

EDITING MONTAGE DALAM FILM PENDEK KISAH YANG TAK TERBACA

MONTAGE EDITING IN SHORT FILM KISAH YANG TAK TERBACA

Reza Nurseha

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Email: rezanurseha1@gmail.com

Abstrak

Film fiksi pendek berjudul Kisah Yang Tak Terbaca ini berangkat dari fenomena yang diangkat, yaitu mengenai rendahnya minat membaca di Indonesia, fenomena ini merupakan hasil riset dari setiap negara yang melakukan riset terhadap minat baca di negara Indonesia. Dalam film pendek ini, berfokus kepada bagaimana cara meningkatkan minat baca tersebut, dengan menonjolkan karakter sosok anak yang masih berusia sekolah dasar yang dapat mengubah kebiasaannya mengenai membaca, ketertarikannya membaca dibangkitkan dengan adanya dorongan external yaitu role model. Dalam penerapannya penulis menggunakan teknik editing montase, yaitu teori yang dibuat oleh Sergei Eisenstein. Bertujuan untuk lebih mendapatkan unsur sinematik dan menciptakan makna pada setiap shot yang diambil atau digabungkan. Penggunaan montase dalam film ini dapat memperlihatkan pembangunan karakter yang memiliki motivasi tinggi dalam hal mempelajari sesuatu, sehingga lebih menonjolkan proses dan menonjolkan emosi batin, dengan begitu, tujuan dalam meningkatkan minat baca dapat tersampaikan kepada penonton.

Kata Kunci : Film fiksi, minat baca, editing montase

Abstract

Short fiction film entitled Kisah yang Tak Terbaca it goes from phenomenon, namely regarding the low level of interest in reading in Indonesia, this phenomenon is the result of research from every country who research the interest in reading in Indonesia. In this short film, focus to how to improve the reading interest, with accentuated characters figure of a child who was a primary school can change its habits regarding their interest in reading, reading raised by the presence of external impetus that is role models. In its application the author then use the technique, namely the theory of montage editing made by Sergei Eisenstein. The purpose using montage is to get more cinematic and creating meaning on every shot that is taken or combined. The use of montage in the film shows the character development that have high motivation in terms of learning something, devote more accentuate the process and highlight the inner emotions. so with that, the purpose in raising interest in reading can be carried to the audience.

Keywords: Film fiction, reading interest, montage editing

1. Pendahuluan

Potensi bangsa Indonesia sangat besar apabila ditinjau dari jumlah penduduknya yang terdiri dari berbagai suku, beraneka ragam budaya dan bahasa yang perlu dilestarikan keberadaannya. Indonesia merupakan negara yang mendapatkan predikat sebagai salah satu negara dengan jumlah penduduk terbanyak di dunia pada tahun 2010. Pada tahun 2010 Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa jumlah total penduduk di Indonesia ada sebanyak 237.641.326 jiwa. Namun, potensi yang sangat besar secara kuantitas itu perlu diimbangi dengan kualitas yang dimiliki. *United Nations Development Program* (UNDP) pada tahun 2014 melaporkan bahwa Human Development Index (HDI) Indonesia berada pada peringkat 108 dari 187 negara. Salah satu faktor penyebab Indonesia belum menempati posisi atas adalah karena rendahnya kualitas pendidikan. Keadaan tersebut diperburuk dengan masih dominannya budaya tutur daripada budaya baca.

Dewasa ini, minat baca merupakan hal yang berat dikarenakan banyaknya faktor yang dapat mempengaruhinya baik dari diri sendiri maupun dari lingkungannya, apabila sudah begini maka sosok *role model* lah yang dibutuhkan dalam menjaga anak agar tetap terdidik, sosok *role model* tersebut bisa saja orang tua maupun guru. Oleh karena itu harus diadakannya sebuah upaya memunculkan suatu dorongan dari *secondary drive* untuk meningkatkan minat baca pada anak yaitu dengan melakukan sebuah komunikasi melalui media yang memiliki elemen audio visual yaitu film..

Film adalah rangkaian gambar bergerak yang menjadi media komunikasi bersifat audio visual, memiliki makna pesan didalamnya. Ketertarikan penulis sebagai *editor* membuat penulis lebih fokus memperhatikan teknik-teknik apa saja yang dapat membuat sebuah film menjadi bagus dalam alur cerita maupun dalam segi visual, penulis sendiri tertarik kepada teknik montage yang diciptakan oleh *filmmaker Sergie Eisenstein* yang dapat membuat sebuah makna baru dalam film, dan juga teknik *Kuleshov Effect*.

Montage merupakan teknik yang cukup umum dalam sebuah film, karena tujuan *editing montage* adalah menciptakan makna baru, atau menciptakan sebuah solusi dari permasalahan pada awal cerita. Pemikiran *montage* dalam penerapan *editing* sendiri harus memperhatikan kesinambungan gambar yang tidak berkaitan namun bisa menjadi sebuah makna baru, seperti $A+B = C$. Umumnya teknik ini digunakan untuk memperlihatkan kehidupan seseorang dari waktu ke waktu, yang ditampilkan secara singkat.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1. Pengertian Minat Baca

Slameto (2003: 180) menjelaskan bahwa minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh. Hal ini menjadi sebuah landasan penting untuk mencapai keberhasilan sesuatu, karena sesuatu yang mereka pilih merupakan suatu keuntungan yang akan mendatangkan kepuasan pada diri sendiri. Oleh karena itu minat merupakan hal penting untuk mendorong seseorang memiliki rasa keingin tahu-an atau rasa keikutsertaan dalam suatu kegiatan, maka dari itu dengan adanya minat, seseorang menjadi termotivasi tertarik untuk melakukan sesuatu.

2.2. Pengertian Membaca

Tarigan (1984: 8) menjelaskan dalam segi linguistik membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembahasan sandi (*a recording and encoding process*), berlainan dengan berbicara dan menulis yang justru melibatkan penyandian (*encoding*). Sebuah aspek pembacaan sandi (*decoding*) adalah menghubungkan kata-kata tulis dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan atau cetakan menjadi bunyi yang bermakna.

2.3. Pengertian Film

Film adalah rangkaian gambar bergerak yang menjadi media komunikasi bersifat audio visual, memiliki makna pesan didalamnya dengan aspek naratif dan sinematik bertujuan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi kepada kelompok masyarakat maupun individu. Selain media komunikasi, film juga merupakan sarana hiburan yang menyajikan berbagai sensasi emosi untuk penontonnya, sehingga penonton mendapatkan manfaat dan dapat menyimpulkan pesan dari film tersebut, untuk bahan pembelajaran, film juga bisa menjadi media untuk pembentukan ide dan mengeluarkan gagasan-gagasan ekspresi tersendiri yang ingin di keluhkan melalui film. Pratista (2008:2) menjelaskan lebih lanjut mengenai film, bahwa sebenarnya film secara umum dapat dibagi dua unsur untuk membentuk sebuah film, yaitu unsur naratif dan sinematik.

2.4. Editing

Editing merupakan transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya (Pratista, 2008:2). Transisi sendiri terbentuk karena adanya penggabungan rangkaian potongan-potongan film yang terpisah lalu disatukan menjadi satu-kesatuan sehingga menghasilkan alur cerita yang berkelanjutan atau kontinuitas.

Perancangan dan persiapan proses *editing* bisa dilakukan melalui diskusi antara *editor* dengan sutradara. *Editor* kemudian merancang tahapan *editing* untuk kemudian diserahkan kepada produser dan sutradara dan didiskusikan sekali lagi untuk mencari kemungkinan terbaik untuk film anda (Effendy, 2014:88).

2.4.1. Bentuk Editing

Transisi *shot* dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. Bentuk yang paling umum adalah *cut* yakni, transisi *shot* secara langsung. Sementara *wipe*, *dissolve*, *fades* umumnya digunakan untuk *editing diskontinu*. Beberapa variasi lain juga kadang muncul namun sangat jarang digunakan (Pratista, 2008:124).

- *Cut*

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung, cara ini lah yang paling umum dilakukan untuk penggabungan antara gambar ke gambar lainnya, biasanya teknik *cut* ini dilakukan ketika adegan dialog atau perubahan gestur badan sehingga terbentuklah *editing kontinu*, tapi *cut* bisa juga digunakan untuk *editing diskontinu*.

- **Wipe**

Wipe merupakan transisi menggantikan gambar A ke gambar B dengan cara menggeserkan atau menggerakkan garis batas frame ke atas, bawah, kiri, kanan dan lainnya.

- **Dissolve**

Transisi *dissolve* merupakan transisi yang bertumpukan antara gambar A dan gambar B, berupa bayangan sebelum masuk ke gambar B. Dancyger (2010:376) menambahkan bahwa *dissolve* merupakan transisi yang mulus dan dapat memberikan isyarat visual, *dissolve* sering dikaitkan dengan perubahan waktu, bisa juga menyiratkan perubahan lokasi.

- **Fade In/Out**

Fade merupakan transisi *shot* yang disambung dengan cara menggelapkan atau menghilangkan frame secara perlahan, menandakan akhir pada sebuah *shot*, saat gambar A sudah benar-benar hilang atau gelap, disambung dengan gambar B yang akan muncul dari kegelapan yang dihasilkan dari gambar A untuk menjadi *shot* berikutnya.

2.4.2 Aspek – Aspek Editing

1. Aspek Ritmik

Secara umum, irama film tampaknya menjadi masalah individu dan intuitif. Kita tau ketika film tidak memiliki irama, ketika film memiliki ritme yang tepat, editing tampaknya menjadi mulus, dan kita benar-benar terlibat dengan karakter dan cerita (Dancyger,2010:375).

Ritme dalam editing muncul ketika beberapa panjang *shot* membentuk sebuah pola yang terlihat. Sebuah tempo yang stabil dapat dibentuk dengan membuat semua *shot* memiliki durasi panjang yang sama (Brodwell, Thompson,2008:226).

2. Aspek Temporal

Teknik *editing* mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu. Sebuah *shot* berikutnya secara teporal dapat berupa waktu yang tak terputus (*editing kontinu*) dan dapat pula terjadi lompatan waktu (*editing diskontinu*). *Editing kontinu* paling sering digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama seperti pada adegan dialog umumnya. *Editing diskontinu* dapat juga digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan beberapa aktifitas yang saling berhubungan langsung.

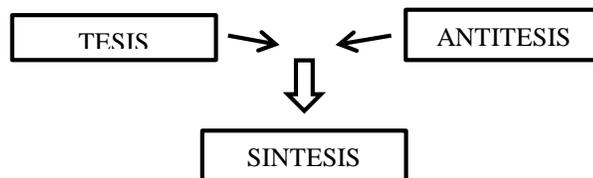
2.5. Teori Montage

Montage adalah bentuk film *editing*, Eisenstein menjelaskan bahwa ia menekankan dinamis terutama hubungan antara *shot*, menggunakan *shot* untuk menciptakan ide-ide tidak hanya mempersembahkan film itu sendiri. Tujuan utamanya menyediakan banyak informasi dalam waktu singkat.

Montage kata yang digunakan Prancis untuk mengedit, secara harfiah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai kumpulan atau perikatan. Implikasi dari *montage* di Prancis baik teknis dan kreatif. Secara teknis, editing adalah kumpulan potongan ke dalam keseluruhan. Kreatif, *montage* adalah perikatan gambar dan suara ke dalam hubungan yang menghasilkan irama, ide-ide, dan pengalaman keseluruhan (Pearlman,2009:155).

2.6. Montage Menurut Sergie Eisenstein

Dalam cara berpikir Eisenstein, Eisenstein mencoba menerapkan teori editing film sebagai perbenturan antara imaji-imaji dan ide-ide. Prinsip dialektika yang digunakannya sesuai dengan subyek-subyek yang dihubungkan kepada masalah ataupun peristiwa pra-revolusi dan revolusi. Pemikiran ini terbentuk karena ideologi yang dianut di negaranya adalah marxisme, terutama dialektika materialisme, dari itu lah Eisenstein memunculkan teori konflik, dimana sebuah pemikiran (tesis) harus dibenturkan dengan pemikiran lain (antitesis) maka akan menghasilkan pemikiran baru (sintesis). Sebuah *shot* seharusnya tidak sekedar disambung dengan *shot* lain, namun harus dibenturkan atau dikonflikkan (*montage attraction*) yang akan menghasilkan makna yang sama sekali baru.



Bagan 1 Bagan Berfikir Eisenstein

Seperti yang digambarkan Pudovkin bila $A + B = AB$



Sedangkan Eisenstein berfikir bahwa $A + B = C$



Gambar 1 Montage

2.6.1. Jenis-Jenis Montage

Montage sendiri memiliki beberapa jenis dan beberapa teknis pula, jenis-jenis *montage* ini disebutkan dan dijelaskan oleh Dancyger (2010:17) dalam bukunya yang berjudul *The Technique of Film and Video Editing*. Jenis-jenisnya sebagai berikut:

- **Metric Montage**
Metric montage mengacu pada *relative shot* terhadap satu sama lain. Terlepas dari konten, yakni memperpendek *shot* secara singkat pada saat penonton harus menyerap informasi dalam setiap *shot*. Ini dilakukan agar menambah ketegangan yang dihasilkan dari tempat kejadian. Penggunaan *close-up* yang lebih pendek terhadap *shot* dapat menciptakan urutan yang lebih *intens*.
- **Rhythmic Montage**
Rhythmic montage mengacu pada kontinuitas yang timbul dari pola visual dalam *shot*. Kontinuitas berdasarkan dari pencocokan tindakan dan layar arah adalah contoh dari *rhythmic montage*. *Montage* jenis ini telah cukup potensial untuk menggambarkan konflik karena menentang pasukan dapat disajikan dalam hal layar menentang arah serta bagian dari *frame*. Misalnya, di *Odessa Steps* urutan potemkin (1925), tentara menuruni tangga dari satu kuadran dari *frame*, diikuti oleh orang yang mencoba untuk melarikan diri dari sisi berlawanan dari *frame*.
- **Tonal Montage**
Tonal montage yaitu mengedit untuk mengacu pada keputusan dalam membangun karakter yang emosional pada suatu adegan mungkin berubah dalam perjalanan dari lokasi kejadian. Suasana hati suara atau digunakan sebagai panduan untuk menafsirkan *tonal montage*, dan meskipun teori ini mulai terdengar intelektual, hal ini tidak berbeda dari masukan Ingmar Bergman, proses penyuntingan yang mirip dengan musik, bermain emosi yang berbeda dari *scenes*.¹⁴ mengubah emosi, jadi bisa juga nada lokasi kejadian. *Odessa Steps* diurutan langkah-langkah, kematian ibu di anak tangga dan setelah kereta bayi itu menyurut dasar dari tragedi pembantaian.
- **Overtonal Montage**
Overtonal montage adalah interaksi dari metrik, *rhythmic*, dan *tonal montage*. Interaksi yang mencampur kecepatan, ide, dan emosi untuk menginduksi efek yang diinginkan dari para penonton. Dalam *Odessa Steps*, hasil dari pembantaian harus menjadi kemarahan penonton. *Shot* yang menekankan penyalahgunaan kekuasaan besar tentara dan eksploitasi ketidak berdayaan warga lah yang menjadi penekanan yang memiliki pesan.
- **Intellectual Montage**
Intellectual montage mengacu pada pengenalan ide menjadi urutan yang sangat dituntut dan yang emosional. Contoh *intellectual montage* adalah urutan pada bulan Oktober. George Kerensky, pemimpin Menshevik Revolusi Rusia yang pertama, naik ke tangga seperti secepat ia naik ke kekuasaan setelah jatuhnya Tsar. Diselingi dengan

pendakiannya adalah *shot* dari merak mekanik bersolek sendiri. Eisenstein membuat titik tentang Kerensku sebagai politisi. Ini adalah salah satu dari banyak contoh pada bulan Oktober.

3. Pembahasan

3.1. Analisis Kasus dengan pendekatan Psikologi Komunikasi

Minat merupakan suatu proses keinginan yang terjadi didalam diri, yang menjadi dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan atau cita-cita yang diinginkan. Sementara membaca merupakan suatu cara untuk mendapatkan atau memperoleh suatu akses secara langsung, untuk memperoleh informasi, ilmu dan pengetahuan, dan membaca juga merupakan suatu proses membangun pemahaman dari teks yang tertulis. Maka minat baca merupakan keterampilan bawaan yang dapat dikembangkan, dan dibina melalui kegiatan belajar mengajar. Minat baca menurun terjadi karena beberapa faktor internal maupun eksternal yang tidak dapat diperkirakan, selain itu menurunnya minat baca terjadi sangat cepat di Indonesia, dengan begitu dampaknya sangat buruk bagi anak-anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu akibat yang ditimbulkan dari menurunnya minat baca sangat memprihatinkan masa depan. Terjadinya penurunan motivasi minat menimbulkan bermacam-macam alasan.

Berdasarkan hasil survei, terapat 100 khayalak sasaran anak di Kota Bandung, dan diketahui bahwa 46% dari 100 responden memiliki motivasi minat baca yang hanya karena kebutuhan tugas atau sekedar untuk menghadapi ujian. Terbukti dalam data yang sudah menjelaskan bahwa memang hanya kesadaran untuk kebutuhan tugas saja tidak dengan keinginan sendirinya, dipaparkan dari hasil wawancara kepada narasumber Albhani dan Naurah sebagai narasumber penulis berkata "orang tua hanya menyuruh membaca buku pelajaran ketika akan menghadapi ulangan dan sejenisnya". Hasil survei lainnya menyebutkan sebanyak 30% anak-anak menyatakan bahwa mereka telah meluangkan waktu luangnya untuk membaca buku, namun sebanyak 33% lainnya menggunakan waktu luang mereka untuk beraktivitas diluar rumah sementara 25% lainnya menggunakan waktu luang mereka untuk bermain dengan *gadget*.

Hasil data lainnya menyebutkan bahwa 43% dari 100 responden menyatakan sosok yang paling mendorong mereka untuk membaca adalah orang tua mereka sendiri. *Quality time* merupakan solusi anak menjadi semangat, namun tidak semua anak mendapatkan momen tersebut, tidak sedikit responden yang menjawab tidak mendapatkan cukup perhatian dari orang tuanya karena kesibukan orang tuanya.

Kesibukan orang tua menjadi faktor yang penting pula yang memberi dampak menurunnya minat baca anak, seperti yang dijelaskan oleh narasumber Triswana Thatular, orang tua sekarang lebih terbiasa dalam penggunaan *gadget*, ketika sibuk orang tua menyuruh dan mengingatkan anaknya melalui media pesan singkat atau SMS, hal ini jelas orang tua seperti ini tidak bisa menjadi sebagai *role model* yang baik. Kesibukan orang tua membuat orang tua jarang berada di rumah menemani anaknya.

Hal itu dibuktikan dalam data yang sudah didapat dari 100 responden, terdapat 33% yang menyatakan bahwa mereka lebih memilih melakukan hal lain seperti bermain di luar rumah bersama teman di karenakan orang tuanya sedang sibuk bekerja sehingga belum pulang ke rumah. Berdasarkan pendekatan psikologi komunikasi yang digunakan, karya dari hasil penulisan ini, penulis akan lebih cenderung memperlihatkan sebuah komunikasi yang kurang antara orang tua dan anak, dan lingkungan sosialnya yang mempengaruhi rendahnya minat baca anak. Sehingga berdampak *negative* kepada perilaku anak yang tidak baik. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi dengan orang terdekat dan sekitar yang berpengaruh terhadap perilaku atau kebiasaan anak, dimana orang terdekat lah yang dapat mengubah sikap kebiasaan anak menjadi baik. Dan karena anak harus memiliki *Role Model* sebagai aktor yang menjadi idola anak. Kesimpulannya adalah dalam karya ini penulis akan memperlihatkan aktivitas anak dengan cara berkomunikasi atau bersosial di lingkungan rumah dan lingkungan sekitarnya dengan melakukan beberapa kegiatan yang akan menumbuhkan atau meningkatkan motivasi minat bacanya tersebut, menonjolkan perubahan sikap dari karakter yang buruk menjadi karakter yang lebih baik, dalam *editing* penulis akan menampilkan hal ini dengan tehnik *kuleshov effect* dan *L-Cut/J-Cut* dimana sebuah komunikasi sangat terbangun.

3.2. Analisis Karya Sejenis

Setelah melakukan pengumpulan data dan teori-teori yang mendukung, dan menganalisis karya film yang bertemakan sejenis, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam film yang bertemakan semangat belajar yang berhubungan dengan anak-anak, dalam teknik penyuntingannya lebih cenderung menggunakan *Rhythmic Montage* dan *Tonal Montage*. Teknik tersebut sangat penting dalam menggambarkan karakter masing-masing tokoh.

Dengan pengguaan *montage* yang diciptakan Sergei Eisenstein dapat menciptakan unsur dramatik didalam film, dapat terlihat dari hasil analisis karya film sejenis di atas, yang mengutamakan emosional karakter yang dapat mempengaruhi emosional pemirsa, dengan urutan gambar yang memiliki ritme atau irama.

3.3. Konsep Media

Ide besar dalam perancangan ini berangkat dari sebuah fenomena rendahnya minat membaca pada anak. Melalui hasil analisa data dari beberapa anak sekolah dasar mendapatkan hasil, bahwa beberapa anak memiliki karakter yang berbeda-beda, mereka memiliki keunikannya masing-masing mengenai bahan bacaan yang mereka senangi dengan bermacam-macam alasan, kecenderungan yang paling menonjol adalah anak-anak lebih mencari bahaan bacaan yang memiliki aspek visual dan berwarna, ditambah anak-anak membutuhkan seorang *role model* yang bertujuan untuk menuntun anak ini untuk membaca buku sehingga terciptalah motivasi minat baca. Perancangan film ini menggunakan konsep *editing* yang menerapkan teknik *editing montage* dan *kuleshov effect*, dengan ini, motivasi minat baca anak akan sangat menonjol, dengan disisipkan tokoh *role model* yaitu kakek.

Montase ini digunakan untuk memperlihatkan kehidupan sehari-hari antar tokoh sehingga terlihat dari setiap *scene* akan menghasilkan makna berbeda-beda dimata penonton, montase ini fokus kepada ritme dalam film (*rhythmic montage*) yang memiliki 3 pemikiran dialektika tesis + antitesis sehingga menciptakan sintesis. Dengan begitu, dalam film ini akan menunjukkan perilaku karakter dari yang tidak suka membaca, sampai muncul sebuah minat baca dan ketertarikan untuk membaca.

Kuleshov effect sangat penting dalam perancangan film ini, karena efek dari *kuleshov* ini dapat menciptakan *tone* dan emosi dalam film yang distimulus oleh penonton, melalui ekspresi tokoh dalam film. Penggabungan 3 *shot* yang menunjukkan ekspresi tokoh A dan melalui sudut pandang tokoh A kepada tokoh/objek B akan menciptakan dampak emosi yang diciptakan oleh ekspresi tokoh A berikutnya di *shot* ke-3.

3.4. Perancangan Media

1. Judul

“Kisah yang Tak Terbaca”

Arti dari judul film ini adalah bagaimana sebuah kisah yang seharusnya bisa terbangun sejak lama hanya menjadi sebuah kekosongan dan tidak terbaca. tidak terbaca yang di maksud adalah kisah yang seharusnya ada dimiliki oleh kakek, tetapi cucunya tidak dapat membaca kisah yang ada karena kesenjangan waktu antara keduanya yang menjadi pembeda dan jarak. Kakek disini adalah mengi-ibaratkan sebagai karakter yang penuh dengan kisah, tetapi tidak pernah terbaca oleh cucunya sendiri.

2. Tema

Menceritakan tentang seorang kakek yang dikunjungi oleh anak, mantu dan cucunya yang tinggal dikota bandung yang sudah sejak lama tidak berjumpa dengan kakek, kunjungan ini bertujuan untuk menitipkan cucunya untuk diasuh oleh sang kakek karena orangtua sang anak mengalami kesibukan kerja hingga harus pergi keluar negeri. Sejak itu kehidupan kakek menjadi sangat senang karena ditemani sang cucu, namun tidak bagi sang cucu, ia justru tidak ingin menerima kenyataan seperti ini, dengan hidup bersama kakeknya untuk sementara dengan keadaan yang jauh dengan teknologi dan kota. Tema besar dalam film fiksi pendek ini adalah keluarga, lingkungan dan motivasi.

3. Pesan dan Tujuan

Pesan yang ingin disampaikan dalam film adalah sosok orang tua yang menjadi *role model* sang anak. Hal ini memiliki makna bahwa kesibukan orangtua dapat berpengaruh pada tumbuhkembang anak. Tujuan film ini untuk menyadarkan anak dan orangtua mengenai kepentingan membaca buku, dan mencoba menginformasikan seberapa pentingnya *role model* untuk anak.

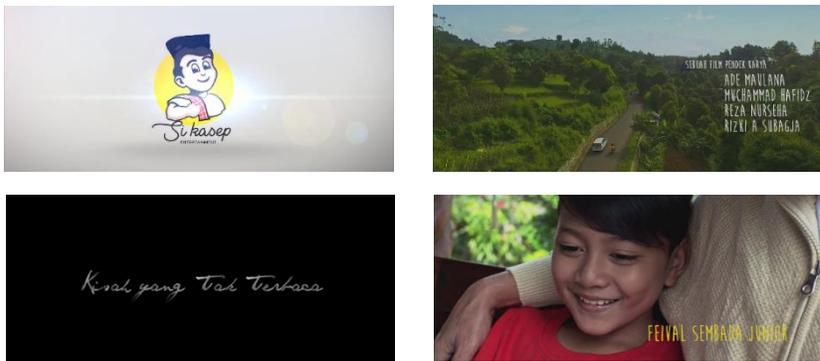
4. Durasi dan Format Video

Perencanaan durasi total untuk perancangan film pendek ini adalah 15 menit, dengan format H.264/MP4, *aspect ratio* 16 : 9, resolusi *Full HD* (1920x1080), dan *24fps*. Ini merupakan format ideal bagi *videomaker* atau *filmmaker*. Agar mempunyai kualitas gambar yang bagus dan jernih, dengan keunggulan yang menghasilkan *file video* yang ringan, sehingga tidak menjadi tambahan beban pada saat proses tahap pasca produksi.

3.5. Media Pendukung

1.Trailer

Merupakan cuplikan dari beberapa potongan yang diambil dari film utuh, menjadi terpisah dan memiliki alur yang tak beraturan, tetapi tetap memiliki elemen yang cukup untuk mendeskripsikan cerita dari keseluruhan film, bertujuan untuk membuat penonton menjadi penasaran dan menunggu penayangan film. Penulis akan membuat trailer berdurasi 1-2 menit. Trailer akan dibuat sebagai bentuk promosi film pendek ini.



Gambar 2 Screenshot Trailer

2. Poster

Poster film ini akan memuat gambaran visual mengenai film: judul, sub judul, nama pemain dan sebagainya, dengan tambahan visual efek dan elemen-elemen yang mendukung seperti objek karakter (*foreground*), *human interest* (*middleground*), dan latar (*background*). Sehingga menciptakan suasana dramatik, karena berangkat dari genre film ini sendiri, yaitu genre drama.



Gambar 3 Poster Kisah yang Tak Terbaca

Pada poster diatas terlihat tokoh karakter kakek dan cucu nya sedang berdiri berdampingan saling berhadapan dengan gaya pakaian dan objek yang digenggam berbeda, maksud dan tujuan dari poster ini adalah ingin menunjukkan bahwa kedua tokoh karakter tersebut memiliki gaya hidup yang berbeda, buku dan *ipad* yang sangat menonjol mempermudah masyarakat memahami bahwa tokoh cucu disini sangat gemar bermain *gadget* dibandingkan buku.

3. DVD Box

Media pendukung ini dapat membantu dalam hal penyebaran film dan mempromosikan langsung kepada orang-orang.



Gambar 4 DVD BOX

4. Kesimpulan

Dari data yang telah diperoleh dan melakukan analisis pada karya sejenis, penulis mendapatkan sebuah tema besar untuk film pendek ini yaitu kasih sayang dan keluarga. Mengapa demikian, karena dalam hal meningkat minat baca anak perlu adanya kasih sayang orang tua yang cukup melalui berkumpul dan belajar bersama anaknya dan bercerita kepada anaknya berdasarkan dari isi bahan bacaan dalam sebuah buku, ini lah yang dinamakan sebuah *role model* yang dapat meningkatkan minat baca anak.

Dari hasil analisis karya sejenis tersebut penulis membuat suatu kesimpulan bahwa setiap film yang bertemakan sejenis selalu menggunakan penggyayaan *Montage* didalamnya, baik *tonal montage* yang lebih cenderung terhadap

suatu karakter emosional dalam adegan, maupun *rhythmic montage* yang lebih menerapkan kontinuitas pada pengambilan potongan gambar. Dimana dari hasil analisis tersebut membuat penulis mengambil peng gayaan yang sama yaitu *montage*, teknik *editing* yang diciptakan oleh *Sergei Eisenstein*.

Penulis menggunkan *montage Sergei Eisenstein* dikarenakan *editing* tersebut dapat memberikan kesan dramatik dan sangat bagus untuk memperlihatkan kehidupan seseorang dalam kontinuitas, untuk memperlihatkan perubahan dari karakter itu sendiri, menciptakan sebuah momen yang menandakan perubahan karakter dari buruk menjadi karakter yang baik, dengan bermain ritme dan tempo dalam film dengan menggunakan *montage* tersebut, dibantu dengan teknik *kuleshov effect* yang dapat menciptakan makna baru kepada penonton dengan menunjukkan sebuah emosi yang tertera pada ekspresi tokoh dalam film.

Pada akhirnya, tugas akhir film fiksi pendek Kisah yang Tak Terbaca ini dirancang dengan tujuan untuk menyampaikan makna mengenai pentingnya minat baca didalam kehidupan sehari-hari, dengan cara sesederhana mungkin yaitu melalui bercerita, yang dapat dilakukan orangtua kepada anaknya.

Daftar Pustaka:

- [1] Ahmadi, Abu & Widodo, Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- [2] Alhaddad, Idrus. (2012). *Penerapan Teori Perkembangan Mental Paiget Pada Konsep Kekekalan Panjang*. Volume 1, No.1. <https://goo.gl/7DZMdA>. 6 September 2016.
- [3] Brodwell, David. (2008). *Film Art : An Introduction*. New York. The McGraw-Hili Companies.
- [4] Creswell, W. John. (2016). *Reseach Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- [5] Crittenden, Roger. (2006). *Fine Cuts: The Art Of European Film Editing*. Burlington. British Library.
- [6] Dancyger, Ken. (2010). *The Technique of Film and Video Editing Fifth Edition : history, theory, and practice*. United State of Amerika. British Library.
- [7] Effendy, Heru. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- [8] Hermanto. (2011). *Konsep Minat*. Diakses pada <https://goo.gl/z9cvEy> (31 Oktober 2011, Jam 14:00)
- [9] Uchjana, Onong, Effendy. (2003). *Ilmu Teori & Filsafat Komunikasi*. Bandung. Citra Aditya Bakti.
- [10] Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Ilmiah*. Jakarta. Kencana.
- [11] Parijo, Natalia Yohanes B. (2014) *Upaya Guru Dalam Mengatasi Rendahnya Minat Baca Siswa di Perpustakaan SD Negeri 4* Volume 3, No. 10 goo.gl/vxMDw6 4 September 2016
- [12] Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta. Homerian Pustaka.
- [13] Rahim, Farida. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- [14] Ratna, Nyoman Kutha. (2010). *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [15] Riswandi, Drs., M.Si. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- [16] Slameto. (1987). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [17] Sugiyono, Prof., Dr. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung. Alfabeta.
- [18] Sternberg, J, Robert & Sternberg Karin. (2012). *Cognitive Psychology: Sixth Edition*. Canada. Wadsworth Cengage Learning.
- [19] Henry Guntur. (1984). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- [20] Triatma, Nur Ilham. (2016) *Minat baca pada siswa kelas VI sekolah dasar negeri delegan 2 prambanan sleman Yogyakarta*. Volume 5, No. 6 <http://bit.ly/2u54jAT> 11 Juli 2017.
- [21] Yin, Robert K. (2003). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta. Raja Grafindo Persada