

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Editing*

Editing bukanlah sebuah proses yang memerlukan keterampilan teknis saja, melainkan keterampilan dalam hal kreatif dan teoritis (Frierson, 2018, 27). *Editing* ada bukan untuk menyusun gambar, melainkan menyusun cerita yang dapat diterima dan dinikmati oleh para penontonnya. Melalui *editing*, makna dari sebuah film dapat terbentuk dari segi emosi, narasi, dan visualnya melalui penempatan potongan-potongan gambar. Hal ini dapat menggerakkan penonton untuk memahami apa yang sedang terjadi di dalam cerita dan bagaimana hubungan antara setiap karakter. Di dalam proses *editing*, terdapat sebuah konsep yang bernama *cut to cut* (Bowen, 2023, 6). Menurut Bowen, teknik *cut to cut* memiliki peran untuk menjaga kelancaran sebuah narasi. Teknik ini menjaga alur cerita dari sebuah film dengan mementingkan aspek *continuity* untuk menjaga alur dari gangguan visual yang dapat mengganggu penonton dalam menikmati dan memahami alur cerita. Salah satu hal yang dapat mengganggu *continuity* dari sebuah film adalah *jump cut* yang dapat disebabkan oleh kesalahan *continuity* pada proses pengambilan gambar atau penerapan teknik *cut to cut* dengan *shot* yang kurang tepat.

Menurut Frierson, *editing* merupakan proses yang mengaitkan dua konsep utama, yakni *continuity* dan *montage*. *Continuity* dalam *editing* bertujuan untuk menjaga alur naratif dalam cerita agar dapat diterima dengan baik oleh penonton tanpa mengganggu persepsi penonton mengenai ruang dan waktu dalam film. Sedangkan *montage* memberikan kebalikannya dengan memberikan potongan-potongan gambar yang lebih eksploratif dan ekspresif secara emosional kepada penonton. Namun, Frierson menunjukkan bahwa *continuity* dan *montage* sebagai dua konsep yang saling melengkapi dalam *editing*. Dengan kedua konsep tersebut, film akan memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh kepada penonton melalui *editing*, karena *editing* tidak hanya berfungsi untuk menyusun gambar saja, melainkan untuk membangun dan menyampaikan pesan dari sebuah cerita.

Ritme dalam *editing* tidak hanya soal kecepatan pemotongan antar *shot*, tetapi juga tentang bagaimana setiap potongan-potongan yang dilakukan dapat mempengaruhi pengalaman visual dan emosi kepada penonton. Dengan memperhatikan pemilihan waktu yang tepat, seorang editor dapat membangun berbagai macam emosi yang ingin disampaikan kepada penonton dan memperdalam makna dari sebuah film. Seorang editor tidak hanya bekerja menggunakan perangkat lunak atau keterampilan teknis saja, tetapi juga bekerja dengan menggunakan keterampilan kreatif yang dapat mempengaruhi pengalaman visual dari penonton melalui narasi dan emosi yang disampaikan. Segala ritme dan tempo yang dihasilkan merupakan sebuah pengaturan yang diciptakan melalui *pacing* dalam proses *editing*.

Menurut Frierson, *pacing* merupakan sebuah aliran penceritaan di dalam film yang mengacu pada kecepatan dari ritme atau tempo sebuah film. *Pacing* ditentukan melalui durasi setiap *shot*, transisi antar-*shot*, dan elemen-elemen lainnya seperti pergerakan di dalam visual maupun audio. Durasi setiap *shot* berkontribusi langsung pada *pacing* sebuah film. *Shot* yang panjang cenderung akan memberikan rasa tenang dan perasaan yang lebih mendalam. Sebaliknya, *shot* yang pendek akan memberikan kesan yang lebih berenergi atau memberikan rasa ketegangan dari film tersebut. Selain dari itu, *pacing* juga memberikan pola yang mendukung unsur narasi dari sebuah film. Hal tersebut mendukung bagaimana perkembangan sebuah cerita dengan memperlambat adegan yang memiliki emosi yang mendalam atau mempercepat adegan yang memiliki momen klimaks yang biasanya terletak pada bagian akhir sebuah film.

Di dalam bukunya, Dancyger membahas mengenai *digital effect* yang merupakan sebuah bentuk evolusi dalam dunia editing (Dancyger, 2018, 184). *Digital effect* sendiri tidak menggantikan teknik analog yang sudah ada sejak lama, melainkan lebih mengarah ke perkembangan di dalam dunia editing film. Hal ini sangat membantu dalam proses editing maupun pengambilan gambar yang menjadikannya lebih mudah dan praktis dibanding menggunakan teknik analog. Pemilihan klip, penyusunan, penciptaan ritme, tetap sama tanpa perubahan.

Dancyger memberikan beberapa contoh penggunaan *digital effect* seperti *digital zoom* dan *movement*. *Digital zoom* memiliki perbedaan yang signifikan dibanding kan dengan *optical zoom* yang dilakukan melalui *zoom* pada lensa kamera. *Digital zoom* sendiri dilakukan melalui proses editing yang memiliki efek samping berupa hilangnya kualitas gambar dan beberapa detail. Namun, *digital zoom* sering kali digunakan untuk menambah intensitas atau fokus pada detail tertentu tanpa melakukan perubahan fisik pada kamera. Selain fokus dan detail, *digital zoom* juga memberikan penekanan terhadap ketegangan dan penekanan terhadap objek tertentu pada *frame*. Berikutnya adalah *digital movement* atau pergerakan kamera dalam *digital effect*. Dancyger menjelaskan bahwa setiap pergerakan yang dilakukan baik pergerakan fisik atau *digital*, harus memiliki makna dan tujuan yang mendukung tujuan naratif dan emosi dari cerita. Hal tersebut harus dilakukan dengan pemahaman tujuan dari cerita untuk memilih jenis pergerakan yang akan dilakukan. Dalam *digital effect*, seorang *editor* dapat memberikan pergerakan kamera melalui perangkat lunak. Hal tersebut dilakukan dengan memberikan *keyframe* dalam sistem *digital effect*. Hal ini ditujukan untuk memberikan efek pergerakan kamera yang halus walaupun kamera sebenarnya tidak bergerak.

2.2. Slow Cinema

Slow cinema merupakan sebuah bentuk perkembangan sejarah film global yang mengaitkan estetika dan filosofi pada film. *Slow cinema* berkembang sebagai bentuk perlawanan terhadap film-film komersial yang memiliki kecepatan dan alur naratif yang padat. *Slow cinema* sendiri sering menggunakan teknik *long takes* atau pengambilan gambar dengan durasi yang panjang (sekitar 30 detik hingga beberapa menit) dengan atau tanpa dialog yang sedikit untuk memberikan kesempatan kepada penonton dalam merenungi dan menyelami isi dari film tersebut.

Slow cinema sendiri tidak menitik beratkan tempo sebagai dasarnya, konsep ini memberikan kesempatan bagi elemen-elemen pada film seperti ruang dan waktu untuk berbicara kepada penonton melalui makna-makna yang lebih mendalam

dibanding film komersial yang memiliki tempo yang lebih cepat sebagai hiburan bagi penonton. Menurut De Luca, film dengan tempo yang lambat memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam kepada penonton melalui ruang untuk refleksi dan kesadaran terhadap detail-detail yang penonton lihat. Melalui konsep ini, penonton juga dapat lebih jauh lagi dalam menggali tema-tema eksistensial, sejarah, dan kondisi sosial.

De Luca menjelaskan bahwa konsep *slow cinema* memiliki ciri utama berupa penggunaan long takes tanpa banyak pemotongan yang dilakukan. Lalu keheningan dan minimnya dialog juga menjadi salah satu ciri dari *slow cinema* yang memberikan ruang dan waktu bagi penonton untuk mendalami sebuah makna dari film tersebut. Jaffe dalam bukunya juga menjelaskan hal yang sama mengenai ciri-ciri dari *slow cinema*. Ia menambahkan bahwa keheningan dan minimnya dialog dapat menciptakan ruang untuk kontemplasi dan pengalaman sensorik bagi penonton. Kemudian ciri lain dari *slow cinema* adalah minimalisme dalam gaya dan isi dari sebuah film dengan konsep *slow cinema*. Gaya minimalis ini menciptakan perasaan yang lebih intim dan jujur kepada penontonnya (Jaffe, 2014, 9).

Jaffe menyebutkan bahwa tema cerita yang diangkat pada film dengan konsep *slow cinema* cenderung berfokus pada kehidupan sehari-hari yang biasa. Seperti berjalan, makan, bekerja, atau hanya sebatas duduk. Gaya tersebut dapat dibilang merupakan hal-hal kecil yang sering kali dianggap remeh, namun melalui *slow cinema*, hal kecil tersebut dapat memiliki nilai berdasarkan bagaimana aktivitas tersebut ditampilkan dengan perhatian dan detail-detail yang ada. Hal ini juga dapat didukung melalui yang salah satunya adalah pergerakan kamera yang sangat berhati-hati dan memiliki makna.

Pergerakan dari sebuah kamera dalam pembuatan *slow cinema* sangat membantu dalam merancang narasi yang mendukung atmosfer reflektif dan mediatif kepada penonton. Pergerakan kamera yang halus dan tidak mencolok digunakan untuk membawa penonton untuk tenggelam dalam dunia yang ada di film tersebut. Pergerakan ini biasanya dapat mengikuti pergerakan dari karakter atau lanskap yang memiliki makna untuk ditunjukkan. Kebalikannya dari film

konvensional pada zaman ini, pergerakan kamera dalam *slow cinema* tidak dirancang untuk membangun ketegangan dan menciptakan aksi yang dramatis dan tergesa-gesa, tetapi untuk mengeksplorasi hubungan yang mendalam antar karakter, ruang, dan perasaan. Selain itu, pergerakan dari sebuah kamera dalam *slow cinema* juga dirancang untuk menggantikan pemotongan cepat antar dua atau lebih *shot*. Pergerakan tersebut digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton ke elemen tertentu dalam film seperti pergerakan, aktivitas, ekspresi, dan perbincangan oleh karakter-karakter yang ada pada adegan tersebut. Jaffe menekankan bahwa penggunaan pergerakan kamera memang tidak wajib di dalam *slow cinema*. Namun, hal tersebut digunakan secara spesifik untuk melayani estetika lambat dan suasana mediatif.

