

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Menurut Bordwell (2019), film merupakan karya seni yang menggabungkan gambar bergerak dan suara yang dapat digunakan untuk menyampaikan alur cerita dan pesan kepada penonton. Pembuatan film terdiri dari 4 fase pengerjaan. Fase itu terdiri dari *development*, *pre-production*, *production*, dan yang terakhir adalah tahap *post-production*, fase dimana *shot-shot* yang sudah diambil akan dijahit oleh editor menjadi sebuah karya film yang siap untuk di putar.

Menurut Bowen (2023), *editing* dalam film berarti kegiatan menggabungkan, mengatur, mengubah, menghilangkan, atau bahkan menyusun gambar bergerak dan juga suara menjadi satu, sehingga menghasilkan sebuah karya baru berbentuk cerita bergerak. Jadi, seorang editor adalah orang kreatif terakhir yang memiliki tanggungjawab untuk menyempurnakan beberapa komponen visual menjadi sebuah film, memiliki kesempatan untuk memanipulasi ritme, transisi, framing, suara, hingga sebagian besar komponen agar dapat mendukung cerita dengan baik dan tersampaikan kepada penonton. Hal ini dapat membuat seorang editor untuk memanfaatkan resolusi gambar yang tinggi dan melakukan *digital reframing* untuk mengatur *framing* dan juga memberikan kontrol waktu *zoom keyframe* untuk menyelaraskan pergerakan visual dengan audio sehingga menciptakan sensasi transisi karakter dari normal ke jatuh cinta, teknik manipulasi pasca produksi dengan prinsip *post-production manipulation* (Bowen, 2023).

Pada skripsi penciptaan ini, penulis memiliki jabatan sebagai editor film pendek *Maju Mundur Keburu Patah* yang diproduksi oleh production house Inertia Project, disutradarai oleh Ruben Pieters Halomoan Sitanggang. Sinopsis dari film ini membahas tentang seorang yang terlilit utang dan tekanan dari sang ayah yang sakit terpaksa mengelola warung Madura milik keluarga serta adanya tuntutan ingin memiliki anak dari istri barunya sehingga Rahmat terjebak dalam waktu yang terus berputar hingga dirinya sulit untuk melakukan kegiatan layaknya suami istri. Penulis selaku editor pada film ini ingin membahas penerapan *digital reframing* yang dapat digunakan untuk mendukung kesan jatuh cinta Rahmat ketika pertama kali bertemu dengan calon istrinya.

1.1 RUMUSAN MASALAH DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana penerapan teknik *digital reframing* dapat membantu menggambarkan jatuh cinta pada *scene 2* film pendek *Maju Mundur Keburu Patah*.

Penelitian ini berfokus pada penerapan teknik *digital reframing* dalam proses *editing* untuk membantu menggambarkan perasaan jatuh cinta pada dua momen utama, yaitu ketika Rahmat pertama kali bertemu dengan Aisyah, dan ketika Rahmat bengong ketika ditegur oleh ayahnya.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah menerapkan teknik *digital reframing* untuk membantu penggambaran perasaan jatuh cinta antara Rahmat dengan Aisyah ketika pertama kali bertemu dan Rahmat bengong saat diceramahi ayahnya pada *scene 2* film pendek *Maju Mundur Keburu Patah*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu *digital reframing* untuk membantu menggambarkan kesan jatuh cinta. Tinjauan teori mencakup teori-teori penyuntingan untuk membantu menggambarkan kesan emosional jatuh cinta yang relevan dengan fokus dari penelitian. Sementara itu, konsep objek penciptaan membahas prinsip-prinsip visual yang diterapkan secara langsung dalam film *Maju Mundur Keburu Patah*.

2.1 DIGITAL REFRAMING

Menurut Bowen (2023) dalam *Grammar of the Edit*, *frame* memiliki fungsi untuk menjadi patokan batas informasi yang dapat diberikan kepada penonton, informasi apa saja yang ingin disampaikan *onscreen* atau *offscreen*. Bowen juga mengatakan bahwa *framing* bukan hanya sekadar keputusan teknis, melainkan sebuah keputusan yang secara sadar digunakan untuk mengontrol dan mengarahkan perhatian penonton secara psikologis. Dalam proses penyuntingan, Bowen (2023) pada bab 6