

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam pembahasan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Tugas dan Peran Editor dalam menggarap Video klip Friend” Penulis akan menjelaskan maksud dari judul Laporan ini. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Tugas

Tugas yaitu sesuatu yang wajib dikerjakan atau yang ditentukan untuk dilakukan. Dalam arti lain pekerjaan yang menjadi tanggung jawab seseorang atau yang di bebankan.

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

2. Peran

Istilah peran mempunyai arti pemain sandiwara (film), perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.

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

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

3. Editor

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

4. Video Klip

Menurut Moller (2011: 34) menjelaskan bahwa video klip adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu, Video klip modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman.

2.2. Pengertian Video Klip

Menurut buku yang ditulis oleh Andi Fachrudin yang berjudul “Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi” Video klip adalah salah satu media promosi yang sangat ideal dan merupakan program musik yang di sponsori oleh produksi rekaman berlabel dengan tujuan untuk mempublikasikan seorang penyanyi dan sebuah lagu yang memiliki postensi disukai khalayak. Stasiun televisi yang membutuhkan materi program, menjadikan video klip sebagai materi program nonfiksi karena mudah didapat dan menghasilkan keuntungan materi.

Penyanyi dan lagu yang biasa berpotensi menjadi populer atau penyanyi dan lagu favorit menjadi target mendapatkan keuntungan besar melalui video klip. Video klip yang ditayangkan sebagai *commercial break* oleh stasiun televisi berarti iklan komersil. Akan tetapi, stasiun televisi kelas atas akan gengsi menayangkan video klip sebagai selingan pada *commercial break* untuk target pendapatan. Selain tidak layak, tayangan tersebut berdampak *rating share*-nya akan turun. Namun beberapa stasiun televisi juga memproduksi acara musik dengan format *repackaging* video atau *makeup montage* yang menggunakan video klip sebagai materi program. Hal ini dilakukan untuk memberi kreasi, agar kemasan program menarik dan digemari penonton.

2.2.1. Bahasa Video Klip

Video klip mempunyai lima bahasa yang sangat universal, yaitu: Menurut Rabiger (2013: 58)

1. Bahasa Ritme

Video musik memiliki irama, *slow beat*, *fast beat*, *middle beat*, yang dapat dirasakan dengan ketukan-ketukan kaki untuk memperoleh tempo yang pas.

2. 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

3. Bahasa Nada

Aransemen nada dalam video musik perlu didiskusikan dengan penata musik selanjutnya nada-nada dirasakan dengan hati

4. Bahasa Lirik

Mempunyai imajinasi sendiri terhadap lirik dan lagu yang akan divisualkan

5. 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.

2.3. *Editing*

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

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

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

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

2.3.1. Tujuan *Editing*

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

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

2.3.2. Jenis *Editing*

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

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

- Aspek *rationable*, yaitu hasil *Editing* harus masuk akal dalam menyambung gambar-gambar satu sama lainnya, dengan mengikuti alur cerita. Hanya melihat gambar tanpa penjelasan sudah dimengerti alur cerita yang ingin disampaikan.

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

2.3.3. Metode *Editing*

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

1. *Film splitching* atau menyambung film

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

2. *Digital komputerisasi*

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

3. *Live Editing*

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

2.3.4. **Prinsip *Editing***

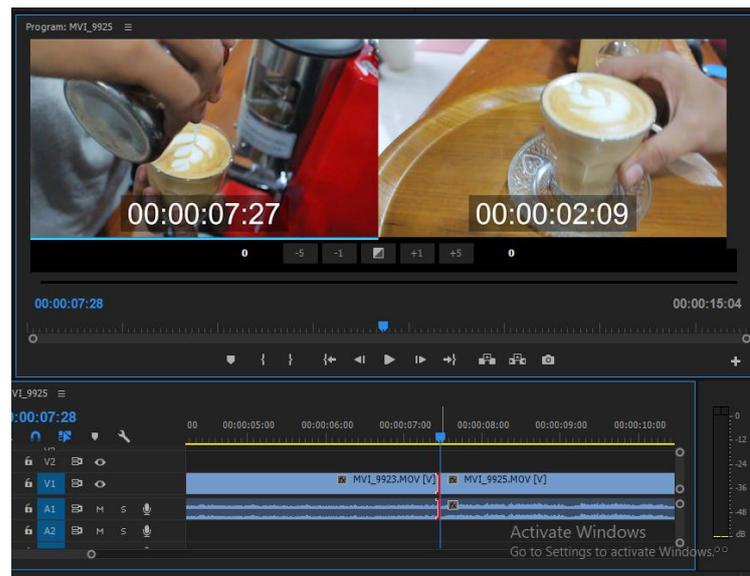
Menurut buku yang ditulis oleh Morissan, M.A yang berjudul “Jurnalistik Televisi Mutakhir” Cara bagaimana penyunting gambar menyusun rangkaian gambar adalah hal yang sangat fundamental dalam *editing*. Setiap gambar memiliki aspek ruang dan waktu yang harus diperhitungkan dan disusun sedemikian rupa dengan cara yang paling efisien. Rangkaian gambar itu harus mampu menyajikan informasi atau cerita yang diperlukan untuk mendukung argumen yang dikemukakan. Transisi atau sambungan antara gambar tidak boleh bertentangan dengan logika kontinuitas yang dimiliki penonton. .

2.3.5. Dasar-Dasar Transisi *Editing*

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

- *Cut*

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

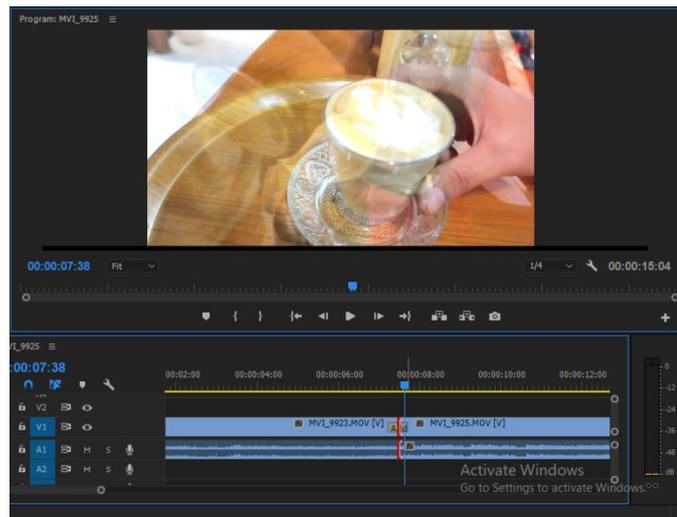


Gambar 01 Transisi Cut

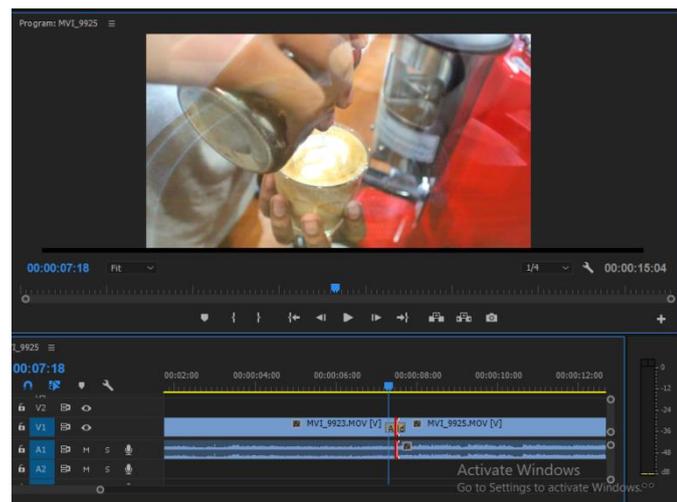
Sumber Dokumentasi Pribadi

- *Dissolve*

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



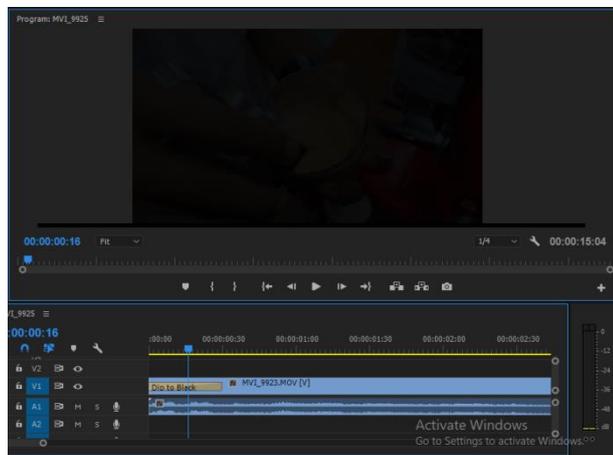
Gambar 02 Transisi Dissolve
Sumber Dokumentasi Pribadi



Gambar 03 Transisi Dissolve
Sumber Dokumentasi Pribadi

- *Fade*

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



Gambar 04 Transisi Fade

Sumber Dokumentasi Pribadi

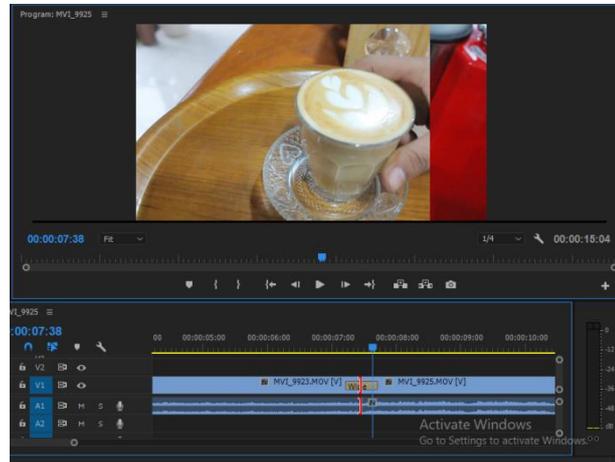


Gambar 05 Transisi Fade

Sumber Dokumentasi Pribadi

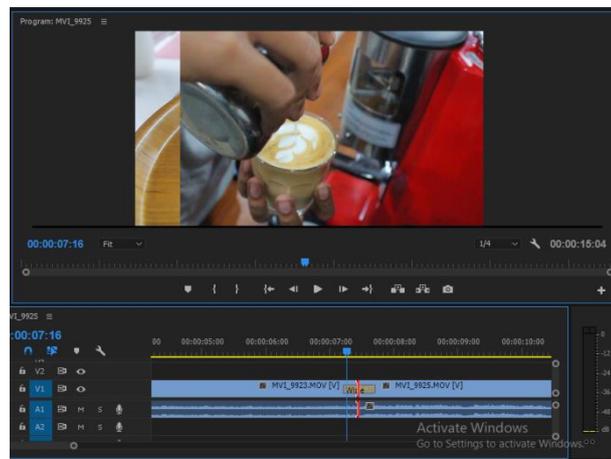
- *Wipe*

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



Gambar 06 Transisi Wipe

Sumber Dokumentasi Pribadi



Gambar 07 Transisi Wipe

Sumber Dokumentasi Pribadi

- *Super Impose*

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

2.3.6. *Editing Linear dan Editing Non Linear*

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

1. *Linear Editing*

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

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

- a. Mempelajari dahulu skenario dari program video yang akan dibuat (dalam *news* berarti naskah). Kemudian juga mempelajari laporan *shooting*, dimana pada umumnya laporan *shooting* (*shooting script*) dari sebuah program video dilengkapi dengan nomer *Time Code* yang selalu berubah dari *shot* ke *shot* lainnya.
- b. Dimulainya *Off Line Editing* itu sendiri, dimana hal yang terpenting pada tahap ini adalah membuat pemotongan sementara kerangka program secara keseluruhan. Pada tahap ini yang dilakukan hanyalah *cut only* (*rough cut*). Editor video akan melalui satu tahap lagi yaitu *On Line Editing*, dimana kedua tahap itu saling berkaitan secara langsung. Artinya, segala sesuatu yang direncanakan pada tahap *Off Line Editing* akan disempurnakan di tahap *On Line Editing*.

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

2. *Non Linear Editing*

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

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

karena disamping melakukan tahapan *On Line* pada tahap ini akan dilakukan pula *Track Laying Sound*. *Track Laying Sound* adalah menempatkan seluruh unsur suara pada *track – track* di mesin, kemudian sekaligus mengatur level volume masing – masing suara itu sesuai kebutuhan atau dengan kata lain ia melakukan pekerjaan *mixing*. (Sumber : Heri Setyawan, modul kuliah *Editing* elektronik semester 3 – klasifikasi *Editing*)

2.3.7. *Editing Offline dan Editing Online*

1. *Offline Editing*

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

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

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

2. *Online Editing*

Proses akhir *Editing* program untuk materi yang siap disarankan, atau proses akhir program yang tidak/belum untuk disiarkan. *Online Editing* merupakan kelanjutan dari *offline Editing*. Materi program yang sudah melalui *offline Editing* akan disempurnakan *audio video* dengan menambah *effect visual, telop, tamplate, atau running text* (Lutfi dan Utud, 2015:157).

2.3.8. **Peralatan yang Digunakan Untuk Proses *Editing***

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

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

2.4. Editor

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

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

2.4.1. Tugas Dan Tanggung Jawab Editor

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

- Produksi

Dalam tahap ini seorang *editor* tidak memiliki tugas dan kewajiban khusus. Namun dalam proses produksi ini seorang *editor* dapat membantu mengawasi pendistribusian dan kondisi materi mulai dari laboratorium sampai materi tersebut berada di meja *Editing*. Pihak yang dibantu oleh *editor* adalah individu profesional yang ditunjukkan oleh rumah produksi yang bersangkutan dalam melaksanakan pendistribusian materi tersebut. Hal ini biasanya dilakukan oleh manajer unit, koordinator paska produksi ataupun seorang *runner*.

- Paska Produksi

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

- Editor dapat menjadi rekanan diskusi untuk pengolahan suara dan musik. Diskusi ini berupa penentuan suara efek dan musik sebagai pembentuk kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.
- Dalam produksi film cerita untuk bioskop, editor dapat juga menjadi pengawas pada proses laboratorium hingga pada proses cetak hasil pertama film. Sementara dalam produksi *film for television*, editor dapat menjadi pengawas proses transfer hasil *Editing* yang siap untuk ditayangkan ke dalam pita video.