



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Plotting: Cliffhanger*

Krutnik dan Look (2018) menyampaikan bahwa keberhasilan dari sebuah serial terletak pada *cliffhanger* dan *recap*. Mereka mengatakan bahwa ini berawal dari adanya percobaan yang dilakukan oleh para pelaku industri. Pada pertengahan tahun 1910-an, *filmmaker* melakukan percobaan untuk melihat minat penonton terhadap cerita panjang. Percobaan tersebut dilakukan dengan dibuatnya sebuah serial mini. Serial mini tersebut dibuat dan dirancang dengan narasi yang sifatnya berlanjut selama berbulan-bulan. Dari percobaan ini mereka mengatakan bahwa *filmmaker* menemukan fakta bahwa cerita yang dipanjangkan melalui sebuah produk serial dapat dengan baik menarik minat penonton untuk menonton terus.

Tiga macam *cliffhanger* menurut Mayer (2018), Krutnik dan Look (2018), Alward (2016), dan Wohl (2002), di antara lain:

1. *Cliffhanger* Manipulasi Cerita

Mayer (2018) mengatakan bahwa *cliffhanger* merupakan alat yang digunakan dalam *storytelling* dengan membiarkan alur cerita tetap berjalan padahal film atau video sudah selesai. Beliau menyampaikan bahwa cara ini digunakan dengan tujuan untuk memancing penonton melanjutkan cerita ke bagian selanjutnya. Beliau menambahkan *cliffhanger* sesungguhnya dirancang melalui proses *editing* oleh seorang editor. Ia mengatakan

prosesnya ialah editor atau *filmmaker* akan mengarahkan penonton pada sebuah kemungkinan lalu mengakhiri episode. Dari sini ia mengatakan penonton akan merasa suasana tiba-tiba terhenti dan menebak apa yang akan terjadi selanjutnya. Ketika dilanjutkan ke episode selanjutnya ia mengatakan seorang editor dapat menambahkan *shot* di antara kejadian yang menjadi *ending* pada episode sebelumnya. Kemudian dari penambahan ini ia mengatakan akan muncul penjelasan yang masuk akal untuk *ending* dari episode sebelumnya (hlm. 1 – 28).

2. *Cliffhanger* Perubahan Emosi

Alward (2016) menyampaikan bahwa *cliffhanger* adalah menghentikan cerita yang belum selesai. Krutnik dan Looock (2018) menambahkan bahwa pada *cliffhanger* cerita dihentikan ketika *crisis point* dalam cerita belum terselesaikan. Alward (2016) mengatakan bahwa ini merupakan alat yang biasa digunakan dalam fiksi serial untuk membuat penonton menyadari keberadaan dari kelanjutan yang telah dibuat oleh *filmmaker*. Sehingga beliau mengatakan bahwa sebuah *cliffhanger* seharusnya di desain untuk menarik minat dari penonton untuk menyelesaikan keseluruhan cerita yang telah dipisah dalam beberapa bagian. Oleh karena itu ia mengatakan biasanya pada *cliffhanger* cerita berakhir dengan ada keadaan karakter mengalami sesuatu hal yang mengejutkan atau mendapatkan informasi mengejutkan yang membuat perubahan emosi karakter.

3. *Cliffhanger* tanpa resolusi

Wohl (2002) mengatakan dalam sebuah *sequence* sebab dan akibat adalah hal yang penting yang harus diperhatikan editor. Hal ini dikarenakan dalam merangkai shot ia mengatakan editor harus dapat membuat cerita berjalan dengan halus dan dapat dinikmati oleh penonton. Ia menambahkan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk menunjukkan sebab akibat sebuah cerita ialah *cliffhanger*. Ia mengatakan bahwa *cliffhanger* merupakan sebuah *sequence* cerita yang diakhiri oleh sebuah sebab dari sebuah kejadian tanpa menunjukkan akibatnya atau hasil dari sebab itu sendiri. Selain itu ia juga mengatakan *cliffhanger* ini juga dapat dipergunakan untuk strategi pemasaran sebuah *series* untuk membuat penonton menyaksikan series hingga tamat. (hlm. 113).

Krutnik dan Looock (2018) menyebutkan bahwa hal penting yang dibutuhkan untuk membuat serial dapat ditonton penonton hingga selesai ialah dengan menggunakan *cliffhanger* dan *recap*. Mereka menyampaikan bahwa dalam sebuah serial atau narasi berkelanjutan dibutuhkan sebuah *moment* di mana poin krisis tidak terselesaikan untuk mengakhiri episode tersebut. Mereka mengatakan dengan tidak terselesaikannya poin krisis ini penonton akan menjadi penasaran dan kemudian penonton akan mencari kelanjutan dari narasi tersebut. Selanjutnya Krutnik dan Looock juga mengatakan bahwa setelah cerita diakhiri perlu dilakukan *recap*. Melalui *recap* penonton diingatkan kembali terhadap karakter dan aksinya di episode sebelumnya kemudian mendapat balasan berupa terselesaikannya poin krisis yang di episode sebelumnya terhenti. Mereka mengatakan dengan kata lain *recap* merupakan bentuk usaha untuk memberikan *continuity of sense* kepada

penonton, agar penonton dapat menikmati kelanjutan dari episode tersebut (hlm. 11).

Wohl (2002) mengatakan untuk membuat sebuah *cliffhanger*, seorang editor dapat bekerja sama dengan *scriptwriter*. Ia mengatakan meskipun *cliffhanger* ini cenderung menjadi tugas bagi seorang *scripwriter* tapi ia mengatakan *cliffhanger* ini juga menjadi bagian dari tugas editor, karena editor juga merupakan *scriptwriter*. Perbedaannya antara *scriptwriter* dan editor adalah *scriptwriter* bekerja mengandalkan imajinasi dalam konstruksi cerita sedangkan editor menggunakan gambar atau *shots* dan suara untuk merangkai cerita (Rea & Irving, 2010, hlm. 258 – 259). Wohl (2002) mengatakan cara lain untuk membuat *cliffhanger* adalah menaruh *shots* yang berisi sebab sebagai *ending* dari episode tersebut, sehingga penonton penasaran dengan hasil atau akibat dari sebab itu. Setelah itu ia mengatakan editor dapat memberikan *payoff* dengan memberikan *shots* yang berisi hasil dari sebab yang dimunculkan di awal episode (hlm. 113).

2.2. *Fundamental Building Blocks*

Block (2008) mengatakan bahwa gambar apa pun itu (seperti: film, buku, majalah, dan sebagainya), semua itu tersusun dari tiga *fundamental building blocks* yang saling bersatu padu untuk menyampaikan suatu informasi kepada *audience*. Beliau menyebutkan tiga *fundamental building blocks* tersebut terdiri atas:

1. *Story* merupakan *building block* gambar yang di dalamnya terdapat:

a. *Plot*

Cowgill (2008) yang menyampaikan bahwa plot berbicara tentang rangkaian sebab-akibat yang dibuat dengan tujuan untuk mencapai efek tertentu. Oleh karena itu menurut Cowgill sesuatu terjadi bukan karena tanpa sebab, melainkan ada penyebab di sana (hlm. 21). Kemudian Block (2008) mengatakan dalam sebuah cerita umumnya struktur plot memiliki tiga tahap. Beliau menyebutkan ketiga tahap tersebut ialah *exposition* (awal), *conflict and climax* (tengah), dan *resolution* (akhir). Ia mengatakan tahap *exposition* merupakan awal dari sebuah cerita yang biasa berisi semua informasi dasar yang akan diceritakan sepanjang *plot* seperti karakter utama, situasi, tempat, waktu dan sebagainya. Kemudian tahap *conflict and climax* menurut beliau ialah tahap di mana kehidupan karakter mengalami suatu perubahan atau perkembangan. Beliau mengatakan perkembangan ini disebabkan oleh munculnya suatu permasalahan yang dapat berasal dari luar ataupun dalam diri karakter itu sendiri. Terakhir, Block mengatakan bahwa tahap *resolution* merupakan tahap berakhirnya cerita yang ditandai dengan berakhirnya *conflict* dan *climax*. Beliau menambahkan bahwa tahap ini merupakan tahap di mana emosi penonton dibuat untuk kembali rileks (hlm. 222 – 225).

U N I V E R S I T A S

b. *Character*

M U L T I M E D I A

Selbo (2016) mengatakan bahwa keberadaan karakter dalam sebuah cerita sangatlah penting. Hal ini dikarenakan menurutnya cerita merupakan pengalaman dari karakter itu sendiri yang dibuat

berdasarkan *three dimensional character*. Adapun menurut Lyon (2004) karakter dalam sebuah cerita terdiri dari:

a. *Protagonist* atau *Co-Protagonist*

Lyon menyebutkan bahwa ada 3 ciri utama agar sebuah karakter dapat disebut sebagai *protagonist*, di antara lain:

a) Permasalahan dalam cerita adalah milik dari karakter tersebut

Lyon menyebut *protagonist* sebagai karakter “*Mover and the shaker*” dalam sebuah cerita. Oleh karena itu, ketika sebuah masalah tertuju pada seorang karakter yang kemudian membuat karakter itu ingin menyelesaikan masalah tersebut maka ia adalah *protagonist*.

b) Memiliki *stake* yang tinggi

Lyon menyebutkan karakter yang dapat disebut sebagai *protagonist* ialah karakter yang memiliki pertarungan yang tinggi. Pertarungan tersebut biasa akan karakter dapatkan ketika karakter tersebut tidak dapat mencapai *goal* mereka.

c) Menyelesaikan masalah

Lyon menyebutkan sebagai *protagonist* selain setiap masalah adalah miliknya, karakter tersebut juga lah yang harus secara aktif menyelesaikan masalah tersebut.

- b. *Partner* atau *Sidekick*
- c. *Mate* atau *Romantic Interest*
- d. *Allies* atau Karakter utama

Menurut Lyon, seorang karakter utama umumnya memiliki ciri-ciri sebagainya berikut:

- a) Sebagai alternatif lain bagi penonton untuk melihat sisi lain dari karakter protagonis.
- b) Terlibat dengan plot eksternal cerita yang memungkinkannya ataupun tidak untuk terlibat dengan kehidupan *private protagonist*.
- c) Karakter utama biasanya membantu atau pun menggiring *protagonist* menuju penyelesaian sebuah masalah.

- e. *Antagonist* atau *Villains*

Lyon menyebutkan bahwa *antagonist* merupakan karakter yang terkadang memiliki *goal* yang sama dengan *protagonist*, namun karakter ini justru menjadi penghalang bagi *protagonist* dalam mencapai *goal*-nya. Sehingga Beliau mengatakan juga, biasanya dalam sebuah cerita *point of view* dari karakter ini hampir tidak ditunjukkan ke dalam cerita.

- f. *Neutral* atau *Minor Characters* (hlm. 162 – 185)

c. *Dialogue*

Selbo (2016) mengatakan bahwa setiap karakter memiliki keunikan dalam mengucapkan sesuatu dan ini sama seperti manusia pada umumnya sekalipun karakter cerita itu dibuat. Selain itu menurutnya, dialog menjadi salah satu elemen yang dapat menunjukkan perasaan karakter, menyampaikan informasi dari si pembuat, dan juga membuat setiap momen dalam cerita bergerak dengan dinamis. Kemudian ia juga menambahkan bahwa penggunaan dialog yang tepat juga dapat mempengaruhi emosi dari penonton ketika menikmati cerita. Sehingga, semakin dialog tersebut dapat mencerminkan karakter itu sendiri maka penonton akan semakin berempati dengan karakter tersebut (hlm. 133 – 144). Menurut Novel (2017) dalam sebuah cerita terdapat 5 tipe dialog yang dapat dilihat berdasarkan *tone*, kata-kata dan juga *gesture*, di antara lain:

a. Dialog untuk memperkenalkan karakter utama

Pada dialog ini biasa karakter akan mengucapkan kata-kata dengan intonasi dan juga *gesture* tubuh kemudian dapat membuat penonton mengetahui kepribadiannya.

b. Dialog untuk menunjukkan konflik di antara karakter

Dialog ini biasanya menjadi tanda dari akan terjadinya sebuah masalah. Karena melalui intonasi, kata-kata dan juga *gesture* karakter selama mengucapkan dialog akan membuat penonton

memahami bahwa terdapat sebuah konflik di antara kedua karakter.

c. Dialog untuk membedakan setiap karakter

Setiap karakter memiliki karakternya masing-masing, oleh karena itu dengan dialog ini penonton dapat mengetahui perbedaan kepribadian setiap karakter. Melalui intonasi, kata-kata, dan *gesture* seperti bagaimana karakter A dan B menghadapi suatu masalah, penonton dapat mengetahui perbedaan dunia terutama kepribadian kedua karakter tersebut.

d. Dialog untuk menunjukkan konflik internal

e. *Revelatory dialogue*

Dialog ini biasanya ada dalam dialog karakter-karakter yang sedang melakukan interogasi. Di mana tujuan dari dialog ini ialah untuk mendapat petunjuk ataupun memberikan petunjuk kepada karakter yang sedang diajak berdialog.

2. *Visuals* menurut Block (2008) merupakan *building block* yang di dalamnya terdapat *space, line, shpe, tone, color, movemet*, dan *rhythm* (hlm. 2).

3. *Sounds* menurut Block (2008) merupakan *building block* yang di dalamnya terdapat *dialogue, sound effect*, dan *music* (hlm. 2).

N U S A N T A R A

Oleh karena itu, Block (2008) mengatakan setiap penonton akan dipengaruhi oleh emosi yang berbeda tergantung pada 3 *building blocks* ini dirancang seperti apa. Contohnya ketika sebuah gambar dibuat memperlihatkan sebuah produk maka penonton akan menangkap pesan bawa gambar-gambar tersebut sedang menawarkan produk kepada mereka. Sedangkan, ketika penonton dihadapkan pada gambar-gambar komedi, drama, ataupun romantis di bioskop maka penonton otomatis akan menikmati cerita dan mengeluarkan emosi yang sesuai (Block, 2018, hlm. 2).

2.3. *Continuity Editing*

Millar dan Reisz (2010) mengatakan bahwa pada zaman film bisu, film dibuat tanpa mengenal kata *continuity*. Mereka mengatakan pada zaman dahulu *filmmakers* membuat film masih menggunakan cara yang sederhana, yaitu sekedar merekam realitas yang sedang terjadi kemudian rekaman tersebut menjadi sebuah film tanpa melalui *editing*. Mereka memberikan contoh seperti yang dilakukan oleh Lumiere Brothers dalam membuat film *Baby at the Lunch Table* dan *A Boat Leaving Harbour*. Setelah Lumiere Brothers, mereka menyebutkan muncul George Melies dengan filmnya yang berjudul *Cinderella* yang mulai melakukan sedikit *editing* dengan *shot* frontalnya dan mulai muncul *continuity of story*. Setelah itu ada Edwin S. Porter dengan filmnya yang berjudul *The Life of an American Fireman* dan *The Great Train Robbery* melalui film ini teknik *continuity editing* mulai diterapkan dalam dunia film.

Smith (2005) menyampaikan bahwa pada *early cinema continuity editing* cukup banyak dipergunakan. Khususnya pada masa kejayaan film Hollywood di tahun 1930-an dan 1940-an, teknik ini banyak diterapkan pada film-film Hollywood pada masa itu. Dari situ, beliau mengatakan teknik ini kemudian dianggap berbeda bahkan menyimpang dari standar yang seharusnya. Namun, para pelaku industri justru menyebutkan untuk berhasil dalam *editing* maka dibutuhkan teknik ini (hlm. 22). Sehingga, menurut Smith (2011) *continuity editing* yang bukanlah sebuah gaya tetapi karena cukup banyak yang menggunakannya dalam *editing* maka ini pun berubah menjadi sebuah gaya. Ia menambahkan dengan rekam sejarah tersebut teknik ini akhirnya dikenal juga sebagai gaya Hollywood dalam industri perfilman sampai saat ini (Smith, 2005, hlm. 22). Manoudi (2015) juga menyebutkan bahwa *continuity editing* merupakan gaya yang dipergunakan dalam atau dikenal sebagai gaya Hollywood.

Cohen dan Berliner (2011) berpendapat bahwa *continuity editing* merupakan sebuah alat untuk menciptakan kontinuitas ruang dan waktu dari cerita yang disampaikan pada film. Ada juga Manoudi (2015) mengatakan inti dari penggunaan teknik ini dalam Hollywood adalah melakukan *invisible cutting* dengan memperhatikan beberapa hal (hlm. 6). Smith dan Henderson (seperti dikutip dalam Manoudi, 2015, hlm. 7) menyebutkan *invisible cutting* ini fenomena “*edit blindness*”, yaitu *editing* yang mencoba untuk membuat perhatian penonton mengalir ke dalam cerita. Hal ini karena menurut Smith (2011) hal yang paling diutamakan dalam *editing* adalah menciptakan kontinuitas dengan menyambungkan potongan *shots* yang tidak kontinuitas (hlm. 3). Bordwell dan

Thompson (seperti dikutip dalam Smith, 2011) mengatakan tujuannya pun adalah bercerita kepada penonton secara jelas dan koheren tanpa memberikan gangguan yang bersifat mengalihkan perhatian. Mereka menambahkan untuk mencapai tujuan itu yang diperlukan ialah membuat perpindahan *shots* menjadi halus. Mereka mengatakan untuk membuat perpindahan *shot* yang halus maka diperlukan membuat strategi bersama sinematografi dan juga memperhatikan *mise-en-scene* (hlm. 4).

Smith (2011) berpendapat bahwa *continuity* dan film memiliki hubungan yang tidak bisa dipisahkan. Ia mengatakan banyak *filmmaker* cenderung membuat film dengan memperhatikan *continuity*. Karena melalui *continuity* yang dimaksudkan ini *filmmaker* dapat menciptakan koherensi antara ruang dan waktu dalam film. Menurutnya *continuity* merupakan sebuah bentuk ilusi yang diciptakan oleh *filmmaker* kepada penonton dan sebuah film membutuhkan itu. Dalam penerapannya, Murch (seperti dikutip dalam Irving & Rea, 2010, hlm 261) mengatakan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh editor yaitu *Three Dimensional Continuity* dengan terlebih dahulu mengutamakan (hlm. 10):

1. *Emotion*,
2. *Narrative*,
3. *Rhythm*,
4. *Eye trace* atau *Eye line*,
5. *Planarity (3D transpose to 2D)*, dan
6. *3D continuity*

Bordwell dan Thompshon (seperti dikutip dalam Smith, 2005) menyampaikan bahwa pada film-film Hollywood biasanya terdapat ribuan *cut* yang dilakukan oleh seorang editor. Smith pun menambahkan dalam film Hollywood untuk menerapkan teknik *continuity* ini rata-ratanya terdapat *cut* atau pengeditan setiap 5,4 hingga 2,7 detiknya. Kemudian Smith menyebutkan contoh tersebut pada film Hollywood berdurasi 90 menit. Ia mengatakan dengan durasi 90 menit (5400 detik) dengan adanya *cut* atau pengeditan setiap 5,4 sampai 2,7 detiknya maka dalam satu film Hollywood tersebut terdapat 1000 – 2000 *cut* atau pengeditan. Dari hasil ini beliau mengatakan bahwa jumlah *cut* ini pun tidak sama pada setiap filmnya, ia pun mengatakan bahwa ini bergantung pada *sequence* seperti apa yang di edit.

D'Ydewalle and Vanderbeeken (seperti dikutip dalam Manoudi, 2015, hlm. 8) mengatakan bahwa dalam *continuity editing* perhatian penonton adalah hal yang paling utama. Mereka mengatakan sekalipun dalam proses *editing* terdapat sebuah kesalahan ataupun *discontinuity* sebaiknya perhatian penonton jangan sampai teralih ataupun menyadari kesalahan tersebut. Mereka pun menyebutkan tiga macam kesalahan yang umumnya dilakukan dalam *continuity editing* di antara lain:

1. *Jump cut* merupakan perpindahan dari gambar ke gambar lain yang terasa tidak kontinuitas seolah *shot* sebelumnya dan selanjutnya berada di tempat yang berbeda. *Jump cut* biasa terjadi akibat adanya berubah jenis *shot* yang disebabkan adanya perubahan posisi kamera atau perpindahan kamera yang kurang dari 30 derajat.

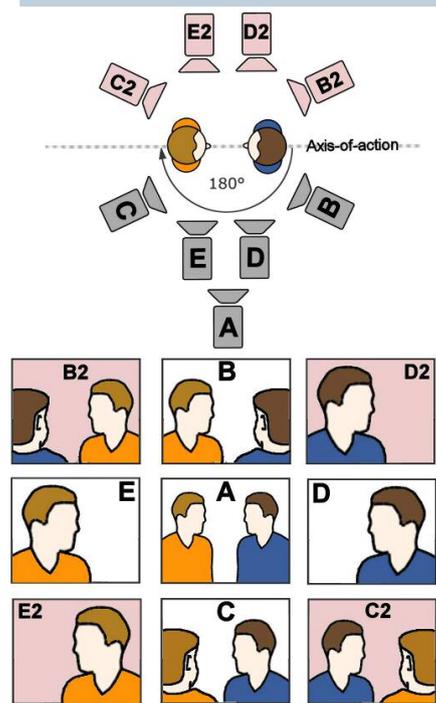
2. *Break 180Degree rule*, mereka mengatakan pelanggaran ini biasa terjadi atau didapati ketika seorang editor harus mengedit adegan percakapan antara dua karakter. Sering kali pada adegan percakapan *reverse shot* diambil melewati batas 180 derajat. Sehingga ketika film ditonton oleh penonton dunia dalam film pun terasa berubah padahal masih dalam dunia yang sama.
3. *Non-linear sequence (flashback)*, mereka mengatakan berdasarkan hasil penelitian, ketika sebuah cerita berjalan tidak secara linear, ini justru dapat membuat penonton menjadi terganggu. Sehingga mereka mengatakan sekalipun dalam proses *editing* cerita harus berubah menjadi *non-linear* maka editor tetap harus mempertahankan *narrative continuity*. Sehingga penonton mungkin hanya akan terganggu sedikit saja. Oleh karena itu dalam *editing* kesalahan ini masih diperbolehkan. Kemudian Manoudi (2015) mengingatkan bahwa perlu dipertimbangkan jika terdapat perubahan susunan dan penempatan *shot* maka cerita pun akan berubah tidak seperti yang telah direncanakan (hlm. 8).

Smith (2005) menyebutkan beberapa aturan atau panduan yang dibutuhkan dalam menerapkan *continuity editing*, di antara lain (hlm. 23 – 30):

1. *180 Degree system*

180 Degree rule merupakan panduan yang terbentuk dari *axis of action* (garis tak nyata) dengan besar 180 derajat sehingga scene yang berlangsung dalam ruang 3D terbagi menjadi dua sisi. Adanya *180 degree rule* posisi kamera disarankan untuk diletakkan hanya di satu sisi dan tidak

diperkenankan untuk melewati sisi yang telah dipilih. Ketika sebuah kamera melewati 180 *degree rule* maka ini disebut sebagai *crossing the line*.



Gambar 2.1. 180Degree Rule

(Smith, 2005, hlm. 24)

2. Analytical Editing

Smith mengatakan dalam sebuah film ketika seorang sutradara telah memutuskan untuk memvisualkan sebuah adegan di sebuah tempat, maka

ia harus dapat mem-*breakdown* adegan tersebut. Beliau mengatakan umumnya sebuah adegan akan dimulai dengan *long shot* setelah itu

memberikan *shot cut in* ke setiap bagian yang ingin ditunjukkan. Smith

mengatakan melalui *shot-shot* ini sutradara harus mampu memberikan

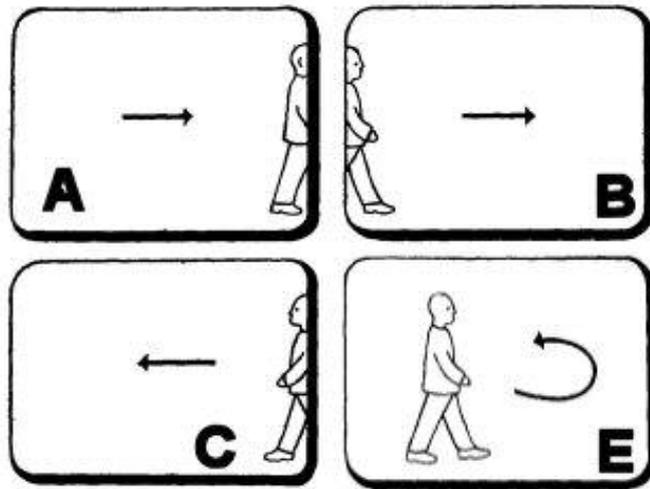
informasi kepada penonton. Hal paling utamanya menurut Smith adalah pada *close up shot*, *shot* tersebut harus mampu menunjukkan dialog karakter dengan jelas dan juga ekspresinya. Selain itu, beliau juga menambahkan sutradara juga perlu memperhatikan aturan *180 degree rule*, *30 degree rule*, dan juga *eyeline match* agar kemudian kontinuitas adegan dapat terjaga.

3. *Reverse Angle Shots*

Dalam *sequence* percakapan, Smith mengatakan penting untuk editor memberikan *reverse angle shots*. Ia mengatakan jika adegan hanya berjalan pada satu *shot* atau memperlihatkan satu karakter saja, maka *sequence* akan terasa hambar. Sehingga, *shot* harus disusun agar mampu menunjukkan hubungan dari dua atau lebih karakter dengan memberikan *reverse angle shots* atau bisa juga berupa *over the shoulder shot*

4. *Matched-Exit/Entrance*

Smith mengatakan untuk menjadi *continuity* maka penyusunan *shot* juga harus memperhatikan atau mempertimbangkan *directional match* dari perpindahan subjek atau objek dalam layar. Misalnya, ketika seorang editor memperlihatkan karakter berjalan keluar di kanan *frame*, maka pada selanjutnya editor seharusnya memperlihatkan karakter memasuki *frame* dari sisi kiri. Tetapi jika editor ingin memperlihatkan karakter keluar dari sisi kanan lalu keluar dari sisi kanan, maka editor harus memberi *shot* tambahan untuk menginformasikan kepada penonton. Karena jika tidak maka penonton akan menangkap hal tersebut sebagai keanehan dan *continuity* akan terganggu.



Gambar 2.2. *Matched-Exit/Entrance*
(Smith, 2005, hlm. 24)

5. *Match-Action*

Smith mengatakan untuk menerapkan *continuity editing*, *match action* menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan. Karena menurut Bordwell dan Thompson (seperti dikutip dalam Smith, 2005, hlm. 30) melalui *match action* inilah *continuity* dan juga *invisible editing* akan diuji oleh perkiraan penonton. Ketika dihadapkan pada *shot* yang melibatkan *match action rule* biasanya ekspektasi penonton cenderung besar, sehingga ketika ekspektasi tidak sesuai maka penonton akan merasa janggal dengan adegan yang sedang ia saksikan. Hal ini dibenarkan oleh Bordwell dan Thompson (seperti dikutip dalam Smith, 2005, hlm. 30) yang menjelaskan bahwa penonton cenderung berekspektasi untuk segera melihat yang selanjutnya terjadi. Sehingga Anderson (seperti dikutip dalam Smith, 2005, hlm. 30) mengatakan bahwa ketika editor ingin memotong *shot* dengan aksi

aktor yang sama, maka waktu terbaiknya adalah ketika aksi tersebut sedang berada di titik puncaknya.

2.4. Pascaproduksi: *Editing*

Rea dan Irving (2010) memaparkan bahwa tahap pascaproduksi merupakan tahap mengedit gambar dan suara sebelum film di distribusikan atau ekshibisi (hlm. xxiv). Kemudian mereka mengatakan bahwa proses *editing* oleh seorang editor bisa dianalogikan sebagai kegiatan yang umumnya dilakukan oleh seorang *scriptwriter*. Alasannya karena tidak semua yang telah dibuat oleh *scriptwriter* dapat berjalan sesuai dengan rencana setelah tahap produksi. Sehingga menurut mereka pada proses *editing* sebenarnya seorang editor melakukan penulisan ulang cerita dari apa yang telah dibuat oleh seorang *scriptwriter*. Hanya saja perbedaannya di sini terdapat di material yang digunakan oleh kedua divisi tersebut. Seorang *scriptwriter* menjadikan imajinasinya sebagai bahan dalam konstruksi cerita, sedangkan editor menggunakan gambar dan suara sebagai material untuk mengonstruksi cerita. Oleh karena itu, proses *editing* bukan tahap yang hanya sekedar melakukan *cutting* melainkan tahap untuk memastikan bahwa konstruksi unsur cerita pada film dapat bekerja dengan maksimal (hlm. 258 – 259).

Dancyger (2011) mengatakan pada tahap pascaproduksi, seorang editor yang merupakan seorang pengrajin, teknisi, dan artis dalam sebuah film akan merangkai cerita menggunakan gambar dan audio hasil produksi (hlm 383 – 386). Di sisi lain, Greer (2014) menyampaikan bahwa untuk efektivitas produksi sebuah film seorang editor sesungguhnya sudah mulai bekerja sejak tahap pra produksi.

Beliau mengatakan pada tahap ini editor bersama dengan *cinematographer* bekerja sama mendiskusikan *shotlist* dan *storyboard*. Pada proses penentuan *shot* ini beliau mengatakan hal yang menjadi pertimbangan editor sebagai *storyteller* ialah *sense* sebuah *shot*, menilai apakah sebuah *shot* dapat mengkomunikasikan nilai dramatik dan emosi kepada penonton. Kemudian, melalui proses editing seorang editor dapat menentukan empat dimensi sebuah narasi film, di antara lain (Infoplease, n.d.):

1. Urutan penyampaian informasi untuk penonton melalui sebuah plot,
2. Banyaknya informasi yang akan diterima oleh penonton atau menentukan informasi apa yang akan ditahan. Reichsman (2017) juga mengatakan sekalipun *footage* tersebut melibatkan peran penting seorang *director of photography* dan *actor*, tapi yang menjadi penentu adegan akan ditampilkan tetaplah seorang editor.
3. Perasaan atau emosi yang akan penonton rasakan ketika menyaksikan sebuah narasi,
4. *Pace* dari sebuah narasi yang disampaikan kepada penonton.

Adapun proses kerja yang umum dilakukan oleh seorang editor di tahap pascaproduksi di antara lain (Rea & Irving, 2010, hlm. 259):

1. *Sync dailies*

Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa tahap ini merupakan tahap di mana Sutradara dan Editor melakukan *preview* bersama untuk menentukan material mana yang kemudian akan digunakan pada film. Mereka mengatakan bahwa penting bagi seorang editor dan sutradara untuk

mencatat setiap hal yang dirasakan ataupun yang didapati (masalah teknis seperti bocor) ketika melakukan *preview*. Khususnya ketika pertama kali melakukan *preview*, penting bagi editor dan sutradara untuk mencatat setiap perasaan yang mereka rasakan terhadap gambar-gambar yang mereka lihat. Hal ini dikarenakan menurut mereka ketika proses *preview* paling pertama, seorang editor dan sutradara melihat gambar-gambar masih melalui kacamata penonton. Sedangkan, setelah melewati beberapa kali *preview*, biasanya editor dan sutradara mulai melihat setiap hal dalam gambar dan audio secara teknis. Oleh karena itu setelah melewati beberapa kali *preview*, barulah editor dan sutradara bisa melakukan pencatatan terhadap kesalahan teknis di dapati dalam gambar. Kemudian dari semua catatan yang telah didapat barulah setelah itu diputuskan gambar-gambar tersebut akan digunakan dalam film atau tidak (hlm 259).

2. *Loose cut*

Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa tahap ini disebut juga sebagai *assembly*. *Loose cut* atau *assembly* merupakan tahap seorang editor memasukkan setiap master shot yang telah diambil ke dalam satu *sequence* sesuai dengan *script* yang ada. Pada tahap ini seorang editor akan memperhatikan sekaligus menilai alur dari cerita dan juga *mood* pada rekaman-rekaman tersebut sudah didapatkan atau belum (hlm 259).

3. *Rough cut*

Menurut Rea dan Irving (2010) *rough cut* merupakan tahap di mana seorang editor bereksperimen dengan material – material yang mereka miliki, seperti berbagai jenis *shot*, *sound*, dan juga transisi. Di mana tujuan akhir dari tahap ini ialah seorang editor harus memastikan setiap hal dapat berjalan dengan baik atau mendukung menjadi satu kesatuan cerita. Maksudnya berjalan dengan baik ialah ketika semua material tersebut digabung menjadi satu *sequence* maka *sequence* tersebut dapat dinikmati mengalir seperti air oleh seorang penonton. Sehingga, biasanya pada tahap ini editor akan mengedit, lalu *screening*, menganalisis *sequence*, lalu mengambil keputusan apakah *sequence* tersebut sudah bekerja dengan baik atau belum (hlm 259 – 261). Adapun faktor penting yang harus diperhatikan menurut Murch (seperti dikutip dalam Irving & Rea, 2010, hlm 261) di antara lain (paling atas berarti paling penting):

- i) *Emotion*
- ii) *Story*
- iii) *Rhythm*
- iv) *Eye-trace*
- v) *Two dimensional plane on screen*
- vi) *Three dimensional space of action*

4. *Fine cut*

5. *Lock picture*

Lock picture merupakan setiap hasil *editing* yang berhubungan dengan *cutting* dan sebagainya sudah tidak boleh lagi mengalami perubahan. Ketika sudah *lock picture* ini maka *sound* sudah bisa mulai dikerjakan (hlm. 266).

2.5. *Digital Storytelling: Web Series*

Olivia (seperti dikutip dalam Oliva, Bidarra & Araújo, 2017, hlm. 460) mengatakan bahwa dalam beberapa dekade, kini teknologi untuk berkomunikasi telah mengalami transformasi. Adapun bentuk transformasi tersebut Kuhn (2014) sebutkan dalam beberapa bentuk yang dari *narrative on Internet* di antara lain (hlm. 137):

1. Cerita dari novel sampai cerita keseharian melalui *weblog*,
2. Dari film sampai *video clips* pribadi,
3. Dari media komunikasi publik hingga *account micro* pada *social media*,
4. Dan masih banyak lagi yang dapat tersebut di Internet (Kuhn, 2014, hlm. 137).

Alexander (2011) berpendapat bahwa kini orang – orang dihadapkan pada zaman yang menuntut kreativitas sehingga membuat setiap orang akan melakukan eksperimen dalam bercerita. Oleh karena itu, menurutnya tak heran bila terdapat dua jenis *creator* dalam menyampaikan *narrative* di antaranya *creator professional* dan *creator amateur*. Adapun konten yang bisa disampaikan oleh para *creator* ini di antara lain (hlm. 3 – 4):

1. *personal story or nonpersonal*,
2. *fiction or nonfiction*,

3. *brief or epic,*
4. *wrought from a single medium or sprawling across dozens* (Alexander, 2011, hlm. 3 – 4).

Oleh karena itu, Kuhn (2014) berpendapat bahwa *narrative on Internet equivalent* dengan “*digital media*”, “*digital storytelling*”, or “*digital narrative*”, dan sebagainya. Hal ini dikarenakan *narrative on Internet* merupakan salah satu bentuk transformasi bentuk media atau perubahan medium yang digunakan untuk menyampaikan narasi. Transformasi bentuk ini lah yang membuat setiap narasi dalam bentuk apa pun dapat dipertunjukkan di mana pun. Salah satu contoh nyata yang kini cukup dikenal ialah *web series*, yang menurutnya merupakan karya fiksi audio visual yang memiliki *basic structure of narrative* dan dibuat khusus untuk *online platforms*. Menurutnya *web series* merupakan salah satu *new media* berupa ‘*Narrative on Internet*’ yang biasa dikenal juga sebagai *digital cinema*, *narrative video clips on YouTube*, *Web TV*, dan sebagainya (hlm. 137).

Bolter dan Grusin (seperti dikutip dalam Edgerton, 2013, hlm. 8) beranggapan bahwa *web series* merupakan revolusi media yang akan lebih tepat bila disebut sebagai *remediation*. Menurutnya media yang digunakan *web series* benar – benar berbeda dari media yang sebelumnya. Jika media sebelumnya menggunakan medium berupa layar televisi maka kini medium yang digunakan ialah layar – layar yang bisa dinikmati di mana saja. Perubahan yang sangat berbeda ini pun membuat setiap orang tidak bisa menyamakan *web series* seperti menonton sebuah *series* di televisi. Hal ini dikarenakan media pada *web series* berupa televisi pada internet. Sehingga menurutnya, *web series* merupakan bentuk transformasi

media *storytelling* yang terbentuk akibat adanya strategi narasi dan produksi dari televisi *broadcast* dan video internet.

Kuhn (2014) mengatakan sebuah *series* yang ditayangkan pada televisi lalu ditayangkan juga di *platform online* tidak dapat dikategorikan sebagai *web series*. Karena menurutnya *web series* dibuat untuk dinikmati oleh konsumen yang menikmati menonton sebuah *series* di sebuah layar kecil. Layar kecil yang ia maksud ini di antaranya layar komputer, layar laptop, layar *smartphone* ataupun layar sebuah tablet secara *online*. Berdasarkan pengamatannya terhadap serial Jerman dan juga *Anglophone web series*, ia menyimpulkan bahwa umumnya *web series* memiliki ciri – ciri, di antaranya (hlm. 144 – 145):

1. Hanya dibuat untuk dinikmati secara *online* melalui internet (Kuhn, 2014, hlm 144).
2. Dibuat dengan durasi rata-rata 3 – 10 menit atau tidak lebih dari 15 menit (Kuhn, 2014, hlm 144). Ada juga menyebutkan durasi rata – rata *web series* ialah 2 – 6 menit (Alfajri, Infansyah, & Isdianto, 2014, hlm. 29)
3. Terdapat tiga kategori *web series* berdasarkan jumlah episodenya, di antara lain:
 1. *Micro story arcs*

kategori ini umumnya *web series* yang diproduksi memiliki jumlah episode sekitar 2 – 5 episode.

2. *Meso story arcs*

kategori ini umumnya *web series* yang diproduksi memiliki jumlah episode sekitar 6 - 15 episode.

3. *Macro story arcs*

pada kategori ini umumnya *web series* yang diproduksi memiliki jumlah episode yang lebih dari 15 episode (Kuhn, 2014, hlm 144 – 145).

4. Terdapat *cliffhanger* di setiap *ending* dari *web series* (Kuhn, 2014, hlm 145).
5. Dalam satu episode biasanya hanya bercerita dalam beberapa *scene*. Selain itu, cerita pun disampaikan secara padat dan jelas yang berarti hanya peristiwa penting yang umumnya diceritakan. Hal ini dikarenakan jumlah durasi yang pendek sehingga dalam *web series* sehingga informasi yang ingin disampaikan pun menjadi terbatas (Kuhn, 2014, hlm 145).
6. Karakter dalam *web series* cenderung terbatas. Rata-rata karakter utama cenderung berasal dari kalangan muda dengan usia sekitar 15 – 30 tahun. Tapi menurut Kuhn, usia karakter dalam *web series* yang paling banyak digunakan ialah tidak lebih dari 20 tahun. (Kuhn, 2014, hlm 145).
7. *Setting* tempat yang digunakan dalam *web series* juga cenderung terbatas. Hal ini kembali lagi pada fakta bahwa waktu bercerita pada *web series* tidak banyak. (Kuhn, 2014, hlm 145).
8. *Shot* yang paling banyak digunakan rata-rata adalah *close-up shot*. Hal ini dikarenakan media penayangan *web series* yang umumnya kecil, sehingga *close-up shot* terutama karakter dapat memudahkan penonton untuk mencerna cerita (Kuhn, 2014, hlm 145).

9. Aktivitas karakter dalam *web series*, rata – rata memiliki kebiasaan untuk menggunakan gadget untuk mengakses kamera, *chat*, *social media*, dan sebagainya (Kuhn, 2014, hlm 145).

