

pada perasaan tertekan dan ketegangan mental. Tingkat stres yang rendah bisa diinginkan, bermanfaat, dan bahkan sehat. (Purwanti, 2022)

Kaneshiro (2022) mengatakan pada artikelnya bahwa stres bisa terjadi sebagai respons terhadap perubahan negatif dalam kehidupan seorang anak. Meskipun dalam jumlah kecil stres bisa bermanfaat, namun stres berlebihan dapat memengaruhi cara seorang anak berpikir, bertindak, dan merasa. Anak-anak belajar bagaimana merespons stres seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Banyak peristiwa stres yang dapat diatasi oleh orang dewasa mungkin akan menyebabkan stres pada anak. Sebagai akibatnya, bahkan perubahan kecil pun bisa mempengaruhi perasaan keamanan dan kenyamanan seorang anak. Faktor-faktor pemicu stres bagi anak-anak meliputi:

1. Khawatir tentang tugas sekolah atau nilai
2. Mengatur tanggung jawab, seperti sekolah dan pekerjaan atau olahraga
3. Masalah dengan teman, perundungan, atau tekanan dari kelompok sebaya
4. Pindah sekolah, pindah rumah, atau menghadapi masalah perumahan atau kehilangan tempat tinggal
5. Memiliki pemikiran negatif tentang diri sendiri
6. Mengalami perubahan tubuh, baik pada anak laki-laki maupun perempuan
7. Melihat orangtua bercerai atau berpisah
8. Masalah keuangan dalam keluarga
9. Tinggal di rumah atau lingkungan yang tidak aman

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Bersandiwara di Balik Layar (2024) merupakan sebuah film pendek fiksi *live-action* yang bergenre drama dan memiliki tema eksploitasi yang diproduksi oleh Lunar Films. Film ini memiliki resolusi 2880 x 2160 dengan aspek rasio 4:3 dan berdurasi sekitar 15 menit.

3.2. KONSEP KARYA

Bersandiwara di Balik Layar (2024) merupakan sebuah film pendek yang menceritakan tentang Raka, seorang anak kecil yang hanya ingin bersenang-senang dengan temannya pada saat ia masih muda. Namun Lila, ibu Raka ingin Raka menjadi aktor cilik dan selalu meminta Raka untuk mengikuti syuting. Film ini ingin menceritakan bahwa Raka masih belum di umur dimana ia memiliki kewajiban untuk bekerja sebagai tulang punggung dan masih berhak bersenang-senang dengan teman-temannya. Arrayyan selaku sutradara ingin menggambarkan film ini tentang apa yang dirasakan oleh anak-anak kecil yang dituntut oleh orang tua untuk mencapai impian yang diberikan oleh orang tuanya dan bukan pilihan sendiri. Ia ingin para penonton ikut merasa kesal terhadap perlakuan orang tua terhadap Raka dimana Raka akhirnya mengeluarkan tangisan di klimaks film dan akan didukung oleh *scene* montase yang akan membawa ketegangan sebelum klimaks film.

Oleh karena itu, penulis ingin meningkatkan ketegangan dalam film dengan menerapkan montase metrik ke dalam film *Bersandiwara di Balik Layar*. Dalam tahap *offline editing* penulis akan menggunakan berbagai macam *shot* yang telah diambil dan menyatukannya dalam montase untuk memberi kesan kilasan ingatan yang telah terjadi dalam film. Montase akan dimulai secara lambat dimana perlahan-lahan potongan *shot* akan semakin lama semakin pendek membuat sensasi akselerasi dan ketegangan seperti di montase film *Everything Everywhere All at Once* (2022) dimana Evelyn melewati seluruh dunia yang telah ia alami hanya dalam 35 detik dan menggunakan sekitar lebih dari 100 *shot* yang berbeda.

3.3. TAHAPAN KERJA

1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan
Ide atau gagasan film mulai dirancang pada Desember 2023 oleh Arrayyan selaku sutradara dan *scriptwriter* dibantu oleh Rava Sabrina. Setelah menulis beberapa *logline* kasaran, penulis dan anggota lainnya

juga menentukan *logline* mana yang ingin dikembangkan dan dijadikan sebuah film pendek dimana *Bersandiwara di Balik Layar* (2024) terpilih menjadi *logline* utama kelompok penulis.

b. Observasi

Setelah melakukan observasi, penulis merasakan bahwa ketegangan tidak hanya digunakan untuk film-film horor. Namun, juga digunakan untuk *scene* klimaks pada saat *ending* dari film. Oleh karena itu, penulis ingin meningkatkan ketegangan dalam *scene* klimaks film pendek *Bersandiwara di Balik Layar* (2024).

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan oleh penulis adalah montase metrik dan didukung oleh teori pendukung yaitu *flashback* dan *dramatic tension*. Penulis ingin menggunakan montase metrik untuk meningkatkan ketegangan film bersama dengan *scene flashback* dan menerapkan montase metrik dengan memotong *shot* dari yang awalnya berdurasi panjang dan perlahan-lahan menjadi lebih pendek memberi sensasi akselerasi.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

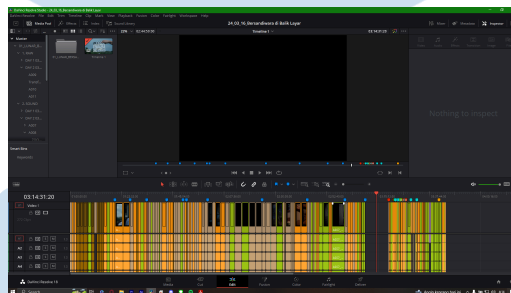
Penulis tidak pernah melakukan suntingan dengan montase metrik oleh karena itu penulis merasa ia bereksperimen dengan suntingan tersebut dengan mengaplikasikan montase metrik ke dalam film ini. Penulis juga memilih *shot* yang melalui ekspresi Raka pada saat gambar tersebut seperti pada saat ia sedang dituntut oleh ibunya untuk bekerja dan pada saat ia sedang bekerja. Penulis juga menambahkan beberapa *shot* dimana Raka sedang bersendirinya di kamarnya, bermain dengan temannya namun harus dijemput untuk kerja, dan juga pada saat ia harus pergi kerja untuk menunjukkan kehidupan sehari-hari Raka yang tertuntut membuat ia merasakan stres.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Penulis mengeksplorasi menggunakan aplikasi sunting yang berbeda dari biasanya yaitu Davinci Resolve Studio, penulis biasanya menggunakan Premiere Pro, penulis juga tidak terbiasa melakukan suntingan yang memiliki banyak *cut* yang harus dilakukan untuk memberi efek montase metrik. Hal tersebut membuat penulis harus dapat bereksplorasi aplikasi dan juga cara menyunting dengan efektif.

2. Produksi:

Produksi dilakukan pada tanggal 16 Maret 2024 hingga 17 Maret 2024 dimana pada saat produksi penulis memiliki tugas untuk melakukan *sync* terhadap suara dan gambar yang telah diambil. Penulis juga memberi saran dan masukan terhadap gambar-gambar yang telah dan akan diambil agar dapat disunting secara lancar. Penulis juga melakukan *assembly cut* dan juga melakukan *preview* dan menyeleksi *files* yang menurut penulis bagus atau tidak bagus melalui warna.



Gambar 2. Timeline *assembly cut*
Sumber: Dokumentasi pribadi

3. Pasca produksi:

Proses pasca produksi dimulai dari tanggal 17 Maret 2024 hingga tanggal 2 April 2024. Dalam pasca produksi penulis melakukan proses *offline editing* dimulai dari *transcode*, *sync*, *preview*, *selection*, *assembly cut*, *rough cut*, *fine cut*, dan *picture lock*. Dalam proses tersebut penulis menerapkan montase metrik ke dalam film *Bersandiwara di Balik Layar*, dalam proses tersebut, penulis juga mengerjakannya sebanyak 6 draf untuk proses *rough cut* yang

akan dilakukan *preview* dan *review* oleh sutradara. Penulis juga mengalami beberapa rintangan seperti beberapa *scene* dan *shot* yang terasa sangat patah dan tidak sambung. Penulis juga akhirnya memutuskan untuk menghapus beberapa *shot* yang menurut penulis tidak perlu digunakan dan sangat tidak cocok untuk digunakan dalam film *Bersandiwara di Balik Layar*.

Penulis juga akan melakukan *online editing* melakukan *touch up* pada beberapa *shot* yang terdapat bocoran orang maupun barang. Penulis juga melakukan *sky replacement* pada salah satu *shot* untuk membuat langit lebih terlihat. Setelah semua itu selesai penulis juga akan melakukan *married print* dengan menggabungkan hasil *color grading* dari *colorist* dan juga hasil *sound design* dari *sound designer*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Dalam film *Bersandiwara di Balik Layar (2024)*, penulis memiliki tanggung jawab sebagai *offline editor*. Film ini mengandung total 11 *scene* dan penulis akan membatasi dan membahas *scene* 10 yaitu merupakan *scene* klimaks. Dalam adegan tersebut, penulis akan menerapkan montase metrik untuk menggambarkan emosi stres yang dirasakan oleh Raka kepada penonton. Penulis akan mengakselerasi *shot* dengan montase metrik untuk meningkatkan ketegangan emosional dalam adegan dan menggambarkan stres yang dirasakan oleh Raka dalam kepada penonton. Penulis ingin meningkatkan ketegangan di adegan tersebut agar penonton dapat merasakan tangisan yang dikeluarkan Raka merupakan emosi yang selama ini ia tahan. Oleh karena itu, dari stres yang ia tahan semakin lama meningkat dan akhirnya lepas juga menjadi sebuah air mata seperti yang terlihat pada Lampiran Deskripsi *Shot Scene* 10 dan 11.

4.2. ANALISIS KARYA

Dalam penelitian ini, tujuan utama dari penulis adalah untuk menggunakan adegan ini untuk menggambarkan stres yang dirasakan oleh Raka pada bagian