

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PERAN *EDITOR* DALAM PRODUKSI FILM “*VOICE CALL*”**

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



**Oleh :**

**Satria Yusa Aji**

**2016/BC-F/5041**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)  
YOGYAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR KARYA KREATIF**

**PERAN *EDITOR* DALAM PRODUKSI FILM “*VOICE CALL*”**


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

**Disusun Oleh :**

**Satria Yusa Aji**

**2016/BC-F/5041**

**Disetujui Oleh :**



**Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn**

**Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)  
YOGYAKARTA**

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Penyiaran (Broadcasting) Radio TV dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Senin

Tanggal : 19 Agustus 2019

Jam : 09.00 WIB

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn  
(Pembimbing dan penguji I)

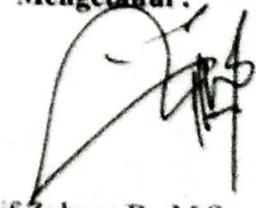
2. Tjandra Setia Buwana, S.I.P  
(Penguji II)

3. Herry Abdul Hakim M, MM  
(Penguji III)

Mengesahkan :

  
R. Sumantri Raharjo, M.Si  
Ketua STIKOM

Mengetahui :

  
Hanif Zuhana R., M.Sn  
Ketua Jurusan Penyiaran

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Satria Yusa Aji  
NIM : 2016/BC-F/5041  
Judul Laporan : Peran *Editor* Dalam Produksi Film "*Voice call*"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film fiksi berjudul "*Voice call*" 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, 28 Agustus 2019



Satria Yusa Aji

## **MOTTO**

*~ Dramatic Only In The Movie, We're Life In Reality ~*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Teruntuk orang tua saya tercinta Widodo dan Purwaningsih, yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran *Editor* Dalam Produksi Film “*Voice call*” Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM)

Penyusun Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun membukakan mata penulis bahwa sesungguhnya pengalaman dan pengetahuan tersebut adalah guru yang terbaik bagi penulis. Karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu tersusunnya laporan ini.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah berhenti melimpahkan semua nikmat dan anugrah-Nya.
2. Kedua orang tua penulis Widodo dan Purwaningsih, selaku Bapak dan Ibu yang selalu ada untuk memberikan dukungan mental dan finansial selama ini, walaupun jarak yang memisahkan.
3. Kru inti Ngejaman *Production*, Sutriadi Ramadhan, Nikodemus Anandika W.P, Yulius Prasetya Mega, dan Aswien Dwi Poetra yang telah bahu mebahu menyelesaikan film *Voice Call*.
4. Kru yang telah membantu produksi film *Voice Call* dari pra produksi sampai pasca produksi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
5. Teman-teman STIKOM angkatan 2016 yang telah menjadi kakak, adik, saudara, selama penulis menjadi menempuh studi.
6. Keluarga besar BC Film STIKOM angkatan 2016 yang telah menjadi saudara terbaik selama penulis menempuh studi. Suka, bahagia, tawa, sedih, duka, dilalui bersama untuk mendewasakan kita.

7. Bapak R. Sumantri Raharjo, S.Sos, M.Si selaku Direktur Sekolah Tinggi Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta
8. Bapak Heri Setyawan selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif penulis.
9. Ibu Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn. selaku Kaprodi Broadcasting R-TV yang selalu mendukung anak didiknya walaupun mempunyai banyak kesibukan namun tetap memotivasi kami semua dalam menyelesaikan penulisan laporan.
10. Para staff karyawan STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan pelayanan yang baik selama ini.
11. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan mengajarkan ilmu yang baik selama ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi diri penulis. Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan masyarakat luas. Amin

Wassalamualaikum, Wr, Wb.

Yogyakarta, 27 Agustus 2019

Satria Yusa Aji



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ETIKA AKADEMIK</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Manfaat Kegiatan .....	3
1.5 Waktu dan Tempat Produksi .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
<b>BAB II KERANGKA KONSEP</b>	
2.1 Penegasan Judul .....	7
2.1.1 Peran .....	7
2.1.2 <i>Editor</i> .....	7
2.1.3 Film .....	8
2.1.4 <i>Voice call</i> .....	8
2.2 Kajian Pustaka .....	8
2.2.1 Definisi Film .....	8
2.2.2 Genre Film .....	12
2.2.3 Film Pendek .....	15
2.2.4 Proses Produksi Film Pendek .....	16
2.2.5 Pengertian <i>Editing</i> .....	19
2.2.6 Bentuk <i>Editing</i> .....	20

2.2.7 Teknik <i>Editing</i> .....	21
2.2.8 Tujuan <i>Editing</i> .....	22
2.2.9 Tahapan <i>Editing</i> .....	22
2.2.10 Offline <i>Editing</i> .....	24
2.2.11 Online <i>Editing</i> .....	24
2.2.12 Peran <i>Editor</i> Dalam Sebuah Film .....	24
2.2.13 Hubungan Sutradara dan <i>Editor</i> .....	24
2.3 Ekstraksi.....	25
<b>BAB III DESKRIPSI OBYEK KARYA KREATIF</b>	
3.1 Klasifikasi Film .....	26
3.2 Deskripsi Film.....	27
3.4 Konsep Cerita.....	29
3.5 Premis .....	29
3.6 Sinopsis.....	29
3.7 Tokoh.....	30
3.8 Penokohan.....	33
3.9 Lokasi Produksi .....	37
3.10 Tim Produksi .....	39
3.11 Peralatan Film .....	40
3.12 <i>Breakdown Day 1</i> .....	43
3.13 <i>Breakdown Day 2</i> .....	46
3.14 Biaya Produksi Film <i>Voice call</i> .....	49
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Peran <i>Editor</i> .....	52
4.2 Ide Cerita Dan Konsep Editing .....	53
4.3 Tahapan Produksi .....	54
4.3.1 Pra Produksi.....	55
4.3.2 Produksi.....	56
4.3.3 Paska Produksi.....	57
4.3.4 Peralatan <i>Editing</i> .....	71
4.4 Tahap Kerja Dalam <i>Editing</i> .....	71
4.4.1 Pra <i>Editing</i> .....	72
4.4.2 Final <i>Editing</i> .....	74

4.5 Evaluasi.....	75
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	77
5.2 Saran .....	78
5.2.1 Saran Untuk <i>Editor</i> .....	78
5.2.2 Saran Untuk Akademik .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Film <i>Voice Call</i> .....	27
Gambar 2 Foto Savika Intan Nadhila.....	30
Gambar 3 Foto Aji Dwi Putra .....	30
Gambar 4 Foto Yeheskiel Panggabean .....	31
Gambar 5 Foto Kaido.....	31
Gambar 6 Foto Theresia Citra .....	32
Gambar 7 Foto Aswien Dwi Poetra.....	32
Gambar 8 Foto Savika Intan Nadhila.....	33
Gambar 9 Foto Aji Dwi Putra .....	34
Gambar 10 Foto Yeheskiel Panggabean .....	35
Gambar 11 Foto Kaido.....	36
Gambar 12 Lokasi Hotel 101 .....	37
Gambar 13 Lokasi Jalan Bugisan .....	37
Gambar 14 Lokasi Kali Code.....	38
Gambar 15 Lokasi Trotoar Samping Gramedia .....	38
Gambar 16 Lokasi Circle K Kotabaru .....	38
Gambar 17 Lokasi Kontrakan Aji.....	39
Gambar 18 <i>Footage</i> Game .....	54
Gambar 19 Logo Rumah Produksi dan Bumper Film .....	55
Gambar 20 Produksi Film <i>Voice call</i> .....	56
Gambar 21 Judul Film.....	57
Gambar 22 Tracking Judul Film.....	57
Gambar 23 Pengeditan Film <i>Voice call</i> .....	58
Gambar 24 <i>Scene</i> 1 .....	59
Gambar 25 <i>Scene</i> 2 .....	59
Gambar 26 <i>Scene</i> 3 .....	60
Gambar 27 <i>Scene</i> 4 .....	60
Gambar 28 <i>Scene</i> 5 .....	61
Gambar 29 <i>Scene</i> 6 .....	61
Gambar 30 <i>Scene</i> 7 .....	62
Gambar 31 <i>Scene</i> 8 .....	62
Gambar 32 <i>Scene</i> 9 .....	63

Gambar 33 <i>Scene</i> 10 .....	63
Gambar 34 <i>Scene</i> 11 .....	64
Gambar 35 <i>Scene</i> 12 .....	64
Gambar 36 <i>Scene</i> 13 .....	65
Gambar 37 <i>Scene</i> 14 .....	65
Gambar 38 <i>Scene</i> 15 .....	66
Gambar 39 <i>Scene</i> 16 .....	66
Gambar 40 <i>Scene</i> 17.....	67
Gambar 41 <i>Scene</i> 18 .....	67
Gambar 42 <i>Scene</i> 19.....	68
Gambar 43 <i>Scene</i> 20 .....	68
Gambar 44 <i>Scene</i> 21 .....	69
Gambar 45 <i>Masking Pada Jumping Lighting</i> .....	69
Gambar 46 Online Editing .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Produksi Film <i>Voice call</i> .....	4
Tabel 2 Peralatan <i>Visual</i> .....	40
Tabel 3 Peralatan <i>Lighting</i> .....	40
Tabel 4 Peralatan <i>Audio</i> .....	41
Tabel 5 Peralatan <i>Editor</i> .....	41
Tabel 6 Peralatan Artistik.....	41
Tabel 7 <i>Breakdown Voice call Day 1</i> .....	42
Tabel 8 <i>Breakdown Voice call Day 2</i> .....	46
Tabel 9 Biaya Produksi Departemen <i>Visual</i> .....	49
Tabel 10 Biaya Produksi Departemen <i>Lighting</i> .....	49
Tabel 11 Biaya Produksi Departemen <i>Audio</i> .....	50
Tabel 12 Biaya Lain-lain Produksi Film <i>Voice call</i> .....	50
Tabel 13 Total Biaya Produksi Film <i>Voice call</i> .....	51
Tabel 14 <i>Software Editing</i> .....	71
Tabel 15 <i>Hardware Editing</i> .....	71

## **ABSTRACT**

*A science fiction short Film titled "Voice call" revolves around the experiments of Schrodinger Cat, where a teenager wants to do an experiment done to a cat placed in a cardboard filled by Toxic food that puts the cat's position in a state of life or death, but is foiled by her ex-girlfriend. Then the teenager tried the experiment on himself. By combining the concepts that exist in the video games and science fiction, the film has two different endings therefore, through the movie "Voice call" is the author of the role as editor of your name every shot that is in the film to be able to convey the message audience based on treatment and direction from the director.*

**Keywords: Role, Editor, Science Fiction Film, Schrodinger Cat**

## **ABSTRAK**

Film pendek bergenre fiksi ilmiah berjudul "Voice call" menceritakan tentang eksperimen *Schrodinger Cat*, dimana seorang remaja ingin melakukan sebuah eksperimen yang dilakukan kepada seekor kucing yang ditempatkan di dalam sebuah kardus yang diisi oleh makanan beracun yang dimana menempatkan posisi kucing tersebut dalam keadaan hidup atau mati, namun digagalkan oleh mantan pacarnya. lantas remaja tersebut mencoba eksperimen itu pada dirinya sendiri. dengan menggabungkan konsep yang ada dalam *video game* dan fiksi ilmiah, film ini memiliki dua ending yang berbeda oleh karena itu, melalui film "Voice call" ini penulis berperan sebagai *editor* meramu setiap shot yang ada dalam film ini untuk dapat menyampaikan pesan kepada penonton berdasarkan *treatment* dan arahan dari sutradara.

**Kata Kunci : Peran, Editor, Film Fiksi Ilmiah, Schrodinger Cat**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bagian dari sarana komunikasi yang efektif dalam penyebarluasan ide dan gagasan untuk mengungkapkan kreativitas yang direkam pada pita selluloid, pita video atau teknologi lainnya yang bersifat audio visual. film berfungsi sebagai media hiburan dan pengetahuan, sarana peng ekspresian diri, media penerangan dan pendidikan serta pengembangan budaya bangsa.

Perkembangan di dunia industri perfilman sekarang ini tidak hanya diproduksi melalui rumah-rumah produksi saja, melainkan banyak pula karya film yang dihasilkan oleh sineas-sineas muda yang menghasilkan karya berupa *moving picture* secara *independent*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya festival film *independent* yang diadakan di banyak kota-kota besar di Indonesia. Dengan pesatnya perkembangan film di Indonesia tidak menutup kemungkinan karya dari para sineas muda untuk melebarkan sayapnya di kancah nasional bahkan internasional.

Di Indonesia, berbagai jenis film sudah mulai merebak, film pendek merupakan salah satu jenis film yang paling banyak digandrungi oleh para sineas-sineas muda, banyak generasi muda Indonesia, khususnya kota besar sudah mulai antusias dalam mencari, menyaksikan bahkan berlomba-lomba membuat karya dalam bentuk film pendek.

*Voice Call* adalah sebuah film pendek bergenre drama menceritakan sebuah eksperimen sains yang bernama *Schrodiger Cat* Skenario ini menyajikan seekor kucing yang mungkin secara simultan berada baik dalam keadaan hidup maupun mati, namun eksperimen itu digagalkan oleh mantan kekasih sang tokoh pria, hingga suatu saat si tokoh pria ingin mencoba eksperimen itu pada dirinya sendiri.

Pada proses sebuah produksi film untuk mendapatkan suatu keberhasilan membawa kepuasan dan dapat diterima oleh para khalayak, dalam artian inti ceritanya atau pesan dapat tersampaikan kepada penonton. Untuk mewujudkan



ini, film memiliki proses yang cukup panjang, sebab film merupakan gabungan dari dua unsur inti yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk film maka dalam perencanaan harus dilakukan secara matang dari mulai pra produksi sampai dengan pasca produksi.

Ketika film sudah memasuki tahap pasca-produksi film harus di sunting sesuai dengan tuntunan naskah dan keinginan sutradara terkait dengan bagaimana visi sutradara dalam menceritakan filmnya kepada penonton yang di eksekusi oleh seorang *editor* maka *editor* perlu membaca dan menganalisis naskah untuk dapat menggambarkan gambaran mengenai filmnya. Dengan begitu *editor* bisa mengetahui bagian-bagian mana yang perlu menjadi penekanan atau sebaliknya agar ketika ditayangkan dapat membekas di ingatan penonton.

Penulis selama mengerjakan tugas kuliah selalu memposisikan diri sebagai divisi *editor*, oleh karena itu penulis mengambil Tugas Akhir berbentuk Karya Kreatif sebagai *editor* untuk memaksimalkan dan menjadi tolak ukur dari ilmu yang telah dipelajari selama berkuliah di kampus Stikom Yogyakarta.

Sebagai penentu hasil akhir sebuah film, penulis yang memiliki posisi sebagai *editor* dituntut mampu menyajikan sebuah film yang unsur pesan maupun unsur ceritanya dapat dipahami oleh penonton dan sesuai dengan keinginan sutradara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana tugas seorang *editor* dalam produksi film pendek “*Voice Call*”

## **1.3 Tujuan**

Dengan adanya karya kreatif ini mahasiswa diharapkan untuk dapat mengembangkan segala ilmu yang didapat selama masa perkuliahan, dan Karya Kreatif juga menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa baik dalam segi teori maupun praktek, Adapun tujuan umum dari Karya Kreatif ini adalah :

1. Memahami tugas dari seorang *editor* dalam produksi karya kreatif film pendek *Voice Call*
2. Memahami tanggung jawab sebagai *editor* dalam sebuah produksi film pendek
3. Mengembangkan ide kreatifitas yang diaplikasikan dalam film *Voice Call*
4. Menjadikan bahan referensi untuk adik-adik angkatan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta menulis laporan tugas akhir karya kreatif
5. Menjadi syarat untuk memperoleh gelar ahli madya (A.md.) program diploma III jurusan broadcasting film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

#### **1.4 Manfaat Kegiatan**

Manfaat dari kegiatan Produksi Karya Kreatif juga selain sebagai pembuktian sebuah kemampuan dan pengaplikasian semua ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan juga dapat menjadi sebuah media untuk mengembangkan diri lewat karya film. Manfaat yang didapatkan dalam Karya Kreatif antara lain :

1. Film dapat dijadikan sebagai media penyampaian pesan antara sang *creator* dan *audience*
2. Mendapatkan pengalaman yang berharga dan sesuai dengan bidang yang diambil
3. Mendapatkan pengalaman tentang *editing* yang baik dan benar sesuai dengan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan ke dalam Karya Kreatif

#### **1.5 Waktu Dan Tempat Produksi Karya Kreatif**

Berdasarkan hasil rapat pra produksi yang melibatkan semua crew, maka proses produksi film voice call berjalan selama 3 bulan. Diawali dengan pra produksi bulan januari 2019, produksi bulan maret 2019 dan pasca produksi bulan april sampai dengan bulan juni 2019. Lokasi produksi yang ditentukan sebagai setting adalah hotel 101 yogyakarta, jembatan kleringan kewek code, trotoar Jl.suroto Yogyakarta dan sepanjang Jl.bugisan yogyakarta

Tabel 1 : Jadwal *Voice Call*

<b>WAKTU</b>	<b>TEMPAT</b>	<b>KEGIATAN</b>	<b>KET.</b>
15 januari 2019	Kampus Stikom	Rapat pertama	Crew inti
28 januari 2019	Goeboex café	Bedah naskah dan menentukan crew per jobdesk	Crew inti
1 maret 2019	Goeboex café	Mencari talent dan menentukan lokasi	Crew inti
3 maret 2019	Filosofi kopi	Bertemu talent	Produser Sutradara
4 maret 2019	Hotel 101	Hunting lokasi	Produser Sutradara Penata Artistik DOP
6 maret 2019	The paragon	Hunting lokasi	produser Sutradara penata artistik DOP Audio
6 maret 2019	jembatan kleringan kewek code, trotoar Jl suroto gondokusuman, Jl. Bugisan Yogyakarta.	Hunting lokasi	Produser Sutradara Penata Artistik DOP Audio
8 maret 2019	Roenjeng café	Rapat all crew	All crew
11 maret 2019	Goeboex café	Reading talent	Produser Sutradara
14 maret 2019	Roenjeng cafe	Reading talent	Produser

			Sutradara
16 maret 2019	Kontrakan agung	Reccee	Crew inti
17 Maret 2019	Goeboex café	Rapat all crew	All crew
19 maret 2019	Hotel 101	PRODUKSI DAY 1	All talent All Crew
21 maret 2019	Goeboex café	Rapat produksi day 2	Crew inti
25 maret 2019	jembatan kleringan kewek code, trotoar Jl suroto gondokusuman, Jl. Bugisan Yogyakarta.	PRODUKSI DAY 2	Beberapa talent Beberapa Crew

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode atau metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu tanda usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

Teknik pengumpulan data dalam melakukan sebuah metode penelitian kualitatif dilakukan dengan cara : observasi, wawancara, kajian pustaka, dokumentasi. Ada dua jenis data yang diolah dalam penulisan ini, yaitu :

### 1. Data Primer

#### a. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan narasumber yang dilakukan secara langsung. Tujuannya agar mendapatkan informasi dimana sang pewawancara memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh narasumber.

Penulis telah melakukan wawancara untuk melengkapi data-data atau materi yang diperlukan dalam menyusun laporan ini, yaitu dengan :

#### i. Wawancara sutradara dilakukan tanggal 10 februari 2019

ii. Wawancara DOP dilakukan pada tanggal 21 April 2019

b. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena yang didasari pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena atau peristiwa yang sudah atau sedang terjadi dilingkungan. Proses dalam mendapatkan informasi-informasi tadi haruslah objektif, nyata serta dapat dipertanggung jawabkan.

2. Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku – buku ilmiah, laporan penelitian, karangan – karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan – peraturan, ketetapan – ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber – sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik. Pada dasarnya studi pustaka merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari suatu kegiatan penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen–dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, wasiat, buku, undang – undang, dan sebagainya. Dalam artian umum dokumentasi adalah sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen, berkas–berkas atau jurnal yang mendukung SOP dan peran *Editor*.

## BAB II KERANGKA KONSEP

### 2.1 Penegasan Judul

Dalam penulisan laporan Karya Kreatif, penulis telah melaksanakan produksi film pendek yang berjudul *Voice Call*. Dengan latar belakang tersebut penulis telah menentukan judul laporan yaitu “Peran *Editor* Dalam Film *Voice Call*”. Penegasan judul ini bertujuan membatasi kajian penelitian, adapun pembatasan penelitian sebagai berikut :

#### 2.1.1 Peran

Peran menurut Soekanto (2009 : 212-213) adalah proses dinamis kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, dia menjalankan suatu peranan. Perbedaan antara kedudukan dengan peranan adalah untuk kepentingan ilmu pengetahuan. Keduanya tidak dapat dipisah-pisahkan karena yang satu tergantung pada yang lain dan sebaliknya.

#### 2.1.2 *Editor*

*Editor* adalah sineas profesional yang bertanggung jawab mengkonstruksi cerita secara estetis dari *shot-shot* yang dibuat berdasarkan skenario dan konsep penyutradaraan sehingga menjadi sebuah film cerita yang utuh. Seorang *editor* dituntut memiliki sense of story telling (kesadaran/rasa/indra penceritaan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot-shotnya*.

Maksud sense of story telling yang kuat adalah *editor* harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot-shot* yang disusun dan mampu mengesinambungkan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film (Taslim, 2009)

### 2.1.3 Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop).

Menurut pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman (UU baru tentang perfilman) “Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, film adalah hasil karya seni budaya yang dibuat untuk menyampaikan informasi, media massa, media komunikasi, media hiburan, pendidikan dan pemasaran suatu produk kepada halayak umum melalui sebuah cerita menggunakan sebuah media. Istilah perfilman merujuk kepada pemahaman keseluruhan proses yang meliputi persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyampaian pesan.

### 2.1.4 *Voice Call*

*Voice Call* adalah film ini bercerita hampir 80% adegannya adalah percakapan antar *voice call*, kejadian demi kejadian bemula, berproses dan terselesaikan melalu *voice call*, penonton di suguhkan cerita yang saling berhubungan antar tiap karakter, dan seluruh kejadian tidak akan terjadi tanpa adanya *voice call*.

## 2.2 Kajian Pustaka

### 2.2.1 Definisi film

Film bermula dari ditemukannya seluloid pada tahun 1884, George Eastman menemukan pita film (seluloid) yang terbuat dari plastic tembus pandang yang dapat merekam cahaya, film adalah pengembangan dari seni *photography*/fotografi, perbedaan pada fotografi adalah gambar

yang dihasilkan diam atau tidak bergerak untuk membekukan momen, sementara film adalah rangkaian dari foto-foto yang menjadikan gambar tersebut bergerak.

Kata Sinema Sendiri berasal dari kalimat sinematografi, secara harfiah cinematographic berasal dari *Cinema* + *tho* – *phytos* (cahaya) + *graphie* –(gambar-citra), jadi artinya sinematografi adalah melukis gerak dengan cahaya, jadi untuk melukis gerak cahaya, kita membutuhkan alat khusus yang disebut kamera. (www.kajianpustaka.com )

Film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya. Karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat.

Dewasa ini terdapat berbagai ragam film, meskipun cara pendekatannya berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai satu sasaran, yaitu menarik perhatian orang terhadap muatan-muatan masalah yang dikandung. Selain itu, film dapat dirancang untuk melayani keperluan publik terbatas maupun publik yang luas.

Menurut Pratista (2017:23) film secara umum dapat dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat akan membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

#### 1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif yang meliputi, tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan..

##### a. Pemeran/ Tokoh

Dalam film, ada dua tokoh penting untuk membantu ide cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama adalah bagian dari ide cerita dalam film yang diistilahkan protagonis, dan



pemeran pendukung disebut dengan istilah antagonis yang biasanya dijadikan pendukung ide cerita dengan karakter pembuat masalah dalam cerita menjadi lebih rumit atau sebagai pemicu konflik cerita.

b. Permasalahan dan konflik

Permasalahan dalam cerita dapat diartikan sebagai penghambat tujuan, yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, biasanya di dalam cerita disebabkan oleh tokoh antagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik antara pihak protagonis dengan antagonis. Permasalahan bisa muncul tanpa disebabkan pihak antagonis.

c. Tujuan

Dalam sebuah cerita, pemeran utama pasti memiliki tujuan atau sebuah pencapaian dari karakter dirinya, biasanya dalam cerita ada sebuah harapan dan cita-cita dari pemeran utama, harapan itu dapat berupa fisik ataupun abstrak (nonfisik).

d. Ruang / Lokasi

Ruang dan lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangat penting untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.

e. Waktu

Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkesinambungan dengan alur cerita.

2. Unsur Sinematik

Unsur Sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolah unsur naratif atau bisa dikatakan juga merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film.

Unsur sinematik memiliki empat elemen pokok, yaitu:

a. *Mise-en-scene*

*Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. Bisa dikatakan bahwa separuh kekuatan film terdapat pada aspek *mise-en-scene*. *Mise-en-scene* memiliki unsur penting yaitu

setting atau latar, tata cahaya, kostum dan make up, *acting* dan pergerakan kamera. Unsur unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film. (Pratista, 2017 : 97).

b. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata, namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut akan diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, dan sebagainya. (Pratista, 2017 : 129)

c. *Editing*

*Editing* adalah menggabungkan antara gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) selanjutnya dengan menambahkan transisi. Para pembuat film telah menyadari betapa kuatnya teknik *editing* untuk memanipulasi ruang dan waktu.

d. Suara

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran. Suara dalam film secara umum dikelompokkan menjadi tiga jenis yakni, dialog, musik dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun luar cerita film. Musik adalah seluruh iringan musik dan lagu yang berada di dalam maupun luar cerita film. Efek suara adalah suara yang dihasilkan semua objek di dalam maupun luar cerita. (Pratista, 2017:197)

Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan.

### 2.2.2 Genre Film

*Genre* dapat di definisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti setting, isi, dan subyek cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta tokoh. Klasifikasi tersebut menghasilkan genre-genre populer, seperti aksi, pertualangan, drama, komedi, horror, western, thriller, film noir, romance, dan sebagainya. (Pratista, 2017:39) berikut adalah contoh genre film :

a. *Genre Aksi*

Film aksi biasanya termasuk film yang memakan banyak energi. Karena dalam film aksi lebih menampilkan adegan-adegan penuh dengan pertempuran, bela diri, kejar mengejar, berpacu dengan waktu dan lain-lainya yang bersifat enegetik. (Pratista, 2017:43)

b. *Genre Bencana*

Film bencana (disaster) berhunungan dengan tragedi, atau musibah baik skala besar maupun kecil yang mengancam banyak jiwa manusia. Secara umum film bencana dibagi menjadi dua jenis, bencana alam dan bencana buatan manusia (Pratista, 2017 : 44)

c. Biografi / dokudrama

Biografi (*biopic: biography picture*) secara umum merupakan pengembangan dari genre drama dan epic sejarah yang kini masih sangat populer. Film biografi menceritakan penggalan kisah nyata atau kisah hidup seorang tokoh berpengaruh di masa lalu maupun masa kini. (Pratista, 2017 : 45)

d. *Genre Fantasi*

Film fantasi berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi, serta alam mimpi. Film fantasi juga terkadang berhubungan dengan aspek religi, seperti Tuhan atau malaikat yang turun ke bumi, campur

tangan kekuatan Ilahi, surge dan neraka dan lain sebagainya. (Pratista, 2017 : 46)

e. *Genre* Fiksi Ilmiah

Film fiksi ilmiah berhubungan dengan masa depan, perjalanan angkasa luar, percobaan ilmiah, penjelajah waktu, atau invasi. Fiksi ilmiah sering kali berhubungan dengan teknologi serta kekuatan yang berada di luar jangkauan teknologi masa kini. (Pratista, 2017:47)

f. *Genre* Horror

Film horror memiliki tujuan utama memberikan efek rasa takut, kejutan serta terror yang mendalam bagi penontonnya. Plot film horror umumnya sederhana, yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supranatural atau sisi gelap manusia. (Pratista, 2017 : 48)

g. *Genre* Komedi

Film komedi sengaja dirancang untuk menghibur dan membuat tawa bagi para penontonya, dengan melebih lebihkan situasi, bahasa, tindakan, hubungan, karakter. (Pratista, 2017 : 50)

h. Musikal

*Genre* musikal adalah film yang mengkombinasikan unsur musik, lagu, serta gerak tari. lagu-lagu dan tarian biasanya mendominasi sepanjang film dan biasanya menyatu dengan cerita (Pratista, 2017 : 51)

i. *Genre* Olahraga

Film olahraga mengambil kisah seputar aktivitas olahraga, baik atlet, pelatih, maupun ajang kompetisinya sendiri. film olahraga juga lazimnya diadaptasi dari kisah nyata baik biografi maupun peristiwa olahraga besar. (Pratista, 2017 : 52)

j. *Genre Perang*

Film perang lebih menyajikan beberapa pertempuran atau sebuah peperangan antar negara, identik dengan tentara, tank, pesawat tempur dan biasanya cerita dibuat berdasarkan sejarah atau hanya imajinasi belaka. (Pratista, 2017 : 53)

k. *Genre Roman*

*Genre* roman merupakan perkembangan dari genre drama, yang sasaran lazimnya untuk kalangan perempuan remaja dan dewasa, dalam film apapun seringkali mengandung bumbu roman, namun film roman lebih memusatkan cerita pada masalah cinta, baik kisah percintaanya sendiri maupun pencarian cinta sebagai tujuan utamanya. (Pratista, 2017 : 53)

l. *Genre Superhero*

*Superhero* merupakan sebuah genre fenomenal yang merupakan perpaduan genre aksi, fiksi ilmiah, dan fantasi, namun kini berkembang pula ke drama, *thriller*, bahkan komedi. (Pratista, 2017 : 55)

m. *Genre Spionase*

Spionase atau agen rahasia adalah satu genre populer kombinasi antara genre aksi, drama, petualangan, *thriller*, serta politik, dengan tokoh utama seorang mata-mata atau agen rahasia. (Pratista, 2017 : 56)

n. *Genre Thriller*

Film *thriller* memiliki tujuan utama memberi rasa ketegangan, penasaran, keidakpastian, serta ketakutan pada penontonnya. Aksi cerita dalam film *thriller* sering kali berbentuk aksi nonstop, penuh misteri, kejutan, serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. (Pratista, 2017 : 57)

*o. Genre Found Footage*

*Found Footage* bukanlah *genre* yang didasarkan jenis atau tipe cerita, melainkan karakter estetikanya (teknik), walaupun secara naratif juga memiliki ciri khas, *genre* ini berupa sebuah rekaman video temuan yang direkam langsung pada waktu sebuah peristiwa terjadi, dan bentuknya berupa dokumentasi yang mengikuti tokoh-tokohnya sepanjang film. (Pratista, 2017 : 58)

### 2.2.3. Film Pendek

Menurut Javandalasta (2011: 2-3) menjelaskan bahwa dalam karya tulis mengenal adanya cerita pendek atau cerpen, maka di dunia perfilman dikenal juga dengan film pendek. Yang dimaksud film pendek disini artinya sebuah karya film fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film pendek dijadikan semacam laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para filmmaker untuk memproduksi film panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan perfilman atau mereka yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film pendek.

Meskipun terkesan sederhana film pendek sangat kompleks dengan durasi dibawah 60 menit film pendek dituntut untuk dapat menceritakan keutuhan cerita dalam waktu yang singkat, maka film pendek haruslah dipersiapkan dengan materi yang singkat, padat dan lugas. Sutradara harus memilah di bagian yang memang benar-benar perlu diberi penekanan sehingga film dapat dipahami dengan baik oleh penonton.

Menurut beberapa sutradara-sutradara profesional seperti Joko Anwar, Riri Riza, dan Rudi Soedjarwo mengatakan bahwa film pendek tetaplah film utuh yang dibuat seperti film pada umumnya. Tetap ada berbagai tahapan proses, pemaknaan, dan penjiwaan yang mendalam serta

memiliki tingkat kesulitan seperti film panjang. Perbedaannya hanya terletak pada durasinya saja. ([www.pengertianmenurutparaahli.org](http://www.pengertianmenurutparaahli.org))

#### 2.2.4 Proses Produksi Film Pendek

Suatu proses produksi film pendek melalui proses yang memerlukan banyak peralatan, dana dan tenaga dari berbagai profesi kreatif. Pembuatan film harus melalui proses yang panjang dari pra-produksi sampai dengan pasca-produksi, hal ini dilakukan agar film benar-benar memiliki konsep dan persiapan yang matang sebelum di produksi dan menghindari kesalahan sebelum produksi, hal ini akan di jelaskan di bawah ini :

##### 2.2.4.1 Pra-produksi

###### a. Pengembangan Skenario

Hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengolah ide cerita menjadi sebuah scenario dengan beberapa tahap yang bisa dilalui agar arahnya jelas, dan menentukan arah distribusinya apakah untuk serial TV, Film komersil atau Indie, karena walaupun memiliki struktur yang sama namun memiliki standarisasi yang berbeda seperti durasi, struktur penceritaan dan sebagainya.

###### b. Menyiapkan Naskah Skenario

Setelah menemukan ide cerita seorang penulis dapat menuliskan ide cerita kedalam naskah film, skenario dapat bersumber dari ide orisinal atau adaptasi sebuah novel yang akan di produksi

###### c. Merekrut Tim Produksi

Perekrutan tim produksi harus benar-benar matang dengan tahap seleksi yang disesuaikan dengan kebutuhan penggarapan film serta bidang keahlian yang dikuasai.

###### d. Menyusun Jadwal Dan *Budgeting*

Jadwal produksi disusun setelah naskah dikunci atau sudah tidak bisa dirubah lagi, karena setelah itu dapat diketahui berapa biaya yang dibutuhkan sesuai dengan

tuntutan cerita, serta penjadwalan sudah bisa ditentukan untuk menentukan waktu untuk produksi

e. *Hunting Lokasi*

Hunting lokasi dilakukan untuk mencari lokasi film sesuai dengan kebutuhan cerita, dan juga mengurus perizinan lokasi yang ditentukan jika lokasi tersebut membutuhkan perizinan, apabila set tidak bisa ditemukan atau set harus dibangun, lokasi dapat dibangun di sebuah studio atau membangun kembali sesuai dengan kebutuhan cerita.

f. Menyiapkan *Wardobe* dan *Property*

Setelah naskah dikunci maka tim *wardobe* akan mencari kostum yang sesuai dengan tuntutan, pemilihan kostum akan sangat relatif tergantung dengan kebutuhan cerita apakah kostum didapatkan secara sewa atau membuat, apabila harus membuat maka tim artistik akan menyiapkan kostum jauh-jauh hari sebelum produksi dilaksanakan.

g. Menyiapkan Peralatan

Alat akan dipersiapkan sebelum produksi, departemen *visual*, *audio*, dan *art* akan memberikan list alat kepada produser dan jika disetujui maka produser akan memberikan dana untuk menyewa peralatan yang digunakan.

h. Casting Pemain

Pemilihan pemain bisa dilakukan dengan audisi maupun menggunakan jasa *agency* karena pemilihan pemain tidak bisa dilakukan sembarangan karena akan mempengaruhi kualitas film.

i. *Reading / Rehearsal Talent*

Aktivitas ini dilakukan sebelum masa *shooting*, dimana seluruh talent yang akan memerankan tokoh dalam skenario dilatih oleh sutradara dan asistennya agar sesuai dengan apa yang diinginkannya



#### 2.2.4.2 Produksi

Setelah melalui serangkaian tahapan pra produksi maka langkah berikutnya adalah tahap produksi, yaitu shooting, pematangan konsep produksi pada tahap pra-produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu untuk membicarakan dari mana kamera merekam gambar, tahap produksi adalah proses merealisasikan naskah menjadi audio visual. Pada saat shooting diperlukan koordinasi yang kuat pada seluruh divisi, karena akan ada banyak hal-hal yang tak terduga dan harus diantisipasi, masalah utama yang paling sering terjadi dalam proses produksi adalah waktu yang tidak sesuai dengan jadwal produksi, masalah teknis, selain itu faktor alam juga sangat berpengaruh terhadap kelancaran ketika sudah memasuki tahap produksi.

#### 2.2.4.3 Pra-produksi

- a. Proses *editing*
- b. *Editing* adalah proses menata gambar dari *shot* satu ke *shot* yang lainnya menjadi sebuah *scene*, menggabungkan *scene* satu ke *scene* yang lainnya menjadi sebuah *sequence*, kemudian menyambungkan keseluruhan *sequence* menjadi suatu track video yang memiliki kesatuan cerita yang utuh.

- c. Melihat kembali hasil *editing*

Setelah melalui tahap *editing*, hasil *editing* akan di presentasikan kepada produser dan sutradara untuk dievaluasi jika hasil *editing* sudah sesuai dengan visi sutradara dan tuntutan naskah maka film dapat di selesaikan dan di distribusikan oleh produser.

### 2.2.5 Pengertian *Editing*

*Editing* merupakan transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya (Pratista, 2017:24). Transisi sendiri terbentuk karena adanya penggabungan rangkaian potongan-potongan film yang terpisah lalu disatukan menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan alur cerita yang berkelanjutan atau kontinuitas.

Perancangan dan persiapan proses *editing* bisa dilakukan melalui diskusi antara *editor* dengan sutradara. *Editor* kemudian merancang tahapan *editing* untuk kemudian diserahkan kepada produser dan sutradara dan didiskusikan sekali lagi untuk mencari kemungkinan terbaik untuk film anda (Effendy, 2014:88).

### 2.2.6 Bentuk *Editing*

Transisi *shot* dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni, *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. Bentuk yang paling umum adalah *cut* yakni, transisi *shot* secara langsung. Sementara *wipe*, *dissolve*, *fades* umumnya digunakan untuk *editing* diskontinu. Beberapa variasi lain juga kadang muncul namun sangat jarang digunakan (Pratista, 2017:170).

#### a. *Cut*

*Cut* merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung, cara ini lah yang paling umum dilakukan untuk penggabungan antara gambar ke gambar lainnya, biasanya teknik *cut* ini dilakukan ketika adegan dialog atau perubahan gestur badan sehingga terbentuklah *editing* kontinu, tapi *cut* bisa juga digunakan untuk *editing* diskontinu.

#### b. *Wipe*

*Wipe* merupakan transisi *shot* dimana frame sebuah *shot* bergeser (menyapu) ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru.

#### c. *Dissolve*

Transisi *dissolve* merupakan transisi yang bertumpukan antara gambar A dan gambar B, berupa bayangan sebelum masuk ke gambar

B. Dancyger (2010:376) menambahkan bahwa dissolve merupakan transisi yang mulus dan dapat memberikan isyarat visual, dissolve sering dikaitkan dengan perubahan waktu, bisa juga menyiratkan perubahan lokasi.

d. *Fade*

Fade merupakan transisi *shot* secara bertahap, dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh frame berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali, *shot* sudah berganti.

### 2.2.7 Teknik *Editing*

*Editing* memerlukan kreatifitas dan pemahaman dalam segi artistik, *editor* harus menguasai teknik *editing* hal ini diperlukan agar film tidak membosankan saat ditonton, selain itu teknik *editing* juga diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang biasa terjadi pada saat tahap *editing*. Teknik *editing* dibagi menjadi dua :

1. *Editing* Kontinuiti

*Editing* kontinuiti adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan

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

Adalah sebuah aturan dimana posisi kamera tidak boleh melewati garis aksi ketika transisi *shot* (cut) dilakukan, aksis garis aksi atau 180° adalah garis imajiner.

b. *Shot/Reverse-Shot*

Merupakan gabungan dua *shot* atau lebih yang membedakan posisi para karakternya. Satu karakter biasanya melihat ke arah kanan dan karakter lainnya melihat ke arah kiri.

c. *Eyeline Match*

Teknik *eyeline match* selalu diambil menggunakan teknik *Shot/Reverse-Shot* karena prinsipnya dua teknik ini adalah sama.

Jika seorang karakter menatap lawan bicaranya ke arah kanan maka pada *shot* berikutnya (lawan bicara onscreen) mengisyaratkan bahwa karakter tersebut berada pada posisi off-screen di sebelah kiri

d. *Match On Action*

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

e. *POV Cutting*

POV cutting mirip dengan Eyeline Match, Namun pada *shot* kedua memperlihatkan obyek dari arah pandang yang sama.

f. *Cut-In*

Adalah sebuah transisi dari jarak *shot* yang jauh ke *shot* 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 menunjukkan motif tertentu untuk menyampaikan pesan tersembunyi atau membuat efek disorientasi bagi penonton.

b. *Jump Cut*

Jump cut merupakan 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 berubah seketika.

c. *Nondiegetic Insert*

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

### 2.2.8 Tujuan *Editing*

Seperti yang ditulis oleh titik wahyuni di dalam website <http://titikwahyuni.weebly.com> (2013) Ada banyak alasan melakukan pengeditan dan pendekatan *editing* sangat bergantung dari hasil yang kita inginkan. yang terpenting adalah ketika melakukan pengeditan, pertama adalah menetapkan tujuan melakukan *editing*. namun secara umum tujuan *editing* adalah sebagai berikut :

1. Menghilangkan audio dan footage atau klip yang tidak diinginkan.
2. Memilih audio dan footage yang terbaik.
3. Menghasilkan sebuah alur cerita.
4. Menambahkan efek, grafik dan musik.
5. Merubah gaya, ritme dan mood dari video.
6. Melihat video dari sudut pandang tertentu.

### 2.2.9 Tahapan *editing*

*Editing* dengan proses seperti ini hanya 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 temui, maka *Non Linear Editing* identik dengan *Digital Video Editing*.

1. *Logging*: Mencatat dan memilih gambar yang akan kita pilih berdasarkan timecode yang ada dalam masing-masing kaset.
2. *NG Cutting*: Memisahkan *shot-shot* yang tidak baik (NG/Not Good)

3. *Capture / Digitize*: Proses memindahkan gambar dari kaset ke komputer
4. *Assembly*: Menyusun 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 lagi berubah.
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 Dialog, Musik dan Efek Suara
9. *Married Print*: Proses penggabungan suara dan gambar yang tadinya terpisah menjadi satu kesatuan.
10. *Master Edit*: Hasil akhir film. Saat ini hampir semua proses *editing* dilakukan dengan menggunakan komputer. Semua materi terlebih dahulu ditransfer (*capture/digitize*) ke dalam komputer, baru kemudian dilakukan proses *editing*. Untuk ini diperlukan seperangkat komputer multimedia dengan *video capture card* (*firewire card* apabila menggunakan video digital) dan software *editing*. Saat ini banyak sekali software *editing* yang beredar di pasaran. Yang paling sering digunakan dalam dunia profesional untuk Digital Video (DV) adalah AVID XpressPro®, Adobe Premiere Pro® dan Final Cut Pro®.

Dalam pengerjaannya, editing dibagi menjadi 2, yaitu:

1. *Linear Editing*

Editing dengan menyusun gambar satu per satu secara berurutan dari awal hingga akhir (seperti membentuk sebuah garis lurus tanpa putus). Sehingga seandainya terjadi kesalahan dalam menyusun gambar, kita harus mengulang kembali proses *editing* yang telah kita lakukan. *Editing* dengan proses seperti ini biasanya dilakukan dengan media video.

## 2. *Non Linear Editing (NLE)*

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

### 2.2.10 *Offline Editing*

*Offline editing* adalah tahap dimana rekaman mentah dijalankan dengan kualitas lebih rendah dari aslinya, kemudian menggunakan footage dengan resolusi yang lebih rendah tersebut untuk mengedit film, *editor* fokus pada tahap *story telling*, *timming* pada setiap *cut*, kecepatan cerita, dan penyampaian emosi.

(<http://20questionsfilm.com>)

### 2.2.11 *Online Editing*

*Online editing* bisa disebut sebagai tahap finishing, dimana footage berkualitas rendah disambungkan kembali ke kualitas aslinya atau kualitas penuh, kemudian melakukan koreksi warna atau color grading, menambahkan visual efek, memasukan judul, *audio level* dan tahap terakhir adalah meng-eksport film secara utuh.

(<http://20questionsfilm.com>)

### 2.2.12 Peran *Editor* Dalam Sebuah Film

Dalam buku *The Parade's Gone* yang ditulis oleh Kevin Brownlow mengatakan : *editing* adalah sutradara kedua film dalam tahap *post production*. Untuk mengukur momen psikologis dan mengetahui secara tepat dimana harus memotong gambar *editor*

memerlukan keterampilan intuitif yang sama seperti yang dibutuhkan sutradara

#### 2.2.13 Hubungan Antara Sutradara Dan *Editor*

Untuk semakin menguatkan gambaran sebuah film, tentu saja seorang *editor* harus bekerja sama dengan sutradara, karena sutradara paham dengan baik mengenai gambaran film tersebut. *Editor* harus bisa memahami gambaran yang dimiliki oleh sutradara untuk menyamakan asumsi. Jangan sampai gambaran yang dimiliki oleh *editor* dan sutradara berbeda. *Editor* juga bisa memberikan masukan – masukan yang mungkin bisa dipertimbangkan oleh sutradara untuk membuat film semakin menggugah.

### 2.3 Ekstraksi

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya Sascia Alfani Roisa (14510160008). Kampus Stikom Surabaya dengan judul *Director of Photography* dan *Editor* dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang *soccer* berjudul “I” tahun 2018 Penulis tertarik menggunakan referensi laporan ini karena membicarakan tentang mekanisme kerja seorang *Editor*. Selain itu laporan ini memiliki sistematika penulisan yang baik sehingga ini menjadi acuan penulis untuk menyusun laporan tugas akhir ini.



**BAB III**  
**DESKRIPSI OBYEK KARYA FILM PENDEK**

**3.1 Klasifikasi Film**

# Voice Call

Gambar.01 Logo Film "*Voice call*"

Desain produksi dari film pendek *Voice call* meliputi :

- a) Rumah Produksi : Ngejaman Production
- b) Kategori : Film Pendek Fiksi
- c) Genre : Fiksi Ilmiah
- d) Durasi : 13 menit
- e) Judul : *Voice call*
- f) Premis : Segala sesuatu di alam semesta saling terhubung
- g) Tema : Ilmu Sains
- h) Bahasa : Bahasa Indonesia
- i) Penulis Naskah : Sutriadi Ramadhan
- j) Format Tayang : Video Berwarna
- k) Sasaran Penonton : Masyarakat Umum
- l) Pemain :
  - 1. Savika Intan Nadhila as Adel
  - 2. Aji Dwi Putra as Ket
  - 3. Yeheskiel Panggabean as Jefri
  - 4. Kaido as Kucing Percobaan
  - 5. Theresia Citra Jatiningtyas as Clara
  - 6. Aswien Dwi Poetra as Gavin

m) Lokasi :

1. Hotel 101 Yogyakarta
2. Jalan Bugisan Yogyakarta
3. Jembatan Kali Code Yogyakarta
4. Torotoar samping Gramedia Sudirman Yogyakarta
5. Circle K Kotabaru Yogyakarta
6. Kontrakan Satria yusa aji

### 3.2 Deskripsi Film

Film Pendek "*Voice call*" adalah film pendek yang bergenre fiksi ilmiah, film ini mengangkat beberapa teori fisika *Quantum* antara lain teori kucing *Schrodinger* dan *multiverse*. Ket adalah tokoh utama di film ini. Film ini bercerita tentang Ket yang terobsesi pada sebuah eksperimen kucing *schrodinger*, dahulu nya Ket pernah mencoba eksperimen ini menggunakan kucing asli, lalu di gagalkan oleh kekasihnya Adel, sejak saat itu, mereka berpisah, ketika Ket dalam keadaan benar-benar putus asa, dia mencoba eksperimen kucing *schrodinger* pada dirinya sendiri. Di film ini sutradara menggunakan gaya yang sama sekali bertolak belakang dengan film-film yang sudah sutradara produksi lainnya, biasa nya gaya film yang sering sutradara gunakan adalah minimnya dialog dan tidak luput dari efek *CGI*. Sutradara mencoba hal baru, dengan meninggalkan gaya film lama,. sehingga di film ini akan banyak sekali dialog dan tanpa adanya *CGI*.

Pada film *Voice call*, segala sesuatunya berproses melalui panggilan suara, mulai dari pengenalan, awal permasalahan film hingga penyelesaian nya pun terjadi hanya melalui panggilan suara. Film ini mempunyai 2 *ending* yang berbeda, di karenakan adanya konsep *multiverse* yang memang tercipta dari film ini, Mungkin akan perlu pengulangan beberapa kali untuk menonton film ini agar benar-benar paham konsep kucing *schrodinger* dan *multiverse*.

Pesan dari film ini adalah fenomena yang penonton saksikan adalah fenomena yang setiap saat di alami oleh setiap orang, namun banyak yang tidak menyadari fenomena ini. Penonton juga di harapkan bijak dalam

mengambil keputusan, karena keputusan seseorang juga berdampak pada orang lain.

### 3.3 Ide/ Gagasan

Pencarian ide di mulai awal september 2018, yang mana sutradara memasuki tahun terakhir di Stikom Yogyakarta. Pencarian ide sutradara mulai dengan melihat akan kemana film ini nanti, sutradara pun memperkirakan film ini harusnya tidak begitu jauh, film ini yang pasti akan di tonton oleh para dosen, dan juga akan di tonton di acara gelar karya yang setiap tahunnya di adakan oleh mahasiswa Stikom Yogyakarta, dengan begitu sutradara beranggapan, apapun film yang di buat, pasti akan sampai ke 2 tempat tersebut. Sutradara kemudian memutuskan untuk membuat sebuah film yang benar-benar sutradara ingin buat, agar ada kepuasan tersendiri. Melalui film ini, sutradara ingin menggabungkan 3 elemen sutradara sukai, yaitu kucing, game dan film.

Bermodalkan 3 elemen tersebut, sutradara berusaha bagaimana caranya ketiga element ini bisa bersatu. Seminggu berlalu, sutradara belum menemukan cerita yang bisa menggabungkan ketiga elemen ini, sutradara mulai berfikir kalau ketiga elemen ini tidak bisa di gabungkan, lalu memutuskan untuk menunda pencarian ide.

Selang beberapa bulan, tepatnya 16 november 2018, sutradara melihat sebuah postingan di instagram berupa sebuah piring yang tersangkut di pintu lemari kaca, postingan tersebut memiliki caption “Piring yang berada dalam dua kondisi, pecah tapi tidak pecah. Sampai pintunya di buka”, sutradara pun tertarik membaca komentar pada postingan tersebut, ada banyak komentar serupa yang menyebut fenomena *schodinger cat*, ada beberapa pula memplesetkannya menjadi *schrodinger plate*.

Sutradara kemudian mulai mencari tahu tentang *schodinger cat* ini, dan ternyata fenomena ini cocok dengan salah satu game populer saat ini yaitu PUBG, maka, sutradara sudah menemukan penghubung dari ketiga elemen tadi.

### 3.4 Konsep Cerita

Segala sesuatu di alam semesta saling terhubung, di film *voice call*, sutradara memisah seluruh karakter, memberi jarak untuk masing-masing karakter. Sehingga sutradara dapat menceritakan bagaimana proses mereka dapat terhubung satu sama lain, bahkan tiap-tiap tokoh tidak menyadari kejadian yang mereka alami.

### 3.5 Premis

Ket mencoba eksperimen kucing *schrodinger* pada dirinya sendiri, Adel yang walaupun terpisah oleh jarak, mampu menyelamatkan Ket dari eksperimen tersebut.

### 3.6 Sinopsis

Film ini menceritakan seseorang (Ket) yang terlalu fanatik dengan sebuah eksperimen sains (*Schrodinger Cat*). *Schrodinger cat* adalah sebuah eksperimen yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak hidup dan juga tidak mati. Ket pernah mencoba eksperimen ini, namun di gagalkan oleh kekasihnya (Adel).

Hingga suatu masa, Ket sudah berfikir untuk mengakhiri hidupnya, lantas ia mencoba kembali eksperimen tersebut pada diri nya sendiri yang membawa nya pada posisi tidak hidup dan tidak mati (*Superposisi*). .

### 3.7 Tokoh

#### 3.7.1 Savika Intan Nadhila berperan sebagai Adel



Gambar 2. Foto Savika

Sumber : Sosial Media

#### 3.7.2 Aji Dwi Putra berperan sebagai Ket



Gambar 3. Foto Aji dwi putra

Sumber : Foto Pribadi

3.7.3 Yeheskiel Panggabean berperan sebagai Jefri



Gambar 4. Foto Yeheskiel

Sumber : Sosial Media

3.7.4 Kaido berperan sebagai kucing percobaan



Gambar 5. Foto Kaido

Sumber : Pemilik Kucing

3.7.5 Theresia Citra Jatiningtyas berperan sebagai Clara



Gambar 6. Foto Theresia

Sumber : Sosial Media

3.7.6 Aswien Dwi Poetra berperan sebagai Gavin



Gambar 7. Foto Aswien

Sumber : Sosial Media

### 3.8 Penokohan



Gambar.8 Savika Intan Nadhila sebagai Adel

Sumber : Dokumentasi

#### 1. Adel (Tokoh Utama Wanita)

##### a) Latar Belakang

Keluarga : Orang tua masih lengkap, anak tunggal, kini merantau mencari pengalaman hidupnya sendiri

Budaya : Kota

Ekonomi : Sederhana, tinggal di sebuah kamar apartemen

Sosial : cukup akrab dengan semua orang

Pendidikan : kuliah mengambil jurusan design, pintar dalam segala hal, nilai bagus untuk semua pelajaran, terutama bidang sains

##### b) Fisik

Umur : 23

Ciri : Kulit Putih bersih, rambut panjang, kurus

Penampilan: Senang memakai kaos, selalu memakai kalung dan jam tangan

##### c) Psikis

Sifat Kunci : Pemarah, mandiri, setia

Motivasi : Selalu ingin bersama Ket

Cara yang di tempuh : selalu ingin membantu Ket, memastikannya agar selalu sehat.





Gambar.9 Aji dwi putra sebagai Ket

Sumber : Dokumentasi

## 2. Ket (Tokoh utama pria)

### a) Latar Belakang

Keluarga : Sebatang Kara

Budaya : Kota

Ekonomi : Menengah kebawah, dahulu tinggal bersama Adel, tapi sudah punya kos sendiri.

Sosial : Teman-teman nya asik pada nya

Pendidikan : Lulusan SMA

### b) Fisik

Umur : 23

Ciri : Punya berewok, Tinggi

Penampilan : Senang menggunakan kaos lengan panjang atau kemeja

### c) Psikis

Sifat kunci : Pemaarah, perfeksionis, ambisius

Motivasi : Melakukan hal-hal yang dia senangi

Cara yang di tempuh : Mencoba eksperimen kucing schrodinger dengan segala cara



Gambar.10 Yeheskiel Panggabean sebagai Jefri

Sumber : Dokumentasi

### 3. Jefri (Tokoh Pendukung Pria)

- a) Latar belakang
  - Keluarga : Orang tua lengkap, sedang merantau kuliah
  - Budaya : Kota
  - Ekonomi : Menengah ke atas, punya sebuah mobil dari orang tua nya
  - Sosial : Punya banyak teman,
  - Pendidikan : Sedang kuliah
- b) Fisik
  - Umur : 22
  - Ciri : Warna kulit agak sawo matang, badan agak berisi, tidak terlalu tinggi
  - Penampilan : Bergaya *Hypebeast*
- c) Psikis
  - Sifat Kunci : Pemalas
  - Motivasi : Selalu menghindari dari pacarnya saat dia beraktifitas
  - Cara yang di tepuh : Selalu mencari alasan untuk menunda permintaan pacarnya

### 4. Gavin (Tokoh pendukung pria non-fisik)

- a) Latar Belakang
  - Keluarga : Orang tua masih lengkap, dan tinggal bersama orang tua
  - Budaya : Kota
  - Ekonomi : Menengah ke atas
- b) Psikis
  - Sifat Kunci : Mudah bergaul, humoris
  - Motivasi : Menghibur teman-temannya

Cara yang di tempuh : menggoda Adel yang sedang sendirian di grup discord

#### **5. Clara (Tokoh pendukung wanita, non-fisik)**

a) Latar Belakang

Keluarga : Keluarga masih lengkap

Budaya : Kota

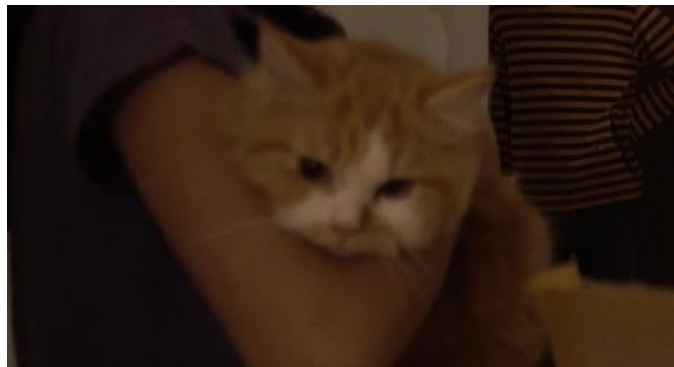
Ekonomi : Menengah Atas

b) Psikis

Sifat Kunci : Manja, Pemarah,

Motivasi : Meminta di antar ke rumah sakit untuk menjenguk neneknya

Cara yang di tempuh : Menelepon terus-terusan pacarnya agar cepat di antar



Gambar.11 Kaido sebagai Kucing Percobaan

Sumber : Dokumentasi

#### **6. Kaido (Kucing - non-manusia)**

a) Fisik

Umur : 6 Bulan

Ciri : Berbulu oren dan tebal, berjenis persia kitten

### 3.9 Lokasi Produksi

Lokasi pembuatan film karya kreatif ini berada di enam lokasi, yaitu :

1. Hotel 101 Yogyakarta.



Gambar 12. Lokasi Hotel 101 Yogyakarta

Sumber : Foto Pribadi

2. Jalan Bugisan Yogyakarta.



Gambar 13. Lokasi Jalan Bugisan

Sumber : Foto pribadi

### 3. Jembatan Kali Code



Gambar 14. Lokasi Kali Code

Sumber : Foto pribadi

### 4. Torotoar samping Gramedia Sudirman Yogyakarta



Gambar 15. Lokasi Torotoar samping Gramedia Sudirman Yogyakarta

Sumber : Foto pribadi

### 5. Circle K Kotabaru



Gambar 16. Lokasi Circle K Kotabaru

Sumber : Internet

## 6. Kontrakan Aji



Gambar 17. Lokasi Kontrakan Aji

Sumber : Foto pribadi

### 3.10 Tim Produksi

Membuat film karya kreatif merupakan kerja kolektif, maka dari itu di film *Voice call* ini membutuhkan beberapa tim. Diantaranya :

1. PRODUSER: MUHAMMAD TRI PRAYOGI
2. LINE PRODUCER: EVA SUSANTI
3. PENULIS NASKAH : SUTRIADI RAMADHAN
4. SUTRADARA: SUTRIADI RAMADHAN
5. ASTRADA 1: SATRIA YUSA AJI
6. D.O.P: NICOMEDES ANANDIKA W.P
7. ASSCAMP 1: IBNU RIYALDI
8. ASSCAMP 2: HARUN REEZA NUGROHO
9. GAFFER: DHANI DWI BAKTIAR
10. ASS.LIGHTING 1: IQBAL ZEIN
11. ASS.LIGHTING 2: LOURENSIUS ADI NIRPITAKA
12. AUDIO: ASWIEN DWI POETRA
13. BOOMER OPERATOR: INDRA KUSUMA
14. BOOM OPERATOR: ALVI SURYA

15. ART DIRECTOR: YULIUS PRASETYA MEGA
16. ASS. ART: FRANSISKUS DHIMAS
17. MAKE UP & WARDOBE: NABILLA PUTRI WIJAYA
18. EDITOR OFFLINE & ONLINE: SATRIA YUSA AJI
19. COLORIST: SUTRIADI RAMADHAN
20. KOMPOSER: ASWIEN
21. DRIVER: WIDI FIRMAN
22. BTS: KEVIN ARJUNA

### 3.11 Peralatan Film *Voice call*

#### Visual

<b>Nama Barang</b>	<b>Jumlah</b>
Sony A7s mark ii	1
Lensa Samyang 35mm	1
Lensa Samyang 50mm	1
Lensa Samyang 85mm	1
Zhiyun Stabiliser	1
Rigging	1
Tripod e-image	1
Monitor Viltrox	1
Memori card 64GB	2
Batre sony	6

Tabel 2. Peralatan Visual *Voice call*

#### Lighting

LED YOUNG UNO 900	2
ARRI JUNIOR	2
APPUTURE 300D	1
BACKDROP	1
C STAND	2
PERLENG	2
SANDBAG	4
LINEN	5
SOFT TUNE	1

Tabel 3. Peralatan Lighting *Voice call*

Audio

TASCAM DR-701	1
MIC CONDENSOR SHOTGUN RODE NTG 5	1
HEADPHONE MONITOR	1
BOOM POLE	1
BLIMB	1
CAT CASE	1
KABEL MIC	2
MIC CONDENSOR STUDIO	1
AUDIO INTERFACE	1
SPEAKER MONITOR FLAT	1
MIDI CONTROLLER	1
STAND MIC STUDIO	1
KOMPUTER/PC	1
POWER BANK+KABEL KONEKTOR	1
SOFTWARE CUBASE STUDIO 5	1
SOFTWARE LOGIC PRO X	1
AUDIO MEDIA PLAYER	1

Tabel 4. Peralatan Audio *Voice call*

Editor

KOMPUTER/PC	1
SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO CC 2015	1
SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT CS6	1
SOFTWARE CORELDRAW 2018	1
HEADPHONE	1
SPEAKER	1

Tabel 5. Peralatan *Editing Voice call*

Artistik

MEJA KOMPUTER	1
SET PC	1
SPEAKER	1
LAMPU BELAJAR	1
BUKU BUKU	BEBERAPA
KARDUS	1
KUCING	1
PAKAIAN	BEBERAPA
SEPATU	3
TEMPAT TIDUR	1
BANTAL GULING	2
PATUNG	2
HANDPHONE	2
EARPHONE	2
MOBIL	1

Tabel 6. Peralatan Artistik *Voice call*



### 3.12 Breakdown Tugas Akhir “Voice call” Day 1

#### BREAKDOWN TUGAS AKHIR “VOICE CALL” DAY 1 NGEJAMAN PRODUCTION

DATE : SELASA 19 MARET 2019

CREW CALL : 12.00 AT KAMPUS

LOC : HOTEL

ON LOC : 14.00

TALENT ON LOC : 15.00

TAKE : 15.00 // EST WRAP :

03.00

TIME	LOC	SCENE	SHOT	TALENT	PROPERTY	WARDROBE	EQUIPMENT	DESC
<b>HANDHELD</b>								
15.00 – 19.00	HOTEL	20	1	ADEL & KET	BUKU SAINS, SET KAMAR, KUCING, KARDUS, ROKOK, TEMPAT MAKANAN KUCING, SET.MEJA		RONIN, A7SII	KET MEMBACAKAN BUKU SAINS EKSPERIMEN (LONGTAKE)
		1	2		SET KOMPUTER, HEADPHONE			ESTABILISASI H & VOICE CALL MASUK
		7	1		TAS KRESEK BELANJAAN, POPMIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL			ADEL TERDIAM DAN MERASA LAPAR
		7	4-7		TAS KRESEK BELANJAAN, POPMIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL			ADEL TERDIAM DAN MERASA LAPAR
		8	1-3		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			GAVIN MASUK GRUP DISCORD & KET MASUK

		8-10	2		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			GAVIN MASUK GRUP DISCORD & KET MASUK
		10	1		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			ADEL KECEWA DAN MELEMPA R KRIPIK
		13	1		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH			ADEL MEMAKI” KET  DAN MELANJU TKAN GAME
		13	5		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH			ADEL MEMAKI” KET  DAN MELANJU TKAN GAME
		15	1-3		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			NGOBROL IN KUCING SHCRODI GER DAN ADEL PANIK
		17	1		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			ADEL CEMAS TP MELANJU TKAN PERMAIN AN
		17	3-4		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			ADEL CEMAS TP MELANJU TKAN PERMAIN

								AN
ISTIRAHAT, MAKAN 19.00-19.45								
STILL								
19. 45 – 23. 00	HOT EL	1	1		SET KOMPUTER, HEADPHONE		TRIPOD, A7SII	ESTABILIS H & <i>VOICE CALL MASUK</i>
		1-7	1-3		TAS KRESEK BELANJAAN,POP MIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL			ESTABILIS H & <i>VOICE CALL MASUK</i>
		5	1-2		KONDOM,SARAN G LABALABA			ADEL MENJELA SKAN PUBG
		7	2-3		TAS KRESEK BELANJAAN,POP MIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL			ADEL LAPAR
		8	1-6		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			GAVIN MASUK GRUP DISCORD & KET MASUK
		10	2		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			ADEL KECEWA DAN MELEMPA R KRIPIK
		13	2-4		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH			ADEL MEMAKI” KET  DAN MELANJU TKAN GAME
		13	6		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE,			ADEL MEMAKI”

				KONDOM, TONG SAMPAH		KET DAN MELANJU TKAN GAME
		17	2	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		ADEL CEMAS TP MELANJU TKAN PERMAIN AN
		17	5-6	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		ADEL CEMAS TP MELANJU TKAN PERMAIN AN
		19	1	KOMPUTER, HEADPHONE, BUNGKUS ROKOK		(SET SIANG) ADEL BERDOA

Tabel 7. *Breakdown Voice call Day 1*

### 3.13 Breakdown Tugas Akhir “Voice call” Day 2

#### BREAKDOWN TUGAS AKHIR “VOICE CALL” DAY 2 NGEJAMAN PRODUCTION

DATE : SENIN 25 MARET 2019

CREW CALL : 19.00 AT KAMPUS

LOC : PINGGIR JALAN & KONTRAKAN

ON LOC : 20.00

TALENT ON LOC : 21.00 WIB  
04.00

TAKE : 21.00 // EST WRAP :

TIM E	LOC	SCE NE	SH OT	TAL ENT	PROPERTY	WARD OBE	EQUIPM ENT	DESC	
21.00-23.00	JALAN SEPI (BUGISAN)	16	1	KET	MOBIL		RIG	MOBIL MENYALIP KAMERA	
		18	2					FOLLOW MOBIL (SAMPING)	
		18	2A					DETAIL FOLLOW BAN MOBIL	
		18	1					JEFRI NELPON DR DLM MOBIL	
		19	1					KAKI KENA CAHAYA	
		19	2					TWO SHOT MOBIL DAN KAT	
		TAMBAHAN							PERSNELING & PEDAL GAS
		14	1						AKU DALAM

					HEADSET, HP		TRIPOD	POSISI ITU
		14-15	1					BARING SHOT HP-KAKI
		18	3					MENUNJUK LANGIT
<b>PERJALANAN</b>								
23.15 - 00.15	PINGGIR JALAN (XCODE)	MASTER (2-9)	1	KET	EARPHONE, HP		TRIPOD	AWAL SAMPAI AKHIR
		MASTER (6-9)	1					MENGGOY ANGKAN KAKI + 1 DIALOG
		9	1					KET BERDIRI DAN TURUN KE TROTOAR
00.30 - 02.00	PINGGIR JALAN (SILOL)	MASTER (11-12)	1	KET	SET. LOC		TRIPOD	ELS
		MASTER (11-12)	2					LS
		MASTER (11-12)	3					RIG
<b>PERJALANAN</b>								
02.30 - 02.45	TOKO/ WARUNG	12	2	KET	EARPHONE, HP, BOTOL MINUMAN		RIG	KET MEMBELI MINUMAN  DAN BERDEBAT DENGAN ADEL
02.45 -	RUMAH JEFRI (KONTR	21		JEFRI & SUA	SET. MEJA KOMPU		TRIPOD	JEFRI MAIN PUBG DAN

04.00	AKAN)			RA CLA RA	TER			MATI SAMBIL DI TELPON CLARA
-------	-------	--	--	-----------------	-----	--	--	--------------------------------------

Tabel 8. *Breakdown Voice call Day 2*

### 3.14 Biaya Produksi Film “Voice call”

#### Visual

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Kamera Sony A7 Mark II	1	160.000	Sewa	160.000
2	Lensa Samyang for Canon 24mm	1	80.000	Sewa	80.000
3	Lensa Samyang for Canon 50mm	1	70.000	Sewa	70.000
4	Lensa Samyang for Canon 85mm	1	60.000	Sewa	60.000
5	DJI Ronin M	1	350.000	Sewa	350.000
6	Tripod E IMAGE	1	30.000	Sewa	30.000
7	Converter Sigma MC-11 (adaptor lensa)		50.000	Sewa	50.000
8	Memory Card 64 gb Extreme	2	40.000	Sewa	80.000
	Viltrox	1	110.000		110.000
	Batrei Pack		200.000	sewa	200.000
				Total	1.190.000

Tabel 9. Biaya Produksi Film *Voice call* Departemen Visual

#### Lighting

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	LED Yongnuo 900	2	75.000	Sewa	150.000
2	ARRi Junior	2	30.000	Sewa	60.000
3	Aputure 300d	1	350.000	Sewa	350.000

4	Backdrop	1	50.000	Sewa	50.000
	C Stand	2	50.000		100.000
	Perleng	2	10.000		20.000
	Sand Bag	4	10.000		40.000
	Linen	5	7.500		37.500
	Soft tune	1	50.000		50.000
				Total	857.500

Tabel 10. Biaya Produksi Film *Voice call* Departemen Lighting

### Audio

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Zoom H5N	1		Sewa	100.000
2	Mic Rode	1		Sewa	70.000
3	Boom Stand Mic	1	30.000	Sewa	30.000
4	Baterai Alkaline	2	25.000	Beli	50.000
				Total	250.000

Tabel 11. Biaya Produksi Film *Voice call* Departemen Audio

### Lain-lain

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Art		200.000	Beli	200.000
2	Talent 1		350.000		350.000
3	Talent 2		150.000		150.000
4	Mobil		350.000	Sewa	350.000
5	Lakban Hitam	5	20.000	Beli	100.000
6	Lakban Hijau	1	30.000	Beli	30.000



7	Konsumsi Siang	15	10.000	Beli	150.000
8	Konsumsi Malam	15	10.000	Beli	150.000
9	Print		100.000		100.000
				Total	1.580.000

Tabel 12. Biaya Lain-Lain Produksi Film *Voice call*

**Total keseluruhan**

NO	Nama Alat	Harga
1	Departemen Visual	1.190.000
2	Audio	250.000
3	Art & Lain-lain	1.580.000
4	Lighting	857.500
5	Dana Tak Terduga	1.000.000
	Jumlah	4.877.500

Tabel 13. Total Biaya Produksi Film *Voice call*

## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1 Peran *Editor*

Seorang *editor* memiliki tanggung jawab yang besar dalam sebuah produksi film dari mulai memilih gambar yang layak untuk di jadikan sebuah film, memilah *shot-shot* terbaik, memotong gambar yang sesuai dengan ritme sampai menjaga kualitas dari hasil tahap akhir sebuah *editing*.

Seorang *editor* tidak lepas dari seorang sutradara dan DoP dalam mendiskusikan *shot* mana yang akan diambil dan berapa lama *shot* itu akan dipakai, kapan *shot* itu harus dipotong bagaimana urutan *shot* yang disusun supaya cerita yang ada di film tersebut tidak kehilangan emosinya.

Dalam proses pengeditan, film *voice call editor* menemukan dua atau tiga *shot* yang dapat menimbulkan kesan, arti dan suasana yang berbeda jika disambungkan dengan kemungkinan berbagai urutan, memunculkan keyakinan bahwa *editing* merupakan kegiatan paling kreatif dalam produksi film.

Namun tidak hanya sebatas itu *editor* menjalankan tugasnya, dalam sebuah proses produksi film terkadang terjadi hal yang tidak diinginkan ketika tahap produksi namun baru disadari ketika film sudah memasuki tahap paska produksi, dan hal tersebut merupakan kendala bagi seorang *editor*, kendala yang paling sering dialami oleh *editor* adalah *jumping* gambar dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya, kebocoran gambar di dalam *frame*, ketidaksamaan bentuk *lighting*, ketidakcocokan atau *jumping* tata letak artistik di dalam *frame*, dan sebagainya. maka *editor* perlu melakukan perbaikan pada *shot* tersebut jika sudah tidak ada stok *shot* lainnya, dengan cara yang paling mudah adalah dengan meng-*cropping* frame namun dengan *cropping frame* kualitas gambar akan menurun maka ini menjadi pilihan terakhir *editor*, pilihan selanjutnya jika tidak memungkinkan untuk melakukan *cropping* adalah dengan melakukan teknik *masking* untuk menutupi atau menghilangkan kebocoran tersebut. Teknik ini bisa menutupi kebocoran dengan baik namun memakan waktu yang

banyak dikarenakan pengerjaan dilakukan *frame per frame* jika keadaan gambar tersebut bergerak. Dalam hal ini *editor* perlu memutar otak untuk membuat film terlihat sebaik mungkin karena sebuah film tercipta dari susunan-susunan sebuah *shot*. Oleh karena itu peran *editor* sangat penting dalam produksi film pendek *voice call*

#### 4.2 Ide Cerita Dan Konsep Editing Film *Voice Call*

Konsep cerita dalam karya kreatif tugas akhir film pendek berjudul *voice call* yang bergenre fiksi ilmiah film ini menceritakan tentang seseorang yang ingin eksperimen sains *schrodiger cat* dimana kucing diletakkan pada kotak kardus yang telah diisi oleh makanan beracun untuk menempatkan kucing tersebut dalam kondisi hidup atau mati, namun eksperimen tersebut digagalkan oleh mantan kekasihnya, hingga akhirnya ia ingin mengakhiri hidupnya dengan membawa dirinya dalam keadaan sama seperti kucing eksperimennya yaitu hidup atau mati. Cerita ini diangkat oleh penulis naskah yang juga merupakan sutradara dalam film ini.

*Editor* berkomunikasi dengan sutradara terkait konsep *editing* seperti apa yang ingin dibawakan sutradara dalam film *voice call* pertama dalam hal ini sutradara menginginkan konsep penceritaan tak terbatas dimana penonton dapat mengetahui informasi dari sisi manapun, tidak hanya dari satu karakter saja. Dari sini *editor* sudah dapat menggambarkan jenis-jenis cut yang digunakan, cutting akan sering berpindah pindah dengan cepat karena dalam waktu yang bersamaan penonton akan tahu apa yang dilakukan oleh kedua, beberapa hal yang digaris bawahi oleh sutradara ingin menggambarkan kondisi tokoh dalam keadaan kacau, gelisah, sekaligus membuat penonton bertanya-tanya, karena terdapat *scene* flashback yang akan menyimpulkan keseluruhan cerita.

Dalam prakteknya penulis melakukan *editing* dengan banyak menggunakan teknik jump cut dan dalam beberapa *scene* penulis sengaja tidak menggunakan transisi fade out di akhir untuk menggambarkan kekacauan yang dialami karakter,

## 4.3 Tahapan Produksi Film *Voice Call*

### 4.3.1 Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi seorang *editor* harus banyak berkomunikasi dengan sutradara, dimulai pada saat membicarakan naskah cerita melihat langsung proses produksi di lokasi syuting, sampai menerapkan konsep yang sudah dirancang ketika pra produksi kedalam tahap pasca produksi. dengan mempertimbangkan hal-hal yang ingin ditekankan sutradara terkait konsep film, nuansa dramatik yang ingin dibangun pada film. Hal ini memudahkan editor dalam mengembangkan konsep *editingnya*.

Dalam ini *editor* membuat *footage* yang sudah terkonsep dan berhubungan dengan *editing* maupun jalan cerita, maka *footage* ini dikerjakan langsung bersama sutradara, *footage* ini digunakan ketika karakter utama (adel) sedang memainkan *game Player Unknown Battleground* sehingga ketika tahap produksi *footage* adalah sebuah rekaman dari dalam *game* yang sudah dipersiapkan sebelumnya sehingga saat syuting karakter utama tidak perlu memainkan gamenya secara *real time* karena akan membuang banyak waktu dan kemungkinan besar tidak sesuai dengan konsep cerita.



Gambar 18. Pembuatan Footage Game PUBG

Sumber : (Foto Pribadi)

Proses pembuatan *footage* ini dilakukan di rumah *editor*, dengan meminta bantuan satu orang teman untuk berperan menjadi musuh, Disini saya menjadi sudut pandang adel yang melihat dua musuh didepannya sedang berperang. gambar direkam menggunakan *software Nvidia Shadowplay*.



Gambar 19. Pembuatan Desain logo rumah produksi yang sekaligus dijadikan bumper dalam film *Voice Call*.

Sumber : (CorelDraw 2018)

#### 4.3.2 Produksi

Dalam produksi sebuah film *editor* tidak diharuskan untuk ikut dalam proses pengambilan gambar, Namun ketika produksi film *voice call editor* merangkap menjadi asisten sutradara 1 dan memahami, naskah, dan shooting script yang sudah didiskusikan saat pra produksi. *Editor* melihat langsung tahap pengambilan gambar, agar ketika proses *editing* dimulai *editor* sudah bisa membayangkan *shot-shot* mana saja yang perlu ditekankan, memberikan saran maupun solusi kepada

sutradara maupun DOP ketika pengambilan gambar berkemungkinan ada yang berubah dari *shotlist* yang disebabkan oleh hal-hal yang tidak terduga, karena jika ada gambar yang berubah dari konsep awal maka *editor* perlu berfikir ulang untuk membuat jalan cerita tetap pada jalurnya, sehingga ketika tahap pasca produksi *editor* sudah siap dengan konsep baru yang sudah diperkirakan saat proses produksi.



Gambar 20. Produksi Film *Voice Call Day 1* di Hotel 101

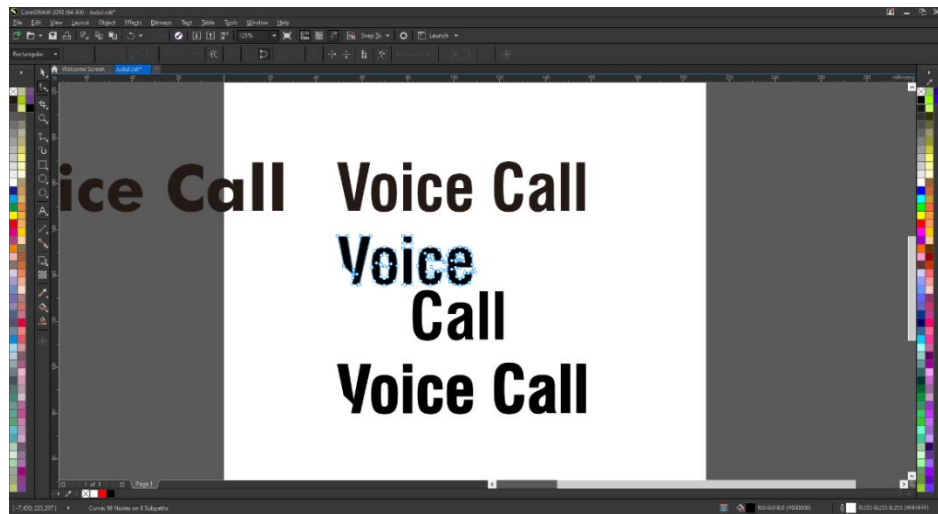
Sumber : (Software CorelDraw 2018)

Ini adalah proses produksi film *voice call* saya selaku *editor* ikut dalam produksi dikarenakan ketika proses produksi saya merangkap menjadi asisten sutradara 1.

#### 4.3.3 Paska Produksi

Dalam tahap inilah dimana *editor* bekerja, peran *editor* sangat penting karena bagus atau tidaknya film dipengaruhi oleh kreatifitas seorang *editor*, proses pemilihan, pemotongan gambar merupakan tanggung jawab seorang *editor*, *editor* berhak membuang atau memakai gambar yang dirasa pas untuk dirangkai. namun editor tidak seratus

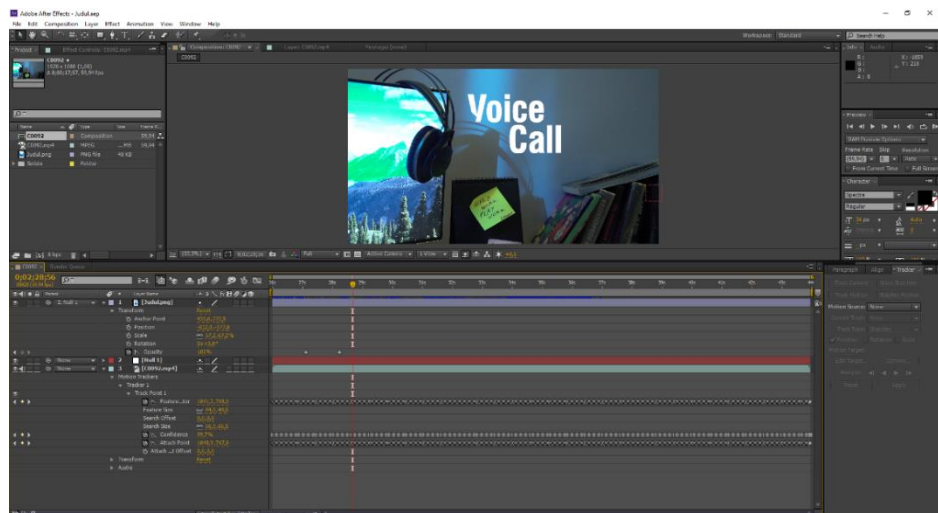
persen bisa menentukan tiap-tiap potongan gambar karena penanggung jawab tertinggi dalam sebuah produksi film adalah sutradara.



Gambar 21. Pembuatan Judul Film Voice Call

Sumber : (Software CorelDraw 2018)

Pada proses ini saya selaku *editor* menentukan dan memodifikasi font yang akan digunakan dalam judul film.



Gambar 22. Proses Tracking Judul Film Voice Call

Sumber : (Software Adobe After Effect CS6)

Proses ini saya melakukan *tracking* yang digunakan untuk judul film, karena judul film tidak hanya menggunakan transisi *fade in* dan *fade out*, melainkan judul tetap berada di posisinya sementara kamera bergerak *panning* ke arah kanan.

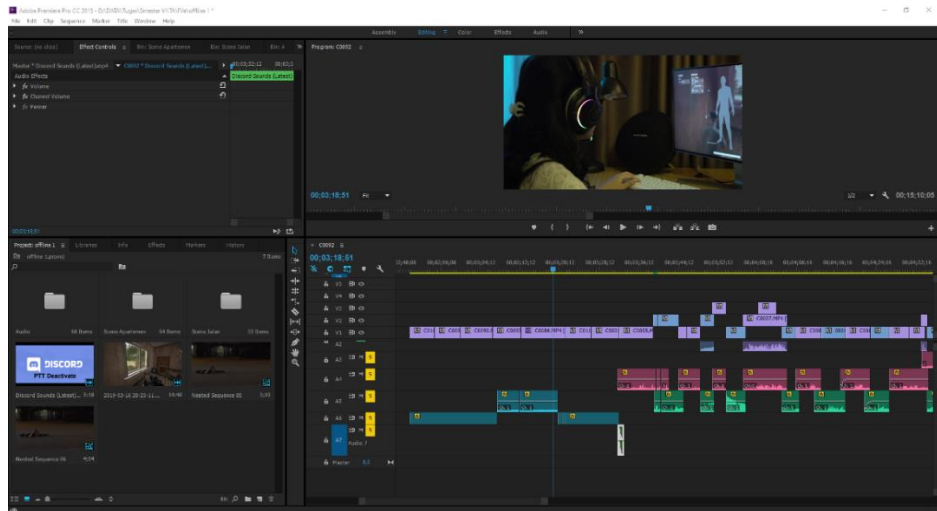


Gambar 23. Proses *Editing* Film *Voice Call*

Sumber : (Foto Pribadi)

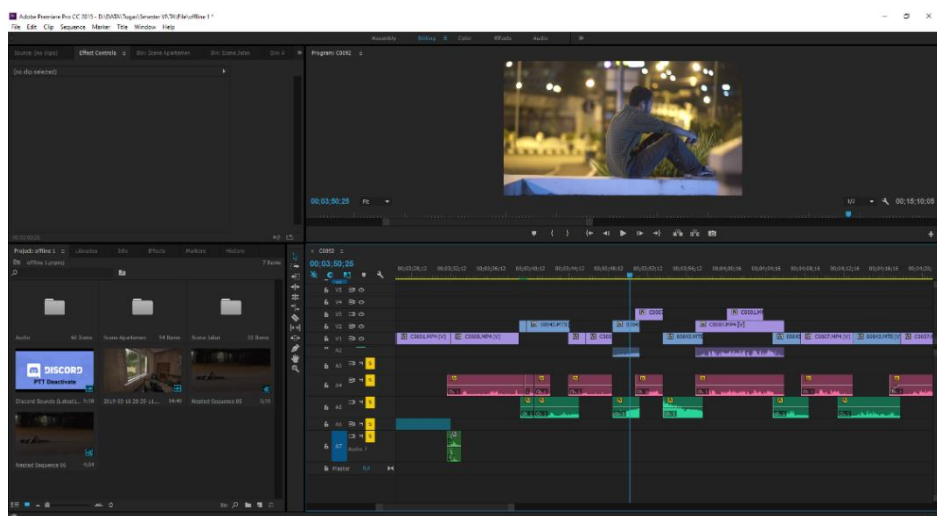
Pada proses ini saya sudah memulai *offline editing*, didalam tahap ini saya memasukkan file video, memasukkan audio dialog, dan melakukan pemotongan kasar atau biasa disebut dengan *rough cut*, *editing offline* ini dilakukan dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2015.





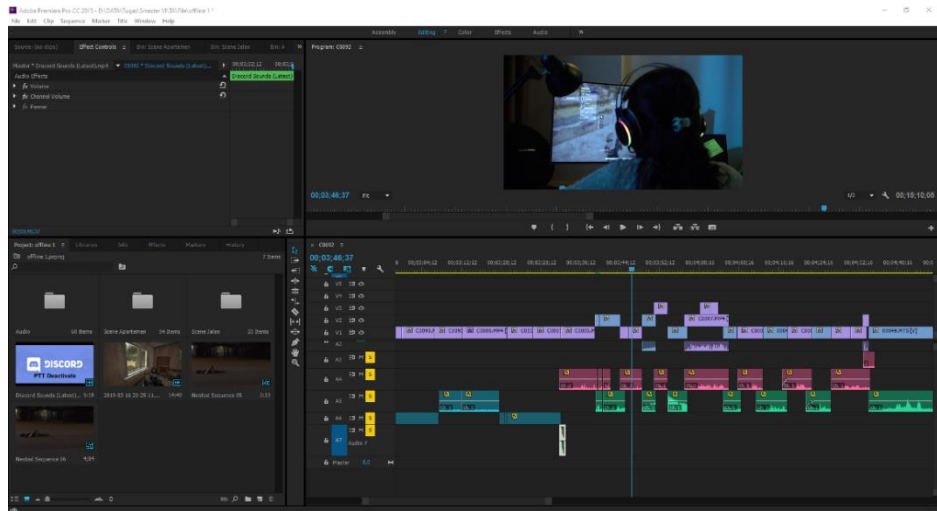
Gambar 24. Pada proses ini saya mulai melakukan *cutting* dan memasukkan *audio* dialog pada *scene* 1, dimana menunjukkan adel sedang bermain game dan mendapat panggilan masuk dari ket.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



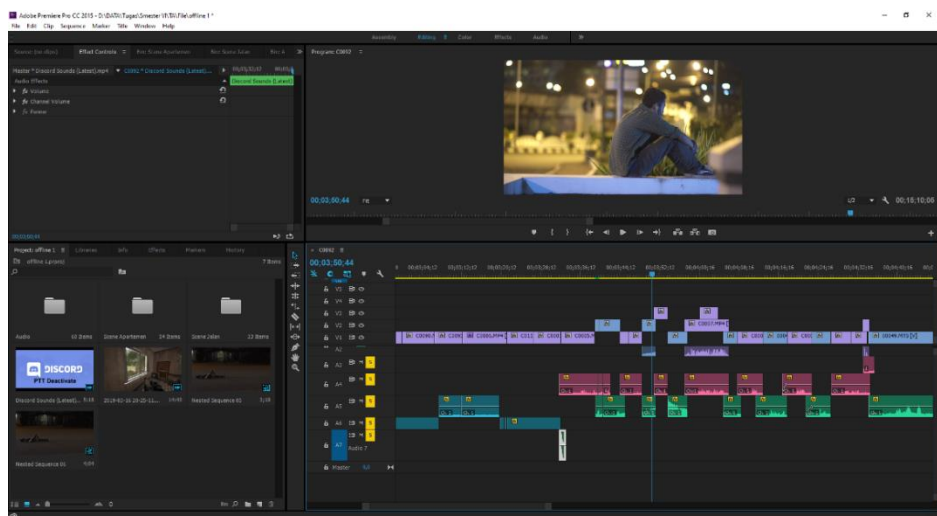
Gambar 25. *Cutting* dan memasukkan *audio* dialog pada *scene* 2, yang memperlihatkan ket sedang berada di pinggir jalan sambil menelfon adel.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



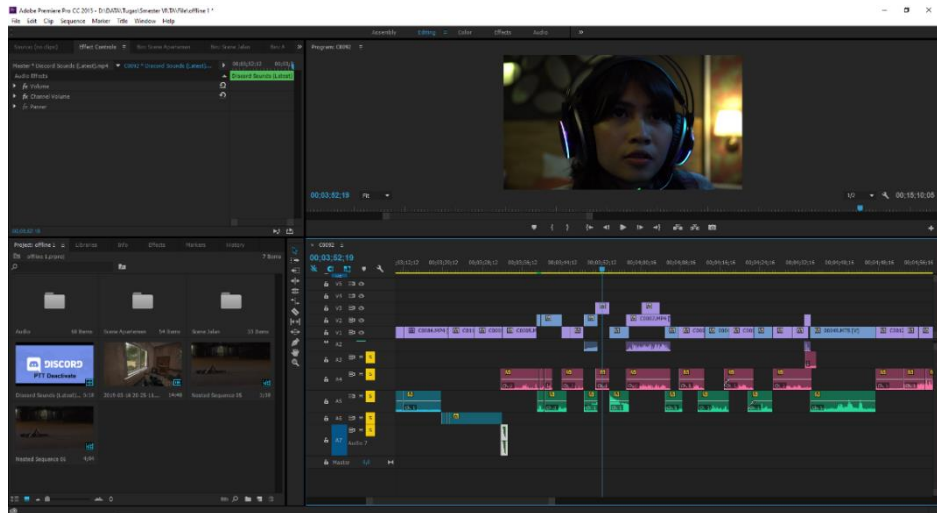
Gambar 26. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 3*, adel tetap masih bermain game sembari berbincang dengan ket.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



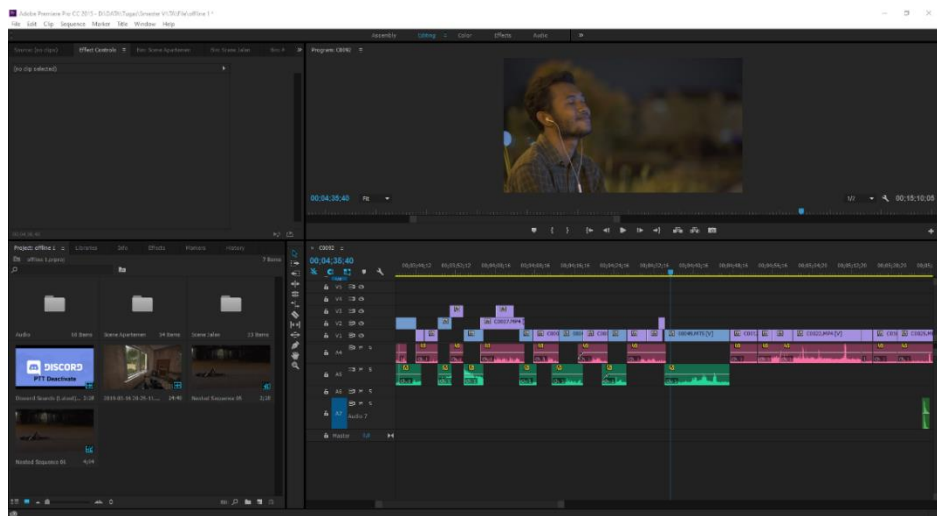
Gambar 27. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 4*, ket menanyakan game apa yang sedang adel mainkan dan keterkaitan dengan eksperimen *Schrodinger cat*

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



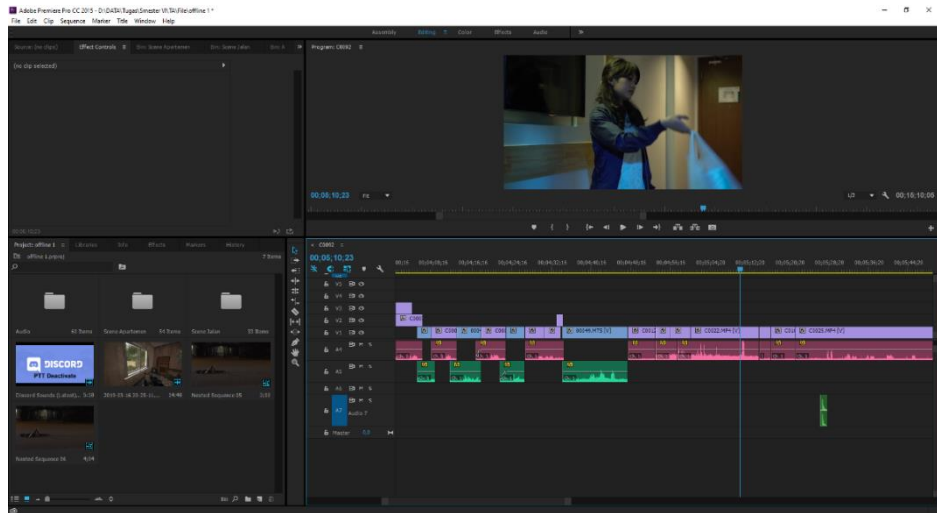
Gambar 28. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 5*, adel menjelaskan game *PUBG* dan membicarakan eksperimen *shrodinger cat*.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



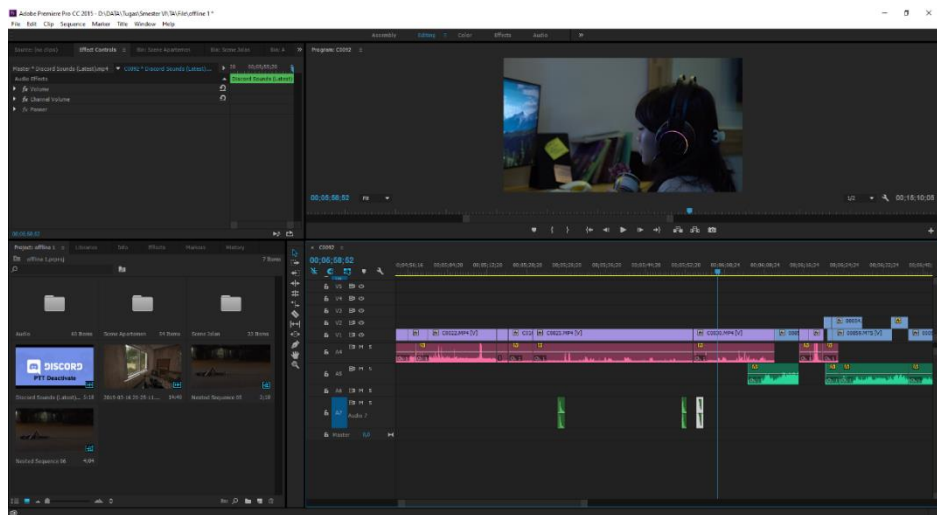
Gambar 29. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 6*, ket menyuruh adel untuk makan.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



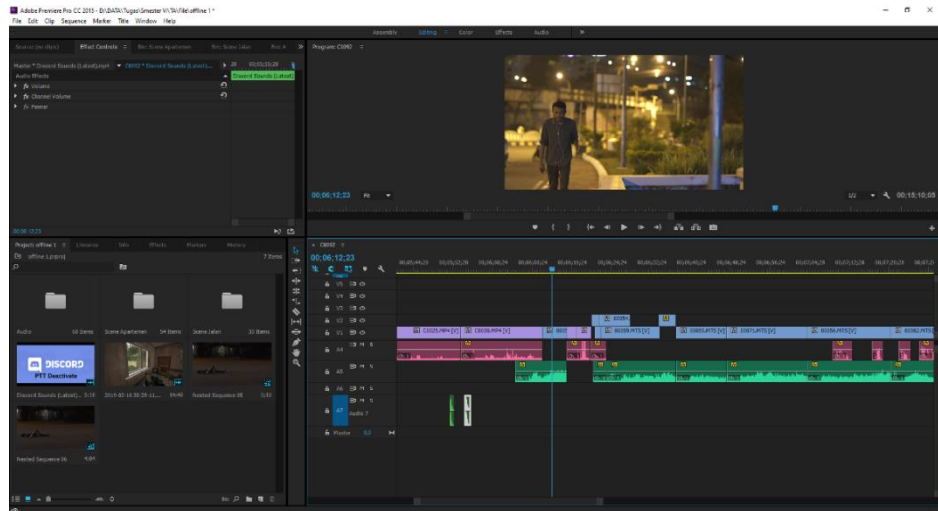
Gambar 30. Cutting dan memasukkan audio dialog *scene 7*, adel membeli makanan dan beberapa cemilan.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



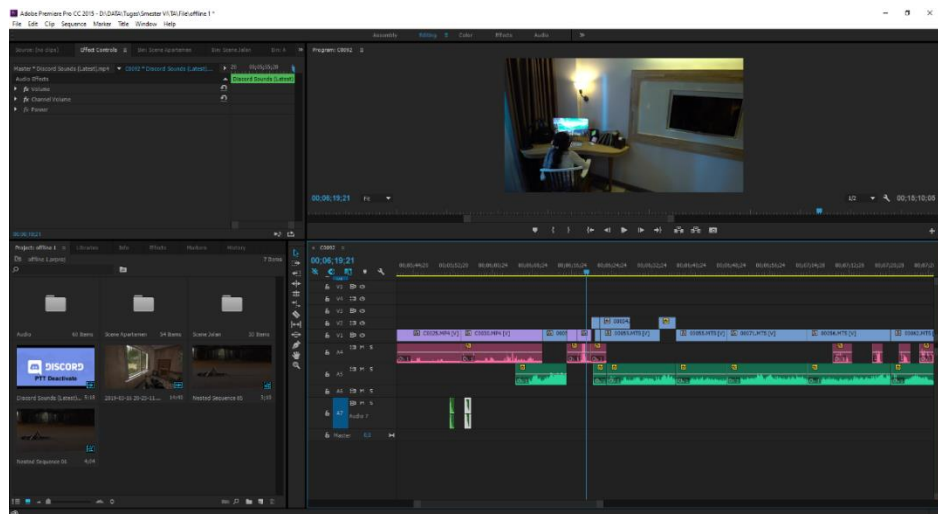
Gambar 31. Cutting dan memasukkan audio dialog *scene 8*, Adel mendapat panggilan dari gavin.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



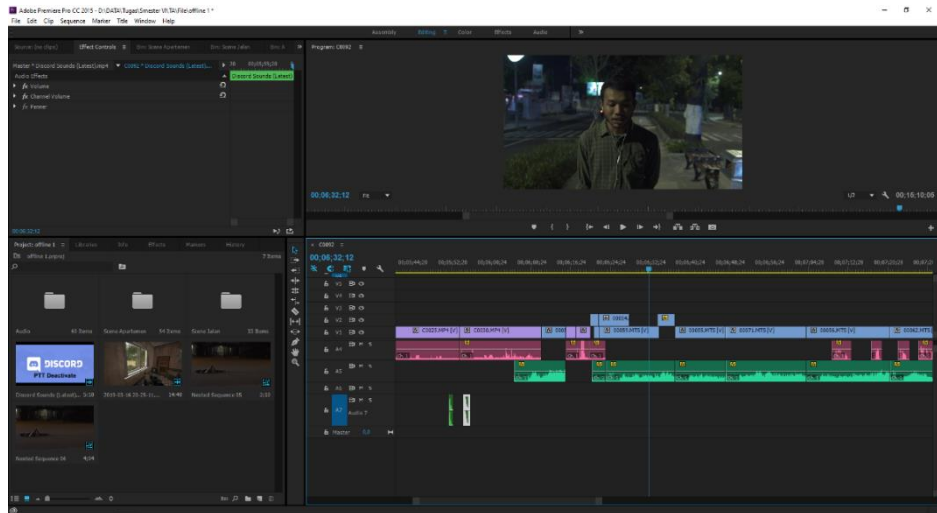
Gambar 32. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 9*. ket beranjak dari tempatnya dan pergi ke tempat lain.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



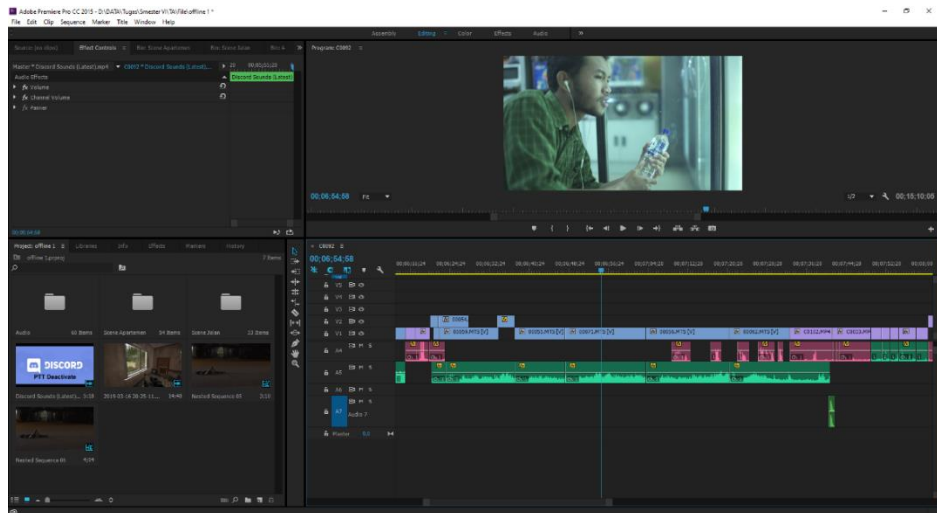
Gambar 33. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 10*, adel kecewa dengan ket lalu melempar kripik miliknya.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



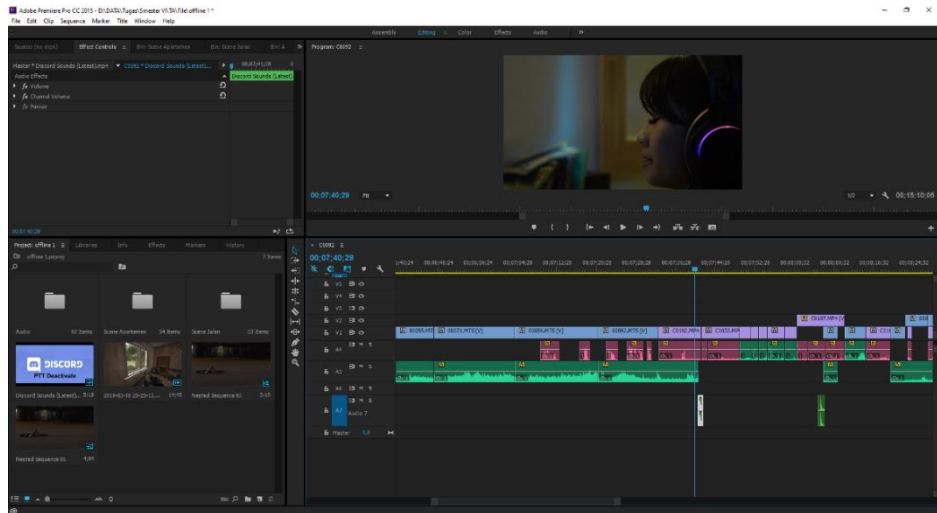
Gambar 34. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 11*, adegan ket merasa frustrasi dan siap menjadi percobaan *schrodinger cat*.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



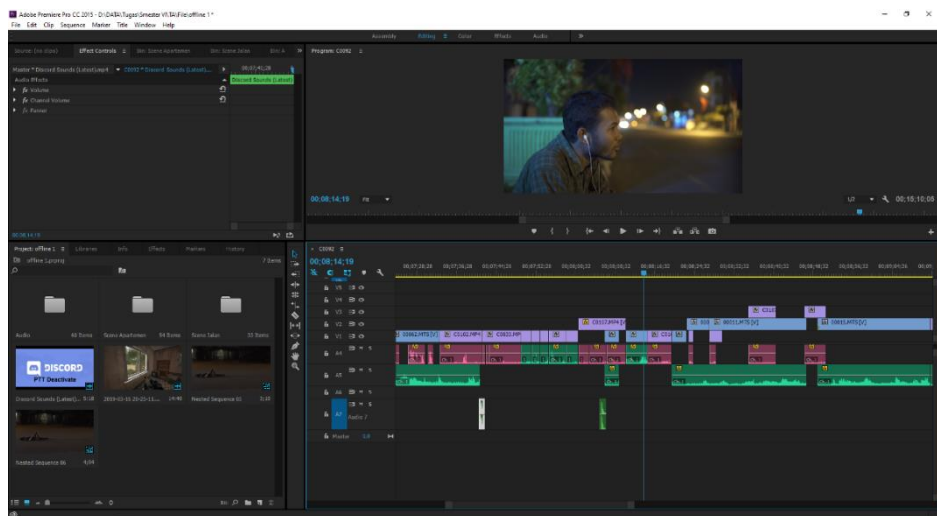
Gambar 35. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 12*, adegan ket membeli minuman di sebuah minimarket.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



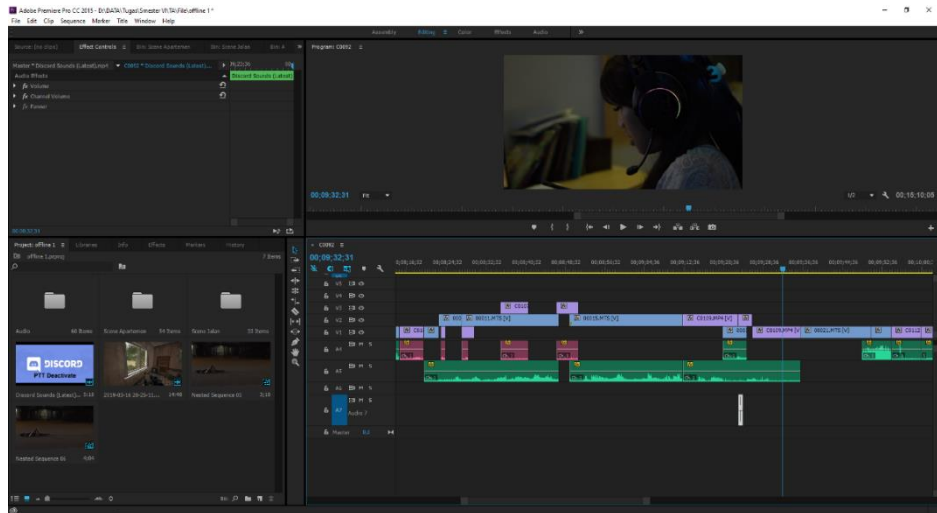
Gambar 36. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 13, adegan adel yang bertambah emosi dengan ket.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



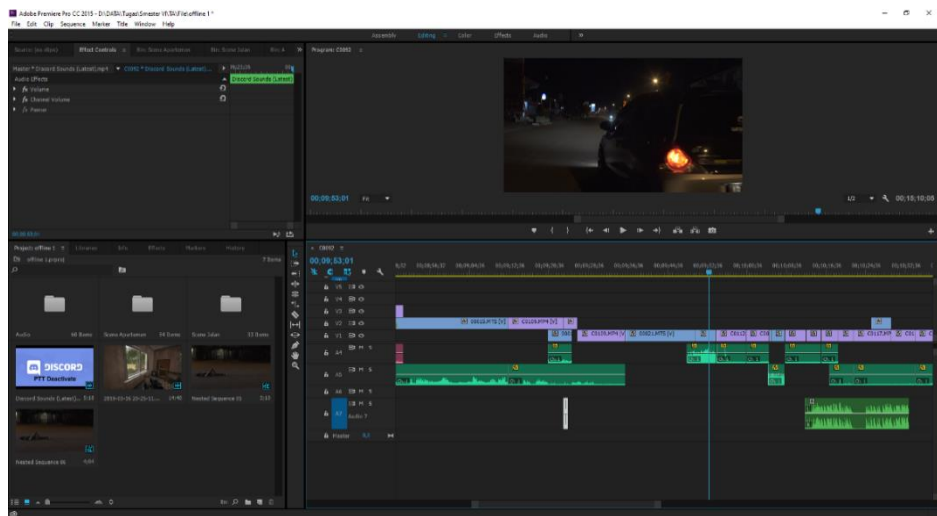
Gambar 37. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 14, adegan ket meminta maaf atas perkataanya kepada adel.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



Gambar 38. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 15, adegan adel panik karena ket mencoba eksperimen *schrodinger cat* pada dirinya sendiri.

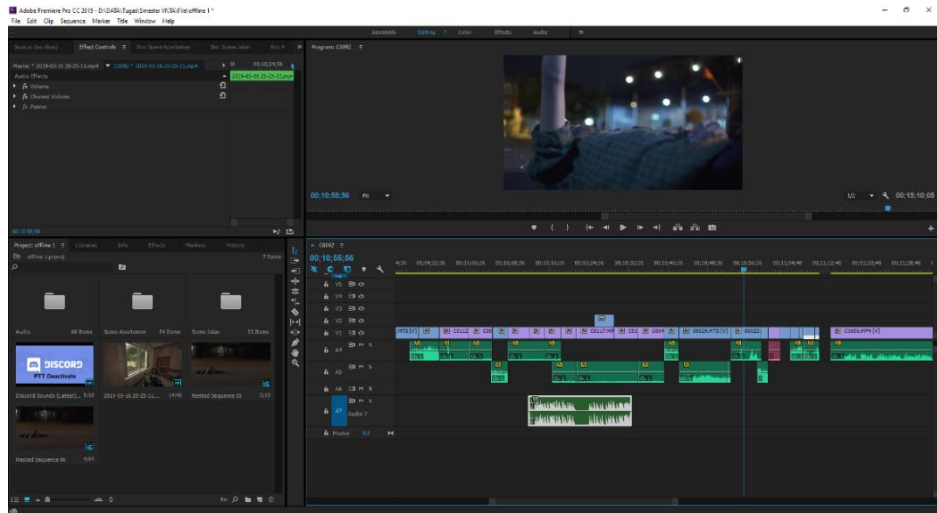
Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



Gambar 39. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 16, adegan mobil melaju kencang kearah ket.

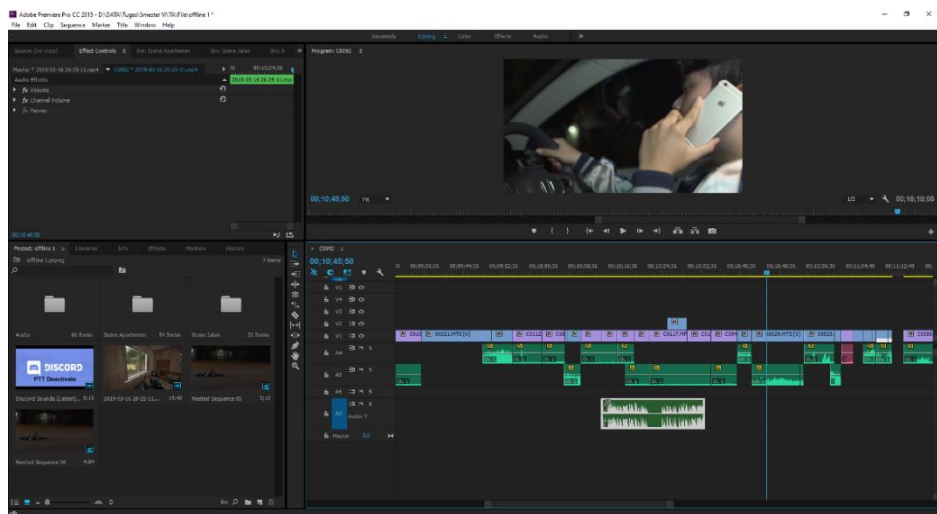
Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)





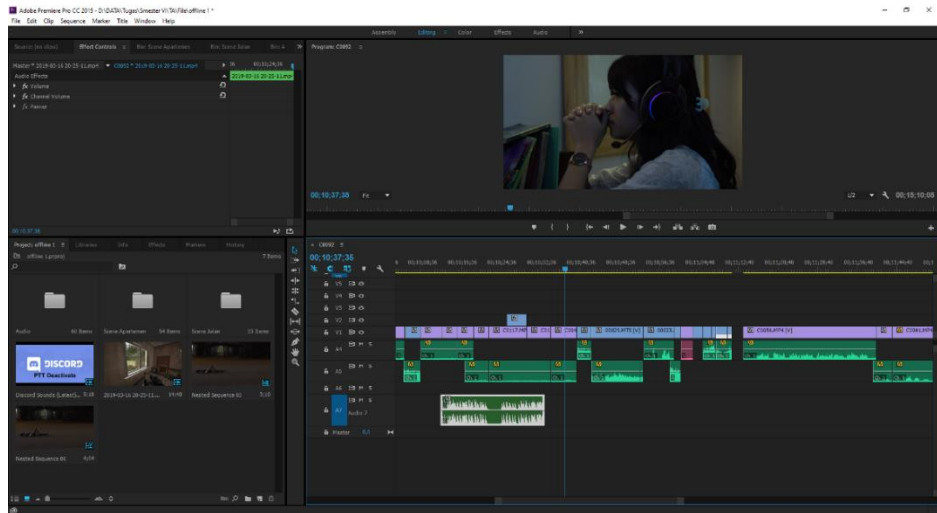
Gambar 40. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 17, adegan ket merenungi perkataan adel sambil berbaring di tengah jalan.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



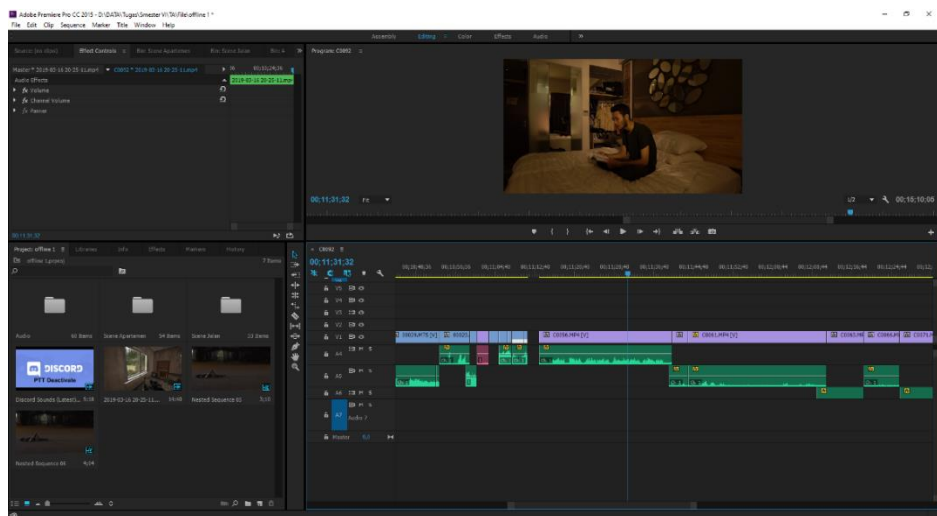
Gambar 41. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 18, adegan jefri yang berada di dalam mobil selagi mendapat telepon dari clara.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



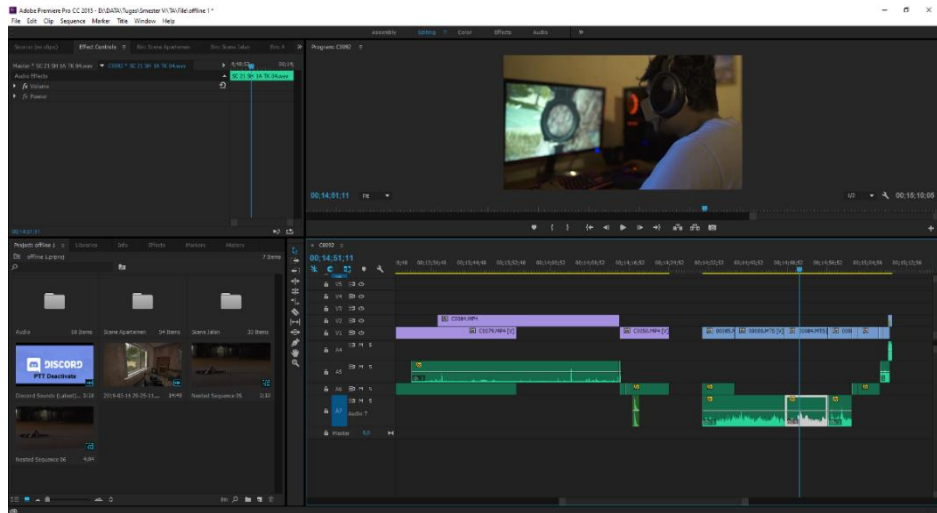
Gambar 42. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 19, adegan adel berdoa agar tidak terjadi apa-apa pada ket.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



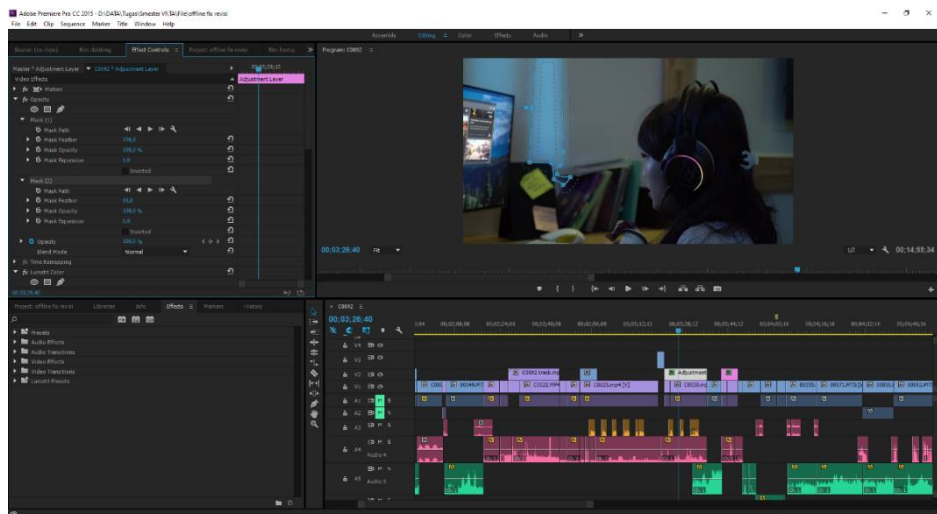
Gambar 43. Cutting dan memasukan audio dialog *scene* 20, adegan *flashback* ketika adel dan ket membicarakan eksperimen *schrodinger cat*.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



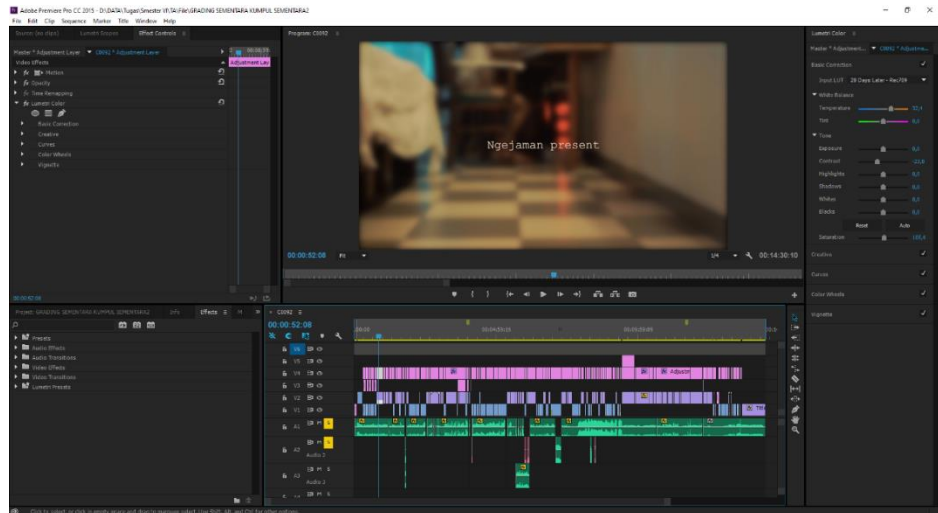
Gambar 44. Cutting dan memasukan audio dialog *scene 21*, adegan jefri sedang bermain game *PUBG*.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



Gambar 45. Masking Pada Jumping bentuk Lighting dari satu shot ke shot selanjutnya, yang berada pada *scene 13*.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)



Gambar 46. *Online editing* film *Voice Call*, setelah semua gambar dinyatakan dikunci atau *picture lock*, editor melanjutkan dengan proses *online editing*.

Sumber : (Software *Editing* Adobe Premiere Pro CC 2015)

Proses ini dilakukan di rumah *editor* dengan menggunakan software Adobe Premiere CC 2015, dan Adobe After Effect CS6 dengan tahapan offline hingga rendering film.

Proses paska produksi dilakukan setelah pra produksi dan produksi telah selesai dilakukan terlebih dahulu. dalam proses paska produksi, peran *editor* sangat penting untuk mengatur gambar yang telah diambil oleh *camera person* dengan alur dan komposisi yang jelas sehingga hasil akhirnya dapat dinikmati oleh *audience* (penonton)

Proses *logging, shot* yang sudah ada ditulis kembali gunanya agar memudahkan pemilihan *shot* yang dipilih dan dapat melakukan penentuan durasi secara kasar.

#### 4.3.4 Peralatan *Editing*

Dalam proses *editing* film *voice call* penulis menggunakan peralatan *editing* berbentuk *software* maupun *hardware* antara lain :

Tabel 14. *Software Editing*

No	Software	Versi
1	<i>Adobe Premiere Pro</i>	<i>CC 2015</i>
2	<i>Adobe After Effect</i>	<i>CS6</i>
3	<i>CorelDraw</i>	<i>2018 (64bit)</i>

Tabel 15. *Hardware Editing*

No	Hardware	Tipe
1	<i>Motherboard</i>	<i>ASrock AB350M-HDV</i>
2	<i>Processor</i>	<i>AMD Ryzen 3 2200G 3.5GHz</i>
3	<i>Ram</i>	<i>V-gen Tsunami X 16gb Kit DDR4 3600MHz</i>
4	<i>Vga</i>	<i>ROG Strix GeForce GTX 1070 OC Edition 8GB</i>
5	<i>Storage</i>	<i>1pcs M.2 SSD V-gen 256GB</i>
		<i>1pcs Hardisk WDC Blue 1TB</i>
		<i>1pcs Hardisk Toshiba 1TB</i>
6	<i>Monitor</i>	<i>BENQ RL2460 24"</i>
7	<i>Headphone</i>	<i>Takstar HD200 Monitor Headphone</i>

#### 4.4 Tahap Kerja Dalam *Editing*

##### 4.4.1 *Pra Editing*

Adalah persiapan untuk menuju final *editing*, pertama yang harus dikerjakan untuk menuju tahap ini adalah :

a. Mempelajari naskah

ketika *editor* sudah menerima naskah atau scenario dari sutradara hal pertama yang dilakukan adalah mempelajari naskah tersebut, membayangkan visualisasi dari naskah sehingga terbentuk konsep yang akan digunakan pada film tersebut. Dalam tahap ini akan diketahui urutan-urutan *shot* dari sutradara.

b. Membuat konsep

*Editor* membuat konsep dengan memahami keseluruhan naskah dengan tidak meninggalkan prinsip *editing*, kemudian *editor* mendiskusikan dengan sutradara hingga mencapai kesepakatan, disini *editor* membuat dan menawarkan urutan-urutan *shot*, atau dengan kata lain *editor* *redirecting shot* dari *director shot*. Karena setelah mempelajari naskah dan melihat hasil shooting, ternyata ada sebuah *scene* yang tidak sama dengan konsep awal sutradara, dimana sutradara menginginkan long take namun kondisi saat produksi di lokasi tidak memungkinkan untuk pengambilan long take, kemudian *editor* menawarkan konsep cutting agar *shot* masih mempunyai ikatan emosi seperti yang diinginkan sutradara di konsep awal, disinilah proses diskusi tentang konsep baru yang ditawarkan terjadi namun dalam film ini kita masih memiliki satu orang lagi sebagai bahan pertimbangan yaitu seorang DOP, setelah mendapat keputusan akhir tentang konsep, barulah *editor* melakukan tugasnya apakah *shot* dalam *scene* tersebut diganti atau tidak, dan keputusan ini mutlak ada pada seorang sutradara karena sutradara mempunyai tanggung jawab keseluruhan tentang tema, isi dan konsep film tersebut.

c. *Logging*

*Logging* melihat dan mencari *shot* dari adegan-adegan yang telah diambil pada waktu produksi. Juga menentukan durasi kasar dari film yang harus dimasukkan kedalam catatan *editor*, dimana terdiri dari nomor urut dari *shot* dalam rekaman, Panjang *shot*, jenis pengambilan, komposisi, uraian adegan, dan dialog.

d. *Editing* offline

adalah *editing* yang dibuat secara kasar berdasarkan hasil logging yang telah disesuaikan dengan kerangka gagasan dalam sinopsis. Setelah hasil *editing* offline selesai dan dianggap hasilnya sudah memuaskan kemudian dibuatlah *editing* script (naskah *editing*) dan melengkapi hasil *editing* dengan melengkapi bagian-bagian yang perlu diisi oleh narasi dan musik.

1. Fungsi narasi adalah untuk memberikan pengertian tentang gambar untuk memudahkan penonton untuk mencerna apa yang sedang dilihatnya. Dalam film untuk memberikan keterangan waktu dan kejelasan gambar mungkin bias berupa kata-kata dalam hati atau perasaan dalam adegan film.
2. Fungsi musik adalah untuk memperkuat mood, nuansa, dan suasana sebuah film.

Dalam film *voice call* terbagi menjadi empat *sequence* yang terdiri dari 21 *scene*, berikut penjelasannya :

*Sequence 1*

Terbagi dari 7 *scene* sebelum munculnya judul dimana dalam *sequence* ini berisi tentang opening film yang menampilkan tokoh-tokoh didalamnya sebagai pengenalan dan termasuk juga awal problematika yang akan berkaitan dengan *sequence* selanjutnya hingga ke penyelesaian.

*Sequence 2*

Terbagi menjadi 11 *scene* dimana dalam *sequence* ini berisi tentang konflik dalam film yang memulai symbol dengan berbagai permasalahan dalam cerita yang melahirkan proses perjalanan cerita mulai bergerak maju.

*Sequence 3*

Terbagi menjadi 2 *scene* dimana dalam *sequence* ini berisi tentang kilas balik tentang tokoh dalam film yang menceritakan tentang eksperimen *schrodiger cat* dan juga berisi tentang ending pertama.

#### *Sequence 4*

*Sequernce* ini hanya memiliki 1 *scene* yang merupakan *scene* yang sudah digunakan sebelumnya kemudian digunakan kembali untuk menceritakan tentang ending kedua dalam film, dimana film ini memiliki kemungkinan dua ending yang berbeda.

#### **4.4.2 Final Editing**

Merupakan tahap penyelesaian atau tahap akhir. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahapan ini adalah :

a. *Editing online*

*Editor* mulai menambahkan efek-efek transisi (pergantian gambar) dan efek-efek warna. Transisi yang digunakan adalah *fade in*, *fade out*, dan *dissolve*. proses ini dilaksanakan di rumah *editor* dengan menggunakan *software Adobe Premiere CC 2015*.

b. Pengisian musik

Setelah proses pengeditan selesai, hasil *editing* dibawa kepada penata suara untuk di isi dengan musik sehingga menambah kekuatan pada sebuah film.

c. *Credit title*

Tujuannya agar penonton mengetahui nama dan jobdesc orang-orang yang berperan pada proses pembuatan film *voice call*

d. *Rendering*

Adalah proses akhir dari pasca produksi dimana semua proses *editing stock shot* di satukan menjadi sebuah format media. Dalam proses rendering memiliki pengaturan tersendiri sesuai hasil yang diinginkan. Sedangkan film *voice call* menggunakan format H.264.



## 4.5 Evaluasi

Pada setiap produksi sebuah film tentu saja selalu mempunyai harapan pada setiap tahapannya diberi kelancaran agar bisa tepat waktu seperti yang sudah direncanakan. Namun dalam produksi film fiksi *voice call* ini penulis sebagai *editor* menemui beberapa kendala, baik kendala teknis maupun non teknis yang menghambat proses *editing*, diantaranya yaitu :

### a. Kendala Teknis

- 1) Ketidaksamaan cahaya atau *lighting* dari *shot* satu ke *shot* selanjutnya  
Solusi : menyamakan cahaya dengan menggunakan Teknik *masking* manual dan mengikuti pergerakan kamera *frame by frame*
- 2) Kurangnya footage yang menyebabkan tempo film terlihat terburu-buru dan *jumping* di beberapa shot  
Solusi : memilah kembali footage yang berstatus *Bad* untuk di potong pada waktu tertentu dan melakukan *time remmapping* untuk memperlambat tempo dan menutupi *jumping*.
- 3) *File audio* tidak terbaca pada *software Cubase 5* ketika akan dilakukan proses *mixing*  
Solusi : meng-*export* atau me-*render* satu persatu *audio* yang digunakan dalam film dan me-*render* film tanpa *audio* yang digunakan untuk *preview* oleh penata suara.
- 4) Penyusunan audio mengalami kesulitan karena banyak catatan yang tidak sesuai gambar.  
Solusi : *preview* satu persatu *file audio* untuk kemudian di urutkan Namanya
- 5) File audio yang terekam dalam recorder maupun kamera sangat pelan walaupun suara sudah maksimal di 100%  
Solusi : harus di *boost* dengan *level* yang sangat tinggi yaitu 30dB untuk mendengar dialog dan men-sinkronkan antara audio kamera dengan audio recorder.

b. Kendala Non Teknis

- 1) Project *editing* belum disimpan namun tiba-tiba listrik mati, dikarenakan listrik di kontrakan hanya 900 watt dan masih ada tiga PC dan satu laptop lainnya.
- 2) Dikarenakan *jumping* di beberapa *shot* maka DoP dan Sutradara perlu mengambil footage tambahan, namun dikarenakan DoP dan Sutradara masih ada kegiatan lain, proses *editing* terhenti cukup lama hanya karena menunggu satu dua footage tambahan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Mengambil peran sebagai *editor* dalam produksi film fiksi mempunyai tugas dan tanggung jawab yang 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, agar film dapat dimemberikan informasi yang sesuai apa yang diinginkan kepada penonton. Dalam produksi film fiksi “*Voice Call*” ini penulis mendaparkan pembelajaran yang lebih banyak lagi mengenai kinerja seorang *editor*, berdasarkan uraian-uraian dari bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Peran seorang *editor* sangat vital dalam sebuah film fiksi.
2. Seorang *editor* dirtuntut memiliki kreatifitas yang tinggi dan komunikatif karena *editor* menjembatani antara naskah, visi sutradara, dan memberikan informasi tentang ketiga hal tersebut kepada penonton.
3. Seorang *editor* harus memahami tentang software dan memiliki banyak referensi teknik-teknik *editing*, selain itu juga harus memiliki *feel* tentang pemotongan gambar yang tepat agar tempo film berjalan sesuai dengan rencana.
4. Seorang *editor* bekerja ketika tahap pasca produksi namun dalam tahap pra produksi *editor* harus banyak berkomunikasi dengan sutradara terkait konsep *editing* seperti apa yang ingin bibawakan sutradara kepada penonton.
5. *Editor* harus bisa membaca jalan cerita dan sisi dramatik yang ingin ditekankan oleh sutradara, kemudian menjabarkannya dalam konsep *editing* yang telah dipersiapkan selama tahap pembuatan film.

## 5.2 SARAN

Sebuah produksi film fiksi 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 menjaga keharmonisan dalam tim produksi. Dari pengalaman yang diperoleh dari produksi film fiksi “*Voice Call*” penulis mempunyai beberapa saran untuk menjadi seorang *editor* yang mungkin bermanfaat, yaitu :

### 5.2.1. Saran untuk *editor* :

1. Memperbanyak referensi tentang *editing* film dengan membaca buku, mencari di internet tentang teknik *editing* film, macam-macam teknik transisi, dan sebagainya. Meskipun praktek itu perlu namun juga harus paham dengan gagasan maupun teori, karena bisa dijadikan patokan ketika melakukan praktek produksi film maupun karya audio visual lainnya. Seorang *editor* diwajibkan bisa membaca film mulai dari memahami naskah sampai penyampaian cerita lewat *editing*, karena dalam setiap film menggunakan gaya *editing* yang berbeda-beda dan banyak inovasinya.
2. Menjadi seorang *editor* harus selalu mengikuti jaman, karena industri kreatif selalu memunculkan hal-hal baru, seperti gaya *editing* baru dalam menceritakan sebuah film, macam-macam teknik transisi yang baru. dan jangan takut untuk melakukan eksperimen 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, namun tidak hanya dalam jumlah kuantitas namun kualitas perlu dievaluasi tiap produksinya agar film tidak monoton dan menambah pengalaman, karena pengalaman sangatlah penting untuk menambah wawasan.

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

1. Melengkapi peralatan kampus agar mahasiswa tidak perlu menyewa peralatan dari luar kampus ketika ada produksi.
2. Memperbaiki sarana dan prasarana kampus STIKOM Yogyakarta agar terlihat lebih rapi dan bersih.
3. Memperbaiki system KRS dan pengecekan nilai, sehingga mahasiswa dapat melakukan KRS dan pengecekan nilai secara online.
4. Melengkapi koleksi buku di perpustakaan

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku :**

- Crittenden, Roger. (2006). *Fine Cuts: The Art Of European Film Editing*. Burlington. British Library.
- Dancyger, Ken. (2010). *The Technique of Film and Video Editing Fifth Edition : history, theory, and practice*. United State of Amerika. British Library.
- Effendy, Heru. (2014). *Mari Membuat Film*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Jakarta.
- Javandalasta, Panca (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film : Jangan Cuma Bisa Nonton, Ayo Bikin Film*, Java Pustaka Grup, Surabaya.
- Mabruri, Anton (2013). *Manajemen Produksi Program Acara TV - Format Acara Drama*, Grasindo, Jakarta.
- Pratista, Himawan (2017). *Memahami Film*, Edisi kedua, Montase press, Yogyakarta.
- Soekanto, Soerjono. (2009) *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*, Edisi Baru, Rajawali Pers, Jakarta.

### **Jurnal :**

- Nurseha, Reza, 2017. *Editing Montage Dalam Film Pendek Kisah Yang Tak Terbaca*. Volume 4. Hal 518-525

### **Skripsi :**

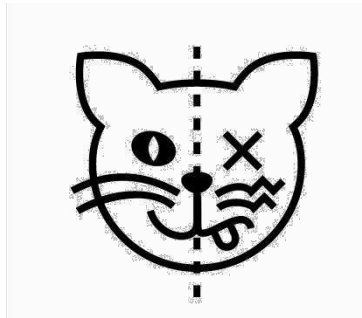
- Alfani Roisa, Sascia. 2018. *Director of photography (DOP) dan Editor dalam pembuatan film pendek bergenre drama tentang soccer berjudul "I"*. Tugas Akhir Pada Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia STIKOM Surabaya.
- Aditya, Candra. 2018. *Peran Editor Dalam Program Desaku Studi Lapangan Di Satumedia TV Yogyakarta*. Tugas Akhir pada Program Studi D3 Penyiaran AKINDO Yogyakarta.
- Roy Sandra, Dona. 2004. *Redirecting Shot Seorang Editor Dalam Film "Dimana Ada Surga"*. Tugas Akhir pada Program Studi D3 Penyiaran AKINDO Yogyakarta.

## DAFTAR REFERENSI

- [https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/10/pengertian-film-sejarah-fungsi-jenis-jenis-unsur.html#Effendi\\_1986239](https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/10/pengertian-film-sejarah-fungsi-jenis-jenis-unsur.html#Effendi_1986239) (diakses pada 2 juli 2019)
- <http://www.jogjafilm.com/id/article/read/editing-video>
- <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html> (diakses pada 7 juli 2019)
- <https://www.mindafilm.com/2017/11/tahap-tahap-editing-video-peran-dan-tanggung-jawab.html> (diakses pada 8 juli 2019)
- <http://www.filmpelajar.com/tutorial/editor-penyunting-gambar>. (Diakses pada 10 Juli 2019).
- <http://titikwahyuni.weebly.com/video.html>. (Diakses pada 13 Juli 2019).
- <https://pengertianmenurutparaahli.org/pengertian-film-pendek/> (Diakses 19 Juli 2019)
- <http://csinema.com/2-unsur-pembentuk-film/> (Diakses pada 19 Juli 2019)
- <http://20questionsfilm.com/understanding-post-workflow-offline-vs-online-editing/> (Diakses pada 20 Juli 2019)
- <https://gigsplay.com/scoring-film-bukti-bahwa-musik-adalah-elemen-penting/> (Diakses pada 20 Juli 2019)

# LAMPIRAN





VOICE CALL

Written by

Sutriadi Ramadhan

Final Draft

## Sinopsis

Film ini menceritakan seseorang (Kat) yang terlalu fanatik dengan sebuah experiment sains (Schrodiger Cat). Schrodiger cat adalah sebuah experiment yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak hidup dan juga tidak mati. Kat pernah mencoba experiment ini, namun di gagalkan oleh mantan kekasihnya (Adel).

Hingga suatu masa, Kat sudah berfikir untuk mengakhiri hidupnya, lantas ia mencoba kembali experiment tersebut pada dirinya sendiri yang membawanya pada posisi tidak hidup dan tidak mati (Superposisi).

## Act 1

### 1 INT - APARTEMENT - NIGHT

Suasana di sebuah kamar wanita terdengar suara notifikasi tanda seseorang sedang masuk ke sebuah room percakapan di salah satu aplikasi chat, yaitu discord. Terlihat seseorang wanita dengan kaos dan celana pendek santai duduk di meja komputer sedang bermain game, dengan headset di kepalanya sambil menyapa voice call

ADEL

Hi

Dengan wajah cemberut

ADEL (CONT'D)

Jawab kek

### 2 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Seorang laki-laki berbaring menjawab dari pinggir jalan dengan earphone di telinganya

KET

Iya

ADEL

obat sudah di minum?

### 3 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel tetap bermain game

KET  
Sudah,Lagi apa

ADEL  
lagi main pubg

4 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Ket bangkit dan duduk sambil melihat jalan raya

KET  
Apa tuh

ADEL  
game battleroyale

KET  
seperti apa itu?

5 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel menjelaskan sambil fokus bermain game

ADEL  
gampang, kita tinggal survive aja  
dari 100 orang yang saling serang  
sampai tersisa 1 orang terkuat, itu  
lah pemenangnya.

KET  
kucing schrodiger?

ADEL  
haha apa hubungannya

KET  
karena di pikiranku kamu dalam  
kondisi tidak hidup dan tidak mati

ADEL  
ya begitu lah, ayo sini temenin  
main

KET  
nggak ah, kapan-kapan saja

ADEL  
ah gitu kamu ya, datang cuman pas  
kepengen doang, dasarnya bajingan  
memang

adel melihat ke meja dekat kasur kondom yg di penuh sarang laba-laba terjatuh

6 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Ket tersenyum sambil menggoyang-goyangkan kaki nya

KET  
sudah jam segini, kamu pasti belum  
makan, makan dulu sana

7 INT - APARTEMENT - NIGHT

ADEL  
sok tau kamu

Sejenak adel terdiam lalu terdengar bunyi perut adel dan kamar pun tiba-tiba kosong, dengan headphone yg juga tergantung,

TITLE

terdengar suara pintu adel masuk ke kamarnya membawa tas kresek berisikan belanjanya dan menaruhnya di kasur. Adel menghela nafas panjang menatap belanjanya di kasur. selang beberapa detik adel langsung memakan pop mie yg ia beli baru saja

Usai memakan pop mie, adel melanjutkan dengan memakan kripik, terdengar suara notifikasi menandakan seseorang masuk kedalam grup voice call.

8 INT - APARTEMENT - NIGHT

ADEL  
Hi ket

GAVIN  
sendirian aja neng di grup discord

ADEL  
oh sorry vin, aku kira si ket

GAVIN  
emang tadi ket hubungin kamu?

ADEL  
iya, bentar aja sih

GAVIN  
tadi sih sama gua, minum dia, trus  
keluar mau merokok katanya, tapi  
nggak bailik-balik

ADEL  
vanessa di situ juga vin?

GAVIN  
ga ada tuh, katanya sih ada masalah

ADEL  
masalah apa?

GAVIN  
nggak tau juga, nggak mau cerita  
dia. Udahan ya, gua cuman numpang  
lewat tadi

ADEL  
iya

Notifikasi berbunyi, menandakan seseorang keluar dari room discord. ADEL menyenderkan punggungnya ke kursi. Tak lama terdengar kembali suara notifikasi menandakan seseorang masuk room discord

ADEL (CONT'D)  
Ket

KET  
sudah makan?

ADEL  
sudah (tutup foto) gimana pacarmu

KET  
Udah putus

ADEL  
seriusan kamu

KET  
saya resign, dan nggak punya apa2  
lagi dan dia ninggalin

9 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Ket turun dari tempatnya berbaring dan berjalan di torotoar

ADEL  
Mm dan saya di sini masih..

KET

Sudahlah

10 INT - APARTEMENT - NIGHT

KET

kita udah nggak bisa bersama lagi

Adel sedikit kecewa lalu melempar kripik yg ia makan. Ket mendengar itu dengan ekspresi seakan paham dengan perasaan Adel

ADEL

Kamu di mana?

KET

di luar, berjalan sejauh yg saya bisa

Act 2

11 EXT - TOROTOAR - NIGHT

Ket sambil berjalan

ADEL

Haha bercanda kamu

KET

bahkan jika saya adalah seekor kucing, saya siap di jadikan percobaan schrodiger

ADEL

segitu hampa nya kah kamu ?, kamu perlu teman tempatmu menyelesaikan masalah

KET

saya bisa selesaikan sendiri

ADEL

Dengan minum?

12 EXT - TOKO JAJANAN - NIGHT

Ket membuka kulkas di sebuah toko, kemudian duduk memilih minuman

KET

ini yg saya tidak suka, selalu ikut campur urusan saya

ADEL  
karena kamu selalu salah dalam  
menyelesaikan masalahmu

Ket menegug minumannya sejenak

KET  
salah gimana maksud kamu

ADEL  
Kamu minum !

Ket melihat minumannya (teh pucuk)

KET  
Iya kenapa

ADEL  
ngulang kesalahan yg sama

KET  
Trus

ADEL  
Lari

KET  
Trus

ADEL  
ngerusak anak  
orang,pemabuk,Bajingan

KET  
Cuman itu aja?

13 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel bernafas sejenak

ADEL  
Pengecut

Adel memjamkan mata, ket bertambah emosi setelah adel tetap  
melanjutkan hinaa

KET  
bangsat!! masih di lanjut anjing  
lah!!!

Berbunyi suara klick mouse menandakan Adel keluar dari room  
discord

Adel membuka mata dan menghela nafas panjang dan beranjak dari kursi. Adel membersihkan kripik yg ia lempar tadi. Adel juga membuang kondom yg terjatuh ke tong sampah.

Adel melanjutkan bermain game. Tiba-tiba terdengar suara notifikasi menandakan seseorang masuk kedalam room discord.

KET (CONT'D)

Del

ADEL

Apa lagi sih ket

KET

sorry tadi saya hilang kontrol

ADEL

bukannya sudah biasa ya kayak gini,  
kayak baru pertama aja

KET

ya sorry

ADEL

ya..(dengan ekspresi terpaksa)

KET

Saya mau bertanya?

ADEL

Apa

KET

aku masih penasaran dengan game itu, jika kita berdua dalam 1 pertempuran yg sama. Dan tersisa kita berdua, lalu saya tertembak olehmu, maka kamu akan menang

ADEL

Bener banget

14 EXT - JALAN SEPI - NIGHT

KET

lalu apa yg terjadi jika kamu keluar di awal atau di pertengahan permainan, apakah saya yg jadi pemenang



ADEL  
 ahaha belum pasti lah, hilangnya 1  
 orang dalam game bakal berpengaruh  
 banyak dalam game ini

KET  
 Apakah hanya di game?

ADEL  
 entahlah, mungkin cuman di game

15 INT - APARTEMENT - NIGHT

KET  
 Waktu itu apakah kucing percobaan  
 kita mati?

ADEL  
 Ya, dia mati setelah beberapa saat  
 di keluarkan, tumben sekali kamu  
 hari ini membicarakan kucing  
 schrodiger

KET  
 Karena aku dalam posisi itu

Adel berfikir sejenak memikirkan maksud dari kalimat terakhir  
 yg di ucapkan Ket. Selang beberapa lama, Adel baru tersadar  
 bahwa Ket akan bunuh diri, namun tidak tahu cara Ket untuk  
 bunuh diri

ADEL  
 nggak..nggak..nggak..  
 hey

Notifikasi berbunyi menandakan seseorang keluar dari room  
 discord

Adel panik sambil menelfon secara pribadi namun tidak di  
 angkat karena Kat menaruh hp nya di jalanan beserta dirinya  
 yg berbaring di tengah jalan

16 EXT - DEPAN RUMAH - NIGHT

Sebuah mobil melintas dan ngebut di jalan yg sepi

17 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel masih panik dan cemas. Mobil terus ngebut, sementara Ket  
 masih berbaring di jalanan.

adel Tiba-tiba adel terfokus pada game yg dia mainkan melihat seorang musuh sedang berperang dengan musuh lainnya. Adel kembali duduk ke kursinya memakai headphone.

Adel meneropong menarget musuh dan berfikir sejenak dengan ragu untuk menembak. Sontak adel langsung keluar game tanpa menembak musuh yg di lihatnya lalu berdoa menggenggam kedua tangannya dan memejamkan mata. Sementara mobil masih terus melaju dengan kencang

18 EXT - JALAN SEPI - NIGHT

CLARA  
Sudah sampai mana beb, cepetan dong

JEFRI  
iya ini masih otw

CLARA  
dari tadi otw terus

JEFRI  
sabar dong, kalau nabrak orang gimana

CLARA  
ini tengah malam, siapa juga orang yg diem di tengah jalan, orang bunuh diri ada

Ket yg masih berbaring di tengah jalan dengan tangan menunjuk ke langit sambil mengucapkan kebenaran perkataan Adel

KET  
Dia benar, yg dia katakan itu benar

Mobil terus ngebut, dengan Ket masih berbaring di jalanan

19 INT - APARTEMENT - DAY

Adel terus berdoa semoga apa yg di lakukannya berdampak dengan ekosistem kehidupan mobil terus mendekat, cahaya mobil sudah mengenai kaki dari Ket. Suasana semakin tegang hingga antara mobil dan Ket berjarak 1 Meter, adel tetap berdoa.

FLASHBACK

20

KET MEMBACA BUKU TENTANG SAINS DAN MENEMUKAN SEBUAH EKSPERIMEN MENARIK, YAITU TENTANG KUCING SCHRODINGER. DENGAN KERAS DIA MEMBACAKAN EKSPERIMEN ITU UNTUK ADEL

KET

Kucing Schrödinger adalah eksperimen pikiran , kadang-kadang digambarkan sebagai sebuah paradoks , yang dibuat oleh fisikawan Austria Erwin Schrödinger pada tahun 1935.

Sebuah eksperimen dimana kucing di tempatkan dalam sebuah kotak yg di dalam nya ada kapsul pemicu racun yg membuat kucing dalam keadaan superposisi, yaitu hidup atau mati

ADEL

Aku tau itu, peluangnya 50-50

KET

ya, apabila kucing terkena racun maka akan mati, dan juga sebaliknya kucing akan selamat

Ket Menutup buku dan berbaring sambil berangan-angan suatu saat dia akan mencoba eksperimen tersebut.

KET (CONT'D)

ooh, ini adalah eksperimen paling menarik yg pernah saya ketahui.

Suatu saat saya akan mencoba sendiri eksperimen ini

Adel tersenyum melihat rencana konyol Ket

Adel

Pastinya saya akan ada di situ.

Tapi ingat, jangan gunakan kucing beneran loh

Ket bangkit dari kasur lalu duduk dan tertersenyum. Adel duduk dengan panik (baju lain). Ket lewat (baju lain) membawa kardus. Dan kembali lewat untuk mengambil kucing

KET

Tenang saja, peluangnya 50-50

ini makanan kucing yg saya tidak tahu akan cocok dengan kucing ini atau tidak, jika tidak cocok, kucing ini akan selamat, dan kucing ini untukmu

ADEL

Berapa lama kamu akan menutup kotak itu?

KET

Mmm..Setengah jam

Adel masih terlihat panik, Ket pun menutup kotak itu dan pergi keluar untuk merokok

KET (CONT'D)

Saya akan keluar, untuk merokok sebentar

Adel panik dengan perlahan mendekati kotak itu, dengan wajah memastikan, Adel melirik ke pintu lalu mengeluarkan kucing yg ternyata masih selamat. Adel panik apa yg harus di katakan kepada Ket. Tiba-tiba Ket duduk di depan pintu sambil menghisap rokok

Ket (CONT'D)

Suatu saat saya akan mencobanya lagi dan tidak pada kucing

Ket berjalan lewat di belakang Adel dan mematikan rokoknya di asbak, lalu kembali keluar ruangan. Adel terlihat sedih dan melepas kucing yg dipeluknya. Tiba-tiba pintu kembali terbuka, Ket masuk untuk mengambil tas dan mengambil kondom di atas meja dan membuangnya ke tong sampah, lalu keluar

Adel msh terus berdoa lalu terdengar notifikasi tanda seseorang masuk kedalam room discord.

KET (CONT'D)

Kamu tahu, kucing yg kali ini selamat

Adel tersenyum dan bernafas lega.

CREDIT TITLE

In Another Parallel Universe

Jefri sedang bermain PUBG sedang berhadapan dengan musuh, hp jefri berbunyi panggilan dari pacarnya

CLARA

Beb, Ayo jadi anter ke rumah sakit  
nggak, nenek nggak ada yg jagain  
skrng

JEFRI

bentar, aku lagi main game ini

CLARA

ngegame mulu

JEFRI

1 Match doang, tunggu mati deh ya

Tiba-tiba jefri tertembak dan mati di permainan

JEFRI (CONT'D)

anj..

CLARA

nah udah mati tuh, cepetan

JEFRI

Iya

Jefri langsung menuju rumah clara secepat mungkin hingga menabrak Kat

Produksi Film *Voice Call*

