



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. *Character-driven Film*

Menurut Dancyger (2011), secara naturnya, film dengan bentuk *character-driven* merupakan bentuk film yang didasarkan dan mengandalkan kompleksitas serta intensi dramatik dari tokoh di dalam cerita tersebut. Dalam salah satu contoh yang ia berikan, film dengan bentuk cerita *character-driven* biasanya mengikuti perjalanan relasi hubungan antar tokoh, dengan tiap tokoh memiliki masalah internal mereka masing-masing (hlm. 248).

Ia juga berpendapat dalam satu contoh lainnya, bahwa film dengan bentuk *character-driven* ini perlu memproyeksikan keadaan internal tokoh. Hal ini dikarenakan apa yang tokoh alami, momen, serta emosi, akan mempengaruhi bentuk *mood* di dalam film tersebut (hlm. 252). Hal yang serupa dituliskan oleh Faisal (2011), yang berpendapat bahwa cerita dengan bentuk *character-driven* memfokuskan cerita bergerak pada tokoh dan sikap mereka, bukan pada *event* (hlm. 10).

2.2. Tokoh

Menurut Epps (2016), sebuah film bukanlah mengenai suatu kejadian, tapi mengenai orang. Hal ini karena sebuah film utamanya mengikuti perjalanan dari tokoh. Menurutnya, hal tersebut merupakan inti atau dasar dari aspek penyampaian emosi dalam film (hlm. 33). Beliau berpendapat bahwa tokoh merupakan gambaran

atau representasi dari manusia, karena itu tokoh juga memiliki kekurangan, kelemahan, dan ketakutan. Seperti manusia, tokoh memiliki harapan, mimpi, rasa *insecure*, emosi, serta tujuan yang ingin ia capai.

Epps berpendapat bahwa tokoh memiliki dunia emosi atau dunia internal yang memotivasi serta mempengaruhi segala aksi dan perilaku mereka. Maka ketika tokoh dihadapkan dalam sebuah situasi yang sulit, dimana menekan mereka untuk bertindak, aksi mereka sangat bergantung pada kestabilan emosi dan internal mereka (hlm. 34). Beliau juga berpendapat bahwa untuk membuat penonton dapat berespon, mereka perlu peduli pada tokoh. Ia berpendapat bahwa penonton hanya akan peduli ketika mereka dapat mengidentifikasi apa yang terjadi pada tokoh secara emosional dan internal. Ketika tokoh dihadapkan dengan situasi dramatik, reaksi tokoh terhadap situasi tersebut yang juga akan menarik penonton untuk bersimpati dan peduli pada tokoh tersebut (hlm. 35).

Howard dan Mabley (1995) berpendapat bahwa tokoh melakukan aksi berdasarkan apa yang terjadi dari dalam, seperti contohnya emosi. Tetapi, seringkali aksi dapat menipu. Sayangnya, seringkali penulis skrip kesulitan dalam menyampaikan apa yang sebenarnya benar-benar terjadi secara internal dari tokoh. Hal ini mengakibatkan penulis seringkali berakhir mengandalkan dialog untuk mengeksternalisasi apa yang terjadi secara internal. Ia berpendapat bahwa hal tersebut bukanlah hal yang paling memuaskan (hlm. 30).

2.3. Keadaan Internal Tokoh

Menurut Epps (2016), keadaan internal tokoh mempengaruhi perilaku mereka. Ketika apa yang memotivasi seorang tokoh sudah dimengerti, maka aksi yang akan mereka lakukan dapat terlihat dengan jelas. Seringkali tokoh menutupi apa yang terjadi secara internal di dalam emosi dan pikiran mereka. Menurut Beliau, tokoh itu bagaikan gunung es di lautan, yang hanya sedikit bagiannya terlihat di atas permukaan air, tetapi di dalamnya ada bagian besar yang tidak terlihat (hlm. 36). Beliau juga menuliskan bahwa seorang tokoh tanpa keadaan internal yang jelas akan membuat cerita menjadi dangkal dan hanya berfokus pada akhir dari cerita itu saja, apakah tokoh akan berhasil atau tidak (hlm. 37).

Epps (2016) juga menuliskan bahwa tokoh utama adalah kunci utama untuk mendapat respon emosional serta rasa peduli penonton pada tokoh serta cerita. Jikalau penonton tidak peduli pada tokoh, maka penonton tidak akan peduli pada film itu sendiri. Ia berpendapat bahwa keadaan internal tokoh harus dapat ditunjukkan dengan baik dalam keseluruhan film. Hal ini karena tokoh mengalami perubahan dan pertumbuhan secara internal di dalam film. Karena itu, keadaan serta masalah internal dari tokoh sangat penting untuk diproyeksikan di dalam cerita dengan jelas (hlm. 47).

Menurut Field (2005), ada empat hal yang membentuk tokoh yang baik. Keempat hal ini dimulai dari dalam atau internal tokoh itu sendiri. (hlm. 63).

1. Dramatic Need

Sesuatu yang tokoh inginkan untuk didapat atau dimenangkan selama proses cerita berlangsung. Inilah yang akan menggerakkan tokoh di dalam

cerita, tujuan dan misi yang memotivasi mereka untuk beraksi (hlm. 63-64). Menurut Field, kebutuhan dan keinginan dramatik ini tidak selalu perlu diekspresikan secara langsung oleh tokoh, tetapi yang paling penting ialah penulis skrip harus tau apa yang sebenarnya diinginkan oleh tokoh tersebut. Bentuk *dramatic need* ini tidak hanya berupa keinginan mendapatkan suatu objek, tapi bisa juga suatu rasa atau keadaan tertentu. Keinginan dramatik tokoh ini dapat berubah selama proses cerita berlangsung (hlm. 64).

Epps (2016) berpendapat bahwa tokoh memiliki *want* dan *need*, dan kedua hal tersebut merupakan hal yang berbeda. Menurut Beliau, *want* adalah tujuan yang ingin dicapai oleh tokoh, yang memotivasi mereka (hlm. 59). Tetapi *need* merupakan apa yang tokoh butuhkan sebenarnya. Seringkali tokoh berpikir apa yang mereka inginkan adalah yang mereka butuhkan. Tetapi, hanya ketika mereka mendapat yang mereka benar-benar butuhkan, seperti contohnya melepaskan masa lalunya, barulah mereka menyelesaikan konflik internalnya, sehingga mereka berubah atau bertransformasi menjadi yang baru.

Menurut Epps, *need* tidak boleh diketahui sejak awal film. Penting bagi penonton untuk tidak menebak *need* dari tokoh. Menurutnya, penonton harus fokus pada *want* tokoh. *Want* sebaiknya dapat mengelabui penonton dari *need* tokoh, yang sebenarnya inti dari perjalanan tokoh tersebut. Ia berpendapat ini akan memberikan efek kaget ketika tokoh memilih untuk menyelesaikan *need* mereka (hlm. 60).

2. *Point of View*

Menurut Field (2007), *point of view* atau sudut pandang tokoh merupakan bagaimana tokoh melihat dunia. Pandangan setiap orang terhadap sesuatu dapat berbeda-beda. Apa yang manusia percaya benar itulah yang benar baginya. Beliau berpendapat bahwa *point of view* ini mencakup apa yang sebenarnya sedang terjadi secara internal, baik pikiran, emosi, perasaan, serta memori. Sudut pandang ini akan mempengaruhi respon manusia terhadap suatu pengalaman, dan sudut pandang juga didapatkan oleh tokoh lewat pengalaman personal (hlm. 65).

Sudut pandang ini merupakan apa yang dipercaya oleh tokoh. Hal ini berdiri sendiri secara independen. Artinya tidak ada ‘benar’ dan ‘salah’ karena tiap sudut pandang dapat berbeda dan semua itu tetaplah sudut pandang. *Point of view* ini akan mempengaruhi aksi dan perilaku dari tokoh. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui siapa sebenarnya tokoh di dalam cerita dan bagaimana *point of view* mereka terhadap apa yang mereka alami di dalam plot atau cerita (hlm. 65-66).

3. *Attitude*

Menurut Field (2007), *attitude* merupakan sikap pendapat, yang artinya adalah bagaimana suatu aksi atau perasaan menunjukkan suatu opini personal dari seseorang. Berbeda dengan sudut pandang, *attitude* merupakan bagaimana mengambil keputusan secara intelektual. Dengan begitu, tokoh dapat menilai apa yang benar dan salah, baik dan jahat, positif dan negatif, senang dan marah, pesimis dan optimis, dan sebagainya. Ketika

seseorang menilai dirinya akan sesuatu atau menyuarakan opininya, ini adalah *attitude*. Ketika seseorang masuk ke restoran mewah dan merasa menggunakan pakaian yang ‘tidak layak’, ini adalah *attitude* (hlm. 67).

4. Transformasi atau Perubahan

Field (2007) berpendapat bahwa memiliki tokoh yang mengalami perubahan bukanlah hal yang harus, tetapi sebenarnya esensial untuk kemanusiaan. Hal ini karena perubahan merupakan hal yang natural terjadi pada manusia. Ia berpendapat bahwa ketika suatu tokoh mengalami perubahan di tengah dunia yang konstan, terutama perubahan emosi dan internal, akan menambah dimensi pada tokoh tersebut (hlm. 68-69). Sedangkan menurut Epps (2016), tokoh harus berbeda saat sudah mencapai akhir dari cerita. Tokoh harus mengalami transformasi emosional.

Jadi, perubahan ini merupakan perubahan emosional dari tokoh, yang disebut sebagai *character arc*. Beliau memberi contoh seperti perubahan dari sedih menjadi bahagia, menyakitkan diri menjadi penerimaan diri, dan sebagainya. Artinya, *character arc* merupakan perubahan yang dialami oleh tokoh secara internal. Epps juga berpendapat bahwa untuk mengalami transformasi tersebut, tokoh harus mengalami konflik. Konflik tersebut akan mendorong tokoh untuk berhadapan dengan kebenaran mengenai diri mereka sendiri (hlm. 39).

2.3.1. *Stages of Grief*

Menurut Kübler-Ross dan Kessler (2014), ada lima tahap yang manusia Lewati ketika mereka mengalami kedukaan ketika mengalami kehilangan.

1. *Denial* atau Penyangkalan

Kübler-Ross dan Kessler berpendapat bahwa penyangkalan ini bukan hanya penyangkalan terhadap kematian itu sendiri, tapi akan keberadaan. Manusia yang sedang dalam tahap ini dapat menjadi paradoks, dengan terus membicarakan tentang kematian, tapi juga merasa bahwa keberadaan orang yang telah meninggal tersebut masih ada.

Manusia pada tahap ini biasanya membawa topik mengenai orang yang telah meninggal secara terus menerus. Hal ini karena penyangkalan merupakan bentuk untuk menghilangkan rasa sakit akan perginya seseorang yang dikasihi. Dan ketika penyangkalan sudah mulai pudar, manusia akan berhadapan dengan realitas akan hilangnya orang tersebut.

2. *Anger* atau Kemarahan

Menurut Kübler-Ross dan Kessler, kemarahan dapat menjadi sangat tidak logis atau jelas. Mereka juga berpendapat bahwa kemarahan dapat merambat kepada orang-orang di sekitar. Kemarahan ini muncul karena manusia merasa orang-orang tersebut melakukan hal yang tidak sesuai dengan ekspektasinya. Kemarahan berlandaskan rasa sakit, tetapi juga merupakan bentuk penyembuhan dari kedukaan. Hal ini karena artinya manusia sudah mulai mengeluarkan perasaannya.

3. *Bargaining* atau Penawaran

Merupakan tahap dimana seseorang berusaha melakukan apapun agar orang yang dikasihinya dapat 'hadir' kembali. Manusia akan merasa bertanggung jawab untuk mengubah keadaan. Pada tahap ini, manusia masih terperangkap dalam masa lalu. Ia terus berusaha melakukan penawaran agar hilangnya rasa sakit. Pada akhirnya ia akan sampai ke kesimpulan bahwa keadaan sudah tidak dapat diubah lagi.

4. *Depression* atau Depresi

Tahap ini merupakan tahap dimana manusia mulai dapat melihat realitas. Kübler-Ross dan Kessler berpendapat bahwa depresi yang dimaksud bukanlah bentuk penyakit mental, tetapi masa dimana manusia merasakan rasa kosong atau hampa. Pada tahap ini, manusia merasa percuma untuk melakukan segala sesuatu, atau merasa tidak niat untuk beraktifitas. Tetapi, depresi merupakan tahap menuju penyembuhan yang sangat esensial. Hal ini karena depresi membuat manusia merasa percuma untuk terus mengubah keadaan, dan ketika depresi sudah memberikan dampak, masa itu akan pergi dengan sendirinya.

5. *Acceptance* atau Penerimaan

Penerimaan bukan artinya manusia merasa baik-baik saja. Tahap ini merupakan tahap dimana manusia menerima bahwa seseorang memang sudah tidak ada dan realitas di masa sekaranglah yang sedang terjadi. Bukan artinya manusia pada tahap ini menjadi tidak lagi sedih atau sakit akan hilangnya seseorang, tetapi melepaskan kepergian orang tersebut. Kübler-

Ross dan Kessler juga berpendapat bahwa ketika manusia sudah bisa menerima kenyataan, akan muncul bentuk relasi baru dengan orang-orang sekitar yang lebih baik daripada sebelumnya. Tahap ini manusia mulai menyadari untuk menghargai orang-orang di sekitarnya yang masih hidup.

2.4. Editor

Menurut Kroon (2010), editor merupakan seseorang yang melakukan proses *editing*, merakit dan menyusun hasil mentah rekaman sehingga menjadi satu kesatuan. Biasanya dilakukan bersama sutradara serta produser. Editor bekerja pada tahap *post-production*, walaupun ada juga beberapa yang ikut pada tahap praproduksi untuk mendiskusikan konsep *editing* bersama sutradara. Editor bekerja dengan hasil *footage* yang sudah ada. Walaupun begitu, terkadang editor dapat meminta beberapa *shot* tambahan untuk kepentingan *editing*. (hlm. 240).

Dancyger (2011) menuliskan bahwa editor, dalam bekerja bersama sutradara dan produser, menyiapkan pilihan, menunjukkan poin yang membingungkan pada film, serta memilah adegan yang dianggap mubazir. Beliau juga berpendapat bahwa tujuan seorang editor ialah menemukan kontinuitas naratif dari sebuah film berdasarkan aspek visual dan audionya. Setelah itu membangun kedua aspek tersebut sehingga dapat menyampaikan unsur dramatik secara efektif. Menurutnya, seorang editor dapat memperkaya naratif film dengan membuat jukstaposisi yang dapat memberikan makna dan subteks yang lebih dalam. Ia juga menuliskan bahwa tugas pertama bagi seorang editor dalam menyunting film adalah menunjukkan

premis dari cerita, bagaimana membawanya ke dalam setiap *scene* agar dapat beresonansi dengan emosi serta tokoh utama (hlm. 243).

Thompson dan Bowen (2009) menuliskan bahwa seorang editor pada tahap *post-production* harus melakukan *review* terhadap semua *shot* hasil syuting. Hal ini harus dilakukan agar dapat memilah hasil yang terbaik dalam penyampaian, baik secara visual maupun naratif. Menurutnya, editor harus mengerti setiap *shot* sebelum merangkainya. Ia membandingkan *editing* dengan membuat kalimat. Setiap kata-kata harus dimengerti dulu maknanya sebelum disusun menjadi sebuah kalimat yang dapat menyampaikan pesan tertentu (hlm. 13).

2.5. *Editing*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *editing* merupakan proses memilih dan menyusun *shot* serta audio dari proses produksi film, sehingga terbentuk suatu cerita yang koheren dan dapat menyampaikan tujuannya. Mereka berpendapat bahwa bagaikan menyusun kata untuk menjadi sebuah kalimat yang bermakna, proses *editing* dilakukan agar susunan *shot* tersebut dapat memberikan informasi, menghibur, serta membangkitkan emosi dari penonton.

Agar kalimat dapat dimengerti, ada tatabahasa yang harus diperhatikan. Tatabahasa tersebut dalam pembuatan film ialah bagaimana tiap *shot* tersebut ditata lewat *editing* (hlm. 1). Reisz dan Millar (2010) menuliskan bahwa *editing* sebenarnya merupakan reproduksi dari mekanisme mental manusia yang selalu memindahkan fokus dari suatu objek ke objek lainnya, yaitu lewat *cut* dari satu gambar ke gambar yang lain (hlm. 181).

Menurut Dancyger (2011), *editing* memiliki beberapa tujuan atau *goals*, yaitu:

1. Kejelasan Naratif

Dancyger berpendapat bahwa kejelasan naratif merupakan hal yang sulit disampaikan. Biasanya karena ada beberapa tokoh yang kompleks. Seringkali muncul pertanyaan seputar apakah tokoh lainnya penting, apakah perubahan yang dialami tokoh utama diakibatkan oleh tokoh lainnya, dan sebagainya. Dancyger berpendapat bahwa yang harus dicapai lewat *editing* ialah penyampaian premis dari cerita. Dalam melakukan *editing* juga harus memikirkan bagaimana agar setiap *scene* yang disusun dapat beresonansi dengan tema serta emosi tokoh utama (hlm. 243).

Ia juga berpendapat bahwa kesulitan dalam *editing* untuk kejelasan naratif dikarenakan adanya dua jenis plot, *plot-driven* dan *character-driven*. Penggunaan *editing* pada kedua jenis ini berbeda. Dalam film dengan naratif yang *plot-driven*, yang harus dicapai lewat *editing* ialah kejelasan premis. Selain itu juga bagaimana membuat plot berjalan dengan membangun momentum sesuai dengan perjalanan tokoh. Sedangkan dalam naratif *character-driven*, *editing* harus memperhatikan konsistensi performan serta tujuan dramatik dari tokoh (hlm. 248).

2. Penekanan Dramatik

Menurut Dancyger, penekanan dramatik dilakukan untuk memberitahu penonton bahwa momen yang diberi penekanan tersebut merupakan momen penting yang perlu mereka alami. Momen tersebut dapat berupa suatu

kejadian atau revelasi, atau bahkan suatu keadaan internal dan perasaan dari tokoh pada suatu titik.

Beliau juga berpendapat bahwa penekanan dramatik lewat *editing* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Contohnya ialah dengan penggunaan jenis *shot* tertentu seperti *shot* subjektif dan *shot close up*. Selain itu, musik, jukstaposisi, serta variasi dari *pace* juga dapat membuat klimaks yang dramatis (hlm. 255).

3. Menyampaikan Subteks

Editing dapat memperdalam sebuah film dengan menambah *layer* yang disebut subteks. Subteks merupakan tujuan kedua yang ingin disampaikan lewat naratif, bukan tujuan utama. Biasanya subteks dapat ditemukan di dalam *framing shot* (hlm. 267). Beliau berpendapat bahwa *editing* dapat memperkaya pengalaman penonton lewat penggunaan *shot* yang memiliki makna lain atau subteks. Jukstaposisi dapat membantu menyampaikan subteks (hlm. 275).

4. Estetika

Editing tidak hanya bertujuan untuk penyampaian naratif secara jelas, tapi juga secara menarik dan nyaman dilihat oleh mata. Seringkali dalam *editing*, ada gambar-gambar yang ditaruh tanpa kepentingan naratif yang relevan, tetapi untuk estetika. Hal ini dapat dicapai dengan penggunaan *jump cut*, *match cut*, serta jukstaposisi. Dengan begitu, *editing* juga memiliki peran dalam menyampaikan makna dengan lebih estetika (hlm. 277).

2.6. Intuisi Editing

Menurut Pearlman (2009), pendapat para editor yang mengatakan bahwa mereka melakukan penyuntingan berdasarkan intuisi itu benar adanya. Di dalam bukunya, Pearlman menuliskan bahwa intuisi dalam penyuntingan tidaklah sama dengan insting. Menurutnya, insting itu dimiliki manusia sejak lahir, sedangkan intuisi terbangun atau terbentuk dari pengalaman (hlm. 1).

Walaupun proses kreatif dalam penyuntingan berjalan berdasarkan intuisi, bukan artinya pengetahuan akan teori tidak perlu. Pengetahuan tetaplah diperlukan untuk mendukung terbentuknya intuisi tersebut, karena pengetahuan yang ada di dalam memori akan merangsang respon secara intuitif tersebut (hlm. 2)

Intuisi dalam melakukan editing ini juga berhubungan dengan beberapa hal yang membantu membangun intuisi tersebut. Pertama, sangat berhubungan dengan pengalaman. Pearlman menuliskan bahwa walaupun seseorang sudah sering menyunting banyak film, ketika ia mendapat proyek baru, ia seperti belajar menyunting dari awal lagi. Kedua, intuisi penyuntingan juga dipengaruhi oleh pembelajaran secara implisit. Menonton film salah satu caranya, walaupun tidak dijelaskan secara spesifik, tetapi apa yang dilihat dapat menjadi pembelajaran. Ketiga, ketika membuat keputusan secara intuisi, diperlukan juga pemahaman akan bahan yang dimiliki, yaitu cerita serta audio dan visual yang ada. Keempat, intuisi dalam mengedit sangat berhubungan dengan sensitifitas terhadap emosi. Dan yang terakhir, kreatifitas dalam membuat konsep juga dapat membantu intuisi dalam penyuntingan (Pearlman, 2009).

2.7. Kriteria Editing

Dalam melakukan penyuntingan, Walter Murch (2001) berpendapat bahwa ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan sebelum membuat keputusan dalam melakukan *cut*. Pertama dan yang paling utama ialah emosi. Beliau berpendapat bahwa ketika melakukan penyuntingan, hal yang harus selalu diingat adalah apa yang sebenarnya penyunting ingin penonton rasakan ketika menonton film atau *scene*. Hal ini dikarenakan perasaan atau emosi tersebutlah yang akan membekas di penonton, menjadi hal yang mereka ingat ketika mengingat suatu film. Bukan permainan kamera, performa akting para actor, ataupun editing, melainkan apa yang mereka rasakan (hlm. 18).

Di dalam bukunya, Beliau menuliskan 6 kriteria yang perlu dipertimbangkan untuk membentuk penyuntingan dan *cut* yang ideal, dengan urutan seperti berikut:

1. *Emotion* (51%) - Penyampaian emosi yang sesuai.
2. *Story* (23%) - Adanya perkembangan cerita.
3. *Rhythm* (10%) – Terjadi pada momen atau saat yang tepat.
4. *Eye trace* (7%) – Adanya kesesuaian lokasi dan gerakan dari objek yang menjadi fokus para penonton di dalam *frame* tersebut.
5. *Two-dimensional plane of screen* (5%) – Kontinuitas 2 dimensi.
6. *Three-dimensional space of action* (4%) – Kontinuitas 3 dimensi.

Dari semua kriteria tersebut, hal yang paling utama harus dipertahankan ketika melakukan penyuntingan ialah emosi yang ingin disampaikan. Jikalau ada yang harus dikorbankan, maka urutan dibaca dari bawah. Artinya, jangan mengorbankan

nomor 1 untuk dipertahankannya nomor 6, atau mengorbankan nomor 3 untuk mempertahankan nomor 4. Hal ini dikarenakan penonton biasanya lebih cenderung tidak sadar akan masalah yang menyangkut kriteria dari nomor 4 sampai 6 (Murch, 2001).

2.8. Ritme

Menurut Bordwell (2009), ada 2 dimensi *editing* yang selalu ada di dalam film apapun, yaitu *graphic relations* dan *rhythmic relations*. Beliau menuliskan bahwa seorang editor mengatur durasi dari sejumlah *shot* dalam film. Ketika editor menata dan menyesuaikan durasi dari setiap *shot* dengan relasi dari antar *shot* tersebut, maka sebenarnya editor sedang mengatur ritme dalam *editing*. Menurutnya, ritme di dalam film bukan sekedar pola dari *cut* tapi juga apa yang ada di dalam *shot*, seperti *mise en scene*, suara, pergerakan aktor, dan pergerakan kamera. Ritme berhubungan dengan informasi atau konten yang ada di dalam *shot* serta transisi yang digunakan untuk menyambungkan antar *shot* tersebut (hlm. 384).

Pearlman (2009) berpendapat bahwa ritme sangat berhubungan dengan *timing* dan *pacing*. Ketiganya saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Bagi Pearlman, kedua hal tersebut merupakan atribut yang akan membentuk ritme itu sendiri. Pendapat lain dari Dancyger (2011) yang menuliskan bahwa *timing* merupakan bagian dari *pacing*. Bagi Dancyger, ritme berdiri sendiri.

2.9. *Timing*

Pearlman (2009) berpendapat bahwa *timing* merupakan atribut ritme dimana editor menentukan kapan suatu *shot* di *cut*. Tidak hanya itu saja, *timing* juga merupakan penentuan terhadap *shot*. Artinya, *timing* menimbang *shot* apa yang akan muncul serta kapan *shot* tersebut dimunculkan. *Timing* juga berhubungan dengan penentuan terhadap munculnya suatu *sequence*. Ia menuliskan bahwa *timing* berkaitan dengan tiga hal, yaitu:

1. *Choosing a Frame*

Timing artinya memilih *frame* yang akan dipotong. Memotong *frame* dari sebuah *shot* dan menyambungkannya dengan *frame* dari *shot* selanjutnya dapat membuat limitasi atau batas yang akan dilihat penonton dari *shot* sebelumnya. *Timing* dapat mempengaruhi arti dari relasi *shot-shot* yang disambung. Pearlman menuliskan bahwa ketika *timing* telat satu *frame* saja, dapat memberikan hasil yang berbeda. Oleh karena itu pemilihan *frame* harus dilakukan dengan menimbang apa yang ingin disampaikan.

2. *Choosing Duration*

Menurut Pearlman, memilih durasi dan memilih *frame* merupakan hal yang berbeda. Hal ini karena sensasi waktu yang berlalu dari sebuah *shot* yang ditahan dalam durasi tertentu tidak bergantung pada satu *frame* saja. Sebuah *shot* berdurasi 10 maupun 9 detik, akan terasa lama jika dijukstaposisi dengan *shot* berdurasi 1 detik. Sebaliknya, *shot* berdurasi 10

ataupun 9 detik akan terasa cepat jika dijumpai dengan *shot* berdurasi 60 detik. Perbedaan antara 10 *frame* dengan 9 *frame* tidak mempengaruhi.

3. *Choosing the Placement of Shot*

Menurut Pearlman, *timing* juga merupakan penentuan kapan sebuah *shot* akan dimunculkan. Hal ini artinya *timing* berhubungan dengan pergerakan naratif dari film, baik yang *direct* (langsung), maupun yang *indirect* (tidak langsung).

Pearlman berpendapat bahwa *timing* dalam mengatur *shot* yang akan dimunculkan dapat mengekspresikan emosi yang terkandung di dalam *scene* tersebut. Menurut Dancyger (2011), editor harus mengerti tujuan dari adanya sebuah *sequence*, apakah berfungsi sebagai eksposisi atau tokohisasi. Dengan begitu, ia dapat menentukan visual serta audio, serta mengetahui kapan kedua elemen tersebut harus dimunculkan agar tujuan tersebut terealisasi (hlm. 382).

2.10. *Pacing*

Menurut Pearlman (2009), *pacing* ialah suatu pengalaman yang dialami akibat adanya laju dan pergerakan di dalam sebuah *shot*, maupun laju dan pergerakan dari sekumpulan *shot*. Pearlman menuliskan bahwa *pacing* akan mempengaruhi *rhythm*. *Pacing* merupakan alat yang digunakan untuk membentuk ritme dari film. Menurutnya, *pacing* merupakan bentuk manipulasi dari laju. Tujuannya untuk memberikan sensasi cepat dan lambat pada penonton.

Pearlman juga berpendapat bahwa *pacing* mengacu pada tiga bentuk laju, yaitu:

1. *Rate of Cutting*

Merupakan laju dari munculnya sejumlah *cut*. Seringkali dianggap sebagai ‘durasi dari *shot*’, tetapi sebenarnya tidak hanya itu saja walaupun berhubungan. Walaupun *cut* dibuat dengan menimbang durasi dari sebuah *shot*, *cut* juga dibuat dengan menimbang ritme atau konten yang ada di dalamnya. Menurutnya, laju dari seberapa cepat atau lambat sebuah *cut* muncul, akan memanipulasi efek pergerakan dari sebuah dialog juga. Semakin banyak *cut* muncul maka *pacing* semakin cepat (hlm. 47).

2. *Rate of Change or Movement Within a Shot*

Merupakan bentuk laju dari pergerakan aksi dalam *shot*. Perbedaan pergerakan dalam *shot* dapat memberikan sensasi yang berbeda. Menurut Pearlman, sebuah *shot* berdurasi lama dengan pergerakan yang cepat di dalamnya dapat memberikan sensasi lebih cepat daripada membuat membuat banyak *cutting* dari tiap pergerakan yang di *shot* secara individual. Begitu juga sebaliknya. Ketika *cut* muncul dengan cepat, tapi pergerakan yang ada di dalam *shot* lambat, dapat memberikan kesan lambat juga (hlm. 48).

3. *Rate of Overall Change*

Pacing juga merupakan laju dari film secara keseluruhan. Menurut Pearlman, *pacing* juga bisa mengacu pada laju dari munculnya sebuah kejadian serta emosi. Sebuah *scene* dengan banyaknya pergerakan kamera,

aksi, dan emosi dalam *shot* dapat membuat *pace* terasa cepat. *Scene* tanpa banyak pergerakan membuat *pace* terasa lambat. Sebuah film yang banyak *cut* tapi tiap *shot* secara pergerakan diam juga dapat dikatakan *fast paced* (hlm. 49).

Menurut Dancyger (2011), *pacing* bertujuan untuk membentuk efek dramatik (*dramatic emphasis*). Hal ini karena menurutnya, variasi dari *pacing* yang berbeda-beda akan membawa penonton memberikan respon emosional terhadap film (hlm. 381). Ia juga berpendapat bahwa *pacing* dalam film dengan *character-driven story*, lebih mempercayakan *shot* reaksi dan jukstaposisi untuk menekankan dramatik. *Pacing* lebih dipakai untuk mendukung agar emosi itu dirasakan, daripada membuat *pace* cepat dengan tujuan membuat emosi (hlm. 266). Menurut Dmytryk (2019), *pacing* dan tempo hampir sepenuhnya dikontrol oleh editor, karena *pacing* merupakan hasil dari manipulasi *cut*, bukan dari apa yang diambil saat proses syuting (hlm. 10).

2.11. Waktu dalam Film

Menurut Howard dan Mabley (1995), dalam film ada tiga bentuk waktu. Pertama adalah *real time* atau waktu asli, yang merupakan total waktu suatu aksi berjalan dalam kehidupan nyata. Kedua adalah *screen time* atau waktu layar, yang merupakan total durasi waktu sebuah aksi diperlihatkan dalam film. *Screen time* tidak sama dengan *real time*. Hal ini karena durasi waktu yang terjadi pada kehidupan asli dapat dimanipulasi lewat *screen time* (hlm. 33).

Howard dan Mabley berpendapat bahwa *screen time* dapat memanipulasi waktu yang berjalan pada kehidupan asli dengan *ellipsis* dan elaborasi. Pemotongan gambar dengan melongkapi sebagian kecil atau besar dari sebuah aksi tanpa membuat kaget penonton merupakan *ellipsis*. *Ellipsis* biasa dilakukan untuk menyingkat waktu dari sebuah aksi yang tidak terlalu informatif bagi penonton. Hal ini dilakukan agar ritme tidak jatuh. Hal itu dapat membuat penonton bosan atau tidak sabar (hlm. 34).

Howard dan Mabley menuliskan elaborasi berfungsi untuk membuat waktu sebuah aksi berjalan lebih lama daripada aslinya. Elaborasi dilakukan untuk memberikan efek dramatik dengan membuat penonton mengalami sebuah aksi untuk waktu yang lebih lama (hlm. 34). Waktu dalam film yang ketiga ialah *time frame*, yaitu batas waktu dalam naratif yang diketahui dan diantisipasi penonton (hlm. 36). Menurut Bordwell dan Thompson (2005), elaborasi dapat membuat sebuah kejadian yang dalam kehidupan asli hanya berlangsung selama beberapa detik menjadi ukuran menit. Hasilnya ialah aksi tersebut mendapat perhatian dan penekanan lebih. Sedangkan *ellipsis* dapat dilakukan dengan memotong menjadi sejumlah *shot* yang disambung dengan *pace* yang cepat (hlm. 81).

2.12. Jukstaposisi

Jukstaposisi merupakan *significant contiguity*, yang artinya merupakan sebuah pembentukan, penyampaian, atau penunjuk sebuah hubungan khusus antara 2 hal. Di dalam film, jukstaposisi seringkali digunakan untuk penyampaian metafora atau simbolisme. Hal ini dapat dicapai salah satunya lewat editing, seperti dari

percobaan Kuleshov yang menyambungkan *close-up shot* dengan *shot* objek yang dapat membuat arti yang berbeda. Walaupun begitu, bukan artinya setiap jukstaposisi haruslah mengandung metafora. Hal ini karena jukstaposisi juga terjadi dari setiap *cut* atau perpindahan antar *shot*, sehingga menghasilkan makna yang literal (Whittock, 1990).

(Dancyger (2011) menuliskan bahwa elemen dalam *editing* yang menarik ialah jukstaposisi dari sekelompok *shot* dapat menyampaikan pesan atau arti. Jikalau kumpulan *shot* tersebut dikombinasi, maka hasil arti yang disampaikan dapat berbeda dari arti setiap individual *shot* tersebut. Ia juga menuliskan bahwa dalam mengedit, setiap *shot* yang berkontradiksi satu sama lain dan digabungkan akan memberikan makna baru untuk adegan tersebut, tidak hanya demi kepentingan kontinuitas (hlm. 381-382).

Dancyger (2011) juga menuliskan bahwa bentuk jukstaposisi dalam film dengan *character-driven story* dapat berbeda. Tidak seperti jukstaposisi yang digunakan Eisenstein, yang gunanya untuk intelektual. Menurutnya, bentuk jukstaposisi untuk film *character-driven* ialah jukstaposisi dari reaksi terhadap perubahan plot. Contohnya ialah reaksi dari para tokoh. Hal ini karena jukstaposisi digunakan untuk memberikan penekanan pada dramatik, atau *dramatic emphasis* (hlm. 265).

2.13. Shot

Menurut Thompson dan Bowen (2013), untuk melakukan penyuntingan, editor harus mengerti bahasa visual dimana yang menjadi dasar atau materialnya ialah *shot*. Hal ini juga dikarenakan diperlukannya variasi *shot* untuk melengkapi *master shot*, yang merupakan *shot* dimana suatu *scene* direkam secara utuh dari awal hingga akhir, dan biasanya menggunakan *shot* dengan komposisi yang lebar atau *long shot*. Adanya variasi *shot* dengan bentuk yang berbeda-beda dapat melengkapi kebutuhan diperlihatkannya *scene* dari *angle* atau sudut tertentu, serta penekanan akan emosi tokoh ketika berdialog atau beraksi tertentu, yang sering disebut sebagai *cover shot* (hlm. 23).

1. Long shot

Merupakan jenis *shot* dengan *framing* dimana subjek terlihat sepenuhnya mulai dari kaki hingga kepalanya. *Shot* ini juga memberikan informasi secara luas karena memperlihatkan *space* atau ruang yang ada di sekitar subjek. Dengan begitu, aksi subjek, relasi subjek dengan subjek lainnya, serta lingkungan, semua informasi tersebut yang dipertimbangkan untuk disampaikan lewat *long shot*. Biasa digunakan untuk *establishing* serta *master shot* (hlm. 8)

2. Medium close-up shot

Subjek terlihat dari sekitar dada hingga kepalanya. *Shot* ini menekankan pada wajah subjek, menyangkut emosi ketika subjek berdialog ataupun memberikan respon. Informasi mengenai sekitar terlihat sedikit, sehingga informasi mengenai ruangan dan aksi sekitar kurang menjadi fokus untuk

disampaikan lewat *shot* ini. Hubungan dengan penonton lebih dekat, tetapi lebih dekat lagi dalam *close-up* (hlm. 18)

3. *Close-up shot*

Subjek terlihat dari kepala sampai leher atau sedikit di atas pundak. *Shot* ini memberikan hubungan yang intim antar subjek dengan penonton. Wajah kembali ditekankan dalam *shot* ini dan emosi dapat tersampaikan dengan lebih baik. Dapat digunakan sebagai *cutaway* karena memfokuskan pada objek di dalam *frame*, sehingga bisa memberikan informasi baru (hlm. 19).