

2. STUDI LITERATUR

2.1. JUMP CUT

Jump cut merupakan potongan adegan yang menciptakan kontinuitas visual dalam gambar bergerak (Morante, 2017, hlm.67). *Jump cut* dapat diperoleh dengan cara menghapus sebagian dari tengah adegan dan menggabungkan bagian kepala dan ekor dalam *scene* tersebut sehingga menciptakan perubahan tiba-tiba dalam kontinuitas visual aslinya. Contohnya dalam Film *Breathless* (1960) karya Jean Luc Godard, terdapat adegan mobil *convertible* yang diulang dari sudut yang sama, dengan perubahan cahaya, latar belakang, dan posisi yang sedikit berubah. Karena itu, kedua adegan yang dipotong dari objek, subjek, atau peristiwa mengalami tidak terduganya perubahan perspektif (McMullan, 2021, hlm. 4).

Dapat diketahui *jump cut* sebagai penggabungan dua adegan yang tidak berurutan. Dengan adegan-adegan tersebut mengenali perubahan arah dan tindakan yang tidak terduga. Sebagai contoh, Film *2001: A Space Odyssey* (1968) karya Stanley Kubrick, adegan tulang paha yang berputar di udara dipotong ke bentuk yang mirip dengan satelit di ruang angkasa (McMullan, 2021, hlm. 4). *Jump cut* dapat digunakan untuk mempercepat ritme sebuah adegan. Di mana tidak hanya pada adegan aksi saja melainkan dapat digunakan untuk menghasilkan adegan *flashback* seakan memori yang muncul berupa potongan-potongan secara tidak berurutan (Widyaningrum, 2017, hlm. 16).

Terkadang, penonton merasa kurang puas dengan pemahaman waktu dan ruang dalam sebuah adegan. Oleh karena itu, *jump cut* sendiri dapat memicu respons emosional, kognitif, atau fisiologis yang perlu dipertimbangkan sebelumnya oleh sutradara. Hal ini menyiratkan bahwa diskontinuitas yang disajikan melalui *jump cut* dapat digunakan untuk menggambarkan gambaran yang kurang stabil tentang kepribadian, sebagai peringatan bagi penonton untuk waspada terhadap manipulasi seperti aturan pemotongan kontinuitas. Selain itu, terdapat jenis *jump cut* yang mirip dengan teori montase, seperti montase intelektual, di

mana dua adegan yang berbeda bertabrakan secara dialektis untuk menghasilkan makna ketiga yang baru (McMullan, 2021, hlm. 4—5).

Jump cut dapat digunakan dalam beberapa keadaan antara lain keadaan untuk meningkatkan ketegangan contohnya pada Stanley Kubrick's *The Shining* (1980) yang melakukan pengambilan gambar secara bergantian antara jarak jauh dan dekat yang bertujuan untuk menunjukkan pembantaian berdarah. *Jump cut* tidak memberikan kesempatan pada penonton untuk berpaling sehingga membuat suasana menjadi lebih mencekam. Selanjutnya, keadaan saat menunjukkan perjalanan waktu yaitu metode untuk memperlihatkan lamanya waktu seseorang berada di suatu tempat atau kondisi fisik tertentu seperti cedera dan kehamilan. Terakhir, keadaan untuk menekankan suatu perubahan kondisi mental dengan kata lain perubahan suasana hati seseorang. *Jump cut* merupakan cara efektif untuk menggambarkan perubahan emosi seseorang dari senang menjadi sedih dengan cepat. Dengan ini, *jump cut* dapat membangun emosi-emosi atau suasana hati yang tidak menyenangkan seperti kebingungan, kegugupan, dan ketakutan (Fraser, 2022, hlm. 2—5).

2.2. KETAKUTAN MANUSIA

Ketakutan merupakan respon emosional seseorang terhadap rangsangan eksternal yang dapat mengancam dirinya (Karujan, Wanda, & Rachmawati, 2023, hlm.753). Menurut beberapa ahli, salah satunya Spielberg (1983 yang dikutip dalam Hernawaty, 2015) mengatakan bahwa ketakutan merupakan keadaan emosional yang sementara, muncul dengan rasa tegang dan khawatir yang sifatnya sadar dan subjektif. Rasa takut sering muncul dikarenakan kondisi lingkungan tertentu. Sementara itu, menurut Gunarsa (2008) menjelaskan bahwa rasa takut muncul karena terdapat sebuah ancaman, maka individu tersebut akan menghindari (Wijaya, 2017, hlm. 5).

Menurut Newbold (2006), rasa takut dikelompokkan menjadi empat bagian berdasarkan penyebabnya antara lain rasa takut akan kehilangan seseorang atau

benda miliknya, rasa takut akan hal-hal yang tidak nyata atau supernatural yang dapat dicontohkan pada takut akan Tuhan, dan rasa takut akan orang lain yang dapat menyebabkan intervensi untuk kebutuhan mereka. Terakhir, rasa takut akan kematian, mengalami kekerasan, mendapatkan kritikan yang menyakitkan, ataupun cedera yang disebabkan oleh seseorang bisa juga akibat dari *bullying* (Wijaya, 2017, hlm. 4). Kejadian masa lalu juga dapat menimbulkan rasa takut dikarenakan *flashback* dapat menampilkan kembali kejadian yang telah berlalu dengan tujuan untuk memperjelas sebuah keadaan yang sudah dihadapi dalam adegan sehingga ketakutannya muncul (Prakoso, 2017, hlm. 4—5).

2.3. BULLYING

Bullying merupakan tindakan perilaku agresif oleh sekelompok atau seseorang yang dilakukan secara berulang-ulang dimana individu tersebut tidak dapat melakukan perlawanan. *LSM Plan International dan International Center for Research on Women (ICRW)* menggugah mengenai kekerasan terhadap anak di sekolah. Di Asia, tercatat bahwa kasus *bullying* yang terjadi pada siswa di sekolah hingga 70% (Liyanovitasari, Suwanti, & Umi Setyoningrum, 2023, hlm.37—38). Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan bahwa Indonesia mendapatkan kasus *bullying* di sekolah yang paling banyak dibuktikan dengan pelaporan perlindungan anak sebesar 369 laporan dengan 25% laporan merupakan laporan dari pendidikan yaitu 1480 kejadian dan masih banyak tindakan kekerasan yang tidak dilaporkan (Sulisrudatin, 2015, hlm.58). Salah satu jenis *bullying* adalah *bullying* verbal yang memiliki arti tindakan intimidasi secara verbal yang dilakukan berulang-ulang. Contoh *bullying* verbal yaitu terjadinya rasisme kepada orang lain dengan membandingkan perbedaan warna kulit dan perbedaan suku (Najah et al., 2022, hlm. 1185).

Faktor-faktor terjadinya *bullying* antara lain faktor keluarga yaitu kurangnya keharmonisan keluarga, ketidakpedulian orang tua terhadap anaknya, dan pola asuh orang tua yang terlalu membebaskan pergaulan tanpa batasan. Dengan ini, membuat anak tersebut menjadi kurang perhatian dan mengikuti

perilaku orang tuanya yang kemudian dilampiaskan pada *bullying*. Selanjutnya, teman di sekolah yang kerap menjadi faktor *bullying*. Dikarenakan lingkungan sekolah atau pergaulan yang kurang baik dan kurang pengawasan oleh guru sehingga mempengaruhi seseorang untuk melakukan *bullying*. Terakhir, faktor media yang mengandung kekerasan termasuk film dan internet yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam melakukan tindakan perundungan (Muspita, Nurhasanah, Martunis, 2017, hlm.34—36). Dampak dari *bullying* antara lain tidak suka bergaul dengan orang lain dan suka menyendiri, merasa takut bertemu dengan orang lain, perubahan yang cukup signifikan terhadap perilaku, dan depresi (Munawarah, 2022, hlm.22).

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' to the right.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA