



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Genre

Genre dalam film menurut Kroon (2010) merupakan tipe atau jenis dari sebuah film. Genre adalah sebuah klasifikasi karya-karya yang dikelompokkan menurut bentuk, *style*, dan konten dari karya tersebut (hlm. 311). Menurut Grant (2012) genre dapat ditinjau secara *outer*, yaitu struktur dan dramaturgi cerita dan *inner*, yaitu *tone*, ritme, tempo, nuansa, dan tujuan. Berdasarkan teori beliau, genre dalam film terbagi dari drama, komedi, *action*, horor, petualangan, epik, musikal, *science fiction*, dan *western*. Selanjutnya, dari genre-genre tersebut dapat dibagi menjadi klasifikasi sub yang disebut sub-genre, seperti romantik, *slasher*, *combat*, *hounded house*, *race car*, *family*, dan lain-lain. Menurut Grant, genre juga dapat disilangkan dengan genre yang lain, ini disebut *hybrid*. Contoh genre *hybrid*, yaitu drama-komedi, komedi, horor, dan lainnya. Dalam film, genre sangatlah penting karena menentukan alur suatu cerita yang ditulis, bagaimana sutradara menggarap film itu, dan bagaimana editor mengatur ritme, *pacing*, serta warna pada film tersebut (hlm. 14).

2.1.1. Drama

Drama merupakan jenis genre yang luas cakupannya dan menurut Kroon (2010) genre ini terbagi menjadi banyak genre cerita naratif lainnya. Menurutnya, drama biasanya memiliki sebuah cerita yang serius dan diceritakan dengan serius. Beliau mengatakan bahwa film bergenre drama mengutamakan performa dari aktor.

Drama sendiri diambil dari kata Yunani *dran*, yang berarti ‘to do’ atau ‘melakukan’. Kroon berpendapat, apa yang dilakukan oleh aktor menjadi titik penting dalam film drama, bagaimana seorang aktor memerankan sebuah karakter yang memiliki konflik. Karena merupakan genre yang dasar dan bersifat netral, drama mudah untuk digabungkan dengan genre lainnya, seperti komedi, horor, dan *action* (hlm. 227).

2.2. Naratif

Menurut Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle (2010), naratif adalah cerita, dimana naratif berasal dari kata narasi yang berarti mengisahkan suatu cerita atau kejadian. Namun, naratif tidak hanya sebuah cerita melainkan sebuah studi mengenai komunikasi yang berhubungan dengan struktur. Menurutnya, film naratif memiliki cerita dan karakter yang dapat meyakinkan penonton terhadap suatu yang sungguhan (hlm. 39).

2.3. Editing

Menurut Kroon (2010) *editing* adalah sebuah upaya mengumpulkan, memilih, menyusun gambar dan suara untuk menghasilkan sebuah karya *audiovisual* yang terpadu (hlm. 240).

James (2009) berpendapat bahwa *editing* merupakan salah satu tahap dalam *post-production*, dimana kebanyakan kru, aktor, sinematografer, dan penulis telah meninggalkan lapangan produksi dan menyisakan sutradara, editor, serta produser dalam ruang *editing*. Beliau mengatakan *editing* sebagai keajaiban sebuah film terjadi, dimana semua bahan-bahan mentah hasil *perilaku* diolah dan

ditransformasi dalam ruang *editing* menjadi suatu film yang memiliki alur dan koherensi. Beliau menambahkan dengan keahlian yang dimiliki oleh seorang editor dalam memotong suatu *shot* lalu menggabungkannya dengan *shot* yang lain menjadikan proses *editing* sebagai bidang kreatifitas sehingga *editing* tidak sekedar menggabungkan gambar-gambar secara kronologikal tetapi bagaimana mensinkronisasi dan bahkan menyiasatkan gambar tersebut menjadi suatu karya yang bermakna dan memiliki kesinambungan (hlm. 3).

Thompson dan Bowen (2009) menambahkan bahwa *editing* adalah penyusunan dari gambar-gambar dan suara menjadi suatu tatanan yang koheren. Beliau menyimpulkan *edit* sebagai *cut* dimana sebuah *shot* berakhir dan dimulainya *shot* yang berbeda (hlm. 4). Pendapat lain yang menarik dari Reize (2010) menyebutkan *editing* adalah mentransfer suatu fokus dari satu *shot* ke *shot* yang lainnya melalui metode psikologi yang benar dan nyaman (hlm. 179).

2.4. Editor

Selama berpuluh-puluh tahun para pembuat film mencoba membuat ilusi pada gambar dengan teknik *editing*. Orang yang bertanggung jawab membuat ilusi ini disebut editor (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 2).

Menurut Chang (2012) apabila seorang aktor menggerakkan penonton dengan aktingnya yang hebat dan seorang sinematografer memanjakan penonton dengan visual yang memukau, seorang editor bertanggung jawab untuk menyatukan seluruh aspek dari hasil produksi agar penonton dapat secara penuh mengikuti dan mengerti pesan dari sebuah film. Beliau mengatakan, jika terjadi kesalahan dalam akting seorang aktor atau pengambilan *angle* yang aneh oleh

seorang sinematografer, editor harus mencari cara untuk menyasati kesalahan-kesalahan tersebut agar tidak tertangkap oleh penonton. Itu sebabnya beliau menyebutkan bahwa seorang editor biasa disebut sebagai pesulap yang mampu mengubah kesalahan dalam produksi menjadi bentuk yang sempurna. Chang melanjutkan bahwa seorang editor juga mampu mengolah *footage* hasil produksi dengan didasarkan skenario yang ada menjadi tatanan cerita dengan sudut pandang editor tersebut. *Editor* juga disebut sebagai sutradara kedua dalam produksi film (hlm. 13).

Bagi Dancyger (2007) seorang editor harus menemukan ritme dari sebuah film dan bekerja sama dengan sutradara dan produser untuk mencari titik temu masalah-masalah dalam proses *editing*. Menurutnya, editor sudah harus mulai mengedit bahkan selama proses produksi sehingga dapat segera mengetahui jika diperlukan *shot* tambahan (hlm. xxi).

2.5. Teknik *Editing*

Teknik atau aspek teknis *editing*, adalah penggabungan antara dua gambar yang terpisah. Apabila kedua gambar ini digabungkan akan menghasilkan serangkaian gambar yang memiliki arti (Dancyger, 2007, hlm. xviii). Dancyger menambahkan, *editing* dapat dilihat dari berbagai perspektif: sutradara, penulis naskah, atau *sound engineer*. Namun, penulis akan membahas teknik *editing* dalam aspek seorang editor.

2.6. Proses *Editing*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) proses *editing* atau *editing workflow* merupakan tahap produksi yang disebut *post-production* atau *post*. Di sini seluruh bahan mentah hasil *shooting* dikolaborasikan menjadi suatu cerita yang memiliki tujuan. Gambar dan suara disinkronisasi dan ditambahkan dengan *title*, grafik, *credit*, *sound effect*, musik, *visual effect*, dan *color grading* (hlm. 7). Berikut adalah tahap-tahap yang dikerjakan oleh editor dalam proses *editing* menurut Thompson dan Bowen:

1. *Acquisition*. Tahap awal *editing* adalah mengumpulkan seluruh hasil mentah *shooting*. Ini termasuk *footage* film, *sound*, grafik, dan elemen lainnya yang akan dijadikan bahan *editing*. Semua bahan-bahan ini disimpan dalam suatu *drive* penyimpanan data dimana akan menjadi sumber dari seluruh bahan *editing* (hlm.7).
2. *Organization*. Proses *editing* dapat menjadi suatu proses yang kompleks dan membingungkan. Oleh karena itu pengorganisasian materi *editing* yang baik dapat memudahkan seorang editor dalam mengedit secara mulus dan tertata. Seluruh materi produksi yang telah disimpan dalam *drive* perlu disusun dan diorganisasikan dengan tepat. Setiap *footage* film disusun menurut hari, *scene*, dan jenis *shot* yang sesuai, begitu pula dengan *sound* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 7-8).
3. *Review and Selection*. Setelah materi hasil *shooting* berhasil dikumpulkan dan ditata, setiap materi ini perlu diperiksa satu-persatu. Pengecekan ini berguna untuk memilih materi-materi yang terbaik dan memisahkannya

dengan materi yang kurang baik. Namun, materi yang kurang baik tersebut tidak dibuang melainkan disimpan apabila selama proses *editing* materi tersebut diperlukan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).

4. *Assembly*. Pada tahap ini seluruh *footage* film dan *audio* yang telah dipilih disusun secara kronologis cerita menjadi susunan yang logikal. Penyusunan ini dapat berdasarkan naskah yang ada sebagai panduan (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).
5. *Rough Cut*. Setelah *shots* disusun menjadi cerita yang kronologis, di tahap ini setiap *shot* dipotong-potong atau dilakukan *trimming*, agar suatu *shot* dapat mengalir dan tersambung dengan *shot* berikutnya. Pada *rough cut* kemungkinan pemotongan durasi *shot* belum sempurna dan hanya menunjukkan rangkaian *footage* yang belum disisipkan efek, *title*, atau grafik (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).
6. *Fine Cut*. Setiap pemotongan, *pacing*, *timing* disempurnakan di tahap ini. Hasil *editing* harus sudah menunjukkan kesesuaian dengan konsep film dan kejanggalan dalam *footage* harus sudah berhasil diatasi. Di sini proses *editing* sudah mendekati tahap akhir sehingga tidak ada perubahan yang signifikan yang dapat diterapkan dalam hasil *fine cut* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8).
7. *Picture Lock*. Apabila hasil *editing* sudah dapat diyakinkan bahwa tidak akan terjadi perubahan, selanjutnya adalah penguncian gambar atau *picture lock*. Di tahap ini semua susunan *shot*, *title*, efek sudah sempurna dan siap untuk dilakukan *audio mixing* (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 8-9).

8. *Matering and Delivery*. Setelah melakukan *audio mixing* serta penghalusan efek dan *color grading*, selanjutnya adalah tahap *rendering*. *Rendering* adalah proses menyajikan data film secara keseluruhan yang sesuai dengan tipe proyeksi untuk dapat disaksikan penonton. Di sini hasil *editing* dikonversi menjadi *file* video atau dijadikan dalam bentuk DVD sebagai medium hasil akhir film untuk disajikan kepada penonton (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 9-10).

2.7. Ritme

Musim, pasang-surut laut, hari, bulan, tahun, pergerakan bulan dan bintang adalah contoh dari ritme. Ritme merupakan suatu pola yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari seperti bangun/tidur, makan/mencerna, kerja/istirahat. Ritme ini sangat diperlukan dalam *editing* (Pearlman, 2009). Pearlman menambahkan bahwa penerapan ritme dalam *editing* menentukan tipe sebuah film. Drama, *action*, komedi, musikal semua memiliki ritme *editing* yang berbeda (hlm. 7).

Pearlman melanjutkan, seorang editor yang handal harus memiliki ritme ini dalam dirinya dan kebanyakan dari mereka melakukan *editing* dengan intuisi. Menurutnya ritme dalam mengedit tidak dapat sepenuhnya didapatkan hanya dengan sekedar membaca buku teori tetapi harus melalui pengalaman dan juga kemampuan yang dimiliki oleh seorang editor (hlm. 1). Beliau menyimpulkan, Intuisi dalam mengedit dapat dilatih dan melalui pengalaman seorang editor akan lebih menerapkan ritme yang tepat pada sebuah film.

Pearlman juga berpendapat, dalam film drama, ritme dikontrol oleh emosi dan performa aktor. Segala pergerakan yang diciptakan oleh aktor menentukan

cutting sebuah *shot*. Beliau mengatakan pergerakan ini dapat ditangkap dari pergerakan tubuh atau pergerakan intonasi dan nada dari sebuah dialog. Peningkatan kecepatan sebuah dialog menunjukkan emosi yang meningkat dan mempengaruhi bagaimana seorang editor mengedit adegan tersebut (hlm. 111).

Pendapat lain dari Dancyger (2007) mengatakan ritme sebagai sebuah *pace* yang tinggi menimbulkan kepentingan lebih pada suatu adegan dibanding *pace* yang rendah. Menurutnya, ritme juga digunakan sebagai *build-up* tempo dan perasaan klimaks yang digunakan oleh *scene* penentu dalam sebuah film (hlm. 260-261). Beliau menjelaskan, apabila ritme ini tidak dirasakan pada momen tertentu dalam film, akan menyebabkan *flow editing* terasa ganjil. Menurut Dancyger, ritme biasanya diterapkan melalui intuisi. Namun, intuisi saja tidak cukup, pengalaman dan latihan yang lebih dapat membangun ritme dalam diri editor (hlm. 383). Menurutnya, ritme dapat diterapkan melalui panduan waktu, tetapi tidak baik apabila semua *shot* dipotong dengan jenjang waktu yang sama. Ritme dalam film harus memiliki variasi agar film tidak monoton dan membosankan (hlm. 384).

Teori serupa disebutkan oleh Chandler (2009) yang mengatakan bahwa ritme dibentuk dari semua elemen film – performa aktor, sinematografi, suara dan musik, dan cerita – yang digunakan untuk menentukan *rate* dari informasi yang akan diberikan kepada penonton. Ritme merupakan detakan yang menentukan emosi yang menghasilkan psike tertentu pada penonton (hlm. 107).

Reisz (2010) juga memiliki pendapat bahwa seorang editor harus menjaga ritme dari film agar cerita dapat berjalan dengan baik. Lanjutnya, ritme dapat

menentukan apakah suatu *scene* atau adegan tertentu direncanakan untuk meningkatkan keseruan atau untuk memperlambat emosi penonton. Dengan mempercepat *rate* dari potongan gambar dalam sebuah *scene* akan menambahkan semangat dan fokus pada cerita untuk memperkuat cerita itu sendiri (hlm. 201-203).

2.7.1. *Timing*

Menurut Pearlman (2009) bagaimana seorang editor menentukan kapan untuk memotong sebuah *shot* dan menempatkannya dalam *timeline* disebut teknik *timing* (hlm. 44). *Timing* menurut Pearlman terdiri dari tiga aspek yang diterapkan dalam upaya mengaplikasikan ritme dalam film:

1. Pemilihan *frame*. Pemilihan kapan atau dimana memotong *frame* dalam suatu *shot* merupakan salah satu perasaan dalam penerapan *timing*. *Timing* adalah upaya agar potongan satu *shot* dapat dengan sempurna menyambung dengan *shot* berikutnya untuk menghasilkan *flow* yang baik pada *editing* film (hlm. 45).
2. Pemilihan durasi. Durasi dalam suatu *shot* adalah aspek dari ritme sebuah film dimana *shot* dapat berdurasi pendek atau panjang. Apabila dalam film *action* ingin menunjukkan kecepatan sebuah *car chasing scene*, *shot* berdurasi pendek digunakan untuk mengakselerasi pergerakan alur film yang juga membangkitkan *thrill* dari penonton. Durasi *shots* dalam film juga harus memiliki keselarasan. Dalam kumpulan *shots* berdurasi pendek, satu *shot* berdurasi panjang akan menimbulkan kejenuhan pada penonton, begitu pula sebaliknya (hlm. 45).

3. Pemilihan penempatan *shot*. Kapan dan dimana sebuah *shot* ditempatkan juga menjadi salah satu aspek *timing* pada *editing*. *Editing* berguna untuk memberikan informasi yang baru setiap kali *shot* berganti dan dalam upaya memberikan informasi yang sesuai seorang editor harus memiliki *timing* yang tepat akan penempatan *shot*. Dengan penempatan *shot* yang tepat *editing* dapat menimbulkan rasa kejutan, *emphasis*, atau *punching line* (hlm. 45-46).

Pendapat yang lebih sederhana disebutkan oleh Reisz (2010) yang menjelaskan bahwa *timing* digunakan sebagai pergantian ketegangan dramatik melalui *pace* dari film tersebut. Menurutnya, *cutting* yang cepat biasanya terdapat dalam film digunakan untuk menimbulkan efek klimaks. Namun, biasanya *timing* ditentukan dari konten visual (hlm. 29). *Timing* tidak hanya digunakan untuk memotong atau memperpendek *shot* yang memiliki konten yang tidak diperlukan, tetapi harus mampu mempersembahkan sebuah informasi baru pada *shot* berikutnya pada waktu yang paling tepat secara alur dramatik (hlm. 193-194).

2.7.2. Pacing

Pearlman (2009) berpendapat bahwa *pacing* merupakan sebuah pengalaman dari pergerakan yang diciptakan oleh laju dan jumlah pergerakan yang ada pada satu *shot* atau bahkan laju dan jumlah pergerakan pada serangkaian *shot* yang telah di-*edit*. Beliau mengatakan *pacing* adalah salah satu cara untuk menghasilkan ritme yang menentukan langkah kecepatan suatu film. Menurutnya, debar jantung merupakan alat penentuan *pacing* yang paling natural. Beliau berkata, ketika seorang sedang berlari maka debar jantung akan meningkat dan ketika beristirahat

maka debar jantung akan menurun. Begitu pula dalam film, menurutnya ketika terdapat adegan yang membutuhkan kecepatan maka seorang editor harus menerapkan *pacing* dengan rate yang tinggi untuk membuat penonton seolah berlari bersama adegan dalam film. Sebaliknya beliau meneruskan, apabila adegan menunjukkan karakter yang sedang bersantai maka *pacing* yang digunakan akan memiliki *rate* yang rendah. Menurut beliau, *rate* ini dapat ditentukan dari jumlah pemotongan *shot* per-detik, menit, atau jam. Jumlah pergerakan pada satu *shot* juga menentukan *rate* dari film (hlm. 47-51).

2.7.3. Trajectory Phrasing

Menurut Pearlman (2009) *trajectory phrasing* merupakan pendekatan mengedit ritme yang lebih dari sekedar menentukan *timing* atau *pacing*. Menurutnya, *trajectory phrasing* merupakan teknik dalam memanipulasi energi dalam membentuk ritme. Setiap *shot* memiliki energi yang berbeda. Beliau menjelaskan, energi ini ditimbulkan dari pergerakan kamera, pergerakan aktor, atau pergerakan efek visual yang menghasilkan sebuah aksen ataupun penekanan. Dengan teknik ini menurut beliau, editor dengan kepekaannya harus mentransfer energi ini dalam *editing* untuk menimbulkan alur film yang baik. Pearlman menambahkan, editor menentukan dimana suatu *shot* harus dipotong dengan energi yang seimbang dengan *shot* yang akan digabungkan. Beliau berpendapat, macam energi dapat beragam. Suatu *shot* dapat berkesan ceria, keras, ataupun lembut. Energi ini yang harus ditangkap editor agar menimbulkan emosi tertentu (hlm. 52).

2.8. *Continuity Editing*

Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle (2010) berpendapat sebuah film dapat dibentuk berdasarkan waktu dan naratif yang dapat dikonstruksi dari banyak potongan gambar untuk menghasilkan keseluruhan yang koheren, logikal, dan berkesinambungan. *Continuity* dalam *editing* berfungsi untuk menyambung dua *shots* yang ditangkap pada waktu yang berbeda tetapi dapat seolah-olah terjadi dalam waktu yang sama. (hlm. 151). Memberikan alur *continuity* yang baik sangat penting dalam menjaga hasil *editing* disaksikan tanpa disadari oleh penonton (Thompson & Bowen, 2009). Menurut Thompson dan Bowen, *continuity* menjadi teknik *editing* yang paling sering ditemukan dalam film naratif dan yang paling mudah dimengerti dan dipahami oleh penonton karena struktur cerita yang berdasarkan logika dan alur yang kronologis. Teknik ini digunakan dalam *editing* untuk memberikan informasi waktu dan ruang dan tanpa *continuity* akan menimbulkan kesan ambigu pada waktu atau ruang dari sebuah adegan dalam film (hlm. 66).

2.9. *Montage*

Menurut Pearlman (2009), *montage* berasal dari kata Perancis yang dapat diartikan sebagai “penyusunan” atau “menyusun”. Beliau berkata, *montage* dapat diimplikasikan secara teknis ataupun secara kreatif. Secara teknis *montage* merupakan penggabungan potongan gambar menjadi satu kesatuan, sedangkan secara kreatif merupakan penyusunan gambar dan suara menjadi terhubung satu dengan lainnya untuk membentuk ritme, ide, atau pengalaman secara general. Pearlman melanjutkan bahwa pengertian mengenai *montage* secara universal

adalah penggabungan gambar dan suara yang tidak berkesinambungan secara ruang dan waktu untuk membentuk sebuah impresi, ide, atau efek tertentu. Sebagai penonton akan mencoba membentuk koneksi antara satu gambar yang telah digabung untuk mencapai pengertian arti dari komposisi secara keseluruhan. Pearlman juga berkata, *montage* biasanya digunakan dalam film realis-naratif untuk menggambarkan kondisi mental atau batin dari karakter yang mengalami suatu emosi atau sensasi (hlm. 155-156).

Thompson dan Bowen (2009) menyatakan bahwa *montage* datang dari sinema Soviet awal tahun 1920an yang dikenal sebagai *Montage, Theory of Editing*, yang berarti menggabungkan dua gambar yang tidak berkaitan untuk membentuk suatu ide atau emosi pada penonton. Mereka juga berpendapat bahwa *montage* juga dikenal sebagai *cutting* yang cepat dan biasanya diiringi oleh musik yang menunjukkan kepadatan pada suatu kejadian. *Montage* menurut mereka dapat mempersingkat suatu kejadian yang seharusnya terjadi dalam kurun waktu seminggu, sebulan, ataupun setahun menjadi waktu yang jauh lebih pendek (hlm. 162).

Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle (2010) juga menyebutkan teori yang serupa mengenai *montage* yang digunakan untuk mendeskripsikan suatu sukuen yang memadatkan sebuah informasi naratif menjadi sukuen pendek dari gambar-gambar yang telah dihubungkan, dan biasanya ditemani oleh musik (hlm. 163).

Sergei Eisenstein menurut Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle, dikenal sebagai *master of montage* yang mengembangkan teori *montage*-nya dalam perfileman pada Revolusi Russia 1917 (hlm 164). Menurut Dancyger (2007),

Eisenstein mencoba teori mengenai *editing* film dengan menggabungkan serangkaian gambar dan ide. Eisenstein membagi teori *editing*-nya menjadi lima komponen, yaitu *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage* (hlm. 16).

1. *Metric montage*. Menurut Dancyger, *metric montage* berhubungan dengan durasi dari *shots* secara relatif satu dengan lainnya. Mengabaikan konten dari *shots* dan memperpendek *shots* memberikan waktu yang singkat untuk penonton mendapatkan informasi dalam setiap *shot* yang berguna untuk meningkatkan tegangan dari sebuah *scene* (hlm. 17).
2. *Rhythmic montage*. Dancyger menyatakan, *rhythmic montage* berhubungan dengan pola visual yang terdapat dalam *shots* (hlm. 18). Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle menambahkan, *rhythmic montage* serupa dengan *metric montage*, tetapi ritme *shots* ditentukan dari konten yang ada dalam *shot* itu sendiri (hlm. 164).
3. *Tonal montage*. Menurut Edgar-Hunt, Marland, dan Rawle, *tonal montage* ditentukan dari pola emosional dari suatu sekuen. Dancyger juga menjelaskan *tonal montage* sebagai tindakan *editing* untuk menentukan emosi karakter dalam suatu *scene* yang dapat berubah-ubah. *Tone* dan suasana digunakan sebagai patokan dalam menginterpretasi *tonal montage* (hlm. 18-20).
4. *Overtonal montage*. Dancyger berpendapat, *overtonal montage* merupakan paduan antara *metric*, *rhythmic*, dan *tonal montage*. Paduan ini

menggabungkan *pacing*, ide, dan emosi untuk mengembangkan efek yang diinginkan dari penonton (hlm. 20).

5. *Intellectual montage*. Menurut Dancyger, *intellectual montage* merupakan pengantar terhadap ide-ide untuk membentuk sekuen yang sangat emosional (hlm.20).

2.10. Emosi

Begitu banyaknya teori yang mempelajari mengenai emosi, tidak ada satupun yang berhasil secara tepat mendefinisikan apa itu emosi (Atkinson & Hilgard, 2005, hlm. 73). Penulis mencoba mencari apa pendapat para psikolog mengenai emosi secara umum dan apa yang menyebabkan terjadinya emosi.

Menurut Pettry (2006) emosi merupakan respon dalam diri seseorang terhadap sesuatu yang terjadi. Beliau berpendapat bahwa emosi mempengaruhi tingkah laku seseorang (hlm. 6).

Menurut Kagan dan Segal (2004), salah satu aspek yang selalu berinteraksi dengan emosi adalah motif. Mereka mengatakan, motif dapat diartikan sebagai mengapa suatu tindakan atau tingkah laku terjadi. Seorang yang hendak melakukan pidato merasa gugup sehingga dia lupa akan materi pidato yang sudah disiapkannya. Ini salah satu contoh emosi yang akhirnya menimbulkan suatu motif (hlm. 288). Mereka melanjutkan, emosi dapat disebut juga sebagai perasaan. Manusia selalu mengalami emosi yang berbeda-beda di setiap saat, seperti marah, senang, sedih, takut, gelisah, bimbang, semangat, malu (hlm. 289).

Dalam film emosi ini tergambar dari keahlian berakting para aktor. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa emosi dapat dibentuk dari teknik

editing. Menurut Murch (2009) emosi merupakan hal yang terpenting yang harus dicapai dalam *editing* dan seringkali hal ini terlupakan oleh editor karena susah untuk mendefinisikannya dan juga menerapkannya. Beliau berkata, yang terpenting dalam film adalah bagaimana penonton merasakan film tersebut saat menyaksikannya. Murch membagi enam kriteria yang mampu membentuk sebuah *editing* yang ideal (hlm. 17-18):

1. Emosi 51%
2. Cerita 23%
3. Ritme 10%
4. *Eye-trace* 7%
5. *Two-dimensional plane of screen* 5%
6. *Three-dimensional space of action* 4%

Bagi Murch emosi merupakan hal yang tidak boleh dilewatkan dan merupakan urutan teratas yang kemudian mampu membawa cerita berjalan maju pada urutan kedua dan diterapkan menggunakan ritme yang tepat. Murch menyimpulkan apabila gabungan dari emosi, cerita, dan ritme sudah tercapai dengan baik, penonton tidak akan lagi memperhatikan urutan empat sampai lima (hlm. 19-20).

2.10.1. Kebimbangan

Menurut Drever (2010) kebimbangan ditimbulkan dari persepsi orang terhadap suatu pantulan respon atau tindakan lingkungannya jika sesuatu tidak dipenuhi dengan sempurna. Drever melanjutkan, kebimbangan adalah perasaan takut pada tingkat yang kronis dan kompleks.

Ruskan menjelaskan (2006), kebimbangan adalah kondisi dimana seseorang memikirkan mengenai perasaannya ditimbang merasakan perasaannya (hlm. 151).

Menurut Iyengar (2010), kebimbangan biasanya terjadi apabila seseorang dihadapkan pada pilihan. Seseorang mengalami proses pemikiran yang mendalam terhadap pilihan yang ada di hadapannya, pilihan mana yang terbaik di atas yang terbaik dan apa yang dapat dihasilkan dari pilihan tersebut (hlm. 291). Iyengar melanjutkan, perdebatan antara pilihan tersebut akhirnya menghasilkan sebuah tindakan yang disebut komparasi atau perbandingan. Dalam tahap perbandingan, seseorang membandingkan hasil *outcome* yang mungkin didapatkan terhadap pilihannya. Komparasi ini berdasarkan hasil negatif maupun hasil positif dari sebuah keputusan (hlm. 291-292).

Iyengar melanjutkan, seseorang terkadang tidak dapat secara leluasa memilih sebuah keputusan berdasarkan kebebasan pribadinya, tetapi terdapat tekanan dari luar yang mempengaruhi tindakan tersebut. Konflik psikologi seseorang dan pilihan terhadap lingkungannya inilah yang akhirnya berujung pada suatu kebimbangan (hlm. 345-346).

Nevid, dkk (2013) berpendapat, tingkat kebimbangan yang tinggi dapat menyebabkan perilaku obsesif-kompulsif. Menurutnya, obsesif adalah sebuah pemikiran atau ide yang sudah melampaui kemampuan individu untuk mengatasinya. Biasanya seseorang mengalami perasaan takut yang terkait dengan kepercayaan, bayangan, atau pikiran yang tidak logik atau rasional. Nevid, dkk mengatakan, seseorang yang mengalami perilaku obsesif dapat mengganggu atau

membahayakan orang lain atau pasangannya. Sedangkan perilaku kompulsif menurut Nevid, dkk adalah tingkah laku yang dilakukan berulang kali, seperti terus-menerut mencuci tangan, atau berulang kali mengunci pintu. Perilaku kompulsif ini merupakan pelampiasan sifat kebimbangan yang sudah tidak dapat dikontrol oleh seorang individu.

