

BAB II

TINJAUAN PENELITIAN

2.1. Editor Film

Dalam buku film editing “*The Art of the Expressive*” karya Valerie Orpen, *Editing* adalah suatu hal yang berdiri di antara garis antara seni dan kerajinan. Mudah-mudahan ia mengibaratkan menulis naskah seperti kegiatan memasak, sedangkan di lain sisi mengedit sebagai kegiatan akhirnya atau bisa dibilang pembersihan. Valerie Orpen menggambarkan 3 tahap dalam proses *editing*: pemilihan *footage* dan panjang durasi dari *footage* tersebut; penyusunan dan *timing* tiap *shots*, *scenes*, dan *sequences*; dan kombinasinya dengan *soundtrack*. *Editing* pada dasarnya merupakan proses penghubung, yaitu penggabungan *shots* untuk dibentuk menjadi satu (Orpen, 2003)

2.1.1 Fungsi Editor dalam film

Editor film berperan sebagai strategi untuk berekspresi, bukan hanya sebagai suatu kemampuan/teknik belaka (Orpen, 2003). Sehingga kegiatan *editor* dapat dipelajari dengan cara yang mirip dengan aspek lain dari film seperti *mise-en-scene*. Berikut beberapa fungsi dari seorang *editor*:

1. Bertanggung jawab melakukan pemilihan *shot* dalam produksi video.
2. Memberi efek dan manipulasi grafik demi meningkatkan kualitas tampilan video.
3. Memotong video berdasarkan durasi, serta menyusun kembali potongan video yang sudah sesuai dengan durasi.
4. Menyunting maupun mengumpulkan video yang sudah direkam.
5. Menyusun ulang potongan rekaman video berdasarkan naskah (skenario).

2.1.2 Tugas Editor dalam film

Dalam proses pembuatan sebuah film, editor menjadi seorang yang bertanggung jawab dan berperan dalam aspek kreatif. Tugas seorang editor dalam film adalah:

1. Tahap Pra Produksi
 - Menentukan konsep, dan referensi *editing* film dengan sesama kru
 - Mempelajari dan memahami skenario
 - Menyumbang beberapa ide dan konsep-konsep editing

- Menyiapkan beberapa *software* untuk keperluan editing film

2. Tahap Pasca Produksi

- Melakukan proses “*Logging*”, mencatat dan memilih *footage - footage* hasil syuting
- Melakukan proses “*Not Good Cutting*”, memisahkan *footage* yang tidak baik karena ada kesalahan
- Melakukan proses “*Capture*”, memindahkan *footage* dari *memory* ke komputer
- Melakukan proses “*Assembly*”, penyusunan *footage* berdasarkan *script*
- Melakukan proses “*Rough Cut*”, hasil edit sementara di mana sangat memungkinkan terjadi perubahan.
- Melakukan proses “*Fine Cut*”, hasil edit yang terakhir dan sudah *fix*. Susunan gambar dan struktur cerita
- Melakukan proses “*Visual Graphic*”, yakni menambah beberapa unsur grafis ke film, misalnya *color grading*, animasi, teks, maupun sejenisnya
- Melakukan proses “*Sound Editing*”, mengedit dan menggabungkan suara. Suara tersebut berupa efek suara dan atmosfer musik
- Melakukan proses “*Married Print*”, yakni menggabungkan gambar dan suara yang sebelumnya terpisah menjadi satu
- Melakukan proses “*Master Edit*”, hasil akhir *editing*.

2.2. Definisi Film Dokumenter

Menurut (Fachruddin, 2012), Film Dokumenter adalah “film yang menceritakan kejadian nyata dengan ide kreatornya dalam merangkai gambar yang menarik menjadi istimewa keseluruhannya”. Film Dokumenter menceritakan ulang sebuah peristiwa atau kejadian dengan menggunakan fakta dan data. Dokumenter merupakan film non-fiksi tentang peristiwa dan masyarakat yang sering mengabaikan struktur naratif yang tradisional (Corrigan, 2007). Kemudian (Marsel, 2010) juga menyebutkan bahwa “film dokumenter adalah film non-fiksi yang menggambarkan keadaan kehidupan nyata dalam setiap individu dengan perasaan dan pengalaman yang apa adanya tanpa adanya persiapan khusus dan sering kali tanpa skrip”. Prinsip film dokumenter dari beberapa penjelasan tokoh tersebut, mengutamakan spontanitas dari objek yang difilmkan bukan

direkayasa. Objek riset merupakan penggerak utama dari kumpulan ide yang berasal dari hal sederhana dan kemungkinan tidak terlihat atau luput dari pandangan orang pada umumnya.

2.2.1. Bentuk Film Dokumenter

Bill Nichols (2001) menyebutkan beberapa jenis film dokumenter, yakni:

A. *Expository Mode*

Lebih sering menggunakan *voice over* (pengisi suara) untuk beberapa tujuan seperti menyampaikan informasi hingga menawarkan sudut pandang tertentu kepada penonton.

B. *Observational Mode*

Lebih berfokus pada proses pembuatan film menurut kehidupan sehari-hari secara spontan. *Film maker* berusaha supaya sekecil mungkin kehadiran mereka memberi pengaruh terhadap kehidupan keseharian para subjeknya. Kesabaran untuk menantikan kejadian yang spontan di hadapan mereka menjadi kekuatan mereka. Film dokumenter *observational mode* pada keberadaan kamera diusahakan tidak menonjol karena tidak mau memberi kesan bahwasanya para subjek sedang berkegiatan atau ingin terlihat natural.

C. *Poetic Mode*

Cenderung berinterpretasi subjektif pada subjeknya, yang akan mengabaikan unsur penceritaan tradisional yang cenderung memilih karakter tunggal dan peristiwa yang harus dikembangkan.

D. *Participatory Mode*

Menekankan interaksi antara *film maker* dengan subjek yang berlangsung melalui *interview* maupun keterlibatan langsung.

E. *Performative Mode*

Lebih berfokus pada aspek subjektif maupun ekspresif dari keterlibatan *film maker* dan subjek dengan penekanan dampak emosional dan sosial bagi penonton.

F. *Reflexive Mode*

Lebih berfokus pada bagaimana film tersebut dibuat sebagai representasi dari kenyataan bahwa penonton dibuat menjadi lebih mengetahui beberapa unsur film serta proses pembuatan film tersebut.

2.3 Teknik *Editing* dalam Film

Editing sebagai suatu proses pengorganisasian dalam suatu film yang mencakup kegiatan memeriksa, menyusun, serta memilih audio dan gambar yang disebut sebagai "*footage*" yang sudah diambil selama waktu pengambilan gambar maupun produksi sudah dilaksanakan. Kegiatan *editing* tersebut sebaiknya menghasilkan suatu cerita yang logis dan rasional sehingga memberi suatu makna dan presentasi gambar se jelas mungkin supaya mendapat *feedback* dari pekerjaan tersebut, yaitu sebagai sarana informasi, hiburan, serta suatu inspirasi.

Tujuan penyuntingan film tidak hanya diamati dari segi kesinambungan saja, melainkan penyunting pada proses *editing* diharapkan memiliki kreativitas memainkan cerita berdasarkan adegan yang dianggap mampu meningkatkan nilai dramatikanya, sekaligus bisa menjadi lebih dramatis saat *shot* sudah digabung dan *shot* berikutnya harus berhubungan dengan *shot* sebelumnya dan memiliki beberapa prinsip dalam penyuntingan suatu film, yaitu:

2.3.1 Transisi

Yakni suatu jenis *shot* yang memakai efek transisi dari *shot* ke *shot* berikutnya secara tidak langsung. Transisi dalam *editing* juga disebut sebagai metode penyambungan gambar, kemudian beberapa macam dari transisi yakni seperti berikut:

1. *Cut*

Yaitu teknik paling dasar dalam *editing*, di mana satu klip video langsung digantikan oleh klip berikutnya tanpa efek transisi tambahan. *Cut* dapat memberikan perpindahan yang cepat dan tajam antara adegan, yang sangat berguna untuk mengatur ritme cerita. 2 macam *cut* yang sering dipilih oleh para penyunting gambar yaitu *Match Cut* di mana isinya ada 2 aksi yang sama maupun biasanya disebut sebagai (*identical point*) dan berfungsi sebagai *cover* dari *shot* sebelumnya. Sedangkan *Cut away* kebalikannya, yakni di mana penyambungan gambarnya bukan dari *shot* yang pertama dan berfungsi sebagai tambahan *shot* dari suatu adegan dengan dialog.

2. *Dissolve*

Yakni suatu transisi yang menghilangkan satu klip secara perlahan sambil secara bertahap menggantikannya dengan klip berikutnya. Hal ini dapat menciptakan efek transisi yang lebih lembut dan memberikan nuansa kesinambungan antara adegan. Perpindahan gambar dengan gradasi antar *shot* pertama dengan *shot* berikutnya dengan *overlapping* yang

disaksikan oleh penonton sekaligus berfungsi untuk menyampaikan informasi pergantian waktu dan lokasi, memberi tempo adegan dalam cerita, hubungan *shot* yang kuat antara *shot* masuk dengan *shot* keluar.

3. Wipe

Yakni suatu transisi di mana klip baru "menimpa" klip lama secara bertahap, mengekspos adegan baru secara perlahan. Teknik ini sering digunakan untuk memberikan efek yang kreatif dan transisi yang unik biasanya tidak memiliki kesinambungan dengan gambar yang keluar, serta menggunakan grafis visual pada transisinya.

4. Fade

Yakni suatu perpindahan gambar melalui perubahan gradasi dan gambar yang gelap menjadi gambar yang nyata dan solid. *Fade* terdiri dari 2 kategori, yaitu *fade in* dan *fade out*. Biasanya *fade in* muncul untuk mengawali suatu adegan maupun program film dan juga menyampaikan informasi terkait pergantian lokasi dan waktu. *Fade out* berfungsi untuk mengakhiri suatu adegan sekaligus menyampaikan informasi lokasi dan waktu.

2.3.2 Teknis Editing

a. Linear Editing

Yakni suatu metode *editing* tradisional yang mengharuskan penyunting untuk mengedit klip video dalam urutan yang sebenarnya dari awal hingga akhir. Proses *editing* linear dilakukan dengan menggunakan dua perangkat perekaman atau pemutar video (biasanya VCR atau perekam analog lainnya) yang terhubung dengan kontrol edit. Klip video dipotong dan disusun dalam urutan yang diinginkan dengan merekam langsung ke pita master atau sumber lainnya. Proses ini memerlukan pengeditan berurutan, dan jika ada kesalahan dalam penyusunan, penyunting harus mengulangi proses dari awal.

Keuntungan dari linear *editing* termasuk kemampuan untuk melihat klip secara fisik dan langsung, serta menghasilkan kualitas gambar yang relatif baik karena tidak ada konversi digital. Namun, prosesnya memakan waktu dan kurang fleksibel dalam melakukan perubahan setelah klip direkam.

b. Non-Linear Editing (NLE):

Yakni suatu pendekatan modern dalam *editing* yang menggunakan perangkat lunak komputer khusus untuk mengedit video dan audio. Dalam non-linear *editing*, klip video tidak diurutkan secara langsung pada media fisik, melainkan diimpor dan disimpan dalam format digital di dalam komputer. Sehingga memungkinkan penyunting untuk bekerja secara fleksibel dan kreatif dengan klip, dengan kemampuan untuk memotong, menyusun ulang, dan mengedit klip secara non-berurutan.

2.3.3 Konsep Editing

Beberapa konsep *editing* yang dipilih pada penerapan *editing* film untuk menciptakan narasi yang kuat, menarik perhatian penonton, dan memberikan pengalaman visual yang mendalam. Berikut beberapa konsep yang dipilih dalam mengedit film:

A. Konsep Kesenambungan Editing (*Continuity Editing*)

Sering dipilih oleh para pembuat film supaya memberi kenyamanan dan kejelasan saat menonton film melalui unsur ruang dan waktu.

1. Kesenambungan ruang (*spatial continuity*)

Menyampaikan informasi kepada penonton secara rinci supaya tidak menimbulkan pertanyaan dari adegan film. Berikut beberapa kaidah untuk pembuat film dari konsep ini, yakni:

a. Kaidah 180 Derajat

Yakni dua *talent* sedang berdialog dan berhadapan harus ditentukan dahulu garis imajinernya dan diumpamakan sedang melintasi 2 orang yang sedang berdialog tersebut.

b. *Eyeline Match*

Yakni suatu garis yang mengumpamakan sudut pandang seolah-olah 2 mata tokoh bisa tergambar melalui suatu adegan.

c. *Shot/Reserve Shot*

Menampilkan apa pun yang diamati oleh tokoh, misalnya tokoh sedang mengamati bunga, maka urutan *shot* berikutnya adalah bunga yang dilihat oleh tokoh.

d. *Screen Direction*

Karena dalam konsepnya film tidak mengenal mata arah angin, yang disambungkan dengan layar *frame*, seorang yang terlibat dalam pembuatan film harus mengenal kiri kanan layar atas dan bawah layar. *Screen Director* terbagi menjadi 2, yakni arah pandang bila di mana adanya hubungan percakapan 2 orang maupun lebih, serta gerak yang dikaitkan dengan pergerakan tokoh seseorang maupun yang lainnya.

e. Match on Action

Berupa pembagian suatu gerak tertentu dalam beberapa *shot*, ketika *shot* tersebut sedang disambung, maka akan ditata secara presisi dan pada titik yang tepat

2. Kesenambungan Waktu (*Continuity Temporal*)

Konsep ini terdiri dari:

a. Urutan Waktu (*Temporal Order*)

Menerapkan pola dengan teknik rangkaian gambar yang sistematis, tetapi waktu tersebut juga bisa dibalik menjadi *flashback* (waktu lampau) maupun *flash forward* di masa yang akan mendatang.

b. Durasi Waktu (*Temporal Duration*)

Terbagi menjadi durasi cerita (*Story Duration*), di mana pembuat film ingin menunjukkan secara ringkas dan menceritakan film dalam 1 hari 1 jam 1 bulan yang nantinya diperpendek menjadi durasi plot.

c. Durasi Plot (*Plot Duration*)

Menggambarkan peristiwa yang nantinya hendak disusun sedemikian rupa dengan tatanan yang utuh dan menjadi suatu cerita berdasarkan apa yang diharapkan supaya bisa tersampaikan kepada penonton,

d. Durasi Dalam Layar (*Screen Duration*)

Yakni masa putar sebuah film, untuk kategori film pendek mulai dari beberapa detik hingga 30 menit, sedangkan durasi di atas 31-58 menit disebut *medium-length* film, jika durasinya melebihi 58 menit disebut juga film panjang (*feature-length film*)

e. Frekuensi Waktu (*Temporal Frequency*)

Mempunyai kesinambungan kemungkinan pengulangan waktu yang diperlihatkan secara fisik di *frame* dan layar, biasanya yang paling sederhana yaitu mengulang adegan *shot*, serta (*scene*) yang sebelumnya sudah pernah muncul dan digunakan.

B. Konsep alternatif dari kesinambungan editing (*Alternatives To Continuity editing*)

Konsep ini sering dianggap sebagai “konsep yang mencoba keluar dari konteks kesinambungan” sebab dianggap terlalu monoton, sehingga banyak pembuat film yang memilih metode lainnya dengan cara lebih kreatif. Konsep ini bertujuan untuk mengganggu penonton. Dalam film dokumenter sering digunakan konsep ini, dikarenakan ada banyak sekali hal yang harus dicapai apabila tetap memakai konsep kesinambungan editing.

C. Ketidaksinambungan Ruang dan Waktu (*Spatial an Temporal Discontinuity*)

“Memberi penekanan pada pengabaian kesinambungan ruang dan waktu dalam *shot* dan gambar yang diperlihatkan secara fisik, tujuan awalnya yaitu mengganggu mata penonton, namun seiring berjalan waktu konsep ini sudah sering digunakan dan menjadi konsep yang tidak mengganggu lagi karena sudah dianggap sebagai suatu gaya dan biasanya mempunyai transisi dan gaya mulai dari menggunakan efek *jump cut* dan *non –diegetic insert*.

Dalam teknik *editing*, ada proses yang biasanya sering disebut memotong, menyusun, serta menyambung gambar maupun *shot* yang menata gambar hasil dari pengambilan gambar di lokasi *shooting*. Kemudian terdapat beberapa teknik *editing* yang bisa dipilih yaitu:

1. Intercut

Yakni suatu teknik dengan cara menyambung secara berselang-seling di suatu peristiwa adegan, teknik ini adalah teknik yang paling mendasar karena bisa membentuk teknik-teknik *editing* seperti *classical cutting* dan *continuity cutting*.

2. Sequence Shot

Yakni teknik yang tidak memakai teknis penyambungan sama sekali biasanya mempunyai durasi *shot* yang panjang atau *long take*.

3. Cutting to Contiunity

Yakni salah satu teknik yang jarang digunakan dalam proses penyuntingan gambar pada film dokumenter karena terlalu banyak *sequence shot*.

4. Classical Cutting

Yakni cara menyusun dan mengatur *shot* secara tertata simetris untuk menuntun penonton memahami maksud dari pembuat film biasanya dengan cara sederhana mulai mengurutkan *shot* dari terjauh sampai terdekat.

5. Parallel Cutting

Yakni teknik menyambung secara selang seling dan menggabungkan dua peristiwa atau lebih yang tidak saling berkaitan secara ruang dan waktu, dan mencoba mengajak penonton memberi kesan waktu yang diterima penonton berjalan bersama.

6. Cross Cutting

Yakni teknik menyambung secara selang seling, dengan menggabungkan dua peristiwa atau lebih yang tidak saling berkaitan secara ruang dan waktu namun peristiwa tersebut diikat oleh tema.

7. Continuity Cutting

Yakni teknik yang hampir mirip dengan *classical cutting* namun tidak mempermasalahkan jenjang urutan *shot*nya (Jukstaposisi) artinya tidak harus urut dari *shot* yang terjauh hingga terdekat

8. Thematic Montage

Yakni teknik penyambungan berselang seling dua *sequence* atau lebih yang memiliki keterkaitan dan kesinambungan tema, sering dijuluki sebagai multi-plot.

9. Dynamic Cutting

Yakni teknik yang diserahkan, sangat disadari oleh penonton, namun dalam dokumenter banyak digunakan mengefektifkan sebuah peristiwa.

10. Compilation Cutting

Yakni teknik dokumenter jenis investigasi, perjalanan dan lain-lain. Biasanya yang menggunakan teknik ini adalah dokumenter *expository*, dokumenter *interactive*, dan dokumenter *performative shot* yang ditata tidak saling berhubungan dan tidak disambung secara rapi agar memberikan ilustrasi pembicara dan wawancara.

11. Rapid Cutting

Yakni teknik yang penyambungannya paling tepat dan cepat biasanya dibuka oleh *opening sequence* dan sering disebut istilah *fast cut*.

12. Abstract Cutting

Yakni teknik pada tipe film eksperimental yang penataannya sudah tidak lagi mengindahkan penonton karena akan diserahkan kembali pada ekspresi diri masing-masing penonton.

13. Jump Cut

Yakni teknik di mana saat mengambil gambar runtutan *shot* menggunakan *type of shot* (*frame size*) *camera angle* dan *mise en scen* yang sama, biasanya memberikan efek lompatan waktu ruang.

14. *Non-Diegetic Insert*

Yakni teknik yang memberikan sisipan *insert* sebuah peristiwa yang sedang disusun, sisipan tersebut tidak memiliki hubungan ruang maupun waktu, digunakan untuk mengilustrasikan sesuatu yang abstrak dan terkadang menjadi ikon dalam sebuah peristiwa.

15. *Contrast Editing*

Yakni teknik yang mirip dengan *cross cutting*, di mana dibangun cerita yang kontradiktif dan tidak terikat dengan tema halnya dengan *cross cutting*.

16. *Constructive Editing*

Yakni teknik yang menciptakan benak pada diri penontonnya untuk menggambarkan seolah sedang berada di sebuah gedung yang besar padahal ia sedang berada di ruang kamar kecil.

17. *Leitmotif*

Yakni teknik yang di dalamnya banyak peristiwa, pada dasarnya pembuat film memasukkan segala aspek yang berhubungan dengan tema film.