

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. *Editing*

Menurut Thompson dan Bowen (2013) *editing* merupakan proses kegiatan menyusun gambar dan suara secara individual sehingga membentuk satu narasi yang koheren. Oleh karena itu, *editing* menjadi titik transisi ketika berpindah dari satu gambar ke pengambilan gambar berikutnya dalam rangkaian tersebut. Secara sederhana, *editing* adalah titik pemotongan dimana satu adegan berakhir dan adegan terpisah dimulai. Keputusan bagaimana, bagaimana, dan mengapa teralih dari satu gambar ke gambar lainnya tergantung pada berbagai faktor variabel lainnya. (hlm. 4).

Menurut Edward (2018) *editing* akan memiliki dampak pada segala aspek seni lainnya. Penyuntingan gambar dianggap sebagai salah satu elemen kreatif utama pada dalam proses pembuatan film, memiliki kemampuan untuk membentuk, meningkatkan, dan bahkan juga bisa menciptakan cerita baru. Editor memiliki kemampuan untuk memanipulasi ruang, waktu, emosi dan intensitas emosional kepada penontonnya. (hlm .47)

Dalam proses *editing*, penting bagi seorang editor untuk mempertimbangkan tujuan dan konteks dari setiap potongan materi yang akan digunakan dalam film. Membuat potongan-potongan diatas kertas sebelumnya dapat membantu untuk merencanakan *timeline editing* yang jelas, efektif, dan juga dapat menghindari *editing* yang terlalu agresif yang bisa menghasilkan hasil yang tidak diinginkan. (Dancyger, 2007, hlm. 83).

### 2.2. *Slow Motion*

Menurut Pearlman (2016) istilah *slow motion* dalam film merujuk pada teknik sinematik dimana gerakan objek atau adegan direkam pada kecepatan *frame* yang lebih lambat daripada kecepatan pemutaran normal. Hal ini dapat menciptakan efek visual dimana gerakan terlihat lebih lambat dari pada kecepatan sebenarnya, memberikan penekanan seperti membuat sesuatu menjadi puitis, romantis, elegan,

menakutkan, menekan emosi audiens dan lebih tepatnya dapat mendramatisasi situasi. (hlm. 108)

Annette dan Westwell (2012) berpendapat bahwa untuk menciptakan ilusi gerak yang halus dalam film, kecepatan *frame* yang direkam harus 16 *fps* atau lebih. Standar untuk pengambilan dan proyeksi film untuk bioskop atau televisi hanya menggunakan 2 kecepatan *frame* yaitu, 24 dan 25 *fps*. Standarisasi ini diperlukan karena kecepatan kamera dan proyektor harus sama agar aksi dapat ditampilkan dengan kecepatan normal. Jika terdapat perbedaan antara kecepatan kamera dan proyektor, gambar yang akan terlihat seperti bergerak lambat dan juga cepat. Semakin tinggi *fps* yang dipakai, maka akan semakin panjang juga durasi pada suatu video. (hlm. 54).

*Slow motion* merupakan perangkat cerita yang kuat dalam sinematografi. *Slow motion* tidak hanya mengubah persepsi waktu dalam film, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada penonton tentang pikiran dan perasaan karakter. Dengan menggunakan teknik *slow motion* dan *pacing* yang tepat, editor dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan kompleks terhadap suatu adegan. (Pearlman, 2009, hlm. 182).

Bowen & Thompson (2019) berpendapat bahwa *slow motion* dapat digunakan untuk memperlambat waktu dan meningkatkan antisipasi penonton. Ketika waktu diperlambat, penonton dibuat penasaran tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Hal ini dapat membangun *dramatic tension* dan menciptakan rasa *suspense*. Selain itu, *slow motion* juga dapat meningkatkan intensitas emosional suatu adegan. Ketika waktu diperlambat, penonton diberi waktu untuk merasakan emosi yang sedang dialami oleh para karakter. Dengan tahapan-tahapan yang diterapkan tentunya dapat membuat adegan terasa lebih dramatis dan berkesan. (hlm. 176).

### **2.3. *Dramatic Tension***

Menurut Reisz dan Millar (2010) *dramatic tension* adalah salah satu suasana tegang yang penting dalam sebuah cerita film dan merupakan indikasi

keberhasilan sebuah film. *Dramatic tension* dapat tercipta melalui ritme yang berkaitan dengan ketegangan dan pelepasan. Saat ada tegangan dalam suatu adegan, penonton bisa merasakan emosi konflik, dan pelepasan mencapai puncak konflik tersebut. Ketegangan dramatis juga bisa diciptakan melalui variasi pengambilan gambar pada subjek, yang memungkinkan editor untuk mengendalikan tegangan dan efek dramatisnya (hlm. 7-12).

Dalam menciptakan *dramatic tension*, editor memiliki tanggung jawab untuk memahami pola emosional yang tercipta. Pola emosional ini terwujud melalui energi emosional yang tersinkronisasi dari segi waktu, ritme, dan narasi yang digunakan. Oleh karena itu, saat melakukan proses editing, editor harus berfokus pada ekspresi dan penampilan actor dalam setiap adegan yang ada. Bagian integral dari pola emosional ini adalah fase persiapan, aksi, dan *rest*. Dengan memperhatikan setiap tahapan tersebut dalam setiap gerakan yang dilakukan, baik oleh actor maupun objek lainnya, editor dapat menentukan momen yang optimal untuk memotong aliran energi emosional. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan kekuatan serta kualitas emosional yang diperlukan dalam setiap urutan adegan secara efektif. (Gordon, 2020, hlm. 194).

Seperti film *the 39 steps* (1935) yang dibuat oleh Hitchcock, ia menerapkan teknik editing untuk mencapai *dramatic tension* dan menciptakan transisi yang mulus dalam adegan. dengan menggunakan efek suara, dia berhasil menyampaikan emosi dan mengarahkan perhatian penonton hanya dengan 2 *shot* pada momen penting dalam cerita. Dengan memanfaatkan perubahan adegan, dia menciptakan transisi yang mulus antara ruang dan waktu, yang menghasilkan dampak dramatis yang kuat pada penonton. Dengan memotong adegan per adegan Hitcock berhasil menunjukkan keterampilan editingnya dalam menciptakan momen *dramatic tension*. (Dancyger, 2011, hlm. 88-90).

Menurut Brown (2022) *dramatic tension* memiliki hubungan yang erat antara *slow motion*, karena gerakan lambat juga bisa meningkatkan ketegangan dramatis dalam suatu adegan. Dengan memperlambat gerakan, penonton diberi waktu lebih untuk melihat detail-detail penting dalam suatu adegan. ekspresi

wajah karakter, gerakan tangan, atau objek kecil yang berperan penting dalam plot. *Slow motion* merupakan salah satu alat yang efektif dalam meningkatkan ketegangan dramatis. *Dramatic tension* dapat menyoroti momen-momen kunci atau puncak aksi dengan penggunaan *slow motion* pada gerakan dalam suatu peristiwa penting. (hlm. 86).

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Pada tugas akhir ini, penulis membuat film pendek fiksi berjudul “Mengejar Keder” bergenre *comedy drama* dengan tema *self actualization* atau aktualisasi diri memiliki durasi 20 menit. Film ini menceritakan tentang perjalanan Ujang yang merasa bosan dan tidak puas dengan pekerjaannya saat ini. Dia mempunyai impian kecil sejak dulu yaitu menjadi seorang suit *actor* (pemeran tokoh fiktif *tokusatsu* yang bernama *Mamang Keder*). Namun, keinginannya untuk mewujudkan impian masa kecil itu harus berhadapan dengan kenyataan dan tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga yang harus menghidupi istrinya yang sedang hamil. Ujang dihadapkan pada dilema antara mengejar mimpinya atau mendahulukan kewajibannya mencari nafkah untuk keluarga.

#### Konsep Karya

Dalam film pendek fiksi “Mengejar Keder”, penulis selaku editor menitikberatkan *slow motion* untuk mencapai *dramatic tension* sebagai konsep penciptaan. Dalam film ini, disuatu kesempatan Ujang pun *resign* dari kantornya dan mengejar impian masa kecilnya sebagai salah satu suit aktor film favoritnya sejak kecil. Namun ditengah perjalanan untuk mencapai impiannya, Ayu tidak kuat menahan bayi yang ada di perutnya dan mengharuskan Ayu untuk lahiran di saat itu juga. Terpaksa Ujang harus mengorbankan pekerjaan yang baru saja ia dapatkan dan menemani istrinya lahiran di mobil tahu bulat. Proses lahiran Ayu dimobil tahu bulat akan ditunjukkan dengan penggunaan *slow motion*. Penerapan