



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*

Editor adalah orang yang melakukan penyuntingan dan perubahan pada suatu film. Oldham (2012) mengatakan bahwa seorang *editor* adalah sebuah pekerjaan yang kritis. Hal ini karena seorang *editor* harus mengerti apa yang membuat film tersebut dapat dimengerti oleh penonton. *Editor* bertanggung jawab terhadap menyeimbangkan, memanipulasi, menghapus, menambah, memperpendek, memperpanjang, dan menjelaskan apa yang dilihat dan dirasakan ketika menonton film tersebut (hlm. 11). Owens dan Millerson (2012) mengatakan bahwa peran seorang *editor* adalah menyeleksi, menyusun, dan memotong sebuah video maupun audio atau hanya berperan sebagai pengoreksi dalam sebuah *editing* (hlm. 21). Reiz & Milar (2010) pun mengatakan bahwa seorang *editor* mempunyai kebebasan dalam mengatur berbagai macam potongan dalam *scene*, menentukan bagian yang tepat untuk memotong dari *establishing shot* ke satu *shot* dengan *framing* yang lebih dekat dan memiliki kemungkinan yang tak terbatas dalam menentukan pemotongan antar *shot* yang berdekatan. (hlm. 65).

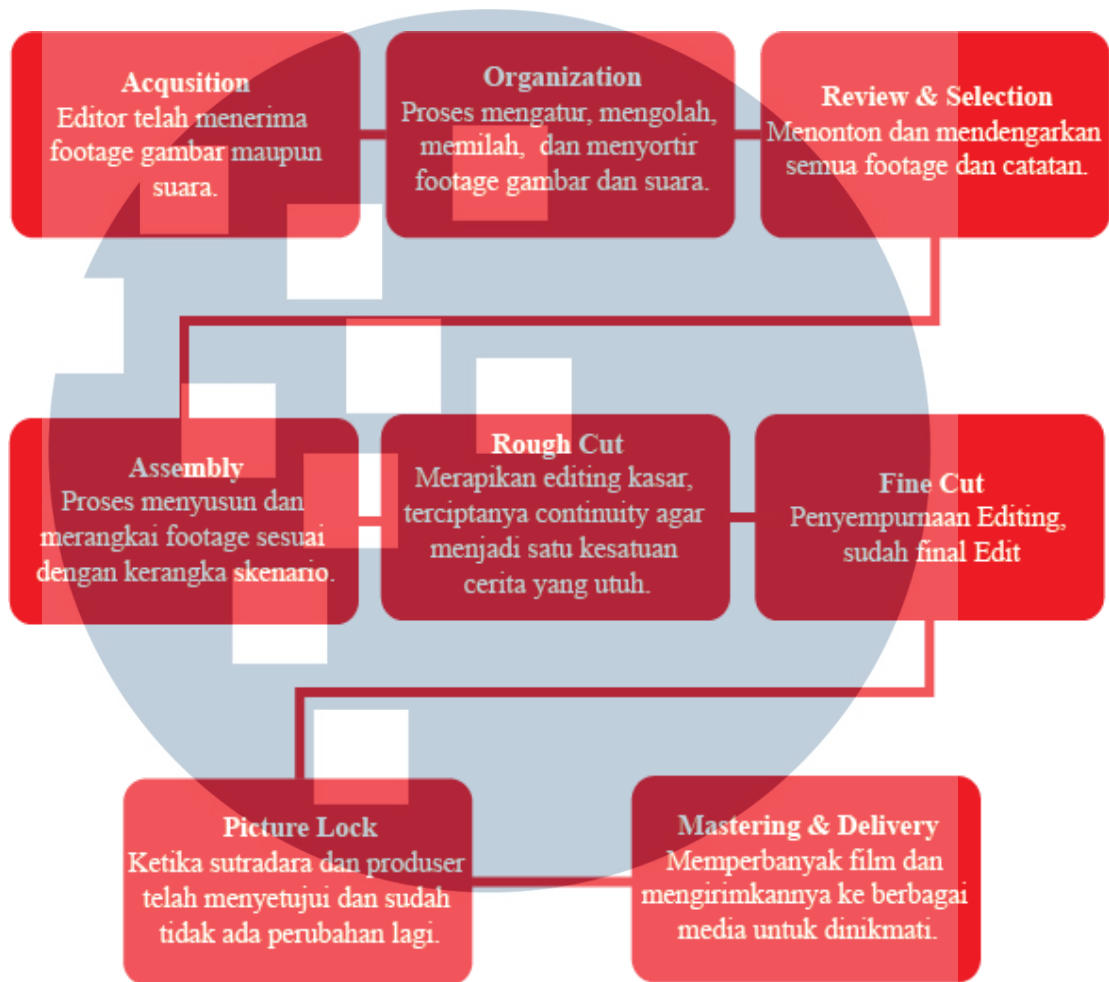
2.2. *Editing*

Editing adalah sebuah proses memanipulasi atau memotong gambar menjadi satu-kesatuan atau rangkaian gambar sehingga menjadi sebuah cerita yang dapat dimengerti. Owens dan Millerson (2012) mengatakan bahwa proses *editing* adalah sebuah proses grafis, musik, efek suara, dan beberapa efek khusus yang

ditambahkan pada penggabungan dari hasil rekaman agar dapat menyampaikan cerita yang menarik. Jika proses *editing* buruk, akibatnya adalah penonton dapat kebingungan atau bahkan merasa bosan (hlm. 345). Mamer (2009) pun mengatakan bahwa *editing* adalah sebuah proses memilih *shot* dan juga suara yang baik, lalu diurutkan sesuai dengan keinginan dan melakukan pemotongan yang sesuai dengan keinginan dan melakukan pemotongan yang disesuaikan agar dapat berhubungan dari satu *shot* ke *shot* lainnya. (hlm. 447). Oldham (2012) berkata bahwa penonton sering mengatakan jika *editing* tidak akan terlihat oleh penonton, kecuali kalau film tersebut ditonton ulang dan diperlambat, maka penonton dapat menganalisa film tersebut *frame per frame*. Hal seperti ini menjadi suatu alasan utama bahwa *editing* jarang dianggap ketika sedang menonton film. Oldham juga menjelaskan bahwa *editing* adalah suatu pergerakan dan pemanipulasian *frame*, tetapi penonton tidak sadar adanya suatu pemotongan yang ada pada film tersebut (hlm. 5).

2.2.1. Tahapan *Editing* (*Workflow*)

Di tahap Pasca produksi, *editor* dapat memulai proses mengedit, karena ditahap ini semua *footage* dan suara yang diperlukan telah direkam. *Footage* dan suara pun akan diserahkan kepada *editor* untuk diedit menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Thompson dan Bowen (2009, hlm. 7-10) menjelaskan bahwa seorang *editor* harus mempunyai *workflow* dalam mengedit. Berikut adalah *workflow* yang dijelaskan dalam bukunya:



Gambar 2.1. Bagan *Workflow Editing*
(Thompson & Bowen, 2009, hlm.7-10)

2.3. *Offline Editing*

Lidstone (2013) menjelaskan bahwa *offline editing* adalah sebuah proses di mana file video telah terkumpul dikerjakan atau dibentuk menjadi sebuah cerita. Di tahap ini, *editor* yang membuat jalan cerita sesuai dengan *script* yang telah dibuat atau membuat cerita baru sesuai apa yang *editor* inginkan. *Editor* yang memilih *shot*,

dan *editor* memiliki hak untuk tidak memakai sebuah *shot* jika memang *shot* tersebut tidak diperlukan (hlm. 5).

Long & Schenk (2011) juga menjelaskan bahwa *offline editing* merupakan sebuah proses menyusun gambar dengan kualitas gambar rendah yang bertujuan untuk menciptakan sebuah *draft* kasar dari film tersebut. Proses *offline editing* tidak mementingkan kualitas gambar, melainkan hanya berfokus pada struktur atau jalan cerita film. Proses ini dimulai dari pemilihan, pemotongan, hingga penggabungan *shot* dari materi mentah yang dimiliki (hlm. 29).

2.3.1. Rhythm

Pearlman (2009) menjelaskan bahwa *rhythm editing* merupakan nafas dari sebuah film yang harus disusun atau dibentuk oleh seorang *editor*. Tanpa adanya nafas, manusia tidak akan bisa hidup. Sama seperti film, film juga tidak akan hidup tanpa adanya *rhythm editing* (hlm. 15). Selain membuat film menjadi hidup, *Pearlman* juga menjelaskan bahwa fungsi adanya *rhythm* adalah untuk membentuk, menciptakan, dan merangsang, serta meningkatkan intensitas ketegangan. *Editor* memerlukan beberapa elemen untuk menciptakan *rhythm* tersebut, yaitu *pacing* dan *timing*. Kedua aspek ini merupakan bagian dari *rhythm* dan selalu menjadi perbincangan ketika film memiliki *rhythm*, karena mereka saling berhubungan satu sama lain (hlm. 61).

Pearlman (2009) juga menjelaskan bahwa untuk menciptakan sebuah *rhythm* pada film, *editor* harus mempunyai instingnya sendiri, jadi ia bisa tahu kapan dan di mana waktu yang tepat untuk melakukan pemotongan gambar.

Menciptakan sebuah *rhythm* dalam film merupakan tugas penting bagi seorang *editor*, karena dari insting *editor* tersebut yang dapat dilihat keahliannya dalam menciptakan sebuah *rhythm* pada film (hlm. 15).

Dancyger (2011) menjelaskan bahwa secara umum, *rhythm* dari sebuah film merupakan sebuah masalah dari insting *editor* itu sendiri. Namun, kita dapat mengetahui hal tersebut ketika sebuah film tidak memiliki *rhythm*. Ketika sebuah film memiliki *rhythm* yang baik, proses *editing* juga akan berjalan dengan baik, dan penonton juga akan masuk ke dalam cerita atau karakter tersebut. Tentunya, insting saja tidak cukup. Pertimbangan-pertimbangan lain juga dapat membantu menentukan durasi yang sesuai untuk tiap *shot*. Sebuah *shot* dapat memberikan informasi visual tergantung dari durasi *shot* tersebut. Sebuah *long shot* memiliki banyak informasi visual dibandingkan *shot close up*. *Long shot* ditampilkan dengan durasi yang lebih panjang agar informasi visual tersebut dapat dicerna penonton.

Dancyger juga menjelaskan bahwa tidak ada hal yang pasti mengenai durasi sebuah *shot*. Tetapi, penting bagi seorang *editor* untuk mengembangkan kepekaan dalam menentukan durasi *shot-shot* dalam sebuah *sequence*. Sebaiknya, durasi masing-masing *shot* berbeda-beda. Jika semua *shot* berdurasi panjang atau semua berdurasi pendek, *sequence* tersebut akan kurang variasi dan bisa mematikan dampak dari *sequence* tersebut (hlm 383-384).

Chandler (2009) menjelaskan bahwa *rhythm editing* sangat vital dalam sebuah film, karena *rhythm* mengumpulkan semua elemen-elemen, seperti sinematografi, suara, dan cerita. *Rhythm* juga menentukan tingkat di mana dapat

mengerti atau mendapatkan informasi dari *rhythm* tersebut. *Rhythm* berhubungan dengan *pace*. *Pace* merupakan cepat atau lambatnya sebuah pemotongan gambar atau *cut*. Lebih tepatnya, *pace* adalah durasi dari *cut* dan jumlah pemotongan secara berurutan. *Rhythm* pada *editing* memiliki istilah yang sama dengan *rhythm* pada musik. *Rhythm* dan *pacing* pada film sering menitikberatkan *rhythm* pada musik atau *sound*.

2.3.2. Pacing

Wohl (2002) menjelaskan bahwa *pacing* adalah memanipulasi waktu. Terkadang, tujuan *editor* menggunakan *pacing* adalah untuk meningkatkan realitas dari dunia fiksi. *Pacing* dapat memberikan dampak yang besar bagi film dan *editor* harus mempunyai tanggung jawab untuk memainkannya. Teknik *pacing* dapat bermacam-macam, beberapa adegan pada film perlu menjadi lambat, lesu atau kontemplatif, tetapi ada juga beberapa cerita yang perlu dipercepat. *Pacing* umumnya ditentukan oleh tema dan tujuan dari film secara keseluruhan (hlm. 81).

Pearlman (2009) menjelaskan bahwa *pacing* adalah sebuah teknik memanipulasi kecepatan dalam pergantian *shot* yang bertujuan agar penonton dapat merasakan sensasi cepat atau lambatnya sebuah irama yang ditimbulkan dari hasil pemotongan gambar. *Pacing* juga dapat dikatakan sebagai pengalaman merasakan irama atau gerakan dari hasil yang diciptakan oleh *frame rate* dan dari jumlah *shot* tunggal yang menjadi serangkaian *shot* yang memiliki cerita dan menimbulkan irama cepat atau lambat. Intinya, *pacing* adalah suatu elemen yang digunakan untuk membentuk suatu irama dari sebuah film yang akan dibuat (hlm. 47).

Reisz & Millar (2010) menjelaskan bahwa ada *pacing* yang diciptakan hanya dengan membuat *shot-shot* tampil di layar dengan cepat, dan *pacing* diciptakan oleh kekuatan daya tarik cerita tersebut. Materi dan *treatment* sebuah karya yang akan menentukan *pacing* dalam sebuah film. *Pacing* dapat mengacu pada gerakan objek yang ada di dalam sebuah *shot*, durasi dari masing-masing *shot*, dan bagaimana kumpulan-kumpulan *shot* tersebut digabungkan. Semua penggabungan dan pemilihan *shot* tersebut sangatlah penting untuk dapat menciptakan dampak yang ingin disampaikan pada setiap *scene* kepada penonton film secara emosional (hlm. 201).

2.3.2.1. Slow Pacing

Dancyger (2011) menjelaskan bahwa *slow pacing* merupakan teknik *editing* dengan memilih *shot-shot* yang lama atau biasa disebut sebagai *long shot*. Hal ini bertujuan untuk memberikan waktu kepada penonton agar bisa mendapatkan beberapa informasi pada *scene* film tersebut. *Rhythm* yang diciptakan juga tempo nya menjadi lambat dan menimbulkan efek dramatis (hlm. 101).

Andrew (2008) juga menjelaskan bahwa *slow pacing* merupakan teknik *editing* dengan memotong *shot* dalam jangka waktu yang lama. Rata-rata, durasi *shot* yang digunakan dalam *slow pacing* ini antara 5 sampai 9 detik. *Slow pacing* dapat menjadi elemen yang ampuh menunjukkan atau menggambarkan emosi tertentu pada film (hlm. 94).

2.3.2.2. *Fast Pacing*

Dancyger (2011) menjelaskan bahwa *fast pacing* merupakan teknik pemotongan gambar yang begitu cepat. Hal ini dapat menyebabkan *rhythm* menjadi lebih cepat yang bertujuan untuk mendapatkan kesan dinamis dari pergerakan yang cepat (hlm. 220).

2.3.3. *Timing*

Reisz & Millar (2010) menjelaskan bahwa *timing* merupakan sebuah elemen untuk menciptakan *rhythm* dalam film. *Editor* harus memiliki kemampuan untuk memperpanjang atau memperpendek durasi *shot* pada film. *Editor* pun harus mampu melihat jeda antar *shot* yang tidak penting, bagian tidak penting itulah yang dihapus. Dan *editor* pun harus bisa menunjukkan kepada penonton bagaimana adegan tertentu terjadi lebih cepat atau lebih lambat dibandingkan di kehidupan nyata. Oleh karena itu, kemampuan mengontrol waktu atau durasi sangat menentukan hasil akhir sebuah film (hlm. 193).

Dancyger (2011) juga menjelaskan bahwa *timing* merupakan sebuah pemahaman *editor* tentang tujuan dari sebuah *sequence* akan membantu mengambil keputusan *timing* tersebut. Sebuah *sequence* dapat bertujuan sebagai eksposisi atau karakterisasi. Seorang *editor* harus dapat menentukan seberapa penjelasan visual maupun suara yang dibutuhkan untuk menyampaikan inti atau tujuan dari sebuah *sequence* tersebut. Contohnya adalah pada film bergenre *comedy*, *timing* kejutan sangat penting. Jika *timing* dalam pemotongan *shot* tidak tepat, maka komedi itu sendiri akan hilang. Sama seperti film bergenre *thriller*, *timing* kejutan juga sangat

penting. Tetapi dalam beberapa *genre*, penyederhanaan dalam pemotongan gambar akan ada saatnya diperlukan (hlm. 382).

2.3.4. Continuity

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *continuity* merupakan suatu keadaan di mana satu *shot* dengan *shot* lainnya berkesinambungan. Fungsi *continuity* adalah untuk menghindari adanya ketidaksesuaian elemen dalam film, seperti ketidaksesuaian arah gerak, warna, suara, dan lain-lain. *Editor* tidak bertanggung jawab atas kualitas *shot* yang diberikan, tetapi *editor* bertanggung jawab untuk membuat *shot-shot* tersebut menjadi sebuah potensi kesatuan cerita yang paling baik. *Continuity* yang halus merupakan elemen penting pada sebuah film yang berperan besar pada sebuah *mood* dan emosi penonton (hlm. 66).

2.3.4.1. Continuity Konten

Continuity konten merupakan sebuah kejadian kesinambungan aksi yang dilakukan oleh *talent* dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Seorang *talent* sudah pantas melakukan aksi atau adegan yang sama dari satu *take* ke *take* selanjutnya. Namun terkadang *talent* tidak selalu melakukan aksi yang sama pada satu *scene* tersebut. Oleh karena itu, tugas seorang *editor* adalah membuat penonton tidak sadar akan adanya masalah *discontinuity* tersebut (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 67).

2.3.4.2. Continuity Gerak

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *continuity* gerak merupakan sebuah kesinambungan *screen direction* dari tiap-tiap *shot*. *Screen direction*

merupakan arah gerak karakter dari kiri menuju kanan *frame*, atau sebaliknya. Kesenambungan gerak dari karakter tersebut akan menghasilkan *screen direction* yang terjaga dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. Jika pada *shot* tersebut memiliki arah gerak yang berlawanan dengan *shot* berikutnya, *editor* harus menyisipkan *shot* lain yang dapat melanjutkan alur cerita dan memberikan penonton waktu untuk mencerna bahwa ada perpindahan arah gerak (hlm. 68).

2.3.4.3. Continuity Posisi

Thompson & Bowen (2009) mengatakan bahwa sangat penting bagi *editor* untuk menjaga kesinambungan penempatan karakter dalam *frame*. Jika karakter tersebut berada di kanan *frame*, berarti pada *shot* selanjutnya karakter harus tetap ada di kanan *frame* pada *scene* tersebut, kecuali kalau karakter tersebut bergerak pergi ke lokasi yang berbeda atau biasa disebutnya perpindahan *scene* (hlm. 69).

2.3.4.4. Continuity Suara

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa sebuah ruangan pasti memiliki tingkat kebisingan ruang yang terkadang halus atau kencang. Suara tersebut biasanya disebut suara *ambience*. Suara *ambience* berbeda-beda, dilihat dari keadaan di sekitar lokasi di mana proses syuting tersebut dilakukan. Suara *ambience* juga dapat memperhalus transisi suara antar *shot* ke *shot* lainnya. Oleh karena itu, *continuity* suara sangat vital. Jika adegan dalam sebuah *scene* dilakukan di lokasi dan waktu yang bersamaan, maka harus ada kesinambungan suara dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. *Level* suara dari karakter tersebut harus konsisten hingga akhir *scene* agar tidak *discontinuity* suara (hlm. 70).

tetapi pembaca masih bisa membayangkan kejadian tersebut (hlm. 16).

2.4. Konflik

Nurgiyantoro (2009) menjelaskan bahwa suatu konflik akan terjadi tidak hanya karena adanya ketidakcocokan antara dua orang atau lebih, melainkan bisa dialami oleh diri sendiri. Nurgiyantoro menjelaskan bahwa ada 2 kategori konflik, yaitu konflik eksternal dan konflik internal. Konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi di luar diri seseorang. Contohnya adalah konflik fisik (konflik dengan lingkungannya) dan konflik sosial yang diakibatkan kontak sosial. Sedangkan konflik internal adalah konflik yang dialami manusia dengan dirinya sendiri. Biasanya disebut dengan konflik batin. Konflik batin ini biasanya dialami oleh tokoh protagonis atau antagonis pada sebuah alur cerita (hlm. 119).

2.5. *Flashforward*

Chandler (2009) menjelaskan bahwa *flashforward* merupakan sebuah *shot*, *sequence* dari sebuah *shot*, atau *scene* yang menceritakan tentang masa depan. *Flashforward* juga merupakan teknik *editing* yang menandakan kejadian yang akan datang atau mengungkapkan bagian-bagian cerita yang belum diceritakan, tetapi didramatisasi dalam detail yang besar. Konsep *flashforward* ini dapat bekerja dalam berbagai cara untuk menjaga perhatian penonton agar tetap bergulir terhadap cerita pada film tersebut. *Flashforward* menceritakan tentang harapan karakter yang akan terjadi dalam masa depan, bisa baik maupun buruk. Dalam film, *flashforward* biasanya dimunculkan saat film baru dimulai atau bisa sepanjang jalan film tersebut. (hlm. 158).

2.6. *Flashback*

Chandler (2009) menjelaskan bahwa *flashback* merupakan sebuah *shot*, *sequence* dari sebuah *shot*, atau *scene* yang menceritakan tentang masa lalu. Konsep *flashback* ini dapat digunakan dalam banyak cara yang sering dilihat. Biasanya *flashback* ditampilkan dengan warna hitam, putih, atau sepia, ditambah dengan efek transisi yang memudar atau larut. *Flashback* dapat menerangi perasaan, pikiran, ingatan, atau kehidupan sebelumnya (*backstory*) karakter dan sering digunakan sebagai sebuah eksposisi. *Flashback* juga dapat menjalankan kembali pikiran penonton yang menyebabkan mereka melihat kembali adegan yang sudah ditampilkan. *Flashback* sering memberi bayangan, memperjelas titik-titik plot, atau menyodorkan cerita ke arah yang baru (hlm. 153).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA