

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *EDITING*

Menurut Bruner (seperti dalam kutipan Sugiyono (2016)) mengatakan *editing* merupakan cara untuk menggabungkan beberapa *shot* yang telah diambil menjadi satu kesatuan. Ia juga mengatakan bahwa *editing* tidak hanya semudah menggabungkan beberapa *shot*. Namun, juga merupakan teknik memilih *shot*, menggabungkannya, memilih durasi, kemudian menggabungkannya menjadi satu kesatuan yang utuh. (hlm. 296).

#### 2.1.1. *Cutting Rhythms*

Dancyger (2006) mengatakan dalam melakukan tahap *editing*, dibutuhkan *timing* pemotongan *shots* dan intuisi yang tepat. Pearlman (2009) juga mengatakan bahwa *cutting rhythms* adalah tentang bagaimana sebuah ritme mempengaruhi *editing* sebuah film. Beliau juga menuliskan bahwa *cutting rhythms* intuisi merupakan hal yang harus dilatih untuk mempertajamnya. Dalam proses *editing* dibutuhkan kreatifitas dan intuisi yang tepat, sehingga ritme yang digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Beliau juga menambahkan dalam pembentukan intuisi, dibutuhkan beberapa hal, yaitu *Expertise, implicit learning, judgement, sensitivity, creativity, rumination, physical rhythm, event rhythm* (hlm. 4-6).

Dancyger (2011) mengatakan film bersifat individual dan intuitif. Pada dasarnya, film tidak memiliki ritme. Namun ia juga mengatakan, dengan adanya ritme film lebih terlihat natural dan karakter di dalam film itu sendiri lebih terlihat natural. Dengan pembuatan film yang memiliki ritme, film tersebut akan terlihat lebih halus (hlm. 383). Teknik ini juga berlaku untuk pembuatan *corporate video*.

#### 2.1.1.1. *Internal Rhythm*

Frierson (2018) mengatakan *internal rhythm* merupakan penggabungan dari dua faktor, yaitu faktor primer dan sekunder. Dalam sebuah video terdapat pergerakan objek-objek. Setiap pergerakan objek dalam sebuah film/video merupakan faktor primer dalam pembentukan *internal rhythm*.

Beliau juga mengatakan bahwa selain itu, terdapat juga faktor sekunder, yaitu *tempo of action*, *camera placement*, dan *pattern of movement and lensa usage*.

Menurutnyam terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *internal rhythms*, yaitu:

a. *Tempo of action*

Dalam hal ini, pergerakan aktor yang dimaksud adalah pergerakan yang memberikan pergerakan dan tensi. Dimana hal yang dimaksud misal kegiatan yang dilakukan berulang-ulang oleh aktor sehingga membuat sebuah tensi atau ritme. Biasanya juga dapat dipadukan dengan *shot* yang memiliki durasi yang cepat (hlm. 270).

b. *Pattern of movement and lensa usage*

Penggunaan lensa juga menajadi salah satu hal atau cara yang bisa dilakukan oleh *filmmaker* untuk memanipulasi penonton. Misal penggunaan lensa *telephoto* yang dapat membuat sebuah visual 3D menjadi 2D dengan segala pergerakan di dalamnya yang akan membuat sebuah pola atau ritme tersendiri.

c. *Camera placement*

Penempatan camera menjadi salah satu hal yang dapat dimanipulasi untuk memberikan penonton kesan dan pesan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. Misal penempatan kamera dengan *low angle* membuat karakter berkuasa atas karakter lainnya.

### 2.1.1.2. *Timing*

Pearlman (2009) menyatakan bahwa *timing* merupakan saat dimana seorang editor memutuskan untuk memotong sebuah video. Terdapat tiga aspek dalam *timing*, yaitu pemilihan *frame*, pemilihan durasi, dan *choosing the placement of the shot*. Pemilihan *frame* dilakukan dengan

memilih pergerakan yang dibutuhkan dengan memilih *frame* untuk bagian awal dan akhir *shot* tersebut. Ia juga menambahkan bahwa makna dari sebuah *shot* ditentukan juga dari panjang dan pendeknya sebuah durasi (hlm. 44-46).

## 10. MUSIK

Zoebazary (2010) *scoring* pada sebuah film merupakan sebuah komponen musik yang terdapat di dalam sebuah video atau film. Gabungan antara audio dan visual yang diciptakan adalah salah satu hal yang sangat dinikmati oleh masyarakat hingga saat ini. Dalam sebuah film atau video, selain berperan sebagai pengiring, musik juga berperan penting dalam membuat media tersebut bernyawa (hlm. 287).

Carter (2018) mengungkapkan bahwa di dalam teori musik, kata ‘waktu’ pada musik akan mengarah pada detak dan ketukan. Pada penerapannya, ketukan pada musik merupakan hal yang paling mendasar. Maka dari itu, biasanya seseorang akan menghitung dengan mengetukkan kaki, menggelengkan kepala, atau bertepuk tangan. Ia juga menambahkan kalau tempo berperan menghitung kecepatan ketukan dalam sebuah lagu, yang dinyatakan dengan hitungan permenit atau BPM (*beat per minute*) (hlm. 6).

Panjaitan (2019) mengatakan bahwa ritme dan tempo dapat mempengaruhi manusia secara emosional. Dengan tempo atau ritme yang cepat, manusia cenderung menimbulkan emosi atau gerakan tubuh yang senang. Sedangkan tempo yang lambat, cenderung menimbulkan emosi yang sedih, tenang, dll. Ritme dalam bermusik erat ikatannya dengan pergerakan manusia. Maka dari itu, digunakan perumpamaan dengan langkah kaki, yaitu:

|                   |                        |                    |                       |
|-------------------|------------------------|--------------------|-----------------------|
| <b>Grave</b>      | : sangat lambat sekali | <b>Allegro</b>     | : cepat (ringan)      |
| <b>Largo</b>      | : sangat lambat        | <b>Vivace</b>      | : ringan              |
| <b>Adagio</b>     | : agak lambat          | <b>Presto</b>      | : sangat cepat        |
| <b>Andante</b>    | : langkah normal       | <b>Prestissimo</b> | : sangat cepat sekali |
| <b>Moderato</b>   | : kecepatan sedang     | <b>Accelerando</b> | : bertambah cepat     |
| <b>Allegretto</b> | : agak cepat           | <b>Ritardando</b>  | : bertambah lambat    |

Gambar 2. 1. Kategori Tempo Dalam Musik  
(Panjaitan, 2019)

## 11. PROSES EDITING

Pada proses editing, terdapat dua tahap yaitu *offline editing* dan *online editing*. Selain itu dibutuhkan peran editor di dalamnya. Selain itu, dibutuhkan juga teknik pemilihan *footage* yang disebut teori *juxtaposition*.

### 2.3.1. Editor

Menurut Millerson & Owens (2008) seorang editor merupakan seseorang yang memilih, menggabungkan, dan memotong sebuah klip. Selain itu, seorang editor juga bertugas mengoperasikan sebuah aplikasi *editing*. Beliau juga menambahkan bahwa seorang editor berperan dalam membetulkan hal-hal yang salah atau kurang selama proses produksi (hlm. 18). Millerson & Owens juga menambahkan bahwa seorang editor memiliki *pacing* nya sendiri. Gambar dan suara yang disatukan biasanya memiliki *pacingnya sendiri*, ada yang panjang dan pendek, namun keduanya terlihat natural. Permasalahan yang biasanya ditemui adalah ketika gambar dan suara tidak memiliki ketepatan *pacing* yang sama. Gambar atau *footage* yang terlalu sedikit dengan suara yang panjang, atau sebaliknya (hlm.72).

### 2.3.2. Juxtaposition

Ingeldew (2011) mengatakan bahwa *juxtaposition* dapat mengarahkan penonton untuk bermain dengan imajinasi mereka untuk menggabungkan dua hal atau lebih. Pada dasarnya, otak manusia dapat melakukan hal tersebut dengan diiringi dengan penggunaan media yang tepat, dan visualisasi yang komunikatif (hlm. 92).

### 2.3.3. Offline Editing

Menurut Edison & Tambes (2019) tahap *offline editing* merupakan tahap pertama dalam proses *editing*. Dimana pada tahap ini, seorang editor memilih dan mencatat *footage* bersama dengan *cinematographer*. Mereka juga menambahkan tujuannya adalah untuk menentukan *footage* mana yang akan digunakan dan dimasukkan ke dalam film (hlm. 15).

## 12. CORPORATE VIDEO

*Corporate video* memiliki cabang lainnya, yaitu *company profile*. Menurut pengalaman Sweetow (2016) perusahaan yang membutuhkan sebuah *company profile* akan menghubungi *production house*. *Client* akan menjelaskan tentang perusahaan mereka berikut dengan visi misinya, namun biasanya hanya berupa dokumen. Biasanya, *client* juga akan memberikan gambaran tentang singkat tentang ide yang dimiliki oleh *client*. Kemudian, menjadi tugas dari *director* untuk mengolahnya dan membuat ide tersebut menjadi menarik banyak minat penonton. Ia juga menambahkan, tahapan ini biasanya dilakukan pada saat *briefing* antara pihak *production house* dengan *client*. Tahap ini dilakukan supaya tidak ada kesalahpahaman antara kedua belah pihak. Beliau menambahkan bahwa *production house* tidak harus menjelaskan ide mereka secara *scene per scene*, melainkan hanya gambarannya saja (hlm. 37).

## 13. DINAMIS

Narayanan dan O'Connor (2010) mengatakan dinamis dapat diartikan tidak membosankan, menimbulkan kesan positif dalam suatu hal, serta selalu bergerak (hlm. 105). Lankow (2012) juga menambahkan bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian secara visual adalah bentuk pergerakan aktor dan camera yang dinamis, karena dengan banyaknya pergerakan yang dinamis maka akan mendapatkan karakter dan tipe audiens yang berbeda pula (hlm. 38).

## 3. METODE PENCIPTAAN

### 3.1 DESKRIPSI KARYA

Pembuatan video ini bertujuan untuk membuat sebuah video *company profile* PT. Surya Energi Indotama. Perusahaan ini bergerak dibidang panel surya dan bekerja dibawah naungan BUMN (Badan Usaha Milik Negara). Melalui *company profile* ini, PT. Surya Energi Indotama ingin memperkenalkan perusahaan tersebut ke masyarakat dan meningkatkan jumlah pengguna panel surya. Selain itu, *company profile* ini juga digunakan untuk menjalin Kerjasama dengan investor. Perusahaan