

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis menggunakan *flashback* untuk memberikan informasi seperti emosi dan pikiran Maya kepada penonton. Seperti yang dikatakan oleh Chandler (2009), *Flashback* dapat mengungkapkan emosi, pikiran, kenangan, atau kehidupan masa lalu karakter (*backstory*) dan sering digunakan secara berlebihan sebagai eksposisi. Penulis menyusun *flashback* dalam film dengan struktur C-D-B-A-E, seperti yang dikatakan oleh Prakoso (2017), bahwa sepanjang *flashback*, garis waktu sengaja dibalik dari masa kini ke masa lalu, dengan setiap periode waktu dalam film A-B-C-D-E menjadi C-D-B-A dan diakhiri dengan E. Struktur *flashback* C-D-B-A-E yang digunakan oleh penulis dalam film *Maya Can't Have Nice Things* dapat dilihat pada gambar 4.10.

5. KESIMPULAN

Dalam film pendek *Maya Can't Have Nice Things* terdapat dua rentang waktu yang berbeda yaitu, masa kini dan masa lalu. Untuk menjaga kontinuitas dalam *editing*, penulis menentukan penggunaan teknik *editing match cut*. *Editing match cut* bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam *editing*, dimana *match cut* dapat membantu untuk memberikan penggambaran *flashback* pada *scene* tertentu. *Scene* yang akan di analisis penulis dalam penerapan teknik *match cut* untuk menggambarkan *flashback* adalah *scene* 2A ke 3A, 2C ke 3C, dan 2D ke 3D.

Teknik *Match cut* memiliki beberapa elemen. Elemen *match cut* yang digunakan oleh penulis dalam tahap *editing* adalah *frame match*, *action match* dan juga *lighting* dan *color match*. *Framing match* digunakan pada *scene* 2A dimana karakter Maya yang diposisikan di sisi kiri *frame* tetap sama saat *flashback* ke *scene* 3A. *Action match* yang digunakan ada di *scene* 2C ke 3C dimana *shot* Maya yang menghadap ke kanan *frame* saat di dalam mobil langsung di lanjutkan dengan *shot* Maya menghadap kanan *frame* menjadi melihat ke arah kamera. *Lighting* dan *color match* digunakan pada warna merah dari cahaya lampu merah pada *scene* 2D dan

cahaya merah di *flashback* di *scene* 3D. Dalam tahap *editing*, penulis sebagai *editor* juga melakukan *overlap* pada *shot match cut* untuk menyempurnakan perpindahan *scene*.

Analisis penelitian ini terbatas pada *frame match*, *action match*, *lighting* dan *color match*, dan *flashback*. Berdasarkan hasil analisis pada bab 4, penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan *match cut* untuk menggambarkan *flashback* dalam film *Maya Can't Have Nice Things* berhasil diterapkan. Penerapan *match cut* untuk menggambarkan *flashback* berhasil karena tetap terdapat kontinuitas antar *scene* dan informasi yang ingin disampaikan dalam *flashback* juga tetap tersampaikan dengan jelas. Selain itu, teknik *match cut* tidak hanya memperkuat transisi visual tetapi juga memberikan kedalaman emosional karakter dan naratif pada *flashback*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K. & Smith, J. (2021). *Film art: An introduction*. (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Bowen, C. J. (2018). *Grammar of the edit* (4th ed.). Routledge.
- Chandler, G. (2009). *Film editing: Great cuts every filmmaker and movie lover must know*. M. Wiese Productions.
- Dancyger, K. (2019). *The technique of film and video editing: History, theory, and Practice* (6th ed.). Routledge.
- Dmytryk, E., & McElhaney, J. (2019). *Cinema: Concept & Practice*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Giannetti, L. (2017). *Understanding movies* (14th ed.). Pearson Higher Education.
- Morales Morante, L. F. (2017). *Editing and montage in international film and video: Theory and technique*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Pagano, G. (2014). *How continuity editing is achieved through match cuts*.
- Prakoso, F. B. (2017). *Representasi kegelisahan tokoh utama dengan penggunaan flashback pada editing film televisi "Terlambat"*.