

2. STUDI LITERATUR

Menurut Thompson & Bowen (2009) mereka mengatakan penyuntingan gambar merupakan sebuah proses dalam mengorganisir, meninjau, memilih serta merangkai gambar dan suara dalam sebuah produksi. Hasil penyuntingan akan menjadi sebuah cerita atau presentasi visual yang koheren dan bermakna dalam sebuah film yang akan disampaikan kepada penonton (hlm. 1).

2.1. Dimensi Penyuntingan Gambar

Dimensi penyuntingan gambar merupakan sebuah kesinambungan *shot* antar *shot* dan adegan yang memiliki keterkaitan gambar. Dalam dimensi penyuntingan gambar ini terdapat empat dimensi yang berbeda yang dapat digunakan dalam penerapan teknik-teknik penyuntingan gambar dalam pembuatan film (Bordwell & Thompson, 2017, hlm. 219).

1. *Graphic Relations*

Dimensi ini mencakup cara potongan gambar yang dapat menciptakan pola visual dan motif dalam sebuah urutan gambar. Misalnya, pada penggunaan gambar yang berulang serta relasi antar komposisi, warna, pencahayaan dan pergerakan dalam adegan. Perubahan *shot* sendiri dapat serupa garfis antar keduanya (Bordwell & Thompson, 2017, hlm. 219).

Dalam sebuah garfis juga dapat dilakukan dengan penyuntingan untuk mencapai kontinuitas yang mulus atau kontras yang terjadi secara tiba-tiba. Film dapat menghubungkan kesamaan garfis yang erat sehingga menciptakan kesesuaian. Pembuat film terkadang memperhatikan kesesuaian garfis pada saat transisi (Bordwell & Thompson, hlm. 220).

2. *Rhythmic Relations*

Dimensi penyuntingan ini berkaitan dengan pola dan kecepatan potongan melalui gambar dalam urutan. Ritme penyuntingan dapat menciptakan variasi tempo dalam urutan untuk mencapai efek dramatisasi atau emosi

tertentu. Misalnya adegan aksi dapat disunting dengan irama yang cepat untuk meningkatkan ketegangan atau ketidakpastian.

Rangkaian *shot per shot* yang membentuk sebuah ritme mempengaruhi dramatisasi penyuntingan pada relasi-relasi antar *shot* melalui tempo pergerakan karakter, musik, kamera dan suara serta tempo dialog dan adegan hingga durasi *shot* juga dapat mempengaruhi sekuens film (Bordwell & Thompson, 2017, hlm. 224).

3. *Spatial Relations*

Dimensi ini mencakup potongan gambar dapat menciptakan hubungan antar objek atau karakter di dalam cerita. Misalnya pada adegan yang menunjukkan dua karakter yang saling berbicara dapat diedit dengan potongan gambar di antara karakter untuk menunjukkan perubahan padangan, rasa ketidaknyamanan atau jarak sosial.

Penyuntingan gambar yang dapat dipadukan antara ruang dalam realitas dan ruang dalam film. Penyuntingan gambar ini terdapat pada kombinasi jukstaposisi dalam membentuk persepsi tentang dimensi ruang yang dimana terdapat logika ruang secara induktif ataupun deduktif (Bordwell & Thompson, 2017, hlm. 225).

4. *Temporal Relations*

Dimensi ini mengacu pada cara potongan gambar dapat menciptakan hubungan waktu dalam cerita. Misalnya potongan gambar dalam urutan *flashback* dapat diatur dalam urutan non-linear untuk menciptakan ketidakpastian atau memperkuat pemahaman kita tentang karakter atau situasi. (Bordwell & Thompson, 2017, hlm. 226).

2.2. Ritme Penyuntingan Gambar

Pearlman (2009) berpendapat bahwa seorang penyunting gambar memiliki kesadaran somatik, yaitu kesadaran tubuh tentang ritme yang berasal dari pengalaman fisik dan pengalaman sensorik, bahwa penyunting gambar secara tidak sadar menggunakan pengalaman mereka tentang ritme dari dunia luar dan pengalaman tubuh mereka untuk membentuk ritme dalam penyuntingan film.

Dalam ritme penyuntingan gambar sebagai *editor* dapat mempercepat atau memperlambat tempo, mengubah durasi pengambilan gambar serta memiliki sudut pandang yang berbeda untuk memengaruhi ritme dalam film. Ritme sendiri digunakan untuk mempercepat atau memperlambat emosi penonton, dengan menciptakan kecemasan dan ketegangan/mengungkapkan karakter dalam film.

2.2.1. *Timing*

Timing merupakan atribut dari ritme yang muncul ketika penyunting gambar menentukan kapan pemotongan dan pengambilan gambar terjadi, terdapat tiga aspek dari *timing* yang perlu dipertimbangkan saat membahas ritme dalam penyuntingan film (Pearlman, 2009, hlm. 44):

- 1) *Choosing a Frame*, memilih bingkai untuk dipotong merupakan salah satu bagian dari *timing*. Hal ini menciptakan hubungan *frame* ke *frame* yang spesifik dari dua pengambilan gambar. Dalam *timing* sendiri adalah alat untuk membatasi gerakan pengambilan gambar dengan memilih *frame* yang tepat untuk memulai dan mengakhiri pengambilan gambar tersebut (Pearlman, 2009, hlm. 44).
- 2) *Choosing Duration*, *timing* sendiri sering mengacu pada durasi atau lama waktu pengambilan gambar, aspek ritme ini merujuk ketika seseorang mengatakan sesuatu terasa lama atau pendek. Menahan pengambilan gambar untuk waktu yang lama adalah fungsi *timing*. (Pearlman, 2009, hlm. 45).

- 3) *Choosing the Placement of a Shot*, memilih penempatan *shot* juga disebut sebagai *timing* yang berarti *timing* ini mengacu pada “di mana” dalam hal kapan mengungkapkan sebuah *punch line* atau kejutan dalam penyuntingan gambar (Pearlman, 2009, hlm. 45-46).

2.2.2. Pacing

Menurut Pearlman (2009), *Pacing* merupakan pengalaman pergerakan yang dapat dirasakan dari segi kecepatan dan jumlah gerakan dari serangkaian *shot*. *Pacing* sendiri menentukan kecepatan film serta merupakan sebuah teknik manipulasi dalam pergantian *shot* dengan tujuan agar penonton dapat merasakan ketegangan secara cepat (*fast pacing*) atau merasakan kesan lebih pada cerita secara lambat (*slow pacing*) dalam film yang tercipta dari penyuntingan gambar (hlm. 47).

2.3. Dramatisasi

Menurut Millar dan Reisz (2010), Dramatisasi merupakan suasana ketegangan atau perubahan emosi karakter dalam sebuah film. Dramatisasi sendiri dapat dibangun melalui ritme karena berkaitan dengan ketegangan dan pelepasan yaitu *tension* dan *release*. Dengan adanya ketegangan tersebut, emosi karakter dari sebuah konflik dapat dirasakan oleh penonton (hlm. 7-12).

Dalam menciptakan sebuah dramatisasi, *editor* perlu memahami ritme emosi sehingga dramatisasi dapat terbentuk melalui ritme *timing* dan *pacing*. Menurut Murch (2001) Efek dramatisasi juga dapat dicapai dengan *cutting* yang cepat dan lambat dengan menciptakan ketegangan dan perasaan yang kuat melalui ritme emosional sehingga penonton dapat merasakan emosi yang lebih dramatis.

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

2.4. *Emotional Rhythm*

Menurut Thompson & Bowen (2017), tugas dari seorang penyunting gambar adalah untuk menciptakan sebuah media gerak yang bisa memberikan cerita yang koheren, bermakna, emosional ataupun informatif kepada para penonton. *Emotional rhythm* merupakan sebuah pembentukan ritme cerita berdasarkan transformasi emosional (hlm. 26).

Berdasarkan Pearlman (2009), perasaan dalam melepaskan emosi dapat terbentuk melalui penggunaan energi emosional dari *pacing* dan *timing*. Oleh karena itu, panduan untuk mencapai ritme emosional yang didasarkan pada penampilan karakter dengan memperhatikan *prepare*, *action*, dan *rest* untuk mencapai emosi.

Menurut Pearlman (2009), salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah performa. Performa tersebut dapat dipilih untuk menunjuk ritme emosional dengan memprioritaskan emosi yang ingin disampaikan. Menurutnya, dalam proses penyuntingan gambar, keputusan tentang kapan dan di mana pemotongan akan dapat dilakukan dengan cara meraih emosi dari *shot* ke *shot* (hlm. 111-114).

