

2. KAJIAN LITERATUR

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, ada beberapa studi yang membahas tentang topik yang relevan mengenai aspek editing dan juga trauma, namun penelitian-penelitian tersebut masih belum membahas aspek dimensi spasial editing dengan lengkap. Penelitian pertama (Pratama et al., 2021) membahas tentang bagaimana teknik ritmis dan spasial digunakan untuk membangun emosi pada karakter dalam film *Genismara* menggunakan teori kepribadian. Penelitian ini dominan membahas bagaimana aspek-aspek tersebut digunakan untuk menciptakan emosi seperti keraguan, ketenangan, ketakutan. Penelitian selanjutnya (Fadil et al., 2022) membahas mengenai penggunaan *constructive editing* untuk membangun emosi dalam film *Malam Panjang Pendosa Amatir*. Penelitian tersebut memiliki kesamaan yang membahas tentang bagaimana teknik dalam penyuntingan spasial digunakan untuk membangun emosi pada karakter dalam bentuk penciptaan karya. Selanjutnya penelitian Nugraheni et al., (Nugraheni et al., 2023) membahas aspek psikologi dalam karya novel *Heartbreak Motel* karya Ika Natassa dengan pendekatan teori humanistik oleh Abraham Maslow untuk menunjukkan kebutuhan psikologis karakter.

Dari ketiga penelitian di atas dapat dipahami bahwa teknik editing seperti ritmik dan spasial di dalam penelitian Pratama dan Fadil dapat membantu dalam membangun emosi pada karakter. Gabungan ini menunjukkan bagaimana ruang dibangun sehingga menciptakan emosi karakter lewat irama dalam visual. Penelitian Nugraheni lebih membahas teori humanistik dan hubungannya dengan psikologi karakter dalam bentuk karya novel dan tidak membahas dalam aspek film khususnya pada *editing*. Dengan demikian, penelitian di atas masih belum ada yang membahas mengenai dimensi spasial editing untuk menggambarkan trauma dalam film. Oleh karena itu penulis akan membahas mengenai spasial *editing* secara spesifik sebagai teknik untuk menggambarkan PTSD pada karakter Ava Alessandra dalam film *Heartbreak Motel*.

2.2 DIMENSI *EDITING*

Dalam penyuntingan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan prosesnya. Hal tersebut adalah penguasaan empat dimensi *editing* yang harus dimengerti oleh seorang editor. Keempat dimensi tersebut terdiri dari dimensi grafis, ritmis, spasial, dan temporal (Bordwell et al., 2020). Setiap dimensi memiliki fungsi yang berbeda dalam menciptakan kesinambungan visual, membangun ritme cerita, menciptakan hubungan antar ruang, serta mengatur alur waktu dalam film.

Menurut Bordwell dalam penyuntingan, ada empat unsur pilihan dan kendali yang diberikan kepada pembuat film hal itu tidak lain adalah:

1. *Graphic relation*, menghubungkan kesinambungan antara gambar melalui penekanan visual. Secara teknis, relasi ini dapat diartikan sebagai mempertemukan dua pengambilan gambar yang memiliki kesamaan secara visual. Implikasinya sangat sederhana. Jika dua *shot* disatukan bersamaan akan menciptakan interaksi antara kualitas visual dari kedua *shot* tersebut (hlm. 220).
2. *Rhythmic relation*, mengatur kesinambungan antara *shot* melalui tempo, musik ataupun irama. Relasi ini membantu dalam menyusun atau merangkai adegan untuk menciptakan irama visual melalui pemotongan panjang atau pendek dalam sebuah *shot* dan sinkronisasi dengan lagu/musik (hlm. 224).
3. *Spatial relation*, menunjukkan hubungan antar ruang berkesinambungan dengan menunjukkan dua gambar dengan konteks berbeda namun apabila disatukan akan menciptakan suatu konteks tertentu (hlm. 225).
4. *Temporal relation*, menghubungkan serta mempersingkat durasi waktu dalam cerita dengan menggunakan teknik *overlapping* dengan cara menampilkan beberapa *shot* dalam waktu yang singkat untuk sebuah peristiwa (hlm. 226).

2.2.1 SPATIAL RELATION & CONTINUITY

Dalam film, penggambaran ruang tidak hanya terlihat saat pengambilan gambar melalui kamera saja. Ruang yang dimaksud adalah bagaimana adanya konstruksi visual yang dilakukan saat penyuntingan agar secara naratif terjadi kesinambungan

dan kesesuaian. Relasi ini yang kemudian berfungsi sebagai dasar penyuntingan yang bersifat fleksibel dan tidak mengikuti logika sebenarnya. Manipulasi ruang dapat dibentuk melalui komponen-komponen *shot* berbeda yang disusun bersamaan (Bordwell et al., 2020)

Menurut Magliano dan Zacks (2011) kesinambungan spasial ditunjukkan melalui penyusunan dua gambar berbeda dengan diawali menggunakan *established shot* yang luas dan pindah ke ruang yang lebih sempit (hlm. 1490). Penyusunan ini kemudian berperan dalam membangun persepsi penonton bahwa kedua potongan gambar berbeda tersebut berada di lokasi yang sama. Melalui penyuntingan ini, penonton dapat memahami siapa yang melihat, apa yang dilihat, dan bagaimana posisi serta arah pandang tiap unsur dalam ruang saling terhubung. Aspek spasial ini kemudian dapat memberikan kesempatan kepada sineas untuk mengubah ruang dalam dimensi pengambilan gambar (Pratama et al., 2021).

Penyuntingan spasial memungkinkan pembuat film untuk menyandingkan dua titik pada ruang dan membuat semacam hubungan di antara keduanya (Bordwell et al., 2020). Hal ini kemudian memungkinkan pembuat film untuk membantu penonton untuk memahami suatu konteks ruang dalam film yang aslinya terbatas. Misalnya seperti bagaimana sistem 180 *degree rule* yang digunakan untuk adegan berdialog karakter agar kontinuitas ruang tetap terlihat teratur dan konsisten. Adapun teknik yang digunakan seperti *establishing shot, eyeline match, match on action, match cut, shot/reverse shot, cross cutting*, untuk memastikan posisi relatif dalam *frame* tetap konsisten, memastikan garis pandang yang teratur dan juga arah layar yang terkontrol (Bordwell et al., 2020) Dengan begitu, kontinuitas ruang menjadi aspek krusial agar penonton dapat secara logis mengikuti jalan cerita, meskipun visual yang ditampilkan berasal dari perspektif yang tidak sama.



Gambar 2.2.1 Contoh penggunaan 180 degree rule, eyelinematch shot/reverse shot, dalam film The maltese falcon.

(Bordwell et al., 2020)

2.2.2 CONSTRUCTIVE EDITING

Dalam proses penyuntingan, *constructive editing* merupakan salah satu konsep dalam *editing* yang memungkinkan suatu ruang ditampilkan bukan sebagai kesatuan fisik yang utuh, melainkan sebagai gabungan visual yang dibangun secara bertahap melalui serangkaian pengambilan gambar. Istilah tersebut mengacu pada pemotongan bagian-bagian ruang sedemikian rupa sehingga mendorong penonton untuk membayangkan keseluruhan ruang yang tidak ditampilkan di layar. Sering kali, hal ini terjadi karena pembuat film memutuskan untuk tidak menampilkan pengambilan gambar awal (Bordwell et al., 2020). Konsep tersebut kemudian menciptakan yang namanya *Kuleshov effect*. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Lev Kuleshov, seorang ahli dan pembuat film dari Uni Soviet, di awal tahun 1900-an. Konsep Kuleshov telah diadopsi oleh para peneliti yang meneliti pengaruh konteks visual terhadap interpretasi ekspresi wajah (Mullennix et al., 2019). *Kuleshov Effect* berguna untuk membangun makna dan emosi secara efisien dengan mengandalkan hubungan antar gambar daripada isi gambar itu sendiri. Efek ini memungkinkan seorang editor menciptakan suasana emosional atau naratif tanpa harus menampilkan semua elemen secara rinci. Oleh karena itu, *Kuleshov Effect*

tidak hanya menjadi alat untuk efisiensi, tetapi juga memperkuat penyampaian narasi dalam proses *editing* film.



Gambar 2.2 2.1 Contoh penerapan Kuleshov effect untuk menciptakan makna

(Bordwell et al., 2020)

Potongan gambar di atas memperlihatkan seorang wanita yang sedang melakukan seni bela diri. *Kuleshov effect* diterapkan untuk menciptakan makna disaat wanita tersebut sedang berancang-ancang dan disambungkan dengan aksi yang dilakukannya. Hal ini membangun persepsi penonton dalam menginterpretasikan relasi antar gambar-gambar tersebut sehingga kebutuhan naratif tetap berjalan dan dapat dimengerti tanpa adanya dialog.

Pada dasarnya, *constructive editing* memberikan kemudahan bagi editor untuk menyusun potongan gambar dalam menciptakan ruang dan waktu dalam film (Bordwell et al., 2020). Teknik ini digunakan sebagai penyampaian makna tanpa harus menampilkan seluruh adegan dengan jelas, seolah-olah penonton dapat melihat kesatuan dalam lokasi yang diciptakan dari adegan-adegan tersebut (hlm. 226). Selain itu, teknik ini digunakan untuk merangkai adegan adegan yang cepat dan saling terkait. Teknik ini juga memungkinkan editor dalam membangun emosi karakter pada sebuah film. Dalam setiap pemilihan potongan gambar, ritme, serta transisi visual yang dirancang, digunakan untuk menciptakan hubungan emosional antara karakter dan penonton (Amatir, 2025). Melalui pendekatan ini, emosi dapat diciptakan dan diperkuat oleh teknik penyuntingan tersebut sehingga pengalaman menonton akan menjadi lebih bermakna dan menarik (Amatir, 2025). Dengan demikian, teknik ini tidak hanya berguna dalam menjaga kesinambungan visual saja. Meskipun kesinambungan ruang memang berperan dalam mempertahankan kejelasan ruang, dalam situasi tertentu, kesinambungan ini bisa dengan sengaja dilanggar. Pelanggaran ini selanjutnya berkaitan dengan prinsip *constructive*

editing tersebut, di mana makna serta pengalaman psikologis karakter terbentuk melalui hubungan antara adegan.

2.3 Post Traumatic Stress Disorder

Pada umumnya, trauma merupakan suatu tekanan emosional dan mental akibat suatu peristiwa atau situasi yang tidak menyenangkan sehingga menyebabkan stress berlebihan pada seseorang (Anggadewi, 2020). Trauma dapat hadir seringkali ketika seseorang mengalami kembali peristiwa yang menyakitkan, buruk dan mencemaskan yang muncul tiba-tiba. Kondisi ini dapat berdampak jangka panjang sehingga bisa saja selalu muncul secara tidak terduga. Hal tersebut kemudian menimbulkan pemahaman mengenai trauma sebagai pengalaman emosional yang muncul kapan saja, dimana saja dan tidak terkendalikan (Sari & Heriyati, 2021). Caruth (Oanh, 2021) berpendapat bahwa trauma bukan hanya peristiwa pada masa lampau, tetapi merupakan pengalaman yang tidak disadari dan terproses langsung saat kejadian. Dalam teorinya, ia menyebutkan trauma hadir dalam bentuk keterlambatan (*belatedness*) yang kemudian baru bisa dirasakan ketika kejadian sudah lewat. Hal ini merujuk pada karakteristik trauma yang muncul terlambat dan tidak langsung bisa disadari saat pengalaman terjadi. Dampaknya adalah trauma akan terbentuk melalui pengulangan (*repetition*) yang muncul melalui kilas balik, mimpi maupun hal-hal yang memicu pengalaman tersebut (Sari & Heriyati, 2021). Selain itu, trauma bersifat *unspeakable* dimana adanya keterbatasan pengalaman trauma yang tidak sepenuhnya dapat diungkapkan secara langsung. Trauma itu muncul sebagai pengalaman mengejutkan yang terjadi di luar kesadaran seseorang yang mengalaminya. Karena itu, pengalaman trauma biasanya bisa muncul dalam bentuk *flashback* seperti misalnya mimpi atau hal yang memicu trauma itu secara berulang kali (Maslida et al., 2025).

PTSD merupakan masalah psikologis yang muncul dalam diri seseorang yang telah mengalami pengalaman traumatis sehingga dapat membahayakan keselamatan fisik dan emosional. Menurut Nadhira & Rofi'ah (Nadhira & Rofi'ah, 2023) PTSD merupakan suatu pengalaman ekstrim yang

menakutkan, menyediakan hingga berpotensi mengancam kelangsungan kehidupan seseorang. Hal itu meliputi kecelakaan, pelecehan seksual, atau perang (Angelica, 2022). Penderita trauma ini biasanya sering terjebak dalam ingatan-ingatan masa lalunya yang kembali, hal tersebut dapat berupa mimpi buruk ataupun dalam *flashback*. Biasanya, penderita PTSD cenderung berusaha menjauh dari situasi yang dapat mengingatkan mereka pada kejadian yang dapat memicu trauma itu kembali (Azzahra Misbakh & Rengga Andhita, 2023).

PTSD dapat terjadi tanpa memandang siapa dan tidak terbatas dalam usia. Biasanya, yang paling rentan mengalaminya adalah mereka yang secara langsung menyaksikan atau mengalami pengalaman traumatis misalnya berupa kekerasan fisik, kecelakaan, perang, dll (Misbakh & Andhita, 2023). PTSD dapat muncul dan tidak selalu ada saat peristiwa sedang berlangsung saja, namun juga dapat muncul berminggu-minggu, bulan dan bahkan tahun-an. Gejala ini kemudian dapat disebut sebagai reaksi yang terlambat, dalam artian trauma yang sudah lama terpendam dapat muncul kembali pada seseorang (Tarek, 2019). Hal ini menunjukkan bahwasanya trauma merupakan gejala serius dan bervariasi yang dapat memengaruhi kondisi mental seseorang dan sekitarnya.

Berger (Calhoun & Tedeschi, 2010) menyebutkan bahwa PTSD dapat dilihat melalui 4 gejala umum seperti:

1. *Re-experiencing/ intrusive memories*, gejala ini muncul pada penderita trauma melalui ingatan, pikiran, mimpi buruk dan juga kilas balik yang mengingatkannya kembali sensasi trauma tersebut. Sensasi ini kemudian disertai dengan reaksi tubuh saat berhadapan dengan suatu pemicu seperti foto, wangi parfum yang menimbulkan kecemasan, dan keputusasaan (hlm. 67).
2. *Avoidance*, gejala ini merupakan bagaimana penderita berusaha untuk menghindari situasi, orang, tempat dan aktivitas yang mengingatkannya kembali pada trauma. Pada gejala ini, penderita mungkin saja mengkonsumsi obat-obatan, alkohol sebagai distraksi (hlm. 67).

3. *Negative changes/alterations in thinking and mood*, gejala ini awalnya membuat penderita mengalami emosi negatif yang meluas dan terus-terusan seperti sering merasa bersalah, marah ke diri sendiri, merasa terasing dari orang lain. Gejala ini kemudian membuat penderita terus berekspektasi negatif dengan merasa tidak pantas diri dan tidak ada yang dapat dipercaya (hlm. 67).
4. *Hyperarousal*, gejala ini menyebabkan kesulitan penderita trauma dalam kegiatan sehari-harinya seperti susah fokus, ketakutan, bahkan kewaspadaan yang berlebihan. Gejala ini menyebabkan penderita tidak dapat membedakan antara ancaman sesungguhnya dengan situasi yang normal sehingga pemicu sekecil apapun akan memunculkan reaksi yang berlebihan (hlm. 68).

Melalui gejala-gejala tersebut, penderita trauma seringkali kesulitan dalam memproses apa yang sedang terjadi karena ingatan yang menyakitkan muncul kembali secara tiba-tiba. Hal ini menyebabkan keinginan penderita untuk menjauh dari situasi yang memicu trauma mereka, namun di saat yang sama dapat membuat mereka terjebak kembali pada trauma tersebut (Angelica, 2022). Dampaknya tidak hanya terbatas pada kondisi psikologis, tetapi juga pada aspek sosial, lingkungan kerja, dan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, PTSD dapat dilihat sebagai suatu kondisi yang rumit yang memerlukan perhatian yang mendalam untuk proses pemulihan (Misbakh & Andhita, 2023).