



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. Editor

Menurut Bowen (2018), penulis menulis cerita, Sutradara menyutradarai aktor, sinematografer membuat gaya visual dari tiap *shot*, dan *editor* menggabungkan seluruh bagian tersebut. Sebagai orang terakhir yang menyentuh bagian dari proyek, *editor* adalah penyampai cerita terakhir (hlm.15).

Editor sendiri harus bisa menggabungkan setiap *shot* yang ada hingga menjadi suatu *sequence* yang nantinya akan menjadi sebuah film karena *editor* sendiri dapat disebut sebagai sutradara kedua. Menurut Chandler (2009) *editor* seperti seorang arsitek, mendesain setiap *cut* untuk membangun narasi dalam sebuah film. Dari setiap *cut* penonton belajar, merasakan, berpikir atau merasakan sesuatu yang berbeda (hlm. 11). Menurut Schenk (2011) proses *editing* dapat dianggap sebagai kelanjutan dari proses penulisan, karena *footage* sudah diambil, maka *editor* perlu melakukan “penulisan ulang” naskah menggunakan *footage* yang ada (hlm. 293).

Tanggung jawab yang diberikan pada *editor* yang berupa sekumpulan gambar dan suara juga menjadi suatu hal yang harus dijaga dengan baik. Segala proses *editing* yang dilakukan oleh *editor* harus dilakukan dengan teliti dan rapih, supaya segala hal yang menjadi tanggung jawabnya tetap aman dan masih terkendali.

2.1.1. *Editor* pada masa Pra-produksi

Editor pada umumnya mungkin hanya sebatas orang yang bekerja paska produksi, tetapi menurut penulis, seorang *editor* juga harus mengikuti *progress* dari tahap pengembangan cerita. Dancyger (2013) berpendapat bahwa *editor* juga ikut terlibat pada masa pra produksi dan produksi bersama sutradara dan *cinematographer* untuk mendiskusikan konsep dan jenis *shot* yang akan diciptakan setelah menganalisis naskah film. Pada tahap pra produksi juga seorang *editor* harus mengetahui *shot-shot* yang akan dibuat oleh sinematografer dan sutradara, serta format apa yang digunakan oleh sinematografer.

Menurut O'steen (2009) seorang *editor* harus memahami keseluruhan naskah dan harus membangun sebuah relasi pribadi dengan naskah, jika *editor* tidak memiliki relasi maka film yang dihasilkan hanyalah sebuah rangkaian *footage* (Hlm. 2). Hal ini perlu dilakukan untuk membuat *editor* memiliki bayangan dari *footage* yang nantinya akan disunting, termasuk mempersiapkan perangkat *editing* yang dimilikinya untuk dapat memproses semua gambar dan suara dari hasil produksi.

Pada tahap pra produksi ini lah seorang *editor* memiliki gambaran untuk proses penyuntingan pada paska produksi. Dan pada tahap ini juga *editor* membuat rencana dengan departemen departemen yang bekerja pada paska produksi dan memb~~reakdown~~ *workflow* yang sudah ditentukan oleh *editor* supaya ketika sudah memasuki tahap paska produksi, semua dapat bekerja dengan *workflow* yang teratur seperti yang diatur oleh *editor*.

Editor juga perlu menjelaskan format apa yang akan diterima oleh kru yang bekerja pada paska produksi, serta bernegosiasi jika ada kendala dan harus disepakati dan disetujui oleh semua kru yang bekerja pada paska produksi supaya proses paska produksi dapat berjalan dengan lancar. Selain membahas tentang urusan teknis dalam proses paska produksi seorang *editor* juga harus dapat menjelaskan jalan cerita yang akan disampaikan melalui proses *editing* kepada orang yang bekerja pada paska produksi juga, sehingga mereka yang bekerja pada paska produksi bisa tetap menjalankan cerita sesuai dengan *brief* yang dijelaskan oleh *editor*.

2.1.2. *Editor* pada masa Produksi

Schenk (2011) berpendapat bahwa ketika kartu memori sudah terisi dengan media, itu harus segera disalin ke sebuah *harddrive*, kemudian membuat *folder* dari *subfolder* untuk setiap rol kamera, hal ini biasa dilakukan pada *workstation on set* (hlm 234). Ketika produksi, orang paska produksi biasanya menjadi *DIT* (*digital imaging technician*) atau *loader* yang melakukan *backup* serta *foldering* dengan rapih dari semua *file* yang akan di *edit*, proses tersebut akan memudahkan *editor* untuk mencari file dengan mudah untuk tahap *editing* selanjutnya. Proses ini juga merupakan proses yang harus dilakukan secara teliti, karena selama proses paska produksi berlangsung, setiap penyunting gambar maupun suara mungkin akan membutuhkan kumpulan file yang masih “mentah” tersebut, maka dari itu proses *foldering* ini harus dilakukan serapih dan sedetail mungkin.

2.1.3. Editor pada masa Paska Produksi

Pada tahap paska produksi, *editor* pada umumnya akan mulai menyunting seluruh hasil rekaman yang sudah di *backup* oleh *DIT*. Menurut Van Sijll (2005) emosi yang dirasakan *editor* akan sangat berpengaruh dengan hasil dari *editing* yang ia kerjakan, maka dari itu seorang *editor* memerlukan emosi yang baik sebelum menjalankan proses *editing*, supaya penonton yang menikmati film tersebut memiliki emosi yang sama. Menjalankan proses *editing* sesuai dengan *workflow* yang sudah disepakati bersama kru yang bekerja pada paska produksi. Dan tetap berdiskusi dengan sutradara seiring berjalannya proses *editing* secara keseluruhan hingga *final* film siap untuk ditonton. Bowen (2009) menambahkan jika seorang *editor* tidak hanya bertugas untuk menggabungkan seluruh hasil rekaman, tetapi *editor* memiliki tanggung jawab untuk membuat penonton ikut merasakan kejadian yang terjadi dalam film tersebut (Hlm. 2).

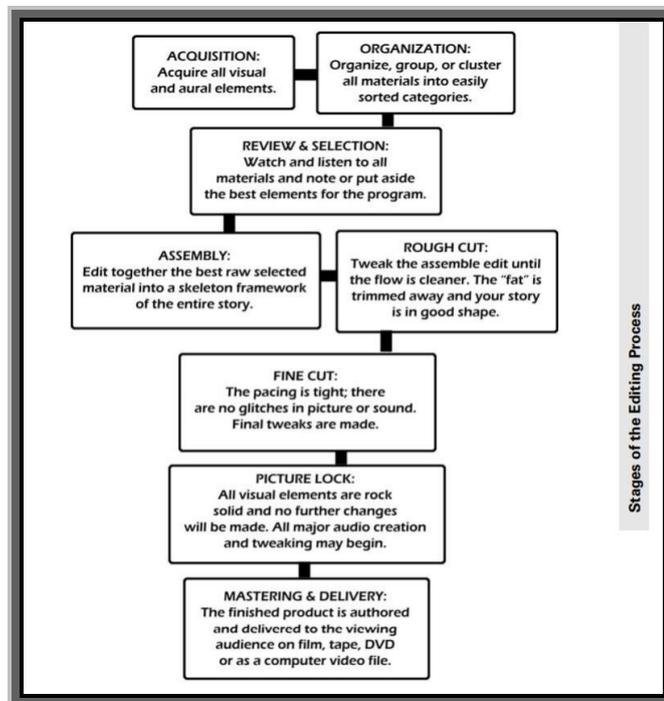
2.2. Workflow Editing

Tahap *editing* dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *offline* dan *online editing*. Singkatnya pada tahapan *offline*, *editor* bertugas untuk menggabungkan tiap *footage* yang sudah di *backup* tersebut hingga menjadi suatu cerita. Pada tahapan *online*, penyuntingan lebih berfokus kepada “mempercantik” gambar dan audio.

2.2.1. Offline Editing

Ketika proses produksi sudah selesai, *editor* akan memasuki tahapan *offline editing* yang dimana seluruh kebutuhan dari *offline editing* sudah di siapkan oleh *DIT*, pada tahap ini dimulai dari mensinkronkan semua *file* visual dan *file* audio. Setelahnya akan diurutkan semua *footage* yang sudah sinkron berdasarkan urutan

scene, tahap ini disebut sebagai *assembly*, tahap ini akan berguna untuk proses *offline editing* kedepannya, untuk mencari semua *footage* yang sudah di sinkronisasi untuk kebutuhan proses *rough cut*. Schenk (2011) berpendapat bahwa *offline editing* merupakan proses *editing* yang akan menghasilkan sebuah *draft* dengan cara mengolah hasil rekaman menjadi resolusi yang lebih rendah untuk membuat proses *offline editing* untuk membuat proses *offline editing* berjalan lebih baik (hlm. 463).



Gambar 2. 1 Workflow editing Bowen (2009) (hlm. 9)

Selanjutnya *editor* akan membuat *rough cut* yang dimana tahap ini *editor* memangkas “lemak visual” yang ada dan mulai menggabungkan seluruh *footage* untuk dijadikan suatu narasi yang panjang namun masih fungsional dengan banyak bagian bagian kasar yang sekiranya akan *ditrimming* lagi oleh *editor*

(Bowen, 2018). Proses *trimming* itu sendiri merupakan proses mempersingkat adegan, membuang hal hal yang tidak diperlukan supaya durasi dari film tersebut tidak membengkak.

Rough cut sendiri bisa dilakukan berkali kali untuk mendapatkan *cutting point*, *pacing* dan *beat* yang lebih sesuai dan dengan durasi yang lebih singkat, dan menghasilkan narasi yang lebih efektif dan lebih nyaman untuk ditonton. Pada tahap ini, masih belum ditemukan judul pada layar, efek atau gambar lainnya yang sekiranya merupakan *VFX*, karena hal tersebut merupakan bagian dari *online editing*, setidaknya pada tahap *offline editing*, hanya ditemukan *marking* untuk ditematkannya *VFX* tersebut. Efek yang mungkin akan diterapkan pada tahapan *offline editing* adalah *slowmotion*, karena teknik ini akan mempengaruhi durasi pada film itu sendiri.

Umumnya teknik *slowmotion* juga digunakan untuk memperpanjang untuk tujuan mempertinggi efek apapun yang ditimbulkan oleh gerakan atau tindakan yang dimaksudkan, yaitu untuk membuatnya lebih puitis, romantis, mulia, mengerikan atau meningkatkan emosi atau kepentingan sesaat (Pearlman, 2009). Penerapan efek pada tahapan *offline editing* hanya sebatas memberikan *marking* atau hanya sebatas memperlambat suatu *shot* seperti teknik *slowmotion* itu sendiri karena pada dasarnya, *offline editing* akan lebih memprioritaskan *cutting point*, *pacing*, dan bagaimana suatu narasi dapat berjalan dengan baik.

Ketika *editor* memutuskan untuk membuat *rough cut* yang baru, *editor* sebaiknya membuat *sequence* baru juga. Hal ini dilakukan supaya *editor* dan

sutradara bisa melihat perbedaan antara *rough cut* yang baru dan sebelumnya. Proses ini tidak selalu merupakan revisi dari *roughcut* sebelumnya, tetapi bisa menjadi suatu opsi yang ditawarkan oleh *editor* kepada *sutradara*. Dan *roughcut* yang sudah berlalu bukan berarti *roughcut* tersebut dibuang, mungkin pada *roughcut* yang sesuai pada film tersebut merupakan *roughcut* awal, maka dari itu terdapat alasan untuk membuat sebuah *sequence* baru untuk membuat *roughcut* yang baru juga. Dengan alasan ini bukan berarti juga *editor* dapat membuat *rough cut* “semaunya” pada awal tahapan *offline editing*, tiap pembuatan *rough cut* juga harus dibuat sebaik mungkin.

Pada proses ini akan dilakukan penyusunan cerita beserta transisi yang dibutuhkan dalam proses penceritaan, penggabungan tiap hasil rekaman secara teratur sehingga menjadikan narasi yang dapat diterima oleh penonton. Ketika proses *rough cut* sudah selesai, langkah selanjutnya adalah *fine cut* yang dimana *editor* dan sutradara sudah setuju dengan hasil *rough cut*, maka dari itu pada proses *fine cut* akan dilakukan suatu perubahan perubahan minor dan memastikan sudah tidak ada lagi narasi yang akan ditambahkan atau dibuang dan durasi yang sudah disepakati oleh sutradara.

Hasil dari tahapan *offline editing* adalah *picture lock* yang dimana sutradara dan *editor* sudah sepakat dengan hasil terakhir dari *fine cut*. Hasil ini sudah tidak akan dirubah lagi sedikit pun dari segi urutan dan *screentime* tiap *shot*, *blackscreen*, transisi dan durasi *marking* untuk judul ataupun *VFX*. Sehingga hasil ini sudah siap untuk dikerjakan pada tahap *online editing*. Kesepakatan dari hasil ini juga akan membuat proses *online editing* lebih fokus dan nyaman, karena

hasil *pictlock* tersebut sudah benar benar tidak akan kembali ke tahap *rough cut*, sehingga para *online editor* dapat sepenuhnya mengerjakan tugasnya tanpa harus khawatir dengan *footage* yang belum pasti penempatannya.

2.2.2. Online Editing

Tahap ini adalah tahap setelah *offline editing*, tahapan yang akan “mempercantik” visual dan audio dari sebuah film. Schenk (2011) berpendapat bahwa tahapan ini adalah pembuatan *the final master* yang dimana seluruh proses *editing* menggunakan format yang asli dari hasil rekaman pada saat produksi. Pada tahap ini juga akan diberikan *VFX*, judul, dan *color grading*. Pada tahap ini *online editor* merasa terbantu dengan *marking* yang sudah diberikan oleh *offline editor*, karena *online editor* bisa langsung membaca catatan yang berupa “tanda” dari *offline editor* untuk langsung menambahkan *VFX* sesuai dengan keperluan narasi.

Tanda tersebut mungkin akan menjadi berbagai jenis, jenis yang terdapat pada *footage* semestinya sudah harus di jelaskan oleh *editor* ketika masa pra produksi, dan sebaiknya dijelaskan ulang ketika sudah memasuki tahap *online editing*. Tanda tersebut tidak harus sepenuhnya dikerjakan pada tahap *offline editing*, tetapi bisa juga dimulai ketika produksi, seperti diletakan pada set, kostum, atau properti yang akan diberikan *VFX*. Dalam penerapan sebuah *VFX* juga harus sesuai dengan *timecode* yang sudah diberikan oleh *offline editor* karena jika *VFX* tersebut melewati batas dari *marking* maka akan membuat potongan *frame* lainnya mengalami suatu perubahan. Ketika semua kebutuhan *VFX* sudah terpenuhi, maka sebuah *footage* akan di *color correct* dan di *color grading* oleh *colorist* yang termasuk kedalam *online editor*.

Pada tahap pewarnaan ini biasanya dilakukan *color correct* terlebih dahulu yang biasanya *footage* tersebut diaplikasikan sebuah *color space* yang berupa file *rec709* ke *footage* yang ingin di *color grading*, hal ini dilakukan karena pada dasarnya kamera sinema memiliki *colorspace* yang sangat luas, dan *rec709* akan membuat warna pada *footage* tersebut sesuai dengan *platform* yang akan digunakan untuk *online editing*. Pengaturan pada kamera yang berhubungan dengan proses *color grading* nantinya ini biasanya sudah menjadi suatu kesepakatan antara sinematografer dengan *online editor* atau *colorist* ketika pra produksi. Kesepakatan ini juga merupakan suatu hal yang akan perlu diketahui oleh produser untuk memastikan kebutuhan pada proses pengambilan gambar dan *online editing* sesuai dan terpenuhi.

Pada *online editing* juga mencakup *audio editing* yang biasanya diawali dengan *mixing* lalu diberi musik oleh *music composer* berupa *music scoring* untuk mendukung emosi dari adegan. Supaya pada suatu film kualitas visual dan audio memiliki tingkat kualitas yang setara. Narasi pada sebuah film juga membutuhkan dukungan dari *audio editing* juga, karena dialog yang membutuhkan penekanan khusus akan memerlukan suatu prioritas dalam proses *editing* juga. Dalam suatu *shot* yang lebar juga diperlukan suatu *audio editing* yang realistis yang akan menyesuaikan dari *mise en scene* dari *shot* tersebut. *Ambience* yang ingin dicapai dari suatu *scene* juga menjadi salah satu kebutuhan *sound editing* yang penting untuk menyampaikan narasi kepada penonton, supaya para penonton akan menerima informasi sesuai dengan apa yang disampaikan dalam narasi tersebut.

Dalam proses pengambilan serta *editing* audio ini tidak jarang ditemukan masalah masalah yang tidak bisa tertolong dalam proses *editing*, salah satunya adalah dialog yang benar benar tidak bisa dipakai dalam proses *editing*, salah satu solusinya adalah *dubbing*, masalah ini sangatlah menjadi pertimbangan yang berat, banyak dari sutradara yang lebih memilih untuk *takedown* adegan tersebut ketimbang harus *reshoot* yang akan mengeluarkan dana lagi. Resiko dari terjadinya hal ini dapat diantisipasi ketika proses produksi, yang dimana kondisi set harus benar benar clear dari gangguan audio, karena gangguan tersebut dapat mempersulit dan merepotkan proses *editing* dari audio tersebut.

2.3. Teknik *Editing*

Menurut Bowen (2018) “*to edit*” sebagai kata kerja transitif dapat diartikan sebagai menyempurnakan, memodifikasi atau merakit komponen menjadi suatu bentuk yang dapat diterima. Jadi seorang *editor* adalah orang yang mengelola seluruh hasil gambar dan suara untuk dimodifikasi dan disusun hingga gambar dan suara tersebut menjadi sebuah bentuk narasi yang dapat diterima (hlm. 21).

Dancyger (2010) proses *editing* dapat menyampaikan narasi secara langsung ataupun tidak langsung, atau bisa juga disebut sebagai sebuah *subtext*. Maka dari itu, seorang *editor* harus mengerti makna dari tiap *shot* supaya *editor* tersebut dapat merangkai tiap *shot* hingga menjadi suatu narasi yang disampaikan secara langsung atau disampaikan secara *subtext* (hlm. 267).

Schenk (2011) berpendapat bahwa kunci dari proses *editing* yang mulus adalah memastikan bahwa setiap *editing* memiliki motivasi. Sebuah *editing* yang memiliki motivasi ditandai dengan adanya dialog, tampilan atau isyarat dari salah satu aktor, *SFX*, musik atau elemen lain dalam sebuah film (hlm.305).

2.3.1. *Smash Cut*

Berdasarkan analisa Chandler (2009) suatu gambar yang *dicut* dengan teknik *smash cut* akan menghasilkan sebuah kejutan kepada penonton. Fungsi dari kejutan yang diberikan adalah untuk merubah perhatian penonton hingga penonton mencari tahu apa isi dari kejutan tersebut. Reaksi yang diberikan penonton setelah menerima kejutan tersebut tergantung dari genre film tersebut, apakah penonton akan marah, sedih ataupun tertawa (hlm. 114-116).

Pudovkin (1926) juga memperkuat teori ini dengan mengatakan tujuan dari *smash cut* adalah untuk memberikan kejutan kepada penonton dengan cara memberikan *shot* yang berubah secara tiba tiba dan mengagetkan. Hal ini juga bertujuan untuk membuat penonton ingin tahu dengan kejadian selanjutnya. Menurut Pudovkin, ada berbagai macam cara untuk menerapkan teknik *smash cut* ini (hlm. 64).

Dalam penulisan naskah dan *editing* sebuah film, *smash cut* merupakan sebuah *cut* yang mendadak dari satu adegan ke adegan lainnya. *Smash cut* bisa terjadi di saat yang tidak terduga, terkadang *smash cut* bisa berada di tengah dialog. *Smash cut* juga bisa dibangun dalam penulisan sebuah naskah dengan

ditulisnya “*smash cut to*” diantara dua adegan, namun pada akhirnya keputusan dalam menggunakan *smash cut* jatuh pada tangan sutradara.

2.4. Unsur Komedi PAP

Helitzer (1992) pernah berkata bahwa komedi memiliki sebuah rumus yang berisikan 3 tahap yaitu PAP (*preparation, anticipation, puch line*). PAP ini merupakan sebuah rumus yang diperlukan oleh seseorang untuk berkomedi. Teori dari rumus berkomedi dengan 3 tahap ini disetujui oleh William Lang dalam buku *Comedy Writing Secrets* (HLM. 117 – 119). Menurutnya, komedi yang memiliki 3 tahap ini akan menghasilkan pukulan komedi yang sangat sangat kuat untuk para pendengarnya.

Preparation atau dengan kata lain *situation setup* adalah sebuah rancangan yang bertujuan untuk membuat pikiran dari orang yang mendengarnya, menerima dengan baik dari sebuah rancangan tersebut. *Anticipation*, pada tahap ini akan terjadi sebuah proses dari realisasi dari situasi yang sudah dirancang dari tahap *preparation* tersebut. *Punch line*, bisa disebut juga sebagai *story payoff* yang dimana pada tahap ini adalah tahap dimana hasil akhir dari proses realisasi pada tahap sebelumnya, hal ini tersebut bisa terealisasikan atau mungkin tidak, yang terpenting dari tahap ini adalah untuk memberikan puncak dari komedi kepada para pendengarnya.

2.5. Komedi *Editing*

Menurut Marianna (2017) humor merupakan suatu relasi yang terbaik diartikulasikan dalam teori ketidak sesuaian. Humor diciptakan dengan menyatukan elemen yang tidak dimiliki bersama, hal ini akan membuat *editing* yang memiliki unsur berlawanan akan menghasilkan sebuah komedi. Menurut Dancyger (2010) Saat melihat hasil dari urutan komedi dalam sebuah film, sangatlah penting untuk membedakan mana komedi yang berasal dari penulis, sutradara ataupun *editor*. Keseluruhan komedi verbal dalam sebuah film yang berupa lelucon, sebuah candaan maupun tanggapan lucu merupakan tanggung jawab penulis untuk menemukan hal tersebut. Sutradara dan aktor akan melanjutkan tanggung jawab tersebut untuk memunculkan komedi yang berpotensi dari tulisan penulis.

Peranan *editor* dalam menentukan suatu *punchline* sangatlah penting, tetapi peranannya dalam membuat set up dari komedi verbal sangatlah terbatas, karena hal tersebut sudah diluar dari kendali *editor*, karena *editor* sendiri hanya berada pada ruang lingkup humor visual. Dalam menghasilkan suatu komedi ini peranan penulis, sutradara serta *editor* sangatlah penting. Penting untuk dipahami, suatu komedi memiliki arti yang sangat luas, melainkan apabila kita melihat jenis jenis komedi, kita mungkin larut dalam suatu generalisasi dari komedi yang berlebihan.

2.5.1. *Character Comedy*

Komedi karakter biasanya menjadi suatu ciri khas dari karakter tersebut yang komikal. Komedian hebat diluar negeri yang memiliki komedi karakter yang kuat salah satunya Jacques Tati, Pierre Etaix, Peter Seller dan John Cleese. Peran dari komedi karakter yang mereka miliki merupakan persona yang sudah mereka kembangkan dan konsistensi sepanjang karier mereka. Penonton dari suatu film yang sudah melihat seorang karakter yang memiliki penampilan komikal akan memiliki ekspektasi tertentu, dan hal ini merupakan tugas editor untuk merealisasikan ekspektasi penonton tersebut supaya mereka tidak kecewa.

2.5.2. *Situation Comedy*

Komedi ini merupakan jenis komedi yang paling umum, komedi ini bergantung pada tokoh yang membawakan komedi pada situasi tersebut dan komedi ini cenderung realistis. Komedi ini pada umumnya tersampaikan secara lisan dengan tambahan candaan dan lelucon. Proses *editing* pada komedi ini berpusat pada *timing* yang dimana peran *editor* dalam situasi komedi akan lebih terbatas dibandingkan jenis komedi lainnya.

2.5.3. *Satire*

Pada jenis komedi ini, merupakan suatu jenis komedi *flexible* karena apapun yang terjadi, *editor* memiliki cakupan yang luas untuk menyuntingnya.

2.5.4. *Farce*

Dalam membuat lelucon, peran *editor* sangatlah penting. Dalam *Pink Panther*, *cut to cut* Robert Wagner yang diam diam keluar dari kamar Clouseau, setelah sembunyi didalam kamar mandi, itu merupakan sesuatu yang instruktif.

Sebelumnya, Closeau telah mandi tanpa menyadari orang yang ada disana. Ketika Wagner yang sudah basah kuyup berusaha keluar dari kamar mandi, sweaternya yang basah akan merenggang hingga kakinya, yang dimana hal tersebut tidak bisa dijelaskan secara logika, tetapi hal hal absurd seperti ini merupakan hal yang berpotensi untuk dijadikan suatu lelucon.

2.5.5. *Editing Concern*

Menurut ken Dancyger (2011), selain memahami dan mengenali genre yang disunting, *editor* harus memfokuskan pada target humornya. Sebuah komedi berasal dari sebuah kejutan, tetapi tahapan komedi tersebut berasal dari kekuatan dari humornya. Tempo memperingatkan kita untuk membangun sebuah *sequence* komedi, karena komedi itu sendiri berisikan sebuah lika liku, dan tempo cepat sangat penting untuk membangun sebuah komedi. *Editor* juga harus memahami narasinya, sumber humornya, apakah berbasis tokoh atau situasi.

2.5.6. *The Comedy Director*

Komedi dimulai sebagai absurditas dan meningkat menjadi histeria. Howard Hawks berhasil menyajikan komedi dengan sikap acuh tak acuh dengan urutan. Frank Capra yang mengandalkan dialog dan perilaku yang mengejutkan yang dihasilkan oleh aktornya. Preston Sturges mengandalkan bahasa dan penampilan untuk mengembangkan komedi. Richard Lester mengandalkan *editing* untuk mendapatkan sebuah kejutan dan jukstaposisi.