



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Dokumenter

Dokumenter merupakan dokumentasi non-fiksi dari sebuah realita yang menggunakan materi aktual berupa berupa film, video, foto, suara atau medium lainnya yang direkam oleh pembuatnya (Martin, 2010, p. 5). Dokumenter mengeksplorasi realita dengan maksud memberikan pandangan baru kepada penontonnya, yang pada akhirnya mampu menimbulkan perasaan tertentu terhadap subjek pada dokumenter tersebut (Martin, 2010, p. 10).

Menurut Martin (2010), dokumenter berbeda dengan berita atau program yang memperlihatkan realita lainnya, karena pada dokumenter informasi aktual tersebut disampaikan dalam bentuk naratif. Dokumenter merepresentasikan kenyataan kedalam bentuk kreatif yang secara implisit membangun ketegangan melalui naratif (De Jong, Knudsen, & Rothwell, 2013, p. 20).

Ira Konigsberg menuturkan bahwa film dokumenter tidak bercerita dengan pandangan objektif, namun berdasarkan kenyataan yang ditangkap oleh kamera dan memiliki implikasi langsung terhadap *editing* (Fachruddin, 2012, p. 318). Danesi Marcel juga berpendapat bahwa film dokumenter merupakan tayangan yang tidak direkayasa mengenai sebuah keadaan berdasarkan perspektif orang yang merasakan dan memiliki pengalaman dalam keadaan tersebut (Fachruddin, 2012, p. 320).

### **2.1.1. Tipe-tipe Dokumenter**

Dokumenter terdiri atas 6 tipe, yaitu: eksposisi, observasional, *participatory*, refleksif, performatif dan *poetic* (Nichols, 2001, p. 103-137).

#### **2.1.1.1. Tipe *Poetic***

Gaya dokumenter *poetic* lebih mendalami visual, pola dan ritme keseluruhan film yang meliputi *mood* dan *tone* dibandingkan penyampaian fakta secara terang-terangan. Kontinuitas, ruang dan waktu yang spesifik tidak terikat pada gaya dokumenter *poetic*. Walaupun demikian, tipe *poetic* tetap memiliki kualitas ekspresif yang jelas, bahkan memiliki cara alternatif untuk menyampaikan informasi, menegaskan perspektif atau menceritakan sesuatu yang beralasan mengenai suatu masalah yang membutuhkan solusi. Gaya dokumenter *poetic* menampilkan realita dengan menyusun serangkaian adegan melalui perspektif subjektif. Setiap *shot*nya tidak konsisten dari segi visual, ruang dan waktu; bahkan secara eksplisit keseluruhan sekuens tampak tidak manyatu (Nichols, 2011, p. 103).

#### **2.1.1.2. Tipe Eksposisi**

Penyampaian cerita pada dokumenter eksposisi menggunakan visual yang mengilustrasikan narasi yang disampaikan oleh narator sehingga gaya dokumenter ini lebih menekankan narasi untuk menyampaikan perspektif atau pemahaman pembuat dokumenter kepada penonton. Fokus dari dokumenter bergaya eksposisi adalah untuk memberikan kesan yang objektif kepada penonton melalui narasinya

(Nichols, 2011, p. 107). Tujuan dokumenter eksposisi adalah untuk sekadar membagikan pengetahuan dibandingkan mengajak penonton untuk mempercayai pandangan tertentu (Nichols, 2011, p. 109).

#### **2.1.1.3. Tipe Observasional**

Pada gaya dokumenter observasional, pembuat dokumenter melakukan pengambilan gambar dan suara sesuai dengan situasi yang sebenarnya (Nichols, 2011, p. 109). Hal ini diterapkan hingga proses pengeditan, dimana tidak ada narasi yang dibacakan, wawancara, ataupun penyusunan gambar yang sengaja yang dilepas dari ikatan waktu dan tempat yang sebenarnya (Nichols, 2011, p. 110).

Kelebihan dari dokumenter observaasional ditunjukkan dari kemampuannya untuk memberikan kesan durasi dari kejadian yang sesungguhnya (Nichols, 2011, p. 112). Sehingga penonton seolah-olah sedang berada pada situasi tersebut dan merasakan apa yang mereka lihat di layar (Nichols, 2011, p. 116).

#### **2.1.1.4. Tipe *Participatory***

Pembuat dokumenter *participatory* berinteraksi langsung dengan subjek dan peristiwa di dalam dokumenter dengan tujuan memperlihatkan kepada penonton mengenai interaksi antara pembuat film dengan peristiwa tersebut serta menciptakan kesan bahwa pembuat dokumenter merangkul penonton untuk ikut serta dalam aktivitas yang diceritakan (Nichols, 2011, p.116).

Realita yang ingin ditunjukkan pada dokumenter ini adalah interaksi yang tidak akan ada apabila bukan untuk kehadiran pembuat film atau kamera yang merekam peristiwa tersebut, sehingga dalam dokumenter *participatory* yang terlihat hanyalah situasi yang akan penonton lihat di lokasi pengambilan gambar tersebut apabila memang penonton berada disana (Nichols, 2011, p.118).

#### **2.1.1.5. Tipe Refleksif**

Dokumenter refleksif dibuat dengan tujuan membangun kesadaran dan keyakinan masyarakat terhadap kebenaran dari masalah yang diangkat dengan mengandalkan pengembangan karakter dan struktur naratif melalui teknik kontinuitas editing yang dapat menunjukkan bahwa psikis, psikologis dan emosi tersebut sesuai dengan realita yang sebenarnya (Nichols, 2011, p. 126).

Dokumenter refleksif membangkitkan kesadaran penontonnya baik dari bentuk dokumenter itu sendiri ataupun dunia yang diangkat pada dokumenter tersebut. Oleh karena itu, dokumenter refleksif mampu memperlihatkan bahwa dokumenter dapat membuat penonton langsung menyetujui kondisi dunia (kondisi yang sebelumnya tidak disadari oleh mereka) yang diklaim pada dokumenter ini, sehingga penonton mulai melakukan refleksi terhadap diri mereka sebagai masyarakat yang berpengaruh terhadap kondisi tersebut (Nichols, 2011, p. 128).

### **2.1.1.6. Tipe Performatif**

Dokumenter performatif bertujuan untuk menyampaikan kompleksitas dari pengetahuan umum yang diketahui oleh penonton terkait topik yang diangkat dengan menekankan subjektivitas dari pembuat filmnya terhadap topik tersebut melalui visual yang ditampilkan (Nichols, 2011, p.131). Referensi yang diketahui penonton mengenai dunia secara umum disisihkan dan dimensi film yang puitis dan ekspresif ditekankan (Nichols, 2011, p.132).

### **2.2. Manifesto *Kino-Eye* Dziga Vertov**

*Kino-eye* dapat diartikan sebagai “apa yang tidak dapat dilihat oleh mata”, mikroskop atau teleskop waktu, kemungkinan untuk melihat tanpa batas dan jarak, *remote control* dari kamera film, *tele-eye*, *x-ray eye*, kehidupan yang tidak disadari (Vertov, 1985, p. 41). Bagi Vertov, film ditampilkan sebagai teleskop yang memungkinkan untuk mengungkapkan perspektif baru tentang kehidupan, “Seolah-olah mata anak kecil dan orang dewasa yang buta huruf terbuka untuk pertama kalinya” (Hicks, 2007, p. 31). *Kino-eye* adalah dokumenter sinematis yang menginterpretasikan sesuatu yang nyata namun tidak dapat ditangkap oleh mata telanjang manusia (Vertov, 1985, p. 87).

Untuk menyampaikan informasi yang dapat dipahami penonton melalui manifesto *kino-eye*, pola penggambaran terhadap subjek harus disusun terlebih dahulu agar apa yang ingin disampaikan dapat tersalurkan kepada penonton (Hicks, 2007, p. 31). Kamera merekam *shot* yang diambil oleh Vertov menggunakan slogan

“*life as it is*” dengan tidak memberikan intervensi apapun pada objek yang akan direkamnya untuk menunjukkan situasi yang sebenarnya. (McLane, 2012, p.46).

Vertov tidak menggunakan kamera untuk merekam hubungan sebab-akibat namun sebagai alat yang mendukungnya untuk membangun hubungan sebab-akibat tersebut melalui *editing* agar dapat mempengaruhi pikiran penonton kearah tertentu (Hicks, 2007, p.7-8). Materi berupa fakta-fakta yang diperoleh Vertov disusun kembali menjadi struktur sinematik untuk membentuk kesatuan baru yang menyampaikan makna tertentu (McLane, 2012, p. 46). Vertov menyusun struktur filmnya berdasarkan asosiasi, logika dan kausalitas antar berbagai elemen penyusunnya (Hicks, 2007, p. 11).

Menurut Vertov, dinamika kamera dan *montage* mampu melampaui apa yang dapat dilihat oleh mata manusia (Rabiger, 2004, p. 74). *Kino-eye* memanfaatkan teknik seperti akselerasi (waktu), mikroskopis, *reverse action*, pergerakan kamera, perspektif terhadap objek yang tidak terduga sebagai metode normal yang sepenuhnya digunakan dalam *editing* (Vertov, 1985, p. 88). Vertov (1985) menerapkan *montage* pada *editing* yang tidak menutup kemungkinan adanya pembantahan aturan konstruksi film pada umumnya serta pengacakan ruang dan waktu pada kontinuitas visual dari tiap *shot*.

### 2.3.Sutradara dalam Dokumenter

Film fiksi adalah film dengan tayangan yang dikarang oleh penulisnya. Namun, dokumenter juga merupakan film yang dikarang oleh sutradaranya (Rabiger, 2004, p. 52). Penyampaian cerita pada dokumenter membuat penonton merasa bahwa mereka diperlihatkan pada peristiwa yang apa adanya. Kenyataannya, dokumenter adalah konstruksi yang dikarang.

Peran sutradara dalam dokumenter yaitu: menginvestigasi orang, topik atau aspek tertentu dalam hidup, menentukan apa yang akan di rekam, menunjukkan kebenaran dan konflik yang mendasari hidup, berempati terhadap manusia dan mengembangkan secara manusiawi mengenai hal-hal baru, mengatur *footage* untuk membuat cerita yang memuaskan secara sinematik dan dramatik dan dapat membangkitkan pikiran dan emosi penonton (Rabiger, 2004, p. 10).

Sutradara bertanggung jawab terhadap kesan dan emosi yang disampaikan dalam filmnya (Martin, 2010, p.53). Untuk menyalurkan kesan, sutradara dokumenter perlu menyetarakan pengalaman emosional dan psikis mereka untuk digunakan pada dokumenter mereka. Dengan perkembangan digital saat ini, dokumenter dapat mengandalkan *filter*, efek *freeze*, efek *slow motion* atau teknik *superimpose* untuk menampilkan ambiguitas dan kontradiksi dari impresi sutradara terhadap subjek dokumenternya (Rabiger, 2004, p. 52).



## **2.4.Editing**

Kumpulan peristiwa yang direkam harus dibentuk naratifnya agar representasi realita yang diangkat mampu membuat penonton menganalisa fakta pada dokumenter (De Jong, Knudsen, & Rothwell, 2013, p. 20). Antusiasme pembuat dokumenter terhadap subjek yang dipilih harus dapat tersalurkan melalui dokumenter yang dibuat dengan mengandalkan naratif yang mampu menarik perhatian penonton sehingga mereka dapat berempati dengan pikiran, emosi dan imajinasi mereka (De Jong, Knudsen, & Rothwell, 2013, p. 23).

Editor harus mempertimbangkan dua faktor saat mengedit sebuah adegan, yaitu: apakah *shot* tersebut menarik dari sisi dramatik dan *shot* yang diperlukan untuk kepentingan dramatik (Dancyger, 2007, p. 410). Menurut Dancyger (2007), terdapat tiga faktor untuk menyampaikan efek dramatik dengan efektivitas yang baik pada dokumenter, yaitu:

- a. Memilih jenis *shot* (*close up* atau *medium shot*) yang diletakkan agar dapat mencapai efek dramatik yang maksimal
- b. Memilih antara *shot* subjektif atau *shot* objektif yang lebih kuat efek dramatisnya
- c. Memilih pola *cutting* yang lebih efektif di antara dua *shot*

### **2.4.1. Pace**

Variasi *pace* dalam sebuah film dapat menyalurkan efek dramatik kepada penonton. *Pace cutting* yang cepat akan meningkatkan intensitas sebuah adegan dan *pace*

*cutting* yang lambat akan meningkatkan antisipasi penonton secara perlahan (Dancyger, 2007, p. 413).

#### **2.4.2. Ritme**

Editor perlu memahami terlebih dahulu tujuan dari sebuah adegan untuk dapat menentukan strategi editing yang *outputnya* tepat (Dancyger, 2007, p. 414). Dengan demikian, editor dapat menentukan durasi *shot* yang diperlukan dalam sebuah adegan dan variasi *editing* yang dibutuhkan untuk memperjelas adegan (Dancyger, 2007, p. 417). Ritme dibentuk dengan menetapkan durasi yang berbeda-beda pada urutan *shot*. Ketika sebuah film memiliki ritme yang tepat maka perpindahan antar *shotnya* seamless dan penonton akan masuk ke dalam karakter dan cerita yang ada di dalamnya (Dancyger, 2007, p. 416).

### **2.5. Transisi**

Transisi adalah variabel yang terletak diantara *shot*. Menurut Thompson dan Bowen (2009) transisi dasar pada *editing* terdiri atas 4 jenis, yaitu:

#### **2.5.1. Cut**

*Cut* adalah perubahan spontan dari *shot* sebelumnya ke *shot* berikutnya *Cut* umumnya diaplikasikan untuk menggambarkan sebuah aktivitas yang berkelanjutan, kebutuhan untuk mengubah pengaruh jalannya cerita atau perubahan informasi di dalam cerita (Thompson, Bowen, 2009, p.76).

### **2.5.2. Dissolve**

*Dissolve* adalah perubahan secara perlahan dari *shot* sebelumnya ke *shot* berikutnya. Perubahan ini ditandai dengan akhir *shot* sebelumnya dengan *opacity* yang terang perlahan meredup dan dilanjutkan dengan awal *shot* berikutnya dengan *opacity* yang semula redup menjadi terang. *Dissolve* umumnya diaplikasikan untuk menggambarkan perubahan waktu dan tempat dalam cerita, waktu di dalam cerita yang perlu diperlambat ataupun dipercepat, untuk menarik perhatian penonton terhadap subjek didalam cerita secara emosional dan adanya hubungan yang kuat antara *shot* sebelumnya dan *shot* setelahnya (Thompson, Bowen, 2009, p.80).

### **2.5.3. Wipe**

*Wipe* adalah perubahan sebuah bentuk melewati *shot* sebelumnya yang diakhiri dengan munculnya *shot* selanjutnya, Fungsi *wiping shot* ini adalah untuk menghilangkan *shot* sebelumnya. *Wipe* umumnya diaplikasikan untuk menggambarkan perubahan tempat dan waktu dalam cerita dan menegaskan tidak adanya hubungan antara *shot* sebelumnya dan *shot* setelahnya (Thompson, Bowen, 2009, p.84).

### **2.5.4. Fade**

*Fade* terdiri atas dua jenis, yaitu: *Fade In* (perubahan secara perlahan dari layar yang berwarna hitam menuju *shot* selanjutnya secara jelas) dan *Fade Out* (perubahan secara perlahan dari *shot* sebelumnya ke layar yang berwarna hitam).

*Fade In* umumnya diaplikasikan di awal mulainya sebuah program, adegan, *chapter*, *sequence* atau babak; dan menggambarkan perubahan tempat dan waktu dalam cerita. *Fade Out* umumnya diaplikasikan di akhir sebuah program, adegan, *sequence* atau babak dan menggambarkan perubahan tempat dan waktu dalam cerita (Thompson, Bowen, 2009, p.86).

## **2.6. Aspek *Editing***

Aspek *editing* terdiri atas 4 jenis yaitu: Kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, dan aspek temporal (Pratista, 2017).

### **2.6.1. Kontinuitas Grafik**

Kedua unsur dalam film yang mampu membangun kontinuitas grafik adalah *mise-en-scene* dan sinematografi. Kontinuitas grafik diterapkan dengan menggunakan teknik *graphic match* pada transisi kedua *shot* berbeda yang memiliki kesamaan dalam gambar. *Graphic match* dapat disebut sebagai *match cut* apabila menggunakan transisi *cut* dan dapat disebut juga sebagai *match dissolve* apabila menggunakan transisi *dissolve*. *Match dissolve* seringkali digunakan sebagai transisi untuk dua *shot* yang visualnya berupa benda mati. Umumnya, penggunaan *match dissolve* untuk kepentingan estetika dalam sebuah film.

### **2.6.2. Aspek Ritmik**

Editor memiliki kebebasan untuk mengatur lamanya durasi sebuah *shot*. Apabila editor memotong durasi menjadi pendek maka tempo adegan akan menjadi cepat, sebaliknya apabila durasi *shot* yang ditetapkan oleh editor termasuk panjang. maka tempo adegan akan menjadi lambat. Beberapa faktor editor dalam memilih tempo atau ritme sebuah adegan adalah pergerakan karakter, *mise-en-scene*, pergerakan kamera dan ritme suara.

### **2.6.3. Aspek Spasial**

Editor memiliki keleluasaan dalam merekayasa konsep ruang dan waktu untuk menciptakan makna yang berbeda. Konsep ruang ini diterapkan dengan cara mengurutkan *shot-shot* terpisah, misalnya *shot* wajah sedih seseorang yang dilanjutkan dengan *shot* peti mati. Kedua *shot* tersebut diambil di tempat dan waktu yang berbeda, dan mungkin tidak ada hubungannya. Namun dengan penggabungan kedua *shot* tersebut, penonton tidak akan menyadari rekayasa ruang dan waktu yang dilakukan oleh editor. Sebaliknya, penonton akan memiliki persepsi bahwa orang tersebut sedang berduka.

### **2.6.4. Aspek Temporal**

Aspek temporal dapat diterapkan secara kontinu ataupun diskontinu. Adegan kontinu hanya dapat menggunakan transisi *cut*, sedangkan adegan diskontinu dapat menggunakan keempat transisi. Pada adegan yang mengandung aksi-reaksi (baik di

latar yang sama ataupun latar yang berbeda), aspek temporal diterapkan dengan editing kontinu (waktu yang berjalan berlanjut). Aspek diskontinu diterapkan untuk adegan *flashback* dan *flashforward* yang menunjukkan adanya jarak waktu antar adegan.

Aspek temporal dapat mempersingkat waktu dalam cerita dengan menggunakan *elliptical editing*. Misalnya pada adegan seseorang yang menaiki tangga, visualnya hanya menunjukkan perubahan angka yang tertempel di tembok tanpa perlu menunjukkan tokoh yang sedang menaiki tangga. Ada pula *overlapping editing* dimana adanya pengulangan gerakan dari tokoh. Biasanya pada *overlapping editing*, pengulangan gerakan diperlihatkan melalui *angle* yang berbeda untuk menunjukkan *detail* dari pergerakan objek.

## **2.7. Tipe *Editing***

Thompson dan Bowen (2009) membagi tipe *editing* menjadi 5 kategori, yaitu: *Action edit*, *screen position edit*, *form edit*, *concept edit* dan *combined edit*.

### **2.7.1. *Action Edit***

*Action edit* mencakup *editing* untuk aktivitas yang berkelanjutan dan perpindahan subjek atau objek sehingga kadang disebut sebagai *movement edit* atau *continuity edit*. *Shot* awal memperlihatkan subjek lalu *shot* berikutnya merupakan kelanjutan aktivitas subjek tersebut namun dengan *framing* yang berbeda (Thompson, Bowen, 2009, p. 88).

### **2.7.2. *Screen Position Edit***

*Screen Position Edit* membawa pandangan penonton ke seluruh objek yang ada di layar dan penempatan unik dua subjek atau objek yang membuat penonton menelusuri semua yang ada di layar (biasanya ada objek tertentu yang membuat perhatian penonton sepenuhnya mengarah kepada objek tersebut) sehingga sering disebut sebagai *directional editing* atau *placement editing*. *Screen Position Edit* dapat diterapkan dengan *cut* atau *dissolve*. Namun, apabila tidak ada kebutuhan khusus untuk menjelaskan mengenai waktu di dalam cerita, tipe *editing* ini cukup diterapkan dengan transisi *cut* (Thompson, Bowen, 2009, p. 90-91).

### **2.7.3. *Form Edit***

*Form Edit* merupakan transisi dari *shot* yang memiliki bentuk, warna, dimensi atau suara yang sama dengan *shot* berikutnya. Tipe *editing* ini telah direncanakan sejak pra produksi karena visual elemen yang akan disandingkan harus telah ditentukan komposisinya, bahkan terkadang juga *screen direction*nya. *Dissolve* sering diterapkan pada *form edit*. Jika hanya untuk menggambarkan perubahann tempat dan waktu dalam cerita, biasanya cukup menggunakan transisi *cut* (Thompson, Bowen, 2009, p. 92).

#### **2.7.4. *Concept Edit***

*Concept edit* dapat menggunakan dua *shot* yang sedikitpun tidak memiliki kesamaan dalam kontennya. Melalui jukstaposisi dari dua *shot* ini, ada sebuah makna yang tidak secara eksplisit disampaikan oleh pembuat filmnya. *Concept edit* sering disebut sebagai *dynamic edit* atau *idea edit*. Tipe *editing* ini dapat diaplikasikan untuk perubahan tempat, waktu, orang dan bahkan cerita itu sendiri. Umumnya, *concept edit* telah dirancang sejak proses *development* cerita. Pembuat film telah mengetahui terlebih dahulu bahwa ketika dua adegan tersebut digabungkan maka akan membangun *mood*, penekanan dramatik dan ide yang abstrak di benak penonton (Thompson, Bowen, 2009, p. 93-94).

#### **2.7.5. *Combined Edit***

*Combined Edit* dapat mencakup seluruh tipe *editing* yang telah disebutkan diatas. Untuk menerapkan tipe *editing* ini, dibutuhkan perencanaan yang sangat matang pada pra produksi (Thompson, Bowen, 2009, p. 95).

### **2.8. Metode *Montage***

*Montage* dalam film adalah teknik merangkai *shot* yang diambil dalam waktu dan tempat yang berbeda menjadi kesatuan yang berkesinambungan untuk melahirkan pemikiran, ide, dan emosi penontonya. *Montage* berfungsi untuk mempersingkat sebuah plot yang pada realitanya terjadi dalam kurun waktu beberapa minggu hingga beberapa tahun, menjadi durasi yang lebih singkat (Thompson, Bowen,



2009, p. 162). *Montage* mengandung *jump cut* dan transisi yang berlapis dengan pertimbangan pergerakan, kontinuitas, jukstaposisi dan ritme (De Jong, Knudsen, & Rothwell, 2013, p. 150).

Eisenstein (2014) membagi *montage* menjadi 5 metode yaitu:

a. *Metric Montage*

Rangkaian *shot* disusun menjadi kesatuan berkesinambungan dengan mengatur durasi yang efektif dan tepat di setiap *shotnya* agar penonton dapat mencerna informasi dengan tepat (Eisenstein, 2014, p.72-73).

b. *Rhythmic Montage*

Rangkaian *shot* disusun menjadi kesatuan berkesinambungan dengan mempertimbangkan faktor durasi, aspek *mise en scene* dan komposisi gambar antar *shotnya* untuk menciptakan kontinuitas visual yang sesuai dengan konteks cerita agar penonton dapat mencerna informasi dengan tepat (Eisenstein, 2014, p.73-75).

c. *Tonal Montage*

Rangkaian *shot* disusun menjadi kesatuan berkesinambungan dengan mempertimbangkan faktor durasi, aspek *mise en scene* dan komposisi gambar antar *shotnya* untuk menciptakan kontinuitas visual yang sesuai dengan konteks cerita agar penonton dapat mencerna informasi dan emosi yang ingin disalurkan (Eisenstein, 2014, p.75-78).

d. *Overtonal Montage*

Rangkaian *shot* yang menggabungkan teknik *metric montage*, *rhythmic montage* dan *tonal montage* (Eisenstein, 2014, p.78).

e. *Intellectual Montage*

Rangkaian *shot* disusun menjadi kesatuan berkesinambungan dengan mempertimbangkan faktor durasi, aspek *mise en scene*, komposisi gambar, logika antar *shotnya* untuk menciptakan intelektualitas pada kontinuitas visualnya agar penonton dapat mencerna informasi, emosi dan makna yang ingin disalurkan (Eisenstein, 2014, p.82-83).

## 2.9. Tahap *Editing* pada *Kino-Eye*

Umumnya *editing* pada sinema artistik diartikan sebagai penyambungan antar *footage* berdasarkan skenario yang telah disusun oleh sutradara. Sedangkan, *editing* pada manifesto *kino-eye* memiliki makna yang berbeda, dimana *editingnya* dibangun berdasarkan dengan pengelompokan situasi yang tampak mulai dari saat observasi. Vertov (1985, p. 72) membagi *editing* menjadi 6 tahap yaitu:

a. *Editing* yang dilakukan selama observasi

Mengarahkan pandangan mata terhadap situasi secara utuh dan ke arah yang fleksibel.

b. *Editing* setelah observasi

Membayangkan susunan dari situasi yang telah dilihat selama observasi berdasarkan fitur karakteristiknya.

c. *Editing* selama *shooting*

Mengarahkan lensa kamera seperti yang dilakukan pada saat observasi namun dengan menerapkan perspektif *kino-eye*, bukan mata manusia.

d. *Editing* setelah *shooting*

Mengelompokan *shot* berdasarkan karakteristik yang telah disusun pada saat tahap *editing* setelah observasi dan meninjau kebutuhan pengambilan “*montage*” untuk memaksimalkan karakteristik yang dibangun.

e. Pengambilan *shot* pendukung

Mengandalkan kemampuan dalam mengukur *angle* dan ukuran *shot* dan pengambilan gambar secara cepat karena *shot* yang diambil diluar dari yang diamati pada saat observasi

f. *Final editing*

Menggabungkan setiap tema menjadi kesatuan tema yang besar, menyusun ulang *footage* menjadi kesatuan yang matang. Menyusun elemen yang sejenis dan memperhitungkan pengelompokan *montage*.

### **2.9.1. Observasi pada Tahap *Editing Kino-Eye***

Vertov (1985, p.99) menuturkan bahwa observasi dilakukan terhadap situasi yang berkaitan langsung dengan tema yang telah ditentukan, dimana tema tersebut berisikan segala hal yang terjadi pada target lokasi. Vertov (1985, p.70) membagi observasi menjadi tiga kategori yaitu:

- a. Observasi lokasi
- b. Observasi orang dan benda bergerak
- c. Observasi variabel yang terlepas dari lokasi atau perorangan