

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Penulis menggunakan teori *editing* sebagai teori utama. Dalam proses *editing* pembuatan karya yang dilakukan, penulis juga menggunakan teori *editing match cut* secara lebih detail sebagai teori pendukung. *Match cut* yang digunakan penulis bertujuan untuk menghubungkan *flashback* dengan masa kini. Penulis juga menggunakan teori *flashback* sebagai teori pendukung untuk menggambarkan emosi atau perasaan yang sama pada karakter Maya di masa lalu dengan masa kini.

2.2. EDITING

Bordwell (2021) menyatakan bahwa *editing* merupakan suatu proses penjaitan cerita dengan menggunakan *shot* satu dengan *shot* lainnya untuk menjadi satu urutan (hlm. 217). Tahap *editing* dilakukan setelah tahap *shooting* oleh *editor*. Menurut Bowen (2018), tahapan dalam proses *editing* ada 9, yaitu (hlm. 26-29):

- a) Pengumpulan
- b) Penyusunan
- c) *Review* dan pemilihan
- d) *Assembly*
- e) *Rough cut*
- f) *Fine cut*
- g) *Picture lock*
- h) *Finishing*
- i) *Mastering* dan *delivery*

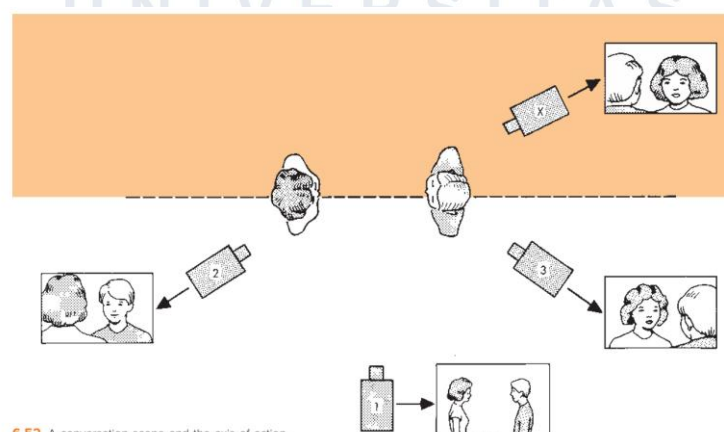
Proses *editing* memiliki berbagai macam tujuan yaitu untuk menceritakan sebuah cerita dari *shot* yang ada, untuk mengekspresikan ide atau emosi, dan juga bisa untuk menciptakan efek khusus (Bordwell et al., 2021, p. 217). Bowen (2018) menyatakan bahwa peralatan, tipe proyek, *genre*, tingkat manipulasi dan kreatifitas adalah faktor dasar dari apa yang dapat mempengaruhi pilihan seorang *editor* dalam proses *editing* (hlm. 23-25). *Editor* sepenuhnya mempertimbangkan hal-hal seperti

komposisi, pemilihan *shot*, kontinuitas, suara, kamera *angle*, dan informasi apa yang akan ditampilkan di layar (Bordwell et al., 2021, p. 315). Bordwell juga menambahkan bahwa, editor dapat mempercepat atau memperlambat tempo pada film, mengubah durasi gambar atau film, dan memiliki ide lain untuk memengaruhi tempo film.

Menurut Bordwell (2021), *editing* mempunyai 4 dimensi yang dapat dipilih oleh *editor*, yaitu hubungan grafik, hubungan ritme, hubungan *spatial*, hubungan *temporal* antara *shot* A dan *shot* B (hlm. 219). Dalam bukunya, Bordwell menyebutkan juga beberapa teknik *editing* seperti *shot/reverse shot*, *cutaway*, dan *match cut* (hlm. 220).

2.2.1 CONTINUITY EDITING

Bordwell (2021) menjelaskan bahwa sebagian besar film sekarang menggunakan teknik *editing* yang lebih sempit. Bordwell menambahkan, menu pilihan ini disebut *continuity editing* dan telah mendominasi sejarah perfilman selama seratus tahun. *Continuity editing* dibuat dengan strategi spesifik dari sinematografi dan *mise-en-scene* berdasarkan narasi kontinuitas (Bordwell et al., 2021, p. 230). *Spatial continuity* merupakan ruang adegan di sekitar yang biasa disebut sebagai *axis of action*, garis tengah atau garis 180 derajat. Bordwell (2021) menambahkan, *axis of action* menentukan area setengah lingkaran atau 180 derajat, dimana kamera dapat ditempatkan untuk menyajikan suatu aksi dalam film (hlm. 231). Sistem 180 derajat memastikan posisi yang relatif dalam *frame* agar tetap konsisten.



Gambar 2.1. *Axis of action*

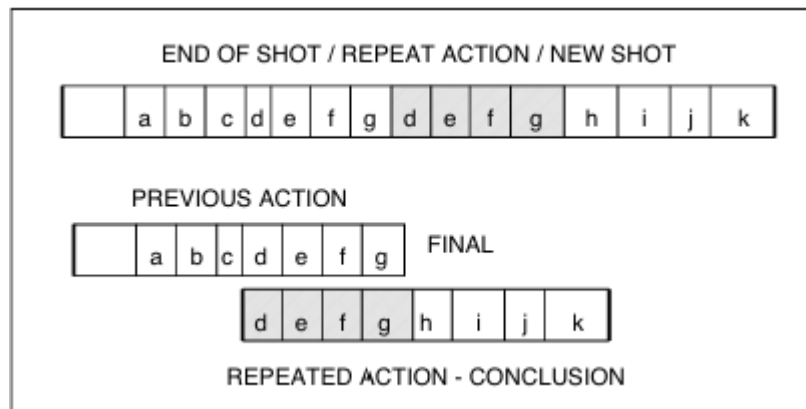
(Sumber: Bordwell, 2021)

2.3. **MATCH CUT**

Dancyger (2019) menjelaskan bahwa *match cut* adalah sebuah *cut* di akhir *shot* yang mengarah pada visual di awal *shot* kedua (hlm. 491). *Match cut* adalah sebagian besar potongan *shot* yang dibuat oleh *editor* untuk membantu mendorong cerita berjalan mulus dengan tetap menjaga kesinambungan alur naratif dari aksi. *Match cut* menghasilkan potongan yang begitu halus sehingga penonton tidak menyadarinya. Chandler juga menambahkan, teknik *editing match cut*, membuat penonton tenggelam dengan cerita dan karakternya, tepat seperti yang diinginkan oleh sang *editor* (Chandler, 2009, hlm. 51). Pagano (2014) menjelaskan bahwa *match cut* merupakan perpindahan antara dua *shot* dengan menyesuaikan elemen seperti aksi karakter, grafis, dan arah *eyeline* karakter (hlm. 4). Chandler (2009) menyatakan bahwa *match cut* diterapkan dengan cara mencocokkan berbagai elemen seperti, *screen direction*, *eyeline*, *camera angle*, *shape*, *lighting*, *color*, suara, dan *action* atau *movement* (hlm. 4). Zuhendi (2021) menyatakan bahwa teknik editing *match cut* memiliki beberapa dimensi yaitu, grafis (gambar), ritme, dan temporal (waktu).

2.3.1. **ELEMENT OF MATCH CUT**

Teknik *match cut* menjaga kontinuitas dan menjadikannya satu buah *shot* yang berkesinambungan. (Dancyger, 2019, hlm. 397). Menurut Morante (2017) menjelaskan bahwa *match cut* yang sempurna dicapai dengan mengulang 3 atau 4 *frame* aksi dari *shot* sebelumnya, menjadi *overlap*. *Overlap* membuat “titik buta” penonton dan dapat menggabungkan aksi yang terlihat di *shot* baru dengan *shot* sebelumnya (hlm. 67).



Gambar 2.2. Diagram *overlap of action* Dmytryk

(Sumber: Morante, 2017)

a. *Framing Match*

Framing match adalah saat satu atau lebih karakter atau objek yang mempunyai suatu posisi spesifik dalam *shot* tidak berubah posisi di *shot* berikutnya (Chandler, 2009, hlm. 43). Pagano (2014) menyatakan bahwa dengan *framing match*, ruang di sekitar objek ataupun karakter diposisikan dalam kamera sama dengan di beberapa *shot* berikutnya (hlm. 4).

b. *Action Match*

Action match dilakukan dengan memotong gerakan dan gestur dalam suatu *shot* dan mengulanginya lagi di *shot* berikutnya (Pagano, 2014, hlm. 4). Untuk menyatukan dua buah *shot* menjadi *action match* adalah dengan mengulang aksi dari *shot* sebelumnya sekitar tiga atau empat *frame* (Morante, 2017, hlm. 67).

c. *Lighting dan Color Match*

Lighting dan color match adalah pencocokan warna yang digunakan diantara *shot* satu dengan *shot* lainnya. (Chandler, 2009, hlm. 48).

2.4. FLASHBACK

Giannetti (2017) menjelaskan, *flashback* atau kilas balik merupakan sebuah teknik *editing* yang menggunakan interupsi masa kini dengan satu atau lebih *shot* yang mewakili masa lalu (hlm. 529). *Flashback* dapat mengungkapkan emosi, pikiran, kenangan, atau kehidupan masa lalu karakter (*backstory*) dan sering digunakan

secara berlebihan sebagai eksposisi (Chandler, 2009, hlm. 185). Chandler (2009) juga menyatakan bahwa *flashback* sering kali memberikan pertanda atau gambaran dari masa depan, memperjelas alur cerita, atau mendorong cerita ke arah yang baru (hlm. 185-186). Chandler (2009) menambahkan, *flashback* dapat diperlihatkan dengan cepat yang terdiri dari *cut* cepat atau diperlihatkan dengan lama dan terjadi sepanjang film. *Flashback* juga dapat berisi *flashback* lain dan terjadi secara tidak berurutan (hlm. 186).

Flashback dapat membenamkan karakter di masa lalu, membantu karakter tersebut melewati situasi sulit atau emosi yang kuat seperti kesedihan atau kemarahan, atau membuat karakter untuk mengambil keputusan atau tindakan (Chandler, 2009, hlm. 186). Menurut Prakoso (2017), menjelaskan bahwa sepanjang *flashback*, garis waktu sengaja dibalik dari masa kini ke masa lalu, dengan setiap periode waktu dalam film diberi label A, B, C, D, dan E. Strukturnya dapat dinyatakan sebagai: E (Sekarang), A (Masa Lalu Paling Jauh) *flashback* membuatnya menjadi, C, D, B, A, E, C, D diakhiri dengan E. Penonton secara bertahap mengidentifikasi setiap periode waktu menggunakan kontinuitas (hlm. 3).



Gambar 2.3. Urutan waktu *linier*
(Sumber: Prakoso, 2017)



Gambar 2.4. Urutan waktu *flashback*
(Sumber: Prakoso, 2017)

Liu et al (2019) menyatakan, *flashback* merupakan “efek berat” yang ditimbulkan oleh peristiwa traumatis pada tubuh dan pikiran seseorang, dimana efek tersebut sangat menyakitkan, membuat seseorang selalu waspada, dan mengganggu model kognitif yang ada seperti asumsi, keyakinan, dan skema yang tidak sesuai atau bertentangan dan dapat menghambat aktivitas neuron kognitif (hlm. 91–92).