

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Editor*

Rea dan Irving (2010) mengatakan, *editor* adalah seorang pengrajin, teknisi dan seniman yang memiliki kesabaran untuk menciptakan urutan dari ribuan gambar-gambar (hlm. 258). Thompson dan Bowen (2009) menambahkan, *editor* adalah seseorang yang memberikan sentuhan kreatif terakhir pada sebuah proyek film. (hlm. xi). Reisz dan Millar (2010) juga menambahkan, bila kata “*editor*” digunakan, kata-kata ini belum tentu mengacu kepada seorang teknisi yang bekerja di ruang pemotongan. Kata tersebut hanya mengacu kepada, siapapun itu, yang bertanggung jawab atas keputusan *editing* yang sedang dibahas. (hlm. xi-xii).

2.2 *Editing*

Menurut Crittenden (1996), *editing* adalah penyutradaraan tangan kedua. Proses *editing* sendiri merupakan proses akhir yang membentuk cara sutradara ingin menyampaikan cara tuturnya dibentuk (hlm.96). Thompson dan Bowen (2009) juga menambahkan bahwa *editing* adalah suatu proses pemilihan gambar terbaik untuk digabungkan menjadi satu unit visual yang menginformasikan, menghibur, atau menciptakan keadaan emosional (hlm.1). Chang (2012) menambahkan bahwa *editing* merupakan sebuah proses unik dalam pembuatan film, sebuah proses sulit yang memerlukan waktu dan kedisiplinan dari pihak *editor* (hlm. 11).

2.3 Teknik *parallel editing*: Cross Cutting

Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan *parallel editing* seringkali digunakan dalam pembuatan film naratif fiksi. Teknik *editing parallel* (juga dikenal sebagai *cross-cutting*) juga memerlukan konstruksi khusus yang membuat dua alur plot aksi cerita yang berbeda, memotong satu sama lain. Jadi artinya, sebagian dari satu *scene* cerita ditampilkan, lalu *scene* akan berubah untuk menunjukkan plot

cerita yang lainnya, yang terjadi disaat yang bersamaan.. Teknik ini biasanya digunakan disaat dikejar oleh waktu, meningkatkan *pacing* dan lagu yang meningkatkan rasa panik/cemas disaat dua alur cerita yang berbeda terungkap dan semakin mendekati tujuannya. Hal ini dapat tercapai dengan melakukan pengambilan gambar dengan durasi yang terus menerus semakin pendek didalam sebuah adegan. Hal ini akan menciptakan energi dari merasakan urgensi *pacing* dan rasa dikejar waktu. (hlm. 162)

Menurut Bordwell, metode *parallel editing* atau yang lebih ia sering sebut *crosscutting*, memberi pengetahuan yang tidak terbatas tentang informasi kausal, spasial dan temporal oleh pemotongan dari adegan ditempat dengan adegan lain di tempat lain. Dengan demikian, *crosscutting* dapat menciptakan beberapa diskontinuitas spasial namun, tetap mengikat aksi bersama dengan menciptakan rasa sebab akibat dan waktu yang bersamaan. (Bordwell and Thompson 2017, 473)

Parallel editing juga memiliki peran untuk menjelaskan konflik dan meningkatkan kecemasan dan ketegangan dengan memberi informasi yang tidak dibatasi tentang suatu situasi. Dengan informasi yang diberikan secara penuh namun, *scene* yang berpindah-pindah, dapat membangun ketegangan dan kecemasan (Bordwell dan Thompson 2017, 244)



Sumber: Bordwell dan Thompson 2017

Gambar 2.1: *Shot* dari pasukan yang bergegas datang



Sumber: Bordwell dan Thompson 2017

Gambar 2.2: *Shot* isi dari kabin



Sumber: Bordwell dan Thompson 2017

Gambar 2.3: *Cut* kembali kepada *shot*



Sumber: Bordwell dan Thompson 2017

Gambar 2.4: *Shot* kembali ke kabin pasukan

Contoh dari gambar di atas memberikan informasi yang tidak dibatasi dan menciptakan kecemasan: Apakah para pasukan akan dapat datang tepat waktu?

Hal ini sama seperti dengan yang dikatakan oleh Pratista (2017) mengenai informasi cerita yang dapat didapatkan di beberapa adegan berbeda dalam waktu yang sama. Biasanya teknik ini digunakan di dalam film-film aksi di adegan intens (berkelahi, kejar-kejaran) untuk menambah unsur ketegangan pada film. (hlm. 186)

2.4 Disparitas Pengetahuan

Menurut Branigan dalam bukunya *Narrative Comprehension and Film* (1992, 74-76), pengetahuan yang dimaksud adalah tentang apa yang diketahui oleh karakter dan apa yang diketahui oleh penonton. Persoalan disparitas pengetahuan, melibatkan karakter dan penonton dengan mempertimbangkan juga informasi yang diterima oleh penonton dan yang diterima oleh karakter. Terdapat tiga rumusan di persoalan disparitas pengetahuan yaitu,

$S > C$ *Suspense*

$S = C$ *Mystery*

$S < C$ *Surprise*

Branigan merumuskan bahwa S disini merupakan *spectator* yang diartikan sebagai penonton sedangkan C disini merupakan *character* yang diartikan sebagai karakter didalam film. $S > C$: *Suspense* artinya informasi yang dimiliki oleh penonton lebih banyak dibandingkan informasi yang dimiliki oleh karakter di film, maka hal ini akan menghasilkan ketegangan. $S = C$: *Mystery* artinya penonton dan karakter memiliki informasi yang sama, maka yang dihasilkan adalah misteri. $S < C$: *Surprise* artinya informasi yang dimiliki oleh karakter lebih banyak dibandingkan penonton, maka hasil yang akan terjadi adalah kejutan.

2.5 Ketegangan dan Kecemasan

Elizabeth Lutters (2004, 100-103) menjelaskan bahwa unsur dramatik, adalah unsur-unsur yang menciptakan gerak dramatik pada pikiran penonton atau cerita. Terdapat 4 variabel yang masuk ke dalam unsur dramatik menurut Lutters yaitu, *suspense* (ketegangan), *curiosity* (penasaran), *conflict* (konflik), dan *surprise* (kejutan). Ketegangan yang dimaksud di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti atas sesuatu yang akan terjadi, atau H2C (harap-harap cemas). Penonton akan diarahkan untuk merasa berdebar-debar menanti risiko yang akan dihadapi oleh tokoh. Perasaan ini akan semakin tumbuh disaat penonton mengetahui hambatan yang dihadapi oleh tokoh di dalam adegan dan tingkat keberhasilan yang semakin mengecil. Reaksi situasional yang diberikan oleh perasaan tegang tersebut, akan mewujudkan sebuah perasaan baru, yaitu rasa cemas kepada keselamatan tokoh.

Alfred Hitchcock, sutradara film Amerika mengilustrasikan ketegangan dalam sebuah wawancara dengan Francois Truffaut:

“Kita sedang berdiskusi biasa. Dibawah kita ada sebuah bom. Tidak ada apa-apa yang terjadi, tiba tiba “*Boom!*” Ada sebuah ledakan membuat penonton terkejut. Tetapi, sebelum ledakan itu terjadi, semua hal yang terjadi seakan-akan seperti biasa saja bagi penonton. Sekarang adalah contoh dari situasi tegang. Kita sedang berdiskusi biasa. Di bawah kita ada sebuah bom dan penonton mengetahui

informasi tersebut karena mereka melihat bom tersebut di letakkan. Bom dijadwalkan akan meledak pada jam 1 dan ada sebuah jam di ruangan tempat kita sedang berdiskusi. Penonton dapat melihat jam menunjukkan pukul 12.45. Dikarenakan hal-hal ini semua pembicaraan yang dilakukan menjadi menarik karena para penonton seolah-olah berpartisipasi dalam adegan tersebut.” (Bordwell and Thompson 2017, 89-90)

Ilustrasi di atas menjelaskan bahwa pengetahuan yang terbatas yang dimiliki oleh penonton, sedangkan karakter di dalam film memiliki informasi yang lebih banyak, akan menciptakan rasa ingin tahu dan efek kejutan bagi penonton. Sebaliknya, ketika informasi yang dimiliki penonton lebih luas dibandingkan karakter di dalam film, akan membantu membangun ketegangan dan kecemasan pada penonton karena mereka mengantisipasi peristiwa yang akan terjadi kepada karakter. (Bordwell and thompson, 90)

2.6 Ikatan Emosional

Berhadapan dengan tokoh-tokoh fiksi, penonton sering memberikan reaksi emosi tertentu seperti merasa akrab, simpati, empati, benci atau berbagai reaksi lainnya. Penonton juga terkadang mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh yang diberinya rasa simpati dan empati. Segala hal yang dirasakan oleh tokoh, yang menyenangkan atau sebaliknya, seolah-olah ikut dirasakan dan dialami pula oleh penonton. Bahkan beberapa tokoh dapat menjadi pujaan/panutan dari penonton, sehingga kehadirannya dalam cerita dirasakan seolah-olah seperti berada di dunia nyata. Karena hal ini, penonton dapat menjadi seolah-olah akrab dan kenal dekat dengan tokoh tersebut. (Burhan Nurgiyantoro 1995, 74-75)

Alfred Hitchcock juga menemukan bahwa efek dari ketegangan dapat ditingkatkan dengan apa yang penonton ketahui mengenai karakter atau ikatan emosional penonton kepada karakter. Hitchcock menyadari ada hubungan yang erat antara keinginan penonton untuk mengetahui, dan keterlibatannya dengan situasi dan karakter dalam film (Branigan 1992, 74-76)