

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Film Editing*

Bordwell (2008) mendefinisikan *editing* sebagai koordinasi dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Menurutnya, seorang editor berperan untuk menggabungkan *shot*, dari akhir sebuah *shot* ke awalan *shot* selanjutnya, sampai menjadi sebuah rangkaian yaitu film.

##### 2.1.1 Jenis Transisi Antar *Shot*

Dalam hal penggabungan *shot*, Bordwell (2008) membaginya menjadi berbagai macam;

1. *fade-out* yang menggelapkan sebuah akhir *shot* menjadi hitam,
2. *fade-in* sebagai kebalikan *fade-out* yang menerangkan sebuah *shot* dari awal yang hitam,
3. *dissolve* yang secara singkat menumpang-tindihkan dua *shot* sebagai transisi, dan
4. *cut* yaitu pergantian *shot* secara langsung, transisi ini adalah jenis yang paling sering dan umum untuk digunakan karena merupakan transisi paling natural seandainya penonton seperti sedang berkedip.

##### 2.1.2 Dimensi *Film Editing*

Menurut Bordwell (2008), pembuat film memiliki empat area yang dapat dikontrol dalam *editing*, terutama dalam hal relasi antar *shot*:

1. Relasi grafis: melingkupi semua elemen terkait grafis atau visual yang bisa menimbulkan sebuah interaksi antar *shot*.
2. Relasi ritmik: penyesuaian durasi *shot* sebagai kontrol terhadap ritme film.
3. Relasi spasial: mengkonstruksi relasi spasial latar dalam film.
4. Relasi temporal: mengkonstruksi urutan, durasi, dan frekuensi cerita.

### 2.1.3 *Continuity Editing*

*Editing* sangatlah penting untuk menjamin kontinuitas naratif sebuah film (Bordwell, 2008). Kontinuitas ini perlu hadir agar segala latar, waktu, dan aksi bisa berjalan secara halus dalam sebuah rangkaian *shot*. Dalam kontinuitas *editing*, Bordwell kemudian mengemukakan berbagai kemungkinan teknis sebagai berikut:

1. *Shot* kontinuitas: Bordwell menamakan berbagai jenis *shot* yang mengkonstruksi kontinuitas dalam film antara lain:
  - a. *Establishing shot*: *shot* yang memperkenalkan latar sebuah adegan, biasa merupakan *shot* yang menunjukkan keseluruhan latar
  - b. *Eyeline match*: menunjukkan perspektif visual yang dilihat oleh tokoh.

- c. *Re-establishment shot*: memperkenalkan kembali latar adegan sebagai sebuah penekanan.

#### 2.1.4 Pola *Film Editing*

Wu (2018) menjelaskan mengenai pola dalam *film editing*, dimana pola-pola tersebut mengkonstruksi fitur-fitur visual dari sebuah rangkaian *shot*. Adapun ia menjelaskan relasi *shot* sebagai pola dalam *film editing*:

1. Ukuran: pergantian ukuran subjek dan panjang *shot* mempengaruhi kepentingan subjek tersebut dan juga menjelaskan emosi atau *mood* subjek dalam sebuah adegan.
2. Sudut: pergantian sudut suatu *shot* dapat mengekspresikan emosi atau *mood* dan relasi kekuatan dari subjek.

## 2.2 *Animatic Storyboard*

Menurut Fogle (1989), *storyboard* merupakan sebuah skrip visual dari sebuah film atau video yang berisi sketsa *frame by frame* yang berisi komposisi atau ide tertentu di dalamnya. Dalam *storyboard*, Fogle menjelaskan bahwa setiap *frame* memiliki fungsinya masing-masing tergantung komposisi subjek, sudut, dan ukuran di dalamnya, contohnya seperti *frame* sebagai *establisher* atau pembangun *mood* tertentu. Fogle juga menjelaskan bahwa setiap *frame* harus memiliki *spirit* yang sama dengan satu sama lain agar jika sudah dikomposisikan bersama memiliki kesan yang dinamis dan langsam.

Ditambah dengan itu, Fogle juga menjelaskan mengenai *animatic*, dimana menurutnya sebuah *animatic* adalah gabungan dari potongan-potongan objek tertentu beserta *background* yang ditempelkan dan digerakan. Fogle menekankan bahwa sebuah *animatic* sangatlah penting karena merupakan simulasi terdekat dalam pembuatan sebuah film. Tidak hanya itu saja, dalam pembuatan *animatic* juga diperlukan teknik-teknik dalam sinema seperti *editing*. Seorang editor harus bisa mengenvisi pergerakan objek dan kamera dan menuangkannya pada *animatic*.

Chang (2018) menjelaskan *animatic storyboard* sebagai bentuk *pre-visualization* dari film. menurutnya, *animatic storyboard* adalah *blueprint* dari film yang menunjukkan konsep atau komposisi naratif secara visual. *Storyboard* sendiri merupakan rangkaian ilustrasi diam yang merepresentasikan sebuah rangkaian gambar bergerak. *Animatic storyboard* adalah langkah selanjutnya dari *storyboard*, dimana sebuah *animatic* juga memiliki unsur temporal yang meliputi durasi, kecepatan, dan ritme sebuah adegan, ditambah lagi dengan adanya elemen suara. Chang juga ikut menjelaskan bahwa dalam pembuatan *animatic* diperlukan teknik *edit*.