

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kejahatan dapat disebut sebagai suatu perbuatan yang dapat menimbulkan masalah-masalah dan keresahan bagi kehidupan di dalam masyarakat (Abdul Syani, 1987). Kejahatan sendiri merupakan tindakan atau perilaku jahat yang dapat dirasakan oleh orang sebagai kejahatan yang dapat merugikan si penderita, juga dapat merugikan orang lain secara moral maupun materil. Kejahatan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah didikan keluarga yang kurang baik.

Keluarga merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan. Keluarga menjadi tempat pertama seseorang memulai kehidupannya. Segala sesuatu yang ditanamkan ke seseorang dari sejak kecil oleh keluarga akan sangat membekas dan mempengaruhi hidupnya. Artinya baik buruknya perbuatan atau tingkah laku seseorang sangat bergantung pada didikan yang pernah didapatnya dari keluarga. Karenanya orang tua memiliki peran dan tanggung jawab yang penting untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak anaknya. Menurut Abu Ahmadi (1997:88), keluarga sebagai kelompok pertama yang dikenal individu sangat berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan individu sebelum maupun sesudah terjun langsung secara individual di masyarakat. Jeanne Ellis Orndod (2008:95) menambahkan, para orangtua dapat memengaruhi kepribadian anak-anak mereka secara signifikan melalui berbagai macam hal yang mereka lakukan dan yang tidak mereka lakukan. Terlepas dari keluarga, seseorang akan

mencari dan mendapatkan didikan yang lebih baik untuk dirinya dari luar lingkungan keluarga jika tidak mendapatkan didikan yang dirasa baik baginya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa keluarga dapat menjadi penentu baik buruknya perbuatan atau tingkah laku seseorang nantinya. Tapi terlepas dari itu, tidak menutup kemungkinan juga seseorang yang terlahir dari keluarga yang kurang baik akan menurunkan perilaku yang sama ke anaknya. Karenanya perbuatan jahat bukan suatu yang dapat diturunkan begitu saja dari keluarga melainkan pilihan yang masih bisa dipengaruhi dari luar lingkungan keluarga. Dari pernyataan di atas tersebut penulis tertarik untuk menjadikannya sebagai sebuah tema film yang berjudul *POCERIKA*.

*POCERIKA* menceritakan seorang anak bernama Kunal yang terlahir dari keluarga ketua gangster. Dalam kehidupannya, Kunal hari harinya dilatih untuk menjadi orang yang kejam, pemberani, dan kuat untuk meneruskan posisi dan pekerjaan ayahnya nanti. Tapi terlepas dari itu, Kunal bertemu dengan orang baik dari keluarga yang baik juga. Dari pertemuannya itu, dirinya memiliki rasa keinginan kuat untuk menjadi pribadi yang dapat memilih warnanya sendiri dan berbeda dari keluarganya. Logika karya patut digunakan untuk memahami sebuah film, hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesimpangsiuran mengenai baik atau tidaknya sebuah film.

*Pocerika* dalam naratifnya menceritakan Kunal yang berusia 18 dipenjara karena telah melakukan tindak pidana yaitu mengakhiri hidup Ayahnya sendiri dengan menembak kepala ayahnya menggunakan pistol. Di dalam UU No 11 Tahun 2012 pada Bab V, anak yang umurnya dibawah 18 tahun bisa dipidana sebagaimana

diatur pada : pasal 69 mengatur tentang tindakan. Jadi tindakan yang terjadi dalam cerita (Kunal yang dipenjara) tentu dapat dilakukan karenanya umur Kunal yang sudah berusia 18 tahun. Meski status yang masih pelajar, Kunal dapat digolongkan sebagai orang dewasa. Memahami film dengan melihat sisi logika karya dapat mengungkap sebuah isi pesan dengan baik dan tepat seperti apa yang disampaikan oleh film.

Film merupakan media komunikasi audio visual yang masih banyak diminati oleh orang-orang. Dalam sebuah penyampaiannya, film dibagi dalam tiga jenis yaitu dokumenter, fiksi, dan non fiksi. Karya film yang penulis angkat ini akan dibuat dalam bentuk film fiksi. Film fiksi sebuah karya film yang banyak diminati oleh banyak orang dan lebih mudah bagi penulis untuk membuat serta mengembangkan ide yang tertuang dalam pikiran. Menurut Himawan Pratista (2017:31), film fiksi adalah suatu jenis film yang sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal.

Sebelum jadinya sebuah film, diperlukan sebuah proses yang memiliki tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pasca Produksi merupakan tahap akhir dalam pembuatan film dimana film akan diselesaikan dalam tahap ini. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi. Sebagian besar pekerjaan itu dikerjakan oleh seorang editor.

Dalam penggarapan film fiksi *POCERIKA*, penulis berperan sebagai seorang editor. Editor adalah orang yang melakukan penyuntingan (pengeditan),

menyusun, menggabungkan gambar pada proses pasca produksi. Editor adalah orang yang bertanggung jawab pada proses akhir sebuah film dan menjadikannya film tersebut memiliki cerita yang utuh sesuai skenario.

Dalam proses pasca produksi, penulis sebagai seorang editor perlu memberikan sentuhan khusus dalam menyusun gambarnya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dalam menciptakan sebuah film perlu adanya sebuah konsep baik itu dalam pengadeganan, konsep gambar, suara dan *editing*. Pada penggarapan film *POCERIKA* ini, penulis menerapkan *match cut* atau teknik pemotongan yang menyambungkan dua *shot* yang mana di dalam *shot* kedua atau *shot* selanjutnya masih mengandung elemen-elemen visual yang sama. Metode penyambungan *match cut* bertujuan untuk memberi *Suspence* (Tegangan) dramatik ke penonton, menghadirkan informasi baru dengan menggabungkan dua *shot* pada scene berbeda sehingga penonton akan dapat merasakan perasaan maupun emosi yang sama seperti apa yang dirasakan tokoh dalam film.

*Suspence* adalah ketegangan Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi (Lutters, 2010.101). Penonton akan merasa berdebar – debar menanti risiko yang bakal dihadapi oleh tokoh dalam menghadapi probelmnya.

Upaya agar penonton dapat mengikuti emosi yang disampaikan, penggunaan ritme dengan penerapan *pacing* dilakukan sebagai unsur dalam penggunaan konsep *match cut*. Karenanya, ritme dipercaya mampu merepresentasikan perasaan atau emosi tokoh ke penonton. Ritme merupakan suatu upaya dalam pengeditan yang mengontrol panjang pendeknya suatu durasi dalam

sebuah *shot*. Ritme sangat berperan penting dalam memberikan emosi terhadap film ke penonton. Sedangkan *pacing* merupakan salah satu dari tiga alat yang digunakan untuk membentuk sebuah ritme itu sendiri.

*Match cut* termasuk dalam penyambungan untuk *continuity editing*. *Continuity* sendiri merupakan konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film dengan tujuan agar penonton merasa nyaman oleh ketidakjelasan ruang dan waktu. *Continuity* sendiri masuk dalam salah satu aspek yang melandasi seorang editor dalam melakukan pemotongan gambar. Dalam aspek dasar editing, *continuity* dibagi dalam empat elemen. *Match cut* mengandung *continuity element* tersebut dan membaginya menjadi tiga jenis pemotongan *match cut*, yaitu *graphic match cut*, *match on action*, dan *sound bridge*. Ketiga jenis *match cut* ini nantinya akan penulis terapkan dalam penggarapan film fiksi *POCERIKA* pada dua adegan yang saling berselang-seling dan memiliki keterhubungan tematik.

Dengan mempertahankan *continuity element* dalam *frame* saat perpindahan adegan, akan membuat penonton tetap terbawa dengan intensitas yang sama yang terdapat pada adegan sebelumnya (Robbe, 2008:79). *Match cut* juga dapat diterapkan sebagai suatu cara untuk menggambarkan perubahan ruang dan waktu. selama *continuity element* masih terdapat pada *match cut* maka penyambungan ini tetaplah *continuity editing*.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Bagaimana menerapkan teknik *match cut* untuk membangun *suspense* dalam film fiksi *POCERIKA* ?

## C. Tujuan Penciptaan & Manfaat Penciptaan Karya

### 1. Khusus

Tujuan khusus dalam penciptaan karya ini adalah untuk memberi kesinambungan makna emosional pada dua adegan yang berbeda secara grafis, aksi, dan suara.

### 2. Umum

- a. Terciptanya sebuah karya film yang bertema kejahatan keluarga
- b. Menjadikan film sebuah media hiburan
- c. Sebuah karya film yang dapat memotivasi seseorang bagi siapa saja yang menonton.

### 3. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan kajian dan pengetahuan dalam dunia perfilman di Indonesia yang memiliki kesamaan penggunaan teori *editing*.
- b. Sebagai bahan referensi khususnya para penyunting gambar atau editor yang ingin menerapkan suatu metode *editing*, membantunya mengetahui bahwa betapa banyak metode *editing* yang dapat mereka gunakan.

### 4. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis
  - 1) Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan selama bangku perkuliahan
  - 2) Penulis dapat memperoleh pengalaman baru dalam proses pasca produksi serta pengalaman dalam menerapkan match cut dalam film fiksi

POCERIKA

b. Bagi Institusi

Diharapkan dengan terciptanya film fiksi yang berjudul POCERIKA ini bisa menjadi bahan rujukan dalam memunculkan karya-karya seni lainnya. Selain itu juga dapat menambah koleksi dan arsip data berbentuk karya audio visual untuk lembaga pendidikan/institusi.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan dengan diproduksi nya film fiksi POCERIKA ini, masyarakat dapat memahami dan bisa mengambil pesan yang terkandung dalam film ini sebagai bahan pelajaran.

**D. Tinjauan Karya**

Pada penciptaan karya, penulis tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat penulis termotivasi. Berikut beberapa film yang menjadi acuan tinjauan karya dalam pembuatan film fiksi *POCERIKA* :

1. *Come and Hug Me*

Merupakan drama Korea Selatan yang ditayangkan pada tahun 2018 dan dibintangi oleh Jang Ki-yong, Jin Ki-joo, dan juga Heo Joon-ho. Drama ini ditayangkan di MBC mulai 16 Mei hingga 19 Juli 2018.



Gambar 1  
Poster Film Drama Korea *Come and Hug Me*  
(Sumber: Google, 2021)

*Come and Hug Me* menceritakan tentang kisah dua insan dengan masa lalu kelam. Mereka adalah Chae Do Jin (Jang Ki Yong) dan Han Jae Yi (Jin Ki Joo). Di masa kecilnya, Do Jin termasuk anak yang pendiam dan cukup misterius. Ia kemudian bertemu dengan Jae Yi, putri dari seorang aktris terkenal. Kepribadian Do Jin dan Jae Yi sangat bertolak belakang. Namun, berkat ketekunan dan sifat penyayang Jae Yi, Do Jin mulai mau membuka hati. Jae Yi adalah teman sekaligus cinta pertama Do Jin. Sayangnya, kebersamaan mereka tak berlangsung lama. Keduanya terpisah setelah ayah Do Jin, Yoon Hee Jae (Heo Jun Ho), membunuh orang tua Jae Yi. Tahun demi tahun berlalu, Do Jin telah tumbuh dewasa dan menjadi seorang detektif. Ia selalu memperlakukan keluarga korban dengan hati-hati. Hal ini adalah salah satu caranya untuk menebus dosa ayahnya. Sementara itu, Jae Yi memilih karier sebagai seorang aktris seperti mendiang ibunya. Semenjak kepergian orang tuanya, Jae Yi menderita gangguan

kecemasan. Keduanya kemudian dipertemukan kembali setelah sekian lama terpisah.



Gambar 2  
Screenshoot Adegan Dalam Film *Come and Hug Me*  
(Sumber: *Image Capture* Hanis, 2022)

Drama Korea ini memiliki kesamaan tema cerita dengan film yang akan pen-karya garap nantinya. Kesamaan tersebut terletak pada tokoh utama bernama yang terlahir dari keluarga seorang ayah yang psikopat. Ayahnya sangat terobsesi agar anaknya dapat menjadi kuat agar meneruskan dirinya suatu saat. Meski begitu, kebaikan hatinya yang timbul karena pengaruh dari ibunya dan juga sesuatu dari luar lingkungannya, dirinya dapat menolak dan berani menentang keobsesian ayahnya tersebut.

Perbedaan dari drama Korea *Come and Hug Me* dengan film *POCERIKA* terdapat pada unsur tambahan dalam cerita. Jika drama Korea *Come and Hug Me* memasukkan unsur romansa di dalamnya, film fiksi *POCERIKA* memasukkan unsur persahabatan pada dalam ceritanya.

## 2. *Higurashi no Naku Koro ni Sotsu*

Adalah sebuah film animasi Jepang yang memiliki genre *dementia*, *horror*, *mystery*, *psychological*, *supernatural*, *thriller* yang berasal dari sebuah perusahaan game bernama 07<sup>th</sup> Expansion. *Higurashi no naku koro ni sotsu* ini merupakan cerita lanjutan *higurashi no naku koro ni gou* dan juga hasil *remake* dari cerita sebelumnya yang ada pada tahun 2006.



Gambar 3

Poster Film animasi Jepang *Higurashi no Naku Koro ni Sotsu*  
(Sumber: Google, 2021)

*Higurashi no naku koro ni sotsu* mengambil *setting* di bulan Juni 1983 (zaman *Showa* tahun 58) di Jepang. Berlokasi di sebuah desa yang bernama Hinamizawa dengan populasi penduduk sekitar 1000 orang lebih. *Higurashi no naku koro ni sotsu* melanjutkan cerita Furude Rika yang sebelumnya sudah terbebas dari *time loop*. Kini Rika kembali lagi terjebak di desa Hinamizawa. Meski sebelumnya sudah berhasil pindah dan masuk SMA di kota lain.

Pada episode 14, di film ini terdapat penggunaan tiga jenis *match cut* sebagai teknik penyambungannya, yang juga menggambarkan perubahan ruang dan waktu, seperti contoh :

1) *Match on Action* :



Gambar 4

*Match on Action* Pada Film Animasi *Higurashi no Naku Koro ni Sotsu*.  
(Sumber : *Image Capture Hanis*, 2021)

2) *Graphic Match & Sound Bridge* :

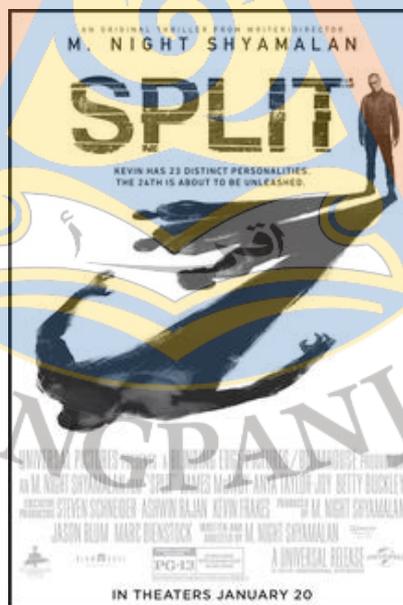


Gambar 5

*Graphic Match cut & Sound Bridge* Pada *Higurashi no Naku Koro ni Sotsu*.  
(Sumber : *Image Capture Hanis*, 2021)

3. *Split*

*Split* merupakan sebuah film Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2017. Film yang disutradarai oleh M. Night Shyamalan ini diperankan oleh James McAvoy dan dirilis pada 20 Januari 2017.



Gambar 6

*Poster Film Split*  
(Sumber : *Google*, 2021)

*Split* bercerita ketika tiga gadis remaja di dalam mobil sedang menunggu ayah mereka, seorang pria misterius menculik dan membawa mereka ke dalam

sebuah bunker. Sang penculik yang bernama Kevin (James McAvoy) adalah seorang pria dengan gangguan jiwa yang membuatnya memiliki 23 kepribadian yang berbeda, diantaranya adalah seorang wanita dan anak berumur 9 tahun yang bernama Hedwig.

Salah satu gadis yang diculik, Casey berusaha meloloskan diri dengan meyakinkan salah satu kepribadian Kevin untuk melepaskan mereka. Akan tetapi, hal tersebut tidaklah mudah terlebih setelah Hedwig memperingatkan mereka akan “*The Beast*” yang merupakan kepribadian Kevin yang paling berbahaya yang belum pernah muncul. Film ini memiliki kesamaan tema genre yang penulis gunakan dalam film fiksi *POCERIKA*, yaitu *psychology thriller*.



Gambar 7  
Screenshoot Adegan Dalam Film *Split*  
(Sumber: *Image Capture Hanis*, 2022)

## E. Landasan Teori Penciptaan

Peran seorang editor sangat berpengaruh dalam sebuah rangkaian tim kerja kolektif pada produksi film. Segala sesuatu bentuk hal yang berkaitan dengan proses produksi sebuah film akan difinalkan oleh seorang editor. Jadi bentuk akhir dari sebuah film bertumpu pada proses *editing* yang dipertanggungjawabkan oleh editor.

Menurut Kusen Dony Hermansyah (2009:2), *Editing* merupakan koordinasi satu *shot* dengan *shot* lain sehingga menjadi satu-kesatuan utuh yang sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenario nya dan dengan mempertimbangkan *mise en scene*, sinematografi/ videografi, *editing* dan suara. Proses pasca produksi adalah tahap yang dilakukan setelah proses produksi selesai. Pada tahap ini *shot-shot* yang telah diambil, dan dirangkai hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah film nya jadi adalah teknik yang digunakan untuk menggabungkan tiap *shot-nya*. *Editing* memiliki dua konsep besar, yaitu *continuity editing* (konsep kesinambungan *editing*) dan *alternative to continuity editing* (konsep alternatif terhadap kesinambungan *editing*)

*Continuity editing* adalah konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film. Tujuan dari *continuity* ini sendiri agar penonton merasa nyaman atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktu. *Continuity editing* sendiri dibagi menjadi kesinambungan ruang (*Continuity spatial*) dan kesinambungan waktu (*continuity temporal*). Pada enam elemen dasar ilmu *editing*, *continuity* menjadi salah satu aspek yang perlu editor perhatikan dalam melakukan sebuah

proses pemotongan gambar. Bowen dan Thompson (2009:66), membagi ini dalam empat komponen, yaitu *continuity of content*, *continuity of movement*, *continuity of movement*, *continuity of position*, *continuity of sound*. Pada teknik pemotongan *match cut*, terkandung tiga *continuity element* yang membagi *match cut* dalam tiga jenis.

*Match cut* adalah potongan yang dapat menjadi transisi apapun seperti audio, ataupun visual yang menggunakan elemen dari adegan sebelumnya untuk membawa penonton dengan lancar ke adegan berikutnya. *Match cut* terbagi dalam tiga jenis :

1. *Graphic Match Cut* (Kecocokan grafis)

*Graphic match cut* merupakan teknik potongan yang menggabungkan dua *shot* atau gambar yang memiliki kesamaan objek visual. Kesamaan tersebut dapat berupa bentuk, simbol, warna, dan komposisi.

2. *Match on Action Cut* (Kecocokan aksi)

Merupakan teknik potongan yang dapat menarik hubungan langsung antara aksi atau gerakan dalam kedua adegan.

3. *Sound Bridge* (Kecocokan audio)

Merupakan teknik potongan yang menggunakan suara sebagai jembatan atau transisi antara dua adegan dan dianggap suatu cara yang paling alami untuk mendapatkan transisi yang mulus dari satu adegan ke adegan yang lainnya.

Menurut Robbe (2008:79), *match cut* adalah salah satu cara untuk menjaga *mood* penonton agar dapat mengikuti jalan cerita dengan intensitas yang semakin naik. Penggunaan *match cut* dapat menggambarkan koneksi antara objek yang

berkesinambungan pada satu *shot* dan *shot* berikutnya. Dengan hanya menggabungkan dua adegan tanpa harus adanya bantuan transisi tambahan, *match cut* dapat diterapkan sebagai suatu cara untuk perpindahan waktu atau masa secara cepat. Dengan mempertahankan *continuity element* dalam *frame* saat perpindahan *scene*, akan membuat penonton tetap terbawa dengan intensitas yang sama yang terdapat pada *scene* sebelumnya. Robee (2008:80), juga mengatakan bahwa penggunaan teknik *editing match cut* dapat berguna untuk menciptakan relasi antara dua *element* yang terdapat pada dua *shot* yang berbeda

O'steen (2009:94), berpendapat bahwa *match cut* dapat membantu menggambarkan hubungan antara subjek atau objek yang terdapat pada dua *shot* yang berbeda. Selain itu, *match cut* dapat digunakan untuk menggambarkan perubahan ruang dan waktu. Rosenberg (2011:99) menambahkan, *match cut* dapat menjaga intensitas meskipun telah terjadi pergantian *scene*.

Ritme sebagai unsur dalam penggunaan konsep *match cut* dipergunakan sebagai pembangun sebuah emosi dalam film fiksi *POCERIKA*. Ritme berperan penting dalam memberikan emosi terhadap sebuah film ke penonton. Hal ini akan dibangun melalui tiga hal, yaitu *timing*, *pacing* dan *trajectory phrasing*. Dalam pembuatan film ini, penulis akan lebih mengacu pada *pacing of edits*.

*Pacing* merupakan salah satu dari tiga alat utama yang digunakan untuk membentuk sebuah ritme. *Pacing* adalah manipulasi kecepatan untuk tujuan membentuk sensasi penonton cepat dan lambat (Karen Pealman, 2009:78). *Pacing* dalam naratif sangat membantu membangun emosi pada sebuah cerita yang disampaikan. Dalam *editing*, *pacing* sering digunakan sebagai alat untuk

membentuk irama dalam kecepatan bercerita. Menurut Himawan Pratista (2017:174), tempo *editing* yang cepat mampu meningkatkan intensitas serta ketegangan.

## **F. METODE PENCIPTAAN**

Pada konsep produksi di proses *editing* pastinya berbeda pula dengan konsep kerja produksi Sutradara, D.O.P, artistik, *sound* dan lainnya. Selaku *editing* penulis bekerja pada tahap pasca produksi sebagai bentuk akhir proses produksi pada sebuah film. Konsep produksi yang penulis rancang berupa persiapan, perancangan, perwujudan, dan penyajian.

### **1. Persiapan**

Dalam tahapan ini penulis lebih memfokuskan diri untuk mencari beberapa informasi *editing* serta membaca berbagai metode dan teknik yang dapat penulis terapkan nantinya pada alur cerita film yang telah ada. Selain itu penulis juga melakukan pengamatan terhadap skenario yang akan diproduksi dengan melakukan berbagai tindakan seperti membaca skenario *POCERIKA*, menonton film yang memiliki kesamaan pada cerita sebagai media referensi, membaca buku yang berkaitan tentang ide, dan mendiskusikan naskah dengan penulis naskah sehingga menghasilkan suatu ide konsep yang cocok untuk diaplikasikan terhadap skenario yang diproduksi

### **2. Perancangan**

Pada tahap ini penulis menentukan atau merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat dari hasil elaborasi, seperti halnya menentukan *scene-*

*scene* tertentu untuk mengaplikasikan konsep yang penulis terapkan. Hal ini dilakukan guna untuk menjaga *continuity* dan menjaga ketertarikan penonton. Untuk dapat merealisasikan teknik *editing match cut*, diperlukan rancangan *shot* yang dilakukan pada pra-produksi. Perancangan *shot* didiskusikan oleh sutradara, *cinematographer*, dan editor. Chandler (2009:25) menjelaskan bahwa acuan para editor dalam menentukan kapan sebuah *cut* tercipta adalah pada *match point* yang terdapat pada *shot* pertama dan *shot* selanjutnya.

### 3. Perwujudan

Tahap ini merupakan tahap dimana konsep yang telah ditentukan terhadap naskah akan diaplikasikan dalam bentuk sebuah film. Terdapat tiga jenis *match cut* yang akan penulis gunakan nantinya dalam penciptaan karya film ini, diantaranya *graphic match cut*, *match on action cut*, dan *sound bridge*

#### a. *Graphic match cut*

*Graphic match cut* merupakan jenis *match cut* yang dapat mencocokkan suatu objek visual dalam gambar, yaitu berupa bentuk, simbol, warna, dan komposisi. Teknik ini penulis aplikasikan pada *scene* 4 dan *scene* 5. Salah satu contoh pada *scene* 5 dibuatlah sebuah tabel dibawah sebagai gambaran berikut :

Tabel 1  
Rancangan Penerapan Konsep Match Cut Berjenis Graphic Match Cut

Scene	Shot	Adegan	Jenis Match Cut	Tema	Informasi Emosi
5	A	Ayah kunal dengan empat temannya duduk sembari bermain kartu	<i>Graphic match cut</i> (Pemotongan terjadi saat	Jared yang memperhatikan sebuah simbol tanda pagar.	Resah

	B	Jared yang membawa motor berhenti melihat mamanya untuk diajak pulang bareng	di simbol tanda pagar).		
	C	Jared melirik ke arah segerombolan orang itu dan melihat tanda pagar di lengan tangan ayah Kunal			
5A	A	Sisi dalam tangan papa Jared menampilkan tanda pagar			
5	D	Jared termenung memperhatikan tanda di tangan papa Jared.			
	E	Ayah Kunal yang sadar sedang ditatap oleh Jared menoleh dan datang menghampiri.			

Sumber: Hanis, 2021

b. *Match on action*

*Match on action* merupakan jenis *match cut* yang dapat mencocokkan kecocokan aksi dan gerakan kamera pada sebuah adegan. Penerapan *match cut* ini penulis aplikasikan pada banyak *scene*, yaitu *scene* 4A, 5B, dan *scene* 8. Sebagai contoh pada *scene* 4A, dibuatlah tabel seperti berikut.

Tabel 2  
Rancangan Penerapan Konsep *Match Cut* Berjenis *Match on Action*

Scene	Shot	Adegan	Jenis Match Cut	Tema	Informasi Emosi
4A	A	Kunal berdiri di depan pintu kelas, lalu berjalan memasuki kelas	Match on Action (pemotongan terjadi saat Kunal menurunkan kepalanya ke atas meja)	Kunal yang bersikap abai kepada Jared.	Kesal
	B	Sambil memperhatikan teman sekolah yang mengerubungi Jared mengucapkan ucapan bela sungkawa kepadanya, Kunal berjalan dingin menuju bangkunya sambil dengan sikap abai.			
	C	Kunal yang hendak duduk di bangkunya menyingkirkan tas yang ada di atas mejanya. Jared menoleh ke arah Kunal dan anak si pemilik tas mengambil kembali tasnya dengan sikap kesal.			
	D	Kunal bersifat acuh dan menyandarkan kepalanya di atas meja.			
4	A	Kunal menyandarkan kepalanya di atas meja mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung			

Sumber: Hanis, 2021

c. *Sound bridge*

*Sound bridge* merupakan potongan yang menggabungkan kecocokan audio atau suara pada dua adegan berbeda. Kecocokan suara ini termasuk di dalamnya berupa kecocokan *sound effect*, musik, dan dialog. Jenis *match cut* ini penulis aplikasikan pada *scene* 10, dan *scene* 14. Sebagai contoh pada *scene* 14 pada sebuah tabel dibawah.

Tabel 3  
Rancangan Penerapan Konsep Match Cut Berjenis Sound Bridge

Scene	Shot	Adegan	Jenis Match Cut	Tema	Informasi Emosi
14	A	Jared yang tertahan menyaksikan mamanya yang akan ditembak oleh Kunal	Sound Bridge (Pemotongan dilakukan begitu suara tembakan terdengar)	Penembakan	Tertekan
	B	Ayah Kunal yang menyuruh Kunal untuk segera menembak Ibu Jared.			
	C	Tangan Kunal bergetar menggenggam pistol yang tertuju ke mama Jared, menahan tembakannya lalu menoleh ke arah Jared yang sedang ditahan. Tiba-tiba Kunal mengalihkan pistolnya ke arah ayahnya dan suara tembakan terdengar keras.			
	A	Suara senapan terdengar keras. Ayah Kunal			

14A		menembak Ibu Kunal			
	B	Kunal menatap tidak percaya dengan apa yang ia lihat			
	C	Ibunya tak berdaya begitu peluru menembus dadanya.			

Sumber: Hanis, 2021

Berdasarkan tabel rancangan di atas, dapat tergambar *match cut* mampu memperlihatkan emosi tokoh ke penonton dengan menghadirkan dua adegan atau peristiwa (*scene*) berbeda yang memiliki keterkaitan tematik, lalu menggabungkan dua adegan tersebut dengan memperhatikan kecocokan elemen yang ada secara grafis, aksi, dan suara. *Match cut* juga dapat diterapkan sebagai suatu cara untuk perpindahan ruang dan waktu secara cepat dan halus tanpa harus merusak *mood* penonton. Didukung *pacing* sebagai pembangun sebuah ritme penulis tambahkan dalam unsur penggunaan *match cut* untuk merepresentasikan perasaan serta menciptakan kedekatan emosional tokoh utama dengan penonton.

Pada tahap pasca produksi penulis sebagai editor mengaplikasikan konsep yang telah ditentukan terhadap naskah yang sudah di produksi dalam bentuk audio visual. Adapun tahap-tahap pengerjaan proses *editing* yang terbagi dalam beberapa bagian, yaitu :

a. *Organize/Logging*

Proses ini merupakan tahap dimana semua materi telah dikumpulkan dan akan didata secara keseluruhan.

b. *Preview dan selection*

Tahap ini merupakan tahap dimana penulis akan melakukan pengecekan ulang untuk penulis pahami dan ketahui kekurangan materi yang ada sehingga dapat segera menentukan kebutuhan bahan-bahan tambahan.

c. *Offline editing*

1) *Assemble*

Merupakan tahapan pengurutan gambar setelah proses *logging*. Pengurutan dilakukan berdasarkan isi dari skenario dan fungsi untuk mengetahui struktur keseluruhan yang diharapkan.

2) *Rough cut*

Pada tahap ini penulis mulai melakukan pemotongan kasar. Pemotongan kasar yang dimaksud adalah pemotongan masih awal dilakukan secara acak dan masih berantakan. Pada tahap ini penyambungan gambar, struktur maupun plot masih dapat berubah.

3) *Fine cut*

Pada tahap ini penulis melakukan perubahan terakhir pada penyambungan gambar, yaitu berupa melakukan penyusunan gambar yang lebih rapi dan menajamkan penyambungan shot.

4) *Picture lock*

Merupakan tahapan dimana susunan gambar sudah dianggap final atau dengan kata lain merupakan hasil akhir dari sebuah editing.

d. *Online editing*

Merupakan tahapan dimana penulis membuat penambahan akhir pada video seperti *credit title*, *colour correction*, *colour grading*, efek visual, *motion graphic* dan *mixing audio*.

e. *Master*

Merupakan tahap pembuatan *mastering* dan *converting* akhir dari hasil editing ke tahap pemutaran.

Fasilitas *editing* dapat menjadi penunjang keberhasilan suatu film yang dikerjakan. Dalam hal ini yang digunakan pada proses *editing* film fiksi *POCERIKA*, penulis membedakan fasilitas editing kedalam dua bagian yaitu:

a) *Hardware* / Perangkat Keras

*Hardware* yang akan digunakan adalah komputer dengan sistem operasi *windows 10*, *processor AMD FX-9830P 3.00 GHz*, Kartu Grafis *AMD Radeon RX 560 4GB DDR5*, *Memory/RAM 16GB*. *Hardware* pendukung adalah berupa dua eksternal *hardisk* dengan merek *Seagate* kapasitas 1TERA.

b) *Software* / Perangkat Lunak

Sedangkan pada *software*, pen-karya menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2019* dan *Davinci Disolve 16*. Dua *software* yang digunakan sangat berguna untuk menunjang tercapainya konsep yang penulis inginkan.

#### 4. Penyajian Karya

Penyajian karya merupakan tahapan final dimana karya atau film *POCERIKA* sudah menjadi sebuah film utuh yang dapat disajikan dalam bentuk *screening*.