

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Penegasan Judul

Pada penulisan laporan tugas akhir ini penulis mengambil judul laporan standard operasional Prosedur editing program *BbtI* Pada radio televisi Timor-leste.

Standard diartikan ketentuan atau keadaan yang menjadi acuan, harus diikuti dan tidak boleh menyimpang. Ketentuan ini bersifat mengikat ke semua pihak. Operasional merupakan istilah yang mengacu pada kerja atau rutinitas pekerjaan yang ada pada suatu perusahaan. Prosedur adalah tahanan atau langkah-langkah. (KBBI: Edisi keempat).

Editing adalah suatu proses mengatur dan menyusun rangkaian shot menjadi sebuah scene, rangkaian scene menjadi sebuah sequence, rangkaian sequence menjadi suatu cerita yang utuh. Tujuan dasar dari proses editing adalah menyajikan suatu cerita dengan jelas kepada penonton. (Nugroho, 2014:215).

*Bonita bonito* Timor-leste adalah sala satu program hiburan, dalam bentuk menwawancarai remaja-remaja Timor-leste, berdurasi 15-17 menit untuk dua segmen, yang di tayangkan setiap pukul 12:00-12:30 (*OTL*) dan tayangkan ulang pukul 17:00-17:30 (*OTL*), di radio telivisi Timor-leste program acara *BbtI* tersebut dibawahkan oleh sala satu host yang menanyakan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumbernya tentang aktivitas keseharian yang lakukan di sekola maupun di luar sekola, Namun bukan itu saja tetapi pada setiap episode topic-topiknya pun selalu berganti-ganti, dan tujuan dari program acara tersebut hanya ingin menhibur penonton.

Radio televisi Timor-leste radio dan televisi Timor-leste, Perusahaan Publik Rttl, memainkan peran penting dalam memberikan informasi kepada public, dan menjadi sumber informasi bagi masyarakat Timor-leste, terutama dalam proses pembangunan pendidikan dan kebudayaan. Dan mempromosikan bahasa resmi (Bahasa Nasional) Timor-leste, seperti Negara lain, karena di negara maju mempergunakan Media menjadi instrumen yang memperkuat politik dan

ekonomi negara. Namun Rttl menjadi siaran Nasional Timor-leste tetapi kualitas video Rttl masih Standar, hanya *SD MPEG 2*. Tetapi Persaingan antara Rttl, dengan media swasta lain yang ada di Timor-leste tetap saja masih eksis karena program siaran selalu menarik dan selalu di nikmati oleh masyarakat Timor-leste.

## **2.2 Pengertian Editing TV**

Setiap kegiatan selalu dilakukan melalui tahapan dalam proses pelaksanaan yang sudah ditentukan (*Standar Operation Procedure*), sehingga pekerjaan yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan prosedur pengoperasiannya. demikian juga halnya dengan kegiatan mengedit (*editing*) program televisi. (Fachruddin, 2012:393).

### **2.2.1 Pengertian Editing TV Menurut Para Ahli**

Pengertian editing televisi itu sendiri adalah proses menyusun, memanipulasi, dan merangkai ulang rekaman video (*master tape*) menjadi suatu rangkaian cerita yang baru (sesuai naskah) dengan memberikan penambahan tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dapat dinikmati pemirsa. Berikut pengertian definisi editing menurut pemikiran para ahli. (Fachruddin, 2012:393)

Stanley Kubrick, mengatakan bahwa proses penyuntingan adalah tahapan dari sebuah produksi yang unik di dalam motion picture. semua aspek di dalam pembuatan film terdapat keunikan tersendiri karena memiliki beberapa unsur seperti fotografi. arah seini, penulisan dan keserasian bunyi yang direkam menjadi kesatuan yang saling mendukung (Fachruddin, 2012:394).

Dan penyuntingan adalah cara memproses itu semua menjadi unik untuk memfilmkan atau menjadi sebuah film yang utuh. Selain harus mengerti apa inti penyuntingan gambar, seorang penyuntingan gambar juga harus mengerti dan memahami beberapa peraturan untuk menyunting gambar. Agar ‘gambar’ yang dihasilkan adalah gambar yang baik. (Fachruddin, 2012:394)

Editing televisi adalah seni menggabungkan gambar dan audio agar memiliki alur cerita yang dapat dinikmati dan bermanfaat bagi pemirsa.

Edward Dmytryk, menetapkan tujuh ‘peraturan tentang memotong gambar’ yang harus dikuasai oleh seorang penyunting gambar, yaitu: (Fachruddin, 2012:394).

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

Menurut walter scott murch, dalam penyuntingan ada enam hal utama untuk memutuskan kapan kita harus memotong gambar. Hal tersebut disusun menurut arti penting atau yang paling utama dulu: (Fachruddin, 2012:394).

- a. Emosi, sudahkan mencerminkan apa yang penyuting gambar rasakan dengan pada yang dirasakan oleh audiensi.
- b. Cerita, sudahkan anda melakukan penyuntingan gambar sesuai dengan cerita dan tujuan.
- c. Irama, sudahkan sesuai dengan alur cerita yang menarik dan juga kebenaran yang ada.
- d. Penglihatan, apakah audiensi sudah dapat melihat fokus utama dari sebuah momen yang ada.

- e. Layar adalah bidang *two-dimension*, Bawah televise atau film adalah sebuah layar yang berbentuk dua dimensi dan tingkat kejelasan visual sangat berbedah dengan kenyataan.
- f. *Three-dimensional*, Bagaimana kita dapat menghasilkan sebuah gambar yang audiensi dapat merasakan secara psikologis seperti ia melihat visual dengan matanya sendiri.

Murch menegaskan persentase tingkat khayal dai masing-masing orang menentukan gambar yang dihasilkan. Emosi, mempunyai nilai yang lebih berat, yaitu sebesar 51%, kemudian baru dikombinasikan dari semua hal yang lainnya. Penyuntingan gambar pada dasarnya harus memiliki tujuan yang pasti. Tujuan tersebut yang nantinya mengatur atau membawah seorang penyutingan gambar ke sebuah hasil yang baik. Adapun tujuan dalam penyutingan gambar, sebagai berikut: (Fachruddin, 2012:395).

- a. Menghilangkan audio dan *footage* atau klip yang tidak diinginkan.
- b. Memilih audio dan *footage* yang terbaik.
- c. Menhasilkan sebuah alur cerita.
- d. Menambahkan *effect*, *graphic*, dan music (*lots of fung*).
- e. Merubah gaya, ritme, dan mood dari video.
- f. Melihat video dari sudut pandang tertentu.

Teknologi penyutingan gambar pada dunia penyiaran, yaitu audio/video telah berkembang dengan pesat belakangan ini. secara garis besar metode penyutingan dapat dibagi menjadi empat acara, sebagai barikut: (Fachruddin, 2012:395).

#### 1. *Film splitting* atau menyambung film

Adalah metode yang pertama kali digunakan pada proses penyutingan gambar mesin penyutingan film yang pertama kali dibuat hanya dapat melakukan proses pemotongan film dan penyambungan kembali potongan-potongan film tersebut. Proses pemotongan

dilakukan dengan menggunakan sebuah *splicer* dan proses perekaman kembali dilakukan menggunakan mesin *moviola*.

Metode ini juga mengenal cara penyutingan dengan cara menyalin atau meengkopi film negatif kedalam film positif yang dikenal dengan nama *workprint*. Metode ini lahir sebelum adanya teknologi kaset berformat digital seperti *betacam*, *betomax*, *VHS*, *DV*, *MiniDV*, dan *Hi8*. Jadi, pada metode ini proses penyutingan gambar hanya dapat dilakukan pada film-film yang berformat digital.

## 2. *Tape to tape* atau *linier*

Generasi kedua dari metode penyutingan gambar adalah linier atau bisa dikenal dengan metode *tape to tape*. Metode ini lahir setelah munculnya kaset video yang berformat digital. cara kerjanya hampir sama dengan metode *film splitting*, yaitu dengan cara merekam atau mengopi gambar yang berbeda pada satu kaset ke kaset yang lainnya (*tape to tape*), jadi mirip seperti kita merekam lagu dengan menggunakan *tape recorder*.

Keuntungannya adalah prosesnya tidak memakan waktu yang cukup banyak. adapun kelemahan acara ini adalah gambar yang sudah direkam tidak dapat disusun ulang atau dipindah-pindahkan tanpa merekam kembali semua gambar dari awal.

## 3. Digital komputerisasi atau nonlinear

Namun sekarang kebanyakan film dibuat dengan cara komputerisasi yang biasa dikenal dengan penyutingan nonlinear. Metode penyutingan ini dilakukan dengan menggunakan software komputer seperti *avid*, *adobe premier*, *unlead*, *pinacle*, maupun *final cut pro*. Seluruhnya *software* penyutingan yang berkembang belakangan ini memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. keunggulan dan kelemahan ini yang bisa menjadi bahan pertimbangan untuk tingkatan penggunaan. Biasanya untuk para pemula, *software* yang digunakan adalah *Ulead Pinacle*.

*Software* ini digunakan karena mudah untuk dioperasikan dan juga tidak terlalu memerlukan spesifikasi computer yang mahal. Dan untuk para profesional lebih suka menggunakan *adobe premier*, karena *software* ini lebih menekankan pada kreativitas dari pengguna *software* tersebut, adapun *Avid* dan *Final Cut Pro* biasa digunakan untuk standar film dan juga program televise atau broadcast pada umumnya. *Final cut pro* adalah sebuah *software* yang menggabungkan berberapa *software* untuk menyuting gambar dan juga membuat sebuah effect visual maupun animasi. Seperti *Avid*, *Adobe premier pro*, *Adobe after effect*, *3Dmax*, dan *Maya*.

#### 4. *Live editing*

Adalah penyutingan gambar yang dilakukan untuk program acara yang disiarkan secara *live* atau langsung, metode menggunakan alat yang sama dengan penyutingan linear. Bedanya adalah ia tidak hanya direkam saja namun disiarkan secara langsung kepada pemirsa televise di rumah.

Dari semua metode penyutingan gambar dapat disimpulkan metode perekaman gambar yang dikenal pada dunia penyiaran televise. Pertama adalah analog ini hanya terjadi pada metode penyutingan film *splotching*. Terkadang dengan metode analog dapat dapat pengurangan kualitas gambar pada saat proses pengopian dari satu kaset analog ke kaset yang lainnya. Anlog mengandung gelombang (suara dan cahaya).

### **2.3 Editing Nonlinear**

Editing nonlinear (juga sering disebut random acces/acak) mirip seperti bekerja dengan menggunakan *word processor*, di mana kita dapat dengan mudah memindahkan manhapus serta menduplikasi data-data.nonlinier editing adalah proses penyusunan gambar yang dilakuka secara tidak berurutan (random/acak), penyusunan gambar bisa dimulai dari pertengahan suatu program acara,kemudian awal dari suatu program acara tersebut dan seterusnya hingga acara tersebut selesai. (Fachruddin, 2012:421).

### 2.3.1 Persiapan Editing

#### a. *Loggin dan Scoring.*

*Logging* berarti melihat semua gambar dari kaset *workprint* dan mencatat setiap shot ke dalam sheet:

1. Nomor pita kaset.
2. Nomor *time code* (menit, detik dan *frame*)
3. Memberi nomor shot, nomor take (nomor shot/scene sesuai dengan shooting script).
4. Jenis framing dan komposisinya, sudut pengambilan, gerakan kamera, dll.
5. Isi adegan.
6. Isi dialog (transkripsi wawancara/dialog).

*Scoring* adalah memilih shot-shot yang paling baik, biasanya diberikan keterangan “*GOOD*” atau “*OK*” memberi catatan shot-shot yang kurang baik karena kesalahan secara teknis maupun artistik kita beri keterangan NG (“*NO GOOD*”). (Nugroho, 2014:220)

### 2.3.2 Proses Nonlinear Editing

#### a. *Capturing*

Adalah sebuah proses perekaman sinyal audio visual (baik synial tersebut sinyal analog ataupun sinyal digital) ke dalam hard disk. untuk melaksanakan hal tersebut kita harus menggunakan *video card* yang berfungsi sebagai *codec (coder decoder)*. (Fachruddin, 2012:422).

#### b. Editing audio video

Setelah sesuai sinyal audio video terekam ke dalam hard disk, maka kita dapat melakukan tahapan selanjutnya, yakni editing. seperti linier editing, nonlinear editing pun memiliki dua proses yakni *offline* dan *online editing*. (Fachruddin, 2012:422).

### 1. *Editing offline* (nonlinier)

Pada tahap ini, proses cupturng dilakukan dengan data rate yang rendah, yakni di bawah 4.000kps. Dengan data *rate* yang rendah maka hard disk dapat menampung banyak gambar, walaupun dengan kualitas yang rendah (*low quality picture*). (Fachruddin, 2012:422).

Pada tahapan ini belum lakuka proses sound mixing, titing, serta compositing pada suatu program acara. hasil dari editing pada tahap ini masih merupakan editing kasar (*routh cut*). Tujuan editing pada tahap ini adalah ubntuk memperoleh edit *decision list* (EDL) yang berupa data *time code*, deskripsi shot dan lain-lain yang akan digunaka pada tahapan selanjutnya (*online editing*).

### 2. *Editing online* (nonlinier)

Sinyal video-audio yang berasal dari *original tape/ master tape* akan direkamkan ke dalam hardisk sesuai dengan data yang ada pada EDL (*editing decision list*). Pada proses ini, cupturng dilakukan dengan *data rate* tinggi sesuai dengan kualitas hasil shooting, yakni di atas 5.000 kbps (*high quality picture*). (Fachruddin, 2012:423).

Pada tahap ini baru dilakukan *sound mixing, picture manipulating/ compopsiting*, dan *titling* sehingga hasil dari tahapn ini merupakan suatu program acara yang siap disiarkan.

### c. *Output Editing Nonlinier*

Proses pekerjaan dari editing nonlinier atau output dari proses nonlinier editing ada berbagai format, yang kesemunya pada saat transfer tidak akan mengalami penurunan kualitas gambar yakni: (Fachruddin, 2012:423).

1. *Pita magnetis* (*magnetic tape*)
2. *Data list* (*edit decision list* – EDL)
3. *Vcd* atau *DVD*

4. File audio video, seperti avi, mpeg, mpeg2, mpeg4 (video streaming) dan lain-lain.

## 2.4 Peralatan Nonlinier Editing

### a. *Hardware,*

Memerlukan satu unit komputer dengan spesifik yang mencukupi untuk melakukan pegoolahan signal video. untuk menampilkan satu frame gambar dengan resolusi standar televise (PAL), yakni (720 x 576) pixels x2=1,2 MB. untuk satu detik sekitar 30 MB satu menit sekitar 1.800 MB atau 1,6 GB untuk data yang sesungguhnya (*uncompress* data). dengan data yang besar tersebut maka kita juga memerlukan, tempat penyimpanan data/hard disk yang besar dengan rpm yang cepat (biasanya 7.200 rpm). (Fachruddin, 2012:424).

1. *Processor* yang cepat, biasanya *dual processor*.
2. *Ram* yang digunakan minimal 1 GB.
3. Menggunakan dual *display* dengan dual *grafiscard*.
4. Video card/*capture card* adalah sebuah peralatan yang berfungsi

Sebagai media conversi synial audio-video dari tape ke media komputer (data)atau bisa disebut codec (*coder-de-coder*) synial audio-video. Selain itu peralatan tersebut juga berfungsi untuk mepercepat proses editing *nonlinier* atau DNA (*Digital Nonlinier Accelerator*).

### b. *Software,*

Jenis *Software* yang digunakan untuk perlatan nonlinier editing.

1. Operating system, *software, software* yang digunakan adalah windows dan Mac *OS*.
2. Aplikasi software, Untuk program aplikasi biasanya digunakan *software Adobe Premier* dan *final cut pro*.
3. *Adobe Photoshop, Adobe after effect, Adobe Media Encoder*.

## 2.5 Perkembangan *Nonlinier Editing*

*Nonlinier editing* berkembang sesuai dengan berkembangnya kemampuan dalam hal kecepatan pengolahan data dan kapasitas penyimpan data. (Fachruddin, 2012:425).

1. Resolusi gambar (720x486) dan (720x576) serta *HDTV*
2. kompresi data 1:1 (uncompression).
3. 96 *video channel*, 96 *audio channel*, 48 khz (*Adobe Premier*).
4. *Cut, dissolve, slow dan fast motion, SI, freez frame, title, compositing, dan color correction.*

### a. Penyimpanan data (*hard disk*)

Pada *system nonlinier editing*, seluruh materi program akan tersimpan secara digital dengan data file. Data tersebut akan tersimpan, diolah dan dioperasikan pada *har disk* agar memudahkan pengoperasiannya. Untuk *nonlinier editing* kita harus memiliki dua buah *har disk*, yakni: (Fachruddin, 2012:426).

### b. *Primary hard disk*

*Hard disk* yang digunakan untuk menyimpan *software* perating, seperti *windows, Mac OS*, serta *software* aplikasi lainnya untuk *editing nonlinier*. (Fachruddin, 2012:426).

### c. *Secondary hard disk*

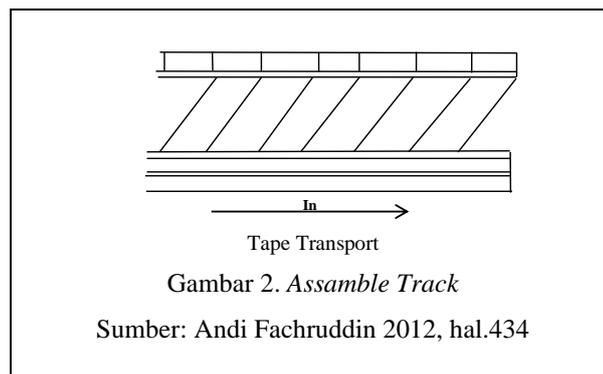
*Hard disk* yang digunakan untuk menyimpan file-file audio-video yang akan diedit. Pemisahan ini perlu dilakukan dikarenakan polapemakaiannya yang berbedah, dimana untuk *hard disk primary*, data yang tersimpan umumnya konstan (tetap) sedangkan untuk *hard disk secondary* data yang tersimpan umumnya tidak tetap, yakni file-file audio-video yang telah selesai diedit akan dihapus, dan akan digunakan untuk file audio-video program lainnya. (Fachruddin, 2012:427).

## 2.6 Model –Model Editing/*Editing Mode*.

*System nonlinear editing* mengenal dua macam model *editing (editing mode)* yang umum dikenal. Model *Editing* ini memudahkan pada saat perubahan atau pergantian audio/video tanpa harus mengulang pekerjaan dari awal, hanya *insert* saja. Adapun model *editing* tersebut yaitu: (Fachruddin, 2012:434).

### a. *assembling mode*

Proses penyambungan gambar dan suara secara bersamaan dengan disertai terbentuknya *control track* yang baru atau dengan istilah lain *type* yang kita putus dalam *editing* dengan maksud merekam seluruh mode yang ada (video, audio, time code) secara bersamaan.

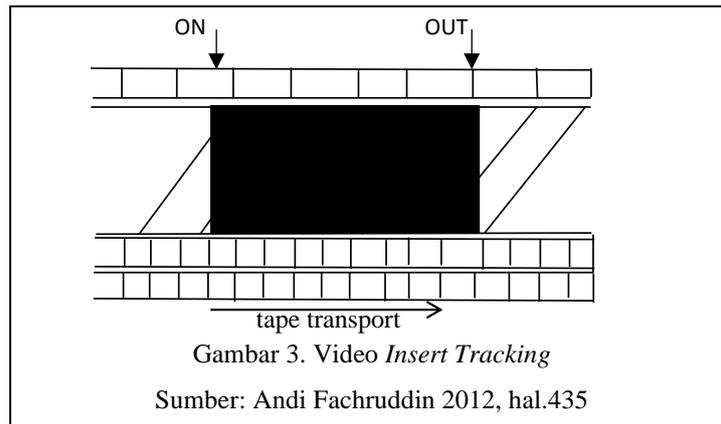


### b. *Insert mode*

Sebelumnya, kaset yang digunakan harus sudah berisi data (gambar hasil *editing*). Pengertian *insert* adalah menyisipkan secara terpisah; gambar saja, suara saja, atau gambar dan suara tanpa disertai terbentuknya *control track* yang baru (menggunakan *control track* lama). *insert* terbagi atas beberapa jenis yaitu:

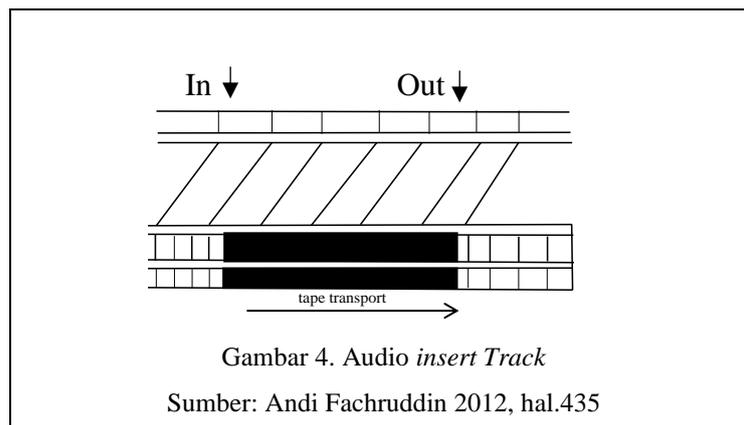
### c. *Video insert*,

Menyisipkan gambar saja, dimana gambar yang lama akan diganti dengan gambar baru yang telah dipilih sebelumnya tanpa mengubah suara dan *control track* yang sudah ada.



d. *Audio insert*

Menyisipkan suara saja di mana suara yang lama akan diganti dengan suara baru yang telah dipilih sebelumnya tanpa mengubah gambar dan *control track* yang sudah ada.

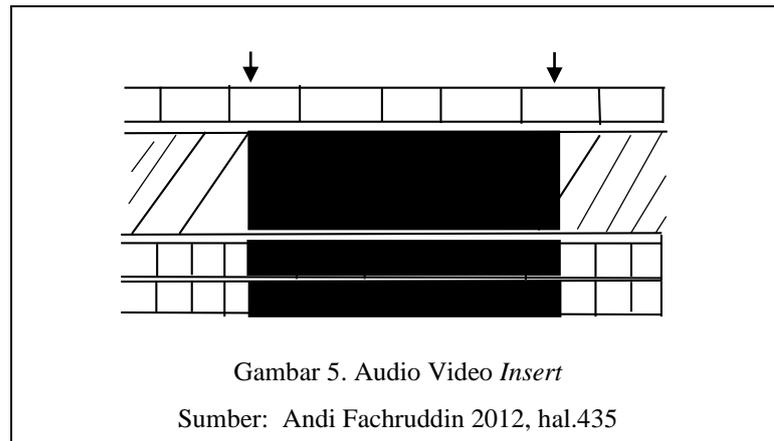


e. *Audio dan video insert.*

Menyisipkan gambar dan suara secara bersamaan di mana gambar dan suara yang lama akan diganti dengan gambar dan suara yang telah dipilih sebelumnya tanpa mengubah *control track* yang ada.

f. *Audio Video Insert* terbagi dua jenis yaitu:

1. *Audio delay*, menyisipkan gambar lebih dahulu, beberapa saat kemudian baru suaranya tetapi tanpa mengubah *control track* yang sudah ada. Jenis *insert* ini sering disebut dengan *L-cut* atau *L-tipe* dikarenakan bentuknya seperti huruf L.



2. *Audio advance video delay*, menyisipkan suara lebih dahulu, berberapa saat kemudian baru gambarnya, tetapi tanpa merubah *control track* yang sudah ada jenis insert ini sering disebut dengan *J-cut* atau *J-type* Karena bentuknya menyerupai huruf J. audio advance ini sering juga disebut dengan *video delay*.

## 2.7 Jenis Editing

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

- a. *Continuity editing*: Menhubungkan gambar yang satu dengan lainnya menghubungkan adengan satu dengan lainnya, sehingga tersusun cerita yang diinginkan, *continuity editing* dipakai pada program drama dan produksi film.
- b. *Compilation editing*: Editing yang tidak terikat pada kontinuitas gambar. Gambar disusun berdasarkan script atas narasi, Gambar mengikuti naskah sebagai pelenkap keterangan narasi. *Compilation editing* digunakan untuk program documenter, *straight news*, dan beberapa format program lainnya.

*Continuity editing* dan *compilaytion editing*, kedua jenis editing ini harus tetap memperhatikan:

(1) *Aspek rationable*, yaitu hasil editing harus masuk akal dalam menyambung gambar-gambar satu sama lainnya, dengan mengikuti alur cerita yang ingin disampaikan,

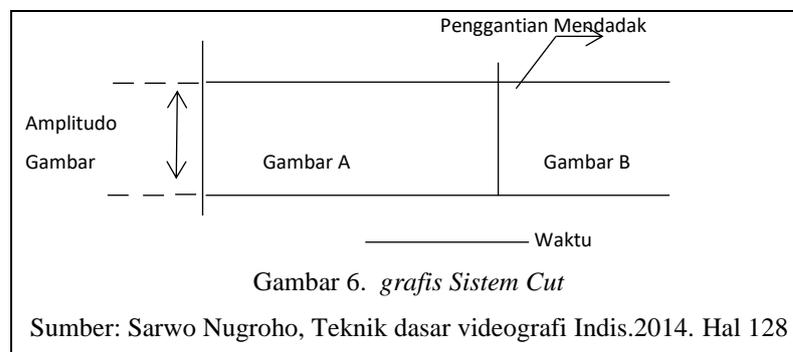
(2) *Aspek attractive*, yaitu gambar-gambar yang diedit memiliki kesatuan informasi, motivasi, espresi, dengan pemilihan angle dan komposisi shot yang benar dan baik agar memberikan hasil editing yang indah dan enak ditonton (Latief 2015:158).

c. *Dynamic, editing intercutting* yang njimet dapat dapat menciptakan suatu suasana dramatik yang mengarahkan, memberi tekanan dan sebaliknya, idenya sendiri tidak terdapat di alam komponen shot, tetapi dapat memberikan dampak yang bisa ditafsirkan adanya suatu hubungan.

## 2.8 Metode dasar Teknik *Switching Cut*,

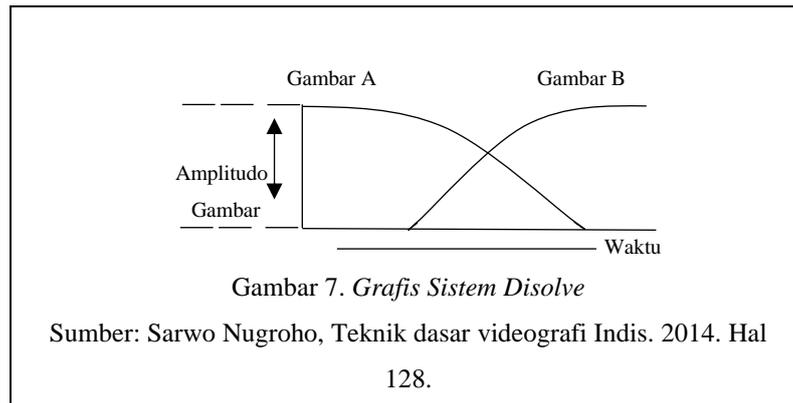
### a. *Cut*

Yang dimaksud dengan *Cut* adalah berpindahan gambar secara mendadak. Cara penggantian gambar demikian merupakan cara yang paling sederhana dan paling serin dipergunakan dalam produksi. Secara grafis, sistem tersebut dapat dilihat seperti bagan dibawah ini.



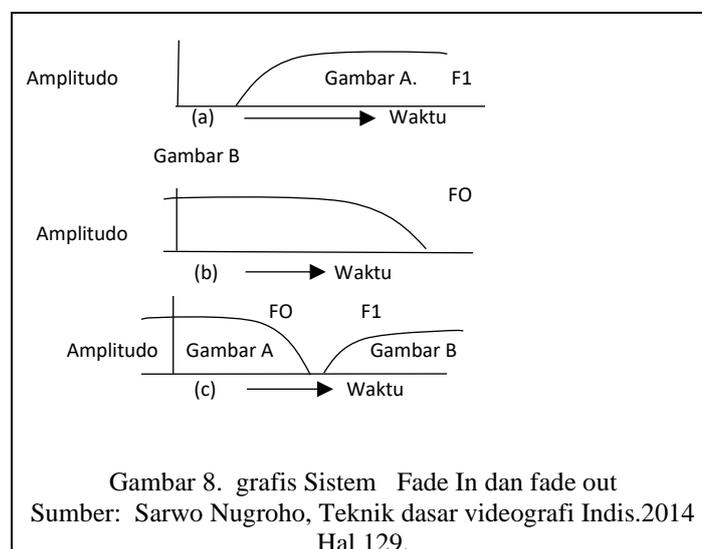
### b. *Dissolve*

Adalah pengantian gambar dengan cara yang lebih halus. Biasanya cara pengantian gambar ini berlangsung antara dua sampai lima detik. Apabila amplitudo gambar yang satu secara perlahan-lahan mengecil (gambar semakin redup), sedangkan yang lain semakin membesar amplitudunonya (gambar semakin terang), pengantian demikian disebut *dissolve*. Secara grafis, pengantian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



c. *Fade In (FI) dan fade out (FO)*

Fade in merupakan gambar pertama dari sebuah blank yang secara perlahan-lahan muncul sampai mencapai level normal biasanya digunakan sebagai pembukaan sebuah cerita sedangkan. *Fade out* menunjukkan gambar yang secara perlahan-lahan dari level normal menjadi blank pada frame gambar *fade out* dipergunakan sebagai titik akhir dari satu cerita, tetapi ada kalanya *fade in/fade out* dipergunakan di tengah-tengah suatu acara.



d. *Wipe*

Adalah suatu teknik *switching* gambar dengan berberapa macam variasi. Misalnya, gambar akan dihapus mulai sudut dan secara bersamaan diganti dengan gambar lain. Dalam hal ini, dua gambar tidak saling

menumpuk sehingga masing-masing gambar akan mempunyai amplitude yang tepat.

Ada dua macam *wipe*, yaitu *normal wipe* dan *soft wipe*. *Normal wipe* ialah pinggir gambar tetap tajam, sedangkan *soft wipe* pingir gambar akan kabur.

e. *Split Screen*

Effect di mana layar dibagi menjadi dua bagian atau lebih yang masing-masing bagian menampilkan shot atau adegan yang berbedah.

f. *Chromakey*

Sebuah obyek yang ditempatkan di depan *background* dengan warna tertentu (biasanya biru), bisa dipotong dan dimasukkan ke dalam latar belakang yang lain.

g. *Super Impose*

Super impose adalah perpaduan antara dua gambar atau lebih ke dalam satu frame gambar. Ada kalanya dua gambar terpisah dan dipadukan sedemikian rupa dengan tujuan untuk mendapatkan effect dramatis.

h. Tujuan *Cutting*

Dalam sebuah acara televise, hal terpenting yang diberikan kepada penonton adalah "isi" atau pesannya. Dalam hal ini pesan Pendidikan bagi penontonya. Hal itu tidak berarti bawah Teknik produksi lalu dinomorduakan, sebab masalah Teknik produksi ikut berperang dalam menentukan keberhasilan pesan yang disampaikan tersebut, bahkan akan menimbulkan daya Tarik bagi pemirsa. (Nugroho, 2014:129)

Dengan dasar pertimbangan "apa yang ingin dilihat dan kapan ingiin melihat" dari penonton, sebagai pengarah acara harus berusaha

mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas. Penonton pada umumnya mempunyai keinginan-keinginan tertentu, antara lainya:

1. Penonton menginginkan sesuatu yang penting secara terinci dan pada masalah tertentu penonton menginginkan close-up.
2. Penonton ingin mengetahui dan melihat segala sesuatu yang terjadi. Ini terlihat pada siaran olahraga.
3. Penonton tidak ingin menjadi bingung akibat adanya cutting yang tidak benar dan menginginkan adanya peningkatan kualitas produksi.
4. Dalam masyarakat modern kita jumpai perubahan- perubahan yang cepat yang sangat berpengaruh terhadap sikap, tingkah laku, dan pola berpikir penonton. Hal-hal tersebut memengaruhi Teknik penyajian suatu.

#### h. *Cue* dalam *cutting*

Untuk mendapatkan hasil *cutting* yang baik, terdapat seberapa faktor yang perlu mendapatkan perhatian, misalnya gerakan dalam gambar, reaksi dari artis yang dapat dipergunakan sebagai *cue cutting*.

## 2.9 Animasi

Animasi adalah pergerakan dinamis suatu komponen ilustrasi, dalam membuat animasi nantinya akan berinteraksi dengan *keyframe*, *expression*, *graph editor*, scrip. Membuat animasi yang digunakan untuk melengkapi *effect-effect* pada sebuah film.

Penerapan animasi ini nantinya dapat langsung diterapkan pada sebuah klip movie atau digunakan untuk membuat sebuah materi animasi. Sehingga anda perlu mengetahui tentang format standart televisi, Yang dimaksud format di sini adalah *time frame* dan *aspect ration* yang digunakan oleh masing-masing standart televisi sebuah negara (Madcoms, 2013:101).

## 2.10 Editing Dialog

Editing audio biasanya dilakun dengan meng-copy dialog-dialog yang diperlukan dalam sajian. Setelah semua dialog yang diperlukan diedit, baru general sound/atmosfer ataupun suara pendukung suasana dimakksudan sebagai latar belakang. Yang patah-patah yang diakibatkan hasil editing dialog sebelumnya. Jika diperlukan latar belakang musik sebagai tambahan pendukung suasana baru ditambahkan kemudian dengan maksdu upaya celah pada sambungan suara gambar menjadi rata. (Nugroho, 2014:186).

### 2.10.1 *Sound effect*

*Sound effect* pada umumnya dibagi dalam tiga kategori.

a. *background sound*

Seperti misalnya suara angin, air, burung, dll. Tidak saja membantu kita pada tiap momen (waktu, tempat), tetapi suara -suara tadi memberikan kesan suasana yang khusus pada tampilan gambar dan juga sangat membantu tampilan gambar yang tanpa dialog.

b. *Hard effect*

Suara-suara keras seprti ledakan gunun/senjata/tabrakan mobil, pintu ditutup, bisa diambilkan dari sound library ataupun dari keyboard suatu alat music.

c. *Folley*

Istilah *folley* diambil dari nama orang yang membuat *sound effect*. Sebenarnya diambil dari kata *foolish*, yaitu bagaimana merekamyayasa suara dengan cara tertentu sehingga menyerupai effect suara yang diinginkan dan dibuat langsung (*live*), misalkan derit pintu, langkah kaki, dan lain sebagainya. (Nugroho, 2014:187).

### 2.10.2 **Mixing Audio.**

Adalah proses menggabungkan/memadukan semua sumua sumber buny yang sudah anda rekam menjadi satu supaya enak didengar. Pada tahap itulah anda mengatur balance atau keseimbangan volume antara satu track

dengan track lainnya, mengatur posisi estereo/image/pan, memberi efek, dan melakukan ekualisasi. (Purwacandra,2007:23)

## 2.11 SOP Editing

Standar Operational Prosedur editing program Bbtl di radio Televisi Timor-leste, sebelum melakukan proses editing penulis menerima file hasil shooting yang diberikan dari produser program *Bbtl* dalam bentuk *hard disk* external, kemudian insert file ke dalam komputer untuk melakukan proses *logging* dan *digitizing*, setelah proses ini selesai langkah berikutnya ke tahap-tahap editing di *Software Adobe Premier Pro cc 2017* untuk melakukan *Editing Offline*, dan *editing online*, di proses *editing online* pada proses ini, memberi transisi, *Effect Stabilizer*, *coloring*, *mixing* dan menambahkan elemen-elemen, yang dibutuhkan untuk project tersebut, pada proses ini penulis menggunakan *Software Adobe Photoshop cc 2017*, jika sudah selesai maka langkah berikutnya memberi *effect-effect* di *Adobe After Effect cc 2017*, setelah semua proses ini selesai maka penulis berkonsultasi dengan produser program *Bbtl* untuk melihat hasil editing bersama, apabila diperlukan perbaiki maka penulis perbaiki, kemudian melakukan proses rendering di *Adobe Media Encoder*, setelah semua proses selesai maka semua hasil akan diserahkan pada produser program *Bbtl*.

## 2.12 Ekstrasi

Untuk referensi ekstrasi penulis mengambil beberapa contoh jurnal lapora di kampus Sekolah Tinggi Ilmu Komuniasi Indonesia (STIKOM), dimana judul dan isi dari jurnal tersebut sebagai berikut ini:

- a. Zulkifli, (2018), Perang Editor dalam film documenter” Mata Hati”,

Film yang merepresentasikan sebuah realita, Perjumpaan dengan seorang penyadan tunanetra yang secara tidak sengaja itu mendorong keinginan untuk mengenal lebih dekat. Dari hasil komunikasi dengan seorang penyandang tunanetra itu berupa informasi yang terkait dengan kehidupannya serta akibat ketunanetraannya tersebut.

- b. Igbal Nur Aswad, (2017), Peran Editor dalam produksi Iklan di stasiun Televisi Lokal Balikpapan.

Iklan yang diedit adalah event “We Are Balikpapan” tanggungjawabnya Menkumpulkan semua hasil stock gambar narasi voice over serta materi-materi untuk proses editing dan kegiatannya mengikuti Dari awal proses produksi iklan sampai hasil akhir iklan tayang diTelevisian.

- c. Muhamad Rezi Pahlevi (2017), Perang Editor dalam “Program Acara mocapat Siafa’at di Adi TV”.

Program acara mocapat syafaat merupakan sebuah program acara rutin yang diselenggarakan satu bulan sekali yaitu setiap tanggal 17. Mocopot syafaat merupakan sala satu dari berberapa pengaji yang dibentuk oleh Cak Nun. Acara yang pertama kali digelar pada tanggal 17 juni tahun 1999 sampai sekarang masih berlangsung bertempat dikediaman cak nuk komplek TKIT kasihan Bantul.