



### **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 *Film*

*Film* merupakan media *audio-visual* yang merupakan gabungan dari berbagai ilmu, seperti ilmu fisika, kimia, biologi, sastra, rupa, musik, teknik, psikologi, antropologi, dan sebagainya. Dalam pembuatan *film* diperlukan kerendahan hati agar dapat menyatukan berbagai pengetahuan agar dapat menciptakan karya yang baik (Djarot, 2012).

*Film* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang kemudian akan menjadi sebuah potret atau gambar positif yang akan dimainkan di bioskop. *Film* adalah lakon (cerita) gambar hidup. Pada awalnya *film* digunakan untuk memproduksi sebuah gambar hidup yang memakai alat-alat manual (seluloid) tetapi dengan semakin berkembangnya teknologi, era digital pun menggeser *film* seluloid.

#### 2.2 *Film Pendek*

*Film* pendek adalah *film* yang dibuat dengan cerita yang singkat dan mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan memaksimalkan keterbatasan konsep visualisasi, dana, karakterisasi, dan dialog (Dancyger & Cooper, 2005, Hlm. 186).

*Film* pendek merupakan kunci utama untuk para pembuat *film* independen. Selain memberikan ruang untuk berekspresi lebih bebas tanpa ada aturan-aturan

baku, para pembuat *film* independen juga dapat membuat *film* tersebut dengan biaya yang minim atau relatif murah. *Film* pendek ternyata mulai muncul dikalangan pembuat *film* Indonesia sejak munculnya pendidikan sinematografi di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Antusiasme para pembuat *film* pada era 70-an ternyata membawa dampak positif bagi perkembangan *film* khususnya *film* pendek di Indonesia. Mulai pada tahun 1974, Dewan Kesenian Jakarta mengadakan festival *film* mini setiap tahun, dengan format *film* 8mm. Cara bercerita atau penyampaian pesan suatu *film* pendek sangat berbeda. *Film* pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat *film*-nya sehingga menghasilkan karya yang sangat bervariasi. *Film* pendek dapat saja dibuat dengan durasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan fungsinya sebagai media komunikasi dapat berlangsung efektif. Ketika variasi-variasi tersebut menciptakan cara pandang baru tentang bentuk *film* pendek secara umum yang kemudian berhasil, memberikan kontribusi pada perkembangan sinema di Indonesia ataupun di dunia (Cahyono, 2009).

### **2.3 Editor**

Editor adalah orang yang bertanggung jawab dan mengerti tentang struktur dramatik pada *film*, peka terhadap *timing* dari setiap *shot* yang dipilih, dapat menjelaskan nilai-nilai yang tersembunyi pada suatu cerita dalam *film* (nilai dimana penulis dan sutradara sudah menjelaskannya melalui cerita dan karakter dari pemeran tersebut tetapi diperjelas lagi oleh *editor* agar lebih dimengerti oleh penonton) dan mempunyai kemampuan teknis untuk meningkatkan kualitas akting dari aktor atau aktris pada karakter yang dimainkannya (Dmytryk, 1984, Hlm.1).

### 2.3.1 Tugas seorang *editor*

*Editor* menyeleksi dan membuat *shot-shot* tersebut menjadi satu kesatuan dalam *editing* untuk menginformasikan, menghibur atau mengeluarkan respon emosi dari penonton. Seorang *editor* harus mengerti tata *editing* dan bahasa *editing* yang akan dibuat seperti mengurutkan cerita, memahami struktur dari *film* tersebut, dan membuat ketegangan pada suatu *sequence*, dll (Thompson & Bowen, 2009, Hlm.1).

Tugas seorang *editor* dalam proses pasca produksi adalah bertanggung jawab penuh untuk menjelaskan cerita pada suatu produksi *film* dari semua rekaman data mentah atau *footage* yang sudah sutradara ambil (Dancyger, 2007, Hlm.81).

## 2.4 Proses *Editing*

*Editing* merupakan komponen utama dalam bentuk sinematik pada suatu *film*. Ephraim Katz berkata bahwa *editing* adalah proses memilih, merangkai, dan menyusun *shots* dan menyesuaikan *soundtracks* dengan *sequence* menjadi suatu jalan cerita yang berkesinambungan (Miller & Stam, 1999, Hlm.64).

Dalam proses produksi *film*, terdapat tiga tahap proses yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Seorang penulis bekerja menulis cerita *film* tersebut, seorang sutradara bekerja melatih aktor agar sesuai dengan apa yang diinginkan, seorang *cinematographer* bekerja dengan membuat gaya visual dari setiap *shot* yang ia pakai, sedangkan seorang *editor* bekerja menggabungkan semuanya (menulis cerita, melatih aktor, dan membuat gaya visual dari setiap

*shot*) itu secara bersama-sama dikemas kedalam satu kesatuan yaitu *film* (Thompson & Bowen, 2009, Hlm.xi).

Pada tahap pasca produksi, semua pekerjaan pada saat tahap produksi dikumpulkan dan dikerjakan untuk dijadikan menjadi satu kesatuan antara video, suara, *visual FX*, *sound FX*, elemen grafis, *credit title* dan *opening title* maupun dengan *score*. Didalam *project* yang kecil, biasanya hal-hal seperti itu bisa dikerjakan oleh satu orang saja, tetapi pada *project* yang lebih besar, membutuhkan orang-orang yang ahli pada bidangnya masing-masing (Thompson & Bowen, 2009, Hlm.7).

Pada proses *editing* ditahap pasca produksi, terdapat alur kerja yang biasanya dilakukan oleh setiap *editor*:

1. *Acquire*

Mengumpulkan data-data hasil syuting berupa *footage* video dan suara yang nantinya harus digabungkan kedalam satu *file* yang akan mempermudah pencarian pada proses *editing*. *Editor* harus mempersiapkan *footage-footage* yang masih dalam bentuk *raw* agar bisa diakses oleh *software editing* sehingga tidak menghambat kinerja *editor*.

2. *Organize*

Menyatukan semua data-data *footage* video maupun suara kedalam satu *file* sistem agar dapat memudahkan untuk mencari, contohnya adalah mengelompokkan berdasarkan *scene* sehingga ketika kita ingin mencari data-data tersebut, kita hanya melihat dari *scene* tersebut dan *file* tersebut sudah di berikan label yang sesuai dengan kamera log. Biasanya *editor* dan

asistennya yang baik mampu *me-manage* data dengan baik juga sehingga mempengaruhi cara mereka bekerja nantinya.

### 3. *Review and select*

Setelah selesai untuk mengelompokkan dan juga mendapatkan data-data hasil syuting, selanjutnya akan di-*review* oleh *editor* untuk dipilih agar mendapatkan hasil terbaik yang akan masuk kedalam proses *editing*. Pada tahap ini, hasil pemilihan data akan dipisahkan dengan data awal, sisa data-data yang tidak terpilih akan tetap disimpan jika pada suatu saat *editor* memerlukan stok *footage* yang lebih sehingga hanya mengambil data-data tersebut.

### 4. *Assemble*

Proses *assemble* ini, merupakan proses yang pertama dilakukan oleh *editor* ketika *file-file footage* yang sudah dipilih dimasukkan kedalam *software editing*. *File footage* dirangkai menjadi satu kesatuan *sequence* pada satu *scene*. Ketika seorang *editor* sedang mengedit cerita yang mempunyai alur, *editor* harus mengikuti naskah yang sudah ada untuk menjadi panduannya dalam menentukan *shot* yang harus dipakai. Ketika sedang membuat sebuah dokumenter atau *music video*, *editor* akan selalu ingin memperlihatkan beberapa cerita kepada penonton. *Editor* merangkai semua dari *file* mentah (*raw*) hingga menjadi suatu bagian yang mempunyai kerangka cerita.

#### 5. *Rough cut*

Pada tahap ini, *editor* mencoba untuk memangkas sedikit demi sedikit *footage* yang sudah dirangkai sesuai urutan pada tahap *assembly* dengan menambahkan unsur ritme jalannya cerita tersebut yang nantinya akan ditunjukkan kepada penonton. Pada tahap ini, *cutting* yang dibuat tidak harus sempurna karena *editor* nantinya akan berkonsultasi dengan sutradara mengenai *mood*, *pace*, dan ritme pada *film* tersebut.

#### 6. *Fine cut*

Ketika sudah berdiskusi dengan sutradara mengenai bagaimana *film* itu akan menceritakan ceritanya kepada penonton dan merangkai ulang hasil *rough cut* tersebut menjadi sebuah cerita yang padat dan siap untuk ditonton. Biasanya tidak ada perubahan yang signifikan dalam hal susunan *shot* dan *scene* pada tahap ini.

#### 7. *Picture lock*

Pada tahap ini, *editor* sudah menentukan tidak ada lagi pergantian atau perubahan pada struktur dari *editing* (*cutting*, susunan *shot*, susunan *scene*, dan penempatan *black screen*). Ketika sudah mengatakan “*Picture Lock*” maka *editor* siap untuk memasukan *film* tersebut ke *audio department* untuk *mixing audio* dan *score*.

#### 8. *Mastering and delivery*

Setelah semuanya selesai, *film* akan dijadikan satu kesatuan dengan musik yang sudah di-*mix* dan siap untuk ditampilkan kepada penonton (Thompson & Bowen, 2009, Hlm.7-10).



### 2.4.1 Visual FX (VFX)

Beberapa tahun belakangan ini, *VFX* sudah mendominasi cara pembuatan *film* dengan ide-ide yang tidak ada pada dunia nyata atau yang sulit atau mustahil dilakukan di dunia nyata. Terdapat dua macam tipe *FX* yang ada pada dunia perfilman, yaitu *special FX (SFX)* dan *visual FX (VFX)*. *SFX* biasanya dilakukan langsung pada set lokasi syuting, dan tepatnya berada pada tahap produksi sedangkan untuk *VFX* dilakukan pada saat pasca produksi.



Gambar 2.1 *Special FX*  
(Screenshot behind the scene film "The Dark Knight")



Gambar 2.2 *Visual FX*  
([www.videocopilot.net](http://www.videocopilot.net))



Proses antara *SFX* maupun *VFX* dibuat agar dapat melakukan dan mewujudkan apa yang mustahil di dunia nyata dan dibuat ke dalam *film*. *Compositing* merupakan kegiatan penggabungan dua *shot* atau lebih dari gambar yang berbeda. *Computer-Generated Imagery (CGI)* adalah proses animasi dengan menggunakan *photorealistic texture* untuk membuat karakter, pemandangan dan apapun yang dapat dibuat tetapi tidak bisa direkam pada dunia nyata (Byrne, 2009, Hlm.3).

## **2.5 Genre**

*Film genre* adalah sistem pengelompokan *film* berdasarkan gaya dan cerita yang dibuat. (Miller & Stam, 1999, Hlm.25). *Genre* merupakan bentuk, tipe, kategori, klasifikasi, atau kelompok yang berulang dan memiliki pola yang serupa, atau pola yang langsung bisa dikenali yang mencakup hal-hal *setting* dan *property*, isi dan materi subjek, tema, *mood*, *period*, *plot*, motif, gaya, struktur, situasi, dan penokohan (Dirks, 1996).

### **2.5.1 Action**

Tipe jenis *genre* yang besar dan termasuk *film* yang memiliki dampak yang luar biasa terhadap penonton, membutuhkan banyak energi, dan banyak *stunt* fisik serta aktivitas, adegan kejar mengejar, penyelamatan, bela diri, pertempuran, perkelahian, dan semua dirancang untuk mendapatkan *mood* dan inti dari *film* ini (Dirks, 1996).

## 2.6 *Editing* dalam *action film*

*Editing* pada *action film* biasanya berputar pada masalah identifikasi, konflik, dan ketertarikan. Beberapa momen *central* yang terjadi pada *action film* adalah bagaimana cara untuk bertahan hidup, beberapa contoh *action sequence* adalah bertarung sampai mati, adegan pengejaran, pembunuhan, atau momen hidup dan mati pada satu karakter.

### 2.6.1 Ritme

Fungsi dari ritme dalam sebuah *film* adalah untuk membangun, mengatur, merangsang, dan mengangkat unsur dari “*tension and release*” pada suatu *film*. Ritme merupakan unsur yang sangat fenomenal pada *film* karena ketika penonton merasakan *feel* dari *film* tersebut ketika menonton, sama seperti *editor* yang sedang mewujudkan hal tersebut dari gambar-gambar yang dirangkai membuat suatu emosi dan peristiwa pada *film*.

Pada sebuah *film*, gambar sangat berkaitan erat dengan informasi yang disampaikan untuk mengisyaratkan pikiran dan emosi penonton. Hal tersebut merupakan tugas ritme untuk mengangkat tingkat dan kualitas perasaan dari penonton ketika melihat *film* tersebut. Alat-alat yang sering dipakai oleh *editor* untuk membentuk ritme dalam *film* adalah *timing*, *pacing*, dan *trajectory phasing*.

Waktu, energi, dan pergerakan dijadikan menjadi satu, secara tidak langsung akan membentuk alat-alat tersebut (Pearlman, 2009, Hlm. 43)

## 1. *Timing*

*Timing* merupakan salah satu atribut dalam ritme yang biasa dipakai oleh *editor* untuk memilih pada saat melakukan *cutting* dan memilih *shot*. *Timing* terbentuk dari tiga aspek, yaitu adalah memilih *frame* pada *shot*, memilih durasi, dan memilih penempatan *shot*.

Memilih *frame* merupakan salah satu *sense timing*. Pemilihan *frame* akan mempengaruhi pesan yang akan disampaikan maupun *feel* kepada penonton. Contohnya ketika *editor* sedang merancang satu *scene* dimana terdapat dua orang laki-laki dan wanita. *Shot* pertama adalah laki-laki menengok ke atas dan tersenyum dan wanita yang memalingkan wajahnya dari pria tersebut. *Editor* harusnya memotong pada saat satu *frame* sebelum pria tersebut tersenyum, dan digantikan oleh wanita yang memalingkan wajahnya setelah itu baru memasukkan pria yang tersenyum. Itu akan memberikan informasi yang berbeda kepada penonton ketika, *shot* tersebut tidak dipisah.

*Timing* berkaitan dengan durasi, panjang atau pendeknya durasi akan ditentukan oleh *editor* dan masing-masing durasi mempunyai *feel* dan makna tersendiri. Biasanya *film-film* ber-*genre* drama percintaan, lebih banyak memakai durasi yang panjang untuk memberikan kesan sedih dan sendu. Sedangkan untuk *film* ber-*genre* *action*, lebih memakai durasi yang pendek untuk memberikan kesan sengit.

Keputusan penempatan *shot*, dapat dikatakan sebagai *timing*. *Sense of timing* akan terjadi ketika *editor* memilih dimana dan kapan *shot* dimasukan dan digabung dengan *shot* lainnya yang akan menjadi media informasi untuk menyampaikan isi cerita maupun *feel* kepada penonton (Pearlman, 2009, Hlm. 44).

## 2. *Pacing*

Merupakan alat untuk menajamkan *feel* ritme tersebut. *Pacing* terjadi akibat *rates* dan *amounts* dari pergerakan dalam satu *shot* dan penempatannya ketika penyusunan *shot*. Manipulasi tempo bertujuan membentuk sensasi penonton ketika melihat *film* tersebut pada tempo lambat atau cepat (Pearlman, 2009, Hlm. 47).

## 3. *Trajectory Phasing*

Memanipulasi energi yang ingin disampaikan kepada penonton melalui ritme. *Trajectory phasing* merupakan penggabungan dari *movement trajectories* pada *shot-shot* yang berbeda dengan pemilihan yang tepat untuk membentuk energi baru sesuai dengan konsep pada *film* tersebut.

Dari ketiga unsur tersebut, *editor* berusaha untuk membuat *feel* ritme dalam *film* tersebut tersampaikan kepada penonton dengan baik agar penonton dapat merasakan apa yang diinginkan oleh sutradara dalam *scene* tersebut (Pearlman, 2009, Hlm. 52).

### 2.6.2 *Cut*

Merupakan penggabungan dari dua *shot* yang berbeda atau kadang-kadang dari dua bagian dalam satu *shot* yang sama. Seorang *editor* bertanggung jawab dalam membuat *cutting*. *Cut* dapat membangun cerita, ide atau emosi, merubah pandangan atau menjaga tempo yang sedang berlangsung.

Terdapat dua hal yang harus sering diperhatikan oleh *editor* ketika melakukan *cutting*, yaitu:

1. Gambar (*framing, lighting, movement, dan angle*),
2. *Sound* (dialog, narasi, *sound FX*, dan musik).

Menurut *Gael Chandler*, pada bukunya yang berjudul *Film Editing* menjelaskan tentang *cutting* (2009, Hlm.xii). *Cutting* mempunyai beberapa teknik yang bisa diterapkan didalam *film* dan biasanya sangat berperan pada *genre-genre film* tertentu. Berikut adalah tipe-tipe *cutting* yang biasa dipakai pada *film ber-genre action*:

1. *Basic cuts*

Seni pada *editing* terlihat ketika penggabungan dari dua *shots* atau lebih dapat mempunyai arti untuk bersiap ke tahap selanjutnya

(ketertarikan, *insight, shock*, atau *epiphany of discovery*) (*Gael Chandler*, 2009, Hlm.1).

a. *Cut*

Menggabungkan dua *shot* yang berbeda atau kadang-kadang dua bagian dari *shot* yang sama. Setiap melakukan *cut* harus bisa memotivasikan penonton. Dalam kata lain, *editor* punya alasan yang jelas untuk membuat *cutting* seperti yang dibuatnya. *Cut* membuat cerita, ide, atau emosi, merubah pandangan penonton, atau menjaga tempo yang sudah ada. Pada kenyataannya dalam *film*, hampir secara keseluruhan *shot* yang digabung dan disusun sedemikian rupa melakukan *cut* (Gael Chandler, 2009, Hlm.2).

b. *POV (Point of View)*

*POV* adalah sebuah *cut* yang sering dipakai untuk memperlihatkan apa yang sedang dilihat oleh karakter. Apa yang dilihat oleh karakter tersebut kadang-kadang penonton ingin melihatnya juga. Menyamakan *angle POV* merupakan hal yang sangat krusial untuk penonton menerima hubungan antara karakter dengan apa yang dilihatnya.

*POV* kadang-kadang memakai *frame* dari benda tertentu, seperti jendela, alat pembidik tembakan, teropong, atau kaca mobil (Gael Chandler, 2009, Hlm.4).

### c. Reaksi

Sebuah *cut* untuk memperjelas sesuatu reaksi terhadap apa yang sedang terjadi. *Editing* pada reaksi atau beberapa reaksi bisa sangat mempengaruhi penonton ketika memperlihatkan emosi dan pemikiran manusia dan respon emosi dari karakter tersebut. Biasanya, penonton lebih mementingkan untuk melihat reaksi dari orang-orang dibandingkan dengan apa yang sedang terjadi.

Hal yang sama terjadi pada *scene* perbincangan atau dialog, memperlihatkan reaksi dari pendengar lebih penting dibandingkan dengan memperlihatkan pembicaranya. Dan yang terakhir, *cutting* pada reaksi bisa memperpendek dialog atau narasi (Gael Chandler, 2009, Hlm.9).

### 2. Match cuts

Teknik *editing* yang dipakai *editor* untuk menyamakan dan melihat kesamaan antara *shot* satu dengan *shot* berikutnya, ada beberapa elemen yang harus disamakan yaitu, *screen direction*, *eyeline*, *camera angle* dan *framing*, properti, suara, cuaca, kostum, rambut, *make-up*, *lighting*, warna, dan *action*.

*Match cuts* mencakup sebagian besar *cut* yang dipakai oleh *editor*. *Match cuts* mendorong cerita dengan sangat baik, menjaga kesinambungan (hubungan antara karakter, *property*, latar belakang,



dan sebagainya) dan jalan ceritanya itu sendiri. *Match cutting* membuat *cut* menjadi sangat halus sehingga penonton tidak mengetahui bahwa ada pemotongan gambar. *Match cuts* mendapat julukan sebagai *invisible editing*, karena membiarkan penonton larut terhadap kenyamanan akan cerita dan karakter itu sendiri, dan itu yang diharapkan oleh seorang *editor* ketika mengedit suatu *film*.

Ketika sebuah *cut* tidak sama dan *continuity* itu rusak, penonton akan kehilangan perhatian dalam *film* itu (Gael Chandler, 2009, Hlm.25). Salah satu teknik *editing* dari *match cuts* dalam *editing* adalah *eyeline match*. *Eyeline match* digunakan oleh *editor* untuk menyamakan “*lines of vision*” antara mata dari karakter. Jika garis pandang karakter tidak sama, maka penonton mempunyai arti sendiri dari *cut* tersebut, sehingga menjadi sangat sulit untuk apa yang *editor* harapkan. Biasanya garis pandang yang tidak sama memberikan arti bahwa karakter tersebut menghindari atau mengabaikan satu sama lain karena satu dan lain hal (Gael Chandler, 2009, Hlm.28).

### 3. *Rogue cuts*

*Editor* merupakan orang yang pintar untuk menggolongkan atau menyusun *shot*, membetulkan *shot* yang tidak sama dan ketidaksinambungan *cutting* untuk menjaga atensi penonton dan jalannya cerita. *Rogue cuts* dalam tahap ini merupakan tipe *editing*

yang sering dipakai dan terkadang *break the rules* dari *editing* bukan dalam arti *workflow* pada *editing* (Gael Chandler, 2009, Hlm.49).

*Jump cut* adalah salah satu teknik *editing* dari *rogue cuts*. *Jump cut* merupakan sebuah *cut* dimana objek atau karakter *appear to jump* (seakan-akan karakter tersebut berpindah tempat atau posisi secara cepat dan mendadak) karena *shot-shot* tersebut memiliki kesamaan. Secara teknis, ini terjadi karena pengambilan sudut kamera dari dua *shot* yang terpisah kurang dari 30 derajat (Gael Chandler, 2009, Hlm.54).

#### 4. *Cuts* dengan memakai *basic FX*

Biasanya *editor* memakai *cut* untuk transisi dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Namun, beberapa kali *editor* sering memakai *effect* untuk menghaluskan *cutting*, seperti *dissolve* untuk transisi antara *shot* satu ke *shot* yang lain.

Hal ini terjadi adanya konsep dari *film* tersebut, untuk menyampaikan *feel*, *mood*, emosi, dan juga unsur kreatifitas dari *editor* itu sendiri untuk memakai transisi-transisi tersebut (Gael Chandler, 2009, Hlm.67).

Salah satu teknik *editing* dari *cuts* dengan memakai *basic FX* adalah *superimposition*, yang biasa disebut *super*. Teknik *editing* ini dibuat ketika dua *shot* atau lebih ditampilkan didepan layar pada

ukuran *full screen* dan hanya dibedakan *opacity*. *Super* mempunyai makna untuk mempertajam nilai dari *shot* tersebut dan menambah intensitas emosi penonton pada momen tersebut. *Super* biasanya mencerminkan apa yang ada dipikiran atau dirasakan dari karakter tersebut (Gael Chandler, 2009, Hlm.81).

#### 5. *Cuts* dengan memakai *time FX*

*Editing* merupakan pekerjaan yang menarik dan mengasyikkan karena *editor* dapat menciptakan sebuah ilusi pada *film*. Menurut Paul Hirsch, A.C.E., *editor* dapat membuat tiga tahun dalam satu jam atau setengahnya dan *editor* juga dapat menarik moment tersebut dengan teknik *slow motion*. Hanya *cut* yang bisa mempercepat, memperlambat, atau berhenti untuk menghentikan suatu adegan atau waktu pada *film* (seperti dikutip dalam Gael Chandler, 2009, Hlm.133).

##### a. *Slow motion (Slow-mo)*

*Slow motion* adalah efek dimana tempo dari aksi yang sedang berlangsung dikurangi dari apa yang terjadi didepan kamera. *Slow-mo shot* mempunyai banyak kegunaannya, terutama dapat menjelaskan adegan-adegan yang mempunyai sifat yang cepat (olahraga atau kecelakaan mobil). Jadi, penonton dapat lebih jelas melihat dan menangkap apa yang sedang terjadi. *Slow-mo* khususnya dapat memperpanjang momen dramatis atau apa yang sudah terjadi dimasa lampau.

Ketika *editing* pada waktu aslinya atau *shot* yang ditambah kecepatannya, *slow-mo* akan merubah tempo pada *scene* tersebut, biasanya memberitahu apa yang dipikirkan atau dirasakan oleh karakter tersebut. Ketika dicampur dengan musik, *slow-mo* dapat menjadi romantik, memperpanjang unsur komedi, atau membuat penonton menjadi “terengah-engah” dalam hal emosi atau perasaan pada *film horror*, tragedi, atau *scene* kekerasan (Gael Chandler, 2009, Hlm.135).

b. *Speed-Up*

*Speed-Up* adalah Efek dimana tempo dari adegan pada *scene* dipercepat dari yang direkam oleh kamera. *Speed-up* digunakan untuk mempercepat adegan ketika karakter berpindah dari tempat yang satu ke tempat yang lainnya. *Speed-up* juga dapat mengubah tempo atau dapat juga sebagai penggambaran dari perspektif karakternya sendiri (Gael Chandler, 2009, Hlm.142).

## 2.7 Hiper-Realitas

Menurut Baudrillard, hiper-realitas adalah segala sesuatu yang dinilai “melampaui kenyataan” atau sering disebut irasional, diluar akal sehat (seperti yang dikutip dalam Agger, 2003, Hlm.284). Hiper-realitas sangat erat hubungannya dengan virtual realita (mimpi, *video game* dan simulasi). Sven Lutzka (seperti dikutip dalam Diocaretz & Herbrechter, 2006, Hlm.113) mengatakan hiper-realitas semakin meningkat karena perkembangan teknologi yang semakin lama semakin

canggih. Beberapa tahun belakangan ini, kepintaran manusia sudah dapat membuat hal-hal yang tidak mungkin terjadi menjadi mungkin dengan sangat realistis.

Kunci utama hiper-realitas pada pemikiran *post modern* ada pada ide tentang simulasi. Ide akan kehidupan di dunia nyata sudah berpindah menjadi tidak lebih dari ‘kebohongan’. Jean Baudrillard mengatakan, budaya barat sudah terkonsep pada apa yang disebut dengan ‘*progressive insertion of simulation*’ dalam kehidupan. Beberapa dekade sebelumnya, kepintaran manusia sudah dapat membuat semua ‘kebohongan’ menjadi tampak benar sehingga membuat lebih susah untuk dibedakan antara dunia realita dengan dunia hiper-realita. Distorsi dari garis pembatas yang membatasi dunia nyata dengan dunia tidak nyata, nampak selalu berkembang terus menerus yang dipengaruhi beberapa aspek dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.7.1 Video games**

*Video games* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *games* sebagai status dan *video* sebagai kegunaannya pada bidang teknologi. *Video games* berasal dari perkembangan teknologi yang semakin canggih, pada awalnya kita hanya mendengar kata *games* yang dimana mempunyai arti permainan. *Games* sendiri mempunyai banyak macam seperti *board games* dan *card games*. Keduanya mempunyai karakteristik yang berbeda. Contohnya *board games* dimainkan dengan adanya papan seperti permainan ular tangga, monopoli dan lain-lain, sedangkan untuk *card games* dimainkan dengan menggunakan kartu seperti *trading card* Yu-Gi-Oh!, Pokemon, Pet War dan lain-lain. Jika melihat *video*

*games*, permainan ini berkaitan dengan teknologi yaitu *video* atau gambar bergerak. *Video games* terdapat konflik seperti bertarung dengan musuh atau keadaan atau peraturan yang menentukan apa yang dapat dilakukan dan apa yang tidak bisa dilakukan dan kapan harus melakukan hal tersebut. Pemain *video games* memerlukan keahlian, strategi dan keberuntungan, selain itu *value outcome* dari *video games* adalah kemenangan vs kekalahan, bertahan dengan nilai yang paling tinggi, atau siapa yang paling cepat dapat menyelesaikan tugas (Wolf, 2008, Hlm.3).

Dalam *video games*, terdapat empat elemen yang biasanya dipakai pada semua *video games* yaitu *graphics*, *interface*, algoritma, yang dipergunakan untuk menjalankan program *video games* tersebut dan beberapa control pemain yang muncul pada layar, biasanya dipakai sebagai *interactivity* pada *video game* tersebut.

*Graphics* selalu berkaitan dengan apa yang terlihat pada layar, dengan gambar *pixel-based*. *Game graphics* mempunyai elemen yang sama dengan media lainnya yaitu *visual design*, warna, efek lampu, sudut pandang, dan juga karakter disain dan beberapa hal lainnya seperti *title sequence*, *cut-scenes*, dan *credits*.

Sebuah *interface* dalam *video games* ada didalam suatu lingkup pemain, *video games* itu sendiri dan apa yang ada pada layar monitor, *speakers*, dan *console* seperti *joystick*, *keyboard*, atau *game controller*, dan juga *menus*, *buttons* dan *cursors*. Sebuah *interface video games* sudah didisain oleh pembuat *video games* tersebut untuk mempengaruhi pemain dalam memainkan *video games*



tersebut. Demikian juga *menus* dan *infographics* dapat menjadi sebuah media informasi yang sudah didisain agar berhubungan dengan *video games* tersebut.

*Interface* dalam *video games* berada diantara pemain dan *game* itu sendiri, termasuk beberapa hal yang ada pada layar, *speakers*, dan alat lainnya yang dipakai seperti *joystick*, *keyboard* atau *game controller*. Begitu juga dengan apa yang ada pada layar seperti *menus*, *buttons* dan *cursors*. Bagaimana sebuah *interface* didisain oleh pembuat *video games* tersebut untuk mempengaruhi pemain dalam memainkan *video games* tersebut. Demikian juga, sarana yang ada pada layar seperti menu dan *graphics* yang bersifat informatif mungkin sudah didisain berhubungan dengan *game* itu sendiri dan akan mempengaruhi pengalaman untuk *game* tersebut.

Interaksi dalam *games* dibagi menjadi dua bagian, yang pertama adalah bagaimana pemain melakukan interaksi ketika bermain *game* tersebut seperti menekan tombol-tombol atau menggerakkan *joysticks*, dan apa yang dilakukan oleh karakter pilihan pemain itu sendiri pada layar, seperti berlari melewati tembakan atau halangan dan rintangan. Yang kedua adalah pilihan-pilihan yang pemain harus lakukan ketika *game* sedang berlangsung dan bagaimana hasil dari pilihan tersebut terstruktur dan membuat cerita pada *game* tersebut. (Wolf, 2008, Hlm.24).

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