

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**KREATIVITAS *EDITOR* DALAM *VIDEO CLIP* “SENJA DI SSA”  
MENGUNAKAN *FINAL CUT PRO***

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar  
Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran  
(Broadcasting)**



**Disusun Oleh :**

**Sandi Prabowo**

**2018/BC/5298**

**PROGRAM STUDI D3**

**PENYIARAN SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

**YOGYAKARTA**

**2022**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS .....	iv
Moto .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 .Tempat Dan Waktu Pelaksanaan .....	3
1.5.Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Observasi.....	5
1.5.2 Wawancara.....	6
1.5.3. Dokumentasi .....	6
1.5.4 Referensi Video Clip.....	6
BAB 2 KERANGKA PEMIKIRAN .....	7
2.1 Penegasan Judul.....	7
1.Kretifitas.....	7
2.2 Editor.....	8
2.3 Video Clip .....	8
2.4 Senja Di SSA .....	8
2.5 Final Cut Pro .....	9
2.6 Dalam .....	9
2.7 Teori – teori Dasar .....	9
2.7.1 Cinematography .....	9
2.7.2 Musik .....	10

2.7.3 Video Klip.....	11
2.7.4 Kerabat Kerja .....	122
2.7.5 Editing.....	14
2.8 Teknik Editing.....	15
2.9 Tujuan Editing.....	17
2.10 Tahapan Editing .....	17
2.11 Sistematika Prosedur Editor dalam Pembuatan Video .....	19
2.11.1 Tugas Editor .....	19
2.12 Editing Offline .....	221
2.13 Editing Online .....	22
2.14 Apa itu Continuity/Kesinambungan.....	22
2.15 Ekstraksi.....	23
<b>BAB III DESKRIPSI KARYA VIDEO CLIP .....</b>	<b>24</b>
3.1 Paserbumi Media.....	24
3.2 Desain produksi.....	24
3.2.1 . Klasifikasi Video Clip.....	24
3.2.2 Tim Produksi Video Clip “Senja Di SSA”.....	24
3.3 Deskripsi Video Clip.....	25
3.4 Ide/Gagasan.....	26
3.5 Konsep Cerita.....	26
3.6 Premise.....	27
3.7 Sinopsis .....	27
3.8 Profil Gemuruh Selatan.....	27
3.9 Tokoh/ Penokohan .....	28
3.10 Penokohan.....	32
3.11 Naskah Video Klip Senja Di SSA.....	33
3.12 Tim Produksi.....	36
3.13 Peralatan Video Klip “Senja Di SSA” .....	36
3.13.1 Visual .....	36
3.13.2 Editor.....	36
3.13.3 Artistik .....	37
3.14 Biaya Produksi Video Klip “Senja Di SSA” .....	37

3.14.1 Departemen Visual.....	37
3.14.2 Lain Lain .....	38
3.14.3 Biaya Keseluruhan .....	38
BAB IV PEMBAHASAN.....	39
4.1 Kretifitas Editor.....	39
4.2 Ide Cerita Dan Konsep Editing Video Clip Senja Di SSA .....	40
4.3 Tahapan Produksi Video Clip Senja Di SSA.....	41
4.3.1 Tahap Pra Produksi .....	41
4.3.2 Tahap Kerja Dalam Editing .....	42
4.3.3 Tahap Produksi .....	43
4.3.4 Tahap Paska Produksi .....	44
4.4 Evaluasi .....	60
BAB V PENUTUP.....	62
5.1 KESIMPULAN .....	62
5.2 SARAN .....	63
5.2.1.Saran untuk editor.....	63
5.2.2 Saran untuk Akademik (STIKOM Yogyakarta).....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65
DAFTAR REFERENSI .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Lahan Parkir Pak Eko Pasar Bantul .....	3
Gambar 2 : Tampak Depan Gapura desa Cangkringmalang Wetan .....	3
Gambar 3 : Pintu Masuk Stadion Sultan Agung .....	4
Gambar 4 : Tribun Timur Stadion Sultan Agung.....	4
Gambar 5 : Logo Paserbumi Media .....	24
Gambar 6 : Logo Gemuruh Selatan .....	27
Gambar 7 : Penyanyi.....	28
Gambar 8 : Anak Pak Eko.....	28
Gambar 9 : Bapak dari Ijaz .....	29
Gambar 10 : Suporter Cewek.....	29
Gambar 11 : Suporter Cewek 2.....	30
Gambar 12 : Penyanyi 2.....	30
Gambar 13 : Gitaris.....	31
Gambar 14 : Pemeran Pembantu.....	31
Gambar 15 : Tokoh Utama.....	32
Gambar 16 : Peran Pembantu.....	32
Gambar 17 : Lintang dan Hervina.....	33
Gambar 18 : Produksi Video Clip Senja Di SSA di komplek Stadion Sultan Agung.....	44
Gambar 19 : Proses Editing video clip Senja Di SSA .....	45
Gambar 20 : Tool cutting di Final Cut Pro .....	45
Gambar 21 : Proses pembuatan scene persembahan kepada kawan .....	46
Gambar 22 : Proses menyatukan logo sponsor .....	46
Gambar 23 : Settingan new project untuk editing video clip Senja Di SSA.....	47
Gambar 24 : Pada proses ini saya mulai memasukan scene opening dimana disitu menunjukkan Falen sebagai pemilik motor sedang ingin memanggil Pak Eko sebagai tukang parkir .....	48
Gambar 25 : Memberikan efek transisi Flash untuk supaya terlihat seakan akan sedang kembali ke masa lampau, untuk mulai memasuki scene flashback .....	48
Gambar 26 : Memasukan dan mulai mensinkronkan audio eksternal suara menutup zipper jaket supaya pas dengan aslinya pada scene 1. ....	49

Gambar 27 : Mensinkronkan audio Senja Di SSA dengan gerak bibir Ias sebagai vokalis .....	49
Gambar 28 : Memberi efek transisi cross dissolve agar perpindahan dari scene ke scene yang lainnya soft secara perlahan.....	50
Gambar 29 : Memberi efek glitch dan vhs agar terkesan seperti file lama karena agar sesuai alur dari naskah yang menceritakan sedang flashback.....	50
Gambar 30 : Memberi kecepatan yang berbeda pada satu shot tetapi hanya dibagian tertentu, untuk mempercepat adegan tersebut. ....	51
Gambar 31 : Menyamakan gerakan jari pada scene melody ini agar sesuai dengan audio lagu Senja Di SSA supaya tidak terkesan telat ataupun.....	51
Gambar 32 : Cutting dan memasukan efek transisi dissolve .....	52
Gambar 33 : Membuat efek zoom in secara perlahan agar terkesan dramatis dengan frame by frame.....	52
Gambar 34 : Memberikan marker/penanda pada audio lagu Senja Di SSA agar saat transisi dari gambar 1 ke gambar lainnya sesuai dengan ketukan. ....	53
Gambar 35 : Kembali memberikan efek transisi white flash agar terlihat seperti sedang terkaget setelah kembali dari lamunannya. ....	53
Gambar 36 : Memberi transisi fade out untuk akhiran video clip dan untuk menuju ke bagian credit title. ....	54
Gambar 37 : Memasukan bagian tribute to untuk mengenang atau mendedikasikan karya ini kepada para pendahulu yang telah tiada. ....	54
Gambar 38 : Mulai memasukan credit title pencipta lagu dengan template bawaan dari Final Cut Pro .....	55
Gambar 39 : Memberikan credit title untuk semua yang terlibat dalam video clip Senja Di SSA. ....	55
Gambar 40 : Memasukan logo para sponsor dan kampus Stikom yang telah membantu dalam video clip Senja Di SSA. ....	56
Gambar 41 : Memasukan logo Paserbumi Media sebagai watermark di akhir video clip.....	56
Gambar 42 : Online editing video clip Senja Di SSA, setelah semua gambar dinyatakan dikunci atau picture lock, editor melanjutkan dengan proses online editing.....	57

Gambar 43 : Memasukan judul dan nama band dengan efek teks bergerak template bawaan dari software Final Cut Pro 2019. ....	57
Gambar 44 : Memasukan LUT Frameable - Mt. Batur dalam proses color grading.....	58
Gambar 45 : Mengadjust settingan color board, agar warna terlihat seragam dengan footage lainnya. ....	58
Gambar 46 : Memasukan stok suara ambience.....	59
Gambar 47 : Memberikan efek transisi audio fade out diakhir lagu.....	59
Gambar 48 : Settingan render video clip Senja Di SSA. ....	60

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Waktu dan kegiatan produksi “Senja Di SSA” .....	5
Tabel 2. Peralatan Visual Senja Di SSA .....	36
Tabel 3. Peralatan Editing Senja Di SSA .....	36
Tabel 4. Peralatan Artistik Senja Di SSA .....	37
Tabel 5. Biaya Produksi Video Klip Departemen Visual .....	37
Tabel 6. Biaya Produksi Video Klip Senja Di SSA .....	38
Tabel 7. Biaya Keseluruhan Produksi Video Klip Senja Di SSA .....	38
Tabel 8. Software Editing .....	41
Tabel 9. Hardware Editing .....	42

## **ABSTRAK**

Video clip Senja Di SSA ini merupakan sebuah video clip bergenre romance, bukan seperti romance pada umumnya yang selalu dikaitkan dengan pasangan kekasih. Tetapi dalam kasus ini romance yang dimaksud ialah romantisme seorang suporter sepakbola terhadap klub yang ia cintai dan dia rindukan. Dalam video clip Senja Di SSA ini editor, membuat dan meramu editing di setiap scene agar dapat dimengerti kepada para penontonnya dan juga agar mudah memahami setiap bait liriknya dengan hasil visualisasi video clip tersebut.

***Kata Kunci : Editor, Video Clip, Senja Di SSA,Final Cut Pro***

## **ABSTRACT**

*Senja Di SSA is a video clip of the romance genre, not like romance in general which is always associated with lovers. But in this case, the romance in question is the romance of a football supporter towards the club he loves and misses. In this video clip of Senja Di SSA, the editor makes and mixes editing in each scene so that it can be understood by the audience and also to make it easy to understand each verse of the lyrics with the results of the visualization of the video clip.*

***Keywords: Editor, Video Clip, Senja Di SSA,Final Cut Pro***

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di awal tahun 1970-an masyarakat mulai memperhatikan video klip yang merupakan bagian dari video musik. Pada awalnya video clip banyak yang menyebutnya dengan promo clip, picture music atau video nyatanya memberi pengaruh yang sangat besar pada para penontonnya. Sudah tidak perlu dipungkiri lagi jika video clip sudah memaksa penontonnya secara tak sadar untuk terus menerus mengulang dan memutar kembali tayangan yang sudah dilihatnya. Keahliannya yang bisa membuat penonton ketagihan tersebut dipandang sebagai suatu media baru dari video musik.

Perkembangan *video clip* di Indonesia sangatlah pesat, dengan seiringnya banyak portal-portal media yang sangat mudah untuk diakses oleh para pelaku dunia hiburan khususnya band atau para penyanyi yang ingin mencoba berkarir secara indie atau tanpa label. Salah satu portal media tersebut adalah Youtube, yang sekarang menjadi salah satu tempat untuk memamerkan *video clip* para musisi dari belahan dunia manapun, karena *video clip* dahulu hanya muncul di televisi atau cd/dvd yang sebagai media pemasaran saat itu. Seiring perkembangan zaman para musisi saat ini lebih condong menggunakan Youtube untuk memasarkan *videoclip* selain untuk pemasaran, musisi juga bisa mendapat income dari hasil uploadan tersebut jika sudah memenuhi persyaratan dari pihak Youtube.

Video musik berjudul “Senja Di SSA” menceritakan seorang lelaki yang sedang merindukan berkumpul, dan bernyanyi bersama dengan teman-teman suporteranya yang telah lama tidak bertemu di stadion dikarenakan adanya pandemi. Yang pada akhirnya membuat dia menjadi berimajinasi agar bisa berkumpul kembali di stadion tempat ia biasa menonton pertandingan klub kebanggannya dan dapat berkumpul kembali dengan teman-temannya.

Dalam proses pembuatan *video clip* “*Senja Di SSA*” ini menggabungkan beberapa konsep seperti halnya konsep alur pembuatan video yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Konsep editing video terdiri dari importir, pemotongan, editing offline dan online, coloring dan pengaturan transisi.

Saat *video clip* sudah berada di fase pasca-produksi *video clip* harus disunting sesuai dengan naskah dan keinginan dari sang sutradara supaya sama dengan visi misi dari sutradara tersebut dan agar mampu membuat para penonton paham apa yang sedang di sampaikan dalam *video clip* tersebut, maka dari itu *editor* harus membaca dan memahami naskah. Dengan itu *editor* bisa mengetahui di bagian mana saja yang perlu di buat sekreatif mungkin atau menarik yang dapat membuat memorable di ingatan para penonton.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang sudah diuraikan tersebut, maka penulis dapat membuat rumusan masalah yaitu :“ Kretifitas Editor Dalam *video clip* “*Senja Di SSA*” Menggunakan *Final Cut Pro*?

## **1.3 Tujuan**

1. Mendapat kelulusan gelar diploma.
2. Menambah wawasan serta pengalaman menjadi seorang editor.
3. Mengaplikasikan ilmu editing yang telah dipelajari selama masa kuliah di Stikom Yogyakarta.
4. Membuat suatu karya berdasarkan pengalaman-pengalaman orang di sekitar dan dapat diapresiasi oleh para penonton.
5. Memahami tata cara kerja mekanisme produksi karya kreatif terutama bertugas sebagai editor di video klip.

#### 1.4 .Tempat Dan Waktu Pelaksanaan

##### Parkiran Pasar Bantul



**Gambar 1 : Lahan Parkir Pak Eko Pasar Bantul**

Sumber: Google Street View

##### Desa Cangkringmalang Wetan



**Gambar 2 : Tampak Depan Gapura desa Cangkringmalang Wetan**

Sumber: Google Street View

## Stadion Sultan Agung



**Gambar 3 : Pintu Masuk Stadion Sultan Agung**  
Sumber: Dok Pribadi



**Gambar 4 : Tribun Timur Stadion Sultan Agung**  
Sumber: Dok Pribadi

## Waktu

**Tabel 1. Waktu dan kegiatan produksi “Senja Di SSA”**

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
Februari 2022	<i>Penulisan Naskah</i>
11 – 15 Maret 2022	<i>Crew lock</i>
22 – 29 Maret 2022	<i>Survey Lokasi</i>
1 April 2022	<i>Lokasi Lock &amp; Perizinan Lokasi</i>
10 April 2022	<i>Casting Talent</i>
13 April 2022	<i>Talent Lock</i>
15 April 2022	<i>Pre-Production Meeting 1</i>
20 April 2022	<i>Final Pre-Production Meeting</i>
5 Mei 2022	<i>Pengajuan All Departement</i>
10 Mei 2022	<i>Recce</i>
12 Mei 2022	<i>Final Checklist</i>
14 Mei 2022	<i>Shooting Day</i>
16 Mei- 5 Juli 2022	<i>Post-pro</i>
7 - 8 Juli 2022	<i>Distribution</i>

Sumber : Dokumen pribadi

## 1.5. Metode Pengumpulan Data

### 1.5.1 Observasi

Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Pengamatan atau observasi adalah kegiatan terhadap suatu objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya untuk mendapatkan informasi untuk melanjutkan penelitian. Dalam pembuatan karya kreatif video musik “Senja Di SSA” penulis mengamati berdasarkan profil band, tema lagu dan lirik yang akan digunakan untuk produksi *video clip*, sehingga penata artistik bisa mengetahui setting apa saja yang dibutuhkan dan akan dikerjakan saat produksi *video clip*.

### **1.5.2 Wawancara**

Pendapat dari Sugiyono (2017: 194) menjelaskan jika wawancara berguna untuk mengumpulkan data jika peneliti akan melakukan studi pendahuluan untuk mencari masalah yang hendak diteliti, dan jika peneliti juga hendak menganalisis sesuatu dari responden secara lebih mendalam dan jumlah respondennya tidak banyak. Disini penulis akan mengadakan wawancara dengan sang pencipta lagu yang bernama Iaz Agus Pracya agar memperoleh informasi penting tentang terciptanya lagu “Senja Di SSA” supaya dapat menciptakan setting sesuai dengan tema lagu tersebut agar maksimal saat proses produksi. Mulai dari bertanya bagai mana proses pembuatan lagu, makna apa yang tersirat pada lirik lagu tersebut, ikatan emosi apa yang harus ditampilkan pemeran pada saat proses produksi lagu agar bisa mendapatkan suasana yang tepat dan sesuai dengan lirik lagu tersebut.

### **1.5.3. Dokumentasi**

Pendapat dari Sugiyono (2018: 478) menjelaskan jika salah satu cara yang dipakai dalam mendapatkan data atau informasi yang berbentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta informasi yang relevan dengan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Penulis dalam hal ini mengambil beberapa shot yang saling berhubungan pada saat produksi untuk dijadikan bahan obyektif dalam karya kreatif *video clip*.

### **1.5.4 Referensi Video Clip**

Setelah melakukan observasi melalui pembedahan berbagai *video clip* yang telah ditonton, muncul beberapa *video clip*, beberapa video pada platform media sosial yang dapat menjadi referensi dalam hal cerita, pengemasan, *camera treatment*, *make up*, *wardrobe*, serta *setting* lokasi bagi penulis. Berikut merupakan beberapa referensi bagi editor *video clip* “*You’ll Never Walk Alone, 2013, Gerry & The Pacemakers, “Come On You Mataram, 2017, Brajamusti”, “London Skinhead Crew,2012, Booze and Glory”* dan lain sebagainya.

## BAB 2

### KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Penegasan Judul

Laporan dengan judul “Kretifitas Editor Dalam *Video Clip* Senja Di SSA menggunakan *Final Cut Pro*” ini berfokus pada peran editor dalam pelaksanaan pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi *video clip* “*Senja Di SSA*”. Agar tidak ada kesalahpahaman berlebih terhadap arti judul tersebut, maka penulis akan memberi penegasan dari istilah-istilah judul laporan di atas sebagai berikut :

##### 1. Kretifitas

Penjabaran tentang pengertian Kretifitas sangat banyak sekali yang mengidentifikasi dan mengembangkan definisi tersebut, akan tetapi tidak satu pun definisi yang bisa diterima secara luas. Kreativitas merupakan sebuah proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek mendasar yakni kecerdasan analis, kreatif dan praktis. Sejumlah aspek yang digunakan secara kombinasi dan seimbang akan menelurkan kecerdasan. Kreativitas berjalan lurus dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan serta dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif. Utami Munandar menjelaskan jika definisi kreativitas terbagi menjadi empat yakni;

- a. Definisi pribadi, Kretifitas yang diberikan dalam “*three facet model of creativity*” oleh Sternberg yang menjelaskan jika titik pertemuan yang khas antara sifat psikologis: motivasi atau keprobadian, inteligensi, dan gaya kognitif. Ketiga aspek alam fikiran ini bersama sama membantu memahami apa yang mendasari seseorang yang kreatif.
- b. Definisi proses, oleh Torrance yang menjelaskan jika Kretifitas secara umum mirip dengan langkah-langkah dalam metode ilmiah yakni definisi yang mencakup semua proses kreatif dan ilmiah mulai dari ditemukannya permasalahan hingga menjelaskan masalahnya.
- c. Definisi produk, yang dikemukakan oleh Barron menjelaskan jika Kretifitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan dan menciptakan

sebuah hal yang baru. Hal tersebut difokuskan dalam produk kreatif yang menitikberatkan pada keorisinalan. Pendapat dari Haefele menjelaskan jika kreativitas merupakan kemampuan untuk mengkombinasikan sebuah hal yang memiliki makna sosial.

d. Definisi press, dari ketiga definisi dan pendekatan terhadap Kreativitas menitikberatkan pada faktor “press” ataupun dorongan baik dorongan internal (diri sendiri yang berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta ataupun menyibukkan diri dengan kreatif) ataupun dorongan dari luar lingkungan sosial psikologis.

## **2.2 Editor**

Editor video adalah orang yang bertanggung jawab untuk mengumpulkan dan mengolah beberapa materi video yang sudah tersedia menjadi satu video agar siap untuk disebar luaskan. Materi ini biasanya berupa *footage*, wawancara, dialog, grafis, dan *sound effect*. Editor memiliki peranan penting dalam proses pasca produksi yang akan menentukan kualitas dari produk visual yang dibuat.

Pendapat dari [Career Explorer](#), pekerjaan seorang editor video banyak yang menyebutnya dengan “silent art” ataupun seni yang senyap. Hal tersebut dikarenakan kerja seorang editor kurang diperhatikan.

Umumnya, editor terlibat secara langsung dengan pihak yang mempunyai konsep awal pembuatan video. Hal tersebut agar bisa untuk memenuhi ekspektasi dan tujuan dari konseptor pembuat videonya.

## **2.3 Video Clip**

Di dalam KBBI, video dimaknai dengan sekumpulan guntingan gambar hidup (iklan, musik, dan yang lainnya) untuk ditayangkan melalui TV atau layar bioskop, rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video ataupun film yang lebih panjang.

## **2.4 Senja Di SSA**

Senja Di SSA adalah sebuah lagu yang tercipta pada tahun 2017. Pencipta sekaligus penyanyinya bernama Ias Agus Pracaya. Lagu Senja Di SSA ini bermakna tentang kerinduan seorang supporter sepakbola terhadap klub kebanggannya, dalam konteks lagu ini ialah Persija Bantul.

## **2.5 Final Cut Pro**

*Final Cut Pro* merupakan salah satu software dari berbagai banyaknya aplikasi pengolah video. *Final Cut Pro* adalah *software* untuk editing video yang eksklusif untuk pengguna *Apple*. Atau lebih spesifiknya hanya untuk pengguna Mac (baik itu iMac maupun Macbook). Di sini penulis menggunakan *Final Cut Pro* dalam proses editing dan coloring.

## **2.6 Dalam**

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI ) makna “dalam” yaitu jauh ke bawah. Kata “dalam” pada konteks judul “Kretifitas Editor Dalam *Video Clip* Senja Di SSA menggunakan *Final Cut Pro*” ini merupakan kata yang memberi pemahaman bahwa penulis ingin membahas lebih detail dan spesifik mengenai Kretifitas seorang editor dalam mengolah & mengedit *video clip* “Senja di SSA” ini dengan menggunakan sebuah aplikasi *Final Cut Pro*.

## **2.7 Teori – teori Dasar**

### **2.7.1 Cinematography**

*Cinematography* berasal dari bahasa Latin “kinema” gambar. *Cinematography* merupakan ilmu terapan dari disiplin ilmu yang mengkaji mengenai teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar dengan begitu akan menjadi sebuah rangkaian gambar yang bisa menyampaikan ide ataupun bisa mengembangkan cerita Frost, 2009: 8. *Cinematography* mempunyai objek yang sama dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda (Carrol, 1996). Mengingat objeknya sama maka peralatan yang digunakan hampir sama, yang membedakannya adalah peralatan fotografi untuk menangkap gambar tunggal, tetapi *cinematography* menangkap serangkaian gambar. Penyampaian ide fotografi dengan memanfaatkan gambar tunggal, kemudian pada *cinematography* dengan mempergunakan serangkaian gambar. Sehingga *cinematography* merupakan kombinasi antara fotografi dengan tekni perangkaian gambar ataupun dalam sinematografi dinamakan dengan

montase montage. Cinematography yang berasal dari bahasa latin “kinema” gambar. Cinematography merupakan ilmu terapan dari disiplin ilmu yang mengkaji mengenai teknik penangkapan gambar dan penggabungan gambar dengan begitu akan menjadi sebuah rangkaian gambar yang bisa menyampaikan ide ataupun bisa mengembangkan cerita Frost, 2009: 8. *Cinematography* mempunyai objek yang sama dengan fotografi yaitu menangkap pantulan cahaya yang mengenai benda (Carrol, 1996). Mengingat objeknya sama maka peralatan yang digunakan hampir sama, yang membedakannya adalah peralatan fotografi untuk menangkap gambar tunggal, tetapi cinematography menangkap serangkaian gambar. Penyampaian ide fotografi dengan memanfaatkan gambar tunggal, kemudian pada cinematography dengan mempergunakan serangkaian gambar. Sehingga cinematography merupakan kombinasi antara fotografi dengan tekni perangkaian gambar ataupun dalam sinematografi dinamakan dengan montase montage.

## **2.7.2 Musik**

### **a. Musik**

Pendapat dari Soeharto (1992: 86) menjelaskan jika musik merupakan bentuk pengungkapan gagasan melalui bunyi yang unsur utamanya adalah melodi, irama dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, karakter dan warna bunyi. Musik ini di bertujuan untuk mengekspresikan semua hal yang sifatnya emosional. Musik ini merupakan sebuah tuangan kemampuan juga tenaga penggambaran yang diawali oleh suatu gerakan yang di dalamnya terdapat satu deretan melodi nada yang memiliki irama.

### **b. Jenis Musik**

Jenis / genre musik ini diartikan sebagai penggolongan / pengelompokan musik yang di dasari pada kemiripannya satu sama lain, penggolongannya ini juga di sesuaikan dengan kriteria lain seperti kesamaan geografi. Karakteristik penggolongan musik ini bisa

di nilai dari teknik musik yang di main kan , konteks , gaya , hingga tema musik yang dapat menjadi acuan definisi dalam sebuah jenis / genre musik. Genre musik ini terdapat berbagai macam jenis , seperti genre musik klasik, jazz, blues , reggae , rap , dangdut , pop , hingga keroncong. Dari beberapa genre yang telah di sebutkan , penulis memilih untuk menggunakan genre POP. Dimana musik POP ini termasuk genre musik terpopuler di Indonesia. Nuansa yang di ambil pada musik “Senja di SSA” ini mengangkat romantisme suporter terhadap Klub Sepak Bola kebanggannya. Tentu dengan lirik yang mudah di pahami merupakan salah satu ciri – ciri dari musik POP ini. Musik yang merupakan realita dari kehidupan yang tengah mereka jalani.

### **2.7.3 Video Klip**

#### **a. Video Klip**

Merupakan sekumpulan potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek khusus dan disesuaikan dengan sejumlah ketukan dalam irama lagu, nada, lirik, instrumen dan penampilan grup musik untuk mengenalkan dan mempromosikan produk lagunya supaya bisa di kenal masyarakat ( F Galeri, 2011 )

*Video clip* di dalam musik “Senja di SSA” ini merupakan sebuah pengekspresian sekaligus pengapresian terhadap suporter yang sangat mencintai / membanggakan klub sepak bolanya.

#### **b. Genre Video Clip**

*Video clip* terdapat 3 jenis genre , yaitu ( Carlsson, 1999 )

##### *1. Performance Clip*

*Video clip* di sini banyak memberikan tampilan performa dari musisi / band yang membawakan lagu dala video klip. Seperti video clip dari *Booze & Glory* - “*Three Points*”

2. *Narative Clip*

*Video clip* yang lebih mengarah pada film pendek dengan latar balakang musik , biasanya *video clip* ini mudah di cerna karena musik ini mengandung sebuah cerita contohnya *video clip* milik Yura Yunita - “ Dunia Tipu-Tipu “

3. *Art Clip*

*Video clip* ini tidak mengandung narasi visual dan tidak ada unsur sinkronasi bibir. Contohnya *video clip* dari Sal Priadi & Nadin Amizah - “Amin Paling Serious”

#### **2.7.4 Kerabat Kerja**

Menurut Saroengallo (2008:91) pekerja film atau kru 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 dan dapat 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/video clip dapat dikatakan sebagai kerja kolektif, bukan perorangan.

Tim inti adalah mereka yang terlibat sejak awal dalam produksi film/video clip 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 :

**a) Produser**

Produser adalah seseorang yang bertanggung jawab penuh dalam jalannya proses produksi dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Seorang produser harus memiliki kemampuan dalam mengelola keuangan, mencari dana dan menyatukan beberapa orang dalam bidangnya masing-masing untuk terwujudnya sebuah film/*video clip*

**b) Sutradara**

Sutradara adalah orang yang akan mewujudkan gagasan yang akan dituangkan dalam sebuah skenario yang akan menjadi sebuah 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.

**c) (Director Of Photography) / Pengarah Fotografi**

Pengarah Fotografi adalah sebagai tangan kanan Sutradara dalam kerja di lapangan. DOP 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*, DOP tetap harus membutuhkan persetujuan dari produser.

**d) Camera Person**

Orang yang bertugas mengoperasikan kamera sesuai arahan DOP atau Sutradara untuk merekam setiap adegan.

**e) Gaffer / Penata Cahaya**

Gaffer 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.

**f) Penata Artistik**

Tata artistik bertugas untuk menyusun segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film/video clip, yakni yang berhubungan dengan *setting*. *Setting* disini yang berkaitan dengan *setting* tempat, waktu, dan keadaan.

**g) Editor / Penyunting**

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

**2.7.5 Editing**

Menurut Thompson and Christopher J. Bowen, 2009 Mengedit untuk film merupakan proses pengaturan, peninjauan, pemilihan, dan penyusunan “footage” gambar dan suara yang ditangkap selama produksi. Hasil dari upaya pengeditan tersebut harus berupa cerita ataupun presentasi visual yang koheren dan bermakna yang sedekat mungkin dengan pencapaian tujuan di balik maksud asli dari karyanya untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi, dan sebagainya.

*Editing* video adalah pekerjaan memotong motong dan merangkaikan (menyambung) potongan-potongan gambar sehingga menjadi video berita yang utuh dan informasi dapat dimengerti oleh pemirsa. (Morissan, 2008:217). Editing merupakan sebuah proses mengorganisasikan, mereview, memilih dan menyusun gambar dan suara hasil produksi. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai dengan apa yang sudah dirancang sebelumnya bersama sutradara ketika para produksi dan produksi ketika pasca produksi yakni untuk menghibur, menginformasikan, menginspirasi dan sebagainya.

Editing merupakan sebuah kegiatan pemotongan gambar yang panjang, menyambungkan berbagai potongan gambar yang bercerita (mempunyai sekuen) dalam durasi tertentu, dan pada waktunya siap untuk ditayangkan. (J.B Wahyudi: 2004).

## 2.8 Teknik Editing

*Editing* membutuhkan Kreativitas dan pemahaman dalam segi artistik, *editor* harus menguasai teknik *editing* hal tersebut sangat penting supaya film/videoclip tidak menjemukan ketika ditonton, kemudian teknik *editing* juga sangat dibutuhkan dalam penyelesaian sebuah permasalahan yang banyak umum terjadi pada saat tahap editing. Teknik editing terbagi menjadi dua yaitu :

### 1. *Editing* Kontinuiti

Merupakan suatu metode penyuntingan gambar untuk memastikan terurutkannya serangkaian aksi cerita dalam suatu adegan.

#### a. *180 Rule*<sup>o</sup>

Merupakan suatu aturan di mana posisi kamera tidak boleh melampaui garis aksi pada saat perpindahan shot dilaksanakan, aksis garis aksi atau 180<sup>o</sup> merupakan garis imajiner.

#### b. *Shot/Reverse-Shot*

Merupakan gabungan dua *shot* ataupun lebih yang membedakan posisi para karakternya. Umumnya satu karakter melihat ke arah kanan dan karakter yang lain melihat ke arah kiri.

#### c. *Eyeline Match*

Teknik *eyeline match* selalu diambil dengan teknik *Shot/Reverse-Shot* mengingat prinsipnya kedua teknik tersebut adalah sama. Apabila seorang karakter menatap lawan bicaranya ke arah kanan maka pada shot berikutnya

(lawan bicaranya onscreen) mengisyaratkan jika karakternya berada pada posisi offscreen di sebelah kiri.

*d. Match On Action*

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

*e. POV Cutting*

POV Cutting mirip dengan Eyeline Match, namun pada *shot* kedua menunjukkan obyek dari arah pandang yang sama.

*f. Cut-In*

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

*g. Crosscutting*

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

*h. Montage Sequence*

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

2. *Editing* Diskontinuiti

a. Pelanggaran Aturan 180°

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

b. *Jump Cut*

Jump cut adalah sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian *shot* akibat perubahan posisi karakter atau

objek dalam latar yang sama atau sebaliknya, posisi karakter dan obyek tetap namun latar seketika berubah.

*c. Nondiegetic Insert*

Adalah penyisipan sebuah *shot* yang sama sekali tidak berhubungan dengan unsur ruang dan waktu dalam cerita filmnya. *Shot* ini ditujukan khusus serta simbolik.

## 2.9 Tujuan Editing

Ada berbagai banyak alasan untuk melakukan pengeditan, hal yang terpenting saat seorang editor ingin melakukan pengeditan adalah pertama-tama harus menentukan tujuan melakukan *editing* tersebut untuk apa. Akan tetapi secara umum tujuan *editing* adalah sebagai berikut :

1. Memindahkan beberapa klip video yang tidak diinginkan
2. Membuat sebuah alur cerita
3. Memberikan efek, grafik dan musik.
4. Merubah gaya dan suasana hati serta langkah dari gambar.
5. Melihat video dari sudut pandang tertentu

## 2.10 Tahapan Editing

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

1. *Logging*: Mencatat dan memilih gambar yang akan digunakan berdasarkan timecode yang ada dalam masing-masing kaset.
2. *NG Cutting*: pemisahan atau pemilihan *shot-shot* yang tidak baik (NG/Not Good)
3. *Capture / Digitize*: Sebuah proses memindahkan gambar dari kaset ke komputer
4. *Assembly*: Penyusunan gambar sesuai dengan skenario

5. *Rough Cut*: Hasil edit sementara. Sangat dimungkinkan terjadinya perubahan.
6. *Fine Cut*: Hasil edit akhir. Setelah mencapai tahapan ini, susunan gambar sudah tidak bisa berubah-ubah lagi.
7. *Visual Graphic*: Penambahan unsur-unsur graphic dalam film. Seperti teks, animasi, color grading, dsb.
8. *Sound Editing/Mixing*: Proses *Editing* dan penggabungan suara. Suara meliputi Efek suara, Dialog, Musik
9. *Married Print*: Proses penggabungan suara dan gambar yang awalnya terpisah menjadi sebuah satu kesatuan.
10. *Master Edit*: Hasil akhir film. Saat ini hampir seluruh proses *editing* dilakukan dengan menggunakan komputer. Semua materi terlebih dahulu ditransfer (*capture/digitize*) ke dalam komputer, baru kemudian akan dilakukan proses *editing*. Untuk ini memerlukan seperangkat komputer multimedia dengan *video capture card* (*firewire card* apabila menggunakan video digital) dan software *editing*. Saat ini sangat banyak sekali software untuk *editing* yang beredar di pasaran. Yang paling sering digunakan dalam dunia profesional untuk Digital Video (DV) adalah Adobe Premiere Pro® dan Final Cut Pro®, dan AVID XpressPro®,. Dalam mengerjakannya, editing dibagi menjadi 2, yaitu :

1. *Linear Editing*

Editing dengan menyusun gambar secara satu per satu berurutan dari awal hingga akhir (seperti halnya membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Sehingga seandainya terjadi suatu kesalahan dalam proses menyusun gambar, kita harus mengulang kembali proses *editing* yang telah kita lakukan. Tetapi di era saat ini tentu tidak usah khawatir jika harus mengulang, karena sudah berformat digital bukan analog lagi.

*Editing* dengan metode proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

2. *Non Linear Editing (NLE)*

*Editing* dengan cara menyusun gambar secara acak atau tidak berurutan. Dengan teknik *editing* seperti ini, kita tidak lagi harus memulai *editing* dari awal dan berurutan hingga akhir. Editor bisa saja memulainya dari tengah, akhir, atau entah darimana pun, tergantung dari materi mana yang telah siap. Dengan metode *editing* ini juga, memungkinkan kita untuk merubah susunan atau urutan dan panjang gambar yang telah kita buat sebelumnya.

## 2.11 Sistematika Prosedur Editor dalam Pembuatan Video

### 2.11.1 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 tahapan editing yang harus dilakukan seorang *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 sediakanlah kurang lebih 60-100gb untuk penyimpanan *file* video.

2. *Drafting*

Dalam hal *drafting* juga dilakukan untuk menggolongkan 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 dapat mengurangi kebingungan kita saat pencarian *file* dalam *project editing*.

### 3. *Hard Cutting* dan *Soft Cutting*

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

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

### 4. *Linking*

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

### 5. *Superimposing*

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

### 6. *Effects*

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

### 7. *Sound Illustrations*

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

#### 8. *Dubbing*

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

#### 9. *Final Touch*

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

#### 10. *Review*

Tahap terakhir 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 akan adanya segala masukan, kritik dan saran agar bisa untuk memperbaiki dan menyempurnakan video ini sebelum disiarkan pada pemirsa.

### 2.12 Editing Offline

Dikutip dari Premiumbeat, *editing offline* adalah sebuah proses mengedit video menggunakan *raw footage* yang telah dikonversi ke

dalam format yang lebih terkompres. Yaitu formatnya menjadi ProRes atau biasa juga disebut *codec*. Istilah lainnya yang biasa digunakan untuk menggambarkan format ini adalah “*proxy footage*”. Dalam proses *editing offline*, seorang editor biasanya harus mengelompokkan data, memilih bagian yang ingin dipotong, mengatur urutan *footage*, dan masih banyak lagi. Bagaimana seorang editor selama editing offline melihat footage mana yang layak untuk memotong dan memasang semua video yang telah di ambil pada saat produksi. Saat seorang editor selesai memotong dan memasang footage harus kembali melihat ulang hasil editing sebelum memasuki online editing, jika masih ada yang kurang maka seorang editor harus mengganti footage yang lebih layak untuk bisa masuk ke dalam frame editing.

### **2.13 Editing Online**

Editing online bisa disebut sebagai tahap finishing, dimana footage berkualitas rendah disambungkan kembali ke kualitas aslinya atau kualitas penuh, kemudian dilakukan koreksi warna atau color grading, menambahkan visual efek, memasukan judul, *audio level* dan tahap terakhir adalah meng-ekspor *videoclip/film* secara utuh. (<http://20questionsfilm.com>)

### **2.14 Apa itu Continuity/Kesinambungan**

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.” Menurut Nugroho (2014:27).

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 atau dunia tidak asli yang terasa meyakinkan dan itu bisa terwujud apabila kesinambungan dan logikanya terjaga dengan baik dan di terima dengan wajar oleh penonton.

Menurut Naratama (2013:91- 92), *continuity* bisa juga disebut sebagai kontinuitas dari sambungan *shot-shot* yang dapat melengkapi isi cerita maupun karya *visual*. Menurutnya, ada 5 faktor kontinuiti yang diperhatikan pada saat proses *shooting*, yaitu:

1. *Content continuity*

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

2. *Movement continuity*

*Movement continuity* adalah kontinuitas gambar atau footage pada gerakan yang direkayasa ataupun yang terjadi dengan sendirinya

3. *Position continuity*

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

## 2.15 Ekstraksi

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya kreatif milik Satria Yusa Aji, Nim (2016/BC-F/5041) dalam pembuatan film pendek peran editor dengan berjudul "voice call". Tahun 2022 Penulis tertarik menggunakan referensi laporan ini karena membicarakan tentang mekanisme kerja seorang Editor. Selain itu laporan ini

memiliki sistematika penulisan yang baik sehingga ini dijadikan acuan oleh penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.



**Gambar 9 : Bapak dari Ijaz**  
Sumber : Foto Pribadi

Nama : Eko Septiantoro  
Umur : 37 Tahun  
Asal : Bantul  
Peran : Bapak dari Ijaz  
Lokasi : Pasar Bantul, Cangkringmalang, SSA



**Gambar 10 : Suporter Cewek**  
Sumber : Foto Pribadi

Nama : Kana Lintangsih Adhi  
Umur : 21 Tahun  
Asal : Yogyakarta  
Peran : Suporter Cewek  
Lokasi : Cangkringmalang,SSA



Nama : Hervina Tinuk Sanjaya  
Umur : 24 Tahun  
Asal : Bantul  
Peran : Suporter Cewek  
Lokasi : Cangkringmalang,SSA



**Gambar 12 : Penyanyi 2**  
Sumber : Foto Pribadi

Nama : Ias Agus Pracaya/Gemuruh Selatan  
Umur : 28 Tahun  
Asal : Bantul  
Peran : Penyanyi  
Lokasi : Cangkringmalang,SSA



**Gambar 13 : Gitaris**  
Sumber : Foto Pribadi

Nama : Willy  
Umur : 28 Tahun  
Asal : Bantul  
Peran : Gitaris  
Lokasi : Cangkringmalang, SSA



**Gambar 14 : Pemeran Pembantu**  
Sumber : Foto Pribadi

Nama : Hanung Setyawan  
Umur : 19 Tahun  
Asal : Bantul  
Peran : Pemeran Pembantu  
Lokasi : Pasar Bantul

### 3.10 Penokohan



**Gambar 15 : Tokoh Utama**  
Sumber : Foto Pribadi

#### **Pak Eko : Tokoh Utama**

**Looks :** menggunakan jersey Persiba vintage.

Rentang usia : 35-50 Thn

Fisiologis : Gagah,tambun,berambut hitam,warna kulit kuning langsung.

Tinggi : 160 - 165 cm

Berat badan: 70 - 80 Kg



**Gambar 16 : Peran Pembantu**  
Sumber : Foto Pribadi

#### **Ijaz : Peran pembantu**

**Looks :** Anak kecil laki laki.

Rentang usia : 10-13 Thn

Fisiologis :Badan kecil,rambut hitam, kulit kuning langsung.

Tinggi : 130 - 145 cm

Berat badan: 25 - 38 Kg



**Gambar 17 : Lintang dan Hervina**

Sumber : Foto Pribadi

### **Lintang & Hervina**

**Looks :** Perempuan berpenampilan casual ala suporter.

Rentang usia : 20-25 Thn

Fisiologis : Anggun, Tinggi sedang, berambut hitam, warna kulit kuning langsung.

Tinggi : 160 - 165 cm

Berat badan: 40 - 48 Kg

### **3.11 Naskah Video Klip Senja Di SSA**

**SCENE OPENING. EXT – PASAR BANTUL - PAGI**

**SET. PARKIRAN PASAR BANTUL**

**Prop. Rompi Parkir & Motor**

**Cast. Pak Eko**

**Durasi : 00:00 - 00:30 ( 30 Detik )**

Pak Eko sedang melakukan aktivitas seperti hari-hari biasanya ketika sedang bekerja sebagai juru parkir. Hingga saat pemilik motor memberikan uang ke pak Eko, sontak pak Eko kaget ketika melihat jersey yang dikenakan sang pemilik motor. Setelah pemilik motor pergi menjauh, kemudian pak Eko mulai berimajinasi memutar ulang ingatan di kepalanya saat ia mendukung tim kesebelasannya.

**SCENE 1. INT – Rumah Pak Eko – PAGI**

**Prop. Jersey Persiba dan atribut lainnya**

**CAST. Pak Eko**

**Durasi 00:30 - 00:40 ( 10 Detik )**

Pak Eko mulai mengenakan jaket untuk bersiap siap mulai berangkat ke stadion.

**SCENE 2. Ext – Rumah Pak Eko – PAGI**

**Prop. Motor Vespa & Miniflag Persiba**

**Cast. Pak Eko, Ijaz**

**Music IN**

**Durasi 00:40 - 00:55 ( 15 Detik )**

Pak Eko keluar dari rumahnya lalu mulai menaiki vespa kesayangannya dan kemudian di susul ijaz keluar mengikuti pak eko untuk ikut ke stadion dan lalu mulai berkendara. (ijaz berteriak "pak melu pak").

**CUT TO**

**SCENE 3. EXT – Klodran – PAGI**

**Cast. Iaz**

**Duration : 00.55 – 01.08 ( 13 detik )**

Iaz menyanyikan lagu senja di lirik " *Senja kini telah berganti Semangat ini kan selalu ku jaga* " Sambil jalan kedepan. (detik lagu 33-46)

**CUT TO**

**SCENE 4. EXT - Basecamp BC - SIANG**

**Cast. Bantul Central**

**Duration : 01.08 - 01.20 ( 12 detik )**

Bantul Central terlihat sedang berkumpul di dekat basecampnya

*(Kini kau telah kembali*

*Namun cinta ini kan selalu di hati)*

**CUT TO**

**SCENE 3b. EXT – Mural Senja – PAGI**

**Cast. Iaz**

**Duration : 01.20-01.37( 17 detik )**

Iaz menyanyikan lagu senja di lirik " Untukmu sang kebanggaan dari hatiku Teruslah berjuang jangan menyerah " Sambil jalan kedepan. (detik lagu 01.01-01.18)

**SCENE 5. EXT – Jalanan - PAGI**

**CAST. Pak Eko & Ijaz**

**Duration : 01.37-01.47 (10 detik)**

Pak Eko sedang mengobrol dengan ijaz disepanjang perjalanan dan tampak begitu senang dengan ijaz yang sembari mengibarkan miniflag di sepanjang perjalanannya.

**CUT TO**

**SCENE 6. EXT – Jalanan - SIANG**

**CAST. Lintang & Hervina**

**01.47 – 02.07 ( 20 detik )**

Hervina dan Lintang berbincang di sepanjang jalan dan mulai menyusul ke basecamp BC. Lalu mereka berangkat bersama dengan teman-teman BC.

**SCENE 7. EXT - Halaman Stadion - SORE**

**Properti. Gitar**

**Cast. Willy**

**Duration. 02.07-02.56( 46 detik )**

Willy sedang memainkan melody gitar sesuai lagu dengan background all extras mulai jalan di halaman stadion

**SCENE 8. EXT - TRIBUN SSA - SORE**

**Properti.**

**Cast. ALL TALENT & EKSTRAS**

**Duration : 02.56 - 03.23 ( 67 detik )**

Menyanyi bersama-sama sambil saling merangkul dan sesekali saling menatap wajah satu sama lain.

**SCENE 9. EXT - TRIBUN SSA - SORE**

**Properti. Kursi**

**Cast. ALL TALENT & EKSTRAS**

**Duration : 03.23 - 03.47 ( 67 detik )**

Iaz dan sang gitaris di depan para suporter menyanyi.

**SCENE 10. EXT - PARKIRAN PASAR - PAGI**

**Properti. Rompi Parkir**

**Cast. Pak Eko**

**Duration : 03.47 - 04.00 ( 67 detik )**

Pak Eko tersadar dari lamunannya ketika di tepuk pundaknya oleh Iaz.

**FADE OUT.**

-----end-----

### 3.12 Tim Produksi

Membuat *video clip* karya kreatif merupakan kerja kolektif, maka dari itu di *video clip* Senja Di SSA ini membutuhkan beberapa tim. Diantaranya :

1. Produser : Sandi Prabowo
2. Sutradara : Sandi Prabowo
3. DOP : Sandi Prabowo
4. Ass.Cam : Falen Toni EP
5. Clapper : Patricia Roos Andrastin
7. Editor : Sandi Prabowo
6. Script Continuity : Ayu
7. Equipment Guard : Yogi Fernando
8. Talent Coordinataor : Lega Uda Wianto
9. Runner : Ari Wijanarko

### 3.13 Peralatan Video Klip “Senja Di SSA”

#### 3.13.1 Visual

<b>Nama Barang</b>	<b>Jumlah</b>
Kamera Sony A7s Mark II	1
Lensa Tamron for Sony 28-75mm	1
DJI Ronin S	1
Battrey FW50	3
Tripod E IMAGE	1
Memory Card 64 gb Extreme	1
Memory Card 32 gb Extreme	1
Feelword F5 PRO	1
Shoulder RIG	1

**Tabel 2. Peralatan Visual Senja Di SSA**

#### 3.13.2 Editor

Laptop	1
SOFTWARE FINAL CUT PRO 2019	1
SOFTWARE ADOBE PHOTOSHOP CC 2018	1
SOFTWARE AFFTER EFFECT CC 2018	1
HEADPHONE	1
SPEAKER	1

**Tabel 3. Peralatan Editing Senja Di SSA**

### 3.13.3 Artistik

CAT TEMBOK	6
VESPA	2
MINI FLAG	3
ANGGUR OT	1
WHISKY	1
JERSEY PERSIBA	4
GITAR	1
PAKAIAN	BEBERAPA
SEPATU	3
HELM	1
BUCKET HAT	2
SCARF PERSIBA	2

**Tabel 4. Peralatan Artistik Senja Di SSA**

## 3.14 Biaya Produksi Video Klip “Senja Di SSA”

### 3.14.1 Departemen Visual

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Kamera Sony A7s Mark II	1	280.000	Sewa	280.000
2	Lensa Tamron for Sony 28-75mm	1	125.000	Sewa	125.000
3	DJI Ronin S	1	180.000	Sewa	180.000
4	Battrey FW50	3	30.000	Sewa	90.000
5	Tripod E IMAGE	1	40.000	Sewa	40.000
6	Memory Card 64 gb Extreme	1	35.000	Sewa	35.000
7	Memory Card 32 gb Extreme	1	25.000	Sewa	25.000
8	Feelword F5 PRO	1	75.000	Sewa	75.000
9	Shoulder RIG	1	75.000	Sewa	75.000
				Total	925.000

**Tabel 5. Biaya Produksi Video Klip Departemen Visual**

### 3.14.2 Lain Lain

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Art	6	40.000	Beli	240.000
2	Talent 1	3	350.000		1.050.000
3	Talent 2	3	200.000		600.000
4	Vespa	2	150.000	Sewa	300.000
5	Lakban Hitam	3	20.000	Beli	60.000
6	Print		50.000		50.000
7	Jajanan Pasar	80	3.000		240.000
8	Konsumsi Siang	30	15.000		450.000
9	Konsumsi Sore	30	12.000		360.000
				Total	3.350.000

**Tabel 6. Biaya Produksi Video Klip Senja Di SSA**

### 3.14.3 Biaya Keseluruhan

NO	Nama Alat	Harga
1	Departemen Visual	925.000
2	Art & Lain-lain	3.350.000
5	Dana Tak Terduga	1.000.000
	Jumlah	5.275.000

**Tabel 7. Biaya Keseluruhan Produksi Video Klip Senja Di SSA**

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Kreativitas dan peran sebagai *editor* dalam produksi *video clip* mempunyai tugas dan tanggung jawab yang sangat besar. Mulai dari pra produksi hingga pasca produksi, seorang *editor* dalam mempelajari naskah bekerja sama dengan sutradara maupun *Director of Photography*, menentukan konsep *editing* sesuai apa yang diinginkan sutradara dan tuntutan naskah dan sesuai dengan lirik lagu, agar *video clip* dapat memberikan informasi yang sesuai dengan apa yang diinginkan penonton. Dalam produksi *video clip* “Senja Di SSA” ini penulis mendaparkan pembelajaran yang lebih banyak lagi mengenai kinerja seorang *editor*, berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Seorang *editor* dituntut memiliki Kreativitas yang tinggi dan komunikatif karena *editor* menjembatani antara naskah, lirik lagu, visi sutradara, dan memberikan informasi tentang keempat hal tersebut kepada penonton.
2. Peran seorang editor sangat penting dalam sebuah *video clip*
3. Seorang *editor* harus benar-benar memahami tentang software dan memiliki banyak referensi teknik-teknik *editing*, selain itu juga harus memiliki *feel* tentang pemotongan gambar yang tepat agar durasi *video clip* berjalan sesuai dengan rencana.
4. Seorang *editor* bekerja ketika tahap pasca produksi namun dalam tahap pra produksi *editor* harus banyak berkomunikasi dan terlibat dengan sutradara terkait konsep *editing* seperti apa yang ingin dibawakan sutradara kepada penonton.
5. Seorang *editor* harus bisa menggunakan dan memahami berbagai *software editing*, seperti halnya *Final Cut Pro*, karena semakin banyak dan memahami berbagai *software* akan melatih kemampuan *editing* kita.

*Editor* harus bisa membaca jalan cerita dan memahami sebuah isi lagu yang ingin ditekankan oleh sutradara, kemudian menjabarkannya dalam konsep *editing* yang telah dipersiapkan dan dipahami selama tahap pembuatan sebuah *video clip*.

## 5.2 SARAN

Sebuah produksi *video clip* dihasilkan dari kerjasama tim produksi, maka dari itu dibutuhkan koordinasi, kekompakan, pengertian, dan kepercayaan dari masing-masing individu yang terlibat. Seorang *editor* diharapkan mampu mengatasi hal-hal yang berkaitan dengan masalah teknis maupun non teknis untuk selalu menjaga keharmonisan dalam tim produksi. Dari pengalaman yang diperoleh dari produksi *video clip* “Senja Di SSA” penulis mempunyai beberapa saran untuk menjadi seorang *editor* yang mungkin bermanfaat, yaitu :

### 5.2.1. Saran untuk *editor* :

1. Memperbanyak referensi tentang *editing video clip* atau film dengan membaca buku, mencari di internet tentang teknik *editing video clip*, macam-macam teknik transisi, dan sebagainya. Meskipun praktik itu sangat diperlukan namun juga harus paham dengan gagasan maupun teori, karena bisa dijadikan pedoman ketika melakukan praktik produksi *video clip* maupun karya audio visual lainnya. Seorang *editor* diwajibkan bisa membaca *video clip* mulai dari memahami naskah sampai penyampaian cerita lewat *editing*, karena dalam setiap *video clip* menggunakan gaya *editing* yang berbeda-beda dan banyak akan inovasi.
2. Menjadi seorang *editor* harus selalu mengikuti jaman, karena industri kreatif selalu memunculkan hal-hal baru, seperti gaya *editing* baru dalam menceritakan sebuah *video clip*, macam-macam teknik transisi yang baru. Dan jangan takut untuk melakukan eksperimen atau mencoba hal baru dalam *editing*, karena kita sudah berada di era digital dimana ketika melakukan kesalahan sangat mudah untuk mengembalikannya lagi ke bentuk awal. Selain itu perbanyak produksi, tidak hanya dalam jumlah

kuantitas namun kualitas perlu dievaluasi tiap produksinya agar *video clip* tidak monoton dan menambah pengalaman, karena pengalaman adalah guru terbaik kita.

#### **5.2.2 Saran untuk Akademik (STIKOM Yogyakarta)**

1. Melengkapi peralatan kampus agar mahasiswa tidak perlu menyewa peralatan dari luar kampus ketika akan produksi.
2. Memperbaiki sarana dan prasarana kampus STIKOM Yogyakarta agar terlihat lebih rapi dan bersih.
3. Mengupgrade lab *editing* dengan PC yang lebih bagus agar mahasiswa tidak terlalu ketinggalan atau harus menunggu lama saat proses editing di lab karena PC yang sudah lemot.

## DAFTAR PUSTAKA

- Caroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. Stamford Road: Cambridge University Press.
- Frost , J. B. (2009). *Cinematography for Directors: A Guide for Creative Collaboration*. Studio City, California: Michael Wiese Production .
- Morissan. (2008) (Group). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film, Edisi kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Soeharto, M. (1995). *Kamus Musik*. Jakarta: Gramedia Widisarana Indonesia.
- Saroengallo, T. (2008). *Dongeng Sebuah Produksi Film*. Jakarta: PT Intisari Mediatama.
- Thompson, R., & Christopher, J. B. (2009). *Grammar of Edit* . Taylor & Francis .
- Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

### Skripsi :

- Yusa Aji, Satria. 2019. *Peran Editor Dalam Produksi Film "Voice Call"* . Tugas Akhir pada Program Studi D3 Penyiaran STIKOM Yogyakarta.

### Jurnal

[UEU-Journal-4561-TeguhImanto.pdf](#)

## DAFTAR REFERENSI

- <http://www.jogjafilm.com/id/article/read/editing-video>
- <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html> (diakses pada 9 Juli 2022)
- <https://www.mindafilm.com/2017/11/tahap-tahap-editing-video-peran-dan-tanggung-jawab.html> (diakses pada 10 juli 2022)
- <http://www.filmpelajar.com/tutorial/editor-penyunting-gambar>. (Diakses pada 10 Juli 2022).
- <http://titikwahyuni.weebly.com/video.html>. (Diakses pada 20 Juli 2022).
- <http://20questionsfilm.com/understanding-post-workflow-offline-vs-online-editing/> (Diakses pada 25 Juli 2022)