

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Editing*

Menurut Bowen (2024) *editing* merupakan kegiatan atau proses yang dilakukan untuk menggabungkan gambar bergerak dan suara menjadi satu cerita yang utuh dan berkesinambungan. Seorang editor memiliki tugas untuk mengorganisasi gambar dan suara, melakukan tinjauan, memperbaiki, merubah, menghilangkan, dan menggabungkan gambar dan suara tersebut menjadi suatu kesatuan yang baru dan diterima oleh masyarakat (hlm. 3).

Menurut Bordwell, Thompson & Smith (2020) seseorang editor akan lebih mudah untuk mengambil keputusan pada saat melakukan *editing* jika editor juga ikut berpartisipasi pada tahapan pra produksi dan juga pada saat produksi. Dengan mengikuti kedua tahapan tersebut, seseorang editor memiliki gambaran mengenai apa yang akan di-*edit* melalui skrip dan juga *storyboard* (hlm. 217).

Terdapat beberapa faktor yang menjadi keputusan editor dalam melakukan *editing*, salah satunya adalah faktor dalam memanipulasi penonton yang dapat dilakukan dengan menerapkan *pacing dan rhythm*. Penerapan *pacing dan rhythm* dalam *editing* dapat mengontrol pengalaman penonton dari segi mental, fisik, dan emosi penonton terhadap cerita. *Pacing dan rhythm* menitikberatkan pada informasi yang diberikan pada waktu tertentu yang memberikan respon atau tanggapan kepada penonton (Bowen, hlm 6).

2.2. Dimensi *Editing*

Pada saat melakukan *editing* diperlukan suatu relasi antar gambar, yang dinamakan dimensi dalam *editing*. Dimensi *editing* mencakup empat relasi, yaitu *graphic relation, rhythmic relation, spatial relation, dan temporal relation*. Keempat dimensi ini dapat membantu pembuat film dalam menentukan pilihan (Bordwell, Thompson & Smith, hlm 219).

Graphic relation merupakan relasi antar gambar pada film yang memiliki persamaan pola terang dan gelap, garis dan bentuk, volume dan kedalaman, pergerakan dan diam antar kedua gambar. *Graphic relation* mencakup aspek *mise en scene* yaitu pencahayaan, latar, kostum, dan pergerakan dari aktor. *Rhythmic Relations* merupakan relasi antar gambar yang berhubungan dengan durasi seberapa lama penonton dapat melihat sebuah gambar. Yang dimaksud adalah setiap *shot* memiliki durasi yang berbeda-beda.

Spatial Relations adalah di mana editor tidak hanya dapat mengatur secara grafis dan ritmis saja, tetapi juga dapat mengatur ruang dalam film. Seorang editor dapat melakukan juxtaposisi antar dua ruang dalam film dan digabung menjadi satu kesatuan yang berkesinambungan. *Temporal Relations* terkait dengan waktu plot pada film. Terdapat tiga komponen plot waktu yang dapat memengaruhi dan membangun waktu pada cerita, komponen tersebut adalah *order*, *duration*, dan *frequency* (Bordwell, Thompson & Smith, hlm 219 - 230).

2.3. Pacing

Menurut Pearlman (2009) *pacing* merupakan sebuah pengalaman dari gerakan yang terbentuk dari kecepatan dan jumlah *shot* yang berganti. *Pacing* dapat memanipulasi dan juga memberikan sensasi percepatan (*fast paced*) atau perlambatan (*slow paced*) waktu pada penonton, *pacing* berhubungan erat dengan seberapa cepat sebuah gambar dipotong, seberapa banyak pemotongan dari suatu aksi dalam sekuens, dan seberapa banyak pemotongan dari suatu aksi sepanjang film (hlm 47).

Reisz & Millar (2010) mengatakan bahwa penerapan *pacing* dapat menambah tingkat ketegangan dengan terus merubah kecepatan potong antar *shot*. Menentukan *pacing* tidak boleh dilakukan secara asal, karena bisa jadi pemotongan yang cepat dapat menimbulkan rasa bosan, sedangkan pemotongan yang lambat dapat lebih menegangkan; hal tersebut dapat dihindari dengan cara membedakan *pacing* yang tercipta secara mekanis ataupun *pacing* yang tercipta mengikuti alur dari cerita (hlm 201).

Fast pace menurut Hockrow (2015) merupakan teknik pemotongan yang dilakukan secara cepat dan tidak memberikan ruang kepada penonton untuk berpikir, teknik pemotongan ini dapat menciptakan rasa tegang kepada penonton. Sedangkan pemotongan *Slow pace* memberikan jeda pada sebuah adegan, dapat membuat penonton lebih mengerti apa yang sedang terjadi, dan membuat penonton menjadi menduga-duga. *Slow pace* juga membuat penonton berpikir, memberikan waktu untuk antisipasi (hlm 101 - 103).

2.4. Timing

Reisz & Millar (2010) menjelaskan bahwa *timing* merupakan suatu kemampuan dalam *editing* untuk memanipulasi durasi seberapa lama sebuah gambar ditampilkan di layar. Editor tidak hanya memotong aksi-aksi yang tidak diperlu, tetapi dapat merangkai dan memperlihatkan peristiwa baru yang lebih dramatis (hlm 193).

Teori tersebut diperkuat oleh Pearlman (2009) yang mendefinisikan *timing* merupakan unsur dalam menentukan kapan sebuah adegan harus dipotong dan ditampilkan oleh editor. Terdapat tiga aspek penting yang harus dipertimbangkan dalam menentukan ritme dalam *editing*. Unsur tersebut terdiri dari pemilihan *frame*, penentuan durasi, dan juga penempatan adegan.

1. Pemilihan *Frame*

Seorang editor harus bisa memilih *frame* apa yang harus dipotong dan *frame* apa yang dijadikan titik awal sebuah adegan. Hal tersebut dapat menciptakan sebuah korelasi antara kedua *frame* yang dapat memberikan persepsi makna dari suatu adegan tergantung bagaimana editor melakukan pemilihan dan pemotongan *frame*.

2. Pemilihan Durasi

Timing berhubungan erat dengan berapa lama sebuah adegan diperlihatkan. Pemilihan durasi berbeda dengan pemilihan *frame*, keputusan dalam memperlihatkan sebuah adegan merupakan fungsi dari *timing*.

3. Penempatan Adegan

Timing juga dapat diartikan sebagai “dimana” menempatkan sebuah adegan. Seorang editor dapat menentukan lintasan dan juga penekanan dari sebuah adegan dengan penempatan adegan. Dengan begitu, editor dapat menentukan kapan harus memperlihatkan *punchline* atau suatu kejutan.

2.5.Karakter

Karakter merupakan “orang” yang melakukan sebuah peran atau pelaku cerita yang memiliki kepribadian. Kepribadian tersebut memiliki sifat dan sikap sesuai dengan apa yang dibaca dalam naskah oleh pelaku cerita (Nurgiyantoro, hlm 165). Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2015 hal. 165) karakter merupakan tokoh dari sebuah cerita yang ditampilkan yang memiliki sikap, rasa emosi, keinginan, dan juga prinsip moral.

Egri (1946) menjelaskan bahwa sebuah karakter didalam film sama seperti sebuah objek yang memiliki tiga dimensi, yaitu dimensi tinggi, lebar dan kedalaman, sedangkan dimensi dalam karakter film terdiri dari dimensi fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Dimensi yang ada pada setiap karakter mencerminkan sifat yang ada pada karakter tersebut. Contohnya adalah apakah sebuah karakter kasar, sopan, religius, etis, dan juga bermoral atau tidak.

Dimensi pertama yaitu dimensi fisiologi, yang berkaitan dengan bagaimana manusia melihat satu dengan yang lainnya, dimensi fisiologi terdiri dari umur, tinggi, berat badan, warna rambut, postur tubuh, dan sebagainya. Kemudian dimensi kedua yaitu dimensi sosiologi yang berkaitan dengan hal atau peristiwa yang dapat mempengaruhi perilaku sebuah karakter. Dimensi sosiologi terdiri dari kelas sosial, suku, pekerjaan, pendidikan, agama, kebangsaan, dan lain sebagainya. Dimensi ketiga yaitu dimensi psikologi berhubungan dengan cara seseorang dalam berperilaku, yang terdiri dari kehidupan seks, ambisi, frustrasi/kekecewaan, perilaku, IQ, yang disukai atau tidak disukai, dan lain sebagai (hlm 33-34).

2.6. Depresi (Tertekan)

Kondisi tertekan merupakan salah satu ciri dari seseorang yang mengalami stress atau depresi. Depresi merupakan penyakit mental yang tidak hanya menyebabkan gejala secara emosional dan juga fisik, tetapi depresi juga dapat mengganggu seseorang dalam melakukan aktifitas, contohnya ditempat kerja, sekolah, rumah, dan juga sosial. Depresi juga menjadi salah satu faktor penghalang seseorang dalam bersosialisasi, atau berpartisipasi dalam sebuah kegiatan (McIntosh, 2019).

Berdasarkan medis, terdapat beberapa faktor yang dapat membuat orang menjadi depresi yaitu faktor biologis, psikologis, dan faktor sosial. Secara biologis, seseorang dapat mengalami gangguan depresi dipengaruhi oleh genetika, hormon, dan juga *neurotransmitter*. Secara psikologis, setiap orang memiliki tingkat “ketahanan” dalam menahan tingkatan stress. Secara sosial, mengacu pada keadaan kehidupan yang dapat mempengaruhi perasaan contohnya seperti kesulitan keuangan, masalah hubungan, dan kesulitan hukum (McIntosh, 2019).

