

2. STUDI LITERATUR

Landasan Teori

1. Teori utama mengenai *emotional rhythm editing*
2. Teori mendukung mengenai emosi aktor
3. Teori mendukung mengenai *rule of Six*

Pengertian *Music Video*

Music video adalah sebuah film pendek yang dibuat untuk mengiklankan lagu populer, pada masa sekarang musik sudah tidak terlalu perlu menjual dari lagu itu tersebut melainkan dari video yang dapat menjadi viral. Video musik terbentuk dengan tujuan sebagai media promosi untuk menyebarkan sebuah lagu, namun sejak masa pasca modernisme muncul, video musik melahirkan sebuah gerakan yang merupakan gabungan antara seni dan periklanan. Strukturnya terbentuk dari musik, tarian, dan performa panggung dicampur dengan elemen televisi, film, dan performa musik secara langsung (Dodig, 2015, p. 11).

Pengertian *Editor dan Editing*

Editor adalah seseorang yang berada di dalam pengawasan sutradara untuk pemotongan, pengorganisasi, dan penyambungan hasil produksi lapangan menjadi satu sekuens. *Editing* merepresentasikan babak krusial dalam proses *filmmaking* karena *editing* bagi sutradara merupakan proses terjadinya sebuah film terbentuk. Sebuah *scene* harus diteliti agar dapat menghasilkan makna dibalik penyuntingan suatu gambar (Thoret, 2011, p. 250).

Menurut Susan E. Morse dalam buku yang ditulis oleh Vincent Lobrutto (1991), *editing* cukup sama dengan matematika karena merupakan sebuah proses memecahkan suatu masalah. *Editing* juga harus dikerjakan secara tim dan tidak hanya mementingkan keinginan sendiri, sebuah film akan sukses karena jika para *filmmaker* mementingkan kebaikan film dibanding kemenangan sendiri.

Terbentuknya sebuah Kerjasama secara fundamental dan kesempatan untuk melihat sisi kekuatan dan kelemahan setiap orang untuk memberikan hasil yang bagus. (Lobrutto, 1991, p. 207).

Pengertian Ritme

Ritme sangatlah kuat untuk *editing* sebuah film. Kuatnya sebuah hubungan antara audiens dan film ditentukan melalui ritme *editing*, disini seorang *editor* harus menemukan kapan sebuah *shot* harus dipotong dan berapa lama *shot* tersebut akan menetap. Ritme memiliki 4 elemen yaitu pemahaman penonton, transisi, waktu, dan pemisahan, dimana seorang *editor* harus mengikat semua elemen tersebut menjadi satu ritme sehingga penonton dapat fokus kepada film tersebut (Hockrow, 2015, p. 128-130).

Teori *Emotional Rhythm*

Emosi dan tensi terbentuk dari pengaturan waktu, kecepatan, dan lintasan energi emosional. Dalam pembentukan ritme emosi, *editor* harus mengamati gerakan yang telah dilakukan oleh aktor secara detil, sebuah kedipan mata dapat menghasilkan emosi yang jauh lebih dalam yang kemudian memperlihatkan kenaikan atau penurunan dinamika emosi karakter, begitu pula dengan gerakan kecil lainnya seperti jeda, tarikan nafas, menelan ludah, dan seterusnya yang merupakan wujud fisik dari emosi karakter. *Editor* secara bebas dapat menyatukan berbagai gerakan emosi tersebut sehingga dapat membentuk sebuah ritme baru yang dapat mewujudkan emosi baru.

Dalam penyuntingan gambar, pemikiran atas kemana atau kapan sebuah *shot* yang menunjukkan emosi akan dipotong merupakan pemilihan oleh *editor* dengan bagaimana energi dari emosi tersebut dapat dilempar ke *shot* selanjutnya, seperti sebuah tarian dansa yang memiliki koreografi yang saling mengoper sebuah emosi

kepada tarian selanjutnya dan dapat dimetaforakan dari seorang *editor* dalam pembentukan ritme emosi (Pearlman, 2015. p. 111).

Teori Emosi pada Aktor

Menurut Stanislavsk pada Jurnal Perviv Sawoski, menganalisis suatu tindakan aktor harus menjawab tiga pertanyaan, 'Apa yang karakter lakukan?', 'Mengapa karakter melakukannya?', dan 'Bagaimana saya melakukannya?'. Hal ini membantu sang aktor memahami tujuan atau gagasan utama dari karakter tersebut. (Sawoski, 2010, p. 7). Emosi dan ekspresi fisiknya merupakan bagian integral dari interaksi sosial, menginformasikan orang lain tentang bagaimana kita merasakan dan mempengaruhi hasil sosial (Vosk, Forehand, & Figueroa, 1983). Emosi seperti marah, sedih, dan gembira memperoleh tingkat pengenalan yang sama ketika diekspresikan dengan statis postur tubuh seperti melalui ekspresi wajah. Fitur postur yang sering terjadi tergantung pada keadaan emosional, terdapat data yang terkumpul dari berbagai penelitian KL Walters dan RD Walk yang dilaporkan pada buku Mark Coulson (Coulson, 2004).

Tabel.2.1 Data KL Walters dan RD Walk

Emosi	Postur
Marah	Kepala ke belakang, dada tidak ke belakang, lengan terangkat ke depan dan ke atas, bahu terangkat
Ceria	Kepala ke belakang, dada tidak ke depan, lengan terangkat di atas bahu dan lurus di siku, bahu terangkat
Sedih	Kepala ke depan, dada ke depan, lengan di samping badan, tubuh lemas

Terkejut	Kepala ke belakang, dada ke belakang, lengan terangkat dengan lengan kaku
Bangga	Kepala ke belakang atau miring ringan, postur melebar, tangan di pinggul atau diangkat di atas kepala
Ketakutan	Kepala ke belakang, lengan terangkat ke depan, bahu ke depan
Jijik	Bahu ke depan, kepala ke bawah,
Bosan	Postur rebah, kepala tidak menghadap lawan bicara

Teori Rule of Six

Walter Murch menyatakan bahwa terdapat 6 kriteria atau *rule of six* yang harus dijaga konsistensinya disaat penyuntingan gambar berlangsung, secara berurutan dari yang terpenting adalah emosi, cerita, ritme, perspektif mata, dimensi kedua *layer*, dan dimensi ketiga sebuah aksi. *Editing* yang bagus harus memuaskan keenam kriteria tersebut, namun terkadang tidak semua kriteria dapat dicapai dengan sempurna dan harus mengorbankan beberapa kriteria agar suatu kriteria lain dapat diwujudkan.

Keenam kriteria tersebut memiliki kepentingan masing-masing yang berbeda, sebagai berikut :

- 1) Emosi 51%
- 2) Cerita 31%
- 3) Ritme 10%
- 4) Pelacakan mata 7%
- 5) Dua Dimensi layer 5%
- 6) Tiga dimensi aksi 4%

Emosi adalah urutan yang paling atas, hal ini harus selalu dijaga dan diamati karena merupakan kriteria yang paling penting, terdapat sisi praktikal dari semua ini, jika emosi yang dicapai sempurna dengan narasi yang jelas dan unik maka audiens akan tidak sadar atas permasalahan *editorial* seperti kontinuitas, pandangan mata, dan perbedaan waktu dari produksi yang telah dilakukan,

Cerita dari sebuah film harus dijelaskan melalui *editing*, penyusunan *shot* yang dipilih harus dapat mendukung cerita untuk maju kedepan sehingga audiens pun juga dapat mengerti dengan mudah narasi yang sedang divisualkan. Ritme adalah penstrukturan *shot* yang memiliki pola pemotongan, seorang *editor* dapat mengetahui kapan sebuah *shot* akan dipotong dengan tepat sehingga dapat menimbulkan emosi pada sebuah *scene*. Ketiga kriteria paling atas yaitu emosi, narasi, dan ritme adalah kriteria yang paling penting yang dapat membantu hasil akhir sebuah proyek (Murch, 1992, p. 17-18).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA