



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sejarah *Editing*

Menurut Dancyger (2011), Edwin S. Porter seorang produser, sutradara, dan sinematografer handal Amerika Serikat, pertama kali melakukan *editing* pada film *A Trip To The Moon* pada tahun 1902. Porter melakukan apa yang dinamakan sebagai *visual continuity* (hlm.4). Dancyger melanjutkan menurutnya Griffith, seorang sutradara film terkemuka dan merupakan seorang perintis film dari Amerika Serikat melakukan kontribusi *editing* kembali, Griffith berkontribusi dengan *editing* konstruksi dramatis, pengaruh jenis-jenis *shot* yang disusun dengan *parallel cutting*. Ternyata percobaan yang dilakukan Griffith ini lebih populer dibandingkan Porter pada saat itu. Dalam filmnya *The Greaser's Gauntlet*, Griffith melakukan penyambungan gambar dengan tipe *shot* yang berbeda dan disambungkan dengan *parallel cutting* tersebut benar-benar *match*. Penemuan Griffith ini kemudian terkenal dengan teori *match cutting* (2011, hlm.5).

Menurut Dancyger (2011), Eisenstein adalah orang kedua yang berpengaruh dalam perfilman di Rusia, Eisenstein merupakan sutradara besar pada tahun 1925. Dia sudah menjadi sutradara di usia yang sangat muda saat itu. Latar belakang Eisenstein adalah teater dan desain. Dia mencoba menerjemahkan konsepnya Griffith dan Karl Max. Karl Max adalah seorang filsuf, tokoh sosiologi, pakar ekonomi politik dan teori kemasyarakatan manusia. Film pertama

pada film *Strike*, Eisenstein tahun 1925 mengenai pemogokan dan percobaan pertama. Eisenstein menemukan lima komponen teori penting dalam *editing* yakni *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage* (hlm.16).

2.2. Teori *Editing*

Menurut Pratista (2008) *editing* adalah sebuah proses pengambilan gambar selesai kemudian masuk kepada proses pemilihan gambar untuk disambungkan (pasca produksi). *Editing* dibagi menjadi dua jenis, *editing continuity* dan *discontinuity*. *Editing continuity* adalah perpindahan *shot* secara langsung tanpa adanya lompatan waktu. Sedangkan *editing discontinuity* adalah perpindahan *shot* dengan adanya lompatan waktu (hlm.123).

Serupa apa yang diungkapkan oleh Pearlman (2009), *editing* adalah proses kumpulan dari potongan-potongan gambar ke dalam keseluruhan, perakitan gambar dan suara ke dalam hubungan yang menghasilkan irama, ide dan pengalaman keseluruhan (hlm.155).

Sedangkan menurut Thompson dan Bowen (2009), *editing* adalah proses mengorganisir, meninjau, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang serasi dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu memberikan hiburan, informasi, dan lainnya (hlm.1).

Barsam (2010), mengatakan *editing* adalah kekuatan kreatif dasar dari film, *editing* adalah proses yang dilakukan editor pada saat pasca produksi dalam

menggabungkan dan memberikan kordinasi potongan-potongan gambar menjadi film yang utuh. *Editing* terdiri dari dua bagian. Yang pertama *editor offline* dimulai ketika *editor* mengambil rekaman yang dibuat oleh penata visual dan sutradara dan kemudian memilah, merakit bentuk akhir visual film. Bagian kedua adalah *editor online* yaitu saat melakukan *editing* menggabungkan semua trek suara yang sudah dijadikan lalu langkah berikutnya dicocokkan dengan gambar visual yang sudah diberi warna. Film disunting dengan cara menyusun gambar-gambar untuk menimbulkan tekanan dramatik dari cerita film itu sendiri. (hlm.322).

Jadi seorang *editor* adalah membangun cerita estetis dari kumpulan gambar yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadikan film cerita yang baik dan utuh.

2.2.1. Aspek *Editing*

Menurut Pratista (2008), teknik *editing* memungkinkan para *editor* untuk menggunakan 4 tahap, yaitu:

1. Kontinuitas grafik yaitu cara melakukan transisi potongan gambar berdasarkan kesamaan gambar (*continuity*). Kontinuitas grafik ini dapat diciptakan dengan menggunakan aspek bentuk, warna, *set*, kostum, tata cahaya, dll.
2. Aspek ritmik adalah cara *editor* mengatur durasi potongan gambar untuk menghasilkan tempo pada film.

3. Aspek spasial untuk memanipulasi ruang dan waktu. Dengan cara memberi efek pada tiap *shot* yang diambil terpisah bahkan di lokasi dan waktu yang berbeda.
4. Aspek temporal yaitu *shot* yang secara temporal dapat berupa waktu yang tak terputus (*continuity*) atau terputus (*discontinuity*) (hlm.13).

2.2.2. Proses *Editing*

Proses *editing* dalam film dibedakan menjadi :

1. *Continuity Cutting*

Menyambungkan potongan yang sesuai, aksi yang berkesinambungan dan mengalir dari *shot* yang satu ke *shot* yang lainnya, aksi yang diperlihatkan ini bukan merupakan bagian dari *shot* sebelumnya. Suatu *sequence* yang berkesinambungan atau rangkaian dari sambungan yang sesuai boleh terdiri dari berbagai *angle* berbeda, namun gambar harus memperlihatkan kesinambungan pergerakan gambar, ketika subjek berpindah posisi maupun arah harus disambung bersama.

2. *Dynamic Cutting*

Metode *editing* yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak memiliki kesinambungan.

2.2.3. Teknik *Editing*

Teknik *editing* film dibagi menjadi beberapa jenis menjadi :

1. *Cross Cutting*

Menurut Thomson (2009), *cross cutting* adalah teknik menyambungkan dua adegan atau lebih dengan persamaan waktu yang diperlihatkan dan dirangkai dengan cara bergantian (hlm.162).

2. *Parallel Editing*

Menurut Thomson (2009) teknik ini merupakan beberapa adegan dengan waktu yang tidak berlangsung bersamaan yang disusun secara saling silang. Teknik ini terbukti sangat efektif selama urutan tindakan seperti suatu perlombaan melawan waktu. Kecepatan potongan menjadi lebih cepat karena dua alur cerita terungkap dan mendekati tujuan drama atau ketegangan. Hal ini dapat dicapai dengan membuat gambar berikutnya dalam durasi yang lebih pendek dan lebih pendek, sehingga terciptalah perlombaan waktu (hlm.162).

3. *Montage Editing*

Menurut Pearlman (2009), teknik *editing* ini menggunakan simbol atau lambang-lambang yang menimbulkan pemikiran pada penonton. Secara teknis, caranya adalah mengumpulkan potongan gambar dan suara menjadi relasi yang menghasilkan irama, gagasan, dan pengalaman secara keseluruhan (hlm.155).

2.2.4. Elemen *Edit*

Menurut Thompson (2009), *editor* harus mempertimbangkan keenam elemen ini ketika mengedit untuk menghasilkan sesuatu yang baik, yaitu :

1. Informasi

Penonton cenderung menunggu informasi yang baru seperti tampilan lokasi yang detil dan menyeluruh, suara, dan lainnya.

2. Motivasi

Sesuatu potongan gambar selalu ada alasan, bisa jadi hanya untuk menunjukkan informasi baru, sekecil apapun pergerakan mata pelaku. Seperti ada suara yang terdengar tetapi sumber suara tidak ada di dalam gambar. Waktu yang dikenal sebagai irama. Motivasi untuk memotong waktunya bisa didasarkan pada *beat* lagu yang tidak diketahui dan dapat diketahui atau perasaan bahwa sekarang saatnya untuk memotong sesuatu yang berbeda.

3. Komposisi

Sebuah *editing* yang bagus juga akan memberikan tampilan komposisi yang menarik namun berbeda dari *shot* sebelumnya. Jika kedua gambar pada potongan sesaat terlalu mirip dalam komposisinya, meskipun sama-sama subjek yang berbeda, itu bisa menjadi “potongan lompatan visual” kepada penonton. Menggunakan perbedaan komposisi pada titik potong memaksa penonton untuk segera melibatkan mata dan otak mereka dan mencari informasi baru di gambar selanjutnya. Penonton bahkan tidak memperhatikan potongan sebenarnya saat mereka asik mengalami unsur visual dari gambar selanjutnya.

4. Sudut kamera

Setiap gambar berurutan harus berada pada sudut kamera yang berbeda dari yang terakhir. Sebuah gambar harus lebar seperti percakapan antara orang harus diikuti dengan pengambilan dari belakang punggung atau dari sisi lain. Pemotongan dari sudut berbeda menjadi paling efektif.

5. Kontinuitas

Gerakan atau tindakan yang terus menerus harus terbukti sekaligus sama dalam gambar selanjutnya yang akan dipotong bersama. Penonton sangat selaras dengan diskontinuitas dalam tindakan melintasi luka dan mudah dideteksi dan tidak disukai.

6. Suara

Sebaiknya ada beberapa bentuk kontinuitas suara atau perkembangan suara melintasi titik potong. Tingkat audio harus sesuai dengan perspektif visual di layar. Jika *editor* memotong dari satu tempat atau perbedaan waktu yang signifikan, maka perbedaan langsung jenis suara dan volume didorong untuk untuk menjaga penonton tetap pada jari kaki mereka (hlm.76-78).

2.2.5. Membangun intensitas cerita dengan *editing*

Rosenthal (1996) mengatakan lebih baik jika sebuah kisah mengandung konflik yang kuat, tokoh yang kuat, ancaman terhadap tokoh, dan keadaan tokoh yang berbeda dari sebelumnya, karena ini dapat menaikkan intensitas perhatian penonton dan penonton menikmatinya (hlm.60).

Rabiger (2015) mengatakan jika pemotongan gambar dari kegiatan dan urutan yang sudah dirangkai, secara tidak sadar penonton sudah dibawa mengikuti

karakter dalam cerita. Untuk hal ini Rabiger mengatakan ada 2 jenis *editing sequence* yaitu:

Cutting between sequences phase cutting ini sangat cepat. Cara potongan gambar dengan teknik seperti ini sangat cepat. Dari 2 potongan gambar yang sangat berbeda digabungkan sehingga memperlihatkan kegiatan kepada penonton. Hal ini membawa penonton untuk mengimajinasikan perpindahan kegiatan karakter dalam 2 potongan gambar.

Cutting within sequence phase cutting ini biasanya lebih lama. Setiap perpindahan gambar ke gambar lain masih sama dalam satu konteks, hanya dengan posisi kamera yang berbeda. Ini membuat penonton merasakan karakter yang sedang nyaman dengan aktifitas yang dilakukannya dari sebagian potongan gambar yang sama (hlm.229-230).

2.3. Cross Cutting

Serupa yang diungkapkan menurut Barsam (2009) *cut* atau *parallel editing* adalah teknik pemotongan bersama-sama dari dua atau lebih kejadian atau tindakan yang terjadi secara bersamaan di lokasi berbeda atau yang terjadi pada waktu yang berbeda (hlm.344).

Sedangkan yang disampaikan oleh Bordwell (2012) *cross cutting* dilakukan dengan penempatan *shot* yang bergantian dari peristiwa satu dengan lainnya yang berbeda tempat tetapi terjadi pada waktu yang bersamaan, menurut

Bordwell penggunaan *cross cutting* dengan menetapkan satu tindakan terhadap yang lain dengan waktu yang singkat dapat membangun ketegangan (hlm.246).

Menurut Monahan (2010) *cross cutting* atau *parallel cutting* adalah pemotongan dua atau lebih satu rekaan *acting* yang terjadi secara simultan pada lokasi atau waktu yang berbeda dengan cara memotong antara dua atau lebih *action* yang terjadi di waktu dan tempat yang sama (hlm.319) .

Menurut Dancyger (2011) *cross cutting* adalah teknik *editing* kontinuitas yang menetapkan hubungan antara dua gambar yang berlangsung bersamaan dan dipotong dari satu ke yang lain. Salah satu efek yang paling penting dari mengedit *cross cutting* adalah menunjukkan dua peristiwa terjadi pada waktu yang bersamaan. Dengan menggunakan urutan yang bergantian (bolak-balik) ini pembuat film mampu menempatkan subjek dalam hubungan gambar satu dengan lainnya, sehingga menghasilkan hubungan yang kompleks dengan cara kedekatan sinematik (hlm.38).

Dengan menggunakan teori *cross cutting* penulis akan menggambarkan tentang perasaan kebingungan dan susahya untuk bergerak serta mengambil tindakan karena terjadinya kekerasan dan pembunuhan warga sipil pada saat itu. Menggunakan *cross cutting* adalah memadukan dua atau lebih peristiwa atau kejadian yang terjadi secara bersamaan, namun dipisahkan dalam ruang, dapat digambarkan dengan bergantian dan menunjukkan kemajuan masing-masing cerita

2.4. Pacing

Dancyger (2011), teknik ini sangat baik digunakan untuk membangun sebuah *scene* dramatis dan klimaks yang baik. Teori ini terbentuk bila letak dan perubahan tepat dan bisa membangun *mood* yang ingin disampaikan dari adegan tersebut. Ritme film terlihat lebih *individual* dan intuitif (hlm.193).

Pearlman (2009), *pace* adalah suatu pengalaman yang dirasa berdasarkan banyaknya perubahan pada sebuah *shot* dan banyaknya gerakan yang di-*edit* menjadi satu. *Pace* merupakan penipuan tujuan untuk membentuk sensasi yang akan dirasakan para penonton.

2.5. Ritme

Dancyger (2009), empat kunci untuk konstruksi secara baik pada sebuah adegan adalah identifikasi, perangsangan, konflik, dan intensifikasi. Film dapat menyalurkan melalui perasaan. Ritme tersalurkan dari objek yang bisa merekam dalam *frame*. Akhirnya *editor* menentukan ritme dan lokasi, ritme yang dipakai dan dilakukan pada materi yang akan dirangkai.

Pearlman (2009), ritme dibagi menjadi tiga jenis yaitu *physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythm*. *Physical rhythm* lebih kepada empati. *Emosional rhythm* lebih menghubungkan visual dan audio (hlm.87).

2.6. Acting Beat

Stanislavski (1989) aksi dalam karya film tidak boleh datar, tetapi memiliki irama, bergantung pada alur cerita. Teknik ini menggunakan potongan sesuai irama dialog dan sifat. Hal ini bergantung pada dua hal yaitu ritme dan tempo. Tempo adalah cepat lambat irama unit yang disepakati dalam panjang yang sama. Irama adalah hubungan kuantitatif unit, gerakan, suara, sampai satuan panjang yang disepakati dalam tempo dan ukuran tertentu. Selanjutnya menggabungkan beberapa ketukan, seperti kembar dua, kembar tiga, empat kali lipat. Hal ini meningkatkan daya tariknya lebih jauh lagi. Percobaan diulang dengan tempo yang lebih cepat. Ini adalah reaksi emosional yang sesuai.

Variasi ini dieksekusi pada semua jenis tempo dan ritme dan menghasilkan suasana hati yang paling kontras, sehingga intensitas adeganpun dapat tercipta. Ritme dan tempo membawa dengan sendirinya tidak hanya kualitas eksternal yang secara langsung mempengaruhi sifat kita, tapi juga kandungan batin kita yang memberi makan perasaan kita. Dalam ritme dan tempo cara ini tetap ada dalam ingatan kita dan bisa digunakan untuk tujuan kreatif meningkatkan ketegangan dan kontras perbedaan adegan (hlm.204-208).

2.7. Metronome

Simanungkalit (2008) *metronome* merupakan sebuah alat yang dipakai untuk menentukan kecepatan irama dalam musik dan menghasilkan sebuah bunyi yang konstan. *Metronome* dalam notasi terdapat tanda tempo maupun perubahan tempo, misalnya semakin lebih cepat atau lambat. (hlm.32)