

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Smash Cut*

Menurut Chandler (2009), *smash cut* merupakan teknik *cut* yang digunakan dengan tujuan memberi kejutan kepada penonton. *Smash cut* dilakukan dengan cara membangun ekspektasi penonton terlebih dahulu, kemudian mematahkan ekspektasi tersebut ketika penonton mengira dapat menebak kelanjutan dari sebuah adegan. Variasi dari *short cut* ini digunakan dengan *cut* yang cepat dan tak terduga. Hal ini bertujuan untuk mengalihkan fokus penonton terhadap tayangan *visual* yang ada seperti, suatu adegan terhadap adegan dan begitu juga dengan objek, karakter, atau tempat yang berbeda. Kesan yang dirasakan penonton ketika menerima kejutan tersebut tergantung pada tujuan dari sebuah adegan itu sendiri, bisa berupa senang, marah, tertawa dan sedih (hlm. 139-140).

Menurut Bowen dan Thompson (2013), *cut* dalam *editing* digunakan untuk menciptakan pergantian adegan antar satu *shot* dengan *shot* lain. *Cut* yang baik adalah ketika penonton tidak mampu menyadari bahwa *cut* telah terjadi ketika sedang menonton sebuah film. Menjaga fokus penonton ketika sedang berusaha memahami alur cerita sebuah film adalah hal yang harus dicapai oleh seorang *editor*. Setiap *cut* yang dipilih oleh seorang *editor* sebaiknya sesuai dengan *mood* yang ingin dibangun pada sebuah adegan (hlm. 74). Menurut Pearlman (2009), *cut* merupakan perpindahan antara satu *shot* terhadap *shot* lain. Perpindahan *shot* ini berfungsi untuk mendukung sebuah adegan menjadi cerita. Menjaga *continuity* antar *shot* sangat penting saat melakukan proses *cut*. *Cut* yang halus dapat menjaga fokus penonton terhadap film serta menggiring penonton untuk terus menikmati jalan cerita (hlm. 72).

Rollberg (2009) mengatakan bahwa Vsevolod Pudovkin merupakan sinema rusia yang menciptakan film *The Deserter* (hlm.31). Menurut Pudovkin (1926), *smash cut* adalah perubahan adegan secara tiba-tiba untuk memberi efek kejutan terhadap penonton. Efek dari kejutan ini bertujuan untuk mematahkan pemikiran penonton terhadap jalan cerita yang berusaha penonton pahami. Ia menjelaskan

bahwa *smash cut* dapat dilakukan dengan pergantian *shot* maupun *audio* secara tidak terduga. Istilah “*smash cut to*” dapat digunakan untuk dua adegan berbeda oleh penulis naskah dalam mencapai tujuan untuk memberi kejutan dalam cerita. Hal ini juga menjadi bahan pertimbangan *editor* agar kesan yang diberikan akan efektif terhadap penonton tanpa merusak cerita (hlm. 64-65). Van Sijll (2005) juga memperkuat teori ini dengan mengatakan bahwa *smash cut* dapat dilakukan dengan pergantian *shot* secara mengejutkan melalui gambar ataupun suara. Salah satu contoh pergantian *shot* yang dimaksud adalah dimulai dari *shot* yang *statis* menjadi *movement*, sedangkan untuk *audio* dimulai dari suara yang bising menjadi senyap dan sebaliknya (hlm. 190)

2.2. Editing for Genre: Comedy

Dancyger (2011), mengatakan bahwa dalam menyusun komedi yang ada pada sebuah film, *editor* terlebih dahulu memahami komedi yang ada dalam skenario. Setelah itu *editor* memilah rangkaian *shot* yang berisikan komedi tersebut menjadi sebuah susunan yang sesuai dengan cerita. Peran *editor* dalam memaksimalkan komedi yang ada adalah dengan cara merangkai susunan *shot* sebagai *set up* komedi, kemudian memberikan *punchline* untuk mematahkan ekspektasi penonton terhadap suatu adegan dalam film. *Set up* merupakan rangkaian cerita atau adegan yang dibangun untuk menggiring pikiran penonton terhadap cerita. Sedangkan *Punchline* merupakan kejutan untuk mematahkan ekspektasi penonton terhadap jalan cerita yang telah dibangun pada tahap *set up*. *Punchline* dapat diterapkan melalui *cut* ketika proses *editing* untuk memberi efek kejutan kepada penonton (hlm. 315).

Memahami sebuah *genre* yang seorang *editor* sedang kerjakan ada baiknya mempertimbangan humor sebagai target ketika sedang melakukan *editing*. Dancyger (2011) mengatakan bahwa komedi dapat tercipta melalui sebuah elemen kejutan dalam *editing*. Hal ini memungkinkan *editor* untuk memulai rangkaian *shot* yang menarik untuk penonton. Untuk mencapai hal tersebut *pace* dapat menjadi elemen yang penting untuk membangun komedi dalam sebuah film. Adanya *pace* membuat penonton ikut terhanyut dalam *set up* komedi yang karakter bawakan

dalam cerita. Menggunakan *cut* cepat dapat menjadi senjata bagi *editor* untuk memberi kejutan kepada penonton. Hal ini membuat unsur komedi menjadi tidak terduga bagi penonton (hlm. 315).

Menurut Dancyger (2011), *situation comedy* adalah komedi yang diciptakan pada situasi tertentu oleh karakter. Dalam membuat komedi, karakter bertindak secara realistis sesuai dengan perannya masing-masing. Penyampaian komedi oleh karakter dilakukan secara lisan dan biasanya mengandung lelucon atau candaan kepada karakter lain atau diri sendiri. Seorang *editor* dapat menyampaikan komedi dengan cara memperhatikan ketepatan *timing* sesuai dengan situasi atau lelucon yang karakter sampaikan. Dalam komedi ini, seorang *editor* memiliki keterbatasan karena bergantung pada *timing* tersebut (hlm. 316).

Menurut Dancyger (2011), *timing* adalah salah satu elemen dalam ritme yang terbentuk ketika seorang *editor* menentukan sebuah *cut* pada sebuah *shot*. Terdapat tiga aspek yang membentuk ritme dalam *timing* antara lain *choosing a frame*, *choosing a duration*, dan *choosing the placement of a shot* (hlm. 44). *Choosing a frame* adalah menentukan mulainya dan berakhirnya sebuah adegan dalam sebuah *shot*. Ini merupakan salah satu ritme *timing* yang berfokus pada hubungan spesifik dua *shot* yang memiliki informasi yang berkesinambungan. *Editor* yang baik mampu menentukan awal dari sebuah adegan dalam *shot* agar berhubungan dengan *shot* selanjutnya (hlm. 44-45).

Pearlman (2009), juga mendukung teori ini dengan mengatakan bahwa untuk menciptakan ritme dalam *editing* sebuah film, *editor* dapat menggunakan *timing* dan *pacing* ke dalam proses *cut*. Ritme yang sesuai dapat mendukung emosi yang ada dalam cerita sebuah film (hlm.43). Teori ini diperkuat oleh O'steen (2009), yang mengatakan dengan memahami dan mendalami secara emosional setiap adegan dalam skenario, cerita dan emosi yang ada dalam film dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, menciptakan ritme juga penting dalam membangun keinginan penonton untuk memahami isi cerita dalam film. *Editor* yang baik mampu menyampaikan pesan dalam cerita kepada penonton (hlm. 2-4).

Dancyger (2011) juga menjelaskan bahwa, *choosing a duration* digunakan untuk menentukan kesan panjang atau pendeknya sebuah *shot*. *Shot* yang panjang memberi banyak waktu bagi penonton untuk mengolah informasi yang ada dalam *shot* tersebut. Sedangkan *shot* yang pendek dapat membatasi pemikiran penonton terhadap informasi tersebut. Ketika *shot* berdurasi sepuluh detik bersebelahan dengan sebuah *shot* berdurasi satu detik akan memberi kesan bahwa *shot* pertama yang penonton lihat terkesan lama, dan *shot* kedua berkesan sangat singkat. Seorang *editor* harus mampu memahami bahwa durasi *shot* yang diperlukan dapat memberikan informasi yang cukup kepada penonton (hlm. 45). *Choosing the placement of a shot* adalah menentukan letak sebuah *shot* dalam merangkai susunan cerita. Ritme *timing* ini berguna untuk memberikan elemen *punchline* atau *surprise* ke dalam cerita (hlm. 46).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA