

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

perjalanan menuju pelarungan abu ayahnya, Fandi kabur dari om dan tantenya menuju rumah. Kemudian ia bertemu Jeremy, ayahnya, di sebuah kamar.

3.2. Konsep Karya

Film pendek *Tide of Memories* adalah sebuah karya yang menggambarkan perjalanan emosional seorang karakter yang mengalami kehilangan figur ayah. *Film* ini bercerita tentang Fandi (M, 13) yang ingin menghabiskan waktu lebih lama bersama dengan abu ayahnya namun keluarganya memaksa Fandi untuk segera melarung abu ayahnya. Film ini menggunakan *continuity editing* sebagai kebutuhan berjalannya naratif film, diantaranya *long take*, *shot-reverse-shot*, *jump cut*.

3.3. Tahapan Kerja

Proses kerja ini dibagi menjadi tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi, dengan penekanan pada ritme kerja, pendekatan *editing*, serta alur teknis yang mendukung pengolahan cerita dan estetika.

3.3.1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi dilakukan untuk membangun fondasi naratif dan *visual* film. Proses ini mencakup:

1. Observasi Film

Menonton film-film dengan ritme lambat (*slow-paced*) menjadi metode observatif untuk menyerap bagaimana tempo lambat dapat mempengaruhi pengalaman penonton secara emosional. Film referensi dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan atmosfer, *tone*, dan *treatment visual* yang ingin dicapai dalam karya ini. Penulis melakukan observasi berupa menonton beberapa film dan memperhatikan bagaimana editor dari film tersebut mengatur *pacing editing* sehingga penulis juga dapat mengimplementasikan pacing yang tepat pada karya film pendek ini. Salah satu contoh film dengan pacing yang lambat, *Paris, Texas* (1984) karya Wim Wenders, *Aftersun* (2022), *Interstellar* (2010).

2. Analisis Naskah (Script Analysis):

Naskah dianalisis tidak hanya dari segi struktur tiga babak, tetapi juga ritme dialog, jeda antar percakapan, serta transisi emosi antar adegan. Ini digunakan sebagai acuan utama untuk merancang bagaimana scene akan dipotong dan dirangkai pada tahap *editing* nantinya.

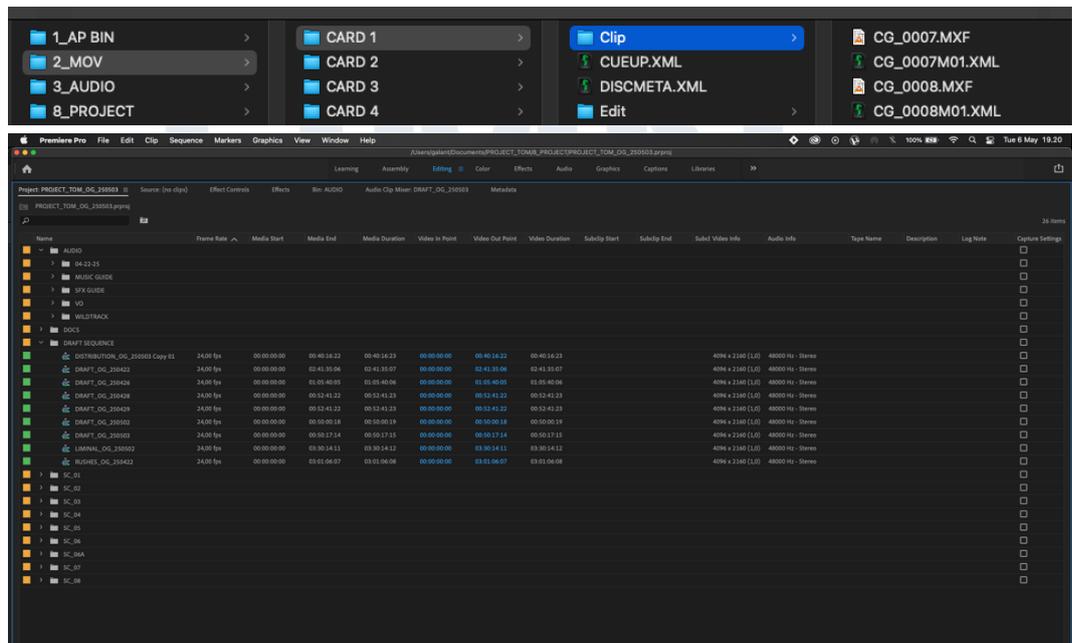
3.3.2. Produksi

Pada tahap produksi penulis melakukan strategi untuk mempercepat dan mengefisienkan proses transisi menuju pascaproduksi:

1. DIT (Digital Imaging Technician):

Data dari kamera ditransfer dan di-*backup* secara langsung di lokasi syuting, memastikan keamanan data dan memudahkan penyortiran *footage* dan *sync footage* + *WAV audio on set* dengan panduan *script continuity*.

2. Admin Offline dan Rushes:



Gambar 3.1. Admin offline di Finder dan Premiere Pro
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Proses *offline admin* di Finder dimulai bersamaan dengan pengumpulan *rushes* (footage mentah). *Rushes* dipakai oleh *script continuity*, *production designer* dan *director* untuk mengevaluasi adegan, sekaligus menjadi bahan *preview* awal untuk penyuntingan. *Rushes* kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi *Premiere Pro* menjadi 1 *timeline* sendiri.

3. Editing on Location

Penulis juga mencoba *editing on location* untuk mendapatkan gambaran pada tahap pascaproduksi nanti.

4. Meminta file Voice Over karakter on Location

Sebagai editor, penulis membutuhkan file *voice over* sebagai kebutuhan atas informasi pada cerita di film. Penulis meminta *director* untuk mengarahkan aktor untuk melakukan *voice over* dan mencari ruangan yang kedap suara disekitar *set* syuting. Kemudian *sound recordist* juga bersama *director* merekam suara *voice over* tersebut. Ini dilakukan karena alat sedang *proper* di *set* dan supaya tidak mengulang serta menanyakan kembali aktor disaat selesai syuting, sehingga tidak efisien.

5. AirDrop Macbook to iPhone sebagai Backup File tambahan:

Inovasi baru yang digunakan dalam produksi ini adalah proses pengiriman materi film melalui *AirDrop Macbook* langsung ke *iPhone* sebagai bentuk *on-set backup*. Hal ini sebenarnya metode tambahan dan menjadi alternatif penyimpanan jika terjadi kehilangan data dari *hard drive* utama.

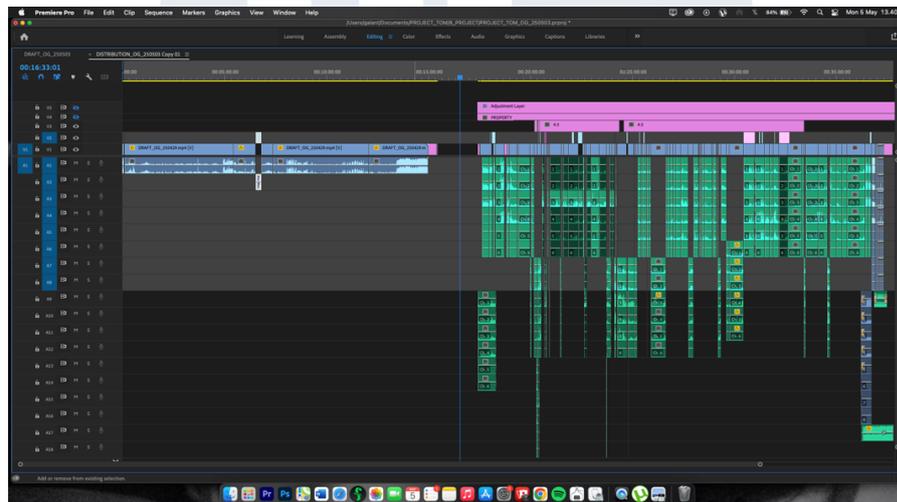
3.3.3. Pascaproduksi

A. Offline Editing

1. Admin Offline di Adobe Premiere Pro:

Proses awal *editing* dimulai dengan merapikan *bin* materi film. Penulis menambah *Bin* yaitu *Draft Sequence* berdasarkan tanggal *edit draft* “Tahun/Bulan/Tanggal” (contoh: DRAFT_250506). Kemudian melanjutkan *draft edit/rough cut* sambil memilih *shot* terbaik dari *rushes*.

2. Draft dan Rendered Edit:



Gambar 3.2 Kiri: *Rendered edit*, Kanan: *Rough Cut*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah melakukan *rough cut*, penulis melakukan *rendering* untuk mendapatkan *rendered draft* yang bisa dianalisis dan dievaluasi lebih lanjut oleh editor. Di tahap *draft edit/rough cut* yang pertama, penulis sebagai editor mendapatkan durasi film *Tide of Memories* 23 menit. *Rough cut 2* mendapatkan 20 menit, *rough cut 3* yaitu 15 menit.

Rendered Edit memungkinkan penulis untuk membentuk struktur naratif cerita dan kebutuhan durasi film yaitu 15 menit tanpa memikirkan hal kecil

terlebih dahulu yang tujuannya supaya fokus terhadap gambaran serta konteks pada filmnya. Juga memungkinkan untuk render lebih cepat dibandingkan *timeline* asli.

Kemudian di tahap *rendered edit*, penulis menambah *notes next rough cut* di *timeline* untuk gambaran seperti apa *editing rough cut* selanjutnya sehingga mempercepat ke proses *fine cut* dan *picture lock*.

Penulis membuat 3 *timeline sequence*: *Rushes*, *Liminal*, *Draft*.

Rushes sebagai *preview* seluruh *footage*.

Liminal sebagai wadah *edit footage*, dengan sumber *footage* dari *rushes* yang jika ternyata *shot* lain ternyata lebih baik. *Draft* sebagai tempat *final edit*.

Lain-lainnya, penulis menambah:

1. *SFX* dan *Music Guide* -- di *fine cut*, editor mengubah *guide* ini menjadi *music/scoring final*
2. *Notes-notes* pada *Shot*
3. *Adjustment Layer watermark for preview*,
4. menambah *Lumetri Color* pada *contrast* karena *file footage* yaitu S-Log 3,
5. dan, selama *draft edit*, penulis juga memahami konteks yang ada di *script*.

3. Mendapatkan feedback dari audiens awam, filmmaker, editor lain dari hasil rough cut/fine cut

Keduanya sama-sama berkomentar tentang apa yang seharusnya ada *shot* informasi dan dari segi *acting*, serta sama-sama paham garis besar cerita pada film. Dari perspektif editor lain, bisa dipadatkan lagi untuk durasinya serta teknis-teknis lainnya.

4. Picture Lock:

Setelah seluruh struktur naratif dianggap stabil dan ritmenya sesuai dengan visi, dilakukan *picture lock*, yakni tahap finalisasi susunan gambar. Tidak ada lagi perubahan besar setelah ini.

B. Online Editing

1. Color Grading, Refined Audio

Setelah *picture lock*, masuk ke tahap *online editing* yang meliputi *Refining Audio* dan *Color Grading*.

2. Married Print:

Tahap akhir adalah membuat *married print*, yaitu penggabungan final antara gambar dan suara dalam satu *file master* yang siap distribusi atau presentasi.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Dalam karya penciptaan ini, penulis menggunakan teori *continuity editing*, *self-disclosure* untuk membangun dinamika. Penulis menganalisis sepanjang film melalui karakter Fandi. Pada film ini, penulis menggunakan *continuity editing* dengan total durasi 15 menit dengan 24 *frame per second*.

Film ini bercerita tentang Fandi yang dalam perjalanan menuju pelarungan abu ayahnya Jeremy, namun di tengah perjalanan Fandi kabur dari mobil om dan tantenya untuk pulang ke rumah ayahnya. Fandi kaget ketika tiba di kamar tiba-tiba muncul sosok Jeremy yang sedang merapikan dan mengemas pakaian-pakaian yang ada di kamar, kemudian langsung memeluk Jeremy. Tak lama kemudian, Fandi dan Jeremy menghabiskan waktu dengan bermain *game*, bercanda ria, menonton *series* kesukaan Fandi, membersihkan kamar, dan mengemas barang yang ada di kamar.

Setelah Fandi mendengar bahwa Jeremy akan pergi meninggalkan Fandi. Fandi marah dengan berontak ke Jeremy karena dirinya merasa ditinggal untuk yang kedua kalinya oleh Jeremy karena ia tak berdaya jika ditinggal sendirian. Setelah Fandi tertidur dari momen itu, Fandi mencari Jeremy yang sudah tidak ada keberadaannya di sisinya, tak lama dari mencari Jeremy di kamar ia mencari Jeremy di luar rumah namun tetap tak kunjung menemukannya, hal ini membuat Fandi