



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam membentuk *emotional rhythm*, ada tiga hal yang perlu diputuskan seorang *editor* yakni pilihan *shot*, jukstaposisi, dan *shot length*. Dalam penulisan ini, fokus ada pada dua adegan yang merupakan *inciting incident* (adegan 3) dan resolusi film (adegan 26). Untuk dapat mengetahui parameter emosi dalam menentukan keputusan pilihan *shot*, jukstaposisi, dan *shot length*, acuannya ada pada tujuan tiap adegan. Sedangkan *judgement* penulis dalam memilih *shot* secara lebih detail adalah dengan melihat *acting beat*. Perubahan *beat* dapat dilihat dari perubahan pergerakan emosi dari wajah, gerakan, dan suara dari aktor.

Tujuan adegan 3 adalah karakter Beni terpinggirkan oleh karena adanya orang ketiga. Maka, dalam pemilihan *shot*, penentuan jukstaposisi, dan penentuan *shot length*, semua mengacu pada konteks karakter Beni terpinggirkan. Setelah dilakukan *assembly* dan tujuh *rough cuts*, dapat disimpulkan bahwa hasil penyuntingan adegan 3 tidak sama dengan *storyboard* yang sudah disusun oleh sutradara karena kepentingan emosi.

Adegan 26 bertujuan karakter Beni diterima oleh sahabatnya Bona dan keduanya kembali berbaikan. Hasil pemilihan serta jukstaposisi *shot* memang pada akhirnya sama dengan *storyboard*, namun untuk memberi penekanan di bagian saat Bona akhirnya menerima Beni dan mau mencicipi hasil kuenya, akhirnya diputuskan untuk menaruh jukstaposisi *reaction shot* Bona yang secara

teknis melawan *180 degree rule*. Alasan keputusan pemilihan pembahasan dua adegan yang sangat berbeda adalah untuk memberi perbandingan dalam membentuk *emotional rhythm* di dua adegan yang kontras. Adegan 3 di mana konflik utama terjadi, serta adegan 26 yang menjadi resolusi atau akhir dari film *Double Slices of Red Velvet*.

5.2. Saran

Setelah proses keseluruhan produksi film pendek *romantic comedy Double Slices of Red Velvet* hingga proses penulisan dilaksanakan, ada beberapa hal yang bisa menjadi saran bagi pembaca yang kemungkinan mempunyai proses yang serupa. Beberapa hal tersebut diantaranya saat menjadi *editor* penting untuk ikut dalam proses praproduksi terutama saat *reading* agar bisa berdiskusi mengenai struktur *plot* dan *beat* dengan penulis naskah dan sutradara agar *editorial thinking* yang telah terbentuk dari hasil diskusi tersebut merupakan keputusan bersama. Selain itu *editor* juga bisa lebih memahami detail cerita tiap adegan sedini mungkin. Saran lain yang penulis temukan yaitu bila memungkinkan, *editor* tidak perlu ikut dalam proses produksi atau *shooting*, karena menurut pengalaman penulis sendiri bila *editor* juga ikut campur dan mengikuti semua proses produksi dari awal hingga akhir, rasa tega untuk membuang *shot* bahkan adegan untuk kepentingan cerita akan cenderung lebih kecil. Hal ini dikarenakan *editor* mengalami rasa letih dan repotnya proses produksi, sehingga bila harus memangkas bagian-bagian yang seharusnya tidak perlu demi kepentingan film pun tidak akan tega.

Saran selanjutnya yaitu *editor* perlu melihat dan memperhatikan banyak referensi dari film serupa, misalnya dalam pembahasan ini yaitu film-film

bergenre *romantic comedy*. Sehingga ritme dan *pacing* penyuntingan bisa terbayang sebelumnya. Saran terakhir yaitu *editor* harus menganalisa *storyboard* yang sudah jadi sebelum diadakan produksi, bila kiranya harus menambah *shot*, *editor* bisa berdiskusi kembali dengan sutradara dan sinematografer. *Shot-shot* transisi dari adegan satu dengan yang lain serta *insert shots* sangat perlu dipikirkan karena sangat akan membantu dalam proses penyuntingan.