



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. Iklan Naratif

Menurut Rodgers dan Thorson (2012) keputusan pembelian setiap konsumen melibatkan proses naratif. Ini di mana konsumen membayangkan pembelian, penggunaan produk, dan menafsirkan secara spesifik fitur produk dari iklan tersebut. Iklan yang bersifat narasi atau bercerita memicu konsumen menimbulkan pemikiran secara naratif dan sangat berpengaruh terhadap struktur yang digunakan dalam cerita iklan tersebut (Hlm.242).

2.2. *Editing*

Menurut Vineyard (2008) *editing* adalah suatu teknik yang dilakukan pada saat selesainya tahap produksi dilakukan. Tahap *editing* ini juga salah satu bagian dari tahap pascaproduksi. Pada tahap pascaproduksi, seorang editor film bekerja untuk menggabungkan antara *shots*, *music*, *sound effect*, dan lainnya menjadi sebuah hasil akhir yang disebut film. Pada tahap *editing*, ini dilakukan untuk memastikan suatu ritme dan *beat* suatu adegan dalam film berjalan dengan baik (Hlm.93).

2.3. Editor

Bilinge (2017) mengatakan bahwa editor adalah orang yang bekerja dengan hasil *shooting* yang telah dikumpulkan dari beberapa adegan oleh sutradara. Editor bekerja dengan menggabungkan *shots* dan beberapa elemen lainnya dengan urutan yang tepat. Menurutny, editor menciptakan hal yang menarik dan bermakna bagi

penonton dengan menggabungkan antara *shots*, dialog, grafik, musik, efek suara dan elemen lainnya secara kreatif (hlm.8).

2.4. *Rhythm*

Chandler (2009) mengatakan dalam bukunya yang berjudul *film editing*, bahwa *rhythm* memiliki peranan penting dalam *film editing*. Ini dianggap penting karena *rhythm* dapat mempengaruhi sebuah film yang sangat signifikan. Menurut beliau, *rhythm* sangat penting karena *rhythm* berfungsi untuk memperbaiki kinerja dari sisi sinematografi, suara, dan cerita. Hal ini dilakukan demi membantu penonton untuk menerima informasi dari sebuah film dengan baik. Beliau juga mengatakan bahwa *rhythm* dan *pace* atau *pacing* memiliki keterkaitan satu dengan yang lain.

Menurut beliau, *pace* di sini diartikan sebagai kecepatan *cuts*. Menurutny, lebih tepatnya adalah durasi yang ditentukan dari setiap *shots* dan jumlah *shots* dalam satu *sequence*. *Rhythm* yang dihasilkan dari *pacing* membawa semua elemen seperti musik, efek suara, dan lainnya ke dalam *sequence* dan akan di susun secara bersamaan. Beliau juga melanjutkan bahwa *rhythm* dalam film *editing* mirip dengan *rhythm* dalam musik. Dalam musik dan film *editing* memiliki kesamaan, yaitu memiliki *rhythm*, *pace*, dan *sequence*.

Rhythm dan *pacing* sering berpaduan dengan musik atau efek suara. *Editing* sebuah film memiliki tempo seperti musik, yaitu tempo cepat, normal, dan lambat. Tempo dalam film dapat membantu para penontonnya lebih cepat memahami informasi dari film tersebut (Hlm.107).

2.4.1. *Rhythmic Intuition*

Pearlman (2009) mengatakan, seorang editor dalam melakukan proses *editing* akan membentuk setiap potongan *shot* menjadi sebuah ritme dalam film. Menurut beliau, naluri atau kepekaan seorang editor dalam melakukan *editing* dapat berkembang dari waktu ke waktu melalui pengalaman dari seorang editor (Hlm.1).

2.4.1.1. *Intuitive Thinking*

Menurut Pearlman (2009) ada beberapa hal yang harus diterapkan oleh seorang editor dalam proses pembentukan intuitif:

1. *Expertise*

Beliau mengatakan bahwa keahlian seorang editor dapat dilihat dari pengalamannya dalam menyusun adegan atau cerita dalam sebuah film.

Beliau juga mengatakan bahwa untuk memperoleh keahlian ini harus melewati pembelajaran dan praktek (Hlm.4).

2. *Implicit Learning*

Menurut beliau bahwa pembelajaran implisit dalam pengeditan dapat dilakukan dengan cara menonton film, iklan, dan acara TV. Pembelajaran ini di mana seorang editor tidak mengetahui nama teknik yang digunakan,

tetapi mereka mengetahui maksud dari teknik tersebut. Ini adalah proses pembelajaran tanpa melakukan belajar secara sadar atau belajar secara langsung (Hlm.4).

3. *Judgment*

Beliau mengatakan bahwa dalam seorang editor harus bisa menentukan pemotongan dari setiap adegan dalam sebuah *shot*. Tetapi setiap pemotongan yang ditentukan, seorang editor harus memahami cerita, konsep, kondisi, dan harus mempunyai alasan dari setiap keputusan (Hlm.5).

4. *Sensitivity*

Menurut beliau seorang editor harus memiliki kepekaan terhadap pergerakan atau emosi dalam sebuah adegan dalam film. Seorang editor juga harus bisa belajar melihat potensi gerakan atau emosi yang akan terjadi (Hlm.5).

5. *Creativity*

Beliau mengatakan bahwa kreatifitas muncul dikarenakan seorang editor peka terhadap pergerakan dan emosi dari suatu adegan. Kreatifitas seorang editor juga dapat di lihat dari penyusunan gambar atau suara yang dapat memecahkan permasalahan dan dapat membuat makna baru dalam film (Hlm.6).

6. *Rumination*

Beliau mengatakan di mana seorang editor harus memiliki solusi dari setiap permasalahan dari apa yang sudah di kerjakan (Hlm.6).

2.4.1.2. ***Perceiving Rhythm in The Rushes or Dailies***

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa dalam proses pembuatan film, dunia dapat terbentuk secara spesifik. *Footage* adalah salah satu sumber langsung

yang dapat membantu intuisi ritme pada tahap *editing* dalam suatu proyek. Menurut beliau dalam proses *editing*, seorang editor yang membentuk pergerakan dan suara untuk mengalihkan perhatian penonton. Ini karena pergerakan dan suara adalah suatu manifestasi energi dan waktu yang dapat di lihat dan di dengar. Dengan *footage* yang terbatas, seorang editor harus bisa lebih sensitif terhadap intuisi ritme agar dapat membangun empati dan psikologi penontonya (Hlm.10).

2.4.1.3. *Mirroring Rhythm*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa yang paling pertama harus di bentuk adalah empati kinestetik. Menurut beliau, empati kinestetik adalah suatu perasaan yang direaksikan dengan pergerakan. Perasaan ini di mana membentuk imajinasi penontonya untuk memberikan reaksi atau respon pergerakan secara jasmani. (Hlm.11).

2.4.1.4. *Thinking Rhythmically*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa seorang editor bisa memahami dari setiap pergerakan aktor dalam adegan suatu film. Dari setiap pergerakan aktor dan dari beberapa *shot* dapat menghasilkan suatu irama dalam *editing*. Dari setiap potongan *shot* yang editor tentukan untuk membentuk suatu ritme, ini dapat mempengaruhi ritme cerita dan emosi secara visual. Beliau juga mengatakan bahwa seorang editor juga harus memiliki keterampilan dalam pengoprasian peralatan untuk *editing* (Hlm.15).

2.5. *Timing, Pacing, and Trajectory Phrasing*

2.5.1. *Timing*

Van Sijll (2005) mengatakan dalam bukunya yang berjudul *cinematic storytelling*, sebuah film adalah suatu keadaan yang di buat untuk mewakili perjalanan dari sebuah kehidupan yang lebih dramatis. Hal ini dapat terjadi karena susunan dari setiap adegan. Penyusunan adegan dari setiap *shot* yang dilakukan pada saat *editing* dapat mempengaruhi waktu yang terjadi dalam film. Ketika plot film berjalan secara berurutan, itu menggambarkan seperti yang terjadi kehidupan pada aslinya.

Ketika adegan tersebut sengaja diacak dan dilakukan pada saat *editing*, ini dapat memanipulasi penonton. Biasanya hal ini di buat karena adegan tersebut adalah adegan yang memiliki pesan yang tersirat. *Timing* sangat sering digunakan oleh para *filmmaker*. Ini dilakukan oleh *filmmaker* untuk menciptakan sebuah cerita yang lebih dramatis dan dapat dirasakan oleh penonton. Ia melanjutkan jika dalam suatu adegan diberikan sedikit *flashback*, maka periode waktu dalam sebuah adegan akan berubah dari adegan satu ke adegan lainnya yang sudah lampau. (Hlm.68).

Pearlman (2009) mengatakan dalam bukunya yaitu *timing* yang tepat adalah bagian terpenting dari sebuah *rhythm*. Ini dikarenakan ketika seorang editor melakukan pemotongan harus menentukan *timing* yang tepat terlebih dahulu. Ketika membahas suatu *rhythm* dalam *film editing*, beliau mengatakan bahwa ada tiga aspek penting yang harus diperhatikan. Beberapa aspek tersebut

meliputi pemilihan *frame*, pemilihan durasi, dan pemilihan penempatan *shot* (Hlm.43).

2.5.1.1. Pemilihan Frame

Dalam menentukan *cuts* dalam sebuah *shot* bisa dikatakan suatu *sense of time*. Ini dimana suatu tindakan yang dapat menciptakan suatu keterkaitan dari satu gambar ke gambar lainnya secara spesifik. Jaeger (1959) mengatakan secara etimologi, arti dari *rhythm* mungkin bukan suatu aliran, tetapi bisa diartikan sebagai suatu tindakan yang membatasi suatu adegan dari sebuah *shot*. Pemotongan dalam suatu adegan dapat ditentukan ketika *timing* sudah ditentukan dengan tepat.

Beliau mencontohkan ketika seorang editor sedang membangun adegan suatu percakapan dalam sebuah *shot*, dan *shot* berikutnya di mana manusia sedang melihat ke atas dan kemudian tersenyum. Kemudian selanjutnya diikuti oleh *shot* di mana seorang wanita terlihat pergi dalam adegan tersebut. Seorang editor harus melakukan pemilihan terhadap *frame* yang ingin di pakai, itu dikarenakan ketika *shots* digabungkan dapat menciptakan sebuah adegan berjalan dengan baik. Dari contoh kasus seperti ini, penonton akan melihat adegan tersebut dengan jelas dan memahami maksud dari adegan tersebut. Penonton melihat adegan tersebut secara visual seakan dari atas, wajah wanita tersebut terlihat jelas dan pergi. Setelah dari adegan tersebut, terlihat pada *frame* selanjutnya senyuman semakin terlihat jelas. Ini dikarenakan penempatan *shot* dan pemotongan *frame* dilakukan secara tepat.

2.5.1.2. *Pemilihan Durasi*

Pemilihan durasi ini dilakukan dengan *timing* dari adegan dalam suatu *shot*. Menurut Pearlman, ini adalah salah satu aspek dari *rhythm* yang ditunjukkan ketika *shot* yang digunakan terlalu panjang atau pendek. Fungsi dari *timing* yaitu untuk menghindari *shots* yang terlalu panjang atau pendek agar penonton tidak merasakan waktu yang terlalu lama atau terlalu cepat. Menurut beliau, pemotongan yang dilakukan untuk pemilihan durasi berbeda dengan pemilihan *frame*. Sebuah *shot* dengan durasi 10 detik akan terasa lama jika diposisikan berdampingan dengan *shot* berdurasi 1 detik. Tetapi *shot* dengan durasi 10 detik jika diposisikan berdampingan dengan durasi *shot* 60 detik, itu akan terasa pendek.

2.5.1.3. *Pemilihan Penempatan Shot*

Beliau menjelaskan bahwa penempatan *shot* dapat mempengaruhi suatu karakter dalam film. Ketika penekanan pada *shot* dilakukan secara berulang, maka itu dapat membuat adegan tersebut terlihat berliku dan sulit di terima oleh penonton. Menurutnya, jika editor memiliki standar dalam *editing* suatu adegan tunggal dan *two shot* pada masing – masing karakter, itu bisa dilakukan dengan pola yang sama untuk membuat *shot* lebih ekspresif. Misalnya, alternatif dari *single shot* diantara dua karakter ketika sedang membicarakan sesuatu hal dan kembali ke *two shot*, itu memperlihatkan perubahan keadaan penonton pada saat diskusi mereka yang belum terselesaikan. Dari aspek tersebut, ini dapat membentuk suatu *rhythm* yang akan dibahas secara detil pada *scene* selanjutnya. Durasi *shots* dan *timing* adalah

di mana *shots* ditempatkan dan berdampingan dengan *shot* lainnya, ini bagian dari sebuah *rhythm* dalam film.

2.5.2. Pacing

Menurut Hockrow (2014) yang terpenting dalam pembentukan *pacing* adalah seorang editor harus memahami kapan suatu adegan harus di mulai dan kapan adegan tersebut harus berakhir. Ketika durasi dalam suatu *shots* terlalu cepat atau terlalu lambat dapat mempengaruhi *pacing*, dan ini dapat menyebabkan efek *pacing* yang terlalu berlebihan bagi penontonnya. Maka dari itu, beliau menyarankan untuk menentukan *pacing* dengan tepat (Hlm.101).

Pearlman (2009) melanjutkan bahwa *pacing* biasa dijadikan sebagai salah satu aspek yang dapat membuat suatu *rhythm* yang dapat mendefinisikan suatu kecepatan dalam film. Selain itu, *Pacing* juga dikatakan sebagai suatu tindakan untuk memanipulasi kecepatan dan dapat membuat para penontonnya merasakan sensasi dalam waktu yang cepat atau lambat. Penggunaan ini dilakukan dengan tiga pengoprasian yang berbeda, yaitu tingkat pemotongan, tingkat konsentrasi dari suatu adegan, atau perubahan suatu *shot* dalam sebuah *sequences*, dan adegan dari keseluruhan film (Hlm.47).

2.5.2.1. Rate of Cutting

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa *pacing* sangat mengacu pada tingkat pemotongan dari setiap *shot* yang digunakan. Jumlah *cuts* dalam film adalah salah satu faktor pembentukan suatu ritme. Ketika jumlah *cuts* diperbanyak, maka hal ini dapat menandakan bahwa film tersebut masuk pada

klimaks dari cerita tersebut. Beliau memberikan contoh jika pemotongan sering dilakukan pada saat percakapan berlangsung, mungkin hal ini akan membuat film menjadi terlihat lebih serius. Tetapi kejadian ini tidak dapat dilihat langsung oleh penontonnya, melainkan dapat dirasakan dari pergerakan dan pemotongan pada suatu *shot*.

Ketika pemotongan sering dilakukan, maka ritme dari film tersebut terasa lebih cepat. Tetapi jika adegan diperlihatkan secara utuh dan jarang dilakukannya pemotongan, maka ritme pada film tersebut terasa lebih lambat. Dengan demikian, beliau mengatakan bahwa *cuts* yang terjadi dapat memanipulasi sensasi pergerakan dalam suatu percakapan. Sehingga *cuts* dapat didefinisikan sebagai suatu tindakan untuk memperlihatkan sensasi visual dan *cuts* dapat membuat suatu perubahan dalam film (Hlm.47).

2.5.2.2. Rate of Change or Movement Within a Shot

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa *pacing* bukan semata – mata mengacu pada tingkat pemotongan, tetapi *pacing* juga merujuk pada pergerakan dan perubahan dari setiap *shot*. Jika seorang editor menggunakan satu *shot* dengan durasi yang agak panjang dan memperlihatkan pergerakan yang utuh, maka *pacing* yang dihasilkan terasa lebih lambat dan begitu juga sebaliknya (Hlm.48).

2.5.2.3. Rate of Overall Change

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa *pacing* juga mengacu pada pergerakan dari keseluruhan film. *Pacing* yang terjadi dalam sebuah film dapat

berupa pergerakan atau emosi dari suatu adegan dalam film. Menurut beliau, ada tiga aspek yang dapat menciptakan *pacing* secara keseluruhan:

1. Sebuah film dengan serangkaian *shot* dengan pergerakan kamera, hal ini dapat membuat konsentrasi pada film tersebut dengan cepat dan membuat *pacing* pada film tersebut terasa lebih cepat.
2. Sebuah film dengan percakapan yang cepat tetapi pemotongan yang dilakukan relatif jarang dan tidak banyak pergerakan kamera, maka tempo yang dihasilkan masih bisa dikatakan cepat.
3. Sebuah film dengan serangkaian *shot* dan memiliki banyak pemotongan yang biasa terjadi pada video klip musik, hal ini juga bisa dikatakan memiliki *pacing* yang cepat.

Secara keseluruhan, *pacing* dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya suatu ritme. *Pacing* sangat penting untuk membentuk waktu dalam film, tetapi dalam membentuk ritme juga ada cara lain untuk membentuk waktu dan pergerakan dalam film (Hlm.52).

2.5.3. Trajectory Phrasing

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa *trajectory phrasing* adalah suatu pembentukan ritme dengan memanipulasi kekuatan pergerakan tanpa menentukan *pacing* dan *timing*. Menurut beliau seorang editor dalam menentukan pemotongan harus membentuk pergerakan dan arah agar dapat membentuk waktu dan tempo dalam sebuah film (Hlm.52).

2.5.3.1. *Linking or Colliding Trajectories*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa penempatan dari setiap *shot* yang dapat mempengaruhi halus atau tidaknya perpindahan gambar dalam film. Beliau memberikan contoh ketika *shot* pertama bergerak dari kanan ke kiri, ini bisa didampirkan dengan *shot* kedua dengan pergerakan yang sama agar terlihat lebih halus. Jika *shot* pertama didampirkan dengan *shot* yang memiliki gerak berlawanan, maka ini akan terlihat sedikit berbeda dan mengejutkan. Ini bisa dilakukan sesuai konsep cerita dan selera dari seorang editor (Hlm.55).

2.5.3.2. *Selecting Energy Trajectories*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa untuk membentuk alur cerita yang baik tidak hanya memilih potongan adegan yang cocok, tetapi juga memilih adegan yang mendukung dan dapat memperkuat cerita secara keseluruhan. Ketika antara *shot* satu dan *shot* berikutnya tidak memiliki kesamaan tetapi saling mendukung, ini dapat membentuk ritme dalam film tersebut dengan baik (Hlm.55).

2.5.3.3. *Stress*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa *stress* adalah salah satu aksesoris untuk membuat penekanan dari setiap *shot* yang digunakan. Beliau juga mengatakan bahwa durasi dan penekanan dari setiap *shot* yang ditentukan adalah faktor pembentukan suatu ritme (Hlm.57).

2.6. Tension, Release, and Synchronization

2.6.1. Tension and Release

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa sebuah irama sangat penting dalam sebuah film. Fungsi dari pembentukan suatu ritme untuk membentuk ketegangan dari setiap pergerakan adegan dalam film (Hlm.61). Ritme yang di buat oleh seorang editor dapat dirasakan oleh para penonton dengan membentuk emosi dari setiap *shot* yang digunakan. Selain itu, narasi, informasi, dan pergerakan gambar dari film memberikan isyarat dan memancing pikiran dan emosi dari film. Ini adalah tugas dari irama dalam sebuah film (Hlm.62). Dengan membentuk *tension and release* irama dirasakan oleh penonton sebagai salah satu aspek terpenting dimana penonton menerima dan memahami cerita dari film tersebut (Hlm.67).

2.6.2. Synchronization

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa naik atau turunnya suatu ritme dalam sebuah film dan irama musik dalam film harus di buat dengan sesuai, agar psikologi dan emosi penontonnya terbangun dan dapat merasakan ketegangan dari film tersebut (Hlm.68).

2.7. Physical Rhythm

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa ketegangan atau tidaknya emosional dalam suatu film dibentuk oleh waktu, tempo, dan *trajectory phrasing*. Hal ini juga dipadukan dengan gerakan aktor dalam film (Hlm.111).

Seorang editor dalam tahap *editing* harus bisa menentukan pemotongan dalam menentukan emosi dari setiap *shot* yang digunakan. Seorang editor menentukan durasi dari *shot* pertama dan dipasangkan dengan *shot* lainnya untuk menciptakan

kesan respon dari adegan pada *shot* pertama. Dalam membentuk ritme dalam suatu film, setiap *shot* yang digunakan harus memiliki keterkaitan dengan *shot* berikutnya (Hlm.114).

1. *Rechoreographing*

Beliau mengatakan bahwa *rechoreographing* adalah suatu penyusunan ulang pergerakan adegan atau *blocking* adegan dalam suatu film yang dilakukan oleh seorang editor dalam tahap *editing*. Salah satu dalam metode ini adalah dengan melakukan lanjutan pergerakan dari *shot* sebelumnya dan pada *shot* berikutnya adalah penyelesaian dari pergerakan adegan tersebut (Hlm.93).

2. *Physical Storytelling*

Beliau mengatakan bahwa dalam melakukan pemotongan, seorang editor dapat menentukan irama dalam film dengan memperlihatkan pergerakan fisik yang berbeda dari adegan aslinya (Hlm.94).

2.8. *Event Rhythm*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa *event rhythm* adalah suatu pergerakan ritme pada sebuah film secara keseluruhan yang terbentuk dari *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing*. Dalam membentuk *event rhythm* seorang editor harus melibatkan dan menyeimbangkan informasi, ide, dan karakter dalam film. Menurut beliau, panjang atau pendeknya suatu film mempengaruhi terbentuknya *event rhythm* (Hlm.131). Dalam proses membentuk *event rhythm* dalam sebuah film, seorang editor harus menyesuaikan ketegangan dari setiap *shot* secara

keseluruhan. Seorang editor juga harus memperhatikan target penonton dan memperhatikan *genre* film (Hlm.132).

2.8.1. *Shaping the Rhythm of Events*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa seorang editor dapat membentuk kembali alur cerita dengan menentukan pemotongan *shot* dan penempatan *shot* yang digunakan. Dalam membentuk *event rhythm*, penggunaan *shot* harus menggunakan sebab dan akibat. Hal ini di mana *shot* yang digunakan di awal harus memiliki keterkaitan dengan *shot* berikutnya. Ini dapat membentuk suatu peristiwa atau kejadian bagi penontonnya (Hlm.135).

2.8.2. *Creating Structure and Rhythm Simultaneously*

Menurut Pearlman (2009) mengatakan bahwa dalam tahap *editing* seorang editor harus melihat adegan secara keseluruhan dari setiap *shot* terlebih dahulu. Setelah itu, seorang editor baru bisa melakukan pemotongan dari *shot* tersebut dan dapat melihat struktur cerita dari film tersebut. Beliau juga mengatakan bahwa pembentukan irama seperti menentukan *timing* dan *pacing* dalam film adalah bagian dari pembentukan struktur (Hlm.138). Dalam membentuk ritme, seorang editor harus memosisikan diri sebagai penonton untuk merasakan empati dan ketegangan dari setiap film yang dieditnya (Hlm.140).

2.8.3. *Reintegrating Rhythms*

Pearlman (2009) mengatakan bahwa biasanya dalam pembuatan film, *physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythm* menciptakan pergerakan dan energi dalam film. Menurut beliau seorang editor harus mengetahui bagian yang menjadi dominasi atau yang harus diutamakan dalam sebuah film (Hlm.141). Beliau juga

mengatakan bahwa film adalah seperti sebuah tubuh yang memiliki pergerakan fisik, emosional, dan perubahan situasi atau peristiwa. Dalam membentuk suatu ritme dengan pergerakan fisik, emosional, dan ritme secara keseluruhan, seorang editor secara intuitif mencontohkan atau mempraktekan hal tersebut ke dalam dirinya sendiri (Hlm.142).

2.9. Identification

Pearlman (2009) mengatakan bahwa seorang editor harus memastikan bahwa penonton mengidentifikasi dari setiap kejadian yang terjadi dalam sebuah adegan. Beliau mengatakan bahwa untuk menciptakan hal ini harus diikuti dengan penggunaan *point of view shot*. Penempatan *point of view shot* dapat menciptakan perasaan yang lebih intim terhadap karakter dan lebih menjelaskan kejadian secara lebih rinci. Oleh karena itu, penonton akan merasa termudahkan untuk memahami apa yang sedang dirasakan oleh karakter (Hlm.233).

2.10. Beat

Schreibman (2006) mengatakan bahwa setiap aktor harus memahami istilah, arti, dan proses sebuah *beat*. Menurut beliau *beat* didefinisikan sebagai perubahan dalam situasi atau tindakan dari suatu film. Hal ini bisa dikatakan sebagai suatu *beat* karena memiliki awal dan akhiran. Beliau juga mengatakan bahwa *beat* dapat merubah emosional atau psikologi dari karakter pada saat karakter baru masuk ke dalam adegan (Hlm.45). Pearlman (2009) mengatakan bahwa *beat* adalah suatu perubahan atau modifikasi tindakan yang dilakukan oleh karkter dalam sebuah adegan (Hlm.119). Menurut beliau, yang terpenting bagi seorang editor adalah

beat dapat memberikan perubahan emosional dan dapat memunculkan perasaan lain dalam sebuah film (Hlm.120).

Pramaggiore dan Wallis (2008) mengatakan bahwa sebuah film memiliki emosional yang di dukung dengan penyesuaian tempo. Dalam tahap *editing* tempo bisa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu durasi *shot* yang digunakan dan perpindahan *shot* yang digunakan (Hlm.196). Bordwell dan Thompson (2008) melanjutkan bahwa *beat* dalam sebuah film memiliki kemiripan dengan *beat* pada musik (Hlm.66). Menurut beliau, penggunaan *beat* yang stabil dalam film dapat dilakukan dengan cara penentuan durasi dari *shot* pertama ke *shot* berikutnya memiliki durasi yang tidak terlalu berbeda jauh (Hlm.226).

2.11. Survei Analitis

Morissan (2012) mengatakan bahwa survei sering kali digunakan untuk membantu melakukan pengamatan. Pada penelitian survei, peneliti membuat kuesioner dan diberikan kepada responden. Responden adalah orang yang menjawab atas pertanyaan dari kuesioner tersebut (Hlm.165). Menurut beliau, survei analitis adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan. Beliau memberikan contoh seperti “penelitian untuk mengetahui bagaimana gaya hidup seseorang berpengaruh terhadap kebiasaannya menggunakan media massa” (Hlm.166).

Kasunic (2005) mengatakan bahwa *self administered questionnaire* adalah kuesioner yang dikelola oleh seseorang atau secara individu. Jenis kuesioner ini biasa dilakukan dengan cara memberikan surat kepada responden atau melalui

jaringan internet (Hlm.4). Dalam melakukan survei, ada beberapa jenis pertanyaan yang bisa dilakukan. Menurut beliau, *open ended questions* adalah pertanyaan yang memiliki sifat terbuka. Pertanyaan seperti ini biasanya meminta para responden untuk menjawab pertanyaan secara bebas. Para responden juga menyatakan jawabannya dengan kata – katanya sendiri tanpa ada batasan tertentu (Hlm.40).

Kasunic (2005) mengatakan bahwa dalam melakukan survei, peneliti harus menentukan sampel terlebih dahulu. *Sample size* adalah yang ditentukan dari suatu populasi dapat dijadikan responden dalam suatu penelitian. Menurut beliau, ada perhitungan yang harus dilakukan terlebih dahulu dalam menentukan *sample size* agar survei yang dilakukan dapat tervalidasi (Hlm.21).

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 2.11 1 Rumus *Sample Size*

Rumus di atas mengasumsikan level kepercayaan 90% dengan varian maksimum 0,1. Hal ini di mana n adalah satuan untuk *sample size*, N adalah satuan untuk jumlah populasi, e dimana untuk menentukan tingkat presisi yang diinginkan ($e=1$). Ketika perhitungan sudah dilakukan, maka hasil *sample size* tersebut dapat dijadikan banyaknya jumlah responden yang valid dalam melakukan survei.