

BUKU AJAR EDITING



**Disusun oleh:
Heri Setyawan**

**AKADEMI KOMUNIKASI INDONESIA (AKINDO)
YOGYAKARTA
2015**

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penyusunan buku ajar Editing. Perkembangan teknologi editing saat ini begitu pesatnya. Dukungan software dan hardware memungkinkan setiap orang dapat melakukan penyuntingan gambar video, software editing yang ada memungkinkan orang awam dapat melakukan editing baik secara sederhana maupun yang standar broadcast.

Untuk memproduksi sebuah film cerita ataupun program televisi dibutuhkan suatu langkah panjang. Dimulai dari tahap persiapan seperti menyiapkan cerita hingga persiapan produksi yang lebih dikenal dengan “Pra-produksi”. Langkah selanjutnya adalah shooting atau perekaman gambar dan suara tahapan ini sering disebut tahapan “produksi”. Sedangkan tahapan yang terakhir adalah “Pasca-produksi”, pada tahapan ini kegiatan yang paling penting adalah dilakukannya penyuntingan gambar atau lebih populer disebut editing. Dari proses editing ini shot-shot akan diurutkan sedemikian rupa sehingga akan tersusun sebuah cerita yang utuh dan mudah untuk dipahami oleh penonton.

Buku ajar ini membahas tentang pentingnya kesinambungan dalam menyusun gambar, perbedaan tahapan editing karya artistik dan karya jurnalistik, macam-macam transisi gambar dan cara menggunakannya. Serta membahas tentang editing analog dan editing digital.

Saya menyadari buku ajar ini masih jauh dari sempurna untuk itu saya akan berterima kasih jika ada yang memberi kritik dan saran. Pada kesempatan ini tidak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada Akademi Komunikasi Indonesia, Ketua Program Studi D-3 Penyiarran (Broadcasting), Bapak Tjandra S. Buwana, SIP., rekan-rekan dosen Broadcasting serta teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu.

Semoga bermanfaat.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis

Daftar Isi

	Hal
Halaman Judul	i
Peta Kompetensi	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	ix
Tinjauan Mata Kuliah	1
BAB 1 SEJARAH DAN PERKEMBANGAN EDITING FILM	4
A. Kompetensi Dasar dan Indikator	4
B. Deskripsi Singkat	4
C. Sejarah Pengakuan Film Sebagai Karya Seni	4
D. Sejarah Editing	8
E. Konstruksi Naratif	10
F. <i>Pra-Montage</i>	10
G. <i>Dekupase dan Montage</i>	12
Ringkasan	14
BAB 2 PENATAAN VISUAL PADA TATA KAMERA DAN PENATAAN VISUAL PADA TAHAP EDITING	15
A. Kompetensi Dasar dan Indikator	15
B. Deskripsi Singkat	15
C. Penataan Kamera Pada Tata Kamera	15
D. Komposisi Gambar	16
E. <i>Framing</i> /Teknik Pembingkai	18
F. Penataan Visual Pada Tahapan Editing	19
Ringkasan	20
BAB 3 PRINSIP DASAR EDITING	21
A. Kompetensi Dasar dan Indikaator	21
B. Deskripsi Singkat	21
C. Memahami Proses Editing	22
D. Apa Editor Sama Dengan Seniman?	23

E. Mengapa Editing Perlu Dilakukan?	25
F. Pada Dasarnya Dapat Dibagi 2 Cara Untuk Editing	27
G. Editing Karya Artistik (Film)	28
H. Editing Karya Jurnalistik (Berita)	30
I. Tanggung Jawab Seorang Editing	32
Ringkasan	33
BAB 4 DASAR-DASAR PENYAMBUNGAN GAMBAR	35
A. Kompetensi Dasar dan Indikator	35
B. Deskripsi Singkat	35
C. Konsep Penyambungan Gambar	35
D. Kesenambungan Waktu (<i>Continuity Temporal</i>)	40
E. Hubungan Antar Shot: Shot A dan Shot B	42
F. Jenis Perpindahan Gambar (Transisi)	45
G. Cara Menggunakan Traansisi	50
H. Beberapa Hal Tentang Tanda-Tanda Untuk Cutting	53
I. Jenis Editing	54
J. <i>News Reel Cutting</i>	57
K. <i>Intelectual Montage</i>	58
L. <i>Dynamic Cutting</i>	58
M. <i>Parallel Cutting</i>	58
N. <i>Cross Cutting</i>	59
O. Penyuntingan Action	61
P. Editing dan Kontiniti	62
Q. Editing dan Komposisi	63
R. Shot Bergerak dan Shot Statis	64
S. <i>Timing Shot-shot</i> Bergerak	65
T. Yang Harus Dihindari Dalam Penyambungan Gambar	66
Ringkasan	67

BAB 5 ANALOG DAN DIGITAL	68
A. Kompetensi Dasar dan Indikator	68
B. Deskripsi Singkat	68
C. PAL dan NTSC	68
D. Editing Analog (<i>Linear</i>)	69
E. Berdasarkan Peralatan Yang Digunakan Editing Analog	
Dapat DibagMenjadi:	70
F. Berdasarkan Cara Memasukkan Gambar Editing Analog	
Dapat Dibagi	70
G. Berdasarkan Tata Cara Yang Digunakan Editing Analog	
Dapat Dibedakan	71
H. Teknologi Digital	72
I. Perangkat Editing Digital (sederhana)	74
J. Perangkat Lunak (Software) Untuk Keperluan Editing Video	
antara lain	75
K. Signal Video Dalam PC	76
L. Karakteristik File Video	76
Ringkasan	77
BAB 6 PENATAAN SUARA	79
A. Kompetensi Dasar dan Indikator	79
B. Deskripsi Singkat	79
C. Frekwensi dan Amplitudo	79
D. Kategori Suara Dalam Film	80
E. Transisi Suara	83
Ringkasan	85
BAB 7 EDITING GAMBAR DALAM PRAKTEK	87
A. Kompetensi Dasar dan Indikator	87
B. Deskripsi Singkat	87

C. Persiapan Editing	87
D. Tahapan Editing	88
E. Alur Produksi Hingga Proses Editing	90
Ringkasan	100
Daftar Pustaka	101
Daftar Referensi	102

Daftar Gambar

Gb.1	<i>“Sortie de’usine è”</i> karya Lumière Bersaudara	11
Gb.2	<i>“The Battleship of Potemkin”</i> karya Sergey M. Eisenstein	11
Gb.3	Skema Konstruksi	12
Gb.4	Tahapan Penyuntingan Berita	31
Gb.5	Dua Orang Berdialog Tampak Atas	36
Gb.6	Dua Orang Berdialog Tampak Atas	37
Gb.7	Dua Orang Berdialog Tampak Atas	38
Gb.8	<i>Blocking Kamera untuk dua orang</i>	38
Gb.9	Arah gerak Subyek & Penempatan Kamera	39
Gb.10	Karakteristik Kompresi Gambar	77
Gb.11	Contoh Log Sheet	88
Gb.12	Tahapan Produksi Program Televisi	90
Gb.13	Macam-macam konektor video	91
Gb.14	Proses Editing Gambar Video	92
Gb.15	Card Video	93
Gb.16	Skema hubungan VTR ke Komputer Editing	94
Gb.17	Hubungan Kamera video ke komputer editing	95
Gb.18	<i>Card Video dengan konektornya</i>	98
Gb.19	Kamera video yang dihubungkan ke komputer dengan kabel <i>Firewire</i>	99

Tinjauan Mata Kuliah

A. Diskripsi Singkat Mata Kuliah

Untuk membuat sebuah film atau tayangan program siaran televisi diperlukan sebuah tahapan proses yang panjang dan rumit. Prosedur tahapan produksi acara atau lebih populer disebut SOP (*Standard Operating Procedure*) terdiri dari tahapan persiapan atau pra-produksi (*Pre-production*), tahapan produksi atau shooting (*Production*) dan tahapan pasca produksi (*Post-production*) selalu digunakan sebagai acuan dalam proses produksi. Editing merupakan salah satu pekerjaan yang dilakukan pada tahap pasca produksi. Tanpa dilakukan editing gambar yang direkam hanyalah sekumpulan gambar yang tidak berarti.

Mata kuliah Editing akan memberikan wawasan dan kemampuan pada mahasiswa untuk berlatih memilih, membuang, menyusun dan menyambung gambar secara benar sehingga akan menjadi sekumpulan cerita yang utuh dan enak untuk ditonton. Film karya artistik dan jurnalistik tidak diproduksi secara serampangan. Pemahaman terhadap ide cerita, pemahaman terhadap penyambungan gambar, pemilihan transisi dan pemberian efek membutuhkan kecermatan sehingga gambar video dapat ditonton dengan tidak membosankan adalah menjadi tanggung jawab dari seorang editor. Editor sering disebut sutradara kedua, karena dari seorang editorlah gambar dapat terangkai secara utuh dan penonton tanpa menyadari telah tersihir untuk selalu menunggu sebuah program acara televisi setiap harinya.

B. Kegunaan Mata Kuliah

Diharapkan setelah mengikuti mata kuliah Editing mahasiswa memahami pentingnya tahapan editing (*post-production*) dalam sebuah produksi film cerita dan film news reel (berita, feature, documenter) serta memahami tahapan yang harus dilakukan dalam editing video. Selanjutnya mahasiswa mampu menggunakan software editing (editing digital) guna menseleksi,

menyusun dan menyambung gambar dengan benar. Tahap berikutnya mahasiswa dapat menghasilkan sebuah karya artistic dan jurnalistik program televisi.

C. Standar Kompetensi Mata Kuliah

Mengedit gambar video karya artistic dan jurnalistik dengan teknologi digital

D. Susunan Urutan Bahan Ajar

1. Bab 1 Sejarah dan Perkembangan Editing
2. Bab 2 Penataan Visual Pada Tata kamera dan Penataan Visual Pada Tahapan Editing
3. Bab 3 Prinsip Dasar Editing Gambar
4. Bab 4 Metode Editing
5. Bab 5 Dasar-dasar Penyambungan Gambar
6. Bab 6 Analog dan Digital
7. Bab 7 Penataan Suara
8. Bab 8 Editing Digital Dalam Praktek

E. Petunjuk Mempelajari Bahan Ajar

Bahan ajar Editing lebih menekankan pada mahasiswa untuk aktif berlatih menseleksi, menyusun dan menyambung gambar dengan menggunakan transisi-transisi seperti *cut, fade, dissolve dan wipe* dengan menggunakan teknologi digital (software editing gambar). Untuk mempelajari bahan ajar ini mahasiswa dituntut menguasai beberapa software editing gambar antara lain: *Pinnacel Studio, Vegas dan Adobe Premiere*. Mahasiswa juga dituntut memproduksi sebuah karya artistic atau jurnalistik, dengan demikian mahasiswa akan lebih memahami tingkat kesulitan khususnya dalam proses editing serta memiliki pengalaman menjadi editor.

Untuk memberi pemahaman yang optimal disarankan mahasiswa membaca secara runtut dari bab 1 hingga bab 8.

BAB 1

SEJARAH DAN PERKEMBANGAN EDITING FILM

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan perkembangan editing
Indikator : 1. Mampu menjelaskan film sebagai karya seni
2. Mampu menjelaskan sejarah editing film
3. Mampu menjelaskan pentingnya tahapan editing

B. Deskripsi Singkat

Film pada mulanya tidak dianggap sebagai karya seni, walaupun memiliki kesamaan dengan bidang seni yang lain namun film adalah sesuatu yang unik yang dapat membedakan dengan seni yang lain karena sifat yang bergerak secara bebas dan tetap. Pada saat Lumiere membuat film, editing belum menjadi bagian dari proses pembuatan film, hal ini disebabkan film-film Lumiere hanya terdiri dari *single shot* yang durasinya sama panjang dengan kejadian yang sesungguhnya, artinya tidak ada manipulasi waktu. Melies adalah orang pertama yang membuat film dengan melalui proses editing, namun proses editing yang dilakukan masih sangat sederhana. Perkembangan teknologi film dan video telah membantu meningkatkan daya artistik, misal film bisu telah mencapai tingkat kesempurnaan visual pada saat unsur suara ditambahkan pada tahun 1920-an. Editing film adalah proses menyusun gambar-gambar sehingga dapat menimbulkan tekanan dramatik dari cerita yang dihasilkan.

C. Sejarah Pengakuan Film Sebagai Karya Seni

Saat ini sudah tidak diragukan lagi bahwa kita semua sudah dapat menerima nilai dan potensi film dan video (gambar hidup) sebagai sebuah karya seni. Sebelumnya keadaannya belumlah demikian. Meskipun sejak dari kelahirannya film telah menikmati kepopuleran yang luar biasa sebagai media hiburan, namun pengakuan masyarakat pada nilai artistiknya masih merupakan sesuatu hal yang baru.

Film pada mulanya tidak dianggap sebagai karya seni, hal ini disebabkan karena film merupakan sesuatu yang diciptakan oleh para penemu dan dalam hal-hal tertentu oleh pengusaha-pengusaha pertunjukkan, yang memperlakukannya bukan sebagai media utama untuk ungkapan artistik. Film pada waktu itu dianggap tidak lebih dari sebuah permainan atau keasyikan baru yang nilainya lebih ditentukan oleh manfaat komersialnya.

Bahkan ada yang tidak mengakui film sebagai karya seni karena film bersifat teknis dan mekanis semata. Meskipun benar bahwa kamera film adalah sebuah alat mekanis yang dapat merekam gambar di atas film dari sebuah reproduksi visual dari hampir semua benda dan kejadian apa saja yang diterangi atau diberi cahaya baik sinar alami seperti matahari atau sinar buatan seperti lampu, dan kearah mana kamera diarahkan. Proses mekanis perekaman gambar bukanlah sebuah tujuan tetapi tidak lebih dari sebuah alat untuk mencapai sesuatu tujuan. Kamera dan film tidak lebih dari alat yang dipergunakan oleh seorang pembuat film tidak lebih penting dari sebuah kuas milik dari seorang pelukis, tidak lebih penting dari pahat milik seorang pematung dan sebagainya.

Karena bukanlah sifat alat yang menentukan apakah sebuah hasil karya merupakan sebuah karya seni, tetapi sifat dari manusia yang mempergunakan alat tersebut, yaitu dilihat dari kepekaannya, daya kreatifnya, penglihatan artistiknya dan yang lebih penting lagi dari semua itu adalah kesanggupannya untuk menyampaikan buah pikirannya dalam wujud karya seni lewat keterampilan dan kepekaannya dalam menggunakan alat-alat media audiovisual.

Jika sebuah film memberi kesan tidak lebih dari sebuah proses mekanis, maka yang menjadi sebab adalah karena kekuatan pengendalian yang berada dibelakang film yaitu sutradara, apakah dia tidak memiliki pemahaman artistik atau karena dia gagal menafsirkan sesuatu. Perkembangan teknologi film dan video telah membantu meningkatkan daya artistik, misal film bisu telah mencapai tingkat kesempurnaan visual pada saat unsur suara ditambahkan pada tahun 1920-an. Dan kesempurnaan

berikutnya adalah ditemukannya ukuran bahan film yang lebih baik dan ukuran layar serta teknik proyeksi yang dikembangkan pesat pada tahun 1950-an.

Sebagai sebuah bentuk kesenian, maka film sama dengan seni yang lain, film memiliki sifat dasar dari media lain yang terjalin dalam susunan yang beragam. Seperti halnya seni lukis dan seni pahat, film mempergunakan garis, susunan, warna, bentuk, volume, dan massa, bahkan dapat ditambahkan adanya unsur cahaya dan bayangan. Sebagian besar dari teknik komposisi dalam fotografi yang dijadikan pedoman dalam film sama dengan yang dipergunakan dalam seni lukis dan seni pahat. Film melakukan komunikasi verbal melalui dialog sama dengan pada seni drama. Film mempergunakan irama yang kompleks dan halus seperti dengan seni musik. Dan khususnya seperti puisi film berkomunikasi melalui citra, metafora dan lambang-lambang. Film memusatkan pada gambar bergerak, dan seperti tari gambar bergerak mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang. Film dapat menghadirkan kejadian secara mundur dan maju secara bebas dalam batas wilayah yang cukup luas.

Walaupun memiliki kesamaan dengan bidang seni yang lain namun film adalah sesuatu yang unik yang dapat membedakan dengan seni yang lain karena sifat yang bergerak secara bebas dan tetap. Film melebihi seni teater (drama) karena film memiliki kemampuan mengambil sudut pandangan yang bermacam-macam, gerak, ruang dan waktu yang tidak terbatas dapat ditimbulkan. Berbeda dengan drama panggung, film mampu menyajikan suatu arus cerita yang terus menerus dan tidak terpotong-potong yang dapat mengecilkan transisi waktu dan tempat sambil tetap mempertahankan suatu kejernihan dan kejelasan.

Berbeda dengan novel dan puisi, film berkomunikasi tidak melalui lambang-lambang abstrak yang dicetak di atas halaman kertas, tetapi dapat langsung melalui gambar-gambar visual dan suara yang nyata. Film dapat melebihi keterbatasan seni lukis dan patung yang statis, film mampu berkomunikasi dengan penontonnya secara serentak (bersamaan) melalui suara dan gambar bergerak.

Sebagai gambar bergerak film adalah reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya. Pada saat film ditemukan, orang berbondong-bondong memasuki ruang gelap hanya untuk melihat bagaimana kenyataan ditampilkan kembali sama persisnya seperti jika melihat dengan mata sendiri. Dengan kata lain sinematografi memang menjadi ekstensi fotografi. Dalam fotografi gambar yang disajikan masih statis sedangkan dalam film, gambar dapat bergerak sesuai dengan kenyataan.

Dalam film pengertian apa adanya atau sesuai dengan apa adanya tidak pernah menjadi tuntas, meski gambar bergerak namun gambar apa yang masuk ke dalam bingkai (*frame*) adalah suatu pilihan. Gambar bergerak yang dilihat oleh penonton bukanlah kenyataan apa adanya lagi, itulah pandangan subjektif atas apa ada yang terjadi yang diandaikan sebagai kenyataan objektif. Dengan demikian sebuah karya seni film tentu mewakili pula pandangan pembuatnya, dan pandangan itu yang perlu dikomunikasikan kepada penonton (*audience*).

Sekarang timbul masalah seberapa jauh penonton harus memahami pandangan pembuatnya? Pandangan pembuat film dapat dijadikan sebagai visi penting yang ingin disampaikan, dan seberapa pentinglah visi pembuat film itu harus diketahui oleh penonton. Penonton disini dapat diposisikan sebagai subjek atau objek. Jika penonton diposisikan sebagai objek, maka penonton secara tidak langsung dipaksa untuk memahami apa yang diinginkan oleh pembuat film. Sedang jika penonton diposisikan sebagai subjek maka pemahaman pesan atau informasi sepenuhnya terserah kepada penonton.

Sebuah karya film mungkin saja merupakan reproduksi kenyataan seperti apa adanya secara sinematografis dalam batas-batas tertentu, namun film tidak pernah dapat sebagai representasi kenyataan itu sendiri, karena yang berlangsung hanyalah selalu subjek dalam subjek. Bahan film dapat diketahui bahan kimianya, gambar yang disajikan dapat dikelompokkan dalam ukuran shot dan jumlahnya dapat dihitung jika diperlukan namun proses tafsir telah membebaskan pembuat film dan penonton untuk mengartikan itu semua, apakah maksud film itu sebenarnya (pesan apa yang ingin disampaikan?).

Perkembangan teknologi film dan video sebenarnya dapat digambarkan sebagai sebuah proses evolusi ke arah realisme yang lebih besar yaitu ke arah penghapusan garis pemisah antara seni dan alam. Gambar hidup yang disajikan oleh film dan televisi telah maju selangkah demi selangkah, meninggalkan lukisan dan fotografi, gambar yang diproyeksikan telah disertai dengan unsur suara, warna, layar lebar hingga efek 3-D (tiga dimensi), bahkan kemajuan teknologi telah dapat menyajikan suara dengan efek *stereo* dan *surround*.

Film dan video dalam keadaan normal adalah sesuatu yang terus berada dalam keadaan yang mengalir, dari sudut, tempat dan waktu film tidak dapat dibekukan untuk kepentingan analisa. Jika dibekukan maka film bukan lagi gambar hidup karena sifatnya sebagai media dengan demikian sudah hilang sama sekali. Sifat teknis film dan video juga menimbulkan kesulitan dalam membuat analisa film. Yang paling baik sebetulnya ialah jika kita sedikit mempunyai pengalaman dalam sinematografi dan penyuntingan (*editing*) film atau video. Tujuan pemahaman dalam bidang sinematografi dan penyuntingan (*editing*) adalah agar kita dapat melihat keindahan film secara objektif, penuh kehangatan dan hidup serta tidak asal memberi komentar.

Editing sering dianggap sebagai penunjang seni film, namun sesungguhnya dalam tahap kegiatan inilah yang dapat dengan jelas membedakan dari karya-karya seni lainnya. Pada pembuatan film proses *editing* secara garis besar dapat dipisahkan menjadi: *editing* gambar, *mixing* suara dan pekerjaan pengolahan efek-efek khusus. Secara teori proses *editing* sebenarnya dapat dikerjakan dalam waktu singkat jika permasalahan gambar dan suara tidak menjadi kendala, namun kenyataannya yang sering terjadi proses *editing* membutuhkan waktu lama bahkan dapat lebih lama dari proses *shooting* itu sendiri, hal ini disebabkan karena gambar dan suara sering kali kurang memuaskan akibatnya perlu penanganan yang lebih serius.

D. Sejarah Editing

Pada saat Lumiere membuat film, *editing* belum menjadi bagian dari proses pembuatan film, hal ini disebabkan film-film Lumiere hanya terdiri dari *single shot*

yang durasinya sama panjang dengan kejadian yang sesungguhnya, artinya tidak ada manipulasi waktu. Melies adalah orang pertama yang membuat film dengan melalui proses editing, namun proses editing yang dilakukan masih sangat sederhana. Film pertamanya yang menggambarkan orang pergi ke bulan editing digunakan hanya untuk kesinambungan cerita (*cutting to continuity*). Dalam film itu Melies melakukan editing untuk menyambung tiap adegan yang hanya terdiri dari satu shot (*single shot*) untuk tiap adegannya.

Edwin S. Porter adalah pembuat film Amerika pertama yang menggunakan tahapan editing. Sebelumnya Edwin S. Porter adalah seorang pelaut yang bertugas sebagai tukang listrik dan kemudian bergabung dengan laboratorium film pimpinan Thomas Alva Edison. Film pertama yang diproduksi oleh perusahaan milik Thomas adalah sebuah film-film pendek dengan single shot, gerakan yang dimunculkan sekedar untuk memberi hiburan pada penonton, dalam film ini tidak ada cerita dan proses editing, film pertama hanya menunjukkan aktivitas lalu lintas yang ada di jalan raya, peristiwa itu direkam sepanjang film yang ada di dalam kamera.

Selanjutnya Thomas Alva Edison datang ke Edwin S. Porter dan membuat film yang berjudul *Fireman* (1903), Porter merupakan orang pertama yang membuat film dengan memasukkan unsur plot, tindakan, bahkan pengambilan gambar *close-up* (adegan menarik alarm kebakaran). Film Porter yang hingga kini masih sering diputar di sekolah film sebagai contoh pengeditan awal adalah yang berjudul *The Great Train Robbery* (1903), film ini telah menampilkan pengeditan yang dinamis, pemberian efek khusus seperti *double exposure*, miniatur dan split layar (walaupun masih sederhana), juga telah melibatkan adanya unsur profesi sutradara, editor dan teknik.

Di Rusia Lev Kuleshov melakukan percobaan pengeditan gambar, dengan memanfaatkan *stock* gambar yang sudah ada (gambar kepala orang, mangkuk sop, seorang anak dengan boneka beruang dan gambar seorang perempuan dalam peti mati) kemudian disusun sedemikian rupa sehingga terwujud sebuah pesan cerita. Ketika film itu diputar banyak orang memuji akting aktor yang sedang kelaparan

dengan menunjukkan ekspresi diwajahnya ketika aktor tersebut melihat sop, kegembiraan anak dan kesedihan ketika melihat mayat dalam peti.

E. Konstruksi Naratif

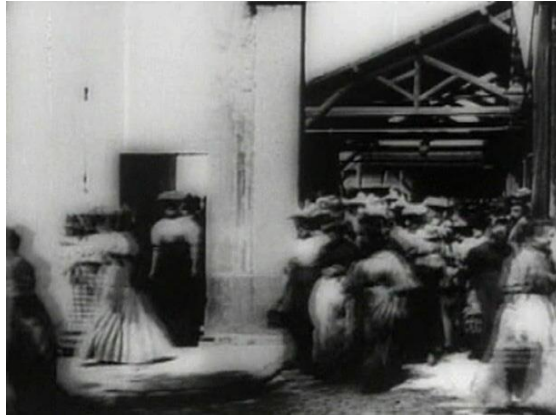
Konstruksi naratif dibangun berdasarkan cerita yang terjadi pada kehidupan manusia. Pada hakekatnya manusia tidak pernah lepas dari cerita karena sejak masa kanak-kanak sebagian besar pernah mendengar dongeng maupun mitos. Setelah dewasa berkembang membaca cerpen, novel, sejarah, biografi dan sebagainya.

Bentuk-bentuk kebudayaan di sekeliling kita selalu mencerminkan kehidupan manusia dimana dalam kehidupan tersebut selalu terkandung unsur cerita. Sandiwara, sinetron, film, buku komik, lukisan, tarian dan sebagainya selalu bertutur tentang kisah kehidupan. Bahkan ketika terjadi konflik pada kehidupan nyata manusia, selalu ada pertanyaan “ceritanya bagaimana?”. Maka sebagaimana halnya pada kehidupan nyata, saat kita menonton film akan memperoleh cerita sebagai hal pokoknya. Kejadian demi kejadian dalam film menimbulkan motivasi-motivasi tertentu pada penontonnya dan menimbulkan harapan pasti atau nyata atas kejadian tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka naratif dapat diartikan sebagai rangkaian kejadian atau peristiwa dalam hubungan sebab akibat yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Dalam dunia editing, keterkaitan antara sebab akibat kejadian, waktu dan ruang merupakan hal terpenting karena merupakan inti keberhasilan penerimaan cerita oleh penonton.

F. Pra Montage

Film pendek ‘*Sortie de’usine*’ karya Louis Lumière dan Auguste Lumière (Lumière Bersaudara) dari perancis pada tahun 1895 merupakan tonggak sejarah audio visual dunia. Film yang hanya menampilkan adegan keluarnya karyawan pabrik tersebut terdiri dari satu *shot* statis saja, tanpa editing. Pada saat itu film tidak lebih hanya sekedar dokumentasi dari drama buatan.



Gb.1 “*Sortie de’usine è*” karya Louis Lumière dan Auguste Lumière

Inovasi dan revolusi muncul seiring dengan berkembangnya teknologi film saat itu. Pemikiran-pemikiran dan gagasan untuk membuat film menjadi lebih menarik dikembangkan oleh tokoh-tokoh film dunia. “*The Battleship of Potemkin*” (1925) yang disutradarai oleh **Sergey Mikhaylovich Eisenstein** (1898-1948), seorang pembuat film dari Rusia, merupakan salah satu film yang terkenal dalam sejarah. Film yang oleh Eisenstein dibuat untuk memperingati Revolusi Rusia tahun 1905 mampu menampilkan teknik-teknik yang kemudian dikenal dengan nama *Montage*/Montase.

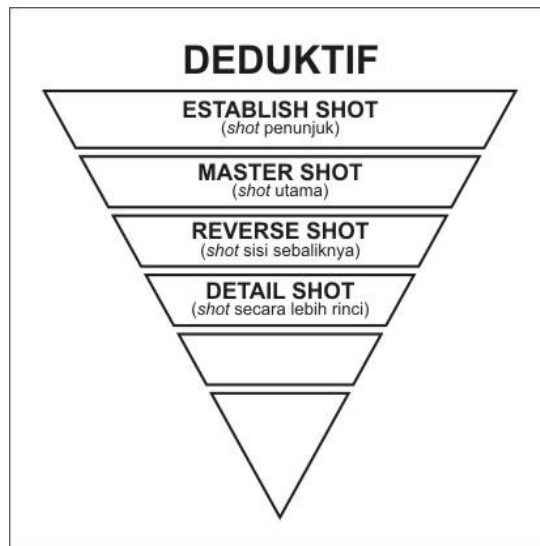


Gb. 2 “*The Battleship of Potemkin*” karya **Sergey M. Eisenstein**

“*Step Odessa*” adalah salah satu *scene* yang terkenal dari film *Potemkin*. Dalam *scene* tersebut digambarkan penduduk sipil yang berlarian, prajurit-prajurit yang menyerang digantikan secara cepat oleh *shot close up* wajah-wajah, kereta bayi dan sebagainya. Eisenstein menyusun gambar secara berlawanan dan dirangkai secara cepat sehingga menimbulkan kesan ketegangan. Hal tersebut menjadi salah satu tonggak sejarah aplikasi *montase* pada film yang saat ini dikenal dengan istilah Penyuntingan atau Editing.

G. Dekupase dan Montage

Istilah dekupase dan montase mungkin saat ini sudah tidak populer. Orang Perancis menyebut gaya klasik editing film di Hollywood pada era tahun 30 – 40an dengan istilah “*Decoupage Classique*” (gaya dekupase klasik). Gaya ini dengan mudah dapat diidentifikasi karena bentuknya yang lancar, gesit dan licin. Dekupase klasik biasanya bersifat deduktif yaitu penggambaran dari luas atau umum ke penggambaran secara khusus atau menyempit.



Gb. 3 Skema Konstruksi

Bentuk klasik seperti di atas bertujuan untuk mencapai perpindahan *shot* yang dinamis serta untuk mengarahkan perhatian pada kejadian yang sedang berlangsung.

Dekupase berasal dari kata *Decoupage* (bahasa Perancis *Découper* : *to cut up*) atau pemisahan atau pemecahan. Menurut Dr. J.M. Peters dalam bukunya *Montage Bij Film En Televisie*, *dekupase* adalah proses penyuntingan yang melakukan pemisahan atau pemecahan gambar pada sebuah pengambilan gambar (*shot*) dan melakukan pemisahan gerakan melalui berbagai pengambilan gambar (*angle*).

Montase berasal dari kata *Montage* (bahasa perancis *Montèr* : menyusun, mengatur, membangun). *Montase* dapat diartikan sebagai proses penyuntingan dengan melakukan perangkaian *shot-shot*, penyatuan atau penggabungan adegan-adegan. James Monaco menyebutkan bahwa *montase* adalah suatu proses peringkasan dimana bahan baku yang tidak diperlukan akan dibuang atau proses membangun berdasarkan bahan baku.

Dekupase dan *montase* menjadi filosofi dasar editing sebuah film. *Dekupase* mengacu pada proses pemisahannya sedangkan *montase* pada proses penyatuannya. *Dekupase* dan *montase* merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan karena pemahaman *dekupase* dan *montase* lekat kaitannya dengan penyuntingan yang saat ini dikenal dengan istilah editing.

Berkaitan dengan konstruksi naratif dan editing pada cerita, Eisenstein mengatakan bahwa makna tidak dihasilkan dari sebuah *shot* yang berdiri sendiri namun melalui rangkaian sekuensial *shot-shot* yang telah dipotong secara jelas dan nyata. Jadi dalam hal ini penyuntingan dianggap mampu menciptakan sintesis dan analisis sehingga dapat menghidupkan cerita, menjernihkan sebuah informasi, menyatakan ide-ide dan menimbulkan nilai emosi pada penontonnya.

Para pakar editing klasik lainnya seperti Vsevolod Ilarionovich Pudovkin (1893-1953) berpendapat bahwa editing merupakan sebuah proses yang menekankan pada hubungan perbedaan sebagai dasar pembentukan seri-seri *shot* dengan menggunakan kontras, kesamaan, simbol dan repetisi. Yang terpenting dalam pokok bahasan filosofi dasar editing film ini adalah pendapat D.W. Griffith bahwa editing

film adalah proses menyusun gambar-gambar sehingga dapat menimbulkan tekanan dramatik dari cerita yang dihasilkan.

Ringkasan

Film pada mulanya tidak dianggap sebagai karya seni, hal ini disebabkan karena film merupakan sesuatu yang diciptakan oleh para penemu dan dalam hal-hal tertentu oleh pengusaha-pengusaha pertunjukkan, yang memperlakukannya bukan sebagai media utama untuk ungkapan artistik. Perkembangan teknologi film dan video telah membantu meningkatkan daya artistik, misal film bisu telah mencapai tingkat kesempurnaan visual pada saat unsur suara ditambahkan pada tahun 1920-an. Dan kesempurnaan berikutnya adalah ditemukannya ukuran bahan film yang lebih baik dan ukuran layar serta teknik proyeksi yang dikembangkan pesat pada tahun 1950-an.

Edwin S. Porter adalah pembuat film Amerika pertama yang menggunakan tahapan editing. Inovasi dan revolusi muncul seiring dengan berkembangnya teknologi film saat itu. Pemikiran-pemikiran dan gagasan untuk membuat film menjadi lebih menarik dikembangkan oleh tokoh-tokoh film dunia.

Dekupase dan montase menjadi filosofi dasar editing sebuah film. Dekupase mengacu pada proses pemisahannya sedangkan montase pada proses penyatuannya.

BAB 2

PENATAAN VISUAL PADA TATA KAMERA DAN PENATAAN VISUAL PADA TAHAP EDITING

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan perbedaan penataan gambar tata kamera dan penataan gambar pada tahap editing

Indikator : 1. Mampu menjelaskan penataan gambar pada tata kamera
2. Mampu menjelaskan penataan gambar pada tahap editing

B. Deskripsi Singkat

Untuk mengarahkan penonton memahami suatu maksud, seorang kamerawan perlu mengontrol subyek yang ada dengan memanfaatkan semua elemen-elemen fotografis seperti garis, bentuk-bentuk, bayangan, kontras, warna, *angle*, gerakan, komposisi, dan simbol-simbol visual lain untuk memunculkan suatu kesan tertentu. *Visualisasi* adalah pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata-kata menjadi bentuk gambar, atau dengan kata lain merubah bahan yang bersifat *auditif* (konsep) menjadi bahan yang bersifat visual (gambar/ imaji bergerak). Masalah visualisasi berkaitan dengan masalah teknik pengambilan gambar.

C. Penataan Visual Pada Tata Kamera

adalah proses penyuntingan yang dilakukan dengan cara pemisahan atau pemecahan pada sebuah pengambilan gambar (*shot*) dan melakukan pemisahan gerakan melalui berbagai pengambilan gambar (*angle*).

Dengan peralatan rekaman seperti kamera video, seseorang telah melakukan pembatasan “*gerak*” dinamis dari suatu peristiwa. Sementara itu, dunia selalu bergerak dari waktu ke waktu (detik ke detik, dari menit ke menit, dari jam ke jam, dari hari ke hari dan seterusnya). Dunia yang sebenarnya selalu berubah. Oleh karena

itu apa yang dilakukan dengan alat rekam sebenarnya adalah perbuatan “*menghentikan*” gerak atau dinamika dunia. Maka hasil rekaman itu, pada masa berikutnya sudah menjadi dokumen.

Kamera video adalah perpanjangan mata seorang kamerawan. Subyektifitas seorang kamerawan dalam melihat peristiwa diekspresikan melalui kamera. Dengan berbagai teknik, seorang kamerawan dapat mengontrol subyek atau obyek agar menimbulkan kesan tertentu supaya apa yang dimaksudkannya dapat dipahami oleh orang yang melihat hasil rekaman itu.

Untuk mengarahkan penonton memahami suatu maksud, seorang kamerawan perlu mengontrol subyek yang ada dengan memanfaatkan semua elemen-elemen fotografis seperti garis, bentuk-bentuk, bayangan, kontras, warna, *angle*, gerakan, komposisi, dan simbol-simbol visual lain untuk memunculkan suatu kesan tertentu.

Tiap bentuk dari komunikasi ada dasar dramatikanya, dan seperangkat aturan-aturan dasar yang berlaku melalui suatu evolusi pengalaman. Di televisi, sebagaimana juga dalam film, telah disusun beberapa cara dan teknik, untuk lebih mendekatkan hubungan antara komunikator dan komunikan. Ini berarti sudah ada formula-formula untuk menayangkan visualisasi televisi dan film yang efektif.

Visualisasi adalah pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata-kata menjadi bentuk gambar, atau dengan kata lain merubah bahan yang bersifat *auditif* (konsep) menjadi bahan yang bersifat visual (gambar/imaji bergerak). Masalah visualisasi berkaitan dengan masalah teknik pengambilan gambar, adapun beberapa hal yang perlu diketahui dan diperhatikan, yaitu :

D. Komposisi Gambar

Adalah susunan elemen-elemen gambar menjadi satu kesatuan. Sebelum memulai produksi film video, yang harus pertama diperhatikan lebih dahulu, pesan apa yang akan disampaikan oleh film video ini? Pertama harus merencanakan produksi film video, supaya hasilnya terdiri dari gambar-gambar yang berhubungan satu sama lain tanpa terputus dan yang akan menarik bagi pemirsa. Ada beberapa hal

yang menyebabkan mengapa komposisi gambar itu diperlukan/penting. Adalah sebagai berikut :

1. Layar TV sangat terbatas, maka perlu pergantian *shot* dan gambar yang jelas.
2. Layar TV mempunyai aspek rasio 4:3 (untuk HD 16:9).
3. Gambar pada layar bersifat 2 dimensi, maka harus dibuat kesan 3 dimensi dengan memanfaatkan *efek shot; foreground, middleground, background* dan efek lampu; *key light, fill light, back light*, efek perata, dsb.
4. Gambar yang dihasilkan kamera akan berkurang 10% setelah diterima oleh pesawat televisi.

Seni dari komposisi adalah menata elemen-elemen yang ada dalam satu skene, agar gambarnya merupakan kesatuan yang utuh sesuai dengan efek yang diperlukan dalam hal tujuannya agar ada keseimbangan, dan visual menghasilkan gambar yang tidak dilihat. Namun demikian, sering juga diperlukan komposisi yang tidak harmonis. Diperlukan untuk memberikan tekanan, ketegangan atau dramatika dari alur cerita (hal ini sering digunakan dalam produksi sinetron/film, dalam dunia *broadcast* jarang digunakan).

Ada beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pengaturan komposisi dan aktualitas gambar yaitu antara lain:

1. apakah *shot* tersebut sudah mendekati dengan yang dimaksud atau malah jauh dari yang diinginkan?
2. apakah perhatian penonton terfokus, terpecah atau tersebar?
3. apakah pengaturan komposisinya sudah baik: *headroom, noseroom, footroom* dan *walkingroom*?
4. apakah penempatan subyek sudah cocok dengan perspektif ruangan?
5. apakah subyek utama sudah terlihat dengan jelas, misal kostumnya dibuat berbeda?

6. apakah shot tersebut tidak membingungkan penonton?

Oleh karena itu dalam mengkomposisikan gambar harus dirancang terlebih dahulu sehingga dapat tercipta sebuah komposisi yang menarik perhatian penonton dan untuk mengarahkan perhatian penonton dapat dilakukan dengan berbagai cara:

- a. melalui ukuran dan jarak
- b. melalui ketajaman gambar
- c. melalui gerak
- d. melalui *extrem close up*
- e. penataan subyek dan obyek
- f. framing latar depan
- g. melalui penataan cahaya dan warna

E. Framing/Teknik Pembingkai

Framming yang tepat, yaitu membuat bingkai untuk subyek. Kalau akan melakukan *framing shooting*, itulah yang sebetulnya dilakukan. Sebagai seorang kameraman/pembuat film video, penting untuk menghasilkan gambar yang menarik bagi pemirsa/penonton yang akan menyaksikan kreasi yang dibuat.

Framming atau bidang pandangan atau sering disebut ukuran shot terdiri dari:

1. *ELS (Extreme Long Shot)*

Shot sangat jauh, menyajikan bidang pandang yang luas obyek utama obyek lainnya tampak sangat kecil dalam hubungannya dengan latar belakang.

2. *LS (Long Shot)*

Shot jauh, menyajikan bidang pandang yang lebih dekat dibandingkan dengan *ELS* obyek masih didominasi latar belakang yang lebih luas.

3. *MLS (Medium Long Shot)*

Shot yang menyajikan bidang pandang lebih dekat daripada *LS*, obyek manusia biasanya ditampilkan dari atas lutut sampai di atas kepala.

4. *MS (Medium Shot)*

Di sini obyek menjadi lebih besar dan lebih dominan, obyek manusia dinampakkan dari atas pinggang sampai di atas kepala, latar belakang masih nampak sebanding dengan obyek utama.

5. *MCU (Medium Close Up)*

Shot awal dekat, obyek diperhatikan dari bagian dada sampai atas kepala. *MCU* inilah yang paling sering dipergunakan dalam televisi.

6. *CU (Close Up)*

Shot dekat, obyek menjadi titik perhatian utama, di dalam shot ini latar belakang nampak sedikit sekali, untuk manusia ditampilkan wajah dari bahu sampai atas kepala.

7. *BCU (Big Close Up)* dan *ECU (Extrim Close Up)*

Shot yang menampilkan bagian tertentu dari tubuh manusia, obyek mengikuti seluruh layar dan jelas sekali detilnya.

- *Full Shot (FS)* atau *Total Shot (TS)* menyajikan seluruh tubuh.
- *Knee Shot* (Shot Lutut) menampilkan bagian tubuh dari lutut sampai atas kepala
- *Waist Shot* (Shot Pinggang) dari pinggang sampai atas kepala
- *Breast Shot* (Shot Dada)
- *Head Shot* (Shot Kepala)

F. Penataan Visual Pada Tahapan Editing

Untuk menyajikan sebuah cerita film yang dapat memuaskan penonton dari sejak awal adegan hingga pada akhir (fade out) bukan pekerjaan mudah. Editor harus mampu memberikan keragaman tampilan visual pada film cerita melalui pemilihan shot yang tepat, aransemen dan timing yang harus dipertimbangkan dengan teliti. Seorang editor dituntut untuk dapat menciptakan kembali bukan membuat lagi gambar hasil shooting yang dilakukan sebelumnya. Seorang editor memiliki tanggung jawab untuk dapat menghasilkan film yang terbaik dari stock shot yang ada.

Seorang editor yang baik sebelum melakukan penyuntingan gambar, langkah awal yang ditempuh adalah mempertimbangkan dengan teliti mengenai kemungkinan kombinasi-kombinasi dari sekian banyak *shot* yang dimiliki serta kemungkinan mempertimbangkan efek-efek yang diperlukan, setelah itu barulah dilakukan penyambungan gambar.

Syarat penting dalam melakukan penyuntingan gambar adalah

1. kesinambungan cerita (kontinuitas). Yang dimaksud dengan kontinuitas adalah penuturan disampaikan dengan cara menyusun gambar secara berurutan dan berkesinambungan.
2. kesinambungan gambar dan suara
3. kesinambungan irama adegan yang diwujudkan dengan adanya hubungan antar *shot* yang satu dengan yang lain (*shot* sebelumnya dengan *shot* berikutnya) serta dengan menampilkan variasi framing dan komposisi gambar.

Ringkasan

Untuk mengarahkan penonton memahami suatu maksud, seorang kamerawan perlu mengontrol subyek yang ada dengan memanfaatkan semua elemen-elemen fotografis seperti garis, bentuk-bentuk, bayangan, kontras, warna, angle, gerakan, komposisi, dan simbol-simbol visual lain untuk memunculkan suatu kesan tertentu.

Visualisasi adalah pengungkapan ide atau gagasan yang telah dituangkan dalam rangkaian kata-kata menjadi bentuk gambar, atau dengan kata lain merubah bahan yang bersifat auditif (konsep) menjadi bahan yang bersifat visual (gambar/imaji bergerak). Masalah visualisasi berkaitan dengan masalah teknik pengambilan gambar.

*Editor harus mampu memberikan keragaman tampilan visual pada film cerita melalui pemilihan *shot* yang tepat, aransemen dan timing yang harus dipertimbangkan dengan teliti. Seorang editor dituntut untuk dapat menciptakan*

kembali bukan membuat lagi gambar hasil shooting yang dilakukan sebelumnya. Syarat penting dalam melakukan penyuntingan gambar adalah kesinambungan cerita (kontinuitas). Yang dimaksud dengan kontinuitas adalah penuturan disampaikan dengan cara menyusun gambar secara berurutan dan berkesinambungan.

BAB 3

PRINSIP DASAR EDITING

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan prinsip-prinsip dasar penyuntingan gambar Video karya artistik dan karya jurnalistik

Indikator : 1. Mahasiswa mampu menyebutkan alasan penting dilakukan editing
2. Menjelaskan prinsip editing gambar untuk karya artistik
3. Menjelaskan prinsip editing gambar untuk karya jurnalistik

B. Deskripsi Singkat

Editing gambar dapat diperbandingkan dengan memotong, mengasah dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak dapat dikenali. Bongkahan tersebut harus dipotong dulu, diasah dan disunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya. Sama saja dengan itu film cerita adalah tumpukan shot-shot yang masih semrawut, sama seperti berlian film itu perlu dipotong, diasah dan disunting. Betapapun pentingnya tahap editing di dalam suatu produksi acara televisi, namun kalau bahan yang diperoleh kurang baik seorang editor juga tidak berdaya. Di dalam editing tidak dapat diciptakan gambar yang tidak diambil (direkam) pada waktu rekaman dan gambar yang salahpun tidak dapat diperbaiki. Satu-satunya yang dapat dilakukan atau dikerjakan dalam editing ialah mengurutkan atau menghilangkan gambar sesuai dengan keinginan editor.

C. Memahami Proses Editing

Editing merupakan tahapan terpenting dalam proses akhir dari sebuah produksi film karena tanpa melalui *editing*, *shot-shot* atau gambar yang disajikan masih berbentuk *stock shot* dimana banyak terdapat kesalahan-kesalahan dan *shot-shot* yang tidak berurutan pada saat perekaman sehingga bila ini disajikan maka pesan atau

tujuan dari materi yang akan disampaikan tidak akan sampai kepada *audience* atau pemirsa yang menikmati sajian tersebut.

Editing merupakan tahap pengerjaan akhir dari sebuah produksi film atau video. Dalam proses editing editorlah yang bertugas untuk menyusun gambar atau shot-shot hasil perekaman menjadi sebuah cerita yang utuh. Dalam melaksanakan tugasnya biasanya seorang editor akan didampingi oleh seorang sutradara, hal ini perlu agar hasil akhir sesuai dengan imajinasi sutradara. Sebelum proses editing dilakukan ada tahapan yang lebih dulu dikerjakan yaitu proses pengambilan gambar atau sering disebut *shooting*. Pada tahapan *shooting* sutradara bekerjasama dengan seorang DOP (*Director Of Photographi*) membuat stock shot yang banyak sesuai dengan konteks cerita yang dibuat. Stock shot yang banyak akan memudahkan proses penyusunan gambar dengan demikian editor akan mempunyai banyak pilihan gambar. Editing adalah proses memilih, menata atau menyusun, mengurutkan shot-shot sehingga akan menjadi sebuah pesan yang utuh dari sebuah cerita.

Editing gambar dapat diperbandingkan dengan memotong, mengasah dan menyunting berlian. Berlian yang masih dalam bentuk bongkahan tidak dapat dikenali. Bongkahan tersebut harus dipotong dulu, diasah dan disunting dengan ikatan agar keindahan yang dimilikinya dapat dihargai sepenuhnya. Sama saja dengan itu film cerita adalah tumpukan shot-shot yang masih semrawut, sama seperti berlian film itu perlu dipotong, diasah dan disunting. Banyaknya faset dari berlian atau dari film tidak akan jelas sebelum dilakukan *final cut*.

Setiap orang yang terlibat dalam pembuatan film harus memahami tuntutan dari segi editing, dan harus mempertimbangkan tiap shot dari sudut itu. Berbagai kemungkinan keputusan mengenai editing harus diserahkan kepada pihak editor. Hanya editing yang baik saja yang akan mampu memberi hidup pada film. Aneka ragam shot adalah tetap merupakan sekian potong film tak karuan sebelum semua itu dirakit secara ahli menuturkan cerita yang berangkaian.

D. Apa Editor sama dengan seniman?

Editing adalah satu-satunya seni yang membedakan film dengan seni yang lain seperti fotografi, tari, lukis, teater dan musik. Editing film sering disebut seni yang tidak terlihat karena jika proses editing dilakukan dengan baik maka penonton film dapat begitu dekat dengan cerita sehingga tanpa disadari penonton turut menjadi bagian dari cerita, dan penonton tidak menyadari bahwa sebenarnya itu adalah andil besar dari pekerjaan seorang editor.

Pada tingkat yang paling dasar editing adalah seni, teknik menyusun shot-shot agar menjadi sebuah kesatuan cerita yang utuh. Orang yang melakukan editing disebut "**editor**", namun tugas seorang editor tidak semata-mata mekanis hanya memotong, menyusun dan menyambung gambar atau mengedit adegan-adegan dialog. Seorang editor harus kreatif dan mampu mengatur kembali stock shot, cerita, musik, dialog yang dimiliki. Seorang editor biasanya mampu memainkan dinamika cerita dalam sebuah produksi film.

Seiring dengan perkembangan jaman, editing telah mengalami perubahan. Sebuah film tidak lagi terdiri dari satu shot untuk tiap-tiap adegannya. Selanjutnya dikenal macam-macam tipe shot. Dengan editing akhirnya dikenal istilah *film time* atau waktu yang terjadi dalam film. Dalam editing dapat dilakukan manipulasi waktu dalam film, sehingga waktu yang diciptakan dapat menjadi lebih singkat, atau dapat juga sebaliknya menjadi lebih lambat. Sebagai contoh sebuah kejadian 15 tahun dapat diceritakan hanya dalam 15 menit, namun sebaliknya kejadian yang hanya 5 menit dapat diceritakan menjadi 60 menit.

Dengan telah ditemukannya teknologi digital dalam bidang editing maka pekerjaan editor menjadi lebih luas lagi, editor kemudian dituntut untuk mampu melakukan pengolahan suara dan pengolahan musik bahkan sering kali editor juga dituntut mampu melakukan proses pembuatan efek pada film.

E. Mengapa editing perlu dilakukan?

Pertanyaan ini sering terlontar, ada beberapa sasaran untuk melakukan editing yaitu :

1. Untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang terjadi disaat rekaman dilaksanakan.
2. Untuk memadukan shot-shot yang direkam secara acak atau tidak berurutan.
3. Untuk mengatur atau menentukan durasi.
4. Untuk menggabungkan scene-scene dalam rangkaian suatu cerita.
5. Untuk merangkai beberapa materi untuk keperluan siaran maupun untuk dokumentasi.
6. Untuk membuat paket lebih hidup dan bervariasi pada keseluruhan gambar dengan cara menambahkan stock shot atau insert.
7. Untuk memberi tambahan special efek tertentu.

Betapapun pentingnya tahap editing di dalam suatu produksi acara televisi, namun kalau bahan yang kita peroleh kurang baik seorang editor juga tidak berdaya. Di dalam editing tidak dapat diciptakan gambar yang tidak diambil (direkam) pada waktu rekaman dan gambar yang salahpun tidak dapat diperbaiki. Satu-satunya yang dapat dilakukan atau dikerjakan dalam editing ialah mengurutkan atau menghilangkan gambar sesuai dengan keinginan editor.

Tujuan dasar dari suatu proses editing adalah menceritakan sesuatu dengan jelas kepada penonton. Untuk memulai suatu editing hendaknya memahami ide dari keseluruhan cerita yang disajikan,

- *tema dasarnya (cerita tentang apa)*
- *plot/alur ceritanya (bagaimana cerita dikembangkan dari awal hingga akhir)*
- *apa yang kita harapkan dari penonton untuk ikut merasakan dan mengalaminya*

- *memilih yang penting dan membuang apa yang tidak penting dalam konteks keseluruhan cerita*
- *apa pesan utama dari program yang akan disajikan.*

Prasyarat yang penting dalam editing adalah kesinambungan cerita, dengan penyajian kesinambungan gambar dan suara sekaligus. Harus diperhatikan juga kesinambungan irama dari adegan, hubungan antara shot yang satu dengan shot berikutnya, dengan bermacam komposisinya.

Editing mempunyai kaitan sangat erat dengan hasil pengambilan gambar yang dilakukan oleh seorang kameraman, pengambilan gambar yang baik akan membantu seorang editor untuk menyusun shot-shot secara mudah dan baik pula.

Kepuasan penonton adalah menjadi salah satu tujuan utama dari seorang editor dalam menyusun gambar. Hal-hal yang harus dipahami untuk mencapai tujuan tersebut adalah :

1. Penonton ingin melihat hal-hal detail dan penting dalam shot-shot close up.
2. Penonton ingin mengetahui situasi antara scene dan juga hubungan tokoh dari scene tersebut.
3. Penonton tidak ingin kehilangan kesempatan untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam suatu acara. Hal ini terutama dalam penyiaran *on the spot*.
4. Penonton ingin menghindar dari gambar-gambar yang membosankan.
5. Penonton menginginkan teknik produksi acara televisi yang menarik dan asli.

Hanya editing yang baik saja yang akan mampu memberikan hidup pada film. Aneka ragam shot adalah tetap merupakan sekian potongan gambar tak karuan sebelum semuanya itu disusun secara baik sehingga dapat menjadi suatu tuturan audio visual yang berangkaian. Editing adalah mengencangkan gambar, menyingkirkan semua yang berlebihan seperti: pendahuluan star, gambar yang

overlap, yang tidak diperlukan dari action masuk-keluar, shot-shot tambahan, pengambilan ulang (retake), serta membuang pengambilan gambar yang salah. Gambar yang telah dipilih harus disusun menjadi cerita yang berkesinambungan, sehingga dapat menyajikan cerita film yang dapat mengundang perhatian penonton dari sejak awal cerita hingga fade out akhir.

Seorang editor harus mampu memberikan keaneka ragaman visual pada film melalui pemilihan shot, aransemen dan timing secara baik dan teliti. Seorang editor menciptakan kembali bukan membuat lagi, rekaman kejadian untuk mencapai efek secara kumulatif yang sering kali lebih besar dari aksi-aksi dalam scene-scene yang dikumpulkan.

Seorang editor yang berpengalaman seringkali dapat melakukan penyuntingan "curi" pada film dengan suatu imajinasi yang menyajikan suatu cerita film itu menjadi lebih banyak disusun dan diciptakan di tahapan editing, dari pada saat produksi atau proses shooting di lapangan. Namun demikian kemampuan yang seperti ini janganlah dijadikan oleh seorang kamerawan sebagai tongkat penyangga ketika melakukan shooting. Seorang kamerawan tidak boleh tergantung dengan keahlian yang dimiliki oleh seorang editor, dia harus dapat menghindari kesalahan yang sebenarnya bisadiatasi pada saat shooting.

Secara normalpun dalam tugas yang dihadapi oleh seorang editor dia harus banyak melakukan "pencurian" tetapi jangan selalu diharapkan agar seorang editor melakukan penyelamatan atas tiap film yang sedang disunting. Seorang kamerawan yang berpengalaman sebaiknya sungguh-sungguh memahami tentang proses editing yang dilakukan yang berkaitan dengan segi visual dari pada permasalahan teknik. Seorang kamerawan tidak perlu tahu secara teknis cara menyambung gambar, dia harus mampu mengurai suatu kejadian ke dalam serangkaian shot yang dapat disunting menjadi scene dan sequence.

F. Pada dasarnya dapat dibagi 2 cara untuk editing :

1. Cara editing untuk film atau produksi acara televisi yang proses pembuatannya melalui perencanaan. Karya artistik seperti film dan sinetron adalah contoh yang proses pembuatannya melalui sebuah perencanaan.
2. Cara editing untuk film atau produksi acara televisi yang proses pembuatannya tidak melalui perencanaan. Karya-karya jurnalistik seperti berita, dokumenter dan news magazine dalam proses produksinya sebenarnya tetap melalui sebuah perencanaan namun saat eksekusi di lapangan sering kali mendapatkan kendala terutama yang berkaitan dengan perekaman gambar yang dilakukan secara spontan. Oleh sebab itu karya jurnalistik sering dikategorikan pada proses produksi yang tidak melalui perencanaan.

G. Editing Karya Artistik (Film)

Film cerita yang shootingnya dilakukan oleh seorang karyawan film yang profesional dan proses pembuatannya melalui suatu perencanaan, biasanya dikerjakan dengan selalu mengingat tuntutan penyuntingan. Pertimbangan yang teliti serta cermat yang diberikan pada screen direction, arah pandang dan posisi pemain, dan kecocokan *action* dan dialog *shot* demi *shot*. Editor film cerita atau produksi acara televisi yang proses pembuatannya melalui perencanaan biasanya hanya sedikit saja menghadapi persoalan penyuntingan yang tidak dapat dipecahkan. Disini editor lebih banyak disibukkan soal nilai dramatik dari pada harus mengoreksi kesalahan shooting yang menyangkut ketidakcocokan atau kesalahan teknis perekaman gambar.

Cara Editing Karya Artistik antara lain:

1. Metode Edwin Porter :

Mengembangkan prinsip-prinsip *continuity* antar *shot* yang satu dengan *shot* yang lain. Penggunaan prinsip-prinsip editing dengan cara

memotong dan menyambung shot demi shot dalam urutan yang sebelumnya tidak ada hubungannya sama sekali. Disini dapat dikatakan sudah melakukan apa yang disebut menyeleksi gambar : Selection of shot dan selection of action.

- a. Pengembangan situasi dramatik melalui tata cara editing yaitu membentuk atau menggugah emosi penonton melalui ketegangan, keharuan, konflik, kekhawatiran dan klimak.
- b. Paralel editing, yaitu sistem editing dengan menerangkan adanya persamaan maksud.
- c. Contras editing, sistem editing untuk menerangkan adanya gambar yang kontras dengan mencari persamaan yang merupakan ikatan.
- d. Cross cutting, yaitu sistem editing yang penyusunan gambarnya berpindah-pindah dalam suatu kejadian.
- e. Cut away, yaitu potongan dua gambar yang tidak mempunyai hubungan sama sekali dan tidak perlu menghilangkan dasar kontinuitas.
- f. Match cut, yaitu pemotongan dua gambar yang satu dengan lainnya mempunyai perpaduan dan harus memperhitungkan dasar kontinuitas.

2. Metode DW. Graffith :

Metode ini lebih menekankan pada fungsi kamera, kamera berfungsi sebagai :

- a. Mata penonton (pihak ke tiga)
- b. Mata salah seorang tokoh (pihak ke satu dan ke dua)
- c. Mata Sutradara (pihak yang menceritakan peristiwa)
- d. Posisi atau jarak (posisi kamera dan ukuran shot)

3. *Metode Pudovkin :*

- a. Titik tolak pengetahuan tentang cinematic shot yaitu gambar serta dinamikanya adalah sebagai materi editing.
- b. Jenjang urutan dari suatu acting atau shot yang membentuk suatu makna.
- c. Lyric dalam editing, yaitu bagaimana cara membangun gambaran perasaan seseorang yang abstrak melalui penyisipan obyek-obyek. Memberi nilai-nilai persamaan antara perasaan seseorang dengan alam sebagai obyeknya.

4. *Metode Sergei M. Einstein :*

- a. Mengarahkan penonton untuk dapat menangkap, dan berfikir secara rasional, tidak hanya emosi semata.
- b. Mampu menggugah asosiasi naluriah penonton yang bersifat rasional.
- c. Mampu membentuk metafora (sesuatu yang tidak dapat diungkapkan dengan kata-kata ataupun tulisan).

H. Editing Karya Jurnalistik

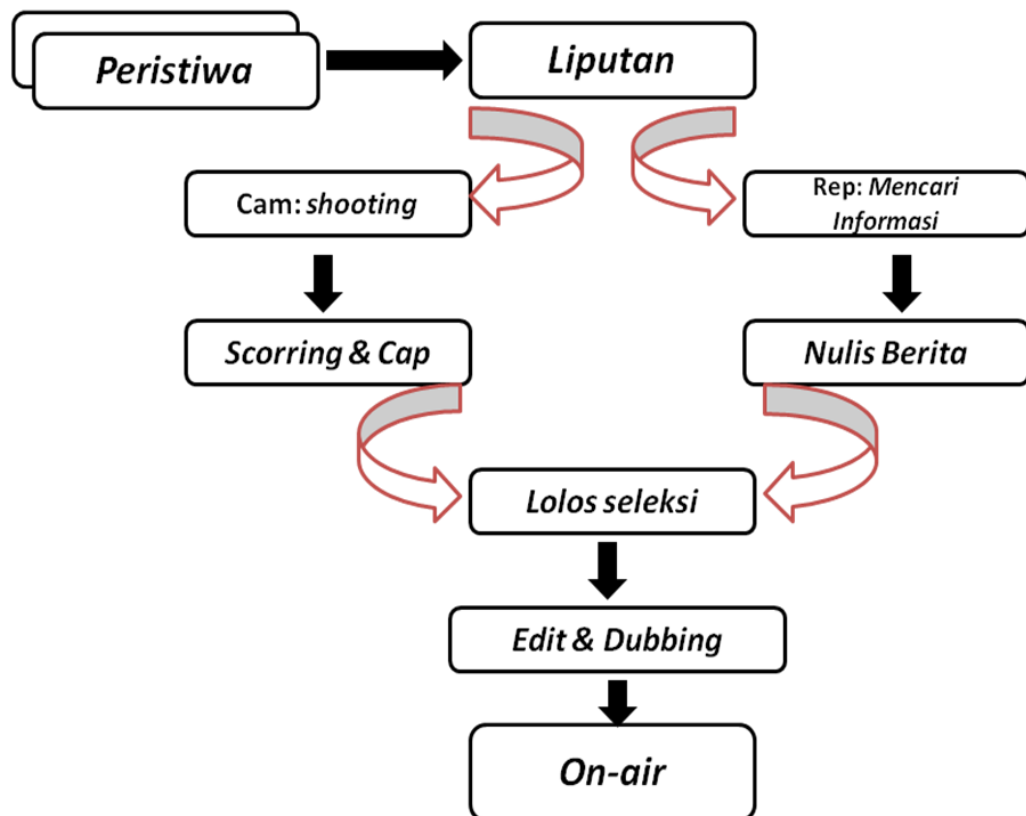
Maksudnya dalam proses pembuatan suatu produksi tidak melalui skenario, belum tahu persis apa yang akan terjadi. Kerja editor pada film noncerita, khususnya yang dibuat tanpa naskah, terdiri dari upaya mengatasi atau mengkoreksi kesalahan dalam pengambilan gambarnya. Bagian-bagian yang tidak cocok, scene-scene yang hilang, penyambungan pada gerakan kamera, mengatasi *jum-cut* dan pemecahan problem shooting lainnya yang disebabkan karena proses pembuatannya yang tidak melalui perencanaan.

Seorang kamerawan film noncerita harus mengenal baik permasalahan-permasalahan yang sering muncul pada tahapan editing. Apakah dia akan mengedit gambarnya sendiri atau karena dia harus mengambil keputusan pada segi editing ini

pada saat shooting dilakukan. Banyak kamerawan yang bekerja pada seorang produser yang lemah, dia melakukan sendiri penyuntingannya. Beberapa memang ahli melakukan penyuntingan.

Berbeda dengan film non cerita dalam film pembuatan film cerita diperlukan sepenuhnya spesialisasi. Pada produksi film non cerita seringkali memerlukan perangkapan dua atau tiga keahlian sekaligus misal kamerawan merangkap editor, kamerawan merangkap sutradara atau bahkan kamerawan merangkap sutradara dan merangkap juga sebagai seorang editor.

Tahapan penyuntingan berita



Gb.4 Tahapan Penyuntingan Berita

I. Tanggung Jawab Seorang Editor

Untuk dapat memahami secara sungguh-sungguh peranan editing, maka seorang editor harus memiliki tanggung jawab yang mendasar agar dapat dibangun/dibentuk suatu tayangan yang lengkap, utuh dan menyeluruh. Hasil pembangunan yang utuh itu sebenarnya merupakan suatu susunan dari potongan-potongan gambar/shot yang merupakan suatu teka-teki dan harus diselesaikan menjadi suatu kutuhan.

Karena begitu pentingnya proses editing maka peranan editor dapat disamakan dengan peranan sutradara, ini terlepas dari kualitas materi sebagai bahan baku yang disediakan oleh sutradara. Pekerjaan menyambung bagian-bagian diperlukan suatu pemahamanyang jelas tentang tujuan yang hendak dicapai oleh sutradara/pengarah acara. Oleh karena itu dalam menyusunnya editor dan sutradara harus bekerja sama agar semua tujuan tercapai tanpa harus meninggalkan aturan permainannya.

Dengan menghubungkan-hubungkan serentetan shot sehingga seluruhnya dapat mengkomunikasikan suatu action yang tunggal yang berlangsung disuatu tempat pada suatu saat, maka editor telah dapat membentuk apa yang disebut adegan (scene). Dari serentetan adegan tersebut dihubungkan hingga membentuk suatu rangkaian yang dinamakan runtutan (sequence), dalam drama panggung dinamakan babak dan runtutan tersebut merupakan bagian penting dalam struktur dramatic sebuah cerita.

Agar supaya berhasil dalam membangun bagian-bagian tersebut seorang editor harus dapat melakukan beberapa hal yaitu :

1. Seorang editor harus memiliki kemampuan menyeleksi.

Untuk ini seorang editor harus mampu memilih shot yang paling baik, diantara beberapa pengambilan gambar, juga termasuk efek visual dan suara yang terkuat, dan jangan sekali-kali memasukkan gambar yang jelek dan tidak perlu.

2. Seorang editor harus dapat memadukan gambar dan berkesinambungan.

Untuk mencapai hal tersebut editor harus dapat membimbing pikiran serta reaksi emosi penonton dengan efektif dari gambar (shot) satu ke gambar (shot) berikutnya, dari suara satu ke suara berikutnya dan tampak hubungan antara gambar dan suara. Sehingga akan diperoleh suatu transisi yang lancar antara scene satu dengan scene berikutnya dan sequence yang satu ke sequence berikutnya.

Agar tujuan tersebut dicapai perlu dipertimbangkan dengan teliti sekali estetikanya, dramatisnya, dan efek psikologinya dari gambar satu ke gambar berikutnya juga suaranya.

3. Seorang editor harus mengerti irama atau tempo dan dapat mengendalikan waktu

Yang dimaksud dengan irama disini adalah meliputi : obyek (artis) yang bergerak dilayar (on screen), gerakan kamera dan tempo dialognya.

4. Seorang editor harus memikirkan tentang transisi.

Dalam hal ini seorang editor dalam menyambung shot satu ke shot yang lain dituntut untuk memutuskan adanya sebuah transisi. Transisi yang dipilih harus berdasarkan pemikiran yang matang artinya harus dikaitkan dengan jalan cerita dan motivasi penggunaan cutting yang tepat.

Ringkasan

Editing merupakan tahapan terpenting dalam proses akhir dari sebuah produksi film karena tanpa melalui editing, shot-shot atau gambar yang disajikan masih berbentuk stock shot dimana banyak terdapat kesalahan-kesalahan dan shot-shot yang tidak berurutan pada saat perekaman sehingga bila ini disajikan maka pesan atau tujuan dari materi yang akan disampaikan tidak akan sampai kepada

audience atau pemirsa yang menikmati sajian tersebut. Film cerita yang shootingnya dilakukan oleh seorang karyawan film yang profesional dan proses pembuatannya melalui suatu perencanaan, biasanya dikerjakan dengan selalu mengingat tuntutan penyuntingan.

Seorang editor yang berpengalaman seringkali dapat melakukan penyuntingan "curi" pada film dengan suatu imajinasi yang menyajikan suatu cerita film itu menjadi lebih banyak disusun dan diciptakan di tahapan editing, dari pada saat produksi atau proses shooting di lapangan.

Karena begitu pentingnya proses editing maka peranan editor dapat disamakan dengan peranan sutradara, ini terlepas dari kualitas materi sebagai bahan baku yang disediakan oleh sutradara. Pekerjaan menyambung bagian-bagian diperlukan suatu pemahamanyang jelas tentang tujuan yang hendak dicapai oleh sutradara/pengarah acara. Oleh karena itu dalam menyusunnya editor dan sutradara harus bekerja sama agar semua tujuan tercapai tanpa harus meninggalkan aturan permainannya.

BAB 4

DASAR-DASAR PENYAMBUNGAN GAMBAR

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan konsep penyambungan gambar
Indikator : 1. Mampu menjelaskan perlunya kesinambungan gambar
2. Mampu menjelaskan macam-macam transisi
3. Mampu menjelaskan editing kontinuiti dan kompilasi

B. Deskripsi Singkat

Unsur utama dalam menyusun gambar dalam editing adalah adanya kesinambungan gambar. Kesinambungan gambar diperlukan guna menyajikan gambar yang nyaman ditonton. Kesinambungan gambar dapat dibagi dalam kesinambungan ruang, kesinambungan waktu, kesinambungan dari dimensi grafis. Berbicara tentang kesinambungan maka tidak dapat dilepaskan dengan transisi gambar, transisi yang sering digunakan antara lain *cut*, *dissolve*, *fade* dan *wipe*. Dalam memilih menggunakan macam-macam transisi tersebut perlu juga dipertimbangkan motivasi dari penyambungan gambar dengan demikian akan dapat semakin memperlancar kesinambungan cerita.

C. Konsep Penyambungan Gambar

Setelah memahami hubungan antar shot yang ada akan disambung, maka kemudian seorang pembuat film membutuhkan sebuah konsepsi untuk dapat menyatukan shot-shot tersebut menjadi sebuah peristiwa, bahkan hingga menjadi sebuah film utuh. Konsepsi ini diharapkan dapat membantu penonton dalam memahami ruang dan waktu yang coba disampaikan oleh pembuatnya.

1. Konsep Kesinambungan Editing (*continuity editing*)

Konsep ini adalah konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film. Tujuannya adalah membuat penonton merasa nyaman / tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya. Konsep ini sendiri terbagi menjadi Kesenambungan Ruang (*Continuity Spatial*) dan Kesenambungan Waktu (*Continuity Temporal*).

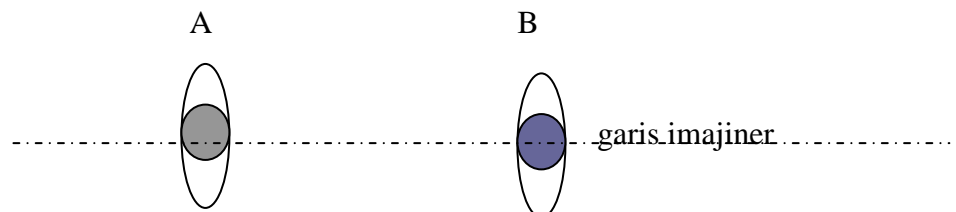
2. **Kesenambungan Ruang** (*continuity spatial*)

Konsep ini sesungguhnya mencoba menguraikan ruang secara utuh agar tidak menjadi pertanyaan di benak penonton. Karena adegan / peristiwa (*scene*) yang banyak digunakan dalam pembuatan film adalah adegan dialog maka adegan tersebut yang digunakan dalam menjelaskannya. Dalam kesenambungan ruang ada beberapa syarat yang harus diperhatikan antara lain :

3. **Kaidah 180°**

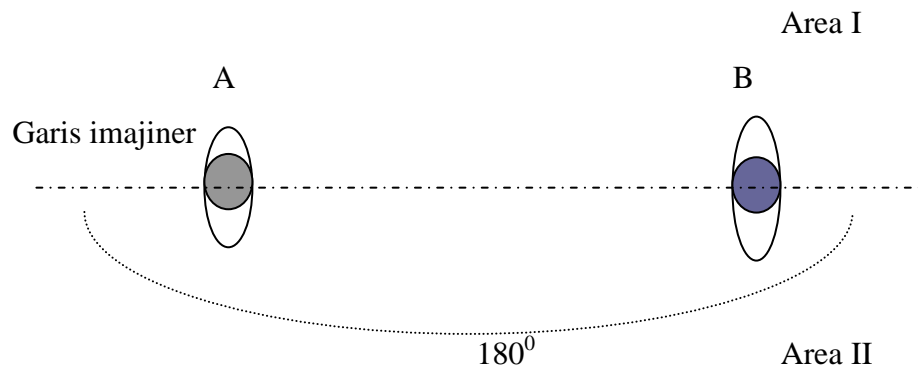
Kaidah ini merupakan kaidah yang harus ditaati dimana ada beberapa tahapan yang harus dilalui.

Saat dua orang yang berhadapan sedang berdialog, maka yang pertama kali harus dilakukan adalah menentukan garis imajiner (*imaginary line*) yang dibayangkan melintasi dua orang yang berdialog tersebut.



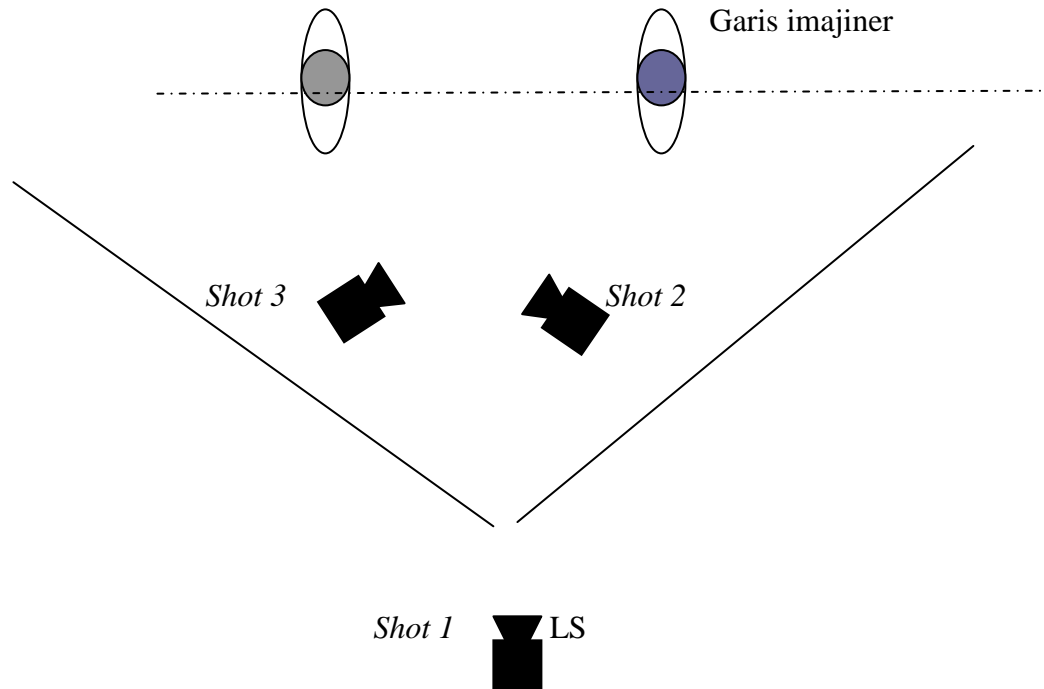
Gb.5 Dua Orang Berdialog Tampak Atas

Setelah itu kita menentukan Area mana yang kita pilih sebagai tempat meletakkan kamera.



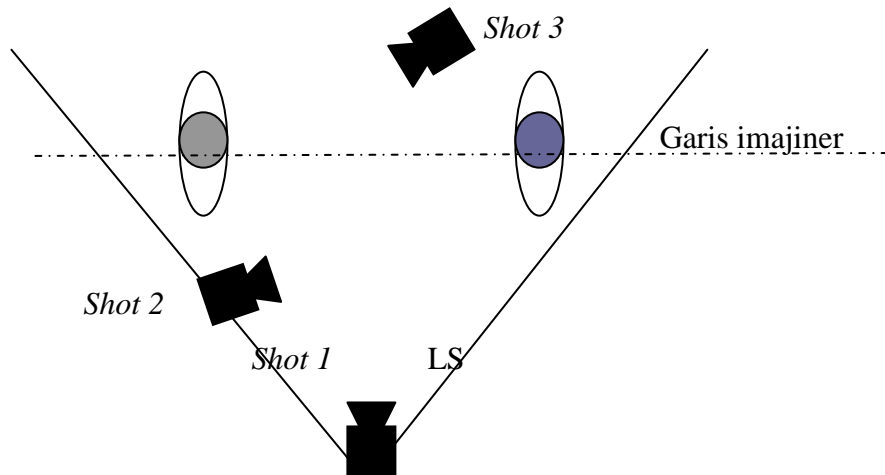
Gb.6 Dua Orang Berdialog Tampak Atas

Misalkan kita memilih Area II sebagai tempat meletakkan kamera, maka gambar yang awal sekali kita buat adalah *Shot 1 (Established Shot)* dengan *type of shot*-nya berukuran Long Shot (LS) – maksimum ukurannya adalah Medium Shot (MS) - yang berfungsi memperlihatkan kepada penonton lingkungan dari para tokoh tersebut. Setelah itu *Shot 2* dan selanjutnya kita dipersilahkan meletakkan kamera - dengan ukuran MS atau CU - dimanapun asalakan tetap di Area II artinya tidak diperbolehkan menyebrang ke Area I (melewati garis imajiner). Para pembuat film umumnya mengatakan pelanggaran itu dengan istilah *jumping*. Bila kita melakukan tahapan ini dengan benar, maka hasilnya akan terlihat bahwa orang pertama (A) tampak berhadapan dengan orang kedua (B) sebab orang pertama (A) tampak menghadap ke kanan frame dan orang kedua (B) menghadap ke kiri frame atau dengan sederhana dapat kita katakan bahwa kedua orang tersebut memiliki keterpaduan arah pandang (Screen Direction) yang tepat.



Gb.7 Dua Orang Berdialog Tampak Atas

Sedangkan kalau kita melewati garis imajiner, maka hasilnya akan :



Gb.8 Blocking Kamera untuk dua orang

4. **Eye Line Match**

Eye Line Match adalah sebuah garis mata yang seolah-olah menghubungkan kedua mata tokoh sehingga posisi tokoh dapat

terjelaskan. Misalnya tinggi tokoh sejajar, maka (A) dan (B) akan menunjukkan garis mata yang sejajar. Bila (A) lebih pendek dari (B) maka (A) akan mendongak dan (B) melihat ke bawah.

Namun selain garis mata seseorang melihat orang yang lain, maka ada garis mata yang melihat benda. Hal ini disebut *Point of View Cutting*.

5. **Shot/Reverse Shot**

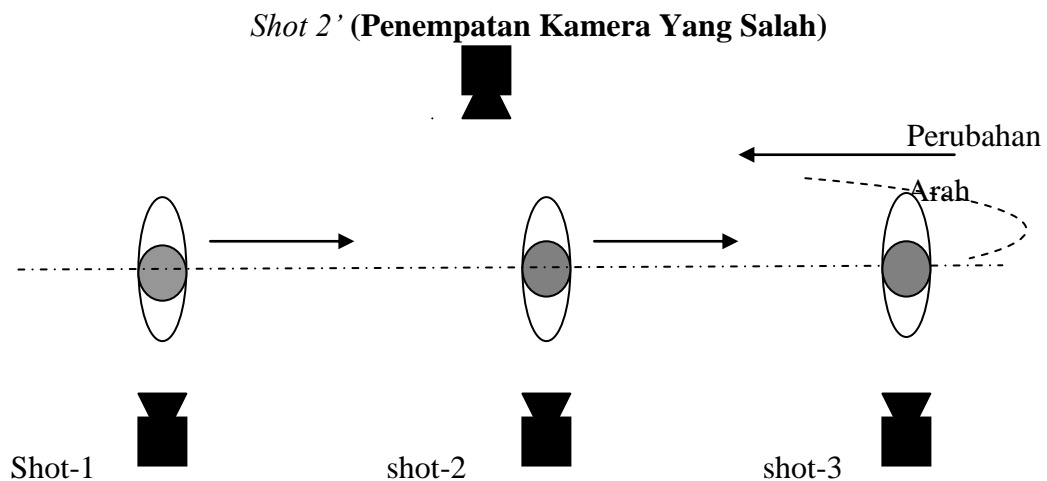
Syarat ini adalah menunjukkan bahwa setiap apa yang dilihat oleh tokoh haruslah ditampakkan di dalam urutan *shot*-nya. Apapun bentuknya harus diperlihatkan, baik orang lain maupun benda

6. **Screen Direction**

a. Arah Pandang

* Panah Hitam : *Screen Direction* dalam bentuk Keterpaduan Arah Pandang dimana (A) melihat ke arah kanan frame dan (B) ke arah kiri frame.

b. Arah Gerak



Gb.9 Arah gerak Subyek & Penempatan Kamera

Keempat syarat tadi harus diperhatikan saat seorang pembuat film melaksanakan produksi (*shooting*), sedangkan di ruang editing seorang pembuat film harus teliti dalam melakukan pemotongan agar

terjadi cuttting yang presisi dan baik yang disebut dengan *Match On Cut*

D. Kesenambungan Waktu (*Continuity Temporal*)

Selain permasalahan ruang, permasalahan waktu juga menjadi hal yang tidak sederhana dalam film sehingga perlu diketahui hal-hal sebagai berikut :

1. Urutan Waktu (*Temporal Order*)

Waktu dalam kehidupan manusia adalah waktu yang berjalan linear progresif dan tidak terinterupsi atau tidak terpenggal. Film mencoba menerjemahkan bentuk waktu ini ke dalam rangkaian gambar-gambar dalam urutannya. Akan tetapi dengan adanya urutan justru memungkinkan waktu itu dibolak-balik sesuai dengan keinginan pembuatnya sehingga kita bisa menyisipkan waktu lampau (*flash back*) atau waktu yang akan datang (*flash forward*). Contohnya, bila kita meminjam tanda Alphabetic maka kita dapat mengurutkan waktu dalam film seperti :

LINEAR A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, Ndst

Seharusnya Linear namun karena diantara M dan N serta R dan S disisipkan peristiwa masa yang lampau (A,B,C dan D,E,F,G) maka adegan masa lampau tersebut disebut *flash back*.

K, L, M, (A, B, C), N, O, P, Q, R, (D, E, F, G), S, T, U, V....dst

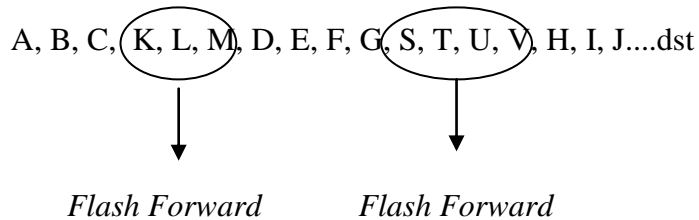


Flash Back



Flash Back

Seharusnya Linear namun karena diantara C dan D serta G dan H disisipkan peristiwa masa mendatang (K,L,M dan S,T,U,V) maka adegan masa datang tersebut disebut *flash forward*.



Penjelasan di atas dibuat berdasarkan peristiwa (*scene*) atau plot yang dipilih. Namun dapat pula kita buat berdasarkan urutan *shot*-nya (jukstaposisi) dimana bila ada beberapa shot dan urutannya dibuat berbeda, maka akan menghasilkan kesan atau makna yang berbeda.

Bila urutannya dibuat 1-2-3 maka penonton akan mengartikan bahwa Toing pengecut, namun apabila dibalik 3-2-1 maka penonton akan memaknai bahwa Toing adalah orang gila.

2. Durasi Waktu (*Temporal Duration*)

a) Durasi Dalam Layar (*Screen Duration*)

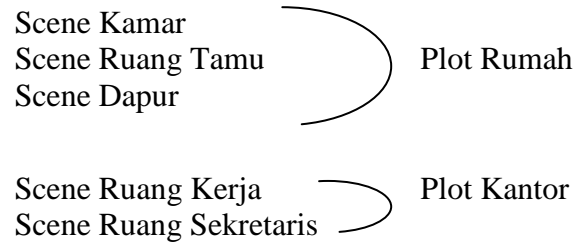
Ini adalah masa putar sebuah film, misalnya pada film *Titanic* durasinya 3 jam, film *Nagabonar Jadi Dua* berdurasi 2 jam dan lain sebagainya.

b) Durasi Penceritaan (*Story Duration*)

Durasi penceritaan ini sama dengan *real time* pada dimensi waktu yaitu Durasi peristiwa yang berlangsung dalam film. Misalnya film *Titanic*, *story duration*-nya berlangsung 80 tahun, lalu film *Nagabonar Jadi Dua*, *story duration*-nya 3 bulan dll.

c) Durasi Setiap Plot (*Plot Duration*)

Plot adalah semua unsur peristiwa yang terlihat dan terdengar oleh penonton dan merupakan pilihan pembuatnya.



Durasi plot adalah penggunaan *time elipsis* dengan sangat teliti karena berhubungan dengan kualitas peristiwa yang dipilih, jangan sampai kebanyakan (misalnya film *Janji Joni*) atau terlalu sedikit.

3. **Frekuensi Waktu** (Temporal Frequency)

Frekuensi berhubungan dengan adanya kemungkinan waktu yang diulang di tampak di dalam film. Yang paling sederhana adalah mengulang *shot-shot* yang sudah pernah kita gunakan sehingga terjadi pengulangan waktu. Misalnya pada film *V For Vendetta* tokoh V yang terbakar muncul sebagai *flashback* sang dokter, kemudian *shot* tersebut muncul lagi saat tokoh perempuan bebas dari ujian V.

Frekuensi waktu yang kompleks digunakan pada film *BABEL* karya Alejandro Gonzales Innarittu, ada sebuah adegan ketika sang bapak menelpon anak sambil menangis. Pada plot kedua, adegan yang ditunjukkan hanya anak yang sedang menerima telpon ditemani pembantunya. Kemudian pada plot lain adegannya adalah si bapak yang sedang menelpon anak di belahan dunia lain.

E. Hubungan Antar Shot: *Shot A* dan *Shot B*

Pembahasan dari hubungan antar *shot* ini adalah dimensi-dimensi dari sebuah editing. Sedangkan inti dari Dimensi Editing adalah adanya Keterhubungan dimana bila sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain, maka pasti kedua *shot* tersebut memiliki keterkaitan, baik secara grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang) dan temporal (waktu). Umumnya penyambungan *shot-shot* dalam film-film naratif (cerita) dan dokumenter memiliki keempat dimensi/hubungan tersebut, sementara dalam film-film abstrak atau film-film non-figuratif (tak ada tokohnya, jadi tak bercerita) hanya memiliki dimensi grafis dan ritmis saja, misalnya iklan dan video klip.

1. Dimensi Grafis

Setiap *shot* (gambar) pasti punya nilai grafisnya, unsur-unsurnya antara lain garis, bentuk, cahaya, warna dan gerak (bisa gerak subyek, gerak kamera ataupun segera kombinasi subyek dan kamera). Setiap pembuat film cenderung akan mengolah grafis ini secara berkesinambungan (*graphical continuity*) ataupun terpadu (*graphical match*) bahkan bila unsur-unsur tersebut saling berlawanan (*graphic contrast*)

2. Dimensi Ritmis

Sebuah *shot* yang disambung dengan *shot* lain pasti akan membentuk sebuah hubungan ritmis (ritme). Misalnya pembuat film cenderung akan memotong sebuah *shot* karena sebuah gerak subyek atau kamera berhenti atau ketika sebuah suara tertentu yang sedang berbunyi berhenti. Kecuali pada beberapa kasus pembuat film memotong berdasarkan suasana hatinya (*mood*).

Sedangkan ritme dalam sendiri yang terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :

- a. *Ritme Internal*: yaitu ritme yang ada di dalam setiap *shot* itu sendiri terjadi di setiap *shot* karena di setiap *shot* itu ada:

1. *Frame Size/Type Of Shot* (Ukuran Besar Gambar/Frame)
 2. Gerak (gerak subyek, gerak kamera atau kombinasi keduanya)
 3. Suara (dialog, efek dan musik)
- b. *Ritme Eksternal* : yaitu ritme yang dihasilkan oleh persambungan 2 *shot* atau lebih terjadi ketika ada sambungan dan dipengaruhi oleh durasi *shot* (panjang pendeknya *shot*)

Dengan Metode penyambungan (cut-to-cut atau optical effect) Ritme Eksternal ini bisa kita buat berbagai jenis dengan mengatur panjang-pendeknya *shot*. Jenis-jenis ritme tersebut adalah:

1. Ritme Konstan
shot-shot yang disambung berukuran (berdurasi) sama
2. Ritme Dipercepat (Akselerasi)
shot-shot yang disambung ukurannya makin lama makin pendek
3. Ritme Diperlambat
shot-shot yang disambung ukurannya makin lama makin panjang
4. Ritme Tak Beraturan
shot-shot yang disambung ukurannya berubah-ubah secara tak beraturan

Keempat jenis ritme yang dihasilkan oleh durasi ini, mungkin saja bisa dilakukan juga oleh *shot* itu sendiri, misalnya dengan gerak kamera, tetapi tentu tidak semudah yang dilakukan oleh mengatur durasi *shot*.

Catatan:

Kedua dimensi ini sering dilakukan oleh pembuat film secara intuitif, sehingga bila pembuat film melakukannya dengan kesadaran maka kemungkinan besar dapat mengoptimalkan shot dan suara.

3. Dimensi Spasial (Ruang)

Media film adalah media yang paling efektif dalam menciptakan ruang yang sesuai dengan yang ingin dibentuk oleh pembuat filmnya. Melalui editing bisa dihubungkan Ruang Dalam Realita dengan Ruang Dalam Film (ruang buatan/artifisial). Juga antara yang interior dan eksterior. Contoh film Hitchcock “The Birds” Ketersambungan antara 2 shot atau lebih yang bisa menciptakan ruang baru yang ada di dalam kepala penonton itu disebut sebagai koeksistensi spasial (ruang yang berdampingan). Untuk dapat mewujudkannya pembuat film harus menguasai benar *Mise en Scene* (Elemen Visual), Angle Kamera dan *Type Of Shot*. Dengan kata lain Ruang Dalam Film adalah ruang yang diciptakan oleh pembuatnya.

4. Dimensi Temporal (Waktu)

Waktu dalam film merupakan salah satu aspek yang tersulit, sebab banyak pembuat film yang seringkali luput dalam mengelola waktu, misalnya film *Janji Joni* yang memiliki kesalahan dalam menyelaraskan antara waktu yang dilalui dengan peristiwa-peristiwa yang menimpa tokoh. Sehingga pembuat film seharusnya dapat memperkirakan waktu kejadian itu berlangsung atau dalam persitilahan dalam film disebut dengan *Story Time / Real Time* (Durasi Peristiwa Yang Terjadi Dalam Film).

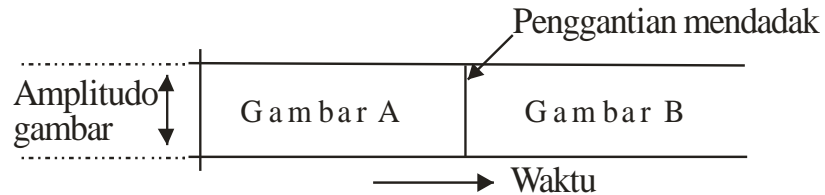
Untuk dapat memadatkan atau merenggangkan waktu yang terjadi maka film juga memiliki apa yang disebut dengan *Film Time* yang terbagi atas :

- a. *Time Elipsis* : pengurangan waktu dari waktu yang sebenarnya
- b. *Time Expand* : pemanjangan waktu dari waktu yang sebenarnya

F. Jenis Perpindahan Gambar (Transisi) :

1. C u t

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



Gambar 1.

Misal, *Long Shot* orang yang sedang membaca buku untuk membantu penonton melihat buku apa yang sedang dibaca, ditampilkan judul buku dengan pengambilan secara *Close Up*. Pengembangan berarti mempertajam situasi kejadian. Misal *Long Shot* seorang yang sedang ditodong dengan pistol, kemudian shot berikutnya adalah *Medium Shot* yaitu memperlihatkan penodong dengan pistolnya, atau *Medium Close Up* wajah orang yang ditodong.

1. Fungsi *cut* adalah untuk menunjukkan :

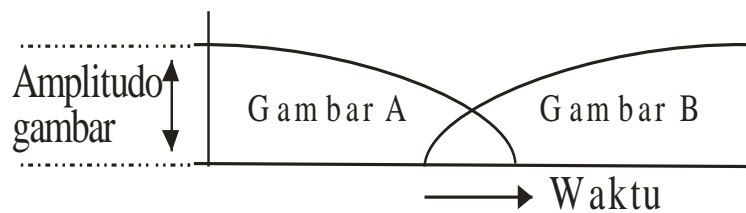
- 1) Kesenambungan action, apabila suatu kamera tidak mampu mengikuti suatu action karena halangan obyek lain misalnya, kita potong atau ganti dengan shot lain yang meneruskan shot tersebut.
- 2) Detail obyek misalnya dari *Long Shot* ke *Medium Close Up*.
- 3) Perubahan tempat dan waktu, cut dari *indoor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

2. Jenis Penyambungan *cut* :

- 1) *Jump cut* suatu pergantian shot dimana kesinambungan waktunya terputus, karena lompatan dari shot satu ke shot yang lain berbeda waktunya.
- 2) *Cut in, insert*, suatu shot yang disisipkan pada shot utama dengan maksud untuk menunjukkan detail dari shot utama
- 3) *Cut away, intercut, reaction cut*, shot action yang menunjukkan atau menggambarkan reaksi terhadap shot utama atau barang lain yang dapat dimaksudkan sebagai selingan.

2. *Dissolve (Dissolving)*

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



Gambar 2.

Penggunaan *dissolve* ini lebih leluasa dibandingkan dengan *cut*. Tetapi *dissolve* hanya dapat dilakukan dengan menggunakan dua VTR (untuk editing analog) yang dicampur dengan menggunakan Video Mixer (*special effect generator*).

Pada umumnya *dissolve* dipergunakan untuk jembatan penghubung dari shot action, pergantian tempat dan waktu, dan menunjukkan hubungan

yang erat antara dua shot. Misal pergantian dari *Long Shot ke Close Up* seorang penari akan nampak luwes dengan menggunakan dissolve.

Scene yang nampak melompat sambungannya disebabkan karena perpindahan mendadak dari pusat perhatian (*center of interest*) boleh disambung dengan dissolve. Panjang dari dissolve dapat bermacam-macam sesuai dengan tempo dramatik yang cocok.

Matched Dissolve, dimana dua scene yang berkaitan saling bersamaan dalam bentuk, gerakan atau isinya dapat digunakan untuk memberi kesan lebih lunak atau untuk mengamankan laju penuturan dengan membuat bergantian gambar tidak begitu mendadak. Bentuk yang sama seperti bunga dengan perhiasan, kesamaan gerak seperti roda dan *propeller*, kesamaan isi seperti nyala ranting dengan kebakaran hutan adalah kombinasi-kombinasi yang baik. Pembuatan *matched dissolve* janganlah terlalu ganjil karena dapat mengganggu perhatian penuturan cerita. Kecuali gambar-gambarnya berasal dari cerita itu sendiri, shot-shot yang sudah klop janganlah digunakan untuk *dissolve*.

Dissolve yang didistorsikan, pembauran gambar bergoncang, beriak, bergetar, berputar, dari focus ke tidak focus atau keremangan boleh digunakan untuk menunjukkan kejadian pergantian mendadak pada kesadaran pemain, retrospektif, tidak seimbang secara mental, mabuk, *fly* atau keadaan tidak normal lainnya. Dissolve serupa ini sering kali diiringi suara yang mengerikan digunakan untuk memberitahu akan munculnya *flashback*.

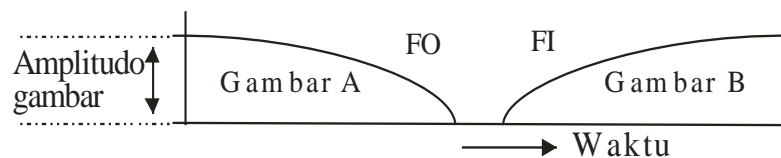
Dissolve sebaiknya digunakan untuk menandai *flashback* atau *fastforward*, tetapi tidak selalu harus untuk menandai ke cerita awal. Cara yang digunakan sekarang lebih sedikit menggunakan *dissolve*, yang terpenting adalah penonton memahami apa yang sedang berlangsung. *Dissolve* memang tidak diperlukan jika yang diinginkan agar penonton terkejut.,

atau untuk memberikan perhatian atau penekanan pada adegan tertentu seperti cerita yang bergerak ke belakang atau ke depan.

Frozen Dissolve, dissolve membeku dimana frame terakhir dari scene pertama dan frame pertama dari scene kedua membeku selama *dissolve*, dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa waktu tidak berubah anantara scene. Sangat banyak variasi piktorial yang dapat digunakan untuk disambung secara tepat dengan lukisan atau gambar coretan. Gambar video yang bergerak dibekukan dan dissolve dengan gambar lukisan.

3. *F a d e (Fading)*

Fading (fade in dan fade out) biasanya digunakan pada awal dan akhir sebuah adegan. *Fade In* adalah suatu shot dari keadaan gelap kemudian secara perlahan muncul gambar hingga normal. Sedang *Fade Out* adalah dari gambar terang normal berangsur menuju ke gelap.



Gambar 3.

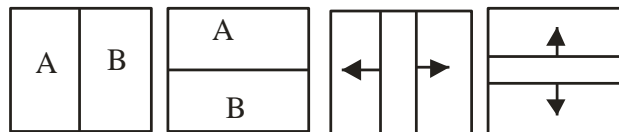
Biasanya *fade* ini digunakan secara sepaasang, *fade out* diikuti dengan *fade in*, tetapi ini bukanlah peraturan harga mati. Satu *sequence*, beberapa *sequence*, atau satu film lengkap, dapat dirangkum oleh *fade*. *Fade* dapat juga digunakan untuk memisahkan berbagai unit cerita. *Sequence* yang dipisahkan oleh *fade* adalah mirip dengan bab pada buku atau babak pada sandiwara.

Fade antara *sequence* yang berlangsung di tempat yang sama, dapat menunjukkan berlalunya waktu, seperti dari satu hari ke hari berikutnya, atau sekian minggu, atau sekian bulan kemudian. Atau *fade* dapat digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting lain. *Fade* harus

digunakan secara hemat, karena dapat menimbulkan lesan terpotong-potong atau efek *episodic*, yang dapat merusak kelancaran penuturan cerita. *Fade* hanya boleh digunakan pada awal dan akhir gambar kecuali materi subyek dibagi dalam sejumlah selang waktu, atau sesuai dengan penceritaan yang terpisah-pisah tempatnya.

4. *Wipe (Wiping)*

Fungsi *wipe* pada dasarnya sama dengan fungsi *dissolve*. *Wipe* adalah efek dimana satu shot disapu oleh shot berikutnya, sehingga shot yang satu seolah-olah terdorong keluar dari layar monitor dan digantikan oleh shot berikutnya. *Wipe* bisa juga digunakan untuk mengawali suatu adegan. Jenis *wipe* paling banyak pilihannya.



Gambar 4.

Pola *wipe* dapat bersinambung atau terpecah menjadi sejumlah bentuk dalam bingkai umpamanya seperti sejumlah lingkaran yang membesar dan memunculkan scene baru. *Wipe* adalah transisi secara mekanis. *Wipe* sering digunakan pada program acara yang ada kaitannya dengan musik khususnya video klip atau film musical, untuk film cerita transisi ini jarang digunakan. Namun akhir-akhir ini *wipe* banyak digunakan untuk trailer sebuah film dan iklan televisi.

5. *Super Impose*

Yang dimaksud dengan super impose adalah perpaduan antara dua gambar atau lebih ke dalam satu frame gambar. Citra-citra yang di super impose boleh digunakan dalam penyuntingan untuk menghubungkan dua gagasan

atau lebih. Sejumlah shot yang berbeda-beda dapat ditempatkan pada layar secara sendiri-sendiri dalam berbagai pola. Layar dapat dibagi menjadi empat atau lebih atau citra yang dipusatkan yang dikelilingi oleh sejumlah gambar lainnya.

G. Cara Menggunakan Transisi

Transisi dapat digunakan dalam banyak cara. Penyajian tulisan untuk menjelaskan tempat dan waktu hanya cukup untuk memperkenalkan sequence baru saja, sedang proses kreatif akan memperkembangkan metode visual lebih menarik lagi. Dengan mempelajari cerita, setting, property dan dengan teliti mencari transisi gerak yang berasal dari penuturan maka berbagai sequence dapat dirangkum. Dua shot kunci yang menggambarkan awal dan akhir dari suatu interval adalah penting.

Contoh, sebuah pesta makan malam dapat *didissolve* dari sup yang sedang dimakan dengan sisa makanan. Bayi yang tertatih-tatih di-*dissolve* ke seorang dewasa yang melangkah dengan tegap. Miniatur pesawat terbang di-*dissolve* dengan pesawat terbang dalam ukuran yang sesungguhnya. Tetes hujan yang jatuh ke tanah dapat di-*dissolve* dengan banjir bandang, dan sebagainya.

Action yang berulang-ulang dari proses yang panjang dapat disingkirkan dengan membuat beberapa dissolve adegan pokok. Karena pengalaman penonton sekian tahun menyaksikan film, membuat penonton terkondisi untuk dapat menerima jembatan waktu sebagai action yang berkesinambungan. Seorang yang sedang akan meninggalkan kantor kemudian di dissolve ke adegan dia melangkah ke jalan raya meninggalkan gedung. Atau dia masuk ke lift dan di wipe telah sampai ke lantai yang dituju. Waktu dapat ditutupi dengan adegan-adegan tersebut.

Suatu tempat atau ruang dapat diberi jembatan melalui penyambungan dengan tanda penunjuk, papan nama atau nama orang di depan kamar, nama kota di stasiun kereta atau terminal bus. Pengenalan nama ini akan menjelaskan kepada penonton mengenai lokasi baru yang ditampilkan. Suatu perjalanan dapat di dissolve dengan

dua shot sederhana saja yaitu dengan memperlihatkan keberangkatan dan sampai di tempat tujuan.

Perjalanan yang panjang dapat digambarkan dengan penyuntingan scene dengan memperlihatkan misalnya memperlihatkan roda mobil yang berputar, berubahnya angka odometer, garis tebal yang bergerak di sebuah peta, pasport yang berulang-ulang di stempel, tanda penunjuk jalan berganti dengan cepat, kedatangan dan pemberangkatan pesawat, dan lain sebagainya.

Editing adalah *mengencangkan* film dan menyingkirkan semua yang berlebihan. Apa yang tertinggal harus dianyam menjadi penuturan yang berkesinambungan, untuk menyajikan cerita film yang dapat menahan perhatian penonton dari sejak adegan pembukaan sampai fade out terakhir.

Seorang editor berusaha memberikan keaneka ragaman visual pada film melalui, *pemilihan shot, aransemen, dan timing* secara tepat. Ia menciptakan kembali bukan membuat lagi rekaman kejadian untuk mencapai efek secara komulatif yang sering kali lebih berarti dari action-action dalam satu adegan yang dikumpulkan bersama.

Adalah menjadi tanggung jawab editor untuk menghasilkan film yang terbaik dari bahan yang ada. Sering kali seorang editor yang baik menukar konsep picture supervisor dengan konsep asli sutradara atau juru kamera. Hanya setelah melalui pertimbangan yang matang mengenai kemungkinan kombinasi dari sekian shot serta efek-efek yang diinginkan maka barulah editor film merakit adegan demi adegan.

Film cerita yang dikerjakan oleh karyawan film professional dikerjakan dengan selalu mengingat tuntutan penyuntingan. Pertimbangan yang matang diberikan terhadap screen direction, arah pandang dan posisi para pemain, pencocokan action dan dialog shot demi shot.

Editor film cerita biasanya hanya menghadapi sedikit saja persoalan penyuntingan yang tidak dapat di carikan jalan keluar. Ia lebih banyak disibukkan

soal nilai dramatic daripada harus mengkoreksi kesalahan pada waktu shooting yang menyangkut ketidakcocokan atau kesalahan teknik pengambilan gambar.

Sedangkan kerja editor pada film noncerita khususnya yang dibuat tanpa naskah dihadapkan pada upaya untuk mengatasi atau mengkoreksi kesalahan dalam shootingnya. Bagian-bagian yang tidak cocok, scene-scene yang hilang, penyambungan pada gerakan kamera, mengatasi *jum-cut*, dan mengatasi problem shooting lainnya yang disebabkan penggunaan teknik pengambilan gambar yang kurang baik.

Dengan pemindahan shot-shot, menggunakan efek secara optis, dan menggunakan scene sebagaimana bukan yang dimaksudkan waktu dibuatnya, seorang editor dengan pengetahuan yang luas mengenai permasalahan pembuatan film documenter akan menggunakan trik-trik penyuntingan untuk membantu meningkatkan mutu penyajian.

Seorang *editor* yang berpengalaman seringkali dapat melakukan penyuntingan *curi* atas film yang dikerjakan. Dengan suatu imajinasi, seorang *editor* mampu menyajikan suatu cerita film menjadi lebih banyak disusun dan diciptakan di meja editing dari pada di kamera. Namun demikian janganlah seorang juru kamera menjadikan keahlian seorang *editor* sebagai tongkat penyangga ketika melakukan shooting. Seorang juru kamera tidak boleh tergantung kepada editor untuk mengatasi kesalahan pembuatan yang sebetulnya dapat dihindarkan. Secara normalpun dalam tugas yang duhadapi oleh seorang *editor*, ia harus banyak melakukan pencurian. Tapi jangan diharapkan agar *editor* melakukan penyelamatan atas tiap permasalahan di ruang editing.

H. Beberapa hal tentang tanda-tanda untuk *Cutting* :

1. *Cutting* pada *action*/gerakan

Dalam hal ini apabila akan melakukan *cutting* mulailah dari shot yang ada dan diakhiri pada shot berikutnya. Contoh, ketika seseorang sedang duduk

dan akan berdiri, perpindahan gambar akan lebih baik jika dilakukan saat orang tersebut akan siap untuk berdiri.

Sedangkan tanda untuk melakukan berbagai macam cutting tergantung pada hubungan antara shot-shot seperti arah dari gerakan, ukuran shot dari orang dan posisi dalam frame.

2. Cutting pada reaksi

Cara ini dapat menghasilkan perubahan yang besar dan dapat menjaga kelemahan dari cara yang biasa. Contoh, dialog antara dua orang yang mana salah satunya sedang mendengarkan apa yang dikatakan dengan ekspresi memperhatikan. Shot ini akan lebih menarik bila diambil dalam ekspresi orang tersebut sedang memperhatikan apa yang sedang dikatakan oleh lawan yang diajak dialog.

3. Cutting pada suara

Misal pada dialog, cutting dilakukan pada akhir dari suara. Dalam hal ini untuk shot berikutnya ditampilkan saat sebelum pemain lain mulai bicara. Itu apabila shot berikutnya ditampilkan sesaat sebelum hubungan pemain dan yang lain dalam shot yang sedang ditayangkan berakhir. Untuk musik pada umumnya cutting dilakukan menurut iramanya atau pada akhir kata-kata dari musik. Itupun tergantung dari jenis musiknya.

I. Jenis Editing

1. Editing Kontinuiti

Editing kontinuiti terdiri dari penyambungan yang pas, dimana action yang berkesinambungan mengalir dari satu *shot* ke *shot* yang lain, dan beberapa *cut away*, dimana action yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari shot sebelumnya. Suatu sequence yang berkesinambungan atau rangkaian dari penyambungan yang klop, boleh terdiri dari berbagai jenis shot yang

difilmkan dari beberapa angle yang berbeda.. Kejadian yang digambarkan, betapapun harus tampil sebagai sesuatu rangkaian yang berkesinambungan dari gambar-gambar. Pada saat action berkesinambung, gerakan, posisi dan arah pandang para pemain harus klop pada semua shot yang dirangkum bersama.

Pada waktu kamera digerakkan mendekati langsung dari *long shot* ke ukuran *shot* yang lebih dekat maka adanya penyambungan yang tidak tepat akan sangat terlihat. Perbedaan yang sedikit saja seperti posisi kepala yang agak berbeda dapat membuat tidak terlihat jika kamera dipindahkan ke angle yang agak berbeda sebagaimana jika kamera digerakkan untuk membuat shot-shot yang lebih dekat. Untuk mengatasi perbedaan ini maka sering kali dilakukan kamera digeser kesatu sisi dari subjek bukan lurus mendekati. Khusus untuk pengambilan/penyambungan gambar dari shot yang luas ke shot yang lebih dekat maka posisi pemain, gerakan badannya dan arah pandangnya harus ditiru sepersis mungkin.

Sebaliknya jika gambar yang inginditampilkan adalah dari ukuran shot yang besar ke ukuran shot yang lebih jauh maka yang dibutuhkan hanyalah menyesuaikan dengan adegan sebelumnya karena selebihnya ada di luar bingkai.

Suatu penyambungan yang tidak pas/klop yang disebabkan oleh perbedaan pada posisi badan atau pertukaran arah pandang, akan mengakibatkan *jump-cut*. Ini terjadi karena pemain akan nampak terkejut atau melompat lewat sambungan antara shot-shot. Perbedaan yang demikian kelihatan di layar akan membuat penonton terkejut.

Shot-shot *cut away* tidak perlu klop dengan shot sebelumnya karena shot tersebut bukan bagian dari kejadian utama. *Cut away* direkam dari action kedua yang langsung atau tidak langsung mempunyai hubungan dengan action utama, digunakan sebagai shot reaksi, suatu komentar atau untuk mengalihkan perhatian. Shot-shot *cut away* sebaiknya dijelaskan kalau shot

tersebut merupakan bagian dari long shot asli dan kemudian bergerak keluar *frame*, ketika kamera bergerak untuk mengambil gambar pemain-pemain utama.

Adalah penting tiap pemain diperlihatkan dengan arah pandang yang benar ke kanan atau ke kiri, sehingga ada kesesuaian dengan posisi mereka di luar layar dalam kaitan dengan tokoh-tokoh penting dalam film tersebut. Arah pandang yang salah akan memberi kesan bahwa pemain tersebut sekarrang berada ada posisi seberang dari sisi semula.

Close-up cut away dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian penonton, untuk menutupi perubahan arah kontinuiti. Misal close up orang yang menolehkan kepalanya dapat disisipkan antara dua shot kendaraan yang sedang bergerak. Suatu pekerjaan yang panjang dapat dipersingkat dengan menyisipkan suatu shot tertentu misal adanya proses penggusuran bagian yang hilang dapat diganti dengan meng-close up seseorang warga yang menyaksikan proses penggusuran tersebut.

2. Editing Kompilasi

Film berita dan film dokumenter seperti laporan, analisa, dokumentasi, sejarah atau laporan perjalanan, umumnya dalam menyusun gambar digunakan editing kompilasi karena sifat *snap shot* yang mengasyikkan dari informasi visual. Ini semua dihubungkan oleh narasi yang berkesinambungan. Suara merangkum penuturan dan mendorong scene bergerak, yang sebetulnya hanya mempunyai sedikit saja kemampuan jika disajikan tanpa narasi.

Penyuntingan kompilasi hanya memberikan sedikit saja permasalahan atas pengklopan gambar, karena shot-ahot tunggal mendapatkan ilustrasi apa yang terdengar dan tidak perlu adanya keterkaitan secara visual satu sama lain. Film-film jenis kompilasi tidak mempunyai bentuk yang pasti selain selain bergerak dari yang bersifat umum ke yang khusus. *Long shot* dapat

mengikuti *long shot*, dan sejumlah *close up* yang tidak punya hubungan dengan shot-shot yang berkaitan dapat saja disisipkan. Semua teori editing dalam buku dapat saja silangar jika narasi dapat dimengerti dan menyajikan cerita yang masuk akal. Shot-shotnya sendiri dapat saja berpindah-pindah dalam waktu dan tempat jika semua itu diberi narasi dengan jelas.

3. Editing Kontinuiti dan Kompilasi

Film-film yang menggunakan editing kontinuiti boleh juga sesekali menggunakan gaya editing kompilasi, seperti serangkaian *long shot* introduksi, sebuah sequence editing dengan waktu dan ruang yang diringkaskan, atau serangkaian shot yang tidak saling berkait untuk memberikan impresi, bukannya suatu reproduksi dari suatu peristiwa. Sequence yang berisi kompilasi tersebut diatas, terutama jika digunakan sebagai introduksi atau keperluan transisi, diijinkan juga menggunakan narasi penjelasan.

Film-film kompilasi boleh menggunakan editing kontinuiti dimana sequence dari sejumlah shot digunakan untuk menggambarkan suatu bagian dari cerita. Sejumlah shot yang tidak klop dapat disajikan dalam sebuah sequence yang menuturkan sedikit kisah tentang materi itu sendiri yang perlu pengklopan dari sequence yang berurutan. Editing kontinuiti harus digunakan pada film kompilasi dimana dua shot atau lebih dari shot yang berurutan memerlukan pengklopan action.

J. News Reel Cutting

Dalam melakukan editing yang di tonjolkan adalah nilai jurnalistiknya. Mutu teknik dari kamera seperti fokus, komposisi, warna dan lain-lain dinomor duakan. Disini editing pada hakekatnya harus bersifat dialektika dimana ada unsur sebab dan

akibat. Dialektika dalam editing merupakan suatu penciptaan adegan dengan materinya gambar dan shot.

K. Intellectual Montage

Metode ini lebih menekankan terutama pada daya pemikiran yang menyeluruh dari penontonnya, untuk mengartikan sebuah rangkaian gambar di dalam film.

Di dalam *Intellectual Montage* terdapat :

1. *Film time*, yaitu mempersingkat waktu dengan menyelipkan shot lain yang berhubungan diantara dua shot tersebut, tetapi membuat masa waktunya tetap sama.
2. *Actual time*, yaitu tidak memikirkan film time , hanya mengutamakan dari suatu peristiwa yang masih terjadi.
3. *Shock Atraction*, yaitu suatu daya kejut atau daya tarik yang ditanamkan pada bagian cerita agar perhatian penonton tidak terputus
4. *Piston*, yaitu setiap shot, adegan dan sequence hendaknya saling berhubungan dan merupakan suatu yang kompak.

L. Dinamic Cutting

Disini penyunting berlaku aktif sehingga proses kerjanya kreatif dan dasar yang digunakan adalah *cut away*. Untuk hal ini diperlukan banyak shot aksi dalam rekaman gambarnya sehingga dalam editing harus dilakukan *selection of shot selection of action*. Disinilah peranan clapper dan pencatat adegan.

M. Parallel Cutting

Yaitu penyambungan dari satu adegan dengan adegan lain dimana penyambungan tersebut dapat mempunyai hubungan kesamaan, dapat juga tidak ada hubungannya. Yang menjadi cirri umum adalah scene yang diceritakan itu hanya 2 subyek saja.

N. *Cross Cutting*

Cross cutting terdiri dari *parallel editing* dari dua atau lebih kejadian dalam pola bolak balik. *Cross cutting* boleh digunakan untuk segala hal seperti berikut ini :

1. Untuk **mempertinggi *Interes***, dengan menggambarkan secara simultan sejumlah action yang sedang berlangsung dengan cara bolak-balik. *Interes* penonton ditingkatkan oleh ***cross cutting*** bolak-balik pada kejadian yang saling berhubungan.
2. Untuk ***memberikan konflik*** dengan penyuntingan dua action yang secara bersama dapat menghasilkan klimak yang baik. Contoh, dua pasukan tentara saling bermusuhan dapat dibuat saling berhadapan yang secara bertahap semakin cepat, shot-shot yang berganti-ganti semakin dekat dan semakin dekat jaraknya dan akhirnya kedua pasukan tersebut terlibat dalam pertempuran.
3. Untuk ***meningkatkan ketegangan***, dengan menyambungkan dua kejadian secara begantian, yang keduanya punya hubungan langsung satu dengan yang lain. Contoh, dua redaktur surat kabar saling bersaing dapat diperlihatkan merencanakan sebuah kampanye politik yang berlawanan.
4. Untuk ***mempertinggi suspense***, dengan menahan terus penonton dalam keadaan cemas ketika kejadian bergerak ke arah klimak. Contoh, adegan-adegan dari para polisi yang sedang menyelidiki gedung untuk menemukan sebuah bom waktu, boleh disambungkan secara bolak-balik dengan *close up* tanda waktu yang terpasang pada bom terus berjalan siap untuk meledak.
5. Untuk ***membuat perbandingan*** antara orang, obyek-obyek atau kejadian-kejadian. Contoh, *Cross cutting* dapat secara bergantian memperlihatkan tiap tahap dari tes perekayasaan suatu produk sejenis antara dua pabrik yang saling bersaing.
6. Untuk ***menggambarkan kontras*** antara orang, negara, kebudayaan, hasil produksi, metode atau kejadian. *Kontras* dapat diperlihatkan antara metode

lama dan metode baru misal dari pertanian. Prosedur pembuatan pupuk yang dikerjakan secara manual dengan metode baru yaitu dikerjakan dengan mesin otomatis. Contoh lain kehidupan di daerah tropis dengan kehidupan di kutub.

1. Cara Menggunakan *Cross Cutting*

Penggunaan *cross cutting* punya karakteristik yang umum dipakai. Peristiwa dimanapun dapat dihubungkan dengan setiap peristiwa apapun. Peristiwa yang berlangsung bersamaan tetapi terpisah tempatnya, dapat digambarkan dengan memperlihatkan secara bergantian masing-masing peristiwa. Contoh, usaha penyelamatan pada detik terakhir oleh seorang pria yang berpacu dengan waktu untuk menyelamatkan kekasihnya dalam ancaman bahaya. *Sequence* kejar-kejaran secara bergantian memperlihatkan perkembangan dari yang diburu dengan yang memburu. Dua kejadian atau lebih dari cerita dramatic dapat memperlihatkan secara gentian untuk memperlihatkan kepada penonton mengenai kejadian-kejadian penting yang saling tergantung. Film dokumenter dapat menggunakan *cross cutting* untuk memperlihatkan misal cara orang hidup dari berbagai negara di sekuruh dunia, beberapa metode dalam pengolahan pangan dan sebagainya.

Peristiwa yang dipisahkan oleh waktu boleh di *cross cut* untuk memperlihatkan secara bolak-balik perbandingan mengenai peristiwa sekarang dengan peristiwa yang sama yang terjadi pada masa lampau atau dapat dibandingkan dengan masa yang akan datang.

Shot pertama dari rangkaian *cross cut* harus dikondisikan sebagai shot penjelasan, *establishing shot*. Hal ini akan memberikan kepada penonton suatu kerangka acuan untuk melakukan perbandingan kejadian yang *cross cut*. Introduksi shot-shot yang di *cross cut* jangan

disodorkan pada gambaran yang tidak dapat dimengerti maksudnya, kecuali memang di sengaja untuk memberikan teka-teki kepada penonton. Tetapi bagaimanapun penonton diharapkan segera menyadari apa yang terjadi, dan siapa yang dilibatkan dan dimana kejadian cross cut berlangsung.

Cross cut tidak perlu ditekankan betul sebagai sarana yang penting bagi film cerita. *Cross cut* dapat digunakan pada film dokumenter fakta, khususnya jika diperlukan untuk menghubungkan, mengkontraskan atau memperandingkan dua atau lebih kejadian.

Parallel editing dimungkinkan untuk cara penuturan yang mengalir, karena cara tersebut mempertinggi interes penonton dan menggerakkan cerita kesana kemari dalam ruang dan waktu.

O. Penyuntingan Action

Banyak editor film yang menyukai penyambungan gambar dalam gerakan-gerakan hal ini dipilih agar perpindahan gambar dari shot satu ke yang lainnya tertutupi oleh action dan tidak terlihat seperti sambungan antara dua shot statis. Adegan-adegan seperti membuka pintu, mengambil minuman, duduk di kursi, menaiki atau menuruni tangga, mengangkat telpon, atau adegan bergrak lainnya semua dapat disunting dalam gerakan.

Keputusan untuk membuat penyuntingan pada aksion haarus diserahkan pada seorang *editor*, ada banyak gerakan aksion yang akan tampil dengan sangat baik jika dibiarkan sampai selesai dalam satu shot perekaman gambar, tetapi juga ada yang akan lebih efektif jika dipecah menjadi dua shot. Seorang *editor* dapat menyambung dari medium shot ke close up ketika pemain duduk di kursi tetapi mungkin seorang *editor* dapat memilih satu *shot close up* adegan pemain yang sedang menyelesaikan minumannya.

Seorang kamerawan hendaknya jangan pernah memotong setiap aksion yang penting sedang berlangsung. Semua aksion bergrak harus direkam sampai selesai

dilakukan. Jika akan diambil dengan ukuran shot yang lain maka adegan tersebut perlu diulang persis sama. Dan pada proses editing editorlah yang menentukan dimana penyambungan perlu dilakukan. Menyediakan stock shot yang sangat singkat akan menghemat film namun akan menimbulkan banyak kesulitan bagi editor. Seorang editor sebaiknya disediakan sebanyak mungkin adegan yang tumpang tindih pada shot yang berurutan dan editor akan dapat mempelajari penyambungan yang paling efektif.

Beberapa *close-up* untuk *cut in* sebaiknya dibuat dari suatu gerakan yang panjang, dengan cara ini seorang *editor* dapat mempersingkat adegan lewat penyuntingan dengan demikian adegan dapat dibuat lebih menarik.

P. Editing dan Kontinuitas

Proses penyambungan gambar sangat erat hubungannya dengan kontinuitas. Film adalah susunan potongan gambar yang diurutkan sesuai dengan yang diinginkan oleh si pembuatnya. Tiap potong gambar harus diperhitungkan secara khusus agar bisa bergabung secara harmonis dengan potongan gambar yang mengelilinginya. Semua potongan gambar harus disajikan secara pas dan membentuk sebuah susunan gambar yang sesuai serta berkesinambungan dan seorang editor harus mampu merakit sequence dengan klop.

Sebuah cerita film yang dikonstruksikan dengan baik tidak bisa dirakit dari shot-shot yang dibuat dengan serampangan. Ketidak paduan gambar dalam perekaman tidak dapat dipertanggungjawabkan pada kontinuitas, kesemburan dapat menyimpangkan perhatian penonton dan akan merusak ilusi yang diperlukan bagi penyajian sebuah film.

Editor yang berpengalaman dapat menggunakan *cut-in* sebagai penyisipan gambar untuk mengalihkan perhatian penonton atau menggunakan sarana editing yang lain untuk menyelamatkan scene-scene yang tidak klop pada kontinuitas arah yang dinamis dan statis. Bahkan dalam kondisi tertentu seorang editor dapat melakukan pembalikan optis dari *screen direction* bahkan dapat juga dilakukan pembesaran

gambar (*cropping*) suatu shot untuk membuat *close up* dari gambar *two shot* yang tersedia.

Seorang editor hanya dapat melakukan sedikit saja atau bahkan tidak sama sekali dalam mengoreksi kesalahan yang ditimbulkan oleh ketidak serasian dari kontinuiti visual atau audio. Tindakan penyelamatan seorang editor tidak dapat dilakukan untuk pembuatan film yang serabutan, tindakan untuk mengurutkan gambar yang bermasalah secara teknis dan visual sulit untuk dipecahkan.

Untuk sutradara yang merangkap menjadi seorang kamerawan penyesuaian gambar menjadi masalah sendiri, terutama jika peperakam gambar atau produksi dilakukan tanpa skenario. Biasanya seorang sutradara akan dibantu oleh pencatat skrip dengan demikian pemaduan gambar akan lebih mudah dilaksanakan.

Seorang kamerawan yang berpengalaman dalam pengambilan gambar akan melakukan perekaman secara berurutan dan beberapa kali akan melakukan pengambilan gambar dengan ukuran *close up* hal ini dilakukan untuk memberikan *cut-in* atau *cut away* yang dapat digunakan untuk menutupi terjadinya *jump-cut* yang dapat muncul dalam penyuntingan gambar.

Pengambilan gambar dengan ukuran *close up* sangat bermanfaat dalam cut-in, shot ini dapat digunakan atau dimanfaatkan untuk menutupi ketidakcocokan dari sepasang gerakan aksi, misal dari aksi perkelahian yang sulit untuk diulang. Dalam pembuatan atau pengambilan gambar dengan *shot-shot close up* hal yang perlu diperhatikan adalah arah pandangan yang tepat dari pemain.

Q. Editing dan Komposisi

Unsur-unsur yang berkaitan dengan komposisi seperti pemain, property, objek-objek yang menjadi latar belakang dan lingkungan yang ada disekitarnya harus tetap berada pada frame dalam suatu rangkaian scene-scene. Perpindahan unsur-unsur dari komposisi tersebut di atas dapat membingungkan penonton. Para pemain dan property akan ditempatkan pada poros aksi dan hubungan antara pemain, furnitur property dan unsur-unsur latar belakang lainnya harus dicatat dengan teliti, jika akan

melakukan perubahan angle pada *shot-shot* yang berurutan. Sering dilakukan pemindahan letak objek untuk dapat tampil dengan baik dalam suatu rangkaian shot, hal ini sering dilakukan pada saat pengambilan gambar *close up* misalnya terjadi bayangan lampu, terlihatnya bingkai lukisan dan sebagainya. Perubahan ukuran gambar dari *long shot* menjadi *close up* dapat menyebabkan gambar yang terlalu jauh dari pemain tiba-tiba muncul di belakangnya

Perubahan angle kamera dan ukuran citra jika dilakukan dengan teliti akan menambah indahnya film, dan penyambungan shot. Perpindahan titik pandang kamera dapat memberi kesan ukuran citra membesar atau mengecil. Perpindahan titik pandang tidak hanya sekedar mendekatkan atau menjauhkan gambar tetapi jika harus diperhitungkan dengan kecocokan objek dengan latar belakang.

R. Shot Bergerak dan Shot Statis

Shot-shot bergerak dan statis dapat di *inter-cut* hanya pada kondisi tertentu. Serangkaian shot bergerak biasanya akan dapat di *inter-cut* tanpa kesulitan jika tempo dari gerakan kamera dijaga dengan baik. Gerakan dapat juga diperlihatkan dengan pengambilan gambar long shot statis dan kemudian perekaman dilanjutkan dengan kamera bergerak. Misal ada dua orang sedang berjalan diperlihatkan dengan *long shot*, pada *medium shot* berikutnya bisa dilakukan pengambilan gambar terus menerus dengan kamera bergerak. Bahkan pengambilan *close up* tunggal pada pemain tersebut dapat juga dilakukan dengan kamera bergerak dan *sequence* ini dapat diakhiri dengan pengambilan long shot statis kedua pemain ketika dua pemain itu menghilang di tikungan jalan atau ketika mereka memasuki gedung.

Pengambilan gambar pada subyek bergerak dengan kamera bergerak dapat juga dilakukan misal diambil dari depan, belakang atau samping dalam jarak *long shot*, medium bahkan *close up*. Atau dapat juga dilakukan kamera bergerak mendekat ke subyek, melintasi jalan, melintasi bangunan-bangunan dan sebagainya. *Shot-shot* dapat secara langsung atau tidak langsung dihubungkan satu sama lainnya.

Melakukan inter-cut dari shot-shot statis dan bergerak dari materi subyek yang statis umumnya adalah sulit, karena perpindahan dari shot statis ke shot bergerak atau sebaliknya akan terjadi hentakan dan mengejutkan karena tidak Bergeraknya subyek. Shot yang dibuat dengan gerakan *panning*, *tilting* dan *dolly* yang merekam subyek statis, harus diawali dan diakhiri dengan *shot* statis.

Sebuah shot bergerak selalu harus dipertimbangkan dengan baik dalam hubungannya dengan shot statis sebelum dan sesudahnya. *Shot-shot* pada posisi kamera statis dan *shot-shot* pada kamera bergerak yang merekam materi subyek statis dapat menimbulkan masalah editing., karena sisipan gambar yang seperti ini akan mengejutkan penonton.

S. *Timing Shot-Shot Bergerak*

Panjang penyajian dari shot *panning*, *tilting* dan *dolly* atau gerakan kamera lainnya harus dipertimbangkan dalam hubungan dengan nilainya dari sudut editing. Panjang perekaman gambar dari shot bergerak didasarkan pada waktu ketika kamera bergerak sedangkan waktu penyajian dari shot statis didasarkan pada aksi dari subyek atau pemainnya. Shot bergerak harus dipergunakan secara keseluruhan, karena akan sulit untuk melakukan penyambungan ketika gerakan kamera sedang berlangsung. Sebaliknya pada shot statis pada umumnya dapat disederhanakan atau dipotong menjadi beberapa shot.

Sebuah *long shot* statis dari pekerja yang sedang merakit komputer misalnya dapat diedit dengan beberapa cara. Dapat digunakan adegan keseluruhannya, dapat dipotong menjadi beberapa shot, atau dapat juga digunakan shot establishing untuk membuka dan mengakhiri adegan tersebut. Beberapa medium shot dan close up dapat digunakan sebagai *inter-cut* pada adegan tersebut.

Shot-shot bergerak yang disesuaikan waktunya dengan suara yang *sync* atau disesuaikan dengan panjangnya narasi biasanya tidak menimbulkan persoalan karena gerakannya disesuaikan dengan lama waktu suara yang disertakan. Shot-shot yang tidak diikuti suara (*silent*), hitungan waktunya sering menimbulkan masalah

karena mungkin saja kamerawan melakukan *panning*, *tilting*, *tracking* yang terlalu cepat atau terlalu lambat. *Shot-shot* semacam itu yang penyuguhannya kurang diperhitungkan dapat pula merubah tempo dari *sequence* dan tidak akan cocok dengan *shot-shot* statis atau dengan *shot-shot* bergerak yang berbeda timingnya.

T. Yang Harus Dihindari Dalam Penyambungan Gambar:

1. Jangan menyambung 2 shot yang sama ukuran shotnya, dengan subyek yang sama. Dua shot yang berurutan dengan format yang sama besar sering menghasilkan *jump cut*. Misalnya *cutting* dari medium shot ke medium shot atau dari *long shot* ke *long shot*. Apabila menyambung satu *shot* ke *shot* berikutnya hendaknya *shot* kedua menampilkan obyek dari sudut pengambilan yang berbeda. Perubahan sudut pengambilan akan membantu mencegah *jump cut*.
2. Jangan menyambung 2 *shot* dalam jarak yang ekstrem. Misalnya *cutting* dari ekstrem *long shot* ke ekstrem *close up* hal ini akan menyebabkan penonton sulit untuk mengenali secara tepat obyek yang kita maksudkan. Perpindahan dari *ekstrem long shot* ke *ekstrem close up* akan mudah diikuti oleh penonton apabila dilakukan dengan zoom in.
3. Jangan menyambung 2 shot dimana posisi pemain berlawanan arah. Shot ini biasanya dihasilkan oleh kamera yang sudut pengambilannya berpindah dari satu sisi ke sisi yang lain dari garis imajiner.
4. Jangan memotong gambar pada tengah-tengah gerakan, sambunglah dititik awal atau akhir dari *panning* atau *zooming* (saat kamera berhenti bergerak).
5. Lakukan *Cut on movement*. Misalnya jika kita telah membuat *close up* seseorang yang baru bersiap-siap untuk berdiri dari kursi, buatlah *cutting* shot yang lebih besar misal dengan *long shot* tepat sesudah ia mulai berdiri, jangan membuat *cutting* dimana orang sedang bergerak.
6. *Fade in caption*, jangan sampai gambar mendahului suara.
7. Hindari property yang *jumping*.

8. Titik perhatian berubah.
9. Garis imajiner terpotong.
10. Walaupun esensi dari televisi adalah *Close Up*, jangan mengabaikan nilai dari pada *Long Shot*. Memang akibat dari *Close Up* lebih besar dari jenis *shot* yang lain tetapi jika terlalu banyak akan membosankan juga. Mata penonton butuh suatu pergantian suasana. Lebih jauh lagi tanpa *Long Shot* yang menggambarkan keseluruhan setting, penonton tidak akan mendapatkan orientasi lokasi dimana kejadian tersebut sedang berlangsung.

Ringkasan

Setelah memahami hubungan antar shot yang ada akan disambung, maka kemudian seorang editor membutuhkan sebuah konsepsi untuk dapat menyatukan shot-shot tersebut menjadi sebuah peristiwa, bahkan hingga menjadi sebuah film utuh. Konsepsi ini diharapkan dapat membantu penonton dalam memahami ruang dan waktu yang coba disampaikan oleh pembuatnya. Kesenambungan gambar diperlukan guna menyajikan gambar yang nyaman ditonton. Kesenambungan gambar dapat dibedakan dalam: kesinambungan waktu, kesinambungan ruang, hubungan antar shot serta pemilahan transisi guna mengeratkan suatu cerita.

Editor yang berpengalaman dapat menggunakan cut-in sebagai penyisipan gambar untuk mengalihkan perhatian penonton atau menggunakan sarana editing yang lain untuk menyelamatkan scene-scene yang tidak klop pada kontinuitas arah yang dinamis dan statis.

Seorang editor juga harus memahami larangan-larangan dalam menyambung gambar seperti: Jangan menyambung 2 shot dimana posisi pemain berlawanan arah. Shot ini biasanya dihasilkan oleh kamera yang sudut pengambilannya berpindah dari satu sisi ke sisi yang lain dari garis imajiner. Jangan memotong gambar pada tengah-tengah gerakan, sambunglah dititik awal atau akhir dari panning atau zooming (saat kamera berhenti bergerak).

BAB 5

ANALOG DAN DIGITAL

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan perbedaan editing analog dan editing digital
Indikator : 1. Menjelaskan editing analog (*tape to tape*)
2. Menjelaskan editing digital

B. Deskripsi Singkat

Sebelum munculnya teknologi digital editing, semua proses penyuntingan gambar dilakukan secara analog atau masih menggunakan pita video sebagai alat penyimpan gambar, pada saat editing dengan sistem analog minimal menggunakan dua VTR (*Video Tape Recorder*) yaitu 1 VTR sebagai player dan 1 VTR lagi sebagai recorder. Cara ini hanya dapat menggunakan transisi *cut* saja. Untuk melakukan transisi *dissolve* atau *wipe* atau *super impose* minimal harus dibutuhkan adanya 2 video player dan 1 video recorder. Teknologi seperti ini disebut *A/B roll editing (A/B roll system)*. Persoalan lain yang dihadapi dalam editing analog adalah apabila saat editing ada satu segmen ditengah yang ingin diperpanjang atau diperpendek maka seluruh rangkaian editing dibelakangnya harus diedit secara ulang.

Dengan teknologi *digital editing* persoalan tersebut dapat diatasi. Dalam editing digital gambar tidak lagi disimpan dalam pita video melainkan gambar disimpan dalam *hardisk* sehingga dapat dilakukan proses editing yang lebih fleksibel. Satu segmen video dapat dipindahkan atau dapat dipakai secara berulang-ulang tanpa adanya penurunan mutu gambar seperti yang dialami dalam sistem analog.

C. PAL dan NTSC

Media video adalah media "*motion picture*" yang disertai dengan audio. Karena merupakan gambar yang bergerak maka media video terdiri dari banyak sekali *frame* yang berbeda yang merupakan satu kesatuan dari video itu sendiri.

Dalam film dengan durasi 30 menit terdapat ribuan frame karena dalam satu detik secara normal terdapat 30 frame gambar. Bila dihitung maka $30 \text{ frame} \times 1800 \text{ detik} = 54000 \text{ frame}$. Satuan pengukuran yang digunakan adalah *Hour : minutes : second : frame*, yang merupakan durasi dari sebuah film ketika dimainkan. Satuan ini adalah satuan standar dari SMPTE atau *Society of Motion Picture and Television Engineers*.

Ada dua standar sinyal “standar sinyal” komposit yang digunakan, yaitu PAL (*Phase Alternating Lite*) dan NTSC (*National Television Standart Commite*). PAL digunakan oleh siaran televisi pada kawasan Eropa dan sebagian negara di Asia (termasuk Indonesia). Sedangkan NTSC digunakan oleh Amerika Serikat dan Jepang. Standar frame pada PAL adalah 25 fps (*frame persecond*), dan NTSC adalah 29,97 fps. Karena itu pesawat televisi yang di rumah apabila diseting ke PAL maka akan berkedip sebanyak 25 kali dalam satu detik.

D. Editing Analog (*Linear*)

Apa yang membedakan antara film, video analog dan video digital? Film menggunakan media rekam seluloid (8 mm, 16 mm dan 35 mm) dan hasil perekaman gambarnya membutuhkan prosesing di laboratorium untuk mengubah image menjadi gambar yang permanent, sama dengan pemrosesan film di bidang fotografi analog, serta untuk melihat gambar hasil rekamannya dibutuhkan ruangan yang gelap.

Sedangkan video analog dalam merekam gambar dan suara media rekamnya berupa pita magnetic. Cahaya dan suara diubah oleh sensor menjadi gelombang elektromagnetik menurut frekuensi dan besarnya amplitudo, data analog memang lebih kaya nuansa jika dibandingkan dengan data digital, namun karena setiap kali diputar harus bergesekan dengan *head player* maka akan semakin menimbulkan *noise*. Begitu pula ketika dilakukan perekaman ulang ke media kaset video yang lain akan terjadi penurunan kualitas.

Penyuntingan video analog sering disebut Linear Video Editing. Sebab perubahan yang dilakukan pada satu bagian rekaman mengharuskan penyusunan

ulang dan perekaman ulang secara keseluruhan, dan untuk menciptakan transisi antar sambungan gambar dibutuhkan minimal ada 2 video player.

E. Berdasarkan peralatan yang digunakan editing analog dapat dibedakan menjadi:

1. *Crash Editing,*

adalah editing dengan sepasang VCR tanpa alat editing otomatis, dan menggunakan 1 buah monitor tv. Disebut crash editing karena sinyal-sinyal dari kedua VCR yang dipergunakan tidak dapat disinkronkan satu sama lain, karena sinyal dari kedua VCR tidak dapat disinkronkan maka input sinyal VCR yang berasal dari player akan menabrak scanning sinyal gambar pada akhir shot dari pita master yang ada di VCR recorder dan hal ini dapat menimbulkan glitch (noise) atau gambar pelangi pada setiap sambungan shot ke shot berikutnya. Memang sulit menghindari noise pada sambungan shot-shot ini, tetapi dengan banyak latihan dan praktek secara sabar mungkin akan mendapatkan hasil yang lumayan.

2. *Profesional Editing,*

peralatan yang dipakai terdiri dari 2 VCR dimana keduanya mempunyai fasilitas yang sama tepat, sebuah alat control editing (editing remote control) dan 2 buah tv monitor. Dengan menggunakan peralatan ini hasil yang diperoleh akan sesuai dengan yang direncanakan. Disini kedua VCR yang digunakan dapat disinkronkan oleh editing control.

F. Berdasarkan cara memasukkan gambar editing analog dapat dibedakan menjadi:

1. *Assemble Editing,*

ialah cara merekam bagian-bagian shot yang diperlukan untuk master tape. Dalam hal ini perlu dibuatkan edit point untuk mengawali editing kemudian rekamlah bagian-bagian yang diperlukan sesuai dengan yang

diperlukan. Tentunya ini merupakan keputusan bersama antara Sutradara dan Editor dari apa yang telah dilihat di monitor.

2. *Insert Editing*,

ialah cara menyambung dengan jalan menyisipkan dalam suatu shot dan panjang insert jangan sampai melebihi panjang shot yang akan diberi sisipan tadi.

G. Berdasarkan tata cara yang digunakan editing analog dapat dibedakan:

1. *Off Line Editing*

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

2. **Keuntungan dilakukan *Off Line* :**

- a. Hasil akhir editing lebih terjamin mutunya
- b. Bila terjadi ketidakcocokan hasil editing *Off Line*-nya maka dapat dilakukan editing ulang dengan biaya yang relatif murah
- c. Hasil editing *Off Line* dapat dijadikan pedoman pada saat *ON Line*

- d. Karena biayanya murah (editing Off Line) maka Proram Director dapat membuat versi edit yang berbeda.

3. *On Line Editing*

atau editing langsung, langkah ini dilakukan dengan menggunakan pedoman kaset video hasil editing Off Line. Inilah editing yang sesungguhnya. Editing dilakukan dengan menggunakan kaset hasil shooting di lapangan (original tape) yang di rekam ke dalam kaset Betacam yang lain. Pada tahap editing On Line ini sudah dilakukan penambahan efek dan transisi sesuai yang direncanakan. Biasanya pada editing On Line sutradara menyerahkan wewenang sepenuhnya pada editor. Dan editor dalam menyusun gambar akan menggunakan pedoman editing Off Line yang telah selesai diedit sebelumnya.

H. **Teknologi Digital:**

Sebelum munculnya teknologi digital editing, semua proses penyuntingan gambar dilakukan secara analog atau masih menggunakan pita video sebagai alat penyimpan gambar, pada saat editing dengan sistem analog minimal menggunakan dua VTR (*Video Tape Recorder*) yaitu 1 VTR sebagai player dan 1 VTR lagi sebagai recorder. Cara ini hanya dapat menggunakan transisi *cut* saja. Untuk melakukan transisi *dissolve* atau *wipe* atau *super impose* minimal harus dibutuhkan adanya 2 video player dan 1 video recorder. Teknologi seperti ini disebut *A/B roll editing (A/B roll system)*.

Persoalan lain yang dihadapi dalam editing analog adalah apabila saat editing ada satu segmen ditengah yang ingin diperpanjang atau diperpendek maka seluruh rangkaian editing dibelakangnya harus diedit secara ulang.

Dengan teknologi *digital editing* persoalan tersebut dapat diatasi. Dalam editing digital gambar tidak lagi disimpan dalam pita video melainkan gambar disimpan dalam *hardisk* sehingga dapat dilakukan proses editing yang lebih fleksibel. Satu

segmen video dapat dipindahkan atau dapat dipakai secara berulang-ulang tanpa adanya penurunan mutu gambar seperti yang dialami dalam sistem analog.

Setelah selesai melakukan rekaman gambar maka langkah awal dalam editing digital adalah memindahkan data video dari pita ke *hardisk* atau sering disebut dengan istilah *capturing*. Disini gambar diubah menjadi data.

Pada saat memindahkan gambar dari pita video diperlukan beberapa alat perlengkapan. Jika gambar sudah berformat digital maka jenis koneksi yang digunakan adalah menggunakan standar *firewire* IEEE1394. Sedangkan jika gambar masih berformat analog maka dibutuhkan adanya *capture card*. Setelah dilakukan proses pemindahan ini maka data gambar akan tersimpan dalam hardisk.

Data gambar yang tersimpan hanya dikenal dengan angka 0 dan 1, mati atau hidup sebagai komponen data digital. Data gambar ini tidak akan mengalami penurunan mutu ketika dilakukan perekaman ulang, namun data gambar ini perlu diperlakukan dengan haati-hati sebab rusak sebagian dari data tersebut maka akan dapat merusak data gambar secara keseluruhan.

Dalam proses editing ini kita dapat memotong video, membuang gambar yang jelek, menggabungkan video satu dengan video lainnya dan dapat menambahkan transisi. Kemampuan yang paling menonjol lagi dari editing digital adalah adanya kemampuan penumpukan hingga puluhan layer dalam frame yang sama. Hal ini tentu saja semakin dapat membantu editor dalam memberikan efek dan menambah hidupnya gambar.

Dalam editing digital dikenal adanya istilah kompresi. Kompresi digunakan untuk mereduksi data video. Untuk mengatur kompresi digunakan *codec*. *Codec* adalah program yang digunakan untuk menganalisa video dan membuang data yang tidak diperlukan. Misal, ada istilah MPEG, MPEG hanyalah salah satu metode kompresi untuk memperkecil ukuran file video. Metode MPEG ini menghilangkan informasi file yang mirip antara bingkai yang berdekatan, jadi hanya dipilih salah satunya. Dengan metode ini file video jadi relatif kecil, tetapi kualitas gambar relatif

dapat dipertahankan. Contoh kompresi video yang lain adalah Intel Indeo, Quick Time. Sedangkan file video yang tanpa melalui proses kompresi dikenal dengan AVI.

Format digital dapat dijumpai saat kita memutar ulang VCD atau DVD. Dalam format digital suatu gambar dan suara disimpan dalam format digital (digit number 0 dan 1) misal dalam format MPEG, AVI, MOV. DV-Cam dan DV (singkatan dari Digital Video) adalah merupakan salah satu format digital video sama dengan AVI, MOV dan MPEG.

Apakah dengan merebaknya digital video mutu analog jadi lebih rendah dari digital, tentu saja tidak. Dunia professional movie maker masih banyak yang menggunakan format Betacam SP sebagai standar. Namun digital video semakin lama akan semakin baik karena didukung teknologi yang semakin berkembang, dan peralatan digital pada kenyataannya semakin murah dan mudah digunakan. Processor standar saja sekarang telah mampu digunakan untuk mengedit gambar video dengan mutu yang cukup baik.

I. Perangkat Editing Digital (sederhana)

1. Komputer yang berkinerja tinggi, minimal *Pentium III 500 Mhz* atau yang lebih cepat.
2. *RAM* minimal 256 Mb, dianjurkan 512 Mb sampai 2 Gb
3. *Hardisk UltraDMA/33* dengan ruang kosong paling tidak mencapai 80 GB (video digital membutuhkan 183 MB per menit video).
4. *Graphic Card* minimal PCI berkinerja tinggi dengan RAM 8 Mb, dianjurkan AGP berkinerja sangat tinggi dengan RAM 64 Mb.
5. Monitor komputer minimal 15".
6. Sistem operasi *Windows 98 SE*, dianjurkan *Windows 2000* atau *Win Xp*.
7. *Sound Card*
8. CD RW atau drive DVD-RAM

9. *Video Card* (untuk merekam video analog), bisa juga berupa *VGA card* ataupun *TV card* yang mempunyai kanal video Input.
10. *IEEE 1394 Card / Fire Wire* (untuk merekam video digital).

J. Perangkat lunak (Software) untuk keperluan editing video, antara lain :

1. *Avid*
2. *Final Cut Pro*
3. *Adobe Premiere*
4. *Media Cutter*
5. *Sony Vegas*
6. *Pinnacle Studio*
7. *Ulead*
8. *Digital Studio*
9. *Edit Studio*
10. *Cyberlink Power Director*
11. *Corel Video Studio*
12. *Magic Movie Edit Pro*
13. *Roxio Creator*
14. *Power Producer*
15. *Nero*
16. *Movie Plus*
17. *Movee Auto Producer*
18. *ShowBiz DVD*
19. *Corel DVD Movie*
20. *My DVD premiere*
21. *DVD Creator*

K. Signal Video dalam PC

Apabila kita melakukan kegiatan editing dengan menggunakan komputer maka sebelumnya kita harus mempelajari karakteristik video dalam komputer. Karakteristik itu meliputi jenis ekstensi *file* video, ukuran “*frame video*” , jumlah frame per detik pada tiap file yang berbeda kompresor, serta *driver codec* kompresor yang digunakan untuk membuat *file* video. Dalam *Microsoft Windows*, *file* video yang umum adalah mempunyai ekstensi *Avi*. Namun *file* video dengan ekstensi *Avi* masih terbagi menjadi banyak jenis sesuai dengan driver codec kompresornya, misalnya *Microsoft Video*, *Microsoft DV*, *Intel Indeo(R)*, *Cinepak Codec by Radius*, *Autodesk FLC Compressor*, *Microsoft MPEG-4 Video Codec V2*, *Microsoft RLE*, *M-JPG*.

Selain ekstensi *Avi* juga terdapat ekstensi lain misalnya *MPg*, *MPeg*, *dat* (untuk *VCD*), *Mov* (untuk *Quick Time* □ *Macintosh*), *Wmv*, *Mlv* dan masih banyak lagi. Namun *file – file* dengan ekstensi seperti *Mpg* dan *Mpeg* dalam komputer digolongkan sebagai *file movie*, sedangkan *Avi* sebagai *file video*. Untuk lebih jelas dalam mempelajari karakteristik file – file tersebut perhatikan tabel berikut.

L. KARAKTERISTIK FILE VIDEO

Ekstensi	Kompresor	Ukuran Frame	Warna	Freq Sound	Frame per detik	Size per menit
AVI	Microsoft Video	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	Microsoft DV PAL	720×576	Million +	48Khz	25	183Mb
	Microsoft DV NTSC	720×480	Million +	48Khz	29	183Mb
	Cinepak Codec Radius	640×480	Million	44Khz	15	2Mb
	Intel Indeo (R)	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	Autodesk FLC	640×480	256	44Khz	25	10Mb

	Microsoft MPEG 4	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	Microsoft RLE	640×480	Million	44Khz	25	700Kb
	M-JPEG	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	NTSC for Windows	640×480	Million	44Khz	29	10Mb
	PAL for Windows	768×576	Million	44Khz	25	10Mb
Mpeg VCD	untuk	352×288	Million	44Khz	25 PAL 29 NTSC	10Mb
Mpeg DVD	untuk	720×576	Million +	48Khz	25 PAL 29 NTSC	20Mb
Mpeg SVCD	untuk	480×576	Million	44Khz	25 PAL 29 NTSC	15Mb
MOV		320×240	Million	22Khz	15	250Kb

Keterangan : yang dicetak tebal merupakan ukuran paten yang tidak dapat diubah parameternya, sedangkan lainnya masih bisa diubah sesuai keinginan kita pada saat akan melakukan proses rendering video.

Gb.10 Karakteristik Kompresi Gambar

Jenis file tersebut berhubungan dengan kualitas gambar yang dimunculkan. Kualitas gambar **DV Avi** tentu berbeda jauh dengan format **Mpeg** untuk VCD.

Ringkasan

Ada dua “standar sinyal” komposit yang digunakan, yaitu PAL (Phase Alternating Lite) dan NTSC (National Television Standart Commite). PAL digunakan oleh siaran televisi pada kawasan Eropa dan sebagian negara di Asia (termasuk Indonesia). Sedangkan NTSC digunakan oleh Amerika Serikat dan Jepang. Standar frame pada PAL adalah 25 fps (frame persecond), dan NTSC adalah 29,97 fps. Karena itu pesawat televisi yang di rumah apabila diseting ke PAL maka akan berkedip sebanyak 25 kali dalam satu detik.

*Sebelum munculnya teknologi digital editing, semua proses penyuntingan gambar dilakukan secara analog atau masih menggunakan pita video sebagai alat penyimpan gambar, pada saat editing dengan sistem analog minimal menggunakan dua VTR (**Video Tape Recorder**) yaitu 1 VTR sebagai player dan 1 VTR lagi sebagai recorder. Cara ini hanya dapat menggunakan transisi cut saja. Untuk melakukan transisi dissolve atau wipe atau super impose minimal harus dibutuhkan adanya 2 video player dan 1 video recorder. Teknologi seperti ini disebut A/B roll editing (A/B roll system).*

Dalam editing digital gambar tidak lagi disimpan dalam pita video melainkan gambar disimpan dalam hardisk sehingga dapat dilakukan proses editing yang lebih fleksibel. Satu segmen video dapat dipindahkan atau dapat dipakai secara berulang-ulang tanpa adanya penurunan mutu gambar seperti yang dialami dalam sistem analog. Setelah selesai melakukan rekaman gambar maka langkah awal dalam editing digital adalah memindahkan data video dari pita ke hardisk atau sering disebut dengan istilah capturing. Disini gambar diubah menjadi data.

BAB 6

PENATAAN SUARA

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan kategori suara dalam film editing gambar

Indikator : **1.** Mampu menjelaskan jenis pembicaraan dalam film
2. Mampu menjelaskan fungsi musik
3. Mampu menjelaskan fungsi efek suara

B. Deskripsi Singkat

Banyak film maker yang beranggapan bahwa suara adalah penunjang gambar. Sebaliknya ada yang beranggapan bahwa dalam program televisi gambar mendukung suara. Hakekat film adalah audio visual yaitu dapat diartikan suara bukan sekedar mendukung gambar, demikian juga gambar tidak sekedar mendukung suara. Gambar dan suara harus dapat saling mendukung sehingga akan terwujud sebuah film yang utuh dengan kata lain gambar bersama suara mendukung film sehingga terwujud sebuah film yang utuh. Pada dasarnya ada tiga jenis kategori suara dalam film yaitu: pembicaraan/dialog (speech), musik dan efek suara. Pada beberapa kasus kategori ini dapat saling overlap. Agar

C. Frekwensi dan Amplitudo

Sebelum membicarakan tentang editing suara, ada beberapa hal yang perlu dipahami aspek-aspek yang mempengaruhi suara seperti antara lain:

1. Frekwensi

Frekwensi adalah jumlah getaran yang terjadi dalam satu detik, sedangkan satuan untuk frekwensi adalah Hertz (Hz). Manusia pada umumnya dapat mendengarkan suara pada frekwensi 16 – 16.000 Hz (ada yang menyebutkan 20 – 20.000 Hz). Jangkauan dari frekwensi suara yang

terdengar oleh telinga manusia atau *sound frekwensi spektrum* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, masing-masing memiliki keunikan dan karakteristik sendiri. Pembagian yang biasa pada musik Barat adalah *Oktaf*. Satu oktaf adalah interval antara dua frekwensi yang mempunyai perbandingan 2:1. Sedangkan jangkauan pendengaran manusia mencakup hampir 10 oktaf. Oktaf biasanya digolongkan dalam Bass, Mid Range, dan Treble ada juga yang lebih terperinci lagi seperti: Low Bass (16 – 63 Hz), Upper Bass (64 – 256 Hz), Mid Range (256 -2.048 Hz) Upper Mid Range (2.048 – 4.096 Hz), Treble (4.096 – 16.384 Hz).

2. Amplitudo

Untuk dapat bergetar maka suatu benda harus berubah dari posisi semula artinya benda tersebut melakukan penyimpangan, besar kecilnya penyimpangan ini disebut amplitudo. Amplitudo akan menentukan besar kecilnya perapatan dan perenggangan udara yang ada yang pada akhirnya akan menentukan keras lemahnya suara yang masuk ke dalam telinga manusia.

Kemampuan telinga manusia untuk mendengar jangkauan kekerasan adalah luar biasa. Kekerasan diukur dalam decibel ditulis dengan *db*, decibel uaitu satuan ukur untuk intensitas relatif dari tekanan akustik, tenaga listrik dan voltase. Manusia mempunyai potensi untuk mendengar mulai dari 0 *db*

D. Kategori Suara Dalam Film

Pada dasarnya ada tiga jenis kategori suara dalam film yaitu: pembicaraan/dialog (*speech*), musik dan efek suara. Pada beberapa kasus kategori ini dapat saling overlap. Misal, sebuah teriakan dapat digolongkan dalam pembicaraan atau efek suara. Ketiga kategori tersebut secara spesifik dapat lebih dirinci berdasarkan sifat hubungan fisiknya dengan gambar.

1. Pembicaraan terdiri dari:

- a. Dialog yaitu pembicaraan antara dua orang atau lebih dimana sumber suara atau pembicaranya muncul dalam frame atau berada dalam ruang kejadian.
- b. Narasi yaitu pembicaraan dimana sumber suara atau pembicara tidak muncul dalam frame atau tidak berada dalam ruang kejadian film.
- c. Direct address yaitu pembicaraan dimana sumber suara atau pembicara muncul dalam frame dan mengarahkan pandangannya langsung ke arah kamera ini berarti pandangannya ke arah penonton.

2. Musik terdiri dari:

- a. Musik fungsional yaitu musik yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar.

Contoh dari hubungan musik fungsional tersebut antara lain:

- 1) Musik untuk membentuk suasana
 - 2) Musik untuk menggambarkan perasaan tokoh dalam film
 - 3) Musik untuk mengarahkan karakter adegan
 - 4) Musik leitmotif (memberikan prediksi bahwa sesuatu akan muncul)
 - 5) Musik untuk menggambarkan jenis film
 - 6) Musik untuk memberikan ciri lokal
 - 7) Musik untuk meningkatkan action
 - 8) Musik untuk membentuk ritme
 - 9) Musik untuk transisi
- b. Musik realistik yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam frame atau berada dalam ruang kejadian film. Contohnya adegan seorang yang sedang memainkan musik di sebuah cafe, adegan sekelompok orang sedang memainkan yang sedang memainkan band di sebuah acara, adegan tari-tarian yang diiringi musik secara langsung.

3. Efek suara terdiri dari

- a. Efek suara realistik yaitu efek suara yang sumber suaranya muncul pada frame atau berada dalam ruang kejadian film, contoh dari musik ini misal ada gambar kuda muncul dalam frame dan penonton mendengar ringkikan suara kuda, suara ringkikan adalah efek suara realistik.
- b. Efek suara fungsional yaitu efek suara yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar namun mempunyai hubungan fungsional dengan gambar.

Selain pengelompokan suara yang berdasarkan jenis suara yang ada dalam film, suara film masih dapat dikelompokkan berdasarkan hubungan suara dan gambar. Hubungan antara suara dan gambar dipengaruhi oleh hubungan ruang dan waktu.

1. Hubungan Ruang terdiri dari

- a. *Diegetic sound*. Suara dalam film yang sumber suaranya secara langsung mempunyai kaitan dengan ruang adegan film. Dialog yang nampak pada gambar, efek suara mobil dimana nampak mobil secara visual dalam frame, adegan di atas adalah contoh dari diegetic sound. Diegetic sound dapat saja onscreen dapat juga offscreen. Tergantung apakah sumber suaranya nampak pada frame atau tidak. Jika secara langsung nampak pada frame akan menjadi diegetic sound yang on screen, sedangkan kalau sumber suara tidak nampak pada frame namun penonton masih yakin bahwa sumber suara berada dalam ruang adegan film maka akan menjadi diegetic offscreen.
- b. *Non diegetic sound*. Suara dalam film yang sumber suaranya tidak mempunyai kaitan dengan ruang adegan film. Contoh sederhananya adalah musik film dimana sumber suara musiknya tidak berada dalam ruang adegan film, sedangkan musik band dimana yang para pemainnya

sedang memainkan alat musik dan berada dalam frame sering digolongkan dalam diegetic sound.

2. Hubungan waktu

Suara dapat juga memberikan kesempatan kepada para pembuat film untuk bermain-main dengan waktu melalui berbagai cara, karena waktu yang disajikan dalam film mempunyai waktu sendiri (*film time*). Kesesuaian dalam waktu antara suara dan gambar yang dipresentasikan dalam layar menciptakan *synchronous sound*. Pada waktu suara sinkron dengan gambar penonton mendengar pada saat yang sama suara dari sumber suara yang kelihatan pada gambar. Dialog tokoh dalam kondisi normal harus sinkron dengan gerak bibir si tokoh, ketika suara tidak sinkron dengan gerak bibir karena kesalahan teknik maka akan membingungkan penonton.

Apabila suara ditempatkan pada saat yang bersamaan dengan gambar dalam kejadian cerita disebut *simultaneous sound*, ketika tokoh mulai nampak berbicara di layar dan secara simultan suara dialog juga mulai terdengar. Cara ini paling banyak digunakan oleh para pembuat film, namun memungkinkan juga bagi suara untuk mendahului gambar atau lebih lambat dari gambar atau sering disebut *non-simultaneous sound*. Contoh dari peristiwa ini adalah adegan *flashback* dengan suara. Penonton melihat tokoh di layar namun mendengar suara tokoh yang lain dari scene sebelumnya. Dengan *non-simultaneous sound* film dapat memberi informasi tentang kejadian tanpa memperlihatkan kejadian itu sendiri.

E. Transisi Suara

Narasi film berita menggunakan dari scene ke scene, melompat dari satu tempat ke tempat lain. Suara dari film yang berupa kompilasi dapat jadi transisional, untuk menanggulangi kekurangan kontinuitas gambar. Film dokumenter menggunakan narasi

sederhana saja untuk menghubungkan sequence-sequence serta perubahan yang terjadi pada waktu dan tempat.

Gambar atau dialog dapat di-*dissolve*. Seorang yang sedang bicara dapat di-dissolve ke orang lain yang meneruskan ucapannya. Suara orang dapat diperdengarkan sebagai ia menulis surat. Selanjutnya gambar dapat di-dissolve kepada penerima surat yang sedang membaca surat tersebut. Laporan sebuah aktifitas bisnis dapat digunakan untuk menjembatani sejumlah orang yang tempatnya berjauhan dengan menggambarkan laporan tersebut sedang didiktekan dan selanjutnya di-dissolve laporan tersebut dibaca keras oleh orang lain.

Suara dalam sebuah dialog dapat mengaktifkan penyambung langsung. Misal seorang pemain membicarakan sebuah pesawat terbang, kemudian disambungkan pesawat yang sedang melayang diangkasa.

Pembicaraan melalui telepon memberikan sarana yang baik sekali untuk memindahkan cerita ke lokasi lain. Radio dan televisi dapat juga digunakan sebagai transisi suara. Suara dapat *fade in dan fade out*, dissolve, atau didistorsikan, dipercepat dan diperlambat. Gambar dan suara sama-sama dapat digunakan untuk efek khusus atau jembatan transisi. Dissolve yang didistorsikan yang menjelaskan flashback dapat diikuti dengan musik dan sound efek yang juga didistorsikan. Narasi dapat didramatisasikan dengan penggunaan echo atau gema.

Seringkali lebih baik menyuguhkan suara sebelum gambarnya tampil di layar. Karena telinga membutuhkan waktu lebih lama dari mata untuk mengenali apa yang sedang berlangsung, pendengaran di berikan start lebih dulu. Suara dapat diperdengarkan sebelum sumbernya diperlihatkan kepada penonton.

Film yang disertai suara narasi memberi peluang yang agak longgar dalam penyuntingannya, karena pada dasarnya ini adalah film silent yang ditambahkan uraian narasi, musik ataupun sound efek. Film bersuara yang *lip-sync* dimana dialog menuturkan cerita maka film ini harus disunting pada jalur suara yang benar. Karena perekaman suara dikaitkan dengan gambar maka editor dibatasi dalam memanipulasi

citra-citra visual. Melakukan penyuntingan suara-suara sync memaksa editor untuk menerima apapun yang tersedia dari suatu bagian dari jalur suara.

Suara dan gambar jangan disunting dengan cara paralel, dimana unsur audio dan visual mulai dan berakhir bersamaan pada tiap-tiap shot. Suara harus mengalir, mengalir terus, melintasi scene-scene agar lebih efektif. Editor film umumnya menyukai untuk menghubungkan secara terus menerus rekaman suara dari yang sedang diucapkan pemain melewati shot-shot reaksi dari satu atau lebih pemain yang sedang mendengarkan.

Cara ini menghindarkan terjadinya penyuntingan yang tajam sebagai akibat kalau citra pemain dan ucapannya berhenti secara bersamaan. Editor harus memiliki stock gambar pemain yang berdialog maupun shot-shot reaksi yang dapat dihubungkan agar sisipan tersebut dapat menyambung ke dalam sequence yang cocok.

Ringkasan

Pada dasarnya ada tiga jenis kategori suara dalam film yaitu: pembicaraan/dialog (speech), musik dan efek suara. Pada beberapa kasus kategori ini dapat saling overlap. Misal, sebuah teriakan dapat digolongkan dalam pembicaraan atau efek suara. Ketiga kategori tersebut secara spesifik dapat lebih dirinci berdasarkan sifat hubungan fisiknya dengan gambar.

Suara dapat juga memberikan kesempatan kepada para pembuat film untuk bermain-main dengan waktu melalui berbagai cara, karena waktu yang disajikan dalam film mempunyai waktu sendiri (film time). Kesesuaian dalam waktu antara suara dan gambar yang dipresentasikan dalam layar menciptakan synchronus sound. Pada waktu suara sinkron dengan gambar penonton mendengar pada saat yang sama suara dari sumber suara yang kelihatan pada gambar.

Musik terdiri dari: Musik fungsional yaitu musik yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar. Contoh dari hubungan musik fungsional tersebut antara lain: Musik untuk

membentuk suasana, Musik untuk menggambarkan perasaan tokoh dalam film, Musik untuk mengarahkan karakter adegan. Sedangkan fungsi efek suara adalah memberikan penguatan pada film khususnya berkaitan dengan lebih hidupnya suasana atmosfer.

BAB 7

EDITING GAMBAR DALAM PRAKTEK

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar : Menjelaskan tahapan editing yang biasa dilakukan
Indikator : 1. Mampu menjelaskan pentingnya *logging*
2. Mampu menjelaskan proses *capturing*
3. Mampu menjelaskan tahapan *rendering*

B. Deskripsi Singkat

Sebelum melakukan penyuntingan gambar dengan komputer langkah awal yang perlu dilakukan adalah melakukan pencatatan hasil shooting atau sering disebut *logging*. Tahapan *logging* ini akan mempercepat proses penyuntingan gambar selanjutnya. Namun sebelum dilakukan editing langkah awal yang perlu dilakukan adalah *capturing* atau *digitalizing* yaitu memindahkan gambar yang terekam dalam kaset video dirubah menjadi *file*. Agar proses *capturing* dapat berjalan dengan baik (mutu gambarnya) maka dibutuhkan adanya *card capture*. Proses selanjutnya adalah editing gambar dan jika telah selesai maka langkah akhir dari proses editing adalah proses *rendering*.

C. Persiapan Editing

Setelah selesai melakukan perekaman gambar baik di lapangan maupun di studio, langkah selanjutnya sebelum melakukan editing adalah melakukan *LOGGING* yaitu melihat dan mencatat urutan shot-shot dari adegan yang telah direkam sebelumnya di dalam kaset rekaman. Lembar *LOGGING* sering disebut *LOG SHEET*. Isi dari log sheet ini terdiri dari : nomer urut shot dalam rekaman, panjang shot, jenis pengambilan (ukuran shot), angle kamera, uraian adegan dan dialog, dan keterangan.

SCORRING yaitu memilih shot-shot yang telah dimasukkan dalam *Log sheet*, shot yang paling baik dan cocok untuk selanjutnya akan dipakai sebagai bahan dasar menyusun gambar.

D. Tahapan Editing:

1. Logging

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

Contoh log sheet

No	Time Code		No Shot	Type shot	No. Scene	Take	Ket
	In	out					

Gb. 11 *Contoh Log Sheet*

2. Scoring

Pemilihan beberapa *shot-shot* akan dimasukkan ke dalam rangkaian gambar yang membentuk suatu cerita, kemudian dicocokkan dengan *shooting script* sehingga bisa dipergunakan untuk membuat *editing script*.

3. Editing Off Line

Dalam mengerjakan *editing Off-Line* atau *Roughcut*, editor berpatokan pada *shooting report*. Didalam *shooting report* sendiri telah ditentukan *shot-shot* yang harus digunakan dan hasil dari *editing Off Line* digunakan untuk menjadi panduan editor *Editing On Line*.

4. *Capturing/digitalizing*

Setelah memasukkan catatan *time code* yang sudah ada dalam *Logging-an*, editor kemudian memulai melakukan *capture/ digitize*. Dalam *capture*-nya menggunakan *batch capture*, dengan *batch capture* memudahkan editor untuk meng-edit gambar. Apabila *file* atau bahan yang sudah di-*capture* tersebut hilang dari *hard disk* atau *Off Line*, dengan cara *batch capture* file yang semula hilang akan kembali seperti project sebelumnya.

5. *Editing On Line*

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

6. *Transfer to tape*

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

- *tone color bar* harus 0 db
- *Black Level*
- *Audio Level* (min 7 db – 2 db)

Tentang proses editing sistem *Non Linear* seorang editor senior memberikan langkah-langkah, sebagai berikut:

E. Alur Produksi Hingga Editing Program Video

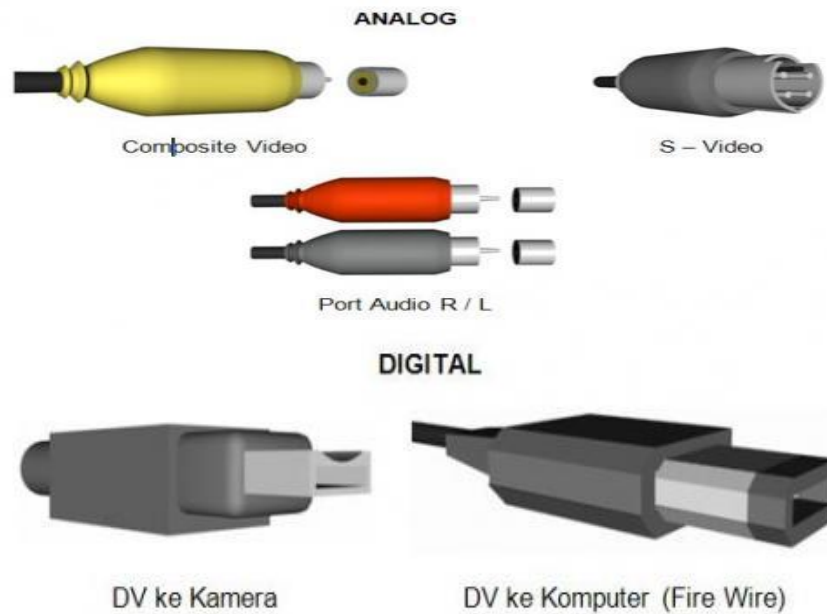
Secara garis besar alur pembuatan video/film adalah sebagai berikut, pertama gambar adegan diambil dari lokasi sebagai “*stock shot*” kemudian *stock shoot* di-*capture* dari kaset video ke PC dan kemudian diedit sesuai naskah skenario. Setelah proses editing selesai maka film siap ditonton.



Gb.12 Tahapan Produksi Program Televisi

1. Analog dan Digital

Pada bagian ini, akan dibahas kegiatan editing dengan sumber (*source*) berupa data yang yang disimpan dalam pita, baik analog ataupun digital. Kamera perekam digital menghasilkan video dengan kualitas sangat tinggi dengan resolusi 500 baris, sedangkan kamera analog S-VHS menghasilkan gambar dengan resolusi 250 baris, 8 mm menghasilkan 350 baris, dan Hi-8 menghasilkan 400 baris. Kedua jenis kamera ini mempunyai sinyal analog untuk outputnya. Sedangkan kamera analog tidak mempunyai sinyal digital untuk outputnya. Berikut ini adalah bentuk port untuk analog dan digital.



Gb.13 Macam-macam konektor video

Karena mempunyai sinyal digital, maka kamera perekam digital tentu saja menghasilkan sinyal digital yang dengan mudah dapat disalin ke komputer, diedit dan disalin kembali ke pita video digital baru tanpa mengalami penurunan kualitas. Sedangkan kamera analog mengkonversikannya (impor) ke digital seringkali mengalami penurunan kualitas. Bahkan juga kehilangan beberapa frame, sehingga apabila video diputar ulang akan menjadi gerakan yang patah-patah. Beberapa hal yang mempengaruhi kualitas gambar hasil capture apabila menggunakan sumber analog antara lain :

- a. Jenis kabel yang digunakan.
- b. Semakin mahal harganya (karena bahannya berkualitas tinggi) maka penurunan kualitas gambar akan semakin sedikit.
- c. Panjang kabel.

- d. Semakin pendek kabel yang dipakai maka penurunan kualitas akan semakin sedikit.
- e. Jenis Video Card yang dipakai untuk meng-capture video.

Beberapa produk kamera digital antara lain Mini-DV buatan Canon, Panasonic, dan Sony yang menggunakan cartridge video seukuran kotak korek api dapat menyimpan video dengan durasi 1 jam. Kamera perekam digital *high-end* dari Sony menyimpan video dalam format DV, yang disimpan pada kaset analog 8 mm, hingga dinamai dengan video digital 8 mm. Perhatikan dua gambar di bawah ini :



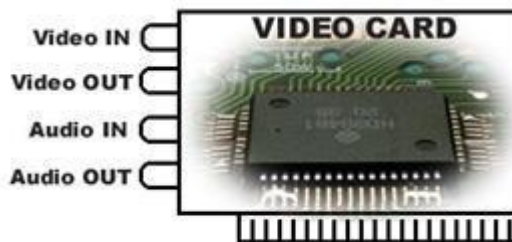
Gb.14. Proses Editing Gambar Video

Gambar 1 (DV Avi) mempunyai ukuran frame 720×576, gambar 2 (Mpeg) mempunyai ukuran frame 352×288, sedangkan gambar 3 adalah merupakan gambar 2 yang telah diperbesar hingga menyamai gambar 1, sehingga terlihat kasar. Seperti itulah kira-kira perbedaan kualitas gambar dari 2 jenis file yang berbeda.

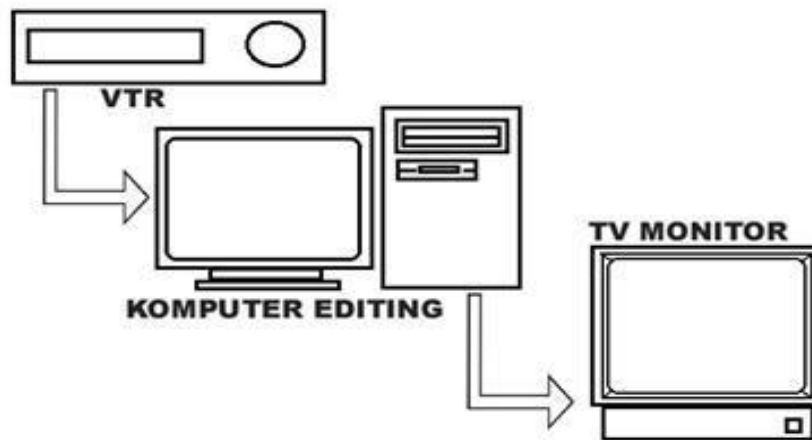
2. Sistem Analog

Merekam (capture) video analog ke dalam PC tidak dapat dilakukan tanpa bantuan Card khusus. Ada 2 jenis card untuk kegiatan ini :

- a. Card “Card” yang dirancang khusus untuk kegiatan editing video analog. Card seperti ini dinamakan video card, dengan ciri terdapat jalur input dan output baik untuk video ataupun audionya. Misalnya Pinnacle DC 10, Miro Video DC 30, Matrox Marvel G400-TV. Ketiga card tersebut menggunakan algoritme codec (kompresor / dekompresor) M-JPEG untuk membuat file Avinya. User tidak diperkenankan memilih kompresor lain selain M-JPEG. Karena itu apabila jalur video outputnya dihubungkan dengan TV, pada TV akan keluar gambar sesuai dengan file Avi yang diaktifkan, dengan syarat file Avi tersebut menggunakan kompresor M-JPEG. Selain kompresor itu maka tidak akan muncul gambar apapun pada TV.



Gb.15 Card Video

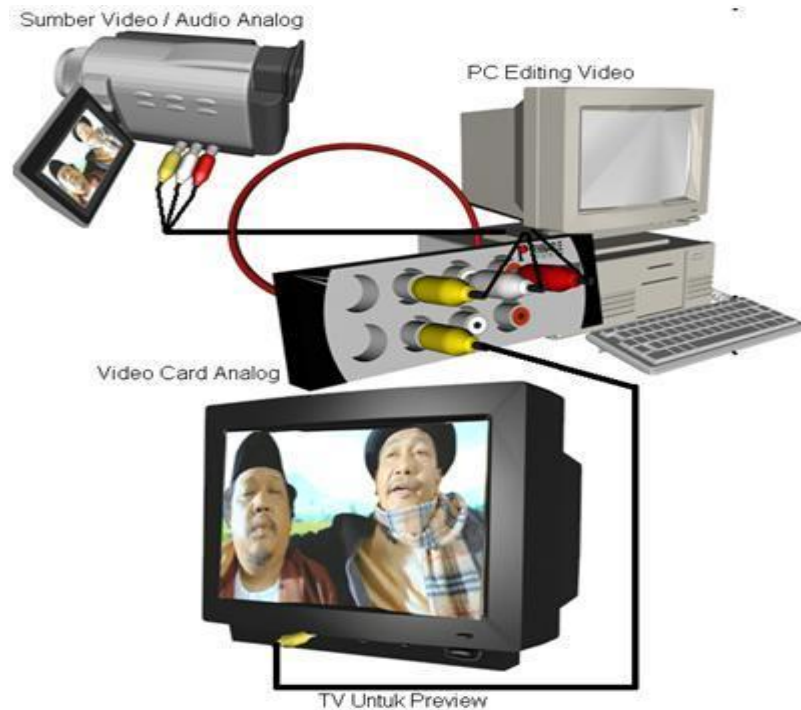


Gb.16 Skema hubungan VTR ke Komputer Editing

- b. Card yang tidak dirancang khusus untuk kegiatan editing video analog, namun dapat dimanfaatkan. Ciri utama card jenis ini adalah mempunyai jalur input video. Misalnya AGP Card atau TV Card yang mempunyai line input video analog. Bila menggunakan card ini, user bebas memilih dalam menentukan driver codec kompresornya. Selain itu, karena tidak mempunyai jalur audio, maka dibutuhkan sound card untuk dapat merekam audionya sekaligus.

Cara menghubungkan rangkaian analog secara sistematis

Contoh dibawah adalah bila dengan menggunakan video card “video card” dari Pinnacle sistem DV 500 yang mempunyai kanal untuk analog.



Gb.17 Hubungan Kamera video ke komputer editing

Langkah dalam proses perekaman”video analog” adalah sebagai berikut:

- a. Pastikan seluruh peralatan dalam keadaan siap, baik itu sumber video (kamera atau VTR), PC dengan video card-nya, serta TV untuk preview.
- b. Hubungkan seluruh peralatan secara sistematis dan benar.
- c. Setelah PC menyala, pastikan software untuk merekam telah tersedia. Biasanya video card khusus juga menyertakan software yang dipakai untuk merekam video. Namun apabila software yang sesuai hardware tidak ada, dapat digunakan bantuan software lain. Misalnya Video Capture, Adobe Premiere, Windows Movie maker, atau Ulead Video Studio.

- d. *Setting*-lah jalur video input dengan benar, yaitu S – Video atau Composite. Apabila salah dalam setting ini, maka tidak akan keluar gambar pada layar capture.

Hal yang perlu dipertimbangkan bila merekam video analog ke dalam PC antara lain :

- a. Processor tidak dapat mendigitalkan video analog yang direkam dengan cukup cepat.
- b. Solusi : pilihlah processor berkinerja tinggi keluaran terbaru.
- c. Hardisk tidak dapat berputar cukup cepat untuk dapat menulis data analog yang telah diubah ke data digital oleh processor.
- d. Solusi : pilihlah hardisk jenis SCSI, atau yang mempunyai rpm tinggi.
- e. Jangan membuka aplikasi lain yang menghabiskan sumber daya sistem pada saat merekam video.
- f. Apabila hardisk menggunakan format FAT 32, jangan merekam dengan kapasitas melebihi ukuran 4 GB. Karena FAT 32 tidak dapat melakukan hal tersebut.
- g. Solusi : bila operasi sistem adalah Win 2000 maka ganti dengan format NTFS, atau dengan cara memotong– motong perekaman bila tetap menggunakan FAT 32.
- h. Jangan menggunakan kabel yang terlalu panjang untuk penghubung antara source (VTR ataupun kamera) dengan PC. Kabel yang terlalu panjang dapat menurunkan kualitas gambar.
- i. Bila Card yang digunakan merekam tidak terdapat jalur audio inputnya, maka gunakan bantuan sound card. Pilihlah chanel audio IN atau Auxiliary.
- j. Bila software memungkinkan user untuk dapat memilih compresor codecnya, maka pilihlah yang paling ringan untuk meringankan beban

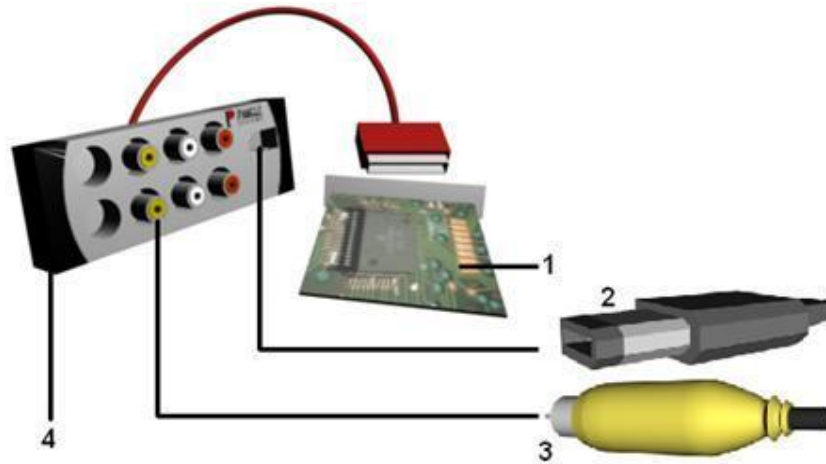
kerja prosessor. Atau dapat juga dengan cara mengurangi seting kualitas dalam codec.

- k. Apabila hasil yang diinginkan adalah akan disimpan dalam format video CD, untuk menghemat kerja maka pilihlah video card yang dapat langsung menulis rekaman dalam format Mpeg.

3. Sistem Digital

Untuk merekam “*video digital*” dari sumber digital tidak diperlukan video card khusus. Yang diperlukan hanyalah sebuah card dengan nama IEEE 1394 atau lebih dikenal dengan nama *Fire Wire Card*. Card ini hampir mirip dengan USB (*Universal Serial Bus*), perbedaanya hanyalah pada kecepatan transfer data yang dilakukan. Oleh karena itu ada beberapa kamera video digital yang menggunakan port USB sebagai penghubung antara kamera dan PC. Sekarang ini ada beberapa produk sound *Card digital* yang menyertakan port *Fire Wire* selain port untuk MIDI dan Joy Stick. Bila menggunakan Card IEEE 1394 maka tidak perlu lagi adanya hubungan antar line video analog input–output, atau audio analog input–output. Karena data input sudah merupakan data digital, secara otomatis beban kerja prosessor menjadi lebih berkurang. Selain itu kelebihan sistem perekaman digital ini adalah user dapat mengendalikan semua kontrol device melalui software pada PC. Bila ingin memutar ulang, memainkan atau mulai merekam video pada kamera atau sumber digital lainnya maka user tidak perlu memencet tombol PLAY, REWIND, RECORD yang terdapat pada kamera tersebut, tetapi cukup hanya dengan sekali klik pada mouse maka komputer akan memberi perintah pada kamera untuk mengerjakan itu semua. Beberapa video card analog yang menyertakan IEEE 1394 antara lain produk Pinnacle System DV500, dan Pinnacle Pro One RTDV. Card ini sangat fleksibel digunakan, karena bila source yang akan

direkam buka video digital maka digunakan kanal analognya, demikian pula sebaliknya.



Gb.18 Card Video dengan konektornya

Cara menghubungkan rangkaian digital secara sistematis

Contoh dibawah adalah bila dengan menggunakan video card dari Pinnacle sistem DV 500 yang mempunyai kanal untuk analog dan digital.



Gb.19 Kamera video yang dihubungkan ke komputer dengan kabel *Firewire*

Kamera digital punya rangkaian elektronik sendiri dalam mengkompresi data video yang datang dari CCD (*charge coupled device*) sebelum ditulis ke tape digital.

Dengan standart industri codec DV yang tidak menghilangkan data dengan mempertahankan kualitas yang lebih baik, akan menghasilkan gambar dengan kualitas sangat tinggi yang tidak pernah mengalami penurunan kualitas (seperti konversi dari analog ke digital lalu mengekspor kembali ke analog setelah diedit).

Ringkasan

Secara garis besar alur pembuatan video/film adalah sebagai berikut, pertama gambar adegan diambil dari lokasi sebagai “stock shot” kemudian stock shoot di-capture dari kaset video ke PC dan kemudian diedit sesuai naskah skenario. Setelah proses editing selesai maka film siap ditonton.

Untuk perekaman gambar yang masih menggunakan sistem analog maka untuk dilakukan editing dengan komputer maka langkah yang perlu ditempuh adalah merubah signal analog menjadi signal digital, cara yang dapat dilakukan adalah dengan melengkapi komputer editing dengan card video. Sedangkan untuk hasil rekaman yang sudah menggunakan sistem perekaman digital maka gambar hasil rekaman langsung dapat dipindahkan ke komputer editing tanpa menggunakan Card video.

Daftar Pustaka

- Chandler, Gael, 2004, *CUT By CUT Editing Your Film Or Video*, Sheridan Books, Chelsea, Michigan
- Crittenden, Roger, 1995, *Film and Video Editing*, Thames and Hudson, London
- Dancyger, Ken, 1997, *The Technique of Film and Video Editing*, Focal Press, Boston
- Millerson, Gelard, M & A Thomson, 1979, *The Technique of Television Production*, Litho Ltd., East Kelbride.
- NN, 2006, *Menggunakan Adobe Premiere Pro 1.5*, Wahana Komputer dan Penerbit Andi, Yogyakarta
- Oldham, Gabriella, 1992, *First Cut Conversations With Film Editor*, University of California Press
- Rosy, Cahyo, 2007, *Student Guide Series Adobe Premiere Pro*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- V. Mascelli, Yoseph, 1977, *The Five C's of Cinemathography*, Hollywood, California

Daftar Refensi

Foto copy-an, *Bahan Kuliah Editing*, Komunikasi UII Yogyakarta

Dari Internet, *Teknik Pengambilan Gambar*, e-journal