

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 Music Video

Goodwin menyatakan bahwa visual dan ilustrasi video musik harus sesuai dengan musik dan iramanya. Contohnya bisa dilihat melalui video Kendrick Lamar, '*Alright*' dimana ketukannya disinkronkan dengan *jump cut* atau *transitional shots* dalam video. Untuk Goodwin, dia percaya bahwa ini penting karena menciptakan musik yang cocok secara visual untuk dilihat penonton (Johnson-Grau, 2014). Contohnya adalah *Gold Digger* oleh Kanye West. Di sini, Kanye bergerak maju mundur, menyesuaikan irama musik, menciptakan konsistensi yang mengalir bebas dan mengesankan. *Jump cut* berulang disertai dengan kata-kata "*Money, Money*", dicocokkan dengan gerakan Kanye dan pengeditannya. Penggunaan beberapa *jump cut* untuk menunjukkan dia melakukannya suatu kegiatan beberapa kali, memungkinkan penonton untuk mengidentifikasi pola dengan amplifikasi ketukan dan signifikansi suara (Johnson-Grau, 2014).

Goodwin mengakui bahwa tidak jarang video musik itu sendiri atau lirik lagu berhubungan dengan bentuk lain dari teks media (Taylor, 2007). Menurut Goodwin, ada ciri-ciri tertentu yang terkait dengan genre musik. Misalnya, terutama untuk *genre punk rock*, ada konsistensi penggunaan instrumen, nyanyian bibir, dan ekspresi naturalistik dalam video musiknya (Mcclain, 2016). Goodwin menyarankan agar visual dalam video musik cocok dengan liriknya (Frisby & Aubrey, 2012).

Video musik dapat berbentuk *performance*, *narrative*, atau *conceptual*. Semua video musik akan termasuk dalam kategori *performance* (di mana aktor atau grup menari atau bermain musik), naratif (dimana video musik akan menceritakan sebuah cerita atau pesan kepada penonton) atau konsep (di mana video menyajikan ide yang ditampilkan dalam *mise en scene* secara terkonsep) (Frisby & Aubrey, 2012).

## 2.2 Editing

*Editing* adalah seni dan kerajinan memotong dan menjahit gambar (Serisamran, 2019). Tanggung jawab ini dilakukan oleh seorang editor yang membantu melengkapi visi sutradara terhadap karya tersebut. *Editing* dilakukan ketika produser film atau seorang sutradara film melakukan evaluasi terhadap kumpulan *file footage* dari hasil *shooting film* yang telah dimasukkan ke dalam *timeline* kerja (Thompson & Bowen, 2009). *Editor* tidak hanya melakukan *copy, cut and paste* pada gambar atau *footage* sebuah film, namun juga menyatukan gambar-gambar hasil *shooting, plot* skenario hingga suara ke dalam video (Galvane et al., 2015). Menurut Swenberg & Eriksson (2017), seorang *editor* memiliki peran artistik pada suatu proses *editing* dengan penggabungan hasil adegan dengan elemen musik, grafis, suara maupun dialog yang ada sehingga dapat bermakna untuk audiens. Pilihan kreatif seorang editor biasanya merupakan kombinasi dari apa yang menurut mereka terbaik untuk karya ini berdasarkan visi sutradara dan produser.

Proses *editing* dapat dibagi ke dua tahap yaitu *offline* dan *online editing* (Reisz & Millar, 2010). Tahap *offline editing* dimulai dari penyimpanan gambar-gambar hasil *shooting* yang dikelompokkan secara rapi sesuai dengan urutannya (D.I.T). Langkah selanjutnya adalah evaluasi *footage* tersebut untuk kemudian diambil dan dipilah *footage* yang terbaik. Proses selanjutnya adalah *footage* ini disatukan sesuai dengan cerita atau skenario yang telah ditentukan. Pemilihan *footage* menurut Thompson & Bowen (2009) dilakukan berdasarkan kualitas dramatis dari *footage*, cerita yang mampu dimunculkan dari gambar, kecepatan penyesuaian dengan *flow* dan kualitas teknis seperti penempatan kamera, suara, pencahayaan dan komposisi dari semua unsur tersebut.

Hasil dari proses ini adalah *rough cut* dimana ini adalah garis besar atau *overview* tentang penempatan *pacing* antar *footage* sesuai dengan alur cerita yang telah diterbitkan. Proses selanjutnya adalah *fine cut* hingga mencapai *picture lock*, dimana *rough cut* ini akan direvisi beberapa kali yang kemudian mencapai *picture lock*. Hasil akhir dari ini adalah penataan audio dan visual potongan *footage* telah ditetapkan dan tidak dapat diubah (Swenberg & Eriksson, 2017).

Tahap selanjutnya adalah *online editing* yang merupakan *finishing* dari seluruh proses *editing*. Proses ini dimulai dengan *color grading* yang mana tahap ini adalah pewarnaan dan dilakukan *mixing* dengan audio yang ada. Setelah karya selesai melewati tahap *color grading* dan *mixing*, audio dan visual akan dilakukan *married print*. Hasil dari tahap ini adalah video yang siap didistribusikan (Swenberg & Eriksson, 2017).

### **2.3 Rhythm Editing**

Ritme dalam seni sering identik dengan musik (Sham, 2009). Tempo, irama, dan ketukan sangat penting untuk memikat pendengar dan membangun lagu yang hebat. Ritme dalam pengeditan film bekerja dengan cara yang sama dimana ritme mampu terlibat dan berkoordinasi dengan berbagai elemen alur cerita, suara maupun sinematografi dalam film (Pearlman, 2019). Keterlibatan penonton sangat bergantung pada tempo film. Hal ini membuat ritme dalam *editing* penting karena membangun *sequence* yang lambat, sedang, maupun cepat. Editor berperan menentukan ritme yang nantinya menciptakan sebuah *pacing* (Fadil dkk., 2022).

Ritme dapat dibangun dari tiga cara yaitu tempo, alternasi serta repetisi. Alternasi terutama penting karena adanya perbedaan rendah maupun tingginya pitch suara yang kemudian harus dilakukan suatu repetisi. Repetisi merupakan pengulangan yang dilakukan untuk penciptaan sebuah ritme. Selanjutnya tempo akan membentuk ritme dimana repetisi dan alternasi pada tempo panjang akan membentuk ritme lambat dan interval cepat pada alternasi dan repetisi membentuk ritme cepat (Thompson & Bowen, 2009).

*Rhythm editing* adalah ketika hubungan antara pengambilan gambar berfungsi untuk mengontrol kecepatan film. Ciri-ciri *rhythm editing* adalah sebagai berikut (Pearlman, 2009):

1. Panjang fisik *shot* sesuai dengan durasi terukur.
2. Fungsi ritmik terjadi ketika beberapa panjang *shot* membentuk pola yang dapat dilihat.
3. Panjang yang sama akan menciptakan ketukan metrik yang stabil

4. *Shot* yang memanjang dapat menghasilkan tempo yang melambat secara bertahap
5. *Shot* yang lebih pendek berturut-turut dapat menciptakan tempo yang dipercepat.

Peran editor film telah berkembang sejak awal. Saat sinema pertama kali lahir, pengeditan bisa sesederhana memotong antara satu adegan dan adegan berikutnya. Kemudian, ketika para pembuat film mengetahui *shot close-up*, *eyeline matching*, dan *insert*, pekerjaan menjadi jauh lebih rumit. Salah satu cara paling efektif untuk mengontrol ritme film adalah dengan mengontrol durasi setiap pengambilan gambar (Pearlman, 2014). *Rhythm editing* adalah salah satu komponen kunci peran editor film. Menetapkan panjang *shot* rata-rata secara inheren memberikan harapan kepada penonton. Contohnya, banyak film modern memiliki rata-rata panjang pengambilan gambar 4-6 detik. Ini menetapkan dasar kecepatan netral film untuk penonton (Pearlman, 2019).

*Rhythm editing* dapat dibagi dua yaitu *external rhythm* dan *internal rhythm*. *External rhythm* terdiri dari *dissolves* yang memperindah transisi penggabungan *shot* satu dengan lainnya dalam suatu efek transisi dimana efek transisi *shot* pertama menghilang dan kemudian digantikan oleh *shot* selanjutnya yang muncul secara perlahan. Tujuan dari *dissolves* ini adalah untuk menjelaskan perpindahan waktu, penggambaran sesuatu yang romantis dan menghindari *jump cuts* (Pearlman, 2019).

*Internal rhythm* dapat terjadi karena pergerakan objek, kamera, lensa, pencahayaan dalam *shot*. Kontrol *internal rhythm* dapat dilakukan melalui tempo dimana ritme dibentuk melalui tempo, seperti pergerakan lambat membentuk *release* sedangkan tempo pergerakan cepat membentuk *tension*. Selanjutnya pola pergerakan dan penggunaan kamera atau lensa dapat memanipulasi ruang. Penempatan kamera juga dapat membentuk *internal rhythm* misalnya *low level* yang menonjolkan karakter, *high level* maupun *eye level* yang memberikan konsep setara (Pearlman, 2009).

Komponen selanjutnya dalam *rhythm editing* adalah *timing*. *Timing* menentukan cepat lambat dari durasi *shot* yang perlu dipertahankan editor. Hal ini

dapat dilakukan dengan pemilihan frame yang tepat, ketepatan pemilihan durasi dan penempatan *shot* yang tepat. Selanjutnya adalah *pacing* yang terbentuk dari pendek dan panjangnya durasi potongan footage yang disatukan dalam bentuk *sequence*. *Pacing* berfungsi untuk manipulasi sensasi lambat cepatnya suatu *sequence*. Hal ini dilakukan agar penonton tidak menjadi bosan sehingga dapat mencerna informasi yang ditampilkan dalam film tersebut. Cepat atau lambatnya *pacing* dapat mempengaruhi perasaan penonton. *Pacing* terbagi menjadi 3 macam, yaitu cepat (kurang dari 3 detik), sedang (3-6 detik), dan lambat (lebih dari 6 detik). Komponen selanjutnya dalam *rhythm editing* adalah *trajectory phrasing* yang merupakan penciptaan energi dari pergerakan di layar untuk menciptakan *emotional arc*. Hal ini dilakukan editor dengan memilih *shot* berdasarkan dari pergerakan subyek di *shot* tersebut. Dalam bukunya Pearlman mengatakan bahwa memanipulasi energi antar *shot* dengan *shot* lainnya difokuskan kepada motivasi yang diinginkan sehingga editor dapat menentukan *cutting point* yang tepat. (Pearlman, 2009).

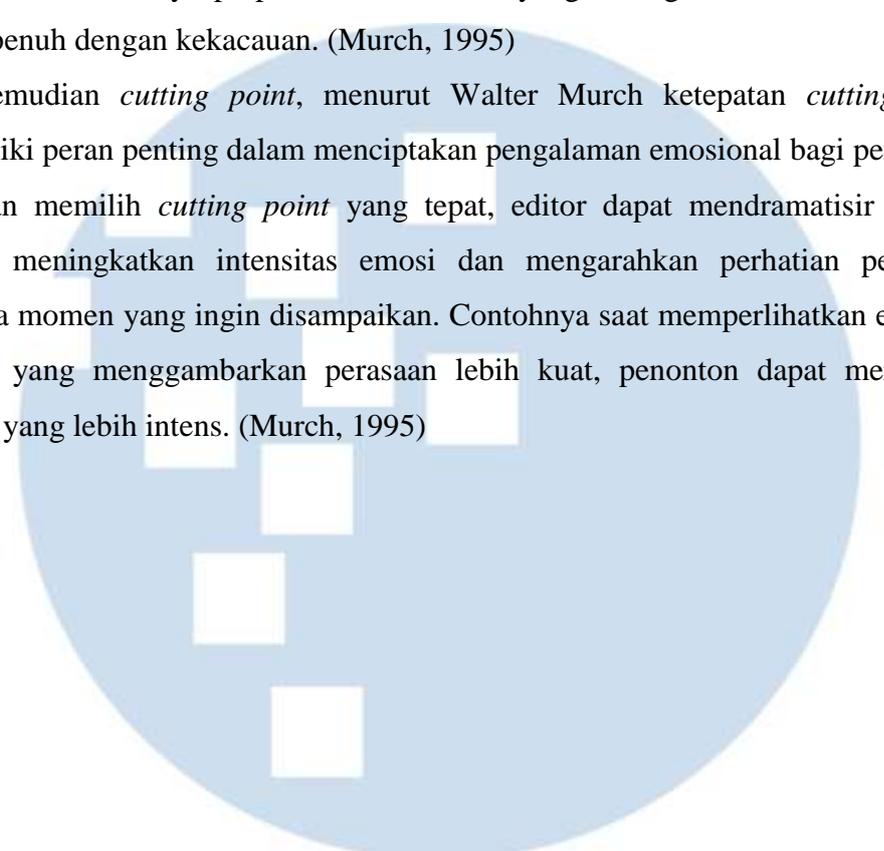
#### **2.4 Dramatisasi**

Biran dalam bukunya yang berjudul *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*, menjelaskan bahwa dramatisasi adalah membuat sesuatu menjadi menakutkan, menyedihkan, menyenangkan, dan sebagainya, khususnya yang dapat penonton rasakan. Harus terdapat *action* untuk mendapatkan kesan dramatis. Dramatisasi memberikan informasi tentang sesuatu dengan melebih-lebihkan keadaan, perasaan atau sifat, bertujuan untuk menarik perhatian. (Madjadikara, 2004)

Dengan menggunakan editing kita dapat memberikan efek dramatisasi yang kita inginkan. Pertama dengan menggunakan *montage*, dalam bukunya Walter Murch menjelaskan bagaimana ia dapat memberikan efek dramatis pada adegan dengan menggunakan ritme, *pacing*, dan tata letak visual. Ia mengatakan bahwa montase dapat memberikan pengalaman emosional yang intens. Walter Murch mengulas tentang bagaimana *cutting* yang cepat dan perpindahan adegan yang kontras dapat menciptakan ketegangan, kejutan, dan ketidaknyaman bagi

penonton. Contohnya perpindahan *shot* dari yang tenang dan damai ke adegan yang penuh dengan kekacauan. (Murch, 1995)

Kemudian *cutting point*, menurut Walter Murch ketepatan *cutting point* memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman emosional bagi penonton. Dengan memilih *cutting point* yang tepat, editor dapat mendramatisir adegan untuk meningkatkan intensitas emosi dan mengarahkan perhatian penonton kepada momen yang ingin disampaikan. Contohnya saat memperlihatkan ekspresi wajah yang menggambarkan perasaan lebih kuat, penonton dapat merasakan emosi yang lebih intens. (Murch, 1995)

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with the letters 'U', 'M', and 'N' arranged vertically below it.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA