

1. LATAR BELAKANG

Bordwell *et al.* (2023) berpendapat *film* tidak hanya menyampaikan informasi dan gagasan, tetapi juga memperkenalkan kita pada tempat serta cara hidup yang mungkin belum pernah kita ketahui. Lebih dari itu, *film* juga menawarkan pengalaman estetis yang mendalam. *Film* membawa penonton melalui berbagai pengalaman, yang sering kali dibangun melalui narasi dengan karakter yang membangkitkan keterikatan emosional.

Menurut Holt (2020) *editing film* adalah proses *editing*, intuisi dan ritme berperan penting dalam membentuk pengalaman menonton. Sebagai penonton pertama dari sebuah *film*, keputusan intuitif *editor* akan langsung memengaruhi bagaimana penonton merasakan dan ikut kedalam dunia didalam *film* tersebut. Para psikolog, ilmuwan, dan koreografer memandang *film editing* sebagai bentuk koreografi. Mereka membahas tentang bagaimana *dance* diciptakan serta bagaimana dapat dipersepsi dan dipahami oleh penonton. Cara kerja kognisi dalam memahami *dance* ini mirip dengan cara kita memahami *film editing* dalam *film* (Pearlman, 2016).

Dalam proses *editing film*, empati kinestetik—yakni kemampuan untuk merasakan dan merespons gerakan serta emosi karakter secara intuitif—memiliki peran penting dalam membentuk dan mengembangkan karakter, terutama dalam karakter yang kompleks. Empati ini tidak hanya mendukung pemahaman mendalam terhadap karakter, tetapi juga memperkaya pendekatan kreatif dalam seni pada *editing* (Brennan & Pearlman, 2023; Pearlman, 2018).

Kemudian, di dalam film pendek *Tide of Memories*, fungsi *continuity editing* tidak hanya menjaga kesinambungan visual, tetapi juga menciptakan ruang bagi *self-disclosure* karakter Fandi, baik secara *verbal* maupun *non-verbal*. *Self-disclosure* pada karakter Fandi ini muncul berulang, maka secara naratif dan emosional, penonton menangkap dan menyadari adanya kebutuhan mendalam

Fandi untuk mendapatkan validasi atau perhatian dari figur lain, yaitu ayahnya. Dengan demikian, *continuity editing* turut membentuk gambaran dinamika karakter Fandi terhadap lingkungan sekitarnya.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *continuity editing* dengan identifikasi *self-disclosure* mempengaruhi pembentukan dinamika karakter Fandi dalam film pendek *Tide of Memories*?

1.2 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dibatasi pada karakter Fandi terkait *breadth*, *depth*, *duration* serta *verbal* dan *non-verbal* dalam durasi 14 menit atau seluruh film.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Skripsi penciptaan ini bertujuan untuk menunjukkan editor mampu mengidentifikasi *self-disclosure* karakter serta menerapkan *continuity editing* sebagai kontribusi terhadap penggambaran dinamika karakter Fandi dalam film pendek *Tide of Memories*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. CONTINUITY EDITING

Continuity editing merupakan teknik *editing* yang bertujuan menciptakan kesinambungan ruang dan waktu dalam film. Teknik ini memungkinkan serangkaian shot yang berbeda tampak berlangsung secara mulus dan logis dalam satu alur kejadian. *Continuity editing* tidak hanya menjaga kontinuitas *visual*, tetapi juga memberi editor kendali atas ritme, energi, dan sudut pandang terhadap karakter, yang secara langsung memengaruhi keterlibatan penonton yaitu