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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Editor*

Editor adalah seseorang yang melakukan penyuntingan gambar pada saat paska produksi. Namun kini, *editor* sudah dilibatkan bahkan sebelum produksi dimulai. Oleh produser dan sutradara, *editor* diminta untuk memaparkan konsep *editing* apakah yang akan digunakan pada saat nanti akan melakukan penyuntingan gambar (Reisz & Millar, 2010, Hlm. 18).

Editor bertanggung jawab dalam mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot* yang dibuat berdasarkan cerita dan konsep sutradara sehingga menjadi sebuah film yang utuh. (Hlm. 20)

Seorang *Editor* memiliki tugas melakukan proses mengatur, meninjau, dan memilih *footage* yang diambil selama produksi. *Editor* dalam *editing* film harus bisa membuat sebuah cerita menjadi koheren dan bermakna, ataupun presentasi *visual* yang ditonjolkan harus sedekat mungkin dengan tujuan di balik maksud dari cerita. Untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi itulah tujuan dari sebuah film. (Hlm. 28)

2.2 *Editing*

Editing adalah pemilihan dan penyusunan *shot* kedalam sebuah *scene* yang di bentuk menjadi suatu urutan sebuah film. Posisi *editing* dalam pembuatan film sangatlah penting karena proses *editing* yang menentukan *final* dari *project* film

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

yang sudah dibuat (Ascher & Pincus, 2010, Hlm. 28). Secara umum *editing* diartikan sebagai kegiatan mengumpulkan, menyiapkan, dan mengatur materi-materi untuk dipublikasikan. *Editing* juga berarti memperbaiki, menghapus atau mengurangi. Definisi tersebut adalah definisi yang masih bersifat terlalu umum, karena masih belum bisa dispesifikasikan untuk *editing* dalam sebuah film. Secara khusus menurut Goodman dan McGrath *editing* berarti sebuah proses mengumpulkan, mengatur, dan menyatukan semua materi menjadi satu kesatuan yang sanggup bercerita melalui gambar dan suara (Goodman & McGrath, 2003, Hlm. 5). Merekam gambar adalah menangkap waktu, maka *editing* adalah memanipulasi waktu. film bisa dibilang bersifat *manipulative* atau menipu. Film dalam artian di sini adalah sebagai wujud film cerita yang telah jadi dan setelah mengalami proses *editing*. Penonton dibuat melihat hanya kejadian-kejadian yang penting saja di dalam film, sehingga misal sebuah cerita film yang menceritakan perjalanan hidup seseorang dari saat bayi sampai dewasa disajikan selama dua jam saja tanpa membuat penonton merasa aneh atau merasa tidak wajar (Hlm. 7).

2.3 *Proses Editing*

Dalam proses *editing*, hal yang paling mendasar dan menjadi materi utama adalah *shot*. (Roy and Christhoper, 2009, Hlm. 16) Baik tidaknya sebuah hasil *editing* ditentukan pula oleh bagaimana *editor* mengontrol *shot* yang digunakannya. Pertimbangan *editor* dalam memilih *shot* menurut fungsinya dalam cerita film dapat dijabarkan sebagai berikut (Hlm. 17) :

1. *Fungsional*

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

Shot yang dipilih adalah jenis *shot* yang nantinya benar-benar dapat berfungsi sebagai pendukung jalannya cerita. Dalam artian *shot* tersebut dapat menjalankan fungsinya secara informatik, dramatik, ritmik, atau sekedar sebagai transisi.

2. Struktural

Shot yang dipilih juga merupakan *shot* yang nantinya akan menjadi urutan cerita apabila digabungkan dengan *shot* lainnya. Dalam hal ini, *shot* tersebut memiliki kesinambungan dengan *shot* yang berikutnya sehingga urutan cerita dapat diikuti.

3. Proporsional

Shot yang dipilih juga harus memiliki ketepatan proporsi durasi (waktu) untuk menggambarkan sebuah adegan.

2.4 Mengkonstruksi Makna

Mengkonstruksi makna bisa melewati beberapa hal, banyak cara dalam pengkonstruksian makna dalam sebuah cerita. Salah satu cara ialah dengan mengikuti melalui teknik teknik *editing*.

2.4.1 *Continuity*

Editing continuity masuk pada kategori *invisible cuting*. Dengan *invisible cuting*, penonton tidak melihat atau merasakan adanya sambungan antar *shot*. Inilah dasar

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

konsep *editing* kontinuitas, selain *cuting* untuk melanjutkan cerita juga bagaimana agar ada kesinambungan antar *shot*. (Edgar, Marland & Rawle, 2010, Hlm. 150).

Editing Kontinuitas memiliki beberapa tujuan:

1. Untuk menceritakan sebuah cerita.
2. Untuk membangun dan mempertahankan koherensi ruang.
3. Untuk mempertahankan kontinuitas waktu.
4. Untuk menciptakan dan mempertahankan hubungan grafis dan ritme.
5. Untuk membangun maksud dari setiap adegan.

Editing Continuity memiliki sejumlah aturan yang perlu diamati untuk mempertahankan kontinuitas baik temporal maupun spasial, yaitu:

1. Komposisi 180 °
2. *Match-on-action*
3. *Eyeline matches*
4. Komposisi 30 °
5. *Shot-reverse-shot editing*

2.4.2 Discontinuty

Shot yang dipakai didasarkan pada makna bukan waktu atau ruang, tidak terpatok pada *continuity*. Penonton akan melihat sebuah kesalahan dan dipaksa untuk terlibat aktif dalam memahami film (Edgar, Marland & Rawle, 2010, Hal. 158). Teknik *editing discontinuity* adalah teknik yang melanggar aturan 180° dan

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

eyeline , *jumpcut* dan memotong gambar yang tampaknya tidak berhubungan dengan cerita (Hal. 158).

2.4.3 *Montage*

Di dalam buku yang berjudul *The Technique of Film and Video Editing* dijelaskan bahwa *montage* adalah teknik konstruksi makna yang intelektual dan dialektis. *Montage* mempunyai 5 teknik *editing* yang dapat menkostruksi atau membangun makna dalam *editing* film yaitu *metric montage, rhythmic montage, tonal montage, overtonal montage* dan *intellectual montage*. (Dancyger, 2007, Hlm. 16)

1. *Metric Montage*

   Metric montage mengacu pada panjang *shot* yang berhubungan dengan *shot* lain. Dengan mengabaikan isi, seorang *editor* melakukan *cut* pada *shot* untuk menyingkat waktu yang dimana penonton harus bisa mengetahui informasi setiap *shot*. Hal ini meningkatkan tensi atau emosi yang terjadi dalam adegan. Penggunaan *close-up* dengan *shot* yang makin pendek menciptakan adegan yang makin intense.

2. *Rhythmic Montage*

   Rhythmic montage mengacu pada kesinambungan yang muncul dari pola visual di dalam *shot*. *Montage* jenis ini benar-benar berpotensi untuk memperlihatkan konflik, karena kekuatan yang berlawanan dapat

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

diperlihatkan berkenaan dengan *screen direction* yang berlawanan seperti halnya masalah *frame.*

3. *Tonal Montage*

   Tonal montage mengacu pada keputusan-keputusan *editing* yang dibuat untuk membentuk karakter emosional dari sebuah adegan yang bisa berubah selama berlangsungnya adegan tersebut. Suasana digunakan sebagai pedoman untuk menginterpretasi *tonal montage*. Ketika emosi berubah, demikian juga dengan nada *scene*.

4. *Overtonal Montage*

   Overtonal montage adalah *montage* dengan saling mempengaruhinya antara *metric, rhythmic dan tonal montage*. Saling menggabungkan antara *pace*, ide-ide dan emosi yang menyebabkan efek emosional pada penonton.

5. *Intellectual Montage*

   Intellectual montage adalah teknik *montage* yang mengacu pada pengenalan ide adegan yang sangat dibentuk emosinya.

2.5 *Workflow*

Seorang *editor* selalu menggunakan *workflow* dalam pengeditan sebuah film. *workflow* adalah tahap dimana seorang *editor* mengumpulkan *footage* yang sudah

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

ada, lalu mengekelompokan *footage* tersebut agar membuat lebih mudah dalam proses *editing* (Long & Schenk, 2000, Hlm. 27).

2.6 *Offline Editing*

Offline editing adalah sebuah pengeditan gambar dengan kualitas gambar yang rendah untuk menciptakan sebuah *draft* dari film tersebut. Dalam *offline editing* kualitas gambar tidak diperhatikan, terfokus kepada struktur film. Tahap *offline editing* seorang *editor* melakukan menata gambar sesuai dengan *script* dan *shotlist* yang telah ditentukan sutradara. Dalam tahapan ini terjadi aktivitas mengambil gambar yang telah di *logging* sebelumnya lalu diurutkan sesuai konsep cerita. (Long & Schenk, 2000, Hlm. 29)

2.6.1 *Assembly*

Assembly adalah bagian dari tahap *offline editing*, dimana seorang *editor* memasukan semua susunan rangkaian dari tiap *scene*. Susunan ini sangat berantakan untuk dilihat, karena di saat *assembly* seorang *editor* harus mengoreksi dari semua tiap *footage* yang sudah dimasukan. Menyusun *footage* sehingga menciptakan sebuah *simplest version* dan juga menyesuaikan apa yang ada tertera di *script*. (Roy and Christhoper, 2009, Hlm. 8)

2.6.2 *Roughcut*

Roughcut adalah tahap yang dilakukan setelah *assembly*. *Roughcut* adalah tahap pengaturan dan perpindahan antara *shot* yang satu ke *shot* yang lainnya. Seorang *editor* pada saat ini harus melakukan pemotongan gambar yang digunakan untuk

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

menciptakan kesinambungan antar *shot* dan membentuk sebuah adegan utuh yang dapat menceritakan cerita film. (Roy and Christhoper, 2009, Hlm. 8).

Pada umumnya, *rough cut* ini lebih sering disebut *cut* saja. Dasar pertimbangan untuk melakukan *cut* adalah untuk menunjukkan adegan yang ingin dilihat oleh mata penonton. Macam-macam *cut* adalah sebagai berikut (Hlm. 76) :

1. *Cut in*, adalah *cut* yang dilakukan untuk menunjukkan *detail* sebuah kegiatan yang dilakukan oleh tokoh pada bagian-bagian tertentu. *Cut in* ini biasanya berupa *shot* CU atau ECU. Misalnya pada adegan orang yang sedang berjalan kemudian membungkuk untuk mengambil dompet yang terjatuh, maka ini dilakukan pada tangan yang tengah mengambil dompet.
2. *Cut away*, adalah *cut* yang dilakukan menuju gambar selain adegan tetapi yang tetap berhubungan. Bentuk *shot* untuk *away* bisa bermacam-macam, mulai dari CU, MS, sampai LS. Pada kejadian orang yang berlari karena sedang terlambat menemui seseorang, *away* dilakukan pada orang yang sedang menunggunya di suatu tempat.
3. *Cut on motion*, adalah *cut* yang dilakukan pada gerakan yang akan dilakukan oleh sebuah obyek.
4. *Cut on action*, adalah *cut* yang ditujukan untuk menunjukkan gerakan yang tengah dilakukan tokoh.

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

2.6.3 Fine *Cut*

Fine cut adalah proses *editing* berupa potongan-potongan *shot* yang baik dan tersusun rapi berdasarkan persetujuan pada proporsi durasi yang diinginkan. Pada tahap ini seorang *editor* harus teliti dalam setiap pergantian *scene* sebuah film, atau memberikan ilusi waktu untuk sebuah kejadian. (Roy and Christhoper, 2009, Hlm. 8).

Melakukan pemotongan dan penghalusan gambar yang sudah tersusun baik atau biasa dikenal dengan sebuah transisi. Transisi semacam ini dikenal dalam beberapa jenis (Hlm 86) :

1. *Dissolve*, pergantian antara *shot* satu dengan *shot* yang lain dengan cara tumpang tindih atau bersilangan. Transisi jenis ini biasanya digunakan untuk memberikan efek waktu yang agak panjang dari sebuah kejadian yang kemudian disingkat. Efek yang bisa ditimbulkan dari transisi ini adalah efek dramatisasi adegan, seperti misalnya kisah cinta yang romantis, atau drama dengan alur waktu kisah kehidupan yang panjang.
2. *Fade in*, pergantian dari layar gelap menuju adegan berikutnya secara perlahan-lahan dan halus. Transisi ini biasa digunakan untuk pergantian ke babak baru.
3. *Fade out*, pergantian dari sebuah *shot* adegan menuju layar gelap secara perlahan-lahan. Transisi jenis ini biasanya digunakan sebagai penutup dari sebuah adegan.

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014

4. *Wipes*, adalah transisi dengan cara mengganti *shot* satu dengan cara digeser diikuti *shot* yang lain. Transisi ini biasa digunakan dalam satu adegan dengan manipulasi waktu seperti pada *dissolve* atau *blur* pan. *Wipes* memiliki efek yang sedikit berbeda secara penjiwaan dengan *dissolve* ataupun *blur* pan, yaitu efek riang, ceria, atau gairah untuk melakukan sesuatu.

Mengkonstruksi Makna ..., Christian Rolando Barail, FSD UMN, 2014