



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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Editor

Menurut Prasetyadi (2009), anggota tim dalam membuat film yaitu ada sutradara, produser, penulis skenario, desainer karakter dan properti, pembuat *storyboard*, pembuat musik, koreografer, kameramen dan editor. Prasetyadi mengatakan tugas editor film adalah menyatukan semua proses produksi dari awal sampai akhir sehingga film benar-benar bisa dinikmati (hlm. 27). Hal ini membuktikan bahwa editor memiliki peran penting dalam kru karena merupakan salah satu orang yang memberikan sentuhan akhir kepada proses pembuatan film sebelum akhirnya siap ditayangkan.

2.1.1. Tugas dan Tanggung Jawab Editor

Menurut Karsito (2008), tugas editor tidak semata-mata teknis saja, namun harus bisa mengantarkan hasil proses kreatif film menjadi sebuah karya yang utuh. Editor harus bisa menjadi teman subjektif dengan sutradara dan memberi pertimbangan serta pertimbangan kreatif kepada sutradara. Karena itulah editor harus menyamakan visi dan misinya dengan sutradara agar mengerti maksud dan tujuan dari sutradara. Namun, editor juga harus bisa memberlakukan materi film sebagai bahan komunikasi, bukan sebagai karya sutradara. Karena menurut Karsito, dengan begitu editor akan lebih leluasa dalam mengolah materi. Selain itu, editor juga harus membaca naskah agar memahami babak-babak tertentu yang menjadi bagian penting dalam sebuah adegan (hlm. 64).

2.1.2. Editing

Menurut Thompson (2009) dalam bukunya yaitu *Grammar of the Edit, Editing* adalah proses mengorganisir, menyunting, menyeleksi, dan menggabungkan gambar dan suara dalam bentuk *footage* yang diambil pada waktu produksi. Hasil dari proses *editing* tersebut harus sesuai dengan visi yang sudah ditetapkan (hlm. 1). Secara sederhana, editor bertugas dalam pemotongan film yang bertujuan untuk memberikan *mood* sesuai dengan cerita yang telah dibuat. *Mood* tersebut salah satunya dibentuk dari teknik *editing* yang digunakan pada saat proses *editing* berlangsung.

2.1.3. Teknis Editing

Menurut Dermawan (2009), Teknis dari proses *editing* meliputi penggabungan suara dengan gambar, pemberian lagu atau *sound effect* pada film dan pemotongan gambar (hlm. 48). Kemudian dilengkapi oleh Dancyger (2011) dalam bukunya yaitu *The Technique of Film and Video Editing*, mengatakan bahwa dalam proses pemotongan gambar ada 2 pengelompokan teknik *cutting* yaitu *cutting* yang dipakai untuk membentuk *imagined reality* dan *cutting* yang mengikuti prinsip *screen direction* yang mendukung realisme film. Salah satu teknik *cutting* yang mendukung realisme film adalah teknik *cutting match cut*.

2.2. Realisme

Menurut Bazin (2011), realisme secara sederhana didalam sinematografi adalah melihat dunia karya sang pencipta secara nyata menggunakan kamera. Bazin berargumen bahwa manusia mempunyai mimpi untuk melihat dunia secara nyata diabadikan dalam bentuk karya seni. Bazin menyebut keadaan itu dengan sebutan “*mummy complex*”, yaitu keinginan manusia untuk mengabadikan momen dengan memberikannya wujud berupa gambar (hlm. 4). Beberapa contoh realisme adalah neorealisme, *french new wave*, dan *classic Hollywood realism*.

2.2.1. Prinsip-Prinsip *Editing* dalam Realisme

Seperti yang dibicarakan di bab sebelumnya, bahwa realisme itu dapat dibagi jadi beberapa bagian dan masing-masing mempunyai prinsip-prinsip *editing* yang berbeda. *Editing* ini juga yang akan menjadi salah satu pembeda dalam beberapa jenis realisme dengan satu sama lain. Seperti yang dikutip dari perkataan Bazin (2011) bahwa fondasi dari seni dalam film adalah *editing* (hlm. 7).

Dalam neorealisme, Bazin (2011) sangat mementingkan realisme yang senyata mungkin. Film-film yang tergabung dari kategori realisme lebih mementingkan *mise an scene* daripada *editing*. Karena Bazin menolak film dimanipulasi dengan teknik *cutting* dan lebih suka mempresentasikan film senyata mungkin. Sehingga film-film dalam neorealisme banyak mengambil gambar *long take* agar film sehingga penonton yang akan menginterpretasikan sendiri makna dari film tersebut, ketimbang disuapi oleh sutradara dengan bantuan teknik *cutting*.

Kemudian dalam *French new wave*, Marie (2007) dalam bukunya mengatakan bahwa *editing* dalam *French new wave* lebih mengarah ke teknik *editing montage* dan *discontinued editing* (hlm. 94). Teknik *editing* ini akan mengambil perhatian penonton dan mengingatkan mereka bahwa mereka sedang menonton film. Karena *French new wave* ini adalah salah satu gerakan pada tahun 1960 di Perancis yang mengkritik teknik sinematografi yang tradisional.

Akhirnya yang akan penulis pakai sebagai dasar dalam film “Antara Aku, Bapak, dan Papa” adalah prinsip-prinsip *editing* dalam *classic Hollywood realism*. Dalam *classic Hollywood realism*, Bordwell (2005) mengatakan bahwa *continuity editing* adalah teknik yang menjadi peraturan dalam pembuatan film di *Hollywood* (hlm. 58). Secara ideal, *continuity editing* akan membuat penonton berada di posisi ideal sebagai orang ketiga dalam film. Sehingga penonton seakan-akan terlibat dalam film dan melihat kejadian-kejadian dalam film lewat jendela yaitu layar kaca itu sendiri namun secara objektif (hlm. 56). Bazin juga mengatakan bahwa premis dari *continuity editing* adalah efek dari *cutting* akan membuat *scene* menjadi lebih dramatis atau *physiological*. *Classic Hollywood realism* mempresentasikan kenyataan dengan kuat dengan seakan-akan menghadirkan penonton didalam film, diberikan posisi yang ideal dalam melihat sebuah kejadian dari sebuah *frame*, sehingga momen itu akan menjadi lebih dramatis. Hal ini sejalan dengan prinsip 180 derajat dalam film, dimana ada garis imajiner yang memisahkan antara penonton dan film sehingga film bisa dibuat lebih dramatis sambil membatasi penonton dalam interpretasinya sendiri. Dan yang terakhir, dalam *continuity editing*, ada beberapa

teknik *cutting* yang dipakai dan salah satunya yang sering kita jumpai dalam *classic Hollywood realism* adalah teknik *cutting match cut*.

2.2.1.1. *Match cut*

Menurut Dancyger (2011) dalam bukunya yaitu *The Technique of Film and Video Editing*, *match cut* adalah teknik *cutting* dimana akhir dari satu *shot* secara visual dan logika cocok dengan awalan *shot* selanjutnya (hlm. 440). *Match cut* dipakai untuk mempertahankan *continuity* dan membuat sebuah *scene* seakan-akan menjadi satu *shot* yang mengalir. Indikasi penanda *match cut* dipakai dalam *editing* adalah *visual continuity*, kepentingan *shot*, dan kemiripan sudut atau arah *shot* (hlm. 373). Misalnya pada *shot* pertama adalah *long shot* karakter sedang berbicara, dilanjutkan dengan *shot close up* karakter masih tetap berbicara.

Dari *long shot* menuju *close up*, dari jauh kemudian dekat, kedua hal itu digunakan untuk menunjukkan emosi karakter. Kemudian kedua *shot* itu digabungkan dengan tepat sehingga kedekatan dengan penonton dapat tercipta. Karena itu dengan pemakaian *match cut*, penonton akan langsung masuk kedalam *scene* dengan instan dan dapat dengan mudah merasakan yang dirasakan oleh karakter dalam *scene* tersebut sehingga menimbulkan kedekatan dengan penonton (hlm. 5). Selain itu, Dancyger juga menambahkan bahwa *match cut* adalah teknik yang mengikuti logika sinematografi dan mendukung realisme dalam film (hlm. 233).

Penggunaan *match cut* sendiri ada beragam. Menurut Robbe (2008) dalam bukunya yaitu *Techniques of the Film Masters*, *match cut* dipakai sebagai *editing*

continuity dimana *cutting* terlihat sangat mulus dimata penonton. Saat *cutting* terlihat sangat mulus dimata penonton, *editing* pada film akan semakin samar. Hal ini sesuai dengan realitas yang disebut dengan *seamless reality*, atau sebuah ilusi dari realitas. Karena pada dasarnya film itu adalah ilusi, namun dibuat sedekat mungkin dengan realitas dengan bantuan teknik *editing*.

Selain itu *match cut* juga dapat dibagi menjadi 3 macam. Yang pertama adalah *graphic match cut*, yang biasa digunakan sebagai transisi antar *scene* ke waktu yang berbeda. Contohnya seperti yang Spielberg pakai dalam filmnya yaitu *Indiana Jones and the Last Crusade*, Spielberg memakai *match cut* untuk memperlihatkan *sequence* Jones dari kecil sampai dewasa. Sehingga dapat dikatakan fungsi *match cut* itu bisa beragam, semuanya tergantung oleh editor dalam proses kreatifnya sehingga pemakaian *match cut* tersebut dapat sejalan sesuai visi dan misi filmnya. Yang kedua adalah *match cut* secara suara. Kemudian yang terakhir adalah *matching on action*.

2.2.1.2. *Matching on action*

Menurut Tuminello (2005) dalam bukunya yang berjudul *Exploring Storyboard*, *Matching on action* adalah jenis teknik *editing match cut* yang membuat ilusi seakan-akan *action* terus berjalan padahal perpindahan kamera sudah terjadi berkali-kali. Untuk menerapkan *matching on action*, maka *action* dari akhir *shot* sebelumnya harus dicocokkan dengan *action* dari awal *shot* setelahnya. Kemudian *cutting* hanya dilakukan pada saat penonton sudah mengerti informasi yang ingin disampaikan secara visual pada *action* di *shot* tersebut.

Matching on action dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

a. *Eyeline match*

Contohnya adalah *shot* pertama menunjukkan karakter melihat pada suatu benda, kemudian pada *shot* selanjutnya adalah benda tersebut.

b. *Match on movement*

Contohnya adalah pergerakan pada *shot* pertama mempunyai arah dan kecepatan tersendiri, kemudian pada *shot* selanjutnya pergerakan tersebut disamakan arah dan kecepatannya.

c. *Match on action*

Contohnya adalah *action* yang dilakukan pada karakter di *shot* pertama diselesaikan pada *shot* berikutnya

d. *Match on axis*

Contohnya adalah 2 *shot* yang sama namun *shot* kedua ditampilkan lebih dekat atau jauh daripada *shot* 1.

UMMN