



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah film tentu memiliki pesan dan emosi yang ingin disampaikan kepada setiap penontonnya. Pesan-pesan tersebut dapat disampaikan lewat beberapa aspek dalam film, salah satunya adalah dengan editing. Proses editing tidak semata-mata memotong gambar dan menyambungkannya untuk kemudian menjadi sebuah cerita yang sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Salah satu tujuan besar dari editing adalah untuk membangun emosi yang ingin ditimbulkan dalam setiap shot yang ditampilkan. Menurut Murch (2001) Editing adalah struktur, warna, pergerakan, manipulasi waktu, dan hal-hal lainnya. Dengan teknik editing yang benar, seorang editor bisa memaksimalkan potensi dari setiap shot dan merangkainya menjadi sebuah scene yang efektif baik itu dari segi cerita maupun emosi yang ingin disampaikan. (hlm.10)

Seorang editor harus tahu betul film seperti apa yang akan dia buat, teknik seperti apa yang cocok untuk digunakan, emosi apa yang ingin ditimbulkan dalam film, dan bagaimana merangkai sejumlah shot menjadi sebuah film yang utuh. Setiap potongan shot yang dibuat harus berdasarkan keputusan yang sudah dipikirkan matang-matang. Menurut Thompson & Bowen (2009) harus ada alasan dari setiap cut yang dilakukan. Jika sebuah shot bisa berdiri sendiri maka tidak

perlu dilakukan *cutting*, mungkin saja pilihan terbaik untuk editor untuk tidak memotong shot sama sekali, namun tetap memberi waktu yang tepat untuk permulaan dan akhiran sebuah urutan peristiwa. (hlm. 100)

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana teknik editing dapat membangun intensitas dramatis pada film *Sebelah Mata* ?

1.3. Batasan Masalah

Masalah akan dibatasi pada 2 sequence pengambilan motor (Scene1-3 dan Scene 16-18) dan teknik editing yang digunakan adalah *pacing*, *timing*, dan *rhythm*.

1.4. Tujuan Skripsi

Melalui tulisan ini penulis ingin menjelaskan kepada pembaca bagaimana intensitas dramatis dari sebuah scene bisa dibangun melalui teknik editing khususnya *pacing*, *rhythm*, dan *timing*.

1.5. Manfaat Skripsi

1. Bagi Penulis

Sebagai syarat kelulusan penulis untuk mendapatkan gelar S.Sn., penulisan skripsi ini juga bermanfaat sebagai bahan pembelajaran bagi penulis untuk lebih memahami lebih dalam lagi bagaimana proses post-produksi yang baik dan benar dan juga sebagai bahan, memperbaiki kesalahan yang terjadi dalam

proses pembuatan film ini di masa depan, mempelajari masalah yang terjadi dalam proses pembuatan film ini tidak hanya di post-produksi namun dari awal fase development hingga akhir, dan sebagai bahan evaluasi untuk bisa membuat film yang lebih baik lagi di masa yang akan datang

2. Bagi Pembaca

Tulisan ini dapat menjadi bahan referensi bagi para pembaca yang sedang mencari referensi dalam membuat film terutama dalam fase post-produksi dan bagaimana menghindari masalah-masalah dari pra produksi hingga pasca produksi dari sisi editor.

3. Bagi Universitas

Tulisan ini juga bermanfaat sebagai arsip untuk menambah koleksi perpustakaan UMN dan juga sebagai bukti otentik bahwa penulis benar telah melakukan proses penciptaan dan penulisan laporan hasil penciptaan.