

1. LATAR BELAKANG

Industri film merupakan bidang kreatif yang terus berkembang pesat seiring kemajuan teknologi dan perubahan selera penonton. Salah satu peran penting di balik layar yang berkontribusi pada masa sesudah produksi sebuah film adalah *editor*. *Editor* dalam sebuah film bertanggung jawab untuk merangkai dan mengedit gambar dan suara yang ditangkap selama proses produksi menjadi narasi yang koheren dan menarik. Proses *editing* lebih dari sekadar memotong dan menyatukan klip video, proses ini memerlukan pemahaman mendalam tentang ritme, waktu, dan emosi yang ingin disampaikan dalam film. *Editing* merupakan suatu proses penting dalam produksi sebuah film. Menurut Bordwell (2021) *editing* adalah proses penggabungan dan pemotongan dari beberapa gambar sehingga membentuk suatu gambar yang hidup (hlm. 217).

Editing juga mempunyai beberapa teknik dengan fungsinya masing-masing sesuai kebutuhan berdasarkan *treatment* yang diinginkan dari sutradara dan *editor*. Salah satu contohnya adalah teknik *editing match cut*. Menurut Pagano (2014) teknik *match cut* merupakan teknik perpindahan *shot* dengan menyesuaikan elemen dari *shot* sebelumnya (hlm. 4). Pemilihan teknik *editing match cut* digunakan untuk menjalin hubungan antar *scene* dalam film. Teknik *editing match cut* mempunyai beberapa elemen, yaitu *graphical match*, *match on action*, dan *sound bridge*. Untuk mendapatkan tampilan yang sesuai dengan teknik *match cut*, *editor* juga harus memperhatikan *pacing*, pemilihan *shot* dan *cutting point* yang akan membentuk sebuah *match cut*. *Match cut* juga digunakan sebagai sebuah transisi dalam film. Salah satu film yang menggunakan *match cut* sebagai sebuah transisi adalah film *Everything Everywhere All at Once* (2022). Film *Everything Everywhere All at Once* (2022) menggunakan *match cut* sebagai perpindahan transisi *multiverse*.

Selain itu, *match cut* juga digunakan dalam film *Frida* (2002), yang digunakan sebagai transisi *flashback* di dalam filmnya. Menurut Giannetti (2017) *flashback* merupakan sebuah teknik *editing* yang mengintrupsi masa kini dengan satu atau lebih *shot* yang dapat mengungkapkan emosi atau kenangan dari kehidupan masa lalu karakter dalam film. *Flashback* juga terjadi ketika cerita dalam film kembali

ke masa lalu dan memberikan informasi lebih untuk kebutuhan cerita (hlm. 529). Contoh beberapa film yang menggunakan *flashback* adalah *Saw* (2004), *Frida* (2002) dan serial *Band of Brothers* (2001).

Film yang akan dibahas oleh penulis adalah film pendek fiksi *hybrid* yang berjudul *Maya Can't Have Nice Things* yang merupakan film dengan *genre* drama. Film *Maya Can't Have Nice Things* menceritakan tentang seorang psikolog handal yang mulai kehilangan kontrol terhadap dirinya ketika bertemu dengan seorang pasien yang familiar. Dalam film ini, Maya merupakan tokoh utama yang merasa kesepian. Teknik *editing match cut* merupakan salah satu konsep yang dapat disesuaikan oleh *editor* dalam film *Maya Can't Have Nice Things*. Penulis sebagai *editor* dalam film ini memilih teknik *match cut* untuk dibahas secara detail. *Research* merupakan tahapan penting penulis untuk mengetahui berbagai jenis teknik *match cut* yang ada.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan teknik *match cut* untuk menggambarkan *flashback* dalam film pendek *hybrid Maya Can't Have Nice Things*

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada penerapan *match cut* yang digunakan untuk menggambarkan *flashback* di *scene* 2A ke 3A, 2C ke 3C, dan 2D ke 3D dalam film pendek *hybrid Maya Can't Have Nice Things*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik *match cut* dapat digunakan untuk menjadi transisi ke dalam *flashback* dalam film *Maya Can't Have Nice Things*.