Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Editing*

Proses *editing* menurut Bowen dan Thompson (2009) adalah sebuah proses dimana dari beberapa *footage* gambar maupun suara hasil dari proses produksi dipilih, dan dirakit sehingga memiliki cerita yang jelas sehingga dapat berhasil menyampaikan pesan yang diinginkan (hlm. 1).

Owens dan Millerson (2012) proses *editing* adalah sebuah proses grafis, musik, efek suara, dan beberapa efek khusus ditambahkan pada penggabungan dari hasil rekaman agar dapat menyampaikan cerita yang menarik, proses *editing* yang buruk dapat membuat penonton kebingungan atau bahkan merasa bosan (hlm. 345).

Mamer (2009) *editing* adalah proses memlilih bebrapa *shot* dan juga suara yang baik lalu diurutkan sesuai dengan keinginan dan melakukan pemotongan yang disesuaikan agar berhubungan satu sama lain (hlm. 447). Hughes (2012) proses *editing* di mana mengumpulkan setiap bahan yang dibutuhkan dan digabungkan menjadi sebuah peroduk yang utuh (hlm. 148).

2.2. *Editor*

Menurut Owens dan Millerson (2012) peran seorang *editor* untuk menyeleksi, menyusun juga memotong sebuah *video* maupun *audio* atau hanya berperan sebagai pengoreksi dalam proses *editing* (hlm. 21).

Bowen dan Thompson (2009) *editor* adalah orang yang terakhir yang memiliki peran kreatif yang menerima semua yang telah dikerjakan sebelumnya dan menyatukannya sehingga dapat menyampaikan sebuah cerita atau informasi tertentu dikarenakan seorang *editor* juga adalah *storyteller* yang bukan hanya mengerti mengenai *tools*, tetapi juga pengetahuan mengenai teknis.(hlm. 53).

Reiz dan Milar (2010) seorang *editor* diberikan banyak kebebasan dalam berbagai macam potongan *scene*, menentukan bagian yang tepat untuk memotong dari *establihshing shot* ke satu *shot* dengan *framing* yang lebih dekat dan memiliki kemungkinan yang tak terbatas dalam menentukan pemotongan antar *shot* yang berdekatan (hlm. 65).

2.3. *Transitions*

Mamer (2009) *transitions* adalah sebuah *shot* yang mempertemukan dari satu *set* ke *set* lain yang sering dijadikan sebagai *establishing shot* atau juga berfungsi untuk menandai suatu bagian telah berlalunya waktu dalam jangka yang cukup lama (hlm. 348).

Hughes (2012) *transitions* adalah sebuah perpindahan dari suatu *shot* ke *shot* selanjutnya, banyak jenis efek trasnsisi yang dapat digunakan tetapi perlu diketahu beberapa fungsinya yang dapat mempengaruhi hasil film (hlm. 100)

Thompson dan Bowen (2006) dalam *editing*, terdapat empat jenis *transisions* sederhana (hlm. 6) :

- *Cut*, pergantian secara cepat dari satu *shot* ke *shot* lain

- *Dissolve*, pergantian secara bertahap pada bagian akhir sebuah *shot* ke awal *shot* yang lain.
- *Wipe*, pergantian yang diikuti dengan mengikuti sebuah garis atau bentuk yang melintas pada wilayah *frame*.
- *Fade*, pergantian secara bertahap dari seluruh *frame* terlihat berwarna hitam ke gambar yang terlihat secara penuh atau sebaliknya.

2.4. *Screen Direction*

Bowen dan Thompson (2009) *screen direction* adalah pergerakan *talent* atau subjek keluar dari *frame* menuju *shot* selanjutnya secara konsisten. Subjek yang sama bergerak ke arah kiri akan dilanjutkan dengan *shot* subjek yang masuk kedalam *frame* dari arah kanan ke kiri dan juga sebaliknya (hlm. 42).

Irving & Rea (2010) pergerakan karakter berjalan dari bagian kanan *frame* ke bagian kiri *frame*, *shot* kelanjutannya adalah karakter yang berjalan dari arah yang sama sebelumnya. Aturan pergerakan ini tidak harus diteruskan dengan arah pergerakan yang sama, ketika sebuah mobil bergerah dari arah kiri ke arah kanan *shot* selanjutnya dapat diteruskan dengan mobil yang bergerak langsung mendekati atau menjauhi dari posisi kamera berada (hlm. 178).

Mamer (2009) screen direction adalah ketika karakter meninggalkan sebuah *shot* dan memasuki *shot* yang lain dengan menghubungkan tempat yang berbeda menggunakan arah gerak dari subjek. Subjek yang keluar *frame* ke arah kiri pada *shot* selanjutnya harus masuk dari arah kanan, jika aturan ini tidak diterapkan akan terlihat subjek yang bergerak ke arah yang berlawanan yang dapat

menciptakan ketidaksinambungan dan kebingungkan pada ruang yang ada pada film (hlm. 43)

2.5. *Nonlinear Editing*

Chandler (2012) *Nonlinear editing* adalah cara *editing* secara tidak berurutan, sebagai contoh urutan dimulai pada *scene* 15, lalu dilanjutkan dengan *scene* 3, *scene* 8, *scene* 1. *Editor* memiliki kemampuan untuk membuang dan juga menambahkan *shot* bahan hasil rekaman secara acak (hlm. 29).

Dancyger (2011) cara bercerita *nonlinear editing* sangat sulit untuk ditebak, sehingga dapat memberikan pengelaman yang baru yang tidak terduga oleh penonton melalui sebuah pengalaman menonton yang tidak dapat diduga akan seperti apa berjalannya sebuah cerita tersebut. Pengalaman yang tidak terduga tersebut yang merupakan sebuah nilai keseniannya yang menarik untuk ditonton (hlm. 393).

Hockrow (2015) penceritaan secara *nonlinear editing* dapat membantu dalam mempengaruhi reaksi penonton, penyusunan *scene* dalam *editing* ditentukan sesuai dengan kejadian yang ingin lebih ingin diperlihtakan terlebih dahulu dan yang akan diperlihatkan di akhir yang akan menentukan melalui cara apa penonton akan mendapatkan penjelasan pada setiap *scene* tetapi tidak mengubah cerita (hlm. 85-86).

2.6. *Linear editing*

Chandler (2012) linear *editing* adalah salah satu penerapan *editing* secara berurutan sesuai dengan penceritaan secara satu persatu, dimulai dari awal penceritaan dan dilanjutkan terus hingga pada akhir penceritaan film, tidak seperti *nonlinear editing* yang tidak berurutan (hlm. 29).

Dancyger (2011) bebapa ciri dari penceritaan linear adalah selalu bergantung pada plot yang menuju sebuah penyelesaian, hasil dari penerapan penceritaan linear adalah memberikan ragam cara untuk menyampaikan pengalaman tertentu terhadap penonton yang biasanya sudah bisa menebak-nebak kejadian yang akan terjadi (hlm. 393).

UMN