



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. Film Fiksi

Bordwell & Thompson (2016) menyebutkan bahwa film adalah media seni baru yang jika bisa dimanfaatkan dengan baik, maka akan menjadi media seni yang sangat kuat (hlm. 1). Bordwell & Thompson juga menyebutkan film memerlukan suatu bentuk kerja kolaboratif dan kontribusi dari setiap individu sangat mempengaruhi hasil akhir dari film.

Arijon (1976) menyebutkan bahwa elemen–elemen di dalam film fiksi bisa dirancang dan berkembang seiring proses penggarapan film tersebut (hlm. 14). Bordwell & Thompson (2016) juga berpendapat bahwa emosi yang kita rasakan dalam film tidak terjadi begitu saja, melainkan karena film pada tahap praproduksi telah dirancang sedemikian rupa sehingga pada saat film sampai kepada penonton melalui karakter dalam film, dapat menyampaikan pengalaman tertentu terhadap penonton (hlm. 2).

Oleh karena itu, film merupakan media yang bisa kita gunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada penonton. Dengan cara merancang segala aspek terlebih dahulu pada saat proses pra produksi sehingga hasil akhir film menjadi suatu media penyampai pesan yang utuh.

2.2. Penyunting Gambar

Peran seorang penyunting gambar baru terlihat jelas pada tahap pasca produksi. Tetapi beberapa penyunting gambar juga membantu merancang shot pada tahap pra produksi. Setelah tahap produksi, penyunting gambar membuat *rough cut* dari *shot* yang telah diambil oleh *Director of Photography*. Pada tahap *rough cut* penyunting gambar juga mensinkronisasikan *sound* pada film (Dancyger, 2007, hlm. Xx).

Penyunting gambar adalah orang yang merancang urutan *shot* dalam film, berdasar kepada pesan yang telah dirancang bersama untuk disampaikan kepada penonton. Karena ketika urutan *shot* berubah pesan yang tersampaikan kepada penonton juga dapat memiliki arti yang berbeda (Kawin, 1992, hlm. 436).

Penyunting gambar yang baik memiliki tingkat kesabaran yang tinggi dan juga sering bereksperimen dari bahan yang dimiliki. Sehingga pesan yang dirancang dapat tersampaikan dengan lebih baik lagi. Penyunting gambar juga harus pandai melihat kemungkinan – kemungkinan dari segi cerita atau naratif. Sehingga kesalahan ketika proses produksi dapat dicari jalan keluarnya.

2.3. Penyuntingan Gambar

Proses penyuntingan gambar menurut Bowen dan Thompson (2009) adalah proses di mana *footage* maupun suara dari hasil produksi dipilih, dan disusun sehingga kemudian memiliki alur yang dapat dipahami dan dapat menyampaikan pesan yang telah dirancang (hlm. 1).

Proses penyuntingan gambar adalah proses di mana penyunting gambar memanipulasi film sehingga penonton tidak menyadari bahwa film tersebut telah

melalui proses penyuntingan. Dengan kata lain proses ini adalah proses membuat penonton merasa nyaman menonton film, tanpa memecah konsentrasi penonton.

Tahap penyuntingan juga merupakan tahap dimana penyunting gambar merancang urutan *shot* dalam film. Urutan *shot* berdasar kepada pesan yang telah dirancang pada tahap pra produksi untuk disampaikan kepada penonton. Tahap penyuntingan juga merupakan tahap untuk mencari jalan keluar apabila pesan yang telah dirancang tidak tersampaikan dengan baik (Kawin, 1992, hlm. 436).

2.3.1. *Editing for Dramatic Emphasis*

Penyunting gambar dan sutradara menggunakan *Dramatic emphasis* untuk menyampaikan hal tertentu yang ingin ditekankan kepada penonton. Penyampaian tersebut bisa berupa petunjuk, wahyu, dan emosi yang sedang dirasakan karakter. *Dramatic emphasis* adalah strategi untuk menentukan bagaimana penonton harus bereaksi pada saat tertentu, atau penonton harus merasakan apa pada saat tertentu. *Dramatic emphasis* cenderung lebih intens pada saat mencapai akhir dari film (Dancyger, 2011, hlm. 255).

Begitu juga menurut Reisz, Millar & Dickinson (2010) dengan menggunakan *dramatic emphasis* maka penyunting gambar dapat mengarahkan perasaan penonton. Karena ia dapat memilih kapan point tertentu harus ditekankan kepada penonton (hlm. 9). *Dramatic emphasis* juga dapat dikaitkan dengan jukstaposisi, karena berdasar pada tujuannya untuk menekankan hal tertentu kepada penonton. Rosenberg (2011) berpendapat bahwa dengan menggabungkan dua *shot* berbeda dapat menghadirkan makna baru, hal itu yang disebutnya sebagai *the power of film editing* (hlm. 10).

2.3.2. Continuity Editing

Continuity editing adalah bagaimana penyunting gambar membangun ruang dan waktu bagi penonton. *Continuity editing* dimaksudkan untuk tidak membuat penonton sadar jika penyunting gambar melakukan pemotongan pada suatu *shot*, oleh karena itu penyunting gambar harus melakukan pemotongan secara natural. Dalam prakteknya tidak semua *shot* diambil secara berkesinambungan, adalah tugas penyunting gambar untuk menggabungkan *shot-shot* tersebut agar terlihat menjadi suatu kontinuitas. Menurut Bordwell, Thompson, Smith (2016) *Continuity editing* dikonsepsikan untuk menyampaikan dampak tertentu kepada penonton, terlihat dari namanya tujuan utama dari *Continuity editing* adalah menyampaikan cerita dengan baik melalui beberapa penggabungan *shot* (hlm. 230).

2.3.3. The Rule of Six

Murch (2001) menyebutkan bahwa dalam proses penyuntingan gambar ada 6 hal yang harus diperhatikan oleh penyunting gambar, hal ini diperhatikan demi mencapai hasil akhir film yang disebutnya sebagai *good cut* (hlm. 17).

1. Emotion

Film dengan penyuntingan gambar yang baik dapat meninggalkan perasaan tertentu kepada penonton. Perasaan tersebut bisa tertanam di penonton jika emosi dalam film dapat dijaga dengan baik dari awal hingga akhir film. Pada akhirnya penonton akan lebih mengingat suatu film karena perasaan yang ditinggalkan, bukan dari teknisnya (Murch, 2001, hlm. 18).

2. *Story*

Penyunting gambar yang baik akan memilih *cutting point* yang mampu untuk menggerakkan cerita. Karena jika tidak ada informasi baru yang tersampaikan pada *shot* selanjutnya maka *cutting* tersebut kurang tepat (Murch, 2001, hlm. 18).

3. *Rhythm*

Dalam memotong suatu adegan penyunting gambar harus menentukan *cutting point* yang secara ritmis menarik. Selain itu penyunting gambar harus bisa merasakan *cutting point* yang terasa natural dan tidak mengganggu konsentrasi penonton (Murch, 2001, hlm. 18).

4. *Eye-trace*

Penyunting gambar juga harus memperhatikan *focus of interest* penonton pada saat menonton film. Karena jika *focus of interest* berubah secara drastis maka penonton butuh waktu yang lebih untuk mencerna perpindahan *shot* dan informasi yang ingin disampaikan (Murch, 2001, hlm. 18).

5. *Two-dimensional Plane of Screen*

Penyunting gambar harus memperhatikan pergerakan karakter secara tiga dimensi. Agar penonton tidak bingung saat melihat pergerakan pada layar yang hanya dua dimensi. Kontinuitas harus diperhatikan dengan ekstra (Murch, 2001, hlm. 18).

6. *Three-dimensional Space of Action*

Penyunting gambar harus menghargai kontinuitas dari pergerakan karakter yang ada di dalam *frame*. Penonton harus dibuat paham dengan posisi dari setiap karakter yang ada di dalam *frame*, sehingga penonton tidak kebingungan dengan bangunan ruang yang ada di dalam film (Murch, 2001, hlm. 18).

2.3.4. Dimensions of Film Editing

Menurut Bordwell, Thompson & Smith (2016) penyunting gambar memiliki dasar untuk penyambungan dan pengorganisasian adegan dalam satu *shot* dengan adegan dalam *shot* berikutnya (hlm. 219).

1. Graphic relations between shot A and Shot B

Dasar pengorganisasian shot pada *Graphic relation* adalah relasi antar elemen visual atau grafis pada *shot A* dan *shot B*. Elemen visual tersebut dapat dilihat dari cahaya, komposisi, garis, dan bentuk yang ada di dalam *frame*. Secara tidak langsung setiap *shot* dalam satu adegan memiliki elemen visual yang bisa dijadikan *Graphic relation* (Bordwell, Thompson & Smith, 2016, hlm. 220).

2. Rhythmic relations between shot A and Shot B

Dasar pengorganisasian shot pada *Rhythmic relation* adalah relasi ritmis dan tempo pergerakan karakter maupun kamera yang terdapat pada *shot A* dan *shot B*. Penyunting gambar berhak untuk mengatur panjang dan pendeknya durasi dari suatu *shot* sehingga memiliki relasi ritmis dengan *shot* lainnya. Penempatan sound track juga dapat mempengaruhi keseluruhan ritme dari film tersebut (Bordwell, Thompson & Smith, 2016, hlm. 220).

3. Spatial relations between shot A and shot B

Dasar pengorganisasian shot pada *Spatial relation* adalah jukstaposisi dari dua *shot* yang membentuk persepsi tentang dimensi ruang. Dengan kata lain jika dua *shot* yang tidak berhubungan diletakan berdampingan dapat menimbulkan suatu dimensi ruang di kepala penonton (Bordwell, Thompson & Smith, 2016, hlm. 220).

4. *Temporal relations between shot A and shot B*

Dasar pengorganisasian shot pada *Temporal relation* terletak pada plot yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk suatu persepsi waktu atas cerita yang ingin dibangun. Karena proses penyuntingan gambar dapat mengontrol waktu yang ada pada film, sehingga adegan panjang bisa dibuat pendek begitu juga sebaliknya (Bordwell, Thompson & Smith, 2016, hlm. 220).

2.4. *Director's Notebook*

Director's notebook adalah catatan yang dibuat oleh sutradara berdasarkan bagaimana ia memandang naskah dari film. Dalam membuat catatannya, tentu saja sutradara memiliki pandangan dan pengalaman tersendiri mengenai cerita dari film tersebut. Catatan tersebut berupa bagaimana ia melihat karakter, atmosfer dari film, bentuk dari film, dan tentu saja tujuan dari scene dalam film. Catatan tersebut bisa dijadikan alat untuk berkomunikasi antara sutradara dan departemen lain (Proferes, 2005, hlm 96)

2.5. *Scenic Objective*

Scenic objective adalah keinginan dari karakter yang mendorong segala tindakannya di dalam suatu *scene*. *Scenic objective* juga merupakan alasan dari mengapa scene dalam film terjadi, dan biasanya didasari oleh apa yang terjadi di awal. *Scenic objective* tidak akan berubah kecuali karakter berhasil mencapai keinginannya atau justru mendapati dirinya gagal. Setiap scene memiliki *Scenic objective* yang berbeda tetapi mengacu pada *story goal* (Dunne, 2009, hlm 97).

2.6. *Rhythm*

Rhythm merupakan nafas dari film. *Rhythm* harus dirancang dan dibentuk oleh penyunting gambar sesuai dengan kebutuhan film (Pearlman, 2009, hlm 15). Menurut Dancyger (2011) *rhythm* merupakan tolak ukur apakah suntingan seorang penyunting gambar terasa mulus atau kasar, karena ketika terasa mulus maka penonton akan lebih mudah masuk ke dalam dunia karakter dan cerita dari film tersebut (hlm. 383). Tidak ada panduan yang pasti tentang pengaturan ritme pada film, ritme murni merupakan intuisi dari penyunting gambar yang berkembang seiringnya jam terbang.

2.7. *Timing*

Proses seorang penyunting gambar menentukan titik pemotongan memotong sebuah *shot* dan meletakkannya pada waktu tertentu disebut *timing* (Pearlman, 2009, hlm. 44). Pearlman melanjutkan bahwa *timing* terdiri dari tiga aspek :

1. Pemilihan posisi pemotongan *frame* dalam suatu *scene* merupakan salah satu keterampilan *timing*. *Timing* adalah proses dimana penyuntingan gambar membangun *flow* yang baik dari pemotongan *frame* sehingga tidak terasa aneh.
2. Durasi dalam menahan suatu *shot* juga merupakan upaya dalam mengatur *timing* dalam film.
3. Pemilihan penempatan dan kapan *shot* ditampilkan juga menjadi salah satu aspek terpenting dalam *timing*. Karena hal ini berguna untuk memberikan informasi tertentu kepada penonton.

2.8. *Pacing*

Menurut Pearlman (2009) *pacing* adalah sebuah teknik yang dapat memanipulasi durasi dalam pergantian *shot* yang diharapkan dapat membuat penonton merasakan cepat atau lambatnya ketukan dari suatu adegan di dalam film (hlm. 47). Dengan kata lain penyunting gambar bertanggung jawab agar *pacing* film seirama dengan tema dari film. Dancyger (2011) juga berpendapat bahwa *pacing* yang rapih dapat menjadi efek dramatis, karena *pacing* dapat membantu mengarahkan emosi penonton terhadap film (hlm. 381).

2.9. *Character-driven Film*

Sejatinya *Character-driven Film* menitik beratkan kompleksitas karakter kepada penulisan naskah, dan kepada pengadeganan dari sutradara. Hal tersebut tidak mengurangi tanggung jawab penyunting gambar untuk ikut berperan menjelaskan kompleksitas karakter, Karena penyunting gambar bertanggung jawab untuk memperhatikan bagaimana setiap *shot* yang disusun dapat menjelaskan perkembangan begitu juga perubahan dari emosi karakter dalam film (Dancyger, 2015, hlm.248). Hal tersebut membuat penyunting gambar memiliki tanggung jawab yang besar karena dapat menentukan bagaimana penonton melihat karakter utama di dalam film, dan dapat menjelaskan bagaimana karakter dari film memandang dunianya. Jika hal tersebut di sunting dengan baik, maka mood yang telah dirancang pada awal film akan terproyeksikan dengan baik di dalam film.

2.10. Master Scene

Dalam pembuatan film, diperlukan metode – metode agar mendapatkan hasil yang baik. Salah satu metode tradisional yang masih sering digunakan hingga kini adalah *master scene*. Menurut Bowen (2018) metode *master scene* adalah metode yang merekam adegan dari awal hingga akhir, dan dipecah menjadi beberapa *shot*. Adegan diambil dari awal hingga akhir di setiap perubahan *shot*. Oleh sebab itu pada tahap penyuntingan, penyunting gambar memiliki keleluasaan dalam menyusun progresi shot untuk keperluan adegan tersebut (hlm. 33). Berbeda dengan metode *triple take* yang memecah adegan menjadi beberapa *shot*, tetapi adegan di tiap *shot* merupakan lanjutan dari *shot* sebelumnya.

2.11. Shot

Shot dalam sebuah film adalah hal yang menentukan apa yang bisa dan tidak bisa dilihat oleh penonton dalam film. *Shot* juga bisa memproyeksikan apa yang dirasakan dan bagaimana karakter melihat dunianya, jika di eksekusi dengan baik maka *Shot* bisa *emphasize* emosi dan ide tertentu. Sejatinya *Shot* dirancang oleh sinematografer dan juga sutradara, tetapi dalam meja penyuntingan gambar, penyunting gambar lah yang bertanggung jawab untuk menyusun *Shot* mejadi suatu ide yang ingin dipancarkan. Menurut Bowen (2009) jenis *Shot* membantu menunjukkan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton, jika pilihan *Shot* benar maka akan membangun koneksi dengan penonton dan akan membentuk pengalaman sinematis yang efektif (hlm. 9).

2.11.1. *Long Shot / Wide Shot*



Gambar 2.1. *Long Shot / Wide Shot*

(Sumber: Pribadi)

Long shot atau yang disebut juga *wide shot*, digunakan untuk menunjukkan area *frame* yang luas. *Shot* tersebut juga digunakan untuk menunjukkan koneksi spasial antara karakter dan juga objek diantara mereka (hlm. 10).

2.11.2. *Medium Shot*



Gambar 2.2. *Medium Shot*

(Sumber: Pribadi)

Medium shot adalah jenis *shot* yang memperlihatkan area perut hingga atas kepala dari karakter. Jenis *shot* tersebut disebut sebagai *shot* yang paling mendekati bagaimana manusia melihat sekitarnya. Dengan jenis *shot* di atas kita sebagai

penonton merasakan sedikit kedekatan dengan karakter di dalam film. Karena apa yang ada di dalam *frame* terlihat jelas. Berbeda dengan *long shot* yang membuat karakter terlihat jauh dan kecil (hlm. 10).

2.11.3. *Close-up*



Gambar 2.3. Gambar *Close-up*

(Sumber: Pribadi)

Close-up adalah jenis *shot* yang paling intim dalam pembuatan film. Karena kita sebagai penonton bisa melihat dengan jelas ekspresi dan raut wajah dari karakter. Karena *shot* tersebut sangat dekat dengan subjek maka bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dengan detil (hlm. 10). Oleh karena itu *close-up* banyak digunakan untuk memperlihatkan emosi karakter dan bagaimana karakter bereaksi terhadap lingkungannya. Menurut Dancyger (2011) *close-up* adalah tipe *shot* yang dapat menimbulkan empati terhadap karakter, jika ditempatkan dengan baik maka akan menimbulkan *dramatic emphasis* (hlm. 258).