

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. FILM MUSIKAL

Menurut Bordwell (2017) dalam buku *Film Art: An Introduction*, film didesain untuk menciptakan berbagai pengalaman bagi penontonnya. Film pada umumnya melalui 4 tahap, tahap penulisan naskah dan pendanaan, tahap *pre-production* yaitu persiapan produksi, tahap produksi yaitu proses *shooting*, dan *postproduction* yaitu penggabungan visual dan audio final. Tahap awal hingga akhir film akan menentukan bagaimana film dirancang bagi penontonnya. Film memiliki cara pengelompokan yaitu genre, yang berarti “jenis”, dimana pola yang berulang membedakan satu film dengan yang film lainnya. *Bordwell* mengungkapkan bahwa genre bukan berdiri sendiri melainkan sebuah unit yang dapat dipadukan. Genre merupakan pengelompokan yang terbaik untuk mendeskripsikan dan menganalisa film (Bordwell, 2017, hlm. 328).

Pengelompokan genre tidak selalu bergantung pada subjek atau tema, seperti film detektif yang menceritakan proses investigasi atau film *science fiction* yang bertemakan teknologi yang melampaui sains. Salah satu contohnya adalah genre film musikal, yang didefinisikan dari cara penyajian berupa nyanyian, tarian, atau keduanya (Bordwell, 2017, hlm. 328). Menurut Nagari (2015) di buku *Music as Image*, film musikal memiliki keunikan yaitu prioritas terletak pada musik yang didukung oleh gambar visual, sedangkan pada film umumnya visual yang didukung oleh musik. Film musikal menunjukkan kemampuan sinema untuk masuk ke panggung, dan ini didukung dengan waktu dan pergerakan yang diselaraskan dengan ritme dari lagu atau tarian. Nagari mengaggas bahwa saat kehidupan seorang musisi atau sebuah grup musik menjadi subjek film, musik yang dilibatkan oleh subjek tersebut dapat menjadi “Hero” dari film. Winters (2014) dalam buku *Music, Performance, and the Realities of Film* mengatakan bahwa adegan dalam film musikal tidak hanya memberikan pengalaman aural dan musikal melainkan juga pengalaman visual.

Dalam buku *Music as Image*, Nagari (2015) menyebutkan bahwa musik memiliki kekuatan untuk mengekspresikan apa saja, sebuah perasaan, emosi psikologis, atau suatu keadaan. Nagari menemukan bahwa musik tertentu dalam film dapat menghasilkan dan menekankan emosi yang ingin dicapai melalui naratif. Sebagai medium yang dipandang sebagai ‘gambar’, musik dalam film dapat mendukung ekspektasi penonton. Emosi dalam musik dapat dibaca melalui tempo, nada, kunci, waktu, ritme, atau volume yang dibawakan di film. Saat terdapat lirik dalam lagu, kata-kata di dalamnya juga dapat mengindikasikan arahan emosi dari musik. Dalam mendukung emosi yang dihasilkan musik, elemen visual berupa *pace*, yaitu hubungan antara waktu dan energi, menjadi hal yang penting. *Pace* yang meningkat dapat menciptakan ketegangan atau energi dan menenangkan jika berubah dari cepat ke lambat (Dancyger, 2012, hlm. 200).

## **2.2. RHYTHM DALAM EDITING**

Dalam buku *Cutting Rhythm: Intuitive Film Editing*, Pearlman (2016) menyebutkan bahwa pembahasan soal *editing* akan selalu mengarah pada *rhythm*. *Rhythm* dalam *editing* adalah waktu, energi, dan pergerakan yang dihasilkan oleh *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing* untuk menciptakan pola ketegangan dan pelepasan. *Rhythm* dalam *editing* dipengaruhi oleh *timing* dengan memperhatikan pemilihan *frame*, durasi, dan peletakan *shot*. Pemilihan *frame* akan menentukan hubungan antara satu *shot* dan *shot* berikutnya sehingga *juxtapose* pada pemilihan *shot* akan membentuk makna. *Timing* seringkali berarti durasi sebuah *shot*, sedangkan *rhythm* dapat menerjemahkan *timing* tersebut menjadi lama atau singkat. Pemilihan durasi dari *shot* yang 10 detik jika dihubungkan dengan *shot-shot* yang 1 detik akan terasa lama. Peletakan *shot* juga dapat mempengaruhi *timing*, contohnya pemilihan ‘kapan’ *shot* yang berisi kemunculan tak terduga.

Faktor pembentuk *rhythm* dalam *editing* yang disebutkan oleh Pearlman (2016) berikutnya adalah *pacing*, yang menurut Bordwell dapat didefinisikan seperti tempo dalam musik. Pearlman mengutip *The Grove Dictionary of Music and Musicians* bahwa tempo musik memiliki fungsi sama seperti tubuh manusia, khususnya detak jantung yang kecepataannya dihitung dengan *beats per minute*

(BPM). Detak jantung manusia yang normal adalah di antara 60-80 BPM, dan di luar itu dapat disebut “cepat” atau “lambat”. *Pace* dapat menciptakan sensasi cepat atau lambat bagi penonton. Menurut Bowen (2018) dalam *Grammar of The Edit*, *spacing* tercipta dari perbandingan kecepatan perubahan satu *shot* dalam seluruh rangkaian *editing*. Dancyger (2012) dalam buku *The Technique of Film and Video Editing*, menyebutkan *pace* dalam *editing* film menjadi alat untuk mengontrol perasaan karakter. Pembentukan perasaan ini dilakukan dengan memanipulasi sensasi cepat dan lambat yang dapat dicapai melalui kecepatan *cut*, perubahan *shot*, dan perubahan keseluruhan (Pearlman, 2016, hlm. 55).

*Trajectory Phrasing* merupakan istilah yang digunakan oleh Pearlman (2016) untuk menjelaskan manipulasi energi dalam penciptaan *rhythm*. *Trajectory* adalah jalan yang terbentuk dari tubuh yang bergerak karena adanya kekuatan dari sebuah aksi, sedangkan *trajectory phrasing* adalah penggabungan pergerakan dalam *shot* yang berbeda untuk menciptakan energi di antaranya. Pearlman mengartikan energi sebagai respons pergerakan manusia dan maksudnya, seperti aksi memukul saat ingin menunjukkan agresi. Dalam *editing*, penerapan *trajectory phrasing* tidak dapat dilakukan hanya dengan membentuk pergerakan dari waktu. *Editing* harus mengarahkan energi untuk menciptakan *rhythm* yang dirancang sesuai dengan maksud dari film. *Trajectory phrasing* dalam *editing* film berarti pembentukan pola pergerakan energi dan arahan dari pemilihan *takes* dan *cuts*.

Pearlman (2016) mendeskripsikan bahwa *rhythm* dalam *editing* memiliki fungsi untuk menciptakan ketegangan (*tension*) dan memberikan pelepasan (*release*) serta sinkronisasi (*synchronization*). Cerita dalam film seringkali menciptakan ekspektasi terhadap sesuatu yang akan terjadi. Antisipasi dari penonton memunculkan ketegangan terhadap hal tersebut, dan mengalami pelepasan saat yang dinantikan terjadi. Inilah yang disebut sebagai *tension and release in events*. Ketegangan dan pelepasan dalam emosi juga dirasakan saat penonton berempati dengan karakter dalam film, jika karakter sedih penonton menangis atau jika karakter marah penonton juga tegang. *Editor* bertanggung jawab memodulasi penampilan dari karakter melalui waktu, energi, dan pergerakan emosi.

Ketegangan dan pelepasan dapat dicapai melalui penggunaan gambar atau audio tertentu yang dapat memicu reaksi tubuh saat melihat atau mendengarkan sesuatu.

*Rhythm* dirancang dengan *timing*, *pacing*, dan *trajectory phrasing* untuk mempengaruhi detak jantung, napas, dan perhatian penonton (Pearlman, 2016, hlm. 75). Fungsi terakhir dari *rhythm* adalah sinkronisasi, yaitu penyelarasan cerita, penampilan, dan pembentukan energi, sehingga penonton memiliki respons yang sama terhadap adegan. Istilah “*Cutting Rhythm*” menurut Chandler & Munday (2011) pada *A Dictionary of Media and Communication* dapat diartikan sebagai pembentukan pola ritmik dari *pace* untuk mempengaruhi reaksi emosional dalam sebuah adegan. *Cutting rhythm* tidak selalu hanya mengandalkan *pace* dari *shot*, tetapi juga musik dalam adegan. Musik merupakan bagian dari *rhythm* dalam *editing* dan juga dapat menciptakan energi yang menghasilkan emosi. Dalam film tertentu dimana musik bersifat dominan, seperti film musikal, *editing* akan memprioritaskan musik daripada visual. *Rhythm* dalam *editing* film musikal mengikuti musik dan emosi yang dihasilkannya.

Dalam film musikal, emosi yang dihasilkan oleh musik menjadi prioritas *editing*. Terdapat konotasi dalam musik tertentu yang membentuk emosi spesifik karena manusia memiliki respons terhadap musik berbeda. Respons psikologis ini disebut oleh Audissino (2017) dalam *Film/Music Analysis: A Film Studies Approach* sebagai ‘*designative emotional behavior*’. Contohnya film mengenai kehilangan memiliki *iconography* tangisan, pergerakan lambat, rasa kehilangan dan depresi, sehingga musik yang seringkali muncul adalah lagu pemakaman bertempo lambat, ritme monoton, nada minor, dan lirik menyedihkan. Emosi ini berpengaruh pada *rhythm* dalam *editing*, biasanya ditandai dengan *pace* yang lambat pula. Pola ini terbentuk oleh persamaan pengalaman individu saat mendengarkan musik tertentu, dan melihat *pace* dari adegan yang mengikuti musik, sehingga satu adegan dapat dikatakan memiliki emosi seperti “menyedihkan” atau “bersemangat”.