

## PENYUNTINGAN GAMBAR FILM FIKSI PENDEK “PLEASE COME HOME” BERTEMA CYBERBULLYING

### EDITING OF SHORT FICTION FILM “PLEASE COME HOME” THEMED CYBERBULLYING

Thea Firdausyiah<sup>1</sup>, Anggar Erdhina Adi<sup>2</sup>

<sup>2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

theafirdauss@gmail.com

---

#### Abstrak

Masyarakat kini tidak dapat dipisahkan dengan media sosial, dalam media sosial masyarakat dapat berkomentar menggunakan media sosial. Dengan adanya media sosial ini masyarakat dapat berkomentar secara bebas sehingga menimbulkan terjadinya *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan perlakuan kasar yang dilakukan kelompok orang, menggunakan bantuan elektronik secara berulang dan terus menerus pada seorang target yang kesulitan membela diri. Dalam perancangan ini, digunakan beberapa metode dalam pengumpulan data yaitu melakukan analisis dengan menggunakan fenomenologi dan paradigma psikoanalisis Sigmund Freud yang mencakup studi literatur, wawancara dan observasi. Media yang dirancang berupa film yang menjelaskan terjadinya *cyberbullying*. Dalam film terdapat aspek sinematik salah satunya *editing*. *Editing* dilakukan oleh seorang editor yang bertanggung jawab memotong gambar dan suara yang dihasilkan dari *tape*. Dengan adanya sang *editor* diharapkan menyusun gambar berdasarkan skenario untuk membentuk rangkian penuturan cerita sinematik dalam film fiksi bertema *cyberbullying*.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*, *Film Fiksi*, *Editing*.

---

#### Abstrack

*The public now can not be separated with the media social, media social in the community can be commented using social media. The existence of this social media community can comment freely giving rise to the occurrence of cyberbullying. Cyberbullying is the rough treatment of a group of people, which was conducted using electronic help repeatedly and continuously on a target who have difficulty defending themselves. In this design, used in some methods of data collection that is doing the analysis using the phenomenology and the paradigm of psychoanalysis Sigmund Freud that included the study of literature, interviews and observations. Media that is designed in the form of a film that explains the occurrence of cyberbullying. In the film there is one cinematic aspects of editing. Editing was done by an editor who was responsible for cutting off the picture and sound generated from tape. The existences of the editor are expected draw up images based on scenarios to form rangkian of the utterance in the cinematic story-themed fiction film cyberbullying.*

**Key Words:** *Cyberbullying*, *Fiction Film*, *Editing*.

---

#### 1. Pendahuluan

Di era perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat pada saat ini, masyarakat tidak dapat di pisahkan dari penggunaan media sosial. Seiring dengan perkembangannya, media sosial pun merambat luas di masyarakat. Dengan perkembangan dari media sosial, masyarakat dapat menggugah postingan dan tersedianya sebuah kolom untuk berkomentar. Sehingga banyak masyarakat yang bebas memberikan komentar positif maupun negatif. Salah satu komentar negatif yang dapat terjadi di media sosial adalah *cyberbullying*.

Rumusan masalah penelitian dalam perancangan film fiksi pendek ini adalah : Bagaimana penerapan *editing kontinuiti* dalam penceritaan non linear film fiksi bertema *cyberbullying*?

Tujuan penelitian ini adalah yaitu untuk menerapkan *editing kontinuiti* dalam penceritaan non linear film fiksi bertema *cyberbullying*.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode pengumpulan data studi literatur dan studi visual dengan metode analisis konten (isi). Penelitian dalam perancangan ini dengan cara mengkategorikan unsur-unsur berdasarkan ciri-cirinya. Hasil dari kategori unsur visual akan menggambarkan fenomena atau gejala visual yang diteliti.

## 2. Dasar Pemikiran

### 2.1 Film

Film adalah deretan kata-kata. Kata-kata itu yang dapat saja diperoleh dari novel, kisah nyata atau kisah rekaan, riwayat hidup, sandiwar radio atau komik sebagai sumber penceritaan[1]. Ada beberapa keistimewaan film diantaranya adalah[2]:

- a. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
- b. Film dapat mengilustrasikan visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan para penonton tanpa batas menjangkau.
- d. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan.

### 2.2 Film Sebagai Komunikasi Massa

Komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang diajukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen dan anonym melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat[3]. Seseorang yang menggunakan media massa sebagai alat untuk melakukan kegiatan komunikasi perlu mengetahui terdapat empat karakteristik komunikasi massa yaitu[4]:

- a. Komunikasi massa bersifat umum
- b. Komunikasi bersifat heterogen
- c. Media massa menimbulkan keserempakan
- d. Hubungan komunikator dan komunikan bersifat pribadi.

### 2.3 Penceritaan Non Linear

Non Linear adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola non linear cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya. Salah satu contoh, jika urutan cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu polanya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya[5].

### 2.4 Editing

Kata *editing* dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari bahasa Inggris. *Editing* berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya menyajikan kembali. Dalam sebuah film, *editing* berperan penting. *Editing* adalah proses pengorganisasian, memeriksa, memilih, dan perakitan gambar dan suara “cuplikan” diambil selama produksi[6]. Di dalam sebuah *editing* dibutuhkan seorang *editor*. *Editor* atau penyuntingan gambar adalah yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh[7].

## 3. Data dan Analisis

### 3.1 Data Visual

Dalam data visual ini menganalisis film yang berkaitan dengan *editing kontinuiti* dan penceritaan non linear

1. *Cyberbully*
2. *Mr.Robot*
3. *Memento*
4. *Babel*

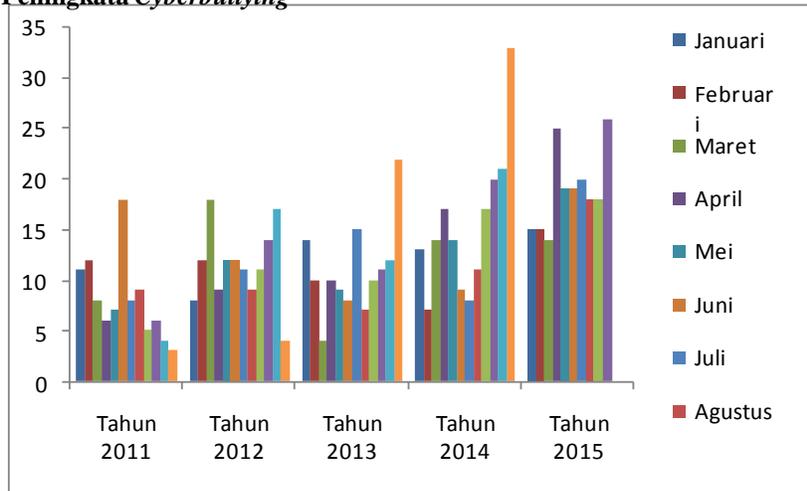
### 3.2 Data Objek Penelitian Studi Literatur

#### a. Data Pengguna Internet di Indonesia



Pada tahun 2014, sebuah survey yang dilakukan oleh We Are Social Singapore melaporkan bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 251 juta pengguna sekitar 51% adalah penduduk di perkotaan dan sekita 49 penduduk desa, 38 juta jiwa pengguna internet dan sekitar 15% mereka mamput menggunakan internet, 62 juta jiwa pengguna facebook dan sekitar 25% yang mampu menembusnya, dan 281 juta jiwa yang aktif menggunakan handphont jadi sekitar 112%.

#### b. Data Peningkata *Cyberbullying*



Peningkatan Kasus *Cyberbullying* di wilayah Jakarta dari tahun 2011-2015. Pada tahun 2011 *cyberbullying* mengalami peningkatan dibulan Juni dan mengalami penurunan pada bulan Desember. Tahun 2012 kembali mengalami peningkatan pada bulan Maret mengalami penurunan di bulan Desember kembali. Sementara di tahun 2013 mengalami meningkatan di bulan Desember dan mengalami penurunan di bulan Maret. Lalu di bulan Desember pada tahun 2014 meningkat secara drastic dan di bulan Desember pada tahun 2014 meningkat secara srasstis dan di bulan Februari mengalami penurunan dan di tahun 2015 kembali meningkat di bulan Oktober dan sempat menurun di bulan Maret.

#### Khalayak Sasaran

##### 1. Demografis

- Usia : 12-17 dan 18-24 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Pendidikan : Sekolah Tinggi  
 Status Sosial : Menengah dan ke Atas

**2. Psikografis**

Dari segi psikologis, khalayak sasaran telah memiliki minat untuk belajar dan memahami sesuatu yang baru. Pola pikir mereka telah maju karena pendidikan yang tinggi dan juga pada usia 12-17 tahun adalah masa-masa dimana memiliki rasa keingin tahun.

**3. Geografis**

Targer sasaran dalam perancangan film ini adalah masyarakat yang tinggal di kota-kota besar memiliki, akses internet dan menggunakan media sosial. Namun, masyarakat yang tidak tinggal di kota besar juga dapat menikmati film tersebut.

**3.3 Analisis Data**

*Editing kontinuiti*

Editing Kontinuiti	<i>Cyberbully</i>	Mr Robot	Memento	Babel
Aturan 180°	•	√	-	√
<i>Shot/Reverse-Shot</i>	-	√	√	√
<i>Eyeline Match</i>	√	√	√	√
<i>Establishing/Reestablishing Shot</i>	√	√	√	√
<i>Match on Action</i>	√	√	√	√
<i>Point of View (POV) Cutting</i>	√	√	√	√
<i>Cut-in</i>	-	√	√	√
<i>Crosscutting</i>	-	-	-	√
Sekuen Montase ( <i>Montage Sequence</i> )	-	√	-	√

Hasil analisis konten pada karya sejenis ini menunjukkan bahwa tidak adanya salah satu aturan dalam *editing kontinuiti* tidak berpengaruh dalam sebuah rangkaian aksi cerita, hanya saja *editor* memperkuat di beberapa aturan dalam teknik *editing kontinuiti* dan memastikan kesinambungan dalam mengatur *shot-shotnya* agar mampu menuturkan naratif cerita secara jelas dan koheren sehingga tidak membingungkan penonton.

**3.4 Hasil Analisis**

Dari keempat film yang sudah di analisis terdapat empat aturan yang terdapat di empat film yaitu *establishing, match on action, eyeline match* dan *point of view*. Setelah menjelaskan *editing kontinuiti* dan aturan yang terdapat dalam tiap film, terdapat tema besar yaitu memperlihatkan adegan, dengan tema besar tersebut digunakan sebagai konsep pesan dalam perancangan ini, *keyword* dari kata memperlihatkan adegan yaitu *shot*. Pengertian memperlihatkan adegan yang dimaksud dalam *keyword* nantinya digunakan dalam perancangan film fiksi pendek bertema *cyberbullying* ini.

**4. Konsep dan Hasil Perancangan**

**4.1. Konsep Pesan**

Dari analisis yang sudah dilakukan pada karya sejenis untuk perancangan film fiksi pendek bertema *cyberbullying* ini, terdapat konsep pesan yaitu kesinambungan dari *shot* pertama hingga *shot* berikutnya akan memperlihatkan sebuah rangkaian aksi cerita, rangkaian aksi cerita inilah yang akan memberikan naratif cerita secara jelas, sehingga pesan yang akan disampaikan terjaga hingga akhir cerita.

**4.2. Konsep Kreatif**

Konsep Kreatif pada film fiksi pendek ini memiliki *genre* drama, dengan pendekatan film yaitu memfokuskan pada *editing kontinuiti* dengan ritme yaitu menentukan irama panjang pendeknya sebuah *shot* dan efek suara tujuannya agar film terlihat lebih nyata dan mendramatisir.

**4.3. Konsep Media**

**4.3.1. Perancangan Media**

1. Judul  
 “*Please Come Home*” judul film ini mengisahkan tentang seorang pria yang mengalami ketakutan kepada ayahnya karena masa lalunya. Pria tersebut tumbuh menjadi pribadi yang diwarnai dengan kegelisahan, depresi, kesepian, anti sosial dan selalu cemas mengingat ayahnya sehingga untuk mengucapkan kasih sayangnya sangat sulit dilakukan. Untuk mengisi kekosongan hatinya, pria tersebut sangat aktif di dunia maya. Internet juga mempermudah seseorang menjalin hubungan jarak jauh lewat media sosial, sehingga terasa begitu dekat. Namun juga mampu memutuskan koneksi yang ada di dunia nyata. Internet bahkan dapat menghancurkan kehidupan seseorang.
2. Pesan dan Tujuan  
*Cyberbullying* bisa terjadi pada siapa saja dengan berbagai latar belakang pelaku ataupun korban. Hal tersebut dipengaruhi oleh salah satu faktor lingkungan dan pola asuh yang salah dari keluarga.
3. Durasi dan Format Video  
 Durasi pada film ini diperkirakan 15-20 menit dengan format *full HD*, yaitu 1920x1080 24fps dengan *aspect ratio* 16:9. Format menggunakan .mp4 agar lebih ringan dengan kualitas tinggi.

**4.3.2. Media Pendukung**

1. *Trailer*
2. Poster

**4.3.3. Emitasi Biaya**

No	Uraian	Jumlah	Hari	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	<b>Biaya Peralatan</b>				
	<i>Sound Stereo</i>	1	2	Rp 1.000.000,-	Rp 2.000.000,-
	<i>Sound Surround</i>	1	1	Rp 1.000.000,-	Rp 1.000.000,-
2	<b>Biaya Transportasi dan Konsumsi</b>				
	Transportasi	1	1		Rp 300.000,-
	Konsumsi	2	1	Rp 50.000,-	Rp 100.000,-
<b>Biaya Total</b>					<b>Rp 3.400.000,-</b>

**4.4. Konsep Visual**

**4.4.1. Pendekatan Visual**

<i>Editing Kontinuiti</i>	Hasil <i>Shoting</i>	Deskripsi

<p><i>Establishing / Resestablishing Shot</i></p>	 <p><i>Timecode : 00:05:00</i></p>	<p>Pada adegan tersebut dimana tokoh utama sedang naruhkan tasnya.</p>
<p><i>Eyeline Match</i></p>	 <p><i>Timecode : 00:06:25</i></p>  <p><i>Timecode : 00:06:26</i></p>	<p>Pada adengan tersebut dimana tokoh utama sedang melihat temannya datang.</p>

<p><i>Match on Action</i></p>	 <p><i>Timecode : 00:08:00</i></p>  <p><i>Timecode : 00:08:01</i></p>	<p>Pada adegan ini dimana sang tokoh sedang mengedit foto yang akan nantinya di unggah ke media sosial yaitu instagram.</p>
<p><i>Point of View</i></p>	 <p><i>Timecode : 00:15:30</i></p>  <p><i>Timecode : 00:15:31</i></p>	<p>Dalam adegan ini dimana tokoh utama melihat mainan yang dulu sering ia mainkan.</p>

#### 4.4.2. Pemotongan Gambar

Pemotongan gambar dilakukan setelah semua materi sudah terkumpul dalam folder sesuai dengan penempatan pada saat produksi.

#### 4.4.3. Color Grading

Untuk memperindah atau mempertajamkan terhadap waran sehingga menimbulkan kesan tertentu.

#### 4.5. Paska Produksi

1. Review Materi
2. Logging
3. Rought Cut
4. Final Cut

### Hasil Perancangan

#### 4.6.1. Media Utama

Hasil perancangan berupa sebuah film fiksi pendek yang berjudul “*Please Come Home*” yang bertema *cyberbullying*. Memiliki *genre* drama berdurasi 18 menit.

### 5. Kesimpulan

Penyuntingan gambar yang sudah di lakukan dalam perancangan film fiksi pendek “*Please Come Home*” adalah menerapkan *editing kotinuiti* dalam penceritaan non linear. Dalam menerapkan *editing kontinuiti* ini tidak mudah, harus pahami terlebih dahulu cerita yang sudah dibuat oleh sutradara, membaca skenario berulang-ulang, menonton film bertema dan teknik sejenis untuk acuan dan pemahanan mengenai *editing kontinuiti*. Dalam perancangan film fiksi pendek ini menerapkan *editing kontinuiti* dengan aturan *esblishing*, *eyeline match*, *match on action* dan *point of view*, karena untuk aturan *eyeline match* penulis akan terapkan pada adegan ketika tokoh utama melihat seseorang yang datang menghampirinya, tujuan dari digunakannya aturan ini penulis ingin memperlihatkan pada penonton seseorang yang datang menghampiri tokoh utama. Untuk aturan *establishing* penulis akan terapkan pada adegan ketika tokoh utama berada diruang belajarnya, tujuan dari digunakannya aturan ini penulis ingin memperlihatkan ruang belajar tokoh dan terdapat apa saja yang terdapat disekitar tokoh, dan penulis juga ingin memperlihatkan sekitar tokoh tersebut terdapat komputer dan laptop tujuannya ingin menjelaskan bahwa tokoh tersebut sangat menyukai dunia teknologi. Untuk aturan *match on action* penulis akan terapkan pada adegan ketika tokoh perempuan yang sedang mengedit foto untuk di unggah ke media sosial, tujuan dari digunakannya aturan ini penulis ingin memperjelaskan pada adegan pertama yang dilakukan pada tokoh perempuan dan pada adegan kedua memperlihatkan ekspresi wajah dari tokoh perempuan pada saat melakukan postingan di media sosial. Dan untuk aturan *point of view* penulis akan terapkan pada adegan ketika tokoh utama melihat mainan semasa kecilnya, tujuan dari digunakannya aturan ini penulis memperlihatkan secara detail apa yang tokoh utama lihat namun memperlihatkan melalui arah pandang tokoh utama.

### Daftar pistaka

- [1] Makarim, Raya (2003). *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Katarsis. Jakarta
- [2] Javandalasta, Panca (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Java Pustaka Group Surabaya.
- [3] Rakhmat ,Jalaludin (2000). *Psikologi Komunikasi*. PT Rosdakarya, Edisi Revisi. Bandung.
- [4] Effendi, Onong Uchjana (2002). *Dinamika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- [5] Pratista, Himawan.2008. *Memahami Film Homerian* Pustaka: Yogyakarta
- [6] Thompson, Roy (2009). *Grammar Of The Edit Second Edition*. Focal Press. Burlington, USA.
- [7] Ariatama, Agni. Arda, Muhlisiun (2008). *Job Description Pekerja Film*, FFTV-IKJ. Jakarta.