



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. Film Pendek dan Editor

Film pada umumnya terdapat beberapa jenis, ada fiksi, dokumenter, eksperimental. Secara durasi film juga dibagi menjadi film pendek dan film panjang. Film pendek sendiri pada umumnya berdurasi kurang dari 50 menit. Menurut Cooper (2005) Struktur cerita pada film pendek lebih sederhana dan bebas sehingga dapat di eksplorasi. Kesederhanaan terlihat pada jumlah karakter, penyusunan *plot* (hlm. 1).

Tahapan dalam pascaproduksi menjadi salah satu tahapan terpenting dalam memproduksi film, setelah *shooting* telah dilakukan maka akan dilanjutkan dalam tahap *editing* untuk melihat hasil dari *shooting* tersebut. Menurut Bordwell (2010) *Editing* merupakan proses dalam pascaproduksi untuk menyusun dari suatu *shot* dengan shot lainnya, dan dalam proses *editing* seorang *filmmaker* memutuskan bagaimana film tersebut dibentuk secara struktur maupun secara pemilihan *shot* (hlm. 219). Cooper (2005) berpendapat bahwa struktur cerita pada film pendek lebih sederhana dan bebas sehingga dapat diexplorasi. Kesederhanaan terlihat pada jumlah karakter dan penyusunan *plot* (hlm. 1).

Menurut Murch (2005) di dalam proses *editing* tidak hanya sekedar memotong dan menyusun film, *editing* di dalam film juga termasuk mengambil keputusan pemilihan struktur, warna, dinamika, manipulasi waktu dan sebagainya. Selain memotong bagian yang kurang pas di dalam film, seorang editor juga

berhak untuk menyaring bagian dari film, ada bagian baik yang terdapat di dalam suatu shot tetapi tidak dapat digunakan. Peranan seorang editor adalah membentuk struktur film yang baik dengan bagian-bagian yang memang editor rasa sudah pas (hlm 10-11).

Murch juga menambahkan seorang *director* membangun film dalam bentuk ide dan direalisasikan oleh editor. Dalam proses *editing* seorang editor memiliki batas untuk mencapai ide yang dimaksud oleh seorang *director*. Apabila ide yang dibentuk oleh *director* tidak dapat direalisasikan, seorang editor juga dapat membuat alternatif dalam film tersebut. Editor juga dapat membentuk struktur *editing* tersendiri dan memberikan pilihan untuk *director*, sehingga editor yang memberikan ide untuk *director*. Dalam proses *editing*, Murch berpendapat bahwa seorang editor memiliki kedudukan sebagai *director* kedua dan memberikan masukan-masukan untuk *director*. Oleh sebab itu seorang editor dan *director* memiliki hubungan timbal balik dalam menyelesaikan film (hlm 26-27).

Menurut Hockrow (2014) struktur cerita juga akan mempengaruhi *editing* film, oleh sebab dalam pembentukan cerita, seorang editor yang menyusun cerita agar dapat diinformasikan kepada penonton (hlm. 3).

Menurut Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan bahwa dalam paskaproduksi terdapat beberapa tahapan kerja, yakni *review* dan *assembly*, *rough cut*, *fine cut*, *picture lock*, *mastering* (hlm. 7-8).

Chandler (2009) menambahkan bahwa setiap *cut* pada film memiliki makna dan tujuan tersendiri, seorang editor memiliki alasan untuk membentuk potongan tersebut. Potongan dalam film memiliki fungsi emosional yang dapat

mengubah cara memandang suatu karakter (hlm. 2). Chandler juga menambahkan bahwa sebuah potongan reaksi karakter dapat memperlihatkan emosi dari seseorang, dan menunjukkan apa yang sedang mereka pikirkan (hlm. 9).

2.2. *Storytelling*

Untuk mencapai suatu cerita yang baik, biasanya seorang editor juga akan membentuk alternatif lain dari *footage* yang ada, sehingga film tersebut dapat ditonton. Apabila suatu film yang dibuat sesuai dengan naskah dan tidak mencapai hasil yang diinginkan, rekonstruksi dalam ceritapun dapat menjadi alternatif.

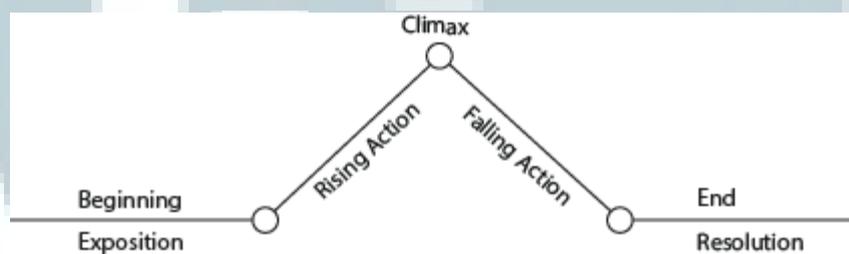
Menurut Hockrow (2014) keputusan dalam *editing* dipengaruhi oleh *plot structure* dari cerita, penyampaian cerita tanpa mengetahui struktur cerita itu dengan baik dapat membuat penonton melihat perspektif yang salah dan penonton mendapatkan informasi yang salah dalam film. Penyampaian informasi yang salah ini juga mengakibatkan penonton akan mengabaikan jalan suatu cerita. Pemahaman struktur cerita ini juga mempengaruhi editor dalam mengambil keputusan teknis, seperti *pacing* dan pemilihan *shot*. Keputusan yang diambil oleh editor dalam memilih *shot* juga memiliki tujuan dan bergantung pada cerita tersebut (hlm. 3-4).

Hockrow menambahkan bahwa editor bekerja sama dengan penonton dalam *storytelling*, dimana seorang *filmmaker* membuat susunan cerita yang baik untuk ditonton dan penonton mengikuti alur cerita yang telah dibuat untuk mendapatkan pengalaman di dalamnya (hlm. 4).

2.2.1. Plot Structure

Dalam pembuatan cerita terdapat fase-fase yang dibentuk oleh seorang penulis naskah. Pada umumnya fase tersebut membuat kreasi baru dalam menyampaikan cerita. Editor biasanya juga akan memahami struktur plot agar cerita tersebut tidak membosankan.

Hockrow menjelaskan di dalam bukunya bagaimana *plot structure* pada umumnya dibuat, yakni dimulai dengan *beginning*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *ending*. Penggambaran tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Grafik *Plot Structure*
(Hockrow, R. (2015) *Out of Order: The Storytelling*)

Dalam *editing*, seorang editor akan banyak melibatkan teknik *storytelling*, yakni penulisan naskah. Dalam pembentukan *storytelling* ini, seorang editor menggabungkan "*puzzles*" yang ada dan membentuk suatu bagian yang lebih baik. Tugas editor adalah membuat *plotting point* yang telah dibentuk dapat tersampaikan dan dapat dirasakan penonton (hlm. 2-28).

2.2.2. Pengenalan Karakter

Menurut Hockrow (2014) karakter merupakan elemen terpenting dalam cerita apapun. Pengenalan karakter dalam film setidaknya harus dilakukan pada awal

film, dan penonton harus mempunyai pendapat mereka sendiri mengenai karakter tersebut setelah karakter tersebut diperkenalkan pada awal *scene* (hlm. 17).

2.2.3. Pengenalan Tempat dan *Mood*

Hockrow menambahkan pengenalan tempat dan mood juga membantu penonton untuk mengetahui apa yang terjadi dalam film tersebut, agar penonton dapat mengenali cerita lebih jauh lagi, pengenalan tempat tidak harus spesifik dimana lokasi tempat itu terjadi, tetapi pengenalan tempat yang dimaksud adalah memperkenalkan penonton dimana kejadian ini berada, seperti di rumah, di jalan raya dan sebagainya. Pengenalan mood juga dibuat agar penonton mengetahui apa yang karakter tersebut rasakan di tempat tersebut, bagaimana karakter tersebut menghadapi lingkungan di sekitarnya (hlm. 20-21).

2.2.4. Pengenalan Konflik

Hockrow juga menambahkan pengenalan konflik menjadi bagian dari struktur cerita dan mewakili seluruh *plot point* pada cerita. Pengenalan konflik ini bertujuan agar penonton tau bagaimana karakter menghadapi masalah tersebut (hlm. 22). Pengenalan konflik ditujukan untuk memberitahukan masalah yang sedang terjadi di dalam film sehingga penonton dapat mengerti masalah yang sedang dihadapi oleh karakter

2.3. Waktu dalam Film

Dalam proses *editing*, *filmmaker* dapat membuat banyak variasi *editing* untuk membentuk ulang film tersebut agar suatu film dapat dibentuk dengan struktur cerita lainnya. Cerita yang menggunakan alur maju mundur dapat menggunakan

teknik penceritaan yang beda di dalamnya, termasuk dalam *editing* untuk membentuk ceritanya.

Bordwell (2010) berpendapat bahwa, *editing* tidak hanya membentuk naratif dalam cerita, tetapi juga dapat membantu *filmmaker* untuk menyusun bentuk baru cerita. Menurut sumber utama di dalam buku Bordwell yakni Eisenstein, ia berpendapat perpindahan tiap *shot* dapat membuat penonton untuk terlibat di dalam film itu. *Discontinuity* dari waktu dan tempat dapat membuat merasakan sensasi yang berbeda dari dalam film. Perpindahan *shot* yang *discontinuity* dapat membawa penonton untuk merasakan emosi dalam gambar tersebut dan *discontinuity* dapat menjadi komunikasi untuk *filmmaker* dan penonton (hlm. 261).

Murch (2005) berpendapat film tidak lagi terpaut dengan ruang dan waktu (hlm. 6). Pada film, pembentukan perbedaan waktu sendiri harus diperlihatkan, walaupun tidak secara langsung kepada penonton, cara memperlihatkan ruang dan waktu pada film dapat dilakukan dengan beberapa teknik seperti *color grading*, *rhythms*, *pacing* dan *timing*.

Dalam teknik penulisan naskah film, terdapat 2 teknik untuk menceritakan cerita, yakni *non-linear storytelling* dan *linear storytelling*. *Non-linear storytelling* sama sekali tidak berhubungan dengan *non-linear editing*. Dimana *non-linear editing* merupakan teknik untuk melakukan *editing* dan tetap bisa menggunakan urutan yang sesuai naskah, sedangkan *non-linear storytelling* adalah bagaimana urutan cara *filmmaker* menyampaikan cerita yang ingin disampaikan.

Hockrow (2014) berpendapat bahwa cerita tidak harus sesuai dengan naskah ataupun berurutan untuk dibentuk. Cerita *nonlinear* dibutuhkan untuk menjelaskan bagian cerita yang tidak terdapat dalam bagian lainnya. Hockrow juga menambahkan bahwa cerita yang menggunakan 2 waktu yang berbeda dapat menjelaskan kronologis dari kejadian tersebut (hlm. 85-86). Chandler (2009) juga berpendapat bahwa penggunaan *Nonlinear* dalam *editing* membuat urutan dalam menceritakan film akan berubah dan tidak sesuai dengan *script*.

2.4. Transitions

Pada *editing*, terdapat penggunaan teknik *transitions* yang digunakan untuk menunjukkan perpindahan kejadian, tempat ataupun waktu. Menurut Thompson dan Bowen, teknik dasar dari *transitions* adalah *cut, dissolve, fade* (hlm. 6).

Menurut Dancyger (2013) *transitions* digunakan untuk melakukan perpindahan waktu atau lokasi, dan *transitions* bekerja sebagai penghubung dalam perpindahan tersebut, agar perpindahan tersebut terlihat bersambung (hlm. 397).

2.4.1. Fade In/Out

Menurut Thompson dan Bowen (2009) penggunaan teknik *fade in* dalam film menunjukkan bagaimana ‘mulai’ dalam suatu cerita tersebut, dimana bagian dari pengenalan karakter (*introduction*) memasuki inti dari cerita. Sedangkan teknik *fade out* menandakan bahwa cerita tersebut sudah ‘selesai’ atau biasanya dalam tahap penceritaan, karakter memasuki babak *end* atau *resolution*. Transisi *fade in/out* juga mendukung perpindahan atau perubahan waktu dalam film (hlm. 86-87).

2.4.2. Dissolve

Menurut Hockrow teknik *dissolve* adalah penggabungan 2 *clip* yang saling menimpa, dimana *clip* pertama menghilang secara perlahan dan *clip* kedua muncul secara perlahan. *Transition* ini sulit dipakai untuk film, dikarenakan diperlukan alasan yang logis dan mendukung untuk menggunakan teknik ini, seperti pada film ‘Wedding Crashers’ penggunaan teknik *transition* digunakan untuk menggambarkan bagaimana kedua karakter saling memikirkan satu sama lain dan jatuh cinta (hlm. 138).

2.5. Cut dan Jenis Cut

Terdapat beberapa teknik *editing* dalam membuat film, seorang editor dapat mengeksplorasi film dan naskah dan menyesuaikan lagi dengan caranya. Terdapat beberapa jenis teknik *editing* yang penulis gunakan dalam film pendek “Last Dinner” dengan tujuan masing-masing.

2.5.1. Pacing dan Timing

Menurut Hockrow *pacing* merupakan alat untuk memvisualisasikan konflik dalam cerita. Dalam cerita, *pacing* dapat menjadi lambat ataupun menjadi cepat, tergantung pada apa yang terjadi dalam *scene* tersebut dan bagaimana keadaan *mood* dalam *scene* tersebut. Penggunaan *pacing* membawa penonton untuk merasakan apa yang terjadi dalam *scene* tersebut. Hockrow menambahkan bahwa *pacing* mempengaruhi penonton secara fisik, dan *pacing* sama halnya dengan *heart rate* manusia, dimana akan terus berubah sesuai dengan emosi pada manusia (hlm. 101-105).

Timing dalam film menurut Hockrow adalah bagaimana *pacing* digunakan dengan tepat agar *pacing* tersebut terasa pas. *Pacing is the timing of cut. Timing* digunakan ketika suatu *shot* dirasa harus diganti, pergantian antar *shot* satu dengan yang lainnya dengan memperhatikan momen yang pas disebut *timing* (hlm. 112-115).

2.5.2. Flashback dan Intercutting

Flashback merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam *editing* untuk membentuk perbedaan waktu dalam cerita. Pembentukan perbedaan waktu di dalamnya juga mempersingkat film tersebut agar penonton tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menyaksikan bagian yang tidak penting dalam film. Menurut Chandler (2009) *flashback* menjadi salah satu teknik untuk menggambarkan memori suatu karakter, dan menggambarkan perasaan serta apa yang dirasakan oleh karakter pada masa lampau. *Flashback* menceritakan ulang ingatan karakter dan memberikan gambaran kejadian yang jelas agar memberikan perspektif baru bagi penonton tersebut. Penggunaan teknik *flashback* dapat menjelaskan situasi dalam masa lampau dan membangun emosi yang kuat bagi karakter, serta membantu karakter untuk melewati situasi yang sulit.

Hockrow berpendapat bahwa teknik *intercutting* digunakan pada 2 bagian cerita yang berbeda. *Intercutting* membawa pandangan baru bagi penonton melalui *scene* lainnya. Penggunaan teknik *intercutting* juga memperjelas kronologis dari cerita agar lebih intens, atau membawa penonton lebih mengerti apa yang karakter ceritakan dibanding membiarkan karakter untuk menjelaskan cerita secara lisan. Hockrow menambahkan penggunaan teknik *intercutting* juga

dapat meningkatkan perasaan yang ada dalam suatu cerita, karena *intercutting* dimanfaatkan untuk mengungkapkan suatu kenyataan yang diberitahu pada akhir cerita (*uncover the biggest reveal*). Penggunaan *intercutting* menggabungkan 2 *scenes* yang berbeda dan menjadi 1 *scene* untuk mencapai suatu *climax* (hlm. 86-91).

2.5.3. J-Cut dan L-Cut

Pada teknik *editing J-cut* dan *L-Cut*, yang membedakan kedua teknik ini adalah audio, dimana J menandakan audio akan mundur terlebih dahulu sedangkan L menandakan audio akan tetap ada dalam film walaupun visual dari audio tersebut sudah berubah. Hockrow berpendapat bahwa penggunaan teknik *J-cut* dan *L-cut* sering digunakan pada drama dan percakapan, terutama pada drama dalam televisi. Penggunaan kedua teknik ini memperkuat percakapan yang sedang berlangsung, dengan penggunaan teknik ini, penonton dapat fokus dengan percakapan yang sedang berlangsung (hlm. 123-124).

2.6. Audio (Dialog)

Dalam film pendek audio juga digunakan untuk memperkuat cerita, fungsi audio dapat memperkuat naratif pada cerita. Menurut Sijll (2005) Suara dapat memberikan suatu *layer* tambahan terhadap film agar film tersebut dapat memberikan elemen yang lebih kuat lagi (hlm. 90-94). Menurut Sijll audio juga dapat dijadikan sebagai alat untuk merepresentasikan apa yang ada dalam dunia suatu karakter, seperti halusinasi, mimpi, harapan dan sebagainya. Sijll menjelaskan bahwa audio yang dijelaskan disebut sebagai *Meta-Diegetic* (hlm. 98).

Sijll menjelaskan bahwa selain menggunakan *meta-diegetic*, penggunaan lainnya dalam audio adalah ketika menggabungkan 2 scene yang berbeda menggunakan 1 sumber audio, yakni *audio bridge (dialog)*. Penggunaan Dialog ini berguna untuk mempersingkat waktu dalam film, karena *audio bridge* dapat berfungsi untuk menghubungkan 2 periode yang berbeda, sehingga penonton mengerti bahwa periode dalam film tersebut telah berubah (hlm. 114-117).

O'Steen (2009) berpendapat bahwa audio merupakan salah satu elemen yang mendukung suatu cerita, musik merupakan salah satu elemen audio yang memperkuat pesan dalam film tersebut, serta memberikan efek secara psikologis (hlm. 39-42). O'Steen menambahkan dialog dalam *scene* memiliki peran penting. Seorang editor harus mengerti motivasi dari dialog dan karakter tersebut.

Hockrow menambahkan percakapan yang terjadi dalam film mempengaruhi *pacing*, tergantung bagaimana *mood* dalam *scene* tersebut. Apabila dalam percakapan tersebut emosi semakin meningkat dan karakter membawa percakapan tersebut semakin cepat, maka dalam film perpindahan antar *shot* akan semakin cepat (hlm. 115-116).

U
M
M
N