

2. STUDI LITERATUR

2.1. MUSIC VIDEO

Menurut Diane Railton and Paul Watson (2011), video musik merupakan bentuk yang signifikan dan menarik dalam budaya pop kontemporer yang banyak beredar secara luas, kompleks, dan penting (hlm. 1). Menurut Heru Effendy (2002), perkembangan musik semakin lama berkembang begitu pesat, baik dari grup musik yang telah lama eksis maupun grup musik yang baru, ataupun grup musik indie (hlm. 14). Hal ini tentu saja membutuhkan suatu media yang dapat membawa mereka menjadi lebih eksis dalam dunia musik. Salah satu media yang telah banyak digunakan dan cukup efektif dalam menunjukkan keberadaan musik tersebut adalah video musik.

Video musik merupakan sebuah film / video pendek yang ceritanya memiliki korelasi dengan isi dari musik yang mendampinginya. Menurut Haqi (2012), video klip memiliki 2 fungsi, yaitu video klip sebagai media promosi, dan fungsi kedua adalah secara artistik untuk berekspresi dengan mengeksplorasi lagu.

Dalam menciptakan sebuah karya video musik, diperlukan kerja sama tim dalam sebuah *production house*. Ada 3 tahapan dalam yang harus dilalui. Tahap *pre-production*, yang merupakan tahap perancangan konsep, penulisan naskah, hingga pada tahap sebelum syuting. Tahap produksi merupakan tahap eksekusi dari konsep yang telah dirancang untuk menghasilkan sebuah karya. Yang terakhir adalah tahap *post-production*, yang merupakan tahap pengolahan *footage* dan audio yang telah diambil pada saat tahap produksi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.2. EDITING

Pada tahap *post-production*, dilakukan proses editing dari *footage-footage* yang telah diambil pada saat produksi. Dalam bukunya Reisz & Millar (2010), mengutip perkataan dari Pudovkin, bahwa proses *editing* merupakan proses seleksi gambar, *timing*, dan juga pengaturan kesinambungan antar shot (hlm. 3). Hal tersebut merupakan hal yang krusial dalam sebuah produksi.

Menurut Thompson & Bowen (2009), menciptakan sebuah cerita yang utuh diperlukan penggabungan antara suara dan gambar agar menjadi satu kesatuan, seperti adanya penambahan *sound effects*, *VFX*, grafis, dan juga musik yang dilakukan pada saat proses *post-production*. Tanpa melalui proses *editing*, gambar yang telah diambil, tidak dapat ditonton secara utuh layaknya sebuah film (hlm. 7).

Seorang *editor* memiliki peran penting dalam menyusun cerita dari proses produksi yang telah selesai, dan merangkai gambar tersebut menjadi sebuah satu kesatuan cerita yang utuh. Dalam tahap *editing*, seorang *editor* harus mengerti apa pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Maka dari itu, seorang *editor* harus bekerja sama dengan sutradara dalam menentukan keputusan dalam penggunaan *shot*, agar pesan yang ingin disampaikan sutradara dapat tersampaikan dengan baik ke penonton. Dalam proses penyuntingan, ada 2 tahap yang harus dilakukan, yaitu: *offline editing* dan *online editing*.

2.2.1. OFFLINE EDITING

Menurut Dancyger (2011), tugas seorang *editor* adalah merangkai gambar-gambar yang telah diambil pada proses produksi, menjadi suatu kerangka alur cerita. *Offline editing* hanya berfokus pada aspek dari cerita (hlm. 440).

Pada proses *offline editing*, ada beberapa proses yang harus dilewati. Pertama-tama, *file footage* yang telah diambil, dipindahkan terlebih dahulu ke dalam komputer / laptop, kemudian melakukan pengelompokan *folder* agar pengerjaan lebih terstruktur dan rapih.

Setelah proses pemindahan data dan pengelompokan *folder*, tahap selanjutnya adalah membuat *proxy* di dalam *software editing*. Menurut Long & Schenk (2000), *offline editing* merupakan proses penyuntingan gambar dengan menjadikan file mentah yang berkualitas tinggi menjadi rendah, untuk membuat sebuah *draft* kasar. Proses ini disebut juga dengan istilah *proxy* (hlm. 29). Tahap ini sangat penting, terutama jika menggunakan file 4K atau di atasnya, agar proses penyuntingan tidak terasa berat di *software editing*.

Tahap selanjutnya adalah *sync*, yaitu melakukan sinkronisasi antara video dan audio sesuai dengan *timecode* yang ada. Tahap *assembly*, yaitu proses penyuntingan dengan memasukkan materi yang telah disinkronisasi, diseleksi dan disusun menjadi sebuah susunan cerita. Tahap selanjutnya adalah *rough cut*, yaitu melakukan pemotongan kasar dari video dan audio, hingga terciptanya alur yang jelas sesuai dengan naskah. Dalam proses ini, biasanya *editor* melakukan *preview* bersama dengan sutradara, dan melakukan beberapa koreksi, hingga terjadinya proses *fine cut*. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada lagi perubahan yang signifikan terkait hasil penyuntingan, baik dari *editor* maupun sutradara. Selanjutnya adalah *picture lock*, yaitu proses terakhir dalam *offline editing*, dimana hasil *editing* tidak lagi dirubah dan akan dilanjutkan ke tahap *online editing*.

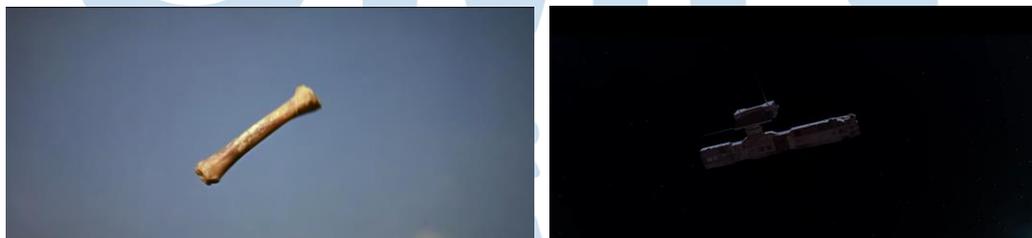
2.3. MATCH CUT

Menurut Rosenberg (2017), *match cut* merupakan teknik *editing* yang menggabungkan dua *shot* yang berbeda namun memiliki elemen visual yang serupa seperti: bentuk, garis, ataupun warna (hlm. 84). Menurut Dancyger (2011), teknik *match cut* digunakan ketika akhir dari satu *shot* cocok dengan awalan *shot* selanjutnya dari segi komposisi visual dan logika. Teknik ini dilakukan pada saat *offline editing* (hlm. 440). *Match cut* terbagi menjadi 3 jenis, yaitu: *movement match cut*, *audio match cut*, dan *graphic match cut*.

2.3.1. GRAPHIC MATCH CUT

Menurut Caldwell (2011), *Graphic match cut* merupakan teknik *editing* dimana 2 *shot* di-*edit* berdasarkan visual yang serupa, seperti: warna, objek yang menonjol, dan bentuk komposisi yang serupa dari aktor (hlm. 207). Thomson & Bowen (2009), menjelaskan bahwa teknik ini berlaku ketika adanya perubahan lokasi / perubahan waktu dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya (hlm. 207). Elemen visual yang akan *match*, tergantung pada *treatment* komposisi dan *continuity* antar *shot*. Maka dari itu, pembahasan teknik biasanya terbentuk dari proses penulisan cerita atau pada saat *pre-production* (hlm: 91).

Implikasi teknik ini cukup sederhana namun kuat dalam memberikan interaksi antara dua *shot* hanya dengan gambar yang murni. Selain itu, penggunaan teknik ini dapat memberikan kontinuitas yang halus / kontras secara tiba-tiba (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017, hlm. 219).



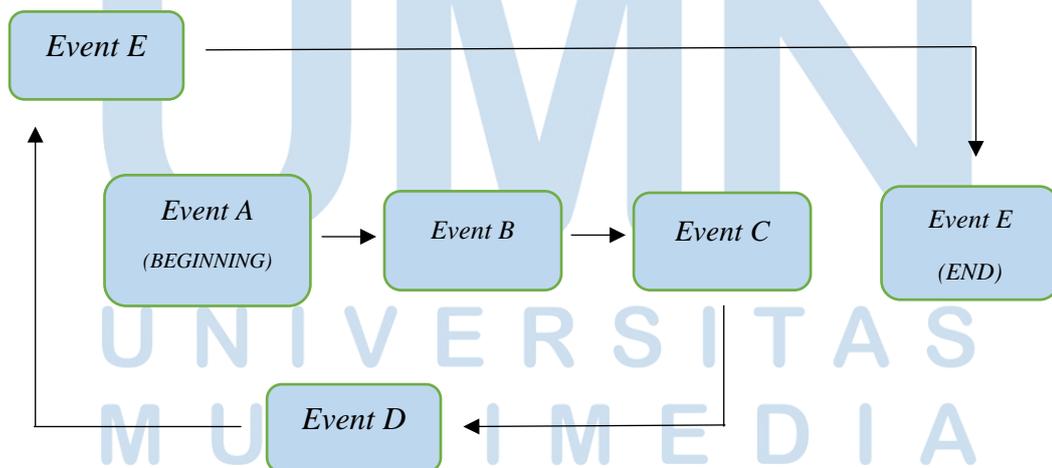
Gambar 1. *Graphic Match Cut* dari film "A Space Odyssey"

(Sumber: YouTube)

Dalam film “A Space Odyssey” tahun 2001, menampilkan sepotong tulang yang dilemparkan ke udara kemudian *match cut* ke sebuah bentuk yang sama yang merupakan sebuah pesawat ruang angkasa dalam *sequence* berikutnya. Dalam film tersebut, menggunakan teknik *graphic match cut*, karena menghubungkan dua *shot* yang berbeda dengan komposisi visual / grafis yang hampir sama. Teknik ini digunakan untuk memberikan hubungan visual yang kuat antara kedua *shot* tersebut.

2.4. ALUR CERITA NON-LINEAR

Menurut Bordwell, Thompson, & Smith (2017), alur cerita *non-linear* merupakan alur yang ceritanya melompat-lompat di antara titik waktu yang berbeda-beda dan diceritakan di luar urutan kronologis (hlm. 103). Dalam penggunaan alur cerita *non-linear*, biasanya urutan kejadiannya maju mundur / tidak progresif berkembang, sehingga terjadi perbedaan waktu. Berbeda dengan alur cerita *linear* yang jalan ceritanya progresif berkembang / berjalan maju satu arah. Penggunaan alur cerita *non-linear* memang jarang digunakan dalam membuat sebuah film. Hal ini dikarenakan susunannya membuat penonton menjadi bingung, dan harus menonton hingga akhir cerita agar dapat memahami cerita tersebut.



Tabel 1. Struktur Alur Cerita Non-linear

Alur cerita *non-linear* memiliki struktur yang berbeda daripada alur cerita yang *linear*. Urutan kejadian dalam alur cerita *non-linear* tidak tersusun secara kronologis seperti alur cerita *linear*. Setiap kejadian dalam struktur cerita *non-linear* tidak sesuai dengan urutan waktu, yang dapat berupa *flashback* dan juga *flash-forward*. Penggunaan alur cerita *non-linear* dapat memberikan pengetahuan kepada penonton tentang perkembangan karakter, dan mendorong kita untuk fokus pada bagaimana dan kapan hal itu terjadi (hlm. 104).

Dalam cerita yang memiliki alur *non-linear*, tentu saja menggunakan 2 masa (masa lalu dan masa sekarang). Maka dari itu, dari segi *mise en scene* dan *editing* harus dikonsepsikan dengan matang pada saat *pre-production*, untuk membedakan kedua masa tersebut, guna memudahkan penonton dalam memahami ceritanya.

Dalam karya penulis, kedua masa tersebut dihubungkan dengan teknik *graphic match cut*. Penggunaan teknik *graphic match cut* juga dapat digunakan sebagai transisi antar waktu dan memberikan hubungan antar 2 masa yang berbeda. Seperti dalam film “Titanic” (1997), pada saat Rose mulai bercerita, dimulai dengan *shot* kapal yang sudah tenggelam di dasar laut. *Shot* kapal tersebut perlahan berubah menjadi *shot* kapal yang masih berada di pelabuhan dan bersiap untuk pelayaran perdananya. Untuk menghubungkan dua masa tersebut, menggunakan teknik *graphic match cut*.



Gambar 2. *Graphic Match Cut* dari film “Titanic” untuk menunjukkan perbedaan waktu
(Sumber: YouTube)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA