



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. *Kesimpulan*

Untuk menerapkan teknik *editing* simbolisme dan *simultaneity* berdasarkan teori dari Pudovkin, hal pertama yang penulis lakukan adalah membaca dan memahami naskah film pendek “Gelap Mata”, lalu penulis mulai mengonstruksikan adegan berdasarkan naskah, setelah itu penulis menerapkan metode *editing* Pudovkin yang sesuai dan dapat membantu penyampaian cerita.

*Scene* 4 menggunakan teknik *editing* simbolisme di adegan peternakan kerbau ketika karakter Yatno bertemu untuk pertama kalinya dengan sosok kerbau. *Scene* 19 dengan teknik *editing* simbolisme di adegan peternakan kerbau ketika karakter Yatno hendak membunuh kerbau secara tidak halal. Terakhir adalah *scene* 20A menggunakan teknik *editing simultaneity* di adegan *intercut* antara Mbah Sukmo, Lina, dan Yatno. Dalam upaya menerapkan teknik *editing* simbolisme dan *simultaneity*, penulis menganalisa landasan metode *editing* dari Pudovkin. Penulis menggunakan teknik *editing* simbolisme dengan menggunakan sosok kerbau sebagai konsep abstrak terhadap penggambaran sebuah nasib kerbau yang dikorbankan sebagai tumbal dalam ritual pertukaran nyawa terhadap Yatno. Setelah menetapkan ide dasar dari simbolisme, penulis menerapkannya dalam *scene* 4 dan 19 dengan tujuan untuk meningkatkan konten dramatis, penekanan konflik sebelum klimaks, dan juga memberikan makna lebih dalam terhadap

sosok kerbau. Metode *editing simultaneity*, penulis gunakan untuk mengonstruksikan *scene 20a* dengan menggabungkan beberapa adegan di lokasi berbeda yang berlangsung di waktu yang sama secara simultan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan intensitas ketegangan *scene 20a* agar semakin meningkat. *Simultaneity* juga membantu dalam mengarahkan impresi penonton untuk mempercayai bahwa Lina sedang diambang kematian, sehingga membantu memberikan *plot twist* di tahap resolusi.

Dari penerapan metode *editing* simbolisme dan *simultaneity* berdasarkan teori dari Pudovkin, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode *editing* baik simbolisme, *simultaneity*, maupun yang lainnya dapat memberikan impresi lebih dari sekedar mengetahui informasi belaka. Namun penonton dapat melibatkan pikiran dan emosinya ketika menonton film. Karena sudah seharusnya film dapat melibatkan emosi penonton. Maka dari itu, film sesungguhnya dapat dibangun dengan memberi penekanan terhadap aspek dramatik melalui metode *editing* yang sesuai.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 5.2. *Saran*

Saran yang penulis berikan kepada para pembaca yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai informasi tentang teknik *editing* pudovkin dan penerapannya dalam film, maupun peran editor dalam produksi film pendek. Penulis menyarankan editor untuk terlibat dalam setiap proses dari pra produksi hingga produksi agar editor dapat membayangkan konsep *editing* secara matang dan dapat mendiskusikannya dengan sutradara agar tercapai konsep yang digunakan. Penulis juga menyarankan untuk mencari referensi film dengan teknik *editing* serupa agar memiliki bayangan yang lebih jelas terhadap bentuk *editing* yang ingin diperoleh. Penulis telah menetapkan konsep dan berdiskusi dengan sutradara mengenai penerapannya dalam film dari sebelum waktu produksi. Namun, penulis menyadari bahwa dalam paska produksi, penulis sebagai editor dapat memanfaatkan konsep yang penulis miliki dan menerapkannya lebih luas selama mendukung alur cerita. Sehingga ada baiknya untuk selalu bereksperimen dan mengeksplor teknik *editing* untuk mengoptimalkan film.

Penulis juga berpesan agar menjaga komunikasi terhadap tim dan terus *update* berita mengenai film ketika paska produksi dan tahap penyuntingan dimulai agar film tidak hilang tanpa kabar. Sebaiknya editor mengadakan pertemuan untuk *preview* bersama tim setiap tahap dari *roughcut*, *finecut*, hingga *deliver*. Dengan demikian, tim dapat memberikan kritik dan saran sehingga membantu memaksimalkan film.