

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

B.1 Penegasan Judul

Penulisan laporan Karya Kreatif yang berjudul “Peran Editor Dalam Film Wayang Daur Ulang”. Pengambilan judul tersebut didasarkan sebagai batasan-batasan kajian penelitian dan kajian penelitian sebagai berikut :

B.1.1 Peran

Peran mencerminkan posisi seseorang dalam sistem sosial dengan hak dan kewajiban, kekuasaan dan tanggung jawab yang menyertainya. Untuk dapat berinteraksi satu sama lain, orang-orang memerlukan cara tertentu guna mengantisipasi perilaku orang lain.

(Lidya, Agustina Lidya. 2009,*Pengaruh Konflik Peran, Ketidakjelasan Peran, dan Kelebihan Peran terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Auditor*, Bandung: Dosen Fakultas Ekonomi Jurusan Akuntansi-Univ.Kristen Maranatha).

B.1.2 Editor

Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot*, aransemen, dan *timing* secara ahli. *Editor* menciptakan kembali, bukan membuat lagi, rekaman kejadian untuk mencapai efek secara kumulatif yang seringkali lebih besar dari *action-action* dalam satu *scene* yang dikumpulkan bersama. Adalah tanggung jawab *editor* untuk menghasilkan film yang terbaik dari bahan yang ada. Seringkali *editor* yang baik menukan konsep “*picture supervisor*” dengan konsep asli sutradara atau juru kamera . Hanya setelah melalui pertimbangan yang seksama menai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian *shot* serta efek-efek yang diinginkan, maka barulah *editor* film merakit *scene-scene*. (Mascelli,2010:282)

B.1.3 Film

Film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang di buat yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimaikan dalam bioskop).

Menurut UU Perfilman th.1992, Bab I, Pasal 1 Film adalah karya cipta seni budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam bentuk, jenis, ukuran melalui kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyek mekanik, elektronik dan atau lainnya.

Dari kedua pengertian film di atas dapat disimpulkan film adalah karya seni yang bisa berfungsi sebagai media informasi dan komunikasi masa yang diproses dan direkam dengan bidang selluloid ataupun digital dan dipertunjukan ke khalayak ramai.

B.1.4 Wayang Daur Ulang

Wayang Daur Ulang adalah film dokumeter yang menceritakan perjalanan seorang dalang yang berinisiatif membuat wayang yang berbahan dasar sampah-sampah mulai dari botol plastik, kain perca, karton, dan barang-barang bekas yang bisa di temukan di sekitar rumah.

B.2 Kajian Pustaka

B.2.1 Definisi Film

Film memiliki pengertian yang beragam dan berbeda-beda tergantung dari mana sudut pandang melihat film itu sendiri salah satunya pengertian film dari Kamus Besar Bahasa Indonesia film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan

dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop).

Film pada dasarnya adalah pengembangan dari fotografi tetapi lebih ke bentuk fisik dari benda yang digunakan untuk menangkap dan memproyeksikan gambar, sedangkan gambar bergerak yang kita lihat pada layar itu bisa di sebut *movie* yang mana merupakan singkatan dari *moving picture* atau gambar bergerak, selain *movie* ada istilah lain yaitu *sinema*. Selain dilihat dari sudut pandang bentuk fisik, film bisa menjadi media komunikasi massa yang dapat berberbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Dapat berupa pesan pendidikan, hiburan maupun informasi. Pesan ini menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa tulisan, suara, perkataan dan lain sebagainya yang mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat (www.csinema.com).

Film dilihat dari sudut pandang seni visual adalah sebuah pengembangan dari fotografi yang merupakan *mechanical process*, proses kausal, dimana seni tidak bisa masuk ke dalamnya. Terlebih lagi dalam sejarahnya gambar bergerak digunakan untuk merekam pertunjukan seni, seperti drama atau tarian. Tujuannya agar orang-orang yang tidak berkesempatan menonton langsung pertunjukan tersebut dapat ikut menyaksikannya di lain waktu. Tentu saja hal ini tidak lantas membuat gambar bergerak tersebut menjadi karya seni. Selain itu karena dalam fotografi membutuhkan objek yang kemudian ditangkap sebagaimana objek tersebut ada. Tidak seperti melukis yang bisa dilakukan dengan hanya mengandalkan imajinasi. Imajinasi yang artistik.

Namun, pemikiran skeptis tentang film sebagai sebuah karya seni banyak dibantah oleh para pelaku film dengan berbagai sudut pandang. Rudolf Arnheim adalah salah seorang tokoh yang pemikirannya cukup kuat dalam menepis pandangan skeptis tersebut. Arnheim memulai dengan mengatakan bahwa film menjadi sebuah karya seni ketika tujuan dari film tersebut tidak sekedar menangkap gambar yang ada tetapi lebih dari itu

menghadirkan representasi objek lewat cara khusus, yang hanya bisa dilakukan oleh film.

(Rahman, Taufik Rahman. 2013, *Film Sebagai Seni Visual: Sebuah Refleksi Filosofis Terhadap Ontologi Film Rudolf Arnheim*, Depok: Program Studi Filsafat, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia).

Menurut Pratista (2017:23) film secara umum dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut harus saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

1. Unsur Naratif

Unsur naratif adalah unsur yang hubungannya dengan aspek cerita film. Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh element tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

a. Tokoh

Dalam Film, ada dua tokoh penting untuk membantu jalannya cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Peranan utama adalah bagian dari ide cerita dalam film yang di istilahgkan protagonis dan pemeran pendukung disebut dengan antagonis yang biasanya karakter pembuat masalah atau konflik.

b. Masalah dan konflik

Permasalahan dan konflik dalam sebuah cerita film merupakan hambatan peran utama dalam mencapai tujuan dalam film, biasanya di sebabkan oleh tokoh pembantu atau antagonis.

c. Ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi

dengan dimesi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kora B atau di negara C.

d. Waktu

Sama halnya dengan unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

a. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang berada di depan kamera. Bisa di katakan bahwa separuh kekuatan film terdapat pada aspek *mise-en-scene* memiliki unsur penting yaitu setting atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, *acting* dan pergerakan kamera. Unsur unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film (Pratista,2017:97).

b. Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok film(data mentah). Seorang sineas tidak hanya sekedar merekan sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan di amabil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. (Pratista, 2017:129)

c. *Editing*

Proses pengambilan gambar yang telah selesai, kemudian setelahnya produksi film masuk dalam tahap *editing*. Dalam tahap ini,

shot-shot yang telah di ambil, dipilih, diolah, dan dirangkai hingga menjadi satu rangkaian kesatuan yang utuh.(Pratista, 2017:169)

Editing film bisa diperbandingkan dengan memotong, mengasah, dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak bisa di kenali. Bongkahan itu harus dipotong dulu, diasah dan di sunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya. (Mascelli, 2010:281)

d. Suara

Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Seperti kita telah ketahui bahwa penggunaan suara (dialog) dalam film belum dimungkinkan sejak teknologi suara ditemukan. Sebelum era film bicara, film sebenarnya tidak sepenuhnya bisu, namun seringkali diiringi suara organ, piano, gramophone, efek suara, narator hingga bahkan musik satu orkestra penuh. (Pratista, 2017:197)

B.2.2 Jenis Film

Film secara umum di bagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini di dasarkan atas cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita. Film fiksi termasuk dalam kategori film cerita. Sementara film dokumenter dan eksperimental masuk dalam dalam kategori noncerita. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme (nyata), berada dalam kutub yang berlawanan dengan film ekperimental yang memiliki konsep formalisme (abstrak). Sementara, film fiksi berada persis ditengah dua kutub tersebut. Namun film dokumnter dan fim eksperimental pun bisa saling memperngaruhi.(Pratista,2017:29)

1. Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata. Serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terikat hukum kausalitas. Cerita lazimnya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang film dokumenter dan eksperimental, baik masa praproduksi produksi, maupun pascaproduksinya. Film fiksi berada di tengah dua kutub, nyata dan abstrak, sering kali memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun sinematik. (Pratista,2017:31-32)

2. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dengan dua jenis film dokumenter maupun fiksi. Para sineas eksperimental umumnya berkerja diluar industri film arus utama (*mainstream*) dan berkerja pada studio independen atau perorangan. Mereka umumnya terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki seperti gagasan, ide, emosi, serta, pengalaman batin mereka. Film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apa pun bahkan kadang kadang menantang kausalitas, seperti yang dilakukan para sineas surealis dan dada. Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah di pahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang mereka ciptakan sendiri. (Pratista,2017:34)

3. Film Dokumenter

Film dokumenter adalah karya film berdasarkan realita atau fakta perihal pengalaman hidup seseorang atau mengenai peristiwa (Gerzon R. Ayawila, 2008 : 35). Untuk mendapatkan ide bagi film realita, perlu kepekaan dokumentaris terhadap lingkungan sosial, budaya, politik dan alam semesta, dengan banyak mengamati lingkungan, berdiskusi dengan

komunitas dan kelompok masyarakat yang memiliki aktivitas sosial dan budaya bukan berdasarkan suatu khayalan imajinatif.

Kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa, atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi (otentik). Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumen juga lazimnya tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan, seperti, informasi, berita, investigasi sebuah fakta, biografi, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik (propaganda) sertalingkungan. (Pratista,2017:29-30)

Di Indonesia bentuk dan gaya bertutur dokumenter masih mengikuti gaya konvensional, walaupun beberapa karya dokumenter sudah mencoba memberi nuansa-nuansa baru yang bisa dikatakan termasuk karya nonkonvensional. Bentuk – bentuk yang akan dijelaskan (menurut Gerzon R. Ayawaila) berikut, masih sangat mungkin terus dikembangkan hingga menembus batas-batas konvensional yang ada, dengan memberikan argumentasi pada logika pemahaman dan teori yang ada dan kreativitas didalamnya. Adapun bentuk bentuk film dokumenter tersebut adalah :

1. Laporan Perjalanan

Bentuk film dokumenter laporan perjalanan, awalnya hanya sebagai dokumentasi pengalaman yang didapat selama melakukan perjalanan jauh. Sebuah perjalanan ekspedisi pada umumnya akan dibuat dokumentasinya baik berupa film maupun fotonya. Bentuk seperti ini sekarang lebih banyak diproduksi untuk program televisi, yang memang memberi tempat bagi

rekaman sebuah petualangan atau perjalanan yang mencekam dan menegangkan.

2. Sejarah

Film dokumenter sejarah memiliki berdurasi panjang. Dengan adanya siaran televisi, film dokumenter sejarah dapat direpresentasikan secara utuh, mengingat lewat tayangan televisi film dokumenter sejarah dapat ditayangkan secara terperinci tanpa terikat waktu, misalnya format film bioskop yang secara waktu penayangan maksimal selama empat jam, melalui televisi film dokumenter sejarah dapat tayang selama lima hingga sepuluh jam bahkan lebih, yang dibagi-bagi menjadi beberapa episode.

3. Potret atau Biografi

Film dokumenter biografi merupakan representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik, atau menyedihkan. Film dokumenter biografi berkaitan dengan aspek human interest, sementara isi ceritanya dapat berupa kritik, seperti mengenai seorang diktator atau tokoh kriminal yang sangat kejam atau pintar. Penghormatan misalnya tentang seorang tokoh pejuang hak asasi manusia, pejuang lingkungan hidup, atau pahlawan. Simpati misalnya menyoroti seseorang yang banyak mengalami penderitaan, atau seseorang tokoh tak dikenal tetapi hasil karya atau hasil perjuangannya kelak menjadi sangat bermanfaat bagi sebagian besar masyarakat.

4. Perbandingan

Film dokumenter perbandingan pada umumnya bercerita mengenai perbedaan suatu situasi atau kondisi, dari satu objek atau subjek dengan objek atau subjek lainnya untuk memunculkan sebuah perbandingan. Misalnya perbedaan teknologi di negara berkembang dibandingkan dengan negara maju. Perbandingan menangani masalah lalu lintas di Jakarta dengan di Amsterdam, Belanda. Dapat pula mengenai perbandingan masa lampau dan masa kini akan hal budaya suatu masyarakat, tradisi-tradisi yang masih berlangsung, kesenian dan politik

5. Kontradiksi

Film dokumenter jenis kontradiksi memiliki kemiripan dengan film dokumenter jenis perbandingan. Perbedaan yang dimunculkan pada film dokumenter kontradiksi cenderung lebih kritis dan radikal dalam mengupas permasalahan. Secara teknis pembuatan film dokumenter kontradiksi banyak menggunakan wawancara untuk mendapatkan informasi lengkap mengenai opini publik. Misalnya kontradiksi mengenai masyarakat kaya dan masyarakat miskin, modern dan tradisional, demokratis dan otoriter dan sebagainya.

6. Ilmu Pengetahuan

Film dokumenter jenis ilmu pengetahuan berisi penyampaian informasi mengenai suatu teori, sistem, berdasarkan disiplin ilmu tertentu. Ketika gambar visual yang disajikan tidak mampu memberikan detail informasi yang perlu disajikan, bantuan dari teknologi komputer seperti animasi akan mampu memperjelas informasi tersebut. Misalnya informasi statistik atau gambaran sistem kerja kompone sebuah produk elektronik.

7. Nostalgia

Film dokumenter nostalgia kerap mengangkat kisah kilas balik dan napak tilas para veteran perang, atau mengenai orang Belanda yang pernah tinggal di Indonesia dan kini kembali mengunjungi tempat dimana mereka pernah dilahirkan dan dibesarkan.

8. Rekonstruksi

Film dokumenter jenis rekonstruksi dapat juga ditemui pada film dokumenter investigasi, film dokumenter sejarah, film etnografi dan antropologi visual. Bagianbagian peristiwa masa lampau maupun masa kini disusun atau direkonstruksi berdasarkan fakta sejarah.

9. Investigasi

Film dokumenter investigasi mencoba untuk mengungkap misteri sebuah peristiwa yang belum atau tidak pernah terungkap jelas. Yang dipilih biasanya berupa peristiwa besar yang pernah menjadi berita hangat dalam media massa.

10. Association Picture Story

Sejumlah pengamat film menganggap jenis film ini merupakan film seni atau eksperimen. Gabungan gambar, musik dan suara atmosfer (noise) secara artistik menjadi unsur utama. Biasanya dokumenter ini tidak pernah menggunakan narasi, komentar, maupun dialog.

11. Buku Harian

Film dokumenter ini disebut juga diary film, yang merupakan catatan pengalaman hidup sehari-hari dalam buku harian pribadi. Bentuk diary dapat dikombinasikan dengan bentuk laporan perjalanan (travel doc) dan nostalgia. Dengan mencantumkan secara lengkap dan jelas tanggal kejadiannya, pendekatan film dokumenter ini memang konvensional termasuk dalam penggunaan narasi.

12. Dokudrama

Film dokumenter ini memiliki motivasi komersial, karena subjek yang berperan di sini adalah artis film. Cerita yang disampaikan merupakan rekonstruksi suatu peristiwa atau potret mengenai sosok seseorang, apakah seorang tokoh masyarakat atau masyarakat awam.

Bentuk bentuk dokumenter diatas tidaklah lepas dari pendekan bercerita atau pendekatan bertutur lewat visual , bentuk pendekatan visual dokumenter dibagi menjadi 3 menurut (menurut Gerzon R. Ayawaila) yaitu :

1. *Expository*

Bentuk dokumenter ini menampilkan pesan kepada penonton secara langsung lewat presenter maupun narasi berupa text maupun suara.

2. *Direct Cinema/Observation*

Pendekatan *observation* umumnya merekam kejadian secara spontan dan natural tanpa pencahayaan khusus, serta tanpa direncana.

3. *Cinema Varite*

Berbeda dengan *Direct Cinema* yang menunggu krisis terjadi, kalangan *Cinema Varite* justru melakukan intervensi dan menggunakan kamera sebagai alat pemicu untuk memunculkan suatu krisis.

B.2.2 Proses Produksi Film Dokumenter

Suatu proses produksi film dokumenter melalui proses yang memerlukan banyak proses penelitian, materi dan tenaga dan berbagai kegiatan kreatif. Proses yang panjang mulai dari pra-produksi hingga paska produksi hal ini akan di jelaskan di bawah ini :

1. Pra-Produksi

a. Membangun Gagasan

Pada dasarnya membuat film dokumenter tidak sama dengan menulis cerita. Tahap paling awal dari keseluruhan proses pembuatan film dokumenter adalah membangun gagasan. Pada tahap ini harus membedakan dengan tegas antara upaya menemukan cerita dengan membangun cerita. Menemukan cerita yakni upaya mencari topik yang tepat. Sementara membangun cerita mengarah pada upaya sistematis untuk melakukan analisis, pengkajian, dan merancang bangun berbagai kemungkinan sebuah topik dapat di wujudkan menjadi sebuah film.

Sumber gagasan yang bisa dimanfaatkan sebagai gagasan film dokumenter menurut Tanzil, Arifiansyah dan Trimarsanto (2010:14-15) adalah catatan harian, cerita seputar keluarga, pengalaman masa kecil, ilmu sosial dan sejarah. Tentunya masih banyak sumber lain seperti berita, surat kabar, bahkan legenda.

b. Riset

Banyak pembuat film pemula menganggap bahwa riset adalah kegiatan rumit, karenanya mereka menghindari kegiatan ini. Padahal tahapan munculnya ide sekalipun sudah merupakan

sebuah hasil dari pengalaman sehari-hari yang menjelma menjadi sebuah ide (Tanzil, Arifiansyah dan Trimarsanto, 2010:26)

Meminjam cara kerja ilmuwan sosial, terutama antropologi, riset merupakan kegiatan sistematis yang tidaklah linier, namun bersifat siklus. Mulai dengan memilih atau menentukan ide, seorang peneliti lalu mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait dengan ide, sebelum kemudian pergi untuk mengumpulkan data lapangan. Setelah data-data terkumpul, seringkali muncul pertanyaan baru, sehingga proses kembali bergulir ke awal saat mengajukan pertanyaan. Setelah itu di buatlah semacam analisis sementara, yang mungkin memunculkan pertanyaan-pertanyaan baru yang belum di terpikirkan. Begitulah proses terus berputar sampai seorang peneliti akan berhenti dan menulis. (Tanzil, Arifiansyah dan Trimarsanto, 2010:28).

c. Riset Visual & *Fixing*

Sebelum memasuki tahapan sebelum *shooting*, ada tahapan penting yang juga menjadi bagian dari riset, yaitu mengumpulkan data-data visual dan memastikan segala sesuatu di lapangan sesuai dengan jadwal shooting dan alur cerita. Dua kegiatan tersebut bisa disebut riset visual dan *recce* yang juga sering di sebut *fixing*. (Tanzil, Arifiansyah dan Trimarsanto, 2010:30).

d. Alur Cerita

Setelah riset selesai, tentu ada langkah-langkah berikut yang harus dilakukan oleh pembuat film. Memang, segenap data dan fakta akan menjadi awal rencana pembuatan film yang lebih matang. Semua data yang telah didapatkan saat riset kemudian akan disusun dalam sebuah panduan yang memudahkan saat tahap *shooting*. (Tanzil, Arifiansyah dan Trimarsanto, 2010:38).

2. Produksi

Setelah melalui serangkaian tahap pra-produksi maka tahapan berikutnya adalah tahap produksi, yaitu *shooting* (pengambilan gambar), mematangkan tahap pra-produksi membuat tahap produksi menjadi lebih efisien dan berjalan sesuai jadwal karena tahap produksi adalah proses merealisasikan naskah menjadi sebuah audio visual. Waktu menjadi kunci utama dalam sebuah produksi film dokumenter, bukan seberapa lama proses pengambilan gambar atau *shooting* tetapi seberapa akurat dan detail informasi yang didapat dari satu buah *shot* (potongan gambar).

3. Paska Produksi

a. *Editing* film dokumenter

Setelah melalui tahap produksi tahap terakhir yaitu paska produksi yang di dalamnya terdapat proses *editing*. *Editing* merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* dalam setelah filmnya selesai (siap ditonton) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya. Pratista (2017:169)

b. Bentuk Editing

Transisi *shot* dalam film, umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. Bentuk yang paling umum adalah *cut*, yakni transisi *shot* secara langsung. Sementara *wipe*, *dissolve* dan *fades* merupakan transisi *shot* secara bertahap. *Cut* digunakan untuk *editing* kontinu dan diskontinu. Sementara *wipe*, *dissolve*, dan *fades* umumnya digunakan untuk *editing* diskontinu. Pratista(2017:170).

c. Aspek Editing

Teknik *editing* memungkinkan para sineas untuk memilih dan mengontrol empat wilayah dasar, yakni :

- Kontinuitas Grafik
- Aspek Ritmik
- Aspek Spasial
- Aspek Temporal

d. Kontinuitas Grafik

Sineas dalam melakukan pergantian *shot*, dapat melakukan berdasarkan kontinuitas grafik (kesamaan gambar). Kontinuitas grafik dapat di bentuk oleh unsur *mise-en-scene* dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya, dan sebagainya. Kontinuitas dalam sebuah grafik dalam sebuah transisi *shot* yang berbeda, namun memiliki komposisi visual yang serupa. *Graphic match* biasanya menggunakan teknik *dissolve* untuk menunjukkan tranformasi *shot* secara gradual. Pratista(2017:172)

e. Aspek Ritmik

Sineas mampu mengontrol panjang pendeknya (durasi) sebuah *shot*. Durasi *shot* sangat berhubungan dengan durasi sebelum dan setelahnya sehingga seorang sineas mampu mnegontrol ritme *editing* sesuai tuntutan naratif serta estetik. Sineas dapat mengatur ritme *editing*nya melalui durasi *shot* yang sama, semakin pendek atau semakin panjang. Semakin pendek durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo yang cepat. Sebaliknya, semakin panjang durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo yang lambat. Pratista(2017:173)

f. Aspek Spasial

Editing juga memungkinkan bagi sineas untuk memanipulasi ruang. Efek ini awalnya dikembangkan oleh sineas Rusia, Lev Kuleshov yang telah melakukan beberapa uji coba *editing* pada awal dekade 1920-an. Kuleshov menggunakan *shot* wajah seorang aktor dengan ekspresi kosong. *Shot* ini lalu secara terpisah dihubungkan dengan beberapa *shot* lain, yakni sup panas di meja, peti peti mayat seorang gadis, serta seorang gadis kecil yang tengah bermain. Dari uji coba tersebut Kuleshov berkesimpulan bahwa dengan menggunakan sebuah *shot* yang sama ternyata mampu menimbulkan efek dan makna yang berbeda jika dihubungkan dengan *shot* yang berbeda. Kombinasi *shot* wajah dan *shot* semangkuk sup, mampu memberikan ekspresi pria yang sedang lapar. *Shot* wajah dan *shot* jasad gadis muda, mampu memberikan ekspresi kesedihan. Pratista(2017:175)

g. Aspek Temporal

Teknik *editing* mampu mempengaruhi naratif untuk memanipulasi waktu. Sebuah *shot* berikutnya secara temporal dapat berupa waktu yang tak terputus (*editing kontinu*) dan dapat pula terjadi lompatan waktu (*editing diskontinu*). *Editing* kontinu paling sering digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama, seperti pada adegan dialog atau aksi. Sementara *editing* diskontinu, biasanya terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan tertentu, dari detik, menit, jam, hari, taun dan seterusnya. Teknik kilas-balik dan kilas-depan adalah *editing* diskontinu. Pratista(2017:176)

B.2.3 Teknik Editing

Editing memerlukan kreativitas dan pemahaman dalam segi artistic, *editor* harus menguasai teknik *editing* hal ini diperlukan agar film tidak

membosankan saat ditonton. Selain itu teknik editing juga diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang bisa terjadi pada saat tahap *editing*. Teknik editing dibagi menjadi dua :

1. *Editing* Kontinuiti

Editing Kontinuiti adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan.

a. *180 Rule*^o

Adalah sebuah aturan di mana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi shot (*cut*) dilakukan aksi garis aksi atau 180° adalah garis imajiner.

b. *Shot/Revers-Shot*

Merupakan gabungan dua *shot* atau lebih yang membedakan posisi para karakternya. satu karakter biasanya melihat ke arah kanan dan karakter lainnya melihat ke arah kiri.

c. *Eyeline Match*

Teknik *eyeline match* lalu diambil menggunakan teknik *shoot/Revers-Shot* karena prinsipnya dua teknik ini adalah sama. Jika seorang karakter menatap lawan bicaranya ke arah kanan maka pada saat berikutnya lawan bicara *on-screen* mengisyaratkan bahwa karakter tersebut berada pada posisi *off-screen* di sebelah kiri.

d. *Match On Action*

Teknik *match on action* merupakan perpindahan yang diambil dari *shot* berbeda. Memperlihatkan sebuah aksi tidak terputus dengan sebuah momen pergerakan yang sama.

e. *POV Cutting*

Pop cutting mirip dengan *eyeline match*. Namun pada *shot* kedua memperlihatkan objek dari arah pandang yang sama.

f. *Cut-in*

Adalah sebuah transisi dari *shot* jarak yang jauh ke *shot* yang dekat.

g. *Crosscutting*

Adalah serangkaian *shot* yang memperlihatkan 2 aksi peristiwa atau lebih pada lokasi berbeda yang dilakukan secara bergantian.

h. *Montage Sequence*

Sering hanya dengan Montage adalah serangkaian *shot* yang menunjukkan suatu rangkaian proses peristiwa waktu ke waktu.

2. *Editing Diskontinuiti*

a. Pelanggaran Aturan 180°

Hampir seluruh film menggunakan aturan 180° tanpa terkecuali dalam setiap adegannya. Pelanggaran 180° biasanya digunakan untuk menunjukkan motif tertentu untuk menyampaikan pesan tersembunyi atau membuat efek disorientasi bagi penonton.

b. *Jump Cut*

Jump cut merupakan sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau objek dalam latar yang sama atau sebaliknya posisi karakter dan objek tetap namun latar belakang berubah seketika.

c. *Nondiegetic Insert*

Adalah sebuah penyisipan sebuah *shot* yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam cerita filmnya. *Shot* ini ditunjukkan khusus serta simbolik.

B.2.4 Tujuan *Editing*

Ada banyak alasan melakukan pengeditan dan pendekatan *editing* dengan variasi teknik teknik *editing* sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. Seperti yang di tulis wahyuni dalam website

<http://titikwahyuni.weebly.com/> (2013) yang secara umum tujuan editing adalah sebagai berikut :

1. Memindahkan klip video yang tak dikehendaki.
2. Memilih gambar dan klip yang terbaik.
3. Menciptakan arus.
4. Menambahkan efek, grafik, musik.
5. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar.
6. Memberikan sudut yang menarik bagi hasil rekaman.

B.2.5 *Editing Offline*

Offline editing adalah tahap memotong dan merangkai *footage-footage* hasil *shooting* menjadi satu bagian. Sebelum masuk ke tahap pemotongan dan perangkaian, *raw footage* yang pada umumnya memiliki resolusi di atas 1920p x 1080p, harus dikonversi terlebih dahulu menjadi resolusi yang lebih rendah dengan *proxy*. Hal tersebut sangat penting karena kecepatan proses editing akan dipengaruhi oleh kemampuan sistem *software* dan *hardware* yang digunakan.

Setelah tahap *proxy*, hal yang harus dilakukan oleh *offline editor* adalah melakukan proses *sync*. Di mana seluruh *footage* dan audio hasil *shooting*, baik yang *good* ataupun *not good* harus disinkronisasi sesuai *timecode* yang ada. Dengan tahap ini, *offline editor* akan memiliki kumpulan seluruh full *sync footage* yang akan membantu dalam memilih dan mensortir *footage* yang akan dipakai. (<https://studioantelope.com/>). Kesimpulan tahapan *editing offline* yaitu sebagai berikut :

1. *Logging* mencatat dan memilih gambar yang akan di pilih berdasar *timecode* yang ada dalam masing masing kaset
2. *Screening rushes* Setelah menerima hasil shooting, terlebih dahulu melakukan preview untuk melihat gambar yang nantinya akan diambil. Sehingga sudah ada bayangan yang akan dipakai. Saat screening rushes, treatment yang sudah dibuat sebelumnya mengalami perubahan total. Walaupun terjadi perubahan dalam treatment, tema dari program itu tetap dipertahankan.

3. *Breakdown shot* pada tahap ini saya me-logging materi dengan mencatat time code in/out tiap shot dari semua materi yang ada. Dari data logging ini akan dapat digunakan untuk mempermudah guna mencari shot yang akan dipakai dan juga untuk mempermudah meng-capture materi.
4. *Slection of shot* setelah me-logging semua materi, tahap selanjutnya adalah memilih shot yang sesuai dengan treatment yang sudah ada (baru). Kemudian me-capture semua hasil yang diseleksi kedalam computer yang disebut digitizing.
5. *Assembly* didalam proses menyusun shot yang telah sesuai dengan treatment dan naskahnya.
6. *Rough Cut*
Rough cut adalah pemotongan gambar yang masih secara kasar dan belum ada *optical effect* yang masuk. (<https://www.mindafilm.com/>)

B.2.6 *Editing Online*

Online editing sendiri merupakan proses *touch up* dari hasil *offline editing*, dengan penambahan *color grading*, efek visual, *motion graphic*, dan *audio mixing*. Di tahap *online editing*, *file picture lock* akan difinalisasi. File proxy dengan resolusi rendah dari *offline editing*, akan dihubungkan kembali menjadi kualitas file asli untuk diproses online. Dengan kualitas file asli, *online editor* harus melakukan proses *color correction* dan *color grading*. Biasanya dari hasil *offline editing*, warna antar *footage* masih terlihat *raw*, dan berbeda-beda antara shot. Di tahap inilah peran online editor untuk menyamakan warna dari setiap shot yang dipakai, agar tidak terkesan belang saat ditonton. Namun sebelum itu, online editor harus menentukan mood warna yang director ingin visualisasikan pada hasil akhir. (<https://studioantelope.com>). Adapun tahap-tahap sebelum *color grading* dari *editing online* yaitu :

1. *Fine Cut* pada tahap ini sudah memulai memperhalus *shot-shot* yang masih kasar dengan memotong atau menambah beberapa *freme* dari tiap shotnya. Serta memasukan narasi yang sebelumnya sudah di *record*.

2. *Trimming* di tahap ini hanya memperhalus hasil dari *fine cut* agar terjadi kesatuan yang utuh proporsional. Serta menambahkan *optical effect* jika diperlukan..

3. *Final Cut* Pada tahap ini selain memasukan *title* dan *credit title* juga harus men-*synchronizing audio* serta ilustrasi musik maupun *audio effect*. Setelah tahap ini semua struktur maupun durasi menjadi jelas.