



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 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ritme dan aspek pendukungnya

Block (2008) mengatakan bahwa ritme dapat diartikan sebagai suatu hal yang terbentuk dari repetisi atau pengulangan akan sesuatu (hlm. 198). Menurutnya, contoh yang paling sederhana adalah *metronome* yang membentuk ritme dengan menghasilkan pengulangan suara yang bergantian dengan keheningan sesaat. Dalam film *Saudade*, ritme itu sendiri berfungsi untuk menciptakan tempo dalam *scene* film tersebut.

Dalam konteks *editing* dalam film, ritme merupakan salah satu hal terpenting yang perlu dipertanggungjawabkan oleh editor (Rosenberg, 2011, hlm. 9). Menurut Pearlman (2009), banyak editor yang sulit menjelaskan cara-cara dalam pembentukan ritme dalam sebuah film (hlm. 1). Banyak yang mengatakan bahwa ritme didapat dari sebuah intuisi semata. Menurut Pearlman intuisi yang dimaksud sangat berbeda dari definisi insting yang sudah ada sejak manusia dilahirkan. Menurutnya intuisi itu didapat dari berbagai aspek seperti jam terbang editor yang menentukan keahlian dalam mengedit, *refrensi editing* dalam beberapa film, *sensitive* serta kreativitas editor turut mempengaruhi kepekaanya dalam menyusun serta membentuk sebuah ritme. Dalam pementukan ritme dibagi dalam tiga aspek penting yaitu *timing*, *pacing*, dan *trajectory Phrasing*. Menurut Pearlman (2009), saat membahas tentang ritme sebuah film, definisi ritme itu sendiri kurang dapat dimengerti dengan baik sehingga terkadang malah dianggap sama dengan istilah *timing* dan *pacing*.

Padahal menurut Pearlman, sebenarnya *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing* lebih berupa “alat bantu” yang digunakan editor dalam membentuk ritme sebuah film (hlm. 43).

2.2. Timing

Bagi Pearlman (2009), *timing* dapat didefinisikan secara langsung berupa salah satu aspek dalam pembentukan ritme yang bertujuan untuk memperjelas editor dalam melakukan *cutting* (hlm. 44). Ia membagi *timing* menjadi tiga tahap, yaitu memilih *frame*, menentukan durasi, dan menentukan peletakan *shots* yang dipilih. Menurut Pearlman (2009) dibutuhkan kepekaan dalam pemilihan antar *shot* dimana antar *shot* memiliki hubungan yang dapat menentukan sebuah ritme (hlm. 44). Penentuan durasi juga sangat penting, pengaturan berapa lama *shot* tersebut bertahan hingga diganti dengan *shot* yang lain. Yang terakhir peletakan *shot* harus tepat sehingga ritme dapat terjaga. Selain Pearlman, Dmytryk (2010) juga mengungkapkan lebih jauh bahwa setiap rangkaian *shots* memiliki tujuannya masing-masing, sehingga *timing* yang terlalu cepat atau terlalu lambat akan membuat penonton bosan ataupun bingung (hlm. 72).

2.3. Pacing

Pacing membahas tentang seberapa banyak gerakan yang ditampilkan dalam sebuah rangkaian *shots* dalam durasi tertentu (Rosenberg, 2011, hlm. 155).

Menurutnya *pacing* yang baik adalah pada saat pemotongan setiap terjadi gerakan dalam sebuah film. Menurut Pearlman (2009) *pacing* bertujuan untuk pemberian sensasi cepat atau lambat dalam ritme sebuah film (hlm. 47).

2.4. Trajectory Phrasing

Berbeda dengan halnya *timing* dan *pacing* yang berkaitan tentang waktu. Menurut Pearlman (2009) ada aspek lain lagi yang sebenarnya berperan besar dalam penentuan ritme yang

dinamakan *trajectory phrasing* (hlm. 43) Secara definisi, ia menjabarkan *trajectory* berarti lintasan, sementara *phrasing* berarti ungkapan. Jika didefinisikan dalam konteks ritme ini, bagi Pearlman, aspek *trajectory phrasing* berarti merangkai berbagai *shots* dalam sebuah film dengan memperhatikan energi yang berjalan di dalamnya (hlm. 52).

Sebelum lebih jauh, dalam mendefinisikan kata “energi” sendiri, Pearlman sedikit mengutip ide dari Rudolf Laban dan Irmgard Bartenieff tentang tujuan di balik setiap gerakan (hlm. 53). Ia memberi contoh dalam sebuah pukulan, bisa terkandung makna yang berbeda-beda. Menurutnya, pukulan bisa berarti kemarahan atau kekerasan, tapi bisa juga berupa candaan jika dilihat dari konteks permainan. Sedikit berbeda dengan Pearlman, Rosenberg (2011) mendefinisikan “energi” sebagai sebuah hal yang melibatkan emosi dari aktor di dalam *footages* (hlm. 155).

Menurut Pearlman (2009), penerapan *trajectory phrasing* dalam ritme film sebenarnya tidak hanya dilakukan oleh editor saja (hlm. 54). Menurutnya, jika diperhatikan lebih dalam lagi, hal ini juga ada pada tugas sutradara, koreografer, atau bahkan aktornya sendiri. Hanya saja, bagi sutradara, *trajectory phrasing* diterapkan melalui pengarahan aktor pada saat proses produksi atau pengambilan gambar saja, sementara bagi editor, penerapan *trajectory phrasing* harus dilihat dari kombinasi banyak *footages* yang dipilih secara keseluruhan (hlm. 55).

2.5. Ritme dan Transisi

Sebuah ritme yang sudah dibangun, harus diikat dan dijaga menggunakan transisi yang sesuai agar kesinambungan film tetap terjaga tanpa adanya kebingungan, celah pemikiran, atau bahkan persepsi yang salah (Rosenberg, 2011, hlm. 159). Menurut Rosenberg, transisi yang bagus harus dapat membawa penonton ke dalam suasana dalam adegan, menjelaskan waktu dan tempat terjadinya adegan, dan juga memberi petunjuk menuju adegan selanjutnya.