

2. STUDI LITERATUR

Bowen & Thompson, (2013:1-2) mengungkapkan, proses *editing* adalah proses memilah, mengolah, menyaksikan, serta mengumpulkan *footage* dan *audio* selama proses produksi. Dalam prosesnya, *editor* harus mampu menciptakan cerita yang memiliki makna serta dapat menunjukkan gambaran cerita itu dibuat. Saat menyatukan kumpulan shot, bukan hanya susunan cerita yang menjadi acuan, namun dampak emosional kepada penontonlah yang harus diciptakan.

Umumnya, seorang editor berkitik pada tahap *post-production* pada sebuah produksi. Tugas yang pertama kali harus dilakukan oleh seorang *editor* adalah mengumpulkan data berupa *footage* maupun *audio*. Berikutnya masuk ke tahap *editing* dan *editor* menggabungkan *footage* serta *audio* sehingga menjadi sebuah *sequence*. Setelah menjadi sebuah *sequence*, *editor* mulai masuk ke tahap *rough cut* untuk berfokus pada struktur cerita. Setelah melewati *rough cut* *editor* mulai masuk ke tahap *fine cut* yang di mana pada tahap ini *pacing*, *timing* dan lain-lain mulai difokuskan. Ketika semua tim kreatif sepakat terhadap *fine cut* yang telah melalui proses *editing* barulah masuk ke tahap *picture lock*. Berikutnya *mastering* (*mixing audio*, *color grading*, *vfx*, dll) yang nantinya siap untuk diberikan ke *client*.

2.1 Landasan Teori Penciptaan

1. *Timing*, *pacing*, dan emosi menjadi sebuah unsur pertunjukan, pertunjukan memandu editor untuk melakukan pemotongan. hal ini yang sering dikatakan oleh seorang editor dan menjadi awal yang baik untuk melihat *emotional rhythm* Pearlman, (2016:114). Dalam editing terdapat sebuah *rhythm* yang berpengaruh dalam memberikan sebuah kehidupan dalam membentuk cerita pada video.
2. Menurut Dancyger, (2020) *beat* adalah sebuah momen pada drama, berasal dari pergerakan actor seperti gerakan *actor* dalam melakukan, mendapatkan, ataupun menyelesaikan suatu hal. Beat ditentukan dari pergerakan *actor* sebagai ketukan *beat* dalam membangun sebuah *rhythm*.

2.2 Internal *Rhythm Editing*

Penggunaan *Rhythm editing* yang tepat dapat membangkitkan kehidupan pada cerita. Tidak hanya itu melainkan juga memberikan emosi tersendiri yang dibuat dari *rhythm* yang diciptakan. *Rhythm* dan *pacing* yang diberikan berguna untuk mendukung aspek (*shots, sequence, scenes*) akan membantu dalam mengontrol penonton untuk mendapatkan pengalaman seperti mental, fisik, dan emosional dalam bereaksi terhadap cerita.” Bowen & Thompson, (2013). Menurut Pearlman, (2009), terdapat tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan *rhythm* sebagai seorang *editor* yaitu *timing, pacing, dan trajectory phrasing*.

Pada hal inilah seorang *editor* memiliki keputusan yang penting terhadap suatu *shot* yang akan dipotong atau dengan mengawali perpindahan antar *shot* dengan *shot* lainnya. Alasan mengapa penggunaan suatu *shot* baru setelah *shot* yang sudah digunakan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar *rhythm editing* tetap terjaga pada tahap *editing*. Menurut Frierson, (2018:269-270), mengungkapkan bahwa *internal rhythm* dibentuk dari beberapa faktor. Pergerakan objek menjadi salah satu faktor utama dalam pembentukan *internal rhythm*.

Berikutnya dengan aspek kamera, lensa dan juga *lighting* yang dapat membuat *rhythm* pada sebuah *shot* menjadi aspek pendukung dari pembentukan *internal rhythm* itu sendiri. (Frierson, 2018:270-290), mengatakan terdapat faktor yang mengendalikan *internal rhythm* agar tetap terjaga, yaitu

1. *Tempo of Action*

Pada pergerakan karakter terdapat sebuah tempo yang membentuk *rhythm* pada sebuah *scene*. Pergerakan cepat menciptakan *tension*, sedangkan pergerakan yang lambat membuat *release*. Keduanya terjadi secara berulang sehingga membentuk pola yang menciptakan *rhythm* di dalamnya. Tempo dapat dikombinasikan pada potongan *shot* yang memiliki durasi cepat, maupun yang sebaliknya.

2. *Pattern of Movement and Lens Usage*

Penggunaan lensa yang tepat dapat membuat manipulasi pada ruang. Sebagai contohnya lensa *telephoto* yang digunakan untuk membuat ruangan yang memiliki kedalaman (3d) menjadi ruang tanpa kedalaman (2d). hal ini yang membuat pergerakan tersebut membentuk sebuah *pattern* atau pola.

3. *Camera Placement*

Penempatan kamera menjadi salah satu faktor pendukung dari internal rhythm. Penempatan yang begitu variatif, memberikan arti tertentu seperti contohnya adalah angle pada *eye-level* memberikan arti kesetaraan. Pada *low-level* menciptakan kesan kuasa atas karakter, sedangkan *high-level* membentuk hal sebaliknya.

2.2.1. *Pacing*

Bowen & Thompson, (2013), *pacing* digunakan untuk menunjukkan serta menyerap sebuah informasi visual kepada penonton dengan durasi pada sebuah *shot*. Pada penggunaannya *pacing* dapat memberikan kesan emosional dan suasana yang ingin disampaikan kepada penonton dengan pertimbangan motivasi serta alasan *scene* tersebut dibentuk. Menurut Pearlman, (2009) terdapat tiga bentuk pertimbangan dalam menciptakan sebuah *pace*:

1. *Rate of Cutting*

Pemotongan ini untuk menjumlahkan *Cutting point* pada setiap *shot* dan *frame* yang dapat mempengaruhi *pacing* untuk semakin cepat (*fast pacing*) atau lambat (*slow pacing*).

2. *Rate of Change or Movement within a shot*

Pemotongan ini untuk menunjukkan perpindahan atau pergerakan pada suatu objek ataupun kamera sehingga bisa menciptakan sebuah transisi.

3. *Rate of Overall Change*

Pemotongan ini ditentukan melalui gabungan *scene* dan *sequence*, sehingga menyesuaikan *beat* dalam cerita agar bertujuan menciptakan kesan dramatisasi pada sebuah cerita tersebut.

Slow Pacing

Dancyger, (2011) mengungkapkan, *slow pacing* termasuk dalam teknik *editing* yang mengacu pada perpindahan *shot* dengan durasi yang lama pada setiap gambar atau dengan nama lain *long shot*. *Slow pacing* dapat digunakan untuk memberikan kesan suasana tertentu pada suatu adegan, dengan penekanan emosi pada adegan tersebut. Biasanya *slow pacing* juga dipakai untuk memberikan penegasan informasi sehingga durasi yang lama membantu penonton dapat fokus atas informasi yang tersampaikan.

Fast Pacing

Fast pacing merupakan teknik dalam *editing* dengan memotong *shot* pada durasi yang singkat agar menciptakan *rhythm*, tempo, *pacing* agar sesuai dengan cerita dan *mood*. Menurut (Dancyger, 2011:220) mengatakan, *fast pacing* adalah teknik *editing* dengan cepat memotong tiap perpindahan *shot* dengan durasi yang cukup singkat, tujuannya untuk menambahkan penegasan dinamis dari perpindahan yang cepat pada sebuah video.

2.2.2. Timing

Menurut (Pearlman, 2009:44), *timing* adalah sebuah atribut dari *rhythm* yang dapat menentukan kapan atau tidaknya seorang *editor* melakukan pemotongan pada sebuah *shot*. Beberapa aspek diantara yang perlu diperhatikan adalah durasi sebuah *shot*, pemilihan *frame*, serta penempatan posisi sebuah *shot*. Hal inilah yang menjadi sangat penting karena dapat menentukan momen atau suatu hal yang sedang dibuat, mulai dari awal *frame* hingga waktu di mana *frame* itu berakhir.

2.2.3. Trajectory Phrase

Menurut (Pearlman, 2009:52-59), *Trajectory Phrase* adalah sebuah manipulasi terhadap energi yang dihasilkan oleh pergerakan pada *frame*. Dari energi yang dihasilkan dari dua *shot* dengan perhatian penuh pada gerakan aktor dan pergerakan kamera menjadi acuan *editor* dalam menentukan *cutting point*.

Selain itu *editor* juga harus memahami energi dari kumpulan *shot* agar emosi yang diciptakan dapat terbentuk secara efektif. Pemilihan setiap *shot* yang mengandung energi tersebut ada pada pergerakan aktor, karena aktor melahirkan emosi pada *frame* sehingga cerita menjadi lebih hidup. *Editor* juga harus mampu menunjukkan emosi naik turun pada *sequence* agar energi tersebut dapat terlihat dengan jelas.

2.3 Creative Brief

Menurut (Altstiel, 2010:53), menyebutkan bahwa *creative brief* adalah bentuk dari sebuah informasi yang berkaitan antara informasi itu didapatkan, dengan apa yang diinginkan serta pencapaiannya. Informasi tersebut diperoleh dari perusahaan secara detail ataupun dengan riset. Cerita juga dibuat sesuai dengan tujuan penyampaian, target dari *audience*, pandangan terhadap brand yang dipromosikan, media yang digunakan, keuntungan, serta pesan yang didapat untuk penonton. Selain itu (Hernandez, 2017:142) mengungkapkan bahwa *creative brief* menjadi sebuah prosedur saat akan bertemu dengan klien sebelum tahap produksi. Tim kreatif harus benar-benar paham detail dari proyek tersebut seperti alasan dibuatnya, target *audience*, penempatan proyek nantinya, agar acuan dari *visual* sesuai dengan *creative brief* dan pastinya dalam pengawasan *creative director*.

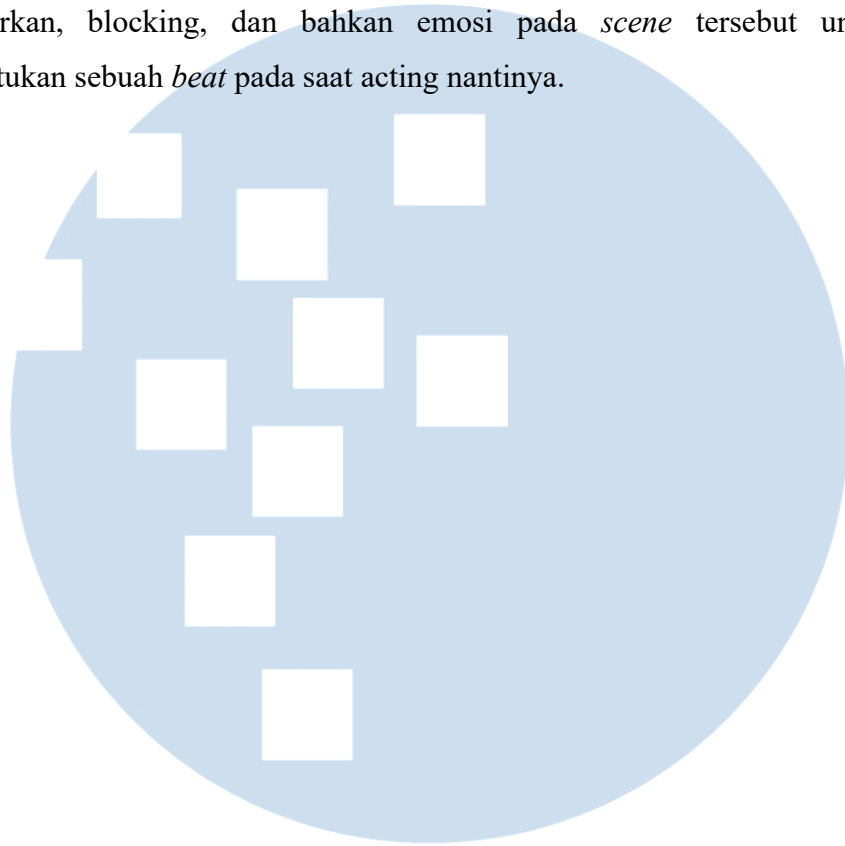
2.4 Beat

Menurut Dancyger, (2020) *beat* adalah sebuah momen pada drama, berasal dari pergerakan actor seperti gerakan *actor* dalam melakukan, mendapatkan, ataupun menyelesaikan suatu hal. Beat ditentukan dari pergerakan *actor* sebagai ketukan *beat* dalam membangun sebuah *rhythm*. Seperti seorang karakter yang sedang mengenakan gaun, kemudian memakai sepatu, lalu membuka pintu dan berjalan keluar. Dari aksi yang dilakukan menjadi sebuah ketukan *beat* dalam sebuah drama.

2.5 Acting

Menurut (Weston, J., 2021:92,138) mengungkapkan *actor* bekerja dengan cara mengingat dialog mereka, menentukan beat, intensi, improvisasi, dan lain-lain sebagai hal yang nantinya akan dibawa sebagai pengalaman. Selain itu ia juga

mengungkapkan bahwa aktor perlu paham betul tentang dialog yang akan dilontarkan, blocking, dan bahkan emosi pada *scene* tersebut untuk bisa menentukan sebuah *beat* pada saat acting nantinya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA