

BAB II

KERANGKA KONSEP

21. Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan Karya Kreatif, penulis telah melaksanakan produksi video klip yang berjudul *Ca'Uncang EDM VERSION*. Dengan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu “ Peran *Editor* Dalam Produksi Video Klip *Ca'Uncang EDM VERSION*”. Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian, adapun pembatasan penelitian sebagai berikut :

2.1.1 Peran

Peran menurut Dougherty dan Pritchard (Bauer, 2003 : 55) teori peran ini memberikan suatu kerangka konseptual dalam study perilaku di dalam organisasi. Mereka menyatakan bahwa peran itu melibatkan pola penciptaan produk sebagai lawan dari perilaku atau tindakan.

2.1.2 Editor

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

2.1.3 Video klip

Video klip mengandung kata yaitu video dan klip. Secara etimologis kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata Vi adalah singkatan dari Visual yang berarti gambar, kemudian pada

kata Deo adalah singkatan dari Audio yang berarti suara. Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer 2005:07 mengatakan bahwa video, yaitu suatu rangkaian dari file klip animasi, file audio, dan file gambar yang dibuat animasi yang kemudian diedit dan diberi efek. Menurut Effendi 2002:155 video yaitu transmisi elektronik atau penerimaan gambar sebagai lawan dari audio, yang berarti suara. Video dalam sistem penggunaannya merupakan sekumpulan komponen yang satu sama lain saling bekerjasama yang pada fungsi akhirnya dapat mengirim suara serta gambar yang bergerak, video juga merupakan suatu peralatan pemain ulang Play Back dari suatu program rekaman baik berupa rekaman audio maupun gambar. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan pemahaman bahwa video adalah merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Menurut Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer 2002:07 klip berarti bagian dari video yang berupa file-file, dapat berupa klip animasi, klip audio, klip gambar, baik yang sudah diedit maupun belum. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia 2001:663, video klip didefinisikan sebagai kumpulan guntingan gambar hidup untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau layar bioskop atau rekaman video atau film yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih panjang. Dalam proyek studi ini penulis ingin menampilkan video klip musik dari sebuah band. Secara keseluruhan video klip musik dapat didefinisikan sebagai karya audio visual dari sebuah lagu yang dihasilkan oleh sebuah grup musik tersebut beserta lagu yang mereka hasilkan.

2.1.4 Ca'Uncang EDM VERSION

Ca'Uncang EDM VERSION adalah video klip yang berkonsep Performance Clip, lirik lagu "Ca'Uncang" ini bercerita tentang pantun-pantun melayu yang menggambarkan suasana hari anak dare/dara yang gembira ketika dilamar oleh bujang/laki-laki.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Definisi video klip

Video klip merupakan penggabungan antara musik dan visual yang awalnya digunakan sebagai media promosi para pelaku musik dunia. Video klip yang digunakan oleh para produser untuk mempromosikan musik nya kepada khalayak lewat televisi dan toko-toko musik. Visual dalam sebuah video klip sangat disadari betapa pentingnya oleh para produser untuk memperkenalkan artis nya kepada khalayak. Tidak hanya visual, di dalam video klip juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Tanpa disadari, video klip membuat khalayak memutarnya secara berulang ulang, dikarenakan mereka akan lebih terhibur karena adanya gambar dan alur cerita dari musisi favoritnya. Maka dari itu video klip diyakini sangat ampuh kegunaanya untuk memperkenalkan artis para produser secara audio dan visual, serta bisa menjadikan video klip sebagai media baru untuk menyampaikan pesan yang ingin para pelaku musik sampaikan lewat lagunya. Video klip mempunyai lima bahasa yang sangat universal, yaitu: Menurut Rabiger (2013: 58).

- Bahasa Ritme
Video musik memiliki irama, *slow beat*, *fast beat*, *middle beat*, yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.
- Bahasa Musikalisasi (instrumen musik)
Pembuat video musik harus mempunyai dasar tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan musik, baik itu jenis musik, alat musik, bahkan profil band.
- Bahasa Nada
Aransemen nada dalam video musik perlu didiskusikan dengan penata musik selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati.
- Bahasa Lirik
Mempunyai imajinasi sendiri terhadap lirik dan lagu yang akan

divisualkan

- Bahasa Gerak

Memuat karakter pemusik, penyanyi, pemain band, pemeran, dalam mengekspresikan diri dalam menerjemahkan lirik dan lagu

Kelima bahasa di atas seluruhnya masuk dalam satu lagu dengan uraian nada dan instrument tertentu. Video musik sebagai media audio visual yang sangat membantu para musisi dalam menyampaikan informasi dari lagu ciptaan musisi tersebut.

2.2.2 Genre video klip

Menurut Colin Stewart dan Adam Kowaltzake (2007: 132). Pada dasarnya industri musik membagi video klip ke dalam dua tipe utama, yaitu Performance Clip dan Conceptual Clip.

- Performance clip

Merupakan video klip yang terfokus pada penyanyi atau bandnya. Video klip tipe ini mungkin terlihat kuno bagi kebanyakan audiens sekarang, karena tipe performance klip merupakan tipe video klip yang populer pada tahun 1960 dan 1970.

- Conceptual clip

Merupakan video klip yang berdasarkan pada suatu tema sentral tertentu. Tipe klip ini memiliki plot dan jalan cerita, tapi ada yang berupa kumpulan gambar-gambar yang disatukan.

2.2.3 Proses Produksi Video Klip

Dalam pembuatan video klip tidak dapat dikerjakan seorang diri maka diperlukan tim dan struktur organisasi yang sangat rinci dengan tanggung jawab masing-masing tiap divisi. Pembuat video klip harus melalui proses panjang dari pra-produksi sampai pasca-produksi, hal ini dilakukan agar video klip benar-benar memiliki konsep dan persiapan yang matang sebelum produksi dan menghindari kesalahan sebelum produksi, hal ini akan di jelaskan di bawah ini :

2.2.3.1 Pra-produksi

a. Menyiapkan Konsep Video Klip

Hal pertama dilakukan adalah mengolah ide cerita menjadi sebuah konsep yang akan di buat, dan menentukan arah distribusinya apakah untuk serial TV, Indie.

b. Merekrut Tim Produksi

Merekrut tim produksi harus benar-benar matang dengan tahap seleksi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengarapan video klip dan bidang keahlian yang dikuasai.

c. Menyusun jadwal dan Budgeting

Jadwal produksi disusun setelah konsep dikunci atau sudah tidak bisa dirubah lagi, karena setelah itu dapat diketahui berapa biaya yang dibutuhkan sesuai dengan tuntutan konsep, serta penjadwalan sudah bisa ditentukan untuk menuntukan waktu untuk produksi,

d. Hunting Lokasi

Hunting lokasi dilakukan untuk mencari lokasi video klip agar sesuai dengan kebutuhan konsep, dan juga mengurus perizinan lokasi yang ditentukan jika lokasi tersebut membutuhkan perizinan.

e. Menyiapkan Wardobe dan Property

Setelah konsep di kunci maka tim wardrobe akan mencari kostum yang sesuai dengan tuntutan, pemilihan kostum akan sangat relatif tergantung kebutuhan konsep, apabila harus membuat maka tim artistik akan menyiapkan kostum jauh hari sebelum produksi dilaksanakan.

f. Menyiapkan Peralatan

Alat yang dipersiapkan sebelum produksi, departemen visual dan art akan memberikan list alat kepada produser dan jika disetujui maka produser akan memberikan dana untuk menyewa peralatan.

g. Reading/ Rehearsal Talent

Aktivitas ini dilakukan sebelum masa shooting, dimana talent akan memerankan peran tokoh dalam video klip dan dilatih oleh sutradara agar sesuai dengan apa yang diinginkannya.

2.2.3.2 Produksi

Setelah melalui serangkaian tahapan pra produksi maka langkah selanjutnya adalah tahap produksi, yaitu shooting, pematangan konsep produksi pada tahap pra-produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membericarakn dari mana kamera merekam gambar, tahap produksi adalah proses merealisasikan naskah menjadi audio visual. Pada saat shooting diperlukan koordinasi yang kuat pada seluruh divisi, karena akan ada banyak hal-hal yang tak terduga dan harus, diantisipasi, masalah utama yang paling sering terjadi dalam proses produksi adalah waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi, masalah teknis, selain itu faktor alam juga sangat berpengaruh terhadap kelancaran ketika sudah memasuki tahap produksi.

2.2.3.3 Pra-Produksi

- a) Proses editing
- b) Editing adalah proses menata gambar dari shot satu ke scene yang lainnya menjadi sebuah scene, menggabungkan scene atau satu ke scene yang lainnya menjadi sequence, kemudian menyambungkan keseluruhan sequence menjadi satu track video yang memiliki kesatuan cerita yang utuh.
- c) Melihat kembali hasil editing setelah melalui tahap editing, hasil editing akan di persentasikan kepada produser dan sutradara untuk dievaluasi jika hasil editing sudah sesuai dengan visi sutradara dan tuntutan naskah maka film dapat diselesaikan dan didistribusikan oleh produser.

2.2.4 Pengertian Editing

Seperti yang ditulis oleh Franky Cutuhatunewa di dalam website www.caraeditvideo.com (2014) editing video adalah sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk Video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (cut to cut) kemudian menggabungkan potonganpotongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton. Dalam proses editing itu sendiri seorang editor akan menambahkan berbagai effect serta menyisipkan transisi, sehingga video akan terlihat lebih menarik saat ditonton. Oleh sebab itu proses editing menjadi salah satu elemen penting di dalam sinematografi dan tidak dapat dipisahkan dari dunia broadcasting. Dalam proses editing, tidak cukup hanya menggabungkan gambar begitu saja, tetapi banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya, seorang editor harus juga bisa memberi sentuhan rasa dalam memandang sebuah angle camera yang baik, sehingga bisa bisa memberi sentuhan editing yang menarik.

2.2.5 Bentuk Editing

Transisi shot dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, cut, fade-in/out, dissolve, serta wipe. Bentuk yang paling umum adalah cut yakni, transisi shot secara langsung. Sementara wipe, dissolve, fades umumnya digunakan untuk editing diskontinu. Beberapa variasi lain juga kadang muncul namun sangat jarang digunakan (Pratista, 2017:170).

a. Cut

Cut merupakan transisi shot ke shot lainnya secara langsung, cara ini lah yang laing umum dilakukan untuk penggabungan antara gambar ke gambar lainnya, biasanya teknik cut ini dilakukan ketika adegan dialog atau perubahan gestur badan sehingga terbentuklah editing kontinu, tapi cut bisa juga digunakan untuk editing diskontinu.



Gambar: 6 . *Cut* siswa yang diluar kelas melihat dan mendengarkan suasana di kelas sebelah, saat *shot* menampilkan pada siswa yang berada diluar kelas, suara dari kelas sebelah terdengar. TC :

00:06:44 – 00:07:01

Sumber : *Film I'm Not Stupid*

b. *Wipe*

Wipe merupakan transisi *shot* dimana frame sebuah *shot* bergeser (menyapu) ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru.



Gambar: 7. *Wipe* perubahan dari gambar pohon, kemudian gambar dibagi dua dengan gambar rumah yang muncul di *shot* selanjutnya. TC :00:00:04 – 00:00:07. Sumber : *Slide Wipe Transition Bundle Plugin for Final Cut Pro X*

c. *Dissolve*

Transisi *dissolve* merupakan transisi yang bertumpukan antara gambar A dan gambar B, berupa bayangan sebelum masuk ke gambar B Dancyher (2010:376) menambahkan *dissolve* merupakan transisi yang mulus dan dapat memberikan isyarat, *dissolve* sering dikaitkan dengan perubahan waktu, bisa juga menyiratkan perubahan lokasi.



Gambar: 8. *Dissolve* dari gambar bebek bertumpuk dengan gambar anjing lalu muncul gambar anjing. TC : 00:00:02 – 00:00:05.

Sumber : Youtube.com

d. Fade

Fade merupakan transisi shot secara bertahap, diaman gambar secara perlahan instensitasnya bertambah gelap ingga seluruh frame berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali, shot sudah berganti.



Sumber : *Film Refrain*

2.2.6 Teknik Editing

Editing memerlukan kreatifitas dan pemahaman dalam segi artistik, editor harus menguasai teknik editing hal ini diperlukan agar film tidak membosankan saat di tonton, selain itu teknik editing juga diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang biasa terjadi pada saat tahap editing. Teknik editing dibagi menjadi dua:

1. Editing Kontinuiti

Editing kontinuiti adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapinya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan

a. 180 Rule*

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

b. Shot/Reverse-Shot

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

c. Eyeline Match

Teknik eyeline match selalu diambil menggunakan teknik Shot/Reverse-Shot karena prinsipnya dua teknik ini adalah sama. Jika seorang karakter menatap lawan bicaranya ke arah kanan maka pada shot berikutnya (lawan bicara onscreen) mengisyaratkan bahwa karakter tersebut berada pada posisi off-screen di sebelah kiri.

d. Match On Action

Teknik match on action merupakan perpindahan shot yang diambil dari arah berbeda. Memerlihatkan sebuah aksi tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama.

e. Pov Cutting

POV cutting mirip dengan Eyeline Match, Namun pada shot kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang yang sama.

f. Cut-in

Adalah sebuah transisi dari jarak shot yang jauh ke shot yang lebih dekat

g. Crosscutting

Crosscutting adalah serangkaian shot yang memperlihatkan dua aksi peristiwa atau lebih pada lokasi berbeda yang dilakukan secara bergantian.

h. Montage Sequence

Sering disebut dengan montage, adalah serangkaian shot yang menunjukkan suatu rangkaian proses peristiwa waktu ke waktu.

2. Editing Diskontinuiti

a. Pelanggaran aturan 180°

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

b. Jump Cut

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

c. Nondiegetic Insert

Adalah sebuah penyisipan sebuah shot yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam cerita filmya. Shot ini ditujukan khusus serta simbolik. (Himawan Pratista, 2008:131).

2.2.7. Tujuan Editing

Seperti yang ditulis oleh titik wahyuni di dalam website <http://titikwahyuni.weebly.com> (2013) Ada banyak alasan melakukan pengeditan dan pendekatan *editing* sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. yang terpenting adalah ketika melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan melakukan *editing*. namun secara umum tujuan *editing* adalah sebagai berikut :

- 1.Menghilangkan audio dan footage atau klip yang tidak diinginkan.
- 2.Memilih audio dan footage yang terbaik.
- 3.Menghasilkan sebuah alur cerita.
- 4.Menambahkan efek, grafik dan musik.
- 5.Merubah gaya, ritme dan mood dari video.
- 6.Melihat video dari sudut pandang tertentu.

2.2.8 Tahapan Editing

Editing dengan proses seperti ini hanya mungkin dilakukan pada media seluloid dan teknologi digital (komputer, karena *Editing* dengan media film sudah sangat jarang digunakan dan pemakaian komputer untuk *Editing* semakin sering kita temui, maka *Non Linear Editing* identik dengan *Digital*

Video Editing.

1. *Logging*: Mencatat dan memilih gambar yang akan kita pilih berdasarkan timcode yang ada di dalam masing-masing kaset.
2. *NG Cutting*: Memisahkan *shot-shot* yang tidak baik (NG/NotGood)
3. *Capture/Digitize*: Proses memindahkan gambar dari kaset ke komputer.
4. *Assembly*: Menyusun gambar sesuai dengan skenario
5. *Rough Cut*: Hasil edit sementara. Sangat dimungkinkan terjadi perubahan.
6. *Final Cut*: Hasil edit akhir. Setelah mencapai tahapan ini, susunan gambar sudah tidak bisa lagi berubah.
7. *Visual Grapic*: Penambahan unsur-unsur graphic dalam film. Seperti teks, animasi, color grading, dsb
8. *Sound Editing/Mixing*: Proses *Editing* dan penggambungan suara. Suara meliputi Dialog, Musik dan Efek Suara.
9. *Married Print*: Proses penggambungan suara dan gambar yang tadinya terpisah menjadi satu kesatuan.
10. *Master Edit*: Hasil akhir film. Saat ini semua proses *editing* dilakukan dengan menggunakan komputer. Semua materi terlebih dahulu di transfer (*capture/digitize*) ke dalam komputer, baru kemudian dilakukan proses *editing*. Untuk ini diperlukan seperangkat komputer multimedia dengan *video capture card (firewire card* apabila menggunakan video digital) dan software *editing*. Saat ini banyak sekali software *editing* beredar di pasaran. Yang paling sering digunakan dalam dunia profesional untuk Digital Video (DV) Adalah A VID EpressPro, Adobe Premiere Pro dan Final Cut Pro.

1. Linear Editing

Editing dengan menyusun gambar satu persatu secara berurutan dari awal hingga akhir (seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Sehingga seandainya mengulang kembali *editing* yang telah kita lakukan. *Editing* dengan proses seperti ini biasanya dilakukan

dengan media video.

2. *Non Linear Editing (NLE)*

Editing dengan menyusun gambar secara acak (tidak berurutan). Dengan *editing* seperti ini, kita tidak lagi harus memulai *editing* dari awal dan berurutan hingga akhir. Kita bisa saja memulainya dari tengah, akhir atau dimana pun, tergantung dari materi mana yang telah siap terlebih dahulu. Dengan *editing* ini juga, memungkinkan kita untuk merubah susunan dan panjang gambar yang telah kita buat sebelumnya.

2.2.9 *Offline Editing*

Offline editing adalah tahapan dimana rekaman mentah dijalankan dengan kualitas rendah dari aslinya, kemudian menggunakan footage dengan resolusi yang lebih rendah tersebut untuk mengedit film, *editor* fokus pada tahap *story telling, timing* pada setiap *cut*, kecepatan cerita, dan penyampaian emosi.

(<http://20questionsfilm.com>)

2.2.10 *Online Editing*

Online editing bisa disebut sebagai tahap finishing, dimana footage berkualitas rendah disambungkan kembali ke kualitas aslinya atau kualitas penuh, kemudian melakukan koreksi warna atau color grading, menambahkan visual efek, memasukan judul, *audio level* dan tahap terakhir adalah meng-eksport film secara utuh.

(<http://20questionsfilm.com>)

2.2.11 Peran *Editor* Dalam Sebuah Film

Dalam buku *The Parade's Gone* yang ditulis oleh Keven Brownlow mengatakan : *editing* adalah sutradara kedua film dalam tahap post

produciton. Untuk mengukur momen psikologis dan mengetahui secara tepat dimana harus memotong gambar *editor* memerlukan keterampilan intuitif yang sama seperti yang dibutuhkan sutrdara.

2.2.12 Syarat menjadi *Editor*

Seorang *editor* dituntut memiliki kreatifitas yang tinggi dan komunikatif karena seorang editor menjembatani antra naskah, visi sutradara dan memberikan informasi tentang ketiga hal tersebut kepada penonton.

Seorang *editor* harus:

1. Memahami ide dari keseluruhan cerita yang disajikan, sebelum dia melakukan proses editing, dia harus mengerti/memahami:
2. Tema dasar cerita
3. Plot/ alur cerita
4. Memilih apa yang penting dan membuang apa yang tidak penting
5. Apa pesan utama dari program yang disajikan

2.2.13 Hubungan Sutradara dan *Editor*

Untuk semangkin menguatkan gambaran sebuah video kli, tentu saja seorang editor harus bekerja sama dengan sutradara, karena sutradaraa paham dengan baik mengenai gambaran video klip tersebut. Editor harus bisa memahami gambaran yang dimiliki oelh sutradara untuk menyamakan asumsi. Jangan sampai gambaran yang dimiliki oleh editor dan sutradara berbeda. Editor juga bisa memberikan masukan-masukan yang mungkin bisa dipertimbangkan oleh sutradara untuk membuat video klip semangkin menggugah.

2.3 Ekstraksi Penelitian Terdahulu

Pada pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir Karya Satria Yusa Aji (2016/BC-F 5041) Kampus Stikom (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta yang berjudul "Peran Editor dalam produksi film Voice Call" pada tahun 2019. Selain itu juga penulis juga menggunakan Laporan Tugas Akhir Ance Tri Putra (2016/BC-F 5076) Kampus Stikom (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi). sebagai acuan penulis untuk menyusun laporang tugas akhir ini.