



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Editor

Dancyger (2007) mengatakan bahwa editor adalah orang yang mampu bertanggung jawab mengonstruksi cerita secara estetik dari *shots* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh (hlm. 97). Seorang editor dituntut memiliki kesadaran / rasa / indra penceritaan yang kuat, sehingga kreativitas dalam menyusun *shots* sangat diutamakan.

Dilanjutkan juga bahwa editor juga harus bisa merasakan serta memunculkan kadar dramatik yang ada di dalam *shots* yang disusun dan mampu menghubungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan / cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film. Editor tidak hanya mempunyai tugas saat pascaproduksi saja, melainkan punya tugas juga dalam tahap pra-produksi dan produksi. (hlm. 9)

2.1.1. Pra-produksi

Menurut Dancyger (2007) dalam tahap ini editor membaca dan menganalisis skenario dan berdiskusi bersama sutradara agar ia dapat membuat alur kerja untuk mempermudah editor dalam melakukan *editing* dan mempunyai pedoman atau arahan dalam proses *editing* nantinya.

2.1.2. Produksi

Dancyger (2007) juga menambahkan bahwa dalam tahap produksi memang editor tidak memiliki tugas khusus, tetapi editor bisa membantu mengawasi pendistribusian dan kondisi *footage* dari kamera yang merekam adegan sampai ke meja editor.

2.1.3. Pascaproduksi

Dancyger (2007) mengungkapkan bahwa tugas editor pada tahap ini adalah pertama harus membuat struktur awal *shots* sesuai dengan struktur skenario atau yang disebut dengan *rough cut*. Lalu hasil *rough cut* itu dipresentasikan kepada sutradara dan produsernya. Dalam presentasi, editor akan mendapat banyak sekali masukan dari sutradara dan produser.

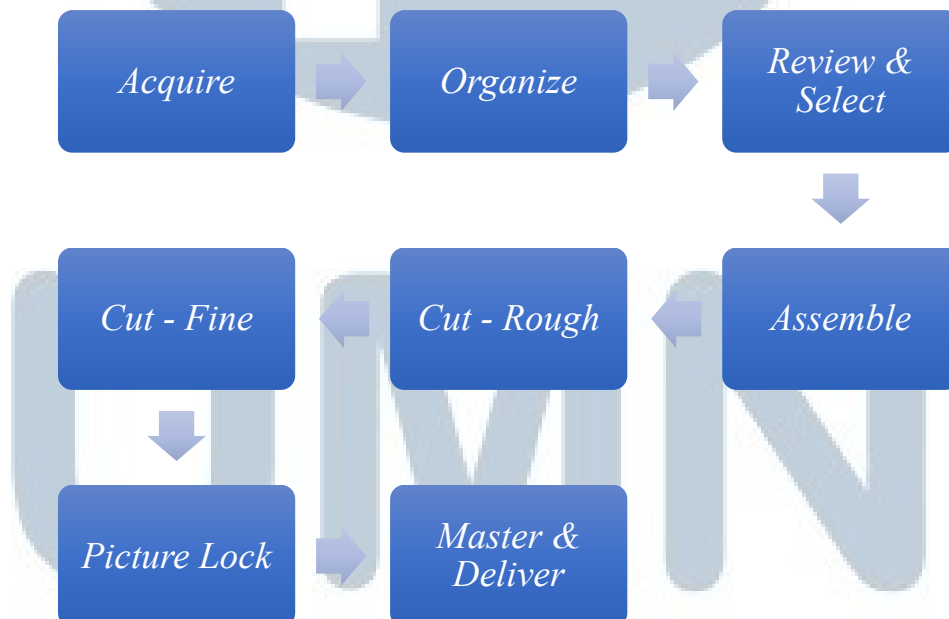
Editor harus melakukan revisi berdasarkan masukan hasil dari presentasi. Setelah revisi, editor kembali untuk presentasi hasilnya kepada sutradara dan tim. Setelah itu editor akan mendapatkan yang disebut dengan *final edit*, yaitu revisi terakhir dari sutradara dan produser. Setelah disetujui, editor melakukan *trimming*, atau merapikan susunan *editing* agar terlihat rapi dan baik. Setelah itu sutradara akan mengunci *editing* akhir tersebut. Dengan kata lain susunan *editing* sudah tidak ada perubahan lagi dan bisa lanjut ketahap berikutnya (*picture lock*). Tahap terakhir setelah *picture lock* adalah mengolah suara dan musik.

2.1.3.1. Tahapan Editing (Workflow)

Pada umumnya proses *editing* itu dimulai pada tahap pascaproduksi, karena pada tahap ini semua *footage* dan suara telah selesai direkam dan akan diserahkan kepada editor untuk dikerjakan.

Menurut Thompson dan Bowen (2009) seorang editor harus mempunyai *workflow* dalam proses *editing*. Tertulis langkah apa saja yang akan ditempuh, dilalui, dan dilakukan oleh seorang *editor* (hlm. 10). Berikut tabel yang menjelaskan *workflow* seorang (hlm. 7).

Tabel 2.1. *Workflow* Editor
(Thompson & Bowen, 2009)



2.2. Screen Time

Menurut kamus Cambridge, diartikan lamanya waktu sesuatu yang keluar di sebuah televisi atau bioskop. Seperti durasi munculnya karakter protagonis dalam suatu film diukur dengan waktu (*time*) dalam ruang layar (*screen*). Dijelaskan satu-

persatu oleh Tarkovsky (2008) bahwa *screen* dan *time* adalah elemen yang tak terpisahkan (hlm. 3). *Screen* sendiri menurut beliau sebagai alat yang membuat ilusi di area frame film yang mengubah realita menjadi sebuah obyek yang ditampilkan (hlm. 70).

Screen tidak hanya sebagai tempat memanipulasi obyek, tetapi menciptakan ruang di mana penonton menghadapi kenyataan dan *screen* menyulap dunia yang dibentuk oleh *filmmaker* menjadi dunia yang membuat penonton berada di dunianya.

Sedangkan *time* menurut Trakovsky (2008) adalah alat untuk menciptakan ilusi gambar yang dibuat oleh *filmmaker* dengan menggunakan waktu sebagai tolok ukur dalam menentukan pendek panjangnya suatu film. Tidak seperti di dunia nyata, durasi waktu (*time*) di layar bisa dikompres, diperpanjang, dan alur dibuat maju maupun mundur. (hlm. 171)

Bila digabungkan kata *screen time* menurut Peacock (2007) menyatakan alat yang menunjukkan suatu cerita dengan plot cerita yang harus ditunjukkan ke dalam film (hlm. 61). Berbeda pendapat dengan Turner (2005) yang menyatakan *screen time* sebagai pembeda dengan *real time* karena waktu di dunia nyata tidak bisa dipercepat maupun diperlambat sedangkan *screen time* dapat dimanipulasi dengan bantuan editor (hlm. 91). Didukung oleh Dancyger (2007) elemen terpenting selain cerita dan plot agar *screen time* menjadi menarik adalah narasi aktor yang dianggap penting agar *real time* seolah-olah menjadi *screen time* yang luas dan singkat (hlm. 78).

Menurut Proferes (2005) dalam menentukan *screen time*, berbagai cerita yang harus dipilah, seperti bagian skenario yang membosankan, maka editor akan mengompres durasi atau menghilangkan skenario tersebut. Tetapi apabila skenario tersebut menarik, maka editor akan mempertahankan durasi tersebut. Hal ini agar pesan dari sutradara tersampaikan kepada penonton (hlm. 11). Diperkuat dengan Howard (2004) yang menyatakan penggunaan *screen time* yang baik yaitu memasukkan kejadian yang penting sesuai dengan dipilihnya beberapa segmen cerita untuk meyakinkan situasi film tersebut (hlm. 236).

2.3. *Continuity*

Menurut Thompson dan Bowen (2009) *continuity* merupakan elemen yang sangat penting dan bagian dari kelancaran cerita agar penonton tidak memperhatikan kesalahan produksi (hlm. 66). Editor juga bertanggung jawab untuk keseluruhan *shot* walaupun kualitas rekaman yang diberikan kurang tetapi editor harus pintar untuk menjaga *continuity* pada saat proses *editing*. Adapun beberapa hal penting untuk menjaga setiap *continuity*

2.3.1. *Continuity of Content*

Thompson dan Bowen (2009) menyatakan konten di dalam film sangat penting untuk menjaga *continuity* seperti aksi pada aktor harus benar-benar dijaga agar mendapat *continuity* yang bagus. Bila tidak sesuai dengan gaya *shot* sebelumnya, maka aktor dituntut untuk melakukan hal yang sama seperti *shot* sebelumnya (hlm. 66).

2.3.2. *Continuity of Movement*

Thompson dan Bowen (2009) mengungkapkan aktor harus memperhatikan pergerakan arah aktor untuk menjaga continuity terjaga dengan baik (hlm. 69).

2.3.3. *Continuity of Position*

Thompson dan Bowen (2009) menyatakan bahwa *blocking* aktor juga penting dijaga *continuity* agar tidak terjadi kesalahan dalam *editing* (hlm. 69).

2.4. Ritme

Pearlman (2009) mengatakan ritme merupakan nafas sebuah film yang harus dibentuk atau disusun oleh seorang editor (hlm. 15). Untuk menciptakan sebuah ritme dalam sebuah film, Pearlman (2009) mengatakan bahwa editor harus memiliki intuisi, jadi dia tahu di mana dan kapan waktu yang tepat untuk melakukan pemotongan gambar atau *cutting* (hlm. 15).

Menciptakan sebuah ritme dalam film menjadi tugas penting seorang editor, karena kekuatan intuitif dari seorang editor dapat dilihat dari keahliannya dalam menciptakan dan mengkreasikan sebuah ritme dalam film. Selain membuat film menjadi hidup, Pearlman (2009) menambahkan fungsi adanya ritme adalah untuk membentuk, menciptakan, merangsang serta meningkatkan intensitas ketegangan, salah satunya dalam film drama. (hlm. 61).

2.5. *Cutting*

Menurut Chandler (2009), *cutting* membuat jalannya cerita dan memperlihatkan kepada penonton setiap momen dalam film. (hlm. xii) Dengan setiap *cuts*, editor mengajak penonton untuk mengikuti jalan cerita dalam film apa pun seperti drama, dokumenter, horor, sains fiksi, dll. Berikut ada beberapa macam *cutting*:

2.5.1. *Basic Cuts*

Chandler (2009) mengatakan *cuts* ini paling dasar dipakai oleh semua editor dan selalu ada di setiap film (hlm. 1).

2.5.1.1. *Cut*

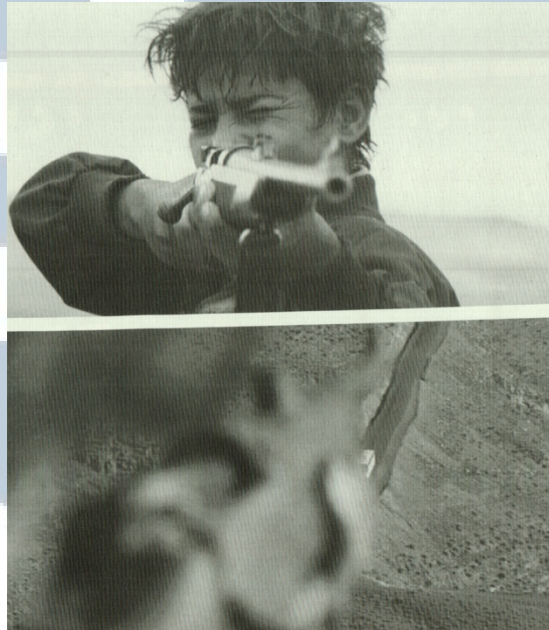
Chandler (2009) mengungkapkan setiap *cut* harus memiliki motivasi, dengan kata lain seorang editor harus mempunyai alasan membuat *cut* tersebut (hlm. 2). Sebuah *cut* sangat berdampak dalam membangun cerita, ide, dan emosi dan membuat sisi pandang dengan perspektif yang berbeda.



Gambar 2.1. Contoh *Cut*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.1.2. *Reverse Cut*

Menurut Chandler (2009) *cut* ini bertujuan untuk memperlihatkan karakter bereaksi dan berinteraksi. Reverse cut membuat penonton seolah-olah berada di dalam film tersebut (hlm. 3).



Gambar 2.2. Contoh *Reverse Cut*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.1.3. *POV (Point of View)*

Chandler (2009) mengatakan *POV* terkadang disusun oleh objek seperti jendela, arah pandang senjata, arah mata dari teropong, dll (hlm. 7). *Cut* ini digunakan agar penonton mengetahui apa yang dilihat oleh karakter secara *real*. Contoh adegan seorang jendral yang sedang memantau dengan teropong, maka *shot* yang dipakai adalah jendral yang sedang melihat lewat teropong dan pandangan mata jendral dari teropong.



Gambar 2.3. Contoh *PoV*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.1.4. *Reaction*

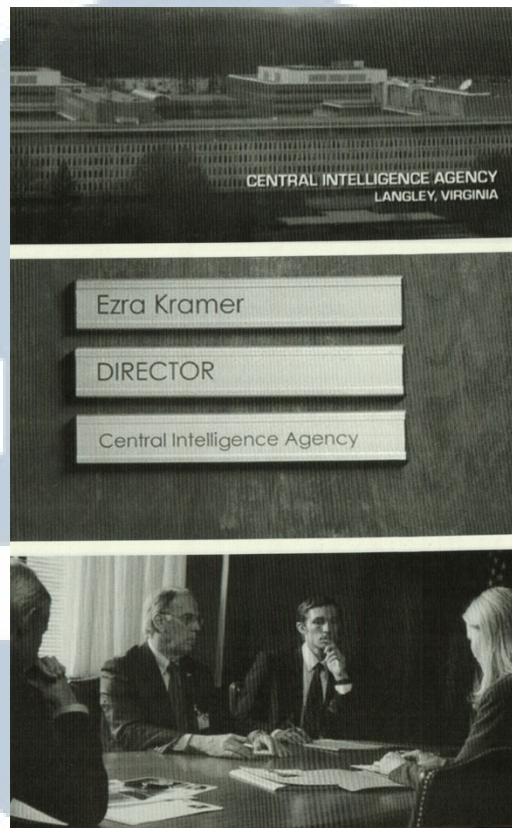
Menurut Chandler (2009) jenis cut ini digunakan untuk memperlihatkan reaksi aktor yang menunjukkan emosi dan pikiran (hlm. 9). *Reaction* menunjukkan respon mereka terhadap penonton apakah mereka bernapas berat, menangis, gelisah, atau marah. Sama juga disaat adegan dialog, kebanyakan *shot* yang dilihat adalah reaksi muka aktor tersebut agar penonton mengetahui apa yang mereka bicarakan dan seberapa intens pembicaraan tersebut. Jenis *cut* ini juga banyak dipakai pada film drama.



Gambar 2.4. Contoh *Reaction*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.1.5. *Insert and Cutaway*

Chandler (2009) mengatakan bahwa cut ini digunakan untuk memberikan informasi tambahan kepada penonton yang berhubungan, seperti menunjukkan lokasi atau waktu (hlm. 16-17).



Gambar 2.5. Contoh *Insert & Cutaway*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.2. *Match Cut*

Menurut Chandler (2009) *match cut* mendorong cerita menjadi kedepan dan mempertahankan *continuity*, relasi fisik (karakter, *props*, *background*, dll). *Cuts* ini juga membuat *smooth cuts* yang membuat para penonton tidak memperhatikan salah satu *shot* yang digabungkan dengan *shot* lain (*cheat*) yang di edit oleh editor (hlm. 25). Ketika *match cuts* tidak cocok dan *continuity* maka *scene* tersebut bisa berantakan dan cerita tidak tersampaikan dengan baik oleh penonton. Pernyataan ini diperkuat oleh Robbe (2008) mengatakan satu *shot* yang cocok dengan *shot* lainnya, sepanjang *shot* tersebut tidak merusak *continuity* dan ruang yang bersangkutan (hlm. 80).

2.5.2.1. *Eyeline Match*

Chandler (2009) mengatakan bahwa jenis cut ini untuk *shot* dialog dan keduanya saling betatap wajah dan mata sesuai dengan posisi mata lawan. Apabila *eyelines* tidak cocok, maka penonton mendapatkan kesan yang berbeda dari *cut* tersebut. Semestinya *eyeline* yang tidak cocok menandakan bahwa karakter tersebut menolak atau mengabaikan karakter lainnya (hlm. 28).



Gambar 2.6. Contoh *Eyeline Match*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.2.2. *Angle Match*

Chandler (2009) menyebutkan ketika dua karakter sedang berinteraksi, terutama di adegan dialog, editor akan mencocokkan *angles*, terutama disaat adegan tersebut sedang klimaks. Dengan cut ini membuat cerita dan karakter menyatu (hlm. 30).



Gambar 2.7. Contoh *Angle Match*
(Gael Chandler, 2009)

2.5.2.3. *Framing Match*

Menurut Chandler (2009) *framing match* terlibat juga kepada matching angles seperti *wide shots*, *medium shots*, *close-up*, dll (hlm. 32).



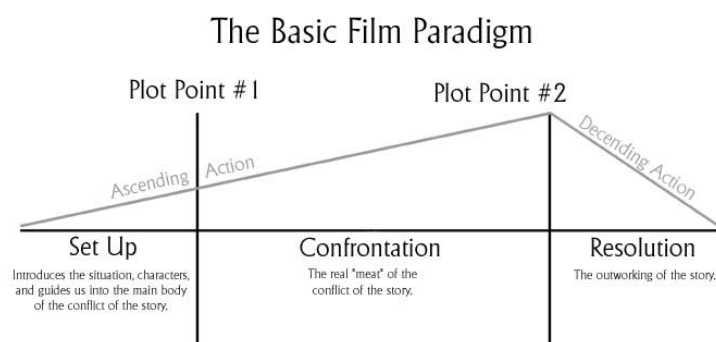
Gambar 2.8. Contoh *Framing Match*
(Gael Chandler, 2009)

2.6. *Story Line*

Menurut Field (2005) jalan cerita dari sebuah film bisa disusun menjadi tiga bagian (*act* / babak). Pembagian ini umumnya dikenal dengan nama *Three Act Structure* (hlm. 199). Babak pertama adalah *setup*, babak kedua adalah konfrontasi, dan babak terakhir adalah resolusi. Babak satu berisi persiapan sekaligus penjelasan tentang karakter dan tujuannya memberi gambaran tentang kondisi lingkungan saat itu dan memperlihatkan hubungan antara karakter utama dengan karakter lainnya.

Bagian pertama ini sangat penting karena akan memberikan kesan, baik secara sadar mau pun tidak sadar apakah film tersebut bagus atau tidak. Babak dua berisi konfrontasi. Dalam babak ini, karakter utama akan berhadapan dengan berbagai macam halangan yang berada di antara karakter tersebut dengan tujuannya.

Kedua babak ini akan diakhiri dengan plot point, titik di mana cerita berubah arah, dalam hal ini berpindah dari Babak pertama, lalu kedua menuju ketiga. Babak tiga berisi resolusi. Karakter akan menemukan jawaban akan masalah yang dia hadapi. Resolusi ini bukan berarti akhir, hanyalah menjawab atau memberikan solusi apakah karakter tersebut berhasil? Apakah dia menang atau kalah?



Gambar 2.9. Tiga Bagian Babak Cerita
(Alexa Ray Corriea, 2014)

2.7. **3D Character**

Sebuah karakter dalam film harus memiliki dimensi yang membedakan antara satu dengan yang lainnya. *Three-Dimensional Character* adalah pendalaman karakter secara psikologi, sosiologi, dan fisiologi (Brooks, 2010).

Proses pendalaman karakter akan membuat cerita dan tampilan gambar lebih variatif dan mudah diingat. Lebih lanjut Egri (2007) menjelaskan, yang dimaksud

dengan dimensi fisiologi yaitu keadaan fisik seseorang seperti tinggi, pendek, kurus, gemuk, dan sebagainya. Karena keadaan fisik seseorang berbeda-beda, maka mereka pun memiliki karakter yang berbeda-beda (hlm. 33).

Beberapa elemen lain yang dapat mencerminkan dimensi fisiologi adalah jenis kelamin, umur, postur tubuh, warna kulit, kesehatan, dan penampilannya (hlm. 36). Sedangkan sosiologi, dapat dilihat dari kelas sosial, pekerjaan, tingkat pendidikan, pandangan politik, ras, agama, dan hobi (hlm. 36-37). Psikologi dilihat dari gabungan dari kedua dimensi tersebutlah, dapat menimbulkan ambisi, perilaku, dan sikap seseorang (hlm. 34).

2.8. *Character Breakdown*

Edgar (2013) menyatakan bahwa karakter dalam sastra adalah representasi lisan manusia secara luas, khususnya dalam menentukan dirinya melalui pikiran, bicara, dan perilaku (hlm. 41). Menurut Cooper (2005) mengatakan, dorongan awal penulisan dari naskah film adalah seefisien mungkin membuat penokohan / penggambaran karakter. Hal ini harus dilakukan dengan teliti, sebab kualitas film akan bergantung pada siapa tokoh atau karakter yang akan digambarkan tersebut (hlm. 125).

2.9. *Dominasi*

Menurut Ismail (2004) dominasi yaitu kekuatan atau cara yang dimiliki dan dilakukan oleh individu atau seseorang untuk mendudukkan individu atau kelompok lain (hlm. 16). Bila diartikan lebih mudah sama dengan menguasai atau dominan terhadap karakter lain. Diperkuat dengan pernyataan dari Simanjuntak

(2008) yang berarti adanya situasi dimana terdapat karakter yang lebih berpengaruh, lebih berkuasa, dan ada karakter lain yang dipengaruhi dan dikuasai (hlm. 106).

Stadler (2009) menyatakan bahwa narasi dan dialog merupakan salah satu elemen untuk dominasi karakter semakin kuat (hlm. 79). Tidak hanya narasi saja, Stadler menambahkan juga bahwa *frame*, *shot scale*, *camera angle*, dan *Point of View* (PoV) sebagai elemen visual untuk menggambarkan dominasi karakter dan secara suara seperti *tone*, *content*, *emphasis*, dan *accent* menjadi elemen penting untuk memperlihatkan seberapa dominasi karakter tersebut. (hlm. 77)

Cooper dan Dancyger (2005) memberitahu bahwa setiap pemain utama atau protagonis diharuskan mendominasi seluruh film secara naratif (hlm. 173). Agar karakter protagonis mendominasi seluruh rangkaian film, maka naskah cerita harus mendukung karakter utama agar selalu ada di setiap *scene* dan secara *frame* gambar aktor protagonis juga selalu ditunjukkan.

Dancyger (2006) juga menambahkan agar penonton merasakan seperti karakter utama, narasi yang terpenting dari karakter utama harus mendominasi dari karakter lain (hlm. 101).

2.10. Storyboard

Menurut Thompson dan Bowen (2009) storyboard adalah proses pra-produksi dengan membuat sketsa gambar yang berurutan seperti naskah cerita pada film tersebut yang memberikan rincian video dan ilustrasi adegan yang akan ditampilkan (hlm. 194). Fungsi dari storyboard adalah sebagai media untuk

menyampaikan ide atau gagasan pada film yang akan dibuat. Bisa juga untuk menambahkan arahan yang akan ditambahkan.

2.11. *Pacing*

Pearlman (2009) dalam bukunya juga mengatakan bahwa *pacing* adalah sebuah manipulasi kecepatan dalam pergantian *shots* dengan tujuan agar penonton dapat merasakan sensasi cepat dan lambatnya sebuah irama yang ditimbulkan dari hasil pemotongan gambar (hlm. 47).

Pacing juga dikatakan sebagai pengalaman merasakan gerakan atau irama dari hasil yang diciptakan oleh *frame rates* dan juga dari jumlah *shot* tunggal yang menjadi serangkaian *shot* yang memiliki cerita dan menimbulkan irama cepat atau lambat. Pada intinya *pacing* adalah suatu alat yang digunakan untuk membentuk suatu irama dari sebuah film yang akan dibuat.

2.11.1. *Slow Paced*

Dancyger (2007) mengungkapkan bahwa *slow paced* adalah teknik *editing* dengan memilih *shot* yang terbilang lama atau bisa dikatakan sebagai *long shot* yang bertujuan untuk memberikan waktu kepada penonton agar dapat menyerap banyak informasi dari *frame* atau *scene* dalam sebuah film (hlm. 214). *Long shot* dalam hal ini menjelaskan satu *shot* yang memiliki waktu tayang di layar yang cukup lama (hlm. 215). Ritme yang diciptakan pun temponya menjadi lambat dan menimbulkan kesan atau efek dramatis.

2.11.2. *Fast Paced*

Dancyger (2007) juga menambahkan tentang *fast paced*, yaitu teknik *cutting* atau pemotongan *shot* yang begitu cepat, sehingga membangun ritme dan tempo menjadi lebih cepat yang bertujuan untuk menimbulkan kesan dinamis dan pergerakan yang cepat (hlm. 216).

Biasanya teknik *fast paced* ini digunakan pada film yang bergaya *action*, agar penonton hanya diberi sedikit kesempatan untuk melihat *shot* dan mengajak penonton untuk terus mengikuti ketegangan jalan cerita.

2.12. *Timing*

Millar dan Reisz (2010) berpendapat bahwa *timing* itu merupakan alat untuk menciptakan sebuah ritme dalam film (hlm. 193). Selain sutradara, editor harus mempunyai kemampuan untuk memperpanjang dan juga memperpendek durasi *shots* dari film yang akan dibawa ke layar lebar. Editor harus mampu melihat *shot* yang tidak penting, jadi ia bisa menghapusnya, dan juga editor harus bisa menunjukkan kepada penonton melalui layar bagaimana adegan tertentu dalam film terjadi lebih cepat atau lebih lambat dibanding dengan di kehidupan nyata. Kemampuan mengontrol waktu atau durasi sangat menentukan hasil akhir sebuah film.

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