

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman sekarang media video menjadi hal yang digemari sebagai penyalur aspirasi atau penyalur informasi yang sangat tepat. Khususnya di bidang industri musik. Sebuah industri musik tidak hanya memproduksi audio saja, melainkan video sebagai penegas atau pendukung sebuah karya musik. Video klip ini, kemudian disiarkan melalui *platform* media *social* seperti *youtube*. Umumnya video klip memiliki durasi yang singkat sehingga bisa langsung menarik perhatian, dapat terus berganti, dan memberikan dampak yang sangat besar terhadap pop *culture*. Sehingga video klip menjadi industri baru yang tidak bisa dipisahkan dari musik maupun media sosial. Video sebagai klip salah satu sarana bagi para produser musik untuk memasarkan produknya lewat medium televisi. Di Indonesia video klip berkembang menjadi bisnis seiring dengan perkembangan pertelevisian. Hal ini memicu para sineas-sineas baru untuk berani menunjukkan karya nya dengan membuat banyak video klip dengan berbagai genre. Dengan ada banyaknya genre film juga mempermudah para sineas untuk mengembangkan ide-ide mereka. Ditambah dengan perkembangan teknologi sekarang yang sudah sangat canggih membuat banyak sekali video klip baru muncul di berbagai *platform* seperti *Youtube*.

Video klip sendiri mulai muncul di Indonesia sejak tahun 90an sebagai wadah mem-promosikan sebuah lagu. Bahkan hal itu masih dilakukan hingga sekarang karena dinilai menjadi hal paling efektif untuk mempromosikan sebuah lagu baru. Sudah ada ratusan hingga ribuan video klip baru dihasilkan setiap tahunnya di Dunia guna untuk mempromosikan sebuah lagu baru. Saat ini video klip semakin banyak memiliki peminat yang tinggi, disisi lain juga karena sudah banyak sekali video klip yang mengedepankan konsep cerita karena sudah didukung dengan teknik sinematografi yang canggih, dengan hal itu tidak mengurangi inti maksud dari lagu tersebut. Hal tersebut juga dapat menjadi nilai plus untuk para sineas-sineas ini untuk lebih berani menuangkan idenya dari sebuah naskah lagu menjadi visual yang apik.

Sudah banyak sekali cara untuk membuat video klip, zaman sekarang untuk membuat sebuah video klip tidak harus pergi ke ruang terbuka cukup di dalam sebuah “kotak” pun sudah bisa membuat sebuah video klip yang luar biasa, kita ambil contoh sebuah teknik yang kini semakin digemari adalah *video mapping* yang lebih dikenal dengan nama *projection mapping*. Saat ini sedang menjadi tren dikalangan para pekerja seni bidang visual, kita ambil contoh dari video klip *Calvin harris ft. Rihanna - This is What You Came For*. *Video mapping* dapat menampilkan grafis video digital yang ditembakkan langsung pada objek atau benda dan sebuah bidang melalui proyektor. Para musisi yang ingin membuat video klip dapat memanfaatkan cara ini sebagai penambah ilustrasi visual dalam video mereka supaya dapat menghasilkan video klip yang luar biasa bagus.

Seperti halnya dengan produksi sebuah film pada proses pembuatan video klip juga membutuhkan banyak sumber daya manusia, agar video klip yang diproduksi mampu mencapai target. Hal ini menunjukkan manajemen pada sebuah produksi video klip sangat penting. Beberapa divisi pada sebuah video klip terdiri dari produser, sutradara, penata kamera, penata lampu, penata artistik dan *editor*. Setiap divisi mempunyai peran yang sama penting disetiap tugasnya dan semua divisi harus mempunyai visi misi yang sama demi kelancaran produksi sebuah video klip.

Adanya sebuah video klip, tidak hanya peranan sutradara namun ada peran orang lain yang memiliki tugas dan tanggung jawab yang besar yaitu seorang *editor*. Seorang *editor* memiliki tanggung jawab saat *pasca production*. Tugas seorang *editor* ialah menyusun video sesuai dengan naskah video klip hingga menjadi *final draft*. Seorang *editor* harus terlibat aktif dalam semua tahapan proses *editing* video klip, dari awal *scene* hasil proses perekaman hingga pengembangan *set effect* yang sudah diputuskan. Dari pasca produksi sendiri *editor* mempunyai tugas yaitu membuat hasil rekaman menjadi satu kesatuan, dari memperkirakan efek transisi hingga *tone* yang digunakan dan juga mengembangkan konsep efek yang akan digunakan. Saat *editor* mempunyai tugas mengolah hasil rekaman, mengatasi masalah-masalah yang timbul saat meng-*edit* dan saat pascaproduksi *editor* juga mempunyai andil dalam *me-review* proses akhir hingga menyerahkan hasil kepada produser.

Latar video klip berjudul “*Snowflake*” ini menceritakan seorang perempuan yang bekerja di sebuah *cafe* yang mengagumi seorang *customer* pada pertemuan pertama akan tetapi dia tidak berani untuk berbicara atau memulai sebuah percakapan dengan pembeli tersebut. Membuat dia menjadi berimajinasi agar bisa berintraksi dengan pembeli tersebut dan pada akhirnya ada sebuah momen saat mereka terlihat akan berkenalan.

Video klip ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya kerja sama tim yang baik. Sebagai penanggung jawab dalam berjalannya proses pembuatan Karya Kreatif ini penulis sebagai *editor* sangat menentukan bagaimana hasil akhir dari video klip Karya Kreatif ini. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat cerita ini ke dalam video klip yang dijadikan tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam laporan ini adalah :

Bagaimana mekanisme dan peran *editor* dalam produksi video klip “*Salca Biya - Snowflakes*”?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dalam pembuatan video klip “*Salca Biya - Snowflakes*” adalah :

- a. Sebagai apresiasi karya dalam bentuk Video musik yang memfokuskan kinerja di divisi editing.
- b. Sebagai salah satu bukti dan pengembangan dari ilmu yang selama ini di dapat pada bangku kuliah.
- c. Menambah karya seni sebagai bahan pertimbangan apabila saya mendapatkan pekerjaan.
- d. Menambah pengalaman kerja secara professional dalam sebuah produksi.
- e. Mengembangkan, mengekspresikan, merealisasikan ide, imajinasi dalam bentuk karya audio visual.
- f. Menambah wawasan dan pengalaman di bidang editing.
- g. Mencari lebih tau ilmu yang berkaitan dengan editing dari pengalaman produksi.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

1.4.1 Manfaat Akademik

Hasil karya kreatif ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pembuatan karya kreatif lanjutan tentang bagaimana proses kerja *editor* dalam pembuatan produksi video klip.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil karya kreatif ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam proses pembuatan produksi video klip.

1.5 Lokasi dan Waktu

1.5.1 Lokasi :

a. *Kemari Coffee and Space*

Baru, Jl. Pedak No.19, Tegal Tanda, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Mengambil scene saat Biya pertama kali bertemu dengan Ridwan.



Gambar 1. 1 Lokasi *Kemari Coffee and Space*

Sumber : gudeg.net

b. Studio Audio Dan Visual STIKOM Yogyakarta

Jl. Laksda Adisucipto No.279, Ambarukmo, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Untuk *scene* turun salju.



Gambar 1. 2 Lokasi Studio Audio Visual STIKOM Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. Studio Kubi

Jl. Rajawali, Pringgolayan, Banguntapan, Kec. Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198

Untuk pengambilan *scene* saat Biya dan Ridwan menghayal menjadi pasangan.



Gambar 1. 3 Lokasi Studio Kubi

Sumber : www.bridestory.com

1.5.2 Waktu

Waktu : 2 Juli 2020 - 15 Agustus 2020 terhitung dari Praproduksi hingga Pasca Produksi.

Praproduksi : 2 Juli 2020 - 23 Juli 2020 (21 hari)

Produksi : 24 Juli 2020 (1 hari)

Pasca produksi: 28 Juli 2020 - 15 Agustus 2020 (18 hari)

1.6 Metode Pengumpulan data

1. Riset pustaka

Disini penulis mengumpulkan data melalui berbagai literatur baik dari buku, perkuliahan selama menjadi mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta), catatan - catatan, surat kabar maupun internet.

2. Observasi

Untuk menentukan *set effect*, *masking*, maupun transisi penulis bersama tim melakukan pengamatan untuk mencari dan mengamati beberapa konsep *grading* beserta *effect* video klip yang sesuai dengan video klip yang akan dibuat.

3. Praktek Produksi

Teknik pengumpulan data rekaman, mengamati, melihat langsung dan terlibat dalam meng-*edit* selama proses produksi video klip Salca Biya - *Snowflakes* sehingga mendapat hasil sebuah Karya Kreatif yang menjadi acuan penulis untuk mengerjakan laporan Karya Kreatif.

4. Referensi Video Klip

Untuk memulai sebuah ide yang akan dijadikan sebuah video klip, maka melihat referensi video klip yang cocok dengan tema yang sesuai dengan video klip “Salca Biya - *Snowflakes*” seperti :

1. Bebe Rexha - *Meant to be*

Lagu ini bermakna tentang sepasang pria dan wanita, dimana sang pria meyakinkan wanita untuk mencoba dulu hubungan mereka dan melihat kemana arahnya, karena sang wanita trauma dengan hubungan masa lalunya yang tidak mengenakkan sehingga takut untuk memulai baru. Pada video klip “Salca Biya - *Snowflake*” ini kita mengambil referensi video klip “Bebe Rexha - *Meant To be*” di bagian konsep pengemasan alur cerita



Gambar 1. 4 Video klip Bebe Rexha - Meant to be
Sumber: hcreativedisc.com

2. Risky Febian dan Marion Jola - Tak Ingin Pisah Lagi

"Tak Ingin Pisah Lagi" merupakan sebuah rangkuman dari perjalanan cinta, yang mana tidak akan selalu dikatakan mulus, namun pada akhirnya menemukan akhir yang bahagia. Pada video klip ini kita mendapat referensi secara teknis di bagian jatuhnya *Snowflakes*.



Gambar 1. 5 Video Klip Rizky Febian dan Marion Jola - Tak Ingin Pisah Lagi

Sumber : joglosemarnews.com

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang laporan yang berjudul “Mekanisme dan Peran *Editor* dalam Video Klip “Salca Biya - *Snowflakes*”, penulis akan memberikan penegasan pengertian dari istilah judul laporan tersebut, sebagai berikut :

2.1.1 Mekanisme

Mekanisme adalah rangkaian kerja alat yang digunakan untuk tujuan penyelesaian masalah yang berhubungan dengan proses kerja, tujuannya demi hasil yang maksimal. (Moenir 2001:53)

2.1.2 Peran

Pengertian peran menurut Soekanto (2002:243), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), yang apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

2.1.3 Editor

Editor video bertanggung jawab untuk mengumpulkan dan mengolah beberapa materi video yang tersedia menjadi satu video sehingga hasil akhir video siap untuk disebarluaskan. (Sumber: Glints).

2.1.4 Dalam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam mempunyai arti paham benar-benar (tentang ilmu pengetahuan dan sebagainya).

2.1.5 Video Klip

Menurut (Poerwadarminta, 1976:487) video klip merupakan kumpulan 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.

2.1.6 Snowflake

Snowflake atau kepingan salju adalah sebuah kristal es tunggal atau kumpulan kristal es berbagai ukuran dan bentuk. Kepingan salju berwarna putih walau terbuat dari es murni. Hal tersebut dikarenakan refleksi *diffuse* dari seluruh spektrum cahaya pada kristal kecil. (sumber : wikipedia).

Sehingga kesimpulan arti judul diatas merupakan cara kerja *editor* dalam menyelesaikan proses *editing* dari paska produksi hingga hasil akhir dalam video klip “Salca Biya - *Snowflakes*” yang berdurasi 4.37 menit.

2.2 Teori-Teori Dasar

2.2.1 Apa Itu Film

a. Film

Film adalah Gerakan atau lebih tepatnya gambar yang bergerak. Dalam Bahasa Indonesia, dahulu dikenal istilah gambar hidup, dan memang Gerakan itulah yang merupakan unsur pemberi “hidup” kepada suatu gambar (Susanto, 1982:58). Film dapat diartikan sebagai hasil karya berdasarkan kemampuan imajinasi, daya cipta, rasa maupun karsa, baik dalam bentuk makna maupun cara. (Budiman, 2004:15)

b. Jenis Film

Ada beragam jenis-jenis yang paling populer dan banyak peminat. Pasalnya, film masih menjadi tayangan yang menghibur untuk menghilangkan penat dan *stress*, Film memiliki jenis genre bermacam macam seperti *Horror*, *Romance*, *Thriller*, Biografi, *Action*, *Comedy*, Fiksi Ilmiah, Drama. Kemudian jenis genre yang penulis buat adalah genre *romance*. (KBBI Balai Pustaka, 1990:242)

Genre *romance* merupakan jenis genre yang berfokus pada kisah cinta atau hubungan tertentu. kebanyakan, genre *romance* ini juga berdampingan dengan genre film drama. Genre ini juga menampilkan konflik yang tidak jauh-jauh seputar asmara dan percintaan.

Genre *romance* dibagi beberapa sub genre seperti *romance* sejarah, Komedi *romantic*, Drama *romantic* (sumber: m.kapanlagi.com/plus/8-jenis-jenis-genre-film-paling-populer-dan-banyak-disukai-b3c943-0)

2.2.2 Apa Itu Musik

a. Musik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan, kata musik berasal dari bahasa Yunani *mousikos*, melambangkan dewa keindahan yang menguasai bidang seni dan keilmuan. Dilansir *encyclopedia Britannica* (2015) musik merupakan seni yang memadukan suara *vocal* atau instrumental untuk keindahan bentuk atau ekspresi emosional.

b. Jenis Musik

Menurut Gramedia (2020), genre musik diartikan sebagai penggolongan musik yang didasarkan pada kemiripannya satu sama lain. Penggolongan ini dapat juga disesuaikan dengan kriteria lain, misalnya kesamaan geografi. Teknik musik, konteks, gaya, dan tema musik dapat menjadi acuan definisi dalam sebuah genre musik. Pada dasarnya, genre musik tidak bisa didefinisikan secara gambling, karena ketika genre tersebut didefinisikan oleh seseorang, maka orang tersebut mendefinisikan tanpa melihat aspek dari sisi lainnya. Bahkan, terkadang dalam suatu lagu terdapat 2 genre di dalamnya, akan tetapi hanya didefinisikan menjadi satu genre saja. Macam macam genre ada musik klasik, Jazz, Blues, Country, techno, reggae, R&B, RAP, Death Metal, Dangdut dan salah satu video clip yang di garap oleh penulis adalah POP.

Musik ber Genre POP adalah sebuah genre musik populer yang berasal dari bentuk moderennya di Amerika Serikat dan Inggris pada pertengahan 1950-an. Istilah “music popular” dan “music POP” sering digunakan secara bergantian, meskipun yang pertama menggambarkan semua musik yang populer dan mencakup banyak gaya yang beragam. “pop” dan “rock” adalah istilah yang hampir identic dengan music pop sampai akhir 1960-an, Ketika mereka menjadi semakin berbeda satu sama lain. (sumber: id.wikipedia.org/wiki/Musik_pop).

2.2.3 Apa Itu Video Klip/Video Musik

Video klip atau video musik merupakan 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 (*Music Television*). Sebelumnya, video musik disebut klip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, di mana video musik dikenal sebagai promotional video (PV). (sumber: id.wikipedia.org/wiki/Video_musik)

2.2.4 Editing

Dalam melakukan editing video, ternyata tidak bisa secara sembarangan. Diperlukan suatu metode-metode khusus yang memang harus dipelajari terlebih dahulu, sebelum memulai proses pengeditan. Dengan metode editing video ini juga, yang akan berpengaruh terhadap hasil pengeditan nantinya, yang dimaksud dengan metode editing video ini sendiri, yaitu beberapa cara yang dilakukan untuk melakukan proses editing video. Dimana dalam metode ini, terdapat beberapa tahapan/Langkah-langkah yang harus dilakukan. Tentunya, agar proses editing ini berjalan dengan sukses.

Secara mendasar, metode dalam editing video ini ada 2, yaitu proses penyambungan film (*film spicing*) dan juga metode tape to tape. Namun kini, seiring perkembangan zaman. Dimana segala sesuatunya telah di kembangkan dengan baik. Termasuk dalam hal editing video. Maka metode editing video juga mulai bervariasi. Dari mulai film splicing dan melalui tape to tape. Kini, metode

dalam editing video ini makin beragam, dengan adanya metode tambahan lainnya, yaitu metode yang bersifat digital serta metode pengeditan video yang dilakukan secara langsung, yang dikenal dengan live editing.

Semua metode dalam editing video ini disertai dengan proses dan tahapan yang berbeda-beda. Yang disesuaikan dengan cara kerjanya masing-masing. Meskipun tujuannya sama, yaitu melakukan perubahan/ pengeditan dalam sebuah video. Baik secara keseluruhan, maupun hanya Sebagian saja.

Dari ke-4 metode tersebut, metode digital adalah yang paling banyak digunakan. Mengingat pada saat ini, media digital menjadi hal yang tak lepas dari kehidupan sehari-hari. Tak terkecuali dalam hal editing ini. Untuk lebih jelasnya, mengenai semua metode dalam pengeditan video ini. Antara lain:

- *Film Splicing*

Film Splicing lebih dikenal juga dengan metode penyambungan film. Dimana adegan- adegan tertentu dalam sebuah film atau video, akan dibuang. Kemudian disambungkan Kembali. Alat yang digunakan dalam metode editing video dengan cara cut dan tape dimana roll dalam film akan cut, di bagian yang tidak dipakai. Dilanjutkan dengan menyambungkan Kembali, bagian yang terputus tadi, dengan alat berupa tape penyambung.

Dimana roll dalam film akan digunting, di bagian yang tidak akan dipakai. Dilanjutkan dengan menyambungkan Kembali, bagian yang terputus tadi, dengan alat berupa tape penyambung. Metode film splicing ini merupakan metode Langkah awal dan menjadi dasar dalam proses editing video.

- *Tape to Tape*

Metode tape to tape juga sering disebut sebagai metode linear. Metode dalam editing video dengan tape to tape ini sering digunakan pada zaman sebelum dikembangkannya pengeditan video dengan metode *computer/ digital*. Tepatnya pada tahun 1990an.

Cara kerja dari metode ini yaitu dengan cara mengcopy *scane* demi scane dalam sebuah film/video, yang diambil dari sebuah tape ke dalam tape lainnya. Dalam pengeditan video ini, setidaknya harus disiapkan

minimal 2 buah tape. Dimana tape yang satu sebagai penyimpanan video/film asal. Sementara tape yang lainnya, digunakan sebagai penyimpanan video/film yang telah di salalin/*copy*.

- Metode *digital/computer*

Selain yang telah disebutkan di atas, metode digital/computer adalah salah satu metode editing yang paling banyak digunakan di masa ini. Karena prosesnya yang bisa dibidang lebih praktis. Jika dibandingkan dengan metode-metode yang sebelumnya. Adapun cara kerja dari metode digital ini yaitu gambar/klip sebelumnya akan di simpan dalam sebuah harddisk (*Hardware*). Baru kemudian dilakukan pengeditan, dengan menggunakan *software* tertentu. Barulah, setelah pengeditan selesai, gambar/klip yang telah diedit tersebut, akan disimpan dalam sebuah cd/tape.

Metode ini terbilang praktis dan mudah dilakukan. Hanya saja, dalam proses pengeditannya, *editor* diharuskan memilih perangkat keras dan juga *software*. Sebagai alat penunjang proses *editing* video. Selain adanya tape/cd juga tentunya. Yang digunakan sebagai penyimpanan hasil editing nantinya.

- *Live Editing*

Metode *editing* video yang terakhir yaitu *live editing*. Untuk melakukan pengeditan video ini, biasanya hanya bisa dilakukan oleh yang telah mahir saja. Ataupun oleh orang yang terbiasa melakukan dengan metode ini. Karena pengeditan video ini dilakukan secara langsung, saat video sedang ditayangkan.

Misalnya dalam siaran berita, acara *live streaming youtube*, ataupun siaran-siaran langsung di televisi lainnya. Untuk pengeditannya, beberapa video sengaja disambungkan dengan kamera, dengan menggunakan sentral *mixing* dan juga *control*. Yang selanjutnya, akan dilakukan pengeditan di saat itu juga.

(sumber: www.jakartastudio.com/jenis-jenis-metode-editing-video)

2.2.5 Apa itu *Continuity*/Kesinambungan

Menurut Nugroho (2014:27) “kontinuiti adalah logika sebuah film yang dapat membuat film yang di buat terasa “realistis” dan menyakinkan sehingga membuat penonton bertahan dan hanyut dalam *story telling* sebuah film dari awal sampai akhir.”

Nugroho (2014:26) menambahkan bahwa kontinuitas gambar diperlukan dalam memproduksi sebuah film, karena: sebuah film harus menampilkan urutan gambar yang berkesinambungan, lancar, dan mengalir secara logis. Baik itu sebuah rekaman kenyataan ataupun fiksi, harus mampu memberikan sebuah realitas kehidupan yang nyata bagi penontonnya.

Dengan demikian bisa dikatakan film adalah suatu dunia pura-pura yang meyakinkan dan itu bisa terwujud apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan di terima “wajar” oleh penonton. Menurut Naratama (2013:91-92), *contuinity* bisa disebut sebagai kontinuitas dari sambungan *shoot-shoot* yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya *visual*. Menurutnya pula, ada 5 faktor kontinuiti yang diperhatikan pada saat *shooting*, yaitu:

1. *Content continuity*

Content continuity adalah kontinuitas atau kesinambungan gambar pada isi cerita yang terangkum dalam sambungan berbagai *shoot*.

2. *Movement continuity*

Movement continuity adalah kontinuitas atau kesinambungan gambar pada Gerakan yang direkayasa ataupun yang terjadi dengan sendirinya (natural).

3. *Position continuity*

Position contuinity adalah kontinuitas atau kesinambungan gambar untuk blocking pemain, posisi *property* (tata artistic), dan berbagai posisi lainnya yang disesuaikan dengan komposisi gambar dalam berbagai sudut arah kamera.

4. *Sound continuity*

Sound continuity adalah kontinuitas atau kesinambungan suara dalam gambar, baik yang bersifat *direct sound* (suara yang direkam langsung pada saat syuting) maupun *indirect sound* (*sound effect* & Ilustrasi Musik).

5. *Dialogue continuity*

Dialogue continuity adalah kontinuitas atau kesinambungan dialog yang terwujud dalam percakapan para pemeran sesuai dengan tuntutan cerita dan logika visual (kebutuhan gambar sesuai dengan naskah).

2.2.6 Unsur-Unsur *Editing*

Unsur dasar proses *editing* yang dihadirkan video klip, terbentuk dari beberapa unsur-unsur berikut:

1. *Capture Device*

Capture device merupakan sebuah alat / *hardware* yang mengganti suatu video analog ke dalam video digital.

2. *Compressors* dan *Codec*

Compressors dan *Codec* merupakan *software* atau program yang meadatkan sebuah *compress* atau pemadatan untuk membangun ukuran video agar menjadi lebih ringkas.

3. *Edit Decision List* (EDL)

Merupakan sebuah daftar kesimpulan mengenai hal yang dimasukkan ataupun dikeluarkan dalam sebuah proses *editing*.

4. *Encoding*

Encoding adalah sebuah proses mengganti sebuah klip video kedalam format tersebut.

5. *Linear Editing*

Linear editing merupakan sebuah *editing* yang memakai *software* komputer untuk mengganti suatu klip video. Transisi

Transisi merupakan suatu arah atau Langkah dalam mengganti/menyatukan satu *shoot* ke *shoot* lainnya.

6. *Post Production*

Post Production merupakan sesuatu yang terjadi dalam sebuah klip video atau audio setelah produksi, klip video atau audio direkam maupun *dishooting*. Dikenal juga sebagai kegiatan mengedit video dan audio, memberikan judul, membangun grafik dan kesan dan juga menyelaraskan atau meneliti warna.

2.2.7 Tujuan dilakukan *Editing*

Ada banyak alasan untuk melakukan pengeditan untuk video dan sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. Yang terpenting adalah Ketika melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan kita melakukan *editing*. Namun secara umum, tujuan *editing* adalah sebagai berikut:

1. Memindahkan klip video yang kurang sesuai dengan naskah
2. Memilih gambar dan klip yang terbaik
3. Menciptakan arus
4. Menambahkan efek, grafik, *music* dll
5. Mengubah gaya, suasana dan letak pada gambar
6. Memberikan sudut yang menarik

(sumber:meiangrainiotk.com/2013/02/25-tujuan-editing-dalam-video)

2.3 Struktur Organisasi Produksi

Menurut Saroengallo (2008:91) kru atau pekerja film adalah semua orang yang dipekerjakan dalam pembuatan sebuah film/video selama hari syuting, selain para pemain atau aktor/aktris. Dalam pembuatan sebuah film merupakan kerja kolektif, setiap kru menyumbangkan keahliannya masing-masing di bawah “komando” sang Sutradara dan Produser. Maing-masing kru harus bisa bekerja sama., sesuai dengan bidangnya masing-masing dalam menerjemahkan visi Sutradara terhadap skenario.

Dari tahap persiapan hingga tahap penyelesaian (pasca produksi), *Editor* membutuhkan keahlian masing-masing pekerja di bidangnya, karena hal itulah pembuatan film dapat dikatakan sebagai kerja kolektif, bukan perorangan.

Tim inti adalah mereka yang sejak awal terlibat dalam produksi film dan kerjanya menjadi acuan rekan kerja yang lain. Menurut Heru Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film* (Konfiden, 2002) umumnya tim kerja yang terlibat dalam produksi film departemen, yaitu :

2.3.1 Produser

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam jalannya proses produksi dari praproduksi, produksi hingga paskaproduksi. Seorang produser harus memiliki kemampuan dalam mengelola keuangan, mencari dana dan menyatukan beberapa orang dalam bidangnya masing-masing untuk terwujudnya sebuah film.

2.3.2 Sutradara

Sutradara adalah orang yang akan mewujudkan gagasan yang tertuang dalam sebuah skenario menjadi rekaman *audio visual* sehingga bisa dinikmati oleh para penonton. Saroengallo (2008 :7). Sutradara bertanggung jawab terhadap aspek kreatif film, termasuk mengendalikan konten, mengendalikan alur plot, mengarahkan aktor, menyusun dan memilih lokasi *shooting*, memilih *soundtrack* yang akan digunakan pada film, meskipun kekuasaan dan wewenang Sutradara besar, ia tetap tunduk pada Produser, karena bagaimanapun Sutradara hanya bertanggung jawab dalam hal *visual* dan naskah cerita.

2.3.3 (Director Of Photography) / Pengarah Fotografi

Pengarah Fotografi adalah tangan kanan Sutradara dalam kerja di lapangan. Ia bekerja sama dengan sutradara untuk menentukan jenis - jenis shot termasuk menentukan jenis lensa. Ia bertugas menentukan segala aspek *visual* dan *lighting*. Meski seorang DOP bertugas menentukan segala aspek *visual* dan *lighting*, ia tetap membutuhkan persetujuan dari produser.

2.3.4 Camera Person

Bertugas mengoperasikan kamera sesuai arahan DOP atau Sutradara untuk merekam setiap adegan / *scene*.

2.3.5 Gaffer / Penata Cahaya

Merupakan kepala dari departemen listrik. Ia bertugas merencanakan dan mengeksekusi perencanaan *lighting* untuk keperluan produksi. Selain itu *Gaffer* juga bertanggung jawab untuk aspek *lighting* agar set yang dibuat seolah sama seperti yang tertera dalam naskah.

2.3.6 Penata Artistik

Tata artistik adalah menyusun segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film, yakni yang bersangkutan dengan *setting*. *Setting* disini yang berkaitan dengan *setting* tempat, waktu, dan keadaan.

2.3.7 Editor / Penyunting

Seorang *Editor* memiliki tanggung jawab dalam aspek penyuntingan gambar dari awal hingga akhir sehingga menjadi sebuah video yang utuh termasuk gambar maupun suara.

2.4 Editor

Profesi *Editor* Video merupakan Sineas profesional yang bertanggung jawab dalam mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shoot-shoot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh.

Seorang *editor* dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, serta kreatif dalam menyusun *shoot-shoot* nya. 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 *shoot-shoot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya serta membentuk irama adegan atau cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir video. (Gramedia, 2020)

2.5 Sistematika Prosedur *Editor* dalam Pembuatan Video

2.5.1 Tugas *Editor*

Paska produksi adalah tahap dalam *editing* video di mana rekaman yang telah rampung, diolah untuk berbagai macam kepentingan seperti *capturing*, *drafting*, *cutting*, hingga *final touch*. Berikut yang harus dilakukan *editor*:

1. *Capturing*

yaitu proses merekam video dari format analog ke digital atau dari kaset menjadi *file* video dalam komputer. Ruang yang harus disediakan untuk menyimpan *file* video sangat besar maka kurang lebih sediakan kurang lebih 80-100gb untuk penyimpanan *file* video.

2. *Drafting*

Dalam hal *drafting* juga dilakukan untuk menggolongkan/mengelompokkan jenis *file* yang berbeda beda. Pembuatan *bin/folder* dalam *storyboard* yang terdiri dari audio, video, *title*, dan gambar yang dapat memudahkan pencarian *file* secara efisien serta mengurangi kebingungan kita dalam mencari *file* dalam *project editing*.

3. *Hard Cutting* dan *Soft Cutting*

Proses *Hard Cutting* pemotongan klip video yang digunakan untuk memilih video mana yang layak untuk di potong dan digunakan untuk di *edit* yang bersifat umum. Video yang sudah dipotong secara benar dalam proses ini harus dipisahkan dan dipindah ke *track* berikutnya untuk menghindari tercampurnya klip yang salah dan benar.

Proses *Soft Cutting* pemotongan klip berikutnya yang lebih halus dan bersifat khusus. Klip yang sudah dipotong tersebut ditempatkan sendiri ke *track* berikutnya untuk menghindari tercampurnya klip dari proses pemotongan *hard cutting*.

4. *Linking*

Proses penyambungan *clip by clip, scene by scene, sequence by sequence* dari hasil pemotongan secara *soft cutting*. Setelah melakukan proses ini, pindahkan *clip* dari hasil yang tidak terpakai menuju ke *sequence* baru bila ada video yang dapat digunakan lagi untuk proses *editing*. Klip yang telah diseleksi bisa kita sambung otomatis dengan *Ripple Delete*.

5. *Superimposing*

Pemberian *title*, logo, atau simbol pada klip video untuk memberikan informasi tertulis yang lebih jelas pada penonton. Pemilihan *title* harus berdasarkan pada kejelasan, kesesuaian, kerapian dan dapat dibaca jelas selama 3 detik.

6. *Effects*

Proses pengaplikasian efek ke klip video yang digunakan untuk mendukung berjalannya proses *editing*. Pemilihan efek yang terlalu berlebihan dapat memperlambat proses kinerja *editing* apabila efek tersebut belum dirender.

7. *Sound Illustrations*

Pemberian irama musik atau *back sound* ke klip video agar video tersebut lebih hidup dan mempunyai arti dalam penyajiannya. Pemilihan *back sound* harus disesuaikan dengan suasana klip video yang akan di *edit*, karena kita sebagai *editor* harus membangkitkan *mood/suasana* hati penonton melalui proses ini.

8. *Dubbing*

Pemberian narasi yang dilakukan oleh narator untuk memperjelas maksud video yang akan ditampilkan kepada penonton. Penyusunan materi narasi bisa dilakukan oleh narator dengan melihat hasil sementara *project* video lalu disusun bersamaan dengan proses penyusunan *editing*.

9. *Final Touch*

Tahap akhir dalam proses *editing* video adalah pengecekan atau *finishing* akhir hasil *project* yang terdiri dari beberapa klip yang tersusun dengan rapi dan tanpa satu *frame* pun ada *blank spot*. Dalam proses ini setiap *editor* mempunyai ciri khas dalam mengelola beberapa klip dari awal hingga selesai dengan melakukan sentuhan akhir yang sangat berkesan kepada penonton.

10. *Review*

Tahap akhir dalam proses *editing* video adalah melihat hasil video yang telah di *edit* pada beberapa orang yang terlibat dalam proses pra, produksi, dan pasca produksi. Dengan dilakukannya *review* ini diharapkan segala masukan, kritik dan saran bisa memperbaiki dan menyempurnakan video ini sebelum disiarkan pada pemirsa.

2.6 Ekstraksi

Pada pembuatan laporan Karya Kreatif ini, penulis menggunakan contoh laporan Tugas Akhir karya :

1. Satria Yusa Aji (2016/BC-F/5041) dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta dengan judul laporan PERAN *EDITOR* DALAM PRODUKSI FILM "VOICE CALL" tahun 2019 dalam laporan ini membahas tentang bagaimana peran *editor* dalam tahapan praproduksi dan produksi dan pasca produksi.

2. Ervin Kristyantoro (2017/BC/5255) dari Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta dengan judul laporan "PERAN *EDITOR* DALAM PRODUKSI VIDEO MUSIK " NICE TO HATE YOU – PEJANTAN MAYA " tahun 2020 dalam laporan ini membicarakan tentang tahapan produksi seorang *editor* dari praproduksi, produksi dan pasca produksi.

Dari dua laporan yang di atas terdapat beberapa kesamaan yang dilakukan yaitu sama - sama berperan sebagai *editor* dan perbedaannya dengan yang penulis lakukan adalah dari segi Teknik *editing* dan tema video klip. Hal tersebut memiliki perbedaan yang cukup jauh dari segi teknis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Tugas Akhir yang penulis lakukan sebagai *editor*, mengambil kesimpulan bahwa peran *editor* merupakan tolak ukur hasil akhir dari keberhasilan dan jelek atau buruknya sebuah karya, tergantung pada kinerja sutradara dan tim dalam mengemas sebuah cerita kedalam *Audio Visual*. Dari semua uraian pada bab-bab sebelumnya penulis mengambil beberapa kesimpulan terkait laporan karya kreatif berjudul MEKANISME PERAN EDITOR DALAM VIDEO KLIP “SALCA BIYA-SNOWFLAKES” sebagai berikut :

- a. *Editor* terjun langsung dalam proses pra produksi, produksi, hingga pasca produksi, karena itu akan mempengaruhi hasil akhir sebuah karya.
- b. Unsur *sinematic* dalam sebuah film bukan hanya milik seorang DOP (director of photography) tetapi editor mempunyai peran juga agar film *look* itu muncul.
- c. *Editor* dituntut agar memiliki kreatifitas yang tinggi karena seorang *editor* harus mampu menjembatani naskah dan visi sutradara kedalam bentuk karya yang nantinya dapat dipahami oleh penonton.
- d. *Editor* dituntut harus memahami *software* yang digunakan dan memiliki beberapa referensi teknik *editing* agar seorang *editor* tersebut memiliki *feel editing* yang akan di gunakan nanti di karya tersebut.
- e. Sudut pandang *editor* tentang fenomena tertentu membantu penonton untuk memahami beberapa cerita yang terjadi, di sekelilingnya.

5.2 Saran

Proses produksi adalah Kerjasama tim, dimana diperlukanya kekompakan dan mengerti satu samalain dengan masing masing yang terlibat. Pada sebuah produksi karya. Konsep cerita dan pesan yang akan di sampaikan harus terbaca dan mudah di mengerti oleh penonton sebagai apresiator. Dari

produksi video clip *snowflakes* saya sebagai *editor* mendapat banyak pelajaran dan saran dari beberapa devisi antara lain :

a. Saran untuk *editor* dan *teamwork*

1. Sebagai *editor* harus memiliki referensi dimana harus memahami perkembangan tehnik *editing*. Dimana proses *editing* adalah proses akhir dari terbentuk nya sebuah karya. *Editor* di tuntut untuk peka dan memiliki imajinasi akan sebuah karya yang akan di buat. Dikarenakan dalam industri kreatif adalah industri yang dinamis dimana pelaku harus terus bergerak dan mampu mengikuti tren perkembangan yang terjadi saat ini.
2. Membuat *list* atau rancangan sebelum *shooting* akan membuat proses produksi berjalan dengan baik dan meminimalisir terjadinya masalah atau molor nya waktu yang sudah di tentukan dan biayaya yang tidak terduga.
3. *Teamwork* sangatlah penting di dalam produksi karena Kerjasama tim akan mempengaruhi proses setiap kru dan pemain. Untuk itu disarankan sangat perlu membuat kinerja menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory And Practice Imagemaking For Cinematographers And Directors*. U.K
- Effendy, Heru, , 2002. *Mari Membuat Film*, Jakarta: Yayasan Konfiden
- Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya : Mumtaz Media.
- Morissan. 2008. *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta : Kencana
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta : Montase Press.
- Saroengallo, Tino. 2008, *Dongeng sebuah Produksi Film*, Jakarta : PT Intisari Mediatama
- Soekanto, Soerjono. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

DAFTAR REFERENSI

- <https://www.kreatifproduction.com/jabatan-dalam-bidang-film/> diakses pada tanggal (2 juni 2020 19.10)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Kepingan_salju diakses pada tanggal (23 Agustus 2020 14:10)
- http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1120/5/BAB_II.pdf diakses pada tanggal (5 agustus 2020 10.00)
- <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3678/1/15510160028-2019-STIKOMSURABAYA.pdf> diakses pada tanggal 10 Agustus 14.00)
- https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/639/jbptunikompp-gdl-chandragia-31935-5-unikom_c-2.pdf diakses pada tanggal (14 Agustus 2020 19.00)