

Hal tersebut yang membuat *filmmaker* terpaksa untuk mengambil gambar secara *handheld* dan *sound recordist* berjalan (hlm. 62). Namun dari kamera *handheld* tersebut dapat memberikan kesan pendekatan antara penonton dengan peristiwa tersebut.

Pada *Cinema Verite*, proses *editing*-nya tidak sama dengan film fiksi maupun Hollywood. Setiap peristiwa yang diambil oleh *filmmaker* tidak ada yang dimanipulasi ataupun cerita yang dibuat seakan-akan ada. Hal ini yang membuat struktur cerita baru akan terbentuk ketika *editor* sudah melakukan *preview* keseluruhan *footage* dan berdiskusi bersama dengan sutradara. Segala keputusan yang nantinya dibuat akan kembali lagi kepada sutradara. Seorang *editor* bertanggung jawab untuk mewujudkan visi yang ingin sutradara capai dalam proyeknya. Selama proses *editing*, sutradara akan membantu *editor* dalam menentukan setiap peristiwa yang ingin dimasukkan ke dalam *timeline editing*. Pada proses *editing*, editor melakukan *cut to cut* yang berfokus pada perpindahan peristiwa dibandingkan perpindahan *shot*.

Namun selain struktur cerita, ada hal penting yang harus diperhatikan, yaitu “film dokumenter adalah kebenaran”. Jadi tujuan dari proses *editing* bukan hanya memberikan struktur cerita yang baik, namun juga harus dapat menyampaikan kebenaran yang terdapat di dalam peristiwa tersebut (Studiobinder, 2019).

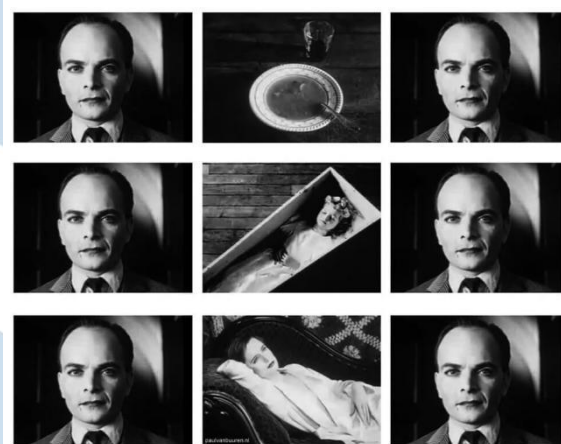
2.2. Editing dalam Film Dokumenter

Menurut Bowen & Thompson (2017), *editing* merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk menentukan, menggabungkan, dan mengolah setiap *footage* untuk membentuk sebuah cerita (hlm. 1-2). Sebelum memulai proses *editing*, Bowen (2018) mengungkapkan bahwa seorang *editor* harus dapat memahami pesan apa yang ingin disampaikan kepada penonton. Setelah itu *editor* baru dapat menentukan setiap *footage* yang ingin digabungkan untuk menjadi sebuah rangkaian cerita (hlm. 19).

Dalam film dokumenter, menurut Jong (2013), seorang *editor* harus memahami urutan peristiwa dan cara untuk menggabungkan peristiwa tersebut tanpa menghilangkan kebenaran yang terjadi (hlm. 269). Sebuah film dokumenter dapat dikatakan bagus, jika pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Pesan tersebut dapat diwujudkan melalui struktur cerita yang diciptakan oleh *editor*. Dalam membuat struktur cerita, *editor* tidak hanya berfokus pada *footage* yang bagus saja, namun berfokus pada peristiwa dan pesan dari *footage* tersebut. Setiap pemilihan *footage* akan sangat berpengaruh dengan jalan cerita yang nantinya akan dirasakan oleh penonton.

Beberapa teknik *editing* yang dapat digunakan dalam membentuk struktur cerita adalah sebagai berikut:

2.2.1. *Cut*



Gambar 2.2 Kuleshov Effect
(Sumber: Studio Binder)

Cut merupakan salah satu teknik yang sering sekali digunakan oleh *editor*. Menurut Thompson & Bowen (2017), *cut* berfungsi untuk menciptakan perpindahan dari satu *frame* ke *frame* lain (hlm. 130). Setiap *cut* yang dilakukan oleh *editor* pasti akan memberikan makna yang berbeda (Thompson dan Bowen, 2017, hlm.74). Sehingga, penggunaan *cut* yang baik adalah ketika penonton tidak menyadari perpindahan antar *shot* serta penonton dapat mengikuti alur cerita dengan baik.

Dalam melakukan *cut*, *editor* harus memperhatikan *continuity*. *Editor* harus dapat menjaga setiap *continuity* antar *shot* satu dengan yang lainnya agar dapat membentuk cerita yang saling berhubungan. Jika tercipta kesinambungan antar *shot* maka *cut* akan terbentuk (Dancyger, 2011, hlm. 72).

Namun tidak selamanya perpindahan harus berfokus pada *continuity*. Ada salah satu teknik *editing* yang selalu digunakan dalam dokumenter dengan gaya *Cinema Verite*, yaitu *jump cut*. *Jump cut* adalah jenis potongan yang berada dalam satu *shot* yang digunakan untuk melompati waktu dalam *shot* tersebut (StudioAntelope, 2021). Namun dalam *Cinema Verite*, *jump cut* digunakan untuk mengambil peristiwa-peristiwa penting yang nantinya dapat membuat struktur cerita dapat berjalan dengan baik. Menurut Thompson dan Bowen (2017), seorang *editor* harus selalu ingat bahwa setiap perpindahan *shot* yang dilakukan juga harus memiliki keperluan, seperti memberikan informasi, suasana, dan perpindahan lokasi (hlm. 130).

2.2.2. Rhythm

Pada pembentukan sebuah *rhythm*, Pearlman (2009) mengungkapkan ada beberapa bagian yang harus diperhatikan, yaitu durasi film, seberapa penting informasi tersebut harus disampaikan dalam *scene*, dan apakah perlu ada penekanan khusus pada *scene* tersebut. Setiap penekanan yang dilakukan juga dapat memberikan rasa emosional dalam *scene* tersebut. Sebuah *rhythm* dapat dikatakan berhasil jika penonton dapat masuk ke dalam struktur cerita. Hal tersebut dapat terbentuk dari pertimbangan yang dilakukan oleh *editor* dalam menentukan di mana dia harus melakukan *cutting* pada setiap *footage* (hlm. 1). Selain itu jika dokumenter yang memiliki *rhythm* yang cocok, maka struktur cerita akan berjalan dengan mulus dan penonton dapat ikut terlibat dalam peristiwa yang disampaikan.

Namun dalam proses *editing* tidak selamanya *rhythm* bergantung kepada durasi. Tetapi semua itu kembali lagi kepada *editor*, karena *editor* yang harus

bertanggung jawab dalam merasakan maupun memahami setiap *cutting* durasi *shot* untuk menciptakan struktur cerita yang baik (Dancyger, 2011, hlm. 383-384).

2.2.3. *Pacing*

Chandler (2009) mengungkapkan bahwa *pacing* dapat terbentuk dari panjang dan pendeknya durasi *shot* yang kemudian disatukan dalam satu *sequence* (hlm 108-109). Menurut Bowen dan Thompson (2017), *pacing* bertujuan untuk mempertahankan fokus penonton pada sebuah adegan (hlm. 212). Selain itu *pacing* juga bertujuan untuk memanipulasi seberapa cepat perpindahan antar *shot*, agar penonton dapat merasakan betapa cepat dan lambatnya sebuah irama dalam sebuah *scene* (Pearlman, 2009, hlm. 47). *Pacing* dapat membuat penonton dapat merasakan bagaimana emosi yang ingin disampaikan dalam cerita.

Sehingga, dalam menentukan *pacing* seorang *editor* harus teliti sebelum melakukan *cutting* dan selalu memperhatikan durasi *shot*. *Pacing* dibagi menjadi dua bagian (Hockrow, 2015, hlm. 101):

- *Slow Pacing*

Dalam sebuah proses *editing*, jika *cutting* dilakukan dalam jumlah yang sedikit dan menggunakan durasi *shot* yang lama, maka akan tercipta *pacing* yang lama. *Slow pacing* merupakan teknik *editing* yang memilah *shot* dengan durasi yang lama atau biasa dikenal dengan istilah *long take*. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah supaya informasi yang ingin disampaikan dalam *scene* dapat diserap oleh penonton. Dengan *slow pacing* membuat penonton memiliki waktu lebih untuk memikirkan dan berasumsi. Sehingga penonton akan lebih mudah dalam mencerna informasi pada sebuah *scene*.

- *Fast Pacing*

Dalam proses *editing*, jika *cutting* dilakukan dalam jumlah yang banyak dengan durasi *shot* yang cepat, maka akan tercipta *pacing* yang cepat. *Fast pacing* merupakan teknik pemotongan yang dilakukan secara cepat sehingga menciptakan sebuah ritme dan tempo yang cepat. Tujuannya, agar penonton

dapat merasakan ketegangan dalam sebuah *scene*, menciptakan kesan dinamis, dan menimbulkan intensitas dalam sebuah *scene*. Jika *editor* menggunakan *fast pacing*, maka penonton tidak diberikan waktu untuk berpikir terlebih dahulu.

2.2.4. *Timing*

Dalam proses *editing*, *timing* sangat berhubungan erat dengan *rhythm*. Menurut Reisz & Milar (2010), *timing* merupakan sebuah elemen yang bertujuan untuk menciptakan *rhythm*. Sehingga *editor* harus memiliki kemampuan untuk menentukan seberapa panjang dan pendeknya durasi pada setiap *shot* serta menentukan seberapa lama atau cepat *shot* itu harus dipertahankan.

Dalam *Cinema Verite*, seorang *editor* harus dapat menentukan seberapa lama peristiwa itu harus ditunjukkan dalam merangkai struktur cerita, apakah peristiwa tersebut harus ditampilkan lebih lama atau tidak. Jika dalam sebuah *shot* terdapat banyak *object* atau *subject*, maka durasi yang dibutuhkan oleh penonton untuk mencerna informasi tersebut akan semakin lama. Nantinya seorang *editor* akan menjadi pengontrol waktu atau durasi pada setiap *shot* untuk dapat menyampaikan informasi utama pada karya audio visual (Reisz & Milar, 2010, hlm. 193)

Dalam menentukan sebuah *timing*, Pearlman (2009) mengungkapkan ada tiga poin utama yang harus diperhatikan (hlm. 44-47):

1. Memilih durasi yang sesuai
Setiap *shot* yang dipercepat maupun dipertahankan pasti akan memberikan makna yang berbeda kepada penonton. Sehingga, pemilihan durasi yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap informasi yang ingin disampaikan.
2. Menentukan dan meletakkan *shot* yang sesuai
Dalam proses *editing* setiap *shot* yang *editor* masukkan pasti akan menghasilkan maksud yang berbeda-beda, selain itu juga dapat membuat alur cerita menjadi berbeda-beda.
3. Menentukan *Footage* yang sesuai

Setiap *cutting* yang dilakukan pasti akan memberikan makna yang berbeda terhadap adegan yang terdapat di dalamnya. Maka, seorang *editor* harus dapat memperhatikan secara detail setiap objek/subjek dalam *footage*.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

“Tenun Kehidupan” adalah sebuah film dokumenter yang diproduksi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. “Tenun Kehidupan” menceritakan perjalanan pembuatan kain tenun Sumba beserta fungsinya untuk acara-acara adat yang dilaksanakan di Sumba Timur. Dokumenter “Tenun Kehidupan” memiliki genre *travelogue* yang berdurasi 30 menit dan memiliki resolusi 1920x1080p (25 fps).

3.2. Konsep Karya

- Konsep Penciptaan: Menjelajahi budaya Sumba Timur dengan kain tenun sumba, yang motifnya memiliki cerita dan makna tersendiri serta sering dipakai dalam berbagai acara adat sebagai penghubungnya.
- Konsep Bentuk: Dokumenter *live action* yang menggambarkan realita sosial kebudayaan masyarakat Sumba Timur.
- Konsep Penyajian Karya: Pendekatan gaya *Cinema Verite* untuk menciptakan struktur cerita dalam proses *editing*. Struktur cerita yang dimaksud akan disesuaikan dengan konsep penggunaan kain tenun Sumba sebagai penghubung maupun pengantar budaya di Sumba Timur.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA