



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seorang editor bertugas untuk merangkai beberapa *shot* yang ada menjadi satu cerita yang utuh. Berbeda dengan *scriptwriter* yang bercerita melalui tulisannya dalam naskah film, editor akan bercerita melalui audio visual yang diusahakan pada masa produksi. Dengan kata lain, tugas editor adalah mengolah kata-kata menjadi audio visual yang bernaratif tanpa merusak garis besar cerita.

O'steen (2009) mengatakan bahwa editor dapat dikatakan sebagai *second director* dikarenakan ia yang akan membimbing penonton untuk dapat merasakan apa yang film rasakan. Editor juga memegang kunci kesuksesan sebuah film, ia yang bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan yang ditulis *scriptwriter* dan divisualkan sutradara (hlm. vii).

Salah satu upaya seorang editor dalam mencuri perhatian penonton ialah melalui setiap *cut*-nya. Dalam setiap penggabungan antar *shot*, mood yang dihasilkan akan berbeda-beda. Editor yang baik akan mampu untuk membuat penonton ikut merasakan emosi yang karakter rasakan. Hal tersebut diperlukan guna menarik perhatian penonton akan keseluruhan cerita. Setiap kombinasi antar *shot*, adalah medium editor untuk meningkatkan intensitas pada film (Dancyger, 2011, hlm. xvii).

Bowen & Thompson (2013) mengatakan bahwa seorang editor harus dapat menentukan kapan sebuah *shot* itu dimulai dan kapan harus di-*cut* (hlm. 22). Mereka juga menambahkan bahwa lamanya durasi sebuah *shot* menentukan ritme yang akan tercipta. Cepat atau lambatnya suatu ritme *editing*, akan mempengaruhi emosi penonton. Maka, editor harus mengetahui emosi apa yang akan diciptakan (hlm. 23). James (2009) juga menambahkan bahwa teknik *color grading* dapat membantu dalam menyampaikan narasi film (hlm. 270). Penerapan *color grading* yang kurang tepat, justru dapat merusak emosi film dan membuat buyar perhatian penonton (hlm. 271).

Untuk menciptakan relasi ruang dan waktu antar *shot*, penulis menerapkan teknik *editing match cut*. Kemudian penerapan teknik *slow paced* diharapkan dapat meningkatkan intensitas dramatik. Penciptaan mood pada film, dilakukan penulis dengan *color grading*. Dengan kata lain, penerapan *match cut*, *slow paced*, dan *color grading* diharapkan dapat mendukung narasi pada film. Oleh karena itu, pada pembahasan ini, penulis ingin mengajak pembaca sekaligus menjelaskan bagaimana cara penerapan *match cut*, *slow pace*, dan *color grading* pada film pendek “*Memoir of Kanaya*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana *match cut*, *slow paced*, dan *color grading* diterapkan untuk mendukung naraasi film pada film pendek “*Memoir of Kanaya*” ?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan rumusan masalah dibatasi oleh penulis pada *match cut* pada *scene* 12, dan 19, *slow paced* paada *scene* 15, dan *color grading* pada *scene* 8 dan 19.

1.4. Tujuan Laporan

Tujuan pembuatan laporan tugas akhir ini adalah agar pembaca memahami bagaimana menerapkan teknik *editing match cut*, penggunaan *slow pace*, dan *color grading*.

1.5. Manfaat Laporan

1. Manfaat bagi penulis, laporan ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan penulis tentang bagaimana pengaruh serta cara mengaplikasikan teknik *editing match cut*, *slow pace*, dan *color grading*.
2. Bagi orang lain, diharapkan penulisan laporan ini dapat menambah wawasan dan pemahaman pembaca akan bagaimana cara penerapan teknik *editing match cut*, *slow pace*, dan *color grading*, serta pengaruhnya terhadap film.
3. Bagi Universitas, diharapkan penulisan laporan ini dapat menambah bahan bacaan bagi mahasiswa-mahasiswi yang khususnya mempunyai peran sebagai editor dan ingin mengetahui bagaimana cara menerapkan *match cut*, *slow pace*, dan *color grading*.