

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana implementasi teknik *editing* montase *tonal* dalam menggambarkan emosi karakter dalam film Montir Panggilan?

1.2. BATASAN MASALAH

Pembahasan skripsi ini lebih mengfokuskan bagaimana teknik *editing* montase *tonal* dalam menggambarkan emosi karakter Taufik dan Arga pada scene 5.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Untuk menggambarkan emosi karakter Taufik dan Arga dengan teknik *editing* montase *tonal* pada film Montir Panggilan.

2. STUDI LITERATUR

Pada penulisan skripsi ini, penulis menggunakan teori utama montase yang dikemukakan oleh Sergei Eisenstein. Penulis juga melengkapinya dengan penggunaan teori emosi karakter yang dikemukakan oleh Alison Clarke-Stewart sebagai teori pendukung. Seluruh teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran untuk hasil karya penulis berupa film pendek berjudul Montir Panggilan (2024).

2.1. PENGERTIAN EMOSI

Emosi merupakan perasaan yang berada dalam diri kita, yang meliputi perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Goleman (1995:411) beliau menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.

Syamsudin (2000:69) berpendapat bahwa “emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*stid up state*) yang muncul sebelum atau sesudah terjadinya sesuatu perilaku”. Dapat diartikan bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan ataupun

getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

2.2 JENIS EMOSI

(Walgito, 1997) berpendapat bahwa secara garis besar bahwa emosi manusia dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut.

1. **Emosi positif** (emosi yang menyenangkan), merupakan emosi yang menimbulkan perasaan positif pada orang yang mengalaminya, diantaranya meliputi perasaan seperti senang, bahagia, cinta, sayang dan kagum.
2. **Emosi negatif** (emosi yang tidak menyenangkan) yaitu emosi yang menimbulkan perasaan negatif pada orang yang mengalaminya. diantaranya seperti sedih, takut, marah, dan cemas. Emosi negatif memiliki dampak seperti merugikan diri sendiri maupun orang lain.

2.3. TAHAPAN EMOSI

Bagaimana proses terjadinya emosi dalam diri seseorang? (Stewart, dkk., 1985), menurutnya bahwa terjadinya proses emosi yang dialami oleh seorang individu dilakukan melalui 4 tahapan proses yang berbeda yang terdiri dari:

1. *Elicitors*

Elicitors merupakan tahapan emosi yang terjadinya karena adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa. Contohnya ada peristiwa kebakaran.

2. *State*

State merupakan tahapan emosi yang terjadinya dalam aspek fisiologi individu. Sebagai contoh Individu yang telah melihat secara langsung peristiwa kebakaran, maka otak akan mengirim sinyal ke bagian tubuh lainnya untuk diterjemahkan, diproses dan disebarkan kembali. Sehingga terjadinya perubahan terkait fisiologis, yang meliputi jantung berdetak keras, tekanan darah meningkat, badan tegang, dan takut.

3. *Expression*

Expression merupakan tahapan emosi yang terjadi karena adanya perubahan ekspresi wajah, gestur tubuh dan perubahan suara seseorang.

4. *Experience*

Experience merupakan tahapan emosi tentang persepsi dan interpretasi seseorang pada kondisi emosional. Bagaimana seorang individu dalam menerjemahkan perasaannya sebagai rasa takut, stres, terkejut, dan ngeri.

2.4 WARNA DALAM FILM

Menurut Darmaprawira (2002), warna dapat sangat memengaruhi jiwa dan emosi seseorang, dan spektrum warna biasanya dikaitkan dengan dua suasana hati: merah dan analog yang menggambarkannya adalah warna hijau, biru, dan ungu menunjukkan kesejukan, pasif, dan menenangkan, sedangkan hijau, biru, dan ungu menunjukkan hangat, aktif, dan menarik (Birren, 1950).

2.5 SKEMA WARNA

Menurut Mary Risk (studiobinder.com, 2020), ada beberapa skema warna yang dapat digunakan untuk menghasilkan warna film yang seimbang yang meliputi:

1. **Skema *monochromatic***, yang didasarkan pada satu warna dasar dan diakhiri dengan warna hitam, dan warna putih.
2. **Skema *complementary***, yang didasarkan pada satu warna dasar dan diakhiri dengan warna putih. warna komplementer terdiri dari dua warna yang berasal dari sisi yang berbeda dari roda warna. Fungsi warna komplementer adalah untuk memberi frame kesan hidup atau nyata.
3. **Skema *triadic*** adalah ketika tiga warna yang terletak merata di sekitar roda warna digunakan secara bersamaan; ini menciptakan perasaan harmonis yang menyenangkan.
4. **Skema *analogous*** adalah dalam skema analog, warna yang bersebelahan pada roda warna cenderung ada pada warna di alam.

2.6 PSIKOLOGI WARNA

Menurut Wirania, S., dan Utama, J. (2017), warna memiliki hubungan dengan psikologis dan dapat memengaruhi jiwa atau emosi seseorang. Dari sudut pandang psikologi, warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap emosi dan *mood* seseorang, dan merupakan bagian dari faktor-faktor yang memengaruhi tampilan *visual*.

Menurut (Darmaprawira. 2002), lingkaran warna berpendar membentuk dua kelompok: warna panas memberikan kesan merangsang, energik, marah, agresif, dan aktif yang meliputi warna merah, jingga, kuning, oranye, dan coklat adalah contoh warna panas. Sementara itu, warna dingin memberikan kesan tenang, aman, kecewa, sedih dan hening. Warna-warna ini termasuk warna hijau, biru, abu-abu, hitam, dan violet

2.7 EDITING

Seperti yang diungkapkan (Murch, 2001, hlm. 66) dalam bukunya yang berjudul *In The Blink of an Eye*, ia menggarisbawahi bahwa proses *editing* bukanlah sekedar proses teknis yang harus dijalankan melainkan merupakan imajinasi seorang *video editor* dalam menciptakan sebuah adegan, untuk mengatur ritme dan proses kreatif lainnya. Murch mengatakan bahwa seorang *video editor* harus dapat memahami konstruksi cerita yang ingin disampaikan oleh sutradara dan mengubah adegan dengan cara menyampaikan cerita dengan jelas dan nyata.

Seorang *video editor* juga harus dapat memahami perspektif dan pemahaman dalam film. Murch menjelaskan pentingnya memperhatikan detail kecil dalam *editing*, seperti durasi antar adegan, perubahan sudut pandang karakter maupun perubahan tempo *editing*. Hal ini dapat sangat mempengaruhi sebuah adegan dimana penonton dapat merasakan sebuah adegan dalam cerita secara umum. Mengubah inovasi juga dapat membuka peluang kreatif yang lebih besar, namun juga dapat membatasi imajinasi dengan asumsi *editor* hanya fokus pada hal-hal khusus.

Menurut (Bordwell, 1989, hlm. 67) dalam bukunya yang berjudul "*Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*" dengan *editing*, pembuat film dapat mengubah ruang, waktu, dan aksi dalam film sehingga memengaruhi persepsi dan interpretasi penonton. *Editor* memiliki bagian penting dari produksi film dan memiliki otoritas untuk memilih dan mengatur adegan, mengubah durasi, dan mengubah urutan adegan dalam cara yang dapat memengaruhi makna film dan cara penonton memahaminya.

Penerapan teknik *editing* ini dapat menciptakan makna antar gambar dan memberikan emosi yang dirasakan kepada penonton, sehingga penerapan teknik *editing* yang tepat dapat membantu menciptakan pengalaman menonton yang ideal bagi penonton, sehingga penonton dapat merasakan emosi yang dibawakan oleh karakter dalam sebuah film.

2.8 TEKNIK *EDITING* MONTASE

(Eisenstein, 1920, hlm. 86) dalam bukunya yang berjudul *Film Form: Essays in Film Theory*. *Harvest Books*. berpendapat bahwa sebuah montase merupakan bentuk seni yang menggabungkan berbagai elemen berupa gambar dan suara menjadi satu melalui pemotongan dan susunan gambar serta suara secara berulang untuk menciptakan sebuah adegan. Pada dasarnya sebuah montase bertujuan untuk mengubah pandangan penonton tentang film yang ditampilkan melalui teknik *editing*. Eisenstein berpendapat bahwa sebuah montase dapat tercapai apa bila sebuah montase dapat menampilkan elemen yang berbeda dalam sebuah adegan dalam film, diantaranya seperti *visual*, penggunaan warna yang berbeda dalam setiap adegan, sudut pandang salah satu karakter maupun perbedaan kontras ukuran untuk objek benda besar dan kecil yang ditampilkan.

Tiga kategori montase berbeda diciptakan oleh Eisenstein: montase *metrik*, montase *ritmis*, dan montase *intelektual*. Seperti namanya, montase *metrik* berfokus pada ketepatan metrik atau tempo dalam penyusunan adegan. Namun disisi lain montase *ritmis* menggunakan pengulangan elemen tertentu dalam berbagai adegan

untuk membuat pola ritmis yang menyentuh perasaan penonton. Montase *intelektual*, di sisi lain, adalah proses menggabungkan bagian-bagian yang berbeda untuk menghasilkan kesimpulan atau makna yang lebih besar.

Eisenstein mengembangkan teori montase menjadi 5 montase yang berbeda yang diantaranya yaitu montase *metrik*, montase *overtonal*, montase *intelektual*, montase *ritmis* dan montase *tonal*.

1. Montase *Metrik (Metrik Montage)*

Montase *metrik* merupakan montase yang berfokus kepada ketepatan tempo dalam sebuah adegan. Montase *metrik* pada umumnya terdapat rangkaian gambar yang dipotong dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan sebuah pola atau ritme yang sesuai dengan tempo musik dalam sebuah adegan dalam film. Montase *metrik* dapat menciptakan efek perasaan yang cukup spesifik kepada penonton secara teratur, sehingga penggunaan montase *metrik* sangat cocok untuk adegan yang sifatnya mekanis.



Gambar 2.1 montase *Metrik*

(Sumber: *Viewfandermontage*.)

2. Montase *Overtonal (Overtonal Montage)*

Montase *overtonal* merupakan montase yang mencakup campuran beberapa montase seperti montase *ritmis*, *metrik* dan *tonal*. Untuk menciptakan efek emosional yang lebih dalam kepada penonton. Contohnya dalam film *The Untouchables* (1987) *scene* menunjukan penggabungan dari semua montase yang membuat adegan penembakan tersebut menjadi lebih dramatis dan emosional bagi penonton karena adanya penggabungan elemen dari semua montase yang menjadi satu.



Gambar 2.2 Montase *Overtonal*
(sumber: *Hollywood best slowmotion*)

3. Montase *Intelektual (Intellectual Montage)*

Salah satu jenis montase yang diciptakan oleh Sergei Eisenstein adalah montase *intelektual*, yang merupakan teknik penyuntingan film yang bertujuan untuk menggabungkan dua atau lebih elemen gambar yang berbeda untuk menghasilkan makna baru dan lebih dalam. Eisenstein mengembangkan gagasan montase *intelektual* untuk memberi penonton perasaan tertentu yang tidak dapat dicapai hanya dengan menggunakan gambar.



Gambar 2.3 Montase *Itektual*

(Sumber: *ViewinderMontage*)

4. Montase *Ritmis (Rhythmic Montage)*

Montase *ritmis* merupakan montase yang tercipta dari berbagai potongan adegan dalam sebuah film dengan mengikuti sebuah pola atau ritme dalam *scene* tertentu. Montase *ritmis* juga bertujuan untuk menciptakan emosi melalui penggunaan irama musik, suara dan perubahan tempo secara bersamaan untuk menyampaikan suatu pesan.

5. Montase *Tonal (Tonal Montage)*

Montase *tonal* merupakan montase yang lebih berfokus pada perubahan penggunaan warna dan, pencahayaan, untuk menciptakan emosi. Penggunaan teknik editing montase *tonal* bertujuan untuk menciptakan emosi tertentu

dengan memanipulasi sebuah emosi melalui perubahan warna, maupun ekspresi dari karakter dalam sebuah film.

Berdasarkan *Matrix education film techniques montage* saya mengambil contoh dalam film *Harry Potter and the Half-Blood Prince* pada adegan dimana adanya pengambilan *high angle shot* Harry Potter kemudian adegan Dumbledore's yang diambil melalui *low angle shot* yang kemudian adegan kembali ke Harry. hal ini menciptakan rasa kerahasiaan dan ketakutan akan nyawa Dumbledore's dan kehidupan Harry yang terekspos. ketika Dumbledore's terbunuh adegan berganti yang menunjukkan ekspresi Harry selama beberapa detik sebelum memperlihatkan *shot slow-motion* dari Dumbledore's yang terjatuh dari atas menara. Dengan mbingkai ekspresi karakter lain di sekitar dumbledore yang menggambarkan tragedi kematian dumbledorel, saat kita melihat kengerian, rasa sakit, dan penyesalan di wajah karakter lain.



Gambar 2.4 Montase *Tonal*

(sumber: film techniques montage)

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