

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Corporate Video*

Haryanto (2015) memberikan penjelasan mengenai pentingnya penggunaan *corporate video* dalam rangka mendapat perhatian masyarakat terhadap produk yang sedang mereka kembangkan dan pasarkan. Menurutnya, zaman modern layaknya saat ini orang senang untuk terus melakukan eksplorasi terhadap media digital yang terus berkembang dan bertransformasi dalam memberikan suguhan yang menarik. Perkembangan yang terjadi ini memungkinkan adanya penggabungan unsur *visual*, *audio*, maupun *animation* yang dikompilasi dalam satu video interaktif yang menyeluruh dan dapat menarik minat masyarakat.

Dengan menggunakan *corporate video*, diharapkan tim pemasaran produk dapat memasarkan produk mereka secara efektif dan tidak memerlukan biaya yang cukup besar dalam setiap saat mereka akan memasarkan produk mereka di masyarakat. Di sisi lain *corporate video* dapat digunakan bagi perusahaan untuk menyamaratakan kualitas dan detail penjelasan saat promosi dilakukan oleh setiap karyawan atau bagian promosi dari perusahaan tersebut, hal ini ditujukan agar semua informasi telah terlebih dahulu diperjelas dalam tampilan *corporate video* yang digunakan oleh perusahaan.

Dengan menggunakan *corporate video*, diharapkan sebuah perusahaan dapat menjelaskan sebaik mungkin keunggulan-keunggulan yang dimiliki dibanding dengan kompetitor-kompetitor yang bergerak dibidang usaha yang sejenis dengan produk bisnis yang mereka jalani. Penjelasan mengenai visi serta misi juga dapat mereka sisipkan dalam tayangan *corporate video* agar lebih mudah untuk dipahami oleh masyarakat.

Dalam proses perancangan dan pengembangan sebuah tayangan *corporate video*, tentunya terdapat beberapa hal yang menjadi pokok serta penting untuk diperhatikan oleh kedua belah pihak, baik perusahaan yang membuat *corporate video* maupun tim produksi atau *production house* yang akan memproduksi *corporate video* yang telah direncanakan. Hal-hal ini merupakan bagian inti yang menentukan tingkat keberhasilan sebuah *corporate video* yang akan diproduksi tersebut.

Berikut ini merupakan hal-hal yang sering menjadi perhatian penting bagi perusahaan dalam melakukan pembuatan dan publikasi dari *corporate video*.

2.1.1. Tujuan Corporate Video

Tingkat keberhasilan sebuah *corporate video* yang paling utama terletak pada kandungan isi yang ada di dalam tayangan tersebut. Indikator keberhasilan sebuah *corporate video* dapat kita ketahui setelah video tersebut sampai dan disaksikan oleh masyarakat.

Ketika mereka melihat *corporate video* dari sebuah *brand* atau perusahaan dan mereka tertarik terhadap produk yang ditawarkan tersebut berarti kita bisa mengetahui bahwa *corporate video* tersebut berhasil mempengaruhi target market dari perusahaan yang diketahui adalah masyarakat umum.

Isi dari sebuah *corporate video* yang diproduksi oleh sebuah perusahaan atau *brand* biasanya ingin menampilkan serta memberikan pandangan positif dari masyarakat serta menunjukkan kualitas yang dimiliki oleh perusahaan.

Menurut Haryanto (2015) sebuah perusahaan pasti ingin dikenal oleh masyarakat sebagai perusahaan yang baik secara kualitas maupun kuantitas. Oleh karena itu, pada umumnya *company profile* dibuat dan disebarluaskan dengan tujuan menyebarkan informasi serta merentangkan sayap perusahaan untuk dikenal lebih luas dan lebih banyak masyarakat di luar lingkungan perusahaan tersebut (hlm. 48).

2.1.2. Isi Corporate Video

Dijelaskan juga dalam buku tersebut, isi dari sebuah *corporate video* haruslah mencakup hal-hal yang menjelaskan bagaimana perusahaan atau *brand* tersebut berdiri dan berkembang, bagaimana produk diperkenalkan secara *branding* atau kualitas produk yang ditawarkan.

Tentunya, dengan target yang berbeda-beda yang ditetapkan oleh perusahaan sebagai tujuan *corporate video* tersebut akan menyebabkan perbedaan isi dari *corporate video* yang akan ditayangkan. Isi dari video tersebut tentunya disesuaikan dengan tujuan dan elemen lain yang tidak bisa dipisahkan.

Isi dari sebuah *corporate video* sangat menentukan dalam keseluruhan tahap produksi yang akan dilakukan dalam persiapan video tersebut. Tentunya hasil dari video tersebut harus mampu menggambarkan isi yang hendak disampaikan perusahaan atau *brand* tersebut (hlm. 48-49).

2.1.3. Kemasan Corporate Video

Sewajarnya, pada saat mengerjakan sebuah *corporate video* kita harus memperhatikan seluruh aspek yang terdapat dalam video tersebut, baik tata artistik, tata cahaya, teknik *editing* dan lain sebagainya. Setiap detail pengerjaan dapat sangat mempengaruhi bagaimana kemasan dan hasil dari *corporate video* yang sedang dikerjakan.

Tentu saja sebagai perusahaan atau *brand* yang mempercayakan video tersebut untuk kita kerjakan, memberikan kepercayaan penting bagi setiap pelaksana video dan berharap video yang dihasilkan memiliki kualitas terbaik dan sempurna.

Setiap hal detail akan menjadi perhatian dalam produksi, pengerjaan yang baik dan cara penyajian konten yang menarik pun tidak akan luput dari perhatian setiap client baik *brand* maupun perusahaan yang mempercayakan produk mereka pada sebuah *production house* yang akan memproduksinya.

2.1.4. Momentum *Corporate Video*

Hal ini tidak kalah penting dari aspek-aspek yang lainnya, setelah sebuah *corporate video* dihasilkan, maka kita harus memikirkan bagaimana dan kapan saat yang paling tepat untuk kita melakukan publikasi video tersebut kepada masyarakat.

Bertepatan dengan momentum apakah video tersebut dikeluarkan sehingga keberadaannya dapat menarik minat masyarakat untuk menonton serta merasa tertarik serta memiliki rasa kepercayaan terhadap produk yang ditawarkan oleh sebuah perusahaan ataupun *brand*.

Sering kali perusahaan atau *brand* dengan sengaja memikirkan dan mengajukan ide konsep *video* dari *corporate video* yang nantinya dibuat oleh *production house* agar dapat disesuaikan dengan rencana perusahaan atau *brand* bagaimana mereka akan mengeluarkan atau menayangkan video tersebut kepada masyarakat.

menurut buku yang ditulis oleh Haryanto (2015) dijelaskan juga sebaiknya sebuah perusahaan atau *brand* dapat melakukan terlebih dahulu pendekatan yang baik ataupun melakukan riset terhadap target pemasaran produknya yang dalam hal ini merupakan masyarakat besar yang diharapkan akan percaya serta memiliki keinginan untuk membeli produk yang mereka tawarkan melalui *corporate video* yang diproduksi (hlm. 49).

Dengan menemukan momentum atau saat yang tepat, bisa jadi *corporate video* yang dihasilkan akan menjadi pusat perhatian masyarakat serta mampu memberikan keuntungan besar bagi perusahaan tersebut.

2.2. Dramatik

Jika dilihat dari arti kata yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata dramatik yaitu unsur karya *film* yang mampu membuat penonton selalu ingin mengikuti cerita film sampai selesai, dalam hal ini berarti jelas disampaikan bahwa unsur dramatik merupakan unsur yang sangat diperlukan untuk diberlakukan dalam setiap *film* atau dalam hal ini *corporate video* agar mampu menarik perhatian penonton sehingga penonton memiliki keinginan untuk ikut serta menyaksikan dan masuk ke dalam cerita yang disajikan. Ikut masuk kedalam permasalahan tokoh hingga pada akhirnya menemukan resolusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh tokoh tersebut.

Menurut Millar dan Reisz (2010, hlm. 7) unsur dramatik atau dramatis dapat diartikan sebagai suasana yang terjadi dalam sebuah cerita di dalam pengadeganan film. Dimana dalam membangun unsur dramatik ini diperlukan

tahapan yang berasal dari proses timbulnya sebuah masalah pada tokoh hingga tokoh mencapai resolusi pada tahap akhir cerita. Selama cerita berjalan tokoh akan memasuki tahap klimaks serta penyelesaian hingga pada akhirnya mencapai titik resolusi yang diharapkan.

Sementara menurut Lutters (2004, Hlm 100) Unsur dramatik juga perlu digunakan dalam melakukan proses pengembangan cerita dengan fungsi melahirkan gerak dramatis pada cerita maupun pemikiran penonton itu sendiri pada saat menyaksikan cerita, unsur dramatik sering juga disebut sebagai dramaturgi.

Di dalam melakukan proses *editing*, seorang editor harus mampu untuk dapat menerapkan teknik-teknik *editing* yang sesuai untuk mampu menghasilkan unsur dramatik yang ingin dicapai oleh editor serta dapat dipahami oleh penonton.

Dalam hal ini, unsur dramatik diterapkan oleh editor dalam melakukan penyusunan *shot* dengan tujuan untuk mampu membuat penonton mampu merasakan permasalahan yang terjadi dan dialami tokoh dalam cerita hingga tokoh tersebut mampu untuk memperoleh resolusi atas dirinya sendiri.

2.3. Editor

Menurut Fairservice (2001, Hlm. 4) editor merupakan sebuah tugas yang dilaksanakan oleh seseorang atau sebuah tim, dimana tugas ini menjadi penting karena merupakan sebuah proses perangkaian dan penjahitan susunan-susunan gambar (*shot*) yang telah terlebih dahulu direkam oleh *Director of Photography*.

Dimana *shot-shot* ini harus di jahit, dirapikan, disatukan, di sinkronisasi antara elemen gambar dan suara, dan lain sebagainya (hlm. 64).

Tahap *editing* yang dilakukan oleh seorang editor menjadi sangat penting, oleh karena itu sering kali kita mendengar bahwa editor merupakan sutradara kedua dalam setiap proyek yang dilaksanakan oleh sebuah *production house*. Apabila seorang editor kurang baik dalam melakukan finalisasi sebuah tayangan maka hasil dari seluruh produksi tersebut menjadi kurang maksimal dan tidak dapat dikatakan sempurna.

Seorang editor seharusnya tidak boleh hanya menerima dan mengerjakan sebuah proyek dan gambar hasil dari produksi *director of photography* dan sutradara, ada baiknya seorang editor bisa memberikan masukan kepada sutradara terhadap visual yang seharusnya dapat dihasilkan dan diproduksi demi mendapat hasil terbaik.

Editor harus dapat memahami jalan cerita dan arah video atau tayangan tersebut hendak dibawa oleh sutradara. Editor sebaiknya memahami keinginan sutradara dalam setiap proyek yang sedang dilakukan.

Selain hal tersebut, yang penting untuk dilakukan oleh editor dalam setiap proyek adalah ia harus membaca serta memahami script cerita secara keseluruhan, hal ini diperlukan supaya pada saat editor melakukan proses *editing*, ia bisa melakukan proses *editing* secara perseorangan dan tidak mudah terpengaruh oleh subjektifitas sutradara.

Seorang editor harus dapat menempatkan diri sebagai penonton, sehingga apa yang di *visualkan* dapat dimengerti oleh penonton pada saat ditayangkan.

2.4. *Editing*

Editing merupakan hal yang dilakukan oleh editor, dalam hal ini ada beberapa teknik dasar yang sering dilakukan oleh para editor dalam usaha penggabungan *shot* dengan *shot* lain sehingga menjadi *scene* dan berlanjut hingga terbentuk sebuah film. Seorang editor haruslah terlebih dahulu menguasai dasar-dasar dari *editing* film sebelum masuk lebih jauh ke dalam dunia *editing*.

Sebagaimana dijelaskan oleh Vineyard (2008) *editing* merupakan sebuah tahapan yang harus dilakukan oleh seorang editor setelah selesai tahap *shooting* dilakukan. Dalam tahap *editing* ini, peran seorang editor adalah memastikan seluruh ritme atau *pace* maupun hal-hal pendukung lain yang berhubungan dengan pergerakan sebuah film berfungsi dengan baik. (Hal 93)

Teknik menggabungkan beberapa *shot* tersebut sering kali dikenal dan disebut dengan istilah *cutting*. Dalam proses *cutting* ini terdapat beberapa jenis *cutting* yang dikenal dalam proses *editing*.

1. *Sequence Shot*

Ini merupakan salah satu teknik dasar dalam *editing*, dimana *sequence shot* ini merupakan teknik merekam gambar dengan cara melakukan perekaman panjang tanpa *cut* kemudian hasil dari *shooting* tersebut dimasukkan secara menyeluruh ke dalam *timeline editing* kita dalam program editorial yang kita gunakan.

Biasanya teknik ini digunakan dalam film-film kolosal, atau film peperangan jaman dahulu. Sangat wajar ketika kita menemukan *editing* dengan teknik *Sequence shot* ini. Hal ini ditujukan agar intensitas yang sedang dibangun kepada penonton tidak terpotong karena adanya editan atau perpotongan yang dapat mengubah sudut pandang penonton. Ini juga digunakan supaya penonton dapat memahami dan merasakan bahwa mereka merupakan tokoh yang sedang mengamati hal yang tengah terjadi dalam film yang mereka saksikan tersebut.

2. *Cutting to Continuity*

Ini merupakan teknik paling mendasar dan umum dalam dunia *editing*, dimana dalam teknik ini yang perlu dilakukan adalah mencari titik perpotongan yang tepat antara *shot*, dilakukan dengan mencari kesamaan waktu, komposisi, maupun gerakan secara spesifik. Apabila ada hal yang tidak tepat maka hasil *editing* akan terasa janggal dan bisa disebut *jumping* dan hal tersebut sangat dihindari oleh setiap editor.

Keuntungan menggunakan teknik edit ini adalah kita dapat membuat penonton tidak menyadari bahwa kita telah melakukan penggantian *shot*. *Continuity* akan mempunyai dampak yang membuat penonton beranggapan bahwa memang adegan tersebut dilakukan bersamaan pada saat perpindahan *shot* tersebut ada.

3. *Classical Cutting*

Teknik *cutting* seperti ini, biasanya dilakukan dengan maksud menekankan hal-hal penting yang terjadi di dalam film maupun tayangan. Teknik ini dilakukan dengan membuat beberapa perpotongan antara dua hal penting sehingga penonton akan merasakan penekanan yang semakin mendalam.

Classical cutting sangat umum dilakukan oleh editor jika ada hal yang ingin ditekankan secara tidak langsung dengan tujuan penonton yang menyaksikan bisa secara tidak langsung menyadari informasi tersebut.

4. *Thematic Montage*

Thematic Montage atau lebih sering dikenal dengan *Montage editing*, biasanya digunakan oleh editor dalam rangka memulai suatu cerita untuk dapat memberikan terlebih dahulu gambar dan latar cerita kepada penonton. Tindakan ini juga dilakukan ketika sutradara menginginkan penonton untuk berpikir dan membuat prediksi atas cerita yang disajikan.

Pada awalnya teknik *montage* ini diperkenalkan oleh seorang tokoh yang bernama Einstein. Dalam hal ini dikemukakan oleh Einstein bahwa *montage* pada awalnya merupakan caranya untuk menyampaikan sudut pandang atau visi yang dimiliki oleh Einstein.

Montage tersendiri berarti penggabungan beberapa gambar atau *shot* yang nantinya dapat memberikan arti tersendiri. Berbeda dengan Pudovkin yang memperhatikan susunan antara gambar dan *shot* agar menghasilkan sebuah cerita yang menarik (*jukstaposisi*).

Montage yang dikemukakan oleh Einstein lebih mementingkan arti yang dihasilkan oleh setiap gambar atau *shot* tanpa memperhatikan susunan gambar yang terjadi dalam sebuah *sequence*.

Seperti pada film *Psycho* yang diproduksi oleh sutradara ternama Hitchcock, terdapat sejumlah *montage* editing pada *sequence* film yang menggambarkan betapa kejamnya perbuatan sang tokoh yang memiliki sifat Psikopat dalam dirinya.



Gambar 2.1. *Montage Editing*

(Sumber: gloriacanjin.wordpress.com, diambil pada 4 September 2019)

2.5. Offline Edit

Offline edit merupakan tahapan dari proses *editing* yang harus dilakukan editor dalam proses produksi. tahap *offline editing* merupakan tahap yang berawal dari proses pemindahan data dan melakukan *file management*, *assembly*, dan beberapa tahapan lainnya.

DiZazoo (2004) memberikan pendapat bahwa proses *editing* diawali dengan proses bertemunya editor, sutradara serta produser untuk membahas hal-hal yang menjadi referensi edit yang diinginkan oleh sutradara serta batasan-batasan yang ada dan harus dipatuhi oleh editor dalam rangka melakukan proses *editing* hasil perekaman *audio* serta *visual* sebelumnya.

Setelah proses pertemuan dengan sutradara, produser dan editor. Editor mendapat poin penting yang diharapkan oleh kedua orang tersebut, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh editor adalah membaca *script* dan *storyboard* serta mendalami setiap hasil rekaman yang ada sehingga editor dapat memahami hal yang menjadi *stand point* untuk melakukan penekanan dalam proses *editing* film yang akan menjadi output dari seluruh tahapan *editing* (Hlm. 219).

Dalam proses *offline edit* ini, editor biasa melakukan beberapa kali proses *editing* sehingga menemukan urutan gambar yang benar serta menarik untuk dilihat oleh penonton. Dalam proses *offline edit* ini pun memiliki beberapa proses yang bisa kita bahas satu per satu seperti berikut ini

1. *Assembly*

Santoso (2013) memberikan penjelasan bahwa *assembly edit* merupakan hal yang dilakukan paling awal dari keseluruhan tahap *editing* yang ada pada *offline editing*, dalam proses ini dilakukan proses *logging shot* serta melakukan penyusunan gambar secara kasar tanpa ada pemotongan atau proses *editing* lebih lanjut.

Urutan edit yang dilakukan pada tahap *assembly edit* biasanya mengikuti rancangan *script* secara menyeluruh tanpa ada sedikitpun perubahan. Orang yang memiliki jabatan sebagai *assembly editor* biasanya hanya memiliki wewenang untuk melakukan pendataan hasil shooting.

Assembly editor berhak melakukan penghapusan file yang dalam *form shooting report* tertera keterangan NG atau *Not Good* namun mereka tidak boleh menghilangkan keterangan nomor slate dan sebagainya dengan tujuan agar pendataan tidak mengalami kesalahan pada tahap *editing* lanjut (Hlm. 121).

2. *Rough Cut*

Pada tahapan ini, setelah dilakukan penyusunan gambar berdasarkan pada *script* dan tanpa adanya perubahan susunan pada tahap *assembly*, tahap selanjutnya yang dilakukan para editor pada saat melakukan *offline editing* adalah melakukan *rough cut*.

Santoso (2013) menjelaskan bahwa proses *rough cut* dilakukan oleh editor untuk melakukan pemotongan bagian-bagian dari video yang tidak mendukung visi atau pesan yang hendak disampaikan dalam video tersebut. Pada tahap ini, editor mulai memotong serta menyusun cerita dari awal sehingga terbentuk pola serta struktur cerita dalam film tersebut.

Pola baru ini memang memungkinkan untuk berbeda dengan rencana proyek awal, hal ini kembali lagi merupakan hasil kesepakatan antara editor bersama sutradara dan produser dalam pertemuan awal. *Rough cut* memungkinkan untuk dilakukan berulang kali oleh editor hingga mendapatkan perpaduan susunan gambar sehingga editor merasa bahwa cerita atau *issue* yang ingin disampaikan sudah dapat dirasakan (Hlm. 122).

Pada tahap *rough cut* ini keberhasilan jalan cerita merupakan sebuah faktor yang sangat penting untuk diperhatikan. Setelah mendapat perpaduan *shot* yang baik serta dapat dirasa mewakili keseluruhan cerita maka editor akan melanjutkan proses *editing* menuju tahap berikutnya yaitu tahap *online editing*.

2.6. *Online Edit*

Santoso (2013) juga menjelaskan bahwa proses *online editing* merupakan tahap lanjutan yang dilakukan oleh editor setelah mendapat susunan *shot* yang terbaik untuk mewakilkan dan menyampaikan cerita.

Pada tahapan *online editing* dilakukan penyempurnaan dari segi suara, warna, dan aspek lainnya. Dalam proses ini, biasanya editor melakukan *export file* terhadap file yang sudah dinyatakan *picture lock* pada tahap *offline editing* sebelumnya (Hlm. 124).

1. *Sound*

Sound merupakan salah satu elemen yang penting yang ada dalam film. *Sound* sangat menentukan keberhasilan sebuah film. Baik melalui *scoring*, *sound effect*, *dubbing*, maupun proses *foley* sangat mempengaruhi keberhasilan sebuah tayangan.



Gambar 2.2. Foley artist

(Sumber: www.premiumbeat.com, diambil pada 4 September 2019)

Rose (2013, Hlm. XVI) mengatakan bahwa kebebasan dalam memproduksi elemen *sound* dalam film menjadikan hal menarik bagi dirinya, ketepatan menciptakan *sound* dalam hal perekaman dan pengeditan menjadikan hal tersebut sangat penting dan memerlukan tingkat akurasi yang sangat tinggi.

Dijelaskan juga bagaimana suara bisa menambah kesan intensitas dalam sebuah produksi film, dengan adanya *sound* maka kita bisa lebih merasakan intensitas yang sedang dibangun editor dalam keseluruhan film. Dengan adanya *sound* dalam hal ini *scoring* juga tentunya akan mampu untuk memperkuat unsur dramatik yang terjadi dalam tayangan tersebut.

Semua hal yang dijelaskan terlebih dahulu diatas mampu terjadi disebabkan oleh adanya *sound* maupun *scoring* yang mampu memberikan penekanan khusus secara sengaja dalam perbedaan tempo, volume, dan sebagai macamnya.

Hal yang paling menentukan keberhasilan sebuah film adalah ketika kita mampu untuk mempengaruhi emosi penonton tanpa terlihat adanya perpatahan antara unsur *sound* baik pergantian musik ataupun perubahan intensitas pengaruh dari musik tersebut. Adanya perbedaan intensitas serta penekanan terhadap setiap detail *audio* sejak awal film tersebut dapat sangat menentukan bagaimana pandangan yang didapat atau muncul dalam benak penonton saat menyaksikan film (Hlm. 5).

2. *Color Grading*

Color grading tentunya dapat mendukung tingkat keberhasilan sebuah proyek video dan sejenisnya, karena dengan menggunakan bantuan *color grading* (pewarnaan) kita bisa melakukan manipulasi warna dari sebuah *film* sehingga *film* atau video yang kita hasilkan bisa lebih memiliki warna yang mampu mewakili ketertarikan tokoh serta mampu memperkuat unsur

dramatik yang terjadi di dalam sebuah tayangan yang dihasilkan oleh editor.

Makna dari sebuah tayangan yang mendalam juga mampu tercipta pada saat sebuah tayangan mendapat dukungan dari aspek pewarnaan yang terjadi dalam proses *post production* (dalam hal ini *color grading*).



Gambar 2.3. Color Grading
(Color Correction Look Book, 2014)

Dengan memberikan sentuhan warna terhadap sebuah *shot* atau *scene* kita bisa memberikan kesan mendalam atau emosi serta terdapatnya unsur dramatisasi dalam *film* secara tidak langsung kepada penonton melalui permainan warna yang mendominasi *film*. Dalam teorinya terdapat pesan-pesan tersendiri yang terkandung dalam setiap warna yang berbeda.

3. *Credit Title*

Disetiap semua produksi, baik fiksi / dokumenter / animasi / iklan pasti tidak akan terlepas dari peran serta banyak pihak baik sutradara atau produser ataupun pihak lain yang turut bekerja dibalik layar maupun para pemain yang berperan di depan kamera.

Seluruh orang yang telah bekerjasama dalam sebuah produksi tentu sangat menginginkan sebuah bentuk penghargaan atas dirinya.

Dalam sebuah *film*, pada bagian akhir sebuah *film* biasanya dapat kita lihat seluruh nama *crew* yang telah ikut dalam perjalanan panjang sebuah produksi.

Menurut Tambayong (2016), susunan nama-nama *crew* serta pemain dalam dunia film dikenal dengan istilah *credit title* atau *screen credit*. *Credit title* pun dibuat pada tahap *editing*, ini merupakan tahap akhir yang termasuk dalam proses *online editing*. Hal ini dikarenakan *credit title* merupakan salah satu tahap yang dilakukan pada saat *film* telah mencapai tahap finalisasi *film*.

2.7. Pacing

Pace atau *pacing* merupakan elemen ritmik yang sering dilakukan oleh seorang editor dalam melakukan proses *editing*. Dimana *pace* merupakan cepat atau lambatnya perpindahan setiap *shot* dipotong dan disambung dengan *shot* berikutnya. *Pacing* atau *ritmik editing* merupakan elemen yang digunakan oleh editor untuk dapat mendukung usaha membangun unsur dramatik dalam menyampaikan cerita serta memberikan efek emosi yang dirasakan oleh setiap orang yang menonton *corporate video* tersebut.

Dancyger (2007) menyatakan bahwa *pace* atau cepat lambatnya pergantian antara *shot* dapat berpengaruh terhadap emosi yang dirasakan penonton saat menyaksikan *film* atau tayangan yang dihasilkan. Hal ini tentunya berpengaruh besar pada pembentukan unsur dramatik yang dibangun oleh editor dalam proses *editing corporate video* maupun tayangan lain.

Ketika *pacing* diberlakukan secara cepat antara *shot* biasanya *pacing* ini dilakukan dalam *film-film action* atau *film* yang memiliki adegan “menegangkan”. *Film action* membutuhkan perhatian dan fokus dari penonton terhadap setiap pergerakan yang terjadi sehingga mata penonton dibuat selalu tertuju pada *film* dan tidak akan merasakan ada waktu untuk mengalihkan perhatian dari *film*.

Sementara itu, *Film* dengan *pacing* lambat biasanya membuat penonton terbawa suasana untuk mengamati serta menduga atau menimbulkan prediksi yang akan terjadi pada *shot* selanjutnya, *pace* lambat akan membuat penonton lebih waspada terhadap keadaan film.

Biasanya film-film dengan *pace* lambat bergenre *horror* atau sejenisnya namun bisa juga digunakan untuk mengungkapkan kesedihan tokoh atau suasana dari sebuah *film*.

Dengan penggunaan *Pacing* tersebut penonton juga dapat merasakan emosi tokoh serta ikut masuk dalam keadaan yang dialami oleh tokoh. Penonton dapat ikut merasakan kesedihan, kegalauan, bahkan keceriaan yang dialami oleh tokoh melalui *temporal editing* atau *pacing* yang di aplikasikan dalam film tersebut.

2.8. *Match Cut*

Proses *Match Cut* dilakukan pada saat proses *editing*, dengan melakukan proses *match cut* ini diharapkan editor dapat membangun unsur dramatik di dalam film atau tayangan. Karena dengan adanya *match cut* memungkinkan untuk terjadinya manipulasi *cutting* antara *shot*. *Match Cut* tentunya dilakukan untuk mendukung terbentuknya unsur dramatik serta menariknya sebuah tayangan yang dihasilkan.

Zoebazary (2010) memberikan penjelasan mengenai *match cut* yang merupakan hal penting dalam melakukan *editing*. Hal ini dikarenakan dengan melakukan *match cut* berarti editor sedang berusaha memberikan sensasi kepada penonton tidak merasakan adanya perpotongan antara *shot* serta berusaha menciptakan unsur dramatik di dalam proses *editing*. Tentunya dengan melakukan *match cut*, Para editor harus mampu memahami bahwa hal ini dilakukan untuk menghasilkan perpindahan *shot* secara halus.

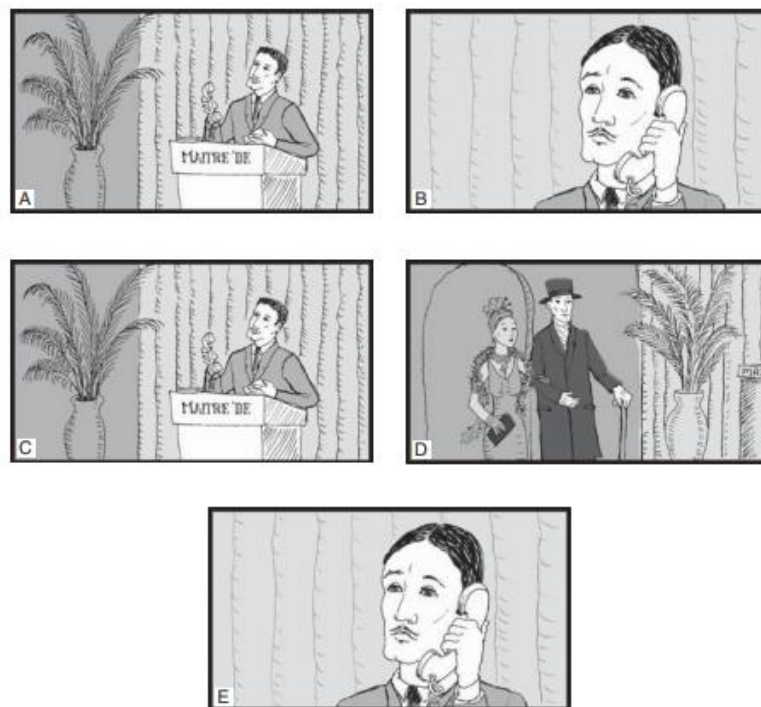
Untuk menjadikan *match cut* yang berhasil mempengaruhi penonton, editor harus memperhatikan beberapa poin berikut ini: *matching the look*, *matching the position*, *matching the movement*.

1. *Matching the Look*

Matching the Look merupakan salah satu elemen dari *match cut* dimana dalam proses *shooting* harus memperhatikan *continuity* ruangan yang terjadi.

Ketika kita mengambil gambar dari satu sisi ruangan kemudian berpindah ke sisi ruangan lain maka yang menjadi tanggung jawab ketika *shooting* adalah memperhatikan seluruh posisi properti atau hal apapun yang terdapat di dalam sebuah *frame*.

Sebagai contoh, ketika kita menemukan sebuah gambar yang tidak *continuity* pada saat editing, seperti contoh dibawah kita menemukan bahwa posisi telepon seharusnya sama pada saat *shot* berpindah, namun ternyata yang kita temukan telepon berpindah posisi. Maka yang harus kita lakukan adalah menyelipkan *shot type* lain sehingga penonton tidak menyadari apa yang terjadi sebenarnya.



Gambar 2.4. Penerapan Match The Look
(Grammar of the Edit, 2010)

2. *Matching the Movement*

Dalam bagian ini, *matching the Movement* merupakan salah satu unsur *match cut* yang memperhatikan pergerakan tokoh atau pergerakan-pergerakan lain yang terjadi di dalam *frame* kamera. Sehingga saat editor melakukan *cutting*, penonton tetap merasa bahwa pergerakan yang terjadi merupakan pergerakan yang memang terjadi (natural) dan merupakan kelanjutan dari pergerakan sebelumnya.

Sebagai contoh, Pergerakan yang terjadi dalam 1 (satu) *sequence* yang kita lakukan *editing* sebaiknya memiliki pergerakan yang searah antara setiap *shot* agar menimbulkan efek kesinambungan antara setiap *shot* yang kita gunakan untuk menyampaikan alur cerita.

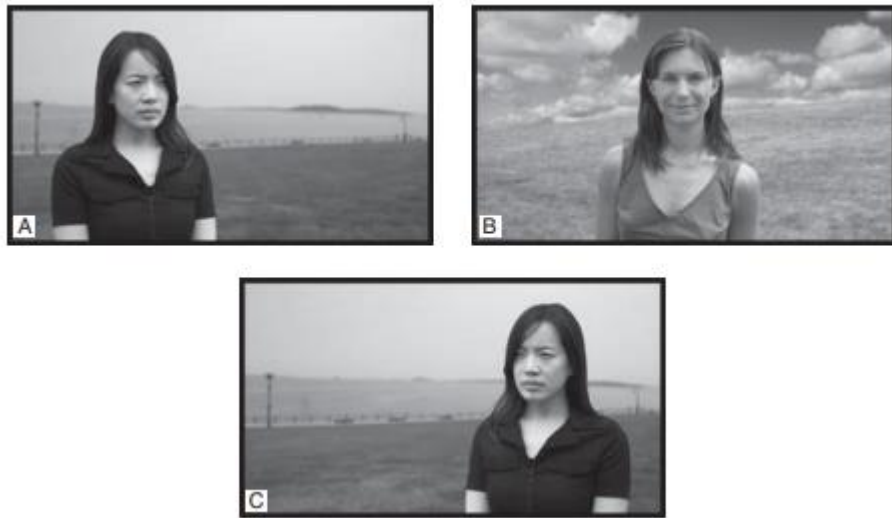
Dalam ilustrasi berikut, ketika kita hendak menampilkan pergerakan yang berlawanan lebih baik kita mengisi *frame* dengan *shot type* yang lebih padat agar penonton terkecoh dan tidak mengalami kebingungan saat melihat pemain yang bergerak menuju arah sebaliknya dan penonton tetap dapat menikmati tampilan dari *sequence* tersebut



Gambar 2.5. Penerapan Match the Movement
(Grammar of the Edit, 2010)

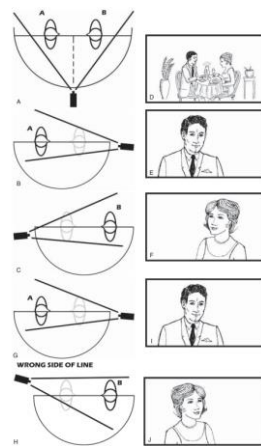
3. *Matching the Position*

Matching the Position dilakukan dengan memperhatikan kesinambungan gerak. Dalam hal ini dilihat dari sisi pergerakan tokoh serta pergerakan kamera. Kedua hal ini sangat saling berkaitan dan tidak bisa dilepas satu dengan yang lain. *Matching the Position* dilakukan seperti kedua elemen yang terlebih dahulu telah dijelaskan, *editing* dilakukan agar penonton tidak merasa bahwa ada perbedaan yang janggal (*jump cut*).



Gambar 2.6. Penerapan Match the Position
(Grammar of the Edit, 2010)

Dalam hal ini, kita memiliki sebuah perumpamaan ketika kamera melakukan pergerakan dan dipindah angle maka kita tidak bisa melewati aturan 180 derajat dan aturan-aturan sejenis lainnya.



Gambar 2.7. 180 degree Rule / Axis of Action
(Grammar of the Edit, 2010)

Hal ini juga tentu akan sangat berpengaruh terhadap proses *editing*. Apapun yang terjadi di lapangan saat produksi akan terlihat pada saat tahap *editing* dilakukan. Ketika tidak berkesinambungan atau tidak *continuity* maka yang terjadi adalah terlihatnya kejanggalan-kejanggalan dalam hasil edit yang biasa dikenal dengan istilah “*jump*”.

2.9. Jukstaposisi

Dalam unsur *editing*, editor tentu mengenal seorang tokoh yang bernama *pudovkin*. Pudovkin ini merupakan salah satu tokoh film yang mempercayai adanya efek khusus yang dapat dihasilkan dalam setiap susunan antara shot. Dimana susunan yang satu dengan yang lain nantinya dapat memberikan efek dramatik yang berbeda pada sebuah tayangan.

Menurut Nelmes (2003), Pudovkin merupakan seorang tokoh yang sangat berperan dalam dunia *editing*. Hal ini diketahui karena dengan keberadaan Pudovkin, muncul teori-teori dan pandangan yang mengartikan sebuah *shot* secara tersendiri memiliki makna serta unsur dramatik yang berbeda-beda. *Shot-shot* ini mampu memberikan efek yang berbeda terhadap setiap hasil penyusunan ketika disusun dengan susunan *shot* yang berbeda di dalam sebuah susunan *editing*.

Pudovkin meyakini bahwa *shot* dapat diartikan sebagai kata yang memiliki arti sempit dan dapat menjadi luas saat *shot* sudah disusun menjadi sebuah *sequence* bahkan menjadi *film*.

Secara konstruktif, setiap *shot* dapat memberikan efek yang sangat berbeda saat editor melakukan proses perpaduan *shot* dalam *timeline editing*. Diketahui terdapat teknik yang digunakan oleh Pudovkin untuk dapat memperlihatkan kepada penonton mengenai perbedaan yang ada dalam sebuah *sequence*. Tentunya hal ini juga berpengaruh terhadap unsur dramatik yang dibangun serta terjadi di dalam susunan sebuah cerita.

Teknik yang ditemukan dan diperkenalkan oleh Pudovkin ini kita kenal dengan teknik Jukstaposisi. Teknik ini mampu untuk sangat mempengaruhi unsur dramatik yang terbentuk dalam susunan *shot* yang dirangkai oleh editor pada saat melakukan proses *editing*.

Dijelaskan oleh Pudovkin bahwa jukstaposisi yang dimaksud terjadi apabila terdapat perubahan susunan *shot* dalam sebuah *sequence* oleh editor, bisa saja susunan-susunan yang dihasilkan tersebut mampu membentuk unsur dramatik maupun cerita yang berbeda.

Hal ini berhubungan dengan yang dijelaskan oleh Pudovkin bahwa setiap *shot* dapat diartikan sebagai satuan kata. Dimana setiap kata memiliki arti beragam. Saat beberapa kata (*shot*) digabungkan dan dirangkai menjadi satu *timeline editing (sequence)* maka susunan tersebut dapat menghasilkan efek-efek maupun unsur dramatik yang memiliki karakteristik tersendiri yang memungkinkan menghasilkan efek berbeda ketika susunan *shot* atau unsur *shot* kembali dirubah.



Gambar 2.8. Jukstaposisi / *Kuleshov Effect*

(Sumber: www.lightsfilmschool.com, diambil pada 4 September 2019)