

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Editor**

Menurut Bilinge (2017) *editor* adalah seorang yang bekerja setelah mendapatkan hasil dari *shooting* lalu dikumpulkan dari beberapa adegan yang sudah dipilih oleh sutradara. *Editor* bekerja dengan cara menggabungkan *shot* dan beberapa elemen dengan urutan yang tepat. *Editor* menciptakan hal menarik dan bermakna bagi para penonton dengan cara menggabungkan antar *shot*, grafik, musik, dialog dan elemen yang lain secara kreatif (hlm.8). Seorang *editor* harus mengetahui mana yang diambil dan mana yang harus dibuang. Kesalahan dalam memilih atau membuang bagian yang buruk dalam footage dapat membuat film tidak berhasil. Owen dan Millerson (2012) mengatakan bahwa peran yang dilakukan *editor* adalah menyeleksi, menyusun, dan memotong sebuah *footage* maupun audio yang hanya berperan sebagai pengoreksi dalam sebuah *editing* (hlm. 21).

#### **2.2. Editing**

*Editing* adalah merupakan proses melakukan memotong gambar dari satu *shot* menjadi satu kesatuan *shot* yang dapat memberikan sebuah cerita yang dapat dimengerti. Owen dan Millerson (2012) mengatakan proses *editing* sebuah proses musik, grafis, efek suara, dan tambahan efek yang dapat ditambahkan di saat proses penggabungan dari rekaman agar dapat memberikan cerita yang menarik. Apabila

disaat proses *editing* buruk maka cerita tidak dapat disampaikan kepada penonton dan membuat penonton menjadi bosan (hlm. 345). Oldham (2012) mengatakan bahwa penonton tidak akan melihat hasil *editing* disaat menonton, Kecuali film yang ditonton berulang dan diperlambat, hingga penonton bisa menganalisa film yang ditonton tersebut *frame per frame*. Dari hal tersebut dapat menjadi suatu alasan bahwa *editing* jarang dianggap oleh penonton dalam unsur film ketika sedang menonton. Oldham menambahkan bahwa *editing* suatu teknik pemanipulasian *frame*, tapi penonton selama menonton tidak sadar adanya pemotongan didalam film yang sedang mereka tonton (hlm. 5)

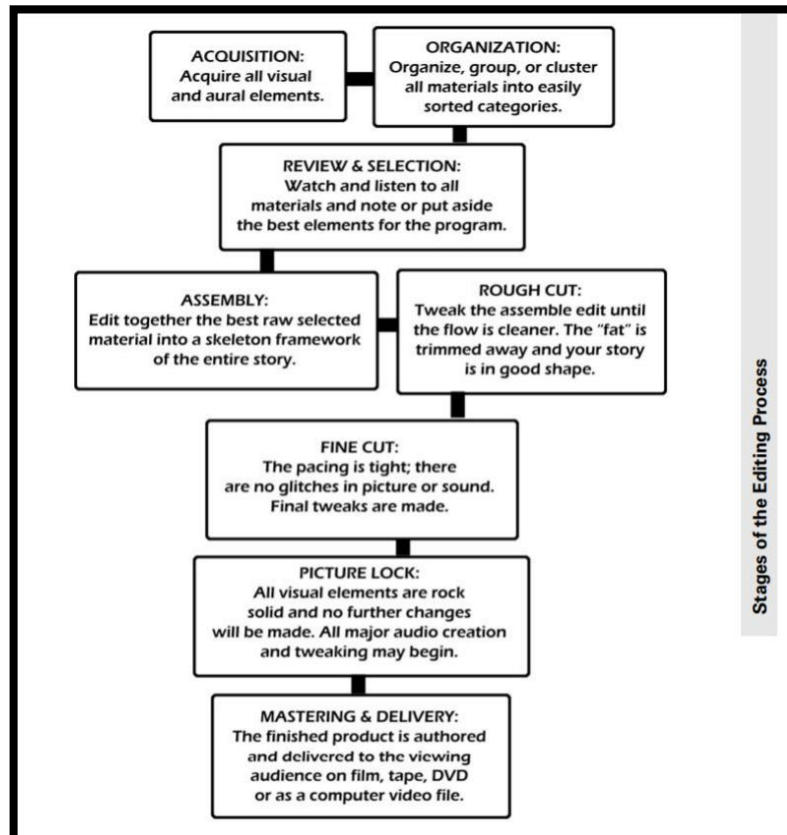
Menurut Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa *editing* merupakan mengatur dan menghubungkan antar *shot-shot* untuk menjadi sebuah scene yang menarik. Teknik *editing* tidak hanya untuk menghilangkan *shot* yang buruk, namun membuat *editing* menjadi lebih menarik dalam setiap *scene* (hlm. 259).

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *shot* yang didapat dari selama proses produksi harus diperhatikan oleh seorang *editor* untuk disusun menjadi sebuah *footage*.

### **2.2.1. Workflow Editing**

Di tahap pasca produksi, seorang *editor* sudah dapat melakukan proses mengedit, karena pada tahap ini semua *footage* dan audio yang sudah diambil selama proses produksi telah direkam. *Footage* dan audio akan diserahkan kepada *editor* untuk dilakukan *editing* agar menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Thompson dan Bowen (2009) mengatakan bahwa seorang *editor* harus memiliki *workflow* dalam

melakukan *editing* (hlm. 7-10). Berikut adalah *workflow* yang dijelaskan pada bukunya:



Gambar 2.1 *Workflow editing* Bowen

(Thompson & Bowen, 2009, hlm.9))

### 2.3. *Offline Editing*

Lidstone (2013) Menjelaskan bahwa *offline editing* adalah sebuah proses *file* video telah terkumpul dan dikerjakan atau sudah membentuk menjadi sebuah cerita. Di tahap ini, seorang *editor* telah membantu jalan cerita yang sudah sesuai dengan *script* yang telah dibuat atau membuat ceita baru yang sesuai dengan apa yang

*editor* inginkan. *Editor* memilih *shot* dan *editor* juga memiliki hak untuk tidak memakai sebuah *shot* apabila memang *shot* tersebut tidak diperlukan (hlm. 5).

Schenk (2011) juga mengatakan bahwa *offline editing* merupakan sebuah tahapan proses penyusunan gambar yang berkualitas rendah yang bertujuan untuk menciptakan *draft* kasar dari film. Proses *offline editing* tidak mementingkan kualitas gambar yang terpenting adalah struktur atau jalan cerita film. Pada proses ini dimulai dengan pemilihan *shot*, pemotongan *shot*, hingga menggabungkan *shot* dari materi yang mentah dimiliki (hlm. 29).

#### **2.4. Cut**

Thompson dan Bowen (2013) mengatakan bahwa *cut* terjadi disaat sebuah pergantian *shot* untuk mendapatkan perubahan *mood* untuk menyampaikan pesan yang akan diterima oleh penonton. Dalam melakukan *cut* yang baik adalah disaat dilakukan *cut* pergantian *shot* tanpa disadari oleh penonton, dan hal ini baik untuk penonton agar lebih fokus dalam film (hlm.74). Dalam melakukan *cut* yang baik dengan cara menjaga *continuity* antara *shot A* dan *shot B*, dengan begitu *cut* yang dilakukan dapat membangun cerita yang saling berkesinambungan.

*Editor* juga memegang peran penting dalam melakukan *cut* Dancyger (2011) Menambahkan bahwa kesuksesan suatu film dikarena oleh editor yang telah merancang *shot* yang ada disusun menjadi dalam bentuk film yang utuh. Untuk membentuk film yang utuh dibutuhkan beberapa *shot* yang disusun dari satu *shot* dengan *shot* yang lain. Proses yang dilakukan tersebut dinamakan dengan *cut* (hlm. 373).

Pearlman (2009) menambahkan bahwa *cut* adalah istilah sebagai “wadah” pertemuan *shot* yang ada. *Cut* adalah bagaimana cara *editor* untuk menyampaikan *mood* pada film ke penonton. Penggunaan *cut* yang baik bagaimana meningkatkan intensitas pada film. Untuk menentukan sebuah *cut* akan terjadi perlu diperhatikan dalam beberapa aspek. Salah satu aspek terpenting yaitu *continuity action* dari *actor*. Bila *continuity action* berkesinambungan dari satu *shot* ke *shot* yang lain, maka *cut* dapat tercipta (hlm 72).

## **2.5. Rhythm**

Dancyger (2011) mengatakan bahwa *rhythm* dari sebuah film merupakan masalah dari insting penyunting gambar itu sendiri. Kita dapat mengetahui sebuah film tidak memiliki *rhythm*. Ketika sebuah film yang memiliki *rhythm* yang baik, proses disaat *editing* juga akan berjalan dengan baik, maka penonton akan masuk ke dalam cerita atau tokoh yang ada dalam film. Tapi tentunya, insting saja tidak cukup. Pertimbang-pertimbangan lain juga dapat menentukan durasi yang sesuai terhadap setiap *shot*. Sebuah *shot* yang memberikan informasi visual tergantung juga dengan durasi *shot* itu sendiri. Sebuah *shot* yang *long shot* memiliki banyak informasi visual dibanding dengan *shot* yang *close up*. *Long shot* yang ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar informasi pada visual tersebut dapat dicerna oleh penonton.

Dancyger (2011) juga menambahkan bahwa tidak ada yang pasti mengenai sebuah durasi *shot*. Tetapi penting bagi seorang penyunting gambar untuk

mengembangkan kepekaan dalam melakukan *cutting* durasi *shot* dalam sebuah *sequence* (hlm 383-384).

Pearlman (2009) menambahkan juga bahwa dalam melakukan pembentukan *rhythm* pada *editing* dalam suatu kejadian harus memperlihatkan dari beberapa faktor juga seperti pada durasi film, jumlah informasi yang ada dalam cerita juga harus dimasukkan yang seberapa pentingnya kejadian, dan apakah kejadian tersebut harus lebih ditekankan atau tidak. Dan juga proses saat penyampaian cerita juga harus diperhatikan. Selain itu salah satu fungsi pada *rhythm* dalam film adalah melakukan pembentukan, mengatur, perasaan, dan meningkatkan *tension* dan *release*. Sebuah film juga bergantung pada *tension* dan *release* agar bisa berdampak. *Tension* dibangun di saat sebelum sebuah peristiwa terjadi dan disaat peristiwa tersebut terjadi maka *tension* dilepaskan (hlm. 63-64).

## **2.6. Pacing**

Menurut Pearlman (2009) *pacing* adalah melakukan manipulasi kecepatan dalam pergantian *shot* yang tujuannya penonton dapat merasakan sensasi cepat atau lambatnya sebuah irama yang terbuat dari potongan-potongan *shot*. *Pacing* bergantung pada seberapa sering *cut* dilakukan dalam tiap detik, menit, atau jam. (hlm. 47). *Pacing* dapat dibedakan menjadi 2 macam berdasarkan cepat atau lambatnya.

### **2.6.1. Slow Paced**

Dancyger (2011) mengatakan bahwa *slow paced* adalah teknik *editing* yang memilih *shot* yang berdurasi lama atau disebut dengan *long take*. Teknik ini

digunakan supaya penonton bisa menyerap informasi lebih banyak dari sebuah adegan.

### **2.6.2. *Fast Paced***

Dancyger (2011) juga mengatakan bahwa *fast paced* adalah teknik pemotongan *shot* yang dilakukan begitu cepat sehingga dapat membangun ritme dan tempo yang cepat. Tujuan dari penggunaan *fast paced* adalah menimbulkan kesan dinamis dan juga untuk menambah intensitas sebuah adegan dalam *scene*.

### **2.7. *Timing***

Reisz & Millar (2010) mengatakan bahwa *timing* merupakan sebuah elemen yang penting dalam menciptakan *rhythm* dalam film. Penyunting gambar harus memiliki kemampuan untuk memperpanjang atau memperpendek durasi pada film. Penyunting gambar juga harus bisa melihat jeda antar *shot* yang penting dan *shot* yang tidak penting itulah yang dihapus. Dan juga penyunting gambar harus bisa menunjukkan bagian adegan kepada penonton bagaimana adegan tersebut terjadi dengan cepat atau lambat dibandingkan dengan kehidupan nyata. Maka dari itu mengontrol waktu atau durasi pada *shot* sangat penting untuk menentukan hasil akhir sebuah film (hlm. 193).

### **2.8. *Dramatic tension editing***

Reisz & Millar (2010) mengatakan bahwa *dramatic tension* merupakan salah satu atmosfer atau suasana ketegangan dalam sebuah cerita film. *Dramatic tension* dapat dibangun melalui *rhythm* karena saling berkaitan dengan ketegangan dan pelepasan

(*tension and release*). Dengan adanya *tension* dalam sebuah *scene*, maka emosi dari sebuah konflik maka semakin dapat dirasakan oleh penonton dan pelepasan dari *tension* juga akan menjadi klimaks dari sebuah konflik tersebut. Dengan ini menjadi salah satu indikasi sebuah keberhasilan suatu film. Beliau juga menjelaskan kamera juga dapat memberi peran positif dalam melakukan penceritaan. Dengan menggunakan beberapa variasi *shot* pada subjek, dengan begitu *editor* dapat mengontrol *tension* dari efek dramatis (hlm.7-12).

Dancyger (2011) menjelaskan bahwa mengenai efek dramatis pada adegan. Dirinya juga mengatakan bahwa adegan dapat dibagi menjadi beberapa bagian menjadi *long shot*, *medium shot*, dan *close shot* untuk dapat membuat penonton merasa bergerak perlahan ke arah emosi yang ingin disampaikan dalam adegan. Beliau juga melakukan rekonstruksi adegan dramatis dengan memakai *shot* yang pendek untuk membuat efek dramatis. Dampak dari penggunaan *suspense* tersebut berpengaruh besar pada peningkatan efek dramatis. Adegan yang dramatis dapat juga dibangun melalui variasi *shot*, dan perubahan *pacing*. Beliau menambahkan juga peningkatan kecepatan *pacing* untuk menuju klimaks adegan dapat meningkatkan *tension* (hlm. 5-9).

## **2.9. Teaser**

Finney (2010) mengatakan bahwa *teaser* alat utama yang digunakan sebelum orang melihat film secara keseluruhan, *teaser* ditujukan kepada penonton dengan cuplikan-cuplikan potongan film sebagai media promosi, cuplikan-cuplikan pada



*teaser* yang sangat kuat dapat menarik promosi film dari mulut ke mulut sebelum film dirilis ke bioskop (hlm. 111)