

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Editing*

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *editing* adalah pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, serta kompilasi "rekaman" visual dan audio yang direkam selama produksi. Hasil karya editorial ini harus berupa cerita atau sajian visual yang koheren dan bermakna yang sedekat mungkin dengan tujuan awal karya tersebut, yaitu untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi, dan lain sebagainya (h. 1). Sebagian besar *filmmaker* telah merencanakan fase pengeditan selama *pre-production* dan *production*. *Script*, *storyboard* dan visualisasi gambar memungkinkan editor untuk membayangkan rangkaian *shot* bahkan sebelum tahap *post-production* (Bordwell dan Thompson, 2013, h. 219).

Menurut Setyawan (2015), *editing* adalah langkah terakhir dalam produksi film atau video. Dalam proses *editing*, editor bertanggung jawab untuk merangkai gambar atau *shot* menjadi sebuah cerita yang utuh. Selama proses pengeditan, biasanya editor didampingi oleh sang sutradara agar hasil akhirnya sesuai dengan visi sutradara (h. 30).

Menurut Dancyger (2007), editor memulai proses *editing* dengan membuat rangkaian gambar secara kasar saat dalam proses produksi atau *shooting*. Proses *shooting* dan *editing* dapat dilakukan bersamaan sehingga *shot* yang dibutuhkan masih bisa diambil selama *shooting* untuk mengurangi biaya produksi. Namun, peran utama editor adalah pada tahap pasca produksi di mana editor menambahkan suara, musik dan *sound effect*. Selain mempersingkat film, editor harus menemukan ritme dan bekerja sama dengan sutradara (h. xx-xxi).

2.2. Dimensi *Editing*

Dimensi *editing* adalah kesinambungan atau pengorganisasian *shot* atau adegan di mana dua *shot* atau adegan tersebut memiliki keterkaitan secara grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang), dan temporal (waktu). Bordwell dan Thompson

(2017) mengatakan bahwa *editing* memiliki empat bidang dasar pilihan dan kendali (h. 219), yaitu:

1. *Graphic Relations*

Setiap *shot* harus memiliki relasi antar elemen visual, seperti garis, bentuk, komposisi, *lighting*, warna, dan gerakan (gerakan subjek, kamera atau kombinasi antara keduanya). Perubahan *shot* dapat membentuk semacam hubungan grafis antar keduanya (Bordwell dan Thompson, 2017, h. 219).

2. *Rhythmic Relations*

Shot yang dihubungkan dengan *shot-shot* selanjutnya membentuk hubungan ritmis (ritme). Titik berat *editing* terdapat pada relasi-relasi ritmis dalam rangkaian *shot* dari tempo pergerakan karakter, pergerakan kamera, tempo musik atau *sound*, tempo dialog, serta pola durasi *shot* yang dapat diterapkan dalam keseluruhan *sequence* (Bordwell dan Thompson, 2017, h. 224).

3. *Spatial Relations*

Media film merupakan media yang paling efektif untuk menciptakan ruang sesuai dengan keinginan *filmmaker*. *Editing* dapat dipadukan antara “ruang dalam realitas” dan “ruang dalam film” (ruang buatan/ *artificial*), antara interior dan eksterior. Titik berat *editing* ini terdapat pada kombinasi jukstaposisi untuk membentuk persepsi tentang dimensi ruang di mana terdapat logika ruang secara induktif maupun deduktif (Bordwell dan Thompson, 2017, h. 225). Untuk mewujudkannya, editor perlu menguasai *mise en scene*, *angle* kamera dan *type of shot* dengan benar.

4. *Temporal Relations*

Waktu dalam film adalah salah satu aspek yang sulit karena editor harus memiliki kendali dalam mengelola waktu. Editor harus memperkirakan waktu terjadinya peristiwa atau dalam istilah film disebut dengan *story time/ real time* atau durasi peristiwa yang berlangsung dalam film (Bordwell dan Thompson, 2017, h. 226).

2.3. *Rhythm*

Menurut Pearlman (2009), segala bentuk di dunia ini bergerak mengikuti ritme, mulai dari pergerakan matahari, pergantian musim, hingga kegiatan sehari-hari merupakan aktivitas yang mengikuti ritme. Hal tersebut juga diterapkan pada proses kreatif, terutama dalam proses *editing* film. Seorang editor harus paham dan peka dengan ritme kehidupan sehari-hari sehingga ia dapat menerapkan ritme tersebut pada proses *editing*. Selain itu, hal ini dapat membantu mengembangkan intuisi editor.

2.4 *Pacing*

Menurut Pearlman (2009), *pacing* adalah pengalaman gerakan yang dirasakan dan diciptakan oleh kecepatan gerakan serangkaian *shot* yang diedit. *Pacing* sebagai alat ritmis menentukan kecepatan film. *Pacing* juga merupakan teknik manipulasi kecepatan pergantian *shot* dengan tujuan agar penonton dapat merasakan cepat atau lambatnya ritme yang tercipta dari hasil *editing*. *Pacing* juga dapat dirasakan melalui hasil *frame rate* dan jumlah *shot* individu yang menjadi rangkaian *shot* yang memiliki cerita serta menciptakan ritme cepat/ *fast paced* atau lambat/ *slow paced* (h. 47).

Fast paced menurut Hockrow (2015) adalah teknik *editing* dengan memotong gambar secara cepat untuk membentuk ritme yang bertujuan agar penonton dapat merasakan ketegangan dalam sebuah adegan film (h. 103). Sedangkan *slow paced* merupakan teknik *editing* dengan memotong gambar secara lambat yang bertujuan agar penonton benar-benar meresapi informasi yang disampaikan dalam sebuah adegan film (Hockrow, 2015, h. 102).

Menurut Reisz dan Millar (2010), *pacing* adalah urutan film yang bisa saja tampil secara cepat tetapi membosankan, seperti adegan kejar-kejaran pada beberapa film barat, atau bisa juga ditampilkan secara perlahan namun menegangkan, seperti pada beberapa adegan pada karya Hitchcock (h. 201).

Sementara menurut Dancyger (2011), *pacing* paling jelas terlihat dalam *sequence action*, tetapi semua *sequence* dirancang untuk efek dramatis. Variasi dalam *pacing* dapat memandu penonton dalam respons emosional mereka terhadap

film tersebut. *Pacing* yang cepat digunakan untuk menunjukkan intensitas, sedangkan *pacing* yang lebih lambat sebaliknya. Dalam tahap *editing*, *pacing* sudah harus ditentukan dan disesuaikan dengan *track* audio saat *rough cut*. Hasil dari *rough cut* tersebut adalah *fine cut* di mana dalam tahap ini dampak dramatis dari *editing* sudah terlihat jelas (h. 381).

Menurut Murch (1992), ketika editor menerapkan *pacing* yang lambat, perasaan yang diterima lebih berorientasi pada perasaan damai atau bahagia. Di sisi lain, ketika editor menerapkan *pacing* yang cepat, emosi yang didapatkan mengarah pada kecemasan, kemarahan, dan ketakutan. Seorang editor dapat melihat gerak-gerik para aktor untuk menentukan dinamika emosional karakter (h. 33).

2.5. *Timing*

Pearlman (2009) mengatakan bahwa *timing* merupakan atribut ritme yang ditampilkan oleh editor untuk menentukan kapan dilakukannya *cut*. Terdapat tiga aspek temporal yang perlu dipertimbangkan saat membahas ritme dalam *editing*, yaitu pemilihan *frame*, pemilihan durasi dan pemilihan penempatan *shot* (h. 44).

1. *Choice of Frame*

Saat pemilihan *frame*, editor harus bisa memilih *frame* yang akan dipotong untuk menciptakan hubungan yang harmonis antar *frame*. *Timing* bisa menjadi alat untuk membatasi pergerakan *frame* untuk menentukan kapan harus memulai dan berhenti. Hal ini dapat memberikan persepsi kepada penonton tentang makna dari sebuah *frame* atau *scene*.

2. *Choice of Duration*

Timing sering diasumsikan sebagai penentuan lamanya durasi dari *shot* yang akan ditampilkan. *Timing* dapat dipengaruhi oleh durasi *shot* dan penggabungan antar *shot* dengan durasi yang berbeda yang bersinggungan yang memiliki informasi, gerakan dan perubahan di dalamnya.

3. *Choice of Shot Placement*

Timing dapat disebut sebagai keputusan di mana dan kapan posisi *shot* diletakkan. Dengan demikian, *timing* dapat digunakan untuk menciptakan

ritme dengan penekanan dan pelintasan. Editor dapat memutuskan penempatan *shot* yang efektif untuk memberi *punchline*, *surprise* atau informasi.

2.6. Dramatic Tension

Dramatic tension merupakan salah satu *mood* atau suasana ketegangan dalam sebuah naratif film dan menjadi bukti kesuksesan sebuah film. *Dramatic tension* dapat dibangun melalui ritme karena berkaitan dengan *tension* dan *release*. Ketika terdapat ketegangan atau *tension* dalam suatu adegan, maka emosi konflik dapat dirasakan oleh penonton dan pelepasan atau *release* menjadi klimaks dari konflik tersebut. *Dramatic tension* ini juga dapat diciptakan melalui variasi *shot* pada subjek sehingga editor dapat mengontrol *tension* dan efek dramatisnya (Reisz dan Millar, 2010, h. 7-12).

Scene dapat dibagi menjadi beberapa bagian seperti *long shot*, *medium shot* dan *close up shot* yang memberikan penonton perasaan yang perlahan-lahan menuju emosi yang ingin disampaikan dalam *scene* tersebut. Efek penggunaan *suspense* juga sangat berpengaruh dalam menambah efek dramatis. Efek dramatis ini dapat dibangun melalui variasi *shot* dan perubahan *pacing* sehingga akan meningkatkan *tension* saat menuju klimaks adegan (Dancyger, 2011, h. 5-9).

Dalam menciptakan *dramatic tension*, editor perlu memahami *emotional rhythm*. *Emotional rhythm* ini terbentuk melalui energi emosional dari *timing*, *pacing* dan *trajectory phrasing*. Karena itu saat melakukan *cut*, editor berfokus pada *performance* dari aktor dalam rangkaian adegan. Bagian dari *emotional rhythm*, yaitu *prepare – action – rest*. Dengan memperhatikan *prepare*, *action*, dan *rest* dari pergerakan tertentu, baik oleh aktor ataupun non aktor, editor dapat menemukan titik optimal untuk memotong lintasan energi emosional untuk menyampaikan kekuatan dan kualitas emosi yang dibutuhkan oleh rangkaian adegan (Pearlman, 2009, h. 111-116).