



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:

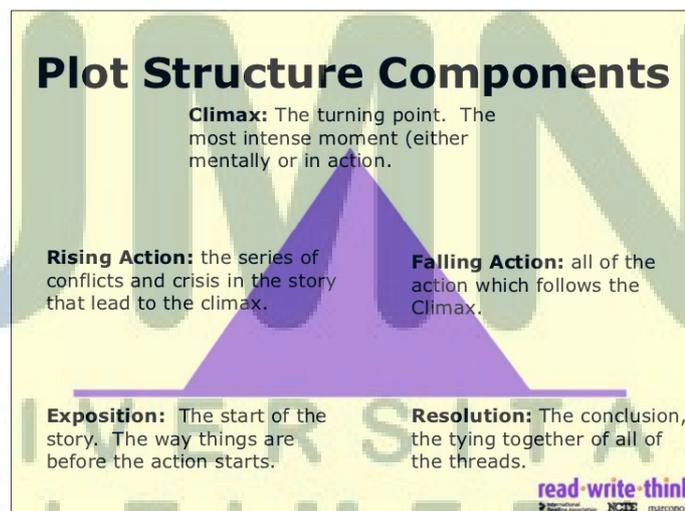
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Struktur Plot (*Story Arc*)

Hockrow (2015) mengatakan bahwa struktur plot harus selalu hadir di setiap keputusan yang akan dibuat karena dengan mengetahui struktur plot dalam cerita, maka dapat mempengaruhi *editor* ketika sedang menentukan pilihan dalam *editing*. Struktur plot memiliki kesamaan dengan *roller coaster*. Di awal akan terlihat datar, lalu perlahan-lahan akan meningkat ke klimaks dan terakhir akan terjatuh ke resolusi. Struktur plot mempengaruhi keputusan *editor* dari atas hingga bawah ketika dihadapkan dengan *editing*. Jika *editor* salah memperkirakan posisinya dalam *story arc* saat *editing*, maka dapat berakhir dengan memberikan informasi yang salah kepada penonton.



Gambar 2.1. Struktur Plot Freytag

(<https://www.slideshare.net/mrmadden/freytags-pyramid>)

Hockrow menambahkan bahwa struktur plot sendiri pertama kali dikonsepsikan oleh Aristotle dengan sebutan tiga poin struktur plot yang terdiri dari awal, tengah dan akhir. Lalu pada tahun 1860an, seorang novelis dan penulis drama bernama Gustav Freytag memodifikasi struktur plot Aristotle menjadi lima bagian, yaitu: Eksposisi (permulaan), *rising action*, klimaks (pertengahan), *falling action* dan resolusi (akhir). Struktur plot tidak hanya ada di cerita secara keseluruhan, tetapi struktur plot juga ada di setiap *scene* dalam setiap cerita. *Storytelling* sangat terlibat dalam *editing* dan *storytelling* berhubungan dengan *scriptwriting*. Seorang *editor* memiliki tugas untuk merangkai semua plot point dan membiarkan penonton tetap berada di *roller coaster* (hlm. 3-7).

Sedangkan menurut Sublett (2014), Ia berpendapat bahwa ketika membicarakan *three-act structure* dalam penulisan skenario, setiap tahapan dari plot memiliki fungsi yang berbeda-beda. Umumnya, *three-act structure* digunakan di sebagian besar film agar dapat mempertahankan minat penonton. Sublett memberi contoh dalam *act I*, sebuah karakter ditempatkan di situasi tertentu yang sulit untuk karakter tersebut hindari. Lalu pada *act II*, karakter tersebut dihadapkan dengan musuh, hambatan dan banyak masalah. Kemudian terakhir pada *act III*, karakter tersebut berhasil keluar dari situasi itu dengan menyelesaikan atau memecahkan masalah yang ada. Dengan kata lain, *act I* adalah persiapan, *act II* adalah bagaimana konflik dikembangkan dan *act III* adalah bagaimana konflik tersebut diselesaikan dengan menunjukkan siapa yang menang. Namun jika ingin lebih dipermudah, dapat menggunakan istilah yang dikemukakan oleh Aristotle, yaitu: permulaan, pertengahan dan akhir (hlm. 69).

Tidak dipungkiri lagi, *three-act structure* sudah banyak digunakan sebagai dasar dalam *storytelling*, di mana cerita memiliki permulaan, pertengahan dan akhir. Dalam *act I*, sangat penting untuk menarik perhatian penonton dan memastikan penonton mengetahui film apa yang mereka tonton. Pada babak ini, beberapa karakter penting akan diperkenalkan dan penonton harus mengetahui di mana mereka berada dan apa yang sedang terjadi. Selain itu, agar naskah dapat berjalan maju, dibutuhkan *inciting incident*. Lalu pada *act II*, cerita akan lebih diperumit dengan masalah yang dihadapi oleh protagonis. Jika ingin beradaptasi, protagonis harus dapat bertahan. Terakhir, pada *act III*, semuanya harus lebih intens dan mengarah ke klimaks. Setelah klimaks, kecepatan harus diperlambat agar ketegangan yang diciptakan saat klimaks dibangun dapat dilepaskan (James, 2009, hlm. 18-24).

2.1.1. Eksposisi

Hockrow (2015) mengemukakan bahwa eksposisi adalah di mana sebuah cerita dimulai. Dalam struktur plot, eksposisi terlihat datar karena dalam eksposisi tidak banyak plot yang terjadi. Eksposisi adalah plot di mana informasi penting diberikan kepada penonton. Penonton harus mengetahui beberapa hal dalam eksposisi agar dapat mengerti dan memahami kejadian yang akan terungkap dalam cerita. Saat mengonstruksi eksposisi, *editor* harus sadar informasi apa yang akan dilihat penonton.

Menurut Hockrow, eksposisi berusaha untuk mencapai lima elemen. Pertama, memperkenalkan karakter. Karakter menjadi sangat penting karena

penonton akan membayangkan diri mereka sebagai karakter yang ada dalam cerita. Penonton juga akan merasa menjadi bagian dari tindakan sang karakter daripada menjadi pasif dan hanya mengamati apa yang terjadi dalam film. Dalam eksposisi, akan banyak ditemukan beberapa *shot* yang diam atau *still*, yang bertujuan untuk lebih fokus pada karakter yang sedang dikembangkan. Jika *editor* membiarkan penonton menyaksikan sebuah karakter lebih lama, maka penonton akan melihat reaksi pikiran dan emosi karakter tersebut.

Pada akhir eksposisi, penonton sudah harus mengerti kepribadian karakter dan pandangannya terhadap kehidupan. Kedua, *establish* posisi karakter dalam cerita. Jika dalam cerita memiliki banyak karakter, maka posisi masing-masing karakter harus diperkenalkan dalam cerita karena posisi mereka adalah kondisi mereka. Ketiga, *establish setting*. *Setting* yang dimaksud adalah tidak hanya menunjukkan di mana lokasi cerita tersebut diambil, tetapi lebih kepada detail dari dunia dalam cerita. Keempat, *establish mood*. Memperlihatkan *setting* secara detail, maka *mood* juga akan tercipta. Terakhir adalah *establish* kondisi dan konflik. Konflik adalah elemen penggerak dalam setiap cerita dan hadir dalam semua *plot points*. Konflik hadir ketika karakter diberi kondisi tertentu dan bagaimana karakter tersebut mengatasinya (hlm. 14-22).

Cleave (2013) berpendapat bahwa eksposisi adalah informasi yang diberikan di awal cerita untuk menunjukkan kehidupan normal dari karakter utama. Selain eksposisi, terdapat juga *inciting action* yang ditunjukkan di awal cerita. *Inciting action* adalah perubahan yang terjadi dalam cerita agar sebuah cerita dapat terus berjalan. *Incite* sendiri diartikan sebagai “untuk memulai”,

“untuk mendesak” atau “untuk memprovokasi”. *Inciting action* membawa karakter utama keluar dari lingkungan atau kehidupan normalnya (hlm. 41-42). Sedangkan menurut Barsam dan Monahan (2010), “Ekposisi memperlihatkan latar belakang informasi dari karakter, *setting*, konflik dasar dan diakhiri dengan *inciting moment* yang mendorong segalanya agar tetap berjalan” (hlm. 119).

2.1.2. *Rising Action*

Hockrow (2015) berpendapat bahwa dalam plot *rising action*, yang akan dibangun adalah intensitas dan antisipasi. Antisipasi adalah kombinasi dari kondisi yang diberikan sebelumnya di ekposisi, karakter yang ditempatkan ke dalam kondisi tersebut serta partisipasi dari penonton. Jika di permulaan dikonstruksi secara baik, maka akan mempermudah *editor* untuk mengonstruksi *rising action*. Dalam *rising action*, terdapat empat hal yang harus dilakukan.

Pertama, memperlihatkan dan mengembangkan konflik. Ketika memasuki *rising action*, hal penting yang harus diingat adalah bahwa pilihan-pilihan yang dilakukan saat *editing* dapat mempengaruhi *storytelling*. Tujuan keseluruhan dari *rising action* adalah untuk membangun menuju klimaks, baik dalam cerita dan pikiran penonton. Penonton melihat apa yang *editor* ingin mereka lihat dan penonton juga melihat apa yang ada dalam konteks ceritanya.

Kedua, menghubungkan tiap karakter dan konfliknya. Hockrow memberi contoh, di ekposisi ia memperkenalkan karakter Jenny dan Tommy yang tidak saling mengenal namun bertemu di suatu tempat. Di *rising action*, Tommy pulang ke rumah ayahnya dan menemukan foto anak kecil yang mirip dengan Jenny.

Editor dapat menunjukkan pentingnya foto tersebut dan koneksi antara kedua karakter, bergantung pada berapa lama foto tersebut ditunjukkan. Dengan memperlihatkan foto tersebut terlebih dahulu sebelum reaksi Tommy, dapat lebih menunjukkan koneksi antara kedua karakter daripada reaksi Tommy. Semua bergantung lagi pada apa yang *editor* ingin penonton rasakan.

Ketiga, membangun antisipasi. Tidak ada hal spesifik untuk membangun antisipasi, selain tetap melakukan apa yang sedang dilakukan. Secara garis besar, segala hal harus dapat membangun antisipasi. Dalam arti, mengungkapkan suatu hal lebih lama dari biasanya. Seperti contoh, menunjukkan reaksi Tommy ketika melihat foto Jenny lebih lama dari normal. Lalu yang terakhir adalah mempersiapkan diri menuju klimaks. Seorang *storyteller* tidak menggerakkan penonton menuju klimaks, tetapi penonton sendirilah yang menggerakkan diri mereka. Penonton hanya membutuhkan jalan yang jelas menuju klimaks dan jalan yang jelas tersebut hanya dapat diatur oleh pembuat film. Penonton mengantisipasi klimaks yang logis. Pemikiran ini yang akan membawa semua menuju klimaks karena pertanyaan terbesar dalam cerita akan terjawab di situ. Sudah menjadi tanggung jawab seorang *storyteller* untuk mengatur hal tersebut, namun tetap menjadi tugas seorang *editor* untuk menarik perhatian penonton ke momen itu dan solusinya adalah dengan mengatur penempatan *shot* (hlm. 23-27).

Menurut Barsam dan Monahan (2010), “Selama *rising action*, konflik utama akan berkembang dan mungkin akan menjadi lebih rumit lagi jika konflik lain diperkenalkan” (hlm. 119). Sedangkan menurut Cleave (2013), “*Rising action*, akan terjadi peningkatan secara bertahap pada emosi dan ketegangan.

Karakter utama akan dihadapkan dengan banyak halangan ketika ingin mencapai tujuannya dan *rising action* adalah tantangan atau hambatan yang membuat tujuan karakter utama tidak tercapai” (hlm. 42).

2.1.3. Klimaks

Menurut Barsam dan Monahan (2010), mereka mengemukakan bahwa klimaks bukanlah akhir dari sebuah tindakan, melainkan klimaks adalah titik balik dalam narasi. Seperti contoh protagonis mungkin dapat melawan antagonis atau mungkin tidak (hlm. 119). Sedangkan menurut Hockrow (2015) mengemukakan bahwa sederhananya, klimaks hanyalah titik balik dalam sebuah cerita. Sebagian besar intensitasnya berasal ketika sedang membangun plot *rising action* serta kondisi yang hadir di eksposisi. Dengan kata lain, klimaks hampir akan terbentuk dengan sendirinya jika *editor* telah mengonstruksi di awal dan *rising action* dengan benar.

Hockrow menambahkan bahwa terdapat 3 hal yang harus dilakukan untuk mencapai klimaks yang baik. Pertama, memanfaatkan momen paling intens dari cerita dengan memerhatikan durasi *shot* dan pemilihan *shot*. Contohnya, menahan *shot close-up* pada waktu tertentu dapat membuat penonton fokus pada emosi karakter. Kedua, menghubungkan kembali ke awal. Hal ini harus dilakukan selama klimaks. Tunjukkan kepada penonton mengapa mereka harus mengetahui elemen-elemen tertentu di awal cerita. Dalam klimaks, *editor* harus mulai menghubungkan segala hal yang telah ditunjukkan di eksposisi. Segala yang ada

di eksposisi harus memiliki alasan. Jangan menunjukkan sesuatu yang tak memiliki tujuan dalam cerita (hlm. 29-30).

2.1.4. *Falling Action*

Hockrow (2015) menjelaskan bahwa klimaks merupakan momen yang paling intens dalam cerita, namun bukanlah akhir dari sebuah *action*. Ketika memasuki *falling action*, rasa antisipasi pada penonton sudah hilang. *Falling action* memiliki dua tujuan, yaitu: mengikuti intensitas yang ada di klimaks serta membawa penonton ke resolusi. *Falling action* merupakan bagian dari struktur plot dan memiliki satu karakteristik yang membedakannya dengan *plot point* lainnya, yaitu *falling action* dapat dihubungkan dengan klimaks untuk menambah intensitas yang lebih. Para pembuat film selalu melakukan hal ini untuk memberi penonton sebuah klimaks yang lebih panjang.

Hockrow juga menambahkan bahwa ketika *editor* sedang mengonstruksi cerita saat *editing*, *editor* dapat memilih untuk mengambil *falling action* sebagai bagian yang terpisah dari struktur plot dan menggabungkannya dengan plot klimaks untuk menciptakan klimaks yang terasa lebih lama. Ketika melakukan ini, *editor* tidak melakukan perubahan sama sekali pada struktur plot. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan tidak menciptakan *seperation* atau perpisahan (cth: transisi *fade to black*) setelah klimaks dan tetap mempertahankan *pacing* atau kecepatan pada klimaks. Jika *editor* ingin mempertahankan intensitas, maka disarankan untuk tidak menggunakan *seperation*. Teknik ini adalah teknik yang baik digunakan dalam film pendek yang berdurasi di bawah lima belas menit.

Ketika *editor* telah menyimpulkan *falling action*, penonton harus memiliki pemahaman yang jelas bahwa film yang ditonton akan segera berakhir (hlm. 32-33).

Sedangkan menurut Barsam dan Monahan (2010), mereka menjelaskan bahwa *falling action* adalah peristiwa yang mengikuti klimaks dan membawa narasi dari klimaks ke sebuah kesimpulan. Konflik utama dalam narasi akan bergerak menuju resolusi dengan protagonis berhasil menang atau kalah dari antagonis (hlm. 119).

2.1.5. Resolusi

Hockrow (2015) mengatakan bahwa terdapat dua hal yang tidak dapat dilakukan saat resolusi, yaitu: pertama, memperkenalkan karakter baru saat film akan berakhir. Hal ini dilarang untuk dilakukan karena penonton akan mengira cerita belum berakhir. Memperkenalkan karakter baru hanya akan mempersulit keadaan karena membutuhkan waktu yang lebih lama lagi untuk mengembangkan karakter baru tersebut.

Dalam resolusi, cerita mengenai karakter yang telah diperkenalkan di awal harus diakhiri atau disimpulkan dengan menunjukkan beberapa contoh *shot*, yaitu: pertama, *shot* karakter utama berjalan menjauhi kamera. Berjalan menjauhi kamera bersifat final, sedangkan berjalan mendekati kamera lebih bersifat baru dan mengundang. Kedua, *shot* dengan transisi *fade to black*. Ketiga, jika sebuah karakter keluar dari film untuk terakhir kalinya, gunakan kata-kata yang memberi kesan karakter tersebut akan meninggalkan ceritanya, seperti “selamat tinggal”

atau “sampai jumpa”. Lalu terakhir, gunakan *shot* dari kamera yang naik untuk memberi kesan meninggalkan *scene*. Hal kedua yang tidak dapat dilakukan saat resolusi adalah memperkenalkan *plot point* baru karena dapat mengganggu tujuan keseluruhan dari cerita (hlm. 33-34).

Doughty dan Shaw (2009) mengemukakan bahwa dalam resolusi, film akan mulai berubah arah ketika karakter utama mendapatkan atau tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan. Pada umumnya, tujuan karakter utama akan tercapai, namun dengan cara yang berbeda. Karakter utama akan kembali ke kehidupan biasanya dengan membawa hal yang baru dan sudah belajar dari kesalahan yang mereka hadapi sebelumnya (hlm. 180).

2.2. Perspektif Naratif

Hockrow (2015) menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis perspektif naratif, yaitu: sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang kedua dan sudut pandang orang ketiga. Dalam cerita yang mengambil sudut orang pertama, narator mengambil bagian dalam cerita. Lalu, sudut pandang orang kedua biasanya digunakan dalam periklanan, di mana penonton menjadi bagian dalam cerita dan mengajak penonton untuk membeli produk yang diiklankan. Terakhir, dalam cerita yang mengambil sudut pandang orang ketiga, penonton hanya menjadi pengamat yang pasif dan mengetahui sesuatu yang tidak diketahui oleh karakter utama (hlm. 80-85).

Ia menambahkan bahwa dalam pembuatan film, perspektif naratif dikomunikasikan melalui urutan *shot*. Dengan hanya mengatur urutan *shot* dapat

mengubah apa yang diketahui penonton dan kapan penonton mengetahui sebuah informasi. Seorang *editor* harus mengetahui melalui perspektif apa cerita atau *scene* tersebut disampaikan, agar penonton dapat menerima hal yang disampaikan dengan benar. Selain itu, perspektif naratif juga mempengaruhi *editor* dalam memilih *shot*. Terkadang, perspektif naratif dapat berubah sepanjang cerita dan hal tersebut dapat dilakukan oleh *editor* dengan hanya menyusun ulang beberapa *shot* tertentu (hlm. 80).

Sedangkan menurut Rabiger dan Cherrier (2013), terdapat dua jenis sudut pandang dalam literatur atau bacaan, yaitu: *omniscient Point Of View (POV)* dan *subjective POV*. *Omniscient POV* adalah posisi *storyteller* berada di luar ceritanya. *Omniscient narrator* dapat dikatakan seperti Tuhan karena dapat melihat seluruh aspek dari semua karakter, dari masa lalunya hingga masa depannya. Sedangkan *subjective POV* adalah cerita yang diceritakan melalui sudut pandang karakter yang ada di dalamnya (hlm. 116).

2.2.1. Sudut Pandang Orang Pertama

Hockrow (2015) menjelaskan bahwa dalam film, sudut pandang orang pertama adalah ketika sebuah cerita diceritakan melalui perspektif satu karakter pada satu waktu. Ketika ingin menginterpretasikan sudut pandang orang pertama saat *editing*, *editor* harus selalu sadar ketika sedang menceritakan sebuah cerita dari sudut pandang karakter tertentu. Dengan kata lain, penonton adalah karakter tersebut. Ketika sang karakter mengetahui sebuah informasi, maka di saat yang sama, penonton juga harus mengetahui informasi yang sama. Ketika karakter

tersebut memasuki sebuah ruangan untuk pertama kali, maka penonton juga untuk pertama kalinya memasuki ruangan tersebut (hlm. 80-81).

Ia menambahkan bahwa *editor* harus memahami bagaimana menghubungkan pengetahuan sebuah karakter dengan penonton dapat mempengaruhi pemilihan *shot*. Ketika sedang memikirkan *shot* apa yang harus dipilih, *editor* harus dapat menanyakan pada diri sendiri, “Dari sudut pandang siapa *scene* ini ingin diceritakan?”. Dengan menanyakan pertanyaan tersebut, *editor* akan merasa lebih mudah dalam memilih *shot* dan mengetahui kapan *shot* tersebut digunakan. Mengatur *shot* saat *editing* dapat menjadi faktor penentu dalam menentukan perspektif naratif apa yang akan digunakan. Dengan hanya memindahkan satu *shot* sederhana ke tempat yang berbeda, *editor* dapat dengan mudah mengubah perspektif naratif dalam *scene* tersebut. Peraturan umum dalam perspektif naratif yang diambil dari sudut orang pertama adalah penonton berjalan beriringan dan harus dapat berempati dengan karakter utama (hlm. 82).

Rabiger dan Cherrier (2013) berpendapat bahwa dalam *one point view* (*central character*), karakter utama dan permasalahannya akan diperkenalkan kepada penonton. Ketika menyaksikannya, penonton diharapkan akan berempati dan merasakan apa yang dirasakan karakter utama dalam film (hlm. 117).

Sedangkan menurut Katz (2011), “Sudut pandang orang pertama dalam naratif adalah melihat kejadian atau peristiwa melalui sudut pandang sebuah karakter” (hlm. 267).

2.3. *Beats*

Block (2008) berpendapat bahwa dalam sebuah *scene* dapat terbagi menjadi beberapa banyak *beat*. Jika terjadi pergantian atau perubahan pada hubungan antar karakter sepanjang *scene*, maka hal tersebut menandakan pergantian *beat* yang baru. *Beats* tidak hanya digunakan oleh penulis skenario dan sutradara saja dalam mengorganisir plot dan mengarahkan aktor, tetapi *beats* juga dapat digunakan dalam *editing*.

Dalam setiap *scene*, seorang *editor* akan diberikan beberapa pilihan *shot* atau *coverage* yang telah diambil oleh DOP serta sutradara sebelumnya, seperti: *master shot*, *two-shot*, *close-up*, dsb. Lalu selanjutnya adalah tugas *editor* untuk mengonstruksi pilihan-pilihan *shot* yang ada dengan menerapkan *beats*. Tujuan *editor* di sini adalah membentuk struktur pada tiap *scene* agar perubahan yang terjadi pada *beat* terlihat jelas. Block juga menambahkan bahwa jika mengabaikan *beats*, maka sebuah *scene* akan terkesan bertele-tele, tidak terstruktur dan terbentuk. Menurutnya, *beats* menjadi penting untuk digambarkan di tiap *scene* karena dapat membantu penonton untuk memahami apa yang terjadi dalam sebuah *scene* (hlm. 283-286).

Selain itu, Thomas (2014) mengatakan bahwa satuan terkecil dalam progress yang dramatik dinamakan *beat*. *Beats* dapat diartikan seperti paragraf, di mana paragraf baru memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan mengembangkan sebuah topik agar cerita dapat terus berkembang. Kumpulan baris dialog dapat dikatakan sebagai sebuah *beat* selama dapat menunjukkan satu topik yang lengkap

dan utuh. Dalam setiap *beat*, setiap karakter hanya dibatasi dengan satu topik yang kecil dan jika topik tersebut sudah selesai, maka sudah tidak perlu lagi untuk dibahas (hlm. 134-137).

Rea dan Irving (2010) juga menambahkan bahwa *storytelling* adalah memahami bagaimana setiap momen dramatis atau disebut dengan *beat*, dapat terhubung dengan kejadian selanjutnya. *Beat* adalah momen perubahan yang berpengaruh pada alur naratif. *Beats* sendiri dimotivasi berdasarkan tujuan karakter. Jika aksi atau tujuan sebuah karakter berubah, maka terjadi perubahan juga pada *beats* itu sendiri. *Beats* menjadi panduan yang membimbing perjalanan emosional yang ada dalam cerita atau adegan (hlm. 55-56).

2.4. Timing

Pearlman (2009) berpendapat bahwa *timing* memiliki 3 aspek yang harus dipertimbangkan ketika sedang membahas ritme dalam *film editing*, yaitu: pemilihan *frame*, menentukan durasi dan menentukan penempatan *shot*. Pemilihan *frame* adalah menentukan secara tepat di *frame* mana sebuah *shot* harus dimulai dan diakhiri. Dengan memotong *frame* lebih awal atau bahkan pada *frame* selanjutnya, dapat dengan mudah mengubah pengertian atau makna dari sebuah *shot* atau 2 *shot* yang digabung.

Selain pemilihan *frame*, *timing* juga mengacu pada durasi dalam sebuah *shot*. Bagaimana sebuah *shot* ditahan untuk waktu yang lama atau *shot* yang mungkin terasa lama merupakan fungsi dari *timing*. Sebuah *shot* akan terasa lama atau cepat bergantung pada *shot* yang berada didekatnya. *Shot* berdurasi 10 detik

akan terasa lama jika dibandingkan dengan shot yang ada didekatnya dengan durasi 1 detik. Selain itu, durasi pada setiap *shot* juga dapat bergantung pada informasi, pergerakan serta perubahan yang terdapat di dalamnya.

Lalu yang terakhir adalah menentukan penempatan *shot*. *Timing* di sini diartikan sebagai kapan sebuah *shot* dihadirkan untuk memberi efek kejutan. Selain itu, *timing* juga diartikan sebagai pengulangan dalam penempatan *shot* untuk memberikan efek penekanan. Pola pengulangan yang sering dijumpai adalah dengan mengombinasikan *single shot* masing-masing karakter yang sedang berbicara. Setelah itu, *shot* berganti ke *two-shot* kedua karakter untuk menunjukkan bahwa pembicaraan mereka sudah terselesaikan atau juga dapat menunjukkan perubahan pada pembicaraan mereka (hlm. 44-46).

Hockrow (2015) menambahkan juga bahwa *timing* merupakan keputusan saat seorang *editor* harus memotong sebuah *shot*. Ketika kata *timing* digunakan dalam konteks *pacing*, hal ini mengacu pada penggunaan *cues* atau disebut tanda, sebagai alat untuk memotong. *Cues* dapat berasal dari mana saja, namun biasanya berasal dari karakter-karakter yang ada di film. Ketika sebuah karakter melihat sesuatu, kemungkinan besar *editor* akan memasukkan *shot* apa yang dilihat karakter tersebut. Namun, yang membedakannya dengan perspektif naratif adalah jeda waktu antara *shot* karakter melihat sesuatu dengan *shot* apa yang dilihatnya. Seberapa lama seorang *editor* menunda apa yang karakter tersebut lihat, maka dapat menentukan dampak emosionalnya (hlm. 11).