

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Bordwell, film adalah sebuah seni yang kompleks dan sebuah penggabungan antara elemen-elemen seperti narasi, gaya, dan teknis untuk menciptakan sebuah pengalaman atau *experience* visual dan emosional bagi para penonton. Film memiliki struktur naratif yang terdiri dari elemen seperti plot, setting, tema, dan karakter. Elemen naratif pada film tidak hanya bercerita mengenai sebuah cerita, melainkan elemen-elemen tersebut adalah sarana pembantu atau pemandu bagi penonton untuk merasakan sebuah pengalaman emosional dan intelektual melalui alur yang sudah dirancang. Menurut Bordwell, secara keseluruhan, film merupakan sebuah medium yang kaya dan berlapis-lapis. Film bukanlah sebuah hiburan semata, melainkan sebuah ekspresi seni dan artistik yang kompleks melalui penggabungan antara seni dan teknologi untuk menciptakan sebuah pengalaman yang unik secara emosional, visual, dan intelektual bagi penonton (Bordwell et al., 2017, 36). Kemudian, elemen-elemen yang disebutkan memiliki sebuah kerangka kerja yang membantu pembentukan elemen tersebut yang bernama genre.

Genre merupakan sebuah konstruksi historis dan budaya yang berfungsi dalam mengomunikasikan sebuah film kepada penonton. Bordwell menjelaskan bahwa genre mempunyai sifat tidak tetap yang akan terus berkembang seiring berjalannya waktu dengan berbagai pengaruh seperti permasalahan sosial, budaya, dan industri. Bordwell memberikan contoh genre film *noir* yang berkembang pada periode waktu tahun 1940-an sampai dengan 1950-an sebagai respons terhadap perubahan sosial dan estetika di Hollywood semasa peperangan. Film sendiri memiliki beberapa genre utama seperti *action*, drama, *horror*, *thriller*, komedi, *romance*, fantasi, petualangan, dan dokumenter. Namun, terdapat juga genre lain yang merupakan genre *film art* yang salah satunya adalah *slow cinema*.

Konsep *slow cinema* tidak selalu terpusat pada tempo, melainkan tentang bagaimana ruang dan waktu dalam film berbicara kepada penonton (De Luca &

Jorge, 2016, 107). De Luca menjelaskan bahwa konsep *slow cinema* berkembang sebagai bentuk perlawanan terhadap film komersial yang lebih mengutamakan kecepatan dan alur naratif yang padat. Konsep *slow cinema* ini menantang konvensi visual dan naratif dengan memberikan teknik *long takes* kepada penonton yang memungkinkan mereka untuk menyelami pengalaman visual yang lebih dalam.

Editing dalam film adalah sebuah proses pengolahan gambar dan suara yang telah direkam untuk menyusun sebuah cerita agar dapat dipahami dan diterima oleh penonton secara emosional, logika, dan estetika. Dalam proses *editing*, pemilihan pemotongan dan penyambungan gambar sangat diperhatikan agar tercipta sebuah pergantian *shot* yang mulus dan rapi. Tetapi, fungsi utama dari *editing* merupakan untuk menyusun dan menyajikan sebuah cerita dengan cara yang menarik dan efektif bagi penontonnya. Penyusunan itu sendiri mencakup berbagai aspek yang perlu diperhatikan, seperti kontinuitas, pacing dan ritme, struktur naratif, suspense, mood, eksperimental, dan transisi yang masing-masing dari aspek tersebut, memiliki fungsinya masing-masing dalam proses *editing*.

Dalam tugas akhir ini, penulis dan keempat anggota kelompok lainnya membuat sebuah karya berupa film pendek yang berjudul Perahu. Peran penulis di dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai *editor*. Namun di dalam proses *editing*, penulis menemukan permasalahan dari produksi film pendek ini yang berupa keterbatasan *shot* pada *scene 1, 3, dan 4* dan menyebabkan hasil akhir dari proses *editing* film ini memiliki *pacing* yang lambat. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk meneliti bagaimana sebuah keterbatasan *shot* pada proses *editing* dapat dimanfaatkan sebagai konsep *slow cinema*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis uraikan, ditemukan sebuah rumusan masalah berupa:

Bagaimana keterbatasan *shot* dapat dimaksimalkan melalui penggunaan *digital effect* dalam merancang konsep *slow cinema* pada *editing* film pendek Perahu.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada *scene* yang memiliki *shot* yang terbatas dan terdiri dari *long takes* yang terdapat pada *scene 1, 3, dan 4* dari hasil akhir film ini. Kemudian penelitian ini juga akan dibatasi dengan keterbatasan *shot*, konsep *slow cinema*, dan penggunaan *digital effect* pada saat proses *editing* film Perahu agar tidak terjadi perluasan masalah pada penelitian ini.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *digital effect* dapat memaksimalkan sebuah *scene* dengan *shot* yang terbatas dan dirancang sebagai konsep *slow cinema*.

