



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. Penyuntingan

Produksi dari sebuah film tidak jauh dari proses pra-produksi hingga proses pasca produksi dimana proses pasca produksi tersebut merupakan titik temu yang penting dalam membentuk sebuah film yang utuh. Penyuntingan itu sendiri merupakan sebuah proses dalam masa pasca produksi yang berupaya untuk menyusun maupun menggabungkan unsur visual dan audio menjadi sebuah kesatuan baru yaitu film.

Menurut Gavin (2010), seorang penyunting harus dapat mengkontruksi cerita secara menarik dan estetik dengan mengumpulkan dan menyatukan kedua materi tersebut (hlm. 41). Hal tersebut kemudian merujuk terhadap peran penyunting sebagai media yang menjembatani konsep dari sutradara kepada para audiens. Selain dari performa sutradara hingga tahap produksi, baik buruknya sebuah film juga dinilai dari upaya penyunting untuk mengemas film tersebut. Penyunting memegang keputusan terakhir dalam menyelamatkan sebuah film yang dikatakan gagal (Reisz, 2010, hlm. 38).

Penyuntingan memang merupakan hasil pemilihan atau penggabungan antar setiap material yang tersedia. Namun penyuntingan film tidak hanya menghasilkan karya seni tapi juga menciptakan sebuah dunia baru yang dimana penyuntingan itu membawa waktu yang terdapat dalam setiap material yaitu *shot* dan menyatukannya menjadi sebuah film (Andrey, hlm. 118).

Menurut Monahan (2010), penyunting juga dapat berperan pada masa pra-produksi hingga produksi dimana peran penyunting adalah memberikan sugesti kepada sutradara maupun ahli kamera mengenai komposisi, *blocking* maupun pencahayaan. Hal tersebut untuk memudahkan penyunting pada saat pengerjaan pasca produksi.

Dalam pekerjaannya, seorang penyunting harus bekerja sama dengan sutradara. Meskipun pada saat produksi sutradara tersebut baik dalam mengarahkan dan memvisualisasikan cerita, namun penyunting tetap akan memiliki keputusan yang sulit saat penyuntingan berlangsung. Seorang penyunting yang baik adalah penyunting yang telaten, detail, rapi dan terbuka, untuk kemudian menerima masukan dari sutradara (hlm. 322).

Pearlman (2009) mengatakan proses menyusun, merancang dan melaksanakan sering dianalogikan dengan proses penyuntingan sebuah film sebagai bentuk metafora dalam musik. Hal tersebut merujuk terhadap musik sebagai sebuah media yang kaya akan bahasa dan merupakan visualisasi ritme yang sesuai. Analogi musik ini dalam konteks penyuntingan bukanlah 'membuat' melainkan 'menyusun' untuk menciptakan struktur film berdasarkan ritmik. Konteks 'menyusun' ini menyiratkan bahwa penyuntingan lebih condong kepada tahap 'menulis' (hlm. 24).

Seperti seorang penulis skenario yang membuat dan menulis cerita sebagai pondasi bagi seluruh tim produksi. Seorang penyunting tidak akan membuat apa-apa namun penyunting akan menulis ulang cerita tersebut. Penyunting

menyusun—dalam hal ini adalah pemilihan *shot*, urutan maupun durasi—untuk membentuk irama yang sesuai dengan frasa cerita dan emosi karakter (Monahan, 2010, hlm. 331).

Monahan (2010) berpendapat film merupakan sebuah media tentang penyampaian manusia melihat kulit dan daging dari dunia. Film menyuguhkan sebuah lapisan untuk diteliti, dipelajari dan dibedah. Hal tersebut terkandung dalam konteks visual yang membentuk film tersebut. Unsur-unsur pembentuk visual tersebut dapat terdiri dari pencahayaan, aktor, tata ruang, komposisi, pergerakan hingga audio. Unsur-unsur tersebut kemudian mendukung peran spasial dan temporal dalam memperkuat visual dari film tersebut (hlm. 3).

Sedangkan Barsam (2010) berpendapat bahwa penyuntingan merupakan sebuah seni dimana penyunting menggabungkan masing-masing *shot* menjadi sebuah kesatuan yang sinematik dan berkonsep. Menurutnya penyuntingan memiliki dua tujuan yang signifikan, yang pertama adalah untuk mempertahankan kontinuiti antar *shot* dalam film dan yang kedua adalah untuk menciptakan ketidaksinambungan antar *shot* yang membentuk film tersebut.

Penyuntingan kemudian melalui dua tahap besar. Tahap yang pertama adalah memilah *shot* yang telah diambil dan dibentuk oleh sutradara dan *director of photography* untuk digunakan dalam membentuk film. Pada tahap ini, pemotongan (*cutting*) akan diabaikan maupun dilakukan untuk memisahkan satu *shot* menjadi beberapa *shot* maupun mengatur tempo dalam film dalam hal

penempatan beberapa *shot-shot* tertentu untuk menciptakan sebuah perspektif untuk disampaikan kepada audiens.

Tahap yang kedua adalah melakukan pemasangan audio diegetik maupun non-diegetik. Menurut Barsam, penyuntingan merupakan sebuah aspek yang dapat memprovokasi audiens dalam hal pemahaman tutur cerita, emosi maupun sinematika film yang memiliki makna tersirat untuk menarik audiens lebih dalam kedalam cerita yang disuguhkan (hlm.322).

2.1.1. Intuisi Penyuntingan

Intuisi tidak sama dengan naluri. Intuisi merupakan sesuatu yang muncul dari alam bawah sadar dan tidak tercipta dari pembelajaran intelektual. Sedangkan naluri menyangkut kondisi maupun pergerakan fisiologis seseorang. Naluri ada semenjak seseorang dilahirkan, namun intuisi merupakan sesuatu yang terbentuk dan melalui proses tertentu (Pearlman, 2009, hlm. 6).

Oldham (2012) berpendapat bahwa hal tersebut kemudian mendukung seorang penyunting untuk dapat membuat keputusan mengenai hasil suntingannya. Intuisi merupakan dasar bagi penyunting untuk dapat berkreasi dengan media visual dan audio untuk menghasilkan sebuah film yang layak dipertontonkan. Perlu diingat kembali bahwa penyunting merupakan audiens film pertama, maka ketika penyunting menyunting tidak hanya menggunakan pengetahuan namun juga intuisi perasa, maka ia akan dapat memahami lebih dalam mengenai film tersebut (hlm. 209).

2.1.1.1. *Pacing*

Pacing (tempo) adalah pemilihan waktu. Salah satu pemahaman yang salah mengenai tempo adalah ketika semua dihubungkan dengan kecepatan atau durasi. Sering diasumsikan bahwa semakin cepat tempo dari penyuntingan tersebut maka akan semakin baik dan begitu pula sebaliknya. Tidak menutup kemungkinan tempo yang cepat dan lambat di kombinasikan untuk memperoleh film yang lebih baik dan terstruktur. Tempo itu sendiri dapat berubah sesuai dengan situasi dan tempo dapat memberikan efek kepada audiens secara fisiologis (Pearlman, 2009, hlm. 47).

Hockcrow (2015) mengatakan bahwa tempo cepat (*rapid/fast pacing*) merepresentasikan aksi atau intensitas dari sebuah adegan. Tempo yang cepat akan membuat audiens merasa was-was dan tidak nyaman. Ada dua tipe tempo cepat dalam penyuntingan: pemotongan adegan dialog dan adegan aksi. Adegan aksi akan memiliki tempo lebih cepat karena minim dialog.

Sebaliknya tempo lambat (*slow pacing*) merepresentasikan tensi atau antisipasi terhadap sesuatu. Jeda yang disuguhkan tempo lambat akan memberikan waktu bagi audiens untuk berfikir, menelaah dan menduga-duga hasil final yang akan terjadi di *shot* atau adegan berikutnya. Tempo lambat ini pun cenderung dipakai dalam film bernuansa romansa yang menekankan keintiman dan ruang personal (hlm. 102).

Dalam bukunya, Thompson (2008) mengutarakan bahwa tempo dalam sebuah film tidak hanya terlihat dari intensitas emosi ataupun pergerakan aksi yang dilakukan secara beruntun di dalam film. Suara diegetik seperti dialog juga dapat berperan penting dalam membentuk sebuah tempo di dalam film. Namun penilaian tempo berdasarkan suara saja dapat memicu kesalahpahaman dalam memahami makna tempo yang membantu membentuk ritmik dalam film. Ketika tempo berhasil membentuk ritmik yang stabil, ritmik tersebut akan terasa di setiap *arch* dalam film. Hal tersebut sekaligus menciptakan sebuah keunikan irama yang mampu membawa audiens menikmati film secara utuh (hlm. 276).

2.1.2. Kriteria Penyuntingan

Chang (2012) mengatakan bahwa dalam menentukan waktu untuk memotong sebuah shot yang sesuai ada 6 (enam) peraturan seperti yang dikemukakan oleh Walter Murch pada bukunya yakni (hlm. 8):

1. Emosi sebesar 51%

Gaut (2010) berpendapat bahwa film memiliki dampak emosional yang khusus dan tidak dapat dielakkan terhadap diri penonton. Dampak tersebut pun beragam, tidak terkecuali semuanya tercipta dari bentuk film sebagai salah satu karya seni. Emosi yang tercipta dari sebuah film merupakan sebuah daya tarik tersendiri dan merupakan sebuah nilai tambah yang meyakinkan bahwa film tersebut adalah sebuah karya seni. Meskipun begitu, emosi yang tercipta dalam sebuah film tidak dapat ditafsirkan

secara sama. Bentuk dari emosi tersebut merupakan sesuatu yang khusus dan bukan umum (hlm. 244).

Menurut Halle (2009), sebuah film tersebut memiliki dampak emosional terhadap penonton karena adanya suara dari karakter, kulit, tubuh, wajah dan terutama adalah ekspresi. Selain daripada wajah merupakan media untuk mengembangkan emosi yang diterima dalam sistem tubuh, wajah adalah media utama dalam hal pengiriman informasi terhadap diri sendiri maupun orang lain. Transmisi tersebut disimpulkan sebagai sebuah informasi yang berkaitan dengan dampak, dalam hal ini ekspresi yang timbul pada wajah seseorang ketika ia merasakan suatu kondisi psikologis yang spesifik (hlm. 683).

Film tidak membuat penonton merasakan emosi. Film memberikan sebuah ajakan untuk merasakan hal tersebut. Salah satu cara untuk berfikir lebih filmis adalah bahwa film tersebut memperluas jangkauannya untuk mengajak penonton merasakan. Penonton kemudian mempunyai hak untuk menerima ajakan tersebut maupun menolaknya. Bila penonton menerima ajakan tersebut maka penonton akan diajak untuk merasakan emosi dari karakter melalui gambar, suara maupun teks. Meskipun begitu, penonton dapat menolak untuk tidak mengikuti alur emosi dari karakter dan menutup diri dari dunia film karakter. Ajakan tersebut bersifat terbuka hingga kemudian penonton dapat memilih dan merasakan sesuai kemauan pribadi (Smith, 2003, hlm. 12).

2. Alur cerita sebesar 23%

3. Ritme cerita sebesar 10%

Ritmik menciptakan siklus bagi ketegangan (tension) dan pelepasan (release) yang akan membawa penonton meresapi film secara emosional dan psikologis. Hal tersebut merupakan hasil dari proses penyuntingan sesuai irama pada dunia temporal film untuk membawa penonton mengikuti irama film hingga berhenti ketika mencapai titik akhir. Ritmik membentuk siklus dimana ia membentuk waktu dan pergerakan untuk menciptakan ketegangan dan pelepasan dalam cerita. Hal ini kemudian akan menciptakan empati bagi para penonton (Dancyger, 2011).

Pearlman (2009) mengatakan ketegangan dan pelepasan tersebut merupakan sesuatu yang psikologis dan partisipasi antara pergerakan dan waktu dalam film untuk menekankan sebuah momen. Ritmik bermain dengan intensitas film dalam aspek emosional dan situasi karakter. Penonton kemudian akan menerima intensitas dan relaksasi dari waktu serta pergerakan sebagai bentuk dari ketegangan dan pelepasan didalam tubuh mereka sendiri. Hal tersebut kemudian mengacu kepada pembagian situasi emosional dari karakter dalam film dengan penonton (hlm. 62).

4. Kesenambungan arah pandang karakter sebesar 7%

5. Kesenambungan 2-dimensi dalam layar sebesar 5%

6. Kesenambungan aksi dalam lingkup 3-dimensi sebesar 4%

Sesuai dengan urutan yang tercantum, emosi dan cerita berperan penting dalam menyunting sebuah film agar film tersebut berhasil dan berkesan terhadap audiens. Murch (2001) berpendapat bahwa emosi merupakan salah satu aspek

terpenting dalam menyelamatkan sebuah film. Emosi dapat membantu membangun kembali film apabila dinyatakan gagal. Emosi yang disampaikan, cerita yang disuguhkan dan ritme yang sengaja diciptakan oleh penyunting akan membantu film tersebut meninggalkan kesan tersendiri dalam benak audiens (hlm. 19).

2.1.3. Kriteria Pemilihan *Shot*

Menurut Chandler (2012), seorang penyunting perlu mempertimbangkan 4 (empat) buah kriteria dalam memilih sebuah *shot* yang akan digunakan dalam menyunting sebuah film. Kriteria tersebut adalah:

1. Kualitas Alur Dramatik: Pemilihan *shot* dari beberapa *take* yang ada berdasarkan visualisasi akting yang lebih baik maupun penyampaian emosi yang dialami karakter kepada audiens.
2. Aksi: Pemilihan *shot* yang menjelaskan cerita dengan sangat baik dan jelas agar mudah dipahami audiens.
3. Tempo: Penyunting memutuskan untuk menggunakan tempo lambat, cepat atau perpaduan keduanya yang paling sesuai pada film untuk menonjolkan titik pusat dari inti cerita yang ingin disampaikan. Hal ini akan menunjang poin pertama (kualitas alur dramatik) dan poin kedua (aksi).
4. Kualitas Teknis:

Menurut Chandler (2012), kualitas teknis terbagi menjadi dua. Poin yang pertama adalah bagian yang berperan penting dalam film atau kritis seperti teknis kamera, pencahayaan, suara, komposisi dan

kesinambungan. Sedangkan yang kedua adalah yang perannya tidak terlalu kritis dalam film tersebut seperti tata rambut, tata rias wajah dan kostum.

Meskipun begitu, poin kedua tetap berperan penting dalam hal kesinambungan pada poin pertama, dimana tanpa adanya kontinuiti tata rambut dan rias serta kostum yang dikenakan karakter pada *scene* yang sama, maka akan menimbulkan tanda tanya dalam benak audiens bila hal tersebut tidak didukung konteks cerita (hlm.145).

Dmytryk (2010) mengemukakan bahwa salah satu hal yang utama dalam pemilihan *shot* yang baik untuk disunting adalah ketika *shot* tersebut memiliki kesinambungan dengan *shot* yang akan digunakan selanjutnya. Hal ini tidak dapat dibuat oleh penyunting dan merupakan salah satu tugas dari sutradara untuk ikut serta memikirkan setiap kesinambungan dari *shot-shot* yang ia rancang guna mempermudah proses penyuntingan (hlm. 12).

Sedangkan hal kedua yang perlu diperhatikan adalah memutuskan apabila material yang diberikan kepada penyunting kemudian disusun sesuai alur naskah atau tidak. Hal yang lebih baik dilakukan adalah menyunting dengan mempertimbangkan ada atau tidaknya kemungkinan untuk menyunting ulang atau memperbaiki film tersebut di kemudian hari. Hal ketiga yang perlu diperhatikan adalah apabila akting dari aktor menjiwai karakter sesuai adegan sehingga tidak terlihat adanya akting yang kaku yang kemudian dapat mengundang kritik dari audiens (Dmytryk, 2010, hlm. 14).

2.2. Dimensi Penyuntingan

Reisz (2010) mengatakan bahwa penyuntingan adalah hubungan antara realitas dan film. Penyuntingan juga merupakan sebuah kekuatan kreatif dari realita filmis dimana alam hanya menyediakan bahan baku untuk kemudian dibentuk dan dikembangkan. Sehingga dimensi dari suntingan itu sendiri adalah mengenai keterhubungan dalam menyatukan antar cuplikan menjadi sebuah struktur baru atau film. Aspek dalam keterhubungan itu sendiri dapat meliputi grafis (visual), spasial (ruang), ritme (irama) dan temporal (waktu). Aspek-aspek tersebut membantu menyusun dan menciptakan struktur film yang sesuai dengan plot (hlm.3).

Film merupakan sebuah media tentang penyampaian manusia melihat kulit dan daging dari dunia. Film menyuguhkan sebuah lapisan untuk diteliti, dipelajari dan dibedah. Hal tersebut terkandung dalam konteks visual yang membentuk film tersebut. Unsur-unsur pembentuk visual tersebut dapat terdiri dari pencahayaan, aktor, tata ruang, komposisi, pergerakan hingga audio. Unsur-unsur tersebut kemudian mendukung peran spasial dan temporal dalam memperkuat visual dari film tersebut (Monahan, 2010).

Spasial (ruang) dan temporal (waktu) merupakan dua aspek yang tidak bisa dipisahkan. Sebuah film harus dapat memanipulasi ruang dan waktu dengan baik oleh sebab itu aspek-aspek tersebut tidak bisa digunakan atau dipahami secara sepihak. Aspek spasial dan temporal saling melengkapi untuk membentuk fondasi dari film yang realistis. Ketika menonton sebuah film, pembentukan ruang

dan kronologi waktu dari dunia karakter berperan penting untuk menarik audiens mendalami alur cerita. Hubungan spasial dan temporal tersebut harus berhasil membawa mata audiens mengikuti perjalanan peristiwa dan emosi karakter dalam layar (Barsam, 2010, hlm. 44).

2.2.1. Dimensi Grafis (*Graphic Relationship*)

Dimensi grafis dalam sebuah film bisa terlihat dari adanya pola cahaya, garis, bentuk, warna hingga pergerakan yang kemudian akan berhubungan dengan ruang dan waktu dalam film tersebut. Elemen pembentuk dimensi grafis tersebut dapat juga didukung oleh kualitas sinematografi dari film seperti pergerakan kamera, *framing* bahkan penggunaan cahaya, kostum dan lokasi dalam membuat *mise-en-scene*.

Elemen grafis dapat disunting sesuai keinginan hingga menciptakan kemiripan komposisi satu sama lain antar *shot* yang digunakan dalam film. Oleh karena itu setiap *shot* yang digabungkan dengan *shot* lain maka akan menciptakan hubungan grafis. Salah satu hubungan atau dimensi grafis yang tercipta bisa berupa teknik *match cut* dalam proses penyuntingan (Thompson, 2008, hlm. 221).

2.2.1.1. Match Cut

Menurut Chandler (2012), *match cut* berperan untuk mendorong alur cerita untuk tetap berjalan maju dengan mempertahankan unsur kontinuiti dari setiap *shot* yang digunakan. Penggunaan *match cut* membuat audiens tertarik untuk menyimak apa yang sedang diputar pada layar dihadapan mereka. Beberapa orang kemudian menyebut teknik *match cut* ini sebagai

“penyuntingan yang transparan” dikarenakan *match cut* akan terus menarik perhatian audiens untuk tetap mengikuti perkembangan alur dan karakter dalam film (hlm.152).

Barsam (2010) berpendapat bahwa *match cut* terjadi saat penyunting menggabungkan beberapa *shot* dimana dua karakter terdapat kontak mata ataupun adanya kesinambungan dalam aksi yang tengah dilakukan oleh karakter antar *shot*. Tidak hanya itu, kesinambungan karakter antar *shot* juga penting dalam menggunakan teknik *match cut* (hlm. 341).

Dancyger (2011) mengatakan bahwa *match cut* harus didasarkan pada kesinambungan visual dan kemiripan dalam arah (*angle*). Arah kamera yang digunakan dalam setiap *shot* yang membentuk *match cut* tidak boleh membuat audiens bingung. Arah kamera dan visual yang digunakan dalam setiap *shot* harus saling berhubungan atau unsur kesinambungan untuk *match cut* akan berantakan (hlm.373).

2.2.2. Dimensi Ritme (*Rhythm Relationship*)

Dancyger (2011) mengatakan bahwa ritme dalam sebuah film cenderung terbentuk berdasarkan intuisi dan perasaan seorang penyunting. Meskipun begitu, ritme tidak terbentuk hanya dari intuisi saja melainkan pemikiran dari penyunting itu sendiri dengan mempertimbangkan konteks cerita. Sebuah *shot* dapat menjelaskan banyak emosi dan terkadang dapat langsung dipahami oleh audiens

ketika penyunting menetapkan durasi tertentu pada *shot* tersebut sebelum ia potong (hlm. 382).

Sebuah *shot* yang mendeskripsikan informasi yang baru bagi audiens akan dibiarkan lebih lama agar kemudian audiens dapat menjadi familiar dengan situasi dan kondisi psikologis karakter pada film. *Shot* yang bergerak maupun tidak juga dapat mendeskripsikan kondisi psikologis dari karakter tersebut. Durasi yang lebih panjang pada *shot* yang bergerak akan membiarkan audiens memahami situasi dan kondisi psikologis yang dialami karakter (Dancyger, 2011, hlm.383).

Seringkali *coverage shot* juga digunakan sebagai transisi yang dapat melengkapi alasan pentingnya digunakan sebuah *shot*. Penting bagi seorang penyunting untuk tetap mengembangkan ketajaman intuisinya agar tercipta ritme yang stabil dalam hal durasi *shot* karena tidak ada ukuran pasti mengenai durasi sebuah *shot* untuk dapat berkontribusi besar pada jalannya cerita (Dancyger, 2011, hlm. 384).

Ketika penyunting melaraskan panjang durasi dari sebuah *shot* dan selanjutnya, maka penyunting tersebut sedang mengatur ritme penyuntingan. Ritme yang tercipta itu sendiri tidak selalu merupakan hasil dari penyuntingan. Pergerakan kamera maupun karakter, suara hingga elemen grafis dari film dapat menentukan ritme dalam sebuah film. Ketika beberapa *shot* disunting dan digabungkan, hal tersebut akan memperlihatkan sebuah pola yang kemudian dapat membentuk ritme. Ritme yang stabil dapat terbentuk dengan menyamakan seluruh durasi *shot* yang dipakai. Namun dengan memanjangkan durasi *shot*, ritme yang

terbentuk akan melambat dan durasi *shot* yang pendek dapat menciptakan ritme yang cepat (Thompson, 2008, hlm. 226).

Barsam (2010) berpendapat penyuntingan memiliki peran yang besar dalam menentukan durasi sebuah *shot*. Durasi tersebut mengontrol audiens untuk dapat melihat dan mengobservasi informasi yang diberikan oleh dunia karakter. Seperti analogi musik terhadap penyuntingan sesuai ritme, sebuah film menyuguhkan narasi. Penyunting akan menganalisa narasi tersebut dan menentukan seberapa lama durasi dari *shot* tertentu untuk berkontribusi pada film serta ritme seperti apa yang dibutuhkan oleh film tersebut (hlm. 331).

Menurut Pearlman (2009), ritme merupakan denyut nadi dalam sebuah film untuk bernyawa seperti makhluk hidup. Seperti pada makhluk hidup lainnya, denyut nadi pada film memiliki stabilitas tersendiri sehingga tidak berhenti, terlalu cepat ataupun lambat. Secara terkontrol, irama sebagai denyut nadi tersebut akan membuat film tetap hidup. Denyut nadi dari film ini tercipta ketika film dibentuk dengan menggunakan intuisi ritme antar cuplikan untuk meninggalkan sebuah emosi tertentu terhadap audiens terhadap karakter dalam cerita (hlm. 28).

Brown (2016) mengatakan bahwa ritme yang repetitif dapat membentuk sebuah pola yang dimana ritme berperan penting dalam pembentukan visual dari film (hlm.16). Sedangkan menurut Chandler (2012), ritme itu merupakan tempo dari setiap pemotongan *shot* dan memiliki kemiripan dengan konteks musik. Bila musisi bermain dengan *beats* dalam komposisi atau partitur, maka penyunting menggunakan dan mempertimbangkan *beats* dalam sebuah *scene*. *Beats* tersebut

berperan sebagai poin penting yang membagi film menjadi beberapa titik. Penyunting kemudian akan bermain dengan ritme dalam setiap pemotongan *shot* dengan mempertimbangkan *beats* dalam film (hlm. 158).

Ritme dapat dicerna dalam tiga aspek: didengar, dilihat dan dirasakan. Ritme dapat terbentuk tidak hanya dari pola penyuntingan namun juga objek dalam film yang bergerak maupun tidak bergerak. Ritme yang cepat dapat diartikan sebagai kebahagiaan ataupun niat humor dan ritme yang lambat dapat diasosiasikan dengan tragedi, ketenangan maupun kesedihan. Block mengatakan bahwa ritme dapat memunculkan makna apapun yang dipersepsikan oleh audiens itu sendiri (Block, 2013, hlm. 214).

Block (2013) juga mengatakan bahwa tidak hanya cepat dan lambat, ritme juga dapat dikategorikan dalam dua hal: teratur dan tidak teratur. Penggunaan ritme yang teratur dari segi pola penyuntingan ataupun pergerakan objek dan subjek, keteraturan tersebut akan meninggalkan kesan bahwa film tersebut tidak memiliki pergerakan intensitas dramatik (statis) seperti bagaimana pada ritme yang tidak teratur (dinamis) pada film (hlm. 215).

2.2.3. Dimensi Spasial (*Spatial Relationship*)

Jones (2015) mengemukakan mengenai dimensi ruang yang diartikan bukanlah sebuah panggung untuk pementasan tetapi merupakan sebuah dasar terjadinya sebuah adegan dalam film (hlm. 13). Hubungan antar film dengan ruang adalah bagaimana *framing*, penyuntingan hingga penambahan suara mendukung peran

dimensi spasial yang kemudian dapat diisi dengan pergerakan antar karakter maupun dengan benda disekitarnya (hlm. 8).

Hal tersebut juga dikemukakan oleh Carroll (2016) yang mengatakan bahwa kunci dari ruang visual adalah pergerakan. Pergerakan dalam sebuah film akan memberikan perkembangan bagi ruang visual untuk dapat terbentuk secara maksimal. Berkaitan juga dengan pergerakan yang berperan penting dalam kehidupan manusia, meskipun pergerakan yang terjadi hanya sejenak namun hal tersebut akan memberikan dampak tersendiri bagi yang melihat pergerakan tersebut maupun yang melakukannya (hlm. 92).

Ruang dalam realita dengan ruang dalam film maupun interior dan exterior dapat dihubungkan melalui penyuntingan. Kesenambungan antara 2 (dua) *shot* atau lebih dapat menciptakan ruang baru yang ada didalam kepala penonton. Ruang baru tersebut kemudian disebut dengan koeksistensi spasial. Penyuntingan tidak hanya mengenai tempo yang tercipta dalam film ataupun unsur grafis yang menciptakan visual dari film namun juga pembentukan ruang (Thompson, 2008, hlm. 227).

Tanpa adanya *establishing shot*, audiens akan menduga bahwa seperbagian ruang yang diperlihatkan dalam sebuah *shot* dalam film akan bernilai penuh atau menampilkan keseluruhan ruang yang ada dalam adegan tersebut. Dalam pembahasan penyuntingan, ada beberapa teknik yang merupakan cara umum dalam menkonstruksi ruang dalam film seperti *establishing shot*, *cutaway* ataupun *reverse shot* (hlm. 229).

2.2.3.1. *Establishing Shot*

Menurut Brown (2016), *establishing* dapat berperan sebagai media yang mengumbar ataupun menyembunyikan informasi yang ingin disampaikan kepada audiens (hlm.10). Namun *establishing shot* cenderung menggunakan jenis *shot* yaitu *wide shot* karena seharusnya menjelaskan lokasi dimana adegan terjadi. Tidak hanya itu melalui *wide shot* tersebut itu pun audiens dapat mengetahui setiap detail ruang (*scene*) tempat suatu peristiwa dalam film terjadi (hlm. 61).

Sedangkan *wide shot* itu sendiri adalah jenis *shot* yang menangkap kondisi keseluruhan satu adegan (*scene*) dalam film. Namun yang dimaksudkan dengan keseluruhan adalah tetap terfokus pada seluas mata manusia pada umumnya dapat menangkap sebuah ruang atau tempat yang sedang ia lihat. Penggunaan *establishing shot* adalah untuk memberikan gambaran mengenai tempat sebuah adegan berlangsung dan seluruh benda maupun makhluk hidup yang tinggal didalamnya kepada audiens. Hal ini juga berperan agar tidak ada kebingungan yang tercipta ketika film sepenuhnya berjalan hingga akhir (hlm. 61).

2.2.3.2. *Shot / Reverse Shot*

Menurut Chandler (2009), *reverse shot* merupakan *shot* yang berlawanan arah (*angle*) dari *shot* sebelumnya. Arah berlawanan yang dimaksudkan bisa dari arah pandang karakter ataupun dari satu karakter ke karakter lainnya. *Reverse cut* sering kali digunakan untuk menunjukkan bagaimana

karakter tersebut berperilaku, bereaksi, berinteraksi dan berdialog. Kemudian *reverse cut* berperan penting dalam menarik audiens untuk mengikuti aksi dan interaksi antar karakter dalam film (hlm. 3).

Sedangkan menurut Barsam (2010), *reverse shot* adalah salah satu teknik yang paling umum digunakan dimana penyunting mengalihkan satu *shot* karakter ke *shot* karakter yang lain ketika mereka sedang berada dalam satu interaksi atau pembicaraan yang sama. Penggunaan jenis *shot* yang digunakan biasanya untuk menangkap ekspresi wajah hingga gerak tangan tangan karakter (hlm. 340).

Meskipun begitu, penyunting dapat memanipulasi mata audiens dikarenakan ruang jenis *shot* yang digunakan adalah sempit. Mata audiens dapat tertipu ketika penyunting menggunakan *reverse shot* dari 2 (dua) karakter yang tidak berada dalam satu lokasi yang sama atau berada dalam waktu yang berbeda namun berinteraksi dalam pembicaraan yang serupa (Barsam, 2010, hlm. 341).

2.2.3.3. *Cutaway*

Brown (2016) berpendapat bahwa *cutaway* merupakan sebuah *shot* yang mengandung unsur karakter atau benda lain selain dari karakter utama dari film namun masih berhubungan dengan *scene* tersebut. *Cutaway* merupakan sesuatu yang tidak kita lihat di *scene* sebelumnya ataupun di *shot* manapun. Namun *cutaway* adalah sebuah penekanan terhadap suatu

aksi yang terjadi dalam suatu *scene* tertentu dan bahkan memberikan sebuah informasi (hlm. 64).

Cutaway dapat disebut sebagai *cutaway* apabila masih terdapat dalam satu *scene* yang sama. *Cutaway* juga merupakan sebuah cadangan bagi penyunting apabila kesulitan dalam menyunting film yang tidak bisa disunting. Penting adanya dalam pengambilan *cutaway* di setiap *scene*, terlepas dari perlu ataupun tidak tercantum dalam naskah (Brown, 2016, hlm. 64).

Menurut Farrel & Bamford (2017), *cutaway* adalah suatu interupsi antara satu *shot* dengan *shot* lainnya. Ada banyak alasan mengapa perlu menggunakan *cutaway* namun salah satu alasan yang baik adalah untuk menutupi kesalahan yang ada pada data film. Ketika memasuki masa paska produksi, keputusan terakhir berada di tangan penyunting sehingga kemudian penyunting dapat membuang beberapa adegan yang kurang bagus dan menggantinya dengan *cutaway* (hlm. 54).

Chandler (2009) mengatakan bahwa *cut away* merupakan sebuah *shot* yang memperlihatkan detail kecil namun berperan penting dari sebuah *scene* dalam film. Detail kecil tersebut diharapkan dapat menyampaikan sebuah informasi dalam film tersebut kepada audiens. Meskipun begitu, terkadang *cutaway* berperan sebagai pemberi informasi mengenai pergantian ataupun penjelasan tentang waktu dan tempat tertentu dalam film tersebut (hlm. 15).

2.2.4. Dimensi Temporal (*Temporal Relationship*)

Thompson (2008) mengatakan bahwa penyuntingan berperan besar dalam manipulasi waktu yang ada di dalam sebuah cerita. Penyuntingan menyuguhkan cara untuk merubah durasi peristiwa dalam plot cerita. Penyunting dapat memperluas waktu dalam sebuah cerita hingga melewati batas durasi dari plot cerita. Dalam hal ini, dimensi temporal dapat dikonstruksi dari urutan *shot* yang digabungkan hingga durasi tiap *shot*. Urutan *shot* yang digabungkan secara urut sesuai plot ataupun tidak berurutan dapat merubah representasi adegan bagi audiens. Sedangkan durasi dalam film dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dramatik (hlm. 229).

Dimensi temporal dalam film dapat dibentuk ketika penyunting menggunakan atau menggabungkan beberapa *shot* yang kemudian menciptakan ellipsis atau penghilangan waktu yang tidak diperlukan untuk mempersingkat adegan. Hal ini akan membuat cerita jauh lebih pendek. Tidak hanya itu, penambahan waktu penceritaan melewati waktu sebenarnya (ekspansi) peristiwa tersebut dapat dilakukan untuk keperluan dramatisasi cerita. Hal ini kemudian membuat penyunting dapat mengatur unsur temporal dalam film dengan mempertimbangkan dimensi grafis, ritme hingga spasial untuk mengaplikasikannya dalam teknik penyuntingan (Thompson, 2008, hlm. 231).

2.2.4.1. Kesenambungan (*Continuity*)

Bowen (2013) mengatakan bahwa kontinuiti atau kesinambungan merupakan aspek dalam film yang paling penting dan berkorelasi dengan Dimensi Grafis yakni *Match Cut* dan Dimensi Temporal yaitu *Match on*

Action. Penyuntingan berdasarkan penggunaan aspek kesinambungan yang detail tidak terlalu terpaku pada teknik atau jenis *shot* yang harus dibentuk penyunting untuk menciptakan sebuah estetika dalam visual film.

Melainkan seorang penyuntingan diberikan kebebasan sebebas-bebasnya dalam memilah apa yang akan ia gunakan, sambungkan dan buang asalkan *shot-shot* yang telah disunting tersebut terdapat informasi baru yang dapat disampaikan kepada audiens (hlm. 90). Bowen juga mengatakan bahwa kontinuiti berperan penting sebagai aspek yang membuat penyuntingan luput dari kesadaran mata audiens.

Mendukung apa yang dikemukakan Bowen, Dancyger (2011) menyetujui bahwa kesinambungan merupakan sebuah elemen yang penting digunakan untuk menjaga pergantian *shot* dalam hasil suntingan menjadi tidak disadari oleh audiens. Hal tersebut dikarenakan dengan menitikberatkan pada kontinuiti, maka berbagai macam *shot-shot* yang digunakan kemudian akan terus mengalir secara halus dari awal hingga akhir dan menciptakan film yang dapat dinikmati mata audiens. Meskipun begitu, seorang penyunting tidak bertanggung jawab atas hasil visualisasi *shot* yang diberikan padanya (hlm 64).

2.2.4.2. Match on Action

Match on Action merupakan salah satu teknik penyuntingan yang mengedepankan penampilan dari pergerakan. *Match on Action* berperan untuk memperlihatkan kesinambungan pergerakan karakter atau objek dari satu *shot* ke *shot* yang lain. Meskipun begitu, *match on action* dapat

digunakan dalam sebuah aksi yang sama namun beda periode di dalam film tersebut. Hal yang paling penting dari *match on action* adalah mempertahankan kesinambungan dari satu *shot* dengan *shot* yang lain (Thompson, 2008, hlm. 342).

2.2.4.3. *Parallel Editing*

Bowen (2013) mengatakan bahwa penyuntingan paralel terjadi ketika 2 (dua) buah *shot* berbeda tampil bergantian dikarenakan dalam ruang film tersebut, kedua aksi yang terjadi di masing-masing *shot* terjadi secara bersamaan (hlm.106). *Parallel editing* sering digunakan dalam film bergenre aksi dimana film aksi cenderung berpacu dengan waktu dan memiliki tempo yang cepat.

Menurut Bowen penggunaan *parallel editing* dalam film aksi tersebut dapat meningkatkan tingkat dramatik dalam film bagi audiens. Sedangkan menurut Chandler (2009), penyuntingan paralel terjadi dalam film ketika 2 (dua) karakter atau lebih memiliki dialog yang berhubungan namun mereka tidak berada dalam satu tempat yang sama (hlm. 165).

Hal tersebut kemudian menjelaskan bagaimana mereka tidak berinteraksi secara langsung. Penyuntingan paralel ini kemudian digunakan untuk memberikan informasi bagaimana informasi dari dua karakter berbeda atau lebih bersinggungan dalam plot cerita kepada audiens (hlm. 179).

2.3. *Slow Cinema*

Jaffe (2014) berpendapat bahwa tidak bisa dipungkiri penggunaan kata *slow* (“lambat”) selalu merujuk terhadap sesuatu yang membosankan. Namun dalam pembahasan sinema, penggunaan kata *slow* tersebut adalah untuk mendeskripsikan sebuah fenomena atau kronologi kejadian dalam film tanpa harus tergesa-gesa mengejar tiap titik di dalam plot cerita. Pendekatan yang digunakan dalam *slow cinema* ini biasanya sederhana dan tidak menitikberatkan pada unsur kausalitas yang biasa terjadi (hlm. 7).

Tidak hanya itu, poin terpenting dari sebuah *slow cinema* adalah bahwa ekspresi tidak hanya ditampilkan melalui dialog yang di lontarkan namun secara fisik seperti raut wajah, gerak-gerik tubuh dan arah pandang. Menurut Jaffe, aktor dalam film tersebut tidak harus merasa dramatik atau melankolis. Sebab *slow cinema* merupakan sebuah sinema yang menunjukkan perlawanan terhadap emosi (hlm. 55).

Menurut Song Hwee (2014), *slow cinema* memiliki ciri khas dan *template* tersendiri. Penggunaan *long shot* dengan durasi sampai sepuluh menit, kamera yang diam ataupun bergerak dengan sangat pelan, adanya jarak antara kamera dan aktor dalam penggunaan *shot type* yang jauh serta pembahasan tema dari cerita yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari. Dalam sebuah film yang menggunakan konsep *slow cinema*, peran dari kata *slow* tersebut ingin mengedepankan kepentingan dari sebuah individu dalam konteks kehidupan

sehari-hari termasuk dengan proses interaksi mereka satu sama lain dan dengan hubungan kemasyarakatan (hlm.1).

Dikutip dari Romney (2000), Freed Kelemen—*Director of Photography* dari Sutradara Bela Tarr—mengatakan bahwa dari sebuah penerapan *slow cinema*, hal yang terpenting bukanlah kecepatan melainkan waktu dan suasana yang tercipta ketimbang perkembangan jalannya cerita. Freed melalui lamanya durasi sebuah *master shot* pada *slow cinema* ingin menyampaikan apa yang tengah dialami oleh karakter seperti misalnya bagaimana sebuah penantian dan ketidaknyamanan akan sebuah rasa gelisah (hlm. 20).

Sedangkan Romney (2014) mengatakan bahwa *slow cinema* merupakan sesuatu penggolongan yang minimalis, sederhana namun bervariasi dan sudah berkembang selama sepuluh tahun terakhir. Disebut sebagai minimalis dan sederhana adalah karena pengambilan fenomena dalam film yang tidak jauh dari kehidupan sehari-hari manusia.

Slow cinema ini sendiri kemudian menggagalkan *event-event* yang terjadi di dalam film demi menciptakan suasana hati (*mood*) yang ingin diciptakan. *Slow cinema* juga kemudian memunculkan rasa kepemilikan akan waktu (temporal) yang intensif. Rasa kepemilikan akan waktu itu sendiri menjurus terhadap durasi dari film bahwa lamanya sebuah *scene* tersebut membuat audiens merasakan apa yang karakter tersebut sedang alami (hlm. 43).

Konteks *slow cinema* itu sendiri merupakan keinginan atas cerminan dari masyarakat modern kini yang serba cepat dan instan. Hal tersebut karena adanya

perkembangan teknologi yang terlalu cepat yang kemudian membuat waktu terasa berlalu begitu cepat. Hasil dari itu semua adalah kurangnya spontanitas, kedalaman dari sebuah arti dan berkurangnya kebebasan secara penuh (Koepnick, 2014, hlm. 2).

Slow cinema kemudian menekankan pada keadaan “sekarang”. Audiens diajak untuk menelaah dan menikmati waktu “sekarang” yang sedang berlangsung di dalam film, mencermati budaya cepatnya waktu yang sedang marak di masyarakat saat ini. *Slow cinema* adalah untuk merasakan “sekarang” dan kata “lambat” itu pun dapat merujuk terhadap masa lalu dan kemungkinan pada masa depan. Namun “lambat” itu pun juga membuat kita membuka diri terhadap eksistensi sebuah memori, antisipasi dan kemewahan dunia (hlm. 3).

2.4. Master Shot

Rabiger (2013) menjelaskan definisi dari *master shot* yaitu merupakan sebuah *shot* yang menunjukkan hampir semua atau keseluruhan dari sebuah adegan atau *scene*. Tidak hanya itu terkadang *master shot* juga menunjukkan hampir semua atau keseluruhan dari karakter yang ada dalam menunjang film (hlm. 535). Sedangkan menurut Bowen (2013), *master shot* merupakan sebuah teknik yang tradisional dan sering disebut sebagai pembentukan perkembangan sebuah adegan atau *scene* dari luar dan dalam serta dari awal hingga akhir.

Master shot itu sendiri pun berperan juga selaku sudut pandang baru yang memperlihatkan hubungan antar subyek dalam satu *frame* yang panjang dan lebar (*wide shot*) secara jelas. Tidak lupa bahwa penggunaan *master shot* tersebut juga

membuat aksi dramatik yang dilakukan dapat lebih mudah di mengerti apabila *shot* lainnya tidak digunakan (hlm. 45).

Master shot dan *shot* transisi menyediakan banyak pilihan bagi para penyunting dengan adanya variasi dialog dan aksi yang tersedia di kedua jenis *shot* tersebut. Sehingga kemudian seorang penyunting dapat bebas mengeksplorasi dan menekankan konsep yang ingin penyunting maupun sutradara tampilkan.

Namun akan sangat bermasalah ketika pengambilan *shot* transisi mengalami perubahan setelah *master shot* selesai diambil, meskipun perubahan tersebut sangat minor. Perubahan tersebut tidak hanya merujuk pada teknis pengambilan gambar dan desain yang digunakan di lokasi, namun juga dari segi dialog, ekspresi maupun gerak tubuh aktor. Hal tersebut akan menimbulkan ketidaksambungan antar *shot* yang kemudian digunakan (Mascelli, 2005, hlm.75).

Barsam (2010) mengatakan bahwa *master shot* lebih cenderung kepada jenis *shot* ketimbang sebuah teknik penyuntingan namun *master shot* sangat berperan penting dalam proses penyuntingan sebuah film. Maka dari itu, *master shot* sering pula diasosiasikan dengan *establishing shot*, sebuah *shot* awal yang mendeskripsikan kondisi, hubungan karakter, waktu ataupun tempat dari sebuah adegan. Seorang penyunting memulai pertama kali dengan menggunakan *master shot* dimana penyunting dapat memilih untuk menggunakan seluruh *master shot* atau dipilah untuk dibentuk sebagai sebuah *coverage*.

Penggunaan *master shot* sebagai *coverage* pun dapat dilakukan berulang-ulang seperti untuk menunjukkan kondisi dari karakter, hubungan spasial, waktu

maupun tempat adegan guna menghindari kebutuhan untuk merekam ulang *coverage shot* yang diperlukan. Selain itu *master shot* pun juga berperan penting bagi kontinuitas dengan *shot-shot* yang akan digunakan dalam merangkai sebuah film (hlm. 327).

Sebuah *master shot* pada umumnya tercipta dari *wide shot* namun tidak sepenuhnya harus *wide shot*. Sebuah *master shot* pun tidak harus statis dan boleh bergerak sesuai dengan yang diinginkan oleh pembuat film tersebut. Maka dapat unsur pembentuk *master shot* itu sendiri adalah bebas namun *master shot* tersebut harus mencakup dari awal adegan hingga akhir adegan (*scene*) dalam satu *shot* yang sama (Brown, 2016, hlm.66).

