



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. *Pre-Production*

Pre-production atau pra produksi adalah tahap sebelum memulai proses *shooting*. Semua persiapan harus direncanakan dengan matang pada saat *pre-production*. Worthington (2009) mengatakan bahwa dalam tahap pra produksi produser melakukan pengembangan anggaran secara lebih rinci. Menurutnya setelah proyek telah siap berjalan, produser mempersiapkan transaksi untuk menyewa peralatan, konsumsi dan semua keperluan untuk *shooting*. Worthington juga mengatakan bahwa produser harus mengajukan anggaran yang telah dibuatnya kepada sutradara, karena nantinya akan menyangkut soal visi kreatif sang sutradara. Terkadang beberapa sutradara bersikeras untuk melakukan produksi di lokasi penyewaan yang mahal atau di lokasi yang jauh sehingga membuat akses sulit. Konflik-konflik akan mulai timbul pada tahap ini (hlm. 22).

Schenk dan Long (2012) yang mengatakan bahwa ketika telah memiliki naskah yang sudah selesai (walaupun naskah tidak benar-benar selesai karena akan ada banyak perubahan saat produksi dan pasca produksi), sudah saatnya untuk memulai pengambilan gambar. Langkah awal dalam merealisasikan cerita dari naskah ke dalam bentuk visual adalah membuat jadwal untuk produksi film tersebut. Untuk membuat jadwal *shooting* yang realistis, pembuat film harus menentukan sumber daya yang diperlukan dalam setiap adegan, jumlah halaman naskah yang akan di ambil setiap harinya, dan urutan scene yang akan diambil.

Menurut mereka, dalam sebuah produksi film banyak variabel yang terlibat dalam setiap produksi, yaitu: aktor, anggota tim, alat peraga, lokasi, cuaca, penyewaan peralatan *shooting* yang terbatas anggaran, dan sebagainya.

Rea dan Irving (2010) berpendapat bahwa ketika naskah sudah terbentuk dan dana sudah cukup untuk melakukan sebuah produksi maka sudah masuk ketahap pra produksi. Menurut mereka, masa pra produksi adalah fondasi dari sebuah film atau video. Meskipun produser dan sutradara berbagi tanggung jawab besar namun mereka masing-masing memiliki lingkup fokusnya sendiri. Mereka mengungkapkan bahwa produser dan sutradara terlibat bersama dalam keputusan soal kreatif tetapi mengarah kepada pengorganisasian dan manajemen produksi, dan mereka terlibat dalam memilih lokasi dan produser yang akan menegosiasikan kesepakatannya. Menurut mereka, produser haruslah bekerja keras untuk mengeksekusi rencana kreatif yang telah didiskusikan bersama sutradara namun sesuai dengan anggaran (hlm. 37).

Schenk dan Long (2012) mengatakan dalam membuat sebuah jadwal *shooting* langkah pertama adalah menganalisa naskah yang telah dibuat dan menentukan hal-hal yang diperlukan untuk setiap adegannya. Menurut mereka dalam hal ini produser haruslah membuat sebuah breakdown naskah yang dimana terdapat daftar-daftar penting yang diperlukan disetiap adegannya, seperti: pemeran atau *talent*, tim produksi atau *crew*, lokasi, alat peraga, dan sumber daya lainnya. (hlm. 26-27).

2.2. Production

Tahap *production* atau produksi merupakan tahap yang sangat penting dimana proses pengambilan gambar dilakukan pada tahap ini. Worthington (2009) mengatakan bahwa pada tahap produksi, proyek telah siap untuk *shooting*. Produksi film atau video dapat menghabiskan banyak waktu hingga berhari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun. Saat tahap produksi yang akan terlibat secara langsung dengan sutradara adalah penata kamera, aktor, maupun kru lainnya (hlm. 25). Rea dan Irving (2010) berpendapat bahwa sudah menjadi sebuah tanggung jawab produser untuk memastikan bahwa dari awal *shooting* semua orang yang terlibat memiliki ide yang bagus untuk direalisasikan menjadi sebuah film atau video. Semua orang yang terlibat harus mengetahui apa yang mereka lakukan, kapan dan dimana mereka seharusnya melakukannya, dan yang paling penting mereka harus memiliki sumber daya yang diperlukan (hlm. 225).

2.3. Post-Production

Post-production atau pasca produksi adalah tahapan setelah proses *shooting*, bisa disebut juga dengan tahap *editing*. Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa dalam tahap pasca-produksi produser mempunyai tujuan dalam menemukan editor dan tim kreatif yang tepat untuk membantu sutradara menyelesaikan filmnya. Menurut mereka tim ini tidak hanya mencakup editor yang tepat, tetapi seluruh kru pasca-produksi seperti tim efek suara, hingga komposer. Worthington (2009) juga mengatakan bahwa di dalam pasca-produksi yang merupakan tahap akhir

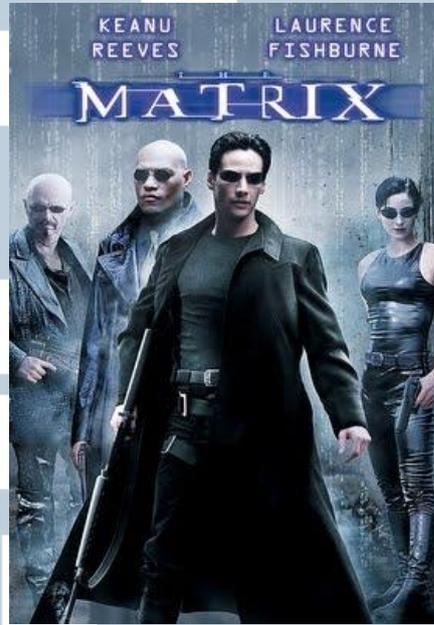
dalam proses produksi, *footage* akan diedit hingga menjadi sebuah film yang utuh. Masalah yang mungkin terjadi ketika pasca produksi seperti biaya tak terduga karena adanya *shooting* tambahan (*reshoots*) atau penggunaan terlalu banyak *stok footage* yang dapat memakan anggaran pasca produksi dan memakan lebih banyak waktu, bahkan bisa lebih dari *deadline* yang ditentukan (hlm. 27).

2.4. Video Editing

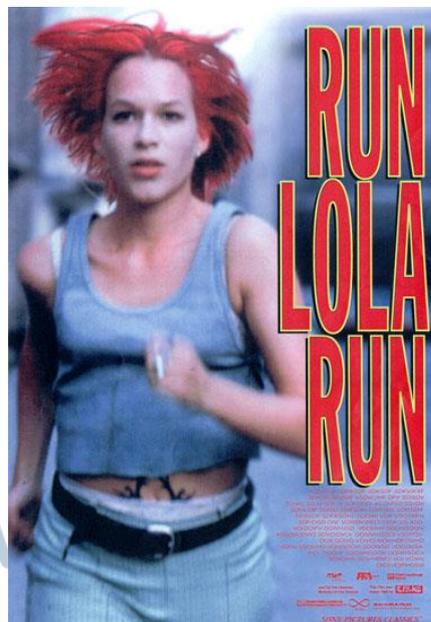
Video editing merupakan proses mengedit klip-klip video hasil dari proses *shooting*. Eve Light Honthaner (2010) menyatakan bahwa sistem *digital editing* bersifat *nonlinear* yang memungkinkan editor untuk menciptakan suatu adegan yang nyata. Penambahan musik dengan kualitas visual yang baik juga menambah kesan nyata pada suatu adegan dalam satu *sequence*. Sebelum *final-cut* yang disetujui oleh sutradara, proses *editing* masih bisa berubah. Komponen yang dibutuhkanpun ditambahkan untuk melengkapi proses *editing* yang belum sempurna. Unsur dari komponen itu meliputi: *reshots*, efek suara, musik, elemen-elemen visual dan *credits title*. Setelah semua selesai, barulah produk film ini bisa dipublikasikan (hlm. 466).

Ben Long dan Sonja Schenk (2000) menjelaskan bahwa proses *editing* film saat ini sangat dipengaruhi oleh video musik, dokumenter, dan iklan. *Fast-cutting*, *visual effect*, dan *jump-cut* adalah ciri khas yang bisa dibilang “cool”. *Style editing* adalah salah satu ciri khas dari editor film. *Style editing* juga dipengaruhi oleh alur atau jalan cerita yang akan di visualkan dalam film. Baiknya, *style editing* harus berjalan lurus dengan konsep cerita dan visi sutradara yang akan direalisasikan pada sebuah film. Ben Long dan Sonja Schenk memberi

contoh film yang sesuai dengan konsep filmnya, yaitu “*The Matrix*” dan “*Run Lola Run*”. Konsep film yang “cool” juga tercermin pada *style editing* yang bagus (hlm. 307 - 308).



Gambar 2.1. Poster Film “*The Matrix*”
(Sumber: Amazon.com)



Gambar 2.2. Poster Film “*Run Lola Run*”
(Sumber: Alamy.com)

Ray DiZazzo (2004) menjelaskan bahwa ketika proses *editing* dimulai, sutradara atau produser beserta editor membuka *file footage* hasil *shooting* dan mulai memindahkan *footage* sesuai dengan urutan adegan. Semua file hasil *shooting* ditata dengan rapi kedalam “*program timeline*” atau biasa disebut jadwal program. Kemudian setelah itu barulah editor bisa memulai *sequence* pertama, menyambungkan *shot* satu dengan *shot* lainnya menjadi sebuah *sequence*. Jika pada suatu titik tertentu diperlukan sebuah *dissolve*, editor bisa mengambilnya pada *effect palette* yang terdapat pada *software editing* video. Setelah memilih efek *dissolve*, editor tinggal menariknya ke dalam *table editing*. Editor dan sutradara bisa melihat langsung hasil dari penambahan transisi dan bisa langsung memutuskan apakah sesuai dengan keinginan atau tidak. Lalu proses berlanjut sampai keseluruhan film selesai dibuat (hlm. 228 – 229). Didalam proses *editing* sebuah video bisa mencangkup teknik *color correction*, ritme, dan teknik *split screen*.

2.5. Color correction

Color correction dibutuhkan untuk membuat kesan *cool* pada *footage* yang ada. Teknik *color correction* dibutuhkan untuk membuat warna dan cahaya dari *shot* satu dengan *shot* yang lain menjadi sama. Hullfish dan Fowler (2009) menyatakan ada dua tujuan utama dalam *Basic Color Correction*. Yaitu menyeimbangkan warna dari *shot* satu ke *shot* lainnya. Tujuan yang lain yaitu membantu membuat *mood* cerita yang sesuai dengan alur film yang diproduksi. Salah satu cara menyeimbangkan warna ialah dengan cara menyocokkan *contrast*, yaitu memaksimalkan warna abu-abu antara warna hitam yang paling gelap dan warna

putih yang paling terang. Mengoreksi *contrast* harus memperhatikan warna *shot* agar tetap pada posisi yang *netral*, tidak *underexposure* atau *overexposure*. Menyeimbangkan warna untuk membantu membuat *mood* cerita, yaitu dengan mengeleminasi warna tertentu. Contohnya, jika *mood* film ingin warna sejuk seperti warna biru, maka warna hangat seperti warna merah atau kuning harus dihilangkan. Biasanya warna merah atau kuning muncul ketika salah menggunakan *filter* atau *light temperatur* yang tidak sesuai (hlm. 2).



Gambar 2.3. *Color Correction on Film*

(Sumber: Thehurlblog.com)

Alexis Van Hurkman (2014) menyatakan bahwa proses *digital colorist's* tidak lagi sekedar soal menyeimbangkan, memperbaiki, dan mengoptimalkan warna. Saat ini proses pembuatan film sering menggunakan metode lama atau bahkan mencari metode yang benar-benar baru yang belum pernah digunakan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk membedakan film yang akan diproduksi dengan film lainnya yang sudah lebih dulu beredar. Proses *shooting* dan pasca produksi adalah waktu yang tepat untuk memikirkan warna apa saja yang akan muncul pada film yang akan dibuat. Proses penentuan warna ini sangat

berpengaruh pada saat proses *editing*, terutama pada saat proses *editing color correction* berlangsung. Hal ini untuk memudahkan *film editor* membentuk *mood* warna yang diinginkan oleh *filmmaker* (hlm. 49).



Gambar 2.2. *Color Palettes Film "The Royal Tenenbaums"*
(Sumber: Digitalsynopsis.com)

Glenn Kennel (2007) berpendapat bahwa perbedaan mendasar antara warna film dan warna video adalah karakteristik yang mengendalikan warna dan kontras gambar yang diproduksi. Proses pengendalian warna pada *editing* film disebut juga *color timing* atau *color grading*. Warna pada film dikendalikan dengan menentukan warna putih, abu-abu, dan hitam. Menyesuaikan tingkat *exposure* pada *shot* merupakan proses dari *color timing* atau *color grading*. Tingkat kecerahan dan warna pada *footage* harus disesuaikan agar warna antara *shot* satu dengan yang lainnya seimbang. *Color timing* merupakan proses kreatif dimana pemilihan warna bisa direncanakan melalui kerjasama antara *film editor* dan ahli sinematografi. *Color grading* atau *color timing* juga digunakan secara kreatif untuk mengkomunikasikan emosi atau memberikan konteks dalam sebuah cerita.

Contoh pada film "*Out of Sight*" karya sutradara Steven Soderbergh, tergambar pemandangan Florida yang panas dan lembab diwarnai dengan warna kuning dan jalan-jalan yang dingin di Detroit berwarna biru tua (hlm. 9 – 16).



Gambar 2.3. Film "*Out of Sight*" Set on Florida
(Sumber: Podcastingthemsoftly.com)



Gambar 2.4. Film "*Out of Sight*" Set on Detroit
(Sumber: Podcastingthemsoftly.com)

Ben Long dan Sonja Schenk (2000) menjelaskan bahwa pemahaman tentang *color correction* untuk seorang *film editor* adalah sesuatu yang berharga. Mengoreksi dan memperbaiki *white balance* yang salah lalu menambah lebih banyak warna biru untuk mendapatkan *tone* yang sesuai adalah salah satu cara yang bisa dilakukan seorang *film editor* pada proses *color correction*. *Color*

correction tidak selalu dilakukan karena kesalahan warna saat pengambilan *shot*, bisa saja *color correction* dilakukan untuk mendapatkan warna *artistic* yang sesuai dengan konsep film yang akan dibuat. *Film editor* bisa saja mengubah warna merah atau biru pada *shot* untuk menimbulkan *tone* dengan emosional atau *mood* tertentu (hlm. 338 – 343). Didalam *color correction* terdapat *contrast* dan *color balance* yang digunakan untuk mengatur gelap-terang cahaya.

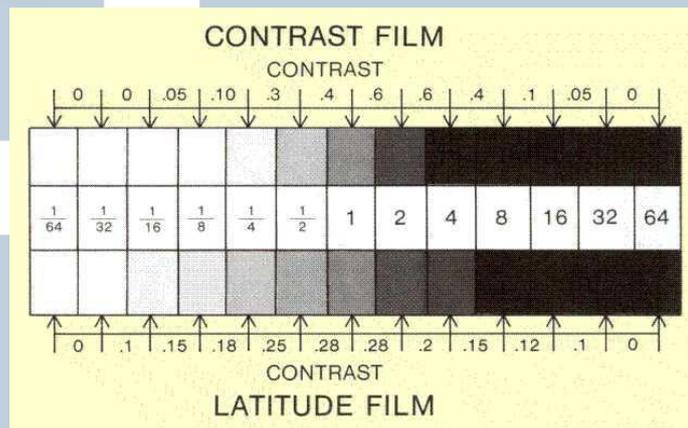


Gambar 2.5. *Tone Color*
(Sumber: color-wheel-artist.com)

2.5.1. *Contrast*

Glenn Kennel (2007) berpendapat bahwa istilah *contrast* memiliki banyak arti. Pada proses *film editing* sendiri, istilah *contrast* mengacu pada rasio warna putih terhadap warna hitam yang gelap. Proses penyeimbangan antara warna putih dan hitam dinamakan *color grading* yang menghasilkan warna abu-abu. *Contast* pada film juga dikenal dengan sebutan *gamma*. Cara pengukuran tingkat *contrast* pada sebuah *shot* yaitu dengan cara mengukur rasio maksimum warna putih dan rasio

minimum warna hitam. Keseimbangan antara warna putih dan warna hitam menghasilkan warna abu-abu sebagai tolak ukur dari proses *color correction*. Pengukuran tingkat rasio ini dapat mempermudah proses penyeimbangan warna pada *color grading* (hlm. 11).



Gambar 2.6. *Contrast Film*
(Sumber: Sprawls.org)

Steve Hullfish dan Jaime Fowler (2009) menyatakan bahwa tingkat kehitaman pada suatu *shot* adalah hal utama yang harus diseimbangkan. Warna hitam sendiri menjadi tumpuan atau dasar dari penyeimbangan warna cahaya. Tolak ukur dari seimbangny kontras suatu *shot* sendiri bisa dilihat dari berapa banyak warna hitam pada *shot* tersebut. Kebanyakan *software editing* menghitung tingkat cahaya dari warna hitam yang ada pada *frame*. Lebih mudah lagi jika *shot* tersebut memiliki *midtones* dan *highlight* yang jelas, sehingga proses penyeimbangan warna atau cahaya menjadi lebih cepat (hlm. 114).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.5.2. *Correcting Color Balance*

Steve Hullfish dan Jaime Fowler (2009) menyatakan bahwa langkah yang paling banyak dipakai oleh *film editor* untuk mengoreksi warna adalah dengan cara menyeimbangkan warna. Proses menyeimbangkan warna pada *editing* yaitu dengan cara menghilangkan warna yang tidak diinginkan. Dengan kata lain, warna yang tidak sesuai dengan *mood* film akan dihapus dan diganti dengan warna yang sesuai *mood* atau konsep film. Terkadang seorang *film editor* amatir merasa kesulitan untuk menentukan warna yang realistis pada saat proses pengoreksian warna di *editing*. Cara yang paling mudah untuk menentukan warna yang realistis adalah melihat warna kulit *actor* atau *subject*, jika warna kulit *subject* terasa berbeda, berarti warna pada gambar tidak realistis (hlm. 14).

Ben Long dan Sonja Schenk (2000) menjelaskan bahwa tujuan dari pengoreksian *color balance* untuk keseimbangan warna pada *frame*. Banyak *filmmaker* tidak mau untuk melakukan *re-take* hanya karena salah menggunakan *filter* pada kamera. Satu-satunya cara untuk menyelamatkan warna pada *shot* adalah dengan memperbaiki *white balance* melalui proses *editing*. Penggunaan *filter color correction* pada proses *editing* untuk memperbaiki *white balance* adalah hal yang penting. Warna pada gambar dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu: *highlight*, *midtones*, dan *shadows*. Saat *film editor* mencoba memutuskan bagaimana mengubah kategori warna sesuai dengan keinginan, *film editor* memulai mengidentifikasi masalah dengan cara melihat warna apa saja yang tidak sesuai dengan *mood* atau konsep film (hlm. 345).



Gambar 2.7. Color Settings

(Sumber: galacticmag.com)

2.6. Ritme

Menurut Ken Dancyger (2011) secara umum, ritme pada film bersifat individual dan intuitif. Pada dasarnya sebuah film tidak memiliki ritme, sentuhan *editing* pada film tersebut yang menarik perhatian sehingga membuat film tersebut memiliki ritme. Ketika film memiliki ritme yang sesuai dengan alur cerita, hal itu akan membuat penonton terlibat dengan karakter dan alur ceritanya. Intuisi saja tidak cukup untuk membuat ritme pada film. Beberapa pertimbangan praktis

membantu membuat ritme pada film, misalnya menentukan panjang durasi *shot* yang bisa dimasukkan pada *sequence*. Informasi visual dalam *shot* sering menentukan panjang *shot* pada proses *cutting* dalam satu *sequence*. Panjang sebuah *shot* yang memiliki lebih banyak informasi visual, akan ditaruh lebih banyak agar penonton dapat menyerap informasinya. Apalagi informasi itu adalah informasi yang baru, maka seharusnya potongan *shot* itu akan lebih lama. Pengambilan *shot* dengan teknik *handheld* sering dipanjangkan durasinya ketimbang *shot* yang statis sehingga memungkinkan penonton untuk menyerap atau mendapatkan informasi visual pada film (hlm. 384).

Karen Pearlman (2009) menyatakan bahwa jenis pemikiran dan praktik untuk membentuk suatu irama atau ritme adalah intuisi. Intuisi tidak sama dengan naluri. Manusia terlahir dengan naluri, tetapi intuisi adalah sesuatu yang ada dalam diri manusia yang bisa berkembang dari waktu ke waktu. Intuisi bisa berkembang melalui pengalaman dari individu itu sendiri, intuisi bisa dipelajari melalui pengalaman tersebut. Editor bisa menentukan dan memperkirakan intuisi macam apa yang ada dalam film. Intuisi dibutuhkan pada proses *editing* untuk membentuk potongan film atau *shot* yang baik. Terlalu banyak berfikir dalam menentukan suatu adegan untuk dimasukkan ke dalam *sequence* dapat mengurangi intuisi editor dalam mengerjakan proses *editing*. Kurangnya diskusi untuk menentukan irama yang tepat juga berpengaruh pada intuisi editor, hal ini bisa berpengaruh pada ritme film (hlm. 1 - 2).



Gambar 2.8. *Rhythmic Pattern Editor Film*

(Sumber: Amazon.com)

Karel Reisz dan Gavin Millar (2010) menyatakan bahwa suatu keadaan yang tegang dalam sebuah *sequence* dapat dibuat dengan cara memotong *shot* secara variatif. Sutradara dan editor bertugas untuk membuat variasi *shot* yang menarik. Variasi *shot* dan tingkat kecepatan pergantian *shot* bisa disebut dengan ritme. Variasi kecepatan pemindahan *shot* sangat penting untuk mengumpulkan minat penonton terhadap sebuah film. Kecepatan pemindahan *shot* yang dibuat secara mekanis sangatlah berbeda dengan gambar yang muncul di layar. Jika sebuah *sequence* yang memiliki konflik dramatis tidak dibuat secara meyakinkan, maka pengaruhnya terhadap penonton akan jauh lebih sedikit di banding dengan sebuah *sequence* yang konflik dramatisnya dibuat bagus dengan konsep yang matang (hlm. 201).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.6.1. *Timing*

Karen Pearlman (2009) menyatakan bahwa *timing* adalah suatu irama yang muncul pada diri seorang *film editor*. Seorang *film editor* dapat menentukan kapan *cut* pada setiap *shot* itu terjadi atau dilakukan. Menurut Karen Pearlman ada tiga aspek *timing* yang harus dipertimbangkan saat membahas ritme pada proses *film editing*, yaitu: *choosing a frame*, *choosing duration*, dan *choosing the placement of the shot*. Yang pertama adalah *choosing a frame* atau memilih *frame* mana yang harus di *cut*, pemilihan *frame* ini menciptakan hubungan *frame-to -frame* yang spesifik dari dua *shot*. Pemilihan *frame* yang tepat akan mempengaruhi pembentukan suatu makan pada sebuah *sequence* (hlm. 44). *Choosing duration* atau memilih durasi, Karen Pearlman berpendapat bahwa memilih durasi berbeda dengan memilih *frame*. *Timing* sering mengacu pada durasi atau lamanya proses pengambilan *shot*. Saat *audience* merasakan panjang atau pendek sebuah *shot*, inilah yang dinamakan ritme pada sebuah film. Fungsi *timing* pada ritme adalah untuk membuat sebuah *sequence* menjadi terasa lama atau terasa singkat tergantung keinginan dari *filmmaker*. Terakhir adalah *choosing the placement of the shot* atau memilih penempatan *shot*, keputusan untuk memilih *shot* juga disebut *timing*. Pemilihan *shot* yang benar sangat berpengaruh terhadap *sence of timing* yang berguna untuk mengungkapkan *punch line* pada suatu *sequence*. *Timing* sangat penting dalam pembentukan ritme film (hlm. 45 – 46).

Ross Hockrow (2015) dalam bukunya yang berjudul *out of order: Storytelling Techniques for Video and Cinema Editors* menyatakan bahwa *timing* mengacu pada keputusan kapan harus memotong *shot* dan kapan harus

menyambungnya dengan *shot* lain. Bisa dibilang indra keenam seorang editor adalah *timing*. Memotong dan menyatukan *shot* satu dengan *shot* yang lain membutuhkan sebuah pengalaman, kunci dari kesuksesan sebuah *timing* adalah pengalaman. Sebuah film yang baik melalui proses yang panjang dan membutuhkan waktu yang lama pada proses *editing*. Film yang diedit secara terburu-buru tidak akan pernah mencapai potensinya. Begitu pula pengalaman, untuk mencapai sebuah pengalaman dibutuhkan proses yang panjang. Jadilah *film editor* yang disiplin dan memiliki kesabaran untuk mengedit sebuah film sampai terasa benar-benar sempurna (hlm. 112 – 113).

Ken Dancyger (2011) berpendapat bahwa salah satu unsur dari kecepatan mengedit film adalah *timing*. Penempatan *shot* yang tepat sangat bergantung pada *timing* yang dibuat oleh editor. Keberhasilan suatu film untuk membuat penonton terhibur adalah pemilihan *shot* yang tepat. Keputusan editor untuk memilih *shot* dapat mempengaruhi masalah efektivitas dramatis film itu sendiri. Pemahaman yang dimiliki editor tentang tujuan keseluruhan konsep film dapat membantu membuat keputusan ini. Dalam hal ini, editor harus memutuskan berapa banyak *shot* yang diambil dan berapa banyak adegan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari konsep keseluruhan film. Editor harus memutuskan apakah akan mengambil strategi pengeditan langsung atau menggunakan strategi tidak langsung dan berlapis. Misalnya, dalam film komedi, strategi *editing* untuk kejutan mungkin paling tepat. Dalam komedi, kejutan sangat penting. Jika hasil edit tidak tepat *timing* nya, maka komedi tersebut akan hilang. Kejutan juga

berguna dalam genre *thriller*. Cara pengeditan yang umumnya digunakan adalah cara yang mudah dan biasa (hlm. 382).

Karel Reisz dan Gavin Millar (2010) menyatakan bahwa sutradara dan editor memiliki kemampuan untuk memperpanjang atau memperpendek durasi dalam sebuah *sequence*. Mengurangi durasi pada sebuah *sequence* sangat diperlukan jika adegan yang muncul pada *shot* tidak terlalu penting dan bisa dipotong untuk mempersingkat durasi. Pemotongan durasi *shot* bisa digunakan untuk tujuan yang lebih positif ketimbang harus membuat durasi yang panjang tetapi tidak memiliki makna. Tetapi jika *shot* tersebut adalah adegan yang dramatis, tidak seharusnya editor memotong *shot* untuk mempersingkat durasi. Untuk mendapatkan visual *shot* yang penuh, mungkin seorang editor harus mempertimbangkan untuk tidak memotong durasi *shot* apalagi jika adegan tersebut penting dan memberikan banyak informasi (hlm. 193 – 194).

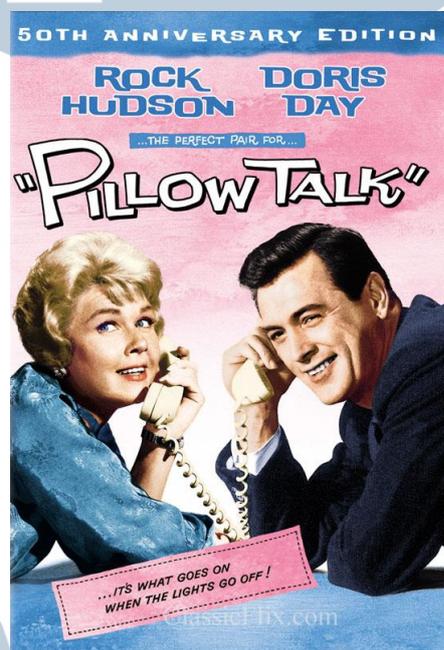


Gambar 2.9. *Choosing Shot on Timing in Film Editing*
(Sumber: Studiobinder.com)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.7. Split screen

Jennifer Van Sijll (2005) menyatakan bahwa *split screen* berguna untuk memvisualkan dua *shot* secara berdampingan dalam satu *frame*. Layaknya *intercutting*, *split screen* memberikan gagasan atau konsep visual tentang suatu tindakan dalam beberapa *shot* secara bersamaan. Pada tahun 1950an dan 1960an, *split screen* adalah bahan pokok yang sering digunakan untuk menggambarkan percakapan telepon. Jennifer Van Sijll juga memberikan contoh film yaitu “*Pillow Talk*” yang dibintangi oleh Rock Hudson dan Doris Day. *Split screen* ini juga sering digunakan pada film bergenre horor klasik. Yang artinya penggunaan *split screen* tidak terbatas, genre apapun bisa menggunakan teknik *editing split screen* asalkan konsep dan gagasannya jelas (hlm. 58).



Gambar 2.10. Poster Film "Pillow Talk"

(Sumber: Rottentomatoes.com)



Gambar 11. *Scene Telephone on Film "Pillow Talk"*

(Sumber: thecine-files.com)

Gael Chandler (2009) menjelaskan bahwa *split screen* hadir pada tahun 1970 pada film "*Woodstock*". Sejak kehadirannya pada tahun 1970, *split screen* sering terlihat dilayar hiburan dan acara-acara televisive lainnya. *Split screen* dapat memproyeksikan beberapa *shot* yang berbeda dalam satu *frame*. Setiap *shot* yang mempunyai prespektif berbeda, bisa digabungkan menjadi satu *frame*. Dua prespektif yang berbeda ini membuat penonton bisa mendapatkan makna baru dari hasil penggabungan *shot*. Informasi yang didapatkan oleh penonton pun menjadi lebih banyak dan berfariatif. Salah satu tujuan *split screen* yaitu memberikan banyak informasi dengan durasi yang lebih singkat. Pemotongan durasi bertujuan agar penonton lebih cepat memahami makna film dan juga penonton bisa menikmati film tanpa harus merasa bosan (hlm. 364).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.12. *Split screen on "Woodstock" Film*
(Sumber: Jonathanrosenbaum.net)

Michael Allen (2007) menyatakan bahwa penggunaan teknik *split screen* pada proses *editing* menghasilkan ketegangan dan kontras dramatis antara dua tempat atau lebih pada waktu yang bersamaan. *Split screen* sangat efektif untuk menunjukkan suatu ketegangan adegan yang dinamis dalam satu *frame*. *Split screen* menciptakan gaya visual yang unik dan menciptakan konektivitas naratif di antara alur cerita yang *real-time*. Pada film "*The third Memory*", *split screen* menjadi bagian yang penting dari proses penceritaan. Pada film tersebut *split screen* berguna untuk memvisualkan isu terorisme, keadaan politik dan situasi perkotaan yang ada dalam film (hlm. 35 – 47).



Gambar 2.13. *Split screen on Film "The Third Memory"*
(Sumber: annasandersfilms.com)