

2. STUDI LITERATUR

2.1 Film

Film merupakan suatu bentuk karya seni dan hiburan berbentuk audio visual yang mengandalkan kombinasi berbagai elemen dan teknik untuk menciptakan pengalaman naratif dan visual secara unik dan imersif. Untuk membentuk sebuah film dibutuhkan komponen utama yang terdapat pada *film form* dan *film style*. (Bordwell, 2017, hlm. 2).

2.1.1 *Film Form*

Film Form merupakan hal yang mengacu pada keseluruhan sistem hubungan yang dapat kita rasakan di antara unsur-unsur dalam keseluruhan film. Bordwell dan Thompson berkata bahwa bentuk film bukan hanya tentang unsur-unsur individu itu sendiri namun tentang bagaimana unsur-unsur ini bekerja sama untuk menciptakan pengalaman sinematik yang koheren dan bermakna. (Bordwell, 2017, hlm. 50). Ada 2 konsep komponen utama Film Form yaitu Elemen Film dan *System of Relation*. Elemen Film berhubungan dengan komponen yang membentuk sebuah film yang mencakup *cinematography* (pilihan terkait kamera dan bagaimana pengambilan gambar disusun), *mise-en-scène* (susunan elemen visual dalam *frame*), *editing* (pemilihan dan pengaturan pengambilan gambar), *sound* (termasuk dialog, musik, dan efek suara), dan narasi (cerita dan strukturnya) (Bordwell, 2017, hlm. 51-57). *Film form* tidak hanya tentang unsur-unsur individu, namun juga tentang hubungan antar unsur-unsur tersebut. Hal ini melibatkan pemahaman bagaimana pengambilan gambar dihubungkan melalui pengeditan, bagaimana suara melengkapi atau kontras dengan visual, dan bagaimana struktur naratif dapat membentuk pengalaman penonton. *System of Relation* mengacu pada interaksi dan koordinasi elemen-elemen ini untuk menciptakan keseluruhan yang kohesif dan bermakna. (Bordwell, 2017, hlm. 58-59).

2.1.2 Film Style

Film Style merupakan ciri khas seorang pembuat film dan sering kali dapat dikenali di seluruh karyanya, hal ini mengacu pada pola dan konvensi yang digunakan pembuat film untuk menciptakan makna dan mencapai efek tertentu dalam sebuah film (Bordwell, 2017, hlm. 111). *Film Style* mencakup *mise-en-scène* (susunan elemen visual dalam bingkai, termasuk set, kostum, dan properti), keputusan kreatif yang dibuat dalam penggunaan sinematografi (aspek visual yang berkaitan dengan kamera, pencahayaan, framing, dan komposisi), *editing* (pemilihan dan pengaturan shot untuk menciptakan urutan yang koheren terdapat 2 teknik *editing* yaitu *offline editing* dan *online editing*), *sound* (suara seperti penggunaan dialog, musik, dan efek suara untuk meningkatkan pengalaman keseluruhan), dan struktur naratif (pengorganisasian cerita, termasuk penggunaan kilas balik, garis waktu non-linier, atau teknik naratif lainnya). Elemen-elemen ini bekerja sama untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik dan kohesif. Pada topik ini akan difokuskan terhadap pembahasan *offline editing*.

2.2 Offline Editing

Menurut Bordwell, *offline editing* merupakan tahapan pasca-produksi film di mana *editing* dilakukan oleh editor, dan memiliki tahapan – tahapan yaitu mengorganisir/mem-*folder*, me-*review*, memilih, menggabungkan dan melakukan *editing* dari *file* film yang sudah diambil menjadi suatu rangkaian cerita yang koheren dan sesuai dengan arti yang ingin dibawakan oleh sutradara (Bordwell, 2017, hlm. 217). Seiring dengan perkembangan zaman, *editing* pada masa kini sudah menggunakan digitalisasi yang mana sudah menggunakan aplikasi – aplikasi yang canggih dan dapat memudahkan serta mempercepat proses *editing* yang dilakukan oleh editor. *Editing* yang dulunya masih *manual* dengan hanya menggunakan pita negatif yang disambungkan atau dipotong dengan adegan/*scene* yang sudah diperbaiki. *Offline Editing* dalam film bertujuan untuk memotong/meng-*cutting* film sesuai dengan arahan atau alur cerita pada script yang sudah diberikan oleh sutradara atau yang biasa disebut dengan tahapan *offline editing*.

Editor sering juga dikatakan sebagai “sutradara” kedua dalam tahapan pasca produksi di mana editor berperan dan berhak untuk merangkai cerita menjadi gabungan visual dan audio untuk mendapatkan film yang baik dan maksimal. Menurut Bowen, editor berperan penuh dalam proses kreatif pasca produksi yang mana editor dapat menggabungkan dan memotong elemen – elemen pada film mulai dari visual maupun audio untuk kepentingan kreatif yang bertujuan untuk menghibur, memberikan informasi, ataupun menginspirasi penonton. Untuk membuat film yang baik, editor memiliki keputusan yang nantinya akan dibahas bersama dengan sutradara, dalam pengambilan keputusan tersebut editor pastinya mempertimbangkan hal seperti arti dan motivasi, komposisi, pemilihan *shot*, *continuity*, *sound*, *angle* kamera, dan informasi apa yang akan ditampilkan di layar. (Bowen, 2018, hlm. 315).

2.2.1 Pacing & Ritme

Pacing adalah pengalaman merasakan gerakan yang tercipta karena kecepatan/laju dan jumlah gerakan dalam suatu *shot* (Pearlman, 2016, hlm. 55). *Pacing* merupakan alat yang dapat membentuk ritme yang menentukan kecepatan film. Pearlman (seperti dikutip dalam Bordwell, 2016, hlm. 282) ia menjelaskan bahwa “*pace*” diibaratkan tempo pada musik. Pearlman juga menjelaskan *pacing* merupakan manipulasi kecepatan yang dapat dirasakan sensasinya oleh penonton (Pearlman, 2016, hlm. 55). *Beats* (ketukan) merupakan hal yang menandakan bahwa seorang aktor mengubah atau memodifikasi tindakannya. Editor-lah yang membentuk ritme, di mana editor membentuk dengan cara menentukan suatu *shot* sesuai dengan energi dalam *shot* tersebut dan menempatkan *shot* tersebut untuk membuat alur emosi yang dinamis dan kredibel, dan memfokuskan *shot* di mana energi dilemparkan dan ditangkap secara optimal. Singkatnya, editor membuang energi emosional dari *shot* ke *shot* berikutnya dengan *shot – shot* yang akan dipakai di mana, dan untuk berapa lama. Ketika lemparan tertangkap dan respons dilempar kembali, editor telah membentuk rantai sebab-akibat. Untuk membentuk rantai sebab dan akibat secara efektif, editor mengamati pergerakan emosi di wajah, gerak tubuh, dan suara (Pearlman, 2016, hlm. 124 – 125). Editor harus peka terhadap

pacing ini dikarenakan akan berpengaruh besar kepada keseluruhan film yang ditampilkan. *Pacing* dan ritme dapat berupa jeda, pandangan sekilas, ataupun reaksi yang dapat menambahkan emosional pada suatu adegan. Editor pada saat mengatur *pacing* dan ritme tidak hanya harus memikirkan bahwa harus mengikuti beat, namun juga bisa mempertimbangkan hal yang tidak dapat diprediksi penonton atau membuat kejutan supaya film tidak terkesan kaku (Hullfish, S., 2017, hlm. 69). Dalam buku karya Rosenberg, editor harus menentukan dan memutuskan 3 keputusan dasar atas potongan *footage* yang baik untuk digunakan, serta berapa lama *shot* tersebut ada di dalam layar dan juga harus memperhatikan penempatan susunan *shot*, hal ini dikenal sebagai the *editing triangle: selection – length – juxtaposition* (Rosenberg, 2011, hlm.10).

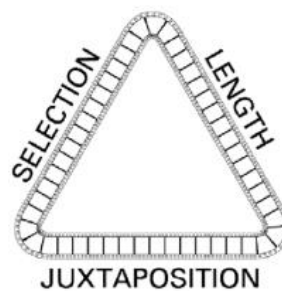


Figure 2.1 The Editing Triangle.

Gambar 1. *The Editing Triangle*

(sumber: Rosenberg, 2011)

2.2.2 *Assessing the footage*

Dalam proses *editing* menyusun suatu film, editor harus mengetahui gambar yang telah diambil oleh *Director of Photography*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh editor dalam memilih gambar yang telah diambil contohnya yaitu *focus, framing & komposisi, screen direction, 180° rule/axis of action, 30° rule, matching angles, continuity of action, performances, dan continuity of dialogue/spoken words* atau yang biasa juga disebut dengan *continuity editing*. Hal – hal tersebut sangat penting bagi editor dalam menentukan mana *shot – shot* yang

akan dipakai untuk merangkai sebuah *scene* menjadi koheren (Bowen, 2018, hlm. 82).

2.2.3 Focus

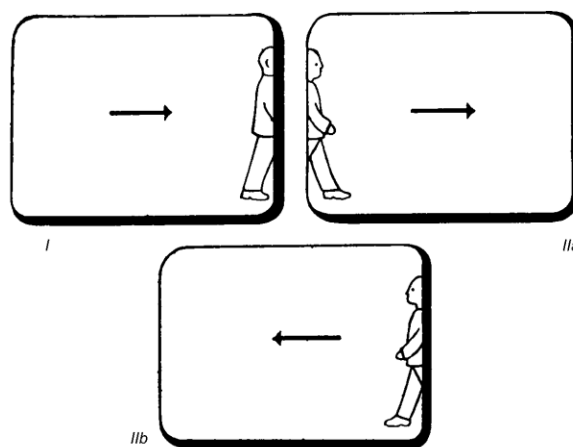
Focus merupakan salah satu aspek penting dalam visual di mana jikalau *misfocus* yang tidak berkonsep maka nantinya visual akan tidak enak dipandang seperti gambar buram yang tidak kita ketahui maksud dari visual tersebut. *Focus* merupakan hal yang tidak dapat diperbaiki pada saat *post-production*/tahap *editing*. (Bowen, 2018, hlm. 82).

2.2.4 Framing & Composition

Framing & Composition merupakan hal yang berkaitan dengan visual seperti *aspect* dalam film, *head room* pada karakter, *framing* dan komposisi bergantung *kepada type of shot* yang diambil oleh *director of photography*. (Bowen, 2018, hlm. 83).

2.2.5 Screen Direction

Screen direction merupakan arah gerak dari aktor dalam *frame* yang harus konsisten, hal ini penting untuk diperhatikan oleh editor dalam memilih *shot* agar tidak terjadinya *jump cut*/arah dari aktor yang tidak sesuai dengan *frame* sebelumnya (Bowen, 2018, hlm. 86). *Screen direction* juga berhubungan dengan *180° rule*, Contohnya seperti pada contohnya yaitu aktor A bergerak ke arah kiri dan pada *frame* selanjutnya seharusnya aktor A muncul dari arah kanan supaya tidak membingungkan penonton dalam melihat gerakan aktor dalam film tersebut, hal ini jikalau dilanggar maka akan melanggar *180° rule* dan akan membingungkan penonton dengan hal yang dilakukan karakter dalam film (Reisz, K., Millar, G. 2010, hlm. 186).



Gambar 2. *Screen Direction*

(sumber: Reisz, K., Millar, G. 2010)

2.2.6 *Matching Angles*

Matching Angles merupakan hal yang berkaitan dengan type of *shot* yaitu komunikasi visual dalam bahasa sinema terbentuk dari blok – blok bangunan bergambar (Bowen, 2018, hlm. 38). Ukuran *shot* merupakan sebagai alat informasi yang diterima oleh penonton. Ada beberapa jenis *type of shot* yang sering dipakai dalam pembuatan film yaitu *Long Shot / Wide Shot / Full Shot*, *Medium Shot*, *Medium Close-Up*, *Close-Up*. Dalam produksi film biasanya tim produksi akan mengambil gambar dengan ukuran *shot/type of shot* yang berbeda – beda sesuai dengan kebutuhan cerita. Editor harus dapat memilih dan dapat menyusun adegan dengan baik supaya terlihat mulus dan enak untuk ditonton

Teknik *master scene* yang biasa dipakai oleh editor dalam menerapkan *matching angles* yaitu *Establishing shot* (*shot* yang paling lebar dan memperlihatkan lokasi di mana *scene* tersebut diambil, eksterior maupun interior), *Wide shot* (*shot* lebar yang menampilkan karakter dan penempatan di ruang film). *Closer two-shot* (*shot* yang menyatukan kedua karakter dalam bingkai yang lebih rapat), *over-the-shoulder* (*shot* yang menampilkan karakter pertama), *answering OTS* (*over-the-shoulder*) dalam *shot* ini menampilkan karakter lainnya yang berlawanan arah dengan karakter utama. *Medium close-up* (menampilkan wajah dari subjek seperti emosi dari mata atau bibir, gaya rambut dan *make-up*) dan

answering medium – closeup di mana *shot* ini merupakan *shot medium close-up* namun dari sisi karakter lainnya yang berlawanan dengan karakter utama Dalam *matching angles*, pemotongan yang bolak balik antara (OTS, MS, CU, dll) akan terlihat enak dilihat dan mudah diterima oleh mata penonton karena aspek visual dari gambar – gambar yang disusun menjadi cocok seperti contohnya dua orang berlawanan pada sisi layar namun dengan pemotongan yang bolak balik terlihat menjadi seperti saling mencerminkan satu sama lain (Bowen, 2018, hlm. 90). Sedangkan *Close-up shot* biasanya digunakan sebagai *shot* untuk bidikan wajah penuh subjek manusia yang memperlihatkan semua detail pada mata. *Close-up* menyampaikan emosi halus yang terlihat pada mata, mulut, dan otot wajah seorang aktor (Bowen, 2018, hlm. 41). *Shot* ini juga bisa untuk mempertegas terhadap suatu subjek dan dapat mengungkapkan *statement* yang ada dipikiran subjek tersebut (Belasunda, R., Tohir, M., Hendiawan T., 2021, hlm. 191).

2.2.7 Matching Eye – Line

Matching Eye – Line yaitu penyatuan garis mata (garis pandang) dari karakter dalam film dengan apa yang dilihat oleh karakter tersebut dan muncul pada frame selanjutnya. Hal ini sangat penting diperhatikan oleh editor agar fokus penonton tidak salah terhadap pandangan karakter (Bowen, 2018, hlm. 91).

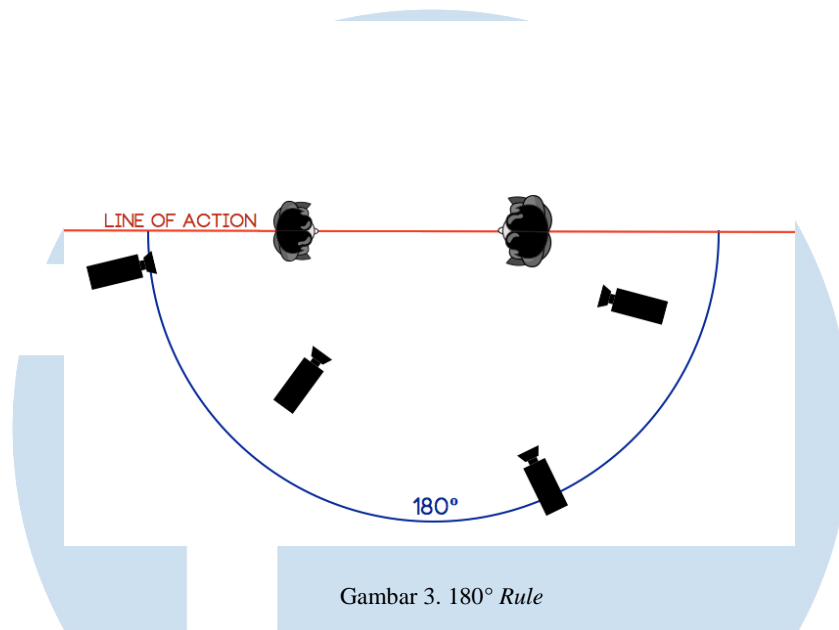
2.2.8 Continuity of Action

Continuity of Action adalah potongan aksi yang berkelanjutan yang dilakukan oleh karakter pada film yang biasanya juga disebut dengan *continuity edit/action edit*. Performance merupakan performa akting yang ditunjukkan oleh aktor, editor harus memperhatikan tempo adegan dan urutan serta kontinuitas performa akting yang ada dalam frame (Bowen, 2018, hlm. 91).

2.2.9 Continuity of Dialogue/Spoken Words

Continuity of Dialogue/Spoken Words adalah kontinuitas yang berhubungan dengan visual dan audio di mana pemotongan aksi/dialog yang dilakukan aktor harus sesuai dan berkelanjutan. (Bowen, 2018, hlm. 92 - 93).

2.2.10 180° Rule



Gambar 3. 180° Rule

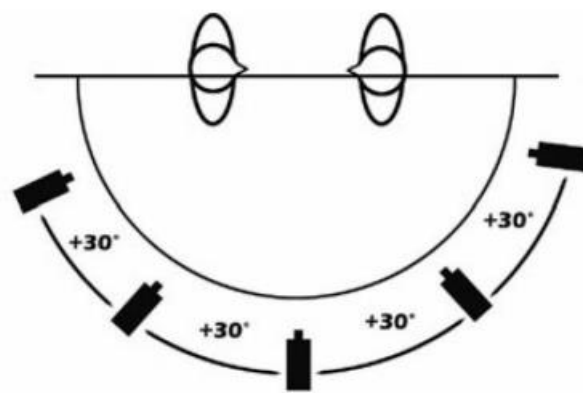
(sumber: Bowen, 2018)

180° rule (*axis of action*) adalah garis imajiner pada dimensi ruang dalam suatu *scene* yang dibangun dengan berada di dalam area sebesar 180° (membentuk setengah lingkaran). Dalam *continuity editing* dimensi ruang dalam suatu *scene* dibangun dengan adanya *basis axis of action*. Basis 180° itu merupakan basis untuk peletakan titik kamera dan pergerakan aktor yang harus diperhatikan pada saat produksi agar tidak terjadinya *shot yang jump the line* (tidak sesuai dengan *shot* sebelumnya), Sistem 180° ini juga bertujuan untuk memastikan aktor selalu konsisten dari *shot 1* ke *shot* yang lainnya. Garis imajiner yang terbentuk akan menjadi acuan untuk editor dalam menyusun *shot* film, dan apabila melanggar visual akan terasa kurang nyaman saat digabungkan dan ditonton. Di dalam sistem 180° struktur *editingnya* akan menggunakan *establishing – breakdown – reestablishing*. (Bowen, 2018, hlm. 87).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.11 30° Rule

30° rule merupakan aturan yang sesuai dengan konsep aturan 180° yang mengharuskan *shot* kamera untuk menggerakkan kamera dari garis 180° setidaknya sebanyak 30° sebelum mengambil cakupan *shot* yang baru. Jika *shot* yang diambil kurang dari 30° dan dipotong oleh editor maka akan terlihat mirip dengan *shot* sebelumnya dan akan membuat “*jump*” pada saat penonton melihat *shot* tersebut (Bowen, 2018, hlm. 89).



Gambar 4. 30° Rule

(sumber: Bowen, 2018)

2.3 Emotional Rhythm

Pearlman berpendapat bahwa *emotional rhythm* merupakan emosi yang terjadi dalam layar (*on screen*), dan respons emosional penonton terhadap hal tersebut. Dalam membentuk dampak emosional atau psikologis pada penonton, pengeditan *emotional rhythm* mengacu kepada *timing*, *pacing* (tempo), dan *trajectory phrasing of movement of emotions*/pergerakan lintasan emosi yang terdapat pada film tersebut. *Emotional rhythm* pada saat pengeditan dapat dirasakan oleh editor melalui kedipan mata, gerakan dan respon dari aktor, ekspresi seperti keragu – raguan, senyuman, pandangan sekilas, isak tangis, keterkejutan merupakan hal yang mempengaruhi *emotional rhythm*. Tidak hanya visual dari karakter dalam film yang dapat mempengaruhi *emotional rhythm*, namun juga dengan pergerakan suara karakter seperti naik turunnya intonasi, jeda, serta penekanan dialog (Pearlman, 2016, hlm. 114).

Dalam menciptakan *emotional rhythm* yang baik editor harus mempertimbangkan dan memperkirakan pengeditan yang cocok untuk *scene* tersebut seperti *shot* apa yang ingin dipakai, menentukan di mana perangkaian *shot* yang cocok sehingga menciptakan *emotional rhythm* dan juga berapa lama durasi (panjang pendek) dari *shot – shot* yang dipakai dalam *scene* tersebut. Dalam hal ini editor harus peka terhadap hal tersebut supaya dapat membentuk *emotional rhythm* yang dapat mengesankan kepada penonton (Pearlman, 2016, hlm. 116 – 117). Ada 3 konsep yang dapat membentuk *emotional rhythm* dari Karen Pearlman yaitu pertama *prepare, action, rest*. Hal ini pertama kali digagas oleh sutradara teater bernama Vsevolod Meyerhold yang menginspirasi Sergei Eisenstein dalam film – filmnya yaitu dengan konsep persiapan (*preparation*), tindakan (*action*), dan pemulihan (*recovery*), konsep ini dilihat oleh editor untuk melihat lintasan melalui gerakan seorang aktor yang nantinya ditentukan sebagai tempat pemotongan *shot*. Teori dari Pearlman tentang *emotional rhythm* juga di dukung oleh Edward Dmytryk yaitu pemotongan *shot* harus dipikirkan matang – matang dengan makna yang jelas (Dmytryk, 1984, hlm. 23). Ia mengartikan *emotional rhythm* sebagai interaksi antara pengambilan gambar dan adegan yang berbeda untuk menciptakan aliran emosi yang beresonansi dengan penonton. *Emotional rhythm* dapat dicapai melalui pengaturan elemen visual seperti durasi *shot* yang diambil, *type of shot*, penggunaan musik, dan waktu pemotongan (Dmytryk, 1984, hlm. 25). Editor sering kali memanipulasi elemen-elemen visual untuk meningkatkan dampak emosional suatu adegan atau untuk menciptakan suasana tertentu di sepanjang film. Dengan mengontrol *emotional rhythm*, editor dapat membangun ketegangan, membangkitkan empati, atau membangun rasa tenang, bergantung pada nada emosional yang dibutuhkan oleh cerita (Dmytryk, 1984, hlm. 9-10).

2.3.1 Preparation

Preparation merupakan momen persiapan dari karakter sebelum melakukan suatu tindakan aksi. Dalam hal ini merupakan antisipasi ketegangan yang terbentuk sebelum suatu gerakan atau peristiwa terjadi. Dalam *editing*, hal ini dapat digambarkan melalui pemilihan pengambilan gambar dan tempo yang cermat untuk menciptakan rasa antisipasi pada penonton. Contohnya seperti seorang editor melihat aktor mengambil secangkir teh maka apa hal selanjutnya yang dapat dilakukan pada gerakan tersebut untuk dapat menyalurkan energi emosional ke karakter selanjutnya dan apakah memerlukan persiapan sebelum mengambil secangkir the tersebut. Dengan mengamati *prepare*, *action* dan *rest* editor dapat menentukan titik optimal untuk pemotongan sebuah *shot* dan membentuk emosi yang diperlukan dalam adegan tersebut (Pearlman, 2016, hlm. 120 – 121). Contoh *preparation* terdapat pada film *La La Land* (2016) karya Damien Chazelle terdapat pada scene Mia dan Seb mulai jatuh cinta di observatorium, di mana *preparation* yang terdapat dalam scene tersebut adalah sebelum menjalani kencan di observatorium griffith, Mia dan Seb secara terpisah bersiap-siap untuk keluar malam. Shot *close-up* menunjukkan mereka memilih pakaian, menata rambut dan merias wajah, serta bercermin dengan perpaduan antara kegembiraan dan kegugupan. Langkahnya lembut, mencerminkan antisipasi lembut dari romansa yang mulai tumbuh. Pencahayaan lembut dan hangat menekankan suasana romantis, menekankan makna emosional pada momen ini (Lambden, 2022, hlm. 17).



Gambar 5. Screenshot Preparation Film “La La Land (2016)”

(sumber: Netflix)

Contoh *preparation* pada film lain terdapat pada film “Her” (2013) karya Spike Jonze, dalam scene kencan virtual Theodore dan Samantha. *Preparation* terdapat pada saat Theodore memulai adegan dalam keadaan rentan emosional.

Kesendirian dan kerinduannya akan seseorang terlihat jelas. Pada scene ini Theodore mempersiapkan kencana virtual dengan memakai perangkat yang memungkinkan dia merasakan dunia virtual. Tindakan memakai perangkat tersebut melambangkan kesiapannya untuk keterlibatan emosional. (Cakir, 2018).



Gambar 6. Screenshot Preparation Film “Her (2013)”

(sumber: Netflix)

Contoh *preparation* lainnya terdapat pada film “Parasite” (2019) karya Bong Joon-ho, yaitu scene *Birthday Party* di mana Keluarga Kim awalnya bersemangat saat mereka mempersiapkan pesta ulang tahun putra keluarga Park. Mereka berencana dengan cermat untuk melaksanakan rencana mereka, menyusup ke rumah tangga Park yang kaya. Persiapan tersebut melibatkan keluarga Kim yang mengenakan pakaian elegan, melatih peran mereka, dan menciptakan narasi palsu untuk menampilkan diri mereka sebagai individu yang berkualitas (Tangcay, 2020).

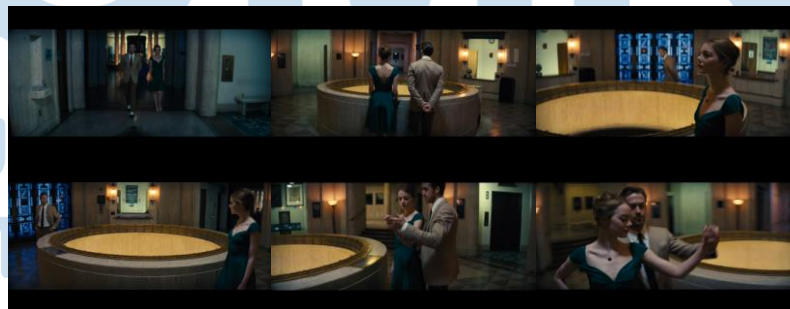


Gambar 7. Screenshot Preparation Film “Parasite (2019)”

(sumber: Vidio.com)

2.3.2 Action

The Actor Actions (aksi karakter) merupakan tindakan atau peristiwa yang dilakukan oleh karakter di dalam film, *action* merupakan puncak dari penumpukan yang tercipta selama tahap persiapan. Pada *editing* film, rangkaian aksi sering kali berlangsung cepat dan dinamis, melibatkan pemotongan cepat, sudut kamera bervariasi, dan gerakan dinamis. Ritme pengeditan selama fase aksi bisa cepat, mencerminkan intensitas adegan. Tujuannya adalah untuk membuat penonton tenggelam dalam momen dan menyampaikan energi serta kegembiraan dari aksi tersebut. Dalam aksi karakter editor harus memikirkan tindakan yang dilakukan karakter memiliki tujuan makna pada karakter dalam film seperti pikiran dari karakter tersebut atau perasaan yang sedang dialami oleh karakter tersebut. Editor harus peka dan memahami terhadap setiap tindakan/frasa gerakan karakter dan dapat membuat potongan pada setiap karakter sesuai dengan emosi yang ada dalam adegan (Pearlman, 2016, hlm. 121 – 123). Contoh *action* dalam film *La La Land* berlanjut pada scene observatorium “*La La Land*” adalah pada saat Mia dan Seb menjelajahi observatorium bersama-sama, adegan beralih ke fase aksi. Pengeditan menjadi lebih dinamis, menangkap kegembiraan momen bersama mereka. *Fast pace cutting* digunakan untuk menekankan interaksi mereka, *shot close-up* menyoroti senyuman dan pandangan mereka. Musik latar menjadi lebih hidup, menambah rasa gembira dan keterhubungan. Kecepatannya natural, mencerminkan spontanitas dan *chemistry* antara Mia dan Seb. Dialog yang dilemparkan menjadi lucu dan genit, mencerminkan kasih sayang mereka yang semakin besar satu sama lain (Lambden, 2022, hlm. 17).



Gambar 8. Screenshot Action Film “*La La Land* (2016)”

(sumber: Netflix)

Contoh Action pada film “Her” adalah fase aksi terungkap saat Theodore memasuki dunia virtual untuk kencannya dengan Samantha. Adegan tersebut melibatkan elemen visual yang hidup, mewakili pengalaman emosional yang meningkat dari kencan virtual. Selama kencan tersebut, Theodore dan Samantha terlibat dalam percakapan yang bermakna dan penuh emosi. Mereka mengeksplorasi kedalaman emosi mereka, mendiskusikan kenangan, mimpi, dan keinginan. Interaksi ini menandai fase tindakan, di mana hubungan emosional mereka semakin mendalam. (Cakir, 2018).



Gambar 9. Screenshot Action Film “Her (2013)”

(sumber: Netflix)

Contoh Action lainnya terdapat pada scene *Birthday Party* film “Parasite”, di mana Fase aksi terungkap saat keluarga Kim menjalankan rencana mereka selama pesta ulang tahun. Mereka dengan mulus mengintegrasikan diri mereka ke dalam kehidupan keluarga Park yang tidak menaruh curiga, bertindak sebagai profesional yang tidak memiliki hubungan keluarga. Tindakan ini ditandai dengan meningkatnya ketegangan saat keluarga Kim menavigasi kompleksitas penipuan mereka. Ada saat-saat menegangkan dan humor, yang berkontribusi terhadap nada emosional secara keseluruhan (Tangcay, 2020).

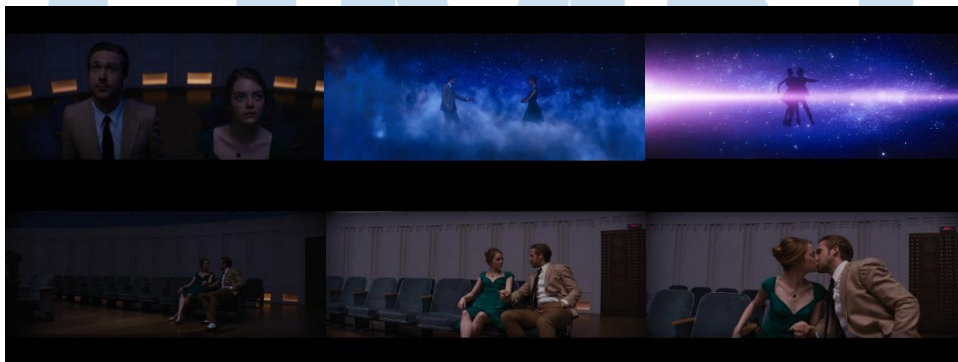
Gambar 10. Screenshot Action Film “Parasite (2019)”

(sumber: Vidio.com)



2.3.3 Rest

Rest adalah masa tenang dan pemulihan setelah tindakan. Hal ini memungkinkan penonton untuk menyerap apa yang baru saja terjadi dan mempersiapkan mereka untuk adegan berikutnya. Dalam editing, istirahat tidak selalu berarti tidak adanya gerakan atau tindakan sama sekali; sebaliknya, ini mengacu pada kecepatan yang lebih lambat, dengan pengambilan gambar yang lebih panjang dan teknik pengeditan yang lebih lembut. Fase ini memberikan kesempatan kepada penonton untuk merenungkan peristiwa tersebut, memahami implikasinya, dan bersiap menghadapi apa yang akan terjadi selanjutnya. (Pearlman, 2016, hlm. 122 – 123). *Rest* dalam scene La La Land yaitu pada scene observatorium La La Land adalah adegan mulai melambat saat mereka duduk bersama di bawah bintang-bintang. Pengeditannya berfokus pada wajah mereka, menangkap ekspresi dan emosi halus saat mereka berbagi cerita dan mimpi pribadi. Waktu yang lama memungkinkan penonton untuk menikmati koneksi dan kerentanan mereka. Pencahayaan menjadi lebih lembut, menciptakan rasa keintiman dan kehangatan. Musik latar bertransisi menjadi melodi yang lembut dan romantis, menekankan kelembutan saat itu. Kecepatannya menjadi tenang, memungkinkan penonton untuk sepenuhnya membenamkan diri dalam romansa yang mulai tumbuh antara Mia dan Seb (Lambden, 2022, hlm. 17).



Gambar 11. *Screenshot Rest* Film “La La Land (2016)”

(sumber: Netflix)

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

Contoh *rest* dalam film “Her” yaitu Di tengah kencan virtual, ada momen istirahat emosional di mana Theodore dan Samantha berbagi pengalaman intim dan tenang. Momen-momen ini memberikan kelonggaran dari dunia luar, memungkinkan adanya hubungan emosional dan refleksi. Nada adegan melunak pada momen-momen ini, menciptakan rasa ketenangan emosional bagi Theodore dan penonton (Cakir, 2018).



Gambar 12. Screenshot *Rest* Film “Her (2013)”

(sumber: Netflix)

Contoh *Rest* lainnya terdapat pada scene *Birthday Party* film “Parasite”, yaitu di tengah ketegangan yang meningkat, ada saat-saat ketenangan emosional di mana keluarga Kim berhasil mempertahankan penampilan mereka. Contoh-contoh ini memberikan jeda sementara dari aksi yang intens, memungkinkan karakter dan penonton untuk mengatur nafas (Tangcay, 2020).



Gambar 13. Screenshot *Rest* Film “Parasite (2019)”

(sumber: Vidio.com)

MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.4 Sakramen Pengakuan Dosa Agama Katolik

Menurut Keuskupan Agung Jakarta, Sakramen Pengakuan Dosa Agama Katolik merupakan sakramen penyembuhan rohani dari seseorang yang sebelumnya berbuat dosa dan telah dibaptis, sakramen ini merupakan salah satu dari dua sakramen penyembuhan yang diambil dari katekismus agama katolik pada (KGK 1423–1424). Dosa merupakan perbuatan keinginan daging / duniawi yang melawan cinta kasih Tuhan dan sesama serta menjauhkan diri dari Tuhan. Dosa dilakukan secara sadar dan bersifat merusak hubungan dengan Tuhan. Akibat dosa, manusia kehilangan rahmat Allah yang pernah ia terima dalam sakramen baptis. Melalui orang-orang yang diberi wewenang oleh para rasul, Gereja menjadi sarana di mana rahmat, pengampunan, dan perdamaian Allah diwujudkan dalam sakramen pengakuan dosa atau sakramen pertobatan. Dalam sakramen pertobatan, yang dibutuhkan bukan hanya ekspresi penyesalan dan tangisan, melainkan "metanoia" atau perubahan hati dan sikap hidup secara menyeluruh. Tuhan menginginkan dari manusia niat baik dan upaya sungguh-sungguh untuk bertobat.

Berikut merupakan tata cara sakramen pengakuan dosa agama katolik dikutip dari laman Keuskupan Agung Jakarta yaitu:

1. Persiapan
Seorang yang percaya melakukan persiapan dengan merenung, dan memeriksa hati nuraninya, serta mengidentifikasi dosa-dosa yang perlu diakui, selanjutnya mempersiapkan diri dengan doa-doa pertobatan dan tekad sungguh-sungguh untuk berubah.
2. Datang ke Gereja dan menemui Imam untuk melakukan Pengakuan Dosa
3. Setelah itu, Imam akan mengarahkan ke dalam ruang penitensi/kamar pengakuan dosa yang telah disiapkan.
4. Pada saat memasuki kamar yang telah disiapkan, peniten berlutut dan menerima berkat pengantar dari Imam, kemudian membuat tanda salib sebagai pembukaan pertobatan.
5. Kemudian peniten mengatakan:

U: Bapa, Sakramen Tobat yang terakhir saya terima adalah (sebutkan kapan terakhir kali menerima Sakramen Tobat).

Jikalau pertama kalinya menerima Sakramen Tobat, peniten dapat mengatakan:

U: Bapa, ini penerimaan Sakramen Tobat saya untuk pertama kalinya... kemudian ucapkanlah:

U: Bapa, dari saat terakhir saya menerima Sakramen Tobat sampai saat ini, saya sadari telah melakukan dosa-dosa dan oleh karena itu pada saat ini dihadapan Bapa saya mau mengaku kepada Allah Bapa Yang Mahakuasa dan kepada seluruh umat Allah yang kudus, bahwa saya telah berdosa dengan pikiran dan perkataan, dengan perbuatan dan kelalaian, khususnya bahwa saya telah berdosa:...(sebutkan dosa anda dengan jujur) saya sungguh menyesal atas semua dosa saya itu, dan dengan hormat saya meminta pengampunan serta penitensi yang berguna bagi saya.

6. Setelah itu, peniten mendengarkan nasihat dari Romo dan apa yang harus dilakukan sebagai penitensi atas dosa peniten dengan seksama, jika sudah mendapatkan nasihat.
7. Romo akan meminta peniten untuk mengucapkan doa tobat sebagai berikut:

Doa Tobat: (PS No.25)

Allah Yang Maharahim, aku menyesal atas dosa-dosaku. Sungguh patut Engkau hukum, terutama karena aku telah tidak setia kepada Engkau Yang Mahapengasih dan Mahabaik bagiku. Aku benci akan segala dosaku, dan berjanji dengan pertolongan rahmat-Mu hendak memperbaiki hidupku dan tidak akan berbuat dosa lagi. Allah Yang Mahamurah, ampunilah aku orang berdosa ini. Amin.

8. Pada waktu Imam memberikan absolusi, peniten harus membuat tanda salib, mengucapkan kata terima kasih, lalu keluar dari kamar pengakuan. Saat peniten berdoa sesudah pengakuan pribadi, selain mendoakan doa-doa penitensi, berdoa jugalah doa "Syukur Atas Pengampunan" PS 27 (Keuskupan Agung Jakarta, 2011).

Sakramen pengakuan dosa agama Katolik ini merupakan teori rujukan oleh penulis untuk film dan konsep editing peneliti dalam topik ini.