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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Pendek

Karakteristik film pendek tidak terlalu berbeda dengan film panjang. Keduanya mengandalkan eksposisi cerita dan karakterisasi tokoh serta ilusi realitas yang melekat dalam film sebagai media visual. Namun bagaimanapun, film pendek akan lebih sederhana, berpotensi lebih bebas dan lebih bergaya (Cooper & Dancyger, 2005).

Kesederhanaan itu terletak pada jumlah karakter yang ada, biasanya tidak lebih dari tiga atau empat karakter, tingkatan alur cerita (plot) yang biasanya merupakan cerita yang sederhana. Namun tidak berarti karakter utama selalu sederhana dalam film pendek. Biasanya akan ada gaya yang digunakan untuk memperkenalkan karakter itu karena tidak ada cukup waktu bagi sebuah film pendek untuk memperkenalkan satu per satu karakter mereka seperti yang biasa ada dalam film panjang (Hlm. 5)

2.2. Cast dan *Crew*

Dasar utama dalam sebuah produksi film adalah adanya *cast* dan *crew. Cast* adalah orang-orang yang memerankan tokoh dalam sebuah film dan *crew* adalah kru film yang menjadikan film itu terbuat (Bergan, 2006). Dalam sebuah produksi film akan ada produser, sutradara, penulis naskah, dan aktor yang merupakan orang-orang yang pertama berpikir dalam sebuah produksi film atau biasa disebut *'above the line people'* dan juga ada departemen produksi, sinematografer,

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

komposer, editor, desainer kostum, desainer produksi, *stunt*, penata suara, dan lain-lain yang biasa disebut *'below the line people'* (Hlm. 91).

2.3. Editor

Editor film adalah orang yang bertanggungjawab akan proses kreatif pada masa *post-production* (Bordwell & Thompson, 2008). Dialah orang yang akan melakukan editing. Editor film membuang *shot* yang tidak diinginkan dan memilih *shot* terbaik, kemudian menggabungkan satu *shot* dengan *shot* lainnya (Hlm. 218).

Editor film menetapkan ritme dan struktur film dengan menghubungkan berbagai *shot* yang membentuk *scene* dan *sequence* yang menghasilkan bentuk akhir film (Nusim, 2002). *Shot* yang editor pilih akan menentukan *mood*, membentuk ritme, menciptakan ruang dan waktu dalam film yang berguna untuk mengarahkan penonton. (Hlm. 2)

2.4. Editing

Editing bagaikan membentuk sebuah kolase, bermacam-macam gambar digabung bersama secara berurutan (Pramaggiore & Wallis, 2008). Ketika gambar-gambar telah digabung, penonton dapat mengerti ide dan makna yang disampaikan dengan menganalisa visual yang ada pada *shot* secara rinci. Editing adalah kombinasi pencitraan yang menciptakan makna dengan memainkan satu visual gambar terhadap yang lainnya (Hlm. 193-195).

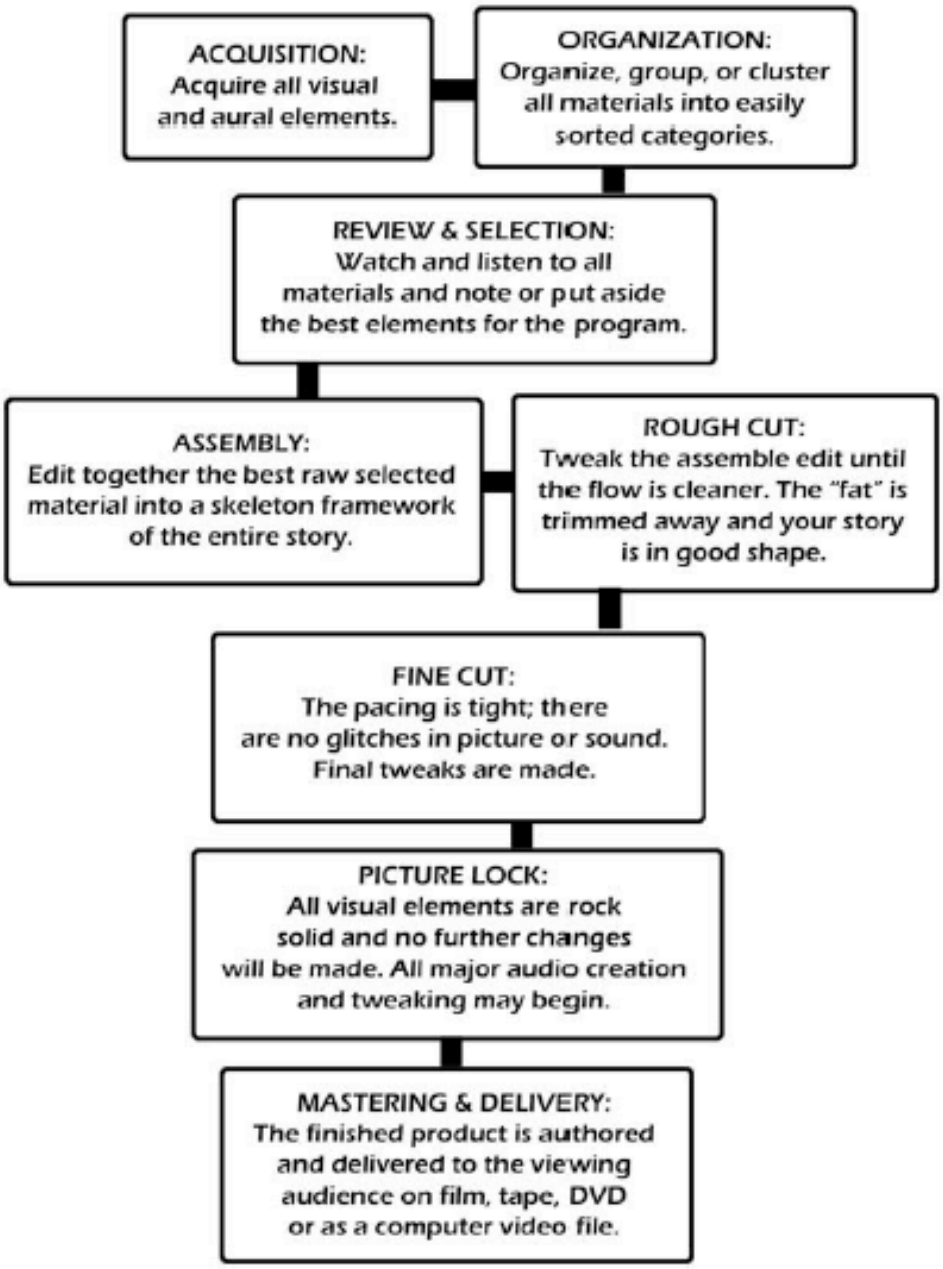
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.5. Workflow

Proses editing yang biasanya disebut masa *post-production* tingkat kesulitannya bisa sederhana namun bisa juga sangat kompleks (Thompson & Bowen, 2009). Masa *post-production* mencakup seluruh pekerjaan yang ada setelah *shooting* pada masa produksi selesai. Menyatukan gambar dan suara untuk menghasilkan sebuah cerita, proses pembuatan *visual special effects*, memasukkan judul/grafis/*credits*, dan pembuatan *music scoring* merupakan hal-hal yang dilakukan pada masa *post-production*.

Pada *project* kecil satu orang mungkin cukup untuk melakukan semua hal tersebut, namun pada *project* yang lebih besar diperlukan tim yang dibagi dalam beberapa departemen untuk menyelesaikan setiap elemen yang diperlukan yang diatur dalam *workflow* yang ada pada masa *post. Workflow* tersebut diurutkan dalam delapan langkah yaitu, *acquisition*, *organization*, *review and selection*, *assembly*, *rough cut*, *fine cut*, *picture lock*, dan *mastering and delivery* (Hlm. 7).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1 Bagan *workflow* pada masa *post-production*

(Thompson, Roy & Bowen, Christopher .J, 2009)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.5.1 Acquisition

Editor harus mengumpulkan hasil *shooting* yang diambil oleh tim produksi. Video dan elemen-elemen audio, seperti *analog tape*, *digital tape* atau *digital files*, harus

dikumpulkan untuk memulai proses editing (Thompson & Bowen, 2009). Apabila editing dilakukan dengan sistem *digital* dengan menggunakan komputer dalam mengedit, maka editor harus mengimpor semua materi video dan audio kedalam *storage drives* kemudian mengekspornya ke *software* editing agar editor dapat memulai pekerjaannya. (Hlm. 7).

2.5.2 Organization

Semua materi video dan audio harus diorganisir dan disortir untuk dikelompokkan agar editor tidak kesulitan mencari shot dan suara yang baik saat melakukan editing. (Thompson & Bowen, 2009). Walau mengorganisir materi mungkin bukan hal yang paling penting dari keseluruhan proses editing, akan tetapi hal ini akan sangat membantu melancarkan proses editor dalam melakukan tugasnya (Hlm. 7).

2.5.3 Review and Selection

Setelah editor mengorganisir semua materi, editor perlu meninjau lebih lagi terhadap semua materi kemudian memilih dan memisahkan materi yang baik dengan materi yang kurang baik (Thompson & Bowen, 2009). Editor lebih baik tidak membuang materi apa pun untuk berjaga-jaga karena kemungkinan masih ada potongan gambar yang bisa dipakai sebagai *back-up* yang mungkin dapat menyelamatkan editing secara keseluruhan. Jadi simpanlah semua materi meskipun itu bukan pilihan utama editor (Hlm. 8).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5.4 Assembly

Proses *assembly* ini merupakan proses menyusun semua bagian-bagian penting dalam sebuah *project* menjadi beberapa *sequence* yang terdiri dari elemen gambar dan suara (Thompson & Bowen, 2009). Jika editor mengedit cerita sesuai naskah, maka naskah tersebut akan menjadi *blueprint* bagi editor untuk memilih *shot* yang terbaik dari berbagai *shot* yang ada. Saat inilah editor pertama kali memasukkan data-data mentah film yang ada kedalam sebuah kerangka film sesuai naskah (Hlm. 8)

2.5.5 Rough Cut

Rough cut adalah tahap dimana sebagian besar gambar telah dipotong dalam bentuk kasar dengan struktur naratif yang lengkap (Thompson & Bowen, 2009). Mungkin tidak semua pemotongan gambar tersusun sempurna, tidak ada judul atau grafisnya, efek yang rumit ataupun yang sederhana belum dibuat, dan elemen suara yang tentunya belum selesai. Editor akan kembali menyusun beberapa elemen agar masuk kedalam tempo yang tepat, maka rekonstruksi adegan masih akan mungkin dilakukan (Hlm. 8).

2.5.6 Fine Cut

Tahap ini adalah tahap dimana editor sudah menyusun kembali elemen-elemen yang tidak ada saat rough cut. Tidak ada perbaikan besar yang diperlukan dari titik ini sampai kedepannya (Thompson & Bowen, 2009). Ini juga merupakan tahap dimana editor dan kru lainnya menonton hasil editing dan semua setuju dengan hasil editingnya (Hlm.8).

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

2.5.7 Picture lock

Picture lock adalah tahap dimana editor dan sutradara benar-benar yakin bahwa hasil akhir editing tidak akan ada perubahan lagi (Thompson & Bowen, 2009). *Timing* semua elemen gambar (*shots*, judul, jeda hitam, dan lain-lain) sudah diatur. Setelah hasil editing sudah dalam tahap *picture lock*, editor kemudian bebas untuk mengatasi kebutuhan *audio mixing*. Setelah audio dan musik diselesaikan, maka hasil akhir editing siap untuk tahap terakhir (Hlm. 8).

2.5.8 Mastering and Delivery

Semua usaha editor dalam menciptakan film editing yang baik, akan sia-sia apabila editor tidak dapat menunjukan hasil film kepada penonton. Proses ini bisa merupakan proses merekam hasil edit final ke *videotape*, menciptakan film cetak optik untuk *project*si di bioskop, atau mengekspor film kedalam bentuk *file* melalui media komputer kemudian memasukannya kedalam bentuk kepingan DVD (Thompson & Bowen, 2009). Setiap media akan memerlukan proses yang berbeda-beda, namun hasil akhirnya adalah pembuat film dapat mempunyai berbagai versi dari film tersebut dan penonton mendapat menonton semua hasil kerja keras editing dan hasil pembuatan film secara keseluruhan (Hlm. 9).

2.6. Genre

Kata *genre* berasal dari bahasa Perancis yang berarti jenis atau tipe. Pengertian *genre* sudah dipergunakan sejak dulu. Dalam studi literatur, *genre* sudah digunakan untuk berbagai hal untuk menggolongkan berbagai kategori pada tulisan. Pada zaman awal perfilman, film banyak digolongkan hanya dari

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

panjangnya durasi dan topik yang dibicarakan dalam film (Nowell-Smith, 1996. Hlm. 276).

Dengan penggunaan *genre* yang meningkat, *genre* akhirnya digunakan untuk mengidentifikasi dan menggolongkan jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama. Klasifikasi tersebut dapat dilihat melalui *setting*, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter. *Genre* dibagi lagi menjadi dua kelompok, yakni *genre* induk primer dan *genre* induk sekunder. Dalam *genre* induk primer terdapat *genre* aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horor, komedi, kriminal dan *gangster*, musikal, petualangan, perang, dan *western*. Sedangkan *genre* induk sekunder merupakan turunan dari *genre* induk primer dengan karakter yang lebih spesifik (Pratista, 2008. Hlm. 10).

2.6.1 Rape and Revenge

Film yang dengan *genre rape-revenge* adalah film yang mempertunjukkan adegan pemerkorsaan atau percobaan pemerkosaan yang kemudian diikuti dengan tindakan pembalasan dendam. Pembalasan dendam itu sendiri bisa dilakukan oleh korban pemerkosaan itu sendiri atau dari pihak lain seperti pengacara, polisi atau biasanya dilakukan oleh orang terdekat atau keluarga. (Heller-Nicholas, 2011, Hlm. 3).

2.7 Soviet Montage

Soviet montage adalah teknik editing yang menyatukan gambar-gambar berbeda serta mengeksploitasi perbedaan dari satu *shot* dengan *shot* lainnya untuk

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

menghasilkan suatu makna (Pramaggiore & Wallis, 2008). Teknik ini dikembangkan dan disempurnakan di Rusia pada masa berjayanya film bisu tahun 1920-an ketika rezim Soviet baru saja berkuasa. Pemimpin Soviet percaya bahwa film adalah alat politik yang efektif dan para pembuat film percaya bahwa editing adalah kunci untuk melibatkan penonton dalam revolusi politik (Hlm. 221).

Pembuat film yang berasal dari Rusia, Sergei Einsenstein mengembangkan teknik editing D.W Griffith dalam filmnya *Birth Of Nation* (1915) yang merupakan perkenalan akan teknik *close-up*, *long shot* (panjang dalam durasi, bukan *camera angle*), *panning* untuk membangun cerita dan emosi yang *intense*, serta memperkenalkan *intercutting* antar *scene* dan *parallel plot lines* (Schenk & Long, 2012). Sergei Einsenstein mengembangkan itu semua dan menghasilkan konsep *montage*. Contoh teknik *montage* yang terkenal adalah *sequence Odessa Steps* dalam film Einsenstein yang berjudul *The Battleship Potemkin* (1925) (Hlm. 291)

2.7.1 Metric Montage

Metric montage mengacu kepada durasi *shot* dari satu *shot* ke *shot* lainnya (Dancyger, 2007). Dengan memperpendek durasi *shot* juga memperpendek waktu bagi penonton untuk menyerap informasi visual dalam masing-masing *shot*. Hal ini meningkatkan ketegangan yang tercipta dalam sebuah *scene*. Penggunaan *close-up shot* dengan durasi yang pendek akan menciptakan *sequence* yang lebih intens (Hlm. 18).

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

2.7.2 Rhythmic Montage

Rhythmic montage mengacu kepada kesinambungan yang timbul dari pola visual dari *shot-shot* yang ada (Dancyger, 2007). Kontinuitas yang berdasarkan *matching action* dan *screen direction* adalah contoh dari *rhythmic montage*. Metode *montage* seperti ini memiliki potensi untuk menggambarkan sebuah konflik yang terjadi dari masing-masing kekuatan karakter melalui *screen direction* serta *action* yang berlawanan (Hlm. 20).

2.7.3 Tonal Montage

Tonal montage mengacu kepada keputusan yang diambil saat editing yang dilakukan untuk membentuk emosional karakter dalam sebuah *scene* yang dapat mengubah rangka *scene* (Dancyger, 2007). *Tone* atau *mood* digunakan sebagai pedoman untuk menafsirkan *tonal montage*. Hal ini sama seperti yang dikatakan oleh Ingmar Bergman bahwa editing mirip dengan musik yaitu memainkan emosi dengan mengatur *cut to cut* berbagai adegan. Ketika emosi berubah, *tone* dalam sebuah *scene* pun bisa turut berubah. Dalam *sequence Odessa Steps* dalam film *The Battleship Potemkin,* adegan kematian seorang ibu muda di tangga dengan kereta bayinya merupakan contoh dimana semakin mendalamnya emosi dalam tragedi pembantaian tersebut (Hlm. 20).

2.7.4 Overtonal Montage

Overtonal montage merupakan gabungan dari *metric*, *rhythmic* dan *tonal montage* (Dancyger, 2007). Teknik ini mencampuradukkan *pace*, ide, dan emosi untuk merangsang efek dari penonton. Dalam *sequence Odessa Steps*, hasil efek dari adegan pembantaian tersebut harus merangsang amarah penonton. *Shot* tersebut

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

menunjukkan penyalahgunaan kekuasaan diatas ketidakberdayaan warga yang dilakukan oleh para tentara (Hlm. 20).

2.7.5 Intellectual Montage

Intellectual montage mengacu kepada penerapan ide dalam sebuah *sequence* yang sangat tertata dan sangat emosional (Dancyger, 2007). Contoh dari *intellectual montage* adalah salah satu *sequence* pada film *October* (1928). Geoge Kerensky, pemimpin Menshevik dari Revolusi Rusia yang pertama yang langsung naik tahta sesaat setelah jatuhnya Czar. *Shot* naik tahtanya tersebut di-*intercut* dengan *shot* burung merak yang sedang membersihkan dirinya sendiri. Eisenstein membuat *point* tentang Kerensky sebagai politisi melalui *sequence* tersebut (Hlm. 20).

2.8 Parallel Cutting

Parallel cutting (juga dikenal sebagai *cross-cutting*) adalah teknik film yang mengacu pada kontinuitas editing yang membentuk hubungan antara dua subjek dengan memotong dari satu *shot* ke *shot* yang lainnya (Dancyger, 2009). Salah satu efek yang paling penting dari edit paralel adalah *simultaneousness*, yang menunjukkan bahwa dua peristiwa tersebut terjadi pada waktu yang sama. Dengan menggunakan teknik ini, pembuat film mampu menempatkan subjek dalam hubungannya satu sama lain, sehingga dapat menciptakan hubungan yang kompleks untuk membangun naratif tersebut dengan pendekatan sinematik (Hlm. 38).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.9 Pacing

Pace dalam film sama halnya seperti tempo dalam musik (Bordwell & Thompson, 2008, Hlm. 47). *Pacing* adalah sebuah pergerakan yang terbentuk oleh durasi dan jumlah pergerakan yang ada dalam sebuah *shot* dan *sequence* (Pearlman, 2009). *Pacing* merupakan elemen penting untuk membentuk ritme yang bertujuan untuk membentuk *mood* dari cepat dan lambatnya pergerakan visual pada film. *Pacing* ditentukan oleh tiga faktor yaitu kapan kita tahu untuk melakukan *cut* dari satu *shot* ke *shot* lainnya beserta seberapa lama durasi sebuah *shot*, seberapa banyaknya pergerakan objek dalam sebuah *shot*, dan bagaimana kumpulan *shot-shot* digabungkan (Hlm. 47).

Tiga contoh bagaimana membangun *pace* yang cepat (Hlm. 50):

1. Film dengan *shot* yang penuh dengan *movement* berputar-putar antar karakter, pergerakan yang cepat sehingga membangun emosi yang mempercepat *pacing* itu sendiri.
2. Film dengan dialog yang cepat. Meskipun dengan *cut* yang relatif jarang dan *camera movement* yang tidak banyak, serangkaian kejadian yang terbentuk oleh dialog yang cepat dapat membangun *pace* yang tepat.
3. Sebuah film dengan *cut-to-cut* yang banyak dapat menghasilkan energi dari pergerakan dan transisi antar *shot*, meskipun tanpa perubahan emosi, tetap bisa disebut sebagai *pace* yang cepat.

2.10.1 Timing

Salah satu elemen dari *pace* adalah *timing* dari *shot* tertentu. Seperti dimana *shot close-up* atau *shot cutaway* dapat diposisikan agar berdampak maksimal, kapan

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

subjective shot lebih kuat dibanding *objective shot*. Hal-hal tersebut adalah keputusan yang diambil pada saat editing yang dapat berdampak langsung terhadap efek dramatis yang dibangun.

Seorang editor harus memahami benar tujuan dari sebuah *sequence* secara keseluruhan untuk membantunya mengambil keputusan dalam editing (Dancyger, 2007). Tujuan dari *sequence* bisa sebagai eksposisi yang merupakan uraian kejadian yang menjelaskan maksud dan tujuan atau sebagai karakterisasi yang berguna untuk menampilkan karakter atau watak dari karakter tersebut. Oleh karena itu, editor harus memutuskan seberapa banyak penjelasan secara visual dan aural dan juga seberapa banyak *cut* dan transisi yang dibutuhkan untuk menyampaikan inti sebuah *sequence* (Hlm. 374).

2.10.2 Rhythm

Pada umumnya, *rhythm* yang ada dalam sebuah film tergantung pada intuisi editornya. Kita akan mengetahui apakah sebuah film memiliki atau tidak memiliki *rhythm*. Ketika film mempunyai *rhythm* yang sesuai, editing akan terasa mulus dan kita dapat sepenuhnya masuk kedalam cerita dan karakter. Intuisi saja tidak cukup. Beberapa pertimbangan lain dapat membantu menentukan durasi yang sesuai untuk *shot-shot* tertentu dalam sebuah *sequence* (Dancyger, 2007).

Jumlah informasi visual dalam sebuah *shot* dapat menentukan durasi *shot* tersebut. Sebuah *long shot* memiliki lebih banyak informasi visual di*band*ing *close-up shot*, maka dari itu *long shot* akan ditampilkan dengan durasi lebih panjang agar penonton dapat mencerna informasi yang ada. *Shot* yang bergerak

Penerapan Teknik Editing..., Sherly Susanto, FSD UMN, 2014

biasanya berdurasi lebih panjang di*band*ing *shot* yang statis agar penonton dapat mencerna informasi visual yang berganti-ganti.

Tidak ada pedoman yang pasti mengenai durasi sebuah *shot*. Namun, penting bagi editor untuk membangun dan mengembangkan *sense* dalam menentukan durasi *shot-shot* dalam sebuah *sequence*. *Shot-shot* tersebut disarankan untuk tidak memiliki durasi yang sama. Jika *shot-shot* tersebut semua berdurasi panjang atau semua berdurasi pendek, maka tidak ada *rhythm* yang terbangun (Hlm. 375).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA