

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Iklan

Menurut Supriatna (2007) iklan adalah sebuah pemberitahuan informasi kepada semua orang yang melihat mengenai barang atau jasa yang dijual. Melalui iklan juga dapat memnginformasikan tentang lowongan kerja, informasi-informasi terbaru, jasa-jasa yang disediakan, dan lain-lain. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan iklan sebagai berikut :

1. Dalam iklan disarankan untuk memakai bahasa yang singkat, padat, menarik, dan komunikatif.
2. Memiliki alamat tertulis dengan jelas dan terperinci dan nomor telepon.
3. Dapat memicu keinginan membeli atau memakai semua yang di iklankan.
4. Isi dari sebuah iklan tidak boleh mengandung informasi yang tidak benar.
5. Informasi yang ada di sebuah iklan tidak boleh melebihi batas yang tersedia. (hlm. 11)

Menurut Kriyantono (2013) iklan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang bertujuan untuk memotivasi seorang pembeli dan juga untuk mempromosikan penjual, baik itu penjual produk atau jasa. Disini iklan juga dapat diartikan sebagai berita pesanan yang bertujuan untuk membujuk orang ramai tentang benda atau jasa yang disediakan. Selain itu iklan juga bisa diartikan sebagai alat pemberitahuan

informasi kepada orang banyak, yang biasanya di pasang di media masa seperti koran, majalah, televisi, social media, dan lain-lain. (hlm. 5)

Iklan tidak hanya dalam bentuk tertulis, selain itu ada bentuk lain seperti video iklan. Video iklan biasanya bisa disebut juga dengan *corporate video*. Menurut Charprod (2017) *corporate videos* atau iklan merupakan salah satu alat yang dipakai organisasi maupun perusahaan untuk berkomunikasi. *Corporate video* juga memiliki tujuan tertentu apakah itu untuk penonton internal atau eksternal. *Corporate videos* memiliki banyak jenis seperti *television commercial*, *company profile*, video pelatihan, dan lain-lain. Dengan pesatnya teknologi berkembang sekarang kualitas *audio visual* dari sebuah iklan sudah dapat mencapai kualitas film-film di layar lebar.

Sebuah *corporate video* umumnya di produksi oleh *production house*. Sebelum *production house* (PH) menentukan konsep sebuah *corporate video* biasanya PH akan berdiskusi dan mendapat penjelasan oleh klient tentang informasi apa saja yang harus dimasukan dan tujuan dari *corporate video* itu. Setelah proses Bersama klient, *scriptwriter* dan sutrada sudah harus memikirkan jalan cerita, dan konsep dari iklan tersebut. Berikutnya tim dan klient mulai menyusun anggaran, danjadwal produksi.

Proses produksi sebuah *corporate video* biasanya terbagi menjadi 3:

1. Pra-produksi, saat dimana tim mengembangkan konsep, penulisan naskah, membuat *detail* anggaran, pencarian pemeran, dan pencarian *team* oleh

sutradara. Segala proses yang telah terjadi di tahap pra-produksi harus di setujui oleh *client*.

2. Produksi, saat dimana kru yang telah terpilih mengambil gambar di lokasi yang telah ditentukan bersama dengan pemeran yang telah di pilih oleh sutradara dan *client*.
3. Pasca-produksi, di tahap ini adalah tahap dimana gambar yang telah diambil saat tahap produksi diolah melalui *editing* yang dilakukan oleh editor. Proses ini meliputi *mixing* suara, penambahan *visual effect*, *color grading*, dan lain-lain.

2.2. Creative Brief

Menurut Shimp (2007) pekerjaan dari copywriter dan bidang kreatif lain-nya akan dituntun oleh sebuah *framework* yang disebut dengan *creative brief*, yang merupakan sebuah dokumen yang akan mengfokuskan *copywriter* dan bidang kreatif lainnya kepada usaha dan solusi yang akan memenuhi keinginan klien. Istilah *brief* dalam projek iklan sendiri memiliki arti menginformasikan, atau laporan singkat tentang keinginan klien yang akan diberikan kepada agensi iklan. Creative brief merupakan perjanjian yang informal antara agensi dan klien yang memperlihatkan apa saja yang perlu dihasilkan dan dibuat. (hlm. 219)

Menurut Altstiel (2006) *creative brief* merupakan sekumpulan informasi yang telah disatukan. *Creative brief* menjelaskan progress sebuah projek iklan secara linier, dari tahap paling awal sampai hasil akhir yang diinginkan. Creative brief merupakan patokan yang akan dipakai oleh agensi iklan untuk mengetahui apa

yang diinginkan oleh klien, dan juga sebuah alat yang dipakai oleh agensi untuk mengajukan konsep dan ide dari proyek iklan untuk dibaca oleh klien. (hlm. 42)

Menurut Hernandez (2017) sebelum bertemu dengan potensi klien agensi harus melakukan satu prosedur yaitu membuat *creative brief* untuk menjelaskan ide dari agensi ke klien. Dengan dibuatnya *creative brief* agensi dapat mengetahui dengan jelas proyek seperti apa yang akan dibuat, objektif dari proyek ini, target penonton, dan di platform apa proyek ini akan ditayangkan. Dengan adanya *creative brief* ini klien dan agensi dapat memiliki visi misi yang sama untuk sebuah proyek. *Creative brief* merupakan sebuah acuan yang akan dipakai dalam pembuatan konsep visual yang akan diawasi oleh *director* pastinya.

2.3. Concept

Menurut Dizazzo (2004) konsep adalah ide *creative visual* yang didasari oleh informasi – informasi dari hasil *research* yang menjadi dasar untuk jalan cerita, struktur, dan visualisasinya. Konsep memiliki dua tipe yaitu *program concept* dan *segment concept*. *Program concept* itu biasanya memiliki pengertian yang luas, biasanya arti dari *program concept* itu adalah satu ide yang memberikan visual secara keseluruhan yang menggambarkan sebuah program. Contoh dari *program concept* ini adalah sketsa komedi, narasi dengan gambar, dan adanya pembawa acara dengan bantuan cuplikan. *Segment concept* memiliki arti yang mirip dengan *program concept* tapi perbedaannya *segment concept* itu lebih fokus ke bagian program yang individu. Contoh dari *segment concept* animasi grafis yang biasanya dipakai untuk pembukaan *segment* atau *moving chart*. *Split screen* biasanya digunakan untuk untuk memperlihatkan perbedaan sesuatu. (hlm. 48)

Menurut Sweetow (2011) *concept* adalah campuran dari *frameworks* dan fakta. *Frameworks* itu adalah jenis video yang menampilkan fakta yang didapatkan saat *research* dan ide. Contoh dari *frameworks* adalah animasi, demonstrasi, drama, parodi, wawancara, *montage*. Konsep adalah fondasi dari *treatment* dan scenario yang telah dibuat. Konsep yang efektif merupakan alasan yang akan membuat scenario dan video menjadi baik. Konsep juga merupakan gambaran mental dari sebuah objek, proses. (hlm. 108-110)

2.2.1. *Concept happiness*

Happiness memiliki beberapa arti yang lumayan berbeda-beda. Menurut Rusydi (2007) *happiness* atau kebahagiaan adalah sebuah perasaan yang dapat dirasakan oleh seorang manusia. Biasanya perasaan yang akan dirasakan oleh manusia yang memiliki kebahagiaan merupakan kesenangan, ketentraman, dan kedamaian. Menurut Astuti (2007) kebahagiaan merupakan kondisi psikologis yang positif. Kondisi ini akan ditandai dengan adanya kepuasan yang tinggi pada masa lalu. Kondisi positif ini juga ditandai oleh tingginya tingkat emosi positif dan rendahnya tingkat emosi negative. Menurut Biswas (2007) kebahagiaan adalah kualitas dari hidup seorang manusia. Kebahagiaan adalah hal yang membuat kehidupan menjadi baik dari segala factor seperti kesehatan yang baik, kreativitas yang tinggi, atau memiliki banyak pendapatan.

2.4. *Editing*

Menurut Widjaja (2008) orang yang akan bertanggung jawab pada seluruh proses *editing* adalah editor. Editor bertugas untuk mengumpulkan, memilih, memotong, dan menyambungkan gambar – gambar hasil *shooting* dan juga menata suara audio,

dan musik yang akan dipakai agar dapat menjadi hasil video yang lengkap dan baik. Editor juga merupakan orang professional yang dapat selain melakukan teknis saat *editing* juga dapat menyusun dan mengkonstruksi cerita secara baik. Dari segala gambar yang telah diambil agar sesuai dengan scenario dan konsep yang telah ditentukan. Editor harus memiliki dasar – dasar penyutradaraan juga agar dapat menyusun cerita secara estetik dan baik.

Menurut Dencyger (2013) pada tahun 1985 dimana *motion picture* pertama di temukan dan dibuat, gambar masih belum di edit, bahkan masih belum ada cerita drama yang dibuat. Dan pada tahun 1985 itu film masih berdurasi kurang dari 1 menit. Setelah berjalannya dunia film selama 30 tahun, mulai terbentuk proses yang dikenal sebagai *editing*, *continuity*, *screen direction*, dan *dramatic emphasis* (hlm. 3)

Menurut Umbara (2009) *editing* adalah sebuah teknik penggabungan *shot-shot* tunggal yang telah di ambil saat tahap produksi agar menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Dalam proses *editing*, editor akan menggabungkan *shot-shot* yang telah diambil saat produksi untuk membuat sebuah *scene*. Setelah semua *shot* sudah menjadi *scene* maka semua *scene* yang telah dibuat akan digabungkan dan membentuk sebuah *sequence*.

Menurut Wahana (2008) setelah pengambilan gambar sudah selesai, proses *editing* sudah dapat dimulai. Biasanya proses kerja dalam *editing* digital adalah sebagai berikut :

1. *Digitizing/capturing*. Proses memindahkan *image video* dari pita film ke dalam data digital pada *hard disk*. Tetapi karena sekarang sudah memakai digital semua biasanya proses ini disebut dengan *loading data*. *Loading data* ini adalah proses pemindahan data gambar yang telah diambil dari kamera ke *computer*.
2. *Offline Editing*. Proses pemilihan *shot-shot* yang telah diambil. Setelah dipilih *shot* yang terlihat menarik dan berguna, *shot-shot* ini akan disusun kembali sesuai dengan konsep dan jalan cerita yang telah ditentukan saat tahap pra-produksi
3. *Online Editing*. Proses dimana editor mulai memasukan efek visual, *color grading*, *background music*.
4. *Rendering*. Proses saat editor telah menyelesaikan proses *online editing* dan *offline editing*. Proses ini adalah proses dimana hasil akhir dari proses *editing* dipindahkan keluar *computer*. (hlm. 13)

Menurut Jubilee (2018) sebuah video atau film perlu diedit karena sebuah *video* yang biasa orang lihat adalah biasanya sudah hasil proses *editing*. *Video* yang biasa orang tonton adalah hasil dari penggabungan cuplikan-cuplikan pendek, suara, tulisan atau biasa disebut dengan *title*, dan efek-efek khusus. Mengedit sebuah *video* bertujuan untuk sebagai berikut :

1. Menghapus adegan yang tidak diinginkan
2. Memberikan efek transisi dari adegan pertama ke adegan kedua
3. Membuat efek-efek visual khusus di dalam *video* sesuai dengan keperluannya

4. *Color correcting*. Proses dimana editor memperbaiki *visual* dari *video* tersebut. Contohnya seperti menambahkan atau mengurangi intensitas cahaya, mengatur *contrast* dan saturasi
5. Setelah *video* telah diedit dan diselesaikan, *video* tersebut harus di *export* ke dalam *format* yang dapat dipahami *platform* apapun.
6. Tidak kalah pentingnya dengan visual sebuah *video*, tapi audio juga perlu diedit agar dapat mendramatisir dan menyertai *video* tersebut. (hlm. 1-2)

Menurut Murch (2001) *editing* itu bukan hanya proses mengeluarkan bagian-bagian yang gagal atau jelek dari sebuah *clip* atau *shot* melainkan *editing* itu adalah proses pembentukan struktur, dinamik, warna, dan juga bisa untuk manipulasi waktu. *Editing* juga punya banyak variasi karena setiap editor memiliki gaya *editing* mereka sendiri – sendiri. Editor juga juga harus melihat target penonton agar tahu apa yang harus dilakukan. Editor tidak bisa sembarang melakukan proses *editing* karena pemilihan target penonton itu dapat menentukan keberhasilan dari film itu. Contohnya bahwa film yang sebenarnya dituju untuk manusia tidak akan berhasil jika diberikan ke simpanse dan sebaliknya. Salah satu tugas editor adalah untuk membuat *misdirection* di film agar *plot twist* yang biasanya ada di akhir film dapat berhasil dan mengagetkan target penonton dari film itu.

Orang yang berperan untuk mengedit sebuah *video* atau film disebut dengan editor. Menurut Dencyger (2013) untuk membuat sebuah film itu dibutuhkan kerja sama antara banyak sekali variasi *skill* dan orang yang banyak. Jika beberapa orang mengira bahwa editor hanya berkontribusi saat paska-produksi saja, mereka salah. Karena disini Dencyger mengatakan bahwa editor sudah berkontribusi di tahap

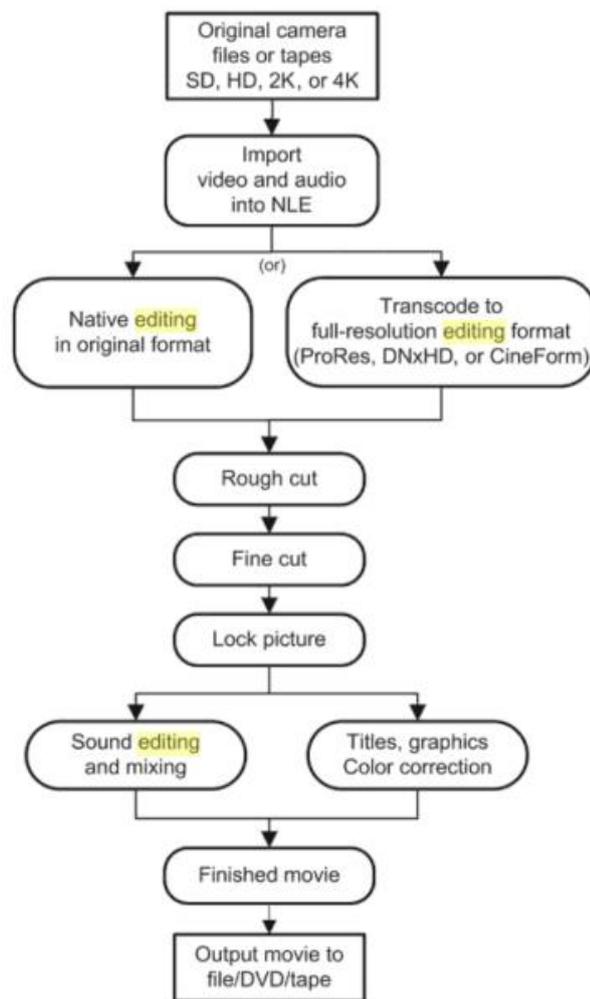
produksi walau sebenarnya editor memang paling penting dan dibutuhkan di paska-produksi. Pada masa produksi editor akan mengedit di tempat agar sutradara dapat melihat kekurangan dari data yang sudah diambil. (hlm. xx-xxi)

2.5. Offline Editing

Menurut Santosa (2009) *Editing* secara umum dibagi menjadi dua tahap yaitu *offline editing* dan *online editing*. Di *offline editing* setelah selesai proses produksi dan semua gambar sudah diambil, data itu akan di pindahkan ke *computer*. *Offline editing* atau yang beberapa orang sebut dengan *rough edit* ini adalah proses penyusunan gambar yang telah diambil di tahap produksi. Hasil dari penggabungan gambar secara kasar dan belum rapih ini disebut juga dengan *rough cut*. Biasanya untuk iklan *rough cut* dibuat untuk diperlihatkan kepada klien *progress* iklan tersebut. *Rough cut* juga berfungsi untuk memperlihatkan kepada klien bentuk kasar dari iklan yang sedang di buat itu, dan untuk meminta persetujuan dari klien. Di tahap ini adalah tahap dimana klien dapat meminta revisi-revisi yang menurut klien perlu ada di iklan itu sebelum lanjut ke tahap yang lebih jauh lagi. Ada beberapa kasus dimana klien bisa meminta beberapa *shot* yang tidak ada di dalam *shot-shot* cadangan yang ada, yang berarti harus dilakukannya pengambilan gambar ulang. Tetapi itu semua tergantung pada perjanjian yang kelompok pembuat iklan dan klien telah buat dan setujui. (hlm. 125-126)

Menurut Ascher (2012) *offline* dan *online editing* pertama kali dibuat pada masa masih menggunakan *tape film* dan belum masuk ke era digital. *Offline editing* ini adalah saat dimana editor akan membentuk struktur cerita. Setiap *shot* di potong

dan disesuaikan dengan keperluan film. Hasil dari *offline editing* ini bukanlah hasil akhir yang sudah menjadi film dengan kualitas tinggi, melainkan hasil dari *offline editing* ini adalah sebuah *draft* yang sutradara akan lihat menentukan lebih jauh lagi apa yang harus dilakukan untuk film itu. Berikut adalah *workflow* paska produksi (hlm. 554-555)



Gambar 2.1: *Workflow* paska produksi

(The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age, 2012)

Menurut Irving (2006) tahap *rough cut* yang ada di proses *offline editing* itu adalah usaha dimana editor akan mencoba untuk memperlihatkan gabungan gambar yang telah diambil di tahap produksi menjadi satu kesatuan. Walaupun begitu gabungan ini sedikit sulit memperlihatkan dan dirasakan cerita yang telah dibangun karena belum adanya musik, efek, dan memvisualkan *sound* yang ada. *Rough cut* adalah benar-benar hanya memperlihatkan hanya visual. Di tahap *rough cut* masih harus mengikuti *continuity* dari naskah yang ada. (hlm. 241)

2.6. Online Editing

Menurut Santosa (2009) setelah *rough cut* telah di setujui oleh sutradara dan klien, *rough cut* akan menjadi *fine cut* yang berarti urutan gambar, dan struktur film telah di setujui oleh klien dan sutradara. Setelah tahap *fine cut* masuk ke tahap akhir dari *editing* yaitu tahap *online editing*. Di tahap terakhir dari proses *editing* adalah waktunya dimana segala suara yang di perlukan untuk di satukan dengan visual yang telah dibuat. Dari *sound effect*, *dubbing*, *folley*, *soundtrack*, dan lain-lain. Selain itu di *online editing* ini adalah tahap dimana segala efek yang diperlukan juga di masukan seperti *color correcting*, *color grading*, *visual effect*, dan lain-lain. (hlm. 127)

Menurut Irving (2010) tujuan utama dari tahap *online editing* adalah untuk menyempurnakan hasil dari *offline editing*, seperti penambahan *visual effect*, melakukan *color correcting* dan *color grading*, penambahan judul dan suara juga. Pada era perekaman film masih memakai *role tape* film, proses *online editing* merupakan proses yang sangat mahal dan susah untuk di pakai. Jika hasil akhir dari

offline editing memiliki kualitas yang rendah untuk menghemat biaya dan juga kapasitas memori yang ada. Tapi di tahap *online editing* hasil akhirnya akan memiliki kualitas yang tinggi tergantung kebutuhannya (hlm. 313-314). Menurut Angell (2013) dikarenakan perkembangan jaman yang begitu pesat sekarang semua proses *editing* sudah berbentuk digital semua. Dengan proses *editing* yang sudah serba digital biaya untuk proses *editing* sudah menjadi semakin murah. Banyak proses yang tadinya harus dilakukan diakhir tahap *editing* bisa di lakukan di awal proses *editing* saat *fine cut* atau *rough cut*.

2.7. Shot

Menurut Dencyger (2013) *unit* paling penting dalam sebuah film adalah *shot*. Dijelaskan bahwa *editing* di bagi menjadi dua proses yaitu *rough cut* dan *fine cut*. Tujuan dari proses *editing rough cut* adalah untuk mengembangkan *visual*, menyatukan *visual* dan untuk melihat *continuity*. Tujuan dari *fine cut* adalah hasil akhir. Masalah – masalah yang biasa muncul dalam *editing* adalah yang pertama *shot* yang diambil pergerakannya tidak berkesinambungan dan kurang baik, jadi membuat editor kesulitan mencapai hasil *editing* yang *conti* dan baik. Yang selanjutnya adalah pencahayaan yang tidak baik yang dapat menyebabkan masalah di tahap *editing* karena dengan tidak rata dan tidak samanya pencahayaan antar *shot*, editor akan kesulitan untuk menyambungkan *shot-shot* tersebut. Yang bisa jadi masalah untuk editor saat proses *editing* adalah jika *shot* yang telah di ambil pada proses produksi tidak fokus. Untuk editor ada dua hal penting yang harus di pertimbangkan yaitu *shot* yang mana yang memiliki kontribusi dalam cerita dan *detail* apa yang dibutuhkan untuk mengarahkan emosional penonton. (hlm. 362)

Menurut Dencyger (2013) untuk mempermudah dan memperlancar proses *editing* sutradara yang baik akan menyediakan banyak pilihan *shot* dari *long shot*, *close up*, *medium shot*. Dengan banyaknya pilihan *shot* editor akan lebih untuk mencapai hasil yang baik dan *continuity* yang jelas. Tidak hanya sutradara saja yang bertanggung jawab dalam kelancaran proses *editing* dan *continuity* dari sebuah film, tetapi *production design* dan *cinematographer* juga ikut berperan membantu *continuity* film dengan cara memperhatikan *continuity* dari pencahayaan dan properti dari film tersebut, dalam *editing* banyak cara untuk mencapai *continuity* yang baik:

1. Sutradara dan *cinematographer* biasanya menyediakan *cut point* (titik dimana pergantian *shot* terjadi antar *shot*) seperti pergerakan tubuh atau suara. Contohnya seperti adanya gerakan membenarkan dasi oleh seorang character di *shot* pertama dan *shot* kedua. Ada lagi contoh *cut point* yang memakai suara menjadi *cut point* seperti batuk. Biasanya contoh-contoh tadi dijadikan *cut point* dari *long shot* ke *close up*. Teknik ini di sebut *matching action/ match cut*. *Match cut* ini di dasarkan oleh 3 hal yaitu *visual continuity*, *similarity in angles*, *significance*.
2. *Reserving screen direction*, adalah cara dimana pembuat film harus memperhatikan dan mengatur pergerakan arah di dalam sebuah film. Contohnya jika karakter A keluar dari *frame* dari kanan ke kiri, itu berarti bahwa saat pergantian *shot* karakter A harus masuk kedalam frame dari kanan ke kiri juga. Jika karakter A masuk dari kiri ke kanan maka akan *continuity* tidak akan tercapai dan transisi antar *shot* akan terasa kasar dan menjadi terlihat yang berarti tidak lagi menjadi *seamless cutting*.

Peraturan ini berlaku ke segala arah di dalam *frame*. Tidak harus selalu dari kanan ke kiri atau kiri ke kanan tapi bisa saja karakter bergerak secara diagonal, jadi jika karakter A keluar *frame* dari pojok kanan bawah ke pojok kanan atas maka nanti karakter A saat masuk ke *frame* baru harus masuk dari pojok kanan bawah ke pojok kiri atas.

3. Untuk mencapai *continuity* yang baik dan mencapai transisi yang tidak terlihat, editor dan *cinematographer* harus berkerja sama untuk mencapai pencahayaan yang konsisten, stabil dan sama. Warna dan pencahayaan yang berbeda dapat membuat gambar antar *shot* tidak berkesinambungan atau tidak *conti*. Gambar antar *shot* harus di beri cahaya dengan rata saat di lokasi pada tahap produksi karena walau editor dapat membenarkan pencahayaan sebuah *shot* pada tahap pasca-produksi dengan *software editing*, itu akan sangat susah dan tidak terlihat natural.
4. *Setting the scene*, untuk mencapai *continuity* perpindahan tempat yang baik, biasanya editor akan memasukan *shot establishe* dari lokasi tersebut sebelum *scene* itu terjadi. *Setting the scene* ini berfungsi agar penonton tetap tahu apa yang terjadi itu ada dimana atau kapan *scene* itu terjadi.
5. *Matching flow over a cut*, ini adalah cara dimana biasanya dalam sebuah *scene* yang terdiri dari banyak kegiatan seorang editor yang baik harus memilih kegiatan apa yang harus di tampilkan. Ada beberapa hal yang editor harus pertimbangkan saat memilih *shot* yaitu yang pertama *shot* yang mana yang menarik untuk di tonton oleh penonton, dan yang kedua adalah *shot* yang mana yang dibutuhkan oleh cerita agar cerita berjalan

dengan jelas. Jadi editor tidak perlu memasukan *shot-shot* yang memiliki kegiatan-kegiatan yang tidak relevan. Editor sebaiknya tidak memasukan *shot-shot* yang memiliki informasi sedikit terlalu lama karena itu tidak efektif.

Dalam satu *scene* tidak efektif untuk memasukan semua kejadian yang memiliki satu tujuan yang sudah jelas yang terjadi dalam *scene* itu, contohnya jika ada *scene* sarapan, bisa saja hanya memperlihatkan karakter A mengambil sereal lalu langsung *cut* ke *shot* dia sedang makan untuk memperpendek *screen time* atau bisa saja di lakukan yang namanya *fast cut*. Jadi tidak di perlukan untuk memperlihatkan dia ambil mangkok, buka sereal, menuang sereal, ambil susu karena tujuan dia sudah jelas yaitu ingin makan sarapan.

6. Untuk membuat pergantian sebuah *scene* terlihat halus dan tidak disadari biasanya ada petunjuk-petunjuk dulu sebelum pergantian *scene* terjadi jadi tidak terasa kasar pergantian *scene* itu. Biasanya petunjuk yang dipakai sebelum pergantian *scene* adalah dari suara. Biasanya suara dari *scene* kedua *shot* pertama sudah muncul terdahulu saat di *scene* pertama *shot* terakhir jadi tidak terlihat patah atau kasar perpindahannya. Selain suara bisa juga memasukan petunjuk melalui *visual*. Bisa dari pergerakan dari *scene* pertama *shot* terakhir sama seperti *scene* kedua *shot* pertama sama, atau komponen dari dalam setiap *scene* memiliki kesamaan atau kemiripan bentuk. (hlm. 363-372)

2.6.1. Jukstaposisi

Menurut Dencyger (2013) jukstaposisi merupakan sebuah istilah yang memiliki arti gabungan dari dua *visual* yang disatukan untuk menggambarkan sebuah ketegangan dalam sebuah *conflict* maupun *emotion*. Jukstaposisi selalu dipakai oleh editor untuk membangun *mood* atau emosi tertentu yang diinginkan oleh *director*. Selain dari membangun ketegangan *conflict* jukstaposisi ini juga dapat dipakai oleh editor untuk menipu membuat sebuah *twist* untuk penonton. Selain dari visual bisajuga memakai suara untuk menggambarkan visual tertentu.

Menurut Eugene (2007) jukstaposisi merupakan istilah yang memiliki arti penggabungan atau susunan yang mengekspresikan sebuah film melalui komponen dari sebuah film seperti *visual* dan *aural image* dalam sebuah *shot*. Salah satu *editorial arrangement* yang sangat menggunakan jukstaposisi merupakan *montage*. *Montage* adalah *sequence* yang menyatukan beberapa *shot* untuk mengekspresikan sesuatu ataupun memberikan informasi tertentu.

Menurut Faris (2012) jukstaposisi dapat membuat pengertian baru dari relasi dan interaksi dari sebuah konten. Dengan menyusun dua konten atau lebih secara sadar dapat membuat arti yang baru. Jukstaposisi merupakan kunci dalam Bahasa. Dalam bahasa dengan gabungan 2 kata yang berbeda, jika digabungkan dapat membuat sebuah kalimat yang memiliki arti yang lebih kompleks dan lebih dalam. Menurut fotografer Stephen Shore jukstaposisi adalah alat yang kuat untuk membangun sebuah gambar yang lebih jelas dan arti yang lebih kompleks.

2.8. *Continuity Editing*

Menurut Reisz (2017) film pertama yang memakai teknik *continuity editing* adalah film Cinderella tahun 1899, yang dibuat oleh George Melies. Cinderella ini adalah hasil perubahan dari film pertama yang memiliki jalan cerita yaitu film Lumiere yang berjudul *Watering The Gardener*. *Watering The Gardener* ini adalah film tentang kejadian kecil yang sudah diatur dengan sedemikian rupa agar dapat direkam di dalam satu *strip* film. Dari situ pembuat-pembuat film pada jaman itu baru mulai berkembang dan teknik-teknik dan konsep-konsep *editing* baru mulai bermunculan (hlm. 3-4)

Reisz berkata bahwa D.W Griffith dari era *silent film* menunjukkan perkembangan dari *continuity editing*. Dari *timing*, ada kemampuan untuk mengatur *pace* untuk *dramatic tension*. Lalu Griffith juga sering menggunakan *crosscut* yang cepat saat difase klimaks dalam cerita. Lalu ada Eisenstein mengatakan bahwa yang menentukan *shot* menurut isi *visual* dari *shot* nya. Georg Wilhelm Pabst adalah salah satu orang yang mengembangkan *continuity editing* juga, dia adalah salah satu pembuat film yang memakai transisi yang tidak terlihat. Brighton Rock tahun 1948 oleh John Boulting adalah film yang patut dicontoh karena dua hal. Yang pertama adalah film ini bergantung pada proses *editing* yang telah di bangun oleh editor, penulis naskah, dan sutradara. Yang kedua adalah untuk menunjukkan bahwa proses *editing* dapat di rencanakan sebelum proses produksi dimulai.

Continuity editing adalah salah satu teknik *editing* yang ada. Menurut Umbara (2009), teknik *continuity editing* ini terkenal dan sangat populer di

kalangan editor. Secara umumnya *cutting* di sebuah *editing* di bagi dua yaitu *visible cutting* dan *invisible cutting*. *Continuity editing* ini masuk ke kategori *invisible cutting*. penonton tidak menyadari atau merasakan adanya sambungan antar *shot*. Inilah dasar teknik *continuity editing*, selain *cutting* untuk melanjutkan cerita juga bagaimana agar ada kesinambungan antar *shot*. D.W. Griffith seorang tokoh penting di kalangan editor menemukan formula khusus agar terjadi kesinambungan antar *shot*. Teori ini dinamakan *three match cut*:

1. *Matching the Look*, ini berhubungan dengan ruang dan bentuk, karena untuk mempersatukan *shot* pertama ke *shot* kedua itu di lakukan dengan memperhatikan ruang dan bentuk yang mirip dari *shot* pertama ke *shot* kedua. Jika tidak ada ruang dan bentuk yang mirip, dapat di pastikan bahwa transisi dari *shot* pertama ke *shot* kedua akan terlihat kasar atau yang biasa di sebut dengan *jumping*
2. *Matching the Position*, ini perhubungan dengan posisi *character* atau posisi *shot* itu sendiri. Jika posisi *character* atau posisi *shot* dari *shot* pertama ke *shot* kedua tidak ada kesamaan maka *shot* itu tidak berkesinambungan, maka editor harus mencari cara lain
3. *Matching the Movement*, ini berhubungan dengan gerakan-gerakan yang ada di dalam sebuah *frame*. Gerakan yang dimaksud adalah gerakan dari benda mati, dari *character* atau bahkan dari pergerakan kamera. Untuk menyatukan *shot* pertama dengan *shot* kedua pergerakan yang ada di *shot* pertama dan *shot* kedua harus berkesinambungan. Dapat juga memakai

pergerakan kamera yang dibuat secara digital, yang biasa disebut *digital movement*.

Menurut Tumminelo (2005) salah satu film yang memakai teknik *editing* sebagai aspek utama dalam film itu adalah film Memento. Memento adalah film yang disusun secara terbalik. Memento bergantung sekali kepada *editing* untuk menunjukkan gambar dan jalan cerita yang jelas. Untuk mencapai kesatuan cerita editor harus mengerti apa yang di maksud dengan *continuity editing* karena konsep *continuity editing* ini berperan penting dalam pembuatan film Memento. *Continuity editing* adalah teknik *editing* yang membuat sebuah film atau video menjadi satu kesatuan dari awal sampai akhir. *Continuity editing* memiliki satu tujuan utama yaitu membuat film atau video yang *continuous* dari awal sampai akhir dan membuat transisi-transisi antar *shot* yang tidak akan disadari oleh penonton. (hlm. 137)

Menurut Cahir (2006) *continuity editing* tidak hanya ada di film atau video saja tapi dalam penulisan sebuah buku atau cerita juga. *Continuity editing* ini bertujuan untuk menyambungkan antar *paragraph* atau antar *shot* di dalam sebuah *sequence*. *Continuity* ini dapat di gapai dengan baik dan benar jika transisi yang dibuat itu tidak terhat, masuk akal, dan halus. *Continuity editing* juga dapat di capai dengan cara menyembunyikan atau meminimalisir perubahan dari *shot* pertama ke *shot* selanjutnya. Dalam teknik *continuity editing* ini *shot-shot* yang telah diambil di tahap produksi akan digabungkan dan disusun untuk mengikuti jalan cerita, untuk mengarahkan perhatian penonton kepada benda atau kejadian yang penting. Ada beberapa prinsip *editing* yang biasa editor pakai:

1. *Match on action match on movement*, ini adalah prinsip dimana seharusnya saat pergantian *shot*, *shot* pertama dan kedua memiliki pergerakan yang mirip agar transisi tidak kasar
2. *Match on line*, ini adalah prinsip dimana saat pergantian *shot* jika ada percakapan antar karakter *shot* akan berganti ke wajah kedua karakter, agar penonton juga tahu ekspresi yang dilakukan oleh lawan bicara karakter itu. Dan jangan menghabiskan sebuah *scene* di tengah percakapan yang belum selesai karena itu akan menghasilkan transisi yang kasar
3. *Eyeline match*, ini adalah prinsip dimana penonton akan diperlihatkan dengan *cut* dari ekspresi karakter ke apa yang karakter lihat. Dalam *scene* percakapan, arah mata karakter harus diperhatikan agar tetap *continuous*
4. *Match on an object*, ini adalah prinsip dimana pergantian *shot* dilakukan saat ada benda, tempat, atau orang di *shot* pertama ke *shot* kedua mirip. Dengan begitu transisi antar *shot* itu akan menjadi tidak terlihat dan tidak akan disadari oleh penonton.
5. *Crosscut*, ini adalah prinsip dimana *shot* pertama dan kedua itu berada di tempat atau waktu yang berbeda. Pergantian dari kedua *shot* ini akan sering dilakukan untuk memperlihatkan adanya relasi dari kedua kejadian yang ada di kedua *shot* tersebut.
6. *Fade*, ini adalah transisi yang biasa dipakai di dalam sebuah film. Transisi dimana *shot* pertama akan perlahan menghilang dan *shot* kedua yang perlahan akan muncul

7. *Dissolve*, ini adalah transisi yang terjadi dan dibuat oleh transisi *fade*.
(hlm. 50-52)

Menurut Reisz (2017) untuk mencapai *continuity* yang baik dan jelas saat adanya perpindahan tempat ataupun waktu harus ada *establish* tempat dan waktu terlebih dahulu, dikarenakan biasanya lokasi tempat ada hubungannya dengan perkembangan atau tingkah laku karakter. Terkadang sutradara akan memulai sebuah *sequence* dengan *shot-shot detail* untuk memberi petunjuk-petunjuk dalam cerita dan di akhir *sequence* baru di ungkapkan hubungan antara *detail shot* di awal *sequence*. Jika terjadinya suatu kejadian yang akan merubah situasi di film, kejadian itu harus di *establish* atau di perkenalkan kepada penonton agar penonton mengerti maksud dari film itu. Jika ada karakter baru juga sama harus di perkenalkan ulang.

Menurut Reisz (2017) *editing* dapat mengubah sebuah cerita seratus delapan puluh derajat jika di kehendaki. Dari kumpulan *shot-shot* yang sudah diambil editor dapat membuat cerita baru. Itu sebabnya dapat di bilang editor adalah sutradara kedua. Editor selain berkerja untuk menyatukan dan menyelesaikan film, editor juga berperan untuk menutup kesalahan dan lubang-lubang yang di buat oleh sutradara. Untuk dapat mencapai film yang baik dengan *continuity* yang lancar dan halus editor harus menganalisa setiap *shot* secara terperinci dalam aspek kreatif seperti dari sisi karakter, dialog, pencahayaan, *art department*, kamera. Ada tiga komposisi *editing* secara umum:

1. Adanya jalan cerita yang muncul dari kumpulan gambar yang tidak berkesinambungan secara cerita. Contohnya ada di film *The Queen of*

Spade. Di film ini ada satu *scene* yang tersusun dari gambar-gambar yang tidak memiliki hubungan satu sama lain dan juga tidak memiliki *detail* yang signifikan. Setelah gambar-gambar tidak berhubungan itu di persatukan menjadi satu *scene* dapat dilihat bahwa ternyata gambar-gambar tidak berhubungan itu memiliki pesan tersendiri. Kalo di film ini adalah untuk menunjukkan bencana alam.

2. Adanya efek yang terbuat dari penggabungan dua gambar yang benar-benar berbanding terbalik satu sama lain. Contohnya ada di film *Lady of Shanghai*. Di film ini setiap *shot* sudah di pikirkan dengan matang jadi dari antar *shot* itu dangat berkesinambung dan berhubungan. Walau sekilas beberapa *shot* terlihat tidak penting, sebenarnya jika ada *shot* yang di hilangkan pesan yang sutradara ingin sampaikan tidak akan di tangkap oleh penonton, dan ceritanya bias berubah drastis.

Seperti yang ada di gambar 2.2 jika *shot* no 4 di hilangkan dari situ cerita yang akan tercipta hanya seperti bebrapa nelayan membantu seseorang yang sedang mabuk, padahal yang sebenarnya terjadi adalah orang itu sedang masuk kedalam sebuah perangkap, Mrs. Bannister adalah seorang karakter yang acuh dan tidak peduli dengan orang lain dan sekitarnya, sifat acuh dari Mrs. Bannister semakin terlihat disaat di kontrasatkan dengan *shot* anjing menggonggong.



Gambar 2.2: *shot* dari Lady of Shanghai

(The Technique of Film Editing, 2017)

3. Adanya efek yang muncul saat sutradara dan editor fokus pada kepentingan satu tema selama satu *scene* itu berjalan dan adanya pengulangan satu tema itu. Contohnya ada di film Tobacco Road, saat klimaks di film itu terjadi yaitu saat karakter diusir dan harus kembali ke sawah mereka yang tidak berkucupan, *shot-shot* di *scene* itu terlihat sangat emosional karena adanya pengulangan *shot* yang

'Tobacco Road'



211

Gambar 2.3: *Shot* dari Tobacco Road

(The Technique of Film Editing, 2017)

memperlihatkan sawah mereka yang hancur. Dengan adanya pengulangan ini penonton merasakan rasa simpati dan kasihan kepada mereka karena melihat kondisi sawah mereka yang sudah hancur. (hlm. 188-213)

2.9. *The Rules Of Six*

Menurut Murch (2001) saat dalam proses *editing* teknik yang penting dan selalu digunakan adalah teknik *continuity editing*. Tapi yang editor biasa utamakan adalah hanya *continuity* dari gambar 3d yang ada di *shot*. Dalam pemilihan *shot* dan pemilihan *cut* ada tingkatan kepentingan yang harus di perhatikan. Ada yang dinamakan dengan *the rules of six*. Ada enam hal penting yang harus selalu diperhatikan oleh editor yaitu *emotion, story, rhythm, eye trace, 2d plane of screen,* dan *3d space of action*. Dari enam hal yang disebut masing – masing memiliki persentase kepentingan masing – masing.

1. *Emotion* – 51%
2. *Story* – 23%
3. *Rhythm* – 10%
4. *Eye Trace* – 7%
5. *2d plane of screen* – 5%
6. *3d space of action* – 4%

Dari persentase diatas yang paling penting yang harus dipikirkan oleh editor saat menentukan *cut* atau *shot* adalah *emotion*. Disini emosi yang dimaksud adalah perasaan apa yang akan dirasakan oleh penonton yang akan di buat oleh film ini. Yang kedua paling penting adalah cerita. Dalam pemilihan *cut* atau *shot*, harus dipilih yang mana yang akan membuat cerita tetap berjalan dengan lancar. Yang ketiga adalah ritme pada film ini. Setiap film pasti memiliki ritme dan yang harus dipikirkan oleh editor adalah *cut* atau *shot* apa yang dapat membuat ritme yang

menarik dan benar. Yang ke – empat adalah *eye trace*. Yang dimaksud dengan *eye trace* adalah fokus penonton pada sesuatu yang menarik disebuah lokasi atau pergerakan yang ada di dalam frame. Yang ke – lima adalah *2d plane of screen* yang berarti *stage line*. Dan yang terakhir adalah *3d space of action* yang berarti *continuity* dari *shot 1* ke *shot 2* menurut pergerakan dari actor atau benda sekitar yang ada di *3d space* di dalam frame. (hlm. 17-20)

2.10. *Mirror rules*

Menurut Alderson (1982) kata “*emotion*” itu sebenarnya berasal dari kata latin yaitu “*emovere*” yang berarti gangguan. Karakter dalam film yang yang terlalu bergantung pada logika dan fakta dan bukan bergantung dalam emosi akan menjauhkan diri dari cerita dan penonton. Menurut Alderson segala sesuatu itu bisa bohong dan menipu seperti dialog, tetapi emosi itu universal. Emosi yang dirasakan itu selalu jujur. Hal paling penting dalam film yang dapat membuat orang terpikat dengan ceritanya adalah *character emotional development* yang berarti perkembangan sebuah karakter dari buruk menjadi baik maupun sebaliknya. Di dalam film perkembangan karakter ini selalu di perlihatkan *step by step* agar penonton juga bisa ikut dalam perubahan sikap dari karakter ini.

Menurut Reeve (2016) salah satu cara untuk membuat penonton merasakan emosi yang diperlihatkan di film adalah dengan musik yang sangat dramatis, menggunakan *shot-shot* dengan efek *slow motion*, atau dengan ekspresi yang berlebihan dari aktor dalam film itu. Untuk membuat sebuah suasana yang tegang

maupun emosional membutuh gabungan dari beberapa hal yaitu suara, *performance*, cerita, dan pengambilan gambar.

Menurut Palowski (2014) ada satu cara untuk untuk mempengaruhi emosi penonton, dan cara itu disebut dengan *mirror rules*. *Mirror rules* itu memiliki arti bahwa manusia memiliki kebiasaan untuk meniru ekspresi dan emosi apa yang mereka lihat. Contohnya jika orang melihat orang lain tersenyum mereka akan ikut tersenyum dan juga dengan emosi lain-nya. Saat kita tersenyum kita bisa merasakan sedikit kesenangan yang mulai tumbuh, sama seperti disaat kita mengerut kita akan mulai merasa marah.

Dengan adanya *mirror rules* ini membuat penonton menjadi sedih akan lebih mudah dengan di bantu-nya oleh alasan – alasan yang membuat penonton berempati dengan karakter di film. Selain dari *mirror rules* yang membantu mengatur emosi penonton, *background music* juga memiliki peranan penting dalam membantu mengatur emosi penonton. Biasanya film – film sedih memiliki *background music* yang memakai tangga nada minor dan biasanya film – film *happy* biasanya menggunakan tangga nada mayor. Lebih mudah membuat perasaan sedih daripada perasaan senang di dalam film maupun di dunia nyata.

Menurut Dale (2014) otak manusia memilikin syaraf yang memiliki nama *mirror neurons*. *Mirror neurons* ini membuat kita sebagai manusia memiliki kemampuan untuk menduplikat perasaan dari orang lain secara pikiran maupun badan. *Mirror neuron* ini berperan penting dalam *mirror rules*, karena dengan adanya *neuron* ini kita dapat mengakses perasaan orang yang kita lihat. *Mirror*

neuron ini selalu akan aktif, dan paling aktif saat seseorang itu focus kepada orang lain. Inilah sebabnya mengapa seorang manusia bisa berempati ataupun ikut menangis dan merasa sedih saat mereka menonton atau melihat orang lain yang sedih juga. Perasaan parallel yang ada di mirror rules ini disebut juga dengan sebutan parallel circuitry. Parallel circuitry ini artinya adalah reaksi seorang manusia akan parallel dengan apa yang orang lain rasakan atau lakukan. Manusia secara tidak sadar akan secara langsung mengakses atau merasakan perasaan, pergerakan ataupun intensi orang lain,