

**PENERAPAN *CROSS CUTTING* UNTUK MENIMBULKAN
RASA TERTEKAN PADA KARAKTER RIDHO DI FILM
*PARADE SI RAMBO***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Muhammad Rival Alfaridzki

00000060999

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PENERAPAN *CROSS CUTTING* UNTUK MENIMBULKAN
RASA TERTEKAN PADA KARAKTER RIDHO DI FILM
*PARADE SI RAMBO***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Muhammad Rival Alfaridzki

00000060999

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Rival Alfaridzki

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060999

Program Studi : Film

Skripsi dengan judul:

**PENERAPAN *CROSS CUTTING* UNTUK MENIMBULKAN RASA
TERTEKAN PADA KARAKTER RIDHO DI FILM *PARADE SI RAMBO*.**

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 7 Desember 2024



(Muhammad Rival Alfaridzki)

HALAMAN PENGESAHAN

Penciptaan dengan judul
**PENERAPAN *CROSS CUTTING* UNTUK MENIMBULKAN RASA
TERTEKAN PADA KARAKTER RIDHO DI
FILM *PARADE SI RAMBO*.**

Oleh

Nama : Muhammad Rival Alfaridzki
NIM : 00000060999
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Desember 2024

Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



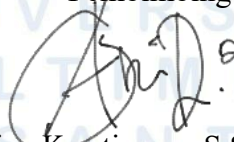
Siti Adlina Rahmiaty, S.Ds., M.Ds.
0310019403

Penguji



Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm.
083143

Pembimbing



Ari Dina Krestiwana, S.Sos., M.Sn.
0319017602

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by
Kus Sudarsono
Date: 2025.01.14
13:59:26 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rival Alfaridzki
NIM : 00000060999
Program Studi : Film
Jenjang : D3/S1/S2* (pilih salah satu)
Judul Karya Ilmiah : Penerapan *Cross Cutting* untuk Menimbulkan Rasa Tertekan pada Karakter Ridho di Film *Parade Si Rambo*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance* **).
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 7 Desember 2024



(Muhammad Rival Alfaridzki)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Penciptaan ini dengan judul: **Penerapan *Cross Cutting* untuk Menimbulkan Rasa Tertekan pada Karakter Ridho di Film *Parade Si Rambo*** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni (S.Sn) Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
 2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
 3. Kus Sudarsono, S.E. M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara
 4. Ari Dina Krestawan, S.Sos., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
 5. Siti Adlina Rahmiaty, S.Ds., M.Ds. dan Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm., selaku Ketua Sidang dan Dosen Penguji.
 6. Orang Tua, Pasangan dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
- Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 7 Desember 2024



(Muhammad Rival Alfaridzki)

Penerapan *Cross Cutting* untuk Menimbulkan Rasa Tertekan pada Karakter Ridho di Film *Parade Si Rambo*

(Muhammad Rival Alfaridzki)

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis penerapan teknik *cross-cutting* dalam film *Parade si Rambo*, yang berfokus pada karakter Ridho yang terjebak dalam time-loop, menyebabkan rasa panik dan tertekan. Teknik *cross-cutting* digunakan untuk menggabungkan berbagai adegan dengan waktu dan lokasi berbeda, menciptakan ketegangan yang memperlihatkan perjuangan Ridho menghadapi realitas halusinasinya. Melalui tempo *cross-cutting* yang progresif dari lambat ke cepat, tekanan emosional Ridho divisualisasikan sesuai dengan teori *general adaptation syndrome*, menggambarkan tahapan alarm, resistance, dan exhaustion. Penelitian ini menunjukkan bahwa *cross-cutting* tidak hanya memadatkan naratif tetapi juga menambah lapisan emosional, memberikan dampak yang kuat kepada penonton mengenai kondisi psikologis karakter. Ditemukan bahwa penggunaan teori lima fungsi editing dari Barsam (2021) mendukung efektivitas teknik ini dalam menciptakan ketegangan dan emosi yang mendalam.

Kata kunci: *Cross-cutting, Editing, Kuleshov effect, General Adaptation Syndrome*



Penerapan *Cross Cutting* untuk Menimbulkan Rasa Tertekan pada Karakter Ridho di Film *Parade Si Rambo*

(Muhammad Rival Alfaridzki)

ABSTRACT (English)

*This research analyzes the application of the cross-cutting technique in the film *Parade of the Rambo*, which focuses on the character Ridho who is trapped in a time-loop, causing panic and distress. The cross-cutting technique is used to combine various scenes with different times and locations, creating tension that shows Ridho's struggle to face the reality of his hallucinations. Through the progressive tempo of cross-cutting from slow to fast, Ridho's emotional distress is visualized in accordance with the general adaptation syndrome theory, depicting the stages of alarm, resistance, and exhaustion. This research shows that cross-cutting not only condenses the narrative but also adds emotional layers, giving the audience a strong impact on the psychological state of the characters. It was found that the use of Barsam's (2021) five functions of editing theory supports the effectiveness of this technique in creating tension and deep emotion.*

Keywords: *Cross cutting, Editing, Kuleshov effect.*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT (English)	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN	2
2. STUDI LITERATUR	3
2.1. <i>EDITING</i>	3
2.2. <i>CROSS-CUTTING</i>	4
2.3. <i>KULESHOV EFFECT</i>	4
2.4. <i>TEORI GENERAL ADAPTATION SYNDROME</i>	5
3. METODE PENCIPTAAN	7
3.1 DESKRIPSI KARYA	7
3.2 KONSEP KARYA	7
3.3 TAHAPAN KERJA	7
4. ANALISIS	9
4.1. HASIL KARYA	9
4.2. ANALISIS KARYA	12
5. KESIMPULAN	16
6. DAFTAR PUSTAKA	17

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 <i>Timeline</i> berbagai <i>shot</i> yang diambil pada <i>scene</i> 10	10
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1 <i>Still image</i> untuk memproyeksikan cara kerja <i>kuleshov effect</i>	4
Gambar 2.3.2 <i>Still image</i> untuk memproyeksikan cara kerja <i>kuleshov effect</i> dalam film modern	5
Gambar 4.1.1 <i>Screenshot</i> dari <i>timeline Editing Fine Cut</i>	9
Gambar 4.1.2 <i>Screenshot</i> dari <i>timeline scene 11</i>	12
Gambar 4.2.1 <i>Screenshot cross cutting</i> yang dilakukan penulis pada <i>scene 10</i>	12
Gambar 4.2.2 <i>Grabstill</i> pada 3 <i>main shot</i> yang dimiliki oleh <i>scene 11</i>	14
Gambar 4.2.3 <i>Screenshot timeline Editing cross cutting</i> untuk <i>scene 11</i>	14
Gambar 4.2.4 <i>Skenario cross cutting</i> yang dijalankan untuk <i>scene 11</i>	15



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: TURNITIN	18
LAMPIRAN B: BIMBINGAN SKRIPSI (KS3)	20



1. LATAR BELAKANG

Film adalah media audiovisual yang diciptakan untuk keperluan menceritakan cerita atau memberikan informasi kepada para penonton (Bordwell, 2019). Film diciptakan dengan banyak teknik, seperti teknik naratif, *editing*, artistik, sinematografi, dan suara untuk mendukung esensi penyampaian cerita agar memberikan dampak yang maksimal kepada para penonton. Film juga merupakan salah satu media yang paling digemari oleh masyarakat generasi milenial untuk menghabiskan waktu mereka. Alasannya adalah karena melalui film, mereka dapat memperoleh pengalaman atau informasi yang tidak bisa mereka dapatkan dalam hidupnya. Film sendiri memiliki 3 tahap produksi, yaitu pra-produksi, produksi, dan post-produksi. Pembuatan *script*, konsep film, *casting*, dan seluruh persiapan untuk melakukan *shooting* ada di tahap Pra-Produksi, sementara tahap produksi adalah hari dimana *shooting* dilakukan. setelah itu, terdapat tahap post-produksi dimana proses penyuntingan gambar dimulai, proses ini melibatkan Produser, Sutradara, dan Editor dalam merangkai film yang sudah dibuat.

Ken Dancyger menyatakan bahwa tantangan bagi *editor* dimulai dengan menyampaikan premis. Dziga Vertov juga percaya bahwa dalam mengedit sebuah film, Editor harus memilih gambar yang paling merepresentasikan cerita dan mengatur gambar-gambar tersebut menjadi sebuah rentetan gambar yang bermakna. Proses *editing* memiliki banyak teknik yang digunakan untuk menciptakan emosi-emosi tertentu. salah satu teknik-teknik tersebut adalah *cross-cutting*. *Cross-cutting* adalah teknis *editing* yang digunakan untuk memotong dan menggabungkan dua atau lebih kejadian-kejadian berbeda menjadi satu sekuens (Barsam, 2021, Hlm. 272). Teknis ini biasa digunakan untuk membangun tensi, menciptakan ketegangan, atau mengalihkan penonton.. Penulis menjadi seorang *editor* dalam film pendek berjudul Parade si Rembo. Film ini bercerita tentang seorang suami bernama Ridho yang sudah lama tak kunjung memiliki anak setelah menikah. Ridho dihadapkan oleh budaya patriarki yang terjadi disekitarnya yang menjadikan Ridho memiliki sifat *insecure* terhadap kejantanan dirinya. Ridho kemudian melakukan hal nekat yang mengakibatkan dirinya terjebak di sebuah *timeloop*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *Cross-cutting* dapat menambahkan rasa tertekan kepada karakter Ridho di film “*Parade si Rambo*”?

1.2. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, penulis hanya akan menggunakan *scene* 10 dan 11 dimana Ridho mengalami *time-loop* yang mengakibatkan dirinya panik dan terjebak di alam mimpinya sendiri..

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari penerapan *cross-cutting editing* untuk menciptakan rasa tertekan kepada karakter Ridho di film “*Parade si Rambo*”.



2. STUDI LITERATUR

Pada karya penciptaan ini, penulis menggunakan teori utama *cross-cutting* yang diambil dari Richard Barsam (2021) dan David Bordwell (2023). Sebagai pelengkap, Penulis juga mengambil teori *general adaptation syndrome* dari Hans Selye (1950). Seluruh teori di sini digunakan untuk hasil karya penulis berupa film pendek berjudul “*Parade si Rambo*” (2024).

2.1. EDITING

Ken Dancyger menyatakan bahwa tantangan bagi *editor* dimulai dengan menyampaikan premis. Tidak peduli seberapa rumit atau sederhananya narasi tersebut, tugas pertama *editor* adalah mengungkapkan premisnya dan memastikan bahwa premis tersebut dapat tergambar secara emosional dalam setiap adegan dan berfokus kepada karakter utama (Hlm. 245). Dziga Vertov, seorang *filmmaker* asal Soviet juga percaya bahwa dalam mengedit sebuah film, *editor* harus memilih gambar yang paling merepresentasikan cerita dan mengatur gambar-gambar tersebut menjadi sebuah rentetan gambar yang bermakna.

Editing memiliki 2 tahapan, yaitu *offline editing* dan *online editing*. *Offline editing* adalah tahap dimana *editor* menyatukan semua rekaman gambar yang sudah dibuat dan membuat satu alur cerita yang efektif dan bagus, sementara itu *online editing* adalah proses lanjutan dari hasil *offline editing* untuk diberi warna dan efek *visual*. Barsam (2021) membagi fungsi *editing* menjadi lima buah, kelima buah itu adalah ;

1. Menyatukan kejadian dan aksi yang terpisah dalam sebuah film.
2. Menciptakan makna dari rentetan gambar bergerak.
3. Membuat hubungan spasial antar sekuens atau aksi.
4. Membuat hubungan temporal antar sekuens atau aksi.
5. Mengontrol dan mengatur ritme, durasi, dan *pacing* dari sebuah film.

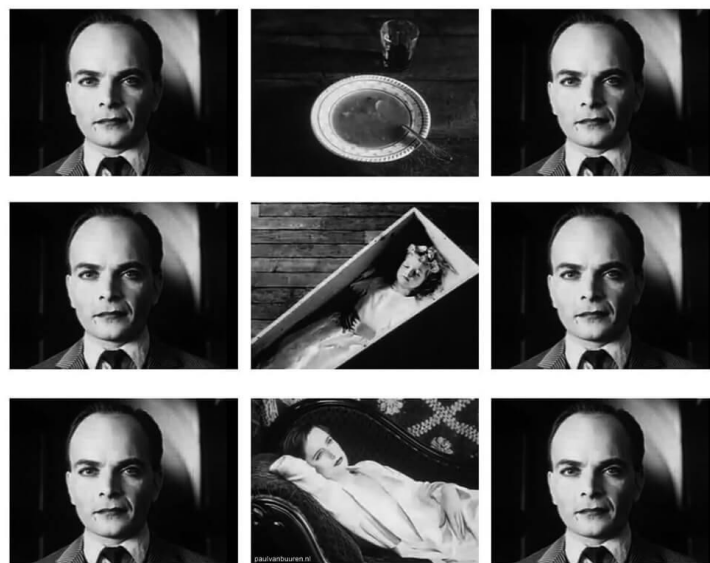
Kelima fungsi itu saling melengkapi dan tidak bergerak secara mandiri. *Editing* adalah sebuah proses dari seorang *editor* yang membungkus sebuah film dengan indah dan efektif (Pearlman, 2016, Hlm. 235).

2.2. *CROSS-CUTTING*

Cross-cutting adalah teknis *editing* yang digunakan untuk memotong dan menggabungkan dua atau lebih kejadian-kejadian berbeda menjadi satu sekuens (Barsam, 2021, Hlm. 272). Menurut Bordwell, *editing* dapat menimbulkan sebuah kejadian dimana penonton memiliki kemampuan untuk mengetahui semua hal yang terjadi di dalam dunia film kapanpun dimanapun, teknik yang paling umum untuk ini adalah *cross-cutting*. Teknik *cross-cutting* akan menyebabkan ketidaksinambungan spasial ruang dan waktu dengan mengalihkan fokus penonton dari satu tempat ke tempat lain. Teknis ini biasa digunakan untuk membangun tensi, menciptakan ketegangan, atau mengalihkan penonton. (Hlm. 244).

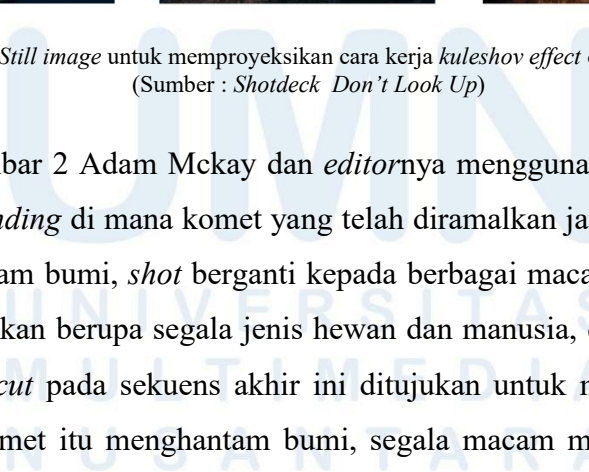
2.3. *KULESHOV EFFECT*

Lev Kuleshov (1910) menemukan sebuah teknik penyuntingan gambar yang melibatkan dua atau lebih gambar dengan konteks yang berbeda untuk menimbulkan sebuah makna tertentu kepada penonton. Teknik ini disebut sebagai *the kuleshov effect*. Lev kuleshov sendiri menggunakan teknik ini untuk menciptakan berbagai macam skenario dari satu *shot* yang dipadukan dengan beberapa *shot* berbeda.



Gambar 2.3.1. *Still image* untuk memproyeksikan cara kerja *kuleshov effect*.
(Sumber : Studiobinder, *The Kuleshov Effect Explained*)

...nonton untuk memikirkan hal yang berbed
...*filmmaking* modern untuk menyampaikan berb
...film. Seperti halnya pada film *Don't Look*
...ang menggunakan *kuleshov effect* dalam sek



Still image untuk memproyeksikan cara kerja *kuleshov effect*
(Sumber : *Shotdeck Don't Look Up*)

am bumi, *shot* berganti kepada berbagai macam
kan berupa segala jenis hewan dan manusia,
cut pada sekuens akhir ini ditujukan untuk r
met itu menghantam bumi, segala macam m

met itu menghantam bumi, segala macam m

1.1.1 GENERAL ADAPTATION SYNDROME

proses perubahan fisiologis yang dialami tubuh yang dialami tubuh sebagai respons terhadap stres. Ada 3 tahap sindrom adaptasi umum (Selye, 1950). Tahap *Alarm*, ini adalah tahap pertama dalam tubuh terhadap penyebab stres yang membuat tubuh merespon dengan proses *fight or flight*. Pada tahap ini, tubuh umumnya melepaskan hormon-hormon seperti adrenalin dan glukokortikoid, yang menyebabkan peningkatan detak jantung, tekanan darah, dan laju pernapasan. reaksi ini adalah respon utama tubuh dalam menghadapi bahaya.

Tahap kedua adalah *resistance*, jika tahap *alarm* tak bisa untuk menanggulangi stres, maka tubuh akan memasuki tahap *resistance*, yaitu tubuh berusaha untuk beradaptasi dengan penyebab stres untuk menyeimbangkan mental. Meski pada tahap ini pasien akan merasa lebih baik, namun biasanya mereka mudah marah dan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi. Tahap terakhir adalah *exhaustion*, yaitu tahap dimana tubuh tidak lagi mampu untuk menghadapi stres dan menyerah. Tahap ini akan mempengaruhi kesehatan mental dan fisik bagi suatu individu dan menyebabkan tubuh mereka lemas dan kelelahan. adapun berbagai dampak yang ditimbulkan seperti gangguan tidur, depresi, dan kecemasan.



3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Dalam tugas akhir karya penciptaan ini, Penulis ikut serta dalam pembuatan film pendek dengan judul *Parade Si Rambo*. Film pendek ini memiliki genre komedi satir dan bercerita tentang perjalanan kusir delman, Ridho (25) yang terjebak di dunia *timeloop* karena meminum kencing kudanya sendiri.

3.2 Konsep Karya

Pada tahap perencanaan karya, penulis membuat sebuah *Rip-O-Matic*. di dalam video tersebut, penulis membuat konsep video yang dapat mewakili film ini sendiri. dalam video konsep, terdapat beberapa perasaan yang ingin penulis sampaikan seperti rasa takut, rasa senang, dan rasa terpojok yang ingin dimunculkan dalam film ini. Penulis merancang konsep *cross cutting* pada saat *video script*. *cross cutting* sendiri dapat membantu penulis untuk menciptakan emosi tidak menyenangkan jika digunakan dengan berulang-ulang dalam kurun waktu yang cepat.

3.3 Tahapan Kerja

Penulis menjadi Editor dalam pembuatan film pendek *Parade Si Rambo*. Penulis juga ikut serta proses produksi film ini dari awal proses *development* hingga akhir masa pasca produksi. Editor memiliki tanggung jawab untuk merakit atau menjahit bahan-bahan film pendek yang sudah disiapkan agar dapat menjadi sebuah kesatuan film yang utuh. Sebagai editor, penulis juga memiliki tanggung jawab untuk berkolaborasi dengan sutradara dalam pembentukan alur, pace, dan efek visual yang dapat memaksimalkan potensi film pendek.

Pada tahap *development*, penulis bersama dengan sutradara membuat *Rip-O-Matic* untuk menetapkan arah perjalanan konsep film ini. Di dalam *Rip-O-Matic*, terdapat berbagai elemen yang dimasukkan menimbulkan rasa yang diinginkan oleh film yang ingin dibuat. Selain itu, penulis juga turut ikut melakukan riset delman beserta anggota lain dan melakukan proses *casting*

bersama sutradara dan astrada.

Pada tahap pra produksi, penulis membuat sebuah *videoboard* yang berisikan sebuah foto-foto hasil *recce* dan *test cam* untuk membuat struktur awal film. *video script* ini dapat menentukan *shot-shot* apa saja yang diperlukan atau dihilangkan. dalam proses pembuatannya, editor bekerja sama dengan sutradara dan *director of photography* untuk membuat hasil yang konkrit dan maksimal serta meminimalisir kesalahan yang dapat membuat naratif film tidak maksimal. Editor juga mempersiapkan proses online *editing* yang membutuhkan berbagai persiapan seperti *workshop* dan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan ahli agar efek visual yang diinginkan dapat didapatkan dengan lancar.

Pada tahap produksi, penulis menjadi *helper* di tenda produksi serta mengawasi jalannya *shooting*. penulis bekerja sama dengan DIT yang mengelola file-file dari kamera untuk ditaruh ke dalam *harddisk* eksternal. Penulis juga mengorganisir kebutuhan-kebutuhan online *editing* yang sudah dipersiapkan seperti proses pembuatan *polycam* untuk visual efek kuda.

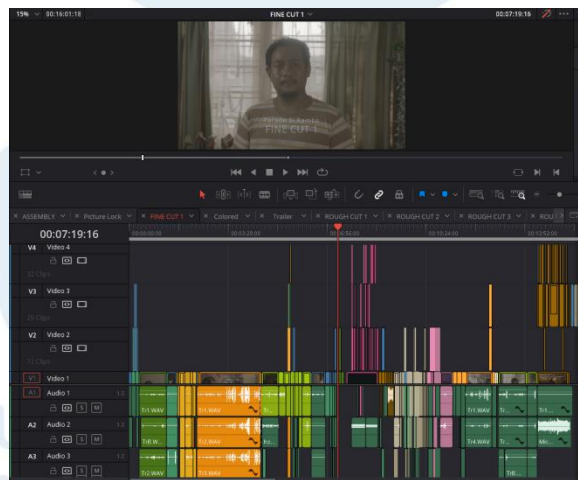
Pada tahap pasca produksi, Penulis memegang penuh kendali atas proses penyuntingan film pendek *Parade Si Rambo* bersama dengan sutradara. Penulis memulai proses *editing* dari tahap *assembly* hingga *picture lock*. Penulis juga turut serta pada tahap online *editing* dari proses pembuatan animasi, *compositing*, *color grading*, dan *clean up*.

4. ANALISIS

Pada bab ini, hasil karya yang diciptakan adalah sebuah sekuens *cross-cutting* yang sudah direncanakan dengan matang dari tahap pra produksi pembuatan film pendek *Parade Si Rambo*. Penulis sebagai *editor*, melakukan proses *assembly* dan *rough cut* lalu melakukan pembedahan *shot* serta menerapkan *cross cutting editing* dalam *scene* 10 dan 11.

4.1. HASIL KARYA

Pada proses penyuntingan gambar yang dilakukan oleh penulis, semua proses *offline editing* dilakukan di dalam “Davinci Resolve Studio 18”. Penulis beralasan bahwa *Davinci Resolve Studio 18* masih merupakan *software* penyuntingan gambar yang ideal untuk melakukan *offline editing* di komputer yang dimiliki penulis. Setelah penulis melakukan *assembly*, *rough cut* 1 mulai disusun sampai akhirnya tiba dalam tahap *fine cut*.

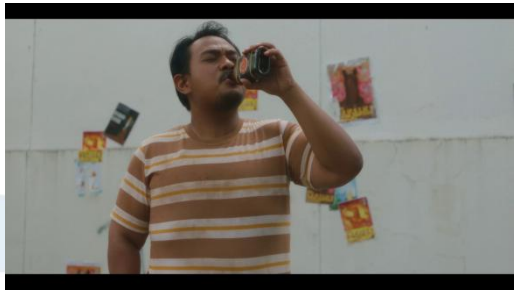




Gambar 4.1.1. Screenshot dari timeline Editing Fine Cut.
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Menurut Pearlman (2016) *Editing* adalah sebuah proses dari seorang editor yang membungkus sebuah film dengan indah dan efektif. Pada *scene* 10, Penulis membagi beberapa pecahan *montase* dari *script* menjadi beberapa *shot* dengan garis waktu yang berbeda sebelum melakukan proses *cross-cutting*. garis waktu tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1.1. *Timeline* berbagai *shot* yang diambil pada *scene* 10
(Sumber : dokumentasi penulis)

Timeline Scene 10 <i>Parade Si Rambo</i>	
10A. Ridho setiap kali ia bangun di kandang.	
10B. Ridho minum air.	
10C. Ridho melihat tanggal yang sama setiap dia bangun.	
10D. Anak-anak yang menertawai Ridho.	

Timeline Scene 10 <i>Parade Si Rambo</i>	
10E. Ridho meminum jamu kuat hingga burungnya “besar”.	
10F. Ridho memompa burungnya sendiri.	
10G. Ridho kembali meminum air kencing kuda untuk kembali.	

Tabel di atas adalah pecahan montase dari scene 10 dimana Ridho berusaha untuk mencoba segala cara yang dapat dirinya lakukan untuk keluar dari halusinasi yang dialaminya. Namun semua kegiatan yang dihasilkan Ridho berakhir ke tempat yang sama, yaitu tempat ia bangun pertama kali di kandang kuda. karena semakin putus asa, Ridho terus mengulangi kegiatan ini dengan intensitas yang lebih besar selagi dunia halusinasi menjadi makin aneh.

Berbeda dengan *scene* 10 yang memiliki latar dan waktu berbeda, *scene* 11 memiliki beberapa *shot* yang memiliki rentang waktu berbeda namun dengan latar yang sama. *Scene* 10 adalah momen di mana Ridho sudah putus asa dengan ketidakberdayaannya di dunia halusinasi melihat sekumpulan makhluk kuda dan segerombolan orang menghampirinya secara bergantian.

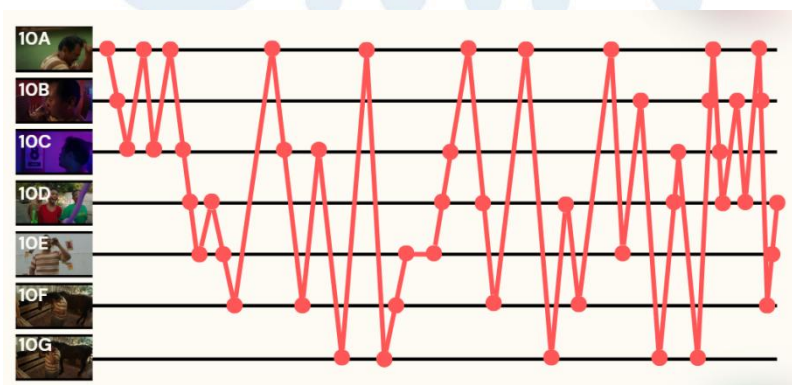


Gambar 4.1.2 Screenshot dari timeline scene 11.
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Scene 11 memiliki *mood* berbeda dibandingkan *scene 10*. dalam adegan ini, Ridho digambarkan berada di lingkungan yang meracuninya secara perlahan dan membuatnya mengalami tekanan yang luar biasa dengan disoraki oleh orang-orang yang dikenalnya secara berkeliling berulang kali. *Scene* ini adalah *scene* klimaks dalam film *Parade Si Rambo* dan merupakan puncak dari emosi Ridho yang tak terbendung lagi hingga ia menangis sesegukan.

4.2. ANALISIS KARYA

Cross-cutting adalah teknis *editing* yang digunakan untuk memotong dan menggabungkan dua atau lebih kejadian-kejadian berbeda menjadi satu sekuens (Barsam, 2021, Hlm. 272). Dengan menggabungkan *shot* 10A sampai 10G dalam satu keseluruhan *scene* dengan menggunakan *timing* yang mengikuti *beat* dari lagu yang telah disiapkan dari proses pra produksi, penulis menggunakan teknik *cross-cutting* untuk mempersingkat durasi, memadatkan naratif, dan memberikan rasa *desperate* dari Ridho.



Gambar 4.2.1. Screenshot cross cutting yang dilakukan penulis pada scene 10.
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Dengan menggunakan *cross cutting* pada *scene* 10, penulis menyatukan satu seluruh montase di *scene* 10 menjadi satu sekuens yang sesuai dengan fungsi *editing* Barsam (2021) yaitu menyatukan kejadian dan aksi terpisah dalam sebuah film. Dengan penggunaan *cross-cutting*, Penulis memberikan tempo cepat ketika tempo *scoring* berubah untuk memberikan rasa yang dirasakan oleh Ridho yaitu dunia berjalan dengan sangat cepat dan banyak hal aneh yang terjadi kepadanya terus menerus secara berulang-ulang kepada penonton, hal ini didukung oleh Barsam (2021) lewat fungsi *editing*-nya yang menyatakan untuk mengontrol dan mengatur ritme, durasi, dan pacing dari sebuah film.

Menurut Bordwell (2024) *cross-cutting* akan menyebabkan ketidaksinambungan spasial ruang dan waktu dengan mengalihkan fokus penonton dari satu tempat ke tempat lainnya. Karena itu, Penulis juga menggunakan *kuleshov effect* sebagai pendukung untuk merangkai satu *shot* ke *shot* berikutnya untuk menyampaikan cerita dalam proses *cross-cutting* yang sejalan dengan teori Lev Kuleshov (1910). Seperti yang terlihat pada gambar 4.3, di awal *scene*, penulis mengintercut *shot* Ridho yang bangun di kandang kuda (10A) dengan *shot* Ridho yang minum (10B) dan merobek kalender (10C) untuk membuat skenario naratif Ridho kembali ke tempat yang sama tak peduli apa yang ia lakukan.

Pada momen ini, Ridho memasuki tahap alarm yang menyebabkan adrenalinnya meningkat sebagaimana dijelaskan oleh Hans Selye (1950). *Cross-cutting* lalu dilanjutkan dengan pemindahan *shot* 10D sampai ke 10G untuk memvisualkan *struggle* Ridho untuk mencoba keluar dari dunia halusinasi tersebut. Pada saat Ridho meminum jamu asli kencing kuda, tanpa ia sadari Ridho memasuki tahap *Resistance*. tahap ini adalah tahap dimana Ridho berusaha untuk beradaptasi dengan dunia halusinasinya seperti memompa burungnya sendiri.

Sehingga pada akhiran *scene* 10, Penulis meletakkan *shot* anak-anak berkepala kuda (10D) dengan intensitas *cut* yang tinggi untuk membangun tensi terhadap karakter Ridho yang berusaha keluar. Tujuan pembuatan ini sesuai dengan tujuan dari *cross-cutting* sebagaimana yang dijelaskan oleh Bordwell (2021) yang menyebutkan bahwa teknik ini digunakan untuk membangun tensi,

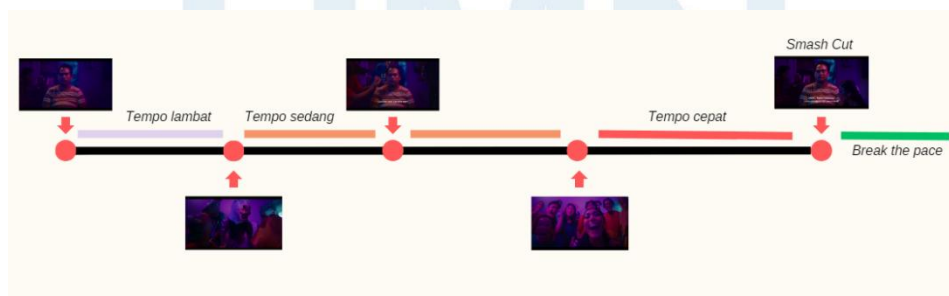
menciptakan ketegangan, dan mengalihkan penonton.

Perbedaan yang dimiliki oleh *cross-cutting* di *scene* 10 dan *scene* 11 terletak pada penekanan emosinya. Penulis ingin menjaga emosi di *scene* 10 agar penonton tetap merasakan *fun to watch* dan tertawa dengan gelak tindakan Ridho. sementara pada *scene* 11, penulis menekankan emosi yang sangat mengutamakan ketidaknyamanan penonton sebagaimana emosi yang dirasakan Ridho. *Kuleshov effect* digunakan untuk menciptakan makna tertekan yang diberikan melalui *cross cutting* dengan tempo lambat ke cepat yang dilakukan dengan memutar ketiga shot berikut ini.



Gambar 4.2.2. *Grabstill* pada 3 *main shot* yang dimiliki oleh *scene* 11.
(Sumber : *Grabstill* dari film pendek *Parade Si Rambo*)

Scene 11 menggunakan ketiga *shot* pada gambar 6. dengan *medium shot* Ridho sebagai adegan utama. Penulis menggunakan *cross-cutting* untuk menangkap suasana kasar, aneh, dan seram yang diciptakan lewat *visual* yang telah diatur oleh *director of photography*.



Gambar 4.2.3. *Screenshot timeline Editing cross cutting* untuk *scene* 11.
(Sumber : Dokumentasi penulis)

Menurut Hans Selye (1950), Tahap *Exhaustion* adalah tahap dimana tubuh sudah tidak kuat merespons *stress* dan menyebabkan kelelahan luar biasa dan masalah fisik atau mental. Pada *scene* 11, Ridho memasuki tahap *exhaustion*. keadaan ini berupa Ridho pasrah terhadap keadaan yang menyimpannya di dunia halusinasi dan terus disudutkan oleh berbagai makhluk kuda serta orang-orang

5. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa penyuntingan gambar dengan teknik *cross-cutting* dilakukan tidak hanya untuk memadatkan naratif tapi juga untuk menambah unsur tekanan di dalam film *Parade si Rambo*. Penggunaan *cross-cutting* didukung oleh teori 5 fungsi *editing* dari Barsam (2021).

Tekanan yang dirasakan oleh karakter Ridho divisualisasikan lewat tempo *cross-cutting* yang progresif dari lambat ke cepat. Penggambaran emosi karakter Ridho menggunakan teori *general adaptation syndrome*. Perjalanan Ridho melewati tahap *alarm*, *resistance*, dan *exhaustion* digambarkan lewat *shot* yang terjadi di *scene* 10 dan 11. Dalam penelitian ini, penulis berhasil menciptakan rasa tertekan karakter Ridho dalam film pendek *Parade Si Rambo* dengan metode *cross-cutting* yang dikonsepkan dengan baik. Tugas seorang *editor* adalah untuk menemukan jalan terbaik dari film yang telah dibuat untuk memaksimalkan potensi dari film tersebut.

Saran penulis untuk peneliti selanjutnya dalam menggunakan *cross-cutting* adalah mencari tujuan yang sesuai dengan tema film untuk memperkuat naratif film. *Editor* juga dapat berkolaborasi dengan sutradara dan penulis skrip sejak tahap pra-produksi untuk mencapai kesepakatan konsep *editing* yang akan dipakai.




6. DAFTAR PUSTAKA

- Barsam, R., & Monahan, D. (2021). *Looking At Movies (7th ed.)*. W. W. Norton & Company.
- Bartsch, J. (2014). *Edit Better: A Step-By-Step Guide To Editing And Post-production*. Resolve Entertainment.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film Art : An Introduction (13th ed.)*. McGraw Hill.
- Bri, N. (2018). *Hubungan Budaya Masyarakat Dengan Tingkat Kecemasan Pada Pasangan Infertil Di RSIA Annisa Jambi Tahun 2015, Vol. 18* (2018). doi: <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v18i1.444>
- Dancyger, K. (2019). *The Technique Of Film & Video Editing History, Theory, and Practice (6th ed.)*. Focal Press.
- Murch, W. (2020). *In The Blink Of An Eye (2nd Ed.)*. Silman-James Press.
- Pearlman, K. (2016). *Cutting Rhythms : Intuitive Film Editing (2nd ed.)*. Focal Press.
- Rosenberg, J. (2018). *The Healthy Edit : Creative Techniques for Perfecting Your Movie (2nd ed.)*. Routledge
- Selye, H. (1950). *Stress and the General Adaptation Syndrome*. British Medical Journal. doi: <https://doi.org/10.1136/bmj.1.4667.1383>
- Thompson, R., & Bowen, C. (2009). *Grammar of the edit (2nd Ed)*. Focal Press.

LAMPIRAN A: TURNITIN

UMN Libtii FILM 18

Skripsi penciptaan Bab 1-5.pdf

 MUHAMMAD RIVAL ALFARIDZKI
 2024 GANJIL - SKRIPSI (REGULER & MBKM) FILM
 Universitas Multimedia Nusantara

Document Details

Submission ID
trn:oid::1:3102928901

Submission Date
Dec 5, 2024, 12:05 PM GMT+7

Download Date
Dec 5, 2024, 12:19 PM GMT+7

File Name
Skripsi_penciptaan_Bab_1-5.pdf

File Size
34.6 MB

21 Pages

3,374 Words

22,934 Characters



Page 1 of 24 - Cover Page

Submission ID trn:oid::1:3102928901



Page 2 of 24 - Integrity Overview

Submission ID trn:oid::1:3102928901

5% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 5%  Internet sources
- 1%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

- 5%  Internet sources
- 1%  Publications
- 1%  Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	3%
2	Internet	www.coursehero.com	0%
3	Internet	journal.ipb.ac.id	0%
4	Internet	journal.umsida.ac.id	0%
5	Internet	123dok.com	0%
6	Internet	archiveofourown.org	0%
7	Internet	pt.scribd.com	0%
8	Internet	www.wahyudream.com	0%

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAMPIRAN B: BIMBINGAN SKRIPSI (KS3)

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2024/2025



Nama : MUHAMMAD RIVAL ALFARIDZKI
NIM : 00000060999
Angkatan : 2021
Dosen Pembimbing : Ari Dina Krestawan, S.Sos., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	03 September 2024	12:15	Pembahasan tentang topik skripsi penulis yang membahas elliptical editing serta aplikasi dan kegunaannya dalam suatu film.	06 Desember 2024 20:13
2	02 Oktober 2024	14:00	Pembahasan video script dan unsur elliptical editing di dalamnya yang sesuai dengan topik awal	06 Desember 2024 20:13
3	08 Oktober 2024	13:00	Asistensi tentang hasil produksi dan alasan kenapa elliptical editing kurang direkomendasikan terhadap film "Parade Si Rambo", pergantian judul dari pembahasan Ellipsis menjadi Cross cutting	06 Desember 2024 20:13
4	29 Oktober 2024	11:00	Asistensi Rough Cut 3 film "Parade Si Rambo" dan memastikan pembahasan skripsi masih senada dengan proses penyuntingan gambar	06 Desember 2024 20:13
5	04 November 2024	11:00	Pelengkapan teori-teori pada Bab 2 serta penulisan bab 3	06 Desember 2024 20:13
6	18 November 2024	13:00	Penyusunan Bab 4 dengan menggunakan teori yang ada. apakah kehadiran cross cutting membantu menonjolkan tekanan yang dialami Ridho lewat teknik yang sudah diimplementasikan?	06 Desember 2024 20:13
7	26 November 2024	12:00	Revisi Bab 4, teori psikoanalitis Zaveria yang dikiranya sudah sesuai dengan keadaan psikologis yang dialami Ridho untuk membantu konsep cross cutting penulis agar dapat menciptakan suasana mencekam selagi karakter Ridho diujung batas tekanannya?	06 Desember 2024 20:13
8	30 Januari 2024	09:00	Asistensi mengenal keseluruhan skripsi dari bab 1 sampai dengan bab 2. Serta pelengkapan dokumen administrasi untuk proses sidang skripsi.	06 Desember 2024 20:14