

pada cerita. Contohnya teknik *jump cut* bisa digunakan pada saat memperkenalkan sebuah karakter, untuk menonjolkan suatu kondisi mental, dan juga bisa untuk memperkuat ketegangan pada sebuah film. Dalam penelitian ini penulis ingin menerapkan teknik *jump cut* pada film pendek tugas akhir yang berjudul *Masquerade Parade*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *jump cut* dalam membangun emosi depresi pada film pendek *Masquerade Parade*?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Pembahasan pada topik skripsi ini akan dibatasi pada penerapan *jump cut* dalam membangun emosi depresi karakter utama pada *scene 9* dari film pendek *Masquerade Parade*.

2. STUDI LITERATUR

Pada penulisan skripsi ini, penulis menggunakan *cutting editing*. Penulis juga menggunakan teori pendukung berupa ritme dan tensi sebagai landasan dalam proses *editing* film pendek *Masquerade Parade*.

2.1 LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama akan membahas tentang unsur *jump cut editing* dalam film.
2. Teori pendukung akan membahas tentang emosi depresi dalam sebuah film.
3. Teori pendukung lainnya akan membahas tentang *post-traumatic stress disorders*.

2.1.1 UNSUR JUMP CUT EDITING DALAM FILM

Dalam sebuah film ada tahap yang disebut sebagai *editing*, di mana tahap ini dilakukan setelah tahap produksi pada saat pembuatan sebuah film. Secara umum tahap *editing* adalah menyusun klip-klip yang sudah diambil pada tahap produksi menjadi sebuah cerita yang sudah ditentukan dalam sebuah skrip. Dalam *editing* ada dua tahap yang harus dilalui oleh seorang editor, yaitu *offline editing* dan

online editing. Dalam tahap *offline editing* editor harus menyusun semua klip dan dijadikan sebuah film, dan selanjutnya *online editing* untuk melakukan proses *color grading*, dan *visual effect* (Bordwell, 2017).

Dalam tahap *offline editing* ada beberapa unsur yang harus diterapkan pada film, salah satunya adalah *cutting*. Dalam proses *cutting* ada beberapa jenis *cutting* yang bisa diterapkan pada film yang sedang dibuat, yaitu:

1. *Jump Cut*
2. *L Cut* dan *J Cut*
3. *Cross Cut*
4. *Match Cut*
5. *Montage*

Salah satu jenis *cutting* yang menarik yaitu *jump cut*. Teknik ini sering kali digunakan pada film *action*, film *horror*, dan video musik. *Jump cut* merupakan salah satu teknik *editing* yang menciptakan sebuah lompatan-lompatan gambar dalam satu *shot* yang mengakibatkan adanya perubahan posisi suatu objek atau karakter dalam sebuah film. *Jump cut* merubah tata letak objek atau karakter pada latar atau *scene* yang sama. Dalam hal *jump cut* sebenarnya dapat memutuskan suatu kontinuitas dalam sebuah film, tetapi teknik tersebut dapat menunjukkan rasa kacau, depresi, kegelisahan, dan kebingungan kepada penonton. Teknik *jump cut* dapat digunakan pada situasi kondisi untuk mendapatkan poin dramatis pada sebuah film, dapat menjelaskan pemikiran sebuah karakter kepada penonton, dan memberikan para penonton untuk memikirkan persepsi mereka tentang adegan tersebut (Chandler, 2009).

Pada teknik *jump cut* seorang editor harus bisa menentukan titik potong sebuah *shot* yang akan dibagi menjadi beberapa bagian untuk mempermudah editor melakukannya. Ada cara lain untuk melakukan teknik *jump cut*, yaitu dengan cara melibatkan pengulangan dari waktu ke waktu. *Jump cut* sendiri juga bisa dikatakan sebagai sebuah ‘lompatan’ dalam ruang dan waktu, di mana hal tersebut dapat mengganggu penonton terhadap cerita (Hockrow, 2015).

Hal lain yang terkait dan juga penting adalah juxtaposisi dalam sebuah film. Juxtaposisi sendiri adalah sebuah teknik yang meletakkan dua atau lebih

elemen secara berdampingan untuk bisa menunjukkan perbedaan atau persamaan pada film atau *scene* tertentu, dan dari meletakkan elemen-elemen tersebut bisa terciptakan sebuah makna baru atau juga bisa memperkuat cerita tersebut. Juxtaposisi bisa dicapai pada beberapa metode seperti *editing*, sinematografi, dan penulisan skenario (Bordwell, 2017).

2.1.2 MENUNJANG SUASANA ATAU PERASAAN DEPRESI DENGAN TEKNIK *EDITING JUMP CUT*

Untuk bisa memberikan informasi ke dalam film, seorang sutradara dan editor harus bisa menggunakan penekanan dramatis untuk bisa merealisasikan apa yang ingin disampaikan kepada penonton. Penekanan dramatis tersebut bisa diaplikasikan pada sebuah petunjuk, pencerahan, atau juga bisa dari *mood* karakter. Editor juga harus bisa mengatur jalannya cerita dengan menggunakan teknik-teknik *cutting* agar penonton bisa merasakan penekanan dramatis pada film yang dibuat. Ketika film tidak memiliki sebuah ritme maka terjadi ketidakrataan dalam sebuah cerita. Sebaliknya ketika film memiliki ritme yang baik, cerita akan mudah tersampaikan. Hal itu juga harus didukung dari seberapa lama adegan itu berlangsung, karena bisa membuat penonton menyerap apa yang ingin disampaikan dari film tersebut. Sebuah ritme juga bisa dipengaruhi dari jenis transisi yang akan digunakan oleh editor, dan dari transisi itulah seorang editor bisa menentukan berlalunya waktu atau sebuah lokasi (Dancyger, 2018).

Pearlman (2015) menyatakan bahwa mengirimkan sebuah emosi dengan benar dari satu karakter ke karakter lainnya bukan hanya soal menentukan kecepatan ekspresi emosi, tetapi bagaimana emosi tersebut juga diterima oleh penonton. Jika karakter dalam sebuah film diperankan dengan baik, maka akan memudahkan editor dalam membentuk emosi dalam film tersebut. Dalam proses *editing* pada film, permainan ritme *editing* akan menimbulkan kesan konflik batin yang terjadi dan bisa disampaikan dengan berbagai cara. *Pacing* yang lambat bisa digunakan untuk memberikan penonton kesempatan agar bisa terbawa perasaan yang karakter utama ingin sampaikan. Selain itu *pacing* cepat dan teknik *jump cut*

bisa digunakan untuk menunjukkan rasa kegelisahan dan kemarahan karakter utama kepada penonton. Dalam hal ini *pacing* sangat membantu menciptakan emosi dalam cerita yang disampaikan. Dalam proses *editing* film, tempo sering digunakan sebagai cara untuk menciptakan ritme dalam kecepatan sebuah cerita. Pearlman (2015) mengatakan “*pacing is a felt experience of movement created by the rates and amounts of movement in a single shot and by the rates and amounts of movement across a series of edited shots*”.

Penggunaan konsep *emotional rhythm* dalam *editing* bisa membantu pengemasan sebuah film untuk merepresentasikan perasaan dari karakter utama dan dapat menciptakan kedekatan emosional tokoh utama tersebut dengan penonton. Dari hal ini *emotional rhythm* hanya mengutamakan emosi sebagai pembentuk ritme dengan memusatkan perhatian penonton pada emosi yang akan disampaikan oleh karakter utama dalam sebuah film. Dalam proses *editing*, seorang editor dapat melihat dari ekspresi wajah karakter, melihat ritmenya ada di mana, dan menentukan *cutting* yang sesuai. Dengan mengedepankan emosi dalam mengatur tempo, kesinambungan kurang menjadi prioritas, dikarenakan seorang editor mengarahkan penonton untuk merasakan emosi pada film tersebut. Jika seorang editor berhasil untuk menciptakan ritme emosi, penonton akan bisa mengikuti emosi yang akan disampaikan (Pearlman, 2015).

Para editor memiliki kekuatan atau hak untuk bisa memanipulasi waktu dalam sebuah cerita. Para penonton yang mengikuti ceritanya akan merasakan sensasi lambat atau cepat. Pada akhirnya penonton akan merasakan bagaimana sebuah film bukan hanya memberikan sebuah informasi, namun juga bisa memberikan emosi dalam setiap ceritanya. Dalam hal memutuskan *pacing* cepat atau lambat dalam proses *editing* didasari oleh muatan emosi yang akan dibawa oleh cerita itu sendiri. Dari sini editor juga harus bisa memahami emosi dan tujuan yang ada dalam sebuah cerita, sehingga bisa tepat dalam menentukan *pacing* cepat atau lambat (Crittenden, 2016).

2.1.3 POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER

Terkait dengan konsep emosi depresi, *post-traumatic stress disorder* (PTSD) adalah gangguan kesehatan mental yang terjadi kepada seseorang yang mengalami peristiwa traumatis (American Psychiatric Association, 2013). Pada gangguan ini seseorang pernah mengalami peristiwa seperti kecelakaan serius, bencana alam, kekerasan fisik, atau pengalaman perang. *Post-traumatic stress disorder* sendiri memiliki gejala seperti mimpi buruk, kecemasan yang berlebihan, dan pikiran atau perasaan yang tidak terkendali, ketika orang tersebut pernah mengalami peristiwa tersebut. *Post-traumatic stress disorder* sendiri lebih sering terjadi pada perempuan dibandingkan dengan laki-laki sepanjang rentang hidup. Gejala tersebut akan lebih lama terjadi pada perempuan dibandingkan dengan laki-laki, dikarenakan perempuan seringkali mengalami peristiwa traumatis seperti pemerkosaan, dan bentuk kekerasan lainnya pada hidupnya (hlm. 278).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Dalam karya tugas akhir ini penulis membuat sebuah film pendek fiksi bergenre drama dengan durasi 17 menit dan dengan resolusi 4K. Film pendek fiksi ini berjudul *Masquarade Parade*. Film ini mengambil tema Perjuangan Kemiskinan. *Logline* dan *Statement* pada film *Masquarade Parade* sebagai berikut:

Logline: Lisa seorang perempuan yang baru saja keluar dari penjara, harus mencari dana besar untuk pengobatan ibunya, tetapi tidak ada yang bersedia membantunya.

Statement: Hidup begitu keras bagi masyarakat menengah ke bawah dan segala hal memiliki konsekuensinya.