

2. STUDI LITERATUR

2.1.EDITING

Menurut Bordwell dan Thompson (Bordwell et al., 2020), *editing* adalah proses menghubungkan satu *shot* dengan *shot* lainnya secara terkoordinasi. Dalam proses *editing*, editor perlu meninjau ulang, mengorganisir, memilih, dan menyusun gambar untuk membentuk alur cerita yang utuh dari seluruh hasil rekaman. *Editing* juga disusun berdasarkan konsep sutradara, untuk membentuk suatu cerita yang runtut. Lalu, menurut Ken Dancyger (Dancyger, 2018), *editing* merupakan penyatuan antara dua potongan film sehingga dapat menghasilkan makna yang jelas. Makna yang hendak disampaikan tidak akan jelas jika hanya disampaikan lewat satu potongan film saja.

2.2.RHYTHMIC EDITING

Proses *editing* melibatkan penentuan letak dan durasi dari sebuah *shot* yang akan digunakan, sehingga dapat menciptakan sebuah ritme di dalam sebuah film. Namun, banyak editor yang menganggap bahwa semua hal tersebut merupakan intuisi. Contohnya seperti wawancara dari First Cut 2, Conversations with Film Editors, editor akan berbicara tentang ritme dan editing sebagai “*magic*” (Sheldon Kahn), “*feels right*” (Carl Kress), “*it’s intuition*” (Bill Pankow), dan “*you just know*” (Sidney Levin) (Oldham, 2020).

Menurut Karen Pearlman (2015), teknik *rhythmic editing* merupakan teknik *editing* yang ditujukan untuk menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan, serta menyinkronkan fluktuasi fisik, emosional, dan kognitif penonton dengan ritme dalam sebuah film. Terdapat 3 aspek dalam mengatur ritme dalam sebuah film, yaitu *timing*, *pacing*, dan *trajectory phasing* (Pearlman, 2015).

2.2.1. *Timing*

Timing merupakan atribut ritme yang muncul pada saat editor menentukan kapan *cut* dan *shot* akan digunakan. Ada 3 aspek yang menentukan *timing rhythm* pada *editing* film, yaitu mulai dari menentukan *frame*, menentukan durasi, dan menentukan penempatan *shot* yang akan digunakan.

Menentukan *frame* yang tepat untuk memulai dan mengakhiri sebuah *shot* dapat dilakukan dengan membatasi pergerakan dari *shot* tersebut. Misalnya ada adegan *shot-reverse shot*, *shot* 1 ada pria yang melihat ke atas dan tersenyum, diikuti dengan *shot* 2 seorang perempuan membuang muka. Editor dapat memilih ingin memotong *shot* tersebut sebelum atau sesudah pria tersebut tersenyum, karena hal tersebut dapat menentukan alasan wanita itu membuang muka, apakah karena pria tersebut melihat ke atas atau karena pria tersebut tersenyum.

Timing seringkali mengacu pada berapa lama durasi tiap *shot* yang digunakan. Perasaan penonton terhadap durasi *shot* bergantung juga dengan durasi dari *shot* sebelum maupun sesudahnya, serta berapa banyak informasi, gerakan, dan perubahan yang ada di dalamnya. Sebuah *shot* dengan durasi 10 detik akan terasa sama lamanya jika disandingkan dengan serangkaian *shot* yang masing-masing berdurasi satu detik yang ditampilkan selama 10 detik. *Shot* berdurasi 10 detik akan terasa sama lamanya dengan *shot* berdurasi 9 detik 20 *frame* dan *shot* berdurasi 10 detik akan terasa cepat apabila disandingkan dengan serangkaian *shot* yang berdurasi 60 detik.

Pemilihan di mana *shot* itu dipakai juga sering disebut sebagai *timing*. Hal ini dapat menentukan kapan editor mengungkap *punch line* atau kejutannya. Contohnya, *plot*-nya adalah pencarian sebuah petunjuk oleh sang detektif, apakah akan menunjukkan korban dahulu, atau menunjukkan pistol dahulu. Itu sama seperti menunjukkan sebab dahulu, atau akibat dahulu. Penentuan petunjuk mana yang ingin diperlihatkan dahulu untuk para penonton tentu saja akan mengubah perasaan yang diberikan kepada penonton.

2.2.2. *Pacing*

Pacing merupakan suatu perasaan mengenai gerakan yang dibentuk dari seberapa banyak penggunaan dan jumlah gerakan yang ada di satu *shot* dan seberapa banyak penggunaan dan jumlah gerakan yang ada pada serangkaian *shot* yang telah digabung dan diedit. Menurut Bordwell dan Thompson (Bordwell et al., 2020), mereka mengartikan *pace* itu sebagai suatu hal yang seorang musisi sebut sebagai tempo. *Pacing* merupakan sebuah manipulasi dari *pace* yang memiliki tujuan untuk membentuk sensasi cepat dan lambat kepada penonton. *Pacing* dapat dibentuk dari 3 aspek, yaitu *rate of cutting*, *rate of change on movement within a shot*, dan *rate of overall change*.

Rate of cutting merupakan sebanyak apa *cut* yang dilakukan per menit sehingga membentuk sebuah pola. Contohnya, ketika terjadi scene kejar-kejaran dan semakin menuju ke klimaks, semakin cepat *rate of cutting*-nya. Hal ini berarti durasi *shot* yang digunakan juga semakin pendek.

Pacing juga mengacu kepada *juxtapositions* dari seberapa banyak gerakan yang terjadi dalam sebuah *shot* atau *Rate of Change on Movement Within a Shot*. Contohnya, jika ada satu *shot* berdurasi lima detik, namun terdapat banyak aksi dan gerakan yang terjadi di dalam satu *shot* tersebut, seperti membuka pintu, vas terjatuh, seseorang berteriak, dan ada maling yang kabur. Lalu akan di-*juxtaposed* dengan *shot* 5 detik lain yang mempunyai banyak aksi juga, seperti malingnya terpojok, lalu menendang polisi, dan akhirnya ia tergigit oleh anjing namun ia berhasil melompati dinding.

Pacing yang dirasakan penonton juga akan terasa sangat cepat jika dibandingkan dengan editor yang menunjukkan tiap kejadiannya dalam satu *shot* sendiri, sehingga akan di-*cut* ke *shot* yang lain setiap tiga detik dan total waktu yang diperlukan untuk menunjukkan semua peristiwa tersebut menjadi 24 detik, bukan 10 detik. Dengan demikian, meskipun editor mempercepat *rate of cutting*, secara keseluruhan *pacing* yang akan dirasakan melambat.

Pacing juga merujuk pada gerakan dari keseluruhan film dan semuanya terhubung satu sama lain atau *Rate of Overall Change*. Contohnya, film yang mempunyai serangkaian *shot moving camera* yang mengelilingi karakter

mempunyai banyak gerakan pada visualnya dan emosinya, sehingga memberikan kesan *pacing* yang cepat, meskipun hanya terdapat satu peristiwa plot. Film yang mempunyai dialog yang cepat, *cut* yang jarang dilakukan, tidak banyak gerakan kamera, namun serangkaian peristiwa yang cepat dalam nasib karakter masih bisa dibidang *pacing* cepat. Film yang mempunyai banyak *cut*, namun tidak banyak gerakan kamera ataupun pergantian emosi, seperti musik video juga bisa disebut *pacing* cepat.

2.2.3. *Trajectory Phasing*

Karen Pearlman (Pearlman, 2015) membuat istilah baru, yaitu “*trajectory phasing*” untuk mencakup ritme *editing* yang tidak tepat untuk disebut sebagai *timing* dan *pacing*. *Trajectory phasing* ini berarti menggabungkan lintasan pergerakan yang sama pada *shot* yang berbeda dengan memperhatikan pembentukan aliran energi diantara dua *shot* tersebut. Terdapat tiga operasi dari *trajectory phasing*, yaitu *linking or colliding trajectories*, *selecting energies*, dan *stress*.

Ketika membentuk *trajectory phasing*, sebaiknya memiliki koneksi antar *shot* yang *smooth* atau *abrupt*, di sini diperhatikan aspek gerakannya, contohnya seperti *screen direction*, apakah harus berhubungan atau bertabrakan. Sebuah *smooth cut* akan terjadi apabila gerakan dari kanan ke kiri pada 1 *shot* cocok dengan gerakan dari kanan ke kiri *shot* berikutnya. Sedangkan gerakan dari kanan ke kiri yang disambungkan dengan *shot* gerakan dari kiri ke kanan akan tidak cocok pada dimensi ruang, sehingga akan menyebabkan suatu kejutan.

Pemilihan *shot* yang akan digunakan dilihat juga dari seberapa besar kualitas energi yang dihasilkan oleh karakter, dan penggunaan *cut* dapat membantu untuk membentuk *flow of energy* seluruh *shot*, hal ini bisa disebut dengan *Selecting Energy Trajectories*. Contohnya, terdapat dua *take* yang *shot*-nya mengandung gerakan “berdiri dan pergi ke dapur”. Di *take* pertama, terlihat keraguan pada saat karakter berdiri, dan *take* berikutnya terlihat kepercayaan diri yang lebih kuat. Kedua *take* ini memiliki gerakan yang sama, namun terdapat energi dan perilaku yang berbeda.

Stress adalah kata penekanan yang diciptakan oleh penggunaan energi dalam sebuah *shot*. Memilih dimana kita akan menekankan suatu hal itu penting. Sebuah *shot close up* sebuah teriakan berdurasi dua detik dan sebuah *wide shot* menghela nafas berdurasi dua detik memiliki durasi yang sama, *rates of movement* yang mirip, namun *stress* (usaha) yang dihasilkan dan *stress* (menekankan) yang dibentuk berbeda. Kedua ukuran *shot* tersebut berkontribusi kepada aksentuasi energi yang telah dibuat

2.3. KOMEDI SLAPSTICK

Menurut Stott (Stott, 2014) komedi *slapstick* merupakan selera humor fisik yang memiliki unsur kasar dan bersifat hiperbola atau dilebih-lebihkan. Dalam komedi *slapstick*, *stunts*, akrobatik, kesakitan, dan kekerasan merupakan suatu standar yang wajar terjadi. Adapun menurut Peacock (Peacock, 2014), *slapstick* adalah jenis komedi fisik yang sering diikuti dengan adanya humor yang berlebihan, situasi yang kadang tidak masuk akal, aksi yang terkesan heboh, dan kekerasan yang dibuat-buat.

Peacock (Peacock, 2014) mengatakan bahwa dinamika dari pertunjukan komedi *slapstick* dapat dipengaruhi oleh elemen-elemen struktural, yaitu *repetition*, *inversion*, *anticipation*, *escalation*, dan *timing*.

a. Repetition

Repetisi merupakan kondisi ketika suatu adegan yang sama atau mirip diulang lebih dari satu kali dengan cara yang sama. Repetisi akan berpengaruh pada identifikasi dan empati penonton terhadap karakter berdasarkan berapa banyak repetisi yang dilakukan serta didukung dengan *sound effects* dan efek yang terlihat dari repetisi tersebut. Repetisi dapat dilakukan secara langsung dalam waktu yang singkat, misalnya pukulan yang terjadi berulang kali pada suatu katakter dalam satu waktu yang sama, ataupun dilakukan secara tidak langsung dalam waktu yang lebih panjang, misalnya ketika penonton melihat suatu aksi atau adegan yang mirip dilakukan berulang kali namun tersebar di berbagai plot dalam keseluruhan film.

b. *Inversion*

Inversi atau dapat diartikan sebagai kebalikan, terjadi ketika karakter mulai berperilaku 180 derajat atau berkebalikan dari apa yang biasa karakter tersebut lakukan, sehingga bertentangan dengan sifat biasa dirinya. Contohnya ketika korban menjadi pelaku, ataupun ketika seorang anak kecil yang malah memarahi orang tuanya.

c. *Anticipation*

Antisipasi merupakan kondisi di mana penonton berekspektasi terhadap suatu hal berdasarkan adegan-adegan yang terjadi sebelumnya. Penggunaan teknik *repetition* dan *inversion* sangatlah berpengaruh kepada *anticipation*, karena dari kedua teknik tersebutlah penonton dapat menemukan pola dan akhirnya mengantisipasi adegan selanjutnya. Antisipasi dapat dikabulkan ataupun tidak dikabulkan, sehingga juga dapat mematahkan ekspektasi penonton. Contohnya ketika karakter telah jatuh dua kali di tangga, penonton akan berekspektasi bahwa karakter ini ceroboh dan akan jatuh untuk ketiga kalinya. Antisipasi dapat dikabulkan apabila karakter tersebut terjatuh lagi di tangga tersebut, dan mungkin akan membuat penonton merasa puas karena mereka sudah menduga hal tersebut. Di sisi lain, antisipasi dapat dipatahkan apabila karakter tersebut berhasil untuk menuruni tangga tanpa terjatuh. Efeknya terhadap penonton pun akan bervariasi tergantung dari hubungan empati antara penonton dengan karakter tersebut.

d. *Escalation*

Eskalasi merupakan momentum yang terjadi pada saat elemen *repetition* dan *anticipation* dikombinasikan. Eskalasi mirip seperti bola salju yang awalnya kecil, namun karena terus menerus berputar, lapisan esnya akan terus bertambah sedikit demi sedikit hingga akhirnya bola salju itu membesar dan bergerak semakin cepat. Pada akhirnya, bola salju tersebut mungkin saja menabrak suatu benda dan pecah. Hal semacam ini dapat terjadi pula pada komedi *slapstick*, ketika hal-hal kecil yang mungkin awalnya tidak terlihat lucu, lama kelamaan menjadi semakin bertambah, berulang, dan akhirnya berekskalasi menjadi suatu hal yang besar yang akhirnya

membuat penonton tertawa. Eskalasi dapat terjadi dalam waktu yang singkat maupun panjang hingga mencakup keseluruhan plot dari suatu film. Agar eskalasi dapat berhasil, eskalasi harus berkaitan erat dengan aspek kunci dari plot, terutama ketika plot berkaitan dengan suatu misi atau adegan kejar-kejaran.

e. *Timing*

Timing atau penentuan waktu yang tepat sangat penting untuk dapat mengendalikan tawa penonton. *Timing* dapat diimplementasikan dengan menggunakan *pause* yang secara tidak langsung mengindikasikan bahwa *punch-line* atau *punch-action* akan segera terjadi, sehingga dapat meningkatkan gelak tawa penonton karena *pause* tersebut akan menambah ketegangan dan antisipasi yang dirasakan penonton. Selain itu, *timing* juga bisa digunakan untuk menciptakan jeda antar tawa, sehingga adegan tawa tidak terkesan terburu-buru.

Terdapat tiga teknik dalam *timing*, yaitu *the fixed point*, *the comic stop*, dan *the drop*. *The fixed point* dapat digunakan untuk membuat suatu adegan terasa penting. Dalam teknik ini, aktor atau karakter akan berhenti sejenak dalam melakukan aksi mereka untuk mengundang perhatian penonton lebih kuat terhadap apa yang akan terjadi. Selanjutnya, *the comic stop* dapat dilihat sebagai teknik *the fixed point* yang dilebih-lebihkan. Pada teknik ini, aktor atau karakter berhenti tanpa antisipasi dan melanjutkan aksinya juga tanpa antisipasi, seolah-olah badan mereka tersetrum listrik secara tiba-tiba dan pulih juga secara tiba-tiba. Kemudian, teknik yang terakhir, yaitu *the drop* merupakan teknik yang melibatkan aktor untuk memecahkan atau mematahkan naratif cerita dengan tujuan agar mereka dapat bereaksi terhadap apa yang sedang terjadi. Teknik ini membuat sang aktor seolah-olah melupakan atau meninggalkan sejenak seluruh hal yang terjadi pada *scene*, yang biasanya ditandai dengan *pause* yang seolah-olah *breaking the fourth wall*. Misalnya, aktor dapat melihat ke arah kamera dan melambatkan bendera putih sesaat sebelum ia ditabrak kereta.

2.4. PENELITIAN SEBELUMNYA

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan pembahasan dalam skripsi ini dapat ditemukan dalam karya Aditya Aries Darmawan (2019) dan Erwin Prasetya Kurniawan (2020), yang sama-sama membahas tentang hubungan antara teknik *editing* film dan penciptaan efek komedi, khususnya melalui ritme dan pengelolaan ekspektasi penonton.

Aditya Aries Darmawan dalam penelitiannya yang berjudul "Membangun *Punchline* dalam Film Fiksi *Malam Minggu Kliwon* dengan Ritme *Editing*" menjelaskan bahwa *punchline* komedi dapat dibentuk secara efektif melalui teknik ritme *editing*. Dengan menyusun *shot* berdasarkan durasi, kecepatan perpindahan antar *shot*, dan perencanaan ekspektasi penonton, editor dapat menciptakan transisi dari ketegangan menuju kejutan lucu yang tidak terduga. Dalam konteks tersebut, Aditya menggunakan konsep *set-up* dan *punchline* untuk menggiring penonton kepada satu ekspektasi, lalu mematahkannya dengan visual atau adegan yang bertolak belakang, mirip seperti elemen *inversion* pada komedi *slapstick*. Penelitian ini memperkuat landasan teori bahwa teknik seperti *timing*, *pacing*, dan *trajectory phasing* dapat secara langsung mempengaruhi dampak komedi dalam narasi visual. (Darmawan, 2019)

Sementara itu, Erwin Prasetya Kurniawan dalam jurnalnya yang berjudul "Penggunaan Dimensi Temporal pada *Editing* Film Drama Komedi *Masih Kecil* untuk Membangun *Surprise*" memfokuskan kajiannya pada penerapan *elliptical editing* dan *overlapping editing* sebagai teknik utama dalam membangun momen *surprise*, yang merupakan elemen penting dalam struktur humor. Ia menekankan bahwa proses *editing* berperan dalam memperpanjang atau memangkas durasi *shot* guna memanipulasi ritme ekspektasi dan realitas. Dengan pendekatan ini, *surprise* yang dihadirkan dapat menimbulkan efek emosional, termasuk tawa, yang menjadi tujuan utama dalam komedi visual. Karya ini juga mengutip pemikiran Pearlman terkait *timing* dan *pacing* sebagai kunci keberhasilan dalam menyampaikan momen komedi secara efektif. (Kurniawan, 2020)

Kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa teknik *editing* tidak hanya berfungsi sebagai alat penyambung antar *shot*, tetapi juga sebagai medium yang mampu membentuk ritme emosional dan membangun ekspektasi penonton secara terstruktur. Oleh karena itu, temuan dari penelitian-penelitian ini akan menjadi acuan penting dalam menganalisis bagaimana teknik *editing* dalam film ini digunakan untuk mewujudkan elemen-elemen komedi *slapstick*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Penulis bersama dengan teman-teman dari Caelum Studio membuat sebuah karya film pendek fiksi dengan judul *Homebound* (2025) yang berdurasi 15 menit dengan *genre* drama keluarga dan komedi dengan mengangkat budaya keluarga Cina yang ada di Indonesia. Film ini menggunakan resolusi 4096 x 2160 atau 4K dengan *aspect ratio* 1.90:1. Film ini menceritakan tentang Hengky, seorang pemuda yang berencana kabur keluar negeri karena dikejar polisi, namun tidak sengaja bertemu ibunya saat kabur dari polisi. Ibunya pun memaksa Hengky untuk pulang ke rumah, dan Hengky akhirnya terpaksa mengikuti ibunya. Sesampainya di rumah, Hengky mencari cara bagaimana kabur dari rumah tersebut sebelum polisi mengetahui keberadaannya.

3.2. KONSEP KARYA

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menceritakan tentang seorang buronan yang hendak kabur ke luar negeri terpaksa harus pulang ke rumah setelah pertemuan tak terduga dengan ibunya.

Konsep Bentuk: *Live Action*

Konsep Penyajian Karya: Penerapan Teknik *Rhythmic Editing*