

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Film**

Sejarah film dimulai sejak penggunaan kamera oleh Lumière bersaudara. Menurut Reisz dan Millar (2014), pada awalnya kamera digunakan untuk merekam kejadian sehari-hari. Suatu kejadian direkam hingga stok film yang seorang pembuat film miliki habis. Lumière akhirnya membawa perubahan pada filmnya yang berjudul *Watering the Gardener* (1895). Sudah mulai terlihat adanya unsur pengarahan dalam film tersebut, menjadikannya lebih komikal. Namun, dari keseluruhan yang telah dibuat, film hanya menggambarkan kejadian dalam satu adegan.

Dijelaskan kembali oleh Reisz dan Millar perkembangan film berikutnya dilakukan oleh George Méliès. Dalam filmnya yang berjudul *Cinderella* (1899), Méliès menggambarkan lebih dari satu adegan. Film dimulai dengan kisah keseharian Cinderella hingga perubahannya sebanyak 20 adegan per episode. Pembuatan film tersebut dilakukan di latar teater yang sama. Hal ini menjadikannya suatu kesatuan film dan memberi rasa kesinambungan. Perekaman yang ia lakukan memiliki kekangan tersendiri, mulai dari pergerakan dan penempatan kamera yang sangat terbatas hingga penggambaran tempat dan waktu (hal 3-4).

Disampaikan oleh Guynn (2011) bahwa hubungan antara sound dan visual dalam film sering kali lebih berpihak kepada elemen visual. Sound lebih dianggap sebagai suatu elemen yang mampu menunjang dan membantu visual, bukan setara dengan visual yang ditampilkan (hal 64). Sound di dalam film mulai digunakan

pada tahun 1920an. Pada awalnya, menurut Bordwell dan Thompson (2013), sound terlebih musik digunakan dalam film dengan dimainkan secara langsung saat film ditayangkan. Orkestra, piano, dan berbagai alat musik lainnya digunakan untuk menampilkan musik atau bahkan *sound effect* dari film tersebut. Film-film di masa tersebut masih belum memiliki dialog di dalamnya.

Sebagai bentuk perkembangan, menurut Guynn (2011), *sound effect* mulai digunakan dengan cara direkam terlebih dahulu. Hasil rekaman tersebut ditampilkan bersamaan dengan visual melalui fonograf. Perkembangan dari segi musik terlihat dari yang awalnya hanya terdiri dari seorang pianis hingga menjadi sekumpulan orkestra. Sound berkembang lagi dengan munculnya penggunaan sound dengan sinkronisasi. Untuk mendampingi visual yang sedang ditampilkan, seorang “*vocal impersonator*” akan mengisi suara dan efek yang muncul di dalam film. Hal ini memberikan pengalaman sensorial yang lebih kuat kepada penonton (hal 65).

Ketidakadaan suara menjadi hal yang dianggap baik oleh Bordwell dan Thompson (2013). Menurut mereka, ketika pembuat film tidak memiliki kontrol akan suara maka mereka memiliki tantangan tersendiri. Tantangan yang dihadapi pembuat film tersebut tentunya perlu diatasi dengan cara lain. Keterbatasan dari segi sound memicu pembuat film untuk berpikir kreatif. Mereka dipaksa untuk mampu menggambarkan dan menyampaikan cerita secara visual. Hasil gambar yang terbentuk pun menjadi lebih kuat (hal 480).

Disampaikan juga oleh Reisz dan Millar (2014) bahwa kemunculan dan penggunaan sound dalam film memunculkan suatu kemunduran dalam pembuatan

film. Banyak pembuat film yang memfokuskan pembentukan dramatik filmnya secara utama melalui *sound-track*. Ia menyebutkan bahwa tampilan dan hasil dari sebuah film dapat berkurang kualitasnya karena adanya dialog. Selain itu, disampaikan bahwa sound sebaiknya digunakan untuk menyampaikan apa yang tidak muncul secara visual, bukan sama dengan visual. Sayangnya, hal ini tidak diterapkan oleh pembuat film di masa itu, terutama oleh pembuat film komersil (hal 25).

### **2.1.1. Genre dalam Film**

Genre merupakan kata yang berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti tipe atau jenis. Menurut Bordwell dan Thompson (2013) genre muncul secara tidak disadari. Para pembuat film secara tidak sadar membuat suatu kesamaan akan perlakuan yang mereka berikan untuk jenis-jenis film tertentu. Genre bukan suatu hal yang tetap. Seiring berjalannya waktu, jenis-jenis genre yang ada juga makin berkembang. Hal ini didukung pula dengan berkembangnya teknologi serta ide-ide baru dari pada pembuat film.

Terdapat berbagai hal yang dianggap dapat membentuk suatu genre. Suatu genre dapat terbentuk karena adanya kesamaan tema yang dibahas. Film-film yang membahas mengenai hubungan percintaan seseorang dapat dikelompokkan menjadi genre romansa dan sebagainya. Selain tema yang sama, bagaimana pembuat film menampilkan film, plot cerita, serta dampak yang diberikan kepada penonton juga dapat mendukung terbentuknya suatu genre (hal 329 – 330).

Menurut Bordwell dan Thompson, kesamaan-kesamaan dalam film membentuk suatu genre. Bentuk-bentuk kesamaan atau pola tersebut memiliki makna yang berbeda bagi pembuat film dan penonton. Pola dari suatu genre akan diterapkan oleh pembuat film dalam material-material yang diproduksinya. Bagi penonton, pola-pola yang ada akan membentuk suatu ekspektasi dalam benak penonton akan apa yang akan terjadi di dalam film.

Selain kesamaan tema dan plot, Bordwell dan Thompson menyatakan bahwa pola dapat juga terbentuk dari style yang digunakan dalam film serta *iconography*. *Style* merujuk pada teknik-teknik yang digunakan untuk menghasilkan suatu film. Contoh dari *style* yaitu gambar dengan kontras yang tinggi dalam film-film horror, penggunaan editing dengan cutting cepat untuk film action, dan sebagainya. *Iconography* genre adalah simbol-simbol yang muncul secara berulang dalam suatu genre. Simbol-simbol tersebut dapat dilihat dan langsung dikaitkan oleh penonton kepada suatu genre. Contoh dari *iconography* ini yaitu adanya *tumbleweed* dalam film-film *western* (hal 332 – 333).

Bordwell dan Thompson menyatakan dalam dunia perfilman di Amerika genre *western*, *horror*, dan musikal menjadi genre yang signifikan. Genre *western* banyak diimbui dengan elemen koboi, kelompok adat, serta cerita-cerita dari kaum yang dianggap biadab. Genre ini cukup bergantung kepada *iconography* baik dari set, property, hingga kostum. *Horror* merupakan genre film yang memberikan rasa takut kepada penontonnya. Elemen-elemen dalam film horror meliputi segala hal yang mampu memunculkan rasa takut, jijik, dan syok. Genre ini dapat dikenali

melalui penggunaan tata cahaya yang keras, banyak ruang gelap, serta penggunaan *makeup* yang tebal (hal 339-344).

Genre besar terakhir yang dipaparkan oleh Bordwell dan Thompson adalah genre film musikal. Genre ini dikenali dengan penyampaian isi pikiran karakter melalui nyanyian dan juga tarian (hal 344). Disampaikan oleh Dancyger (2011) bahwa berkembangnya teknologi memungkinkan pembuat film untuk mengadakan pergerakan kamera dan melakukan proses sinkronisasi suara di tahap pasca-produksi. Faktor ini menjadikan genre film musikal memiliki tampilan yang cenderung dinamis. Adegan menyanyi menjadi hal yang tidak biasa ditemukan dan menjadi hal yang janggal ketika dilakukan secara tiba-tiba seperti dalam musikal. Hal ini diatasi dengan menggunakan jalan cerita yang menceritakan para *performer* (hal 64-65). Genre musikal akan menjadi fokus dalam film ini dan akan dibahas lebih lanjut di sub-bab berikutnya.

### **2.1.2. Genre Musikal**

Film-film bergenre musikal mulai bermunculan di akhir tahun 1920an. Berbeda dengan genre lainnya, menurut Bordwell dan Thompson (2013), kemunculan genre ini banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama di bidang suara (hal 244). Disampaikan oleh Reisz dan Millar (2014) bahwa ketika suara pertama kali digunakan di dalam film, muncul sebuah istilah bernama “*one hundred percent talkies*”. Sound digunakan secara besar-besaran karena dianggap sebagai hal baru yang menakjubkan. Film-film musikal awalnya banyak menampilkan adegan yang tidak berhubungan satu sama lain. Jenis musikal ini banyak menarik perhatian

orang-orang yang tidak bisa bahasa Inggris. Lama-kelamaan, *subtitle* mulai digunakan dan jenis film musikal berkembang (hal 25).

Bordwell dan Thompson (2013) menjabarkan adanya dua jenis film musikal yaitu *backstage musical* dan *straight musical*. *Backstage musical* merupakan jenis musikal yang menceritakan kejadian di belakang dan di atas panggung. Karakter-karakter dalam *backstage musical* biasanya merupakan seorang penyanyi atau penari. *Straight musical* merupakan jenis musikal yang menceritakan kejadian yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Dalam *straight musical* karakter dapat secara tiba-tiba menyanyi dan atau menari di tempat dan kejadian yang tidak sewajarnya. Penyampaian mengenai harapan, mimpi, aspirasi, atau cinta menjadi hal yang sering kali diungkapkan melalui lagu dalam *straight musical*. Jenis musikal ini biasanya banyak digunakan dalam sub genre *romantic comedy*.

Genre film musikal banyak mengedepankan sisi positif dalam kehidupan manusia. Hal ini berpengaruh juga kepada karakteristik dari genre tersebut. Film musikal cenderung memiliki warna-warna yang terang, baik dari segi pencahayaan maupun dari set dan properti yang digunakan. Film musikal terdahulu banyak menggunakan *long shot* sedangkan yang lebih baru banyak menggunakan cut yang cenderung cepat. *High angle* dan *crane* banyak juga digunakan untuk memperlihatkan kemegahan serta orang-orang yang sedang menari atau bernyanyi. Dalam teknis perekamannya, *lip-sync* banyak dilakukan oleh aktor atau aktris untuk mengurangi beban tindakan yang harus dilakukan oleh aktor atau aktris tersebut saat berakting (hal 344-346).

Menurut Creekmur dan Mokdad (2012), genre film musikal merupakan salah satu genre yang paling dikenal di seluruh dunia. Dengan kemunculan sound dalam film, pembuat film dari seluruh dunia mulai menggunakan elemen tersebut dalam bentuk film musikal. Banyaknya pembuat film dari berbagai negara menjadikan genre film musikal sebagai genre internasional. Film musikal sangat bergantung kepada elemen suara, musik, dan bahasa. Tidak seperti *soundtrack*, lagu dalam film musikal tidak selalu dapat dengan mudah dipahami oleh penonton. Maka dari itu, genre film musikal lebih bisa dilihat secara lokal, bukan internasional. Namun, banyak pembuat film musikal yang cenderung meniru gaya musikal dari Hollywood. Hal ini membuatnya dilihat sebagai genre yang tidak memiliki kekhasan secara budaya (hal 2).

### **2.1.3. Musikal, *Diegetic*, dan *Non-Diegetic***

Plemenitaš (2016) mengutip Martin (1992) bahwa sound dalam sebuah film dapat digolongkan menjadi 2 yaitu *diegetic* dan *non-diegetic*. *Diegetic* sound merupakan jenis suara atau lagu yang berasal dari dunia di dalam film. Hal ini dapat ditampilkan melalui contohnya sebuah radio, televisi, ataupun penampilan musik yang memang terjadi dalam cerita. *Non-diegetic* sound merupakan jenis suara atau lagu yang tidak berasal dari dunia dalam film. Karakter di dalam sebuah film bisa saja tidak mengetahui bahwa suara atau lagu tersebut sedang diputar.

Kembali disampaikan oleh Plemenitaš bahwa penggunaan *diegetic* dan *non-diegetic* sound dalam film musikal dengan genre film lainnya berbeda. *Diegetic* sound untuk film musikal dan genre lainnya sama-sama muncul secara natural dari

dunia di dalam film. Yang membedakan untuk genre musikal dengan genre lainnya yaitu lirik yang berada dari lagu yang *diegetic* tersebut berperan dalam menggerakkan naratif cerita. *Non-diegetic* sound untuk film non-musikal menjadi hal yang sangat terpisah. Karakter dalam film tidak dapat berinteraksi dengan lagu tersebut. Berbeda dengan penggunaannya dalam film musikal. *Non-diegetic* dalam film musikal masih memiliki kepentingan naratif di dalamnya. Lagu menjadi layaknya dialog yang dinyanyikan ataupun kelanjutan dari dialog yang sedang disampaikan (hal 32-33).

## **2.2. *Pre-visualization***

Menurut Zhang (2013), *pre-visualization* merupakan suatu tahapan yang dilakukan dengan tujuan memvisualisasikan adegan-adegan yang kompleks dalam suatu film. Dengan membuat *pre-visualization* ini, pembuat film dapat mengkomunikasikan visi antar departemen. Selain itu, *pre-visualization* ini juga memungkinkan pembuat film untuk memperdalam dan mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat dimuat ke dalam film. *Pre-visualization* juga dapat membantu pembuat film dalam mengantisipasi dan menangani masalah teknis yang mungkin terjadi pada saat produksi.

Zhuang menyampaikan bahwa terdapat berbagai bentuk dari *pre-visualization* seperti *storyboard*, *concept art*, animasi 3D ataupun 2D. *Pre-visualization* dapat berbentuk apapun selama ia dapat membantu pembuat film untuk menggambarkan ide yang dimilikinya. Selain itu, *pre-visualization* juga

dapat digunakan untuk uji coba teknis kamera, uji coba editing, pembentukan *pace*, emosi, dan lain-lain (hal 9-10).

### **2.3. Editing dan *Workflow Editing***

Disampaikan oleh Thompson dan Bowen (2009) bahwa pada awalnya pembuat film hanya merekam kejadian sehari-hari. Dokumenter menjadi hal yang banyak diproduksi hingga akhirnya muncul elemen fiktif di dalamnya. Hasil rekaman yang tadinya pendek menjadi lebih panjang untuk memuat informasi naratif secara keseluruhan. Ketika film fiksi mulai bermunculan, proses editing menjadi proses yang diperlukan untuk menyampaikan jalannya cerita.

Proses editing sendiri, menurut Thompson dan Bowen, merupakan proses mengumpulkan, melihat kembali, mengorganisir, dan menyusun hasil rekaman. Data-data yang telah direkam dalam proses produksi dipilah dan disusun oleh seorang editor. Dalam proses ini, hasil rekaman disusun sehingga mampu menyampaikan jalan cerita dan susunan yang dapat dipahami oleh penonton. Editing disusun sedemikian rupa sesuai dengan visi editor. Hasil editing yang telah dilakukan akan memberikan dampak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh editor, baik untuk menghibur, menjelaskan, menggugah, dan lain-lain (hal 1-2).

Untuk mempermudah proses editing, seorang editor dapat melakukan perancangan. Menurut Bordwell dan Thompson (2013), rancangan editing dapat mulai dibuat dari tahapan pra-produksi maupun ketika produksi sedang berlangsung. Beberapa hal yang dapat membantu perancangan ini adalah skenario, *shot list*, dan juga *storyboard*. Berbagai alat bantu ini dapat mempermudah seorang

editor untuk memvisualisasikan editing yang akan dilakukan. Perancangan editing ini dilakukan untuk membentuk suatu susunan yang mampu dipahami oleh penonton (hal 219).

Proses editing dilakukan di tahapan setelah produksi. Tahapan ini banyak dikenal dengan istilah pasca-produksi. Menurut Thompson dan Bowen (2009), hasil rekaman baik gambar maupun suara dari tahap produksi disusun dalam proses editing untuk membuat suatu cerita yang utuh dan dapat dipahami oleh penonton. Terdapat 8 tahapan besar di dalam pasca-produksi yaitu *acquisition, organisation, review and select, assemble, rough cut, fine cut, picture lock, dan master and deliver*.

Tahapan *acquisition* menjadi langkah pertama dalam editing. Dalam tahap ini, seorang editor akan mengumpulkan seluruh hasil rekaman dari tahap produksi. Tidak hanya rekaman gambar, berbagai rekaman suara maupun lagu akan dikumpulkan di tahap ini. Semua hasil rekaman yang ada harus dapat diakses oleh editor sehingga proses editing dapat berjalan dengan lancar.

*Organisation* menjadi tahap kedua dalam editing. Dalam tahap ini, editor akan mengelompokkan hasil rekaman yang ada. Penamaan baru untuk file juga dapat dilakukan oleh editor. Proses ini dilakukan untuk mempermudah editor menemukan hasil rekaman yang dibutuhkan. Tidak ada ketentuan atau aturan yang pasti untuk tahapan ini. Proses *organisation* dapat dilakukan dengan berbagai cara selama mampu mempermudah kerja editor.

*Review and select* merupakan tahap di mana seorang editor memilah hasil rekaman dari tahap produksi. Tidak semua rekaman dapat digunakan dalam editing.

Hasil rekaman yang terbaik akan digunakan oleh editor dalam proses editingnya. Rekaman gambar maupun suara dilihat kembali dan yang terbaik akan dikelompokkan. Hasil rekaman yang lain dapat tetap disimpan oleh editor dan dapat menjadi cadangan dalam proses editing.

Proses berikutnya dalam tahap pasca-produksi adalah *assembly*. Hasil rekaman yang telah dipilah mulai disusun. Proses ini dilakukan agar hasil rekaman tersebut dapat dimengerti dan membentuk suatu hal yang masuk akal. Penyusunan dapat dilakukan berdasarkan jalan cerita yang sudah ada atau membentuk cerita yang baru. Kerangka besar dalam tahapan pasca-produksi terjadi di tahap ini.

Susunan hasil rekaman yang ada akan membentuk sebuah *rough cut*. Dalam tahap ini, hasil editing telah membentuk suatu kesatuan naratif. Hasil editing yang dihasilkan belum sempurna dari segi teknis seperti cutting, penggunaan teks dan jenis tulisan, serta berbagai hal lainnya. Hal-hal yang dianggap kurang masih dapat diperbaiki di tahap setelahnya yaitu *fine cut*. Perubahan yang drastis tidak akan dilakukan di tahap *fine cut*. Setelah *rough cut* dan *fine cut* dilalui, terbentuk *picture lock*. Hasil rekaman yang telah disusun tidak dapat diberi perubahan dalam tahap ini.

Tahapan terakhir setelah tahap *picture lock* adalah *mastering and delivery*. Dalam tahap ini, hasil editing akan disebar untuk dilihat oleh penonton. Susunan yang tadinya berada di dalam *software* akan dipindahkan menjadi bentuk yang diinginkan. Hasil editing dapat dibuat menjadi DVD atau file video tergantung kebutuhan. Medium yang akan digunakan bergantung kepada di mana film tersebut akan ditampilkan (hal 7-10).

### 2.3.1. Dimensi Editing

#### 1. *Graphical Relations*

Disampaikan oleh Bordwell dan Thompson (2013) bahwa ketika *shot* satu dengan berikutnya disusun bersebelahan maka keterkaitan secara visual akan terbentuk. Relasi visual dari kedua *shot* tersebut terbentuk dari elemen-elemen *mise-en-scene* dan elemen sinematografi. Elemen-elemen seperti warna, set dan properti, pergerakan aktor, dan pencahayaan menjadi sama pentingnya dengan komposisi, pergerakan kamera, dan juga *framing* yang dilakukan. Ketika *shot* satu dengan berikutnya memiliki keterkaitan visual atau bahkan sama persis maka disebut dengan *graphic match*. Relasi visual tidak selalu muncul dari kesamaan. Ketika *shot* satu dengan berikutnya dengan sengaja dibuat tidak sama atau bahkan kontras maka relasi visual juga terbentuk. Hal ini tentunya akan memberikan rasa dan dampak yang berbeda bagi penontonnya (hal 221-223).

#### 2. *Temporal Relations*

Waktu menjadi suatu elemen yang dapat dikontrol melalui editing. Disampaikan oleh Bordwell dan Thompson bahwa editing dapat berpengaruh terhadap kronologi cerita, durasi, dan juga pengulangan. Urutan cerita dapat dibentuk melalui editing, baik alur maju ataupun *flashback* atau *flashforward*. Melalui proses editing, durasi suatu aksi dapat diperpendek untuk menghilangkan bagian yang dirasa kurang penting. Hal ini dikenal dengan nama *elipsis*. Suatu aksi dapat juga diperpanjang untuk

memberikan penekanan atau efek dramatis. Selain melalui perpanjangan waktu, tingkat dramatik dapat juga ditingkatkan melalui pengulangan suatu aksi. Lewat editing, suatu aksi yang dirasa penting dapat diulang sehingga memberikan pengalaman yang berbeda dari dunia nyata (hal 228-231).

### 3. *Spatial Relations*

Bordwell dan Thompson memaparkan bahwa susunan *shot* yang dibentuk dalam editing dapat menggambarkan ruang tempat dari film tersebut. Relasi dari dua *shot* yang disusun bersebelahan akan memberikan rasa keterkaitan ruang. Suatu *shot* dengan *shot* berikutnya bisa saja direkam di dua tempat yang berbeda. Melalui editing, penonton akan dapat mengasumsikan kesamaan ruang dalam cerita. Efek ini dapat diperoleh apabila penonton diberikan gambaran ruang secara luas terlebih dahulu. Selain dengan cara tersebut, penggambaran ruang dapat juga dilakukan dengan memberikan informasi-informasi detail dari ruangan tersebut. Hal tersebut akan mempengaruhi penonton untuk membentuk suatu ruang dari informasi yang ada (hal 227).

### 4. *Rhythmic Relations*

*Rhythmic relations*, menurut Bordwell dan Thompson, merupakan hubungan antara satu *shot* dengan *shot* di sekitarnya yang berkaitan dengan panjang *shot* tersebut. Seberapa lama suatu *shot* ditahan dan diperlihatkan kepada penonton akan memberikan dampak yang berbeda. Durasi dari *shot-shot* yang disusun ditahan akan membentuk suatu pola irama dalam editing. Apabila suatu *shot* memiliki durasi yang kurang lebih sama dengan *shot*

lainnya maka irama yang terbentuk akan stabil. Ketika suatu susunan *shot* bergerak dari durasi yang pendek ke yang lebih panjang maka irama yang melambat akan dirasakan oleh penonton dan sebaliknya. Unsur musik seperti *soundtrack* juga dapat mempengaruhi irama dalam editing (hal 226).

### **2.3.2. Montase dalam Film**

Montase, menurut Reisz dan Millar (2014), telah mengalami pergeseran makna dan memiliki interpretasi yang berbeda dari waktu ke waktu. Pada awalnya, montase muncul dari rangkaian eksperimen yang dilakukan oleh pembuat film di Rusia. Montase Rusia digambarkan dengan adanya jukstaposisi dari satu *shot* dengan *shot* berikutnya. Dalam masa modern, montase didefinisikan sebagai cara penyampaian suatu makna melalui susunan gambar. Susunan gambar yang dibentuk ketika dilihat secara bersamaan akan membentuk suatu makna atau menggambarkan suatu kejadian. Dalam montase modern ini, jukstaposisi antara suatu *shot* dengan *shot* berikutnya menjadi kurang penting dan bahkan bisa menjadi membingungkan.

Menurut beliau, montase awal dari Rusia dengan montase modern memiliki suatu kesamaan, yaitu adanya perubahan yang cepat dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Perubahan yang cepat ini banyak digunakan dalam montase modern untuk memaparkan fakta dalam jumlah banyak. Fakta-fakta yang dipaparkan sering kali tidak memiliki efek emosional yang besar dalam film tersebut. Diberikan contoh penggunaan montase modern dalam film *crime* untuk memaparkan barang-barang bukti. Ketika dilihat melalui cara pandang montase Rusia, *shot* dari barang bukti satu ke barang bukti berikutnya tidak menampilkan jukstaposisi. Rangkaian *shot*

barang bukti tersebut juga tidak memberikan efek emosional yang besar kepada penonton.

Disampaikan oleh Reisz dan Millar dua hal yang perlu diperhatikan oleh seorang editor dalam menggunakan teknik montase. Montase berjalan dalam waktu yang berbeda dari waktu yang berjalan di dalam naratif film. Hal ini berpengaruh kepada pembentukan realitas yang berbeda dengan realitas yang sedang ditampilkan di dalam film. Penggunaan montase perlu dipertimbangkan secara penuh oleh editor. Perubahan dari montase ke editing biasa bisa saja membantu menggambarkan cerita secara lebih utuh dan memberikan detail-detail lainnya. Namun, perubahan tersebut dapat mempengaruhi tingkat dramatik cerita.

Montase sendiri, menurut beliau, biasa digunakan untuk menggambarkan adanya perubahan. Montase kalender atau daun-daun berguguran biasa digunakan untuk menggambarkan perubahan waktu. *Shot* alat-alat transportasi juga biasa digunakan dalam montase untuk menggambarkan perpindahan lokasi cerita. Montase tidak selalu dibentuk dalam tahap editing. Montase dapat juga dirancang dari tahap penulisan naskah. Ketika montase dirancang dengan matang, baik dari tahap penulisan naskah atau tahap editing, film dapat menampilkan sisi dramatik yang kuat (hal 87-96).

Menurut Dancyger (2011), terdapat 5 komponen editing yang disampaikan oleh Sergei Eisenstein yaitu *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage*. *Metric montage* dalam editing berhubungan dengan panjang dari suatu *shot* dan dampaknya bagi penonton. *Shot-shot* yang ditampilkan dapat ditampilkan dalam waktu yang pendek tetapi tetap

dapat ditangkap informasinya oleh penonton. *Rhythmic montage* didasari atas kesinambungan yang terbentuk dari segi visual seperti kesamaan aksi atau *screen direction*. Penggambaran emosi dari suatu adegan dilakukan melalui *tonal montage*. Ketika *metric*, *rhythmic*, dan *tonal montage* digabungkan maka terbentuk *overtonal montage*. Komponen terakhir yaitu *intellectual montage* memberikan ide baru kepada suatu adegan (hal 16-21).

### **2.3.3. Ritme dalam Film**

Disampaikan oleh Dancyger (2011) bahwa ketika sebuah film memiliki *rhythm* yang baik maka editing dalam film tersebut terkesan tidak terlihat bagi penontonnya. Hal yang mempengaruhi ritme dalam suatu editing yaitu informasi yang terdapat dalam suatu *shot*. *Shot* yang memiliki banyak informasi visual di dalamnya akan diperlihatkan lebih lama kepada penonton. Hal ini dilakukan agar segala informasi yang ada dapat tersampaikan dan dipahami oleh penonton. Suatu *shot* juga ditampilkan lebih lama ketika diambil dengan adanya pergerakan kamera. Pergerakan dari kamera membuat penonton lebih sulit untuk melihat dan memahami informasi yang ada di dalam *shot* (hal 384).

Seorang editor, menurut Reisz dan Millar (2014), banyak memilih untuk mempertahankan ritme yang telah terbentuk dari aksi yang dilakukan oleh aktor. Ditemukan bahwa ketika seorang editor melakukan editing sesuai dengan ritme dari aktor maka ritme yang terbentuk terasa lebih natural. Apabila dalam proses editing dilakukan pembentukan ritme yang memotong aksi yang sedang berlangsung, maka ritme yang terbentuk terkesan datang dari luar. Hal ini bukan berarti memotong

ketika aksi sedang berlangsung tidak boleh untuk dilakukan. Ketika dilakukan dengan baik maka hasil editing yang baik pula dapat dicapai. Suatu editing film akan terlihat berantakan dan mengganggu apabila ritme yang terbentuk kurang baik (hal 205).

### 1. *Timing*

*Timing*, menurut Dancyger (2011), merupakan salah satu elemen dari *pace*. *Timing* sendiri didefinisikan sebagai di mana sebuah *shot* akan diletakkan dalam susunan editing. Selain di mana ditempatkan, kapan *shot* tersebut harus ditampilkan juga menjadi pertimbangan dalam *timing*. Ketika *shot* tersebut ditempatkan dengan baik maka *shot* tersebut mampu memberikan dampak yang besar kepada penonton. Selain penempatannya, seorang editor juga perlu memperhatikan *shot* mana yang akan ia gunakan sehingga dapat mencapai dampak yang dituju (hal 382).

Disampaikan juga oleh Pearlman (2009) bahwa terdapat tiga aspek dari *timing* yaitu memilih *frame*, durasi, dan penempatan *shot*. Pemilihan *frame* mengacu pada kapan suatu *shot* dimulai dan diakhiri. Perbedaan beberapa *frame* dari suatu *shot* mampu memberikan makna yang berbeda. Durasi mengacu kepada berapa lama *shot* tersebut ditampilkan. Lama atau tidaknya suatu *shot* dipengaruhi oleh jukstaposisi durasi *shot* satu dengan berikutnya. Penempatan *shot*, sama seperti yang disampaikan Dancyger, mengacu kepada kapan suatu hal akan ditampilkan (hal 44-45).

## 2. *Pacing*

Dinyatakan oleh Dancyger (2011), *pace* memberikan unsur dramatik kepada suatu *shot* dan hubungannya dengan *shot-shot* lainnya. *Pace* yang beragam dalam suatu editing mampu memberikan dampak dan rasa yang berbeda. Penonton diarahkan secara emosional melalui *pace*. Ketika *pace* cepat terbentuk maka akan muncul kesan intens. Sebaliknya, ketika *pace* lambat dibentuk maka kesan lebih santai terbentuk (hal 381).

Terdapat dua jenis *pace* menurut Reisz dan Millar (2014) yaitu *pace* yang terbentuk dari editing dan panjang *shot* serta *pace* yang muncul dari cerita dalam film tersebut sendiri. Suatu adegan dalam film dapat diedit dengan *pacing* yang cepat tetapi tetap memberikan rasa santai atau bahkan membosankan. Sebaliknya, ketika *pacing* cepat sudah muncul dari dalam cerita maka editing yang lambat tetap akan dirasa intens oleh penontonnya. Editing dengan *pacing* cepat banyak digunakan karena kemampuannya mempertegas urgensi dan juga rasa gembira dari dalam film. Penggunaan *pacing* cepat ini tetap harus mempertimbangkan informasi visual yang ditampilkan. Durasi *shot* yang diperpendek harus tetap dapat dipahami dan dicerna secara visual oleh penonton (hal 201-202).

Hockrow (2015) juga menyampaikan bahwa *pacing* memiliki peranan penting dalam memberikan efek kepada penonton melalui editing. *Mood* atau rasa yang ingin disampaikan oleh seorang editor dapat diwujudkan melalui *pace*. Ia melambangkan *pace* suatu film sebagai monitor detak jantung. Detak jantung yang pelan dan berjeda panjang memberikan rasa tegang, seakan-akan ada sesuatu yang

ditunggu. *Pacing* lambat ini memberi waktu bagi penonton untuk berpikir akan apa yang akan terjadi berikutnya. Selain itu, *pacing* lambat juga membantu penonton untuk memposisikan dirinya dan ikut merasakan apa yang sedang terjadi. Ketika jantung berdetak dengan cepat maka rasa intens akan terbentuk. Penonton tidak memiliki cukup waktu untuk berpikir dengan *pacing* yang cepat (hal 101-102).

#### **2.4. Performance dan Editing**

Disampaikan oleh Bakilapadavu (2018) bahwa *performance* merupakan salah satu bagian penting dalam *mise-en-scene*. *Performance* terdiri atas elemen visual dan audio yaitu *acting*, penampilan aktor, postur tubuh, ekspresi wajah, pergerakan yang dilakukan, *tone* dari suara, aksen, bahasa yang digunakan, dan sebagainya. Disampaikan juga bahwa bagaimana aktor tersebut menggambarkan fungsi dan motivasi dari karakternya menjadi hal yang diperhatikan saat mengevaluasi *performance* yang dilakukan.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan bagaimana *performance* yang dilakukan tersebut berinteraksi dengan teknik-teknik kamera serta editing film tersebut. Jarak dari kamera dengan aktor serta *staging* yang dilakukan berdampak kepada hasil *shot* yang dibuat. Seorang pembuat film dapat menentukan fokus dari suatu *scene* seperti ekspresi wajah, pergerakan dan postur. Pembuat film dapat mengarahkan persepsi penonton dengan apa yang ia pilih untuk ditunjukkan dalam film tersebut (hal 10-11).

Coleclough (2014) mengutip Angus Wall bahwa ketika editor diberikan hasil *performance* yang dilakukan oleh aktor dan sutradara, momen-momen dalam

*performance* tersebut digunakan dan dibentuk oleh editor sesuai dengan kebutuhan dari film. Ia juga mengutip Sheldon Kahn yang menyampaikan bahwa ketika *performance* yang dilakukan oleh seorang aktor sangat baik dan menakjubkan maka editor menggunakan *shot* tersebut dan tidak perlu melakukan *cut*. Coleclough juga mengutip Clifton yang mengatakan bahwa *take* yang digunakan harus memberikan kesan bahwa apa yang dilakukan oleh aktor tersebut disengaja dan memang diarahkan oleh sutradara. Hal tersebut menjadi dasar yang perlu dipertimbangkan dalam melihat *performance* yang dilakukan (hal 141-145).

Editor memiliki peranan yang penting dalam membentuk *performance* yang dilakukan oleh aktor. *Performance* yang aktor lakukan pada saat *shooting* dan *rehearsal* merupakan hasil bentukan dari sutradara. Namun, ketika masuk ke tahap pasca-produksi, pembentukan *performance* tersebut dilakukan oleh editor. Ia mengutip Sven Pape dalam menyampaikan beberapa tips untuk editor dalam mengedit *performance* dari aktor amatir dan *non-professional*. Beberapa pertimbangan tersebut yaitu untuk menggunakan *reaction shot*, membuang bagian *performance* yang dirasa kurang baik, serta menggunakan yang di luar dugaan. Yak dimaksud dari adegan di luar dugaan yaitu gerakan-gerakan *authentic* dari aktor yang tidak direncanakan tetapi dapat mendukung *performance* yang dilakukan (Hardy, 2016).

## **2.5. Peran Editor dalam Film**

Menurut Dancyger (2011), kerja seorang editor dimulai sejak tahap produksi. Tahap pasca-produksi menjadi tahapan utama bagi editor. Editor bertugas

membentuk ritme suatu film. Ia juga menyampaikan pesan, opini, dan menyaring kejanggalan dalam film melalui editing. Proses ini mengandalkan intuisi dari editor. Hasil editing dari suatu film harus memberikan informasi yang mampu dipahami oleh penonton.

Disampaikan oleh beliau bahwa seorang editor berkerja didampingi oleh sutradara dan juga produser. Tujuan utama yang perlu dimiliki oleh seorang editor yaitu untuk membentuk suatu kesinambungan dari segi visual dan juga suara. Selain itu, hasil rekaman yang ada disusun untuk membentuk kesatuan yang dramatis. Ketika penonton menyaksikan suatu film dan tidak menyadari adanya proses editing yang dilakukan maka editor tersebut dapat dikatakan berhasil (hal xxi). Millerson dan Owens (2011) juga memaparkan bahwa editor bertugas memilih, memotong dan juga menyusun suatu program. Selain itu, kesalahan-kesalahan yang terjadi di tahap produksi juga dapat diperbaiki oleh editor (hal 18).