

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN *EDITOR* DALAM PEMBUATAN FILM “HIT’AM”**

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



Oleh:

Alwin Subhan Muslim

20045476

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN *BROADCASTING* FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2023**

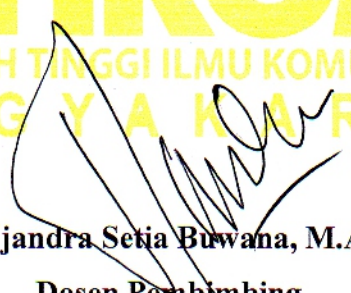
HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
MEKANISME DAN PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN FILM
“HIT’AM”

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



Oleh:
AlwinSubhan Muslim
20045476

Disetujui Oleh :
STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
Y O G Y A K A R T A


Tjandra Setia Burwana, M.A
Dosen Pembimbing


PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN (*BROADCASTING*) FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PENGESAHAN

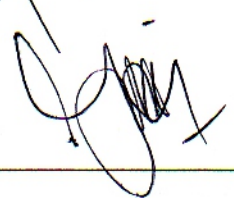
Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 09 Agustus 2023
Jam : 10.00
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

1. Tjandra Setia Buwana, M.A
(Pembimbing dan Penguji I)



2. Herry Abdul Hakim M., M.M
(Penguji II)

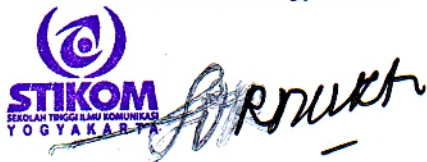


3. Dra. Sudaru Murti, M.Si
(Penguji III)



Mengetahui:

Ketua STIKOM Yogyakarta



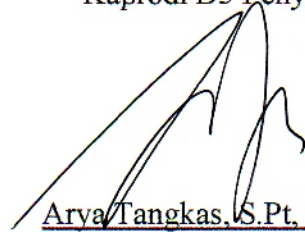
STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Dra. Sudaru Murti, M.Si

19601218198702001

Mengesahkan:

Kaprodi D3 Penyiaran



Arya Tangkas, S.Pt, M.Ikom

071.20232.19

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Alwin Subhan Muslim

NIM : 20045476

Judul Laporan : Peran *Editor* dalam Pembuatan Film “Hit’am”

Dengan ini menyatakan bahwa :

- 1) Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya penulis, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film “Hit’am” dengan bimbingan Dosen Pembimbing.
- 2) Karya ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan pada halaman tulisan.
- 3) Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen - dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya

Yogyakarta, 05 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Alwin Subhan Muslim

20045476

HALAMAN MOTTO

“Saya tidak berpikir tentang seni saat bekerja, saya berpikir tentang kehidupan.”

***Jean michel basquiat**

“Aku hanyalah orang di balik layar yang sering membuat orang lain terhibur dan
seringkali dilupakan.”

***Alwin Subhan Muslim**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat pendampingan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat mempersiapkan dan menyelesaikan Karya Kreatif ini.
2. Kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan doa serta semangat yang tiada hentinya untuk menyelesaikan program D3 *Broadcasting Film*.
3. Kepada Rizky Dafa Ramadhan, Vlayuvi Ellestari, Graffiti, Danang Bayu serta kepada seluruh tim produksi yang ikut bekerja keras demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini.
4. Kepada teman-teman *Broadcasting Film* dan Radio TV 2020 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis.
5. Para sahabat penulis yang dengan rela membantu kapanpun dan dimanapun serta menjadi tempat keluh kesah selama penulisan laporan Karya Kreatif. Kebajikan kalian suatu saat akan diganti dengan kebahagiaan yang berlimpah.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang sudah memberikan rahmat hidayah-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Mekanisme* dan Peran Editor Dalam Film “Hit’am“ yang disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi *Broadcasting* Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta). Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

- 1) Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si selaku ketua STIKOM Yogyakarta
- 2) Bapak Tjandra Setia Buwana, M.A. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan selalu mendukung anak didiknya untuk segera menyelesaikan laporan.

Penulis menyadari bahwa laporan karya kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati

Yogyakarta, 05 Agustus 2023

Alwin Subhan Muslim

20045476

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penulisan	3
1.4 Manfaat Penulisan	3
1.5 Lokasi dan Waktu Produksi	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	7
1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film	9
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Penegasan Judul	10
2.2 Landasan Teori	13
2.3 <i>Editing</i>	15
2.4 Color correction	19
BAB III DESAIN PRODUKSI	20
3.1 Profil <i>Production House</i>	20
3.2 Tim Produksi Film Pendek “Hit’am”	21
3.3 Profil Pemain	22
3.4 Deskripsi Film “Hit’am”	24
3.5 Konsep Cerita	25
3.6 Script Film Pendek Hit’am	26
3.7 Peralatan Pembuatan Film Hit’am	31
3.8 Rancangan Anggaran Biaya Film “Hit’am”	33
BAB IV KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Ide Cerita dan Konsep Editing Film Hit’am	35
4.2 Peran Editor Dalam Pembuatan Film Hit’am	36
4.3 Peralatan Editing	48

4.4 Tahapan Kerja Dalam Proses <i>Editing</i>	49
4.5 Evaluasi	52
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
Daftar Pustaka	55
Daftar Referensi	56
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jalan Menuju pantai	4
Gambar 1. 2 Jalan Pinggir Sawah	4
Gambar 1. 3 Toko Bunga	5
Gambar 1. 4 Warung Madura.....	5
Gambar 1. 5 Gumuk Pasir	6
Gambar 1. 6 Pemakaman Candisari	6
Gambar 1. 7 Referensi Film Natalan (December)	7
Gambar 1. 8 Referensi Film My Broken Mariko	8
Gambar 3. 1 Logo Endmiere Project.....	20
Gambar 3. 2 Nafisyah sebagai Lita	22
Gambar 3. 3 Neo sebagai Bocah	23
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Tahapan dan Peran Editor Film Hit'am.....	37
Gambar 4. 2 <i>Pre-Production Meeting</i> (PPM)	38
Gambar 4. 3 Behind The Scene Produksi	39
Gambar 4. 4 Sutradara memandu jalannya shooting	39
Gambar 4. 5 Proses Produksi di Warung Madura.....	39
Gambar 4. 6 Proses Logging Day 1 – Time Code	41
Gambar 4. 7 Proses Logging Day 2 – Time Code	41
Gambar 4. 8 Pembuatan Sequence Film Pendek Hit'am	42
Gambar 4. 9 Proses Assembling	42
Gambar 4. 10 Tahapan Continuity shot satu dengan shot berikutnya.....	43
Gambar 4. 11 Tahapan Montage Editing	44
Gambar 4. 12 Proses Correction Editing Film Hit'am.....	45
Gambar 4. 13 Proses Cutting Editing.....	46
Gambar 4. 14 Timeline Proses Cutting Editing	46
Gambar 4. 15 Proses J Cut Editing	47
Gambar 4. 16 Proses Color Grading	47
Gambar 4. 17 Penggunaan Efek transisi cross dissolve	48
Gambar 4. 18 Proses Credit Title	50
Gambar 4. 19 Pemunculan Credit Title di Akhir Film.....	51
Gambar 4. 20 Proses Rendering-Exporting Film Hit'am.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “Hit’am”	9
Tabel 3. 1 Crew List Film “Hit’am”	21
Tabel 3. 2 Peralatan Visual Film “Hit’am”	31
Tabel 3. 3 Peralatan Lighting Film “Hit’am”	31
Tabel 3. 4 Peralatan Audio Film “Hit’am”	31
Tabel 3. 5 Peralatan Art Film “Hit’am”	32
Tabel 3. 6 Peralatan Grip Departement	32
Tabel 3. 7 Pengeluaran Dana Film “Hit’am”	33
Tabel 4. 1 Software Editing	48
Tabel 4. 2 Hardware Editing	49

ABSTRAK

Dalam pembuatan film Hit'am dibutuhkan proses *editing* untuk mevisualisasikan naskah menjadi karya audiovisual sehingga bisa disajikan kepada penonton. Rumusan masalah laporan ini yaitu bagaimana peran dan mekanisme editor dalam pembuatan Film Hit'am. Tujuan laporan ini untuk mengetahui peran dan mekanisme editor dalam pembuatan film Hit'am. Proses *editing* tidak hanya membuat tanggapan penonton terhadap gambar, namun film wajib membawa emosi penonton. Tujuan utama editing yaitu menyajikan cerita dengan jelas kepada penonton dengan menampilkan visual yang menarik sesuai susunan gambar. Tahap *editing* menjadikan peran *editor* hampir sama dengan sutradara. Premis pada Film pendek berjudul "Hit'am" menggunakan *genre* melodrama yang menceritakan tentang Lita (25) seorang ibu pekerja kantoran di Jakarta yang ingin pulang kampung menjenguk anaknya Cinta (5) yang sakit, tapi dalam perjalanan pulang Lita mendapati beberapa masalah yang menguras tenaga dan emosinya. Dalam pembuatan film pendek tersebut dibutuhkan seorang *editor* yang handal untuk mevisualisasikannya. Konsep *editing* pada film Hit'am yaitu menggunakan teknik *editing continuity* menyusun *footage* sesuai naskah dan arahan sutradara. *Montage editing* pada *footage* yang telah di ambil terpisah kemudian menggabungkannya menjadi kesatuan ke dalam rangkaian yang susun dan ditata rapi pada *timeline* sesuai urutan pada alur cerita naskah serta *color grading* untuk meningkatkan warna emosi dan *mood* melodrama di dalam film Hit'am.

Kata Kunci : Editor, Melodrama, Film Hit'am.

ABSTRACT

In making the film Hit'am, an editing process is needed to visualize the script into an audiovisual work so that it can be presented to the audience. The problem formulation of this report is what is the role and mechanism of the editor in making Hit'am films. The purpose of this report is to find out the role and mechanism of the editor in the making of the Hit'am film. The editing process does not only make the audience's response to the picture, but the film must convey the emotions of the audience. The main goal of editing is to present the story clearly to the audience by displaying attractive visuals according to the arrangement of the images. The editing stage makes the role of the editor almost the same as the director. The premise of the short film "Hit'am" uses the melodrama genre which tells about Lita (25), a mother who works at an office in Jakarta who wants to return home to visit her sick child Cinta (5), but on her way home Lita encounters several problems that drain her energy. and his emotions. In making the short film, a reliable editor is needed to visualize it. The editing concept in the Hit'am film is to use the continuity editing technique to arrange the footage according to the script and the director's directions. Montage editing on footage that has been taken separately then combines them into a unit into a series that is arranged and arranged neatly on the timeline according to the sequence of the script storyline and color grading to enhance the emotional color and melodrama mood in the film Hit'am.

Keywords: Editor, Melodrama, Hit'am Film.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Effendy dalam Randi, Ramadhan & Riki, Rikarno, (2020) Film merupakan karya seni dalam bentuk audiovisual yang digunakan untuk memberikan moral kepada serangkaian orang yang berbau di suatu lokasi. Media untuk menampilkan pesan film bisa berbentuk apa saja sesuai visi dan misi film yang disajikan. Jenis pesan pada film umumnya bersifat membimbing, edukasi, menghibur dan informatif dengan memakai metode bentuk pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, kata-kata, dialog, dan lain sebagainya. Film dipandang sebagai sarana komunikasi yang efektif bagi penonton, sebab audio visualnya berupa gambar dan suara yang hidup maka film dapat berbicara banyak dalam waktu singkat, seolah-olah penontonnya mampu menembus ruang dan waktu yang bisa menceritakan kisah nyata bahkan menguasai penontonnya Effendi dan Burhan (2021)

Menurut Prastista dalam Randi, dkk (2020), Film merupakan gambar bergerak produk budaya sekaligus media ekspresi seni dengan memadukan media teknologi seperti *fotografi*, rekaman suara, seni visual, seni teater, sastra, arsitektur dan seni musik. Dengan meningkatnya karya film maka minat menonton film masyarakat juga meningkat. Tidak hanya sebagai hiburan, namun film bisa dijadikan bahan pembelajaran kehidupan, sebagai tempat mengiklankan daerah maupun dalam hal seni dan budaya. Dalam pembuatan film harus ada orang yang bertanggung jawab dalam *jobdesk* nya masing-masing. Dan dalam industri perfilman pasti ada orang-orang kreatif yang melakukan pekerjaannya agar penonton tidak bosan menonton film tersebut. Salah satu tugas yang menuntut harus kreatif disini seorang *Editor* Setyawan dan Heri (2015).

Menurut Sumarno dalam Effendi dan Burhan (2021), Dalam pembuatan film dibutuhkan proses editing untuk mevisualisasikan naskah menjadi karya audiovisual sehingga bisa disajikan kepada penonton. Proses *editing* tidak hanya membuat tanggapan penonton terhadap gambar, namun film wajib membawa emosi penonton. Adegan pada film dapat dibentuk untuk menciptakan dramatisasi. Tahap *editing* sangatlah penting dalam pembuatan film. Pekerjaan dalam editing yaitu menyusun urutan atau menghilangkan gambar sesuai dengan imajinasi *editor*. Tujuan utama editing yaitu menyajikan cerita dengan jelas kepada penonton dengan menampilkan visual yang menarik sesuai susunan gambar. Tahap *editing* dimulai dengan memahami ide konsep dari naskah cerita yang disajikan Setyawan dan Heri (2015). Ketentuan utama yang dilakukan saat *editing* adalah kesinambungan alur cerita dengan penampilan kesinambungan gambar dan suara. Tahapan

editing memiliki kaitan erat dengan hasil pengambilan *stock shot* yang dikerjakan oleh *kameramen*, pengambilan gambar yang bagus akan memudahkan editor untuk mengurutkan *shot-shot* yang tepat. Kepuasan penonton merupakan tujuan utama dari *editor* dalam penyusunan gambar Setyawan dan Heri, (2015).

Tahap *editing* menjadikan peran *editor* hampir sama dengan sutradara. Semua materi yang ada, seorang *editor* bisa memasuki tahap kreatif Setyawan dan Heri, (2015). Tugas *editor* mengerjakan penyambungan, memotong dan menyempurnakan *shot* serta membenarkan kembali sesuai patokan isi naskah. Maka *editor* berpautan dengan pembuatan waktu film. Pada proses ini wajib dikerjakan sesuai kepekaan artistik, persepsi dan keindahan termasuk dalam penilaian serta keterpautan isi seluruh objek dan pengetahuan jelas sesuai kemauan sutradaranya. Maka mayoritas pekerjaan yang dilakukan sutradara dan *editor* mempunyai peran hampir sama dalam menciptakan sebuah film Alfathoni, dkk (2020).

Editing merupakan proses pemotongan *shot* yang panjang, menyinambungkan hasil potongan *shot* sesuai menciptakan alur cerita naskah yang ditentukan durasi dan ditayangkan ke penonton. *Editor* sebagai *sineas* handal bertugas menyusun dan memotong *shot* sehingga membentuk cerita sesuai naskah dan konsep penyutradaraan hingga menjadi film cerita utuh. Dengan mempunyai *sense of story telling* yang kuat dan kreatif editor dapat mengedit *stock shot* yang disediakan. Artinya *editor* wajib mengerti konstruksi dari susunan cerita menarik, menampilkan visual dramatik terapat dalam *shot-shot* yang diurutkan dan disusun berkesinambungan aspek emosionalnya dan menciptakan adegan pada cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film (Pendidikan, Gramedia, 2020:1)

Film pendek berjudul “Hit’am” merupakan film pendek dengan genre melodrama yang menceritakan tentang Lita (25) seorang ibu pekerja kantoran di Jakarta yang ingin pulang kampung menjenguk anaknya Cinta (5) yang sakit, tapi dalam perjalanan pulang Lita mendapati beberapa masalah yang menguras tenaga dan emosinya Dalam pembuatan film pendek tersebut dibutuhkan seorang *editor* yang handal untuk mevisualisasikannya. Penulis berperan sebagai *editor* karena sesuai kemampuan penulis dan mempunyai peran penting proses *pasca* produksi karya yaitu sebagai orang yang bertanggung jawab penyuntingan *shot*, *audio*, *effect visual* hingga menjadi alur cerita film terstruktur sesuai kemauan sutradara. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat laporan tugas akhir karya kreatif dengan judul “Peran *Editor* Dalam Pembuatan Film Pendek Hit’am”. Konsep *editing* pada film Hit’am yaitu menggunakan teknik *editing countinity* menyusun

footage sesuai naskah dan arahan sutradara. *Montage editing* pada *footage* yang telah diambil terpisah kemudian menggabungkannya menjadi kesatuan ke dalam rangkaian yang susun dan ditata rapi pada *timeline* sesuai urutan pada alur cerita naskah serta *color grading* untuk meningkatkan warna emosi dan *mood* melodrama di dalam film Hit'am.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun rumusan masalah pada laporan ini yaitu: Bagaimanakah *mekanisme* dan peran *editor* dalam Pembuatan Film Hit'am?

1.3 Tujuan Penulisan

Dalam pembuatan Film Pendek "Hit'am" ini dituntut untuk bekerja secara profesional dan dibutuhkan kesabaran serta kekompakan tim yang terlibat dalam proses pembuatan film ini. Maka dari itu dalam pembuatan laporan ini memiliki tujuan :

- a) Untuk mengetahui *mekanisme* dan peran *editor* dalam Pembuatan Film Hit'am mulai dari tahap pra-produksi, *pasca* produksi hingga hasil *final* akhir.
- b) Sebagai bukti pengembangan ilmu yang didapat pada bangku kuliah *Broadcasting* Film.
- c) Sebagai syarat kelulusan mahasiswa STIKOM Yogyakarta agar mencapai gelar ahli madya dalam jurusan *Broadcasting* Film

1.4 Manfaat Penulisan

Manfaat dalam penulisan laporan ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a) Hasil laporan ini bisa menjadi pembelajaran dan ilmu pengetahuan untuk mendeskripsikan peran *editor* dalam proses produksi film Hit'am.
- b) Hasil karya kreatif ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pembuatan karya kreatif lanjutan tentang bagaimana proses kerja *editor* dalam pembuatan film.
- c) Hasil laporan ini diharapkan mampu memberikan rujukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan perfilman yang ada di jurusan Komunikasi Penyiaran khususnya di bidang *Broadcasting* Film.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang *mekanisme* dan peran *editor* dalam pembuatan Film.

- b) Informasi dan bukti yang dihasilkan dari analisis ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang berharga dalam industri perfilman. Hal ini dapat memberikan masukan yang berharga untuk mengembangkan struktur film Hit'am, meningkatkan mutu dari tayangan film, dan memberikan manfaat kepada para penonton film.
- c) Hasil laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembuat film Hit'am.

1.5 Lokasi dan Waktu Produksi

1.5.1 Lokasi *Shooting*

1) Pantai Parangkusumo

Lokasi: Jalan Pantai Parangkusumo, Pantai Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul, DIY.



Gambar 1. 1 Jalan Menuju pantai
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2) Jalan Pinggir Sawah

Lokasi: Jalan Tamanmartani, Kalasan, Sleman.



Gambar 1. 2 Jalan Pinggir Sawah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3) Toko Bunga

Lokasi: Jalan Tamanmartani, Kalasan, Sleman.



Gambar 1. 3 Toko Bunga
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4) Warung Madura

Lokasi: Jalan Jetis Tirtomartani, Kalasan, Sleman.



Gambar 1. 4 Warung Madura
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5) Gumuk Pasir

Lokasi: Lokasi: Jalan Pantai Parangkusumo, Pantai Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul.



Gambar 1. 5 Gumuk Pasir
Sumber: Dokumentasi Penulis

6) Pemakaman

Lokasi: Tempat Pemakaman Umum Candi Sari, Bendan, Tirtomatani, Kalasan, Sleman, DIY.



Gambar 1. 6 Pemakaman Candisari
Sumber: Dokumentasi Penulis

1.5.2 Waktu Produksi

- a) Waktu : 16 Mei 2023 – 15 Juli 2023 terhitung dari *development* pra produksi hingga pasca produksi
- b) Development : 16 – 20 Mei 2023
- c) Pra Produksi : 21 Mei 2023 – 13 Juni 2023
- d) Produksi : 14-15 Juni 2023
- e) Pasca Produksi: 20 Juni 2023 – 15 Juli 2023

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyelesaian laporan ini maka dibutuhkan metode dalam pengumpulan data yaitu:

1) Studi pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang sudah ada Adlini (2022). Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya dilapangan. Disini penulis mengumpulkan data melalui berbagai literatur baik dari buku, materi perkuliahan selama menjadi mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta), jurnal, skripsi, 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* yang sesuai dengan film yang akan dibuat.

3) Praktek Produksi

Teknik pengumpulan data rekaman, mengamati, melihat langsung dan terlibat dalam meng-*edit* selama proses produksi Film “Hi’tam” sehingga mendapat hasil sebuah Karya Kreatif yang menjadi acuan penulis untuk mengerjakan laporan Karya Kreatif.

4) Referensi Film

Untuk mencari ide dalam pembuatan film “Hi’tam ini, maka penulis melihat dua referensi film yang cocok dengan tema yang sesuai dengan ide film tersebut seperti:

a. Natalan (*December*)



Gambar 1. 7 Referensi Film Natalan (*December*)

Sumber: https://youtu.be/ANIKtc3O_gI

Film Pendek Natalan (*December*) dengan durasi 28 menit menceritakan tentang penantian seorang ibu yang menunggu anaknya pulang saat malam natal. Bagaimana seorang ibu desa yang rela menanti seorang anak dari kota perantauan. Film ini sukses memainkan emosi penontonnya. Selain plot cerita, adegan pemain, properti dan sound mampu mengeratkan penonton dalam rasa emosi, bahagia, sedih, rindu dan rasa bersalah. Dari film ini mengajarkan kita sebagai anak yang sudah berkeluarga untuk dapat membagi kasih sayang dan perhatian ke dua orangtua.

Alasan penulis mengambil referensi film Natalan (*December*) karena sutradara memilih film dengan alur cerita dan *mood* warna yang sama.

b. *My Broken Mariko*



Gambar 1. 8 Referensi Film *My Broken Mariko*
Sumber: <https://www.cloverblossomsblog.com.html>

Film *My Broken Mariko* berasal dari Jepang dengan durasi 1 jam 25 menit yang menceritakan pentingnya kesehatan mental orang di lingkungan terdekat untuk segera disembuhkan agar sehat seperti orang normal.

Alasan penulis mengambil referensi *My Broken Mariko* karena sutradara memilih film dengan genre drama, *mood* warna yang sama serta warna *wardrobe* yang di inginkan sutradara.

1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film

Berdasarkan hasil rapat pra produksi yang melibatkan semua *crew*, maka proses produksi film “*Hit’am*” berjalan selama 3 bulan. Diawali dengan pra produksi bulan Mei 2023, produksi bulan juni 2023 dan pasca produksi bulan juni sampai dengan bulan juli 2023.

Tabel 1. 1 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “*Hit’am*”

WAKTU	TEMPAT	KEGIATAN	KETERANGAN
16 Mei 2023	Candu kopi	Pembentukan Crew	Crew inti
18 Mei 2023	Burjo borneo babarsari	Pembagian jobdesk	Crew inti
20 Mei 2023	Kost alwin	<i>Brainstorming</i> ide	Produser, sutradara, D.O.P, gafer, art director
21 Mei 2023	Burjo borneo babarsari	Ppm 1, breakdown naskah	Crew inti
24 Mei 2023	Toko bunga area kotabaru yogyakarta	Recce 1, reading naskah	Crew inti, talent
27 Mei 2023	Burjo borneo babarsari	Ppm 2	Crew inti
28 Mei 2023	Pantai patihan bantu	Recce 2	Crew inti
12 Juni 2023	Mato kopi	Ppm 3	Crew inti
13 Juni 2023	Hoadspace	Reherseal	Sutradara, talent
14 Juni 2023	Area jalan gumuk pasir, pantai patihan	Produksi day 1	All crew
15 Juni 2023	Kotabaru, kalasan	Produksi Day 2	All crew

Sumber : Dokumen penulis

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penegasan Judul

Mekanisme dapat diartikan sebuah rangkaian kerja yang menghasilkan pola atau bentuk guna mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Tahapan *editing* merupakan tahapan terpenting dalam akhir sebuah pembuatan film maka diperlukan peran *editor* yang profesional. Saat proses *editing* berlangsung *editor* bertugas mengurutkan shot hasil rekaman menjadi cerita yang utuh karya audio visual Setyawan dan Heri (2015). Pada laporan ini berjudul “Peran *Editor* dalam Pembuatan Film Pendek “Hit’am”, penulis memberikan penegasan dan penjelasan terkait judul laporan tersebut, sebagai berikut :

2.1.1 Definisi *Editor*

Editor merupakan orang yang bertugas melakukan penyuntingan gambar sesuai alur cerita naskah sehingga menjadi karya audiovisual yang layak disajikan ke penonton. *Editor* sebagai *sineas* handal bertugas menyusun dan memotong *shot* sehingga membentuk cerita sesuai naskah dan konsep penyutradaraan hingga menjadi film cerita utuh. Dengan mempunyai *sense of story telling* yang kuat dan kreatif editor dapat mengedit *stock shot* yang disediakan. Artinya *editor* wajib mengerti konstruksi dari susunan cerita menarik, menampilkan visual dramatik tepat dalam *shot-shot* yang diurutkan dan disusun berkesinambungan aspek emosionalnya dan menciptakan adegan pada cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film Pendidikan, Gramedia, (2020). Dalam mengerjakan kewajibannya *editor* dibantu dan dituntun oleh sutradara. *Editor* memiliki kewenangan untuk memotong, memperbaiki dan menyusun kembali *stock shot* sehingga menjadi menjadi sebuah cerita utuh Kurniaty dan Wahyuni (2020).

2.1.2 Peran *editor*

Peran dan tugas *editor* tidak hanya menyunting dan mengurutkan gambar, namun mempersembahkan cerita dengan unsur visualisasi dan ilustrasi (menceritakan melalui rangkaian gambar). *Editor* mampu menampilkan estetika visual film yang disampaikan melalui *sequence*, musik dan *sound effect* yang membuat film lebih bernuansa. Selain itu *editor* mampu mempertahankan tampilan visual gambar dan sesuai dengan naskah Dhio dan Ramadhana Putra (2020).

Menurut Enterprise (2020), Peran dan tugas seorang *editor* dalam pembuatan film yaitu:

- 1) Menyatukan hasil rekaman saat produksi berlangsung, baik langsung dari kamera maupun tercantum di dalam *file-file*, digabungkan menjadi karya dalam bentuk suara dan gambar yang utuh.
- 2) Menyusun urutan-urutan *shot* dan durasi waktu hasil video sesuai alur cerita.
- 3) Menambahkan efek perpindahan atau transisi antara satu video dengan video selanjutnya.
- 4) Menambahkan efek-efek khusus sesuai kebutuhan artistik.
- 5) Mampu membangun sebuah cerita dari *stock shot* yang kesinambungan.

Dalam pekerjaannya *Editor* wajib menambahkan keragaman bentuk visual pada film cerita lewat penentuan *shot* yang sesuai, *aransemen* dan *timing* yang wajib diperiksa dengan teliti. Seorang *editor* harus mampu menciptakan kembali tidak membuat lagi *shot* hasil *shooting* yang digarap sebelumnya. Ketentuan utama dalam melaksanakan *editing* film yaitu kesinambungan cerita (*kontinuiti*) merupakan urutan alur naskah dengan cara menyusun *shot* berurutan dan berkesinambungan sehingga menghasilkan sebuah karya audio visual yang dapat disaksikan penonton Setyawan dan Heri (2015).

2.1.3 Mekanisme Editor

Mekanisme dapat diartikan sebuah rangkaian kerja yang menghasilkan pola atau bentuk guna mencapai suatu tujuan yang diharapkan KBBI (2016). Maka ditarik kesimpulan bahwa mekanisme ialah sekumpulan alat kerja untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan proses kerja serta komunikasi satu jaringan dengan jaringan yang lainnya.

Editor sebagai *sineas* handal bertugas menyusun dan memotong *shot* sehingga membentuk cerita sesuai naskah dan konsep penyutradaraan hingga menjadi film cerita utuh. Dengan mempunyai *sense of story telling* yang kuat dan kreatif editor dapat mengedit *stock shot* yang disediakan. Artinya *editor* wajib mengerti konstruksi dari susunan cerita menarik, menampilkan visual dramatik terapat dalam *shot-shot* yang diurutkan dan disusun berkesinambungan aspek emosionalnya dan menciptakan adegan pada cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film Pendidikan, Gramedia (2020).

2.1.4 Mekanisme Kerja Editor

Editor melakukan pekerjaannya melalui tiga tahap utama, yakni tahap persiapan sebelum produksi dimulai (pra produksi), tahap perekaman dan produksi, serta tahap

setelah produksi selesai (pasca produksi). Di bawah ini diuraikan lebih lanjut tentang ketiga tahapan tersebut:

a) Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahapan awal untuk proses pembuatan sebuah karya film, namun di tahap ini *editor* yang sekaligus merangkap sebagai DOP (*Director Of Photography*) telah mengambil bagian untuk memberikan masukan kepada sutradara dalam gaya pengemasan karya yang akan diproduksi untuk perencanaan tahapan produksi nantinya. Penulis sebagai *editor* bersama dengan *crew* lainnya mulai berdiskusi dan menyusun akan seperti apa gaya pengemasan yang akan kami tuangkan di dalam film dan segi sinematografi dan setiap perpindahan *scene ke scene* karena jalan cerita yang memecah banyak *scene* sehingga perlu benar-benar di pikirkan untuk mendapatkan sebuah cita rasa di dalamnya mulai dari teknik *cutting imposible* dan lain-lainnya, serta berdiskusi dengan sutradara untuk memilah konsep gambar yang akan disajikan baik dari cahaya, *color grading special effect* sehingga *editor* dapat menyiapkan materi yang akan di kerjakan Setyawan dan Heri (2015). Tugas *editor* saat pra produksi yaitu merencanakan sistem kerja yang akan diterapkan pada proses pembuatan film dan memberi masukan kepada sutradara dalam suatu gaya pengemasan karya yang akan dibuat.

b) Produksi

Saat produksi tugas *editor* yaitu membagikan masukan kepada sutradara untuk membuat *shot* tambahan jika materi yang ada masih kurang baik dan bikin laporan *time code (script countinty)* saat proses *shooting* Bimo (2017).

c) Pasca Produksi

Tahapan *editing* merupakan tahapan terpenting dalam akhir sebuah pembuatan film sebab tanpa *editing*, *shot* gambar yang ditampilkan masih berbentuk *stock shot* yang terdapat banyak kesalahan dan tidak berurutan saat perekaman *shooting* sehingga jika disajikan maka pesan film tidak tersampaikan kepada penonton. Saat proses *editing* berlangsung *editor* bertugas mengurutkan *shot* hasil rekaman menjadi cerita yang utuh karya audio visual Setyawan dan Heri (2015). Dalam menjalankan pekerjaannya *editor* ditemani oleh sutradara agar hasil akhir sesuai dengan keinginan sutradara. Proses pengambilan gambar dilakukan sebelum kegiatan *editing* dimulai. Pada tahapan pengambilan gambar sutradara bekerjasama dengan DOP (*Director Of Photography*) membikin *stock shot* banyak sesuai dengan naskah cerita. Banyaknya *stock shot* memudahkan proses pengurutan gambar dan *editor* mempunyai banyak

pilihan *shot*. *Editing* merupakan proses memilih, mengurutkan atau menyusun shot gambar hingga menjadi karya audio visual utuh yang mampu menghasilkan pesan sesuai alur cerita pada naskah Setyawan dan Heri (2015).

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Definisi Film

Sesuai dengan Undang-Undang Perfilman (2009), Film merupakan sebuah hasil karya seni dan budaya yang berupa media komunikasi massa pandang-dengar. Karya ini diciptakan dengan mengikuti prinsip-prinsip sinematografi dan direkam pada berbagai media seperti pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau material teknologi inovatif lainnya, dalam berbagai bentuk, jenis, serta dimensi, menggunakan berbagai metode seperti proses kimiawi, proses elektronik, dan teknik lainnya, dengan penggunaan elemen suara. Hasil karya ini dapat diproyeksikan melalui sistem proyeksi mekanik atau elektronik.

Film merupakan usaha memberikan pesan melalui visual gambar bergerak dengan menggunakan alat kamera, *color* dan suara mampu membentuk cerita yang terdapat pesan ingin disampaikan oleh sutradara kepada penonton. Apabila ada cerita yang membentuk pesan untuk ditayangkan kepada penonton maka film dapat tercipta Alfathoni, dkk (2020).

2.2.2 Jenis-Jenis Film

Menurut Pratista dalam CSinema, (2021) Jenis-jenis film dibagi menjadi tiga berikut penjelasannya:

- 1) Film dokumenter merupakan film ditayangkan sesuai fakta tanpa direayasa dengan menyajiikan cerita fakta dan informatif. Namun tidak mengutamakan fungsi hiburan. Dengan mempunyai pesan khusus untuk penonton maka dapat menjadi media yang kuat dalam memberikan informasi, menambahkan kesadaran, dan mengambil isu-isu penting sekitar masyarakat. Dengan merekam realitas dan fakta, film dokumenter memberikan pandangan yang mendalam dan objektif tentang dunia di sekitar.
- 2) Film fiksi merupakan film cerita rekaan tidak sesuai kejadian fakta. Dengan rencana matang, dan teknis alat yang memadai maka film fiksi dapat dilaksanakan dengan terikat alur dan cerita yang ditampilkan tidak sesuai kejadian nyata sesuai imajinasi penulis naskah. Dengan menggunakan konsep pengadeganan yang disiapkan dari awal maka film yang ditampilkan akan baik dipahami penonton.

3) Film eksperimental merupakan Film yang tidak mempunyai alur cerita tetapi memiliki struktur tersusun yang didorong oleh pandangan pembuatannya seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batinnya. Film jenis ini sulit dipahami sebab menggunakan bentuk simbol personal yang diciptakan.

4)

2.2.3 Genre Film

Terdapat bermacam-macam *genre film* yang banyak diminati penonton. Film menjadi tontonan menghibur untuk melepas lelah dan *stress*. Beragam jenis *genre* film seperti jenis *genre horror, romance, thriller, biografi, action, comedy*, Fiksi Ilmiah, Drama (Alfathoni, dkk 2020). Pada film pendek berjudul “Hit’am” bermuat *genre* film drama yang termasuk dalam melodrama. Melodrama pada film ini berfokus kepada tingkatan emosional manusia yang kadang sulit dikendalikan dan berlanjut pada tindakan diluar kendali yang dapat merugikan diri sendiri maupun sekitarnya dan berujung pada penyesalan. Melodrama yang di sajikan dalam film Hit’am oleh penulis sebagai *editor* menggunakan teknik *editing* berfokus pada *countinity cutting, montage editing* dan tingkatan warna *mood* emosional pada film hit’am agar *shot* gambar yang disajikan memiliki makna dan tujuan dramatik

2.2.4 Film Pendek (*Short Movie*)

Film pendek merupakan film durasi pendek yang menyajikan cerita singkat biasanya dibawah 60 menit. Faktanya bikin film pendek lebih sulit daripada film panjang sebab pesan film pendek ditampilkan wajib dipahami oleh penonton dengan durasi pendek. Biasanya film pendek banyak di produksi oleh mahasiswa peminatan *broadcasting* film atau orang memiliki hobi kesukaan bidang seni film dan mencoba melatih bikin film baik. Adapun yang mengkhususkan diri untuk menghasilkan film pendek yang dipasok ke *production house* (PH) atau saluran televisi Nugraini dan Siti Hadiani (2021).

2.3 Konsep Pembuatan Film

Pembuatan film merupakan keseluruhan proses yang bersifat kreatif dan teknis dalam menghasilkan karya audiovisual yang mengelompokkan unsur gambar, suara, dan gerakan untuk menghasilkan narasi visual. Langkah ini melibatkan serangkaian tahapan mulai dari merumuskan ide hingga peluncuran film kepada publik. Kolaborasi berbagai individu dan departemen sangat penting dalam menciptakan karya seni yang dapat memberikan

pengalaman menyenangkan kepada para penonton. Tahapan utama dalam proses pembuatan film mencakup:

- 1) Pengembangan Konsep yaitu Tahap awal di mana ide cerita dielaborasi dan konsep film didefinisikan.
- 2) Penyusunan Skenario yaitu Membuat naskah atau skenario yang berisikan dialog, deskripsi adegan, dan petunjuk visual.
- 3) Praproduksi merupakan Persiapan sebelum proses pengambilan gambar, termasuk pemilihan lokasi, rancangan set, seleksi pemeran, dan perencanaan teknis.
- 4) Produksi yaitu Pelaksanaan pengambilan gambar di lokasi atau studio melibatkan sutradara, pemeran, serta kru produksi.
- 5) Pasca-Produksi Meliputi penyuntingan gambar, penambahan efek visual, desain suara, dan penyuntingan musik.
- 6) Distribusi dan Pemasaran yaitu Film diselesaikan dan didistribusikan ke berbagai platform seperti bioskop, televisi, layanan streaming, dan lainnya. Kampanye pemasaran juga dilakukan untuk mempromosikan film kepada audiens.
- 7) Rilis dan Penayangan yaitu Film dirilis dan ditayangkan di berbagai tempat untuk ditonton oleh penonton.

Pembuatan film mengaitkan kerja sama tim yang terdiri dari para ahli dan profesional, termasuk sutradara, penulis, produser, desainer produksi, kru kamera, penyunting, perancang suara, dan lainnya. Proses ini menggabungkan elemen kreatif dan teknis guna menyajikan karya audiovisual yang mampu menghibur, mendidik, atau menginspirasi para penonton.

2.4 Editing

Tahap *editing* sangatlah penting dalam pembuatan film, namun jika bahan *shot* yang kurang bagus seorang editor juga tidak berdaya. Pekerjaan dalam *editing* yaitu menyusun urut atau menghilangkan gambar sesuai dengan imajinasi *editor*. Tujuan utama *editing* yaitu menyajikan cerita dengan jelas kepada penonton dengan menampilkan visual yang menarik sesuai susunan gambar. Tahap *editing* dimulai dengan memahami ide konsep dari naskah cerita yang disajikan Setyawan dan Heri, (2015). Ketentuan utama yang dilakukan saat *editing* adalah kesinambungan alur cerita dengan penampilan kesinambungan gambar dan suara. Tahapan *editing* memiliki kaitan erat dengan hasil pengambilan *stock shot* yang dikerjakan oleh *kameramen*, pengambilan gambar yang bagus akan memudahkan *editor* untuk mengurutkan *shot-shot* yang tepat. Kepuasan penonton merupakan tujuan utama

dari *editor* dalam penyusunan gambar Setyawan dan Heri, (2015). *Editor* dituntun bisa melakukan pembaharuan (menyusun ulang) hasil *stock shoot* yang diambil saat proses *shooting*. *Editing* merupakan perencanaan, pemotongan, menyeleksi, dan penataan ulang gambar sesuai *sinematografi* yang disajikan pada penonton Subandi dan Fendi, (2022) Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka *editing* merupakan upaya untuk menyusun dan merapikan tayangan *shot* film yang dapat berguna dan dipahami penonton. *Editing* dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa *stock shot* dan elemen suara pendukung. Selain itu, *editor* swajib melakukan pembaharuan atau tata ulang potongan gambar yang dikerjakan selama pengeditan. Dikarenakan proses *editing* sangat penting, peran dan tugas editor hampir sama dengan sutradara. Penyuntingan film harus mempertimbangkan kepekaan artistik, persepsi artistik, dan aspek estetika, dengan rasa keterlibatan serius dalam membuat film dan pemahaman yang jelas tentang tujuan yang ditetapkan oleh sutradara Setyawan dan Heri, (2015)

2.4.1 Konsep Penyambungan Gambar

Dalam *editing* unsur utama yang dilakukan ialah terdapat kesinambungan gambar yang digunakan untuk memberikan gambar yang bagus disajikan. Kesinambungan gambar terdiri dari kesinambungan ruang, kesinambungan waktu, kesinambungan dari dimensi grafis. Kesinambungan terdapat kaitannya dengan *transisi shot*, biasanya transisi yang sering dipakai antara lain *cut*, *dissolve*, *fade* dan *wipe*. Saat menggunakan transisi harus mempertimbangkan tujuan dan motivasi dari penyambungan gambar agar memperlancar kesinambungan cerita. Setelah mempelajari hubungan antar *shot* yang ada akan disambung, maka dibutuhkan *editor* dan sutradara membuat konsepsi untuk menggabungkan *shot-shot* tersebut menjadi alur cerita sesuai naskah, hingga menjadi film utuh yang bisa dipertontonkan. Dengan adanya konsep ini penonton bisa memahami ruang dan waktu disajikan oleh pembuat film Setyawan dan Heri, (2015).

1) Konsep Kesinambungan Gambar (*Continuity Editing*)

Konsep Kesinambungan gambar paling banyak digunakan oleh pembuat film saat *editing* agar penonton merasa nyaman / tidak terusik oleh ketidaksamaan ruang dan waktu.

2) Kesinambungan Ruang (*Continuity Spatial*)

Kesinambungan ruang mendeskripsikan ruang secara utuh supaya tidak membingungkan penonton memahami alur cerita. Dalam kesinambungan ruang ada

beberapa syarat yang harus diperhatikan antara lain : Kaidah 180⁰, *Eye Line Match* , *Shot/Reverse Shot* dan *Screen Direction* Setyawan dan Heri, (2015).

2) **Kesinambungan Waktu (*Continuity Temporal*)**

Film menafsirkan bentuk waktu ke dalam runtutan *shot* sesuai naskah. Dengan adanya urutan waktu akan berpeluang waktu dibolak-balik sesuai harapan pembuatnya sdapat menyelipkan waktu lampau (*flash back*) atau waktu kedepan (*flash forward*) Setyawan dan Heri, (2015).

2.4.2 Hubungan Antar *Shot*

Setiap *shot* mempunyai nilai baru yang dibuat dalam *shot* sebelum dan sesudahnya. Hubungan antara shot merupakan dimensi editing yang intinya yaitu adanya keterhubungan antara sebuah *shot* disambung dengan shot lain, maka kedua *shot* tersebut memiliki keterkaitan atau koneksi, baik secara grafis (gambar), ritmis (*ritme*), spasial (ruang), dan temporal (waktu) Frans dan Octavianus (2020).

2.4.3 Jenis Transisi pada *Editing*

1) *Cut*

Cut merupakan transisi langsung dari *shot* ke *shot* selanjutnya. Transisi ini sering digunakan dalam *editing*. Tujuannya untuk memberikan penjelasan dan peningkatan pada peristiwa. Penjelasan yang dimaksud yaitu menyajikan kepada penonton peristiwa yang fakta dengan jelas. Jenis transisi cut antara lain *Jump cut*, *Cut in*, *insert*, *Cut away*, *intercut* dan *reaction cut* Setyawan dan Heri, (2015)

2) *Dissolve*

Transisi *dissolve* merupakan perpindahan *shot* satu ke *shot* yang lain secara perlahan-lahan, pada *shot* sedikit demi sedikit bercampur dengan shot selanjutnya, shot pertama hilang secara perlahan-lahan dan menindih shot selanjutnya perlahan-lahan dan akhirnya shot selanjutnya tampak jelas. Tujuannya untuk perantara penghubung dari *shot action*, perpindahan lokasi dan waktu, dan memberikan hubungan erat antara dua selanjutnya Setyawan dan Heri, (2015)

3) *Fade (Fading)*

Fade (fade in dan fade out) digunakan pada *start* dan *ending* dalam adegan. *Fade In* yaitu shot dari keadaan gelap kemudian perlahan muncul gambar hingga normal. Sedang *Fade Out* adalah dari gambar terang normal perlahan menjadi Setyawan dan Heri, (2015)

4) *Wipe (Wiping)*

Wipe merupakan transisi satu *shot* disapu oleh *shot* selanjutnya, hingga *shot* pertama bagaikan terdorong keluar dari layar monitor dan diubah oleh *shot* berikutnya. *Wipe* bisa juga digunakan untuk mengawali suatu adegan. Jenis *wipe* paling banyak pilihannya Setyawan dan Heri, (2015).

2.4.4 Metode dan Teknik *Editing*

Metode *editing* merupakan teknik untuk menyatukan, menyusun dan merangkai *stock shot* hasil *shooting* sesuai keinginan dan pemikiran *editor*. Pada perkembangan dunia film, terdapat teknik *editing* yang digunakan oleh *editor* Setyawan dan Heri, (2015), antara lain:

- 1) *Parallel Editing* yaitu Penyambungan dua *shot* adegan yang mempunyai kesamaan waktu disusun bergantian.
- 2) *Cross Cutting* merupakan tahap menyambung gambar secara bertahap dua peristiwa atau lebih dengan ruang dan waktu terjadinya berbeda.
- 3) *Continuity Cutting* merupakan penyambungan sering digunakan sebab tidak ada aturan yang mengikat kecuali *match on action/match on cut*, artinya penyambungan dikerjakan dengan bikin penonton nyaman dan mudah mamahami alur.
- 4) *Match cutting* merupakan pemotongan *editing* dilakukan untuk membuntuti pola kesinambungan *shot* sebelumnya dengan *shot* selanjutnya.
- 5) *Montage Editing* ialah *editing* pada film yang disusun setiap *scene* dan digabungkan menjadi alur cerita sesuai naskah. *Montage* dalam istilah perfilman merupakan teknik *editing Shot* gambar yang didapatkan saat proses produksi lalu digabungkan menjadi rangkaian *shot* disusun dan tertata rapi. *Shot* gambar disusun dan didampingi oleh sutradara. Dengan teknik ini film yang disajikan memiliki makna, motivasi dan tujuan dramatik Anita dan Dwi Cahya, (2019).

2.4.5 Tahapan dan *Mekanisme Editing*

Langkah awal yang dilakukan *editor* untuk memulai kerja yaitu melakukan pencatatan hasil *shooting* atau *logging* untuk mempercepat dan memudahkan proses *editing*. Namun sebelum dilakukan penyuntingan gambar langkah yang dilakukan adalah *capturing* atau *digitalizing* ialah proses pemindahan hasil gambar yang direkam dalam kaset video diubah menjadi *folder file*. Dengan adanya *card capture* proses *capturing* berjalan dengan baik. Tahapan berikutnya ialah mengedit gambar sesuai naskah dan bila sudah

selesai tahapan terakhir adalah proses Setyawan dan Heri, (2015). Berikut penjelasan tahapan *editing* pembuatan film :

1) *Logging*

Panduan *editor* pada proses *editing Offline* yaitu naskah film dari hasil produksi. Hasil editan ditulis dikertas atau tabel *Log Sheet* agar memudahkan *editor* untuk pilih shot mana yang akan digunakan.

2) *Scorning*

Tahap *scorning* merupakan memilih *shot-shot* yang dimasukkan ke dalam runtutan gambar hingga membentuk suatu cerita, lalu disesuaikan dengan naskah film digunakan untuk membuat *editing script*.

3) *Editing Offline*

Pada tahap ini *editor* berpedoman pada shooting report untuk mengerjakan *editing offline*. Hasil *shooting report* sudah ditetapkan *shot-shot* yang wajib digunakan dan hasil *editing Offline* menjadi patokan *editor* saat melakukan *Editing On Line* (Setyawan, Heri, 2015:95).

4) *Capturing (Digitalizing)*

Sesudah memasukkan catatan *time code* yang ada pada *Logging* *editor* memulai melakukan *capture/digitize*. Dalam *capture*-nya menggunakan *batch capture*, dengan *batch capture* memudahkan *editor* untuk meng-edit gambar. Apabila *file* atau bahan yang sudah di-*capture* tersebut hilang dari *hard disk* atau *Offline*, dengan cara *batch capture* file yang semula hilang akan kembali seperti *project* sebelumnya.

5) *Editing Online*

Editing dikerjakan dengan mengambil *shot-shot* dari hasil *shooting* berpatokan pada hasil *editing Offline* dan naskah *editing*. Saat mengerjakan *editing Online* lanjutan setiap *shot* dan adegan dibikin sesuai panduan pada catatan kode waktu yang terdapat dalam *editing script*-nya Setyawan dan Heri, (2015)

2.5 Color correction

Color correction merupakan tahap perbaikan warna kualitas gambar. *Color correction* digunakan agar *tone* dan *color* dan bagian scene sesuai dengan cerita. Tujuannya untuk mengoreksi kualitas cahaya dan warna. Tahap *editing* ini *editor* harus memahami *color correction* yang bagus untuk disajikan dalam film Dhio dan Putra, (2020).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penulis berperan sebagai *editor* dalam pembuatan Film Pendek “Hit’am” mempunyai tanggung jawab besar. Pada tahapan pra, produksi dan pasca produksi penulis memahami naskah yang dikasih sutradara lalu berunding bersama sutradara dan kameramen untuk menetapkan konsep *editing* sesuai dengan alur cerita supaya hasil film ini dapat memberikan informasi, emosi pesan dan hiburan pada menonton. Dalam pembuatan film pendek Hit’am ini penulis memperoleh pelajaran ilmu dan keahlian mengenai tugas *mekanisme* dan peran seorang *editor*, pada beberapa bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Dengan terciptanya sebuah karya film peran *editor* sangatlah penting, bayangkan tanpa kerja *editor*, tidak akan terealisasikan sebuah karya film.
- 2) Seorang *editor* dituntut memiliki tingkat kreativitas cukup tinggi dan komunikatif sebab tugas editor menghubungkan sutradara dan DOP melalui naskah dengan memberikan imajinasi saat editing.
- 3) Editor wajib mengetahui aplikasi yang digunakan editing dan memiliki banyak ilmu terkait teknik dan metode editing serta mempunyai feel pemotongan gambar (*cutting*) yang sesuai supaya durasi film berjalan tepat sesuai naskah dan rencana.
- 4) Pada tahap pasca produksi disinilah proses editor bekerja namun sesungguhnya *editor* tetap bekerja pada tahap pra produksi dan produksi, seperti yang dialami penulis yaitu dalam tahap pra produksi yaitu berkomunikasi dengan sutradara dan di tahap produksi penulis merangkap menjadi DOP untuk menentukan visual yang tepat.
- 5) *Editor* dituntut untuk bisa membaca alur cerita pada naskah dan sisi dramatik yang ingin ditegaskan oleh sutradara, kemudian mengimplementasikan dalam proses editing

5.2 Saran

Berkat kerjasama crew produksi sebuah karya film pendek Hit’am dapat tercipta sesuai yang diharapkan, maka dibutuhkan komunikasi dan koordinasi dari masing-masing individu meskipun crew produksi film ini tidak banyak. Oleh sebab itu ke-chemistry antar crew saling terjaga dengan baik. Selain itu editor harus mampu melewati permasalahan teknis maupun non-teknis. Pada film “Hit’am” editor ikut turun tangan membantu proses produksi. Terdapat beberapa saran dari penulis untuk menjadi editor yang mungkin bisa berguna untuk kedepannya, antara lain:

5.2.1 Saran Untuk Editor

- 1) Memperluas rujukan sesuai bidang editing film dengan membaca buku, mencari di internet tentang teknik editing maupun non-teknis, meskipun praktek itu penting namun diperlukan teori untuk dan menjadi acuan dalam menerangkan gagasan serta saat produksi bisa menerangkan teori idenya dengan tepat. Diwajibkan bagi Seorang editor untuk bisa membaca kerangka film, dimulai bentuk naskah hingga menyampaikan alur cerita melalui editing.
- 2) Editor harus bisa mengikuti zaman sebab saat ini industri kreatif terus berkembang mulai dari gaya editing baru, teknik baru dalam menceritakan sebuah film. Zaman digital sangatlah mudah untuk berinovasi dan didukung dengan peningkatan teknologi.

5.2.2 Saran Untuk STIKOM Yogyakarta

- 1) Memperlengkap peralatan kampus supaya mahasiswa tidak kerepotan dalam menyewa peralatan produksi dikarenakan membutuhkan biaya mahal.
- 2) Menambah dan memperbaharui buku-buku di perpustakaan khususnya di bidang *broadcasting* film untuk memperluas teori yang diperlukan mahasiswa.
- 3) Memperbaiki sistem KRS dan pengecekan nilai agar mahasiswa bisa mengecek kapanpun secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mursid Alfathoni & Dani Manesah.(2020). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta:Deepublish.
- Astrapedia, Tim.(2022). *Dasar-Dasar Broadcasting dan Perfilman*. Surabaya:Astrapedia Digital Media.
- Enterprise, Jubilee. (2020). *Otodidak adobe After Effects dan Adobe Premiere*. Jakarta:PT Alex Media Komputindo.
- Helianthusonfri, Jefferly.(2021). *Produksi & Editing Video untuk Pemula*. Yogyakarta : Elex Media Komputindo.
- Rahman, Su. (2021). *Buku Pintar Video Editing*. Yogyakarta:Elex Media Komputindo.
- Setyawan, Heri. (2015). *Buku Ajar Editing*. Yogyakarta: AKINDO.
- Wibawa, Amin & Sugihartono, Ranang Agung. (2019). *Editing Film, Televisi dan Animasi*. Jakarta:Graha Ilmu.

DAFTAR REFRENSI

- Dhio Ramadhana Putra. (2020). *Peran Editor Dalam Proses Produksi Film Marosok The Movie*. 21(1), 1–9. Diakses 17 Juli 2023.
- Effendi, Burhan. (2021). *Penggunaan Media Film Dalam Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling, 2(1), 59–68.
- Nugraini, Siti Hadiati. (2021). Perancangan Film Pendek “Simbah” sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Audio Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 401–410. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.5074>
- Pendidikan, Gramedia. (2020). *Profesi Editor Film*. [Www.Gramediapendidikan.Com](http://www.Gramediapendidikan.Com).
Link <https://www.gramedia.com/pendidikan/profesi-editor-film/> Diakses 15 Juli 2023.
- UU Perfilman. (2009). Undang Undang Perfilman. *Undang Undang Perfilman Nomor 33 Tahun 2009*, 2(5), 255.

LAMPIRAN



Gambar Lampiran 1 Poster Film Pendek Hit'am
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 2 *Behind The Scene* di Jalan Tamanmartani, Kalasan, Sleman

Sumber: Dokumen Pribadi

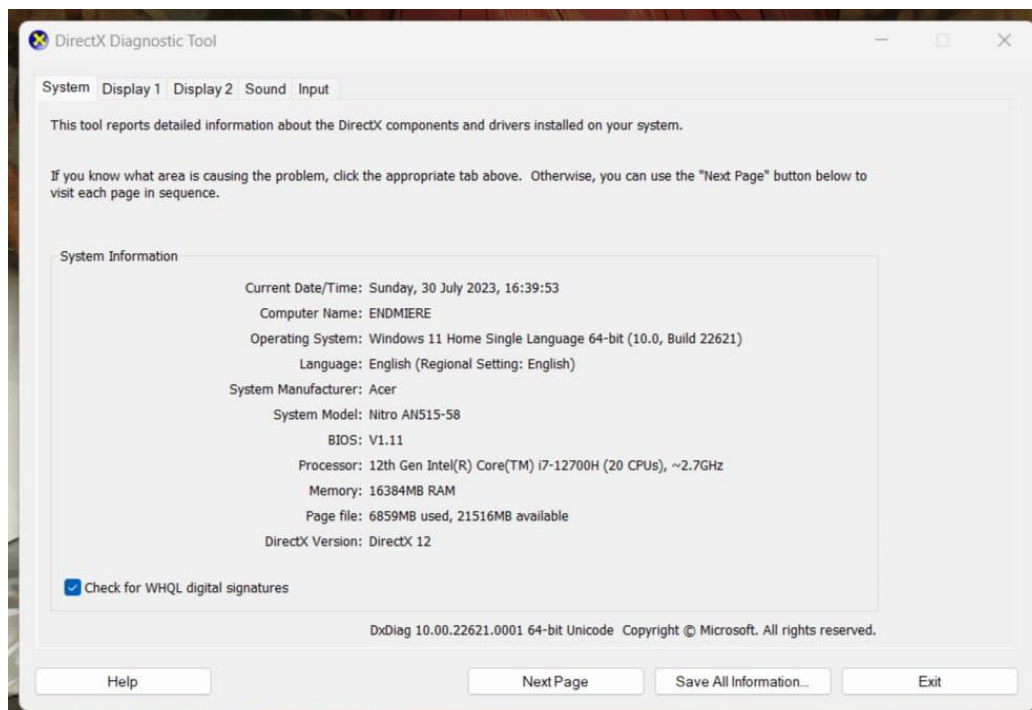


Gambar Lampiran 3 Proses Produksi di Pantai Parangkusuma

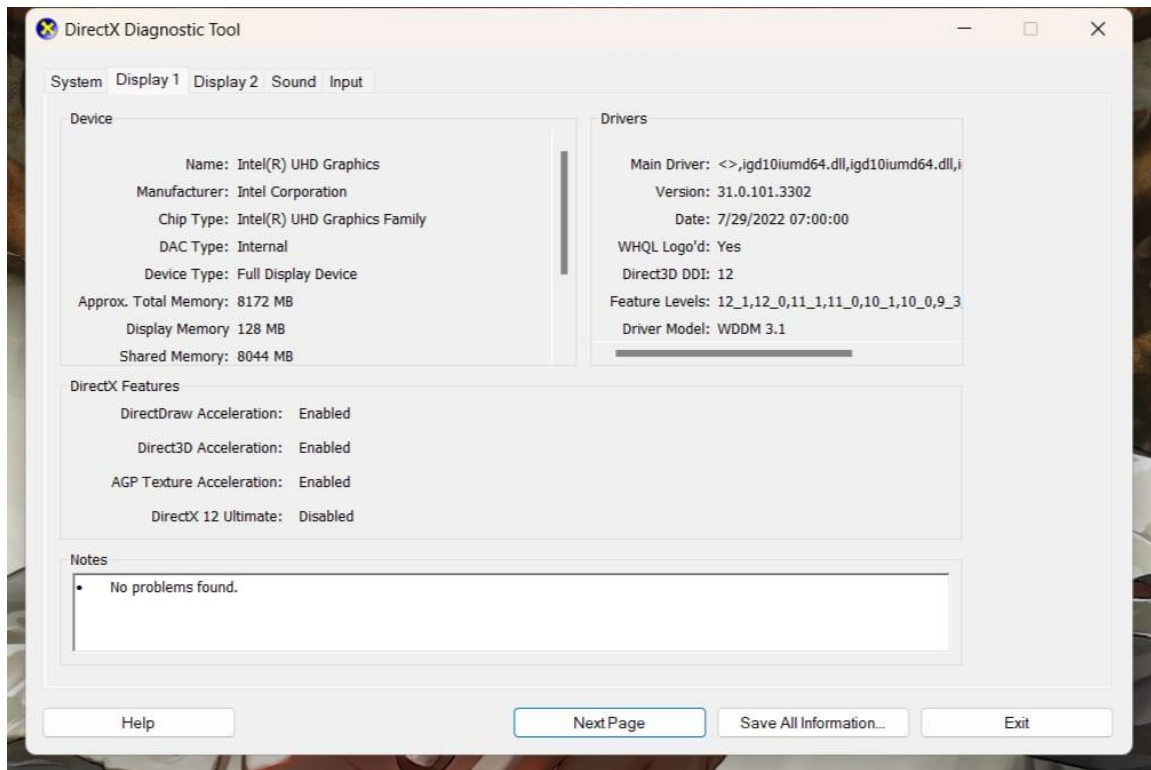
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 4. Proses Produksi di Warung Madura Jalan Jetis Tirtomartani
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 5 Spek System Laptop Editing
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar Lampiran 6 *Spek Display 1 Laptop Editing*
Sumber: Dokumen Pribadi