



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

Banyak yang harus diperhatikan dalam pengaplikasian *jump cut*. Selain mengacu kepada sumber literatur pada Bab II, menggunakan ilmu pengetahuan yang didapat dari pembelajaran akademis, intuisi serta insting seorang *editor* juga berperan penting dalam melakukan *editing*.

Secara keseluruhan penulis menemukan bahwa penggunaan *jump cut* dapat menjadi sebuah proses dimana seorang *editor* dapat menuangkan kreatifitasnya. Dalam hal ini, penulis melakukan beberapa pembolak-balikan susunan gambar yang tidak sesuai dengan *script*, melakukan beberapa kali pengulangan gerakan atau *dialogue* yang dilakukan oleh *talent* dan juga menghilangkan komponen seperti *dialogue* ataupun gerakan yang dilakukan oleh *talent* dalam film pendek *Ping Pong*.

Pemakaian *jump cut* juga berperan besar dalam mengurangi durasi sebuah *scene*. Pada film ini, *jump cut* mampu mengurangi hampir dari setengah durasi awal. Dimana, pada awalnya, film pendek *Ping Pong* berdurasi sepanjang 13 menit 38 detik (tanpa logo UMN dan *credit title*) menjadi 9 menit 54 detik (dengan logo UMN dan *credit title*). Namun, pemotongan durasi ini juga memiliki kelemahan, pada beberapa *scene* yang memang sudah pendek, pemotongan ini

menyebabkan sebuah *scene* menjadi lebih pendek lagi, sehingga terkadang menyebabkan *scene* berlangsung dengan sangat cepat.

Untuk *Scene* Locket 3, penulis berhasil mengurangi durasi awal yang berdurasi sepanjang 3 menit 57 detik menjadi 2 menit 30 detik, untuk *Scene* Ping Pong 1 dari 43 detik menjadi 26 detik, sedangkan durasi *Scene* Ping Pong 2 berhasil dikurangi oleh penulis dari 57 detik menjadi 24 detik. Penulis menemukan penggunaan *jump cut* mampu mengurangi durasi sebuah *scene* sebanyak 50%.

Penerapan *jump cut* juga turut menghapus beberapa komponen penting pada sebuah *footage* seperti gerakan ataupun suara. Namun, penulis menemukan dengan adanya penghapusan komponen sebuah *footage*, baik itu dari segi *dialogue* atau gerakan, secara tidak langsung hal tersebut memperkuat karakter dari Satpam yang bawel dan hiperbola, Pegawai 1 yang santai dan malas, serta Pegawai 3 yang bersikeras menolak ‘suapan’ Jona dengan tegas.

Proses kreatif juga berperan penting dalam *editing*. Apalagi jika *editor* menemui sebuah *scene* yang diambil secara improvisasi penuh, dalam hal ini penulis mengacu kepada pengambilan gambar *Scene* Locket 3 yang tidak mengacu kepada *script*.

5.2. Saran

Setelah menjalani proses yang cukup panjang serta menganalisa penerapan *jump cut* dalam film pendek *Ping Pong*, penulis memiliki beberapa saran untuk para pembaca terutama mereka yang duduk di posisi *editor*:

1. Disarankan seorang *editor* untuk memahami *script* film yang akan diproduksi, lalu mulai mencari konsep *editing* dari awal, banyak melakukan konsultasi dan bertukar pendapat dengan sutradara. Hal ini akan berguna dalam menghindari *footage* yang kurang apabila ingin digunakan pada tahap pascaproduksi.
2. Banyak mencari referensi film guna menambah wawasan untuk seorang *editor* tentang konsep yang ingin diterapkan dalam proyek film pendek yang akan diproduksi.
3. *Editing* adalah sebuah proses kreatif. Jangan takut untuk mencoba keluar dari zona nyaman. *Script* hanyalah sebuah acuan jalan cerita dan seorang *editor* dapat memanipulasi cerita melalui gambar dan suara.

UMMN