



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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

### **Copyright and reuse:**

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

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1. Video Iklan**

Menurut Fletcher (2010) iklan merupakan teknik komunikasi yang diterapkan secara bisnis atau berbayar yang bertujuan untuk memberikan informasi serta memikat orang lain. Iklan akan menjadi sebuah penghubung antara sebuah produk yang dipasarkan kepada para calon penikmat atau pembeli. Dengan adanya penghubung tersebut, diharapkan dapat memberikan wawasan serta mempengaruhi banyak orang terhadap produk tersebut (hlm 1-2).

Fletcher juga menambahkan, terdapat banyak sarana yang bisa menjadi media pemasaran untuk menggambarkan atau menginformasikan pesan iklan tersebut misalnya koran, majalah, televisi, radio, *e-mail*, poster, serta internet (hlm. 46). Terdapat beberapa ciri sarana *online* yang diungkapkan juga oleh Lister (2009), salah satunya adalah *Computer-Mediated Communication*. Ciri komunikasi ini dapat berupa *email*, *chat room*, penggunaan suara serta gambar (*VideoCall*), dan lainnya (hlm. 13).

#### **1.2. Stillomatic**

Menurut Alessia (2018) dari situs Redape.com, *stillomatic* merupakan rangkaian suatu gambar diam yang ditunjukkan secara berurutan sehingga dapat memberikan garis besar suatu adegan dalam cerita. Dalam penggunaannya, *Stillomatic* mempunyai beberapa kelebihan yaitu:

1. Mudah dan cepat untuk diproduksi

2. Biaya lebih rendah
3. Dapat meringkas suatu cerita dengan jelas
4. Dapat memasukan unsur musik dan narator lebih awal

Penggunaan *stillomatic* dalam produksi juga mempunyai kekurangan, yaitu dengan karakteristiknya yang meminimalisir pergerakan animasi, sehingga gambar akan sedikit terlihat kaku.

### **1.3. Editor**

Bilinge. S (2017) mengatakan bahwa salah satu tugas utama seorang *editor* adalah merangkai *shots*, *footage*, *audio*, maupun *visual effect* kedalam sebuah urutan yang tepat. Menurutnya, selain tugas utama tersebut, editor dapat menjadi kekuatan yang efektif dalam menyampaikan sebuah makna bagi penonton secara tidak langsung, dengan menggabungkan beberapa elemen pendukung seperti; percakapan antar tokoh, musik, efek visual, efek suara dan lainnya secara baik (hlm. 8).

Oldham (2012) mengatakan bahwa seorang editor adalah sebuah pekerjaan yang mengharuskan seseorang berfikir secara detail dan jauh kedepan. Hal ini karena seorang *editor* harus mengerti apa yang membuat film tersebut dapat dimengerti oleh penonton. *Editor* juga mempunyai tugas untuk menyeimbangkan, memanipulasi, menghapus, menambah, memperpendek, memperpanjang, dan menjelaskan setiap adegan dengan apa yang dilihat dan dirasakan ketika menonton film tersebut (hlm. 11). Pernyataan tersebut didukung juga oleh Owens dan Millerson (2012) yang mengatakan bahwa tugas dasar seorang *editor* adalah menentukan, menyusun, dan memotong sebuah *footage* maupun audio atau hanya berperan sebagai pengoreksi dalam sebuah *editing* film itu sendiri (hlm. 21).

### 1.3.1. *Editing*

Menurut pengertian Bowen dan Thompson (2013) *editing* merupakan tahap pasca produksi dalam keseluruhan proses pembuatan film, yang bertujuan untuk mengolah, melihat, memilih, dan mengumpulkan *footage* (gambar dan suara). Dalam proses *editing* tersebut, seorang editor harus dapat merangkai *footage-footage* tersebut kedalam bentuk cerita yang mempunyai makna serta dapat menerapkan setiap konsep audio visual agar menggambarkan tujuan diciptakannya film tersebut. Ketika setiap *footage* tersebut dirancang oleh seorang editor, editor memiliki tanggungjawab lebih dalam pekerjaannya, editor harus dapat memberikan rasa emosional kepada penonton dan bukan hanya sekadar menyusun cerita saja (hlm. 1-2).

Menurut Vineyard. J (2008) *editing* merupakan proses pengolahan gambar yang dikerjakan pada tahap pascaproduksi atau setelah proses produksi berjalan dengan baik. Pada dasarnya seorang editor film mempunyai tugas utamanya untuk mengkombinasikan *footage*/gambar, musik, *sound effect*, serta elemen lainnya menjadi satu kesatuan cerita film yang utuh dan jelas (hlm. 93).

Dalam buku karangan Thompson dan Bowen (2013) menjelaskan bahwa, merangkai sebuah *footage* atau *shot* dalam editing, berbanding lurus dengan pekerjaan seorang penulis buku. Bermula dengan menentukan setiap kata dari kosakata yang benar hingga mengkombinasikannya dengan teknik yang baik dan beraneka ragam menjadi suatu kalimat yang akan menginformasikan, menghibur, serta dapat memicu emosional seorang pembaca buku tersebut. Oleh karena itu, proses editing mempunyai konsep pengerjaan yang serupa pada saat gambar mulai

dirangkai. Seorang *editor* harus bisa menentukan setiap gambar serta merangkainya dalam membangun pengadeganan untuk menginformasikan, menghibur, atau membangkitkan respons emosional kepada penonton. Seorang penulis cerita wajib mengetahui dan mengikuti setiap ilmu baku mengenai struktur bahasa yang baik dan benar, seperti; urutan kata, kata kerja, tanda baca, konstruksi frasa maupun klausa dan ilmu-ilmu lainnya, agar cerita yang ditulis dapat mudah dimengerti bagi pembaca. Struktur tersebut berlaku juga kepada seorang *editor* dengan tata bahasa visual yang hampir sama dalam proses *editing*, seperti; mengatur bagaimana mereka direkam dan bagaimana mereka di-*edit* bersama.

Dalam buku (2013) karangan Bowen dan Thompson dijelaskan juga jika, *editing* bukan hanya pekerjaan yang bertugas untuk memotong sebuah *frame footage* yang tidak diperlukan, namun *editing* juga dapat menjadi pekerjaan atau alat yang kuat dalam membuat film. Setiap aplikasi atau alat yang digunakan dalam menyunting gambar serta memangkas *footage* akan berkembang seiring berkembangnya teknologi dan waktu, tetapi sebagian besar dasar ilmu dalam *editing* tetap sama. *Editorial thinking* dari setiap *editor* akan terus datang dan berlalu seiring waktu berjalan, tetapi teori utama dan fungsi di balik tekniknya tidak berubah bahkan hingga hari ini (hlm. 2).

#### **1.4. Animasi**

Wright (2005) menyebutkan bahwa animasi mempunyai arti sebagai memberi nafas kehidupan. Pengertian tersebut berasal dari kata *animare* dalam bahasa Latin. Sama halnya bila kita artikan kedalam bahasa Inggris, yang mempunyai arti kehidupan atau menggerakkan. Pada kenyataannya gambar yang kita lihat tidak benar-benar

bisa bergerak dengan sendirinya, namun dengan pengaplikasian beragam teknik animasi, kita akan melihat seorang karakter atau sebuah objek seolah-olah dapat hidup. Sehingga pada kesimpulannya, animasi merupakan sebuah ilusi mata dari sekumpulan gambar yang disusun agar menjadi hidup (hlm. 1).

Rochman, Subiyantoro, Faridah, dan Umam (2015) menjelaskan bahwa pada masa lalu, sekelompok masyarakat selalu berpikir jika film animasi hanya cocok dinikmati oleh anak-anak saja, dikarenakan film tersebut berbentuk kartun. Seiring berkembangnya teknologi, pemikiran tersebut mulai hilang dari benak masyarakat dengan munculnya beragam teknik atau *style* animasi yang sudah lebih kompleks dan realis.

Dengan hadirnya beragam jenis animasi serta peningkatan kualitas grafis yang semakin maju, target penonton pun mulai mencakup keseluruhan kalangan usia, bukan hanya dapat dinikmati anak-anak saja namun dari usia remaja hingga dewasa juga cocok menikmati film animasi. Terlepas dari banyaknya tema maupun *genre* film animasi yang semakin beragam, tujuan dari terciptanya film animasi berguna untuk menunjukkan bentuk imajinasi penceritaan tidak masuk akal, dan tidak bisa diciptakan oleh penggunaan teknik kamera, namun harus di gambar (hlm. 4-5). Gunawan (2013) mengatakan bahwa film animasi 2D tidak memiliki *depth of field* (kedalaman ruang) dikarenakan animasi jenis ini hanya mempunyai dua sumbu axis Y dan Z (hlm. 27).

### **1.5. Workflow**

Dalam membentuk suatu *workflow* yang baik pada tahap penyuntingan gambar film, seorang *editor* dapat membuat persiapan kerjanya terlebih dahulu. Bordwell

dan Thompson (2013) berpendapat bahwa, penggunaan alur kerja yang baik dalam suatu *editing* dapat mulai dirancangkan saat pembuatan film berada pada tahap pra-produksi maupun produksi. *Script*, *storyboard*, dan *shot list* merupakan dokumen yang menjadi sebuah acuan untuk membantu *editor* dalam menyusun cerita film. Berbagai dokumen tersebut dapat membantu *editor* dalam merealisasikan sebuah visual yang sudah direncanakan sebelumnya (hlm. 219). Ascher dan Pincus (2013) juga menambahkan bahwa setiap *editor* mempunyai alur kerjanya dalam membentuk sebuah cerita dari sekumpulan *shot* maupun suara (hlm. 479).

Dalam berbagai proses produksi suatu film, tahap pasca produksi merupakan tahap dimana seorang *editor* mulai bekerja. Menurut Rea dan Irving (2010) pasca produksi merupakan tahapan pembuatan cerita dari sekumpulan hasil rekaman gambar maupun suara. Selain *editor*, pada proses pembuatannya melibatkan seorang *produser*, *director*, serta *sound designer*. Pada tahap ini akan dilakukan proses pemotongan gambar, dialog, maupun music dalam merangkai sebuah cerita sehingga dapat menyampaikan pesan film (hlm. 253-254). Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa, standar dalam proses pasca-produksi memiliki beberapa tahapan utama yang berguna untuk seorang *editor*, yaitu :

1. Pengumpulan (*Acquisition*)
2. Penyatuan (*Assemble*)
3. Hasil Kasar (*Rough Cut*)
4. Hasil Baik (*Fine Cut*)
5. Hasil Akhir (*Picture Lock*)

*Acquisition* merupakan alur paling awal pada proses penyuntingan gambar. Pada tahap ini, setiap hasil rekaman dalam proses produksi akan di kumpulkan menjadi satu folder besar. Rekaman tersebut dapat berupa gambar dan suara yang belum di *edit*.

*Assemble* merupakan langkah berikutnya dalam proses *editing*. Pada tahap ini, setiap rekaman terbaik yang sudah dipilih pada tahap sebelumnya, akan dirangkai sesuai urutan *shots*, maupaun *scene* yang sudah dirancang sebelumnya, hingga dapat dipahami dengan jelas. Perangkaian ini juga mengacu pada *script* yang sudah dibuat atau dapat merangkai alur cerita yang baru. Setiap percancangan pada tahap ini merupakan sebuah kerangka utama pada tahap pasca produksi.

Setelah proses *assemble* selesai dikerjakan, susunan tersebut akan membentuk sebuah *rough cut*. *Rough cut* merupakan tahapan berikutnya yang akan membentuk suatu kesatuan naratif cerita dari hasil *editing*. Namun, dalam tahap *rough cut* ini, *footage* maupun *shots* belum secara sempurna dirangkai seperti pada *cutting* atau transisi pada *shots*, penggunaan jenis tulisan, penggunaan *sound*, maupun *effect* lainnya. Menurut Ascher dan Pincus (2013) dalam tahap *rough cut*, biasanya seorang *editor* akan lebih berfokus pada alur cerita secara keseluruhan dan mengabaikan ritme film terlebih dahulu. Selama dalam tahap ini, rancangan *footage*, suara beserta elemen lainnya masih bisa di perbaiki, di ubah serta dapat menghasilkan bentuk *rough cut* yang berbeda sebagai pembanding dari versi yang sebelumnya (hlm. 482).

*Fine cut* merupakan tahap keenam dalam proses *editing*. Proses ini merupakan proses penyempurnaan cerita secara visual maupun suara dari tahap



*roughcut*. Tahap ini merupakan tahap untuk memperbaiki setiap kesalahan atau kekurangan *editing* yang terjadi pada tahap sebelumnya. Ascher dan Pincus (2013) menambahkan bahwa proses *fine cut* merupakan tahap seorang *editor* mulai fokus dalam menambahkan *color grading*, *sound effect*, dan *music scoring* (hlm. 482).

Setelah tahap *finecut* selesai dan disetujui, terciptalah tahap yang bernama *picture lock*. Pada tahap ini, setiap perancangan gambar maupun suara yang telah dibentuk, tidak dapat diberi perubahan lagi. (hlm. 7-10).

## **1.6. Dramatik**

Lutters (2004) berpendapat bahwa, tahap penyusunan cerita juga dipengaruhi oleh unsur dramatik yang berfungsi untuk menggerakkan cerita secara dramatis atau natural. Dalam menghasilkan sebuah unsur dramatik yang ingin dicapai dan dapat dipahami oleh penonton, maka pada proses editing, seorang editor harus dapat menerapkan berbagai teknik *editing* yang tepat kedalam cerita tersebut (hlm. 100).

Menurut Millar dan Reisz (2010) unsur dramatis merupakan sebuah suasana atau keadaan suatu peristiwa pada sekitar lingkungan dalam pengadeganan sebuah cerita film. Sebuah tahapan konflik atau masalah yang timbul pada tokoh dapat membangun unsur dramatik tersebut, sehingga pada akhirnya cerita, tokoh dapat menemukan sebuah resolusi (hlm. 7).

### **1.6.1. Konstruksi Dramatik**

Ayawaila (2008) mengatakan bahwa konstruksi dramatik merupakan bagian penting dari sebuah cerita fiksi maupun non fiksi untuk membuat film menjadi lebih

menarik, karena bagian tersebut menjadi bagian utama dalam penuturan cerita (hlm. 105).

Menurut Yorke (2013) salah satu contoh cerita pada struktur dramatik jika ada seorang tokoh yang sedang meraih keinginannya namun datang sebuah konflik yang mengubah keinginan tokoh tersebut. Berbagai perubahan kecil dapat dialami dalam setiap adegan, sedangkan perubahan atau konflik besar dapat menjadi sebuah pembagi pada beberapa tahap cerita yang biasa disebut dengan *act* (hlm. 39). Yorke menambahkan jika tidak ada jumlah *act* yang pasti dalam suatu alur cerita, namun pada dasarnya, pembentukan cerita di era modern ini biasa menggunakan *three-act-structure*.

#### **1.6.1.1. *Three Act Structure***

Didukung oleh Bell (2004) yang mengatakan bahwa sebuah cerita harus memiliki tiga babak yang biasa disebut dengan *three-act structure* untuk menguatkan alur cerita, berikut pembagiannya :

1. *Act 1 (beginning/set up)*: titik awalan dari sebuah cerita yang mencakup pengenalan tokoh beserta lingkungannya hingga timbul sebuah konflik atau problematika untuk menggerakkan cerita.
2. *Act 2 (middle/confrontation)*: titik tengah dari sebuah cerita yang mencakup proses adaptasi atau perubahan hidup seorang tokoh dalam menjalani hidup.

3. *Act 3 (end/resolution)*: titik akhir sebuah cerita yang mencakup sebuah resolusi atau penyelesaian masalah dengan hasil kesuksesan atau kegagalan pada perubahan hidupnya (hlm. 22).

Ellis dan Lamson (2010) menguraikan *three act structure* menjadi lebih terperinci dalam sebuah adegan atau peristiwa cerita, yaitu:

1. *Status Quo*: sebuah babak dimana seorang tokoh masih berada dalam dunia nyamannya, dan belum menghadapi konflik yang akan mengubah hidupnya.
2. *Inciting Incident*: sebuah babak dimana seorang tokoh akan menerima dan bertindak karena adanya sebuah konflik yang mendorongnya bergerak meninggalkan dunia nyamannya (*Status quo*) (hlm. 87).
3. *Encounter with the Mentor* : sebuah babak dimana seorang tokoh bertemu dengan tokoh yang menjadi guru atau penasehatnya. Tokoh guru ini akan membuat tokoh utama untuk kembali bersemangat untuk bertindak (hlm. 99)
4. *Acceptance and Action*: babak dimana seorang tokoh memutuskan untuk bertindak, dan merelakan dunia nyamannya untuk memperjuangkan hal baru yang lebih berarti (hlm. 99).
5. *Trial and Tribulations, Friends and Foes*: babak dimana seorang tokoh berada pada dunia serta tokoh-tokoh baru yang akan menolongnya atau sebaliknya (hlm. 87).

6. *The Plunge*: babak dimana seorang tokoh memutuskan untuk bertindak menghadapi tantangan konflik, namun terjatuh kepada titik terendah. (hlm. 87).
7. *The Payoff*: babak dimana seorang tokoh telah berhasil melewati titik terendahnya dan menerima upahnya (hlm. 100).
8. *The True Test*: babak dimana seorang tokoh ataupun penonton telah mendapatkan bahwa tokoh tersebut mengalami perubahan serta mendapatkan pelajaran hidup untuk kedepannya (hlm.100).

### **1.6.2. Emosi**

Turner (2007) menyebutkan bahwa emosi berasal dari system psikologis manusia sehingga manusia menghasilkan suatu perilaku atau respon. Menurut Darwis (2006) emosi adalah suatu tanda yang terdapat langsung pada psikologis manusia, yang menghasilkan sebuah perilaku atau tindakan dan dapat memberikan ekspresi terhadap manusia (hlm. 18). Berikut macam-macam bentuk emosi yang ada pada manusia:

Senang, menurut Cherry (2020) emosi senang merupakan sebuah emosi yang dapat menghasilkan perasaan puas, nyaman, kelegaan, tenang. Emosi ini adalah perasaan yang paling banyak dicari orang. Singh (2020) menambahkan bahwa emosi senang dapat tergambar dengan ekspresi wajah yang tersenyum, tertawa.

Sedih, menurut Arif (2020) emosi sedih merupakan kondisi yang dapat membuat seseorang menjadi murung dan tak bersemangat untuk bergerak mengerjakan sesuatu.

Marah, menurut Smith (2015) emosi yang paling menakutkan adalah marah. Emosi dapat merubah perilaku seseorang menjadi sangat buas tak terkendali (hlm. 173).

Takut, menurut Smith (2015) emosi takut merupakan hasil atau respon yang timbul dari sebuah bentuk tekanan atau ancaman lingkungan. Smith juga menyebutkan bahwa emosi takut tersebut dapat menyelamatkan atau membuat seseorang pikiran seseorang menjadi kacau. (hlm 173). Menurut Singh (2020) menjelaskan bahwa ketika seorang manusia mengalami emosi tersebut maka akan tergambar dengan mengeluarkan otot yang tegang, jantung serta pernapasan yang berdegub kencang.

Kejutan, menurut Arif (2020) emosi terkejut dapat muncul dalam diri seseorang ketika menghadapi sebuah kejadian secara mendadak dan tidak disangka.

Malu, menurut Gilbert (2003) adalah sebuah emosi yang timbul kepada sebuah hal atau kejadian yang tidak pantas dilakukan, kekurangan pribadi, atau telah melakukan sebuah hal yang melanggar etika kesopanan (hlm. 1).

### **1.7. *Storyboard***

Menurut Rousseau dan Phillips (2013) *storyboard* merupakan salah satu bentuk sketsa yang digunakan untuk menterjemahkan cerita dari *script* kedalam narasi

visual. Seiring berjalannya waktu, kini *storyboard* juga dapat digunakan untuk media periklanan, desain interaktif, animasi dan banyak lainnya, namun fungsi dari *storyboard* itu sendiri tidak berubah, yaitu sebagai penggambaran cerita kedalam narasi visual (hlm. 14&18).

Pada inti pengertiannya, *storyboard* merupakan sebuah media untuk merancang atau mengilustrasikan sebuah cerita dengan sketsa gambar yang tersusun sesuai urutan cerita atau peristiwa pada film. *Storyboard* dapat menunjukkan latar tempat, alur cerita, waktu serta adegan setiap karakter beserta emosi yang ada.

Torta dan Minuty (2011) menjelaskan bahwa, meski suatu *storyboard* memiliki tujuan yang sama dalam menggambarkan bentuk cerita secara visual, namun konsep dan jenis produksi *storyboard* dapat berbeda. Salah satu bentuk *storyboard* yang biasa dipakai dalam produksi dalam indsutri kreatif, yaitu *Editorial or Production Boards*. Bentuk *storyboard* ini menerjemahkan naskah atau *script* film menjadi bentuk visual. *Board* ini menggambarkan suatu pengembangan cerita dan *shots* kamera serta ide dari *director* beserta tim kreatif lain (hlm. 8).

### **1.7.1. Shootingboard**

Menurut Carlo P. Olsson (2020) *Shootingboard* memperlihatkan sebuah sketsa penggambaran setiap *shot* dari sebuah video iklan. Tujuan utama dari pembuatan *shootingboard* dalam produksi video iklan adalah untuk mempermudah *client* beserta anggota tim produksi dalam memeriksa setiap perancangan yang telah dibuat untuk dijadikan sebuah alur cerita yang lengkap pada saat tahap produksi.

## **1.8. *Offline Editing***

Menurut Long & Schenk (2011) *offline editing* merupakan proses perangkaian suatu konsep kasar sebuah film dengan kualitas yang rendah pada penyusunannya. Tahap *offline editing* ini difokuskan pada alur atau struktur cerita film dan tidak mementingkan kualitas gambar. Tahap ini berawal dari hasil mentah yang telah direkam dan dikumpulkan, kemudian berlanjut untuk dipilih, dipotong, dan disatukan kembali menjadi sebuah alur cerita yang jelas (hlm. 29).

Lidstone (2013) juga menjelaskan bahwa *offline editing* merupakan sebuah proses perangkaian cerita oleh *editor* dengan mengumpulkan serta menyatukan hasil rekaman *footage*. *Editor* mempunyai *script* sebagai acuan dalam merangkai alur cerita. *Editor* juga diberi kebebasan untuk membuat alur cerita baru dengan setiap *footage* yang akan digunakan (hlm. 5).

### **1.8.1. Transisi**

Dalam bukunya Bays (2014) menjelaskan bahwa transisi dapat dijadikan sebuah pemisah antara *scene* satu dengan *scene* berikutnya. Selain itu, suatu transisi dapat menandakan adanya perubahan peristiwa dari peristiwa sebelumnya dan berpengaruh dalam pengadeganan setiap tokoh, jalan cerita, gambar, maupun audio yang dibuat (hlm. 3). Bays (2014) juga menjelaskan jika transisi dapat memberikan perasaan emosional yang baru kepada penonton dalam perubahan hidup dari perjalanan seorang tokoh pada cerita (hlm. 6).

### **1.8.1.1. Match Cut**

Menurut Robbe (2008) teknik *Match Cut* dapat digunakan untuk mengkoneksikan suatu objek yang berkesinambungan dari satu *shot* terhadap *shot* berikutnya. Robbe juga menambahkan bahwa, penggunaan *match cut* dapat mengganti waktu atau peristiwa dengan menggunakan dua *shot* saja tanpa transisi yang terlalu terlihat.

*Match cut* juga bertujuan untuk menjaga kelanjutan setiap *element* pada pergantian *scene*, sehingga penonton tidak akan kehilangan fokus dan memiliki intensitas emosi yang sama dari *scene* atau *shot* sebelumnya (hlm. 80).

### **1.8.1.2. Smash Cut**

Chandler (2009) berpendapat bahwa penggunaan teknik *smash cut* dalam pemotongan gambar dapat memberikan efek kejutan serta menunjukan informasi yang berbeda secara mendadak. Fungsi dari pemotongan gambar secara mengejutkan ini agar penonton dapat secara langsung fokus kedalam *shot* tersebut. (hlm. 114-116).

## **1.8.2. Ritme dan Pace**

Menurut Pearlman (2009) menjelaskan bahwa penerapan ritme dalam *editing* merupakan sebuah nafas kehidupan pada penyusunan film yang harus dirancang dan dibentuk oleh seorang *editor*. Sama halnya dengan seorang manusia yang tidak akan dapat hidup jika tidak mempunyai nafas, begitu juga dengan film, yang tidak bisa hidup jika tidak memiliki ritme *editing* (hlm. 15).



Menurut Karel Reisz dan Gavin Millar (2014) sutradara dan *editor* akan berkolaborasi dalam menyusun serta memvariasikan ritme atau dalam memotong gambar untuk merepresentasikan atau memunculkan sisi emosional bersifat ketegangan yang dialami tokoh dalam cerita, secara terus menerus atau konstan (hlm. 201).

Selain berfungsi untuk menghidupkan suatu film, Pearlman (2009) juga menjelaskan bahwa ritme juga berfungsi untuk merancang, menciptakan, serta meningkatkan intensitas ketegangan. *Editor* akan memanfaatkan penggunaan teknik *pacing* dan *timing* kedalam beberapa elemen cerita untuk mendukung suatu ritme bekerja dengan baik. Teknik *pacing* dan *timing* merupakan bagian pokok dari ritme dan selalu menjadi pembahasan dalam menentukan tingkatan tempo suatu film, karena pada dasarnya mereka saling berhubungan satu sama lain (hlm. 61).

Pearlman (2009) juga menjelaskan bahwa untuk menciptakan sebuah ritme pada film, *editor* harus mempunyai instingnya sendiri, sehingga ia mengerti waktu yang tepat untuk memotong gambar tersebut. Menciptakan sebuah ritme dalam film merupakan tugas penting bagi seorang *editor*, karena dari insting *editor* tersebut yang dapat dilihat keahliannya dalam menciptakan sebuah ritme pada film (hlm. 15).

Dancyger (2011) menjelaskan bahwa secara umum, ritme dari sebuah film merupakan sebuah masalah dari insting *editor* itu sendiri. Ketika sebuah film memiliki ritme yang baik, proses editing juga akan berjalan dengan baik, dan penonton juga akan masuk ke dalam cerita atau karakter tersebut. Tentunya, insting saja tidak cukup. Pertimbangan-pertimbangan lain juga dapat membantu

menentukan durasi yang sesuai untuk tiap *shot*. Sebuah *shot* dapat memberikan informasi visual tergantung dari durasi *shot* tersebut. Sebuah *long shot* memiliki banyak informasi visual dibandingkan *shot close up*. *Long shot* ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar informasi visual tersebut dapat dicerna penonton,

Dancyger juga menjelaskan bahwa tidak ada hal yang pasti mengenai durasi sebuah *shot*. Tetapi, penting bagi seorang editor untuk mengembangkan kepekaan dalam menentukan durasi *shot-shot* dalam sebuah *sequence*. Sebaiknya, durasi masing-masing *shot* berbeda-beda. Jika semua *shot* berdurasi panjang atau semua berdurasi pendek. *Sequence* tersebut akan kurang variasi dan bisa mematikan dampak dari *sequence* tersebut (hlm. 383-384).

#### **1.8.2.1. Pacing**

Wohl (2002) menjelaskan bahwa *pacing* adalah memanipulasi waktu. Terkadang, tujuan *editor* menggunakan *pacing* adalah untuk meningkatkan realitas dari dunia fiksi. *Pacing* dapat memberikan dampak yang benar bagi film dan *editor* harus mempunyai tanggung jawab untuk memainkannya. Teknik *pacing* dapat bermacam-macam, beberapa adegan pada film perlu menjadi lambat, lesu atau kontemplatif, tetapi ada juga beberapa cerita yang perlu dipercepat. *Pacing* umumnya ditentukan oleh tema dan tujuan dari film secara keseluruhan (hlm. 81).

Pearlman (2009) menjelaskan bahwa *pacing* adalah sebuah teknik memanipulasi kecepatan dengan memainkan irama dalam pergantian *shot* yang bertujuan agar penonton dapat merasakan sensasi keseruan, ketegangan, kegaduhan dan lainnya. *Pacing* juga dapat dikatakan sebagai

pengalaman merasakan irama atau gerakan dari hasil yang diciptakan oleh *fram rate* dan dari jumlah *shot* tunggal yang menjadi serangkaian *shot* yang memiliki cerita dan menimbulkan irama cepat atau lambat. Intinya, *pacing* adalah suatu elemen yang digunakan untuk membentuk suatu irama dari sebuah film yang akan dibuat (hlm. 47).

Karel Reisz dan Gavin Millar (2010) menjelaskan bahwa ada *pacing* yang diciptakan hanya dengan membuat *shot-shot* tampil di layar dengan cepat, dan *pacing* diciptakan oleh kekuatan daya Tarik cerita tersebut. Materi dan *treatment* sebuah karya yang akan menentukan *pacing* dalam sebuah film. *Pacing* dapat mengacu pada gerakan objek yang ada di dalam sebuah *shot*, durasi dari masing-masing *shot*, dan bagaimana kumpulan-kumpulan *shot* tersebut digabungkan. Semua penggabungan dan pemilihan *shot* tersebut sangatlah penting untuk dapat menciptakan dampak yang ingin disampaikan pada setiap *scene* kepada penonton film secara emosional (hlm. 201).

#### **1.8.2.1.1. Fast Pacing**

Dancyger (2011) menjelaskan bahwa *fast pacing* merupakan teknik dalam menciptakan suatu adegan atau pergerakan ritme film yang cepat dengan memotong *shots* yang kurang efektif atau terlalu lama dalam realitas waktu sesungguhnya. Hal ini dapat menyebabkan ritme menjadi lebih cepat yang bertujuan untuk mendapatkan kesan dinamis dari pergerakan yang cepat (hlm. 220).

### **1.8.2.1.2. *Slow Pacing***

Berbanding terbalik dengan *fast pacing*, Dancyger (2011) juga menjelaskan bahwa *slow pacing* merupakan teknik dalam menciptakan suatu adegan yang lambat dengan memilih *shot long take* atau membiarkan sebuah *footage* film berjalan dengan realitas waktu sesungguhnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan waktu kepada penonton agar bisa mendapatkan beberapa informasi pada *scene* film tersebut. Ritme yang diciptakan juga tempo menjadi lambat dan menimbulkan efek dramatis (hlm.101).

Andrew (2008) juga menjelaskan bahwa *slow pacing* merupakan teknik *editing* dengan memotong shot dalam jangka waktu yang lama. *Slow pacing* dapat menjadi elemen yang efektif dalam menunjukkan atau menggambarkan emosi tertentu pada film (hlm. 94).

## **1.9. *Contrast Cut***

Menurut Pudovkin (2015) teknik *Contrast Cut* adalah teknik pemotongan gambar antara dua peristiwa atau adegan yang bertolak belakang dengan menunjukkannya secara bergantian untuk membantu menciptakan perbedaan yang lebih kuat. Dalam pengertiannya teknik ini digunakan untuk menunjukkan peristiwa atau adegan yang sangat bertolak belakang antara latar belakang kejadian seorang tokoh dengan tokoh yang lainnya.

Contohnya ketika *editor* ditugaskan untuk merangkai suatu *scene* atau cerita dengan kondisi yang menyedihkan dari seorang pria kelaparan; ceritanya akan lebih

jelas dan dramatis jika ditambahkan serta dilanjutkan dengan adegan kerakusan seorang pria kaya memakan habis makanannya. Penggunaan teknik *contrast* juga cocok digunakan untuk menggambarkan kedua tokoh yang memiliki perbedaan tingkat sosial maupun ekonomi seperti itu, penerapan teknik ini bertujuan untuk menyampaikan perbandingan antara kedua peristiwa atau kondisi tokoh yang bertolak belakang, serta menguatkan *scene* pria kelaparan tersebut sehingga penonton akan secara langsung lebih paham dan merasakan dengan apa yang tokoh tersebut alami (hlm. 47-49).