

PENYUNTINGAN PADA FILM *WEBSERIES* MEMBISU

EDITING on MEMBISU *WEBSERIES* FILMS

Stevanus Dwi Citra Widharsana¹, Dr. Riksa Belasunda, Drs., S.ST., M.Ds²

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

¹stevanusdwicitra@student.telkomuniversity.ac.id, ²riksab@telkomuniveristy.co.id.

Abstrak

Dalam ranah pendidikan Universitas fenomena pelecehan seksual kurang mendapatkan perhatian. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya kesadaran akan dampak pelecehan seksual oleh khalayak serta kurangnya publikasi terhadap fenomena ini. Sehingga sangat diperlukan suatu media untuk mengedukasi tentang pentingnya kesadaran akan dampak dari pelecehan seksual di kalangan mahasiswa. Dalam perancangan media, peran *editor* adalah untuk membantu sutradara menyampaikan pesan kepada khalayak melalui penerapan warna serta teknik penyambungan untuk mempengaruhi emosi dalam media tersebut. Dengan menggunakan metode campuran (*Mix Method*) dan melalui proses studi literatur, wawancara, kuesioner, observasi, dan analisis karya sejenis serta dengan pendekatan psikologi komunikasi sebagai dasar penulis dalam membuat konsep rancangan media. Rancangan media yang di hasilkan adalah berupa media *webseries* drama tentang seorang mahasiswi yang terkena pelecehan seksual sehingga mengalami trauma yang mendalam dan selalu dihantui oleh kejadian tersebut. Rancangan ini di harapkan dapat dijadikan sebagai media edukasi dalam menanggulangi pelecehan seksual di kalangan mahasiswa serta dapat meningkatkan kesadaran akan dampak pelecehan seksual di kalangan mahasiswa.

Kata kunci : Pelecehan Seksual, Film *Webseries*, Penyuntingan.

Abstract

In the domain of university education the phenomenon of sexual harassment receives less attention. One reason is the lack of awareness of the impact of sexual harassment by the public as well as a lack of publicity on this phenomenon. So it is very much needed a media to educate about the importance of awareness of the impact of sexual harassment among students. In media design, the role of the editor is to help the director convey the message to the audience through the application of colors and grafting techniques to influence emotions in the media. By using a mixed method (Mix Method) and through the process of literature study, interviews, questionnaires, observations, and analysis of similar works as well as with the psychology of communication approach as the basis of the author in making the concept of media design. The design of the media produced is in the form of a drama webseries media about a student who is sexually abused so that she experiences deep trauma and is always haunted by the incident. This design is expected to be used as an educational medium in tackling sexual harassment among students and can increase awareness of the impact of sexual harassment among students.

Keywords: Sexual Harassment, Film Webseries, Editing

1. Pendahuluan

Menurut data dari Catatan Tahunan Komnas Perempuan pada tahun 2017-2018, laporan yang terkait tentang pelecehan seksual paling banyak ada pada ranah Lembaga perguruan tinggi. Dan mayoritas pelaku dari pelecehan seksual ini dilakukan oleh teman korban. Maka dari itu penulis merasa bahwa pelecehan seksual yang terjadi dalam ranah perguruan tinggi perlu diteliti dan dipelajari serta seharusnya menjadi sorotan dari Lembaga atau pelaku Pendidikan terkait.

Didalam sebuah lingkungan pendidikan khususnya perguruan tinggi sudah seharusnya menjadi lingkungan yang aman dari adanya pelecehan seksual, dikarenakan lingkungan pendidikan merupakan lingkungan yang berisikan oleh orang-orang yang seharusnya menjunjung tinggi sikap dan moral yang dimiliki oleh masing-masing individu, namun pada kenyataannya masih banyak kejadian pelecehan seksual yang terjadi di lingkungan Universitas Telkom.

Menurut Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) adalah mayoritas perempuan yang menjadi korban pelecehan seksual cenderung menutup diri atau tidak berani melaporkan kepada pihak P2TP2A ataupun pihak kepolisian, dikarenakan tindakan pelecehan seksual dianggap sebuah hal yang memalukan bagi korban (Ikhwantoro & Sambas, 2017: 911). Menurut penulis faktor lain pelecehan seksual dapat terjadi dikarenakan pelaku tidak mengerti dan tidak sadar dengan apa yang dilakukan dapat melukai seseorang dan dapat di kategorikan sebagai pelecehan seksual, dan terkadang kita sebagai orang yang berada disekitar korban pelecehan seksual, tidak sadar dan tidak mengerti bagaimana menyikapi dan membantu korban pelecehan seksual.

Dari fenomena tersebut, dibutuhkan media yang menarik untuk menyadarkan masyarakat khususnya pelaku pendidikan dalam kepedulian terhadap pelecehan seksual yang terjadi dalam Lembaga perguruan tinggi. Media yang akan digunakan harus dapat dengan jelas memberikan pesan dan informasi kepada masyarakat serta pelaku pendidikan tentang maraknya pelecehan seksual yang terjadi di dalam Lembaga perguruan tinggi. Sehingga dapat dijadikan media edukasi untuk masyarakat tentang cara menyikapi kejadian pelecehan seksual di perguruan tinggi. Media yang dapat digunakan yaitu *Webseries*, Dokumenter dan TVC.

Untuk memproduksi sebuah media visual, fungsi *editor* untuk meramu rangkaian pesan dari cerita yang akan dipaparkan, *editor* berperan untuk membantu sutradara untuk menyampaikan pesan yang akan dituangkan didalam media *webseries* melalui breakdown script yang sudah diarahkan oleh sutradara selama proses pra produksi *webseries* yang akan dirancang, penulis sebagai *editor* tertarik untuk ikut melakukan perancangan media *webseries* yang mengangkat tentang pentingnya kesadaran akan dampak dari pelecehan seksual di kalangan mahasiswa Universitas Telkom.

2. Dasar Teori

2.1 Psikologi Komunikasi

Menurut George A. Millerv (1994), psikologi komunikasi adalah ilmu yang berusaha menguraikan, meramalkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan perilaku dalam komunikasi, psikologi komunikasi adalah ilmu yang mempelajari komunikasi dari aspek psikologi, psikologi komunikasi adalah ilmu yang meneliti kesadaran dan pengalaman manusia (Laksana, 2015: 30).

Menurut penjelasan diatas psikologi komunikasi adalah ilmu yang mempelajari segala hal mengenai komunikasi namun dari sudut pandang psikologi, melalui kesadaran dan pengalaman manusia

Menurut Coleman dan Hummen (dalam Rakhmat 2019:51) terdapat empat fungsi emosi:

1. Emosi adalah pembangkit energi.
2. Emosi adalah pembawa informasi.
3. Emosi adalah membawa pesan dalam komunikasi intrapersonal (suatu subjek yang tidak tampak).
4. Emosi adalah sumber informasi tentang keberhasilan kita.

Jadi psikologi menyebut komunikasi pada penyampaian energi dari alat indra ke otak, pada peristiwa penerimaan dan pengolahan informasi, pada proses saling berpengaruh diantara berbagai sistem dalam diri organisme dan diantara organisme (Rakhmat, 1985: 5)

2.2 Psikologi Warna

Bila kita perhatikan selera orang terhadap warna yaitu berbeda-beda, hal tersebut menunjukkan bahwa warna berpengaruh terhadap emosi setiap orang. Apabila seseorang tidak menyukai warna tertentu mungkin ada sebabnya. Demikian juga respon kita terhadap warna tertentu, karena warna tersebut pernah dipakai oleh orang tertentu yang pernah disenanginya. Seseorang tidak menyukai warna tertentu karena ia pernah mengalami peristiwa pahit dengan warna tersebut (Darmaprawira, 2002)

2.3 Editor dalam Webseries

Menurut Sunu (2008:143) *editor* adalah sineas profesional yang bertanggungjawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan scenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Sebuah *editor* dituntut memiliki sense of storytelling yang kuat, sehingga tentunya dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot* yang ada. Kekuatan yang di maksud bahwa seorang *editor* harus mengerti akan konstruksi struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu membuat kesinambungan aspek emosionalnya, serta bisa membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

3. Pembahasan

Setelah melakukan observasi di daerah Universitas Telkom dan sekitarnya dan melakukan wawancara dengan beberapa pihak maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pelecehan seksual di Universitas Telkom masih marak terjadi. Fenomena pelecehan seksual di Universitas Telkom ini masih marak terjadi dikarenakan kurangnya kesadaran dan pengetahuan mengenai hal ini serta lingkungan yang masih tidak mendukung kepada para korban pelecehan seksual itu sendiri sehingga sulitnya korban untuk melapor kepada pihak yang berwenang dalam hal ini.

Universitas Telkom tampaknya sudah mendukung fasilitas secara fisik dalam kasus pelecehan seksual ini seperti memberikan emergency button di beberapa titik, penambahan lampu penerangan serta CCTV di beberapa akses yang ada di Universitas Telkom, dan telah menyiapkan psikolog dalam layanan konseling yang ada di Universitas Telkom.

Tetapi dari data yang telah penulis dapatkan bahwa korban masih merasa takut karena trauma saat berjalan sendiri di lingkungan Universitas Telkom dan layanan konseling yang telah di sediakan pun dirasa kurang maksimal sehingga tidak dapat membantu menyembuhkan penyakit kejiwaan korban yang telah terkena kasus pelecehan seksual.

Berdasarkan analisis Khalayak sasaran, penulis akan menunjukkan rancangan ini kepada seluruh mahasiswa terutama mahasiswa Universitas Telkom. Yang menjadi fokus dari khalayak sasaran adalah remaja usia 18 sampai 23 tahun. Penulis merasa bahwa media *webseries* dapat menjadi media yang menarik sebagai penyampaian pesan yang akan disampaikan

Setelah menganalisis karya sejenis dengan fenomena yang akan diangkat, yang pertama Film 27 Step of May memiliki alur jalan cerita yang menarik namun dari segi *editing* agak membosankan, dikarenakan cut to cut yang dilakukan sangat datar serta durasi tiap *shot* nya cenderung sangat lama sehingga dapat membuat penonton merasa bosan, namun dari segi cerita, masalah psikologi yang digambarkan setiap karakter nya sangat terlihat, mungkin itu alasan melakukan *editing* seperti itu, agar penonton tetap fokus terhadap gestur, ekspresi tiap karakter agar dapat merasakan masalah psikologi yang ada

Pada *webseries* Mengakhiri Cinta Dalam 3 Episode memiliki Teknik *editing* yang simple dengan color grading clear dan dibantu dengan *shot-shot* indah sangat memanjakan mata untuk penonton. Dari segi cerita dan *editing* pastinya di perhitungkan dengan selera penontonya. Dikarenakan ini adalah *webseries* yang berasal dari iklan suatu produk sehingga karya ini adalah karya iklan komersial dalam bentuk *webseries* sehingga mementingkan kesenangan penonton atau berdasarkan selera dari penonton itu sendiri.

Pada *webseries* 13 Reasons Why Season 3 memiliki tehnik *editing* yang sangat menarik mulai dari memainkan color grading dengan alur cerita sampai memakai transisi yang unik untuk menyambung antar *scene* yang terkadang bertabrakan dengan lini waktu dalam *webseries* ini. Hal ini membuat *webseries* ini terlihat tidak membosankan, meskipun banyaknya *dialog* dalam cerita ini, dan sangat jarang adanya *background*, tapi dengan visual serta Teknik *editing* yang dapat mengemas web series ini dengan unik sehingga dapat membuat karya visual ini menarik.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Kreatif










Konsep kreatif adalah adalah dasar konsep yang digunakan untuk penulis sebagai *editor* dapat membantu sutradara dapat menyampaikan pesan kepada khalayak melalui permainan emosi pada warna serta transisi yang akan digunakan dalam proses *editing* sehingga dapat menyampaikan informasi cara menyikapi masalah pelecehan seksual disekitar khalayak. Karena dari alur dalam cerita yang maju mundur sehingga perubahan warna dapat mewakili waktu dan tempat yang akan dimengerti dan dirasakan oleh penonton.






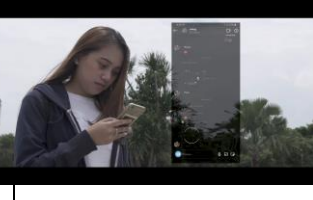

4.2 Konsep Visual


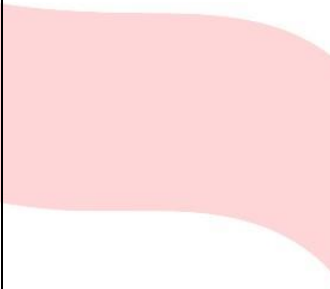


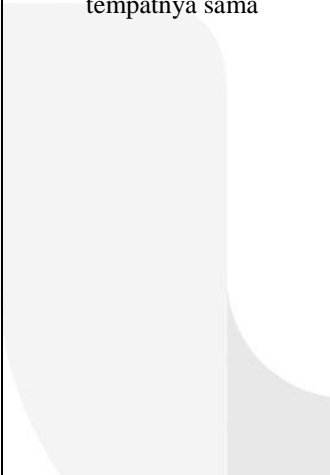




Konsep visual *webseries* ini berdasarkan *jobdesk* adalah penulis akan mendukung emosi yang akan diangkat melalui warna. Dengan *mood* warna yang mendukung suasana yang akan dirasakan langsung oleh khalayak. Serta menerapkan transisi perubahan warna untuk menunjukkan suasana hati dari karakter agar membantu pesan yang akan disampaikan sutradara. Penggunaan warna natural saat karakter sedang berada di suasana baik ataupun saat aalur cerita sedang maju dan penggunaan warna *grayscale* saat alur sedang mundur dan menceritakan masa lalu yang kelam. Dengan penggunaan gaya *editing cutting* on action dan L Cuts untuk membuat beberapa *scene dialog* dan beberapa *shot* panjang tidak terasa membosankan, Serta melakukan pengemasan yang dapat membuat menarik untuk khalayak sasaran yang akan di tuju.

4.3 Hasil Perancangan

Tabel 4.3 Hasil perancangan episode 1

Hasil Rancangan	Transisi/ <i>cutting</i>	<i>Backsound</i>	Keterangan
	Transisi <i>dissolve</i> ke <i>shot</i> berikutnya	Sound effect <i>cat painting</i> dan <i>mouse click</i>	<i>umper video</i> digunakan untuk mengenalkan kelompok produksi
	<i>Cutting on Action</i>	Musik dan <i>ambience</i>	Intro <i>webseries</i> terdapat <i>title</i> produksi dan memperlihatkan tokoh utama
	Menyebabkan perubahan warna pada <i>shot</i> selanjutnya	Musik	Warna dominan abu abu, untuk menggambarkan perasaan.
			
	<i>Matching the look</i> agar menyambung ke <i>shot</i> berikutnya	Musik	Warna lebih natural untuk memperlihatkan <i>flashback</i>
	<i>cut away</i> Amanda melihat baju	musik	Warna kembali <i>grayscale</i> untuk menunjukkan perubahan waktu dan <i>mood</i>
			
	Transisi <i>Fade out</i>	Musik	Muncul judul <i>webseries</i>
	Transisi <i>Fade in</i>	<i>Ambience</i>	Muncul keterangan episode

	<p><i>L cuts</i> agar <i>dialog</i> tidak membosankan</p>	<p><i>Ambience</i> dan <i>dialog</i></p>	<p>terdapat keterangan nama pemeran utama.</p>
	<p>Transisi <i>Cut away</i></p>	<p><i>Ambience</i></p>	<p>sya memanggil Amanda</p>
	<p><i>L cuts</i> agar fokus ke masing masing karakter</p>	<p><i>Ambience</i> dan musik</p>	<p>Warna <i>grayscale</i> untuk menunjukkan emosi</p>
	<p><i>cut away</i> dan perubahan warna</p>	<p><i>Ambience</i> dan musik</p>	<p>Warna natural untuk menunjukkan <i>flashback</i></p>
	<p><i>Cutting on action</i> untuk memperjelas gerakan Amanda</p>	<p><i>Ambience</i></p>	<p>Amanda berjalan mendekati danau</p>
	<p><i>Cutting on Action</i></p>	<p><i>Ambience</i></p>	<p>Penambahan <i>screen</i> hp untuk memperjelas yang dilihat Amanda</p>
	<p><i>fade out</i> untuk mengganti waktu dan tempat <i>shot</i> selanjutnya</p>	<p><i>Ambience</i></p>	<p>Warna <i>grayscale</i></p>

	<p><i>Cut away</i> dari seberang jalan karakter utama</p> 	<p><i>ambience</i> dan <i>dialog</i></p> 	<p>Aldi, Steve dan Cahyo sedang membahas tugas akhir</p>
	<p><i>cut to black</i> untuk menunjukkan perbedaan waktu namun tempatnya sama</p> 	<p><i>ambience</i> dan <i>dialog</i></p> 	<p>Warna <i>grayscale</i> untuk menunjukkan suasana yang suram</p>
			

Sumber : Dokumen Pribadi, 2020

5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa, pelecehan seksual di kalangan mahasiswa masih banyak terjadi, dari data kuisisioner yang kita dapat kan tentunya mahasiswa sadar akan adanya pelecehan seksual yang ada disekitarnya, dari hasil wawancara yang penulis dapatkan juga mengatakan bahwa pelecehan seksual masih banyak terjadi, serta menurut hasil observasi yang dilakukan penulis, banyak sekali tempat-tempat yang berpotensi terjadinya pelecehan seksual. Namun banyak pihak yang telah mengupayakan kasus ini untuk dapat membantu korbannya itu sendiri, seperti dari pihak kampus telah memberikan fasilitas fisik seperti penambahan cctv, lampu penerangan, sampai emergency button. Serta pihak kampus memberikan badan konseling untuk para mahasiswanya. Dari pihak BEM KEMA sendiri telah memberikan forum khusus untuk hal ini. Serta dari pihak PT2TP2A akan memberikan layanan bantuan untuk masalah ini baik secara psikis maupun bantuan hukum, namun bantuan-bantuan tersebut kurang sampai kepada para korban, dikarenakan kurangnya publikasi yang lebih efektif dan luas, dari sisi korban pelecehan seksual juga cenderung menutup diri dan merahasiakannya dari siapapun karena menurutnya merupakan suatu hal yang memalukan, korban cenderung merasa tidak bisa membagikannya ke pada siapapun. Penulis merasa hal ini kurang di publikasi, sehingga banyak pihak yang belum mengerti tentang fenomena ini.

Maka dari itu dibutuhkannya media untuk mengangkat fenomena ini, penulis sebagai *editor*, ikut merancang webseries drama yang berjudul “Membisu”, dalam media ini penulis membantu sutradara untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan sutradara kepada khalayak. Dengan memberikan rasa pada warna yang dituangkan. Penulis memberikan warna *grayscale* pada suasana saat karakter yang menjadi korban pelecehan seksual untuk membangun suasana kelam dan sedih, dan memberikan warna natural pada flashback untuk memberikan suasana karakter yang masih bahagia sebelum ia menjadi korban pelecehan seksual. Penulis juga menggunakan gaya *editing* montage, seperti tonal montage untuk membangun emosi karakter, *cutting on action* untuk memberikan variasi angle serta *Lcuts* dalam *dialog* yang panjang. Semoga dengan dibuatnya *webseries* “membisu” dapat membantu khalayak untuk lebih mengerti dan peduli terhadap fenomena ini.

Daftar Pustaka:

- [1] CATAHU. 2018. "Tergerusnya Ruang Aman Perempuan dalam Pusaran Politik Populisme". Jakarta: Komnas Perempuan
- [2] CATAHU. 2019. "Korban Bersuara, Data Bicara Sahkan RUU Penghapusan Kekerasan Seksual Sebagai Wujud Komitmen Negara". Jakarta: Komnas Perempuan
- [3] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. "Warna : teori dan kreativitas penggunaannya ed. Ke-2". Bandung : ITB
- [4] Laksana, M. W. .2015. "Psikologi Komunikasi; Membangun Komunikasi yang Efektif Dalam Interaksi Manusia". Bandung: Pustaka Setia.
- [5] Rakhmat, Jalaluddin. 2007. "Psikologi Komunikasi". Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Sumber lainnya:

- [1] Belasunda, Riksa, & Setiawan, Sabana. 2016. "Film Indie "Tanda Tanya (?)", Representasi Perlawanan, Pembebasana, dan Nilai Budaya". Pangung Jurnal Seni Budaya
- [2] Syafikarani, Aisyi., Agung E.B, & Pindi, S. 2019. "Analisis Teks Iklan Media Televisi A Mild "Nanti Juga Lo Paham"". In Sandiyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain.
- [3] Swasty, W., & Utama, J. 2017. "Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website". ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol 03. No 01 (2017).