

ARTIKEL JURNAL

**MEMPERKUAT KONFLIK KARAKTER UTAMA
MELALUI PENGGUNAAN RITME LAMBAT
DALAM *EDITING* FILM FIKSI “ANAK JERAPAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:
Bagas Wahyu Pratama
NIM: 2011106032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

MEMPERKUAT KONFLIK KARAKTER UTAMA MELALUI PENGGUNAAN RITME LAMBAT DALAM *EDITING* FILM FIKSI “ANAK JERAPAH”

Bagas Wahyu Pratama¹, Arif Sulistiyono², Gregorius Arya Dhipayana³

^{1,2,3}Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam

Institusi Seni Indonesia

Jl. Parangtritis Km. 6,5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul,

Daerah Istimewa Yogyakarta 55188

No Hp.: 081227979594, E-mail: bagaspratama594@gmail.com

ABSTRAK

Skripsi penciptaan ini berjudul *Memperkuat Konflik Karakter Utama Melalui Penggunaan Ritme Lambat Dalam Editing Film Fiksi “Anak Jerapah”*. Film “Anak Jerapah” menceritakan tentang Ruth seorang penjaga *playground* anak-anak yang sedang mengalami masalah keuangan sebagai konsekuensi biaya pendaftaran kerjanya di Jakarta. Di tengah kesulitannya, Ruth diminta ayahnya, Tono, untuk mengurus adik tirinya, Krisna. Ruth mengalami konflik internal dan eksternal akibat tekanan situasi dan dilema yang dihadapinya, yang menjadi inti dari perjalanan emosionalnya. Penerapan ritme lambat dalam *editing* digunakan untuk memberikan ruang pada ekspresi karakter dan memperdalam momen emosional, melalui *pacing*, *timing*, jeda pemotongan, dan durasi *shot* yang diperpanjang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ritme lambat berperan penting dalam membentuk dinamika emosional dan memperkuat konflik. Ritme lambat memberikan ruang bagi perkembangan kondisi emosional karakter utama secara lebih jelas, serta membangun ketegangan yang dialami Ruth sepanjang film.

Kata kunci: *editing*, ritme lambat, konflik karakter utama

ABSTRACT

Strengthening the Protagonist’s Conflict Through the Use of Slow Rhythm in the Editing of the Fiction Film “Giraffe Calf”. *Giraffe Calf* Film explores the issue of child neglect, reflecting the absence of parental roles in a child’s life. The film follows Ruth, a playground caretaker who faces financial hardship due to the costs associated with pursuing a job opportunity in Jakarta. Amidst these difficulties, she is asked by her father, Tono, to care for her half-brother, Krisna. Ruth is confronted with both internal and external conflicts, shaped by situational pressures and moral dilemmas, which form the core of her emotional journey. The use of slow rhythm in editing serves to provide space for character expression and to enhance emotional depth, achieved through deliberate *pacing*, *timing*, extended shot durations, and carefully placed cutting points. The findings of this study demonstrate that the implementation of slow rhythm plays a crucial role in shaping the emotional dynamics and intensifying the central conflict. It allows the protagonist’s emotional state to unfold more clearly, effectively building the tension experienced by Ruth throughout the film.

Keywords: *editxing*, slow rhythm, main character

Pendahuluan

Film “Anak Jerapah” bercerita tentang Ruth, seorang penjaga *playground* anak-anak, yang terkendala kekurangan uang untuk biaya pendaftaran kerjanya di Jakarta. Di tengah kesulitannya, ayahnya, Tono, tiba-tiba datang dan memintanya untuk merawat Krisna, adik tirinya dari ibu yang berbeda. Permintaan Tono membuat Ruth bimbang, terjebak antara dendam terhadap ayahnya dan kebutuhan akan uang yang dijanjikan. Hubungannya dengan adik tirinya awalnya yang membuat dirinya kesal, hingga sebuah insiden membuat Ruth kehilangan pekerjaan dan uang yang ia butuhkan. Namun, Ruth mulai merasakan empati terhadap adiknya, membuatnya dihadapkan pada dilema besar, mengejar mimpinya atau memilih untuk tetap tinggal dan merawat adiknya.

Konflik karakter utama dalam film ini menjadi penting karena menjadi salah satu pendorong utama dalam film. Konflik karakter utama ini berasal dari dalam diri karakter, pergulatan emosi, dan dilema yang dihadapinya. Serta konflik eksternal yang berasal dari tekanan lingkungan, aksi karakter lain, dan rangkaian situasi yang memperumit keadaan karakter utama. Pada eksposisi diperkenalkan Ruth yang dihadapkan dengan keterbatasan biaya

untuk pendaftaran pekerjaan di Jakarta. Konflik mulai muncul ketika Ruth diminta oleh ayahnya untuk merawat adik tirinya, keadaan yang sulit dan perasaan dendam terhadap ayahnya membuatnya engga mengurus adik tirinya. Namun ayahnya menjanjikan sejumlah uang kepada dirinya, membuat konflik dalam diri Ruth, menciptakan ketegangan awal yang menjadi dasar untuk konflik selanjutnya. Pada bagian *rising action* konflik Ruth semakin meningkat, konfliknya dengan Krisna yang membuatnya tidak menyukainya. Ruth menaruh rasa tidak suka kepada Krisna akibat kejadian di tempat kerjanya. Konflik terus meningkat ketika Ruth mengetahui bahwa ayahnya telah menipunya. Hal ini memaksanya mengambil keputusan sulit untuk mencuri uang di tempat kerjanya yang pada titik tertingginya membuat Ruth di pecat dari pekerjaanya. Pada bagian *climax* eskalasi dramatik mencapai puncaknya ketika Ruth yang mulai empati kepada Krisna namun dihadapkan dengan dilema terbesar yang membuatnya harus memilih untuk tetap pergi ke Jakarta atau tetap tinggal dan merawat Krisna. Semua hal tersebut termasuk ke dalam konflik yang dialami karakter utama sepanjang film ini. Penyampaian yang kuat terkait konflik dan

emosi ini menjadi elemen kunci pada film ini. Konflik yang dialami Ruth menjadi elemen utama dalam membentuk ketegangan dramatik dalam film.

Penggunaan ritme lambat dalam *editing* menjadi penting untuk membentuk dan menekankan konflik serta emosi karakter utama. Ritme ini difokuskan untuk menyampaikan emosi dari setiap konflik yang dialami dan membangun ketegangan. Melalui teknik seperti memperpanjang durasi *shot*, penekanan diberikan pada ekspresi dan bahasa tubuh Ruth, serta jeda dalam potongan dan percakapan menciptakan ruang bagi momen reflektif. *Pacing* lambat memperpanjang durasi ketegangan yang dirasakan karakter, menjaga intensitas emosi, dan memperkuat sudut pandang emosional karakter utama. Dengan ritme lambat, film ini menjadi lebih kuat dalam menekankan konflik, kompleksitas emosi, dan dilema yang dihadapi karakter utama sepanjang cerita.

Ritme *editing* dijelaskan oleh Karen Pearlman (2016, 85), tujuan dari ritme *editing* adalah menciptakan siklus ketegangan dan pelepasan yang membuat kita tetap terlibat dalam cerita. Penerapan ritme *editing* yang tepat dan dengan penekanan emosi tertentu dalam ritme

tersebut, dapat membuat cerita dalam film lebih tersampaikan.

David Bordwell (2020, 225) dalam bukunya *Film Art Introduction*, juga menjelaskan bahwa ritme *editing* mengacu pada bagaimana durasi dan urutan setiap *shot* diatur untuk menciptakan irama dan tempo tertentu dalam sebuah film. Dengan mengubah panjang setiap *shot*, pembuat film dapat mengontrol kecepatan cerita, membangun ketegangan (dramatik), atau menciptakan suasana yang diinginkan.

Karen Pearlman (2009) dalam bukunya *Cutting Rhythms - Shaping the Film Edit*, menjelaskan bahwa ada tiga hal penting dalam membangun ritme *editing*, editor dalam hal ini harus memperhatikan tiga hal tersebut, yaitu, (1) *timing*, (2) *pacing*, (3) *trajectory phrasing*. Seorang editor harus dapat memahami mengapa suatu *shot* dipotong pada bagian itu, mengapa memulainya dengan *shot* tersebut, dan mengapa menggunakan *shot* tersebut setelah *shot* sebelumnya. Hal tersebut turut diperhatikan secara mendalam tentang bagaimana setiap *shot* berkontribusi pada alur cerita, ritme, dan emosi yang ingin disampaikan.

a. *Timing*

Timing merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam membentuk

ritme, *timing* adalah salah satu kemampuan untuk memanjangkan atau memendekkan durasi dari suatu adegan yang ada di dalam *shot*. Pearlman (2009, 44) menjelaskan, *timing* merupakan atribut dari ritme yang menentukan kapan editor memotong sebuah *shot*. Dalam hal ini setidaknya ada aspek dalam *timing* yang harus diperhatikan ketika membangun sebuah ritme *editing*, yaitu *choosing a frame, choosing duration, and choosing the placement of a shot*. (Pearlman 2009, 44)

1) *Choosing a frame*

Memilih *frame* yang tepat untuk memotong adalah aspek penting dari *timing* dalam *editing*, karena pilihan *frame* menciptakan hubungan spesifik antara sebuah *shot* dan kontennya. *Timing* digunakan untuk membatasi gerakan pengambilan gambar dengan memilih *frame* awal dan akhir yang tepat, dan perubahan sekecil satu *frame* dapat mengubah makna serta persepsi adegan secara signifikan. Keputusan tentang *frame* mana yang dipilih mempengaruhi bagaimana interaksi dan emosi dalam adegan ditafsirkan oleh penonton, sehingga mempengaruhi keseluruhan pengalaman menonton.

2) *Choosing duration*

Timing mengacu pada durasi atau lamanya waktu sebuah *shot* ditampilkan, yang mempengaruhi bagaimana sesuatu terasa panjang atau pendek. Memperpanjang durasi sebuah *shot* untuk waktu yang lama atau terasa lama adalah fungsi dari *timing*.

3) *Choosing the placement of a shot*

Keputusan tentang *choosing the placement of a shot* dalam *editing* menentukan kapan mengungkapkan elemen penting dalam cerita. Ini berkaitan dengan *trajectory* dan penekanan dalam cerita, bukan durasi atau *frame*. *Choosing the placement of a shot* mempengaruhi pergerakan plot dan cara karakter ditampilkan, seperti apakah detektif langsung menemukan petunjuk atau tidak. Pola pengulangan pengambilan gambar dapat memberi penekanan emosional. Semua aspek *timing* seperti *frame* pemotongan, durasi, dan penempatan pengambilan gambar, saling beririsan dan membentuk ritme cerita.

b. *Pacing*

Pacing dijelaskan oleh Karen Pearlman (2009, 47), *pacing* sebagai alat untuk membentuk ritme menentukan

kecepatan film yang dihasilkan. *Pacing* adalah langkah manipulatif dalam mengatur kecepatan dengan maksud menciptakan sensasi cepat atau lambat bagi penonton. *Pacing* sama halnya dengan irama bercerita, *pacing* dalam *editing* merujuk pada cara seorang *editor* mengatur dan mengendalikan kecepatan perpindahan gambar untuk menciptakan alur cerita dalam suatu karya.

Menurut Karen Pearlman (2009, 47-50), setidaknya ada tiga hal penting membentuk *pacing* dalam *editing*.

1) *Rate of cutting*

Pacing merujuk kepada seberapa sering sebuah pemotongan dilakukan dalam tiap detik, menit, atau jam. Pola pemotongan dapat mempengaruhi *pacing* film, dan *editor* dapat mengubah pola pemotongan antar *shot* agar membentuk pola tertentu. Misalnya, memperpendek durasi *shot* untuk menciptakan kesan kecepatan, atau sebaliknya. *Pacing* dalam *rate of cutting* tidak hanya melibatkan penggabungan *shot*, tetapi juga jumlah pemotongan. *Pacing* berdampak pada ritme keseluruhan film. Pemotongan cepat dalam adegan percakapan memberi kesan

tegas atau tajam, sedangkan pemotongan longgar memberi kesan lebih lambat.

2) *Rate of Change or Movement within shot*

Pacing dapat dimunculkan dengan memanfaatkan kecepatan pergerakan atau perubahan yang ada di dalam *shot*. Pearlman memberikan contoh, jika *rate of cut* dalam satu *shot* berdurasi 5 detik mencakup pintu terbuka, vas jatuh, koki berteriak, pencuri meluncur keluar, dan disandingkan dengan *shot* lain selama 5 detik di mana pencuri terpojok, menendang polisi, digigit anjing, dan melompati tembok, langkah urutan dianggap cepat meskipun *cut* jarang. Jika *editor* menyajikan tiap peristiwa dalam *shot* terpisah dengan *cut* setiap 3 detik, bukan satu *cut* dalam 10 detik, laju perubahan melambat, setiap peristiwa dalam satu *shot* 3 detik memakan waktu 24 detik, bukan 10 detik. Jika *editor* menggunakan satu *shot* panjang dan memperlihatkan pergerakan utuh, *pacing* terasa lebih lambat, dan begitu juga sebaliknya.

3) *Rate of Overall Change*

Pacing dapat dirasakan setelah menonton film secara keseluruhan, terlihat dari kecepatan penyajian peristiwa atau perkembangan emosi. Tiga aspek yang menciptakan *pacing* keseluruhan:

- a) Gerakan kamera cepat mengelilingi karakter dengan hubungan kompleks menciptakan *pacing* cepat secara visual dan emosional.
- b) Dialog cepat dan perkembangan karakter yang pesat, meski *cut* jarang dan kamera minim pergerakan, tetap memberi kesan *pacing* cepat.
- c) Banyak *cut* tanpa perubahan peristiwa atau emosi, seperti video musik, juga bisa dianggap memiliki *pacing* cepat.

Secara keseluruhan, *pacing* memiliki peran krusial dalam menentukan ritme pada sebuah film. Dalam *editing* penggunaan *pacing* didasari oleh bagaimana emosi yang dibawa oleh cerita ke dalam film. Pada film "Anak Jerapah" penggunaan *pacing* akan lebih dominan untuk menciptakan ritme lambat. Penggunaan *pacing* yang tepat dapat membuat penonton lebih terlibat dalam perjalanan emosional karakter. Ritme lambat pada momen-momen kritis

dapat memungkinkan untuk merasakan setiap situasi dan emosi yang dialami karakter utama.

Konflik biasanya mengacu kepada perselisihan atau pertentangan yang terjadi antara diri sendiri (internal), orang lain (eksternal), atau lebih. Dalam film biasanya konflik mengacu kepada sebuah penghalang yang dihadapi tokoh utama dalam mencapai tujuannya.

Konflik menyaran pada pengertian sesuatu yang bersifat tidak menyenangkan yang terjadi dan dialami oleh tokoh-tokoh cerita, yang jika (tokoh) itu mempunyai kebebasan untuk memilih, ia (mereka) tidak akan memilih peristiwa itu menimpa dirinya. (Nurgiyantoro 2013, 122)

Peristiwa dan konflik biasanya berkaitan erat, dapat saling menyebabkan terjadinya satu dengan yang lain, bahkan konflik pun hakikatnya merupakan peristiwa. Adanya peristiwa tertentu yang dapat menimbulkan terjadinya konflik. Sebaliknya, karena terjadi konflik, peristiwa-peristiwa lain pun dapat bermunculan, misalnya sebagai akibat. (Nurgiyantoro 2013, 123)

Karakter utama atau tokoh utama adalah karakter inti dalam sebuah cerita atau film yang menjadi fokus utama narasi. Menurut Nugiyantro dalam bukunya Teori

Pengkajian Fiksi (2013, 259), dijelaskan bahwa tokoh cerita dapat dinyatakan sebagai karakter utama jika menunjukkan tiga hal berikut, yakni: (1) menjadi sorotan dalam kisah, (2) memiliki intensitas keterlibatan yang tinggi dalam peristiwa-peristiwa yang membangun sebuah cerita, dan (3) berhubungan dengan tokoh-tokoh lainnya. Karakter utama adalah karakter yang paling banyak muncul, paling sering terlibat dalam konflik utama cerita, dan mengalami perkembangan atau perubahan paling signifikan sepanjang alur cerita.

Menurutnya sifat pokok drama adalah konflik dan ketegangan, semakin cepat kedua elemen ini dipicu melalui tokoh utama itu sendiri dan diberikan arah, semakin baik (Freytag 1894, 34). Karakter utama memiliki peran penting dalam membentuk struktur dan dinamika sebuah cerita atau film. Konflik dan ketegangan yang muncul dari tokoh utama menjadi penggerak cerita sekaligus membangun intensitas dramatik.

Metode Penciptaan

Metode penciptaan karya film “Anak Jerapah”, melibatkan beberapa tahapan yang penting, yang mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi.

Setiap tahap memiliki peranannya masing-masing, antara lain:

1. Pra-Produksi

Proses *editing* melibatkan berbagai tahapan penting sebelum mencapai tahap pasca-produksi. Salah satu langkah krusial adalah pra-produksi. Sebelumnya, *editor* harus mengikuti *pre-production meeting* (PPM).



Gambar 1. Foto rapat pra-produksi
Sumber: Arsip Pribadi

Ketika kegiatan PPM *editor* harus memahami naskah dengan cermat untuk memahami visi sutradara untuk setiap adegan. Selain itu, *editor* juga harus memperhatikan proses lain dalam pra-produksi seperti ketika pembuatan *storyboard* atau *shot list* film sebelum produksi dimulai. *Editor* dapat memberikan saran tentang pengambilan gambar yang diperlukan. Hal dapat membantu *editor* untuk menggambarkan bagaimana film akan terlihat nantinya. Ini memungkinkan *editor* merencanakan proses *editing* dengan lebih baik dan dapat memudahkan pada saat pemilihan

shot ketika proses *editing*. Saran teknik *editing* juga dapat diberikan untuk meningkatkan dramatik pada adegan tertentu.

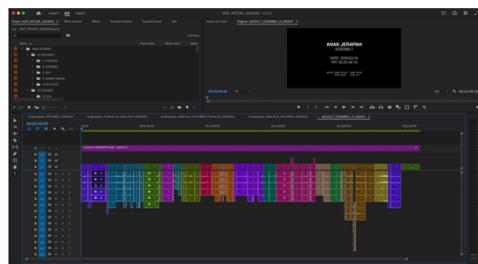
2. Produksi

Ketika proses produksi film sedang berlangsung, *editor* dalam hal ini akan menggunakan sistem *editing on location*, agar mempercepat proses *editing* pada saat masuk di tahap pasca-produksi.



Gambar 2. *Assembly cut* dilakukan oleh *assistant editor*
Sumber: Arsip Pribadi

Proses *editing on loc* sepenuhnya akan dipegang oleh *assistant editor*. Sistem ini akan mempercepat pasca-produksi dikarenakan file materi (*footage* dan audio) sudah diolah dan dipersiapkan oleh *assistant editor* selama di lokasi. Biasanya selama proses produksi berlangsung *assistant editor* akan membuat sebuah *assembly (rough cut editing)* selama di lokasi, yakni potongan adegan yang sudah disusun sedemikian rupa pada saat produksi berlangsung.



Gambar 3. *Timeline edit assembly cut* "Anak Jerapah"
Sumber: Arsip Pribadi

Selain untuk menghemat waktu, hal ini bertujuan sebagai *preview* sementara oleh sutradara dan untuk memastikan bahwa proses pengambilan gambar sudah sesuai dengan apa yang sudah disepakati di awal. Bila ada kekurangan dalam pengambilan gambar, sutradara bisa mengetahui secara langsung lewat *preview* dari *assembly* tersebut. Peran *editor* saat berada di lokasi juga untuk mengawasi dan memberikan pandangan terhadap adegan yang sedang difilmkan, memperhatikan detail-detail teknis yang mungkin terlewat. Selain itu juga bekerja sama dengan sutradara dan tim produksi untuk memastikan bahwa *shot* yang diperlukan untuk proses *editing* terwujud dengan baik. Dengan kehadiran *editor* di lokasi, dapat mempermudah tim produksi bahwa materi yang diambil sudah sesuai dengan kebutuhan *editing*, sehingga meminimalkan kebutuhan untuk pengambilan ulang yang tidak perlu.

3. Pasca-Produksi

Tahap pasca-produksi adalah tahap terakhir dalam proses perwujudan karya film “Anak Jerapah”. Setelah proses produksi selesai dilakukan, *assistant editor* masih memiliki tugas yakni menyelesaikan proses *editing rough cut* yang telah dilakukan selama di lokasi. Setelah *rough cut* selesai di *edit*, *project (rough cut)* tersebut kemudian harus di *export* (dijadikan satu file video utuh) dan diserahkan kepada *editor* untuk dilanjutkan proses editing lebih lanjut. Hasil *export* dari *rough cut* dapat diberikan kepada sutradara sehingga mereka dapat memberikan masukan atau saran kepada *editor* terkait beberapa titik adegan yang dianggap perlu perbaikan dari segi *editing*.

Proses *editing* dalam tahap pasca-produksi dibagi menjadi dua tahap utama, *editing offline* dan *editing online*. Berikut adalah penjelasan tentang kedua tahapan ini:

a. *Editing offline*

Editing offline adalah tahapan dalam proses pasca-produksi di mana *editor* menggunakan *footage* dalam resolusi rendah atau yang sudah dikompresi untuk membuat pemotongan kasar (*rough cut*) dari

film. Tahap ini bertujuan untuk menentukan urutan cerita, mengatur alur cerita secara kasar, dan menentukan struktur dasar dari film.



Gambar 4. *Editing offline* bersama sutradara
Arsip: Sumber Pribadi

Pada tahap ini *editor* dan sutradara harus bekerja sama, melakukan diskusi, dan juga pada tahap ini *editor* bisa membahas lebih lanjut tentang penggunaan konsep ritme lambat yang digunakan dalam film ini. *Editor* bekerja sama dengan sutradara untuk menyusun alur cerita yang koheren dan berkesinambungan. Mereka memastikan bahwa setiap adegan dan potongan *footage* mendukung alur cerita yang diinginkan, serta memutuskan bagaimana cerita akan dipresentasikan kepada penonton. Penyesuaian *pacing* dan ritme film merupakan elemen penting dalam penyampaian cerita. *Editor* dan sutradara bekerja sama untuk menyesuaikan kecepatan dan ritme

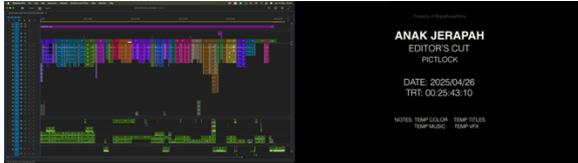
film agar sesuai dengan emosi dan nuansa yang ingin mereka sampaikan kepada penonton. Untuk membantu membangun dramatik dari film, *editor* dapat menambahkan musik sementara atau efek suara sementara ke dalam adegan di film. Ini membantu menunjukkan atmosfer dan emosi yang diinginkan dalam film, meskipun masih bersifat sementara. Pada dasarnya proses kerja *editor* pada tahap *editing offline* memberikan fondasi dasar dari film yang kemudian akan ditingkatkan dan disempurnakan pada tahap *editing online*. Pada tahap ini, fokus utama adalah untuk membuat struktur dasar cerita yang kuat dan menyusun *footage* secara kasar untuk menciptakan pemotongan awal dari film.



Gambar 5. Editing offline "Anak Jerapah"
Sumber: Arsip Pribadi

Proses *editing* berlangsung sampai semua *editing* dirasa sudah memuaskan untuk *offline draft 01*.

Kemudian hasil *offline draft 01* tersebut akan di *export* dan akan digunakan untuk *preview* oleh sutradara dan produser. Sutradara dan produser menonton film bersama untuk memberikan *feedback* dan evaluasi terhadap berbagai aspek film, termasuk alur cerita, *pacing*, penampilan aktor, dan lain-lain. Berdasarkan *feedback* dari sutradara dan produser, *editor* melakukan revisi yang diperlukan pada film. Revisi tersebut dapat mencakup pemotongan tambahan, penyesuaian alur cerita, perbaikan audio, dan penambahan atau penghapusan adegan yang berguna untuk memaksimalkan hasil film lebih lanjut. Proses seperti ini akan berlangsung hingga semua pihak (*editor*, sutradara, dan produser) yang terlibat dalam proses pasca-produksi sudah sepakat dengan hasil *editing* tersebut. Setelah semua pihak sepakat dengan hasil *editing* dan tidak ada lagi perubahan yang diperlukan, film mencapai tahap yang disebut sebagai *picture lock*. *Picture lock* menandakan bahwa *editing* film telah selesai dan tidak ada lagi revisi yang akan dilakukan pada struktur dasar atau alur cerita film.



Gambar 6. *Timeline editing pictlock* "Anak Jerapah"
Sumber: Arsip Pribadi

Picture lock menjadi titik referensi penting dalam proses pasca-produksi karena dari sini proses *editing online* (*color grading*, *mixing audio*, dan lain-lain) dapat dilakukan tanpa resiko perubahan besar pada struktur film.

b. *Editing Online*

Proses *editing online* merupakan tahap lanjutan dari proses pasca-produksi film setelah *editing offline* selesai. Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan visual dan audio yang lebih detail, proses ini juga bertujuan untuk penunjang estetika gambar yang ada, memperkuat suasana, emosi, dan *mood* film yang diinginkan.



Gambar 7. Proses audio *mixing* film "Anak Jerapah"
Sumber: Arsip Pribadi

Selama proses *editing online*, *editor* memiliki tanggung jawab yang

sangat penting dalam memastikan bahwa setiap aspek visual dan audio film mencapai standar kualitas yang tinggi dan sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan. *Editor* tidak hanya bertanggung jawab untuk melakukan penyesuaian warna, kontras, dan kualitas gambar melalui *color grading*, tetapi juga untuk memperkuat suasana, emosi, dan *mood* film dengan memastikan bahwa efek visual, baik yang sudah ada maupun yang baru ditambahkan, mendukung narasi secara keseluruhan. Selain itu, *editor* juga akan bekerja sama dengan desainer suara dan komposer musik untuk menyusun elemen audio, termasuk dialog, efek suara, dan musik, serta memastikan bahwa semuanya terpadu secara harmonis. Melalui proses *mixing* audio, *editor* memastikan bahwa setiap elemen audio dalam film disatukan dengan proporsional dan menghasilkan kualitas suara yang seimbang. Hingga akhirnya dilakukan proses *mastering*, di mana semua elemen gambar dan suara digabungkan untuk menciptakan master file akhir yang

menjadi hasil akhir dari proses *editing* film.

Hasil dan Pembahasan

Konflik yang dialami karakter utama muncul melalui ketegangan antara keinginan pribadi, konflik eksternal, dan tanggung jawab yang dirasakan karakter utama sepanjang cerita. Setiap konflik memunculkan dilemanya sendiri, memaksa Ruth untuk dalam perasaan cemas, tertekan, bimbang, takut, dan sedih. Konflik yang dirasakan Ruth yang kemudian akan diperkuat melalui ritme lambat dalam *editing* untuk menekankan intensitas emosional yang dirasakan. Dengan ritme lambat akan menyoroti emosi, ekspresi, gestur, dan membantu menciptakan ruang untuk merasakan beban emosional yang dialami Ruth.

a. Scene 02

Scene 02 diperlihatkan Ruth yang nampak tidak suka dengan kehadiran Tono, hal ini ditunjukkan dengan ekspresi Ruth yang terlihat kesal dan dengan gestur membuang muka. Suasana di antara mereka terlihat canggung, Tono berusaha membuka obrolan dengan menanyakan kabar Ruth, namun Ruth tidak menanggapi dan langsung menanyakan bagaimana Tono

tahu kalau Ruth bekerja di *playground* itu. Konflik mulai meningkat ketika Tono meminta Ruth untuk merawat Krisna (adik tirinya), Ruth yang awalnya kesal dan tidak peduli terhadap Tono menjadi marah dan menatapnya dengan ekspresi tajam. Ruth mengungkapkan kekesalan dan kemarahannya kepada Tono, serta menegaskan bahwa Ruth tidak mau mengurus Krisna karena akan pergi ke Jakarta. Mengetahui hal tersebut, Tono mencoba membujuk Ruth dengan menawarkan sejumlah uang. Ruth yang mendengar tawaran itu menjadi bimbang, ekspresinya berubah dari marah menjadi sedikit luluh dan mulai mendengarkan, di satu sisi Ruth juga membutuhkan uang untuk biaya pendaftaran kerja di Jakarta.

Shot	Durasi	Deskripsi
	00.00.09.08	Ruth yang kesal akan kehadiran Tono.
	00.00.49.19	Suasana canggung di antara mereka.
	00.00.28.17	Ruth yang mulai marah ketika diminta mengurus Krisna.
	00.00.12.20	Tono yang mengungkapkan tidak bisa kalau mengurus Krisna.

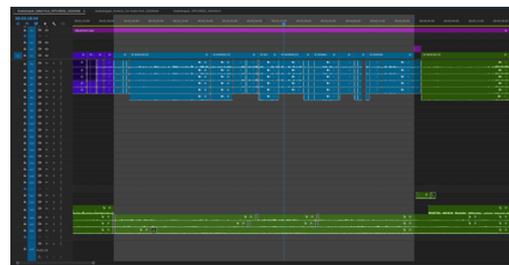
	00.00.20.05	Ruth yang membantah alasan tersebut dan dengan tegas menolak Tono karena ingin pergi ke Jakarta.
	00.00.15.20	Tono yang berhenti membujuk Ruth.
	00.00.09.05	Ruth yang mulai melirik ketika melihat amplop berisi uang yang di keluarkan Tono.
	00.00.08.16	Tono yang menawarkan sejumlah uang kepada Ruth.
	00.00.28.11	Ruth yang mulai terlihat bimbang.

Tabel 1. Susunan *shot* pada *scene* 02

Terlihat bagaimana perubahan emosi Ruth terlihat dari yang awalnya kesal dan marah kepada Tono, dan akhirnya mulai bimbang karena tawaran uang tersebut mampu sedikit mengatasi biaya pendaftaran kerja di Jakarta. Di satu sisi, Ruth masih menahan amarah dan kecewa terhadap Tono, namun di sisi lain, Ruth menyadari masalah biaya pendaftaran kerjanya di Jakarta.

Penggunaan *timing* yakni *choosing duration* menggunakan durasi *shot* yang cukup lama. Hal ini berfungsi membentuk transisi emosional pada diri Ruth. Terlihat bagaimana Ruth yang awalnya kesal dan acuh, kemudian

menjadi marah dan kecewa terhadap Tono, sebelum akhirnya amarah itu mereda menjadi kebimbangan saat Tono menawarkan uang yang membantu mengatasi masalahnya. Ketegangan dramatik mulai terbangun melalui durasi *shot* yang diperpanjang, memberikan ruang untuk merasakan emosi karakter utama.



Gambar 8. Screenshot *timeline editing* *scene* 02
Sumber: Arsip Pribadi

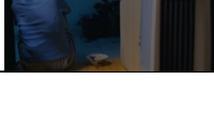
Scene 02 memiliki durasi *shot* yang panjang, dengan ASL (*average shot length*) 20,2 detik. *Pacing* lambat dengan menggunakan *rate of cutting* yang minim mampu memberikan ruang yang cukup untuk menangkap perubahan emosi Ruth. Pendekatan ini memungkinkan setiap gestur terekam dengan jelas. *Trajectory phrasing*, pergerakan energi antar *shot* pada *scene* ini berkembang secara perlahan dengan memperlihatkan perubahan ekspresi Ruth. Energi ini yang mengarahkan *editor* dalam memilih *cutting point* yang mencerminkan pergerakan emosional

Ruth, di mana banyak *shot* yang dipertahankan untuk menyoroti ekspresi Ruth. Ketika Ruth bersikap acuh, gestur tubuhnya menunjukkan kesal, dengan sorot mata yang tidak peduli kepada Tono. Ketika emosinya meningkat menjadi kemarahan, tubuhnya menjadi kaku, nada bicaranya meninggi, dan tatapan matanya yang tajam memandangi Tono. Ketika amarahnya mereda menjadi kebingungan, ekspresinya mulai melunak dan gerak tubuhnya menjadi lebih rileks. *Pacing* yang lambat dengan penggunaan kamera yang statis mampu memperlihatkan naik turunnya energi emosional tersebut dengan sangat jelas dan efektif.

b. *Scene 07 – Scene 08*

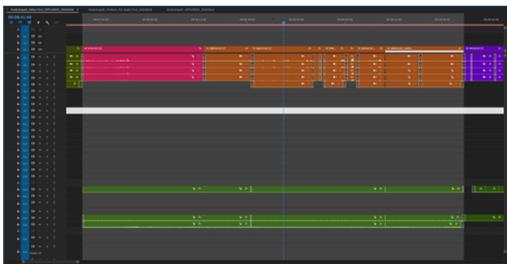
Scene 07 dan *08* akan diidentifikasi secara bersamaan karena keduanya memiliki fungsi yang saling berkesinambungan sebagai perkembangan konflik antara Ruth dan Krisna. Pada *scene 07* konflik terus berlanjut ketika Ruth berusaha merekatkan kaki mainan jerapah yang rusak. Usahnya terus-menerus gagal dan membuatnya frustrasi. Ruth yang merasa lelah sejenak melirik ke kamar Krisna lalu sebelum akhirnya pergi. Pada *scene 08* Ruth mencoba

menunjukkan kepeduliannya dengan membawa semangkok mie rebus ke depan kamar Krisna. Ruth berjalan masuk dan menyuruh Krisna untuk makan terlebih dahulu. Namun, Krisna menolak usaha Ruth dengan nada keras. Penolakan tersebut memicu rasa kecewa dan marah dalam diri Ruth. Adegan ditutup dengan Ruth yang duduk melamun di depan pintu, sementara mainan jerapah yang masih rusak terlihat tergeletak di atas meja.

<i>Shot</i>	Durasi	Deskripsi
	00.00.37.13	Ruth yang frustrasi setelah gagal memperbaiki mainan jerapah.
	00.00.14.08	Ruth membawa mie rebus untuk Krisna.
	00.00.19.09	Ruth menawarkan makanan kepada Krisna.
	00.00.03.00	Krisna yang tidak merespon.
	00.00.06.21	Ruth kembali menawarkan mie rebus kepada Krisna.
	00.00.03.03	Krisna menolak dengan nada keras.
	00.00.08.22	Ruth merasa kecewa, lalu keluar dan membanting pintu kamar dengan kesal.
	00.00.24.04	Ruth yang sedih termenung duduk di depan pintu.

Tabel 2. Susunan *shot* pada *scene* 07 dan 08

Scene 07 dan 08 menunjukkan peningkatan konflik dalam dinamika hubungan antara Ruth dan Krisna. Konflik yang sebelumnya bersifat eksternal dan ditunjukkan melalui pertengkaran kecil dan rasa tidak suka, mulai berkembang menjadi konflik yang lebih emosional. Ruth mencoba peduli kepada Krisna, namun respon Krisna yang menolak justru memicu kekecewaan dan kemarahan Ruth. Transisi emosional yang di alami Ruth terlihat jelas, dimulai dari rasa frustrasi akibat mainan jerapah yang rusak, berlanjut menjadi kepedulian saat coba mendekati Krisna, lalu berubah menjadi kekecewaan dan kesedihan. Puncak emosi ini ditampilkan dalam *shot* ketika Ruth duduk termenung di depan pintu, momen reflektif untuk menggambarkan kesedihan dan kelelahan yang Ruth sedang alami.



Gambar 9. Screenshot *timeline editing scene* 07 dan 08
Sumber: Arsip Pribadi

Ritme lambat dalam *editing* secara efektif digunakan untuk memperjelas momen reflektif dalam *scene* ini. Pada *scene* 07 (tabel 2, *shot* 01), penggunaan *timing* yakni pemilihan durasi *shot* dan tanpa adanya pemotongan, dimanfaatkan untuk membangun transisi emosi yang terjadi. Hal ini terlihat dari ekspresi Ruth, mulai dari frustrasi akibat kegagalannya memperbaiki mainan jerapah, hingga munculnya rasa peduli ketika melirik ke arah kamar Krisna.

Pada *scene* 08, ritme lambat tetap dipertahankan untuk memperkuat ketegangan dramatik yang terjadi. Secara keseluruhan *scene* 08 memiliki *average shot length* (ASL) 11,3 detik. Durasi *shot* yang panjang memberi ruang bagi gestur dan ekspresi untuk berkembang. Ruth masuk ke kamar membawa semangkuk mie rebus (tabel 2, *shot* 02), sebuah gestur kecil yang bermakna besar. Meskipun sebelumnya Ruth kesal, Ruth mencoba menunjukkan kepeduliannya kepada Krisna. Ruth sempat tampak ragu saat akan memasuki kamar, namun tetap berusaha mempertahankan niat baiknya. Namun, ketika Krisna merespon dengan penolakan, momen tersebut menjadi titik balik yang memunculkan rasa

kekecewaan Ruth. Sebagai bentuk luapan emosinya, Ruth menunjukkan reaksi marahnya dengan membanting pintu kamar. Penggunaan *timing* dengan mempertimbangkan *choosing duration* dan *choosing a frame* dimanfaatkan untuk memberi ruang bagi gestur dan ekspresi Ruth berkembang secara utuh dalam satu *shot*, terutama saat merespon penolakan dari Krisna. Saat Ruth akhirnya duduk termenung di depan pintu, digunakan *shot* dengan durasi yang panjang bertujuan untuk memperkuat intensitas emosional yang terjadi. Memberikan waktu untuk Ruth merasakan kelelahan dan kesedihan akibat konflik-konflik yang terjadi.

c. *Scene 16*

Scene 16 merupakan kelanjutan dari ketegangan yang dibangun pada *scene 15*. Ruth terlihat sedang membereskan pakaiannya ketika Krisna menghampirinya. Ruth lalu mengajak Krisna untuk ikut pergi ke Jakarta. Krisna yang tampak antusias tidak menyadari bahwa Ruth telah menipunya. Ruth merasa bersalah akan keputusannya, Ruth tampak bimbang dan sedih saat hendak meninggalkan Krisna.

<i>Shot</i>	Durasi	Deskripsi
	00.01.03.04	Ruth sedih saat hendak meninggalkan Krisna.

Tabel 3. Susunan *shot* pada *scene 16*

Ketegangan pada *scene* dibangun dengan menggunakan satu *shot* tanpa adanya pemotongan. Ketika Ruth mengungkapkan akan mengajak Krisna ke Jakarta, Krisna yang terlihat antusias langsung berlari menuju kamar mandi. Reaksi ini memunculkan perubahan yang jelas dalam ekspresi Ruth yang menunjukkan perasaan sedih. Ruth menunduk, sesekali menatap Krisna dengan rasa bersalah, lalu kembali menunduk. Penerapan *rate of change or movement within shot* terlihat jelas melalui perubahan dalam gestur dan ekspresi Ruth. Meskipun tidak ada perpindahan *shot*, dinamika emosi yang berubah dalam *long take* ini menciptakan ritme tersendiri yang memperkuat konflik dalam adegan. Teknik ini dimanfaatkan untuk membiarkan perubahan ekspresi serta gestur Ruth berkembang secara natural dalam satu *shot*.

d. *Scene 18*

Eskalasi konflik pada *scene 18* kembali meningkat. Ruth membersihkan

pakaian Krisna yang kotor di wastafel kamar mandi. Krisna mulai mengungkapkan penyesalan atas perilakunya yang selama ini menyulitkan Ruth. Krisna juga meminta maaf dan berterima kasih atas perhatian dan perawatan yang telah Ruth berikan. Perkataan Krisna tersebut mulai menggugah perasaan Ruth, wajahnya perlahan berubah mulai menunjukkan kesedihan sekaligus rasa bersalah.

Shot	Durasi	Deskripsi
	00.00.24.18	Ruth yang membersihkan pakaian Krisna.
	00.00.34.03	Krisna yang meminta maaf dan menggugah perasaan Ruth.

Tabel 4. Susunan *shot* pada *scene* 18

Ritme lambat dalam *scene* ini digunakan untuk memperkuat eskalasi konflik yang terjadi, dengan menyoroti perubahan emosi Ruth saat mendengar perkataan Krisna. *Rate of cutting* yang rendah mampu membangun eskalasi dramatik yang terjadi.



Gambar 10. Perubahan ekspresi Ruth
Sumber: Arsip Pribadi

Ruth yang awalnya mencuci tanpa terlalu memperhatikan perkataan Krisna, mulai menunjukkan perubahan ekspresinya ketika Krisna mengucapkan permintaan maaf dan berterima kasih kepadanya. Raut kesedihan dan rasa bersalah (gambar 10) sangat terlihat dalam ekspresi Ruth. Durasi *shot* tersebut diperpanjang untuk memberikan identifikasi emosional secara lebih jelas terhadap konflik batin yang Ruth alami. Penggunaan ritme lambat dalam adegan ini secara efektif memperkuat konflik yang muncul. Penekanan *shot* pada ekspresi Ruth tersebut menjadi puncak konflik dalam *scene* ini sekaligus menjembatani kelanjutan konflik pada adegan berikutnya.

Simpulan

Penerapan ritme lambat dalam editing film “Anak Jerapah” mampu untuk memperkuat konflik karakter utama. Ritme lambat memberi ruang bagi perkembangan emosi karakter utama secara lebih jelas, sehingga ketegangan dramatik dari konflik yang terjadi dapat dibangun dengan lebih baik. Melalui penggunaan *pacing* dan *timing* yang tepat, emosi seperti bimbang, cemas, takut, kalut, rasa bersalah, dan sedih

dapat ditampilkan secara lebih baik, memperkuat konflik internal dan eksternal yang dialami karakter utama. Penggunaan aspek tersebut mencakup *rate of cutting*, *rate of change or movement within shot*, *choosing duration*, *choosing frame*, dan pemilihan *cutting point*. *Rate of cutting* yang rendah menciptakan ritme lambat yang efektif untuk menekankan emosi karakter utama. *Choosing duration* dengan memperpanjang durasi *shot* dan mempertimbangkan titik potong (*cutting point*) yang tepat mampu untuk menekankan dan menjaga kesinambungan ekspresi dan emosi, sehingga ketegangan dramatik dapat terbangun dan intensitas konflik karakter utama dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing, seluruh tim produksi film “Anak Jerapah”, serta teman-teman di Program Studi Film dan Televisi ISI Yogyakarta atas dukungan yang diberikan selama proses penciptaan dan penyusunan karya ini.

Kepustakaan

Artikel Jurnal

Handika, B. S. Y. (2020). *Penerapan Slow Pacing untuk Membangun Tensi Dramatik Karakter Utama pada Editing Film “Rahim Puan”*. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Surya, N. A. (2019). *Penerapan Pacing Lambat dalam Editing Film “Sasmita Narendra” untuk Membangun Ketegangan*. Skripsi thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Buku

Bordwell, David. (2020). *Film Art: An Introduction Twelfth Edition*. New York: Mc-Graw Hill Education.

Dr. Burhan Nurgiyantoro. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Ferytag, Gustav. (1894). *Freytag’s Technique of the Drama An Exposition of Dramatic Composition and Art*. Chicago: Scott, Foresman.

Pearlman, Karen. (2009). *Cutting Rhythms: Shaping the Film Edit*. Oxford: Elsevier