

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab Tinjauan Pustaka ini, penulis menjabarkan beberapa teori yang akan digunakan untuk meneliti dimensi *editing* pada film “5 cm”. Penulis memilih teori *dimensions of film editing* yang dikemukakan oleh Bordwell dan Thompson pada buku *Film Art, An Introduction* edisi 12, dan beberapa literatur yang dapat menunjang penjelasan lebih lanjut mengenai teori tersebut. Untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh dimensi *editing* terhadap plot, penulis juga menjabarkan teori mengenai plot dalam film.

2.1. DIMENSI *EDITING* DALAM FILM

2.1.1. Relasi Grafis

Relasi grafis merupakan dimensi *editing* yang sering digunakan dalam film untuk menciptakan hubungan visual antara dua shot atau lebih dalam urutan film. Teknik ini memanfaatkan kesamaan antara elemen visual pada dua shot atau lebih, seperti komposisi, warna, tekstur, atau bentuk, untuk menghubungkannya secara visual. Dimensi grafis merupakan teknik *editing* yang sangat penting dalam film untuk menciptakan hubungan visual antara shot-shot yang berbeda dan memperkuat kesan visual suatu film. Teknik ini dapat membantu membangun struktur naratif dengan cara yang kuat dan sering digunakan dalam film-film yang menekankan aspek visual (Bordwell & Thompson, 2020).

Secara teknis, relasi grafis antar shot dapat diartikan menyandingkan dua shot yang memiliki kesamaan secara grafis. Michael Frierson (2018, hal 304) mengungkapkan bahwa salah satu aspek dasar untuk menciptakan kontinuitas dalam *editing* film berwarna adalah dengan mencari kesamaan dari tingkat *exposure* dan keseimbangan warna, dengan begitu terciptalah konsistensi pada *editing*. Relasi grafis dapat berupa bentuk, warna, komposisi atau pergerakan yang terdapat pada shot A dan shot B. Relasi pergerakan dalam shot memiliki arti adanya keselarasan pergerakan antar dua shot atau lebih. Bordwell et al. (2020, hal 223) memberikan contoh relasi pergerakan antara dua shot pada film *The Birds* karya

Hitchcock, di mana shot pertama menunjukkan tokoh Melanie yang kepalanya bergerak mengikuti pergerakan api pada shot lainnya. Teknis dari relasi grafis juga bisa berupa teknik *match cut*, yaitu teknik mencocokkan *framing* di mana komposisi *frame* terakhir dari shot pertama memiliki kesamaan pada komposisi shot berikutnya (Pagano, 2014, hal 4). Dancyger (2019, hal 397) menjelaskan bahwa dalam *editing*, pergerakan karakter dalam tiap shot harus menunjukkan kontinuitas dan keselarasan. Misalnya karakter bergerak dari sisi kiri ke kanan *frame*, di shot berikutnya karakter harus bergerak dengan arah yang sama. Jika karakter berubah arah pergerakan, perubahan arah tersebut harus ditunjukkan dalam *frame*.

2.1.2. Relasi Ritmis

Penyematan istilah ritme pada film sebenarnya bisa diperdebatkan, mengingat ritme erat kaitannya dengan musik, yaitu seni di bidang suara, sedangkan film merupakan karya seni yang berpusat pada visual. Hal inilah yang dibahas oleh Jacques Aumont, seorang teoritis film. Aumont dalam Frierson (2018, hal 262) mengatakan bahwa telinga adalah organ indera yang paling tepat untuk ritme, sedangkan mata tidak didesain untuk mengukur durasi. Pendapat Aumont bertentangan dengan pendapat Pearlman (2016, hal 15) yang mengatakan bahwa ritme dapat dikenali melalui gerakan dan pengulangan siklus kehidupan. Meski begitu, Bordwell et al. (2020, hal 224) tetap menggunakan istilah ritme dan menyebutkan bahwa ritme pada film merupakan pola dari panjang pendeknya shot pada film.

Berbagai macam durasi shot dapat memberikan kesan yang berbeda. Misalnya penerapan *flash frame*, yaitu shot yang sangat singkat yang hanya terdiri dari beberapa atau bahkan satu *frame* saja, dapat menimbulkan kesan mencekam, atau biasanya digunakan untuk menggambarkan ingatan masa lalu yang muncul kembali. Semakin panjang rata-rata shot yang digunakan dalam satu *sequence*, semakin panjang pula ketukan ritme filmnya, begitu pula sebaliknya. Bordwell et al. (2020, hal 225) mengatakan bahwa dengan mengontrol ritme *editing*, pembuat film mengontrol banyaknya waktu bagi penonton untuk merefleksikan apa yang mereka lihat. Semakin cepat ritmenya, semakin sedikit waktu untuk penonton

memproses kejadian dalam film, semakin penasaran dan tertarik pula penonton. Setiap tempo film memiliki dampak yang berbeda. *Sequence* yang memiliki tempo *editing* yang cepat lebih menarik perhatian penonton daripada yang memiliki tempo *editing* yang lambat (Oldham, 2012, 19). Pemilihan tempo *editing* tersebut juga harus disesuaikan dengan tensi cerita.

2.1.3 Relasi Spasial

Proses *editing* memungkinkan pembuat film untuk memanipulasi ruangan, menimbulkan relasi ruang tertentu dengan menghubungkan shot yang satu dengan shot lainnya. Dengan menyandingkan dua shot yang berbeda antara shot luas (misalnya *establish* shot sebuah gedung) dengan shot yang lebih sempit (misalnya shot dalam ruangan), tercipta sebuah persepsi terhadap relasi kedua ruang tersebut, dan berakhir pada kesimpulan bahwa dua shot tersebut menunjukkan satu tempat yang sama (Magliano & Zacks, 2011). Kuleshov dalam Bordwell et al. (2020, hal 226) melakukan sebuah percobaan di mana satu shot yang menampilkan seorang pria yang tersenyum disandingkan dengan beragam shot yang berbeda, yakni shot semangkuk sup, shot jenazah wanita, dan sebagainya. Hasilnya, penonton memiliki asumsi bahwa kedua shot diambil dalam ruang yang sama, dan gabungan dari tiap dua shot menimbulkan kesimpulan ekspresi yang berbeda terhadap pria di shot pertama. Saat disandingkan dengan shot semangkuk sup, ekspresi senyum pria tersebut nampak sedang lapar, sedangkan saat disandingkan dengan shot jenazah wanita, senyum si pria terkesan sedang berduka.

Eksperimen dari Kuleshov tersebut menciptakan teknik yang disebut efek Kuleshov di mana penonton diberi kebebasan untuk membayangkan relasi ruang antara dua shot berbeda karena tidak adanya keterangan spasial yang jelas antara dua shot tersebut. Teknik yang mengeliminasi shot luas dan hanya fokus pada shot-shot sempit untuk menimbulkan efek Kuleshov disebut dengan teknik *editing* konstruktif (Bordwell et al., 2020, hal 226) dan jika kemudian shot-shot sempit tersebut dilanjutkan dengan shot luas, *editing* tersebut dinamai *editing* induktif (Frierson, 2018, hal 39). Sebaliknya, *editing* deduktif atau analitikal didahului

dengan shot yang lebih luas, biasanya *establish shot*, dilanjutkan shot-shot yang lebih sempit.

2.1.4 Relasi Temporal

Editing dapat mempengaruhi tiga aspek temporal pada cerita, yakni urutan cerita, durasi cerita, dan frekuensi (Bordwell et al., 2020, hal 226). Aspek urutan cerita berkaitan dengan gaya penuturan linear atau nonlinear. Secara linear, penuturan cerita diatur secara kronologis mulai dari kejadian 1-2-3-4, sedangkan non-linear berarti cerita beralur mundur mulai dari 4-3-2-1. Burnett (2022, hal 18) dalam pembahasannya pada film Christopher Nolan, membagi istilah nonlinear menjadi dua jenis, yakni *nonlinear storytelling* atau penuturan cerita nonlinear, dan *nonlinear story world* atau semesta cerita nonlinear. Pada penuturan cerita nonlinear, semesta cerita berjalan secara linear, namun dituturkan dengan gaya nonlinear. Sementara pada semesta cerita nonlinear, semesta cerita itu sendiri bersifat nonlinear dan biasanya terdapat pada cerita fiksi ilmiah seperti film *Inception* karya Christopher Nolan. Hal ini berkaitan dengan plot yang akan dibahas pada sub bab 2.1.

Pada aspek durasi, proses *editing* dapat memanipulasi durasi layar menjadi lebih singkat daripada durasi kejadian pada cerita. Teknik *editing* tersebut bernama *elliptical editing* (Bordwell et al., 2020, hal 228). Sebagai contoh, pada kasus cerita seseorang yang menaiki tangga ada tiga cara dalam menerapkan *editing* eliptikal, yakni:

1. Hanya memunculkan proses awal pada shot 1 orang menaiki tangga dan shot 2 langsung menunjukkan orang tersebut di ujung tangga
2. Pada shot pertama, orang tersebut menaiki tangga hingga keluar frame sampai beberapa detik menyisakan frame yang kosong, dilanjutkan shot 2 orang tersebut sudah menaiki tangga
3. Di antara shot 1 dan 2, diselipkan shot lain yakni *cutaway* atau *insert shot*.

Selain mempersingkat waktu cerita dengan teknik *editing* eliptikal, *editing* juga mampu memperpanjang waktu cerita dengan teknik *overlapping editing*. Teknik tersebut diterapkan dengan cara mengulangi bagian akhir shot pertama pada awal

shot kedua pada subjek dan kejadian yang sama. Tujuan teknik overlapping *editing* digunakan untuk transisi peralihan dari momen a ke momen b adalah untuk memudahkan penonton menyadari adanya transisi tersebut karena adanya momen yang sama dari kedua shot (Gong, 2023, hal 928).

Pada aspek frekuensi, *editing* mampu memperkuat penekanan pada suatu adegan dengan menampilkan pengulangan adegan tersebut beberapa kali (Bordwell et al., 2020, hal 229). Contoh pengulangan dapat dilihat pada film-film laga Jackie Chan di mana adegan laga tertentu diulang-ulang dari sudut pandang kamera yang berbeda untuk memberikan kesan bombastis pada penonton. Beberapa pengulangan juga berkaitan dengan aspek urutan cerita, terutama saat pembuat film ingin menampilkan ingatan masa lalu yang menjadi trauma bagi karakter dalam film. Caruth dalam McSweeney & Joy (2019, hal 278) menyebutkan bahwa suatu peristiwa traumatis tidak dapat dialami sepenuhnya pada satu waktu, tetapi dirasakan berulang-ulang oleh orang yang mengalaminya. Oleh karena itu, trauma seringkali digambarkan dengan cara menempatkan *flashback* yang berulang, dan memiliki urutan kejadian 1-2-3-1-4-5-1-6-7 dan seterusnya.

2.2. PLOT DALAM FILM

Terdapat perbedaan antara plot dan cerita. Cerita merupakan rangkaian peristiwa secara runtut yang berisi sebab akibat, sedangkan plot adalah pilihan cara dalam penyampaian cerita dan tidak selalu memiliki urutan yang runtut dari awal ke akhir (Bordwell et al., 2020, hal. 75). Plot dan cerita mendukung aspek naratif, yakni aspek kausalitas, ruang, dan waktu. Masing-masing aspek menawarkan banyak pilihan kepada pembuat film untuk memandu pengalaman menonton film.

Aspek kausalitas biasanya diawali oleh karakter yang menanggapi keadaan sekitarnya sehingga menciptakan penyebab atas suatu dampak tertentu (Bordwell et al., 2020, hal. 77). Dalam film, terdapat karakter protagonis dan antagonis. Peran antagonis tidak harus selalu berupa orang, melainkan bisa berupa bencana dan peristiwa alam lainnya, seperti yang terdapat pada film 5cm. Pemilihan plot juga bisa menyembunyikan “sebab” atau “akibat” dalam cerita, untuk ditunjukkan kemudian, atau bahkan tidak ditunjukkan sama sekali. Dampak yang dihasilkan dari

menyembunyikan “sebab” atau “akibat” ini adalah timbulnya rasa penasaran pada penonton (Bordwell et al., 2020, hal. 79).

Aspek waktu meliputi urutan cerita, durasi, dan frekuensi seberapa sering sebuah peristiwa dimunculkan. Untuk dampak terhadap urutan cerita, seperti yang telah dijelaskan di atas, plot dapat menyajikan urutan cerita yang tidak runtut. Penyajian plot yang tidak urut dapat menyebabkan penonton memiliki petunjuk dan antisipasi terhadap apa yang akan disajikan kemudian, dan akan menjaga ketertarikan penonton hingga film berakhir (Bordwell et al., 2020, hal 80-81). Penyajian plot juga berdampak pada durasi penceritaan sebuah peristiwa. Bordwell et al. (2020, hal 81) menyebutkan ada tiga jenis durasi pada film, yakni durasi cerita (durasi asli cerita yang terjadi pada karakter), durasi plot (potongan dari durasi cerita yang dipilih untuk disajikan dalam film), dan durasi layar (durasi keseluruhan dari film). Konsep ini juga berlaku pada aspek ruang, yakni terdapat ruang pada cerita, ruang plot, dan ruang pada layar (ruang terbatas yang hanya dapat dilihat melalui layar) (Bordwell et al., 2020, hal. 85-86). Beberapa sineas juga memilih untuk menyajikan sebuah peristiwa dengan frekuensi lebih dari sekali untuk menekankan pentingnya peristiwa tersebut, atau menunjukkan bahwa karakter dalam film tidak bisa lepas dari bayang-bayang peristiwa tersebut.

