

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan Karya Kreatif, penulis telah melaksanakan produksi film pendek yang berjudul *Semua Pergi dan Hilang*. Dengan latar belakang tersebut, penulis telah menentukan judul laporan, yaitu “Peran Editor Dalam Produksi Video Musik Clip “*SNACKERS – Semua Pergi dan Hilang*”. Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian. Adapun pembahasan penelitian sebagai berikut :

2.1.1 Peran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002 : 854), peran diartikan sebagai :

- a.) Pemain yang diandaikan dalam sandiwara, itulah yang di sebut pemain sandiwara atau pemain utama,
- b.) Bagian yang di mainkan seorang dalam sandiwara, ia berusaha dengan baik memainkan peran yang di berikan,
- c.) Bagian tugas utama yang harus dilaksanakan.

Sedangkan menurut Soerjono Soekanto (2002 : 243) , yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia sedang menjalankan perannya. peran yang telah ditetapkan sebelumnya disebut sebagai peranan normatif. Sebagai peran normatif dalam hubungannya dengan tugas dan kewajiban dinas perhubungan dalam penegakan hukum mempunyai arti penegakan hukum secara total yaitu penegakan hukum secara penuh.

2.1.2 Editor

Editor adalah seorang yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari shot-shot yang dibuat

berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun shot-shotnya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam shot-shot yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film (Taslim, 2009).

2.1.3 Musik Video Clip

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Video Musik adalah kumpulan guntingan gambar hidup (iklan, musik, dan sebagainya) untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop; rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang.

2.1.4 *Semua Pergi dan Hilang*

Semua Pergi dan Hilang adalah judul lagu dari band *SNACKERS* yang kami visualisasikan menjadi sebuah video clip bercerita tentang seorang perempuan yang mulai bosan dengan kekasihnya karena sifatnya. Ternyata selama ini kekasihnya punya rencana untuk memberikan surprise kepada pujaan hatinya. Namun, di tengah tengah perjalanan, pria itu mengalami kecelakaan hingga meninggal dunia. Lalu bayangan pria itu datang menghampiri rumah kekasihnya lalu memberikan kado seolah-olah itu memang nyata datang ke rumah kekasihnya. Seiring berjalannya waktu, perempuan itu menyesal karena perbuatannya ternyata membuat pria itu meninggal. Di hari ulang tahun yang ke 23, perempuan itu hanya bisa merayakan hari jadi nya tanpa kekasih yang sudah tiada.

2.2 Pengertian Film

Film adalah gambar-hidup yang juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Film adalah sekedar gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik. *Ccsvwikrama* (2016)

Sebuah film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (*fantasi dan figure*) dengan kamera, atau oleh animasi. Kamera film menggunakan pita seluloid. Butiran *silver halide* yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Proses pencucian film melalui pencucian *silver halide* yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam. Sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan hilang dan larut Bersama cairan pengembang.

Menurut para ahli, film adalah hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara. Kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. (Effendi (1986:239)

Film diciptakan pada tahun 1805 oleh Lumiere Brothers. Selanjutnya pada tahun 1899, George Melies mengawali menampilkan film dengan

gaya editing yang judulnya “*Trip To The Moon*”. Pada tahun 1902, Edwin Peter memproduksi film yang judulnya “*Life Of In American Fireman*”

2.3 Jenis Film

a.) Action

Film *Action* adalah jenis film dimana sebagian besar keseluruhan tokoh terlibat dalam sebuah scene atau adegan yang bersifat kontak fisik berupa perkelahian, saling mengejar, ledakan, saling menembak, dan terlibat dalam tantangan yang memerlukan kekuatan fisik ataupun kemampuan khusus. Pemain yang dilibatkan umumnya adalah kaum pria, walaupun sekarang bermunculan pula berbagai tokoh heroik wanita.

b.) Adventure

Film *Adventure* adalah jenis film dimana tokoh utama berfokus pada alur cerita berupa pertualangan, tantangan, dan teka – teki dalam setiap adegan.

c.) Animation

Film *Animation* adalah film yang menggunakan karakter kartun sebagai tokohnya. Gambarnya sendiri harus digambar oleh tangan tetapi sekarang lebih sering menggunakan komputer.

d.) Biography

Film *Biography* adalah jenis film yang mengulas sejarah, perjalanan hidup atau karir seseorang tokoh, ras, dan kebudayaan ataupun kelompok.

e.) Comedy

Film *Comedy* adalah jenis film yang di penuh oleh adegan komedi dan lelucon sebagai benang merah alur cerita film.

f.) Crime

Film *Crime* adalah jenis film yang menyampaikan Skenario kejahatan criminal.

g.) Documentary

Film *Documentary* adalah jenis film yang berisi tentang kejadian atau peristiwa yang terjadi secara nyata.

h.) Drama

Film Drama adalah jenis film yang mengandung sebuah alur, tokoh, dll. yang memiliki tema tertentu berupa percintaan, kehidupan, sosial, dan lain sebagainya bahkan film perang sekalipun. Genre ini menceritakan tentang hubungan di antara manusia.

i.) Family Film

Family Film adalah sebuah genre film yang dirancang dengan menarik untuk ditonton oleh orang dalam berbagai usia, dengan demikian disebut film keluarga.

j.) Musical Film

Musical Film adalah genre film di mana didalamnya lagu dinyanyikan oleh para karakter terjalin ke dalam narasi, kadang-kadang disertai dengan menari. Film musikal adalah perkembangan alami dari panggung musik setelah munculnya teknologi film suara. Biasanya, perbedaan terbesar antara musik film dan panggung adalah penggunaan latar belakang pemandangan yang mewah dan lokasi yang akan praktis dalam teater. Film musikal khas mengingatkan mengandung unsur teater; pemain sering memperlakukan lagu mereka dan nomor tari sebagai jika ada penonton tinggal menonton.

k.) Noir

Film *noir* adalah sebuah istilah sinematik yang digunakan untuk menggambarkan gaya film Hollywood yang menampilkan drama-drama kriminal, khususnya yang menekankan keambiguan moral dan motivasi seksual. Film noir dari masa ini dihubungkan dengan gaya visual hitam-putih dalam pencahayaan yang rendah yang berakar dalam sinematografi ekspresionis Jerman, sementara banyak dari cerita-cerita prototipnya dan sikap noir yang klasik berasal dari aliran fiksi detektif yang muncul di Amerika Serikat pada masa Depresi.

l.) *Sci-Fi*

Film *Sci-Fi* adalah ragam film yang menggunakan tema fiksi sains: spekulatif, penggambaran fenomena berbasis ilmu pengetahuan yang belum tentu diterima oleh ilmu pengetahuan saat itu, seperti bentuk kehidupan di luar bumi, dunia asing, persepsi ekstradimensional, dan perjalanan waktu, sering bersama dengan unsur futuristik seperti wahana, robot, *cyborg*, perjalanan ruang angkasa antar bintang atau teknologi lainnya.

m.) *Sport*

Film *Sport* adalah jenis film dengan latar belakang tentang olahraga, seperti rugby, sepak bola, basket, baseball, street ball.

n.) *Thriller*

Film *Thriller* adalah jenis film yang penuh dengan aksi menegangkan dan mendebarkan. Biasanya tipe alur ceritanya berupa para jagoan yang berpacu dengan waktu, penuh aksi menantang, dan mendapatkan berbagai bantuan yang kebetulan sangat dibutuhkan yang harus menggagalkan rencana-rencana kejam para penjahat yang lebih kuat serta lebih lengkap persenjataannya.

o.) *Western*

Film *Western* adalah film yang berkaitan dengan suku di Amerika dan kehidupan pada zaman kebudayaan suku Indian masih ada yang biasanya memiliki tokoh koboi berkuda, sheriff, dan aksi duel menembak.

p.) *War*

Film *War* adalah jenis film yang sesuai dengan kategorinya yaitu memiliki inti cerita latar belakang peperangan, biasanya sekitar angkatan laut, angkatan udara atau angkatan darat, kadang-kadang fokus pada tawanan perang, operasi rahasia, pendidikan dan pelatihan militer atau topik terkait lainnya. Kadang film perang juga fokus pada kehidupan sehari-hari militer atau sipil dalam masa perang tanpa menggambarkan pertempuran. Kisah-kisah mereka mungkin fiksi,

berdasarkan sejarah, dokumenter drama, biografi, atau bahkan fiksi sejarah alternatif.

2.4 Pengenalan Dengan Video Musik

Video musik adalah media untuk promosi lagu atau album baik per-orangan maupun kelompok musik. Video musik juga merupakan sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah video musik mulai populer pada tahun 1980-an dengan adanya MTV. Sebelumnya, video musik disebut klip promosi atau film promosi.

Video clip mengandung kekuatan citra yang dapat memberi sensasi tontonan yang memiliki kekuatan sentuhan pribadi (*personal touch*) dan ingatan (*memorable*). Pada pencitraan ini seseorang dapat dibuat seperti mengalami sendiri apa yang dilihat, dengan mengingat-ingat kejadian yang sedang berlangsung.

Pengertian video clip lebih mengarah pada bidang musik atau lagu. Unsur-unsur yang mendukung video clip antara lain sebagai berikut:

a.) Bahasa Ritme (irama)

Video clip memiliki birama, apakah *slow beat*, *fast beat*, *middle beat* yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.

b.) Bahasa Musikalisasi (instrumen musik)

Pembuat video clip atau biasa disebut video clipper haruslah mempunyai sebuah wawasan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik baik itu jenis musik, alat musik, bahkan juga profil band.

c.) Bahasa Nada

Aransemen nada dalam video klip perlu didiskusikan dengan penata musiknya selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati.

d.) Bahasa Lirik

Seorang video clipper dituntut mempunyai sebuah imajinasi visual terhadap lirik dan lagu walaupun tidaklah harus secara verbal. Tidak semua lirik menggunakan kata-kata lugas, tetapi dapat pula ditunjukkan dengan simbol-simbol tertentu untuk mengungkapkan makna.

e.) Bahasa Performance (penampilan)

Unsur ini memuat karakter pemusik, penyanyi, pemain band baik dari latar belakang bermusiknya, hingga ke profil fisiknya (hidung, mata, style, fashion dan gerak tubuh). Rabiger (2013:58)

2.5 Mekanisme Pembuatan Film

2.5.1 Tahap Pra Produksi

Pra produksi adalah hal-hal yang disiapkan sebelum proses produksi dilaksanakan. Hal-hal yang dilakukan pada waktu pra produksi antara lain :

a.) Rapat Perencanaan

Di dalam rapat perencanaan, banyak hal yang di bahas dan dilakukan. Mulai dari pembentukan cerita, pengangkatan ide dan konsep, perhitungan dana, pembentukan crew, penentuan lokasi, casting talent. Proses pengembangan cerita hingga menjadi sebuah Skenario yang akan diangkat dalam konsep pembuatan film sangat penting. Di dalam sebuah rapat perencanaan, proses-proses tersebut harus benar-benar matang, sebab jika kurang matang, banyak sekali perubahan yang tidak di inginkan dan yang paling penting adalah perhitungan dana yang membengkak serta waktu produksi yang semakin panjang.

b.) Pembentukan Crew

Pembentukan crew harus sangat selektif dan benar-benar sesuai dengan skill yang dimiliki. Dimaksudkan agar tidak ada *overlapping* job dalam artian seorang yang sudah memegang job desk harus merangkap job desk lainnya yang tidak dikuasai oleh orang lain, sehingga proses produksi berjalan lancar.

c.) Pembentukan cerita

Pembentukan cerita adalah pengembangan suatu ide maupun konsep yang dirangkum menjadi sebuah cerita yang nantinya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah Skenario/naskah. Dalam pembuatan dan pengembangan dan pengembangan, tidak semua crew ikut serta. Hanya sutradara, produser, lalu penulis naskah yang berhubungan langsung dengan penyutradaraan.

d.) Penulisan Skenario/naskah

Dalam tahap ini, penulisan Skenario/naskah dilakukan jika suatu ide dan konsep yang digabungkan sudah *fix* dan tidak ada perubahan lagi. Penulisan Skenario/naskah dilakukan oleh *script writer*. Didalam Skenario tersebut dicantumkan *scene-scene* dan dialog serta audio dan angle pengambilan gambar. Pada penulisan Skenario, *script writer* didampingi oleh sutradara.

e.) Pembuatan story board

Pembuatan story board harus sesuai dengan Skenario. Yang dimaksudkan story board disini adalah gambaran sketsa dari setiap scene untuk pengambilan gambar dan acuan di masa produksi nanti.

f.) Casting talent

Casting disini adalah untuk mencari pemain atau talent dalam film. Casting harus benar-benar subjektif, guna mencari atau mendapatkan talent yang sesuai dengan tokoh dalam cerita.

2.5.2 Tahap Produksi

Selesai masa Pra-Produksi selesai, proses selanjutnya adalah proses produksi. Dimana semua crew yang sudah di berikan tanggung jawab memegang tugas masing-masing menjalankan tugasnya, kecuali editor. Karena editor bekerja di tahap berikutnya, setelah pengambilan gambar maupun video sudah fix. Proses produksi adalah proses yang paling melelahkan. Karena di sini semua bekerja secara teknis, hingga proses produksi selesai sepenuhnya.

2.5.3 Tahap Pasca Produksi

Setelah masa Produksi selesai, maka dilanjut dengan tahap pasca Produksi. Di dalam tahap ini, editor berperan penuh. Tidak lepas juga dari pengawasan sutradara. Editor bekerja sesuai dengan Skenario dan story board yang sudah di buat. Selain proses editing, ada hal lain yang masuk dalam Pasca Produksi, yaitu launching dan Gala premiere film itu sendiri. Proses launching dan Gala premiere itu sendiri di maksudkan untuk mempromosikan film itu kepada masyarakat.

2.6 Crew Inti Produksi Film

a.) Produser

Bertanggung jawab pada satu produksi film secara keseluruhan. Memimpin manajemen produksi, dari awal hingga akhir, agar sebuah film dapat terselesaikan dengan baik. Produser menginisiasi sebuah project, mencarikan dana / funding, mencari dan memilih tenaga kerja yang akan terlibat, hingga melakukan supervisi terhadap proses pembuatan film secara keseluruhan.

b.) Manajer produksi

Manajer produksi adalah orang yang bertanggung jawab kepada Produser. Mengatur keseluruhan logistik produksi sebuah film

bersama dengan Sekretaris Produksi, Manajer Lokasi, Penanggung Jawab Konsumsi, Transportasi, Asisten Produksi, *Production Runner*.

c.) Sutradara

Penanggung jawab kreatif utama dalam produksi film. Berkontribusi di segala aspek, mulai dari penentuan plot & alur cerita, memilih pemeran, memilih kru-kru utama, menentukan blocking pemeran, pengembangan karakter, memilih lokasi yang dibutuhkan cerita, referensi musik, pergerakan kamera, pilihan shot, dan hal-hal kreatif lainnya. Dengan bantuan kru dari berbagai departemen, sutradara memastikan visinya dapat terlaksana sebaik mungkin.

d.) Asisten sutradara

Asisten sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam membuat jadwal kerja yang bertitik tolak dari pemecahan shot yang dibuat oleh Sutradara.

e.) Script Writer

Bersama sutradara, mengembangkan cerita dari coretan hingga menjadi naskah. Ia bertugas memastikan cerita dapat bergerak dengan baik. Ia juga mengembangkan karakter-karakter dalam film agar believable dan relatable dengan penonton.

f.) Script Continuity

Senjata utamanya adalah kamera pocket. Ia bertugas memotret setiap hal visual yang muncul di dalam frame agar terjaga kesinambungannya di setiap adegan.

g.) Director of Photography (D.O.P)

Director of Photography adalah orang yang memvisualkan penafsiran atau visi sutradara akan Skenario. Kunci akhir atas sebuah frame berada di tangan Sutradara. Meskipun secara karier dan usia Sutradara bersangkutan adalah junior sang pengarah fotografi.

h.) Gaffer/Lighting Man

Ketua urusan pencahayaan (lampu). Dengan arahan dari D.O.P, gaffer membuat desain pencahayaan dan tata letak lampu agar visi sutradara dapat terwujud.

i.) Penata Artistik / Production Designer

Production designer adalah perancang tampilan visual film secara keseluruhan, mulai dari warna set, props, pattern, warna pakaian, makeup, dsb.

j.) Production Sound Mixer

Kepala departemen suara. Ia bertugas memonitor, mengatur leveling, melakukan mixing, hingga memilih microphone yang akan digunakan selama syuting.

k.) Boom Operator

Membantu sound mixer merekam suara lewat boom.

l.) Asisten Sound

Biasanya bertugas mencatat sound report (laporan perekaman suara agar memudahkan proses *sync* di paska produksi).

m.) Editor

Bertugas memilih dan memilah gambar yang sudah diambil di proses syuting. Proses editing dilakukan secara kreatif bersama sutradara. Biasanya editor dibantu oleh beberapa asisten yang bertugas sebelum pemotongan dan penyusunan gambar dimulai.

n.) Colorist

Di era digital, colorist bertugas melakukan penyesuaian warna agar semua gambar yang diambil memiliki karakter yang sesuai dengan kebutuhan (*color correction*), sebelum lalu mewarnai untuk

memberikan nuansa tersendiri bagi hasil akhir filmnya (*color grading*).

2.7 Pengertian Editing

Editing adalah proses menyambungkan gambar dari beberapa shot tunggal hingga menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Seperti menulis cerita, sebuah shot bisa dikatakan sebuah kata, kalimat dan *scene* dan *sequence* adalah paragrafnya. Sebuah cerita akan utuh bila terdapat semua unsur-unsur tersebut, sama jugan dengan film. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah proses penyambungan gambar dari banyak shot tunggal sehingga menjadi kesatuan cerita yang utuh. Editor menyusun *shot-shot* tersebut sehingga menjadi sebuah *scene*, kemudian dari penyusunan *scene-scene* tersebut akan tercipta *sequence* sehingga pada akhirnya akan tercipta sebuah film yang utuh. Ibarat menulis sebuah cerita, sebuah *shot* bisa dikatakan sebuah kata, *scene* adalah kalimat, *sequence* adalah paragraf. Sebuah cerita akan utuh bilah terdapat semua unsur tersebut, begitu juga dengan film.

Seorang editor harus tahu bagaimana bertutur cerita yang baik. Dia bertanggung jawab dalam pengerjaan akhir sebuah film. Tanpa proses editing yang baik, sebuah produksi yang telah mengorbankan uang dan tenaga menjadi sia-sia. Memang benar, seorang editor hanya bisa menghasilkan film yang baik, sebaik materi yang dia terima. Hanya saja, seorang editor yang baik dan kreatif mampu menutupi semua kekurangan yang dialami ketika proses pengambilan gambar. Sehingga penonton tidak pernah tahu dimana letak ketidaksempurnaan itu. Seorang editor dituntut untuk membuat keputusan setiap saat. Dia menentukan *shot* mana yang akan dipakai, berapa lama *shot* itu akan dipakai, kapan sebuah *shot* harus dipotong, bagaimana urutan shot yang disusun, dan sebagainya. Sebuah awal adegan bisa saja dimulai dengan Establish Shot sebuah tempat kejadian, tapi bisa juga dimulai dengan *Close Up* aktor. Sebuah materi yang sama bisa menghasilkan banyak kemungkinan. Apalagi dikerjakan

oleh editor yang berbeda. Jangan ragu untuk bereksperimen dalam menyusun *shot-shot* tersebut. Umbara, Diki (2009).

2.8 Pengertian Editor

Editor Adalah seorang yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari shot-shot yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun shot-shotnya. Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam shot-shot yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film (Taslim, 2009)

Tugas dan Kewajiban EDITOR :

- a.) Menganalisa skenario dengan melihat adegan yang tertulis dalam skenario dan mengungkapkan penilaiannya pada sutradara.
- b.) Berdiskusi dengan departemen yang lain dalam *script conference* untuk menganalisa skenario, baik secara teknis, artistik dan dramatik.
- c.) Dalam produksi film cerita untuk bioskop, editor bersama produser dan sutradara menentukan proses pascaproduksi yang akan digunakan seperti kinetransfer, digital *intermediate* atau *negative cutting*.

2.9 Tujuan Editing

Banyak sekali alasan mengapa kita melakukan pengeditan dan melakukan editing sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. Yang terpenting ialah pada saat kita melakukan pengeditan yang pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan editing secara umum, dan tujuan dari editing adalah sebagai berikut :

- a.) Memindahkan beberapa klip video yang tidak dikehendaki menjadi tugas yang paling umum dan yang paling sederhana dalam melakukan editing. Banyak potongan video yang dapat dibuat secara dramatis dengan membuang bagian video atau gambar.
- b.) Membuat alur cerita, kebanyakan video yang diminta untuk melakukan suatu cerita atau menyediakan informasi. Editing adalah suatu langkah yang cukup rumit dalam meyakinkan video berjalan agar mendapatkan tujuan.
- c.) Memberikan efek, grafik dan musik.
- d.) Mengubah gaya dan suasana hati serta langkah dari gambar. Seorang editor yang baik akan mampu menciptakan suasana cerita yang sulit dipisahkan dalam mengedit sebuah video. Teknik-teknik suasana hati efek visual dan musik dapat mempengaruhi penonton untuk bereaksi.
- e.) Memberikan sudut pandang yang menarik bagi hasil rekaman video dan dapat menggambarkan suatu pesan atau servis suatu agenda.

2.10 Jenis Teknik Editing Film

a.) Editing Continuitas (*continuity cutting*)

Merupakan suatu cara untuk menyatukan potongan yang selaras, dimana aksi yang bersesuaian dan mengalir dari shot satu ke shot yang lainnya, dimana aksi yang ditunjukkan bukan sekedar sebuah bagian dari shot sebelumnya. Suatu bagian yang bersesuaian atau kerangka dari sambungan yang selaras dapat terbagi atas berbagai *angle* yang berbeda, tetapi gambar selayaknya mempertunjukkan kesesuaian pergerakan gambar, pada saat subjek berpindah tempat ataupun arah harus disatukan bersama. Apabila sebuah shot tidak sama atau berurutan maka akan menimbulkan *jump-cut*.

b.) Editing Kompilasi (*compilation cutting*)

Merupakan sebuah film berita dan film sejenis dokumenter yang mengenai survey, laporan, analisis dokumen, sejarah atau laporan

kegiatan, biasanya memakai sebuah editing kompilasi sebab sifat snapshotnya yang menyenangkan dari informasi visual, ini semua disatukan oleh sebuah narasi yang bersesuaian. Narasi suara menggerakkan gambar dan sedikit artinya jika gambar tanpa keterangan suara. Editing kompilasi ini akan sedikit mendapatkan masalah sebab semua shot menggambarkan apa yang didengar/narasi.

c.) Editing kontinuitas dan kompilasi (*continuity and compilation*)

Merupakan film-film cerita yang menggunakan sebuah editing kontinuitas, dapat juga memakai editing kompilasi, sebuah *sequence* editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau hirarki shot yang tidak saling bersesuaian untuk memberikan impresi, bukan suatu reproduksi dari suatu peristiwa. Sequence yang berisi kompilasi tersebut diatas, terutama jika di gunakan sebagai introduksi atau keperluan transisi, diizinkan juga menggunakan narasi penjelasan. Editing kontinuitas harus di gunakan pada film kompilasi dimana dua shot atau lebih dari shot yang berurutan memerlukan pengklopan *action*. Mascelli, Joseph V. (2010: 285-295)

2.11 Konsep Editing Film

2.11.1 KESINAMBUNGAN ASASI

Merupakan kesinambungan dari *mise en scene* dari suatu *scene* atau *sequence*. Hal ini sebenarnya sudah dijelaskan lengkap oleh Bordwell pada Dimensi Grafis.

2.11.2 KESINAMBUNGAN PICTORIAL

Kesinambungan Pictorial sebenarnya berasal dari suatu *Film & The Director* karya Don Livinston dimana dibagi menjadi :

1. *Matching The Look* ini berhubungan dengan ruang dan bentuk, shot yang satu dihubungkan ke shot berikutnya dengan memperhatikan bentuk dan ruang. Saat bentuk atau ruang tidak mempunyai kesamaan,

maka dipastikan sambungan itu dapat terlihat. Ini yang dinamakan *jumping*, sambungan menjadi *visible*(terlihat).

2. *Matching The Position* ini berkaitan dengan kesinambungan posisi antara shot sebelumnya dengan shot sesudahnya. Editor seharusnya melihat apakah posisi subyek pada satu shot terkandung kesamaan dengan shot lainnya atau tidak. Apabila tidak maka sambungan antar shot dapat terganggu, ini maknanya sambungan tersebut tidak *match* (tidak cocok).

3. *Matching The Movement* ini sambungan satu shot dengan shot berikutnya dikerjakan apabila ada kesinambungan pada pergerakannya. Maksudnya pergerakkan di sini yaitu pergerakkan subyek, pergerakkan kamera, ataupun pergerakkan kedua-duanya. Rahadi (2020).

2.12 Pengertian Transisi

2.12.1 Cut

Cut adalah perpindahan langsung dari shot ke shot berikutnya. *Cut* paling banyak digunakan dalam editing. *Cut* di maksudkan untuk memberikan penjelasan dan pengembangan dari suatu kejadian. Penjelasan berarti mempertunjukkan kepada penonton suatu kejadian yang sejelas-jelasnya.

Fungsi *Cut* adalah untuk menunjukkan :

Kesinambungan *action*, apabila suatu kamera tidak mampu mengikuti suatu action karena halangan obyek lain misalnya, kita potong atau ganti dengan shot lain yang meneruskan shot tersebut. Detail obyek, misalnya dari *Long Shot* ke *Medium Close Up*. Perubahan tempat dan waktu, cut dari *Indoor (interior)* ke *outdoor (exterior)*, menunjukkan dari dalam rumah pindah ke jalan raya. Peningkatan atau penurunan kejadian *cut to Close Up* menunjukkan peningkatan sedangkan *cut to Long Shot* menunjukkan penurunan.

Jenis penyambungan *Cut*

a.) *Jump Cut*

Suatu pergantian shot dimana kesinambungan waktunya terputus, karena lompatan dari shot satu ke shot lainnya berbeda waktunya.

b.) *Cut In, Insert*

Suatu shot yang disisipkan pada shot utama dengan maksud untuk menunjukkan detail dari shot utama.

c.) *Cut Away, Intercut, Reaction Cut*

Shot Action yang menunjukkan atau menggambarkan reaksi terhadap shot utama atau barang lain yang dapat dimaksudkan sebagai selingan.

2.12.2 Dissolve (Dissolving)

Dissolve/Dissolving adalah perpindahan shot satu ke shot lain secara berangsur-angsur. Artinya dari suatu shot sedikit demi sedikit bercampur dengan shot berikutnya. Shot pertama hilang secara perlahan-lahan dan ditimpa dengan shot kedua (berikutnya) secara perlahan-lahan dan akhirnya shot kedua ini nampak dengan jelas secara normal.

a.) *Matched dissolve*

Dimana dua scene yang berkaitan saling bersamaan dalam bentuk, Gerakan atau isinya dapat digunakan untuk memberi kesan lebih lunak atau untuk mengamankan laju penuturan dengan membuat bergantian gambit tidak begitu mendadak.

b.) *Dissolve yang didistorsikan*

Pembauran gambar bergoncang, beriak, bergetar, berputar, dan focus ke tidak focus atau keremangan boleh digunakan untuk menunjukkan kejadian mendadak pada kesadaran pemain,

retrospektif, tidak seimbang secara mental, dan keadaan tidak normal lainnya.

c.) *Frozen dissolve*

Dissolve membeku dimana frame terakhir dari scene pertama dan frame pertama dari scene kedua membeku selama dissolve, dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa waktu tidak berubah antara scene.

Dissolve sebaiknya di gunakan untuk menandai flashback atau fastforward, tetapi tidak selalu harus untuk menandaike cerita awal.

2.12.3 Fade (Fading)

Biasanya digunakan pada awal dan akhir sebuah adegan. Fade In adalah suatu shot dari keadaan gelap perlahan muncul gambar hingga normal. Fade Out adalah dari gambar terang normal berangsur menuju ke gelap. Fade digunakan secara sepasang, Fade out diikuti dengan fade in, tetapi ini bukanlah peraturan harga mati. Satu sequence, beberapa sequence atau satu film lengkap dapat dirangkum oleh fade. Fade dapat menunjukkan berlalu nya waktu, seperti dari satu hari ke hari berikutnya, atau sekian minggu, atau sekian bulan kemudian.

2.12.4 Wipe (Wiping)

Fungsi wipe pada dasar nya sama dengan fungsi dissolve. Wipe adalah efek dimana satu shot disapu oleh shot berikutnya, sehingga shot yang satu seolah-olah terdorong keluar dari layer monitor dan digantikan oleh shot berikutnya. Wipe juga bisa digunakan untuk mengawali suatu adegan. (*Pratista, Himawan 2017 : 170-171*)

2.13 Editing *Off Line* dan *On Line*

2.13.1 Editing *Off Line*

Disebut dengan istilah editing tak langsung karena pada tahapan ini yang dilakukan adalah sekedar mengurutkan gambar sesuai dengan naskah yang ada. Langkah ini biasa dilakukan pada editing *Off Line* adalah sebelum editing dilakukan maka dilakukan pengkopian kaset video asli ke kaset video yang lain (biasanya dari *Betacam* ke *S-VHS*). Dari kaset hasil pengkopian ini sutradara kemudian melakukan pengeditan. Pada tahap *Off Line* sering disebut juga dengan istilah *Rough Cut* yang artinya gambar disusun belum menggunakan efek dan transisi. Transisi yang digunakan hanya cut saja. Setelah selesai kemudian dilakukan evaluasi, jika dirasa kurang sesuai maka dilakukan pengeditan ulang dengan tetap menggunakan kaset video hasil copian nya. Setelah dirasa cukup baik maka Langkah selanjutnya adalah melakukan editing *On Line*.

Keuntungan hasil editing *Off Line* :

- a.) Hasil akhir editing lebih terjamin mutunya
 - b.) Bila terjadi ketidakcocokan hasil editing *Off Line*-nya maka dapat dilakukan editing ulang dengan biaya yang relative murah.
 - c.) Hasil editing *Off Line* dapat dijadikan pedoman pada saat *On Line*
- (Heri Setyawan, 2007:30-31,36)

2.13.2 Editing On Line

Editing yang dikerjakan dengan mengambil shot-shot dari original tape atau hasil shooting yang berpedoman pada hasil editing *Off Line* dan naskah editing. Langkah ini dilakukan dengan menggunakan pedoman kaset video hasil editing *Off Line*. Inilah editing yang sesungguhnya. Editing dilakukan dengan menggunakan kaset hasil shooting di lapangan (original tape) yang direkam ke dalam kaset *Betacam* yang lain. Pada tahap editing *On Line* ini sudah dilakukan penambahan efek dan transisi sesuai dengan yang direncanakan. Biasanya editing *On Line*, sutradara menyerahkan wewenang sepenuhnya pada editor. Dan editor dalam Menyusun gambar akan

menggunakan pedoman editing *Off Line* yang telah di selesaikan sebelumnya.

2.14 Tahapan Editing :

a.) Logging

Shooting script dari hasil produksi akan menjadi panduan untuk editor dalam proses editing *Off Line*. Editan tersebut di catat dilembar atau *table* yang Namanya *Log Sheet*, ini untuk memudahkan editor untuk memilih gambar mana yang akan di pasang atau dipakai.

b.) Scoring

Pemilihan beberapa shot-ahot akan dimasukkan kedalam rangkaian gambar yang membentuk suatu cerita, kemudian dicocokkan dengan *shooting script* sehingga bisa di gunakan untuk membuat *editing script*.

c.) Editing *Off Line*

Dalam mengerjakan editing *Off Line* atau *Rough Cut*, editor berpatokan pada shooting report. Didalam shooting report sendiri telah di tentukan shot-shot yang harus di gunakan dan hasil dari editing *Off Line* digunakan untuk menjadi paduan editor Editing *On Line*.

d.) Capturing/digitalizing

Setelah memasukkan catatan *time code* yang sudah ada dalam *logging-an*, editor kemudian memulai melakukan *capture/digitalizing*. Dalam *capture*-nya menggunakan *batch capture*, dengan *batch capture* memudahkan editor untuk mengedit gambar. Apabila file atau bahan yang sudah di *capture* tersebut hilang, akan Kembali seperti project sebelumnya.

e.) Editing *On Line*

Yaitu editing yang dikerjakan dengan mengambil shot-shot dari *original tape* atau hasil shooting yang berpedoman pada hasil editing *Off Line* dan naskah editing. Pada saat melakukan editing *On Line*, sambungan setiap shot dan adegan dibuat tepat berdasarkan pada catatan kode waktu yang terdapat dalam editing *script*-nya.

f.) Transfer to tape

Setelah melakukan Langkah-langkah editing diatas, maka Langkah selanjutnya adalah men-transfer hasil editing tersebut kedalam kaset standar broadcasting. Akan tetapi sebelumnya akan di periksa oleh sutradara atau produser. Namun proses pen-transfer-an hasil edit tersebut yaitu misal dari AVID Express Pro kemudian di-transfer ke *Betacam* dengan menggunakan *Player Betacam Recorder*, master kasetnya dalam bentuk *Betacam Sp*, dengan ketentuan sebagai berikut :

- *Tone color bar* harus 0db
- Black level
- Audio level (min 7db-2db)

(*Heri Setyawan 2013:88-89*)

2.15 Software Editing

- Avid
- Final Cut Pro
- Adobe Premiere
- Media Cutter
- Sony Vegas
- Pinnacle Studio
- Ulead
- Digital Studio
- Cyberlink Power Director

- Corel Video Studio
- Magic Movie Edit Pro
- Roxio Editor
- Power Producer
- Nero

(Heri Setyawan 2013:75)

2.16 Ekstrasi Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan topik penelitian ini ditemukan fakta-fakta sebagai berikut :

- a.) Eko Hidayat (2011) Peran Editor Dalam Produksi Video Musik Clip *Struggle Of The Turtle "Better Life"*. Editor memegang peranan yang penting dalam sebuah produksi karya audio visual. Bertanggung jawab atas hasil akhir dalam suatu karya video music. Proses editing gambar tidak cukup hanya digabungkan begitu saja. Banyak sekali variable yang harus diketahui dalam proses editing, yaitu kamera angle, jenis shot, motivasi, komposisi, *continuity*. Meceritakan tentang sebuah perjuangan untuk menjadi lebih baik.
- b.) Medhy Ayunandya (2008) Pembuatan Video Clip Band Friday Dengan Penggabungan Teknik *Reverse* dan *One Shot* Berjudul "*Will We Make It This Time*" Video klip tidak dapat dipisahkan dari musik dan lagu, sebab video klip membantu memvisualkan maksud dari lagu. *Friday* merupakan salah satu band indie yang lebih mengutamakan visualisasi dalam setiap penampilannya. Salah satu lagu yang dibuat video klip adalah lagu berjudul "*Will We Make It This Time*". Lagu ini memiliki pesan untuk bahwa apa yang kita dapatkan sekarang adalah hasil dari apa yang kita lakukan dulu. Teknik *one shot* dan *reverse* digunakan dalam pembuatan video klip ini untuk menyampaikan pesan secara visual tentang flash back jalan hidup yang tidak pernah terputus. Dalam pembuatan video klip ini mempelajari tentang bagaimana cara

menggabungkan teknik *one shot* dan *reverse* dengan tujuan untuk menyampaikan isi lagu secara visual.

- c.) Johanes Tedy Viseria Paliama (2013) Teknik reverse dan live shot diimplementasikan dengan membagi lagu berdasarkan anatominya terlebih dahulu untuk menentukan timing cerita dan konflik. Selanjutnya lagu diputar terbalik (reverse) agar dapat dibuat cerita dari awal hingga akhir. Teknik reverse dan live shot diimplementasikan dengan membagi lagu berdasarkan anatominya terlebih dahulu untuk menentukan timing cerita dan konflik. Selanjutnya lagu diputar terbalik (reverse) agar dapat dibuat cerita dari awal hingga akhir. Teknik reverse dan live shot diimplementasikan dengan membagi lagu berdasarkan anatominya terlebih dahulu untuk menentukan timing cerita dan konflik. Selanjutnya lagu diputar terbalik (reverse) agar dapat dibuat cerita dari awal hingga akhir.

Kesimpulan :

Persamaan pada ekstraksi penelitian terdahulu dengan laporan yang penulis buat adalah sama-sama mengupas peran editor dalam music video clip, band indie.

Perbedaan pada ekstraksi penelitian terdahulu dengan laporan yang penulis buat adalah judul lagu, teknik editing.