

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**PERAN EDITOR
DALAM PEMBUATAN FILM “20 Hz”**

**Laporan Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film**



Oleh:

Andika Bagus Adi Yopa

2015/BC-F/5004

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

YOGYAKARTA

2018

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KAYA KREATIF**

**PERAN EDITOR
DALAM PEMBUATAN FILM “20 Hz”**

**Laporan Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli
Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi “STIKOM” Yogyakarta**

**Disusun Oleh :
Andika Bagus Adi Yopa
2015/BC-F/5004**

Disetujui Oleh :

**Dra. Sudaru Murti, M.Si
Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI BROADCASTING FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Radio Tv dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Senin

Tanggal : 27 Agustus 2018

Jam : 14 : 00 WIB

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Dra. Sudaru Murti, M.Si _____
(Pembimbing dan penguji I)

2. Hanif Zuhana R., M.Sn _____
(Penguji II)

3. Tjandra Setia Buwana, S.I.P _____
(Penguji III)

Mengesahkan :

Mengetahui :

R. Sumantri Raharjo, M.Si

Ketua Stikom

Hanif Zuhana R., M.Sn

Ketua Program Studi

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Andika Bagus Adi Yopa
NIM : 2015/BC-F/5004
Judul Laporan : Bagaimana peran editor dalam pembuatan film “20 Hz”

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film fiksi berjudul “20Hz” dengan bimbingan dosen pembimbing.
 2. Karya ini bukan plagiasi (*copy – paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, dan kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
 3. Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.
- Penyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Andika Bagus Adi Yopa

MOTTO

“Berhentilah Mengejar Dunia Buatlah Dunia Yang Mengejar Kita”

**“Bukan Bahagia Yang Menjadikan Kita Bersyukur Tetapi Dengan
Bersyukur Akan Menjadikan Hidup Kita Bahagia”**

(Andika Bagus Adi Yopa)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan
2. Sukatno dan Sularmi S.Pd, selaku Papa dan Mama penulis yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini, walaupun jarak yang sangat jauh memisahkan.
3. Kakak penulis Shanti yopa febriana yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun moril, terimakasih atas kasih penulis yang begitu besar.
4. Agus intan pandewi, Terimakasih untuk dukungan dan supportnya selama ini.
5. Keluarga besar Sujatno yang selalu memberikan banyak kebaikan, dan semangat selama ini.
6. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang telah menjadi kakak, adik, saudara, ayah, ibu selama penulis menjadi menempuh studi.
7. Keluarga besar F x V (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang telah menjadi saudara terbaik selama penulis menempuh studi. Suka, bahagia, tawa, sedih, duka, tangis, dilalui bersama untuk mendewasakan kita.
8. Ibu sudaru murti selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif penulis.
9. Mbak Hanif, selaku mbak penulis, terima kasih atas ilmu, pelajaran, bimbingan dan pengalamannya yang sangat berguna untuk sekarang dan masa depan.
10. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Bagaimana peran editor dalam pembuatan film 20Hz” Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM)

Penyusun Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu tersusunnya laporan ini.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah berhenti melimpahkan semua nikmat dan anugrah-Nya.
2. Kedua orang tua penulis Sukatno dan Sularmi S.Pd, selaku Papa dan Mama penulis yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini, walaupun jarak yang sangat jauh memisahkan.
3. Kakak penulis Shanti yopa febriana yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun moril, terimakasih atas kasih penulis yang begitu besar.
4. Agus intan pandewi, Terimakasih untuk dukungan dan supportnya selama ini.
5. Keluarga besar Sujatno yang selalu memberikan banyak kebaikan, dan semangat selama ini.
6. Teman-teman STIKOM angkatan 2015 yang telah menjadi kakak, adik, saudara, ayah, ibu selama penulis menjadi menempuh studi.

7. Keluara besar F x V (BC Film STIKOM angkatan 2015) yang telah menjadi saudara terbaik selama penulis menempuh studi. Suka, bahagia, tawa, sedih, duka, tangis, dilalui bersama untuk mendewasakan kita.
8. Ibu Sudaru Murti selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif penulis.
9. Mbak Hanif, selaku motivator , terima kasih atas ilmu, pelajaran, bimbingan dan pengalamannya yang sangat berguna untuk sekarang dan masa depan.
10. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini
11. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan mengajarkan ilmu yang baik selama ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang berrsifat kontruksi bagi diri penulis.

Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan masyarakat luas. Amin!

Wassalamu 'alaikum, Wr, Wb.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Andika Bagus Adi Yopa

ABSTRACT

Creative work Editing takes the form of an audio-visual work (Fiction film) entitled "20Hz". The film tells about the anxiety of a child who was left by his mother when he was a child, he was cared for by his mother's friend named Seto and raised by Seto. He was eager to meet his mother on his 12th birthday. The author acts as an Editing, Selecting shots among them, Managing and sorting pieces of recordings, movements, compositions, and cutting films according to duration, to be able to show messages based on treatment and direction from the director.

Keywords: Role, Editing, Film Fiction, Work, 20Hz

ABSTRAK

Karya kreatif *Editing* berbentuk karya audio visual (film Fiksi) berjudul "20Hz". Film ini menceritakan tentang keresahan seorang anak yang ditinggal ibunya saat masih kecil, dia diasuh oleh teman ibunya yang bernama Seto dan di besarkan oleh Seto. Dia ingin sekali bertemu dengan ibunya di ulangtahun yang ke 12 . Penulis berperan sebagai *Editing*, Melakukan pemilihan shot diantaranya, Mengatur dan mengurutkan potongan *rekaman, movement*, komposisi, dan Memotong film sesuai durasi, untuk dapat menunjukkan pesan berdasarkan *treatment* dan arahan dari sutradara.

Kata Kunci: Peran, *Editing*, Film Fiksi, Karya, 20Hz

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Etika Akademik	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Abstrak	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Lampiran	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Tugas Akhir	5
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir	5
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	7
BAB II KERANGKA KONSEP	
2.1 Penegasan Judul.....	9
2.2 Kajian Pustaka	10
1 Editing.....	10
2 Bentuk Editing	10
3 Editor Dalam Film	13
4 Tujuan Editing	14
5 Sistem Editing.....	16
6 Jenis Cuting	17
7 Transisi Fade.....	18
8 Coloring	19
9 Peralatan Yang Digunakan	19

BAB III Rancangan Produksi

3.1	Desain Produksi	21
3.2	Ide Cerita.....	21
3.3	Premis	23
3.4	Sinopsis.....	24
3.5	Treatment.....	25
3.6	Penokohan.....	29
3.7	Naskah	30
3.8	Breakdown Shooting.....	58
3.9	Shot List.....	66
3.10	Jadwal Produksi	73
3.11	Pemain	77
3.12	Lokasi.....	77
3.13	Struktur Tim Produksi	77
3.14	Rincian Anggaran Produksi	78

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Peran Editor	81
4.2	Tahapan Produksi Film 20Hz	82
1	Pra Produksi	82
2	Produksi	83
3	Paska Produksi	83
4.3	Tahap Kerja Dalam Editing	94
1	Pra Editing.....	94
2	Final Editing.....	98

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	102

DAFTAR PUSTAKA	103
-----------------------------	------------

REFERENSI.....	104
-----------------------	------------

LAMPIRAN.....	105
----------------------	------------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan hasil proses kreatif para *creator* yang memadukan berbagai unsur seperti ide cerita, gagasan, system nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku makhluk hidup, dan tentu saja kecanggihan teknologi. Dari hasil paduan tersebut, menjadikan sebuah film sebagai bentuk hiburan yang populer dimana masyarakat film dan masyarakat penonton melarutkan diri mereka ke dalam imajinasi untuk waktu tertentu. Masyarakat film mencakup pekerja kreatif, seperti produser, sutradara, penulis naskah, penata kamera, editor, *art director*, *sound director*, pemain, dan lain-lainnya. Sedangkan masyarakat penonton mencakup masyarakat umum dengan segala lapisan sosial dan tingkatan social dan tingkatan usia dengan latar belakang psikologi yang berbeda-beda. Dengan demikian, dari dua cakupan tersebut dapat menunjukkan bagaimana kiranya film dan kedudukan film dan masyarakat.

Film sendiri secara disadari atau tidak menjadi sebuah media yang paling besar memberikan pengaruh dalam kebudayaan dimasyarakat. Tidak karena hanya film dapat memberikan gambaran akan sebuah memori dimasa lampau, tetapi juga dapat memberikan masa perubahan yang sedang terjadi maupun yang akan terjadi maupun yang akan terjadi didalam perjalanan kehidupan. Film yang dianggap karya seni dan sinematografi dapat dipertunjukkan dengan satu atau tanpa suara, ini bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan berisi gagasan penting yang disampaikan kepada masyarakat dalam bentuk tontonan. Meski awalnya film diperlakukan

sebagai komoditi yang diperjual belikan sebagai media hiburan, namun pada perkembangannya film juga kerap digunakan sebagai propaganda, alat penerangan bahkan pendidikan. Maka dari itu pengaruh dari film dapat menyentuh berbagai segi kehidupan makhluk hidup dalam bersosial, dengan tujuan menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral unsur adiktif, memasuki dan mengerti budaya yang berbeda, mengubah pola pikir dan menambah pengalaman estetis melalui hipnotis keindahan yang disajikan dalam sebuah film.

Untuk memahami mendalam dan menyeluruh dari sebuah film dalam penyampaian ide cerita dan juga pesan, film memiliki unsur pembentuk secara umum yaitu naratif dan sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Dapat dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan yang akan diolah dan menjadi motor penggerak sebuah cerita, sedangkan unsur sinematik adalah cara untuk mengolahnya dan merupakan aspek teknis pembentukan film. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema yang memiliki elemen-elemen pembentuk seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Seluruh elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan yang memiliki maksud dan tujuan. Seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yaitu hukum kausalitas (logika sebab-akibat). Aspek kausalitas, ruang dan waktu adalah elemen pokok pembentuk unsur naratif. Sedangkan unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi dalam sebuah film yang terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. Bahan baku atau materi yang memadai, belum tentu menghasilkan sesuatu yang baik. Jika kita salah mengolahnya. Demikian pula sebaliknya, sebuah film dengan cerita atau tema kuat menjadi tidak tanpa pencapaian sinematik yang memadai. Pencapaian sinematik terbaik dapat tidak berarti tanpa pencapaian naratif yang memadai.

Pembuatan film juga melewati proses editing, sedangkan editing sendiri merupakan proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya jadi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan tiap shot-shot dalam film-film mereka, baik secara grafis, ritmis, sapsial, dan temporal. Sineas juga dapat memilih bentuk transisi sesuai tuntutan naratif dan estetik yang ia inginkan. Penting bagi kita untuk memahami dasar hubungan waktu antar shot. Berdasarkan aspek temporal, editing dibagi menjadi dua jenis yakni editing kontinu dan editing diskontinu. Editing kontinu adalah perpindahan shot langsung tanpa terjadi lompatan waktu. Sebaliknya editing diskontinu adalah perpindahan shot dengan terjadi lompatan waktu. Sineas dalam melakukan perubahan shot dapat melakukannya berdasarkan kontinuitas grafik (kesamaan gambar). Kontinuitas grafik dapat dibentuk oleh unsur mise-en-scene dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, mostum, tata cahaya, dan sebagainya. Kontinuitas grafik antara shot tidak disadari merupakan hal yang umum digunakan dalam film terutama pada editing kontinu. Seperti pada adegan dialog antara dua orang karakter, kontinuitas grafik antar kedua shot umumnya memiliki komposisi visual yang relative sama. Posisi tubuh atau wajah karakter umumnya selalu diletakkan pada posisi pinggir kiri atau kanan frame hingga ketika transisi shot berlangsung komposisi visual relatif seimbang. Lebih jauh kontinuitas gravik dalam sebuah transisi shot diperlihatkan melalui graphic match yakni, transisi antara dua shot yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa. Graphic match biasanya menggunakan teknik dissolves untuk menunjukkan transformasi shot secara gradual. Graphic match dapat digunakan baik untuk editing kontinu maupun editing diskontinu.

Konsep inilah menjadi awal mulanya bagaimana film ini akan dibentuk melalui dua aspek tersebut. Konsep didapat dari buah pemikiran dari para pekerja kreatif dalam pembuatan sebuah film, seperti penulis

naskah, produser, sutradara, *director of photography*, *sound director*, *art director*, *art director make up*, dan lain-lain. Buah pemikiran tersebut tentu saja dipengaruhi oleh factor eksternal, sebut saja masyarakat penonton dengan latar belakang social, budaya, politik dan lainnya yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk konsep sebuah film. Namun terkadang pula baik produser ataupun sutradara dapat memikirkan sendiri semua konsep dan tentu saja dengan hasil diskusi dari berbagai departemen dengan pengaruh-pengaruhnya tersebut untuk mendapatkan bagaimana sebuah film itu akan dibuat. Dari konsep inilah seharusnya sebuah film sudah tampak geliatnya akan menjadi sebuah film yang baik, begitu juga sebaliknya, konsep yang kurang maka menghasilkan film yang kurang pula. Dalam hal ini berlaku untuk semua jenis film, baik film fiksi, documenter, maupun eksperimental. Baik juga dalam film panjang (berdurasi diatas 60 menit). Dan tentu saja film mainstream ataupun film non-mainstream. Serta dalam berbagai genre, subgenre, dan persilangan genre (genre hibrida).

Film “20Hz” ini bergenre Drama dimana film yang bergenre drama lebih focus dalam menghasilkan perasaan. Pada “20Hz” peranan editor mengambil peranan yang sangat penting. Hal itu dikarenakan seorang editor harus mampu menghadirkan rangkaian peristiwa di dalam film, bukan sekedar menyambung *shot* dan *scene*. Itulah yang menyebabkan editor sangat penting dalam pembuatan film “20Hz”. Oleh sebab itu editor merasa tertantang untuk menghasilkan gambar yang baik dalam pembuatan film “20Hz”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana peran editor dalam pembuatan film 20 Hz ?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai editor
2. Mengetahui tugas penting menjadi editor
3. Mengetahui tanggung jawab sebagai editor
4. Mengenal lebih profesi sebagai editor
5. Menciptakan sebuah karya film yang cukup baik.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Tugas Akhir

2. Pra produksi

a) Analisis ide cerita

Waktu : 15 Februari 2018

Tempat : Warmindo Elephant

b) Persiapan scenario / naskah

Waktu : 16 Februari- 16 Maret 2018

Tempat : Warmindo Elephant, Warmindo Borneo, Warunk
Upnormal, kampus AKINDO

c) Riset dan pengumpulan data pengembangan cerita naskah

Waktu : 15 Februari – 16 Maret 2018

Tempat : SLB Negeri 1 Bantul, SLB Negeri 2 Bantul , SLB
Karnnamanohara, Deaf Art Community Jogja,
Perpustakaan Grahatama Pustaka BPAD DIY

d) Perekrutan tim kreatif

Waktu : 21-22 Maret 2018

- Tempat : Warunk Upnormal, Gandroeng Kopi
- e) Riset lokasi
- Waktu : 15-31 Maret 2018
- Tempat : Gondokusuma, Baciro, Pandowoharjo, Seyegan, Kaliurang
- f) Casting pemain
- Waktu : 17 Maret – 03 April 2018
- Tempat : Deaf Art Community Jogja, Fourcolours Films, Lilo Acting School Jogja, TBY (Taman Budaya Yogyakarta)
- g) Breakdown
- Waktu : 24 Maret 2018
- Tempat : Bardiman Cafe
- h) Reading
- Waktu : 05 April 2018, 08 April 2018, 09 April 2018
- Tempat : TBY (Taman Budaya Yogyakarta)
- i) Menerima laporan artistic
- Waktu : 01-10 April 2018
- Tempat : Warmindo Elephant
- j) Menerima kebutuhan alat syuting
- Waktu : Loepa Lelah Café
2. Produksi
- a) Tanggal : 11 April 2018
- Scene : 21, 04, 07, 19, 01, 10, 18
- Lokasi : Cafe Loepa Lelah dan Villa Bella Plaza Kaliurang
- b) Tanggal : 12 April 2018
- Scene : 20, 03, 23, 24, 11, 12, 22, 05, 09, 06, 13
- Lokasi : Villa Bella Plaza Kaliurang
3. Pasca Produksi
- a) Menjalankan *editing offline*
- Waktu : 25-30 April 2018

- Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adi Yopa
- b) Mengerjakan *editing online*
Waktu : 07-27 Juni 2018
Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adi Yopa
- c) Menerima hasil scoring music
Waktu : 14-31 Mei 2018
Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adi Yopa
- d) Review hasil editing full film
Waktu : 2 Juni 2018
Tempat : Kampus AKINDO
- e) Menerima hasil revisi editing
Waktu : 20-25 Juni 2018
Tempat : Kontrakan Andika Bagus Adi Yopa
- f) Menerima hasil pembuatan cover dvd, label dvd, dan poster film
Waktu : 10 Juni 2018
Tempat : Kos Rachmad Nurgiyanto

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan melalui 2 cara :

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data didapat dari membaca buku atau jurnal baik cetak maupun online. Salah satu buku yang menjadi studi pustaka yaitu buku karya dari Himawan pratista (2017), Memahami film edisi 2.

2. Refrensi Film

The book of henry merupakan sebuah *film* drama Amerika Serikat yang dirilis pada tahun 2017. *Film* yang disutradarai oleh Colin Trevorrow ini diperankan oleh Naomi Watts, Jaeden Lieberher dan masih banyak lagi. *Film* ini dirilis pada 16 Juni 2017. The Book of Henry bercerita tentang bocah berusia 11 tahun, Henry Carpenter, yang tinggal dengan ibu dan adiknya di sebuah pinggiran kota. Susan, ibu Henry, adalah orangtua tunggal yang bekerja sebagai seorang pelayan, dan menemukan buku Henry yang berisi tentang rencana

Henry untuk melindungi Christina, gadis kecil tetangga mereka, dari tangan ayah tiri Christina yang seorang polisi. Ibu Henry memutuskan bahwa rencana Henry tersebut harus mereka jalankan untuk menyelamatkan Christina. Difilm ini saya mengambil referensi *mood* yang dumunculkan dari warna. Kekuatan warna inilah yang kerap digunakan pembuat film untuk menegaskan genre film. *Mood* dalam warna terbagi dua kategori. warna oranye, kuning dan magenta mewakili kesan hangat dan ceria. Sedangkan warna hijau, cyan, biru dan ungu memberikan kesan dingin, ucap Bob Adrian, Flame Artist saat memberikan presentasi Basic Video Color Correction, Mega Bazaar 2015 di Jakarta Convention Center, Sabtu (7/3/2015).

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

a) Peran

Perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat. (<https://kbbi.web.id/Peran>).

b) Editor

Penyelia manajer penyuntingan yang bertanggung jawab atas pelaksanaan tugas para penyunting secara tepat dan efisien sesuai dengan yang telah ditentukan. (<https://kbbi.web.id/editor>).

c) Film

Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop. (<https://kbbi.web.id/film>).

d) 20 HZ

Bunyi dengan Frekuensi antara 20Hz sampai dengan 20000Hz (20KHz) inilah yang dapat ditangkap/didengar oleh telinga kita. 20Hz sendiri adalah Frekuensi terendah yang dapat dirasakan oleh manusia. (Angga prasetrya , 2010).

Oleh karena itu Peran editor dalam film 20Hz adalah orang yang memiliki kedudukan dalam menyunting gambar pada film 20Hz.

2.2 Kajian Pustaka

1. Editing

Dalam bukunya Anton Mabururi menjelaskan bahwa *editing* atau penyuntingan adalah proses menyusun, memotong, dan memadukan kembali menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap. Penyuntingan gambar memiliki manfaat psikologis untuk mencapai berbagai efek, untuk membantu bercerita, memprovokasi ide, atau perasaan untuk menarik perhatian sebagai elemen-elemen bentuk sinematik. (Ali, 2015 : 73).

Seorang editor dituntut untuk bisa mengetahui tentang teknis pengambilan gambar dan harus mempunyai sense of art yang bagus karena di dalam setiap pekerjaannya dituntut untuk bisa menyusun gambar yang terpecah, karena film adalah teka-teki susun gambar dan mengaturnya lagi supaya rapi dan sesuai dengan cerita dan konsep film tersebut (Mascelli, Jakarta, 1986).

Oleh karena itu, seorang editor (orang yang bertugas menyunting gambar) harus membuat keputusan sulit mengenai *shot* atau gambar mana yang paling utama dari seorang penyunting seperti diungkapkan oleh Marselli Soemarno (1996:59) adalah menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita.

2. 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* dapat digunakan untuk editing kontinu dan diskontinu. Sementara *wipe*, *dissolve*. dan

fades umumnya digunakan untuk editing diskontinu. Beberapa variasi bentuk Lain juga kadang muncul, namun sangat jarang digunakan,

a. *Cut*

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung. *Shot* A langsung berubah seketika menjadi *shot* B. Dalam film jenis apapun, bentuk editing ini adalah yang paling umum digunakan. *Cut* sifatnya amat fleksibel Kontinu pada satu rangkaian untuk *editing* kontinu maupun diskontinu. *Editing* kontinu pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi umumnya selalu menggunakan *cut*.

b. *Wipe*

Wipe merupakan trnsisi *shot* dimana frame sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru. Teknik *wipe* biasanya digunakan unuk perpindahan *shot* yang terputus waktu tidak berselisih jauh (selang beberapa menit). Akira Kurosawa tercatat merupakan sineas yang paling sering menggunakan teknik *wipe* dalam film-filmnya. Pada adegan pembuka dalam *Ikiru*, teknik *wipe* digunakan begitu mengesankan untuk memperlihatkan betapa berbelitnya birokrasi disebuah kantor pemerintah. Serangkaian *shot-shot* tersebut memperlihatkan bagaimana sekelompok ibu-ibu dilempar kesana kemari ketika mengajukan usulan untuk membuat tempat bermain untuk anak-anak mereka. Sineas besar yang lainnya yang juga sering kali menggunakan teknik *wipe* adalah George Lucas seperti dalam semua seri *Star Wars*.

Teknik *wipe* dapat digunakan pula untuk editing kontinu seperti jika sebuah karakter atau obyek bergerak melintas sebuah tiang atau pohon besar. Teknik *wipe* dapat “disembunyikan” melalui obyek-obyek tersebut sehingga *shot* tampak tidak terputus. Dalam *Citizen Kane*, Orson Welles menggunakan teknik *wipe* untuk memanipulasi

pergerakan kamera secara *vertical*. *Shot* bergerak dari bawah memperlihatkan situasi panggung dan kamera terus bergerak ke atas hingga memperlihatkan dua pekerja yang seolah berada jauh diatas panggung. Welles menggunakan tiga kaili *wipe* secara horisontal yang disembunyikan melalui balok yang melintas.

c. *Dissolve*

Dissolves merupakan transisi *shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya (B). Selama sesaat bayangan gambar *shot* A bertumpuk dengan gambar *shot* B. Seperti halnya teknik *fade*, *dissolve* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan (editing diskontinu), seperti berganti jam, hari dan seterusnya. Namun *dissolves* biasanya memperlihatkan beda waktu yang lebih cepat daripada teknik *fade*. *Dissolve* sering kali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang serta teknik *graphic match*.

d. *Fade*

Fade merupakan transisi *shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali (bertambah terang), *shot* setelah berganti. *Fade* umumnya digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu secara signifikan, seperti berganti hari, bulan, dan bahkan tahun. *Fade-out* umumnya digunakan untuk menutup sebuah adegan (intensitas gambar bertambah gelap) sementara *fade-in* digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas gambar bertambah terang). *Fade-out* dan *fade-in* biasanya digunakan terus-menerus untuk menutup dan membuka adegan. *Fade-out* juga sering digunakan untuk menutup film.

Satu bentuk teknik transisi *shot* yang sering digunakan adalah variasi teknik *fade* namun selain menggunakan warna selain hitam (biasanya putih). Transisi *shot* jenis ini telah digunakan sejak era 1970-an, yakni yakni digunakan pada *shot* penutup Prizzi's Honor.

Dalam perkembangan selanjutnya teknik ini cukup sering digunakan. Teknik ini tampak dalam *Spiderman 2*, ketika Peter memotret Mary Jane dan tunangannya pada sebuah pesta . warna putih merupakan cahaya *blitz* dari kamera yang digunakan untuk mengganti *shot*. Teknik ini juga memungkinkan warna lain selain putih. Dalam Pan's Labyrinth teknik yang sama beberapa kali digunakan dengan warna berbeda. Pada prolog filmnya, transisi *shot* menggunakan kilau sinar matahari (warna putih) untuk membedakan alam dongeng dan alam nyata, sementara pada adegan akhir digunakan warna kuning . Dalam film si monster hijau, hulk menggunakan teknik fade-out warna hijau untuk menutup filmnya.

3. Editor Dalam Film

Dalam paket produksi film, peran editor dituntut supaya bisa mengkombinasikan berbagai tehnik untuk bisa mempengaruhi emosi penonton. Ceritanya, temanya, dan unsur universalnya, atau cara penyampaiannya kepada penonton, tehnik visual, dan komposisi dari *scene-scene* tertentu, disini seorang editor dituntut untuk bisa mencampur berbagai tehnik untuk bisa mendapatkan pencampuran yang sempurna (Efendi, Heru, 2002: 6).

Langkah awal seorang editor dalam produksi sebuah film adalah menawarkan konsep editing setelah membaca naskah cerita yang diberikan oleh sutradara dan produser. Pada tahap pra produksi seorang sutradara telah membuat *director shaf* yang berfungsi sebagai acuan dalam pengambilan gambar di lapangan, namun *director shot* tersebut hanyalah gambaran awal seorang sutradara sebagai acuan dalam tahap produksi film. Tidak dipungkiri bahwa *director shot* tersebut bisa saja berubah pada saat materi film yang sudah terekam

1. Faktor alam dan geografis yang tidak bisa dihindari, menyebabkan beberapa *shot* yang telah dibuat sutradara tidak bisa diambil. Disini sutradara melakukan *improve-improve*, dan belum tentu *improve* yang dilakukan tersebut akan membuat cerita menyatu. Sehingga dibutuhkan *redirecting shot* pada saat editing.

2. Pengalaman atau kemampuan sutradara dalam berimajinasi pada saat merancang *director shot*. Tidak semua sutradara akan tepat dalam memperhitungkan beberapa adegan pada beberapa *scene*. Hal itu akan mengakibatkan jalan cerita dalam film tersebut akan bertele-tele, informasi kepada penonton tidak tersampaikan dan kemungkinan besar akan mengalami jump cut (adegan pas).

Untuk itu kreatifitas seorang editor film dibutuhkan untuk melakukan *redirecting shot* meskipun harus melakukan pertimbangan dengan sutradara dan DOP. Namun dilihat dari hal berpengaruhnya sutradara dalam editing, ada situasi dimana sutradara tidak berpengaruh terhadap editing setelah syuting dan ada juga yang masih dianggap penasihat atau supervisor hingga mengisi *sound* yang terakhir. Ada lagi situasi dimana ia masih tetap dapat mengontrol film itu sampai saat screening. *Cut* yang masih kasar (*rough Cut*) setelah ini mengontrolnya menjadi tugas produser, di sini sutradara harus menyiapkan dirinya untuk melihat bahwa berbagai gagasannya akan berakhir di lantai *cutting room* kalau tidak sesuai. (Livingstone, Don, 1969 : 6-8).

Oleh karena itu editor dalam pembuatan film merupakan sineas profesional yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan scenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (Kesadaran/Rasa/Indera penceritaan) yang kuat, sehingga tentunya dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shot* yang ada.

4. Tujuan editing

Mengapa editing harus dilakukan, pertanyaan ini sering dilontarkan, ada beberapa dilakukannya editing, yaitu :

1. Untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terjadi disaat rekamandilaksanakan. Seorang editor harus memiliki kemampuan menyeleksi gambar, mampu memilih shot yang terbaik dari beberapa pengambilan gambar.
2. Untuk memadukan *shot-shot* yang direkam secara acak atau tidak berurutan.
3. Untuk mengatur dan menentukan durasi.
4. Untuk menggabungkan *scene-scene* dalam rangkaian suatu cerita. Seorang editor harus mampu memadukan gambar dan berkesinambungan, mampu membimbing pikiran serta reaksi penonton sehingga tampak jelas hubungan antara gambar, dan akhirnya akan diperoleh suatu transisi yang lancar antara *shot-shot*, *scene-scene*, dan dari *sequence-sequence*.
5. Untuk merangkai beberapa materi untuk keperluan siaran maupun dokumentasi.
6. Untuk membuat paket lebih hidup dan bervariasi pada keseluruhan gambar dengan cara menambahkan *stock shot* atau *insert*.
7. Untuk memberi tambahan spesial efek tertentu.

Pada saat pelaksanaan proses *editing* tentunya seorang editor harus memahami tema dasar, alur cerita, memahami apa yang dikehendaki, mampu memilih apa yang penting dan yang tidak penting. Betapapun pentingnya editing di dalam suatu produksi film, namun kalau bahan

yang diperoleh kurang baik, semang editor juga tidak berdaya. Di dalam *editing* tidak akan dapat diciptakan gambar yang tidak diambil (direkam) pada waktu rekaman dan gambar yang salah tidak dapat diperbaiki. Satu-satunya yang dapat dilakukan atau dikerjakan dalam editing adalah mengurutkan atau menghilangkan gambar sesuai dengan keinginan editor (Setiawan, 2004).

Apa yang tertinggal harus dianyam menjadi penuturan yang berkesinambungan sehingga dapat menangkap dan menahan perhatian penonton dari sejak adegan pembukaan sampai *fade out* terakhir. Editor berusaha memberikan keanekaragaman visual pada film melalui pemilihan *shot*, aransemen dan timing secara ahli. Sering terjadi editor menukar konsep dari konsep asli sang sutradara atau director of photography (DOP), tentunya dengan penimbangan kedua pihak. Hanya setelah melalui pertimbangan-pertimbangan tersebut yang secara seksama mengenai kemungkinan adanya kombinasi-kombinasi dari sekian *shot* yang telah dibuat, maka barulah editor mulai merakit scene demi *scene*. Pada film cerita yang telah direncanakan dengan baik maka tugas seorang editor biasanya hanya menghadapi sedikit saja persoalan penyuntingan yang tidak dapat dipecahkan. Editor akan lebih banyak disibukkan soal nilai dramatik dan pada harus mengoreksi kesalahan *Shooting* yang menyangkut ketidakpasan atau kesalahan teknik pengambilan gambar. Oleh karena itu pentingnya proses editing maka peranan seorang editor seakan-akan sama dengan peranan sutradara, karena pekerjaan memotong dan menyambung gambar memerlukan kepekaan artistik dan pertimbangan Estetikanya. Oleh sebab itu dalam penyusunan gambar seorang editor dan sutradara harus bekerjasama agar semua tujuan yang diinginkan dapat dicapai.

Jadi secara umum yang dimaksud dengan editing adalah tahapan preses menyusun dan menyatukan potongan gambar dari *shot*, *scene*, kemudian terangkum dalam *sequence* yang memiliki alur cerita yang utuh sehingga mudah dipahami *audiences*, juga memberikan *special effect*, *shot*, *scene* serta *sequence*.

5. Sistem editing

Berikut ini beberapa bentuk teknis yang harus dikuasai seorang editor:

1. *Editing offline*

Editing offline adalah editing yang dibuat secara kasar, maksudnya adalah membuat edit kasar berdasarkan hasil *logging* yang disesuaikan dengan gagasan dalam kerangka gagasan (*synopsis*) dan *treatment*, dimana hanya menggunakan *cut only* tanpa *spesial effect*, *title*, maupun grafik yang disesuaikan dengan gagasan yang terdapat dalam sinopsis maupun *treatment* dengan memperhatikan durasi *Editing offline* juga berani memilih gambar atau shot yang kiranya nanti mendukung film itu. *Editing offline* memerlukan *copy* pita orisinal untuk mengedit materi-materi hasil syuting yang telah *dicopy* ke dalam kaset dan telah dilengkapi dengan petunjuk atau display nomor *time code* pita orisinal. Peralatan yang digunakan pada *editing offline* cukup dengan dua alat VCR yang sederhana, yang dilengkapi dengan fungsi jog atau shuttle untuk melihat gambar frame demi *frame*, dan dua buah monitor. Jadi bisa dikatakan dalam proses ini melakukan *editing tape to tape* (Setiawan, 2004).

2. *Editing online*

merupakan tahap lanjutan dari tahap pertama disini potongan gambar yang masih kasar disempurnakan dengan cara memberikan efek-efek pada gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan, dan menyempurnakan audio yang masih kasar. Jadi pada tahap ini masalah finising diperhatikan, baik dan tidaknya sebuah hasil tergantung pada tahap ini. Selain itu pada tahap editing ada beberapa hal yang harus diperhatikan salah satunya adalah kontinuitas gambar yaitu

kesinambungan gambar dari satu ke yang lainnya. Aspek ini harus diperhatikan bagi para editor karena kontinuitas gambar sangat diperlukan dalam sebuah film, karena kontinuitas gambar akan membantu penonton untuk memahami isi cerita pada film tersebut (rifaldifajar, 2015).

6. Jenis *Cutting*

Seorang penyunting gambar dalam melakukan pekerjaannya akan selalu dihadapkan pada dua hal : pertama, durasi gambar versi edit yang dibatasi dan durasi proses edit yang juga dibatasi, yaitu oleh *deadline*, dimana hasil pekerjaan editor harus siap untuk ditayangkan. Beberapa jenis transisi :

Perpindahan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain secara mendadak atau tanpa adanya transisi, oleh karena itu perlu diperhatikan komposisi serta kontinuitasnya dari gambar yang akan digabungkan atau dihubungkan. *Cut* dimaksudkan untuk memberikan penjelasan dan pengembangan dari suatu kejadian. Penjelasan berarti mempertunjukkan kepada penonton suatu kejadian yang sejelas-jelasnya.

Jenis penyambungan *Cut* :

- a. *Jump Cut* : Suatu pergantian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus karena lompatan dari *shot* yang lain berbeda waktunya.
- b. *Cut In* : Insert suatu yang disisipkan pada *shot* utama dengan maksud untuk mewujudkan detail dari *shot* utama.
- c. *Cut Away* : *Shot action* yang menunjukkan atau menggambarkan reaksi terhadap *shot* utama atau *shot* lain yang bisa dimasukan sebagai selingan.
- d. *Cutting on Action* : *Cutting* antara dua buah *shot* yang mengandung sebuah subjek yang sama, dipilih pada saat terdapat pergerakan (duduk, berdiri, dll)
- e. *Cutting by Rhythm* : Teknik perpindahan gambar berdasarkan tempo dan beat dari ketukan, birama, suara music ataupun *sound effect* yang terpadu dalam setiap objek. (Naratama, 2004).

7. Transisi *Fade*

Sebuah *cutting transition* yang sederhana untuk menyambungkan antara gambar yang satu dengan gambar yang lainnya. *Fade* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *fade in* dan *fade out* :

- *Fade In* adalah suatu *shot* atau visual yang bermula dari keadaan gelap kemudian secara perlahan muncul gambar (visual) hingga normal.
- *Fade Out* adalah dari gambar terang (normal) berangsur secara perlahan menjadi gelap.

Fade dapat juga digunakan untuk memisahkan berbagai unit cerita. *Fade* dapat digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting lain. *Fade* harus digunakan secara hati-hati, karena dapat menimbulkan kesan terpotong-potong. *Fade* hanya boleh digunakan pada awal dan akhir gambar, kecuali materi subjek yang terpisah-pisah tempatnya (Fachruddin, 2012).

8. *Coloring*

Efek warna dilakukan pada saat *editing* untuk mengoreksi warna yang sesuai dengan konsep film. Dalam efek warna ini bisa digunakan untuk mengurangi *coral* yang tajam yang diakibatkan oleh kemampuan kamera yang kurang memadai. Sehingga dari campuran warna tersebut akan memperkuat dramatik dari film tersebut.

9. Peralatan yang digunakan

Digital video editing

Sebelum munculnya teknologi digital editing, semua proses penyuntingan gambar dilakukan dengan, minimal menggunakan 1 video *recorder*. Cara ini hanya mengijinkan transisi *Cut* saja. Untuk melakukan

transisi *dissolve*, *wipe* atau *supper impose* minimal harus dibutuhkan adanya 2 *video player* dan 1 *video recorder*. Teknologi seperti ini disebut *A/B roll editing*.

Persoalan lain yang dihadapi dalam editing analog adalah, apabila ada satu segmen di tengah yang ingin di perpanjang atau diperpendek maka seluruh rangkaian editing di belakangnya harus diedit ulang. Dengan teknologi editing digital personal tersebut dapat diatasi dengan *Non Linier editing*. Dalam editing digital gambar tidak lagi disimpan dalam pita *magnetic*, melainkan gambar disimpan *hard disk* sehingga dapat dilakukan proses editing yang lebih fleksibel. Satu segmen video dapat dipindahkan atau dapat dipakai secara berulang-ulang tanpa adanya penurunan kualitas gambar yang dialami dalam *system analog*.

Setelah selesai melakukan rekaman gambar, maka langkah awal dalam editing digital adalah memindahkan data video dari pita *magnetic* ke *hard disk* atau sering di sebut dengan *capturing*. Disini sekarang telah berubah menjadi file, setelah itu file dapat diedit. Dalam proses editing ini editor dapat memotong video, membuang gambar yang jelek, menggabungkan video satu dengan yang lainnya dan dapat menambahkan transisi. Digital video baru berkembang pesat pada akhir ini. Dalam editing digital dikenal adanya istilah kompresi yang digunakan untuk mereduksi data video. Untuk mengatur kompresi digunakan *codec*. *Codec* adalah program yang digunakan untuk menganalisa video dan membuang data yang tidak diperlukan (setiawan, 2004).