



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

TELAAH LITERATUR

2.1 Film

Film merupakan serangkaian gambar dari obyek bergerak yang ditangkap dengan kamera; memberikan ilusi mata secara terus menerus saat diproyeksikan ke layar (“Collins English Dictionary,” n.d.).

2.1.1. Film Panjang

Berdasarkan durasi, film dibagi menjadi dua kategori, film panjang dan film pendek. Menurut *Cambridge Dictionary* (n.d.), film panjang atau *feature* adalah film yang biasanya berdurasi 90 menit atau lebih.

2.1.2. Film Pendek

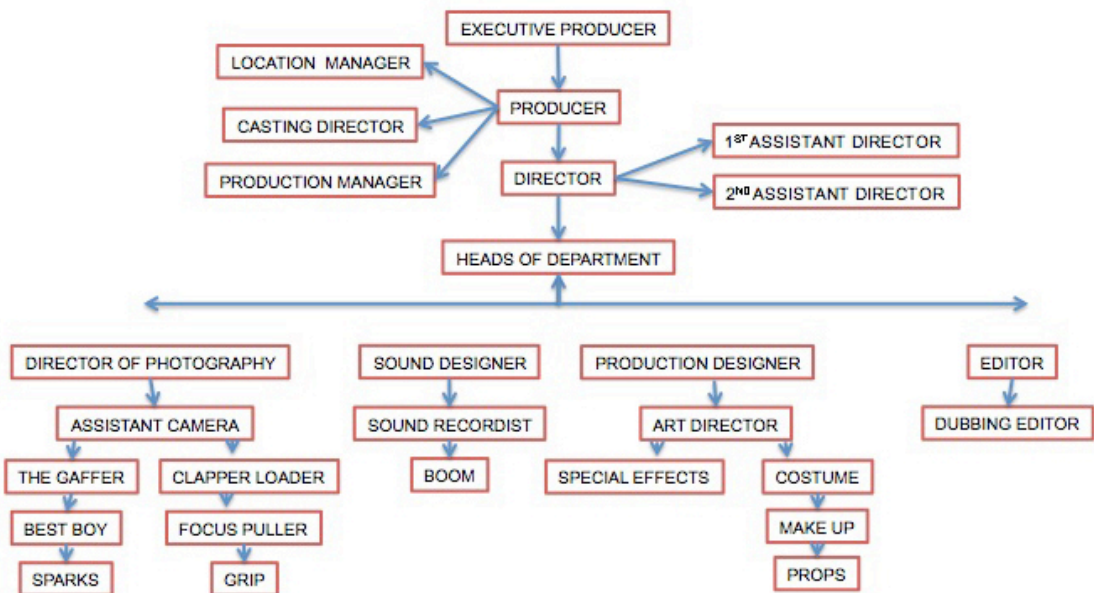
Academy of Motion Pictures Arts and Sciences menerjemahkan film pendek sebagai film yang berdurasi sekitar 40 menit atau kurang.

Film pendek sama pentingnya dengan film panjang, namun dalam perkembangannya di Indonesia, format film pendek yang tidak baku membuatnya tidak mempunyai tempat yang jelas kecuali di festival-festival. “Film pendek masih dianggap belum punya nilai jual”, ungkap Lulu Ratna. *Filmmaker*, Edwin, menyatakan bahwa film pendek selalu dirayakan sebagai kemurnian dari bentuk sinema. “Karya film ini lahir dari anak-anak muda atau orang yang belum pernah

membuat film. Penuh dengan kejujuran dan semangat meledak-ledak”, ujarnya.
(Femina, 2011)

2.2 Cast & Crew

Tabel 2.1 Struktur organisasi dalam produksi film



Sumber: <http://adamrmew.files.wordpress.com/2011/01/fig-1-film-structure-james-fair2.jpg>

2.2.1 Executive Producer

Executive Producer adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengumpulkan serta mencari dana yang dibutuhkan bagi sebuah proyek, dan juga mengawasi proyek tersebut secara keseluruhan (Rabiger, 2008, hal. 338). *Executive Producer* merupakan produser yang tidak terlibat dalam aspek teknis proses pembuatan film, tapi tetap bertanggung jawab atas keseluruhan produksi. Biasanya, *executive producer* menangani masalah bisnis dan hukum. (“Internet Movie Database,” n.d.)

2.2.2 *Producer*

Produser adalah kepala dari sebuah produksi film yang bertanggung jawab terhadap kelangsungan keseluruhan produksi film, dari pra produksi hingga distribusi (“Internet Movie Database,” n.d.). Ia bertanggung jawab dalam menyediakan pembekalan untuk *cast* dan *crew* setiap harinya, juga atas setiap pengeluaran dan pembayaran yang dilakukan untuk proyek ini. (Rabiger, 2008, hal. 339)

2.2.3 *Director*

Sutradara adalah kepala dari aspek kreatif keseluruhan film. Sutradara juga mengomunikasikan para aktor dalam memerankan perannya di setiap adegan (“Internet Movie Database,” n.d.). Sutradara bertanggung jawab atas semua detail, kualitas, dan juga arti dari keseluruhan film. Tugas sutradara dimulai dari menulis atau bekerja sama dengan penulis; menggambarkan ruang lingkup, tujuan, identitas, dan arti dari sebuah film; mencari lokasi yang mendukung dramatisasi arti dari sebuah film; mengaudisi para aktor; merekrut kru; mengarahkan aktor dan kru saat syuting; memantau editing dan finalisasi dari sebuah proyek; hingga mempromosikan film tersebut ke festival-festival dan sebagainya. (Rabiger, 2008, hal. 4)

2.2.4 *Editor*

Editor adalah orang yang melakukan editing film yang merupakan proses memilih atau menyunting gambar dari hasil syuting dengan cara memotong gambar ke gambar (*cut to cut*) atau dengan menggabungkan gambar-gambar dengan

menyisipkan sebuah transisi. Editor Film adalah bagian dari proses kreatif pasca-produksi. Bagian ini melingkupi penyeleksian dan penggabungan gambar-gambar hasil syuting dan menghasilkan suatu kesatuan gambar bergerak. Ini merupakan seni dari menyampaikan sebuah cerita.

Editing film merupakan seni tersendiri yang seringkali disebut-sebut sebagai *invisible art* karena semakin dilatih, penonton akan merasa seperti menyatu dengan cerita sehingga tidak menyadari adanya kontribusi editor di dalamnya. (Dirks, n.d.)

2.3 Workflow

Workflow merupakan tahap demi tahap yang dilakukan seorang editor, dimulai dari pengumpulan dan pengelompokan *footage-footage*, penggunaan *software-software* editing untuk menyelesaikan proses *offline* dan *online editing*, sampai sebuah film menjadi satu kesatuan utuh.

2.3.1 Offline Editing

Offline editing merupakan sebuah proses editing gambar – dengan kualitas gambar yang rendah – untuk menciptakan sebuah *draft* kasar dari film tersebut (Long & Schenk, 2000, hal. 29). Proses *offline editing* tidak mementingkan kualitas gambar, melainkan hanya terfokus kepada struktur film. Dimulai dari pemilihan, pemotongan, hingga penggabungan *shot-shot* dari materi mentah yang dimiliki.

2.3.2 Online Editing

Online editing adalah proses editing film dengan memaksimalkan kualitas dari segi visual maupun audio. Pada tahap ini editor akan bekerja dengan menggunakan kualitas gambar terbaik yang dapat dihasilkan, karena hasil final dari *online editing* akan digunakan sebagai master (Long & Schenk, 2000, hal. 28). Lain halnya dengan *offline editing*, proses ini justru tidak mempengaruhi struktur dari film, melainkan terfokus pada kualitas gambar, *color grading*, teks, *Digital Special Effects*, *sound*, dll.

2.4 Continuity

Continuity adalah suatu keadaan dimana terdapat kesinambungan antara gambar satu dengan gambar sebelumnya, baik secara spasial maupun kontekstual. Fungsi *continuity* itu sendiri adalah untuk menghindari adanya ketidaksesuaian elemen dalam film seperti ketidaksinambungan arah gerak, warna, *sound*, emosi, dll. *Continuity* yang halus merupakan elemen penting dalam sebuah film yang berperan besar dalam menjaga *mood* dan emosi penikmat film tersebut. Editor tidak bertanggung jawab atas kualitas *footage* yang diberikan, tetapi bertanggung jawab untuk membuat materi-materi tersebut menggapai potensi terbaiknya sebagai sebuah film. (Thompson & Bowen, 2009, hal. 66). Berikut adalah beberapa jenis *continuity*.

2.4.1 *Continuity Konten*

Continuity konten adalah terjadinya kesinambungan aksi yang dilakukan oleh *talent* dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya. Seorang *talent* seharusnya melakukan aksi yang sama dari satu *take* ke *take* berikutnya. Namun terkadang, pada kenyataannya, *talent* tidak melakukan aksi yang sama setiap sama. (Thompson & Bowen, 2009, hal. 66). Oleh karena itu, adalah tugas seorang editor untuk membuat penonton tidak sadar akan masalah *discontinuity* yang terjadi. (hal. 67)

2.4.2 *Continuity Gerak*

Continuity gerak merupakan kesinambungan *screen direction* dari tiap-tiap *shot*. *Screen direction* adalah arah gerak dari sebuah objek atau subjek menuju ke kanan atau kiri *frame*. Kesamaan arah gerak dari sebuah objek atau subjek tersebut dari satu *shot* ke *shot* berikutnya akan menghasilkan *screen direction* yang terus terjaga. Jika sebuah *shot* memiliki arah gerak yang berlawanan dengan *shot* berikutnya, seorang editor harus menyisipkan sebuah *shot* lain yang dapat melanjutkan alur cerita dan memberikan penonton waktu untuk mencerna adanya perpindahan arah gerak. (Thompson & Bowen, 2009, hal. 68)

2.4.3 *Continuity Posisi*

Sangatlah penting bagi seorang editor untuk menjaga kesinambungan penempatan sebuah objek atau subjek dalam *frame*. Jika *talent* berada di sisi kanan *frame* pada sebuah *shot*, berarti pada *shot* selanjutnya, *talent* harus tetap ada di kanan *frame* di setiap *shot* di *scene* tersebut; kecuali kalau dalam sebuah *shot*, *talent* bergerak pergi ke lokasi yang berbeda. Jika hal tersebut terjadi, merupakan hal yang logis jika

pada *shot* berikutnya *talent* berada di sisi *frame* yang berbeda. (Thompson & Bowen, 2009, hal. 69)

2.4.4 *Continuity* Suara

Continuity suara adalah hal yang sangat vital. Jika aksi dalam sebuah *scene* dilakukan dalam lokasi dan waktu yang bersamaan, maka harus ada kesinambungan suara dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Level suara dari subjek atau objek harus konsisten sampai akhir dari sebuah *scene*. (Thompson & Bowen, 2009, hal. 70)

Semua ruang pasti memiliki tingkat kebisingan ruang yang terkadang halus, terkadang kencang. Suara tersebut pada umumnya disebut sebagai suara *ambience*. *Ambience sound* pasti berbeda-beda, tergantung dari keadaan di sekitar lokasi dimana proses syuting tersebut dilakukan. *Ambience sound* dapat membantu memperhalus transisi suara antar *shot* dari satu *scene* ke *scene* berikutnya (hal. 70).

2.4.5 *Continuity* Emosi

Ketika melakukan editing sebuah film atau video, seorang editor harus menjaga kesinambungan secara spasial dan kontekstual dari sebuah *scene*. *Continuity* emosi atau *emotional continuity* merupakan kesinambungan emosi dari *shot* ke *shot*, maupun dari *scene* ke *scene*. Penting bagi seorang editor untuk menjaga suasana dari keseluruhan film, mulai dari emosi yang dibawa oleh masing-masing *scene*, hingga bagaimana *scene-scene* tersebut dijabarkan menjadi satu kesatuan film. (Burley, 2011)

2.5 *Pacing*

Materi dan *treatment* sebuah karya akan menentukan *pacing* dalam sebuah film. *Pacing* dapat mengacu pada gerakan objek yang ada didalam sebuah shot, durasi dari masing-masing shot, dan bagaimana kumpulan *shot-shot* digabungkan. Semua pemilihan dan penggabungan shot-shot tersebut sangatlah penting untuk menciptakan dampak yang ingin disampaikan disetiap *scene* kepada penikmat film secara emosional.

Ada *pacing* yang diciptakan secara mekanis – hanya dengan membuat gambar-gambar tampil di layar dengan cepat – dan *pacing* yang diciptakan oleh kekuatan daya tarik cerita tersebut. Menurut Reisz & Millar, sebuah *sequence* dapat saja tampil dengan cepat namun membosankan – seperti adegan kejar-kejaran pada banyak film barat atau dapat saja ditampilkan secara lambat namun menegangkan – seperti beberapa *scene* menegangkan karya Hitchcock yang terkenal. Dalam bukunya, *The Technique of Film Editing* (2nd ed.), Reisz & Millar mengungkapkan bahwa secepat apa pun bagian klimaks dari film ‘Naked City’ ditampilkan, atau setegang apa pun iringan musik yang disuguhkan, dampak yang dirasakan akan berkurang jika penonton tidak diyakinkan dengan konflik dramatis yang disajikan sebelumnya. (Reisz & Millar, 2010, hal. 201)

2.5.1 *Timing*

Salah satu elemen dari *pacing* adalah *timing* dari *shot* tertentu. Misalnya, dimanakah sebuah *shot close-up* atau *cutaway* harus diposisikan? Kapankah sebuah

subjective shot lebih kuat dibandingkan *objective shot*? Apakah pola *crosscutting* antar *shot* atau penjajaran *shot-shot* yang paling efektif? Hal-hal tersebut membicarakan tentang pengambilan keputusan dalam editing yang secara langsung mempengaruhi dramatisasi (Dancyger, 2011, hal. 382).

Pemahaman seorang editor mengenai tujuan sebuah *sequence* secara utuh akan membantunya mengambil keputusan tersebut. Sebuah *sequence* dapat bertujuan sebagai eksposisi atau karakterisasi. Dari kategori-kategori tersebut, seorang editor harus menentukan seberapa banyak penjelasan visual dan aural yang dibutuhkan untuk menyampaikan inti sebuah *sequence* (hal. 382). Misalkan sebuah *cut* cepat dalam sebuah *scene* di film 'Raising Arizona' yang disuguhkan untuk memberi kejutan. *Timing* dari kejutan-kejutan tersebut sangat bergantung pada editing *scene* tersebut. *Cut* cepat yang biasanya dlebih-lebihkan secara visual, memberikan efek kejutan. (hal. 383)

2.5.2 Rhythm

Secara umum, *rhythm* dari sebuah film nampaknya merupakan sebuah masalah individu dan intuisi seseorang. Namun kita dapat mengetahui ketika sebuah film tidak memiliki *rhythm*. Ketika sebuah film memiliki *rhythm* yang sesuai, editing akan terasa mulus, dan penonton akan masuk ke dalam karakter dan cerita tersebut. Tentunya, intuisi saja tidaklah cukup. Pertimbangan-pertimbangan lain juga dapat membantu menentukan durasi yang sesuai untuk tiap *shot*. (Dancyger, 2011, hal.383)

Jumlah informasi visual yang terdapat dalam sebuah *shot* seringkali menentukan durasi sebuah *shot*. Sebuah *long shot*, yang memiliki lebih banyak informasi visual dibandingkan *shot close-up*, akan ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar penonton dapat mencerna informasi yang diberikan. Jika terdapat informasi yang baru, sebuah *shot* sebaiknya ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar penonton menjadi familiar dengan lingkungan tersebut. *Shot* yang bergerak biasanya ditampilkan dengan durasi yang lebih lama dibandingkan *shot* yang statis. *Shot cutaway* yang penting bagi sebuah plot pada umumnya ditampilkan untuk menambahkan informasi penting dalam plot tersebut. (hal. 384)

Sebaliknya, sebuah *shot close-up* yang memiliki informasi yang lebih sedikit akan ditampilkan dengan durasi yang singkat. Sama halnya bagi *shot-shot* statis dan *shot-shot* yang diulang (pengulangan). Jika informasi visual dalam sebuah *shot* telah ditampilkan, maka tidak lagi diperlukan durasi yang sama untuk penayangan kedua atau ketiga. (hal. 384)

Tidak ada pedoman pasti mengenai durasi *shot*. Namun, penting bagi seorang editor untuk mengembangkan kepekaan dalam menentukan durasi *shot-shot* dalam sebuah *sequence*. Durasi masing-masing *shot* sebaiknya berbeda-beda. Jika semua *shot* bedurasi panjang atau semua berdurasi pendek, kurangnya variasi akan mematikan dampak dari *sequence* tersebut. (hal. 384)

Rhythm juga dipengaruhi oleh jenis transisi yang digunakan antar *sequence*. *Cut* langsung (tanpa transisi) dapat menimbulkan efek bingung bagi penonton; hingga muncul suara atau gambar yang mengisyaratkan terjadinya perubahan.

Dissolve yang diletakkan pada akhir sebuah *sequence* menuju ke awal *sequence* lain memberikan sebuah transisi yang mulus dan memberi isyarat secara visual. (hal. 384)

2.5.3 Kemungkinan dalam *Pacing*

Salah satu elemen yang luar biasa dari editing adalah dapat terbentuknya sebuah arti dari penjajaran kumpulan *shot-shot*. Ide yang baru dapat diciptakan menggunakan sebuah *shot random* atau *cutaway*. (Dancyger, 2011, hal. 388)

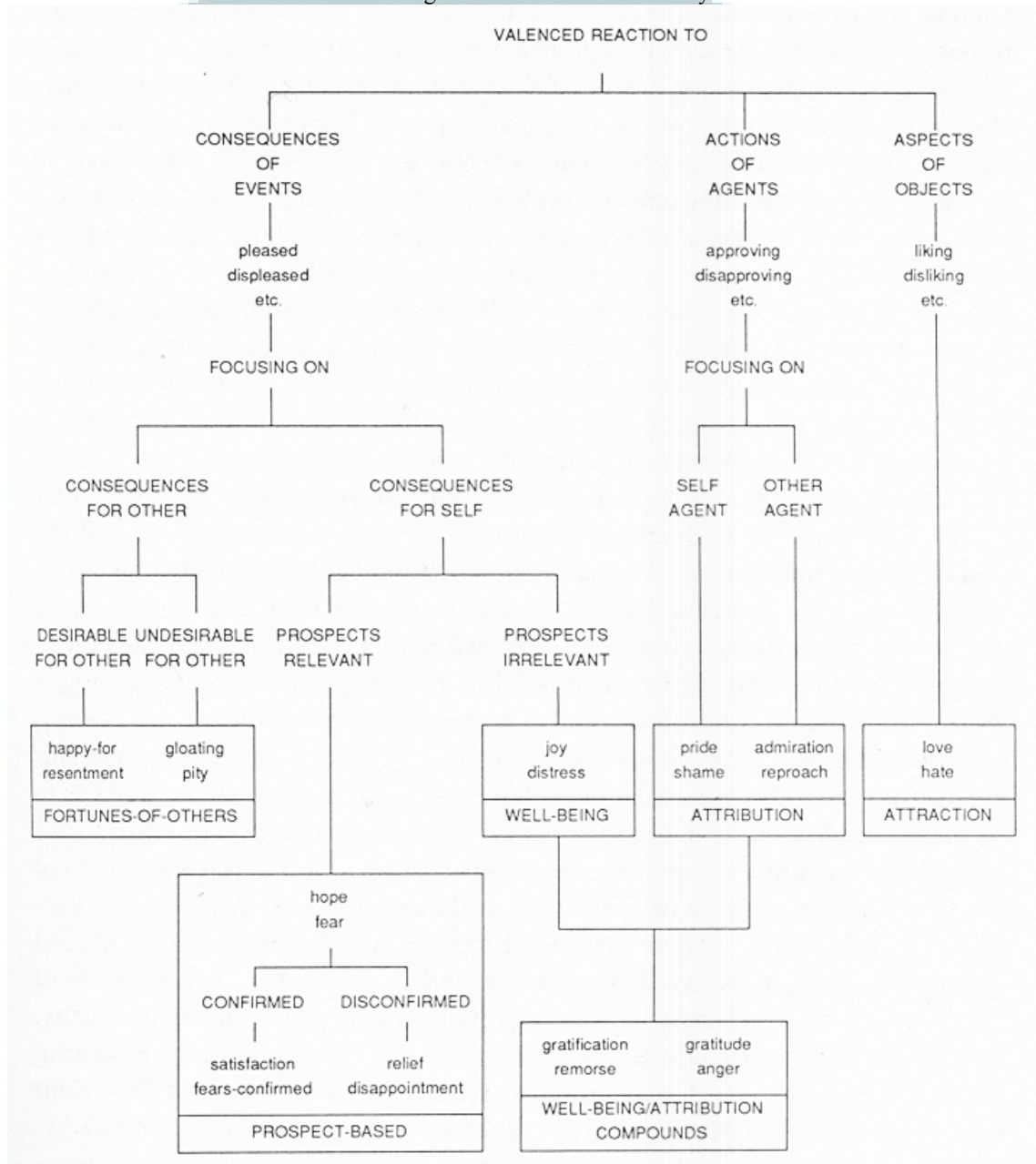
2.6 Emosi

Emosi adalah salah satu aspek paling utama dari pengalaman kehidupan manusia. Manusia pada umumnya mengalami emosi dalam cakupan yang luas, dimulai dari rasa puas atas terselesaikannya sebuah tugas biasa, sampai kedukaan atas kematian orang yang terkasih. Walaupun emosi dapat mewarnai, memperdalam, dan juga memperkaya pengalaman kehidupan manusia, emosi juga dapat menimbulkan gangguan baik dalam mental maupun dalam bentuk aksi (Ortony dkk., 1994, hal.3).

U
M
M
N

2.6.1 Struktur Global dari Emosi

Tabel 2.2 Struktur global emosi menurut Ortony dkk.



Sumber: http://www.icosilune.com/Research/ortony_emotionTypes.png

Terdapat banyak tipe dari emosi, namun Ortony dkk. (1994), pada bukunya *The Cognitive Structure of Emotions*, secara umum membaginya menjadi tiga bagian besar emosi berdasarkan reaksi. Emosi yang timbul akibat reaksi dari suatu kejadian, reaksi dari aksi seseorang, dan reaksi yang timbul dari obyek tertentu.

2.6.2 Pentingnya Emosi dalam Film

Emosi adalah nyawa dari sebuah film. Film tanpa emosi bagaikan *zombie* – bergerak namun mati. Emosi adalah hal yang terpenting dari sebuah film, walau memang, emosi, cerita, dan *rhythm* adalah tiga hal yang berhubungan sangat erat satu dan lainnya (Murch, 2001, hal. 20). Pentingnya hal-hal tersebut membuat Walter Murch, seorang editor terkenal dari film-film besar seperti *The Godfather Part II* dan *Part III*, membuat *list* berisikan enam kriteria yang menentukan kualitas sebuah *cut*. Berikut *list* tersebut :

1) Emosi	51%
2) Cerita	23%
3) Rhythm	10%
4) Eye-trace	7%
5) <i>Two-dimensional plane on screen</i>	5%
6) <i>Three-dimensional space of action</i>	4%

(hal. 18)

List di atas – yang sering disebut-sebut sebagai *The Rule of Six* – adalah enam hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang editor dalam pemotongan serta

penggabungan *shot-shot*. Dengan kata lain, dibandingkan hal-hal lainnya, emosilah aspek yang paling penting untuk dijaga dalam sebuah film.

2.7 *Colorist*

Colorist adalah orang yang bertanggung jawab dalam *online editing* untuk melakukan *color grading* pada kumpulan *shot-shot* yang telah diedit sebelumnya pada tahap *offline editing*.

2.8 *Color Grading*

Color grading atau *color correction* adalah proses mengubah warna gambar dan warna suasana pada gambar untuk menyesuaikan dengan apa yang diimajinasikan ketika gambar tersebut diambil. Penggunaan kata '*correction*' mungkin kurang tepat karena proses *coloring* tidak selalu merupakan proses *correcting* (mengoreksi) atau memperbaiki, tapi mungkin dilakukan untuk meningkatkan kualitas gambar melalui manipulasi warna. (Synthetic Aperture, 2010, hal. 9)

Color grading biasanya digunakan untuk berbagai tujuan. *Color grading* sering digunakan untuk memastikan dan menjaga kesinambungan *color balance* dari satu *shot* ke *shot* lain, sehingga tidak akan mengganggu atau pun mengalihkan perhatian penonton. Proses tersebut dinamakan sebagai *continuity grading*. (James, 2006, hal. 288)

Dalam sebuah produksi film, kasus seperti ini memang sering terjadi oleh karena syuting yang dilakukan pada hari yang berbeda, jam yang berbeda, atau dalam kondisi pencahayaan yang berbeda. *Continuity grading* dapat mengubah tiap

warna pada masing-masing *shot*, sehingga semua *shot* memiliki kecocokkan warna. Proses *continuity grading* ini bertujuan supaya tidak ada *shot* yang terlihat seperti salah tempat dan mengganggu para penonton. *Continuity grading* dapat dilakukan dengan cara mengubah warna dari masing-masing *shot* sehingga semua terlihat cocok atau sama. Kecocokkan warna tersebut akan membuat seolah setiap *shot* pada sebuah *sequence* diambil pada waktu yang bersamaan. (hal. 288)

Tidak hanya itu, *color grading* juga dapat digunakan untuk meningkatkan *look* dari sebuah film. Proses pengubahan warna ini dapat dilakukan untuk mencapai *mood* tertentu dalam sebuah cerita. (hal. 288)

Setiap warna dan kombinasi warna memiliki arti dan perlambangan di dalamnya. Beberapa warna memiliki simbolisme yang umum secara universal, seperti warna-warna alam. Contohnya, hijau melambangkan pertumbuhan dan kesuburan. Namun, beberapa warna justru memiliki perbedaan arti yang cukup drastis antar kultur atau letak geografis. Misalnya, di Amerika Serikat, warna yang paling sesuai untuk melambangkan pernikahan adalah putih, namun di India, justru warna merahlah yang melambangkan pernikahan, bahkan warna baju tradisional untuk pernikahan di India adalah merah. (Donati, 2008, hal. 171)



Gambar 2.1 *Color wheel*

2.8.1 *Warm Colors*

Color wheel pada umumnya dapat dibagi menjadi dua kelompok besar: *warm colors* (warna-warna hangat) dan *cool colors* (warna-warna dingin). *Warm colors* – seperti merah, kuning, dan oranye – merepresentasikan warna-warna pada alam yang mewakili kehangatan dan suhu panas. Warna-warna tersebut juga memiliki kecenderungan untuk menyalurkan kekuatan, energi, intensitas, dan amarah kepada para penonton. (Donati, 2008, hal. 171)

2.8.2 *Cool Colors*

Cool colors, termasuk biru, hijau, dan ungu, merepresentasikan warna-warna pada alam yang mewakili kedinginan dan es. Penonton akan mendapatkan efek tenang dan sensasi rileks dari warna-warna tersebut di atas. (Donati, 2008, hal. 172)

2.8.3 Arti Warna

Selain klasifikasi warna di atas, masing-masing warna secara individual memiliki banyak arti yang berbeda, tergantung pada konteks seperti apa warna tersebut digunakan (Donati, 2008, hal. 173).

Berikut beberapa arti-arti warna menurut masyarakat kultur barat:

- 1) Merah: Energi, bahaya, kekuatan, berhenti, cinta
- 2) Oranye: Musim gugur, kreativitas, stimulasi
- 3) Kuning: Hati-hati, harapan, bahagia, cerdas
- 4) Hijau: Musim semi, kelahiran, jalan, kemakmuran, segar
- 5) Biru: Kesedihan, tenang, dingin, kepercayaan diri
- 6) Ungu: Kekuasaan, magis, kaum bangsawan, berlebihan
- 7) Putih: Bersih, suci, aman, iman, kemurnian
- 8) Hitam: Elegan, formil, kejahatan, kematian.

(hal. 173)

2.9 Genre Film Fantasi

Menurut www.filmsite.org, berbeda dengan film genre *science fiction* yang merupakan pengembangan yang didasari pengetahuan-pengetahuan ilmiah, film genre fantasi merupakan film yang merupakan imajinasi, mimpi, atau halusinasi karakter. Film genre fantasi seringkali memiliki elemen magis, mitologi, pelarian diri dari kenyataan (*escapism*), keajaiban, dan hal yang tidak biasa. (Dirks, n.d.)