

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Editor dan Editing*

Bowen dan Thompson (2013) mengatakan *editor* akan ditugaskan untuk membuat presentasi media gerak (video) yang menunjukkan cerita yang koheren, bermakna, emosional dan informative kepada audiens tertentu. *Bowen & Thompson (2013)* juga memaparkan bahwa *editing* lebih dari sekedar merakit *shot* satu demi satu melainkan melibatkan penempatan berbagai elemen gambar dan suara secara kreatif, sehingga ketika penonton menyaksikannya mereka akan merasa terhibur, informatif dan bahkan merasa terinspirasi (hlm 53). Mereka juga mengatakan *editing* adalah tindakan mengumpulkan gambar atau *shot* dan suara ke dalam sebuah cerita sehingga saling berhubungan (hlm.3). *Pudovkin (2006) editing* bukan hanya sebuah metode menyatukan semua *scene* yang terpisah, tapi juga sebuah metode yang mengontrol *psychological guidance* penonton (hlm. 47).

Menurut *Campbell (2002) editing* adalah tentang menciptakan realita. Realita yang diciptakan tersebut sepenuhnya tergantung pada siapa yang melakukan tahap *editing*. Namun, pada akhirnya, *editor* pun akan mengejar hal yang sama dengan sutradara, penulis skenario, dan aktor, *editor* ingin dengan menceritakan sebuah cerita (hlm.181). *Reiz dan Millar (2010)* berpendapat *editing* merupakan kekuatan kreatif dari realitas film (hlm. 3). *Dancyger (2011)* Tujuan *editor* adalah untuk menemukan kontinuitas naratif antara visual dan suara dalam film.

Pratista (2017) berkata bahwa definisi *editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah film selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shots* (hlm. 169).

Menurut *Bordwell* (2006) *editing* dapat dianggap sebagai koordinasi antara satu *shot* dengan *shots* berikutnya. *Editor* bertugas menghilangkan segala hasil rekaman yang tidak diinginkan dan hanya mengambil yang terbaik. *Editor* juga memotong segala materi editing yang berlebihan dari awal hingga akhir pengambilan gambar.

Berdasarkan *Bowen* dan *Thompson* (2017) proses *editing* umumnya dilakukan pasca produksi, yang merupakan akhir dari segala tahap produksi. Tahap ini merupakan tahap dimana *editor* menggabungkan gambar, suara, *sound effect* serta elemen-elemen lainnya (hlm. 26). Berikut adalah tahapan-tahapan proses *editing* yang harus dilakukan oleh seorang *editor* berdasarkan *Bowen* dan *Thompson*:

1. *Acquisition*

Tahap dimana kita menerima segala bentuk data mentah dari rekan tim produksi. Data yang dimaksud berupa *footage* film, *sound* dan elemen-elemen grafis lainnya yang terikat dalam film. Setelah itu, data-data tersebut dikumpulkan dalam satu *folder* di dalam *drive*. Segala data sudah harus terkonversi sesuai dengan perangkat editnya demi kelancaran saat tahap pemotongan (*Bowen & Thompson*, 2017, hlm. 27).

2. *Organization*

Segala hal terkait materi *editing* harus disimpan dengan baik. Jika *editor* tidak mengorganisir segala data mentah dengan baik, *editor* akan kesulitan dalam menyelesaikan segala tahapan *editing* berikutnya. Untuk itu tahap ini mengharuskan *editor* mengorganisir dan mengelompokkan segala data yang ada. Segala *footage* harus ditempatkan pada *folder* dimana berisi segala *footage*, berikut juga untuk *sound* dan elemen grafis (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27).

3. *Review and Selection*

Jika pengelompokan telah tersusun rapi maka *editor* siap untuk melanjutkan tahap selanjutnya. Pada tahap ini *editor* akan memilah-milah data-data (*Footage* maupun *sound*) yang paling baik dari segala pengambilan gambar pada tahap produksi dan membuang segala yang kurang baik (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27).

4. *Assembly*

Merupakan tahap dimana *editor* mengumpulkan segala *footage* dan audio yang telah dipilah dalam satu *sequence project*. Pada tahap ini *editor* menata segala *shot* dan *scene* yang ada berdasarkan naskah dan *storyboard* dari sutradara dan penulis naskah (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 27-28).

5. *Rough Cut*

Pada tahap ini segala *footage* dan *sound* yang memiliki “*fat*” telah dipangkas dan menjadi satu cerita yang kronologis. *Continuity* antar *shot* juga sudah terlihat pada tahap ini. Namun pada tahap ini segala hasil *edit* masih belum

sempurna bahkan segala elemen grafis belum diletakan dengan semestinya. Pada dasarnya tahap ini memang masih *editing* kasar (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 28).

6. *Fine Cut*

Tahap ini merupakan tahap pengerjaan kembali dari *rough cut* yang telah dibuat sebelumnya namun masih kasar. Maka dari itu tahap ini adalah tahap penyempurnaan dari *rough cut* sebelumnya (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 28).

7. *Picture Lock*

Merupakan tahap dimana *editor* dan sutradara benar-benar yakin bahwa sudah tidak ada perubahan lagi. Serta semua elemen seperti *sound effect* dan elemen grafis telah tertanam baik di dalam film (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 28).

8. *Mastering and Delivery*

Editor telah selesai melakukan segala tugasnya dan segala hasil editan telah menjadi satu kesatuan produk yang dapat ditayangkan dengan sangat amat layak kepada penonton (Bowen & Thompson, 2017, hlm. 29).

2.2. Teori Montage

Bowen dan Thompson (2017) mengatakan istilah montase berasal dari tahun 1920an tepatnya pada masa sinema biru Soviet. Pada awalnya montase diyakini sebagai teknik dimana dua gambar yang tidak berhubungan dapat di-*edit* atau disatukan secara bersamaan dan menghasilkan pemikiran, ide atau emosi baru kepada penonton.

Contoh edit konsep ini disajikan sebelumnya dalam buku ini. Namun seiring berjalannya waktu montase secara luas saat ini lebih mengacu pada urutan montase yang melibatkan serangkaian klip cepat, biasanya dengan musik yang menunjukkan sebuah tindakan, kegiatan atau peristiwa dari waktu ke waktu secara singkat (hlm.162-163).

Pearlman (2009) berpendapat bahwa secara teknis bahwa *montage* adalah potongan-potongan *shot* yang menjadi satu kesatuan. Seringkali *montage* juga merupakan kumpulan gambar yang tidak terikat dalam ruang dan waktu namun dapat digunakan dalam film untuk memperlihatkan keadaan mental subjektif dari karakter yang berhalusinasi, mimpi dan emosi-emosi lainnya (hlm.155-156).

Edgar Hunt, Marland dan Rawle (2010) berpendapat bahwa *montage* adalah Teknik editing yang menciptakan hubungan simbolis atau tematik antara kedua *shot* yang tidak terikat (hlm.180). Pada umumnya *metric montage* dan *rhythmic montage* adalah *montage* yang paling sering digunakan untuk menciptakan sebuah dampak (hlm.150).

2.2.1. *Metric Montage*

Dancyger (2011) mengatakan Menunjuk pada panjang sebuah *shot* relatif dengan *shot* lainnya. Terlepas dari kontennya, *metric montage* digunakan untuk mempersingkat waktu dan memberi informasi yang akan ditangkap oleh penonton dengan jelas (hlm.17).

Edgar Hunt, Marland dan Rawle (2010) mengatakan jika *metric montage* adalah sebuah *shot* yang digabungkan terlepas dari konten pada gambar dalam waktu tertentu (hlm.178)

2.2.2. Rhythmic Montage

Dancyger (2011) berkata bahwa *rhythmic montage* mengacu pada kontinuitas yang timbul dari pola visual dalam *shot* atau kontinuitas yang berdasarkan *matching action* atau *screen direction*. Jenis montase ini memiliki potensi besar untuk menggambarkan konflik karena ada kekuatan yang berlawanan dan dapat diperlihatkan kaitannya dengan arah layar yang berlawanan serta bagian dari frame. Dengan *rhythmic montage* pula konflik diperlihatkan antara panjang *shot* dengan isi *shot* yang memberikan efek tertentu. (hlm.18).

Richard (2010) *Rhythmic montage* mempunyai penekanan ritme melalui *shots* yang ditampilkan. Biasanya dipengaruhi dengan adanya pola gerakan subjek di dalam *frame* dan memiliki kekuatan untuk membangun konflik yang cukup besar jika memanfaatkan pergerakan yang berlawanan (hlm.186).

Edgar Hunt, Marland dan Rawle (2010) berpendapat bahwa *rhythmic montage* merupakan efek montase dimana panjang *shots* ditentukan oleh konten gambar (179).

2.2.3. Tonal Montage

Dancyger (2011) memaparkan bahwa teknik ini digunakan dengan tujuan menekankan serta membangun emosional karakter film serta rasa penonton dari sebuah adegan (hlm.18). *Edgar Hunt, Marland dan Rawle* (2010) mengatakan jika

tonal montase ditentukan oleh nada emosi dominan dari sebuah sequence (hlm.180).

2.2.4. *Overtonal Montage*

Dancyger (2011) berpendapat bahwa *overtonal montage* merupakan perpaduan dari *Metric Montage*, *Rhythmic Montage* dan *Tonal Montage* (hlm.18). Edgar Hunt, Marland dan Rawle (2010) mengatakan bahwa *overtonal montage* adalah Efek montase yang menciptakan resonansi dalam konflik antara teknik montase metrik, ritmis, dan nada dominan yang digunakan dalam suatu urutan (hlm.180).

2.2.5. *Intellectual Montage*

Dancyger (2011) berkata jika *Montage* ini mengacu pada pengenalan ide-ide atau konsep-konsep yang berkaitan dengan intelektual ke dalam urutan yang sangat bermuatan emosional (hlm.19).

2.3. Konflik

Nurgiyantoro (2009) Konflik adalah sesuatu yang bersifat negatif dan tidak menyenangkan yang terjadi atau dialami oleh tokoh. Peristiwa dan konflik pada umumnya berkaitan erat dan saling menyebabkan menyebabkan terjadinya satu sama lain, bahkan sebuah konflik pun hakikatnya adalah peristiwa. Konflik pun memiliki 2 jenis yakni,

1. Konflik Internal (Konflik Kejiwaan)

Konflik yang terjadi di dalam hati atau jiwa seseorang atau tokoh. Konflik ini merupakan konflik yang dialami manusia dengan dirinya sendiri, biasanya hal ini terjadi karena adanya pertentangan antara keinginan, keyakinan, pilihan dan masalah-masalah lainnya.

2. Konflik Eksternal

Konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu yang berada di luar dirinya, bisa dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia (hlm.122-123).

Field (2005) mengatakan bahwa konflik merupakan sebuah hambatan yang dialami oleh karakter dalam suatu cerita. Konflik sangat penting untuk membangun cerita. Drama tidak akan ada tanpa adanya konflik (hlm.83).

Ballon (2005) juga berkata tanpa adanya konflik, karakter tidak akan memiliki dorongan, keinginan atau keputusan. Konflik membuat karakter lebih menarik dan cerita yang lebih dramatis. Melalui konflik juga lapisan-lapisan sifat dari karakter akan terkuak sedikit demi sedikit ketika mereka menghadapi konflik. Seringkali konflik internal menciptakan aksi dramatis, namun hanya dengan memiliki tujuan utama karakter saja tidaklah cukup. Karakter harus dihadapkan dengan rintangan-rintangan atau hambatan agar tercipta sebuah drama untuk mencapai tujuannya.

2.4. *Dimention of Editing*

Bordwell dan Thompson (2008) memaparkan 4 *dimensions of editing* yang dapat dijadikan basis untuk *filmmaker* yang berpengaruh dalam *editing* (hlm. 221-230):

1. *Graphic Relations*

Graphic Relations dilakukan guna mencapai *continuity* yang halus. Dengan ini pembuat film dapat menyambungkan *shots* yang memiliki kesamaan seara grafis seperti bentuk, warna, komposisi, gerakan, dan unsur-unsur grafis dari *shot A* yang memiliki kesamaan dengan *shot B*.

2. *Rhythmic Relations*

Setiap *shot* memiliki durasi tertentu. Seperti yang kita ketahui pada 1 detik sama dengan 24 *frame*. Maka dari itu sebuah *shot* bisa membutuhkan bahkan ribuan *frame* untuk durasi tertentu. *Dimension of editing* ini memungkinkan para pembuat film untuk menentukan durasi *shot* mereka. Pembuat film harus menyesuaikan panjang *shot* dalam kaitannya dengan ritme *editing* atau *pacing*. *Rhythmic relation* tidak sepenuhnya bergantung pada *editing* tetapi juga unsur film lainnya seperti *movement* dalam *mise- en-scene*, posisi dan gerakan kamera, keseluruhan dalam *frame* yang menentukan ritme *editing*. Semakin panjang *shot* maka *pacing*-nya akan semakin lamban, semakin pendek *shot* maka sebaliknya.

3. *Spatial Relations*

Fungsi *editing* tidak hanya untuk mengontrol grafik dan ritme tetapi juga membangun ruang dalam film itu sendiri. *Editing* memungkinkan pembuat film untuk menyandingkan 2 *shot* di ruang yang berbeda namun menyiratkan

semacam hubungan di antara mereka. Biasanya sutradara mungkin memulai *shot* yang membentuk keseluruhan spasial dan memberi masukan ruang-ruang lain yang dimanipulasi pada *editing* sehingga dekat atau saling berhubungan.

4. *Temporal Relations*

Seperti pada teknik lainnya, *editing* dapat mengontrol waktu sebuah tindakan dilakukan di dalam film. Dalam film naratif khususnya, *editing* ini biasanya berkontribusi untuk memanipulasi plot waktu cerita.

2.5. *Continuity*

Menurut *Rabiger* (2007) mengartikan *continuity* sebagai sebuah detail sederhana yang memiliki kesinambungan atau kecocokan dari satu adegan ke adegan berikutnya. Namun jika secara kronologi scene adegan terakhir mendahului yang sebelumnya, *continuity* harus dicocokkan kembali agar sesuai. *Rabiger* membagi *Continuity* dalam dua jenis yakni:

1. *Direct Continuity*

Continuity secara langsung adalah ketika *shot* satu mengikuti atau berkesinambungan dengan *shot* lainnya. Contoh, jika karakter A tidak dapat mengganti jaket birunya selama adegan tersebut masih di ruang dan waktu yang sama secara beruntun.

2. *Indirect Continuity*

Continuity secara langsung adalah ketika *shot* satu mengikuti atau berkesinambungan dengan *shot* lainnya. Contoh, jika karakter A tidak dapat mengganti jaket birunya selama adegan tersebut masih di ruang dan waktu yang sama secara beruntun.

Bordwel dan *Thompson* (2008) mengatakan tujuan utama dari sistem *continuity* adalah untuk memungkinkan ruang, waktu dan aksi berjalan halus dan berkesinambungan dengan semua *shots*. Semua pengeditan dilakukan untuk mencapai hal ini (hlm.231). Menurut *Mamer* (2009) ketika sebuah scene disatukan sedemikian rupa, mulai dari pemilihan *shot* dan pengeditan yang sebagian besar tidak diperhatikan oleh penonton atau terlihat *invisible* (hlm.53).

Bowen dan *Thompson* (2013) secara metode *editing* tradisional, memberikan *continuity* yang halus dan hampir tidak terlihat sebuah perpindahan adalah elemen yang penting agar segala elemen *editing* tidak diperhatikan atau terlihat kepada penonton. Ini yang dinamakan *continuity* atau *invisible editing*. Untuk membuatnya lebih menarik, berikut beberapa bentuk *continuity* yang berbeda:

1. *Continuity of Content*

Aksi yang dilakukan aktor yang terlihat oleh kamera harus secara ideal sesuai dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya. Karena aktor berkewajiban untuk melakukan aksi yang sama dari setiap pengambilan gambar (hlm. 64).

2. *Continuity of Position*

Ruang dalam sebuah film itu sendiri memiliki arah dan juga tempat juga dengan subjek atau objek fisik yang terdapat di dalam *shot* yang menempati ruang tertentu. Penting bagi *editor* untuk merangkai *shots*, dimana penempatan atau posisi dari subjek maupun objek tersebut dipertahankan secara *continuity*. memotong dua *shot* objek terlalu *jump* dari satu sisi layar ke sisi yang lain akan mengalihkan perhatian penonton dan ilusi pengeditan yang tidak terlihat akan terputus atau rusak (hlm. 66).

3. *Continuity of Sound*

Continuity suara dan perspektifnya sangat penting untuk sebuah film. Ketika adegan menggambarkan aksi yang terjadi di suatu tempat yang sama atau bersamaan maka suara harus dilanjutkan dengan konsistensi dari *shot* ke *shot* berikutnya (hlm. 68).

Edgar-Hunt, Marland dan Rawle (2010) continuity seringkali dikritik sebagai metode yang konservatif dalam pembuatan sebuah film. Untuk menciptakan sebuah *continuity* dibutuhkan aturan dan penyajian yang tertata dan terstruktur. *Continuity editing* harus mengikuti berbagai peraturan, guna mencapai berbagai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk membangun dan menjaga koherensi ruang
 2. Mempertahankan kesinambungan antar waktu
 3. Membuat dan mempertahankan hubungan grafis dan ritmik
 4. Untuk menyembunyikan cara konstruksi suatu adegan dari penonton
- (hlm.150).

Continuity editing memiliki sejumlah aturan yang harus dan perlu diperhatikan untuk menjaga kesinambungannya yakni:

1. 180° Rule

Aturan 180° dimaksudkan untuk menjaga kontinuitas spasial secara berurutan. Seorang sutradara akan mengobservasi garis imajiner 180° agar tidak *jump* atau menyebrang.

2. Match-on-Action

Untuk menjaga *spasial continuity*. Namun, *match on action* juga digunakan untuk menunjukkan perkembangan sementara (*temporal*) dari sebuah tindakan. *Match-on-action* juga mencocokkan pergerakan aksi dari satu *shot* ke *shot* lainnya (hlm.179).

Pearlman (2009) juga mengatakan *matching on action* sendiri merupakan kunci utama untuk memperhalus *shot* antar *shot* (hlm.165).

3. Eyeline Matches

Eyeline matches juga merupakan perangkat penting lain yang digunakan untuk koherensi spasial. Hal ini juga berlaku untuk *shot* sudut pandang (*POV*) dari aktor.

4. The 30° Rule

Aturan 30° adalah aturan yang sederhana, tetapi penting untuk diingat sutradara dan *editor*. Jika sudut pengambilan gambar berbeda kurang dari 30° maka akan menghasilkan *jump cut* yang terlihat karena sudut terlalu mirip untuk dipotong bersama.

5. *Shot-Reverse-Shot Editing*

Merupakan tempat dimana semua aturan bersatu (hlm. 151).

2.6. *Rhythm*

Dancyger (2010) mengatakan selain memperpendek dan memotong film, *editor* harus dapat mencari dan menemukan ritme untuk sebuah film (hlm.xxi). Pada umumnya, ritme dalam sebuah film merupakan persoalan individual dan intuitif. Ketika film memiliki ritme yang cocok dan sesuai maka pengeditan akan tampak mulus dan penonton benar-benar merasa terlibat dengan karakter dan cerita. Ritme membutuhkan dan melibatkan variasi panjangnya suatu *shot* dan dipengaruhi oleh jenis transisi yang digunakan (hlm.384).

Pearlman (2009) mengatakan berdasarkan kamus arti kata “ritme” sering menekankan bahwa ritme adalah fenomena yang dirasakan (hlm. xxiii). Karena ritme berhubungan dengan soal perasaan maka dari itu. *Pearlman* bertanya kepada para *editor*. Ketika seorang *editor* diberi pertanyaan tentang bagaimana seorang *editor* membuat keputusan tentang dimana dan kapan harus memotong untuk ritme film sebagian besar berkata “dengan intuisi” (hlm.1). Kesadaran *editor* akan ritme dalam gerakan suara telah diaktifkan secara khusus dan secara sadar. Aktivasi ini mendidik intuisi para *editor* tentang ritme secara lebih umum dalam kehidupan dan film. Bahkan mungkin membuat *editor* merasakan ritme di lingkungan sekitar mereka dengan aktif melalui orang yang berjalan, berbicara dan lain-lain (hlm.9). Ia juga memaparkan bahwa salah satu fungsi ritme adalah membentuk, memodulasi, merangsang dan meningkat ketegangan (*tension*) dan

pelepasan (release). Ritme membentuk ketegangan (tension) dan pelepasan (release) dengan pembentukan waktu, energi dan gerakan dalam film. Hal ini bertujuan untuk memprovokasi dan memodulasi kualitas dari empati (hlm.61).

Reisz dan Millar (2009) berpendapat, seperti yang banyak orang tahu *editor* harus selalu berusaha untuk menjaga ritme dari segala *performance* aktor. Jika seorang *editor* mempertunjukkan sebuah potongan *shot* di tengah gerakan aktor, maka ia memaksakan sebuah interupsi visual yang tidak sesuai dengan irama acting (hlm. 205). Menurut *Bordwell dan Thompson (2006)* Ritme sedikitnya melibatkan detak atau denyut nadi, tempo atau kecepatan, pola aksentuasi dan ketukan (hlm. 275).

2.7. Pacing

Menurut *Pearlman (2009)* Pacing merupakan manipulasi kecepatan (langkah) yang berfungsi untuk membentuk sensasi penonton terhadap cepat atau lambannya suatu film dari setiap bergantinya *shots* Ada 3 hal yang perlu diperhatikan untuk membuat atau membentuk pacing:

1. Rate of Cutting

Pacing mengacu pada banyaknya jumlah *cutting*, sebagai contoh memperbanyak *cutting* per menit ketika mendekati klimaks pada film.

2. Rate of Change or Movement within A Shot

Pacing bukan hanya soal tingkat kecepatan pemotongan. *Pacing* juga mengacu pada pergerakan aktor atau objek dan juktaposisi dari pergerakan dalam *shot*.

3. *Rate of Overall Change*

Pacing juga mengacu pada keseluruhan pergerakan film itu sendiri (hlm.47-49)

2.8. Prioritas Editing (*The Rules of Six*)

Murch (2001) mengatakan umumnya hal pertama yang seringkali dibahas tentang *editing* adalah betapa pentingnya sebuah *continuity* dalam cerita film khususnya *continuity* ruang tiga dimensi (*three dimensional space*). Namun nyatanya itu adalah sebuah kesalahan untuk mengutamakan *continuity* adalah hal yang utama. *Murch* sesungguhnya mengatakan bahwa *continuity* tersebut bukanlah hal yang paling utama dalam *editing* sebuah film (hlm. 17).

Hal yang paling utama dalam editing film sebetulnya adalah emosi. Emosi membuat segala rasa dalam sebuah film bertahan lama, tentang apa yang ingin *filmmaker* ciptakan untuk dirasakan penonton? Karena pada akhirnya yang diingat oleh penonton bukanlah, bagaimana teknik *editing* atau teknik pengambilan gambarnya melainkan emosi atau rasa yang mereka dapatkan dari film kita (hlm.18).

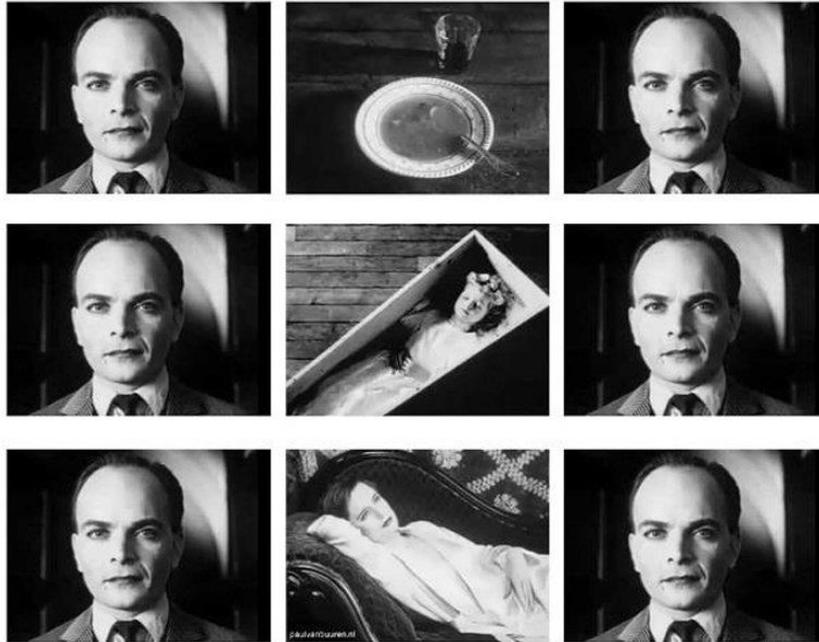
Menurut *Murch* sebuah *editing* yang baik adalah editing yang memenuhi 6 kriteria (*the rule of six*). “Emosi” yang sebenarnya dari film, yang kemudian memajukan atau mengarahkan “cerita”. Didukung dengan “ritme” yang baik dan benar, menciptakan *eye trace* sehingga penonton fokus kepada segala lokasi dan pergerakan di dalam *frame*. *Editing* juga tetap menyertakan *continuity two dimensional plane of screen* dan *three dimensional space* pada film. Berikut adalah urutan dan persentase prioritas *editing* yang m oleh *Murch* (hlm. 17- 18):

1. <i>Emotion</i>	51%
2. <i>Story</i>	23%
3. <i>Rhythm</i>	10%
4. <i>Eye-Trace</i>	7%
5. <i>Two-dimensional plane of screen</i>	5%

2.9. Kuleshov Effect

Kuleshov effect merupakan teknik *editing* montase yang merupakan sebuah fenomena mental dimana penonton mendapatkan lebih banyak makna dari interaksi anatar dua *shot* atau lebih yang beruntutan.

Leitch dan *Poague* (2011) memaparkan setelah revolusi Rusia 1917 *Pudovkin* melakukan kembali eksperimen yang telah dilakukan oleh *Les Kuleshov* yakni dengan mengganti-ganti *shot* wajah aktor yang disandingkan dengan sepiring sup, seorang gadis kecil di peti mati, dan seorang wanita di sofa. *Pudovkin* kemudia mengatakan bahwa uji coba teknik ini menyampaikan berbagai emosi seperti: kelaparan, kesedihan dan kasih sayang (hlm. 306).



Gambar 2.1. Kuleshov Effect

(Sumber: Google)

2.10. Transisi

Rabiger (2007) berkata bahwa transisi sesuatu yang membawa kita dari satu tempat ke tempat lain atau dari waktu ke waktu yang akan datang yang seharusnya tidak terasa atau seamless, karena penonton sibuk menunggu berbagai kejutan di setiap adegan ke adegannya (hlm.60).

Menurut *Reiz* dan *Millar* (2010) tugas seorang *editor* adalah untuk menciptakan transisi yang mulus dan efektif secara dramatis (hlm. 136).

EdgarHunt, *Marland* dan *Rawle* (2010) mengatakan transisi biasa digunakan untuk perpindahan dari satu *scene* ke *scene* berikutnya secara halus.

Bowen dan Thompson (2013) memaparkan empat basis cara transisi (hlm.74-85):

1. *Cut*

Pergantian *shot* yang instan dari satu *shot* ke *shot* setelahnya. Transisi ini biasanya digunakan dengan tujuan:

- A. Continuity dari sebuah aksi
- B. Kebutuhan pergantian visual secara mendadak
- C. Ada pergantian dalam informasi dan lokasi

2. *Dissolve*

Sebuah pergantian *shot* yang bertahap dari sebuah akhir *shot* ke *shot* awal atau berikutnya. Biasanya digunakan dengan tujuan:

- A. Perubahan waktu lokasi
- B. Waktu atau durasi yang harus diperlambat atau diperpanjang
- C. Adanya komponen emosional dengan subjek cerita
- D. Adanya hubungan visual yang kuat antara keluar masuknya sebuah gambar

3. *Wipe*

Sebuah garis yang bergerak maju melintasi layar dan menghapus gambar dari *shot* yang akan berakhir. Biasanya digunakan dengan tujuan:

- A. Perubahan waktu dan lokasi
- B. Ketika tidak ada hubungan visual yang kuat antara keluar dan masuknya gambar

C. Ketika kebutuhan visual secara grafik lebih dibutuhkan sebagai transisi

4. *Fade*

Sebuah perubahan bertahap dari sebuah warna *solid* penuh pada layar yang memudar menjadi gambar adegan dari suatu *shot* dan sebaliknya. Biasanya memiliki 2 jenis dengan fungsi yang berbeda seperti berikut:

1. Fade in
 - A. Awal dari sebuah film atau program
 - B. Awal dari sebuah scene, sequence atau act
 - C. Perubahan waktu dan lokasi
2. Fade out, lebih digunakan sebagai akhir dari sebuah film, program, *scene* atau *act*, selebihnya masih pada perubahan waktu dan lokasi.