



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.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Bab ini penulis akan membahas dan memperjelas tentang teori-teori yang berhubungan dengan film dan tugas kerja seorang editor dalam proses pembuatan film pendek dan penerapan kerja editor dengan teori dari *parallel editing* dan teori pendukungnya.

2.1. Tugas dan Peranan Editor

Dalam membuat film pendek, editor adalah orang yang melakukan penyuntingan gambar atas *footage* yang telah diambil dan menyatukannya untuk menjadi film. Hampe (2007) berpendapat bahwa editor adalah orang yang menunggu hasil gambar dan suara setelah melakukan produksi dan melakukan pekerjaan *editing* saat pasca produksi untuk menyunting sekaligus memotong gambar *footage* hasil produksi (hlm.324). Proses *editing* Menurut Honthaner (2010), adalah sebuah proses menggabungkan semua elemen yang di pertunjukan (Gambar yang *diedit*, Musik, efek suara, *Visual effect* dan judul) untuk menjadikannya sebuah produk akhir (hlm.463).

2.2. Teknik *Editing*

Sebelum melakukan sebuah pemotongan gambar, editor harus memiliki kemampuan dalam pemakaian efek. Seperti yang diucapkan oleh Thompson dan Bowen (2009), dalam *editing*, *shot* dari produksi harus dipertimbangkan untuk

melakukan *editing*, editor juga harus mengenal teknik *editing* seperti melakukan teknik *cut*, *dissolve*, *wipe*, dan *fade* (hlm. 75).

Dengan mengetahui teknik dasar tersebut. Editor dapat mencari berbagai cara dalam perpindahan / transisi sebuah adegan. Ada enam elemen seperti mengenali sebuah informasi, motivasi, komposisi, kamera *angle*, *continuity*, dan *sound*. Dari enam elemen tersebut editor bisa melakukan resolusi dalam tahap melakukan teknik *editing*.

2.3. Dramatik Visual

Dramatik visual merupakan perangkat untuk mengungkapkan pikiran sutradara dan melibatkan perasaan penonton ke dalam cerita. Menurut Sultanik (1995) *Editing* dalam sebuah film bisu dapat mewakili konstruksi narasi dan visual dramatik meskipun tanpa dialog dan sumber suara kehidupan sehari-hari (hlm.59). Millar dan Reisz (2010) juga mengatakan bahwa dramatik / dramatis merupakan atmosfer atau suasana ketegangan dalam cerita film, Berawal dari konflik menuju kepada klimaks, penyelesaian dan resolusi (hlm.7). Dalam *editing* pada film *Romance comedy* dilakukan dengan menggunakan *editing* kontinuitas untuk mendapatkan perhatian dari kamera. Lalu *editing* harus memperlihatkan sebuah transisi yang halus, serta menggunakan lagu yang sesuai dengan adegan.

Disini editor mencoba untuk menerapkannya pada saat melakukan *editing* film dan mencoba untuk mendesain sebuah adegan dengan memakai teknik *Parallel Editing* untuk menciptakan suatu dramatik visual yang memperlihatkan dan menunjukkan sebuah perasaan kehilangan dari kedua karakter tersebut yang

terjadi pada sebuah adegan di *scene* 15, *scene* 16 dan *scene* 17 pada film pendek *Senja Bersemi*.

2.4. Teknik *Parallel Editing: Cross Cutting*

Konsep besar pada yang dilakukan penulis pada saat mendesain sebuah adegan dengan menggunakan Teknik *Parallel Editing* atau disebut dengan *cross cutting* Menurut Chandler (2009), *Cross cutting* adalah *editing* dua atau lebih tindakan dari interaksi kebersamaan karakter. *Cross cutting* membawa karakter dan situasi bersama yang tujuannya memperketat *pace* dramatik (hlm.170). Teknik ini dapat digunakan untuk menetapkan tindakan tertentu yang terjadi di dua lokasi yang berbeda. Laju *editing* akan mengalami perubahan namun halus dan signifikan lambat akan terjadi sepanjang film. Seperti ketika karakter mulai jatuh cinta dengan seseorang laju *editing* akan meningkat untuk menunjukkan perubahan ini. Teknik *Cross cutting* di gunakan dalam menampilkan dua situasi yang berbeda pada waktu yang sama. Dengan menampilkan adegan pertama yang nantinya akan berpindah ke adegan kedua.

Untuk membuat sebuah dramatik visual pada adegan yang nanti akan dibahas, dalam penerapan teknik *parallel editing* selain menggunakan teknik *cross cutting* diperlukan juga teknik yang akan mendukung dalam pembuatan visual dramatik tersebut. Seperti efek *dissolve*, *slow motion*, teknik *straight cutting* dan teknik *cutting rhythm*. Teknik tersebut dipakai di dalam pembuatan film ini. Namun tidak semuanya menerapkan *parallel editing* di setiap adegan film ini.

2.5. Teknik Pendukung *Parallel Editing* : *Straight Cutting*

Chandler (2009), *Straight cutting* merupakan sebuah teknik *editing* yang mengawali potongan adegan secara kontinuitas di lokasi yang sama maupun berbeda. sehingga penonton akan lebih mengetahui lebih dalam adegan dalam satu scene (hlm. 90). Bisa dikatakan teknik ini hanya mementingkan garis lurus atau kontinuitas *shot* saat *editing* berlangsung.

Dari penjelasan di atas tadi penggunaan *Straight cutting* dapat membuat alur cerita menjadi berjalan dan tidak bebelok arah. Teknik pendukung seperti *cutting rhythm*, *cross cutting* dan pendukungnya dapat menampilkan dan menggabungkan dua adegan yang dapat menciptakan tensi dalam alur dramatik dalam film. Pentingnya tensi dramatik dalam perjalanan cerita satu lakon memiliki penekanan atau tegangan (tensi) sendiri dalam masing-masing bagiannya. Tegangan ini mengacu pada persoalan yang sedang dibicarakan atau dihadapi.

2.6. Teknik Pendukung *Parallel Editing* : *Cutting Rhythm*

Menurut Pearlman (2009), *editing* adalah bentuk koreografi dan editor yang memanipulasi komposisi gambar bergerak dan suara untuk membentuk sebuah ritme film (hlm.19). Teknik ini diaplikasikan dengan cara memotong adegan sesuai dengan tempo lagu yang ada di lokasi. Jadi editor bisa memotong sebuah adegan dengan menyesuaikan tempo lagu dan ritme yang berjalan. Namun selain memperhatikan irama, kesesuaian *continuity* juga diperlukan.

2.7. *Pace dan Beat*

Selain dibutuhkan ritme dalam tahap *editing*, ritme terbagi akan dua hal yang sangat penting yaitu *Pace dan Beat*. *Pace* merupakan suatu kecepatan pada suatu pergerakan. *Pace* menurut Pearlman (2009), adalah merasakan sebuah pergerakan dari sebuah laju dalam banyaknya pergerakan di satu *shot* dan laju gerakan *shot* yang di *edit*. *Pacing* sebagai alat untuk mempertajam definisi ritme pada *pace* sebuah film (hlm.47). Sedangkan *beat* menurut Banoe (2003), merupakan berbagai ragam irama yang menampilkan sentuhan hitungan 16 pada cymbal, Biasanya untuk lagu lambat namun terasa seperti cepat (hlm.49).

Pace dibagi menjadi dua macam bentuk yaitu *slow Paced* dan *fast Paced*. *Slow Paced* menurut Dancyger (2007), adalah teknik *editing* dengan memilih *shot* yang lama dan dikatakan sebagai *long take* yang bertujuan untuk memberikan waktu kepada penonton agar mendapatkan informasi dari sebuah *scene* (hlm.214). *Fast Paced* menurut Dancyger (2007), adalah teknik pemotongan *shot* yang begitu cepat sehingga membangun ritme dan tempo menjadi lebih cepat dan bertujuan untuk menimbulkan kesan dinamis dan pergerakan cepat (hlm.216).

2.8. *Cross Dissolve*

Menurut Wohl (2001), teknik *cross dissolve* memberikan kesempatan kepada editor untuk membuat kecantikan dan kekuatan pada gambar film, terutama pemakaian *dissolve* dengan durasi yang panjang (hlm.61). Dalam merencanakan penggabungan gambar. Editor harus berhati-hati pada komposisi dan gambar,

karena nantinya gambar tersebut akan mengalami sebuah *overlap*. Pada penerapan teknik *cross dissolve* Wohl mengatakan teknik ini membutuhkan jumlah shot ekstra, pemotongan gambar yang seimbang dan durasi pemakaian dissolve.

2.9. Superimpose

Superimpose menurut Wohl (2001), adalah teknik pengabungan antara dua gambar atau lebih ke dalam satu *frame*. Tujuan utama pengabungan adalah untuk menambahkan grafis sepertiga atau lebih rendah (hlm.368). Teknik ini penulis gunakan untuk memampikan 2 *shot* in 1 *frame* pada adegan *scene* 15, 16 dan 17 untuk menampilkan kedekatan dari kedua karakter. Teknik ini digunakan dengan cara menimpa dan mengabungkan sebuah layer pertama agar kedua visual dapat terlihat.

UMMN