

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Editing

Menurut (Reisz & Millar, 2010, hlm. 28), Editing mulai diterapkan ketika di masa film bisu dan terus berevolusi hingga saat ini. Menurut mereka, berbagai inovasi teknik – teknik yang digunakan pada editing seperti penggunaan *cut*, *dissolve*, *flashback*, dan masih banyak lagi menjadi sebuah prinsip fundamental hingga menjadi sebuah praktik yang umum diterapkan. (Dancyger, 2018, hlm. 242) berpendapat bahwa ada beberapa tujuan yang dicapai dalam editing, diantaranya adalah untuk memperjelas narasi, menekankan unsur dramatik, mendukung subteks, serta menonjolkan elemen estetika didalamnya.

Menurut (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 24), Seseorang yang melakukan proses editing disebut sebagai *editor*. Mereka juga mengatakan bahwa seorang *editor* bertanggung jawab dalam menyusun dan merangkai hasil produksi syuting yang sudah selesai. Seorang *editor* juga bekerja sama dengan sutradara dalam pengambilan berbagai keputusan kreatif mengenai bagaimana sebuah *shot* bisa dilakukan pemotongan dan penggabungan sehingga bisa menciptakan hasil yang baik. *Editor* juga bekerja sama dengan departemen suara agar video dan audio bisa tersinkronisasi dengan baik.

1.1.1. Definisi

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 26), Editing merupakan salah satu metode untuk menyempurnakan sebuah film, dimana dilakukan di masa pasca – produksi dari sebuah produksi film. Masa pasca – produksi akan dimulai ketika masa produksi (atau yang biasa disebut dengan syuting) sudah selesai. Menurut mereka juga, untuk menciptakan sebuah cerita yang utuh, perlunya penggabungan gambar dan juga suara menjadi satu kesatuan, yang kemudian bisa ditambahkan *sound effects*, musik, *visual effects*, judul, grafik, dan juga *credits* dan semua itu dipersiapkan dan dilakukan di masa pasca – produksi, serta dilakukan oleh beberapa orang tergantung departemennya. Mereka menyebutkan bahwa terdapat langkah – langkah pokok yang menjadi inti dari setiap proses editing dalam pengerjaan pasca – produksi dibagi menjadi dua fase, yaitu fase *offline editing* dan fase *online editing*.

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 26), di fase offline editing dibagi lagi menjadi beberapa tingkat, yaitu dimulai dari *acquire*, *organize*, *review and select*, *assemble*, hingga *rough cut*. Setelah itu, dilanjutkan dengan fase *online editing* yang dimulai dari *fine cut*, *picture lock*, *finishing*, lalu kemudian yang terakhir adalah *mastering and delivery*. Mereka juga menyebutkan bahwa seorang editor perlu bekerjasama dengan sutradara dan juga sinematografer untuk membuat sebuah satu kesatuan cerita yang utuh.

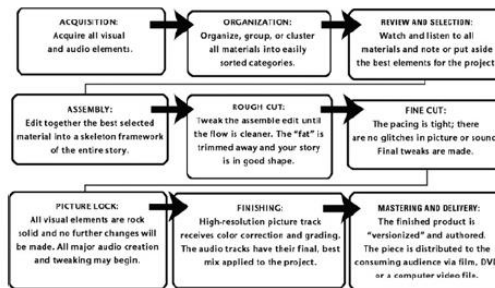


FIGURE 1.3 The common stages of the editing process.

Gambar 2.1. Struktur proses editing

(Grammar of The Edit, Bowen & Thompson, 2013, hlm. 29)

1.1.2. Sejarah

Menurut (Dancyger, 2018, hlm. 3), pada awal era dimana film baru – baru muncul, editing belum muncul sama sekali. Kebanyakan film yang awal – awal muncul adalah film yang berupa satu *shot* yang statis, tidak bersuara dan hanya menceritakan satu kejadian di satu kondisi. Lalu kemudian, sejarah awal kemunculan editing adalah ketika Lumiere bersaudara, yaitu Louis Jean Lumiere dan juga Auguste Marie Louise Lumiere membuat sebuah film bisu yang berjudul *La Sortie De l'Usine Lumiere* (1895), dimana banyak orang mulai ingin bereksperimen dan mencoba untuk menyusun beberapa *shot* menjadi utuh sehingga bisa membentuk perspektif dan juga emosi yang diinginkan. Era editing mulai muncul ketika Georges Melies membuat film - film yang dikenal pada masanya sebagai film yang memberi terobosan baru. Beliau membuat film bernarasi pendek namun didasari pada konsep teater, dengan penggunaan *shot* yang statis dan juga gaya editing yang secara konsisten menggabungkan beberapa *scene* menjadi satu.

Film – filmnya seperti *A Trip to the Moon* (1902) dan juga *The Impossible Voyage* (1904) merupakan film yang paling terkenal pada masa tersebut. Film – film itu terkenal karena penggunaan *special effects*-nya dan juga berbagai teknik – tekniknya yang inovatif dalam membangun cerita. Di era inilah teknik editing yang klasik mulai dikembangkan lebih lanjut. Edwin S. Porter, mengembangkan editing sehingga di filmnya yang berjudul *The Life of an American Fireman* (1903) mempunyai elemen kontinuitas dan terasa lebih dinamis.

1.2. Teknik Editing

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 103), terdapat banyak teknik editing yang bisa diaplikasikan di dalam film tergantung dengan situasi tertentu, konteks apa yang ingin kita sampaikan, dan juga dengan gaya apa ingin kita ceritakan film tersebut. Menurut mereka, terdapat beberapa contoh tipe – tipe transisi dan juga teknik *editing* yang essential dan sering digunakan adalah seperti *cut (hard cut)*, *montage*, *dissolve*, *wipe*, *fade in or out*, *J or L cut*, popcorn cut, match cut, dan masih banyak lagi. Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 103), untuk menerapkan setiap satu dari teknik tersebut harus mempunyai enam elemen penting yang mendukung, yaitu informasi, motivasi, komposisi, *angle* kamera, kontinuitas, dan juga suara. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai beberapa dari teknik tersebut.

1.2.1. Cut

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 130), teknik *cut* atau bisa juga disebut sebagai *hard cut*, merupakan teknik yang paling umum digunakan dalam editing.

Fungsinya adalah untuk memberi pergantian dari satu *frame* ke *frame* yang lain. Menurut (Rosenberg, 2017, hlm. 3), sebuah *cut* juga bisa berarti pemisahan secara fisik ataupun virtual dari satu bagian dari sebuah media ke yang lain. (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 130) juga mengatakan bahwa teknik *cut* ini sering digunakan pada kondisi seperti aksi yang dilakukan memiliki kontinuitas dari satu shot ke shot yang lain, adanya keperluan untuk mengubah visual dengan alasan untuk memberikan perubahan suasana dan *mood*, serta yang terakhir adalah adalah perubahan informasi maupun lokasi.

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 130), penerapan *cut* ini sudah ada sejak lama ketika medium produksi film masih menggunakan film seluloid. Pada masa itu, para editor yang masih disebut sebagai *cutter*, melakukan penyuntingan pada strip film dengan cara memotong dan menyatukan strip tersebut. Inilah yang menjadi awal dari munculnya transisi, hingga pada era media digital pada saat ini. Mereka menambahkan, jikalau sebuah *cut* diterapkan dalam momen yang tepat, ia akan terlihat transparan mengikuti alur dari ruang, waktu, dan aksi yang ada pada penceritaan. Namun, tidak menutup kemungkinan juga bagi mereka yang memiliki pemikiran kreatif sendiri dalam menerapkan *cut* secara gamblang dan jelas, dengan tujuan untuk mendukung *mood* dari cerita. Terlepas dari kedua pendekatan tersebut, tujuan akhirnya tentu untuk memberikan pengalaman audio visual kepada para penonton sesuai dengan apa yang diinginkan oleh si pembuatnya.

1.2.2. Montage

Menurut (Dancyger, 2018, hlm. 16), teori dan juga praktik dari montage pertama kali dicetuskan oleh Sergei Eisenstein (1898 – 1948), seorang pembuat dan juga praktisi film yang berasal dari Rusia. Beliau terkenal sebagai sosok ahli pikir yang memiliki banyak ide cemerlang. Selain itu, beliau juga merupakan seorang sutradara yang handal. Menurut (Eisenstein, 1969, hlm. 73–83), terdapat 5 macam teknik *montage* yang selalu ia aplikasikan didalam film – filmnya, yaitu *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage*. Teknik – teknik ini menjadi acuan yang sangat esensial bagi para pembuat film, khususnya para sutradara dan juga editor untuk menyempurnakan film mereka. Disamping itu, metode ini bahkan bisa dipadukan beberapa secara bersamaan tergantung dengan kebutuhan. Sergei Eisenstein mendefinisikan teori *montage* - nya sebagai sebuah teknik yang menggabungkan shot dari film yang diibaratkan sebagai sebuah sel yang hidup, sebuah stimulus yang bisa memberikan makna secara spesifik yang bisa memicu para penonton untuk memanfaatkan kemampuan sensibilitas mereka dalam mempersepsikan penggabungan shot tersebut, sehingga secara tidak langsung memberikan efek psikologis kepada mereka.

1.2.3. Dissolve

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 133), *dissolve* merupakan teknik editing yang berupa transisi yang bersifat menimpa shot yang terakhir hingga ke shot awal kembali, bisa dibilang juga sebagai transisi yang berfungsi untuk memberikan

pergantian scene. Menurut mereka, *dissolve* biasanya berfungsi untuk menunjukkan pergantian lokasi, waktu, hubungan antar shot, ataupun informasi yang bersifat emosional. Mereka juga menyebutkan bahwa *dissolve* bisa juga digunakan pada saat terdapat komposisi yang sama dari dua shot yang berbeda konteksnya.



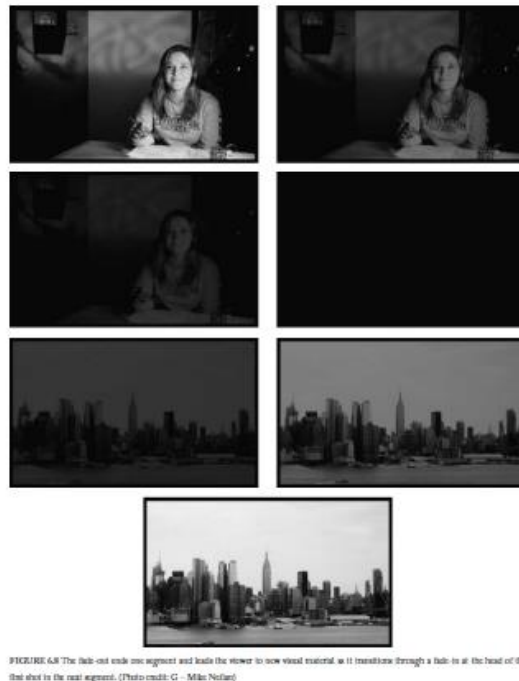
FIGURE 6.5 Frames that represent a dissolve from one shot to another. The man is thinking of his long-lost love.

Gambar 2.2. Dissolve

(Grammar of The Edit, Bowen & Thompson, 2013, hlm. 135)

1.2.4. Fade in or out

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 140), penggunaan *fade in* dan juga *fade out* sesimpel hanya untuk menunjukkan pergantian *scene*, bagian, adegan, waktu, ataupun lokasi. Menurut mereka, ciri khas teknik *fade in* adalah membuat sebuah *scene* dimulai dengan layar hitam atau bisa juga berwarna putih, lalu perlahan – lahan memunculkan adegan awal dari sebuah *scene*, untuk memberikan kesan bahwa ceritanya sudah dimulai. Sebaliknya, penggunaan *fade out* adalah membuat sebuah *scene* yang sedang berlangsung perlahan – lahan berubah menjadi layar hitam ataupun putih, untuk memberikan kesan bahwa ceritanya sudah berakhir.



Gambar 2.3. Fade in and Fade out

(Grammar of The Edit, Bowen & Thompson, 2013, hlm. 143)

1.2.5. J or L Cut

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 172), J – cut dan juga L – cut merupakan teknik editing yang essential dan perlu dikuasai oleh setiap *editor*. Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 342), J – cut artinya sebuah audio dari video di klip berikutnya muncul terlebih dahulu sebelum klipnya dimunculkan, sedangkan L – cut artinya sebuah audio dari klip sebelumnya masih terdengar meskipun klip selanjutnya sudah ditampilkan. J – cut dan L – cut bisa digunakan di pembukaan maupun penutupan dari sebuah film. J – cut bisa menangkap perhatian dari penonton sekaligus memberi pertanyaan kepada mereka akan apa yang sedang terjadi. L – cut bisa memberi kesan bahwa setelah filmnya selesai pun cerita dari

film tersebut masih akan tetap berlanjut. J dan L cut juga bisa membuat scene percakapan antar karakter menjadi lebih hangat, lebih intim dan juga lebih alami. J dan L cut juga sering digunakan untuk mentransisikan shot – shot yang bersifat dari mimpi dan juga kilas balik dari suatu karakter. J dan L cut juga bisa memberikan efek yang berguna apabila digunakan dalam transisi antar *scene*. J – cut bisa memberikan rasa urgensi didalam *scene*, dimana jika digunakan di dalam *scene* yang singkat, penonton bisa merasakan bahwa *scene* tersebut terkesan pendek. Sedangkan L – cut berfungsi sebaliknya, yang apabila digunakan dalam sebuah transisi scene, akan memberi rasa bahwa scene tersebut terkesan diulur – ulur menjadi lebih lama waktunya. Teknik ini paling sering digunakan di film – film yang bergenre drama.

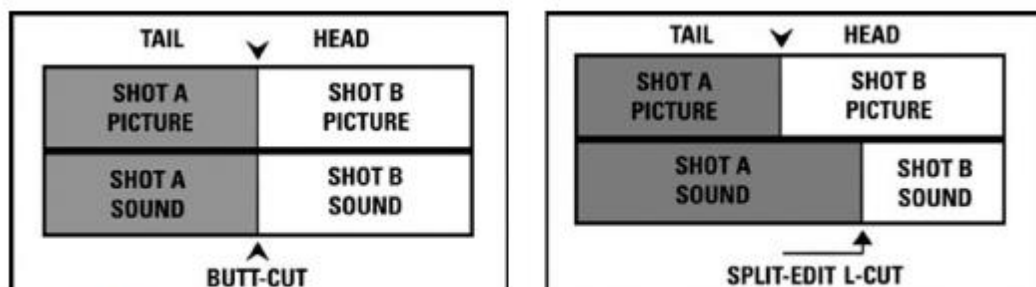


FIGURE 7.10 An example of a butt-cut becoming a split-edit L-cut.

Gambar 2.4. L - Cut

(Grammar of The Edit, Bowen & Thompson, 2013, hlm. 173)

1.2.6. Popcorn Cut

Popcorn cut ini merupakan teknik transisi yang diterapkan pada *shot* percakapan dan sangat bergantung kepada *pacing* dari film. Transisinya akan berhasil jika diterapkan pada *pacing* yang benar, dan biasanya diterapkan di dialog yang *fast –*

paced. Teknik ini pada umumnya digunakan pada film – film yang bergenre komedi. Tekniknya berupa memunculkan si karakter yang sedang berbicara di layar, tanpa memunculkan *shot* reaksi ketika ia sedang berbicara.

1.2.7. Match Cut

Menurut (Rosenberg, 2017, hlm. 84), *match cut* merupakan teknik editing yang menggabungkan kedua *scene* yang memiliki kesamaan dalam elemen visual. Hal ini dilakukan untuk membangun koneksi yang mendalam dalam menggabungkan dua situasi, kejadian ataupun kondisi yang berbeda. Menurutnya, *match cut* bisa dicapai dengan 3 aspek yang berbeda, yaitu menggunakan grafik visual, gerakan, maupun suara. *Match cut* bisa digunakan di keadaan genting apabila sebuah transisi dari satu *scene* ke *scene* lainnya membutuhkan *match cut* untuk membangun rangsangan emosional dan juga untuk menjaga momentum dari film. Namun, *match cut* bisa menjadi transisi yang bertentangan dengan peraturan dan bisa menjadi transisi yang buruk jika tidak digunakan dengan baik dan juga dengan motivasi yang jelas.

1.3. Rhythm

(Pearlman, 2009, hlm. 7) mengatakan bahwa segala bentuk yang ada di dunia ini bergerak sesuai dengan ritme. Mulai dari pergantian hari dan musim, pergerakan matahari, hingga ke kegiatan sehari – hari merupakan aktivitas yang mengikuti ritme dari dunia ini. Hal ini juga tentunya bisa diaplikasikan ke dalam proses kreatif, khususnya proses *editing* film. Seorang *editor* perlu memahami dan menjadi peka dengan ritme yang berlangsung di dalam kehidupan sehari – harinya sehingga ia

bisa mengaplikasikan ritme ke dalam proses *editing*. Dengan begitu, hal ini membantu mengembangkan intuisi dari *editor* serta membantu pengambilan keputusannya dalam menerapkan ritme ke *editing*. Menurut (Rosenberg, 2017, hlm. 222), salah satu aspek yang paling jelas terlihat untuk dijadikan panduan dalam menerapkan ritme adalah melalui performa dari aktor. (Dancyger, 2018, hlm. 384) juga menambahkan bahwa dalam menerapkan ritme, seorang *editor* juga perlu memahami karakter emosional dari sebuah scene dan memperjelasnya. Untuk melakukan hal tersebut, editor harus bisa memperhatikan struktur emosional berdasarkan performa dari aktor. Dengan begitu, editor bisa mengetahui kapan dan dimana saat yang tepat untuk mengambil keputusan dalam melakukan pemotongan terhadap performa dari aktor untuk menciptakan ritme.

(Pearlman, 2009, hlm. 39) menyatakan bahwa hal yang dibentuk dalam ritme adalah mengenai jumlah informasi yang ingin disampaikan, bentuk cerita, dan juga hubungan antar karakter. Fungsi dari penerapan ritme sendiri adalah untuk memberikan pengalaman secara fisiologis, emosional, dan kognitif dengan cara menciptakan dan mengatur siklus pergerakan antara tensi dan pelepasan. Bagi (Pearlman, 2009, hlm. 43), ada tiga jenis alat yang essential untuk menciptakan ritme pada *cutting*, yaitu *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing*.

1.3.1. Timing

Menurut (Dancyger, 2018, hlm. 382), penggunaan *timing* sebagai salah satu alat dalam menerapkan ritme bisa memberi efek yang signifikan terhadap unsur dramatik dalam film. (Pearlman, 2009, hlm. 44) berkata, *timing* adalah salah satu

elemen yang perlu diperhatikan ketika seorang *editor* ingin menentukan kapan munculnya sebuah *cut* dan *shot*. Hal ini juga tentunya bisa mendukung motivasi akan menerapkan *pacing* yang hendak disertakan pada ritme nantinya di dalam sebuah *scene*. Menurutny, ada tiga faktor yang menjadi pertimbangan mengenai *timing* ketika hendak mengaplikasikannya kedalam *editing*, yaitu pemilihan dari *frame*, penentuan durasinya, dan juga menentukan peletakan dari *shot*-nya.

Dari segi pemilihan *frame*, seorang *editor* harus bisa memilih *frame* yang mana yang harus dipotong, agar bisa menciptakan hubungan yang selaras antara satu *frame* dengan *frame* lainnya. (Pearlman, 2009, hlm. 45) mengemukakan bahwa *timing* juga bisa menjadi alat dalam membatasi gerakan dalam sebuah *frame* agar bisa menentukan kapan untuk memulai dan kapan untuk berakhir untuk memberikan makna tertentu. Hal ini memberi pilihan kepada editor untuk bisa mengontrol pemberian persepsi kepada penonton akan makna dari sebuah *frame* ataupun *scene*. Pertimbangan kedua adalah mengenai penentuan durasi. *Timing* sering dianggap sebagai penentuan lamanya durasi dari sebuah *shot* untuk ditampilkan. Menurut (Pearlman, 2009, hlm. 45), *timing* bisa dipengaruhi oleh durasi dari sebuah *shot* dan juga penggabungan antar *shot* yang memiliki jarak durasi yang berbeda. Sehingga, rasa yang didapatkan dari durasi sebuah *shot* berasal dari perbedaan durasi antar *shot* yang bersinggungan serta kandungan informasi, gerakan, dan juga perubahan yang ada didalamnya. Lalu pertimbangan yang terakhir, yaitu menentukan peletakan dari sebuah *shot*. *Timing* juga disebut sebagai sebuah keputusan mengenai dimana dan kapan posisi dari sebuah *shot* akan diletakkan. Sehingga, *timing* bisa digunakan untuk menciptakan ritme melalui

penekanan dan pelintasan. (Pearlman, 2009, hlm. 46) mengatakan bahwa salah satu penerapan dimana dan kapan sebuah shot diletakkan agar bisa memberi penekanan adalah menerapkannya secara berulang. Hal ini juga bisa memberi kontrol lebih kepada *editor* untuk bisa mengambil keputusan kapan waktu yang tepat serta dimanakah tempat yang efektif untuk bisa memberi *punchline*, kejutan, ataupun mengungkapkan sebuah informasi sesuai dengan kebutuhan. Dan juga menurut (Reisz & Millar, 2010, hlm. 193), kemampuan dalam memperpanjang maupun memperpendek durasi dari sebuah kejadian bisa dijadikan sutradara dan editor sebagai sebuah alat penting dalam mengontrol *timing*.

1.3.2. Pacing

(Thompson & Bowen, 2017, hlm. 319) mengatakan bahwa *pacing* merupakan sebuah pengalaman yang diciptakan dari hitungan serta jumlah dari gerakan dalam berbagai *shot*. Mereka menjelaskan bahwa *pacing* menciptakan energi di dalam sebuah film. Menurut (Pearlman, 2009, hlm. 47), *pacing* merupakan manipulasi dari kecepatan dengan tujuan untuk membentuk sensasi cepat maupun lambat kepada penonton. Menurutnya, sama seperti *timing*, *pacing* juga memiliki tiga faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah perhitungan dari pemotongannya, perhitungan dari pergantian ataupun pergerakan dalam sebuah *shot*, dan juga perhitungan dari keseluruhan film.

Menurut (Pearlman, 2009, hlm. 47), *pacing* dari segi perhitungan pemotongannya adalah dengan maksud seberapa sering sebuah pemotongan *shot* dilakukan dalam hitungan detik, menit ataupun jam. *Pacing* biasanya bisa terlihat

dengan jelas ketika ia membentuk sebuah pola. Disamping itu juga, dengan perhitungan dimana pemotongan *shot* terjadi, *pacing* bisa memanipulasi sensasi dari gerakan yang sedang berlangsung dalam sebuah *scene*. Pertimbangan *pacing* dalam melakukan perhitungan juga terjadi dalam beberapa *shot* ketika hendak digabung. Hal ini bisa terjadi ketika penggabungan *shot* yang dari awal cepat, kemudian di penggabungan *shot* selanjutnya menjadi lambat. Pertimbangan terakhir adalah mengenai perhitungan secara keseluruhan film. Hal yang dilihat adalah mengenai pergantian kejadian di dalam film ataupun bisa juga secara pergerakan antar emosi di dalam sebuah film. (Reisz & Millar, 2010, hlm. 201) juga mengemukakan bahwa variasi dari *pacing* menjadi signifikan hanya jika ia mempercepat atau memudarkan perhatian dari penonton terhadap apa yang dilihat di layar. *Pacing* bisa digunakan untuk membangun tempo dan klimaks dalam scene – scene tertentu yang membutuhkannya. Selain itu, *Pacing* juga bisa membentuk relasi antara scene yang dipotong dengan cepat maupun lambat untuk memberi pesan kepada penonton bahwa itu adalah hal yang penting. *Pacing* juga bisa membuat penekanan beserta menyoroti detil – detil penting, karakter maupun situasi di dalam film.

1.3.3. Trajectory Phrasing

Trajectory phrasing menjelaskan tentang manipulasi dari energi untuk membentuk ritme. (Pearlman, 2009, hlm. 52) mengistilahkan kata *trajectory phrasing* tersebut sebagai kombinasi dari arah lintasan dari gerakan yang ada pada berbagai *shot* dengan perhatian lebih pada pembentukan alur dari energi yang ada diantaranya. Kata energi disini didefinisikan sebagai usaha yang diberikan oleh seseorang.

Sehingga, energi tidak terpisahkan dari gerakan yang membuatnya menjadi terlihat melaluinya. Bagi seorang *editor*, *trajectory phrasing* dalam *film editing* adalah untuk membentuk aliran dari energi gerakan dan arahnya dengan pemilihan *shot* dan juga pemotongannya. Terdapat beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam *trajectory phrasing*, yaitu menghubungkan dan membentur lintasan, pemilihan energi, dan penekannya.

(Pearlman, 2009, hlm. 55) mengatakan bahwa dari perhubungan dan pembenturan lintasan, *trajectory phrasing* memiliki peran untuk bisa memberikan hubungan antar shot secara kasar ataupun halus. Kasar ataupun halusnya sebuah lintasan gerakan dibentuk dari pemotongan yang bergantung pada hubungan dari penggabungan aspek gerakan yang terlihat seperti pengarahannya aktor dalam layar. Pemilihan energi artinya memilih *shot* yang didasari dengan alasan kualitas dari energi yang diberikan dan juga bisa memberikan urutan alur dari energi tersebut. Energi yang diperlihatkan bisa dalam bentuk informasi, warna, ide, emosi, atau lainnya. Penekanan dalam *trajectory phrasing* dibentuk dalam ritme oleh energi sebagai sebuah aksentuasi. Pemilihan dimana tempat untuk memberi penekanan ataupun aksentuasi oleh energi tersebut adalah bagian dari fungsi *trajectory phrasing*. Penekanan ini memperlihatkan naik turunnya intensitas dari energi dari waktu ke waktu.

1.3.4. Emotional Rhythm

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 26), tugas dari seorang editor adalah untuk menciptakan sebuah media gerak yang bisa memberikan cerita yang koheren, bermakna, emosional ataupun informatif kepada para penonton. Emotional rhythm

adalah pembentukan ritme cerita berdasarkan transformasi emosional. Menurut (Pearlman, 2009, hlm. 111), tensi dan pelepasan secara emosional dibentuk dengan energi emosional dari timing, pacing, dan juga *trajectory phrasing*. Sehingga, pemotongan yang menjadi panduan untuk mencapai *emotional rhythm* ini didasarkan pada performa dari aktor. Dalam melakukan pemotong *emotional rhythm*, sebuah performa yang memiliki ritme gerakan diberikan kepada editor dan ia harus bisa membentuk ritme tersebut berdasarkan pilihannya. Ada banyak aspek yang bisa dijadikan pertimbangan untuk bisa menghasilkan spektrum emosi tersebut, salah satunya adalah kekuatan dari sebuah performa. Performa tersebut bisa dijadikan pilihan untuk menunjukkan *emotional rhythm* dengan memprioritaskan emosi yang disampaikan.

Menurut (Pearlman, 2009, hlm. 114), dalam editing, keputusan dalam menentukan kapan dan dimana melakukan pemotongan adalah keputusan mengenai bagaimana cara untuk melempar energi emosional dari satu *shot* ke *shot* yang lainnya. Seorang editor membentuk pemotongan didasari oleh prinsip pelemparan energi tersebut dengan cara memilih durasi dan frame dari sebuah *shot*, lalu di jukstaposisikan dengan *shot* selanjutnya. *Shot* selanjutnya ini menerima lemparan aliran energi dari *shot* yang pertama, sehingga terjadilah adanya hubungan sebab dan akibat, dimana energi dan aksi dari *shot* yang pertama menyebabkan sebuah kesan sehingga menimbulkan gerakan responsif yang terlihat di *shot* selanjutnya. Terdapat beberapa pendekatan yang bisa menjadi panduan kepada seorang editor untuk mengaplikasikan *emotional rhythm* ini, diantaranya adalah *prepare, action and rest, actor's action*, dan juga *beat*.

1.4. Rule of Six

(Murch, 2001, hlm. 18) menyatakan bahwa dalam editing, kriteria dalam menentukan penyuntingan yang baik sangat diperlukan untuk bisa menghasilkan film yang baik pula. Ia mengklasifikasikan penyuntingan yang baik itu dalam 6 kriteria. Menurutnya, kriteria yang posisinya paling pertama dan paling penting untuk diperhatikan adalah emosi. Hal yang paling bisa penonton ingat sepenuhnya dari menonton sebuah film bukanlah mengenai cara editingnya, peran dan tata letak kameranya, performa dari aktor, ataupun ceritanya, melainkan adalah emosi yang mereka rasakan ketika menontonnya. Posisi kedua ditempati oleh cerita, dimana aspek yang diperhatikan adalah bagaimana cerita dalam film tersebut digerakkan dan apakah sudah sesuai dengan dengan naskah yang ditetapkan. Kemudian, posisi ketiga adalah ritme, dimana yang ritme yang diterapkan sudah sesuai atau belum. Posisi keempat ditempati oleh “*eye – trace*”, yang memerhatikan posisi arah mata dari penonton terhadap frame. Lalu, di posisi kelima adalah mengenai planar dua dimensi pada frame layar sudah benar atau belum. Dan yang terakhir adalah spasial tiga dimensi pada aksi, tentang bagaimana menyesuaikan dengan logika ruang sebagaimana aslinya.

(Murch, 2001, hlm. 18) juga membagi persentase dari keenam kriteria tersebut, diantaranya adalah yang pertama yaitu emosi dengan 51%, kemudian yang kedua yaitu cerita dengan 23%, lalu yang ketiga ada ritme dengan 10%, *eye – trace* sebagai posisi keempat dengan 7%, dan kemudian ada planar dua dimensi pada *frame* dan juga spasial tiga dimensi pada aksi dengan masing – masing 5% dan 4%. Sebuah penyuntingan yang baik, adalah yang memenuhi keenam kriteria tersebut

karena mereka memiliki keterkaitan satu sama yang lain. Keenam kriteria ini nantinya akan mempengaruhi keputusan editor dalam mencari cutting point, memilih dan menggabungkan shot, serta menentukan durasi. Namun ketika bertemu dengan pilihan dimana *editor* harus memilih, *editor* harus bisa menentukan prioritasnya, dan prioritas tersebut didasari juga dengan urutan dari keenam kriteria tersebut mulai dari yang paling penting.

1.5. Teaser sebagai Alat Promosi untuk Film

Menurut (Kerrigan, 2010, hlm. 10), ketika sebuah film sudah selesai diproduksi dan telah melewati proses pasca produksi, maka yang selanjutnya perlu dilakukan adalah proses distribusi dan promosinya. Sebuah film tidak akan tersampaikan ataupun terjangkau oleh banyak penonton apabila tidak ada upaya untuk melakukan promosi. Untuk melakukan promosi tentunya perlu berbagai jenis usaha yang dilakukan untuk memasarkan film agar bisa meraih para penonton yang dituju. Sehingga, muncullah definisi dari usaha – usaha tersebut yang dinamakan marketing dalam film, yang menurut (Kerrigan, 2010, hlm. 10) bisa membantu sebuah film dalam mendapatkan target audiensnya dalam jangka waktu apapun.

Salah satu alat marketing yang dipakai untuk promosi dalam mengkomunikasikan sebuah film yang akan dirilis adalah *teaser trailer*. *Teaser trailer* berguna untuk memberitahukan sekaligus memikat para target penonton yang berpotensi memiliki selera yang sesuai dengan film yang akan dituju. (Kerrigan, 2010, hlm. 141) juga menambahkan, *teaser trailer* bisa terdiri dari potongan *scene – scene* yang terdapat pada film, para karakter, dan juga

pengembangan *plot* dari cerita di film tersebut, namun tidak diceritakan secara keseluruhan. Bentuk dari *teaser trailer* itu sendiri sangatlah pendek, dan dikemas secara padat dalam jangkang waktu sekitar beberapa menit. Terlebih lagi di era digital dimana sedang berkembangnya *platform* menonton media secara online seperti *Youtube*, orang – orang menjadi lebih tertarik dalam mengonsumsi video berdurasi pendek dari berbagai perangkat, dan ini menjadi keuntungan yang ideal bagi *teaser trailer* dalam berperan sebagai alat promosi sebuah film. Berdasarkan (Zager, 2003, hlm. 181), tugas dari *editor* dalam menyunting *teaser trailer* sebuah film adalah untuk menciptakan berbagai kumpulan yang paling menarik yang terdiri dari *scene* – *scene* yang paling dramatis, lucu, seru, sedih, ataupun seram dari film tersebut. Dengan kata lain, aspek emosi mempunyai peran penting untuk diterapkan di dalam *teaser trailer* agar bisa menarik para penonton, sehingga tujuan dari *teaser trailer* itu sendiri bisa terpenuhi.