

## 1. LATAR BELAKANG

Menurut Bordwell (2020), film adalah media visual serta audio yang sanggup merepresentasikan realita, kisah, gagasan, serta emosi yang ditangkap dengan kamera melalui pergerakan gambar dan suara. Untuk memperoleh film dengan runtutan cerita yang sesuai dengan visi sutradara, salah satu syaratnya; Film harus melewati fase pasca-produksi untuk melakukan tahap penyuntingan gambar untuk membentuk sebuah cerita yang utuh. Cerita dalam film dapat dikemas dengan berbagai genre beserta jenisnya. Salah satunya genre komedi yang dikenal karena kemampuannya untuk memperoleh tawa dari audiensnya. Secara sederhana, komedi dapat memperoleh tawa audiensnya melalui ekspektasi audiens yang dibangun, lalu dipatahkan secara tidak terduga ataupun terduga. (hlm. 1-2)

Carroll (2019) menjelaskan bahwa *Mood* juga merupakan elemen yang melekat setelah genre, karena mood merupakan elemen yang menentukan suasana pada suatu adegan yang akan dirasakan oleh penonton. *Mood* dapat dirancang sedemikian rupa untuk menyokong keseluruhan cerita agar film tidak terasa monoton dan film dapat dinikmati; yang juga dapat dirancang pada tahap pasca-produksi melalui penyuntingan (hlm. 71).

Salah satu teknik penyuntingan yang cukup sering digunakan dalam film komedi adalah *smash cut*, di mana ekspektasi penonton yang dibangun melalui *shot-shot* yang telah disusun, namun dipatahkan dengan shot yang kontras dari segi karakter, latar, ataupun objek. Penerapan teknik *smash cut* dalam film ini dipelajari untuk melihat bagaimana penggunaannya dapat memperkuat atau mendukung pemahaman penonton terhadap *mood* bahagia yang dapat diatur sedemikian rupa. *Smash cut* dipilih karena kemampuannya untuk menciptakan kesan yang dinamis dan energik, serta suasana melalui ekspektasi yang dibangun. Penulis memilih film “Di Sini Jual Makanan Kucing” sebagai sumber referensi dikarenakan penulis beserta rekan mahasiswa dalam kelompok Proyek Independen (Acierto Visuals) telah berhasil terlibat sebagai *heads of departments* dan selesai dalam pembuatan film tersebut.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana penerapan *smash cut* dalam menciptakan *mood* bahagia dalam film “Di Sini Jual Makanan Kucing”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Penulis membatasi penelitian ini dengan 2 *scene* di mana salah satu anggota kultus menjelaskan betapa berwibawanya Master Pepi dan persiapan Master Pepi dengan Ciki yang akan diwawancarai oleh Astika. Penelitian juga dibatasi dengan membahas *smash cut* sebagai elemen *editing* yang menentukan *mood* bahagia pada beberapa *scene* dalam film.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik *editing smash cut* dalam menciptakan *mood* bahagia pada suatu film.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA