



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

Menurut Dancyger (2013) editor bukan hanya kru yang bertanggung jawab pada masa pasca-produksi, tetapi juga ikut terlibat peran pada tahap pra-produksi dan produksi. Saat pra-produksi, editor akan berkolaborasi dengan sutradara dan *cinematographer* untuk mendiskusikan konsep dan jenis *shot* yang akan diciptakan setelah menganalisis naskah film.

Pada masa produksi, editor harus melihat hasil *shot* dan mulai memilah *footage* yang akan terpakai pada proses *editing* nantinya. Pada masa pasca-produksi, editor akan mulai mengkontruksi cerita berdasarkan beberapa *shot* yang sudah dipilah menjadi sebuah cerita yang utuh dengan naskah yang dibuat oleh *scriptwriter* pada masa pra-produksi sebagai acuannya (hlm. Xxi). Dancyger (2013) juga menambahkan bahwa seorang editor dapat dikatakan berhasil bila penonton memiliki ketertarikan pada film dan menikmati keseluruhan cerita (hlm. xxi).

Van Sijll (2005) mengatakan bahwa editor tidak hanya bertugas untuk mengkontruksi *shot* untuk menjadi sebuah film utuh, tetapi juga bertugas untuk menyampaikan pesan moral yang terdapat pada film (hlm. 2). Emosi editor sangatlah penting dalam proses *editing*, oleh karena itu editor perlu memiliki tingkat kepekaan yang cukup tinggi.

Menurut Van Sijll (2005), emosi editor akan mempengaruhi emosi film yang nantinya akan disampaikan kepada penonton. Maka diperlukan *mood* yang baik sebelum melakukan proses *editing*.

O'steen (2009) Mengatakan bahwa seorang editor harus memahami keseluruhan skenario dan memiliki ketertarikan pribadi terhadap skenario. Jika editor tidak ada *feeling* kepada skenario, sudah dipastikan film yang dihasilkan hanyalah berisikan *footage* yang digabungkan, sekedar cerita kosong tanpa pesan (hlm. 2). Menurutnya, seorang editor menentukan apa yang akan penonton lihat, dan menentukan durasi dari shot tersebut.

Tidak hanya itu saja, editor juga bertanggung jawab untuk membuat penonton dapat menikmati keseluruhan cerita. editor harus merancang ritme yang dipakai agar penonton dapat tertarik pada cerita dan mengerti isi cerita (hlm. 3). Dengan kata lain, seorang editor bertanggung jawab atas jalan cerita pada sebuah film. Jika jalan cerita pada film tidak tersampaikan dengan baik, ketertarikan penonton akan hilang dan editor terbilang gagal.

Maka editor yang baik akan mampu menjaga perhatian penonton agar tetap dalam film dengan menyalurkan jalan cerita film itu sendiri. Bowen & Thompson (2009) menambahkan bahwa seorang editor tidak hanya bertugas untuk menyambungkan *footage* yang ada tetapi juga harus membuat penonton ikut merasakan apa yang film rasakan (hlm. 2).

Bowen & Thompson (2009) juga menambahkan bahwa editor yang mampu membuat film menjadi "hidup" dapat dikatakan berhasil. Sebuah film dapat dikatakan "hidup" bila film dapat mempengaruhi emosi penonton (hlm. 3). Maka dari itu, seorang editor seharusnya dapat menentukan konsep editing dengan tepat dikarenakan editing sangat berdampak pada penontonnya.

2.2. *Cut*

Bowen & Thompson (2013) menjelaskan bahwa *cut* tercipta atas dasar pergantian *shot* guna mencapai pergantian *mood* sesuai dengan yang ingin disampaikan. *Cut* yang halus akan membuat penonton tidak menyadari adanya *cut* dan hal ini dapat menjaga fokus penonton (hlm. 74). Upaya untuk menciptakan sebuah *cut* yang halus adalah dengan menjaga *Continuity* pada akhir *shot* A dan pada awal *shot* B. Sehingga ketika *shot* A digabungkan dengan *shot* B akan tercipta *cut* halus dan menghasilkan visual yang berkesinambungan dan bernaratif.

Cut dapat mempengaruhi mood penonton. Rosenberg (2011) mengatakan bahwa teknik *cutting* dapat berbeda-beda sesuai dengan genre film dan kebutuhan mood yang ingin disampaikan (hlm. 4). *Cut* yang baik seharusnya tidak membuat penonton kehilangan ketertarikan akan film atau menjadi bingung, melainkan penonton menjadi lebih mengerti jalan cerita.

Dancyger (2011) Menambahkan bahwa editor memegang kunci kesuksesan suatu film dikarenakan editor yang akan merancang beberapa *shot* menjadi satu film utuh. Untuk menjadikan beberapa *shot* menjadi sebuah film, diperlukan pergabungan antara satu *shot* dengan *shot* yang lain. Proses pergabungan itu disebut dengan *cut* (hlm. 373). *Cut* yang tercipta akan

berpengaruh kepada emosi penonton. Editor yang baik adalah editor yang mempunyai argumen pada setiap *cut* yang diterapkan. Dalam menentukan kapan sebuah *cut* dilakukan menurut Dancyger (2011) editor harus memastikan penonton akan mendapatkan informasi dan bukan membuat bingung penonton. Seorang editor harus membuat penonton tetap dapat mengikuti jalan cerita. (hlm. Xxi)

Penonton yang bingung hanya akan kehilangan ketertarikan akan film. Rosenberg (2011) berpendapat bahwa sebuah *cut* yang mengganggu perhatian penonton dan membuat penonton menjadi bingung dan menjadi tidak mengerti jalan cerita film, maka editor itu dapat dikatakan gagal (hlm 4).

Pearlman (2009) menambahkan bahwa *cuts* adalah “wadah” pertemuan antar shot yang ada. *Cuts* adalah salah satu cara editor untuk menyampaikan mood pada film. Penempatan *cuts* yang baik akan meningkatkan intensitas sebuah film. Untuk menentukan sebuah *cuts* kapan terjadi, perlu diperhatikan beberapa aspek. Salah satu aspek terpenting ialah *continuity action* dari aktor. Bila *continuity action* tersebut berkesinambungan dari satu *shot* ke *shot* lain, maka sebuah *cut* dapat tercipta (hlm 72). Kesalahan penempatan *cuts* dapat membuat penonton kehilangan rasa tertarik kepada film.

2.3. Match Cut

Menurut Robbe (2008), *match cut* adalah salah satu cara untuk menjaga *mood* penonton agar dapat mengikuti jalan cerita dengan intensitas yang semakin naik (hlm. 79). Penggunaan *match cut* dapat menggambarkan koneksi antar objek yang berkesinambungan pada satu *shot* dan *shot* berikutnya. *Match cut* juga dapat

digunakan untuk pergantian waktu atau masa dengan hanya dua *shot* tanpa harus menggunakan transisi. Dengan mempertahankan *continuity element* dalam *frame* saat perpindahan *scene*, akan membuat penonton tetap terbawa dengan intensitas yang sama yang terdapat pada *scene* sebelumnya. Robbe (2008) juga mengatakan bahwa penggunaan teknik *editing match cut* dapat berguna untuk menciptakan relasi antara dua *element* yang terdapat pada dua *shot* yang berbeda (hlm. 80).

Untuk dapat merealisasikan teknik *editing match cut*, diperlukan rancangan *shot* yang dilakukan pada pra-produksi. Perancangan *shot* didiskusikan oleh sutradara, *cinematographer*, dan editor. Chandler (2009) menjelaskan bahwa acuan para editor dalam menentukan kapan sebuah *cut* tercipta adalah pada *match point* yang terdapat pada *shot* pertama dan *shot* selanjutnya. Hal ini guna menjaga *continuity*, dan menjaga ketertarikan penonton (hlm. 25).

O'steen (2009) berpendapat bahwa *match cut* dapat membantu menggambarkan hubungan antara subjek atau objek yang terdapat pada dua *shot* yang berbeda. Selain itu, *match cut* dapat digunakan untuk menggambarkan perubahan ruang dan waktu (hlm. 94). Rosenberg (2011) menambahkan, *match cut* dapat menjaga intensitas meskipun telah terjadi pergantian *scene* (hlm. 99).

Match cut dapat menjadi medium untuk menyampaikan informasi terhadap *scene* sebelumnya. Dancyger (2011) berpendapat bahwa editor yang baik adalah editor yang dapat memberikan informasi baru di setiap *cut*-nya agar penonton tidak tersesat dan tetap dapat mengikuti keseluruhan cerita (hlm. xxi).

2.4. *Shape Match Cut*

Chandler (2009) mengatakan bahwa *shape match cut* dapat tercipta ketika penempatan suatu benda pada sebuah *shot* tetap sama pada *shot* berikutnya. *Shape match cut* dapat dipakai untuk menghasilkan informasi berkesinambungan antar *scene* komposisi dan bentuk objek terjaga. Maka dari itu teknik ini juga seringkali disebut sebagai *the invincible cut* (hlm. 25).

Seperti yang dikatakan Van Sijll (2005) bahwa ketika sebuah objek memiliki persamaan komposisi dan bentuk pada *shot* pertama dan *shot* kedua, maka penerapan *shape match cut* dapat dikatakan berhasil (hlm. 108).

2.5. *Pacing*

Menurut Pearlman (2009), *pacing* pada film berguna untuk menyalurkan emosi film dan informasi kepada penonton. *Pacing* adalah panjang pendeknya suatu *shot* sebelum di-*cut*. (hlm. 47). Pearlman (2009) juga mengatakan bahwa terdapat dua teknik dalam *pacing*, yaitu *fast pace* dan *Slow pace*, yang masing-masing memiliki fungsi naratifnya tersendiri (hlm. 48). Dalam hal ini, editor perlu memperhatikan *mood* apa yang diperlukan dalam sebuah *scene*, agar dapat menentukan jenis *pacing* yang akan diterapkan.

Menurut Dancyger (2011), *pace* akan menuntun kemana arah emosi film. *Pace* yang tercipta akan mempengaruhi ritme pada film. Kesalahan dalam menentukan jenis *pacing*, akan merusak ketertarikan penonton terhadap film (hlm. 381). Sebagaimana yang disampaikan Chandler (2009) bahwa *pacing* adalah bagian terpenting dari sebuah film, karena jika terjadi kesalahan dalam menentukan *pacing*, penonton akan dengan mudah merasakan hal yang ganjal

atau aneh (hlm. 55). Oleh karena itu, *pacing* harus sesuai dengan *mood* pada *scene* agar perhatian penonton tetap dapat mengikuti alur film.

2.5.1. *Slow Paced*

Sebuah *shot* dengan durasi yang panjang akan menyampaikan informasi yang lebih banyak. Disamping itu, Pearlman (2009) mengatakan bahwa jika sebuah *shot* berdurasi terlalu panjang, hal itu dapat membuat penonton menjadi merasa bosan dan akhirnya kehilangan rasa ketertarikan pada film (hlm. 50).

Diperkuat oleh pendapat Dancyger (2011) yang mengatakan bahwa *shot* yang berdurasi terlalu panjang hanya akan membuat focus penonton buyar (hlm 381). Ia juga menambahkan bahwa apabila *slow pace* diterapkan pada situasi *scene* yang tepat, maka film akan lebih hidup dan dapat mengontrol emosi penonton lebih baik lagi (hlm. 382).

Rosenberg (2011) berpendapat bahwa *pacing* dapat ditentukan dari jenis genre sebuah film. Setiap genre film, memiliki jenis *pacing* yang khusus atau menonjol (hlm. 57). Ia juga meneruskan bahwa *slow pace* akan lebih cocok saat diterapkan pada film bergenre drama ataupun horror. Hal ini guna membangun tingkat ketegangan pada penonton (hlm. 72).

2.5.1.1. *Intensitas Dramatik*

Millar dan Reisz (2010) mengatkan bahwa apabila penonton dapat merasakan ketegangan yang film sampaikan, maka film tersebut dapat dikatakan berhasil. Peran editor dalam membangun intensitas tersebut dapat dilakukan dengan menentukan teknik cutting untuk menghasilkan mood yang dibutuhkan. Editor yang baik adalah editor yang mampu meningkatkan intensitas pada sebuah

film sehingga penonton menjadi tertarik dan mengerti keseluruhan cerita (hlm. 6-7).

Dancyger (2011) menambahkan bahwa editor memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan intensitas pada sebuah film. Salah satu upaya yang dapat seorang editor lakukan untuk meningkatkan intensitas adalah dengan menggunakan teknik *cutting* yang tepat. Penggunaan teknik *editing* yang tidak tepat hanya akan merusak *mood* penonton sehingga penonton kehilangan ketertarikan terhadap film. Oleh karena itu, seorang editor harus menggunakan “kaca mata” penonton saat proses editing. Seorang editor harus dapat mengontrol emosinya, dikarenakan *mood* editor akan mempengaruhi *editing* (hlm. xxi-xxii).

2.6. Color Grading

Proses pewarnaan dalam film dilakukan pada saat film dalam tahap *fine cut*. James (2009) mengatakan bahwa *color grading* adalah salah satu medium seorang *colorist* untuk menyampaikan *mood* film terhadap penonton (hlm. 264). Ia juga berpendapat bahwa proses *coloring* semata-mata dilakukan bukan secara teori tetapi intuisi. Dengan pemahaman akan *mood* yang ingin disampaikan, seorang *colorist* akan dapat menentukan warna apa yang akan diterapkan.

Hurkman (2014) mengatakan bahwa *color grading* dapat membantu untuk meningkatkan *mood*, namun juga dapat menghancurkan *mood* pada film (hlm. Xvii). Maka dari itu, seorang *colorist* harus dapat menentukan dengan tepat, warna apa yang dapat mendukung narasi film. Hal yang perlu dilakukan seorang *colorist* sebelum menerapkan pewarnaan, ialah membaca dan menganalisa *script*.

Hurkman (2014) juga menambahkan bahwa *color grading* dapat juga dimanfaatkan untuk menunjukkan *setting* waktu pada film (hlm. xvii).

Cennel (2007) berpendapat bahwa warna pada film dapat memanipulasi pikiran untuk dapat merasakan apa yang karakter pada film rasakan. Dengan kata lain, warna pada film dapat mendekatkan emosi penonton dengan film (hlm. 15).

Cennel (2007) juga menambahkan bahwa pada umumnya, penentuan warna pada film didasari oleh genre film. Semakin banyak warna pada film, akan membuat *mood* pada film menjadi berantakan (hlm.16).

2.6.1. Warm Color

Feisner (2006) mengatakan bahwa *warm color* sangat efektif untuk menggambarkan suasana yang tidak nyata, misalnya penggambaran visual kenangan, ataupun khayalan (hlm. 61). Warna yang paling identik dengan *warm color* adalah warna orange atau merah jambu. Menurut Bellantoni (2005), warna orange adalah warna yang paling tepat untuk menggambarkan *scene* dengan mood yang nyaman. (hlm. 46).

2.6.2. Cold Color

Menurut Bellantoni (2005), warna *cold color* seringkali digunakan pada film bergenre horror. Namun, *cold color* yang biasanya adalah warna biru ini dapat digunakan untuk menggambarkan suasana yang sesuai dengan realita (hlm. 6).

Cold color, selain menggambarkan suasana mencekam, setidaknya dapat juga dipakai untuk menggambarkan kesejukan sebuah *scene*. Feisner (2006) menambahkan bahwa *cold color* dapat memanipulasi pemikiran penonton untuk memiliki mood yang tenang (hlm. 55).

2.7. Color Correction

Hullfish (2008) mengatakan bahwa *color correction* adalah proses dimana seorang editor *online* mengarahkan mata penonton agar tetap dapat mengikuti jalan cerita film (hlm. 164). Ia juga menambahkan bahwa *color correction* juga menjadi proses untuk menghilangkan warna-warna yang terlalu menonjol sehingga membuat penonton menjadi salah fokus (hlm. 165). Hal ini dapat mengakibatkan penonton menjadi bingung dengan apa yang terjadi di film, karena kehilangan *point of interest* pada *frame*.

Menurut James (2009), *color correction* adalah proses untuk *color-matching* antar *shot*. Sehingga perhatian penonton tidak terganggu dengan *cut* yang ada (hlm. 36). Proses *color correction* juga harus memperhatikan tingkat terang-gelapnya sebuah *shot*. Hal tersebut untuk menjaga ketertarikan penonton terhadap film. Jika suatu *shot* memiliki tingkat *brightness* yang tinggi, maka akan membuat penonton tidak nyaman. Maka tingkat ketertarikan penonton terhadap film akan buyar.

2.7.1. Film Grain

Menurut Keelan (2002), *film grain* adalah efek yang menghasilkan warna atau *monochrome* yang pada umumnya memiliki ukuran 1x1 pixels dengan jumlah yang banyak (hlm. 447). Proses penerapan efek *film grain* dilakukan pada tahap *online editing*. Keelan (2002) juga menambahkan bahwa teknik *film grain* dapat memperburuk gambar. Dikarenakan efek ini mampu memberikan perasaan tidak nyaman kepada penonton, tetapi jika dilakukan dengan tepat dan sesuai dengan mood *scene*, teknik ini dapat menjadi teknik yang efektif.

2.7.2. *Vignette*

Cennel (2007) mengatakan bahwa teknik *Vignette* berguna untuk memusatkan perhatian penonton kepada *point of interest* di suatu *frame*. Mengarahkan fokus penonton agar penonton mendapatkan informasi yang ingin disampaikan (hlm. 22). Didukung oleh Robbe (2008), teknik *vignette* berguna untuk membuang elemen yang tidak diperlukan pada film, guna menjaga fokus penonton (hlm. 54).

Hullfish (2008) mengatakan bahwa *vignette* seringkali diaplikasikan pada *wide shot* (hlm. 164). *Vignette* digunakan untuk memastikan penonton mendapatkan informasi yang ingin disampaikan. Penerapan *vignette* seringkali dengan menggunakan warna yang lebih tua pada bagian pinggir sebuah *frame*, menjadikan pusat *frame* lebih terlihat.

Salah satu cara lain dalam mengaplikasikan teknik *vignette* adalah dengan menggunakan *blur* pada bagian pinggir *frame* dan hanya fokus pada pusat *frame* atau *point of interest*.

Menurut James (2009), *vignette* dapat diterapkan pada masa produksi melalui kamera. Tetapi hal itu dihindari karena dapat mengurangi pilihan pada masa *color correction* (hlm. 39). Oleh karena itu, penerapan *vignette* lebih baik dilakukan pada masa *color correction*. James (2009) juga menambahkan bahwa penggunaan *vignette* dapat membantu penonton untuk mendapatkan informasi lebih, tetapi dapat juga membuat penonton kehilangan informasi (hlm.166).