

2. STUDI LITERATUR

2.1 *Editing*

Pada sebuah produksi film seorang editor memulai pekerjaannya dari pra produksi hingga pasca produksi. Editor harus melihat materi dan memilah *shot* yang diambil pada saat produksi film berjalan. Menurut Dancyger (2019), penggambaran adegan dramatis melalui penyuntingan gambar dapat dicapai melalui berbagai cara dengan menyesuaikan kebutuhan film. Penggunaan berbagai teknik pada *editing* dapat membuat kumpulan materi *shot* menjadi suatu cerita utuh yang memberikan pesan moral pada film tersebut.

Suwarsono (2014), mengatakan bahwa secara sederhana *editing* merupakan proses akhir pada pembuatan film yang berupaya dalam memilah-milah kumpulan materi *shot* dan memotong materi *shot* yang tidak diperlukan agar menciptakan sebuah alur cerita film yang dibutuhkan sesuai dengan rancang plot cerita yang sudah disiapkan. Sehingga editor mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun emosi dalam sebuah adegan. Pada proses *editing*, editor memberikan ritme dalam teknik *editing* untuk melibatkan emosi penonton dengan menambahkan penekanan pada adegan dramatik.

Dalam membangun narasi dan emosi pada sebuah adegan, seorang editor harus memperhatikan aspek- aspek *editing* seperti kesinambungan pada setiap *shot*, *timing*, dan *pacing*. Penerapan teknik-teknik tersebut dapat menimbulkan hubungan yang memiliki efek emosional kepada penonton sekaligus memberikan pengalaman yang lebih mendalam. Menurut Bordwell & Thompson (2001), *editing* dapat memainkan aksi, ruang, dan waktu yang dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap film yang ditonton.

2.2 Pacing

Dalam seni bercerita, istilah *pacing* seringkali muncul atau menjadi pembahasan. Dalam film naratif, *pacing* sangat membantu dalam membangun irama bercerita dalam sebuah adegan. Menurut Bordwell & Thompson (2001) dan Pearlman (2016) memiliki *pacing* yang variatif diibaratkan seperti *roller-coaster*, ketika kereta sedang naik akan berjalan pelan di mana penonton akan dibuat seakan-akan penasaran apa yang akan terjadi selanjutnya. Begitu pula ketika kereta sudah terjun ke bawah dan berjalan cepat penonton dibawa untuk merasakan pengalaman yang berbeda.

Pearlman (2016) menjelaskan bahwa kecepatan dan pergantian jumlah *shot* merupakan bentuk dari pengalaman yang dihasilkan oleh *pacing*. *Pacing* memberikan warna dalam suatu pergerakan adegan yang di mana membuat film bukanlah hanya sekedar memberikan suatu informasi namun juga menambahkan emosi di setiap adegan penceritaannya. Editor harus paham perihal motivasi dan emosi dalam suatu adegan untuk membentuk *pacing*, sehingga menjadikan pesan adegan tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

2.2.1 Slow-paced

Menurut Pearlman (2016), film dengan penggunaan durasi *shot* yang lama akan menyampaikan lebih banyak informasi dalam film tersebut. Penggunaan *pacing* dapat ditentukan melalui pemilihan genre pada film. *Slow paced* dapat diterapkan pada film yang memiliki unsur dramatisasi sebagai unsur utama dalam pengadegan, karena dengan *slow paced*, penonton dapat merasakan tensi ketegangan yang dibangun pada film.

Pearlman (2016) mengatakan bahwa *slow paced* dapat mengontrol emosi dan akan lebih hidup apabila digunakan pada *scene* yang tepat. Penerapan *slow paced* juga akan memberikan waktu bagi penonton untuk memahami lebih dalam seputar konflik yang sedang terjadi pada film sehingga rasa cemas perlahan akan timbul. *Slow paced* itu sendiri digambarkan dengan kecepatan *cutting* yang lamban dan penggunaan durasi *shot* yang lama.

2.3 Dramatic

Menurut Pearlman (2016), untuk menciptakan unsur dramatisasi pada sebuah film, editor harus memahami penggunaan ritme emosional. Ritme emosional terbentuk dari perpaduan *editing* antara *timing*, *pacing* & *trajectory*. Editor harus berfokus pada pengadeganan aktor pada rangkaian adegan dalam melakukan *editing* sehingga editor dapat menimbulkan energi emosional dalam menyampaikan kekuatan emosi yang dibutuhkan pada setiap rangkaian adegan.

2.3.1 Timing

Menurut Pearlman (2016), *timing* merupakan sebuah salah satu atribut pendukung dalam membangun ritme dramatis yang menjadi pertimbangan editor dalam menentukan kapan atau tidaknya seorang editor untuk melakukan pemotongan *shot*. Beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan *timing* adalah durasi *shot*, pemilihan *frame*, serta penempatan posisi sebuah *shot*. Hal tersebut sangat penting dalam peran menentukan sebuah momen yang ingin dibuat pada suatu adegan.

2.3.2 Trajectory Phrase

Menurut Pearlman (2016), *trajectory phrase* merupakan aksi manipulasi energi terhadap pergerakan pada *frame*. Pergerakan dari beberapa *shot* yang memiliki fokus pada pergerakan aktor dan pergerakan kamera yang menjadi pertimbangan editor dalam menentukan *cutting point*. Editor juga harus memahami energi dalam kumpulan *shot* agar pesan dan emosi pada adegan dapat terbentuk dengan baik. Pergerakan aktor tentu sangat penting bagi editor dalam memilih *shot* karena dari hal tersebutlah emosi pada suatu adegan dapat menjadi lebih hidup.