



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film fiksi pendek pada jaman ini mulai mengambil tema – tema budaya suatu bangsa atau ras tertentu dan diangkat menjadi sebuah cerita pendek yang menarik. Seperti contoh film pendek Suan Ming (2015) karya sutradara Olivia Samantha yang menceritakan tentang budaya keturunan Tionghoa tentang ramalan Cina, dan masih banyak lagi. Tentunya untuk mengambil tema tersebut *filmmaker* perlu untuk menggali teknik – teknik yang akan cocok untuk membantu mereka mengutarakan apa yang ingin mereka perlihatkan kepada penonton. Tentunya semua kru sebaiknya terlibat dalam proses kreatif pembuatan ide cerita dan jalannya cerita tersebut. Jika dari sutradara sudah memiliki visi tersendiri, sebagai rekan tim harus membantu mewujudkan visi tersebut. Misalnya seorang editor harus juga memberikan masukan tentang teknik yang nantinya akan berhubungan dengan penyutradaraan dan juga teknik pengambilan gambar oleh DP. Tentu ini juga berlaku untuk kru – kru lain dalam proses kreatif pembuatan sebuah film.

Editor adalah seseorang yang akan bertanggung jawab penuh dalam proses penyuntingan gambar dan menggabungkan semua *footage* yang telah didapat. Semua *editing* adalah tentang bagaimana kita menceritakan sebuah cerita melalui audio dan visual (Dancyger, 2013. Hlm 267) Selain itu editor juga harus bisa menunjukkan visi dari sutradara melalui gambar yang ia potong. Setelah itu

tugas editor adalah menjadi *colorist* yang juga mengatur *mood scene* dalam suatu film. Tugas editor sangatlah berperan dalam proses *post-production*. Editor juga harus mengerti visi dari film tersebut meskipun kebanyakan hanya bekerja di akhir proses produksi.

Untuk proyek kali ini penulis akan membahas dan mengangkat sebuah budaya Tionghoa. Budaya yang penulis ambil adalah *Ceng Beng* atau yang sering disebut bersih – bersih kuburan leluhur. Film ini akan ber-*genre* drama ironi. Oleh karena itu, sebagai editor, penulis ingin membangun sebuah *mood* yang dapat meningkatkan *mood* ironi di suatu adegan menggunakan teknik tertentu. Adegan tersebut adalah adegan penting yang menunjukkan konflik utama dalam film. Penulis bangun melalui teknik *editing* ritme, ritme dalam *editing* adalah suatu peranan vital dalam setiap film (Chandler, 2009. hlm 107). Menurut MacDowell (2016), untuk memberikan kesan *dramatic irony*, *editing* akan memberikan aspek dunia fiksional di mana karakter utama dengan tegas mengungkapkan perspektifnya (hlm. 117) . Dalam literatur teori drama menurut Pfister (seperti dikutip Tan, 1995), *dramatic irony* timbul dari perbedaan pengetahuan. Informasi yang menuntun maupun kesenjangan informasi adalah ukuran dari pengetahuan yang penonton miliki dari situasi dalam perbandingan dengan karakter.

Oleh karena itu, penulis sebagai editor film ini akan membahas tentang “Pembentukan *Dramatic irony* Melalui Ritme Dalam Proses *Editing* Film Pendek *Wa Teng*”. Teknik yang akan penulis terapkan adalah Ritme, *Pacing*, dan *Timing*, dibantu dengan beberapa teknik pendukung seperti *cross-cutting*, *parallel editing* dan *multiple exposure*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membentuk *dramatic irony* melalui proses *editing*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membatasi laporan ini pada *scene* toko (*scene* 5), ruang makan (*scene* 7) dan kuburan (*scene* 9) dalam film pendek *Wa Teng* dan penerapan *event rhythm*, *pacing* dan *timing* untuk membangun *dramatic irony*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membangun *dramatic irony* dengan *editing* dalam film pendek *Wa Teng*.

UMMN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ironi

Menurut Allen (2007), ironi adalah alat untuk mendiskripsikan kenyataan dari kesalahan dan mempertahankan konsistensi dari tekstur dunia fiksi. Narator akan mengarahkan pembaca ke arti yang sebenarnya. Kenyataan tersebut diarahkan melalui sebuah cerita yang berkebalikan dengan arti yang sebenarnya dan tersembunyi dari kebohongan yang muncul (hlm.8).

2.2. Ironi dalam film

Dalam literatur teori drama menurut Pfister (seperti dikutip Tan, 1995), *dramatic irony* timbul dari perbedaan pengetahuan. Informasi yang menuntun maupun kesenjangan informasi adalah ukuran dari pengetahuan yang penonton miliki dari situasi dalam perbandingan dengan karakter. *Dramatic irony* adalah komponen penting dari drama dan sering terjadi pada film – film tragedi. Keironisan akan semakin kompleks ketika memuat hubungan antara penonton dan gagasan, perasaan dengan pembuat cerita (hlm. 187).

Ketika membuat film *dramatic irony*, *editing* akan memperlihatkan dunia fiksional yang digarisbawahi oleh karakter utama untuk menunjukkan secara langsung perspektif dan tingkat keironisan. *Cutting* akan memberikan kita gambaran ironis melalui sudut pandang karakter. Gambaran tersebut akan membuat banyak sekali arti. Berbagai macam teknik *editing* seperti *crosscutting*, *intercutting*, dan *parallel editing*, dan semua macam teknik akan berguna untuk

membangun *dramatic irony*. Teknik – teknik tersebut juga sudah lama diterapkan untuk efek seperti ini (MacDowell, 2016. Hlm 117).

Fairservice (2001) juga mengatakan bahwa pemotongan pada gambar *wide* menjelang aksi akan memberikan titik berat dari struktur situasi ironi. Sebagai contoh, potongan gambar *close-up* seseorang yang sedang duduk dan akan segera berdiri dan *cut* selanjutnya adalah potongan gambar dengan *frame* yang lebih luas sehingga pergerakan aksi dari karakter akan kelihatan (hlm.159).

2.3. *Dissolve*

Menurut Fielding (2013), teknik *Dissolve* dibuat dengan menyatukan *fade-in* dari gambar yang akan datang dengan *fade-out* dari gambar sebelumnya. Ketika gambar awal masih utuh, kemudian secara perlahan memudar diiringi munculnya gambar berikutnya (hlm. 232).

Dissolve, sebuah transisi dimana satu gambar *fade-out* bersamaan dengan gambar lain *fade-in*. Baik gambar yang akan keluar maupun yang akan masuk akan terlihat di layer secara serentak. Secara umum panjang *dissolve* biasanya selama 2 detik. Hal ini bisa dapat lebih lama dan lebih cepat berdasarkan efek yang ingin ditimbulkan. Dalam pembuatan film yang masih tradisional, *dissolve* datang untuk memberikan teknik yang menunjukkan lompatan adegan yang berbeda, dari satu tempat ke tempat lain untuk menunjukkan bagian dari waktu ke adegan berikutnya, atau lorong waktu dari adegan itu sendiri. Ini karena potongan dipotong untuk memberikan efek *continuity* atau untuk *crosscutting* untuk *action* yang bersamaan atau sama (Beaver, 2007. Hlm. 75).

2.4. *Matchcut*

Matchcut adalah salah satu *cut* yang paling berpengaruh untuk editor pakai. Menurut Chandler (2009), *Matchcut* akan menambah daya ketika cerita berjalan secara halus, dan mempertahankan kontinuitas. Ia juga mengatakan ini berguna untuk memberikan hubungan fisik untuk karakter, properti, background, dll, dan tentunya jalannya narasi dari aksi yang ada pada gambar. Teknik pemotongan ini menimbulkan kesan dalam cerita dan karakter. *Match cutting* membuat potongan gambar menjadi sangat halus sehingga penonton tidak mengetahui potongan tersebut. Ketika potongan gambar tidak tepat dan kontinuitas terpecah, penonton akan kehilangan ketertarikan dalam adegan (hlm. 25).

2.5. *Crosscutting*

Menurut Beaver (2007), *crosscutting* adalah *cutting* di antara 2 atau lebih dari gambar yang memiliki aksi sama atau segaris. *Crosscutting* biasanya digunakan untuk tujuan memperlihatkan secara serentak peristiwa yang terjadi, atau untuk konstruksi secara tematik. Baik diaplikasikan di film drama atau film dengan tipe lain, *crosscutting* menyiratkan bahwa editor membolak-balikkan gambar dari film.

Dalam pemotongan secara menyilang sebuah adegan, karakter - karakter yang ditampilkan saling berhubungan dan mungkin saling berinteraksi. Sebagai contoh, Polisi yang memburu pencuri atau pemadam kebakaran yang berlari ke orang - orang yang terjebak di gedung yang terbakar. Sering bagian klimaks sebuah film menggunakan *crosscutting*, teknik ini membawa karakter ke sebuah

situasi secara bersamaan. Biasanya untuk meningkatkan kesan *dramatic pace* dan meningkatkan konflik (Chandler, 2009. Hlm. 67).

2.6. Pacing

Pace, teknik *editing* yang sangat penting untuk membangun *scene* secara dramatis dan secara klimaks (Dancyger, 2011). *Pace* akan terbentuk bila peletakan dan perubahan dari *pace* ini tepat dan dapat membangun *mood* yang ingin disampaikan dari *scene* tersebut. Ia juga mengatakan “ritme dari film terlihat lebih individual dan intuitif” (hlm. 193). Reisz dan Millar (Seperti dikutip Pearlman, 2009), posisi *pace* dalam ritme adalah atribut dari *timing*.

Menurut Pearlman (2009), *Pacing* adalah suatu pengalaman yang dirasakan berasal dari rata – rata dan banyaknya gerakan pada sebuah *shot* dan banyaknya pergerakan yang berasal dari beberapa *shot* yang telah diedit menjadi satu. *Pacing* adalah alat untuk membentuk ritme berdasarkan *pace* pada film. *Pacing* juga merupakan manipulasi daritujuan untuk membentuk sensasi yang akan dirasakan penonton, cepat dan lambatnya. Kata *pacing* sendiri sama dengan kata *timing* yang merujuk pada tiga tahapan operasi: *rate of cutting, the rate or concentration of movement or change in shots and sequences, and the rate of movement or events over the course of the whole film* (hlm. 47).

2.6.1. Rate of Cutting

Pacing merujuk pada timbulnya kecepatan pada *cut – cut* yang dibuat, seberapa sering perdetik permenit atau jam. Ini bukan sebutan lain dari durasi *shot* walaupun dua sebutan itu memang mirip. *Pacing* dapat secara mudah terlihat

ketika *cutting* tepat dan sesuai pola. Walaupun *padding* dinilai dari *cut* yang dipotong, juga dari faktor ritme film ketika tidak terpolakan dengan desain yang tepat. Contoh, *cutting* biasanya digunakan di adegan percakapan dan mungkin membuat hasil semakin sempurna. Kita tidak melihat durasi dari *shot* secara langsung, tetapi konten dari pergerakan dari *shot* ke *shot* dan *cutting* yang tepat, membuat *pace* semakin terasa cepat dengan pergerakan yang utuh secara total (Pearlman, 2009. Hlm 48).

2.6.2. Rate of Change or Movement Within a Shot

Pacing bukan saja berarti nilai dari *cut* yang terjadi, itu juga berhubungan dengan jukstaposisi dari tingkat pergerakan atau pergantian *shot*. Jika pergantian *shot* cepat, misal 5 detik *shot* yang berisi “pintu terbuka – vas bunga jatuh – orang berteriak – dan pencuri keluar” lalu *shot* tersebut diposisikan dengan 5 detik *shot* yang berisi “pencuri terpojok – pencuri menyerang polisi – pencuri digigit anjing dan melompat ke dinding”, maka *pacing* dari sekuen tersebut akan terasa sangat cepat, meskipun melalui *cut* yang secara relatif jarang. Jika editor memilih untuk memunculkan setiap dari *event* melalui *shot* tersendiri, maka membuat sebuah *cut* setiap 3 detik dari pada 1 *cut* dalam 10 detik, dapat membuat tingkat perubahan menurun. Editor dapat mempercepat tingkatan *cutting*, tetapi efek keseluruhannya dapat memperlambat *pacing* (Pearlman, 2009. hlm. 48-49)

2.6.3. Rate of Overall Change

Selain dari kedua di atas *pacing* juga merefer ke pergerakan total di film. *Pacing* film mungkin dinilai dari peristiwa pergerakan di dalam film atau dari pergerakan

dari gambar dan emosi yang jelas di film. Berikut contoh membuat langsung cepat melalui aspek dari konsentrasi tinggi pergerakan keseluruhan film :

1. Film dengan banyak macam *shot* dan pergerakan yang tidak biasa pada karakter dan menyinggung hubungan yang kompleks, memiliki konsentrasi yang tinggi dalam kecepatan pergerakan dalam visual dan emosi, yang membuat sensasi menjadi *pacing* yang cepat.
2. Film dengan dialog yang cepat biasanya memiliki *cut – cut* yang berbeda – beda dengan tidak banyak menggunakan pergerakan kamera. Tetapi cepatnya pergantian *event* atau pergantian karakter masih bias dipertimbangkan menggunakan *pacing* yang cepat.
3. Film dengan banyak sekali *cut*, diatur waktunya untuk memaksimalkan energi dari pergerakan lintasan *editing* dan tabrakan antar *shot*. Tetapi pada dasarnya dengan tidak menggunakan perpindahan *event* atau perubahan emosi/*mood*, mungkin juga dapat dipertimbangkan menggunakan *pacing* yang cepat.

Secara umum, 3 kegunaan kata *pacing* berinteraksi dengan satu sama lain untuk menentukan *pace* sebuah film. *Pacing* sangat penting, khususnya untuk membuat sensasi dari waktu, tetapi ritme juga memiliki metode untuk membentuk waktu, energi dan pergerakan yang sesuai (Pearlman, 2009. hlm.50).

2.7. *Rhythm*

Rhythm, secara umum terlihat sangat intuitif. Ketika film menggunakan ritme yang tepat akan membuat *editing* sempurna. Dengan ritme kita akan secara total menyatu dengan tokoh dan karakter dalam film (Dancyger, 2011). Ia juga mengatakan empat kunci untuk mengkonstruksi secara efektif sebuah *sequence*: Identifikasi, perangsangan, konflik dan intensifikasi (hlm. 232).

Menurut Zettl (seperti dikutip Pearlman, 2009) pengertian *rhythm* adalah *flow* dari *scene* dan *sequence* tertentu yang saling bersambungan menurut struktur waktu dan *beat*. Menurutnya ada 3 dunia fisik yang memberikan pengalaman *rhythmic* secara fisik. Pergerakan bintang, putaran kehidupan dari pertumbuhan bunga dan waktu adalah contoh dari segala dunia ritme. Manusia juga merasakan pengalaman ritme seperti hidup/mati, berlari/berdiri dan bernapas. Masing - masing dari itu semua membantu kita untuk bereksperimen mengenai ritme dan memberikan intuisi kreatif bagi seorang editor.

Film dapat merekam waktu dan tanda yang menyalurkannya melalui perasaan. Ritme di film terpancar dari objek yang dapat terekam dalam *frame*. Dengan cara yang sama dapat mengetahui pergerakan dari waktu dan *flow* dan bagaimana cara membuatnya dalam *shot*. Pada akhirnya, tugas seorang editor untuk menentukan ritme dan lokasi ritme yang akan digunakan dan diterapkan pada materi yang akan diedit.

Seperti yang dikatakan Eisenstein (dikutip dari Pearlman, 2009) ketika menunjukkan dua *shot* bersamaan akan membuat arti dan ritme baru. Kreasi ini

dapat menjadi inovasi dalam persepsi *editing* ritme menurut editor maupun penonton.

Editor juga dapat memberikan nafas bagi film melalui ritme. Dibeberapa *live performance*, penonton lebih sering mensinkronkan nafas dari karakter pada gambar. Pola nafas ini berbicara melalui pemikiran dan perasan yang diciptakan oleh perfoma dari aktor. Di dalam film, editor mengatur ritme dan akan membuat sebuah nafas untuk film. Editor harus dapat merasakan yang akan dirasakan oleh penonton dan dapat membuat sebuah drama melalui ritme.

Untuk menghasilkan ritme yang mendalam pada proses *editing*, editor membutuhkan intuisi untuk menentukan ritme yang tepat. Arti dasar intuisi dapat didefinisikan sebagai pembentukan proses informasi yang terdiri dari unsur kognitif dan afektif dan hasilnya diketahui secara langsung tanpa menggunakan penalaran secara sadar (Pearlman, 2009. hlm 23).

Menurut Pearlman (2009), ada tiga jenis ritme. *Physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythm*. *Physical rhythm* berfungsi untuk membentuk empati kinestetik. *Emotional rhythm* dibentuk untuk membangun emosional dari penonton. *Event rhythm* merupakan ritme yang menghubungkan visual dan suara, serta pergerakan emosi untuk memberikan informasi kepada penonton (Pearlman, 2009, hlm.87).

2.7.1. *Expanding time*

Expanding time (Chandler, 2009) adalah teknik *editing* untuk memperpanjang waktu. Editor akan memanjangkan durasi untuk beberapa keperluan. Contohnya,

mereka memanjangkan durasi untuk memperlihatkan dua orang sedang saling memermalukan atau bertengkar, untuk memanjangkan momen yang ingin diperlihatkan. Momen yang telah dipanjangkan ini akan mengajak penonton untuk lebih merasakan secara penuh tentang emosi dan apa yang sedang terjadi. Durasi dapat diperpanjang oleh editor dengan banyak cara, seperti memotong dari sudut – sudut gambar yang lain, dan memotong dengan ritme pelan ataupun sedang (hlm.117).

2.7.2. Subjective time

Menurut Chandler (2009), *Subjective time* atau teknik pemotongan untuk memperlihatkan pengalaman dalam segi waktu dari sudut pandang karakter. Ia juga mengatakan bahwa film sering dikatakan seni yang paling menirukan pikiran manusia. Baik pikiran maupun film dapat diperlihatkan melalui perasaan. Mengedit dari sudut pandang seseorang mempersilahkan film melewati dan masuk dalam kehidupan kita (hlm. 122).

2.8. Timing

Timing salah satu atribut dari ritme yang menentukan editor kapan untuk memotong dan menambahkan *shot*. Ada beberapa aspek dari *timing* untuk di ketahui ketika mendiskusikan ritme di film *editing* (Pearlman, 2009): Memilih *frame*, Memilih durasi dan memilih peletakan *shot – shot* tersebut.

Memilih *frame*, ketika kita memilih *frame* mana yang akan dipotong kita membutuhkan *timing*. Itu membuat sebuah hubungan antara *frame* ke *frame* yang lain. *Timing* adalah salah satu cara untuk membatasi pergerakan *shot* dengan cara memilih *frame* yang tepat dan bagai mana untuk memulai dan mengakhiri *shot*

tersebut. Contoh, jika editor menkonstruksi percakapan di *shot-reverse shot*, dan ada *shot* yang melihatkan seseorang lelaki yang sedang melihat kedepan dan tersenyum, diikuti dengan *shot* seorang perempuan melihat kearah sebaliknya, editor seharusnya memilih untuk memotong *frame* sebelum seseorang laki laki tersebut tersenyum. Dalam kasus ini *scene* tersebut akan terlihat seperti “Seorang pria melihat ke arah depan, dan seorang wanita melihat arah sebaliknya.” (Pearlman, 2009. hlm 44).

Memilih durasi, *timing* biasanya berhubungan dengan durasi dan panjang dari waktu sebuah *shot* ditampilkan. Ini adalah aspek ketika ritme dari film dinilai saat seseorang mengatakan sebuah *shot* terasa terlalu panjang atau pendek. Mempertahankan sebuah *shot* dengan waktu lama atau untuk membuat terasa lama adalah fungsi – fungsi dari *timing*. Memilih durasi berbeda dari memilih *frame* yang tepat pada sebuah *cut*, walaupun sebuah *shot* mungkin berubah arti dengan mempertahankan atau menghapus sebuah *frame*, perubahan durasi ini akan tidak terasa terlalu terpengaruh. *Shot* sepanjang 10 detik akan terasa lama jika diposisikan berdampingan dengan *shot* sepanjang 1 detik (Pearlman, 2009. hlm 45).

Penempatan dalam sebuah *shot*, keputusan untuk meletakkan dimana *shot* secara tepat juga dikatakan sebagai *timing*. Perasaan dari *timing* merujuk pada “dimana” sama seperti “kapan” untuk memperlihatkan *punch line* atau kejutan. Tidak terlalu terkait dengan durasi dan *frame* yang tepat, membentuk ritme lebih luas dalam menentukan *emphasis*. “Kapan” sama seperti “dimana” juga cara untuk menempatkan penekanan dengan repetisi. Jika seorang editor memiliki

standar meliputi *scene*, editor akan dapat menggunakan pola dari repetisi *shot* yang distruktur secara ekspresif (Pearlman, 2009. hlm 46).

