

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Editor

Bilinge (2017) mengatakan, editor bekerja dengan menggabungkan beberapa *shots* dan beberapa elemen lainnya dengan urutan yang tepat. Menurutnya editor menciptakan suatu hal yang menarik dan bermakna bagi penonton dengan menggabungkan berbagai elemen yang ada secara kreatif (hlm. 8). Editor bisa disebut juga sebagai orang yang bekerja pada tahap *post production*, ia adalah orang yang mengelola, memilah, memilih, memotong, dan menyatukan audio visual yang diambil pada proses syuting.

Selama editor melakukan proses *editing*, seorang editor juga harus memiliki *sense* tentang perspektif penonton, apa yang ingin diciptakan, ditunjukkan, dan diwujudkan. Editor juga harus mampu mengantisipasi bagaimana perasaan penonton, melalui tempo dan struktur untuk menciptakan sebuah cerita yang baik. (Maschwitz, 2006). Maschwitz mengatakan, bahwa seorang editor juga harus paham dalam sudut pandang siapa cerita ini diceritakan, ingin ditunjukkan kepada siapakah cerita tersebut, apa hal yang menarik dalam cerita tersebut, hal apa yang menarik dan ingin ditunjukkan kepada penonton. Apabila seorang editor salah mengambil keputusan dalam *editing* dan memilih sudut pandang atau perspektif yang membosankan secara terus menerus, penonton akan kehilangan minat dan rasa ingin tahunya terhadap apa yang ia lihat dan dengar (Maschwitz, 2006)

2.2. Editing

Bowen dan Thompson (2013) mengatakan, *editing* sama seperti kita merangkai kata – kata dimana ada sebuah kata yang dipilih. Menggabungkan dari kata ke kata lainnya, sehingga menciptakan sebuah kalimat yang dapat dimengerti oleh pembacanya, setelah kata – kata tersebut digabungkan menjadi sebuah kalimat lahirlah emosi, yang membuat pembaca merespon hal tersebut.

Menurut Owens dan Millerson (2012), *editing* bukan sekedar proses menggabungkan, tetapi juga bagaimana *editing* merangkai sebuah kesatuan dari kumpulan *footage* yang direkam ketika proses syuting. Mereka berpendapat bahwa *editing* adalah peranan penting dalam *post production*, reaksi penonton terhadap apa yang mereka lihat dan dengar, adalah hasil akhir dari *editing*. *Editing* yang berkualitas dimana penonton tidak lagi menyadarinya tetapi ia merasakannya.

Campbell (2002) mengatakan, bahwa *editing* menciptakan suatu realitas tersendiri. Lebih jauhnya seorang editor sama halnya seperti seorang sutradara, penulis naskah, dan aktor: dimana sama – sama ingin menciptakan sesuatu. *Filmmaker* sering kali menyebutkan bahwa sebuah film ditulis sebanyak tiga kali: yang satu oleh penulis naskah, yang satu saat di set, dan yang satu saat *editing* (hlm. 181).rhyt

2.2.1. Ritme

Penerapan Ritme yang tepat dalam *editing* dapat membuat cerita menjadi hidup, dan ada penekanan emosi tertentu yang lahir dari ritme tersebut. Penerapan ritme yang baik adalah ketika penonton tidak lagi memperdulikan hal – hal teknis,

melainkan terfokus ke dalam cerita tersebut. “*The pacing and rhythm you provide to the shots, scenes, and sequences, help control the audience experience and their mental, physical, and emotional reaction to the story.*” Bowen and Thompson (2013).

Ritme yang buruk dapat membuat film tersebut terlihat dipaksakan untuk menjadi sebuah cerita. Dancyger (2006) mengatakan, untuk menciptakan ritme *editing* yang baik diperlukan lebih dari sekedar intuisi sendiri, melainkan juga dari *timing* setiap *shots* yang ada dalam suatu kerangka cerita.

Pearlman (2009) mengatakan, bahwa ada tiga hal yang penting dalam menentukan *rhythm*, editor harus memperhatikan tiga hal yaitu, (1) *timing*, (2) *pacing*, dan (3) *trajectory phrasing*. Pada momen itu seorang editor harus bijak dalam mengambil keputusan mengapa suatu *shot* dipotong pada *frame* tersebut, atau mengapa mengawalnya dengan *shot* tersebut, mengapa menggunakan *shot* tersebut setelah *shot* sebelumnya.

Chandler (2009) juga mengatakan dalam bukunya yang berjudul *film editing*, bahwa *rhythm* memiliki peranan penting dalam *film editing*, karena *rhythm* dapat mempengaruhi emosi penontonnya. *Rhythm* dan *pacing* adalah dua hal yang sering di perpadukan dengan *music* dan *sound effects*.

2.2.1.1. Internal Rhythm

Internal Rhythm adalah hasil kolaborasi dari beberapa faktor sehingga terciptalah *Internal Rhythm*, segala bentuk objek yang bergerak

dalam sebuah *shot*, bisa disebut juga sebagai faktor primer terbentuknya *internal rhythm*. Selain itu juga, faktor lainnya yang dapat menciptakan *internal rhythm* di antara lainnya adalah pergerakan kamera, perpindahan *focal length* pada lensa, maupun *lighting* yang bisa menciptakan sebuah *rhythm*, biasanya ini adalah faktor sekunder dari terciptanya *internal rhythm* (Frierson, 2018).

Frierson (2018) mengatakan, ada beberapa faktor yang bisa mengatur terbentuknya *internal rhythm* diantaranya yaitu :

1. *Tempo of action*

Tempo of action dalam *internal rhythm* adalah dimana tempo pergerakan karakter dapat menciptakan *rhythm* dari sebuah *scene*, dan pergerakan yang cepat dari karakter dapat memberikan rasa *intense*, sedangkan jika tempo pergerakan lambat dapat memberikan *release*. Frierson (2018) juga mengatakan *Tempo of action* dapat di kolaborasikan dengan potongan gambar dengan *time frame* yang sedikit atau durasi yang singkat, maupun sebaliknya.

2. *Pattern of Movement and Lens Usage*

Beliau juga mengatakan bahwa pola pergerakan dan penggunaan lensa dapat menciptakan permainan ilusi atau manipulasi pada ruang yang digunakan. Lensa dengan *focal length* besar atau lensa *telephoto* dapat membuat ilusi ruangan tiga dimensi menjadi dua dimensi dan pergerakan di dalamnya dapat menjadi sebuah *rhythm*

3. *Camera Placement*

Penempatan sebuah kamera dapat mempengaruhi sebuah ritme yang dirancang, penempatan kamera yang dimaksud adalah *angle* pengambilan *shot* pada kamera, penempatan kamera *angle* akan berpengaruh sebagai pola atau *pattern* yang nantinya akan membentuk sebuah ritme.

2.2.1.2. *External Rhythm*

External Rhythm, adalah ritme yang tercipta dikarenakan faktor eksternal atau konsep pergerakan yang bersifat sekunder atau tersier, bisa berupa panjangnya durasi sebuah *shot* dan juga terbentuk oleh transisi pada setiap *Cutting point* pada sebuah video. Ritme *External* itu sendiri bisa tercipta dengan teknis efek pada sebuah transisi antar *shot*, efek transisi tersebut bisa berupa *Dissolves*, *Wipes*, *Fades*, dan *Irises* (Frierson, 2018).

Selain itu *External Rhythm* juga dapat diciptakan oleh beberapa jenis *type of Cuts* seperti *Continuity*, dan *Match Cut* yang bisa digabungkan dengan transisi sesuai dengan kebutuhan. Teknik *editing Cut to Cut* merupakan cara yang sering digunakan editor untuk menyambungkan antar *shot*, namun menambahkan sebuah transisi di antara kedua *shot* tersebut, merupakan salah satu dari *External Rhythm* (Chandler, 2009, hlm 67).

1. *External Rhythm : Dissolves*

Dissolve merupakan transisi perpindahan antar *shot* yang perlahan menghilangkan *shot* pertama dan perlahan berganti ke *shot* ke 2, biasanya

efek transisi tersebut digunakan oleh beberapa *film* sebagai pergantian pada suatu *scene* menuju *scene* lainnya (Frierson, 2018).

2. *External Rhythm : Fades*

Fades terbagi menjadi 2 jenis yaitu *Fade in* dan *Fade out*, *Fade in* merupakan transisi dari kosong menjadi isi, sedangkan *Fade out* adalah transisi dari isi perlahan menghilang (Frierson, 2018). Beliau juga mengatakan transisi *Fades* itu sendiri merupakan transisi yang memiliki kemiripan dengan *dissolve*, karena transisi tersebut menggunakan konsep dasar yang mirip yaitu menggunakan *frame* hitam menjadi *frame* isi atau *frame* yang berisi *shot* pada film itu sendiri.

2.2.2. *Timing*

Timing adalah salah satu elemen dari *pacing*. *Timing* adalah salah satu kemampuan memanjangkan atau memendekkan durasi dari suatu adegan yang ada di dalam *shots* memberikan kuasa kepada editor untuk memotong dan mengatur waktu dalam *editing* (Reisz dan Milar, 2009). Menurut Reisz dan Milar, selain memotong, editor juga dapat menunjukkan berbagai rangkaian aksi untuk menciptakan kesan dramatis pada sebuah adegan (hlm. 193).

Pearlman (2009) mengatakan, *timing* merupakan atribut dari ritme yang menentukan kapan editor memotong sebuah *shots*. Ada tiga aspek dalam *timing* yang harus diperhatikan ketika menciptakan sebuah ritme *editing* yang baik yaitu memilih *frame*, durasi, dan penempatan sebuah *shot* (hlm. 44). Memilih *frame* merupakan hal yang penting karena itu menentukan momen apa yang sedang

diciptakan, menentukan *frame* harus memperhatikan dimana *frame* itu dimulai dan dimana *frame* itu diakhiri.

Menurut Rosenberg (2011), pemilihan *frame* mana yang akan dimasukkan ke dalam *film* mempengaruhi performa sebuah adegan, sudut pandang, dan fokus dari sebuah cerita yang ingin ditunjukkan (hlm. 4). Pearlman (2009) mengatakan, bahwa memilih sebuah penempatan *shot* merupakan keputusan yang disebut juga sebagai *timing*. *Timing* yang dimaksud bukan berbicara soal durasi melainkan soal ketepatan dalam memilih sebuah *frame* atau adegan dari sebuah adegan.

2.2.3. Pacing

Pacing bertujuan untuk memanipulasi sebuah *scene* yang membuat sebuah *scene* tersebut terasa lebih cepat atau lebih lambat, dalam *pacing*, editor harus memperhatikan durasi setiap *shot* melalui *Cutting*. *Cutting* yang banyak menciptakan *pacing* yang cepat, sedangkan *Cutting* yang sedikit menciptakan *pacing* yang lama. *Pacing* dikorelasikan dengan pengambilan gambar oleh sinematografer.

Bowen dan Thompson (2013) mengatakan bahwa *pace* berguna untuk memperlihatkan dan menyerap informasi visual kepada penonton melalui durasi suatu *shot*. Selain itu juga, pengaturan *pace* dapat berguna untuk menciptakan emosi dan suasana yang dirasakan kepada penonton dengan mempertimbangkan motivasi dan alasan dibentuknya *scene* tersebut.

Dancyger (2011) juga mengatakan bahwa *pace* dapat membantu memperkenalkan sebuah tempat dan waktu dalam cerita yang kita gunakan. Ia juga

menambahkan penggunaan *pace* dalam setiap *scene* dan *genre* itu berbeda beda sesuai dengan fungsinya (hlm. 382-383). *Pace* juga berfungsi sebagai penekanan tertentu terhadap sebuah adegan, yang menciptakan emosi sesuai dengan *pace* yang diciptakan, *pace editing* yang lambat dengan *pace editing* yang cepat akan menghasilkan respon penonton terhadap apa yang ia lihat (hlm. 373).

Pearlman mengatakan ada tiga bentuk pertimbangan untuk membentuk sebuah *pacing*: (1) *rate of Cutting*, (2) *rate of change or Movement within a shot*, dan (3) *rate of overall change*.

1. *Rate of Cutting*

Rate of Cutting menentukan jumlah dari *Cutting point* dalam setiap *shot* dan setiap *frame* yang juga mempengaruhi *pacing* semakin cepat akan terjadi *fast pacing* semakin lambat atau sedikit menjadi *slow pacing*.

2. *Rate of Change or Movement within a shot*

Rate of change or Movement within a shot adalah dimana setiap perpindahan atau *Cutting point* bisa berdasarkan pergerakan sebuah objek atau pergerakan dari sebuah kamera, yang bisa menciptakan sebuah transisi.

3. *Rate of Overall Change*

Rate of Overall Change adalah cepat atau lambatnya sebuah *pace* ditentukan dari gabungan antar *scene* dan *sequence*, sesuai atau tidaknya dengan *beat* dalam cerita, yang bertujuan untuk menciptakan dramatik dari sebuah cerita atau *plot point* cerita tersebut.

2.2.3.1. *Slow Pacing*

Dancyger (2011) mengatakan, bahwa *slow pacing* merupakan merupakan teknik *editing* yang perpindahan antar *shot*nya menggunakan durasi yang lama atau disebut juga *long shot*. *Slow Pacing* ini sendiri biasanya digunakan untuk menciptakan suasana tertentu dari sebuah adegan, atau adanya penekanan emosi tertentu pada sebuah adegan panjang dalam sebuah *shot* biasanya *slow pacing* ini memberikan informasi yang dalam dan banyak sehingga membutuhkan durasi lama dan fokus penonton.

Andrew (2008) juga mengatakan bahwa *slow pacing* merupakan teknik *editing* dengan memotong *shot* dengan durasi yang panjang durasi *shot* dalam *slow pacing* tersebut berdurasi 5 hingga 9 detik bahkan lebih, tergantung dari motivasi dan konsepnya (hlm. 94).

2.2.3.2. *Fast Pacing*

Fast pacing adalah teknik *editing* yang memotong *shot* dalam durasi singkat yang bertujuan untuk menciptakan ritme, tempo, dan *pace* yang sesuai dengan cerita, teknik ini biasanya memicu perhatian penonton, dan menarik perhatian dari penonton. Dancyger (2011) juga mengatakan, bahwa *fast pacing* merupakan teknik *editing* yang cepat, perpindahan antar *shot* dengan durasi yang singkat, hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan dinamis dari pergerakan yang cepat dari sebuah video atau film (hlm. 220).

2.2.4. Trajectory Phrase

Trajectory Phrase merupakan sebuah manipulasi terhadap sebuah energi yang tercipta dari sebuah pergerakan pada *frame*. *Cutting point* sangat diperhatikan dikarenakan energi tersebut diciptakan dari dua *shot* dengan memperhatikan setiap gerak-gerik aktor dan pergerakan kamera, yang nantinya akan kita rasakan apakah *editing* akan terasa kasar atau halus, dari perpindahan antar *shot* tersebut.

Seorang editor juga harus memahami energi dari setiap *shot* sehingga dapat melahirkan emosi yang maksimal dalam setiap karyanya, pemilihan setiap energi tersebut dapat dipilih berdasarkan koreografi atau *acting* aktor, dikarenakan aktor dalam *frame* tersebut yang melahirkan emosi dan membuat sebuah cerita menjadi hidup. Selain itu, editor juga harus mampu memperhatikan naik turunnya sebuah energi di dalam sebuah *sequence* (Pearlman, 2009, hlm. 52-59).

2.3. Cut

Cut adalah sebuah teknis *editing* dimana editor memotong sebuah *shots*, dan menyambungkannya lagi dengan *shots* lainnya dan menciptakan sebuah cerita dari setiap potongan – potongan gambar yang diciptakan, sehingga menjadi suatu keutuhan dalam cerita dan menciptakan cerita yang baik yang dapat dipahami dan sesuai dengan visi sang sutradara, Thompson dan Bowen (2009) juga mengatakan bahwa *Cut* adalah teknis *editing* yang paling sederhana yang sering digunakan oleh seorang editor sehingga sebuah film terlihat halus dari perpindahan antar *shot* (hlm. 76), sehingga penonton tidak lagi melihat film itu sebagai dua potongan gambar namun melihat sebagai suatu cerita yang utuh.

Cut juga bisa disebut sebagai transisi yang sederhana, yang mendukung konsep *editing* seperti *continuous editing*, *montage*, dan lainnya. Seorang editor harus mengetahui mengapa *shot* itu dipotong, editor akan memotong sebuah *shot* berdasarkan kebutuhannya yang menjadi pertimbangannya bisa berupa *focus* apakah *footage* yang digunakan itu *focus*, *framing* and *composition* apakah frame dan komposisi sudah sesuai dengan kebutuhan bisa berupa *headroom* dan *looking room* dalam sebuah *footage*, *screen direction* apakah sesuai dengan *shot* sebelumnya, *180 degree rule* apakah perpindahan kamera lebih dari 180 derajat dari posisi awal, *30 degree rule* apakah perpindahan *shot* lebih dari 30 derajat dari posisi awal, *matching angles*, *matching eye-line*, *Continuity of action*, dan lainnya Thompson dan Bowen (2017). Semua itu dipertimbangkan kembali sesuai dengan kebutuhan cerita.

2.4. Continuity

Kontinuitas adalah salah satu teknik *editing* yang sederhana, kontinuitas sendiri dapat diperoleh melalui proses produksi yang memiliki adegan dengan *acting* dan *dialogue* yang sama dan diambil dengan variasi *Camera angle* yang berbeda untuk menciptakan sebuah konsistensi dan kesinambungan Rosenberg (2011). Ketika penonton tidak merasa terganggu ketika menonton potongan gambar tersebut, berarti seorang *editor* sukses membuat penonton tetap fokus terhadap film tersebut.

Dancyger (2002) mengatakan, seorang sutradara yang bijak akan melakukan antisipasi terhadap filmnya dengan cara ketika proses syuting ia mengambil *coverage shot* dalam setiap adegan *long take*, dengan kondisi tertentu

keputusan tersebut adalah keputusan yang baik dan bijak. Untuk mencapai kontinuitas seorang *editor* harus bijak dalam pemotongan dan pemilihan sebuah *shot*, apabila sebuah adegan berjalan terlalu halus dan lemah, potongan gambar tersebut dapat menjadi kerugian bagi editor.

Bowen dan Thompson (2009) mengatakan, untuk menjaga sebuah kontinuitas tetap halus adalah elemen penting agar penonton melihat cerita bukan sebagai potongan gambar, melainkan sebuah kesatuan dalam bentuk film. Beliau juga mengatakan ada tiga macam bentuk kontinuitas yaitu *Continuity of Content*, *Continuity of Movement*, dan *Continuity of Position* (hlm. 66).

1. *Continuity of Content*

Continuity of Content, dimana kontinuitas setiap benda yang melekat pada aktor diperhatikan dan pergerakan aktor dari *shot* sebelumnya maupun *shot* selanjutnya, harus terjaga agar kontinuitas tercipta.

2. *Continuity of Movement*

Continuity of Movement, dimana kontinuitas tersebut akan berfokus kepada pergerakan seorang aktor mulai *inframe* sampai dengan *outframe*, karena akan mempengaruhi *inframe* aktor dari *shot* selanjutnya.

3. *Continuity of Position*

Continuity of Position, dimana penempatan dari seorang aktor beserta objek di sekitarnya harus berada di posisi yang sama dengan *shot* sebelumnya maupun *shot*

selanjutnya, dikarenakan hal tersebut yang menciptakan persepsi visual terhadap penonton, apakah aktor berada di ruangan yang sama atau tidak.

Mamer (2008), mengatakan jika ada kondisi dimana kedua *shot* tidak memiliki titik temu untuk melakukan kontinuitas, maka editor bisa menggunakan *Cutaway*, yaitu *shot* netral di antara dua gambar tersebut yang bisa menghubungkan, kontinuitas ini hanya akan berfungsi jika masalah terjadi pada kontinuitas posisi atau pergerakan minor pada aktor, jika sudah pada objek yang melekat akan sulit diatasi. Beliau juga mengatakan bahwa cara lain untuk memperbaiki diskontinuitas adalah dengan membiarkan kedua *shot* tersebut dan melanjutkan alur cerita, Karena pergerakan gambar yang cepat membuat dislokasi yang terjadi pada *shot* tersebut akan terjadi sementara, dan *shot* baru akan menggantikan diskontinuitas tersebut.

2.5. Montage

Montage dikenalkan oleh Eisentein tentang bagaimana sebuah teknis *editing film* dengan menggabungkan susunan gambar menjadi ide baru. Teknik *montage* itu sendiri diciptakan bukan hanya untuk melakukan penekanan emosi tetapi juga ingin membangun pola pikir baru untuk penonton, juga menciptakan asumsi-asumsi tersendiri kepada penonton Dancyger (2011).

Morante (2017) juga mengatakan bahwa istilah *montage* itu sendiri berasal dari teknik pada sebuah teater, yang juga sebenarnya teknik ini digunakan sebagai langkah penutup dalam sebuah *scene* dalam film. Eisentein mengatakan bahwa *montage* adalah penekanan terhadap hubungan antar *shot*, *shot* sebelum dan sesudahnya menciptakan ide baru atau pemikiran tersendiri kepada penonton,

sehingga memberi informasi lebih kepada penonton tentang apa yang ingin disampaikan oleh sutradara terhadap filmnya, tujuan utamanya yaitu memberi informasi lebih kepada penonton sebagai *layer* kedua atau ketiga dalam film agar penonton dapat merasakan ke dalam dalam film tersebut.

Secara teknis, *editing* adalah kumpulan dari keseluruhan potongan-potongan gambar yang menjadi satu, sedangkan *montage* adalah gabungan gambar dan suara yang mempunyai hubungan untuk menghasilkan sebuah ide dan pemikiran (Pearlman 2009). Dalam *editing* teknik *montage* digunakan pada *film* eksperimental *Soviet* tahun 1920-an, pada teori ini Lev Kuleshov adalah yang pertama kali memikirkan konsep *montage* itu sendiri, Sergei Eisenstein dalam film-filmnya di tahun 1920-an juga mengadaptasi teori dasar dari Lev Kuleshov, apabila teori tersebut mengandung kolusi atau konflik maka tetap harus dimasukkan ke dalam visual sebuah film. (Hayward 2013).

Montage perdana tayang pada tahun 1920 dalam sinema *Soviet* yang dikenal juga sebagai *Montage Theory of Editing*, menyatukan gambar yang tidak saling berhubungan menjadi sebuah pemikiran, ide, dan emosi kepada penontonnya. *Montage* juga dikenal sebagai potongan gambar cepat dan diikuti oleh *music* atau *scoring* yang menunjukkan sebuah konflik pada sebuah adegan pada film, *montage* juga dapat menciptakan percepatan atau mempersingkat waktu dalam sebuah kejadian. Thompson dan Bowen (2009).

Sergei Eisenstein juga mengatakan bahwa *montage* memiliki jenis-jenisnya sendiri, ia menemukan hal tersebut ketika ia menerapkannya dalam beberapa film, ia mengatakan *montage* bisa dibelah menjadi lima konsep seperti teori *Metric*

Montage, Rhythmic Montage, Tonal Montage, Overtonal Montage, dan Intellectual Montage.

2.5.1. Intellectual Montage

Ide awal dari *Intellectual Montage* itu sendiri berawal dari konsep *Match Cut*, yang menghubungkan dua *shot* dengan komposisi atau *framing* yang *subject* atau *object* nya berada di posisi yang sama, awal mula terciptanya *Intellectual Montage* berawal dari satu potongan gambar dari aktor terkenal yaitu Ivan Mosjoukine dengan tiga gambar yang berbeda, yang pertama ada sebuah mangkuk sup di atas meja, lalu yang kedua ada perempuan di dalam peti, dan terakhir ada wanita yang sedang bersandar di atas sofa.

Setiap potongan gambar tersebut kemudian dikombinasikan dan menciptakan respon emosi yang berbeda-beda dan juga pemikiran baru, seperti potongan *shot* dari muka Ivan dengan sup di atas meja menciptakan pemikiran bahwa orang itu lapar, sedangkan ketika perempuan di dalam peti menciptakan emosi sedih, dan terakhir wanita yang sedang bersandar di atas sofa menciptakan pemikiran bahwa ada keinginan tersendiri disana, oleh karena itu Kuleshov mendapat banyak pujian dengan penggabungan dua gambar yang kontras tersebut.

Dancyger (2011) mengatakan, *montage* yang mengacu kepada setiap ide akan menjadi sebuah *sequence* yang melahirkan emosi-emosi baru (hlm. 20). Taylor (2010) juga mengatakan hal yang sama, bahwa *intellectual montage* pada sinema sangat berpengaruh ke dalam perkembangan dunia sinema.

2.5.2. Metric Montage

Setelah *Intellectual Montage* lahir, jenis *montage* lainnya pun mulai bermunculan, *Metric Montage* sendiri terinspirasi dari *pacing* sebuah *musical score* yang dikenal juga sebagai meter. Ini digunakan untuk menciptakan tensi pada sebuah film dengan meletakkan *music* sebagai tempo dan tensi. Taylor (2010) mengatakan bahwa pada dasarnya teknik *Metric Montage* ini digunakan untuk mempersingkat waktu dan memperdalam informasi.

Eisenstein (2010) mengatakan, bahwa kriteria dasar *metric montage* adalah dari teknik *shot*. Hal ini biasanya ditampilkan dalam sebuah adegan yang melakukan repetisi, seorang editor melakukan potongan berupa *longshot*, *medium shot*, dan *close-up* lalu mengulanginya (hlm. 116).

Dancyger (2011) mengatakan, *metric montage* mengacu kepada panjangnya durasi sebuah *shot* yang relatif terhadap *shot* lainnya, teknik ini digunakan pada setiap *scene* tertentu untuk menciptakan emosi terhadap penonton.

2.5.3. Rhythmic Montage

Jika *Intellectual montage* digunakan untuk membangun kecepatan cerita visual, maka *Rhythmic montage* digunakan untuk menjaga kecepatan, baik dalam visual maupun audio, *rhythmic montage* adalah *montage* yang sering digunakan. Teknik *montage* ini membentuk sebuah susunan cerita walaupun setiap *footage* yang dipilih tidak berhubungan. Penekanan ritme berada di setiap *shot* yang disediakan, ritme yang dapat dicapai dengan adanya sebuah pergerakan *subject* pada sebuah frame. Taylor (2010)

Menurut Dancyger (2011), *rhythmic montage* lebih fokus kepada kontinuitas yang muncul pada setiap visual pada sebuah *shots*. Kontinuitas diciptakan berdasarkan pergerakan dari *subject* dan pergerakan kamera. *Montage* ini sangat kuat untuk menggambarkan sebuah konflik dalam satu frame.

2.5.4. Tonal Montage

Montase ini menggunakan dua atau lebih *shot* yang digunakan, untuk membangun sebuah *setup* dalam cerita dengan tujuan saling memperkuat satu sama lainnya, *Tonal Montage* membantu membangun sebuah *beat* adegan melalui *editing* dengan *shot* yang mempunyai nafas yang sama, atau bisa dibilang maksud dan tujuan yang sama.

2.5.5. Overtonal Montage

Overtonal Montage adalah kompilasi dari teknis montase sebelumnya yang merupakan gabungan dari *Metric montage*, *rhythmic montage*, *intellectual montage*, dan *tonal montage*, setiap elemen dari montase tersebut digabungkan dan melahirkan sebuah montase baru yaitu *overtonal montage*, konsep ini melahirkan emosi baru kepada penonton dalam bentuk tertentu.

2.6. Corporate Video

Video iklan merupakan media promosi yang sering digunakan untuk melakukan sebuah promosi dalam bentuk audio visual yang bertujuan untuk menarik perhatian calon pembelinya agar membeli produknya Fletcher (2010). Dengan adanya video iklan tersebut orang yang melihat atau menonton video tersebut diharapkan bisa mendapatkan kepercayaan dari sebuah *brand* yang melakukan promosi tersebut

video iklan yang menarik dimana video iklan yang dapat diingat oleh seseorang, oleh karena itu sebuah karya audio visual perlu memiliki personaliti tersendiri, Identitas produk adalah sebuah logo yang mereka ingat, sedangkan personaliti sebuah produk berbicara soal karakter dan kharisma, Gobe (2009)..

Iklan sendiri sudah ada sejak lama namun mediumnya yang berbeda – beda bisa berbentuk koran, majalah, televisi, radio, spanduk, papan iklan, poster, internet, dan lainnya. Untuk menciptakan video iklan yang menarik diperlukannya riset yang sesuai dengan kebutuhan dan target pasar dari *brand* yang ingin menjual produknya, dan pada *platform* apakah ia menempatkan video iklan tersebut. Hoxie (2010) juga mengatakan bahwa video iklan yang bisa menyampaikan pesannya melalui audio visual yang dikemas menjadi suatu cerita dengan alur yang baik dapat menarik perhatian calon pembelinya.

Menurut Ogilvy (2007), ada beberapa hal yang dapat membuat penonton tertarik terhadap iklan yang ditayangkan misalnya video iklan yang menghibur, mengambil cerita yang sedang *trend*, bagaimana sebuah *brand* menyelesaikan masalah dalam cerita tersebut, memiliki karakter yang cocok dengan *brand* tersebut, dan melibatkan emosi penonton terhadap iklan tersebut.

Dalam bukunya Cecil (2012) mengatakan, video iklan dalam bentuk *digital ads* pada internet sering diabaikan oleh penontonnya, dikarenakan ada konten dibalik iklan yang ia abaikan tersebut, penonton cenderung lebih tidak memperdulikan iklan tersebut, sedangkan iklan pada televisi lebih rileks namun cenderung tidak fokus dikarenakan banyak iklan yang akan datang dan penonton

harus siap menerima informasi yang banyak itu sampai program yang ia ingin lihat kembali tayang.

2.7. Konsep Energik

Energik merupakan wujud akhir dari beberapa kata seperti semangat, dinamis, aktif, dan sebagainya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata dasar energik sendiri berarti penuh energi atau bersemangat. Semangat adalah kekuatan penting yang akan memberikan energi pada tubuh dan juga pikiran manusia. Dari cara berbicara, berjalan, ataupun berjabat tangan seseorang, semangat dapat dirasakan (Tjandra, 2006, hlm. 77-78).

Menurut Tjandra (2006), seseorang yang mempunyai hasrat akan mempunyai semangat yang lebih tinggi daripada seseorang yang hanya menginginkan sesuatu. Jika menginginkan adalah dasar dari sebuah aksi, maka semangat tersebut akan mudah pudar (hlm. 12).

Energik adalah sifat yang bisa menular secara tidak langsung hanya dengan melihat atau merasakan apa yang orang lain rasakan. Seperti yang ditulis Wuryanano (2007), kekuatan positif yang memberikan aura yang baik akan selalu membimbing manusia agar hidup dengan semangat. Kekuatan positif ini akan mengajak manusia untuk mencapai tujuan hidupnya (hlm. 1-3).

Energik bisa berupa wujud dari pergerakan yang dilakukan secara konstan atau *intens* atau secara visual energik dapat berupa gerakan yang dinamis, Lankow (2012) pernah mengatakan bahwa salah satu cara yang menarik untuk dapat menciptakan daya tarik visual adalah grafis yang dinamis, karena setiap hasil pada

karya akan mendapatkan penonton yang berbeda-beda. Energik juga hasil emosi yang tercipta karena adanya sebuah ritme atau tempo.

Dinamis dapat dicapai dari pergerakan kamera yang konstan, atau pergerakan yang mengarah ke atas, depan, bawah, samping, maupun mundur atau kombinasi dari pergerakan tersebut. Rabiger dan Cherrier (2013), mengatakan bahwa *dynamic Camera* adalah perubahan *frame* dengan memanfaatkan ruang kosong pada suatu *scene* dengan pergerakan.

Dinamis dalam *editing* dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan tempo *editing* atau *rhythm editing*, dengan menggunakan *rhythm editing* itu sendiri dapat menciptakan kesan dinamis pada cerita, yang di kolaborasikan dengan pergerakan kamera, karna tempo dalam pergerakan seorang karakter dapat membentuk ritme dari sebuah *scene* pergerakan pada aktor memberi intensitas pada cerita, ini disebut juga sebagai *Tempo of action* , Frierson (2018).

2.8. Workflow

Seorang editor memiliki prosesnya sendiri-sendiri dalam menciptakan sebuah karya, dimulai dari *foldering* menyusun setiap data yang ada sesuai dengan *shot* dan *scene*, memisahkan *folder project file, output, graphic, music, sound* dan lainnya sesuai dengan kategorinya. Setelah melihat dan mensortir setiap *footage* yang ada maka seorang editor akan mulai menyusun potongan gambar sesuai dengan urutan dalam script Ascher dan Pincus (2013).

Beliau mengatakan bahwa film yang tidak memiliki naskah maupun pengurutan akan dilakukan berdasarkan kronologi yang ada. Proses *Rough Cut*

adalah tahap pertama sebuah *film* dirancang *rough Cut* dengan pengurutan *shot* atau yang dikenal sebagai *assembly* merupakan tahapan yang tidak jauh berbeda, hanya pada tahap *rough Cut* seorang editor akan memotong durasi pada *shot* sesuai kebutuhan, namun berbeda dengan dokumenter, *rough Cut* merupakan proses penyusunan kembali struktur cerita dan adegan, fokus pada tahap *rough Cut* sendiri adalah penciptaan alur cerita Ascher dan Pincus (2013).

Tahap *Rough Cut* tidak dilakukan hanya sekali saja namun bisa berkali-kali sesuai dengan kebutuhan dan pemikiran seorang editor dan sutradara, setelah alur sudah cukup maka seorang editor akan melanjutkannya pada tahap *fine Cut*.dimana editor akan memperhalus setiap potongan gambar dan memberi beberapa *notes* kepada *online editor* jika ada, dan seorang editor bisa memberi *guide* seperti musik untuk menciptakan sebuah *beat* atau referensi musik sebagai panduan untuk memperhalus potongan gambar tersebut Weynard (2013).

Tahapan terakhir ada pada *Picture Lock* adalah proses dimana editor, sutradara, produser telah mencapai kesepakatan akhir dengan alur yang telah direkonstruksi ulang menjadi satu kesatuan dalam cerita, pada tahap ini semua potongan gambar harus sudah siap dan tidak ada lagi struktur yang diubah, setelah semua pihak setuju maka akan dilakukan *rendering output* tersebut juga harus sesuai dengan kebutuhan publikasi sehingga video dapat dinikmati secara maksimal.