

Penerapan Teknik Editing Smash Cut Pada Film Warisan

Smash Cut Editing Techniques in the Creation of the Film "Warisan"

Andika^{a,1}, Triadi Sya'dian^{b,2}

^{a,b}Program Studi Film dan Televisi Universitas Potensi Utama, KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3A, Medan, 20241, Indonesia
aka47169@gmail.com¹, triadisya'dian@gmail.com²

ABSTRAK

Teknik editing yang akan penulis gunakan dalam merangkai film Warisan adalah "smash cut". Film Warisan mengisahkan tentang seorang pemuda bernama Joko yang harus menghadapi konflik keluarga yang kompleks setelah kematian keluarganya. Dalam pembuatan film ini, penggunaan teknik editing smash cut menjadi salah satu elemen penting untuk membangun alur cerita yang dinamis dan menghidupkan emosi penonton. Smash cut adalah teknik editing yang digunakan untuk memotong adegan secara tiba-tiba dan memasukkannya ke dalam adegan lain yang berbeda dengan cara yang dramatis dan kontras. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan efek kejutan, mempercepat tempo film, dan mengubah suasana adegan. Penerapan teknik editing smash cut pada film "Warisan" dapat dilihat dalam beberapa adegan yang sangat efektif dalam menggambarkan situasi yang rumit dan menegangkan. Berdasarkan perkataan Chandler (2009: 114-116) suatu gambar yang di cut dengan teknik smash cut akan menghasilkan sebuah kejutan kepada penonton. Fungsi dari kejutan yang diberikan adalah untuk merubah perhatian penonton hingga penonton mencari tahu apa isi dari kejutan tersebut. Reaksi yang diberikan penonton setelah menerima kejutan tersebut tergantung dari genre film, apakah penonton akan marah, sedih ataupun tertawa

Kata Kunci : Editing, Smash cut, Storytelling, Plot twist

ABSTRACT

The editing technique that the author will use in assembling the film Warisan is "smash cut". The film Warisan tells the story of a young man named Joko who has to face a complex family conflict after the death of his family. In making this film, the use of the smash cut editing technique was an important element to build a dynamic storyline and animate the audience's emotions. Smash cut is an editing technique used to cut a scene suddenly and insert it into another different scene in a dramatic and contrasting way. This technique is often used to create a surprise effect, speed up the pace of the film, and change the atmosphere of the scene. The application of the smash cut editing technique in the film "Warisan" can be seen in several scenes which are very effective in depicting complicated and tense situations. Based on the words of Chandler (2009: 114-116), an image that is cut using the smash cut technique will produce a surprise for the audience. The function of the surprise given is to change the audience's attention until the audience finds out what the contents of the surprise are. The reaction the audience gives after receiving the surprise depends on the genre of the film, whether the audience will be angry, sad or laugh

Keywords : Editing, Smash cut, Storytelling, Plot twist

Info Artikel

Disubmit: 05 Januari 2024

Direview: 02 Februari 2024

Diterima: 05 Maret 2024

Copyright © 2024 – Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Teknik editing yang akan penulis gunakan dalam merangkai film Warisan adalah "smash cut". Film Warisan mengisahkan tentang seorang pemuda bernama Joko yang harus menghadapi konflik keluarga yang kompleks setelah kematian keluarganya. Dalam pembuatan film ini, penggunaan teknik editing smash cut menjadi salah satu elemen penting untuk membangun alur cerita yang dinamis dan menghidupkan emosi penonton.

Smash cut adalah teknik *editing* yang digunakan untuk memotong adegan secara tiba-tiba dan memasukkannya ke dalam adegan lain yang berbeda dengan cara yang dramatis dan kontras. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan efek kejutan, mempercepat tempo film, dan mengubah suasana adegan. Penerapan teknik *editing smash cut* pada film "Warisan" dapat dilihat dalam beberapa adegan yang sangat efektif dalam menggambarkan situasi yang rumit dan menegangkan.

Berdasarkan perkataan Chandler suatu gambar yang di *cut* dengan teknik *smash cut* akan menghasilkan sebuah kejutan kepada penonton. Fungsi dari kejutan yang diberikan adalah untuk merubah perhatian penonton hingga penonton mencari tahu apa isi dari kejutan tersebut. Reaksi yang diberikan penonton setelah menerima kejutan tersebut tergantung dari genre film, apakah penonton akan marah, sedih ataupun tertawa [1]

Pudovkin juga memperkuat teori ini dengan mengatakan tujuan dari *smash cut* adalah untuk memberikan kejutan kepada penonton dengan cara memberikan *shot* yang berubah secara tiba-tiba dan mengejutkan [2]. Hal ini juga bertujuan untuk membuat penonton menjadi ingin tahu dengan kejadian selanjutnya.

Tujuan penulis menggunakan teknik *editing smash cut* dalam film Warisan berawal dari beberapa permasalahan yang sering terjadi pada proses pengeditan film diantaranya yakni transisi yang tidak mulus. Penulis sering kali menemukan transisi antara dua adegan atau *shot* dalam film terasa tidak mulus atau *jumping* sehingga hal tersebut mengganggu alur cerita. Solusi dari permasalahan ini adalah menggunakan *smash cut* yang dapat menghilangkan peralihan yang terlalu tiba-tiba dan memberikan perpindahan yang cepat antara dua adegan yang kontras.

Teknik "*smash cut*" memiliki kekuatan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dengan memberikan pemotongan yang cepat, tajam, dan dramatis antara adegan yang berbeda. Hal ini dapat menciptakan efek visual dan emosional yang kuat, menjaga ritme cerita, dan meningkatkan pengalaman penonton dalam menikmati film. Teknik *editing smash cut* memiliki beberapa fungsi yang penting, terutama dalam film Warisan yang ceritanya membutuhkan ketegangan dan misteri untuk menarik perhatian penonton.

Editing smash cut dapat digunakan untuk menciptakan perpindahan yang cepat dan tiba-tiba antara dua adegan yang berbeda. Hal ini dapat meningkatkan ketegangan secara dramatis dalam film Warisan. Misalnya, dengan memotong dari adegan yang tenang dan diam menjadi adegan yang intens dan beraksi dengan menggunakan *smash cut*, melalui hal itu penulis dapat menghasilkan efek kejutan yang mendalam dan memperkuat atmosfer serta ketegangan dalam film Warisan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Editor

Editor adalah orang yang bertanggung jawab pada saat pasca produksi dengan melakukan *editing* atau proses penyuntingan gambar, hingga suatu sebuah film layak untuk ditayangkan. Di Indonesia seorang editor dituntut untuk mampu membuat *credit title*, *sub title* dan beberapa efek grafis serta transisi video. Dalam pengertian lain seorang editor diibaratkan adalah sutradara kedua, karena dianggap mampu memberikan sentuhan kreatif terakhir [3]

B. Peran Editor

Tugas seorang editor film tidak hanya menyambung-nyambung gambar belaka tetapi juga menyajikan cerita yang disertai dengan unsur visualisasi dan unsur penceritaan lewat serangkaian gambar bergerak. Selain itu, editor juga mampu menyajikan keindahan sebuah film yang disampaikan lewat rangkaian gambar, alunan musik, dan *sound effect* dan menjadikan sebuah film lebih bernuansa.

Editor mempunyai tugas diantara: mengumpulkan rekaman video, baik langsung dari kamera maupun yang telah tersimpan di dalam *file- file*, untuk disatukan menjadi video yang utuh. Menata urutan dan durasi waktu rekaman video sesuai kebutuhan artistik atau jalan cerita. Memberi efek transisi antara satu rekaman dengan rekaman video lainnya. Memberi efek khusus sesuai kebutuhan artistik [4]

C. Prinsip Editing

Setiap gambar memiliki aspek ruang dan waktu yang harus diperhitungkan dan disusun sedemikian rupa dengan cara paling efisien. Rangkaian gambar itu harus mampu meyakinkan informasi atau cerita yang diperlukan untuk mendukung argumern yang dikemukakan. Transisi atau sambungan antara gambar tidak boleh bertentangan dengan logika kontinuitas yang dimiliki penonton.

Menurut Morisson hal ini dapat di capai dengan cara menjaga kontinuitas aksi yang terdapat pada suatu gambar dengan gambar berikutnya tidak mengalami perubahan mendadak dalam hal kecepatan gerakan dan arah gerakan [5]. Memperhatikan arah layar pada subjek utama dalam setiap gambar harus mempertahankan arah gerakan yang sama.

Memperhatikan garis mata dari seorang yang melihat ke suatu arah harus sesuai dengan arah yang dipercaya penonton merupakan tempat apa yang dilihat oleh orang itu. Jika seorang melihat kesuatu arah dengan garis mata yang sejajar dengan matanya, maka implikasinya objek yang dilihat orang itu harus memiliki tinggi yang sama.

D. Editing Smash cut

Secara umum *editing smash cut* adalah salah satu teknik pengeditan yang digunakan untuk menciptakan transisi yang tiba-tiba dan dramatis antara dua adegan atau klip video. Teknik ini melibatkan pemotongan cepat tanpa transisi visual atau suara yang menghubungkan adegan satu dengan adegan lainnya, sehingga menciptakan kesan mendadak dan tiba-tiba bagi penonton.

Dalam penggunaannya, *editing smash cut* dapat berfungsi untuk mengekspresikan kontras emosional, meningkatkan ketegangan, atau mempercepat tempo narasi. Penggunaan teknik ini memungkinkan sinematografer dan pembuat film untuk menciptakan dampak yang kuat dengan menggabungkan dua adegan yang mungkin berbeda sepenuhnya dalam hal lokasi, waktu, suasana, atau konteks, tetapi mengandung kesamaan dalam tema atau elemen emosional tertentu.

Sebagai contoh, dalam sebuah film, penonton dapat melihat seorang karakter berada dalam situasi yang sangat tenang dan damai, kemudian tiba-tiba beralih ke adegan lain di mana karakter tersebut berada dalam situasi yang sangat berbahaya atau menegangkan, seperti dalam kejar-kejaran atau konfrontasi emosional. *Editing smash cut* akan memotong adegan dengan sangat cepat, memberikan perasaan tak terduga dan membuat penonton terkejut dengan perubahan drastis dalam suasana atau suasana hati.

Editing smash cut adalah salah satu alat yang digunakan seorang editor film untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan mendalam bagi penonton. Penggunaannya yang tepat dan cerdas dapat meningkatkan intensitas cerita dan memberikan pengalaman visual yang menggugah perasaan bagi penonton, sehingga menjadikan teknik ini penting dalam seni sinematografi.

Terdapat beberapa studi pustaka yang menjadi rujukan pada penelitian ini. Penelitian Penerapan Teknik Editing Smash Cut Pada Penciptaan Film Jabang oleh Nidia Anggraini (2020) [6]. Pada penelitian tersebut peneliti menganalisis film pendek dengan membahas tentang teknik editing smash cut pada film Jabang, yang terdiri dari beberapa transisi editing. Film Jabang bersinopsis tentang satu keluarga yang terdiri ayah bertekad mencari pekerjaan dalam keadaan yang kurang sehat, meninggalkan istrinya sumiati (38 tahun) dan dua orang anak, gadis dan yuni. Hingga suatu hari anak yang paling besar yuni melakukan hubungan suami istri dengan pacarnya dan hamil diluar nikah membuat ibu marah besar sampai mengurungnya berbulan-bulan digudang. Hasil dari analisis di film jabang ini adalah editing yang digunakan banyak menggunakan transisi yang berbeda-beda dengan teknik editing smash cut yang bertujuan agar film menjadi lebih dramatis dan terlihat horror apalagi film jabang ini menggunakan warna kehijauan.

3. METODE

A. Persiapan

Sebagai seorang editor yang ingin menerapkan teknik "*smash cut*" dalam film Warisan, penulis terlebih dahulu mempelajari teknik "*smash cut*" dan memahami konsep dan prinsip dasar di balik teknik tersebut. Hal ini termasuk mempelajari cara menggabungkan dua klip yang berbeda dengan cara yang tajam dan kontras untuk menciptakan efek dramatis.

Langkah berikutnya penulis mulai mencari data-data pendukung terkait dengan teknik *editing* "*smash cut*" baik secara tertulis seperti jurnal, teori dan buku serta secara visual seperti menonton tutorial di Youtube dan menonton film yang berhubungan dengan teknik "*smash cut*" sebagai referensi untuk memahami penggunaannya dalam konteks nyata.

B. Elaborasi

Setelah menerima naskah, penulis membaca dan mempelajarinya secara menyeluruh. Memahami alur cerita dan karakter yang terlibat. Mengidentifikasi momen-momen yang dramatis dan adegan apa saja yang dapat menghasilkan kontras yang kuat antara dua klip berbeda. Selanjutnya penulis berdiskusi dengan sutradara mengenai visi kreatif yang ingin diterapkan dalam film Warisan.

Penulis menjelaskan kepada sutradara bahwa ingin menerapkan teknik "*smash cut*" dalam pengeditan film Warisan untuk memperkaya cerita dan memberikan dampak emosional yang diinginkan. Berkomunikasi dengan penata gambar untuk memastikan pengambilan gambar yang dapat dihubungkan ke dalam pengeditan "*smash cut*", terutama yang melibatkan pengaturan adegan yang berbeda, perubahan tindakan yang dramatis serta transisi yang cepat.

C. Sintesis

1) Konsep *editing smash cut*

Konsep *editing smash cut* dalam film Warisan menghadirkan perpindahan yang tiba-tiba dan dramatis antara masa lalu dan masa sekarang, antara momen krusial yang mempengaruhi sisi emosional karakter utama dan karakter antagonis serta membentuk alur naratif yang mengungkapkan bagaimana karakter utama berhasil mengungkap misteri di dalam film.

Tabel 1. Konsep Editing Smash Cut Film Warisan
(sumber: Andika, 2023)

Adegan Pembuka	Terlihat seorang perempuan paruh baya dengan wajah gelisah berjalan terburu-buru di halaman rumah.
	Tanpa diketahui, dibelakangnya mengendap-endap perempuan paruh baya lain yang membawa sebilah pisau di tangan.
	Di sisi lain, terlihat seorang pria diam-diam memperhatikan kedua perempuan tersebut.
Smash Cut Pertama	Setelah menyaksikan pembunuhan di depan matanya, pria itu kini dihipir oleh perempuan paruh baya yang membawa pisau di tangannya dan hendak menusuknya.
	Adegan langsung berpindah ke sebuah kamar yang memperlihatkan Joko sedang berbaring sambil menunggu informasi libur kuliah dari grup What'sApp.
Smash Cut Kedua	Joko mengajak Adit untuk pergi liburan ke rumah neneknya. Adit yang tidak punya kesibukan langsung mengiyakan.
	Adegan langsung berganti memperlihatkan sebuah mobil melaju dengan kencang di jalan
Smash Cut Ketiga	Joko dan Adit mengelilingi area rumah untuk mencari penghuni. Joko dan Adit lewat jendela kaca yang tertutupi tirai putih
	Mereka berdua langsung dikejutkan dengan kemunculan nenek Kismi di samping mereka
Smash Cut Keempat	Saat sedang berada di dalam kamar, Joko dan Adit mendengar suara

Climax	benturan yang sangat keras.
	Adegan seketika memperlihatkan seorang kakek-kakek sedang membenturkan kepalanya ke sebuah pintu dengan sangat kuat hingga membuat kepalanya berdarah.
	Setelah berhasil membuka pintu rahasia, Joko, Adit dan Kakek segera masuk ke dalam
	Mereka bertiga tercengang melihat begitu banyak sesajen dan alat ritual lainnya.
	Seketika Nenek Kasmi datang dan langsung menikam Kakek hingga Kakek terjatuh.

2) Editing list

Saat proses produksi film, biasanya ada banyak materi gambar yang diambil dalam berbagai adegan dan *take*. Selama tahap pengeditan, editor film memilih potongan gambar mana yang akan digunakan, bagaimana urutannya, dan bagaimana penggabungannya untuk menciptakan alur cerita yang diinginkan.

Tabel 2. *Editing List* Film Warisan
(sumber: Andika, 2023)

Scene	Ent/Int	Objek	Vusual	Audio	Sound	Transisi	Durasi
1	Ext	Nenek kasmi	Ya uda Masok Yuk, Diluar Dingin	Dialog	Ambience	Dip To Black	10 detik
2	Int	Joko dan Adit	joko dan adit mengobrol sambil menunggu nenek kasmi buatkan minum	Dialog	Ambience	Dissolve	5 detik
3	Int	kakek	Disaat itulah wajah kakek memandangi adit dan joko seperti perasaan tidak suka dengan keberadaan mereka	Dialog	Ambience	Dissolve	10 detik
4	Int	Adit	Tapi gak kau tengok kakek itu kayak gak senang kita disini jok	Dialog	Ambience	Cut to	7 detik

3) Flow Editing

Mengedit video adalah tugas besar yang bisa membuat editor kewalahan. *Flow editing* yang baik dapat memecah tugas mengedit menjadi lebih mudah dan lebih sederhana. *Flow editing* adalah proses terstruktur yang dilakukan editor untuk mengedit video. Singkatnya, *Flow editing* adalah urutan tahapan pengeditan yang harus dilakukan.

C. Realisasi

Selama proses produksi berlangsung menulis tetap melakukan editing sementara di lapangan menggunakan laptop. Editing ini dilakukan untuk melihat apakah gambar yang diambil sudah sesuai dengan jalan cerita serta untuk melihat apakah masih *footage* yang belum diambil atau detail-detail lainnya. Tidak seperti editing di pasca produksi, editing di produksi ini sifatnya ada menyusun alur aja. Bahkan masih dalam bentuk editing kasar (tanpa musik, suara dialog, *color grading* dan cutting biasa belum terlalu rapi).

E. Penyelesaian

Editing untuk film Warisan dilakukan setelah semua pengambilan gambar selesai. Tahap pertama *editing* ialah menyusun gambar sesuai plot dan ruang waktu cerita, jika ada kekurangan gambar akan dilakukan pengambilan gambar lagi sesuai dengan kebutuhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Smash cut pertama – Scene 1

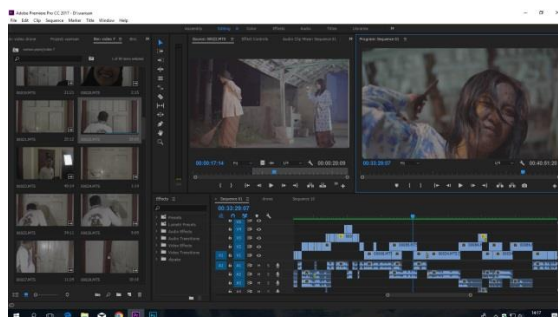
Smash cut pertama dalam film Warisan diterapkan pada adegan pembuka atau pada *scene* 1 yang menceritakan mengenai Marni sedang menyapu teras rumahnya. Diam-diam Marni diintip oleh Kasmi, yang memiliki niatan untuk membunuh Marni. Secara perlahan-lahan Kasmi berjalan mendekati Marni lalu dengan begitu cepat Kasmi menusuk Marni dari belakang dan menikam Marni berkali-kali sampai Marni tergeletak tidak berdaya. Aksi Kasmi tersebut ternyata diketahui oleh suaminya yang juga secara diam-diam mengintip dari balik pohon.

Tabel 3. *Smash cut* pertama
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

Editing *smash cut* yang terjadi pada adegan diatas penulis terapkan untuk memperlihatkan perubahan emosi yang secara cepat dan tiba-tiba. Pada gambar (*before*) adegan berjalan seperti biasa dengan tempo yang tidak terlalu lambat disesuaikan mengikuti langkah kaki Kasmi. Lalu secara mendadak dan tiba-tiba, adegan memperlihatkan Kasmi yang sudah menikam Marni dengan begitu sadis, seperti yang terlihat pada gambar (*after*).

Untuk menghidupkan adegan menjadi lebih menegangkan, *sound effect* dan musik penulis gunakan dalam mewujudkan hal tersebut. Penulis menggunakan bunyi pisau menusuk tubuh dibarengi dengan suara teriakan Marni lalu diperpadukan dengan musik yang seketika menggelegar, memberikan efek kejut dan *smash cut* pada adegan Kasmi menikam Marni berkali-kali.



Gambar 1. Editing *Smash cut* pertama
(Sumber: Andika 2023)

Adegan ini terjadi tanpa dialog dan hanya memperdengarkan suara teriakan kesakitan Marni ketika ditusuk berkali-kali sama Kasmi. Pada perpindahan adegan, penulis menggunakan *sound effect* tusukan pisau lalu memperlihatkan ekspresi Kasmi dari *angle* bawah dan kemudian *close up* wajah Marni yang menjerit kesakitan dan memperlihatkan detail perut Mirna yang telah tertusuk.

B. *Smash cut* kedua – Scene 1 ke Scene 2

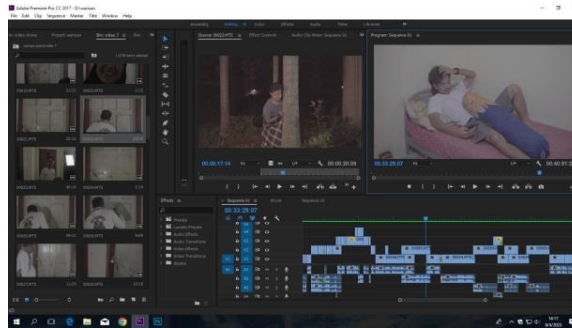
Editing *smash cut* kedua masih terdapat pada adegan pembuka film Warisan. Setelah menikam Marni berkali-kali dengan begitu sadis, Kasmi lalu menyeret tubuh Marni ke dalam rumah. Aksi pembunuh Kasmi itu diketahui oleh suaminya yang secara diam-diam mengintip dari balik pohon. Adegan kemudian dilanjutkan dengan memperlihatkan Joko yang sedang berbaring diatas kasur menunggu pengumuman libur.

Tabel 4. *Smash cut* kedua
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

Smash cut kedua ini terdapat pada akhir *scene* 1 dan awal *scene* 2. *Smash cut* kedua ini kebalikan dari *smash cut* pertama. Pada *smash cut* pertama penulis menunjukkan perubahan emosi yang awalnya terlihat biasa berubah menjadi menegangkan. Sedangkan pada *smash cut* kedua ini penulis menunjukkan perubahan emosi yang awalnya menegangkan berubah menjadi biasa aja.

Untuk mewujudkan *smash cut* kedua ini, penulis masih mengandalkan *sound effect* dan musik dalam menghadirkan perpindahan adegan yang secara tiba-tiba dan mendadak. Alunan musik yang menegangkan pada adegan Kasmi menyeret tubuh Marni mencapai puncak saat film memperlihatkan suami Kasmi menyaksikan aksi pembunuhan istrinya, dimana musik yang telah mencapai puncak lalu tiba-tiba berhenti, disambut dengan bunyi notifikasi What'sApp yang selanjutnya memperlihatkan Joko sedang berbaring diatas kasur sambil menunggu pengumuman libur dari grup.



Gambar 2. Editing *Smash cut* kedua
(Sumber: Andika 2023)

Seperti *smash cut* pertama, masih tidak terdapat dialog pada *smash cut* kedua ini. Tujuan dari penggunaan *smash cut* pada adegan ini adalah untuk mempercepat tempor film sehingga penonton tidak terlalu lama menunggu apa yang terjadi dan juga menutup adegan penusukan Marni secara mengantung tanpa penjelasan sehingga membuat penonton bertanya-tanya apa koneksi adegan sebelumnya pada adegan yang sekarang terjadi.

C. *Smash cut* ketiga – Scene 6

Adegan selanjutnya yang menerapkan teknik editing *smash cut* terdapat pada scene 6 yang memperlihatkan adegan Joko dan Adit memanggil penghuni rumah, namun dikarenakan tidak kunjung mendapatkan jawaban, Joko kemudian berjalan ke belakang untuk mencari penghuni rumah, sedangkan Adit menunggu di depan. Pada saat inilah pundak Adit dipegang oleh tangan seseorang, yang Adit kira adalah Joko, namun begitu Adit menoleh ke belakang, Adit dikejutkan oleh sosok kakek-kakek mengerikan.

Tabel 5. *Smash cut* ketiga
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

Perubahan emosi yang terlihat dalam *smash cut* ketiga ini menampilkan elemen kejut yang tidak hanya dirasakan oleh karakter Adit namun juga dirasakan oleh penonton. Tidak seperti *smash cut* pertama dan kedua yang memotong dua adegan dengan perubahan emosi yang kontras, *smash cut* ketiga ini menunjukkan perubahan emosi yang awal takut kemudian menjadi lebih takut.

Pada adegan diatas, karakter Adit telah ditunjukkan ketakutan karena rumah yang mereka kunjungi terlihat angker ditambah lagi penghuni rumah yang tidak menjawab panggilan mereka. Ketakutan Adit itu makin meningkat tatkala ia melihat sosok yang memegang pundaknya. Adit langsung berlari ke belakang, menghampiri Joko sambil berteriak telah melihat hantu.

Seperti *smash cut* sebelumnya, musik dan *sound effect* masih penulis andalkan dalam membangun suasana dan efek kejut pada *smash cut* ketiga ini. Dimana musik pada gambar (*before*) memberikan suasana menegangkan dan tiba-tiba menghentak keras saat adegan *smash cut* ke gambar (*after*) dibarengi *sound effect* langkah kaki Adit yang berlari ke belakang.



Gambar 5. Editing *Smash cut* ketiga
(Sumber: Andika 2023)

D. *Smash cut* keempat – Scene 9

Smash cut keempat penulis terapkan pada *scene* 9 memperlihatkan adegan Joko kala itu sedang tidur tiba-tiba terbangun karena mendengar seorang ketukan yang begitu kuat. Joko kemudian mencari tahu arah suara, menuntunnya pada penampakan kakek yang tengah membenturkan kepalanya ke pintu rahasia. Pada momen itulah, Joko semakin dikejutkan oleh kemunculan nenek Kasmi yang secara tiba-tiba.

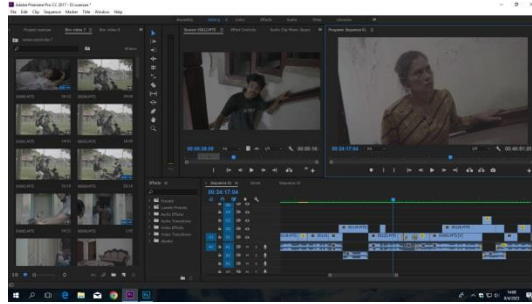
Tabel 6. *Smash cut* keempat
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

Sama seperti *smash cut* ketiga, perubahan emosi yang ingin ditunjukkan pada *smash cut* keempat ini bukanlah perubahan emosi dua adegan yang kontras, namun perubahan emosi yang meningkat terus menurun. Pada adegan diatas, gambar (*before*) memperlihatkan Joko yang terkejut mengetahui bahwa suara gedoran yang ia dengar ternyata berasal dari kakek yang membenturkan kepalanya ke pintu.

Emosi yang ditampilkan pada gambar (*before*) merupakan emosi terkejut dan emosi terkejut Joko semakin meningkat saat adegan *smash cut* pada gambar (*after*) yang memperlihatkan kemunculan nenek Kasmi yang secara tiba-tiba. Kali ini penulis mengandalkan musik dan suara dialog, yang mana pada gambar (*before*) musik membangun atmosfer dan mencapai puncak pada penampakan kakek yang membenturkan kepala.

Lalu secara tiba-tiba saja, musik yang sedang tinggi dan tengah mencapai puncak seketika berhenti dibarengi dengan suara Nenek Kasmi yang terdengar kuat sehingga membuat penonton terkejut. Penerapan editing *smash cut* pada adegan ini membantu menciptakan jump scare, meski dalam skala kecil serta mampu menunjukkan perubahan emosi Joko, yang awalnya terkejut menjadi semakin terkejut.



Gambar 6. Editing *Smash cut* keempat
(Sumber: Andika 2023)

E. *Smash cut* kelima – Scene 19

Adegan selanjutnya yang disunting menggunakan teknik editing *smash cut* terdapat pada adegan klimaks film Warisan. Memerlihatkan Joko yang tengah berlari karena dikejar nenek Kasmi menabrak akar pohon dan terjatuh hingga pingsan. Beberapa saat layar menjadi hitam lalu kembali muncul dengan memperlihatkan wajah nenek Kasmi yang begitu bengis dan kejam.

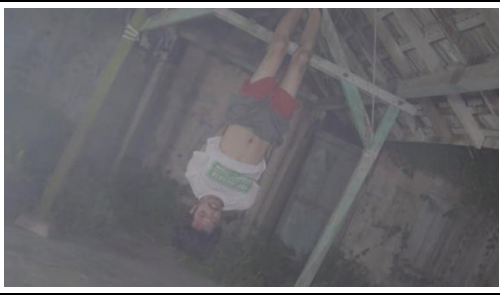
Tabel 7. *Smash cut* kelima
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

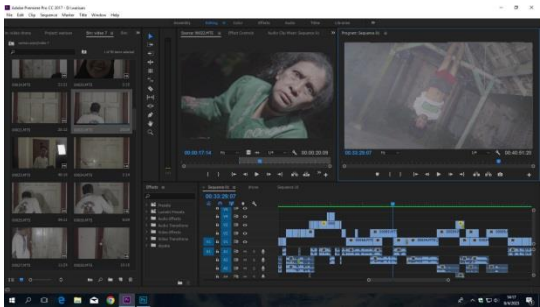
Perubahan emosi yang ingin ditunjukkan pada editing *smash cut* kelima ini bukan perubahan emosi karakter dalam film Warisan, melainkan merubah emosi penonton. *Smash cut* kelima ini diterapkan pada adegan klimaks film Warisan, dimana tempo adegan begitu cepat dan menegangkan, konflik film pun sedang mencapai puncak. Dengan memberikan jeda beberapa detik, film Warisan mampu mengaduk-aduk emosi penonton.

Jeda tersebut digunakan untuk menurunkan tingkat emosi penonton yang telah dibuat begitu tinggi karena adegan-adegan sebelumnya. Penonton diberi bernafas sebentar agar dapat menurunkan tingkat emosi, lalu kembali digedor dengan adegan menegangkan dan mendebarakan. Untuk mewujudkan hal tersebut, editing *smash cut* memainkan peran penting dengan memperpadukan musik, penyuntingan dan *sound effect*.

Tabel 8. *Smash cut* kelima
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

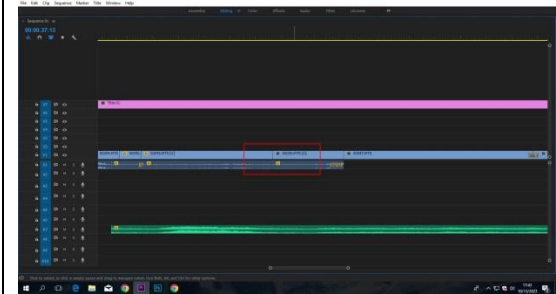
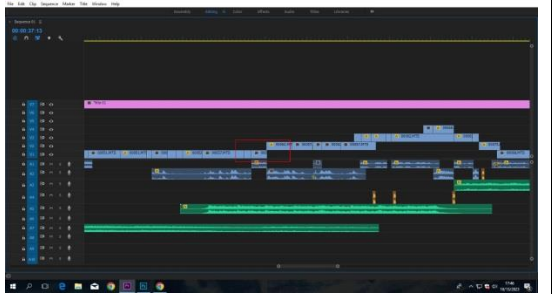
Musik memberikan ketegangan pada adegan-adegan sebelumnya yang begitu cepat dengan banyak konflik berjalan. Lalu musik mencapai puncak saat kaki Joko tersandung akar pohon dan terjatuh. Pada momen ini adegan *smash cut* dengan memperlihatkan layar hitam selama 5 detik, tanpa suara, musik dan dialog, kemudian *smash cut* lagi dengan memperlihatkan wajah nenek Kasmi yang begitu menyeramkan, *smash cut* layar hitam lagi selama 5 detik, lalu *smash cut* dengan memperlihatkan Joko yang telah tergantung di pohon



Gambar 7. Editing *Smash cut* kelima
(Sumber: Andika 2023)

Pada tabel 9. kolom *before* dapat terlihat *editing smash cut* kelima masih sedikit dan hanya ada beberapa *footage* dengan dialog, belum masuk musik, *sound effect* dan suara-suara *ambience* lainnya. Sedangkan pada kolom *after* dapat terlihat bahwa *editing smash cut* telah lengkap dengan beberapa *footage*, dialog, musik, *sound effect*, suara *ambience* dan bahkan sudah termasuk *color grading*.

Tabel 9. Editing *before after Smash cut* kelima
(Sumber: Andika 2023)

BEFORE	AFTER
	

5. KESIMPULAN

Penerapan teknik editing smash cut pada film Warisan dapat digunakan untuk menciptakan efek kejutan pada penonton, mempercepat tempo film, dan mengubah suasana adegan, dari yang awalnya biasa menjadi menegangkan. Teknik editing smash cut yang diterapkan dalam film Warisan dapat menghilangkan editing yang tiba-tiba (jumping) dan memberikan perpindahan yang cepat antara dua adegan yang kontras.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis agar menyelesaikan penelitian ini. Penulis berharap penelitian dapat diambil ilmu dan manfaatnya.

REFERENSI

- [1] Chandler G. (2004). Cut by Cut: Editing Your Film or Video. Studio City: Michael Wiese Productions
- [2] Pudovkin, V., & Taylor, R. (2006). Vsevolod Pudovkin: Selected Essays. Seagull Books
- [3] KN, A. M. (2018). Produksi Program TV Non Drama. Jakarta: PT. Gramedia.
- [4] Enterprise, J. (2020). Otodidak adobe After Effects dan Adobe Premiere. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- [5] Morisson. (2004). Jurnalistik televisi dan Editor Film. Bogor Selatan: Ghalia Indonesia
- [6] Nidia Anggraini (2020). Penerapan Teknik Editing Smash Cut Pada Penciptaan Film Jabang. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama
- [7] Rohmah, Nazilatur dan Kurniawati, Wisma. 2022. “Dinamika Kepribadian Tokoh Utama Dalam Film “Goodnight Mommy” Karya Veronika Franz dan Severin Fiala. Jurnal. Surabaya: Program Studi Sastra Jerman. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- [8] Ramadanti, Tiara. 2021. “Dynamic Character Tokoh Utama Untuk Membangun Relational Conflict Dalam Skenario Film “Sebuah Kepergian”. Skripsi Penciptaan Seni. Yogyakarta: Program Studi Film dan Televisi. Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [9] Oscario, Angela. 2011. “Penerapan Teori Struktur Cerita Pada Pembuatan Film”. Jurnal. Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Desain. Jakarta Barat: BINUS University.
- [10] Yuliatik, Ella. 2018. “Perkembangan Karakter 3 Dimensi Tokoh Mada Dalam Film Haji Backpacker Berdasarkan Pola Struktur Naratif”. Skripsi. Program Studi Televisi dan Film. Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
- [11] Pratista, Himawan, Memahami Film, ed. Oleh Esti Damayati (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008). “3 Jenis Film (Dokumenter, fiksi, Eksperimental)” <http://csinema.com/3-jenis-film/>.
- [12] Isnanta, M.Sn, Satriana Didiek. 2020. “Memahami Penciptaan Seni” https://sipadu.isi-ska.ac.id/sidos/rpp/20201/rpp_107967.pdf.
- [13] Wikipedia. “Film” <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Film>.
- [14] Wikipedia. “Film Drama” https://id.m.wikipedia.org/wiki/Film_drama

- [15] Reisz, K., Millar, G., & Dickinson, T. (2010). The Technique of Film Editing (Vol. 53, Issue 9).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>