

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Editing pada sebuah film adalah hal yg sangat penting dalam pembuatan suatu karya. Menurut (Moss & Wilson, 2024, hlm. 80), *Editing* dapat memberikan tempo & irama yg khas pada adegan tertentu. *Editing* juga dapat menentukan sebuah ruang gerak pada karakter tersebut, seperti bagaimana cara karakter tersebut berinteraksi satu sama lain & berdialog.

Bahkan, *Editing* juga dapat merubah ekspresi wajah aktor serta hubungannya terhadap kejadian yg sedang diperhatikannya. Seorang Editor yang baik dapat memanipulasi rekaman untuk memunculkan pengertian yg lebih dalam lagi tentang perasaan karakternya, seperti reaksi emosionalnya dan cara berpikirnya pada karakter tersebut (Moss & Wilson, 2024, hlm. 80).

Flickering adalah cara untuk menunjukkan perubahan ruang dan waktu, *Flickering* adalah sejenis pan kamera yg berkedip atau kedipannya sangat cepat. (Reisz, K. & Millar, G., 2010, hlm, 95). (Reisz, K. & Millar, G., 2010, hlm, 95) menyatakan bahwa seperti pada film *Citizen Kane* (1941) yang disutradarai oleh Orson Welles, yang dimana ada satu adegan atau *scene* menggunakan transisi cepat, efek transisi yang dipakai ini menciptakan ilusi kedipan (*flickering*) yang cukup halus, membuat transisi terasa seperti switch cepat sambil mempertahankan antar alur dialog.

Film *Shattered 2025* karya *Ducktape Production* yang berdurasi selama 13 menit, menggunakan transisi *Flickering* untuk memperjelas alur cerita dan kondisi mental tokoh utamanya. Tokoh utama mengalami distorsi terhadap realitas dan halusinasi. Teknik *flickering* ini membantu penonton memahami cerita pada film tersebut, serta memperjelaskan antara halusinasi & realitas yang dialami oleh karakter Adam, dan yang ia lihat adalah halusinasi mendiang anaknya. *Flickering* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga membantu penonton memahami makna di balik film yang ditampilkan, agar penonton mengerti alur ceritanya.

Metode Penciptaannya yg akan penulis pakai disini adalah Kualitatif pengumpulan data, agar lebih jelas *Workflow* penulis dalam proses *Editing*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS/BATASAN MASALAH

Bagaimana transisi *Flickering* dapat memperjelas batas realitas dan halusinasi, kalau pada karakter Adam mengalami halusinasi pada film *Shattered 2025*?

Penelitian ini akan difokuskan pada bentuk penerapan transisi *Flickering* secara spesifik yang berfungsi untuk memperjelas cerita kepada penonton, antara halusinasi dan realitas yang dialami oleh karakter utama yaitu Adam di adegan tertentu, di film *Shattered 2025*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan Penciptaan ini untuk mengetahui bentuk penerapan transisi *Flickering* yang digunakan dalam film *Shattered (2025)*, untuk menunjukkan antara halusinasi dan realitas yang dialami oleh karakter Adam kepada penonton.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Dalam studi ini, penulis menggunakan fungsi ekspresif transisi visual *Flickering* sebagai penjelas cerita didalam film *Shattered 2025*, serta untuk membedakan kepada penonton dari karakter Adam, antara realitas dan halusinasi yg ia alami, Gambar cepat dari adegan tersebut yg terlihat seperti kilatan cahaya putih.

2.1 FLICKERING EFFECT

Flickering Effect adalah sebagai fluktuasi suatu cahaya yang variasi warnanya membuat video sulit dilihat atau ditonton pada *frame rate* normal, karna sering