

## BAB 2

### PENEGASAN JUDUL

#### 2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan tugas akhir karya kreatif, penulis telah melaksanakan produksi *video clip* yang berjudul “Pejantan Maya”. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu : “*Peran Editor Dalam Produksi Video clip Pejantan Maya*” . Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian, Adapun pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut :

##### A. Peran

Menurut Soekanto (2009 : 212-213) peran adalah proses dinamis (*status* ). Apabila seseorang melakukan hak dan kewajibannya sesuai dengan kewajibannya, dia menjalankan suatu peranan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain, dan sebaliknya.

##### B. Editor

*Editor* adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkontruksi cerita dari *shoot-shoot* berdasarkan skenario berdasarkan konsep dan penyutradaraan sehingga menjadi cerita yang utuh. Editor di tuntut memiliki *sense of story telling* ( *kesadaran / rasa/ indra penceritaan*) yang kuat, sehingga sudah pasti di tuntut sikap kreatif dalam menyusun *shoot-shootnya*.

Maksud *sense of story telling* yang kuat adalah *editor* di tuntut harus sangat mengerti akan dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatic yang terdapat di dalam *shoot-shoot* yang di susun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irana adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir cerita *Video clip*

Menurut kamus besar bahasa indonesia *videoclip* adalah kumpulan guntingan gambar hidup (iklan, musik, dan sebagainya) untuk ditayangkan

lewat pesawat televisi atau layar bioskop; rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video atau film yang lebih Panjang, sedangkan menurut Wikipedia, Video musik (*musik video, MV*) adalah sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah video musik mulai populer pada tahun 1980-an dengan adanya MTV. Sebelumnya, video musik disebut clip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, di mana video musik dikenal sebagai promotional video (*PV*).

Di petik dari Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman ayat 1 pasal (1) film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Kesimpulan nya adalah *video clip* termasuk kedalam karya seni film, dan diciptakannya bertujuan untuk memberikan informasi media massa, media hiburan, media pendidikan dan media pemasaran suatu produk yakni sebuah lagu agar tersampaikan melalui bentuk karya audio visual.

### **C. Pejantan Maya**

Dalam *video clip* pejantan maya ini menceritakan bagaimana media sosial sekarang ini dipenuhi banyak akun bodong atau yang sering disebut dengan istilah *buzzer*. Mereka bekerja untuk memberikan efek buzz di social media, mempengaruhi dalam aspek informasi, trend dll sehingga diikuti oleh yang lainnya. Penonton nanti di sajikan bagaimana cara kerja *buzzer* itu sendiri yang akhir akhir ini marak berada di media sosial.

## 2.2 Konsep Konsep Yang Digunakan

### B.1. Alur pembuatan *Video clip*

#### A. Pra Produksi

##### Tahap Pra-Produksi, terdiri dari :

1. **Scripting** merupakan ide awal yang digunakan sebagai bahan dalam pembuatan *video clip*. Dalam tahap ini dilakukan penulisan naskah/skenario.
  2. **Planning** merupakan tahapan perencanaan. Hal ini meliputi perencanaan pengambilan gambar, setting tempat, mencari atau meng-casting calon tokoh/pemeran, mengurus perizinan, menentukan staf dan kru produksi, merencanakan properti apa saja yang akan digunakan, anggaran biaya, dan hal-hal lain yang patut untuk direncanakan.
- B. **Development of Concept**, dalam tahap ini masing-masing kru sebisa mungkin untuk mengembangkan ide yang telah di dapat dalam pembuatan script sebagai konsep dalam pembuatan *video clip* tersebut.

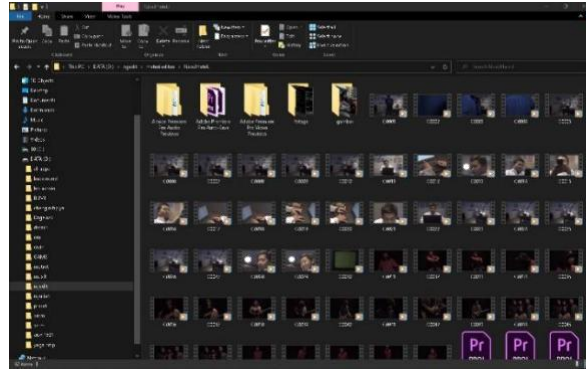
#### C. Produksi

Produksi merupakan proses pembuatan suatu video itu sendiri, pada tahap inilah proses penuangan ide dan pengambilan gambar dilaksanakan. Hasil dari tahapan produksi ini adalah berupa gambar dan suara dari lapangan yang siap untuk di edit sesuai dengan konsep dan tema yang telah dibuat.

#### D. Pasca Produksi

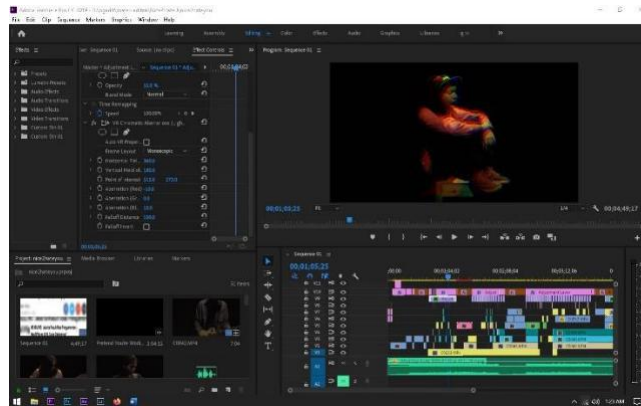
##### Tahap Pasca Produksi, antara lain :

- **Compositing** yaitu menggabungkan semua elemen ke dalam satu media.



**Gambar.01:** Proses penggabungan dalam satu media folder  
(Sumber : dok. pribadi)

- Menambahkan efek khusus.



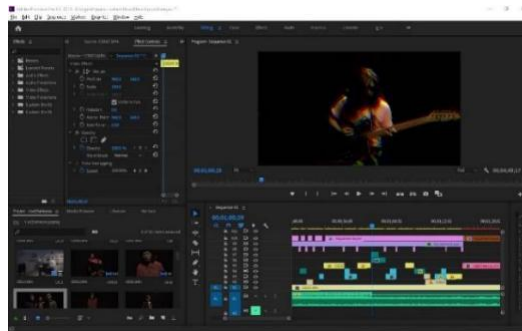
**Gambar.02:** proses penambahan efek *glitch*  
(Sumber : *software adobe premiere pro*)

- Mengimport materi sumber



**Gambar.03:** proses pemasukan/*importing* kedalam aplikasi *editing*  
(Sumber : *software adobe premiere pro*)

- *Assamble/edit*, menyunting materi sesuai dengan naskah yang ada.



**Gambar.04:**proses *editing*

(Sumber : *software adobe premiere pro*)

## **B.2. Video Editor**

*Editing* video merupakan Menyusun dan menata hasil rekaman menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah. Pekerjaan merupakan importing, pemotongan, penggabungan, penyisipan gambar, transisi, dan gambar pendukung lainnya serta pepaduan suara lainnya (Andi Fahrudin 2012).

### **a. Importing**

Proses pemindahan hasil rekaman gambar dari kamera ke perangkat *editing* dapat dilakukan dengan cara *Importing*. Importing dapat dilakukan bila hasil rekaman berupa video yang dapat di baca oleh perangkat *editing*.

### **b. Pemotongan**

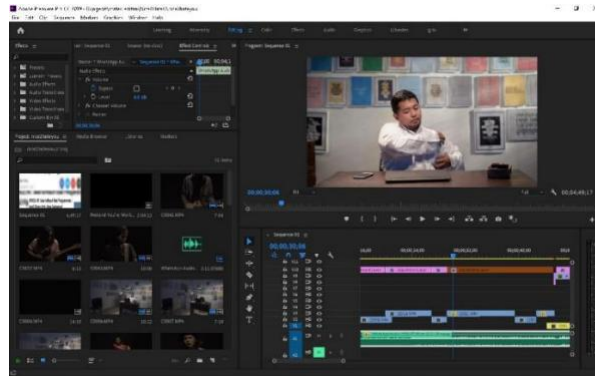
Proses memotong hasil gambar rekaman yang di lakukan dalam perangkat *editing* menjadi hasil yang lebih baik.

### **c. Pengaturan Transisi**

Transisi merupakan bentuk perpindahan antara perpotongan gambar untuk menjaga kontinitas gambar, membentuk suasana, pembeda waktu dan tempat. Macam macam transisi yang digunakan dalam video musik Pejantan Maya adalah:

- 1) Cut to cut

Tehnik transisi ini dengan memotong dan menggabungkan gambar begitu saja sehingga tidak ada penggabung antara gambar satu dengan lainnya



**Gambar.05:**proses transisi *Cut to cut*  
(Sumber : *software adobe premiere pro*)

### 1) *Roll Film*

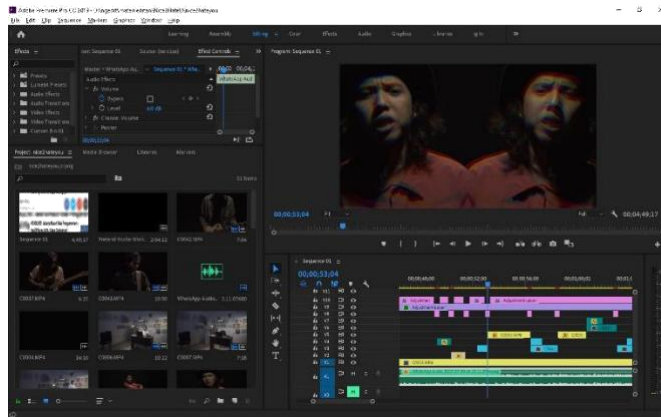
Tehnik transisi ini dengan cara membuat gambar seolah olah saling mendorong satu sama lain ke atas sehingga menimbulkan kesan seperti roll film yang berputar



**Gambar.06:**proses transisi *Roll Film*  
(Sumber : *software adobe premiere pro*)

### 2) *Mirroring*

Tehnik ini dengan cara membuat gambar menjadi gamda dan seolah olah ter refleksikan oleh cermin sehingga menciptakan gambar yang sama secara bersebelahan



**Gambar.07:** proses transisi *mirroring*  
(Sumber : *software adobe premiere pro*)

### B.3. Fungsi *Editor*

Menurut wahana komputer 2008. *Video editing* dapat mengelola informasi visual menjadi lebih dramatis, dengan pengulangan gambar-gambar yang sama atau penerapan efek-efek tertentu. Efek yang sering digunakan untuk memberikan kesan dramatis diantaranya gerak lambat, gerak cepat, *cropping*, pencahayaan, *zooming*, *black and white*. Sentuhan video ini tentunya digunakan untuk menarik perhatian penonton. Dengan demikian maka *editing* memiliki fungsi sebagai berikut:

#### a. Menyusun (*arrange*)

Mengorganisasi atau menyusun ulang gambar bergerak sesuai dengan ide cerita yang ingin disampaikan. Susunan ini disesuaikan dengan script awal dengan hasil produksi. *Editing* menjadi penentu akhir dengan catatan ceritanya tidak berubah supaya tujuan yang diinginkan tercapai.

#### b. Memotong (*trimming*)

Istilah memotong ini berarti menghilangkan bagian sisa yang tak terpakai dengan membuangnya begitu saja, memotong disini adalah memendekkan sesuai dengan penempatan waktu sebuah cerita. 60 detik atau 1 menit atau lebih, pemendekan master video mutlak di perlukan.

#### c. Menggabungkan (*combine*)

Menggabungkan berbeda dengan menyusun, jika menyusun masih membentuk draf kasar di atas kertas maka proses penggabungan adalah membentuk *sequence* menjadi cerita yang utuh. Menggabungkan juga dapat diartikan menyatukan *shoot-shoot* yang telah di-trim menjadi cerita satu kesatuan yang utuh membentuk *sequence*.

**d. Membetulkan (*correction*)**

Membetulkan dalam *editing* bisa mengganti, menambah dan mengurangi *shoot* yang sejak awal telah di susun menjadi satu kesatuan cerita yang utuh oleh karena suatu hal dan atas penilaian serta pertimbangan maka proses pembetulan mutlak di jalani. *Editing* proses pembetulan selalu ada. Untuk menghindari proses pembetulan yang berlebihan, sebagai *editor* buatlah hasil *offline editing* terlebih dahulu, setelah *preview* dan ada pembetulan maka proses membetulkan bisa dijalankan. Tahapan ini biasanya mendekati proses *online editing* tempat dimana proses penambahan *visual efek* serta *sound efek* mulai di tambahkan.

**B.4. Tujuan Editor**

Ada banyak alasan kita melakukan pengeditan dan pendekatan *editing* sangat bergantung dengan hasil yang kita inginkan, yang terpenting adalah ketika kita melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan *editing*. Namun , secara umum, tujuan *editing* adalah sebagai berikut:

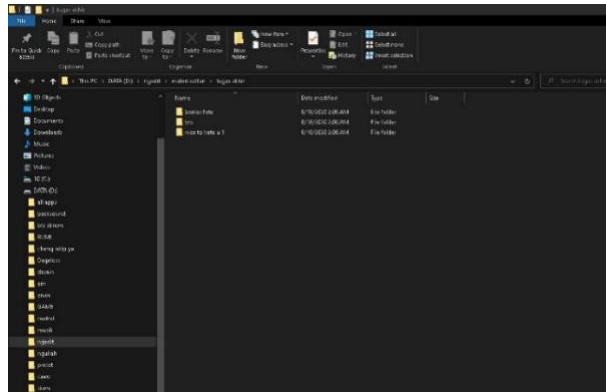
- a. Memindahkan clip video yang tidak dikehendaki.
- b. Memiliki gambar dan kill yang terbaik.
- c. Menciptakan arus.
- d. Menambahkan efek, grafis, musik, dll.
- e. Mengubah gaya dan suasana hati dan langkah dari gambar.
- f. Memberikan sudut pandang yang menarik bagi hasil rekaman.



## B.5. Tahapan tahapan Video Editor

### a. *Logging*

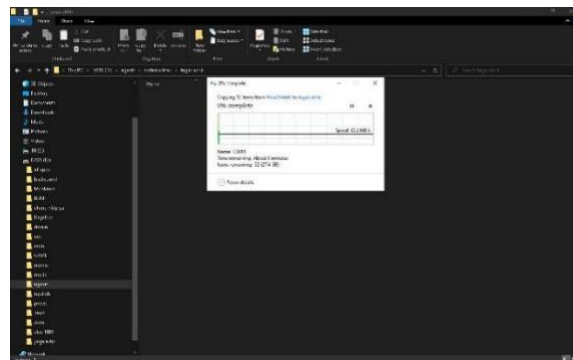
Mencatat dan memilih gambar yang kita pilih berdasarkan time code dalam masing masing memori bedasrkan *srip continuity report* ( catatan timecode )



**Gambar.08:**proses *Logging* / pemilihan berdasarkan memori saat *shooting*  
(Sumber : dok Pribadi)

### b. *Capturing*

proses pemindahan (*transfer*) gambar yang terdapat didalam memori (*tape*) kedalam computer



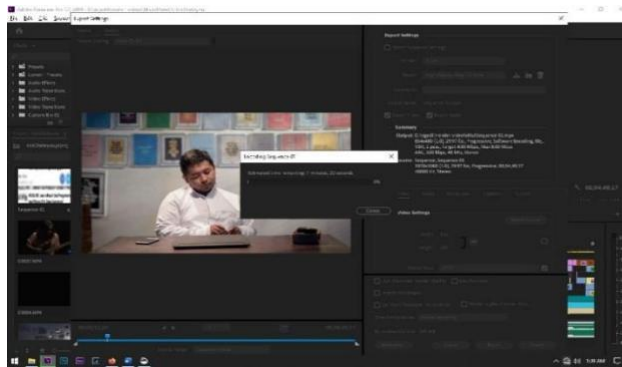
**Gambar.09:**proses pemindahan file kedalam komputer  
(Sumber : dok. probadi)

### c. *Offline editing*

Proses pemilihan (*selection*) dan penyusunan *shoot* seusai dengan susunansekenario tanpa menerapkan efek efek tertentu.

d. **Rendering**

Proses penyatuan seluruh format *file* yang ada di dalam *timenile* menjadi satu kesatuan *file* yang utuh.



**Gambar.10:**Proses *Rendering*  
(Sumber : *software adobe premiere pro*)

**B.6. Teknik *Editing***

*Editing* merupakan menciptakan kesinambungan gambar dan suara agar berjalan dengan wajar dan logis. Memilih, menyusun dan menggabungkan gambar-gambar yang *dishoot* secara acak. Memperbaiki atau menghilangkan kesalahan yang terjadi saat pengambilan gambar. Manajemen durasi menciptakan dinamika dan makna simbolik dengan pola transisi atau teknik tertentu.

*Editing* memerlukan kreatifitas dan pemahaman dalam segi artistik, *editor* harus menguasai teknik *editing*, hal ini diperlukan agar video yang dihasilkan tidak membosankan saat di tonton, selain itu tehnik *editing* juga diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang bisa terjadi pada saat tahapan pra produksi. Tehnik *editing* terbagi menjadi dua yaitu:

1. *Editing* kontinuiti

Sebuah penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangka aksi cerita dalam satu adegan.

a. *180 Rule*

Adalah aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika trasnsisi *shoot (cut)* dilakuakn, garis *180 rule* ini adalah garis imajiner.

b. *Shoot/Reverse shoot*

Merupakan gabungan dua *shoot* atau lebih yang membedakan posisi para karakternya. Satu karakter biasanya melihat kekanan dan satunya melihat kekiri.

c. *Eyeline match*

Teknik ini selalu di ambil dengan cara *shoot/Reverse shoot* karena prinsipnya kedua teknik ini hampir sama. Jika seorang karakter menatap lawan bicaranya ke arah kanan maka pada *shoot* berikutnya ( lawan bicara onscreen ) mengisyaratkan bahwa karakter lawan bicaranya berada pada sisi offscreen pada posisi kiri.

d. *Mach On Action*

Merupakan tehnik perpindahan *shoot* yang di ambil dari arah yang berbeda. Memperlihatkan aksi yang tidak terputus dalam sebuah momen pergerakan yang sama.



**Gambar.11:** contoh *Mach on Action*  
(Sumber : film the Raid 2 Brandal )



**Gambar.12:** contoh *Mach on Action*  
(Sumber : film the Raid 2 Brandal )

a. *POV Cutting*

Tehnik ini mirip dengan *eyeline match*, namun pada *shoot* ke dua di perlihatkan objek dari araha pandang yang sama.



**Gambar.13:** contoh *POV cutting*

(Sumber : series brata eps 01 )  
*cutting*



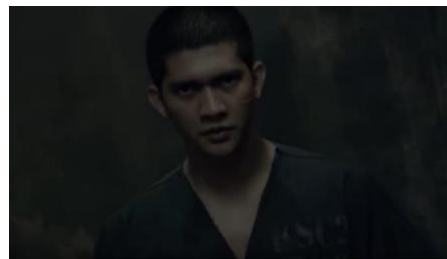
**Gambar.14:** contoh *POV*

(Sumber : series brata eps 01 )  
*cutting*

b. *Cut In*

c. *Crosscutting*

Serangkaian *shoot* yang memperlihatkan dua aksi atau peristiwa pada lokasi berbeda yang di lakukan secara bersamaan.



**Gambar.15:** contoh *cross cutting*  
(Sumber : film the raid 2 brandal )



**Gambar.16:** contoh *cross cutting*  
(Sumber : film the raid 2 brandal )

e. *Montage Sequence*

Serangkaian *shoot* yang menunjukkan rangkain proses peristiwa dari waktu kewaktu. Sering disebut dengan istilah *Montage*.



## 2. *Editing* Diskontuniti

### a. Pelanggaran aturan 180 derajat

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



### b. *Jump Cut*

Merupakan lompatan gambar dalam satu rangkaian *shoot* akibat perubahan karakter atau objek dalam latar yang sama atau sebaliknya, karakter dan objek tetap namun latar yang berubah.

	
<p><b>Gambar.17:</b> contoh <i>Jump Cut</i> (Sumber : series brata eps 10 )</p>	<p><b>Gambar.18:</b> contoh <i>Jump Cut</i> (Sumber : series brata eps 10 )</p>

### c. *Nondigietic Insert*

Adalah sebuah penyisipan sebuah *shoot* yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam cerita. *Shoot* ini di tunjukkan khusus atau simbolik.

	
<p><b>Gambar.19:</b> contoh <i>nondigentic Insert</i> (Sumber : series brata eps 10 )</p>	<p><b>Gambar.20:</b> contoh <i>nondigentic Insert</i> (Sumber : series brata eps 10 )</p>

### B.7. Ekstraksi

Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh laporan tugas akhir Satria Yusa Aji dari kampus STIKOM Yogyakarta dengan judul “Peran Video *Editor* Dalam produksi film “*voice call*” penulis tertarik menggunakan sebagai acuan karena membahas tentang kerja editor. Selain itu memiliki acuan penulisan yang baik.

Selain karya tulis dari Satria Yusa Aji penulis juga melihat beberapa contoh penulisan salah satunya dari Ghalif Putra Sadewa ISI Yogyakarta dengan judul MEMBONGKAR IDENTITAS DALAM FILM “WANDU” di dalam penulisannya ada banyak hal yang menarik yang belum banyak saya ketahui sehingga penulis tertarik untuk di jadikan acuan dalam proses penulisan laporan karya kreatif.

