

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*

3.3.TAHAPAN KERJA

3.3.1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Penulis ikut memberikan ide dan tanggapan terhadap tiap *draft script* yang berhubungan dari segi cerita, teknik *editing offline* maupun *online* sehingga konsep visual yang diinginkan dapat dicapai. Pada film ini ingin dibuat kalau *pacing* yang ada di awal film ini dimulai dengan cepat, seiring filmnya menuju ke akhir, *pacing* menjadi semakin lambat.

b. Observasi (Anitipat, 2024)



Gambar 3.1 Referensi *How To Make Millions Before Grandma Dies* (2024)

Sumber: Film *How To Make Millions Before Grandma Dies* (2024)

Terdapat 3 referensi film yang digunakan penulis dalam pembuatan film *Homebound* (2025) untuk mendapatkan *mood* yang diinginkan. Pertama, ada film *How To Make Millions Before Grandma Dies* (2024). Dalam observasi tersebut, penulis memperhatikan *mood* yang dibawa pada film tersebut, mulai dari sisi hangat keluarganya, kehebohan keluarga, dan dinamika yang dibuat oleh keluarga dengan kultur budaya Cina itu sendiri.



Gambar 3.2 Referensi *Miss Shampoo* (2023)

Sumber: Film *Miss Shampoo* (2023)

Kemudian referensi film kedua adalah *Miss Shampoo* (2023). Dalam observasi ini, penulis memperhatikan bagaimana komedi *slapstick* digunakan pada

film ini dan bagaimana potongan-potongan sebuah *shot* tersebut dapat mewujudkan komedi *slapstick*. Bahkan adegan tulisan mandarin yang ada di *scene* 4 pada saat nenek mengajak Hengky bermain kartu terinspirasi dari film ini.



Gambar 3.3 Referensi *Past Lives* (2023)

Sumber: Film *Past Lives* (2023)

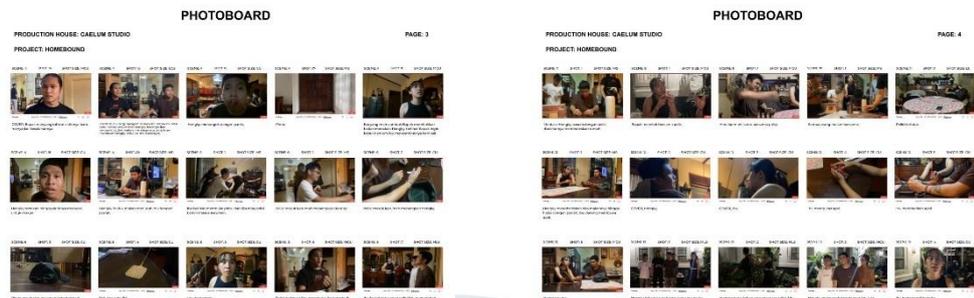
Kemudian, film ketiga yang menjadi bahan observasi adalah *Past Lives* (2023). Diperlihatkan *timing* dan *pacing* bagian *ending* sangatlah lambat, banyak menahan *shot*, menggunakan *one take* dengan *movement* yang sedikit sehingga dapat menampilkan rasa hampa dan kehilangan akibat ditinggal orang yang disayang. Teknik *editing* tersebutlah yang akan dipakai dalam akhir cerita film pendek penulis.

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori *Rhythmic Editing* dari Karen Pearlman yang terdiri dari *timing*, *pacing*, dan *trajectory phasing* dan juga teori komedi *slapstick* dari Louise S. Peacock yang terdiri dari *Repetition*, *Inversion*, *Anticipation*, *Escalation*, dan *Timing*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis melakukan sebuah eksperimen pada saat DOP dan sutradara telah mengerjakan *photoboard* seperti pada Gambar 3.4, penulis membuat sebuah gabungan antara foto dan video yang telah diambil pada saat melakukan *photoboard*, dan menstrukturnya sesuai dengan script sehingga penulis dapat melihat gambaran secara kasar bagaimana ritme dari film ini akan terasa. Gabungan antara foto dan video pada saat pengambilan *photoboard* dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.4 *Photoboard Homebound (2025)*

Sumber: *Film Homebound (2025)*



Gambar 3.5 Gabungan antara foto dan video pada saat pengambilan *photoboard*

Sumber: *Film Homebound (2025)*

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dengan dilakukannya eksperimen berupa gabungan dan struktur dari foto dan video yang diambil pada saat membuat *photoboard*, penulis dapat lebih mengetahui bagaimana *rhythmic editing* yang ingin diimplementasikan dalam film ini mulai pada tahap pascaproduksi, mulai dari awalnya dengan *pacing* yang cepat, seiring filmnya berjalan *pacing* pun akan semakin lambat sampai akhir film. Penulis juga mengeksplorasi dan mengimplementasikan *rhythmic editing* pada *ending* film *Past Lives (2023)* dan mencoba untuk mendapatkan mood dengan cara menahan *shot long take* dan *close up* walaupun tidak ada dialog dan hanya saling bertatapan.

3.3.2. Produksi

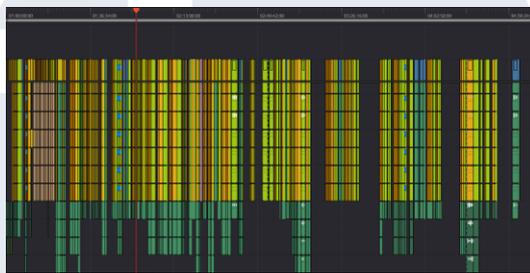
Pada tahap produksi yang dilaksanakan selama 2 hari pada tanggal 15-16 Maret 2025, penulis berperan sebagai *Editor on Location* yang bertugas untuk mengedit film setelah DIT selesai membenarkan warna dan membuat *proxy* untuk editor agar proses *offline editing* dapat berjalan lebih mulus. Penulis akan langsung membuat

Assembly Cut sekaligus *Rough Cut* agar dapat dilihat langsung oleh sutradara, dan penulis akan memberi tahu dan berdiskusi dengan sutradara apabila ada *shot* yang menurutnya kurang.

3.3.3. Pascaproduksi

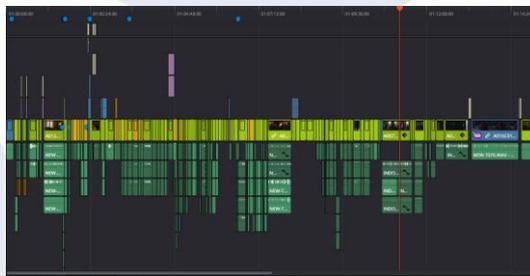
Tahap pascaproduksi merupakan tahap yang paling utama bagi penulis sebagai *offline editor* dan *online editor*.

a. *Offline Editing*



Gambar 3.6 *Timeline Assembly Cut Homebound (2025)*

Sumber: *Film Homebound (2025)*



Gambar 3.7 *Timeline Picture Lock Homebound (2025)*

Sumber: *Film Homebound (2025)*

Penulis menyelesaikan *assembly cut* yang berisikan semua *take* dan *shot* yang telah diambil pada saat tahap produksi serta dengan melihat semua adegan atau *take* dan mencatat *notes* apa saja yang bagus dan bisa dipakai atau yang jelek dan harus dibuang. *Shot* yang diterima oleh penulis ada sebanyak 65 *shot* dengan 258 kali *take*. Setelah itu, penulis akan melanjutkan ke tahap *rough cut* pertama dengan konstruksi yang sesuai dengan *script*, setelah banyaknya pertimbangan dan diskusi dengan sutradara akhirnya pada *rough cut* 4 dikarenakan penulis kekurangan *shot* untuk membuat adegan *opening scene* menjadi lebih padat, penulis mengganti

opening scene pada *scene* 1 dan 2 dengan mengikuti tempo dari lagu yang cepat dan juga menambahkan beberapa *opening title* yang disisipkan diantara beberapa *shot* untuk menutupi kekurangan *shot* tersebut.

Kemudian pada *rough cut* ke-7 penulis memutuskan untuk menghilangkan adegan di *scene* 2 setelah Hengky ditabrak Ibu-nya dan dimarahin di tengah jalan, lalu di *scene* 3 dan *scene* 4 juga ada adegan Hengky yang baru keluar dari kamar mandi dan mengambil nasi di dapur yang juga dihapus. Beberapa *scene* ini dihapus agar film menjadi lebih padat dan tidak bertele-tele.

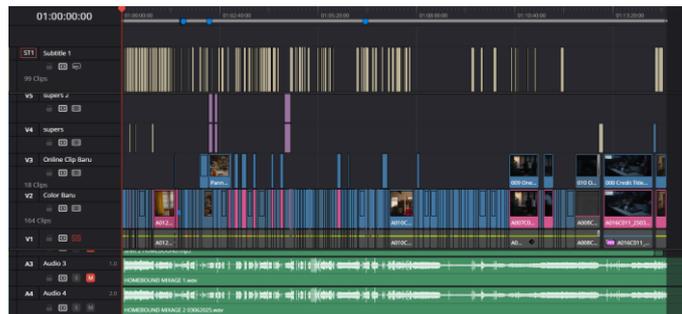
Setelah selesai *rough cut*, penulis akan melakukan tahap *fine cut* yaitu merapikan *cutting*-an agar transisi antar *shot* menjadi lebih enak dan termotivasi. Setelah *fine cut* selesai maka penulis dapat menetapkan kalau konstruksi *offline editing* ini sudah *picture lock* dan tidak dapat diubah lagi dari segi konstruksi dan siap menuju fase *color grading*, *sound design*, dan *online editing*.

Penulis membagikan file-file yang dibutuhkan untuk *sound designer* seperti *file* AAF, *folder audio*, dan *video reference* agar *sound designer* dapat bekerja. Kemudian penulis membagikan file *timeline* dari *Davinci Resolve* yang disertai dengan folder *footage* yang berisi *shot-shot* yang digunakan pada *timeline* tersebut untuk diberi kepada *colorist* dengan menggunakan *harddisk* dikarenakan besarnya ukuran *file folder* tersebut.

b. *Online Editing*

Penulis pada tahap *online editing* melakukan beberapa hal seperti merapikan adegan *slowmotion*, merapikan adegan nenek lari dengan kecepatan 200% ketika Hengky makan dengan kecepatan yang normal, merapikan tiap adegan *shot panning* dikarenakan *shot panning* merupakan *shot* yang terpisah dan disambung dalam pascaproduksi, kemudian menghilangkan nomor rumah agar menjadi dinding polos dan tidak ketahuan lokasi rumah yang sebenarnya.

Penulis juga melakukan *cleanup* yang meliputi menghapus alat-alat *shooting* seperti *boom mic* dan *cstand* yang tidak sengaja bocor di *frame*, menambal beberapa hal seperti ventilasi jendela dan posisi objek seperti kartu yang tidak *continuity* terhadap *shot* sebelumnya, penulis juga banyak melakukan *rotoscoping* pada orang untuk menimpa *layer* yang telah di *cleanup* tersebut.



Gambar 3.8 *Timeline Online Editing Homebound (2025)*

Sumber: *Film Homebound (2025)*

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berikut merupakan hasil implementasi teknik *rhythmic editing* dan elemen komedi *slapstick* yang terbentuk dalam penyajian karya yang dibuat.

Tabel 4.1 Analisis Hasil Karya

<i>Scene</i>	<i>Rhythmic Editing</i>	Elemen Komedi <i>Slapstick</i>
<i>Scene 2</i> dan <i>Scene 4</i>	<p>Gambar 4.1 Konstruksi <i>Scene 2</i> dan <i>Scene 4</i> Sumber: <i>Film Homebound (2025)</i></p> <p>1. <i>Timing</i>: Diperlihatkannya orang tua Hengky selama 5 <i>frame</i> sebelum <i>shot</i> diganti ke ekspresi</p>	<p><i>Repetition</i> Komedi yang terbentuk dari penerapan teknik <i>editing</i> yang mirip di kedua <i>scene</i> berbeda adalah repetisi karena terjadinya pengulangan dan berfungsi sebagai <i>reminder</i> kalau <i>scene 4</i> mirip seperti <i>scene 2</i>.</p>