

JURNAL

**PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN
KETEGANGAN DALAM *EDITING* FILM *ACTION*
“MENCARI SULAIMAN”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh :

DEVIKA WIDYANINGRUM

NIM: 1110537032

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

2017

JURNAL

**PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN
KETEGANGAN DALAM *EDITING FILM ACTION*
“MENCARI SULAIMAN”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh :

DEVIKA WIDYANINGRUM

NIM: 1110537032

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

2017

PENERAPAN *JUMP CUT* UNTUK MEMBANGUN KETEGANGAN DALAM *EDITING* FILM *ACTION* “MENCARI SULAIMAN”

Oleh: Devika Widyaningrum (1110537032)

ABSTRAK

Film “Mencari Sulaiman” ber-*genre action* mengangkat tema tentang rasa balas dendam, yang sering kita jumpai di masyarakat dan bahkan setiap orang pernah mengalaminya. Ketegangan dan film *action* menjadi tidak terpisahkan. Ketegangan yang dimaksud adalah ketegangan yang pada tensi dramatik dalam cerita. Setiap adegan aksi adalah adegan yang menegangkan. *Editing* menjadi hal yang penting untuk menyajikan ketegangan dalam adegan aksi.

Teknik *editing* yang digunakan pada adegan aksi adalah ritme yang cepat. Ritme cepat berguna untuk tetap menjaga ketegangan yang terdapat pada adegan aksi tersebut. Pada film “Mencari Sulaiman” teknik yang digunakan untuk membentuk ritme cepat adalah *jump cut*.

Jump cut mengasilkan ritme cepat melalui ritme eksternal. *Jump cut* diterapkan pada *shot* yang menggunakan *long take*. Hasilnya adalah membentuk *shot* yang baru seolah-olah adegan tersebut memiliki beberapa dekupase. Ritme yang dihasilkan dari *jump cut* adalah ritme cepat, karena *jump cut* memotong jeda pergerakan tokoh di dalam *shot* sehingga pergerakan tokoh menjadi cepat.

Kata Kunci: Film *Action*, *Editing*, *Jump Cut*, Ketegangan

A. Pendahuluan

Penciptaan film fiksi yang berjudul “Mencari Sulaiman” bercerita tentang seorang pemuda bernama Juned yang merasa resah/tidak tenang dalam hidupnya dikarenakan orang yang telah membunuh ayahnya ternyata masih hidup dan masih menerornya sehingga Juned memutuskan untuk sengaja menjebloskan dirinya ke penjara agar bisa balas dendam kepada pembunuh ayahnya, Sulaiman. Film “Mencari Sulaiman” dikemas dengan *genre action thriller*. *Action thriller*

merupakan *genre* kombinasi (*genre hybrid*) antara *genre* induk primer (*action*/aksi) dengan *genre* induk sekunder (*thriller*). *Genre action* berisi adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebut-kebutan kendaraan antara tokoh yang baik (*protagonis*) dengan tokoh yang jahat (*antagonis*), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh. Film "Mencari Sulaiman" banyak terdapat adegan perkelahian untuk menunjukkan kesulitan Juned agar bisa menemukan Sulaiman. Adegan perkelahian memiliki tensi yang tinggi sehingga memiliki ketegangan yang tinggi. Ketegangan dalam adegan aksi memang sudah terdapat pada visual maupun audio. Cara menyajikan ketegangan pada adegan aksi dalam film *action* kemudian menjadi penting. Salah satu caranya adalah melalui *editing*.

Editing merupakan tahap paska produksi dimana tiap *shot* yang berisi gambar dan suara digabungkan dan disusun untuk membentuk sebuah cerita yang jelas. Film yang tak ubahnya seperti *puzzle* yang ruwet, yang harus disusun menjadi suatu kebulatan yang terdiri dari berbagai komponen visual dan audio. *Editing* memiliki peran dalam membangun ketegangan dalam film *action*. Film *action* umumnya memiliki ritme yang cepat, baik secara internal maupun eksternal. Ritme *editing* merupakan ritme eksternal. Ritme cepat pada film dibentuk melalui ritme eksternal dengan cara mengatur durasi tiap *shot*-nya. Untuk membentuk ritme cepat pada adegan aksi biasanya menggunakan beberapa dekupase *shot*, yang kemudian disusun sesuai kebutuhan. Namun ada beberapa materi film juga yang hanya memiliki sedikit dekupase bahkan tidak ada dalam adegan aksinya. Contohnya pada film-film laga Asia yang memang menonjolkan kelebihannya pada koreografi perkelahian. Film "Mencari Sulaiman" juga tidak menggunakan banyak dekupase pada adegan perkelahiannya. Ritme cepat hanya terbentuk secara internal saja. Salah satu cara untuk mengakali hal ini adalah dengan menggunakan *jump cut*.

Penggunaan *jump cut* yang dulunya dihindari karena dianggap memecah kontinuitas ruang dan waktu sekarang banyak digunakan dengan berbagai tujuan. *Jump cut* adalah *cutting* yang memotong *continuity* waktu dari satu aksi ke aksi berikutnya. Penonton tidak akan menduga apa yang akan terjadi pada *shot*

selanjutnya karena fungsi *jump cut* adalah untuk memotong ruang dan waktu sehingga objek seolah-olah berpindah tempat secara tidak wajar atau tiba-tiba. Karenanya *jump cut* juga berguna untuk mempercepat ritme sebuah adegan. Pada film “Mencari Sulaiman” *jump cut* digunakan pada adegan aksi. Ketegangan yang sudah terdapat dalam adegan aksi kemudian lebih dibangun menggunakan *jump cut* untuk mempercepat ritme adegan tersebut secara eksternal. *Jump cut* kemudian menjadi gaya *editing* pada film “Mencari Sulaiman”.

Film ‘Mencari Sulaiman’ adalah film dengan *genre action thriller* dan memiliki unsur yang paling menonjol yaitu ketegangan. Ketegangan yang dimaksud disini adalah ketegangan menurut tensi dramatik ceritanya. Ketegangan biasa dibangun aspek sinematik yaitu pergerakan kamera. Ketegangan juga dapat dibangun melalui aspek *editing*. Ketegangan biasanya dibangun menggunakan *editing* melalui ritme. Ritme sebuah adegan diatur panjang pendeknya sesuai tensi dramatik adegan film tersebut. Pada adegan aksi seperti perkelahian memiliki tensi yang tinggi sehingga memiliki ritme yang cepat. Ritme cepat kemudian dibentuk dengan mengatur durasi tiap *shot*-nya.

Salah satu cara untuk membentuk ritme melalui *editing* adalah dengan menggunakan *jump cut*. *Jump cut* berfungsi untuk mempersingkat aspek temporal pada sebuah adegan. Penciptaan karya tugas akhir film fiksi ‘Mencari Sulaiman’ ini ber-*genre action thriller*. Karya yang dibuat menggunakan penerapan *jump cut* untuk membantu membangun ketegangan.

Konsep *editing* pada karya film ini menekankan pada *jump cut* dimana *jump cut* sebagai pembentuk ritme dan digunakan pada adegan yang memiliki tensi yang tinggi. Secara keseluruhan film ini memiliki ritme yang cepat. Film ‘Mencari Sulaiman’ menggunakan teknik *editing continuity* sebagai cara untuk membangun dramatikanya. *Jump cut* sendiri merupakan *editing discontinuity*. *Jump cut* umumnya dihindari karena dianggap merusak *continuity* yang sudah dibentuk dalam film. *Jump cut* menjadi teknik yang menonjol pada *editing* film ini. *Jump cut* memotong kesinambungan pada sebuah *shot*. *Jump cut* pada film ”Mencari Sulaiman” dibentuk melalui *jump cut* temporal, yakni dibentuk melalui *editing*.



Gambar 4.1 Teknik *jump cut*

Gambar 4.1 dijelaskan urutan pergerakan tokoh A dalam satu *shot*. *Jump cut* menghilangkan gerakan A bangun, sehingga menghasilkan urutan yang baru menjadi A membuka mata ke A berdiri. Melalui *jump cut* pergerakan A seolah-olah berubah mendadak dan terjadi secara cepat. Ini mengapa bisa dikatakan *jump cut* bisa berguna untuk mempercepat adegan. Selain untuk mempercepat adegan, *jump cut* juga seolah-olah membuat *shot* baru. Penggunaan *jump cut* pada film “Mencari Sulaiman” tidak mempengaruhi *continuity* naratifnya karena *jump cut* disini hanya sebagai alat untuk membentuk ritme cepat. Selain itu, *jump cut* bisa menjadi ‘*less noticable*’ fokus dengan kontinuitas dan menggunakan ritme yang cepat. Fokus dengan kontinuitas yaitu tokoh, set dan *point of view*. Maksudnya tiga faktor tersebut menjadi hal penting untuk menjaga kontinuitas dimata penonton. Kedua dengan menggunakan ritme yang cepat. Hal ini berkaitan dengan ritme editing. *Jump cut* kemudian menjadi gaya *editing* pada film “Mencari Sulaiman”.

Penggunaan *jump cut* untuk membangun ketegangan bukanlah hal yang umum digunakan. *Jump cut* biasa digunakan untuk mempercepat aksi dalam sebuah adegan, dengan kata lain memotong waktu. Hal ini berkaitan dengan ritme sebuah adegan. *Jump cut* membuat ritme sebuah adegan menjadi cepat. Dengan ritme cepat dan diskontinuitas yang dihasilkan oleh *jump cut* bertujuan untuk

membangun ketegangan terutama pada adegan aksi seperti perkelahian. Secara tidak langsung *jump cut* dalam film ‘Mencari Sulaiman’ berguna untuk mempercepat ritme film.

Film ”Mencari Sulaiman” tidak memiliki dekupase *shot* yang banyak terutama pada bagian adegan perkelahian. Hal ini bisa membuat tensi pada adegan tersebut menurun. Jika dekupase banyak, untuk membentuk *pace* yang cepat melalui *editing* menjadi mudah. Tensi yang tinggi dapat dibentuk melalui potongan gambar yang cepat. *Jump cut* yang berguna membentuk *shot* baru kemudian diterapkan pada adegan perkelahian. Fungsi *jump cut* diterapkan pada adegan perkelahian berguna untuk mempercepat ritme, membentuk ‘*shot*’ baru, membuat penonton tidak menduga dengan aksi yang akan dilakukan oleh karakter selanjutnya. Selain untuk membangun ketegangan, penggunaan *jump cut* dalam film ini juga diterapkan dalam adegan *flashback*. Penggunaan *jump cut* dalam *flashback* membuat seolah-olah ingatan seseorang tidak berupa satu kesatuan melainkan merupakan potongan-potongan gambar yang hanya memiliki informasi penting yang ditampilkan.

Jump cut dirasa tepat untuk digunakan pada film “Mencari Sulaiman” karena tokoh Juned sedang tidak memperdulikan waktu dalam cerita. Juned hanya ingin segera menyelesaikan misinya yaitu untuk bisa bertemu dengan Sulaiman dan membalaskan dendamnya. Maka dari itu, konsep waktu dalam cerita menjadi tidak penting dalam film ini. Fungsi *jump cut* yang berguna untuk memotong ruang dan waktu menjadi alasan mengapa *jump cut* digunakan. *Jump cut* digunakan sehingga penonton dapat memahami tokoh tidak memperdulikan ruang dan waktu, dan hanya memiliki satu tujuan yaitu untuk bertemu dengan Sulaiman. Film “Mencari Sulaiman” mengandung suatu pesan yang hendak disampaikan kepada penonton, walaupun tidak secara langsung disampaikan. Penonton dapat mengambil pesan film ini sesuai dengan pemahaman masing-masing.

Ketegangan dibangun melalui *jump cut* sebagai alat untuk membentuk ritme cepat yang diterapkan pada adegan-adegan dengan tensi yang tinggi. Adegan-adegan dengan tensi tinggi berisi ketegangan terletak pada bagian-bagian tensi dramatik. Mengacu pada teori tensi dramatik menurut Brander Mathews

setiap bagian-bagian tensi dramatik memiliki ketegangan dengan porsinya masing-masing. Ketegangan bahkan berada pada bagian eksposisi (pembukaan) cerita walaupun masih dalam batas wajar dan berguna untuk menarik perhatian penonton agar masuk ke dalam cerita.

Adegan perkelahian dalam film ini masing-masing memiliki tensi yang tinggi. Dimana *suspense* dibangun terlebih dahulu sebelum masuk pada adegan perkelahian. Sehingga tensi pada adegan perkelahian menjadi tinggi. Pada adegan perkelahian pun memiliki tensi yang semakin tinggi dari awal perkelahian hingga akhir. Setiap akhir perkelahian pada masing-masing adegan memiliki klimaks dimana menjadi akhir dan penyelesaian bagaimana cara Juned mengalahkan musuh-musuhnya. Penerapan *jump cut* pada masing-masing adegan perkelahian intensitasnya semakin tinggi dari awal mulai perkelahian hingga klimaks sehingga *pacing* pada masing-masing adegan menjadi semakin cepat.

Film “Mencari Sulaiman” memiliki 4 adegan aksi dimana keempat adegan ini menjadi rintangan yang harus dilalui Juned. Semakin-lama rintangan yang harus dihadapi Juned semakin susah karena Juned seorang diri harus mengalahkan kaki tangan Sulaiman yang banyak. Pada bagian eksposisi, terdapat adegan perkelahian antara Juned dan kedua pria tidak kenal di rumahnya. Tensi pada bagian ini langsung dibangun tinggi namun masih dalam batas wajar, hanya untuk menarik perhatian penonton agar masuk ke cerita. Pada bagian ini juga yang menjadi konflik awal mengapa akhirnya Juned memutuskan untuk balas dendam kepada Sulaiman. Rintangan yang harus dihadapi Juned sesungguhnya adalah ketika Juned berada di lapas. Pada tensi dramatik adegan-adegan perkelahian yang terdapat di dalam lapas termasuk ke dalam bagian komplikasi. Ketiga adegan perkelahian ini semakin lama semakin rumit kesulitannya. Ketegangan dari *rising action* (awal konflik dimulai) hingga klimaks dalam setiap adegan perkelahian pada film “Mencari Sulaiman” dibangun dengan cara semakin menambah intensitas ritmenya. Ritme dibentuk semakin cepat dengan menggunakan *jump cut*.

B. Pembahasan

Film ‘Mencari Sulaiman’ secara keseluruhan menggunakan alur linier, yang bercerita dari awal bagaimana Juned memutuskan untuk menjebloskan dirinya ke penjara hingga akhir cerita yaitu Juned ditembak oleh Sulaiman. Film “Mencari Sulaiman” menggunakan *flashback* untuk memvisualisasikan memori si tokoh. Walaupun memiliki *flashback* namun tidak mengganggu alur linier dari cerita utama. *Flashback* hanya berguna sebagai visual pendukung dalam cerita. Film ‘Mencari Sulaiman’ menggunakan sudut pandang Juned sebagai tokoh utama, sehingga penonton hanya mengetahui informasi sama dengan apa yang diketahui Juned.

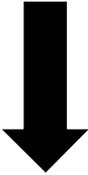
Karya audio visual tanpa menggunakan struktur dramatik akan sangat membosankan. Film ‘Mencari Sulaiman’ menggunakan struktur dramatik tiga babak. Babak pertama berisi pengenalan tokoh (eksposisi) dan awal permulaan konflik. Pada tahap ini ketika protagonis mengambil keputusan untuk “menerjang” hambatan problema utama. Pada skenario ‘Mencari Sulaiman’ tahap ini dimulai dari awal cerita hingga Juned bertemu dengan Samsul. Ketegangan sudah mulai dibangun pada adegan awal untuk menarik perhatian penonton dengan menyuguhkan adegan *fight* antara Juned dan dua orang kaki tangan Sulaiman. Akbar kemudian datang dan memberi informasi mengenai masalah dihadapi. Emosi Juned langsung terpancing untuk membunuh Sulaiman. Juned memutuskan untuk balas dendam kepada Sulaiman yang menjadi *point of attack* dalam skenario ini. Babak kedua berisi masalah-masalah yang terus dihadapi oleh protagonis hingga klimaks. Pada babak ini tensi dramatiknya terus ditingkatkan sehingga masalah-masalah yang dihadapi semakin berat bobotnya. Pada skenario film ‘Mencari Sulaiman’ babak II dimulai dari adegan kantin ketika Juned masuk penjara hingga mencapai klimaks cerita yaitu ketika Juned berhasil mengalahkan dua penjaga sel Sulaiman. Babak ketiga merupakan bagian penyelesaian masalah atau akhir cerita. *Ending* pada cerita ‘Mencari Sulaiman’ yaitu ketika Juned menyadari telah ditipu oleh Samsul yang merupakan Sulaiman itu sendiri. Di akhir cerita juga diberi *turning point* yaitu ketika ditampilkan tokoh Gufron, ayah Akbar mengendarai truknya yang berisi tubuh Juned dan Akbar. Akhir cerita

diberikan *cliff hanger* sehingga penonton menebak-nebak apakah Juned dan Akbar masih hidup setelah diselamatkan Gufron.

Jump cut diterapkan pada adegan perkelahian dimana pada adegan-adegan tersebut memiliki tensi/ketegangan yang tinggi. Ketegangan dalam adegan aksi dibentuk melalui *editing* dengan menggunakan *jump cut*. *Jump cut* digunakan untuk mempercepat adegan dan menghasilkan ritme cepat. Ritme cepat dapat dibentuk melalui *editing* dengan mengontrol durasi tiap *shot*-nya. Adegan aksi dalam film *action* biasanya menggunakan banyak dekupase *shot* dan menggunakan teknik *cutting on action* untuk menghasilkan ritme cepat. Dalam film ‘Mencari Sulaiman’ ritme cepat dibentuk menggunakan *jump cut*. *Jump cut* pada film ‘Mencari Sulaiman’ diterapkan pada adegan-adegan aksi untuk membangun ketegangan. Ketegangan juga dibantu dengan penggunaan *handheld camera* sehingga gambar lebih terlihat dinamis bergoyang, tampak terlihat nyata dan membuat penonton untuk bisa merasakan ketegangan dalam sebuah adegan aksi.

Adegan perkelahian antara Juned dengan 2 pria tidak dikenal di rumah Juned menjadi tegangan tensi di awal cerita yang berguna untuk menarik perhatian penonton agar masuk kedalam cerita. Pada *scene* 5a juga yang menjadi sumber konflik dalam cerita. Adegan perkelahian dimulai dari Juned diserang secara tiba-tiba dari belakang oleh pria 2 hingga mencapai klimaks pada *fight scene* ini yaitu Juned menusuk telinga pria 1 dengan obeng. Tegangan tensi pada *scene* ini tinggi namun masih dalam batas wajar karena merupakan bagian ekposisi. Penggunaan *jump cut* pada adegan ini diuraikan pada tabel dibawah.

| Uru- tan | Sebelum <i>Jump Cut</i> | Setelah <i>Jump Cut</i> |
|-------------|-------------------------|-------------------------|
|-------------|-------------------------|-------------------------|

| | | |
|----|---|--|
| a. |  |  |
| b. |  |  |
| c. |  |  |

Tabel 5.1 Perbandingan penerapan *jump cut* pada *scene 5a*

Tabel diatas memperlihatkan ketika Juned diserang dari belakang oleh pria 2. Sambungan dari adegan ini adalah Juned menendang sofa yang ada didepannya dimana pria 1 berada. Durasi *shot* sebelum digunakan *jump cut* sepanjang 3 detik, setelah digunakan *jump cut* menjadi 0.18 detik. *Jump cut* digunakan untuk memvisualisasikan emosi Juned yang kaget dan ingin segera melepaskan diri. Ritme pada adegan ini berubah dari pelan (adegan *suspense* sebelum adegan

perkelahian) menjadi cepat. Ritme cepat pada *shot* ini dibentuk menggunakan *jump cut*. Tegangan tensi juga dibantu dengan musik dengan tempo yang cepat.

| Uru- tan | Sebelum <i>Jump Cut</i> | Setelah <i>Jump Cut</i> |
|-------------|---|---|
| a. |  |  |
| b. |  |  |
| c. |  |  |

| | | |
|----|---|--|
| d. |  |  |
|----|---|--|

Tabel 5.3 Perbandingan penerapan *jump cut* pada *scene 5a*

Jump cut disini digunakan untuk menghilangkan jeda sebelum Juned membenturkan kepala pria 1 sehingga aksi Juned terlihat cepat. *Jump cut* menghasilkan efek kaget sehingga penonton tidak bersiap atas aksi yang akan dilakukan Juned. Kedua *shot* ini berdurasi singkat sehingga menghasilkan ritme yang cepat. Durasi sebelum digunakan *jump cut* sepanjang 3.23 detik, setelah digunakan *jump cut* menjadi 2.10 detik.

| Uru- tan | Sebelum <i>Jump Cut</i> | Setelah <i>Jump Cut</i> |
|-------------|---|--|
| a. |  |  |

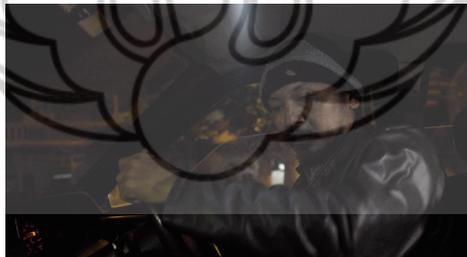
| | | |
|----|---|--|
| b. |  |  |
| c. |  |  |
| d. |  |  |
| e. |  |  |

Tabel 5.4 Perbandingan penerapan *jump cut* pada *scene 5a*

Jump cut pada Tabel 5.4 dilakukan untuk mempercepat adegan Juned berubah posisi dari duduk menjadi berdiri. Penonton tidak bersiap atas aksi yang dilakukan

Juned, setelah itu disambung dengan *shot* selanjutnya yaitu Juned menusuk telinga pria 2. Durasi sebelum digunakan *jump cut* sepanjang 2.19 detik, setelah digunakan *jump cut* menjadi 1.21 detik. Peletakan *jump cut* dalam *scene* 5a tidak banyak, bahkan rentang antara penggunaan *jump cut* satu dan lainnya tetap stabil, tidak semakin intens maupun sebaliknya. Hal ini dikarenakan tegangan tensi pada *scene* ini hanya berguna untuk memancing emosi penonton agar tertarik dan masuk kedalam cerita.

Secara keseluruhannya intensitas penggunaan *jump cut* semakin tinggi mendekati klimaks pada adegan perkelahian. Setiap adegan perkelahian memiliki klimaks dengan adegan yang lebih sadis, seperti pada adegan rumah yaitu menusuk obeng ke telinga, adegan toilet yaitu mematahkan kaki, adegan janitor yaitu menjepit kepala dengan pintu, adegan lorong yaitu menekan trakea dengan tongfa. Selain digunakan untuk ketegangan, penggunaan *jump cut* dalam film juga memiliki motif yang lain. Pada *scene flashback*, *jump cut* digunakan pada Akbar menghantamkan kepala Sulaiman ke *dashboard* mobil kemudian keluar dari mobil dan melarikan diri.





Gambar 5.2 Screenshot *jump cut* pada adegan *flashback*

Jump cut digunakan pada *flashback* untuk menunjukkan adegan tersebut merupakan sebuah memori, yang tidak lengkap dan menghilang seiring dengan berjalannya waktu. Teknik ini digunakan oleh Terrence Malik pada filmnya *the Tree of Life*.

C. Penutup

Penerapan teknik *editing jump cut* pada *editing* film “Mencari Sulaiman” berfungsi untuk membantu membangun ketegangan. *Jump cut* digunakan untuk memotong kesinambungan waktu sehingga adegan terasa lebih cepat. *Jump cut* bisa digunakan untuk membentuk ritme cepat secara eksternal. *Jump cut* diterapkan pada adegan aksi dimana adegan-adegan tersebut sudah memiliki tensi yang tinggi secara naratif. Penggunaan *jump cut* sebagai cara untuk menyajikan adegan perkelahian yang memiliki tegangan tensi yang tinggi. *Jump cut* tidak hanya digunakan dalam adegan aksi namun juga pada adegan *flashback*. Penggunaan *jump cut* menghasilkan adegan *flashback* tersebut seolah-olah merupakan ingatan yang muncul berupa potongan-potongan gambar, tidak berjalan dari awal hingga akhir.

Film “Mencari Sulaiman”, memiliki pesan untuk disampaikan kepada penonton. Film ini menceritakan tentang seorang anak yang ingin balas dendam atas kematian ayahnya. Film ini dikemas dalam bentuk film *action thriller* dan banyak menyajikan adegan yang menggunakan kekerasan. Secara tidak langsung film “Mencari Sulaiman” memiliki pesan kepada penonton yaitu ketenangan dalam hidup bisa didapat dengan cara mengikhhlaskan. Balas dendam tidak akan memuaskan nafsu dan menyelesaikan masalah. Selain itu pesan yang bisa diambil dalam film ini yaitu untuk bisa tidak gegabah dalam membuat keputusan dan lebih

bisa untuk mengendalikan amarah. Penonton bisa mengambil pesan dalam film ini sesuai dengan pemahamannya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Bare, Richard L. *Film Director: A Practical Guide to Motion Picture and Television Techniques*. Willer. 1973.
- Bordwell, David, dan Thompson, Kristin. *Film Art: An Introduction*. Wisconsin: University of Wisconsin, 2008.
- Bordwell, David. *Jump Cut and Blind Spots*. Di *Wide Angle*, editor Peter Lehman 4-11. Ohio: Ohio University, 1984.
- Bordwell, David. *The Cinema of Eisenstein*. New York: Routledge, 2005.
- Dancyger, Ken. *The Technique of Film Editing: History, Theory and Practice*. USA: Elsevier. Inc, 2009.
- Field, Syd. *The Screenwriter's Workbook*. New York: Dell Publishing, 1984.
- Hockrow, Ross. *Out of Order: Storytelling Techniques for Video and Cinema Editors*. USA: Peachpitt Press, 2015
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiarsana Indonesia, 2004.
- Mascelli, Joseph V, terj. *The Fice C's of Cinematography*. Jakarta: IKJ Fakultas Film dan Televisi. 2010.
- Nardi, Leo. *Penuntun Kinematografi 8mm*. Jakarta: Yayasan Foto Indonesia, 1977.
- Pearlman, Karen. *Cutting Rhythme: Shaping the Film Edit*. Elsevier.Inc, 2009.
- Prastista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Reisz, Karel, dan Millar Gavin. *The Technique of Film Editing*. London: British Academy of Film and Television Arts, 1968.
- Sani, Asrul, terj. *The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Schenk, Sonja, dan Long, Ben. *The Digital Filmmaking Handbook*. Boston: Course Technology, 2012.

Zettl, Herbert. *Television Production Book*. Australia: Wadsworth Cengage Learning, 2009.

