

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

menyusun materi secara efektif agar menghasilkan film terbaik yang dapat menyentuh emosi (Bowen, 2023; Pearlman, 2016).

Bordwell *et al.* (2024) mengungkapkan bahwa *editing jump cut* dapat memanipulasi urutan, frekuensi, dan durasi waktu cerita. Contohnya terlihat pada film *Pierrot le fou* karya Jean-Luc Godard, yang menggunakan *jump cut* untuk memecah logika naratif kronologis dan membawa penonton untuk aktif dalam merakit makna cerita. Kemudian, penggunaan *editing long take* dapat menciptakan pengalaman sinematik yang lebih imersif. Dalam film *Rope* sutradara Hitchcock, 11 shot panjang digunakan untuk menjaga kontinuitas psikologis karakter dan membangun ketegangan secara *real-time*. Teknik ini memberi ruang bagi penonton untuk menyimak detail ekspresi dan perilaku karakter. Selanjutnya, *editing shot/reverse shot* merupakan strategi umum dalam menyajikan dialog antara dua karakter. Teknik ini menciptakan dinamika tatapan dan memberi ruang kepada penonton untuk masuk ke dalam interaksi psikologis yang terjadi. Sebagai contoh, dalam film *La La Land*, adegan pertengkaran antara Mia dan Sebastian saat makan malam diarahkan langsung ke masing-masing karakter. Hal ini memberikan intensitas emosional yang khas, terutama saat karakter secara perlahan mengungkapkan perasaan terdalamnya.

2.2. SELF-DISCLOSURE

Self-disclosure adalah proses pengungkapan informasi pribadi—baik secara *verbal* maupun *non-verbal*—kepada orang lain sebagai bagian dari interaksi sosial (Cozby, 1973; Balint *et al.*, 2022). Dalam film, bentuk *self-disclosure* dapat muncul melalui dialog yang jujur, ekspresi wajah yang terbuka, maupun gestur yang memperlihatkan kerentanan karakter. *Clip* yang mengandung komunikasi verbal cenderung lebih mudah dikenali secara emosional oleh audiens, misalnya rasa sedih, takut, terhibur, marah, atau jijik. Sementara itu, ekspresi *non-verbal* juga memiliki daya emosional yang kuat, dan sering kali diterima secara *universal* oleh penonton dari berbagai usia (Jenkins & Andrewes, 2012, hlm. 220 & 222–223).

Konsep *self-disclosure* memiliki tiga dimensi utama: *breadth* (luasnya topik yang diungkapkan), *depth* (kedalaman atau keintiman isi yang dibagikan), dan *duration* (lamanya pengungkapan berlangsung) (Omarzu, 2000). Ini berbeda dari *self-presentation*, yaitu usaha untuk mengelola citra diri di hadapan publik atau orang lain (Schlosser, 2020). Dalam konteks film, *self-disclosure* menunjukkan kejujuran karakter, sedangkan *self-presentation* bisa menunjukkan kepura-puraan atau strategi sosial. Memahami perbedaan ini membantu editor dalam menilai keaslian emosi karakter dan menentukan bagaimana mereka ditampilkan di layar.

Dalam konteks media naratif, *identification* atau proses identifikasi atas *self-disclosure* didefinisikan sebagai pengalaman menyelami peran karakter secara emosional dan kognitif. Identifikasi melibatkan empati, memahami perspektif karakter, serta motivasi karakter dalam cerita. Indikatornya termasuk kemampuan untuk memahami peristiwa sebagaimana karakter memahaminya, serta merasakan emosi yang dialami oleh karakter (Vogel & Oliver, 2014).

Pearlman (2025) menambahkan proses *editing* tidak hanya sekadar mengatur alur *visual* dan naratif, tetapi juga melibatkan resonansi emosional antara editor dan ritme gerak pada karakter film. Editor melakukan studi ritme terhadap tubuh dan ekspresi karakter, yang memicu respons empatik sehingga keputusan *editing* didasarkan pada keterhubungan antara gerak karakter dan intuisi tubuh editor. Dengan demikian, menurut penulis identifikasi atas *self-disclosure* karakter dan *continuity editing* berperan aktif dalam membentuk dinamika karakter.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Pada tugas akhir ini, penulis membuat film pendek fiksi berjudul *Tide of Memories* dengan genre drama dan memiliki durasi 15 menit. Film ini menceritakan tentang Fandi (M, 13) seorang anak yang belum siap atas kepergian ayahnya. Didalam