

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Video Klip

Menurut Haykal Faisal Bahanan dalam Tugas Akhirnya yang berjudul *Pembuatan Video Klip Berjudul "Aku Gila" Dengan Penggabungan Animasi 2D dan 3D Bergenre Narrative Clip* menerangkan bahwa Video Klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya, dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk lagu agar dapat dikenal masyarakat. Dengan membuat video klip dapat memudahkan dalam memasarkan dan mengenalkan lagu terbaru milik sebuah grup band agar dapat diminati oleh para penggemarnya.

Definisi ini telah diperjelas oleh Carlsson, dalam Tugas Akhir Haykal (2007: 1) yaitu "*Music video is a form of audio-visual communication in which the meaning is created via carriers of information such as; the music, the lyrics and the moving images*" (Bahwa video klip adalah bentuk komunikasi audio visual yang maknanya diciptakan dengan membawa informasi seperti musik, lirik, dan gambar yang bergerak).

3.2 Genre Video Klip

Video klip terdapat beberapa macam jenis genre, menurut Carlsson dalam Tugas Akhir Haykal (2007: 1) video klip terbagi atas 3 jenis, yaitu:

1. Performance Clip

Jika video klip banyak menampilkan performa maka dapat disebut *Performance Clip*. *Performance Clip* melainkan adalah video klip yang menampilkan vokalis satu atau lebih dalam satu lokasi atau lebih.

2. Narrative Clip

Jika video klip lebih mengarah seperti film pendek dengan latar belakang musik maka bisa disebut sebagai *Narrative Clip*. *Narrative Clip* mengandung sebuah cerita yang gampang dicerna.

3. Art Clip

Jika video klip tidak mengandung narasi visual sejara jelas dan tidak ada unsur sinkronasi bibir maka disebut *Art Clip* murni. Perbedaan utama antara video klip *Art Clip* dan sebuah video artistik kontemporer adalah musiknya.

3.3 Editing

Dalam Buku berjudul *The Five C's of Cinematography* Editing film bisa diperbandingkan dengan memotong, mengasah, dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak bisa dikenali. Bongkah itu harus dipotong dulu, diasah, dan disunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya. Sama saja dengan itu, film cerita adalah tumpukan semrawut shot-shot sampai, seperti juga berlian, film ini dipotong, diasah, dan disunting. Berlian dan film diperkuat oleh apa yang disingkirkan! Apa yang tinggal menuturkan cerita. Banyaknya faset dari berlian, atau dari film, tidak akan jelas sebelum dilakukan 'final cut'.

Bab ini bukan ditujukan bagi editor film. Melainkan diperuntukkan bagi juru kamera film noncerita yang membuat film tanpa bantuan *shooting script*, pencatat skrip atau sutradara yang akan member dia petunjuk. Diperuntukkan bagi juru kamera/sutradara yang akan menyunting sendiri filmnya. Ditujukan kepada pihak produser yang ingin memahami permasalahan editor. Setiap pihak yang terlibat dalam pembuatan film harus memahami tuntunan dari segi editing, dan harus mempertimbangkan tiap shot dari sudut itu. Tiap berbagai kemungkinan keputusan mengenai editing harus diserahkan kepada pihak editor.

Hanya editing yang baik saja yang akan mampu memberi hidup pada film! Aneka ragam shot adalah tetap merupakan sekian potongan film tak karuan sebelum semuanya itu dirakit secara ahli menuturkan cerita yang berangkaian. Editing “mengencangkan” film, menyingkirkan semua yang berlebihan: pendahuluan *start*, *overlaps*, yang tidak diperlukan dari *action* masuk, keluar, *scene-scene* tambahan, menjadi penutur yang bersinambung untuk menyajikan cerita film dengan cara yang menangkap dan menahan perhatian penonton dari sejak adegan pembukaan sampai *fade-out* akhir.

Editor berusaha memberikan keaneka-ragaman visual pada film melalui pemilihan shot, aransemen dan timing secara ahli. Ia menciptakan kembali, bukan membuat lagim rekaman kejadian untuk mencapai efek secara kumulatif yang seingkali lebih besar dari *action-action* dalam satu-satu *scene* yang dikumpulkan bersama. Adalah tanggung jawab editor untuk menghasilkan film yang terbaik dari bahan yang ada. Seringkali, editor yang baik menukar konsep “picture supervisor” dengan konsep asli sutradara atau juru kamera. Hanya setelah melalui pertimbangan yang seksama mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari

sekian shot serta efek-efek yang diinginkan, maka barulah editor film merakit *scene-scene*.

Film cerita, yang shooting-nya dilakukan oleh karyawan film profesional, dikerjakan dengan selalu mengingat tuntunan penyuntingan. Pertimbangan yang seksama diberikan terhadap screen direction, arah pandang dan posisi para pemain, dan peng-klopan-action dan dialog shot demi shot. Editor film cerita biasanya hanya menghadapi sedikit saja persoalan penyuntingan yang tidak bisa ia pecahkan. Ia lebih disibukkan soal nilai dramatic daripada harus mengoreksi kesalahan shooting yang menyangkut ketidak-klop-an atau kesalahan teknik perfilman lainnya.

Banyak kerja editor pada film noncerita, khususnya yang dibuat tanpa naskah, terdiri dari upaya mengatasi atau mengoreksi kesalahan dalam shooting-nya. Bagian-bagian yang tidak klop, *scene-scene* hilang, penyambungan pada gerakan kamera, mengatasi *jump-cut*, dan pemecahan problema shooting lainnya yang disebabkan karena penggunaan teknik perfilman yang brengsek. Pengagak-agakkan (*guessing*) oleh penulis narasi, sutradara atau produser, akan memerlukan pula dilakukannya koreksi atas penyuntingannya untuk memenuhi perubahan konsep dari cara cerita akan disajikan. Dengan pemindahan shot-shot, menggunakan efek secara optis, dan menggunakan beberapa scene bukan sebagaimana dimaksudkan waktu dibuatnya, seorang editor dengan pengetahuan yang juga mengenai problema-problema pembuatan film documenter akan menggunakan muslihat penyuntingan untuk bantu menderak penyajian.

Seorang editor yang berpengalaman seringkali bisa melakukan penyuntingan “curi” atas film dengan suatu imajinasi yang menyajikan cerita film

itu menjadi lebih banyak disusun dan diciptakan di meja editing, daripada di kamera. Namun demikian, janganlah hendaknya juru kamera menjadikan keahlian editor sebagai tongkat penyangga ketika melakukan shooting. Dia tidak boleh tergantung kepada editor untuk “mendoktori” kesalahan pembuatan yang sebetulnya bisa dihindarkan. Secara normalpun dalam tugas yang dihadapi oleh seorang editor ia harus banyak melakukan “pencurian”. Tapi jangan diharapkan agar dia melakukan penyelamatan atas tiap film di kamar editing. Seorang juru kamera yang cakap sebaiknya sungguh-sungguh memahami tentang editing film lebih utama dari segi visual, daripada dari sudut tekniknya. Dia tidak usah tahu cara merakit gulungan A & B, atau bahkan bagaimana merekat sambungan film, tapi ia harus mampu melakukan pemilihan atas suatu kejadian menjadi serangkaian shot yang bisa disunting menjadi *sequence* yang bisa disajikan.

Juru kamera film noncerita harus menganal baik permasalahan-permasalahan editing. Apakah karena ia akan mengedit filmnya sendiri, atau karena ia harus mengambil keputusan pada segi editing ini pada saat shooting dilakukan. Banyak juru kamera, yang bekerja pada produser lemah, melakukan sendiri penyuntingannya. Beberapa memang mahir melakukan penyuntingan, tapi juru kamera yang baik jarang sekali yang ahli sebagai penyunting. Sementara dalam pembuatan film cerita diperlukan sepenuh ya spesialisasi, pada lapangan film noncerita seringkali memerlukan perangkapan dua atau tiga keahlian, hingga adanya juru kamera/sutradara/editor bukanlah hal yang tidak biasa.

Juru kamera yang bekerja secara demikian itu bisa mengembangkan apresiasi yang lebih besar terhadap problema-problema editing film dari mereka yang bertugas menembak saja apa yang diminta oleh sutradara. Ia mempunyai

kesempatan yang lebih besar, karena itu, untuk menjadi mahir dalam melakukan pengambilan scene yang bisa dirangkai dengan baik, karena ia juga lebih dekat dengan keseluruhan dari produksi daripada juru kamera yang menggarap film cerita. Ia akan segera tahu bahwa action-action tertentu memerlukan pengamatan khusus untuk bisa menjadikannya klop dalam shot-shot berurutan. Suatu gerakan-gerakan tertentu dari kamera dan pemain akan disambungkan bersama dan lainnya tidak boleh. *Close-up* untuk *cut-in* atau *cut-away* dan shot-shot reaksi bisa menyelamatkan film kalau ditemukan suatu jump-cut pada *sequence*. Dilakukannya perubahan *angle* kamera dan atau lensa pada tiap kali shot baru dibuat memberikan peliputan terbaik.

3.4 Metode Editing

Secara umum, proses editing film dibedakan menjadi dua metode, yakni *Continuity Cutting* dan *Dynamic Cutting*.

1. *Continuity Cutting*

Metode ini merupakan metode editing film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan.

2. *Dynamic Cutting*

Metode editing film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang tidak mempunyai kesinambungan.

3.5 Teknik Editing Film

Teknik editing film dikategorikan menjadi empat jenis, yakni pararel editing, cross cutting, kontras editing, dan montase trope.

1. Pararel Editing

Yakni kalau ada dua adegan yang mempunyai persamaan waktu, harus dirangkaikan silih berganti.

2. Cross Cutting

Yakni beberapa adegan yang disilang atau penyilangan dua adegan dalam waktu tidak bersamaan.

3. Contras Editing

Yakni susunan gambar yang memperlihatkan kontradiksi dua adegan atau lebih.

4. Montase Trope

Yakni sistem editing yang mempergunakan simbol atau lambang-lambang yang menimbulkan pemikiran pada penonton.

3.6 Jenis Editing Film

1. Editing Kontinuiti

Editing kontinuiti terdiri dari penyambungan klop, dimana action yang bersinambungan mengalir dari satu shot ke shot lainnya; dan beberapa *cut-away*, dimana action yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu *sequence* yang bersinambungan atau rangkaian dari penyambungan-penyambungan yang klop, boleh terdiri dari berbagai jenis shot yang difilmkan dari beberapa *angle* yang berbeda. Kejadian yang digambarkan, betapapun, harus tampil sebagai suatu rangkaian yang bersinambungan dari citra-citra. Manakala action bersinambungan, gerakan, posisi dan arah pandang para pemain harus klop pada seluruh shot yang

dirangkum bersama. Suatu penyambung yang tidak klop, disebabkan oleh perbedaan pada posisi badan atau pertukaran arah pandang, akan mengakibatkan *jump-cut*. Ini terjadi karena pemain akan Nampak tersentak atau terlompat lewat sambungan antara shot-shot.

Manakala kamera digerakkan mendekat langsung dari long shot atau medium shot ke set-up yang lebih dekat, maka adanya penyambungan yang tidak klop akan paling kentara. Tidak klop yang sedikit saja, seperti posisi kepala yang agak berbeda sedikit saja, bisa dibikin tidak Nampak kalau kamera dipindahkan ke *angle* yang agak berbeda, sebagaimana kalau kamera digerakkan untuk membuat shot-shot yang lebih dekat. Maka itu adalah bijaksana kalau kamera yang digerakkan mendekat digeser ke satu sisi dari subjek, bukannya lurus mendekat. Manakala suatu shot mengambil sebagian dari *scene* sebelumnya seperti kalau menyambung dari *long shot* ke *medium shot* maka posisi pemain, gerakan badannya dan arah pandangannya harus ditiru sepersis mungkin. Lengan tidak boleh Nampak terangkat pada *long shot*, dan kemudian tangan itu lebih rendah pada medium shot berikutnya. Kepala tidak boleh digambarkan menoleh ke arah yang berbeda, agar jangan sampai arah pandang pemain tidak bisa menyambung klop dengan shot sebelumnya. Perbedaan yang demikian kentara di layar akan membuat penonton terperanjat. Kalau kamera digerakkan mundur, atau cut ke belakang, dari shot dekat ke shot lebih jauh, hanya diperlukan klop dengan *action* yang nampak pada *close-up* sebelumnya, karena selebihnya berada di luar bingkai. Penyambungan dari *long shot* ke *close up* dan kemudian penyambungan balik ke *long shot* lagi

mengijinkan pencurian yang seksama. Penonton, yang sesaat bingung, akan menerima tiap perubahan pada long shot terakhir sebagai telah terjadi pada saat *close-up* nampak di layar.

Shot-shot *cut-away* tidak usah klop dengan shot sebelumnya, karena shot tersebut bukan bagian dari kejadian utama. *Cut-away* direkam dari action kedua - yang langsung atau tidak langsung mempunyai hubungan dengan action utama – digunakan sebagai shot reaksi, suatu komentar atau untuk mengalihkan perhatian. Betapapun, shot-shot *cut-away* sebaiknya dijelaskan kalau mereka merupakan bagian dari long shot asli dan kemudian bergerak ke luar frame, ketika kamera bergerak untuk menangkap pemain-pemain yang penting. Long shot memperlihatkan sejumlah pemain. Kemudian, action direkam dengan sebuah *two-shot*. Reaksi para pemain yang berada di luar layar secara langsung akan menjadi *cut-away*. Dalam contoh ini, adalah penting tiap pemain diperlihatkan dengan arah pandang yang betul ke kanan atau ke kiri, agar klop dengan posisi mereka di luar layar dalam kaitan dengan para pemain penting itu. Arah pandang yang keliru akan memberikan kesan bahwa pemain tersebut sekarang berada pada posisi seberang dari sisi semula sebagaimana dijelaskan dalam *long shot*.

Cut-away tidak usah klop atau dijelaskan dulu kalau shot itu adalah dari para pemain yang tidak Nampak pada shot sebelumnya. Satu seri *close-up* dari ‘man in the street’ sebagai *cut-away* boleh digunakan untuk memberikan komentar atas perkara yang sedang ditangani dalam adegan pengadilan terdahulu. Mungkin perlu dipilih arah pandang ke mana yang tepat untuk mendapatkan efek pictorial yang paling baik, tapi untuk adegan

di atas tadi bisa saja arah pandang orang-orang dalam *cut-away* itu ke segala arah.

Close-up cut-away bisa digunakan untuk mengalihkan perhatian penonton, untuk menutupi perubahan arah para kontinuiti perjalanan, menyingkirkan waktu atau adanya suatu *jump-cut*. Tidak perlu klop, juga tidak perlu ditampilkan dengan arah pandang khusus, kalau shot-shot itu adalah rekaman “orang luar”, tidak termasuk dalam *scene* umum.

Close-up seseorang yang menolehkan kepalanya bisa disisipkan antara dua shot kendaraan yang bergerak pada arah sebenarnya. Suatu pengerjaan yang panjang, seperti pekerjaan pengerukan, bisa dipersingkat, dan baguan yang hilang ditutup dengan menyisipkan *close-up* dari orang lewat yang sedang asyik menyaksikan. Suatu *jump-cut* yang terjadi karena kecerobohan atau karena terpaksa dilakukan pemendekan, bisa ditutup dengan mengalihkan perhatian penonton pada sisipan *close-up* dari orang yang menyaksikan kejadian itu.

2. Editing Kompilasi

Film berita dan film jenis dokumenter mengenai survey, laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya menggunakan editing kompilasi karena sifat snapshot yang mengasyikkan dari informasi visual. Ini semua dihubungkan oleh narasi yang bersinambungan. Jalur suara merangkum penuturan dan mendorong scene bergerak, yang sebetulnya hanya punya sedikit saja kemampuan kalau disajikan tanpa penjelasan suara. Penyuntingan kompilasi hanya memberikan sedikit saja problema-problema peng-klop-an, karena shot-shot tunggal mendapatkan

ilustrasi apa yang terdengar dan tidak perlu adanya keterkaitan sevara visual satu sama lain. Film-film jenis kompilasi tidak bentuk yang pasti selain bergerak dari yang bersifat umum ke yang khusus. Long shot bisa mengikuti *long shot*, dan sejumlah *close-up* yang tidak punya hubungan dengan shot-shot yang berkaitan bisa saja disisipkan. Semua aturan dalam buku mengenai editing bisa dilanggar kalau narasi bisa dimengerti dan menyajikan cerita yang masuk akal. Shot-shotnya sendiri bisa saja bergerak-gerak dalam waktu dan tempat kalau semua itu diberi narasi dengan memuaskan.

3. Editing Kompilasi & Kontiniti

Film-film cerita yang menggunakan editing kontiniti boleh juga sesekali menggunakan pula editing kompilasi, seperti serangkaian *long-shot* introduksi, sebuah *sequence* editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian shot yang tidak salaing berkait untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa. Sequence yang berisi kompilasi serupa itu, terutama kalau digunakan sebagai introduksi atau keperluan transisi, boleh menggunakan narasi penjelasan.

Film-film kompilasi boleh menggunakan editing kontiniti manakala sequence dari sejumlah shot digunakan untuk menggambarkan suatu bagian dari cerita. Sejumlah shot yang tidak klop bisa disajikan dalam sebuah sequence yang menuturkan sedikit kisah tentang materi itu sendiri yang perlu peng-klop-an dari sequence yang berurutan. Editing kontiniti harus

digunakan pada film kompilasi manakala dua shot atau lebih dari shot yang berurutan memerlukan peng-klop-an action.

4. Editing & Komposisi

Unsur-unsur yang berkaitan dengan komposisi – para pemain, ‘furnitur’, props, objek-objek latar belakang – harus tetap berada pada area relative dari frame dalam suatu rangkaian scene-scene yang klop. Bergantinya unsur-unsur dari komposisi di antara shot bisa membingungkan penonton.

Umpamanya, lampu meja di latar belakang yang berada di samping kiri pemain pada long shot, jangan tiba-tiba berubah menjadi di sebelah kanan karena terjadinya perubahan yang besar pada angle kamera. Para pemain dan objek akan ditempatkan pada posisi yang tepat kalau prinsip dari poros-action dipatuhi; tapi hubungan dari para pemain, furniture, props dan unsur-unsur latar belakang harus dicatat dengan teliti kalau merubah angle pada shot-shot yang berurutan. Kadang-kadang mungkin perlu menggeser atau ‘mencuri’ letak objek untuk bisa nampak tampil secara baik dalam suatu seri shot. Hal itu besar kemungkinan terjadi pada close-up, dimana terjadi menjoroknya bayangan lampu atau sudut dari bingkai lukisan ke dalam gambar. Lampu bisa Nampak terlalu dekat dengan pemain karena penggantian focal length dari lensa antara long shot dan close-up.

Atau gambar yang nampak terlalu jauh dari pemain tiba-tiba muncul di belakangnya ketika kamera dipindahkan ke close-up. Kalau objek tidak bisa dipindahkan karena akan nampak jelas adanya sesuatu yang hilang, maka harus ‘dicuri’ agar bisa memberikan penampilan yang benar. Kalau

sequence memerlukan suatu penjelasan ulang melalui *long shot*, objek harus dipindahkan kembali ke tempat asalnya.

Perubahan sekaligus *angle* kamera dan ukuran citra akan menambah licinnya penyambungan antara shot, karena titik-pandang kamera berpindah ketika ukuran citra membesar atau mengecil. Pemindahan titik-pandang, bukan hanya sekedar mendekatkan atau menjauhkan, akan menutup ketidak-klop-an kecil dan perubahan pada letak *furniture*, props atau objek-objek pada latar belakang, artinya *scene* dilihat dari *angle* yang betul-betul baru.

