

BAB II TINJAUAN TEORI

2.1 Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam pembahasan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Tugas Dan Peran Seorang Editor Dalam Film Dokumenter Mata Hati” Penulis akan menjelaskan maksud dari judul Laporan ini. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

2.1.1 Tugas

Menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia” pengertian tugas yaitu sesuatu yang wajib dikerjakan atau yang ditentukan untuk dilakukan. Dalam arti lain pekerjaan yang menjadi tanggung jawab seseorang atau yang di bebankan.

Maksud penulis mengambil kata tugas pada judul diatas yaitu untuk mengetahui tanggung jawab seorang editor, dan apa saja yang harus dikerjakan seorang editor dalam menggarap sebuah film dokumenter.

2.1.2 Peran

Istilah peran menurut “Kamus Besar Bahasa Indonesia” mempunyai arti pemain sandiwara (film), perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.

Sedangkankan menurut Abu Ahmadi (1982) peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap cara individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya.

Dari penjelasan diatas maksud penulis memberi kata peran pada judul laporannya ialah untuk mengetahui keikutsertaan seorang editor dalam menangani masalah-masalah yang ada dalam proses penggarapan film dokumenter, khususnya di bagian *Editing*.

2.1.3 Editor

Menurut buku yang ditulis oleh Fajar Nugroho yang berjudul “Cara Pinter Bikin Film Dokumenter” Editor adalah sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotong gambar video dan audio.

2.1.4 Film Dokumenter

Menurut buku yang ditulis oleh Himawan Pratista yang berjudul “Memahami Film” film dokumenter adalah film yang tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi atau otentik.

Sedangkan menurut Nichols 1991 dalam buku karya Chandra tanzil dia merumuskan secara sederhana bahwa film dokumenter adalah upaya menceritakan kembali sebuah kejadian atau realitas, menggunakan fakta dan data.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas, laporan ini akan menjelaskan apa saja tugas yang harus dikerjakan oleh seorang editor film dokumenter, dan bagaimana dia terlibat dalam suatu masalah atau kendala yang dihadapi pada penggarapan film dokumenter.

2.2 Pengertian Film

Menurut Onong Ucha Effendy dalam bukunya *Kamus Komunikasi* (1989:226) menjelaskan bahwa film adalah media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat. Film juga dapat diartikan sebagai lakon (cerita) atau gambar hidup yang artinya film tersebut mempresentasikan sebuah cerita dari tokoh tertentu secara utuh dan berstruktur.

2.3 Karakteristik Film

Film memiliki karakteristik yang berbeda jika dibandingkan dengan media pendidikan lain yang konvensional. Menurut buku yang ditulis oleh Elvinaro adrianto yang berjudul *Komunikasi Massa Suatu Pengantar* (2007:34), dijelaskan bahwa karakteristik film ada 4 macam, diantaranya:

1. Layar yang luas

Maksudnya adalah film memberikan keleluasaan pada penonton menikmati *scene* atau adegan-adegan yang disajikan melalui layar.

2. Pengambilan gambar atau *shot*

Maksudnya adalah visualisasi *scene* pada film dibuat sedekat mungkin menyamai realitas peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

3. Konsentrasi penuh

Maksudnya adalah aktivitas menonton film dengan sendirinya mengajak penonton dalam konsentrasi yang penuh dalam film.

4. Identifikasi psikologis

Sebuah istilah yang diambil dari disiplin ilmu jiwa sosial yang maksudnya adalah sebuah kondisi dimana penonton secara tidak sadar menyamakan atau mengidentifikasikan pribadi kita dengan peran-peran, dan peristiwa yang dialami tokoh yang ada di film. Artinya penonton mampu mencerna cerita yang difilmkan serta memiliki kepekaan emosi.

2.4 Struktur Film

1. Shot

Mendefinisikan suatu rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi. Satu shot terbentuk saat tombol *rec* pada kamera ditekan (yang menandakan mulai merekam gambar) hingga tombol *rec* ditekan lagi (menandakan gambar itu selesai direkam) atau bisa juga disebut satu take

Sedangkan *re-take* adalah sebuah shot tambahan yang diambil dengan menggunakan *set-up* yang sama dengan shot awal atau sebelumnya. Ini dikarenakan adanya kesalahan dalam seting, teknik atau dramatisasi di shot sebelumnya. Tetapi jika *set-up* awal dirubah lalu dilakukan pengambilan gambar lagi itu adalah shot baru, bukan *re-take*.

2. Scene

Memiliki definisi yaitu tempat atau setingan dimana kejadian itu berlangsung. Dalam satu scene, bisa terdiri dari satu shot atau bahkan gabungan beberapa shot yang disusun sedemikian rupa, sesuai dengan jalan cerita

3. Sequence

Adalah serangkaian scene atau shot-shot yang merupakan suatu kesatuan yang utuh. Satu sequence bisa berlangsung pada satu seting atau beberapa seting. Sebuah sequence bisa dimulai sebagai adegan eksterior dan dilanjutkan dengan adegan interior. Bisa juga diawali dan diakhiri dengan transisi *fade*, *dissolve* atau bisa juga dengan *cut*.

2.5 Fungsi Dan Peran Film

Menurut buku yang ditulis oleh MCQuil yang berjudul *Teori Komunikasi Massa* (1987:91), film merupakan media komunikasi massa yang memiliki beberapa fungsi dan peran dalam masyarakat, diantaranya:

1. Film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dari berbagai dunia.
2. Film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma, dan kebudayaan, yang artinya selain sebagai hiburan, secara tidak langsung film dapat berpotensi menularkan nilai-nilai tertentu pada penontonnya.
3. Film seringkali berperan sebagai wahana pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, melainkan juga dalam pengertian pengemasan tatacara, mode, gaya hidup dan norma-norma.

2.6 Pengertian Film Dokumenter

Menurut buku yang berjudul *Memahami Film* yang ditulis oleh Himawan Pratista, kunci utama dari film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan orang-orang, tokoh, peristiwa, dan lokasi nyata. Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sineasnya. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian seperti halnya film fiksi. Struktur bertutur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Contohnya adalah *Nanook of the North* (1919) yang dianggap sebagai salah satu film dokumenter tertua. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi, pengetahuan, pendidikan, social, ekonomi, politik (propaganda), dan lain sebagainya.

2.7 Jenis-Jenis Film Dokumenter

Dalam buku yang ditulis oleh Gerzon R. Ayawaila berjudul *Dokumenter : Dari Ide Sampai Produksi* tertulis bahwa genre film dokumenter terbagi jadi dua belas jenis. Akan tetapi menurut penulis beberapa jenis film dokumenter yang ada didalam buku tersebut sebenarnya masih bisa di kelompokkan lagi, jenis-jenis tersebut diantaranya:

2.7.1 Laporan Perjalanan

Jenis ini awalnya adalah dokumentasi antropologi dari para ahli etnolog atau etnografi. Namun dalam perkembangannya bisa membahas banyak hal dari yang paling penting hingga yang remeh-temeh, sesuai dengan pesan dan gaya yang dibuat. Istilah lain yang sering digunakan untuk jenis dokumenter ini adalah *travelogue*, *travel film*, *travel documentary* dan *adventure film*.

2.7.2 Sejarah

Dalam film dokumenter, genre sejarah menjadi salah satu yang sangat kental aspek *referential meaning*-nya (makna yang sangat bergantung pada referensi peristiwanya) sebab keakuratan data sangat dijaga dan hampir tidak boleh ada yang salah baik pemaparan datanya maupun penafsirannya.

Pada masa sekarang, film sejarah sudah banyak diproduksi terutama karena keutuhan masyarakat akan pengetahuan dari masa lalu. Tingkat pekerjaan masyarakat yang tinggi sangat membatasi mereka untuk mendalami pengetahuan tentang sejarah, hal ini yang ditangkap oleh televisi untuk memproduksi film-film sejarah

2.7.3 Potret / Biografi

Sesuai dengan namanya, jenis ini lebih berkaitan dengan sosok seseorang. Mereka yang diangkat menjadi tema utama biasanya seseorang yang dikenal luas di dunia atau masyarakat

tertentu ataupun seseorang yang biasa namun memiliki kehebatan, keunikan atau aspek lain yang menarik. Ada beberapa istilah yang merujuk kepada hal yang sama untuk menggolongkannya.

Pertama, Potret yaitu film dokumenter yang mengupas aspek *human interest* dari seorang. Plot yang diambil biasanya adalah hanya peristiwa-peristiwa yang dianggap penting dan krusial dari orang tersebut. Isinya bisa berupa sanjungan, simpati, kritik pedas, atau bahkan pemikiran sang tokoh. Misanya saja film *Fog Of War* (2003) karya Errol Morris yang menggambarkan pemikiran strategi hidup dari Robert S. McNamara, mantan Menteri Pertahanan dimasa pemerintahan Presiden Jhon. F Kennedy dan Presiden Lyndon Johnson.

Kedua, Biografi yang cenderung mengupas secara kronologis dari yang secara garis penceritaan bisa dari awal tokoh dilahirkan hingga saat tertentu (massa sekarang, saat meninggal atau saat kesuksesan sang tokoh) yang diinginkan oleh pembuat filmnya. Film *The Day After Trinity* (1981) karya Jon Else adalah salah satunya. Film ini berkisah tentang seputar bom atom yang diciptakan oleh Robert Oppenheimer dan penyesalannya terhadap penyalagunaan teknologi itu untuk membombardir Hiroshima dan Nagasaki tahun 1945.

Ketiga, Profil. *Sub-genre* ini walaupun banyak persamaannya namun memiliki perbedaan dengan dua diatas terutama karena adanya unsur pariwisata (iklan/promosi) dari tokoh tersebut. Pembagian *sequence*-nya hampir tidak pernah membahas secara kronologis dan walaupun misalnya diceritakan tentang kelahiran dan tempat ia berkiprah, biasanya tidak pernah mendalam atau terkadang hanya untuk awalan saja. Profil umumnya lebih banyak membahas aspek-aspek positif tokoh seperti keberhasilan ataupun kebaikan yang dilakukan. Film-film seperti ini dibuat oleh banyak orang di Indonesia terutama saat kampanye pemilu legeslatif ataupun pemilukada (pemilihan umum kepala daerah).

Akan tetapi *sub-genre* profil ini tidak berhenti pada orang/manusia, namun bisa juga sebuah badan industri seperti perusahaan, lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, organisasi politik dan sebagainya yang lebih dikenal dengan istilah *company profile*. Film profil tentang perusahaan awal sekali dibuat tahun 1906 oleh perusahaan film Cricks and Martin Films dengan filmnya *A Visit to Peek Frean and Company's Biscuit Factory*, film ini memaparkan proses pembuatan, pengemasan hingga pendistribusian biskuit disebuah pabrik. Namun film profil perusahaan yang awal sekali dibuat adalah pesanan perusahaan Imperial Airways yang disutradarai oleh Paul Rotha dengan judul *Contact* (1933). Pada masa sekarang, profil perusahaan lebih sering dibuat terutama untuk mengiklankan perusahaan itu sendiri.

2.7.4 Nostalgia

Film-film jenis ini sebenarnya dekat dengan film sejarah, namun biasanya banyak menengahkan kilas balik atau napak tilas dari kejadian-kejadian seseorang atau satu kelompok. Pada tahun 2003, Rithy Panh membuat *The Khmer Rouge Death Machine* di mana ia mendatangkan beberapa orang yang merupakan dua pihak dari kekejaman Khmer Merah, baik dari pihak korban maupun para penyiksa di masa lalu.

2.7.5 Rekonstruksi

Dokumenter jenis ini mencoba memberi gambaran ulang terhadap peristiwa yang terjadi secara utuh. Biasanya ada kesulitan tersendiri dalam mempresentasikannya kepada penonton sehingga harus dibantu rekonstruksi peristiwanya. Peristiwa yang memungkinkan direkonstruksi dalam film-film jenis ini adalah peristiwa kriminal (pembunuhan atau perampokan), bencana (jatuhnya pesawat dan tabrakan kendaraan), dan lain sebagainya.

2.7.6 Investigasi

Jenis dokumenter ini memang kepanjangan dari investigasi jurnalistik. Biasanya aspek visualnya yang tetap ditonjolkan. Peristiwa yang diangkat merupakan peristiwa yang ingin diketahui lebih mendalam, baik diketahui oleh publik ataupun tidak. Umpamanya korupsi dalam penanganan bencana, jaringan kartel atau mafia di sebuah negara, tabir dibalik sebuah peristiwa pembunuhan, ketenaran instan sebuah band dan sebagainya. Peristiwa seperti itu ada yang sudah terpublikasikan dan ada pula yang belum, namun persisnya seperti apa bisa jadi tidak banyak orang yang mengetahui.

Terkadang, dokumenter seperti ini membutuhkan rekonstruksi untuk membantu memperjelas proses terjadinya peristiwa. Bahkan di beberapa film aspek rekonstruksinya digunakan untuk menggambarkan dugaan-dugaan para subjek di dalamnya. Misalnya yang dilakukan oleh Errol Morris dalam filmnya *The Thin Blue Line*, rekonstruksi digunakan untuk memperlihatkan seluruh kemungkinan dan detil peristiwa yang terjadi saat itu, misalnya merk mobil, bentuk lampu, jarak pandang dan sebagainya.

2.7.7 Perbandingan dan Kontradiksi

Dokumenter ini mentengahkan sebuah perbandingan, bisa dari seseorang atau sesuatu seperti film *Hoop Dreams* (1994) yang dibuat oleh Steve James. Selama empat tahun, ia mengikuti perjalanan dua remaja Chicago keturunan Afro-America, William Gates dan Arthur Agee untuk menjadi atlet basket profesional.

2.7.8 Ilmu Pengetahuan

Film dokumenter *genre* ini sesungguhnya yang paling dekat dengan masyarakat Indonesia, misalnya saja pada masa Orde Baru, TVRI sering memutar program berjudul *Dari Desa Ke Desa*

ataupun film luar yang banyak dikenal dengan nama *Flora dan Fauna*. Tapi sebenarnya film ilmu pengetahuan sangat banyak variasinya lihat saja akhir tahun 1980-an ketika RCTI (pada masa itu masih menjadi televisi berbayar) memutar program *Beyond 2000*, yaitu film ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan teknologi masa depan. Saat itu beberapa kalangan cukup terkejut sebab pengetahuan yang mereka dapatkan berbeda dari dokumenter yang mereka lihat di TVRI.

2.7.9 Buku Harian (*Diary*)

Seperti halnya sebuah buku harian, maka film ber-*genre* ini juga mengacu pada catatan perjalanan kehidupan seseorang yang diceritakan kepada orang lain. Tentu saja sudut pandang dari tema-temanya menjadi sangat subjektif sebab sangat berkaitan dengan apa yang dirasakan subjek pada lingkungan tempat dia tinggal, peristiwa yang dialami atau bahkan perlakuan kawan-kawannya terhadap dirinya. Dari segi pendekatan film jenis memiliki beberapa ciri, yang pada akhirnya banyak yang menganggap gayanya konvensional. Struktur ceritanya cenderung linear serta kronologis, narasi menjadi unsur suara lebih banyak digunakan serta seringkali mencantumkan ruang dan waktu kejadian yang cukup detil, misalnya Rumah Dadang, Jakarta. Tanggal 7 Agustus 2011, Pukul 13.19 WIB. Pada beberapa film, jenis *diary* ini oleh pembuatnya digabungkan dengan jenis lain seperti laporan perjalanan (*travel-doc*) ataupun nostalgia.

2.7.10 Musik

Genre musik memang tidak setua genre yang lain, namun pada masa 1980 hingga sekarang, dokumenter jenis ini sangat banyak diproduksi. Memang salah satu awalnya muncul ketika Donn Alan Pannebaker membuat film – film yang sebenarnya hanya mendokumentasikan pertunjukkan musik. Misalnya ketika

membuat *Don't Look Back* yang menggambarkan seorang seniman muda berusia 23 tahun bernama Bob Dylan.

Sejak itu banyak sekali film dokumenter bergenre musik dibuat, namun tidak semuanya merupakan dokumentasi konser musik ataupun perjalanan tur keliling untuk mempromosikan sebuah album. Banyak sutradara yang membuatnya lebih dekat dengan *genre* lain seperti biografi, sejarah, diary dan sebagainya.

2.7.11 Association Picture Story

Jenis dokumenter ini dipengaruhi oleh film eksperimental. Sesuai dengan namanya, film ini mengandalkan gambar-gambar yang tidak berhubungan namun ketika disatukan dengan *Editing*, maka makna yang muncul dapat ditangkap penonton melalui asosiasi yang terbentuk di benak mereka. Film yang sangat berpengaruh dalam genre ini adalah *A Man With The Movie Camera* karya Dziga Vertov.

2.7.12 Dokudrama

Selain menjadi sub-tipe film, dokudrama juga merupakan salah satu dari jenis dokumenter. Film jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata, bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek filmnya (tokoh, ruang dan waktu) cenderung untuk direkonstruksi. Ruang (tempat) akan dicari yang mirip dengan tempat aslinya bahkan kalau memungkinkan dibangun lagi hanya untuk keperluan film tersebut. Begitu pula dengan tokoh, pastinya akan dimainkan oleh aktor yang sebisa mungkin dibuat mirip dengan tokoh aslinya. Contoh dari film dokudrama adalah *JFK* (Oliver Stone), *G30S/PKI* (Arifin C. Noer), *All The President's Men* (Alan J. Pakula) dan lain sebagainya. Uniknya, di Indonesia malah pernah ada dokudrama yang tokoh utamanya dimainkan oleh pelakunya sendiri yaitu *Johny Indo* karya Franky Rorimpandey.

Pada waktu itu sangat menghebohkan karena Johny Indo juga dikenal sebagai pemain film sebelum kejadian perampokan toko emas.

Menurut Chandra Tanzil, istilah dokudrama sendiri ketika sang pembuat film memilih untuk tidak menggunakan materi aktual untuk filmnya. Maka, *reenactment* dan rekontruksi bukan hanya sebagai bagian dari film, tetapi keseluruhan dari film tersebut. Salah satu film dokudrama yang terkenal adalah *Cathy Come Home* (1966), yang berkisah tentang kehidupan gelandangan di London. Saat itu Jeremy Sandford penulis naskahnya, memiliki akses yang baik untuk memfilmkan secara langsung kehidupan para gelandangan yang telah dikenalnya dengan baik. Namun ia memutuskan untuk mengganti karakter dalam filmnya dengan para aktor. Karena menurut Jeremy, pertama, ia tidak ingin kalau filmnya nanti akan mempermalukan para gelandangan sahabatnya itu dimata lingkungan mereka. Kedua, menurut Jeremy, akan ada banyak suasana dan situasi yang tidak mungkin ditampilkan dalam bentuk dokumenter. Menariknya, *treatment* yang dibuat oleh produser dan sutradaranya membuat penonton seolah-olah mendapat informasi seputar kejadian masa lalu tersebut dari tangan pertama secara langsung. Film tersebut bisa menghadirkan para tokohnya berbicara langsung ke kamera dalam format *talking head*. Padahal kita tahu para tokoh tersebut suda meninggal berpuluh tahun yang lalu, dan kita juga tahu kalau pada maa itu, teknik merekam gambar bergerak belum lagi ditemukan. Ini bukan hal aneh untuk kategori film fiksi, tapi untuk film dokumenter, hal ini sangat spektakuler mengingat pembuat film harus setia dengan data yang dimiliki tanpa boleh menambah khayalan dalam alur cerita. Ini tidak lepas dari peran setumpuk data yang memuat catatan harian para tokoh dalam film itu.

2.8 Tahap Pembuatan Film Dokumenter

Menurut buku yang ditulis oleh Fajar Nugroho yang berjudul *Cara Pintar Bikin Film Dokumenter* (2007:40-102), untuk membuat film dokumenter yang baik, dibutuhkan langkah-langkah sebagai berikut :

2.8.1 Menentukan Ide

Ide dalam membuat film dokumenter tidaklah harus pergi jauh-jauh dan pusing karenanya. Ide itu bisa timbul dimana saja, seperti disekeliling kita, dipinggir jalan, dan kadang ide yang kita anggap biasa ini bisa menjadi ide yang sangat istimewa untuk diproduksi. Inilah kunci dokumenter yang sesungguhnya, seperti yang dikatakan oleh Dian Herdiani kepada sang penulis buku *“Dokumenter itu melihat sesuatu disekitar kita, sesuatu yang tak terlihat atau memang tidak mau kita lihat.”* Dan ide yang istimewa bisa saja jadi biasa, karena sesuatu yang harusnya istimewa sesuatu yang seharusnya membuat bersedih tidak lagi dirasakan istimewanya atau sedihnya karena sudah terbiasa, maka carilah sesuatu yang biasa dan kemaslah menjadi istimewa.

2.8.2 Menulis Film Statement

Film statement yaitu penulisan ide ke sebuah kertas, sebagai panduan kita dilapangan saat pengambilan gambar. Tentukan juga judul yang keren pada filmmu karena dengan begitu saja orang akan tertarik membaca tulisan kita. Jadi pada langkah kedua ini kita harus menyelesaikan skenario film dan memperbanyak referensi sehingga film yang kita buat telah kita kuasai seutuhnya.

2.8.3 Mengerjakan Riset Kecil-Kecilan

Melakukan penelitian atau riset kecil-kecilan yang mendalam terhadap objek yang akan direkam. Hal ini dapat mempermudah mana yang harusnya direkam dan mana yang tidak. Dengan strategi

ini pula bisa mempermudah sang pembuat film dalam memilah mana kejadian yang paling penting dan mana yang tidak. Pemilihan ini sangat penting karena momen suatu kejadian tidak dapat diulang. Kejadian penting yang berhasil direkam akan membuat film menjadi lebih berisi.

Jika pra-produksi dan riset sebuah film cukup matang, maka proses produksi atau proses syuting tidak akan mengalami kesulitan karena sang pembuat film dan rekan-rekan pendukungnya sudah benar-benar paham apa yang akan mereka lakukan. Dengan

Selain untuk mengetahui dan mengenal keadaan yang sesungguhnya di lokasi syuting, dengan riset pula kita dapat menemukan subyek yang menarik dan cocok yang akan menjadi aktor utama dalam film dokumenter kita.

2.8.4 Membuat Treatment atau Outline

Outline disebut juga script dalam bahasa teknisnya. Script adalah cerita rekaan tentang film yang kita buat. script juga suatu gambar kerja keseluruhan kita dalam memproduksi film, jadi kerja kita akan lebih terarah.

Ada beberapa fungsi script diantaranya:

- a. Script adalah alat struktural dan organizing yang dapat dijadikan referensi dan guide bagi semua orang yang terlibat. Jadi, dengan script kamu dapat mengkomunikasikan ide film ke seluruh crew produksi. Oleh karena itu script harus jelas dan imajinatif.
- b. Script penting untuk kerja kameramen karena dengan membaca script kameramen akan menangkap mood peristiwa ataupun masalah teknis yang berhubungan dengan kerjanya kameramen.
- c. Script juga menjadi dasar kerja bagian produksi, karena dengan membaca script dapat diketahui kebutuhan dan yang kita butuhkan untuk memproduksi film.

- d. Script juga menjadi guide bagi editor karena dengan script kita bisa memperlihatkan struktur film kita yang kita buat.
- e. Dengan script kita akan tahu siapa saja yang akan kita wawancarai dan kita butuhkan sebagai narasumber.

2.8.5 Mencatat Shooting List

Dalam langkah ini ada dua yang harus kita catat yaitu shooting list dan shooting schedule. Shooting list yaitu catatan yang berisi perkiraan apa saja gambar yang dibutuhkan untuk film yang kita buat. Jadi saat merekam kita tidak akan membuang pita kaset dengan gambar yang tidak bermanfaat untuk film kita. Sedangkan shooting schedule adalah mencatat atau merencanakan terlebih dahulu jadwal shooting yang akan kita lakukan dalam pembuatan film.

2.8.6 *Editing Script*

Langkah ini sangat penting dalam pembuatan film. Biasanya orang menyebutnya dengan pasca produksi dan ada juga yang bilang film ini terjadinya di meja editor. Dalam melakukan pengeditan kita harus menyiapkan tiga hal adalah membuat transkrip wawancara, membuat logging gambar, dan membuat *Editing script*. Dalam membuat transkripsi wawancara kita harus menuliskan secara mendetail dan terperinci data wawancara kita dengan subjek dengan jelas.

Membuat logging gambar ini maksudnya membuat daftar gambar dari kaset hasil shooting dengan detail, mencatat team code-nya serta di kaset berapa gambar itu ada. Terakhir ini merupakan tugas filmmaker yang membutuhkan kesabaran karena membuat *Editing script* ini kita harus memreview kembali hasil rekaman kita tadi di televisi supaya dapat melihat hasil gambar yang kita ambil tadi dengan jelas. Dengan begitu kita akan membuat

sebuah gabungan dari Outline atau cerita rekaan menjadi sebuah kenyataan yang dapat menjadi petunjuk bagi editor.

2.9 *Editing*

Pengertian *Editing* adalah penyuntingan, pemotongan, penyambungan, merangkai pemotongan gambar secara runtut dan utuh dari bagian-bagian dari hasil rekaman gambar dan suara (Lutfi dan Utud, 2015:156).

Pengertian *Editing* televisi itu sendiri menurut Fachrudin adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video menjadi suatu rangkaian cerita yang baru dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. Stanley Kubrick menyatakan bahwa proses penyuntingan adalah tahapan dari sebuah produksi yang unik didalam *motion pictures*.

Editing televisi adalah seni menggabungkan gambar dan audio agar memiliki alur cerita yang dapat dinikmati dan bermanfaat bagi pemirsa. Edward Dmytryk menetapkan tujuh “peraturan dalam memotong gambar” yang harus dikuasai oleh seorang penyunting gambar, yaitu :

- Tidak pernah membuat suatu potongan gambar tanpa suatu alasan yang positif.
- Manakala ragu-ragu tentang *frame* mana yang tepat untuk dipotong, maka panjangkan saja tidak harus dipotong.
- Didalam pergerakan gambar dimungkinkan melakukan pemotongan gambar asalkan tidak mengurangi nilai dari pergerakan tersebut.
- Melakukan atau membuat hal yang baru adalah hal yang lebih baik daripada melakukan atau menggunakan hal yang lama.
- Semua *sequence* dan *scene* pertama hingga terakhir harus menggambarkan sebuah alur cerita yang berkesinambungan.
- Memotong sesuai dengan nilai-nilai yang ada. Bukan dari segi perbandingan.
- Dahulukan unsur-unsur penyuntingan kemudian baru format penyuntingan.

2.9.2 Tujuan *Editing*

Sebelum melakukan sebuah proses *Editing* terhadap sebuah gambar atau suara hendaknya seorang editor terlebih dahulu menentukan tujuan dari *Editing* tersebut. Tujuan *Editing* adalah sebagai berikut :

- Menghilangkan audio dan *footage* atau klip yang tidak diinginkan
- Memilih audio dan *footage* yang terbaik
- Menghasilkan sebuah alur cerita.
- Menambahkan *efek*, *graphic*, dan musik
- Merubah gaya, ritme dan mood dari video
- Melihat video dari sudut pandang tertentu (Fachrudin, 2012:397).

2.9.3 Jenis *Editing*

Ada dua jenis teknik *Editing* yang digunakan untuk proses *Editing* program, yaitu *continuity Editing* dan *compilation Editing*.

- *Continuity Editing* adalah menggabungkan gambar yang satu dengan lainnya. Menghubungkan adegan satu dengan adegan lainnya, sehingga tersusun cerita yang diinginkan. *Continuity Editing* dipakai pada program drama dan produksi film.
- *Compilation Editing* adalah *Editing* yang tidak terikat pada kontinuitas gambar. Gambar disusun berdasarkan *script* atau narasi. Gambar mengikuti naskah sebagai pelengkap keterangan narasi. *Compilation Editing* digunakan untuk program dokumenter, *straight news* dan beberapa format program lainnya.

Continuity Editing dan *compilation Editing*, kedua jenis *Editing* ini harus tetap memperhatikan hal-hal berikut :

- Aspek *rationable*, yaitu hasil *Editing* harus masuk akal dalam menyambung gambar-gambar satu sama lainnya,

dengan mengikuti alur cerita. Hanya melihat gambar tanpa penjelasan sudah dimengerti alur cerita yang ingin disampaikan.

- Aspek *attractive* yaitu gambar-gambar yang diedit memiliki kesatuan informasi, motivasi, ekspresi, dengan pemilihan *angle* dan komposisi *shot* yang benar dan baik agar memberikan hasil *Editing* yang indah dan enak ditonton (Lutfi dan utud, 2015:158).

2.9.4 Metode *Editing*

Secara garis besar, Andi Fachruddin (2012 : 397 – 399) menyebutkan empat metode penyuntingan dalam dunia penyiaran, metode tersebut yaitu :

1. *Film splitching* atau menyambung film

Murupakan metode yang pertama kali digunakan pada proses penyuntingan gambar. Mesin penyuntingan film yang pertama kali dibuat hanya dapat memotong film dan penyambungan kembali potongan – potongan film tersebut. Proses pemotongan dilakukan dengan menggunakan sebuah *splicer* dan proses perekaman kembali menggunakan mesin *moviola*. Metode ini mengenal cara penyuntingan dengan cara menyalin atau mengkopi film negatif ke dalam film positif yang biasa disebut *workprint*. Jadi, proses penyuntingan pada metode ini hanya dilakukan pada film – film negatif atau film positif saja, bukan kaset film yang berformat *digital*.

2. *Tape to tape*

Metode ini muncul setelah lahirnya kaset video berformat digital. Cara kerja metode ini yaitu dengan merekam atau menyalin gambar yang ada di satu kaset ke kaset yang lain (*tape to tape*). Keuntungannya pada proses ini tidak memakan waktu banyak. Kelemahan dari metode ini adalah gambar yang sudah

direkam tidak dapat disusun ulang, jadi harus merekam ulang semua gambar dari awal.

3. *Digital komputerisasi*

Metode penyuntingan ini dilakukan dengan menggunakan *software* komputer seperti Avid, Adobe Premiere, Ulead, Pinnacle, maupun Final Cut Pro. Semua *software* pastinya memiliki berbagai macam keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dan kelemahan inilah yang masih menjadi bahan pertimbangan untuk tingkatan penggunaan.

4. *Live Editing*

Adalah penyuntingan gambar yang dilakukan untuk program acara yang disiarkan secara *live* atau langsung. Metode ini sama dengan metode *tape to tape*, hanya saja untuk metode ini langsung di siarkan.

2.9.5 Prinsip *Editing*

Al – Banjary (2015 : 309) menulis pada bukunya tentang prinsip *Editing* berita televisi. Prinsip – prinsip tersebut yaitu :

1. Logis

Adalah gambar yang dirangkai memiliki logika gambar yang benar. Gambar harus masuk akal dan rangkaian gambar tersebut harus tuntas.

2. Kontinuitas

Artinya adalah terus – menerus atau berlanjut. Gambar televisi yang diharuskan untuk bercerita maka prinsipnya adalah tidak boleh ada gambar *jumping* atau loncat, sehingga akan mengaburkan kontinuitas dan logika cerita.

3. *Cutaway*

Adalah potongan gambar yang dapat menjembatani sebuah cerita, biasanya berupa gambar netral yang dapat dipakai sebagai

insert di tengah – tengah rangkaian gambar untuk menghilangkan kesan loncat atau *jumping* atau *jump cut*. Maka dari itu, ketika liputan, seorang kameramen pun harus selalu mengambil gambar *cutaway* untuk mengatasi *Editing* gambar dalam proses produksi.

4. *Cutting*

Adalah metode transisi atau perpindahan gambar dari gambar satu ke gambar yang lain (*switching*) dengan maksud menarik perhatian penonton dan isi pesannya terserap oleh penonton. Ada beberapa cara teknik perpindahan gambar, yakni dengan *cut* yakni perpindahan mendadak. *Editor* juga perlu memperhatikan komposisi dan kontinuitas gambar.

5. Estetis

Maksudnya gambar yang diedit haruslah gambar yang mengandung keindahan atau estetika. Karena itu penyambungan gambar (*shot*) dari *scene* maupun *sequence* haruslah gambar – gambar yang memang bercerita, memiliki keragaman komposisi. Gambar – gambar gelap dan suara yang tidak jernih harus dihindari agar hasil *Editing* menjadi enak ditonton. Pemilihan gambar dengan berbagai komposisi dan *angle* juga harus diperhatikan agar hasil *Editing* menjadi dramatik.

6. Etik

Editing gambar harus memperhatikan etika, khususnya yang tertuang dalam Pedoman Penyiaran yang dikeluarkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI). Ini dimaksudkan agar gambar yang ditayangkan memenuhi standar etika dalam rangka melindungi masyarakat dari tayangan yang mengandung kekerasan dan menimbulkan trauma.

2.9.6 Dasar-Dasar Transisi *Editing*

Penggunaan dasar teknik *Editing* untuk setiap program akan disesuaikan dengan karakteristik program. Tidak semua program dapat menggunakan teknik yang sama karena motivasi dan dinamisasinya berbeda.

- *Cut*

Disebut juga *cut to*, yaitu pemotongan dari gambar satu ke gambar lainnya tanpa batas dan transisi atau perpindahan gambar secara mendadak, misalnya dari objek A langsung dipindah ke objek B. Teknik *cut* ini harus memperhatikan komposisi, *angle*, dan kontinuitas gambar. Hal ini bertujuan agar cerita yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton.

- *Dissolve*

Teknik *Editing* dengan pergantian gambar dari satu gambar ke gambar lainnya secara perlahan-lahan. Pergantian gambar secara perlahan dapat diatur proses pergantian dengan cepat atau lambat. Hal ini dilakukan untuk memberikan perpaduan gambar secara artistik.

- *Fade*

Munculnya atau hilangnya gambar atau suara secara berangsur-angsur. Munculnya gambar atau suara secara perlahan-lahan disebut *fade in*. Teknik *fade in* digunakan untuk menekan berlalunya waktu atau akhir adegan. Juga digunakan sebagai pembuka gambar pada program. Hilangnya gambar secara perlahan-lahan dari *level* normal menjadi *blank frame* disebut *fade out*. Teknik *Editing* ini penggunaannya sama dengan *fade in*, yaitu digunakan sebagai titik akhir dari suatu adegan atau cerita.

- *Wipe*

Teknik *Editing* penggantian gambar dengan menghilangkan gambar yang ada pada *frame*, dengan cara seperti menghapus atau menutupi gambar tersebut dengan gambar lain.

- *Super Impose*

Perpaduan dua gambar atau lebih kedalam satu *frame*. Adakalanya dua gambar terpisah dan dipadukan sedemikian rupa sehingga mendapatkan aspek artistik (Lutfi dan Utud, 2015:160).

2.9.7 *Editing Linear dan Editing Non Linear*

Dalam proses *Editing* terdapat dua teknik yang digunakan, yaitu *Editing linear* dan *Editing nonlinear*.

1. *Linear Editing*

Adalah pola *Editing* yang dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara berurutan (beruntun) satu per satu dari *shot* pertama hingga *shot* terakhir, dari adegan pertama hingga adegan terakhir secara berkesinambungan. Pada sistem analog, proses *Editing* tidak ada pilihan lain kecuali mengulangnya secara keseluruhan, apabila ingin dicapai hasil gambar yang bagus. Sedangkan pada sistem digital, proses *Editing* memakai perangkat yang serba digital, sehingga apabila terjadi kesalahan, seorang editor cukup dengan menyalin atau mentransfer bagian mana yang ingin diperbaiki.

Pada sistem digital, kualitas gambar tidaklah mengalami penurunan seperti yang terjadi pada sistem analog. Berikut adalah langkah kerja dari *Linear Editing* :

- a. Mempelajari dahulu skenario dari program video yang akan dibuat (dalam *news* berarti naskah). Kemudian juga mempelajari laporan *shooting*, dimana pada umumnya laporan *shooting* (*shooting script*) dari sebuah program video dilengkapi dengan nomer *Time Code* yang selalu berubah dari *shot* ke *shot* lainnya.

- b. Dimulainya *Off Line Editing* itu sendiri, dimana hal yang terpenting pada tahap ini adalah membuat pemotongan sementara kerangka program secara keseluruhan. Pada tahap ini yang dilakukan hanyalah *cut only (rough cut)*. Editor video akan melalui satu tahap lagi yaitu *On Line Editing*, dimana kedua tahap itu saling berkaitan secara langsung. Artinya, segala sesuatu yang direncanakan pada tahap *Off Line Editing* akan disempurnakan di tahap *On Line Editing*.
- c. Pencatatan *Time Code* dari hasil *Off Line* yang sering disebut dengan istilah *Logging*. Pada tahapan ini editor hanya mencatat *time code in* dan *time code out* dari setiap potongan atau sambungan antar *shot* yang diinginkan untuk *Editingnya*. Beberapa hal yang ingin dikoreksi serta ingin ditambahkan pada sebuah adegan, termasuk efek khusus dan transisi dari adegan satu ke adegan yang lain juga diberikan tanda pada catatan *logging* itu, agar nantinya bisa diperbaiki dan ditambahkan pada langkah atau tahapan berikutnya.
- d. Tahap ini merupakan tahap *On Line Editing* itu sendiri, dimana seorang editor akan bekerja sama dengan seorang operator dari mesin *Editing on line* yang dipakainya. Pada tahap ini editor akan mengawasi proses pemotongan dan penyamungan kembali dari *shot-shot* yang sudah pernah diedit ketika *Off Line*, hanya saja kali ini editor harus teliti memperhatikan setiap *cutting point*, karena pada saat *On Line* ini adalah merupakan kesempatan terakhir seorang editor melakukan koreksi *Editingnya*, yang tidak mungkin ia lakukan sempurna ketika *Off Line*, termasuk pembuatan efek khusus dan juga *title* awal maupun *ending title* serta peletakkan *bumper*.
- e. *Mixing*, adalah dimana pada tahapan ini editor membantu proses kerja menyatukan beberapa unsur suara seperti dialog, suara efek dan musik terutama untuk kepentingan tercapainya konsep penggunaan unsur suara pada *Editing*.

2. Non Linear *Editing*

Merupakan pola kerja *Editing* yang tidak harus berurutan ketika mengeditnya. Pada pekerjaan sinetron serial panjang, sering kali terjadi penundaan *shooting* pada adegan – adegan tertentu karena sistem perkembangan produksi yang menggunakan sistem *polling* (penggabungan) suatu lokasi, sehingga pekerjaan *Editing* harus menyesuaikan dengan jadwal *shooting*, maka pola kerja *Non Linear Editing* sangat tepat karena editor bisa melawati bagian adegan yang belum di *shooting*. Artinya editor bisa bekerja secara melompat – lompat dari adegan satu ke adegan yang lain, tanpa harus berurutan seperti yang terjadi pada pola kerja *Linear Editing*. Berikut adalah langkah kerja dari *Non Linear Editing* :

- a. *Logging*, dimana pada sistem *Non Linear Editing* yang dicatat adalah *time code in* dan *time code out* dari sebuah *shot* secara utuh, dari klep awal hingga sutradara memutuskan *Cut* pada sebuah *shot*. Pada tahapan ini, hal yang tidak kalah penting adalah membuat sistem pengadministrasian yang efektif dimana ada hal – hal yang harus dilakukan dalam menuliskan deskripsi dari *shot – shot* itu.
- b. Adalah saat dimana editor mulai mengedit filmnya, seperti biasa pada awal harus dilakukan *Off Line* dahulu untuk mendapatkan gambaran keseluruhan dari program yang di-edit, *Rough Cut Only*. Pada pola kerja *Non Linear Editing*, yang membedakan antara *Off Line* dan *On Line* adalah tingkat kualitas gambar yang dipakai, karena pada mesin – mesin tertentu seperti Avid yang memiliki kapasitas *hard disc* yang besar, memungkinkan merekam seluruh materi dengan kualitas yang baik, sehingga editor mungkin pada saat bersamaan melakukan *Off Line* sekaligus *On Line*.
- c. Pada produksi *low budget*, sering kali langkah ketiga merupakan langkah yang paling panjang masa kerjanya, karena disamping melakukan tahapan *On Line* pada tahap ini akan dilakukan pula *Track Laying Sound*. *Track Laying Sound* adalah menempatkan seluruh unsur suara pada *track – track* di mesin, kemudian sekaligus mengatur level

volume masing – masing suara itu sesuai kebutuhan atau dengan kata lain ia melakukan pekerjaan *mixing*. (Sumber : Heri Setyawan, modul kuliah *Editing* elektronik semester 3 – klasifikasi *Editing*)

2.9.8 *Editing* Offline dan *Editing* Online

1. *Offline Editing*

Offline Editing adalah proses awal untuk memilih gambar terbaik dengan *time code* dari berbagai *stock shot* sesuai dengan kebutuhan adegan (Fajar Nugroho)

Pada *Editing linear* dan *nonlinear* seluruh materi melalui *offline Editing*, yaitu *Editing* awal untuk memilih gambar yang baik dari rekaman asli hasil liputan. *Offline Editing* juga dapat dilakukan dengan menambah gambar dari *stock shot* atau *footage* lain sesuai kebutuhan materi program. Hasil *offline* selanjutnya akan masuk pada tahapan *online Editing* untuk menyempurnakan agar layak disiarkan

Program direkam menggunakan sistem *multi camera recording*. Setiap kamera merekam sendiri objek materi program. Hal ini menjadi tantangan *editor* untuk untuk memadukan gambar dari kamera yang berbeda tersebut, karena prosesnya membutuhkan waktu, ketelitian dan kreativitas. Jika sistem *Editingnya* nonlinear yang dilakukan rekam dahulu seluruh gambar dari setiap kamera. Mencocokkan *time code* atau mencari permulaan adegan yang sama. Kemudian memadukan sumber gambar yang berbeda itu seperti saat rekaman *live on tape* (Lutfi dan Utud, 2015:157).

2. *Online Editing*

Proses akhir *Editing* program untuk materi yang siap disarankan, atau proses akhir program yang tidak/belum untuk disiarkan. *Online Editing* merupakan kelanjutan dari *offline Editing*. Materi program yang sudah melalui *offline Editing* akan

disempurnakan *audio video* dengan menambah *effect visual, telop, tamplate, atau running text* (Lutfi dan Utud, 2015:157).

2. Peralatan yang Digunakan Untuk Proses *Editing*

Untuk memulai sebuah proses *Editing* video ada beberapa peralatan yang harus dipersiapkan oleh seorang editor saat bekerja, antara lain:

- Satu unit komputer dengan spesifikasi yang mencukupi untuk melakukan pengolahan sinyal video.
- Peralatan *capture card*, adalah sebuah peralatan yang berfungsi sebagai media konversi sinyal audio-video dari media *tape* ke media computer (data) atau biasa disebut *codec* sinyal audio-video.
- Kabel dan *jack* penghubung yang menghubungkan *player* dan komputer. Untuk diingat bahwa untuk beberapa kasus mungkin terjadi bahwa *jack* nya tidak cocok sehingga tidak cocok dan memerlukan konektor penyesuai baik itu *fireware adapter* atau USB adapter.
- *Software*, ada dua jenis *software* yang digunakan untuk proses *Editing*, antara lain : *Operating Sistem software Windows, Linux* dan *Mac OS*. Kemudian *software* lainnya adalah aplikasi *software* yaitu *Avid, Adobe Premiere, Pinnacle* dan *Final Cut Pro* (Fachrudin, 2012:427).

2.10 Editor

Menurut Lutfi dan Utut dalam bukunya yang berjudul *Siaran televisi non drama*, Editor adalah crew yang bertugas menyunting gambar berdasarkan naskah yang ada, tetapi bukan berarti seorang editor tidak bisa mengapresiasi ide yang dimilikinya. Seorang editor harus memiliki “*sense of art*” karena di dalam bekerja unsur kreatif, ketelitian, kecermatan dan kesabaran.

Editor bertanggung jawab dengan gambar yang ditentukannya. Dia harus tau makna , tujuan dan informasi gambar agar orang yang menonton dapat mengerti gambar yang ditampilkan.

3. Tugas Dan Tanggung Jawab *Editor*

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

- Produksi

Dalam tahap ini seorang *editor* tidak memiliki tugas dan kewajiban khusus. Namun dalam proses produksi ini seorang *editor* dapat membantu mengawasi pendistribusian dan kondisi materi mulai dari laboratorium sampai materi tersebut berada di meja *Editing*. Pihak yang dibantu oleh *editor* adalah individu profesional yang ditunjukkan oleh rumah produksi yang

bersangkutan dalam melaksanakan pendistribusian materi tersebut. Hal ini biasanya dilakukan oleh manajer unit, koordinator paska produksi ataupun seorang *runner*.

- Paska Produksi

- Membuat struktur awal *shot-shot* sesuai dengan struktur skenario (*rough cut 1*).
- Mempresentasikan hasil susunan *rough cut 1* kepada sutradara dan produser.
- Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil diskusi dengan sutradara dan produser, maka dengan kreativitas dan imajinasi editor, ia membentuk struktur baru yang lebih baik. Dalam struktur baru ini editor harus bisa membangun emosi, irama dan alur yang menarik.
- Mempresentasikan dan mendiskusikan struktur baru yang dihasilkannya bersama sutradara dan produser hingga struktur yang paling diharapkan (*final edit*).
- Menghaluskan hasil final edit (*trimming*) hingga film selesai dalam proses kerja *Editing* (*picture lock*).
- Dalam produksi film cerita untuk bioskop, editor bersama sutradara membagi hasil *Editing* tersebut menjadi beberapa bagian (*reeling*) untuk kebutuhan laboratorium, pengolahan suara dan musik. Sementara untuk *film for television*, editor bersama sutradara membagi hasil *Editing* tersebut menjadi beberapa bagian untuk pertimbangan kebutuhan jeda iklan.
- Editor dapat menjadi rekanan diskusi untuk pengolahan suara dan musik. Diskusi ini berupa penentuan suara efek dan musik sebagai pembentuk kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.
- Dalam produksi film cerita untuk bioskop, editor dapat juga menjadi pengawas pada proses laboratorium hingga pada proses cetak hasil pertama film. Sementara dalam produksi *film*

for television, editor dapat menjadi pengawas proses transfer hasil *Editing* yang siap untuk ditayangkan ke dalam pita video.

Selain tugas-tugas tersebut, seorang editor juga memiliki kewajiban-kewajiban. Seorang editor harus memperhatikan tujuan dan kepentingan program yang diedit., dengan memperhatikan unsur-unsur, gerak, kata, irama dan aspek-aspek artistik. Tidak hanya dapat mengikuti alur ceritanya tetapi juga merangkai kesatuan informasi, unsur seni dengan memperhatikan keindahan dan motivasi setiap gambar.

Seorang editor juga harus paham dengan *angle* kamera dan konsep program. Dapat membedakan program musik dengan program *reality show*. Karena dalam pemilihan gambar dan sentuhan artistiknya ada perbedaan.