

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada sebuah aspek editing dan pergerakan kamera merupakan unsur sinematik yang dimiliki oleh film sebagai seni, media audio visual. Dengan adanya aspek tersebut sebuah film memiliki unsur dramatis dan realistik. Untuk menghasilkan aspek dramatis dan realistik pencipta menggunakan metode editing yang digunakan oleh David Wark Griffith *Editing Kontruksi Dramatis*, yaitu gabungan dari macam-macam shot seperti (*Extreme long shot, Close up, Cut away, Tracking shot*) dan *Pararel cutting*.

David Wark Griffith menggunakan bahasa sinematiknya sendiri dalam pembuatan filmnya, Griffith tidak sekedar menyambung beberapa *tipe shot* yang berbeda namun mengaturnya sedemikian rupa dengan perlakuan dan ekspresi yang *kompleks* disusun sedemikian rupa sehingga penonton dapat memahami apa yang diinginkan pembuatnya (Kusen Dony Hermansyah, *Teori Dasar Editing Film*, 2009).

Percobaan yang dilakukan oleh Griffith jauh lebih dahsyat dibandingkan porter, dalam filmnya *Greaser's Gauntlet*, Griffith melakukan penyambungan gambar dengan tipe shot yang berbeda dan penyambungan tersebut benar-benar *match*. Berikutnya Griffith melakukan eksperimen lainnya di film *Enoch Arden*, *shot* pertama digunakan *long shot*, kemudian *medium shot* dan terakhir *close up*. Hal ini dilakukan dengan alasan mengajak penonton secara emosional melihat secara gradual perubahan komposisi gambar. Pada film ini juga Griffith mencoba melakukan penyambungan *cut away* untuk menciptakan nilai dramatis yang baru.

Dia juga melakukan *pararel cutting* dengan scene atau adegan lainnya. Ekperimen *pararel cutting* ini dia mencoba mengontruksi sebuah scene dengan menyambung beberapa gambar dengan durasi-durasi yang lebih pendek yang menjadikan scene tersebut menjadi lebih dramatis. (Diki Umbara, *Seni Editing part 1*, 2009)

Menurut Himawan Pratista dalam buku memahami film, definisi editing pada tahap produksi proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menggabungkan tiap *shot*-nya. Berdasarkan aspek temporal, editing dibagi menjadi dua jenis, yakni *editing kontinu* dan *editing diskontinu*. *Editing kontinu* adalah perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi lompatan waktu. Sebaliknya *editing diskontinu* adalah perpindahan *shot* dengan terjadi lemparan waktu (Himawan Pratista, 2008:123).

1. Bentuk Editing

Transisi *shot* dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni *cut*, *fade in/out*, *dissolve*, dan *wipe*.

a. *Cut*

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung, *shot* A langsung berubah seketika menjadi *shot* B. Dalam film apapun, bentuk editing ini adalah yang paling umum.

b. *Fade*

Fade merupakan *transisi shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali terang. *Fade out* umumnya

digunakan untuk menutup sebuah adegan (intensitas gambar bertambah gelap) sementara *fade in* digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas gambar bertambah terang).

c. *Wipe*

Wipe merupakan *transisi shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru.

d. *Dissolve*

Dissolve merupakan *transisi shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya. Selama saat bayangan gambar *shot* A bertumpuk dengan bayangan gambar *shot* B.

2. Aspek Editing

Teknik editing memungkinkan para sineas untuk memilih atau mengontrol empat wilayah dasar yakni :

a. Kontinuitas Grafik

Kontinuitas grafis dibentuk oleh unsur *mise-en-scene* dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya dan sebagainya. Kontinuitas grafik dalam sebuah *transisi shot* diperlihatkan melalui *graphic match* yakni, transisi antara dua *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa. *Graphic match* biasanya menggunakan

teknik *dissolve* untuk menunjukkan transformasi *shot* secara gradual.

b. Aspek Ritmik

Durasi *shot* sangat berhubungan dengan durasi shot sebelum dan setelahnya sehingga seorang sineas mampu mengontrol *ritme* editing sesuai dengan tuntutan naratif secara estetik. Sineas dapat mengatur *ritme* editingnya melalui durasi *shot* yang sama, semakin pendek, atau semakin panjang. Semakin pendek durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat, begitupun sebaliknya.

c. Aspek Spesial

Editing juga memungkinkan bagi sineas untuk memanipulasi ruang dan waktu, efek ini awalnya dikembangkan oleh sineas rusia, Lev Kuleshov. *Efek Kuleshov* sering digunakan dalam film, efek ini memungkinkan tiap shot dapat diambil secara terpisah bahkan dilokasi dan waktu yang berbeda tanpa mengganggu kontinuitas naratif.

d. Aspek Temporal

Teknik editing mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu, sebuah *shot* berikutnya secara temporal dapat berupa waktu yang terputus (*editing kontinu*) dan dapat pula terjadi lompatan waktu (*editing diskontinu*). *Editing kontinu* paling sering digunakan pada adegan terjadi diruang yang sama seperti pada adegan dialog umumnya. *Editing kontinu* dapat pula digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda. sementara *editing diskontinu* biasanya terjadi

pada ruangan yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun dan seterusnya.

Menurut IKAPI (2008: 13) editing adalah proses perangkaian dari beberapa clip dari hasil shot menjadi kesatuan video. Proses alur dalam editing :

1. *Digitizing/Capturing*: memindahkan file video kedalam data digital pada hardisk atau CD.
2. *Offline Editing*: memotong atau menghilangkan clip pada adegan video yang kurang menarik dan menyusun ulang setiap adegan pada video sampai memiliki kesinambungan dan menarik.
3. *Online Editing*: memasukkan judul video, *background music*, animasi dan *special effect*.
4. *Rendering*: yaitu proses yang terakhir saat editing offline atau online selesai dilakukan. Video ini akan dirender menjadi satu keatuan yang utuh, maka dilakukan proses finalisasi video agar dapat dibaca sempurna pada semua media player.

Asrul Sani menyebutkan dalam buku terjemahannya yaitu *Cara Menilai Sebuah Film* bahwa terdapat beberapa fungsi editing yang harus dipahami oleh seorang penyunting, yaitu *selektivitas* (pemilihan), keterpaduan (*coherence*) dan kesinambungan (*continuity*), *transisi*, irama-irama, pemekaran waktu, pemerasan waktu, dan penjajaran kreatif.

Dalam mempertahankan *screen direction* itu, dilakukan beberapa teknik editing dalam membangun susunan gambar, diantaranya adalah:

- a. *Shot/reverse shot*, yaitu satu teknik di mana kamera (dan juga editor) mengganti-ganti antara gambar karakter yang berbeda-beda, biasanya dalam suatu percakapan atau interaksi lain.
- b. *Match cuts*, yaitu pencocokan antara *shot* yang satu dengan yang lain dalam tindakan (*action*), subjek, konten grafik atau kontak mata dari dua karakter dalam film, yang bertujuan untuk menciptakan sebuah rasa kontinuitas di antara dua *shot*.
- c. *Parallel editing*, yaitu pemotongan dua atau lebih satu rekaman *acting* yang terjadi secara simultan pada lokasi atau waktu yang berbeda. Teknik ini terdiri dari *crosscutting* (memotong antara dua atau lebih *action* yang terjadi pada waktu dan tempat yang sama), *intercutting* (pemotongan adegan yang terjadi pada waktu yang sama, tetapi dengan perbedaan yang menciptakan efek adegan tunggal).
- d. *Point of view editing*, yaitu teknik yang digunakan untuk memotong *shot* yang satu secara langsung ke *shot* yang lain. Ini adalah pengeditan gambar subjektif yang menunjukkan adegan persis seperti bagaimana karakter melihatnya, dan proses ini hanya bias diciptakan oleh kehebatan pendayagunaan kamera. (Asrul Sani, 1992:235)

Hasil sebuah editing tergantung bagaimana penggunaan elemen yang bagus atau tidak saat ditonton. Adapun elemen-elemen editing tersebut menurut Roy Thompson dan Christopher Bowen (2009 : 57) dalam bukunya yang berjudul *Grammar of The Edit*.

- a. Informasi : Gambar yang mempunyai informasi adalah dasar dari sebuah editing. kumpulan adegan atau scene yang pada hakekatnya memiliki pesan informasi pada tiap kliping videonya, Sehingga informasi-informasi tersebut jika dirangkai melalui proses editing akan menjadi sebuah bangunan informasi visual yang baik dan kuat hingga akhirnya layak di tampilkan.
- b. Motivasi : Editing adalah tentang mengurutkan gambar sehingga gambar mampu membangun cerita, dan dalam mengedit harus selalu ada alasan atau motivasi yang jelas saat memindah, menyambung ataupun kombinasi gambar dengan suara. motivasi yang tepat untuk melakukan penyambungan gambar sesuai dengan transisi yang dibutuhkan, pada elemen ini juga harus diperhatikan berapa lama durasi yang kita inginkan untuk setiap klip editingnya, Elemen ini juga berkaitan dengan pergerakan kamera (*camera movement*).
- c. Komposisi : Pengaturan letak objek dalam frame, dalam posisi editinglah pertimbangan layak dan tidak layaknya suatu komposisi. Contoh komposisi video (Extreme Long Shot, Long shot, medium shot, Close up).
- d. Suara : Dalam editing bukan hanya langsung dari gambar namun juga lebih *abstrak*, suara juga dapat membangun suasana, Pemilihan suara sebagai natural sound terkadang dapat menciptakan suasana dramatis dalam sequence editing.

- e. Angle Kamera : Masing-masing gambar memiliki tujuan dan maksudnya sendiri-sendiri dari sudut pengambilan gambar. Pengambilan gambar adalah salah satu unsur paling utama dalam editing, Beberapa angle camera yang lazim kita temui adalah : *Eye Level, High Angle, Low Angle, Top Down*.
- f. Kontinuitas : Dalam penyampaian pesan, kesinambungan termasuk hal penting yaitu, kesinambungan isi, kesinambungan pergerakan, kesinambungan komposisi, kesinambungan suara, dan kesinambungan garis imajiner.

Tahapan editing ini dibagi menjadi tujuh tahapan yaitu:

1. *Capturing* adalah proses pemindahan (transfer) gambar dari memory card kedalam komputer.
 2. *Logging* merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam masing-masing video berdasarkan *script continuity report* (catatan *time code*).
 3. *Online Editing* dan *Offline Editing* Tahapan *offline editing* merupakan proses pemilihan (*selection*) dan penyusunan shot (*juxta position*) sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu. Sedangkan *online editing* adalah proses penambahan efek-efek tertentu seperti efek transisi, efek warna, efek gerak, caption, dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita.
- a. Shot

- *Extreme Long Shot (XLS)* : Shot jenis ini diambil dari jarak yang sangat jauh, gambar yang dihasilkan dari jenis shot ini adalah untuk menampilkan lokasi sebuah kejadian tetapi tanpa harus memperlihatkan objek dengan jelas, Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya.
- *Long Shot (LS)* : pengambilan secara keseluruhan. Shot ini hampir sama dengan Extreme Long Shot akan tetapi di tipe shot ini objek diperlihatkan agak jelas
- *Full Shot (FS)* : pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki, pengambilan gambar dengan shot ini biasanya bertujuan untuk memperkenalkan objek dengan apa yang dilakukannya dan lingkungannya.
- *Medium shot (MS)* : pengambilan dari jarak sedang, jika objeknya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari perut/pinggang keatas), pengambilan shot ini bertujuan untuk memperlihatkan aktivitas objek.
- *Medium close up (MCU)* : Shot jenis ini di ambil dari bagian dada ke atas, jenis shot ini bertujuan

untuk memperlihatkan emosinya namun tetap menunjukkan gerak-geriknya.

- *Close up (CU)* : gambar diambil dari jarak dekat, hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya dari bagian bawah dagu sampai keatas kepala dan masih menyisahkan ruang di atas kepala (*headroom*), gambar jenis ini bertujuan untuk lebih menekankan sebuah ekspresi.

b. Warna

Warna dalam pembuatan film sangat diperlukan untuk menghasilkan mood yang bagus dan meningkatkan nuansa pada film. Dengan menampilkan warna klasik sedikit kekuningan yang menggambarkan suasana kehangatan keluarga, penganturan di dalam editing dengan mengatur Beberapa *tools*-nya, seperti *basic correction*, *creative*, *curves*, *color wheels*, *HSL secondary*, dan *vignette*.

4. *Sound Scoring* Tahapan ini masih masuk dalam proses editing, yang lebih memfokuskan pada proses penataan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfir, dan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan cerita.
5. *Mixing* Tahapan ini juga tugas dari editor untuk mengatur materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filler ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu.

6. *Rendering* Setelah proses editing selesai, maka dilakukan proses *rendering* yaitu penyatuan seluruh *format file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan yang utuh.
7. *Eksport* Hasil akhir dari proses editing adalah memindahkan *file* (*transfer*) hasil editing kedalam bentuk yang diinginkan baik dalam bentuk VCD, DVD, maupun kaset video (tape).