

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik *editing emotional rhythm* dapat membantu menggambarkan duka di dalam film *Akan Selalu di Sini*. Bagi penulis, dengan penelitian ini berfungsi mendalami teknik *editing* yang mengedepankan emosi. Penulis berharap penelitian dapat menjadi referensi literatur bagi penulis lain yang ingin membahas topik perancangan struktur *shot* dalam mengedepankan emosi di dalamnya terutama rasa duka.

2. STUDI LITERATUR

2.1. RHYTHM

Pearlman (2016) membahas bahwa ritme berasal dari adanya sebuah pergerakan. Pergerakan dapat kita temui dalam keseharian kita sebagai manusia, yang mengikuti dari ritme pergerakan dunia. Bagaimana bumi berputar dan berevolusi sehingga adanya hari, bulan, dan tahun serta pergerakan dari bintang adalah sebuah contoh dari ritme semesta. Apabila kita dapat merasakan dari ritme alam semesta kita akan menyadari dari adanya sebuah “pergerakan”. Gerakan ini berkorelasi dengan adanya waktu dan didorong dari sebuah energi di dalamnya. beliau juga mengatakan dengan kita menyadari dari adanya ritme semesta dapat membantu dalam memiliki intuisi ritme itu sendiri. Dalam film seperti yang tertulis pada buku Pearlman mengutip dari Tarkovsky mengenai ritme dalam film, yakni bahwa sinema mampu untuk merekam waktu dan tanda-tanda visual yang dapat dikenali oleh perasaan. Ritme dalam sinema dapat disampaikan dengan bagaimana kehidupan dari subjek atau objek yang ter-visualisasikan pada sebuah *shot* (hlm. 15).

Menurut Chandler (2009) menyebutkan bahwa *rhythm* atau ritme dalam bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam setiap film, hal ini disebabkan ritme mengendalikan semua elemen-penampilan atau pengadeganan, sinematografi, suara, dan cerita dalam menentukan kecepatan penonton untuk menerima informasi. Menurutnya ritme ada keterkaitan dengan kecepatan atau

pacing. *Pacing* sendiri merupakan kecepatan dari tiap potongan-potongan *shot* yang terjadi (hlm. 126).

2.2. PACING

Menurut Pearlman (2016) *pacing* mengacu pada memberikan kesan kepada penonton mengenai cepat dan lambatnya sebuah film. Kata *pacing* berkaitan dengan tiga hal yakni (hlm. 55-59) :

1. Rate of Cutting.

Merupakan jumlah dari intensitas melakukan sebuah *cut* dalam satuan detik, menit ataupun satuan jam. Melakukan jumlah *cut* yang banyak dapat memberikan kesan yang cepat kepada penonton. Selain itu apabila melakukan jumlah *cut* yang sedikit memberikan kesan yang lambat.

2. Rate of Change or Movement Within a Shot.

Pacing juga melakukan jukstaposisi dengan tingkatan perubahan dan gerakan dalam mengambil sebuah gambar. Contohnya adalah apabila dalam sebuah *shot* terjadi banyak kejadian yang terjadi mengartikan *shot* tersebut termasuk dalam *pacing* yang cepat, begitu juga dengan sebaliknya.

3. Rate of Overall Change.

Pacing juga dapat dinilai dengan keseluruhan dari film. *Pacing* sebuah film juga dapat tergantung pada tingkatan jumlah peristiwa yang terjadi dalam keseluruhan filmnya.

2.3. TIMING

Menurut Pearlman (2016) Ada tiga hal yang menjadi aspek meliputi dari "*timing*" (hlm. 51-54) :

1. Memilih Sebuah Frame.

Memilih untuk melakukan sebuah *cut* merupakan salah satu sifat dari melakukan *timing*. Hal ini bersangkutan tentang antara *frame* dengan

frame yang lain. Menentukan pilihan untuk melakukan cut yang sesuai dengan keperluan dari bagaimana sebuah pergerakan dalam sebuah *shot* ingin di perlihatkan untuk dapat memberikan kelanjutan jukstaposisi yang di-inginkan apabila disatukan dengan *frame* yang lain dan mempresentasikan informasi yang di inginkan.

3. Menentukan Durasi.

Timing juga bersangkutan dengan durasi sebuah *shot* dipertahankan atau diakhiri. Dalam menentukan panjang pendek sebuah *shot* dapat memberikan dampak yang besar. Kecepatan atau lambatnya sebuah *shot* dapat menjadi relatif dapat dinilai berdasarkan dari mayoritas *shot* lainnya. Selain itu perasaan lajunya sebuah *shot* dapat dipengaruhi oleh konsentrasi informasi, pergerakan, dan juga perubahan di dalamnya.

4. Choosing the Placement of a Shot.

Melakukan keputusan dalam menggunakan *shot* pada sebuah susunan *shot* termasuk dalam kategori *timing*. *Timing* mengartikan tentang kapan dan di mana seorang editor menaruh dari “*punch line*” atau kejutan.

2.4. EMOTIONAL RHYTHM

Menurut Pearlman (2016) untuk mengetahui mengenai *dramatic tension* memerlukan pengetahuan tentang tipe ritme emosional. Dalam bukunya *rhythm* terbagi menjadi *physical rhythm*, *emotional rhythm*, dan *event rhythms*. *Emotional rhythm* memiliki sumber penilaian yang sama dengan *physical rhythm*. Di mana dalam *emotional rhythm* menilai dari bagaimana alur ritme emosi dalam kaitannya pergerakan atau adegan dari karakternya. Performa adegan dan juga jukstaposisi menjadi sarana dalam menyampaikan atau memancing emosi. Editor masih berpegang pada bagaimana gerakan fisik yang terjadi, hanya saja editor lebih terfokus kepada bagaimana gerakan itu menyampaikan emosi, bukan pada bagaimana editor menyampaikan pola gerakannya. Editor terfokus dalam membuat sebuah dinamika emosi, yang di mana di ekspresikan secara fisik.

Emotional rhythm sendiri berkaitan dengan unsur *timing*, *pacing*, dan juga pergerakan dari emosi karakter (hlm. 114). Singkatnya dalam merancang *emotional rhythm* adalah dengan membiarkan penampilan aktor dan aktris sebagai pemandu dalam melakukan penyuntingan. Namun dengan begitu adapun keputusan lain yang akan muncul bagi seorang editor dalam membangun atau membentuk sebuah *emotional rhythm* seperti ;

- *Shot* penampilan mana yang cocok untuk digunakan? (**WHICH SHOT ?**)
- Di mana penempatan dari penampilan itu ditempatkan ? (**WHERE?**)
- seberapa lama untuk mempertahankan atau mengakhiri sebuah penampilan adegan kepada sebuah *scene* ? (**FOR HOW LONG?**)

Dalam meraih *emotional rhythm* juga melalui salah satunya metode yang dinamakan “*beat*”. Menurut Pearlman (2016) *beat* merupakan di saat karakter mengubah atau memodifikasi aksi atau adegannya dalam usaha untuk mendapatkan objektifnya. *beat* layaknya sebuah aksi reaksi yang terjadi di antara karakter. Dengan adanya aksi reaksi inilah, peran editor berkreasi dalam membentuk ritme (hlm. 124). Respon terhadap sebuah *beat*, editor akan membentuknya dengan memilih sebuah *shot* yang sesuai dengan energi yang dikandung, menempatkan sebuah *shot* untuk membuat emosi yang dinamis dan emosional yang kredibel sesuai dengan *arc* emosi karakternya, dan juga melakukan pemotongan dari sebuah *shot* dalam menentukan energi yang optimal untuk dilontarkan dan juga untuk ditangkap.

Proses ini membantu tentang memberikan gambaran bagaimana *dramatic tension* dapat terbangun. Dengan menggunakan konsep dari sebuah penampilan atau *acting* dari seorang aktor maupun aktris, editor dapat lebih optimal dalam mencari *cutting point* adegan dari *dramatic tensions* atau *point* utama dari emosi yang ingin disampaikan.

2.5. FIVE STAGES OF GRIEFS

Dalam merasakan duka terdapat lima kerangka yang dapat membantu dalam merumuskan dan mengidentifikasi apa yang sebenarnya dirasakan saat di dalam perasan duka (Kubler 2014. hlm. 23). Kelima hal ini dapat tidak melalui proses yang linear, tiap orang memiliki pengalamannya masing-masing dalam menghadapi kedukaan, namun dari sini dapat menjadi pengetahuan tentang medan kesedihan, membuat orang yang berduka lebih siap untuk mengatasi kehidupan dan kehilangan. Kelima kerangka tersebut adalah *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance* (Kubler, E., Ross D., 2014. hlm. 23).

1. Denial

Berdasarkan buku Kubler dan Kessler (2014) seseorang yang mengalami fase *denial* atau penyangkalan, mungkin merespons dengan perasaan kaget atau mati rasa (hlm. 24). Penyangkalan tersebut masih belum menyangkal kematian yang sebenarnya. Walaupun seseorang merespons kematian dengan berkata, “saya tidak percaya dia sudah meninggal.” Merupakan pertanda orang tersebut, mengalami perasaan yang terlalu berat bagi jiwanya. Di fase awal dari rasa duka ini seseorang akan merasakan dunia tidak berarti dan terlalu berat (hlm. 23-24).

Dengan adanya penyangkalan yang biasanya berupa pertanyaan bagaimana dan mengapa. Hal tersebut membantu seseorang untuk mengatasi dan berusaha untuk dapat bertahan dalam menemukan cara untuk melalui dari hari-hari selanjutnya selain dengan perasaan duka tersebut. Salah satu cara dalam melakukan penyangkalan atas kehilangan adalah dengan menceritakan kembali tentang perasaan kehilangannya (hlm. 24).

2. Anger

Pada fase ini muncul dengan secara sendirinya, dalam banyak cara : kemarahan pada orang yang kita cintai karena dia tidak dapat merawat dirinya sendiri dengan lebih baik. Fakta bahwa hidup melalui kehilangan

itu mengejutkan. Kemudian perasaan terpukul dan kemarahan biasanya berada di garis depan saat perasaan sedih, panik, dan sakit hati, dan kesepian juga muncul, lebih kuat dari sebelumnya. Dan hal itu membuat seseorang untuk menyalahkan banyak hal bahkan Tuhan sekalipun atau marah termasuk dengan dirinya sendiri. Fase *anger* ini menjadi proses yang dibutuhkan dalam proses penyembuhan atas kehilangan tersebut (Kubler & Kessler 2014. hlm. 27).

Menurut dalam bukunya mengatakan semakin seseorang benar-benar merasakan kemarahan semakin menghilang dan semakin akan sembuh. Kemarahan merupakan emosi yang paling sering kita kelola. Kita sering memilihnya untuk menghindari perasaan di bawahnya sampai kita siap menghadapinya.

Fase marah mengartikan bahwa seseorang melakukan sebuah kemajuan, bahwa seseorang mengizinkan semua perasaan yang sebelumnya terlalu banyak muncul ke permukaan. Penting merasakan kemarahan tanpa menghakiminya, tanpa berusaha menemukan makna pada perasaan kemarahan seseorang. Karena bagaimanapun kematian suatu hal tidak adil. Kemarahan adalah reaksi alami terhadap ketidakadilan atas kehilangan. Namun dengan kemarahan juga dapat mengisolasi seseorang dari teman dan keluarga pada saat yang tepat ketika Anda mungkin sangat membutuhkan mereka (hlm. 29-30).

3. ***Bargaining***

Pada fase seseorang akan melakukan tawar menawar dengan kemungkinan yang ada. Tawar menawar adalah pelarian dari rasa sakit, pengalihan dari kenyataan hidup yang menyedihkan. Menurut Kubler-Ross dan Kessler (2014) dan fase tawar menawar ini menjadi jalan bagi jiwa atau perasaan dalam memberi waktu yang mungkin diperlukan untuk menyesuaikan diri. Fase tawar menawar dapat mengisi kesenjangan yang umumnya didominasi oleh emosi kita yang kuat. Tawar menawar dapat membantu pikiran untuk berpindah dari perasaan

kehilangan ke keadaan yang lain. Dengan tawar menawar berubah seiring waktu. Seseorang mungkin memulai tawar-menawar agar orang yang kita cintai diselamatkan. Kemudian kita bahkan mungkin tawar-menawar agar kita yang mati dan bukan orang yang kita yang mati dan bukan orang yang kita cintai. Ketika seseorang menerima bahwa mereka akan mati, kita dapat menawar bahwa kematian mereka tidak akan menyakitkan atau masuk surga.

4. ***Depression***

Setelah adanya fase *anger*, atensi seseorang akan beralih pada masa apa yang terjadi pada realitas sekarang. Perasaan hampa dan rasa kehilangan terasa lebih dalam kehidupan. Perasaan depresi dapat menjadi perasaan yang *paradox* atau dapat terjadi berulang-ulang. Perasaan terperangkap terhadap kenyataan atas kehilangan yang membuat motivasi dalam menjalani hidup terasa sangat hampa. Dalam fase *depression* seseorang akan menjelajahi dari kesedihan dan kehampaan untuk membersihkan dari perasaan kehilangan pada akhirnya. namun tentu dalam fase *depression* tidak mudah bagi seseorang untuk terlepas darinya (Kubler, E., & Kessler, D., 2014. hlm. 34-36).

5. ***Acceptance***

Kebanyakan orang tidak pernah merasa baik-baik saja atau baik-baik saja atas kehilangan orang yang dicintai. Tahap ini adalah tentang menerima kenyataan bahwa orang yang kita cintai telah tiada secara fisik dan mengakui bahwa kenyataan baru ini adalah realitas permanen. Kita tidak akan pernah menyukai kenyataan ini atau membuatnya baik-baik saja, tetapi pada akhirnya kita menerimanya. Kita belajar untuk hidup dengan kenyataan tersebut. Pada akhirnya kita harus menyadari bahwa sudah waktunya orang yang kita cintai meninggal. Kehidupan akan terus berlanjut, sudah saatnya kita untuk sembuh dari perasaan kehilangan tersebut (Kubler, E., & Kessler, D., 2014. hlm. 38-40).