



WORKSHOP PERFILMAN TINGKAT DASAR

PENGEMBANGAN PERFILMAN TINGKAT DASAR DIBIDANG EDITING

**Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI**



WORKSHOP PERFILMAN TINGKAT DASAR

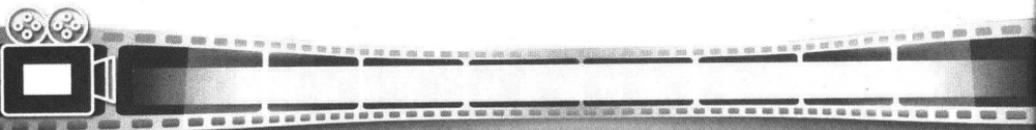
PENGEMBANGAN PERFILMAN TINGKAT DASAR DIBIDANG EDITING

Penulis

DEWI ALIBASAH

Y. YOGA PRAYUDA, M.Sn

**Pusat Pengembangan Perfilman
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI**



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami selaku penyelenggara Workshop Pengembangan Perfilman Tingkat Dasar dibidang Editing dapat menerbitkan modul dengan baik dan sesuai dengan rencana yang dijadwalkan. Kegiatan workshop ini merupakan pelatihan tingkat dasar yang dilakukan oleh oleh Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terhadap Komunitas Film dan Pelajar.

Modul ini merupakan acuan dalam proses belajar mengajar yang disusun oleh ahli yang berpengalaman daibidangnya masing masing dan diharapkan dengan modul ini tujuan pembelajaran baik aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan akan terpenuhi sesuai dengan tujuan pembelajaran workshop Editing.

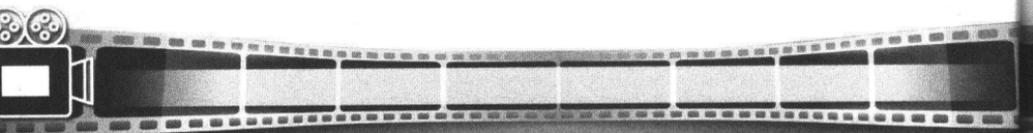
Kami menyadari bahwa modul ini masih terdapat kekurangan dan kelemahannya, baik isi, bahasa, maupun penyajian. Kami akan terus memperbaiki isi modul, sesuai perkembangan. Semoga modul ini bermanfaat khususnya bagi peserta sehingga peserta dapat mengimplementasikan materi ajar dengan melakukan pengembangan Workshop Editing.

Jakarta, Maret 2018

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman

Dr. Maman Wijaya, M.Pd





DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR INFORMASI VISUAL	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Deskripsi Singkat.....	2
C. Tujuan Pembelajaran.....	2
D. Materi Pokok.....	2
MEMAHAMI SKENARIO	5
A. Membaca skenario.....	6
B. Memahami isi cerita.....	6
Merancang Persiapan Editing	9
A. Merumuskan peralatan editing sesuai dengan format teknologi produksi yang ditentukan.....	10
A.1. <i>Linear editing</i>	10
A.2. <i>Non Linear Editing</i>	14
Melakukan Administrasi Materi Hasil Syuting	17
A. Definisi dalam Editing.....	18
B. Enam Elemen Editing.....	19
C. Transisi dalam Editing.....	24
D. <i>Continuity Editing</i>	26
Melaksanakan Pekerjaan <i>Assembly</i>	31
1. Melakukan <i>assembly shot</i> menjadi adegan berdasarkan skenario..	31
2. Melakukan <i>Rough Cut</i>	31
Melaksanakan Finalisasi Editing	35
PENUTUP	41
DAFTAR PUSTAKA	42
GLOSARIUM	43
BIODATA PENYUSUN MODUL	44

DAFTAR INFORMASI VISUAL

Gambar 1.	Shot B menunjukkan informasi baru dari Shot A, dengan adanya Shot B penonton diberi informasi mengenai seseorang yang akan dikunjungi karakter di Shot A yakni Fred Smith.	20
Gambar 2.	Shot B dan Shot C merupakan adegan dialog yang menggunakan komposisi rule of third sehingga membuat penonton nyaman dalam menyaksikan adegan dialog tersebut.	21
Gambar 3.	Shot A dan Shot B dengan konten yang membingungkan penonton.	23
Gambar 4.	Sebuah set up kamera untuk full adegan percakapan, maka selanjutnya kamera tidak boleh menyebrangi garis imajiner yang ada.	27
Gambar 5.	Kedua shot diatas merupakan bagian dari aturan 180'.....	27
Gambar 6.	Salah satu contoh continuity of action yang mesti diperhatikan editor.	28
Gambar 7.	Tahapan-Tahapan Umum dari Proses Editing.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

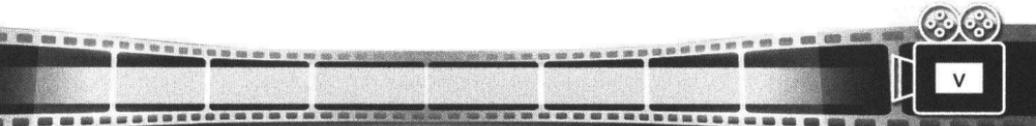
Contoh sebuah adegan skenario dalam dua scene dari sebuah film bisu.

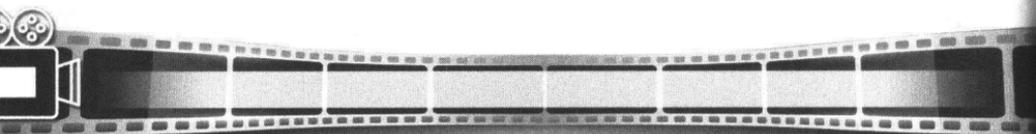
1. EXT. DEPAN KANTOR - SIANG

seorang pria pincang berlari dengan susah payang menghampiri sherif dan temannya, dan memberitahu telah terjadi keributan didekat sebuah bar, lalu pria pincang, sherif dan temannya pergi menuju lokasi kejadian yang diceritakan pria pincang.

2. EXT. JALAN DEPAN BAR - SIANG

Seorang pria dengan sangat kasar menarik dan memarahi seorang wanita dengan kasar dekat kereta kuda, saat pria hendak menampar wanita itu lalu datang sherif, dan si pria itu menahan tamparannya karena kedatangan sherif, sherif mendekati pria itu dan menyelamatkan wanita itu, dengan sombong dan kasar pria itu menantang sherif, lalu terjadilah perkelahian yang sengit.





PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Sumber daya manusia di bidang perfilman merupakan modal utama dalam membangun Karakter Bangsa lewat sebuah karya film. Berkaitan dengan itu, Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberikan perhatian khusus pada upaya-upaya meningkatkan kemampuan SDM di bidang perfilman sesuai dengan amanah Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman.

Salah satu upaya yang dilakukan meliputi penciptaan standarisasi dan sertifikasi kompetensi. Oleh karena itu dibutuhkan suatu standar kompetensi yang memuat standar kompetensi kerja yang bertujuan meningkatkan profesionalisme para pekerja khususnya di bidang Editing Film sehingga dapat berkualitas dan berdaya saing dalam memproduksi film.

Secara umum, Editor Film tingkat dasar harus mempelajari bagaimana memahami skenario, menyambung maupun memotong gambar, maupun suara pada alat editing sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh dan membuat struktur cerita yang jelas, karena semua hal ini adalah dasar utama dari proses kreatif dalam mengedit sebuah film.

Dalam bekerja seorang Editor film tingkat dasar harus memiliki basic pengetahuan dalam mengedit yang baik dan benar. Secara umum berhubungan dengan teknis perlengkapan editing; komputer, software editing dan peralatan pendukungnya, serta bertanggung jawab atas manajemen data dan materi editing serta elemen pendukung dalam editing .

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 memberi kesinambungan aspek emosionalnya dan membentuk irama adegan/cerita tersebut secara tepat dari awal hingga akhir film.

B. Deskripsi Singkat

Modul Pelatihan Editing Tingkat Dasar ini meliputi:

Jumlah Mata Ajar	: 5 (Lima)
Jumlah Sub Mata Ajar	: 22 (Dua Puluh Dua)
Total Halaman	: 55 (Lima Puluh Lima)
Total Ilustrasi Gambar	: 40 (Empat Puluh)

C. Tujuan Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah untuk mencapai tiga kategori utama tujuan, pertama pencapaian dalam rana pengetahuan. Melalui pelatihan/pembelajaran peserta menjadi mengetahui atau lebih mengetahui tentang sesuatu. Kedua, hal yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Dengan melalui pelatihan/pembelajaran peserta menjadi memiliki bekal serta berkeinginan untuk berbuat sesuatu. Tujuan ketiga adalah melalui pembelajaran/pelatihan peserta serta mampu melakukan sesuatu, atau yang tergolong dalam rana keterampilan pada tingkat dasar yang dapat membekali peserta sesuai dengan Standard Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)/

D. Materi Pokok

Materi pokok (di luar praktek) yang akan diberikan dalam Workshop Tata Kamera Tingkat Dasar ini meliputi:

1. Memahami Skenario

Materi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memahami skenario. Skenario adalah *Blue Print* dalam sebuah produksi film panjang atau film pendek, dalam

mengedit sebuah cerita, seorang editor bekerja tidak lepas dari konsep sutradara dan konsep skenario, oleh karena itu skenario sangat penting dalam sebuah produksi film panjang atau pun film pendek. Tidak hanya seorang editor saja yang harus memahami tapi semua divisi yang menjalankan produksi film, mulai dari produser, team produksi, team penyutradaraan, team kamera, team artistik, team audio, dan Pemain

2. Merancang Persiapan Editing

Materi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam merancang persiapan editing. Alur kerja pada tahap produksi ditetapkan sesuai dengan format teknologi produksi dan penayangan, Alur kerja dalam unit kompetensi ini menjelaskan tentang tahapan kerja yang berkaitan dengan pilihan teknologi yang ditetapkan, dimulai dari materi editing masuk hingga pengiriman hasil editing kepada tim kerja produksi terkait.

3. Melakukan Administrasi Materi Hasil Syuting

Materi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam melakukan administrasi materi hasil syuting. Materi editing diidentifikasi berdasarkan skenario, tahap ini diperlukan untuk administrasi materi hasil syuting berupa menganalisa materi editing dan mengelola materi editing.

4. Melaksanakan Pekerjaan Assembly

Materi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam melaksanakan pekerjaan *assembly*. *Assembly* adalah proses penyusunan *shot* berdasarkan nomor urut *scene* dalam skenario dan laporan syuting, dimana *shot* masih bersifat utuh. *Rough cut* adalah proses editing dimana *shot* disusun berdasarkan konsep sutradara, skenario dan interpretasi editor.

5. Melaksanakan Finalisasi Editing

Materi ini berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan melaksanakan *finalisasi editing*. Unit kompetensi ini diperlukan untuk melaksanakan *finalisasi editing* berupa melakukan penyusunan akhir struktur editing dan mempersiapkan *master edit*.

MATERI PENGAJARAN : Memahami Skenario

KOMPETENSI DASAR : Berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam memahami skenario.

INDIKATOR : Mengetahui dan memahami

Elemen 1 : Membaca skenario

- 1.1 Cerita diidentifikasi berdasarkan Skenario, dalam memahami skenario untuk editing berupa membaca skenario dan memahami struktur dramatik.
- 1.2 Tempat dan waktu adegan pada skenario diidentifikasi.
- 1.3 Tokoh/karakter adalah elemen yang menjadi pelaku cerita.
- 1.4 Skenario adalah naskah yang dituliskan secara teknis berdasarkan pengadeganan dari peristiwa yang telah dilengkapi dengan nomor adegan (nomor *scene*), keterangan set lokasi, tempat set lokasi dan waktu pengadeganan.

Elemen 2 : Memahami isi cerita

1. Isi cerita difahami berdasarkan skenario.
2. *Continuity* adegan difahami berdasarkan skenario.

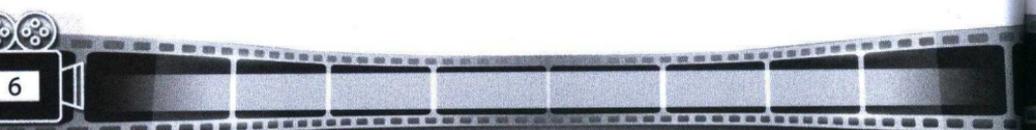
Skenario adalah *Blue Print* dalam sebuah produksi film panjang atau film pendek, dalam mengedit sebuah cerita, seorang editor bekerja tidak lepas dari konsep sutradara dan konsep skenario, oleh karena itu skenario sangat penting dalam sebuah produksi film panjang atau pun film pendek. Tidak hanya seorang editor saja yang harus memahami tapi semua divisi yang menjalankan produksi film, mulai dari produser, team produksi, team penyutradaraan, team kamera, team artistik, team audio, dan Pemain.

A. Membaca skenario

1. Seorang editor film bekerja tidak lepas dari konsep sutradara dan konsep scenario, mengapa skenario sangat penting bagi semua divisi dalam sebuah produksi film panjang atau pun film pendek, dalam memahami skenario untuk editing berupa membaca skenario dan memahami struktur dramatik.
2. Dalam memahami scenario kita akan mengidentifikasi lokasi dan waktu dalam ceritanya, hal itu hanya berhubungan dengan kontinuitas dalam penyusunan cerita dalam editing.
3. Dalam memahami skenario kita kita dapat mengidentifikasi tokoh / karakter elemen yang menjadi pelaku cerita. Hal ini berhubungan dengan kontinuitas emosi dalam cerita yang akan disusun.
4. Dalam memahami skenario kita kita dapat mengidentifikasi isi cerita dan secara teknis berdasarkan pengadeganan dari peristiwa yang telah dilengkapi dengan nomor adegan (nomor scene), keterangan set lokasi, tempat set lokasi dan waktu pengadeganan. Hal ini dapat membantu dalam proses editing, dengan adanya informasi yang ada dalam skenario, karena berhubungan dengan administrasi file saat proses editing berlanjut.

B. Memahami isi cerita

1. Dengan memahami isi skenario kita akan mengetahui semua elemen dalam cerita itu sendiri, dan dapat mengidentifikasi emosi dalam cerita, dan membuat struktur dengan baik dan benar dalam menyusun setiap scene nya, untuk mendapatkan sequence sesuai urutan skenario dan menjadikan sebuah film yang utuh .
2. Dalam memahami isi skenario kita kita dapat mengidentifikasi kontinuitas ruang, waktu, peristiwa, pengadeganan, juga suara, juga emosi cerita maupun emosi adegan yang dibutuhkan dalam sebuah cerita yang utuh. Semua itu hanya didapat pada saat kita bisa memahami isi cerita dalam skenario itu sendiri.



Contoh sebuah adegan skenario dalam dua scene dari sebuah film bisu.

1. EXT. DEPAN KANTOR - SIANG

seorang pria pincang berlari dengan susah payang menghampiri sherif dan temannya, dan memberitahu telah terjadi keributan didekat sebuah bar, lalu pria pincang, sherif dan temannya pergi menuju lokasi kejadian yang diceritakan pria pincang.

2. EXT. JALAN DEPAN BAR - SIANG

Seorang pria dengan sangat kasar menarik dan memarahi seorang wanita dengan kasar dekat kereta kuda, saat pria hendak menampar wanita itu lalu datang sherif, dan si pria itu menahan tamparannya karena kedatangan sherif, sherif mendekati pria itu dan menyelamatkan wanita itu, dengan sombong dan kasar pria itu menantang sherif, lalu terjadilah perkelahian yang sengit.

Sangat jelas di skenario pendek ini apa saja yang terjadi dan jelas informasi mulai adegan, ruang, waktu dan peristiwa. Oleh karena itu mamahami skenario merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan sebuah produksi film.



MATERI PENGAJARAN : Merancang Persiapan Editing

KOMPETENSI DASAR : Berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam merancang persiapan editing.

INDIKATOR : Mengetahui dan memahami

Elemen 1 Merumuskan peralatan editing sesuai dengan format teknologi produksi yang ditentukan :

- a. Teknologi editing diidentifikasi berdasarkan teknologi editing, Merancang persiapan editing berupa merumuskan peralatan editing sesuai dengan format produksi dan penayangan yang ditentukan serta menentukan jadwal kerja.
- b. Persyaratan peralatan editing ditentukan sesuai format teknologi penayangan, Peralatan editing yang digunakan ada 2 (dua) pola kerja terdiri dari :
 1. *Linear editing*
 2. *Non linear editing*
- c. Alur kerja pada tahap produksi ditetapkan sesuai dengan format teknologi produksi dan penayangan, Alur kerja dalam unit kompetensi ini menjelaskan tentang tahapan kerja yang berkaitan dengan pilihan teknologi yang ditetapkan, dimulai dari materi editing masuk hingga pengiriman hasil editing kepada tim kerja produksi terkait.

Elemen 2 Menentukan jadwal kerja

- a. Bobot skenario dalam unit kompetensi ini menjelaskan tentang tingkat kesulitan cerita, jenis/genre, tipe dan bentuk film.
- b. Teknologi produksi adalah segala jenis perangkat teknologi maupun hasil perekaman gambar dan suara pada saat *syuting*.
- c. Format teknologi penayangan adalah segala jenis perangkat teknologi yang diperlukan untuk penayangan.

A. Merumuskan peralatan editing sesuai dengan format teknologi produksi yang ditentukan.

Teknologi *editing* diidentifikasi berdasarkan teknologi yang digunakan pada saat *editing*. Merancang persiapan *editing* berupa merumuskan peralatan *editing* sesuai dengan format produksi dan penayangan yang ditentukan. Harga bukan menjadi jaminan bagi anda memperoleh peralatan dan produk yang bagus. Sebaliknya, dengan pilihan yang tepat, kita dapat memperoleh hasil yang lebih maksimal jika mengetahui kebutuhan pada proses *editing*.

Pastikan peralatan dalam kondisi baik dan berfungsi sehingga tidak menjadi masalah dalam proses produksi selanjutnya dan memperoleh hasil yang optimal.

Persyaratan peralatan *editing* ditentukan sesuai format teknologi penayangan. Peralatan *editing* yang digunakan ada 2 (dua) pola kerja terdiri dari:

1. Linear editing
2. Non linear editing

A.1. Linear editing

Linear *editing* adalah pola kerja *editing* yang dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara beruntun satu-persatu dari *shot* pertama hingga *shot* terakhir, dari adegan pertama hingga adegan terakhir secara berkesinambungan. Jika terjadi kesalahan penempatan *shot*, maka *shot* yang salah tidak akan dapat dibuang, tapi ditimpa dengan *shot* yang baru, sehingga hal ini akan sedikit menyusahakan jika kesalahan *shot* terjadi di tengah-tengah cerita

A.1.1. Peralatan dan Perlengkapan *linear editing*

a. Player deck

Adalah alat yang digunakan dalam proses editing di era analog television postproduction. Sebuah proses editing yang dilakukan



secara berurutan, dari kaset DV ke kaset DV lainnya, dan langsung disimpan melalui *recorder* (VTR). Dengan catatan jika terjadi kesalahan dalam memilih gambar, maka harus dilakukan ulang penyambungan gambar dari awal.



Gambar pertama dan kedua merupakan gambar player deck yang digunakan dalam proses editing televisi

b. VTR (Video Tape Recorder)

VTR adalah peralatan yang terdiri dari sistem elektronik dan mekanik yang digunakan untuk merekam (record) dan memutar (playback) sinyal gambar (video) serta sinyal suara (audio) dengan media penyimpanan atau perekamannya adalah pita magnetik. Selain kedua sinyal tadi juga terekam sinyal kontrol CTL (Control Track Line) dan sinyal adres TC (Time Code), sehingga kita dapat mengetahui posisi suatu gambar dan audio pada kaset (tape) berdasarkan timecodenya. VTR terdiri dari beberapa macam berdasarkan tipe kasetnya, yaitu: U-Matic, BetaCam, DVC Pro, VHS/S-VHS.



c. *Switcher / control panel*

Merupakan peralatan yang digunakan untuk memilih dan memadukan gambar yang diinginkan dari berbagai sumber gambar menjadi satu keluaran gambar. Pada digital video switcher juga memiliki dua input untuk character generator (CG) dan dua input untuk DVE (Digital Video Effect) yang berfungsi untuk memanipulasi gambar sehingga dapat dihasilkan gambar dengan bermacam-macam efek untuk ditampilkan.



d. *Monitor*

merupakan perangkat keras yang dipakai untuk menampilkan output data grafis yang berasal dari sumber-sumber data grafis seperti CPU, satelit dan berbagai sumber data grafis lainnya.



e. Wave Form

Alat ini digunakan untuk mengukur kualitas video yang dihasilkan oleh masing-masing input, baik itu dari kamera, VTR, dan sebagainya. Bisa juga digunakan untuk mengukur audio. Waveform menampilkan graphic yang menjadi parameter atau acuan yang bias digunakan untuk menilai apakah kualitas video dan audio sudah sesuai harapan atau belum.



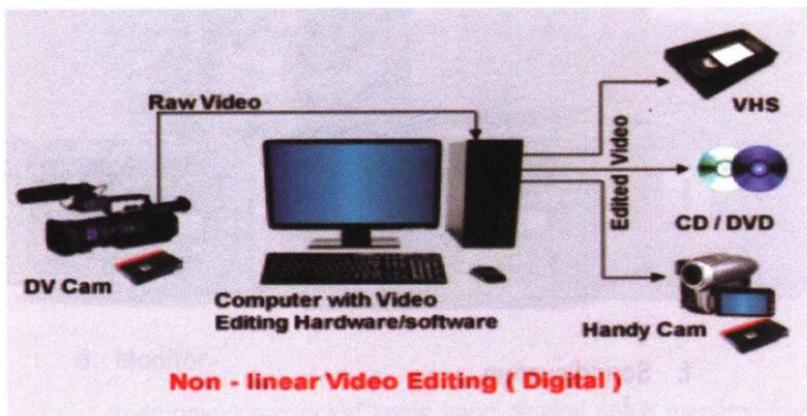
f. Sound system

Adalah system perangkat elektronik untuk mengolah sinyal suara dan meningkatkan level suara sehingga terjadi kelipatan gain suara yang kemudian diterjemahkan atau disalurkan ke bagian loudspeaker sehingga terdengar kembali oleh telinga dengan kekuatan suara yang telah meningkat. Sinyal suara ini bias diatur tingkatan bunyinya menurut kapasitas ruang dan audience sehingga informasi bunyi tersebut bias ditangkap oleh telinga.



A.2. Non Linear Editing

Non linear editing adalah system pola pengerjaan editing yang dapat dilakukan dengan tidak berurutan, ini dapat mempermudah pengerjaan editing untuk editor. Dalam editing non linear, editor memiliki kemampuan untuk mengubah setiap segmen dari proyek dalam urutan apapun yang anda inginkan. Dia dapat memotong, meyambung dan menyisipkan klip dari salah satu bagian dari proyek lain. Selain itu, anda dapat menempelkan teks dengan perangkat lunak pengolah kata.



A.2.1 Peralatan dan perlengkapan non linear editing

a. Steenbeck

adalah alat yang digunakan dalam proses editing dalam film di era seluloid



b. Teknologi Komputer

Adalah alat yang digunakan dalam proses editing di era digital seperti sekarang. Dalam hal ini film dan televisi postproduction sudah beralih ke teknologi ini dan menyesuaikan dengan input materi dari kamera yang digunakan. Satu set mesin editing terdiri dari CPU, Monitor, keyboard, mouse, sound system.



c. Software Editing

Banyak yang berpendapat bahwa mengedit dengan computer yang memiliki digital video editing software (Final Cut Pro, Avid, Adobe Premiere Pro) adalah cara mengedit yang paling ekonomis dan sebagai pilihan paling beragam sejauh ini untuk mengedit. Oleh sebab itu, kemungkinan besar, jenis editing ini yang akan anda gunakan.



Avid



Final Cut Pro 7.0



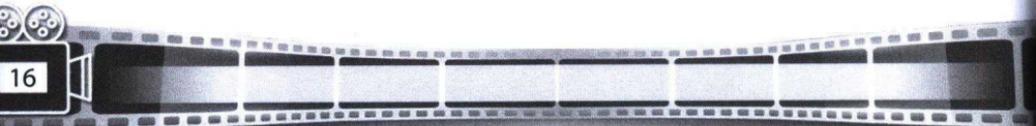
Adobe Premier Pro

FILE FORMAT

- Quicktime (.mov)
- Audio Video Interleave (.avi)
- Motion Picture Expert Group (.mpeg)
- Waveform Audio File Format (.wav)
- Audio Interchange File Format (.aiff)
- Digital Picture Exchange (.dpx)
- Targa (.tga)

FRAME RATE

- Film (24fps) standar frame rate untuk mastering di film
- PAL (25fps), standar frame rate untuk Televisi
- NTSC (30 / 29.97 fps) standar frame rate kompatibel dengan Televisi 60HZ broadcast region



MATERI PENGAJARAN	: Melakukan Administrasi Materi Hasil Syuting
KOMPETENSI DASAR	: Berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam melakukan administrasi materi hasil syuting.
INDIKATOR	: Mengetahui dan memahami

Elemen 1 : Menganalisa materi editing

- Materi *editing* diidentifikasi berdasarkan skenario, tahap ini diperlukan untuk administrasi materi hasil syuting berupa menganalisa materi *editing* dan mengelola materi *editing*.
- Materi *editing* adalah data *audio visual* yang dihasilkan dari produksi dan sumber lainnya, yang telah dikonversi untuk kebutuhan *editing*.
- Laporan syuting diidentifikasi berdasarkan laporan shooting harian, berupa catatan hasil syuting yang memuat informasi tentang adegan di dalam *shot*.

SCRIPT REPORT / LAPORAN SHOOTING

Judul :
 Sutradara :
 Card/ Kaset : 4
 Tanggal :

NO	DESKRIPSI SHOT	DAY/ NIGHT	EXT/INT	TYPE OF SHOT	TIME IN	TIME OUT	KETERANGAN
1	Pemandangan gunung di...	Day	Ext	ELS	00.01.20.15	00.03.00.01	
2	Pemandangan gunung di...	Day	Ext	ELS	00.03.00.02	00.05.10.11	Angle berbeda
3	Langit mendung	Day	Ext	ELS	00.05.10.12	00.08.17.09	Angle berbeda
4	Tanah basah			LS	00.08.17.10	00.10.13.17	

Diusahakan script report ada setelah shooting, dan diserahkan kepada editor sebagai panduan melihat gambar apa saja yang sudah diambil pada saat shooting, tetapi jika sampai benar benar tidak ada, akan menjadi tugas tambahan bagi editor untuk membuat informasi untuk materiyang akan dihadapinya dengan me-logging semua materi secara manual karena tidak adanya panduan dari script report, karena semua akan berhubungan dengan administrasi file materi shooting.

Elemen 2 : Mengelola materi editing

- a. Penamaan materi editing dibuat sesuai laporan syuting dan skenario, dengan mengubah identitas file menjadi nama *shot* sesuai dengan laporan syuting.
- b. Pengklasifikasian dalam unit kompetensi ini adalah nama *shot* dikelompokkan berdasarkan nomor adegan dalam skenario.

A. Definisi dalam Editing

Definisi Editing

Menurut Roy Thompson, **editing** dalam sebuah film adalah proses pengorganisasian, memeriksa, memilih, dan menyusun gambar dan suara “footage” yang diambil selama produksi. Upaya dari pekerjaan editing ini seharusnya menghasilkan sebuah cerita logis dan bermakna atau presentasi gambar yang datang sedekat mungkin untuk mendapatkan hasil di balik tujuan asli dari pekerjaan editing itu sendiri yaitu, untuk menghibur, untuk menginformasikan, dan untuk menginspirasi.

Definisi SHOT:

- Definisi Saat Shooting (Produksi) adalah gambar yang diambil dengan kamera dari *camera on* hingga *camera off* yang mempertimbangkan mise en scene, sinematografi / videografi, editing dan suara yang sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya.

- Definisi Saat Editing (Pasca Produksi) adalah sebuah gambar yang panjangnya dari *cut in* hingga *cut out* yang memiliki kesesuaian dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya. Selain itu juga mempertimbangkan mise en scene, sinematografi / videografi dan suara yang sesuai dengan ide, konsep cerita ataupun skenarionya.

Definisi SCENE :

Kita mengenal scene dengan istilah yang lain yaitu Peristiwa atau Kejadian atau Adegan, di mana pengertiannya adalah kumpulan shot-shot yang peristiwa di dalamnya terjadi pada satu ruang dan satu waktu

Definisi SEQUENCE :

Sedangkan sequence kita kenal di sini seperti dalam Teater yaitu babak. Sebenarnya ada banyak pengertian dari sequence ini, beberapa di antaranya adalah ;

- Susunan urutan dari berbagai peristiwa yang terjadi di dalam film.
- Berbagai shot yang saling berhubungan dan berurutan, yang dikembangkan dengan memberikan subyek di dalamnya

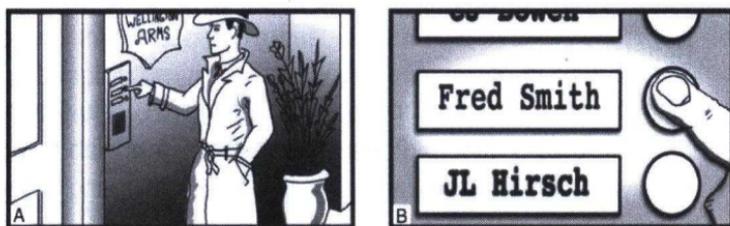
B. Enam Elemen Editing

Ini menjadi pertanyaan yang cukup fundamental bagi tiap editor saat menerima materi yang akan ia edit atau dengan kalimat lain “Apa saja faktor yang mendorong Editor melakukan editing yang baik (good edit)?” Roy Thompson dalam bukunya, mengajarkan tentang 6 (enam) elemen editing yang dapat membantu editor membentuk dramatic dalam film, diantaranya adalah:

- Informasi

Informasi yang baru merupakan dasar untuk semua pilihan dalam mengedit. Kapanpun seseorang memotong dari satu shot ke shot lainnya, kita harus bertanya jika tidak ada informasi baru dalam shot yang sedang dipotong, lalu mengapa shot tersebut dipotong. Hal ini penting karena itulah yang dibutuhkan oleh penonton saat

mereka menyaksikan film, bagaimana shot yang menyusul setelah shot sebelumnya dapat memberikan informasi baru pada mereka. Oleh karena itu, penting bagi editor untuk memposisikan diri sebagai penonton saat sedang mengedit.



Gambar 1 Shot B menunjukkan informasi baru dari Shot A, dengan adanya Shot B penonton diberi informasi mengenai seseorang yang akan dikunjungi karakter di Shot A yakni Fred Smith.

Gambar 1 merupakan contoh shot yang memberikan informasi baru. Informasi dapat datang dari elemen visual maupun audio. Bila diatas merupakan shot yang memberikan informasi visual, contoh dari shot yang memberikan informasi audio tak lain seperti shot pintu dan terdapat suara ketukan, kemudian shot selanjutnya seorang karakter di dalam rumah menengok ke arah pintu depan. Kita menjadi tahu bahwa ada orang yang datang berkunjung ke rumah si karakter, dan karakter tersebut meresponnya dengan cara menengok ke arah pintu.

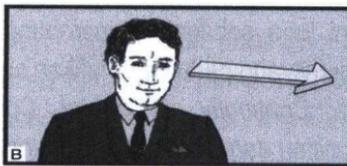
- **Motivasi**

Saat mengedit kita perlu bertanya “Apa yang melandaskan sebuah shot mesti dipotong?” dan “Apa alasan sebuah shot mesti digabungkan dengan shot selanjutnya?”. Motivasi menjadi salah satu jawaban dari pertanyaan diatas. Motivasi disini bukan semata-mata mesti muncul di diri editor, tetapi editor mesti peka dengan aksi yang berlangsung di dalam film. Antara aksi yang terjadi pada shot pertama, kemudian lanjut ke shot dua itu mestilah memiliki motivasi.

Misalnya, shot A terdapat pintu yang digedor-gedor kencang lalu terdengar suara “Woi! Buka pintunya!”. Selanjutnya terdapat pilihat shot dari mulai keringat menetes, seseorang dengan ekspresi panik, rumah kosong, seseorang yang lari mengumpat di lemari. Seorang editor akan bertanya mana shot yang dirasa tepat untuk menjadi motivasi dari shot A. Rasanya shot seseorang dengan ekspresi panik menjadi pilihan yang tepat untuk menanggapi shot pintu yang digedor-gedor. Motivasi lebih kuat pada shot itu dibanding pilhan shot-shot lainnya.

- **Komposisi pada Shot**

Komposisi bukan menjadi elemen yang hanya dipelajari oleh seorang Sinematografer semata, tetapi seorang Editor –pun mesti peka dengan elemen yang satu ini. Pada dasarnya, komposisi menjadi penting dikarenakan ada pengaruhnya bagi penonton yang menyaksikan film dalam kurun waktu yang cukup lama. Ini terasa pada adegan dialog yang dilakukan dua orang karakter di dalam film, mesti adanya komposisi yang sama antara shot pada karakter pertama dan shot pada karakter kedua.



Gambar 2 Shot B dan Shot C merupakan adegan dialog yang menggunakan komposisi rule of third sehingga membuat penonton nyaman dalam menyaksikan adegan dialog tersebut.

Bayangkan bila shot B dengan komposisi yang tampak seperti diatas disandingkan dengan shot C dengan komposisi si perempuan di tengah arah pandangnya melihat ke kamera. Penonton akan merasa adanya sesuatu yang janggal dari keseluruhan scene tersebut bila dua shot di atas saling cut to cut.

- **Angle Kamera**

Ini adalah salah satu elemen kunci dari shot yang akan membantu Anda dalam menentukan apakah itu bisa atau harus dipotong ke shot lain. Penerapan pemilihan shotnya hampir sama dengan Komposisi pada Shot, namun yang menjadi fokus utama pada pemilihan ini adalah angle kamera yang menghasilkan dua shot yang berbeda angle. Katakanlah, sebuah adegan dialog seperti pada Gambar 2 – bisa tidak dibayangkan bila shot B anglenya eye level sedangkan shot C anglenya high angle ? Penonton akan merasakan ketidaknyamanan saat melihat dua shot tersebut saling cut to cut. Oleh karena itu, angle menjadi elemen yang penting untuk diperhatikan seorang editor. Berbeda ceritanya, bila penggunaan angle yang berbeda pada adegan dialog ingin menunjukkan konsep tertentu. Misalnya, seorang bos otoriter diperlihatkan dengan low angle, sedangkan karyawan yang terpuruk diperlihatkan dengan high angle. Bos tampak tinggi dan besar, sedangkan si karyawan tampak kecil dan tak berdaya.

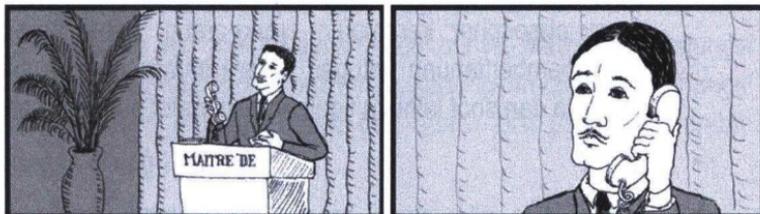
- **Continuity**

Continuity dapat dipahami juga sebagai kesinambungan visual. Terdapat empat jenis *continuity* yang perlu diperhatikan saat sedang mengedit film, diantaranya: *Continuity of Content*, *Continuity of Movement*, *Continuity of Position* dan *Continuity of Sound*.

Continuity of Content lebih dimaksudkan pada kesinambungan konten materi shot. Hal ini sering kali luput pada saat syuting dan menjadi kendala saat memasuki tahapan editing. Misalnya, shot A menampilkan karakter yang sedang mengangkat telepon dengan tangan kiri, shot B si karakter menelepon dengan tangan kanan. Kedua shot ini menjadi fatal saat editor membiarkannya digabungkan.



Penonton akan menyadari ada yang janggal dari konten tersebut. Keputusan yang biasanya diambil oleh editor biasanya menyisipkan *shot* lain antara *shot* A dan B, entah itu *shot* si penelepon lawan bicara atau establish kondisi karakter.



Gambar 3 Shot A dan Shot B dengan konten yang membingungkan penonton

Continuity of Movement lebih pada kesinambungan gerakan yang ada pada sebuah *shot*. Gerakan disini ditekankan pada gerakan subjek yang ada di dalam *frame*. Terkait dengan persoalan screen direction, menjadi penting bila *shot* pertama subjek mengendarai sepeda dari kiri ke kanan, kemudian dilanjutkan dengan *shot* subjek muncul dari kiri ke kanan. Jangan sampai, *shot* selanjutnya subjek muncul dari kanan ke kiri – hal ini akan membuat penonton bingung akan kondisi ruang yang dibangun di dalam film.

Continuity of Position

Kesinambungan posisi lebih dimaksudkan pada kesinambungan posisi subjek atau objek antara satu *shot* dengan *shot* lain. Hal ini perlu diperhatikan pada *shot-shot* yang sifatnya statis. Penonton akan lebih menyadari posisi subjek saat tidak adanya gerakan pada sebuah *shot*. Jika seorang karakter diperlihatkan dikiri *frame* dalam sebuah *shot*, maka dia harus berada di suatu tempat di sebelah kiri *frame* di setiap *shot* berikutnya selama adegan itu.

Continuity of Sound

Kesinambungan Suara dan perspektifnya merupakan sesuatu hal yang penting. Jika adegan dalam sebuah *scene* terjadi di dalam tempat dan waktu yang sama, maka suara akan berkesinambungan

dari satu shot ke shot berikutnya. Suara disini dapat dipahami sebagai suara latar atau atmosfer.

Katakanlah scene di stasiun kereta api – ketika terdapat dua karakter yang sedang berdialog, maka di kedua shot tersebut mesti disisipi suara atmosfer keramaian orang-orang, bunyi kereta datang, suara pemberitahuan petugas secara samar. Jangan sampai satu shot ada dan shot lainnya tidak ada atmosfer suara tersebut.

- **Suara**

Jangan kita pikir suara merupakan elemen yang terlepas dari jangkauan kepekaan seorang Editor, suara tetap menjadi elemen yang penting untuk diperhatikan seorang editor saat sedang mengedit.

Bagaimana cara anda mengedit dan mengapa editor melakukan edit adalah dua hal yang berbeda, tetapi mereka selalu saling terkait. Selama kita sebagai editor memiliki alasan atas setiap keputusan editing yang dibuat, maka kita berada di jalan yang benar.

C. Transisi dalam Editing

Transisi sering kali dipahami juga sebagai metode penyambungan

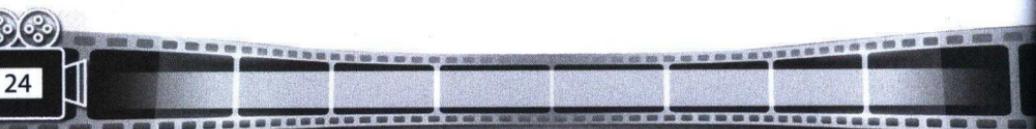
- **Cut**

Cut disini tidak dapat serta merta diartikan ke dalam bahasa Indonesia menjadi 'potongan', cut sering kali dibiarkan disebut **cut** karena ini mengacu pada sebuah teknik pemotongan.

Didalam cut, perpindahan antar shot tidak terlihat oleh penonton.

Biasanya digunakan untuk :

1. Kesenambungan aksi
2. Kebutuhan akan pergantian emosi,reaksi adegan
3. Pergantian lokasi, memberikan informasi.



Ada dua tipe cut yang kerap menjadi pegangan seorang Editor, diantaranya **match cut** dan **cut away**. **Match Cut** merupakan penyambungan dua buah shot yang berisi dua aksi yang sama (*identical point*), sedangkan **cut away** merupakan penyambungan dua buah shot, dimana shot kedua memperlihatkan informasi yang bukan bagian dari shot pertama / sebelumnya. **Match Cut** berfungsi sebagai cover dari shot sebelumnya, sedangkan **cut away** berfungsi sebagai insert ataupun reaksi dari suatu aksi (misalnya sebuah adegan dialog)

- **Dissolve**

Dissolve adalah perpindahan gradasi antar shot dengan overlapping gambar dan terlihat oleh penonton.

Biasanya digunakan untuk :

1. Pergantian waktu
2. Menurunkan atau menaikkan tempo adegan maupun cerita
3. Pergantian lokasi
4. Hubungan gambar yang kuat antara gambar yang datang & keluar.

- **Wipe**

Wipe adalah perpindahan antar shot dengan menyapu gambar dan terlihat oleh penonton.

Biasanya digunakan untuk :

1. Pergantian waktu.
2. Pergantian lokasi.
3. Tidak ada hubungan gambar yang kuat antara gambar yang datang dan keluar
4. Untuk film-film yang menggunakan grafis visual dalam transisinya.

- *Fade*

Fade adalah perpindahan melalui perubahan gradasi dari gambar yang gelap menjadi gambar yang solid. Perpindahan ini jelas sekali terlihat oleh penonton.

Fade in biasanya digunakan untuk :

1. Memulai sebuah film atau program
2. Memulai sebuah adegan
3. Pergantian waktu
4. Pergantian lokasi

Fade out biasanya digunakan untuk :

1. Mengakhiri sebuah film atau program
2. Mengakhiri sebuah adegan
3. Pergantian waktu
4. Pergantian lokasi

D. Continuity Editing

Continuity Editing merupakan konsep editing yang ditemukan semenjak film disadari memiliki kekuatan untuk bercerita. Pada awalnya konsep ini lebih dipahami dengan sebutan "*continuity to telling story*", seseorang yang cukup berkontribusi dalam memperkenalkan konsep ini adalah D.W Griffith¹. Ia menerapkan ini dalam film-filmnya, diantaranya *Birth of Nation* (1912) – ruang, waktu dan aksi diikat oleh editingnya secara halus sehingga penonton dapat menikmati alur cerita filmnya dengan baik. Maka dari itu, disimpulkan tujuan dari *continuity editing* tak lain memungkinkan ruang, waktu dan aksi berlanjut dengan aliran yang halus melalui serangkaian gambar.

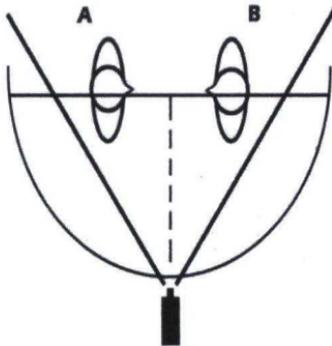
Adapun aspek-aspek yang mesti diperhatikan saat ingin menggunakan konsep ini, diantaranya:

¹ Seorang filmmaker berkebangsaan Amerika yang cukup berpengaruh dalam memperkenalkan film naratif pada dunia, karyanya yang cukup terkenal tak lain *Birth of Nation* (1912) dan *Intelorance* (1915).

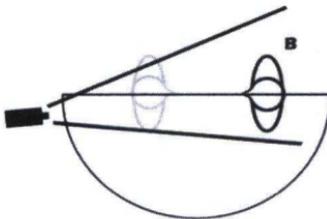


- Aturan 180°

Aturan ini dibutuhkan untuk menjaga garis aksi pada sebuah adegan percakapan. Ruang di sebuah scene disusun berdasarkan apa yang disebut *axis of action*, *the center line* – garis tengah ini yang juga sering disebut garis imajiner. Aturan ini menegaskan bahwa kamera tidak boleh menyebrangi garis imajiner (lewat dari aturan main 180°) dan penting bagi kamera untuk mengikuti set up kamera pada saat *establish*.



Gambar 4 Sebuah set up kamera untuk full adegan percakapan, maka selanjutnya kamera tidak boleh menyebrangi garis imajiner yang ada



C

Gambar 5 Kedua shot diatas merupakan bagian dari aturan 180°

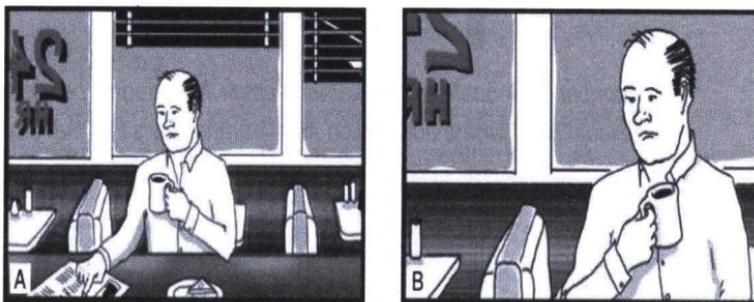
- Shot Reverse Shot

Dapat dipahami sebagai shot yang saling berganti, ini biasa digunakan untuk adegan percakapan. Saat shot karakter pertama yang sedang berbicara sudah diambil, tentunya penonton mengharapkan shot karakter kedua yang menjadi lawan bicara dari karakter pertama, untuk itulah dibutuhkan *shot reverse shot*.

- Eye Line Match

Garis mata subjek atau karakter harus sesuai saat kita hendak menyambung dua shot. Jika dua orang berbicara, wajah dan mata dari tokoh mengarah kepada lawan bicaranya, Jadi garis mata akan mengarah dari mata tokoh A ke tokoh mata atau wajah B. Hal ini tidak terpaku pada adegan percakapan dua karakter, tetapi juga saat karakter melihat suatu objek – entah itu jam dinding, pintu yang diketok, kantong berisi uang.

- Continuity of Action



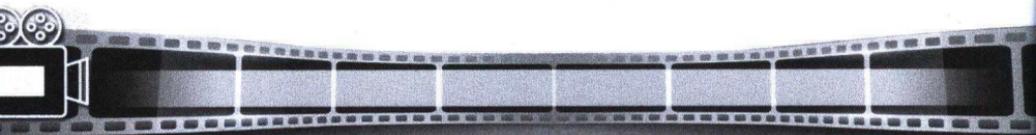
Gambar 6 Salah satu contoh *continuity of action* yang mesti diperhatikan editor.

Perhatikan kesinambungan antar shot yang akan anda edit. Pada gambar diatas, Mug coffee berpindah tangan menyebrangi *cutting point*. Gerakan pemain harus dalam sebuah shot harus sama, melakukan gerakan yang sama dalam sudut yang berbeda dalam sebuah scene. Manusia memiliki perhatian yang bagus dari sebuah irama gerakan.

- Screen Direction

Screen Direction sangat dibutuhkan agar penonton dapat mengorientasikan dimensi ruang yang terdapat di dalam film. Misalnya, karakter inframe dari kanan lalu ia berjalan ke kiri hingga *outframe*, shot selanjutnya si karakter mesti *inframe* lagi dari kanan lalu ke kiri. Bilamana, karakter inframe dari kiri lalu *outframe* ke kanan, penonton akan bingung dengan orientasi ruang yang ingin dibangun dalam film.





MATERI PENGAJARAN : Melaksanakan Pekerjaan *Assembly*

KOMPETENSI DASAR : Berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam melaksanakan pekerjaan *assembly*.

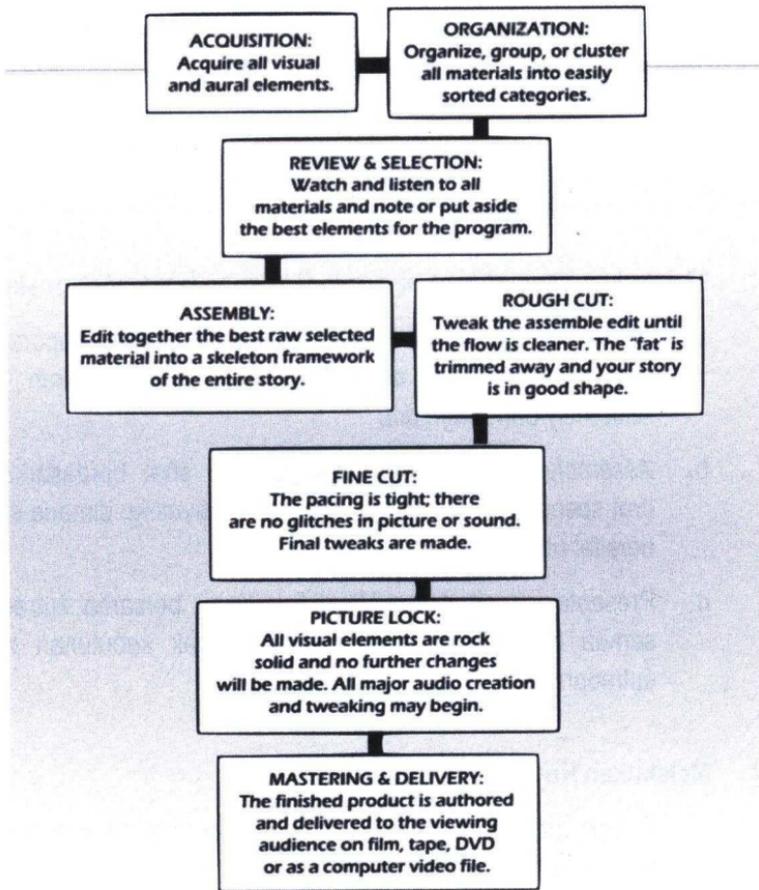
INDIKATOR : Mengetahui dan memahami

1. Melakukan *assembly shot* menjadi adegan berdasarkan skenario

- a. Menyambung shot ditetapkan berdasarkan urutan laporan *syuting/storyboard/shot list*. diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan *Assembly* dan *rough cut*.
- b. *Assembly* adalah proses penyusunan shot berdasarkan nomorurut scene dalam skenario dan laporan *syuting*, dimana shot masih bersifat utuh.
- c. Presentasi hasil *Assembly* didiskusikan bersama sutradara, dan semua hasil dikusi harus tercatat untuk kebutuhan revisi dari sutradara.

2. Melakukan *Rough Cut*

- a. *Rough cut* adalah proses *editing* dimana shot disusun berdasarkan konsep sutradara, skenario dan intepretasi editor
- b. *Intepretasi editor* adalah pemahaman sekaligus kreatifitas editor terhadap materi editing untuk membuat struktur cerita.
- c. *Pace* adalah ketepatan tempo yang dibangun oleh editing untuk menghasilkan irama dalam cerita.
- d. *Back-up project* adalah penduplikasian segala data pekerjaan editing untuk pengarsipan pekerjaan jika terjadi kerusakan dan kelalaian kerja. Dalam proses editing, terdapat serangkaian tahapan prosedur, seperti yang tergambar dalam bagan dibawah ini.

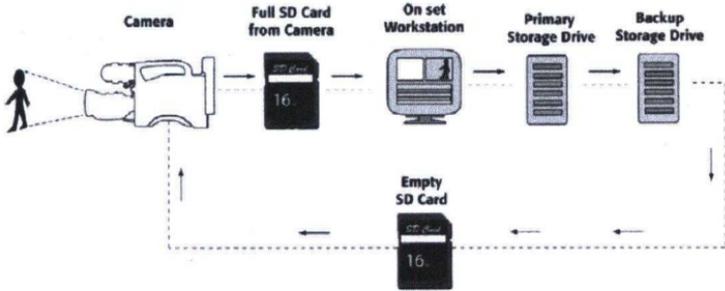


Gambar 7. Tahapan-Tahapan Umum dari Proses Editing

▪ **Acquisition**

Acquisition adalah proses menyunting semua elemen visual dan audio. Caranya adalah dengan memperoleh materi *footage* yang diambil oleh tim produksi. Gambar dan elemen suara, apakah film, *video analog*, *tape digital*, atau *file digital*, harus dikumpulkan bersama-sama selama proses editing pasca produksi.

Jika Anda menggunakan komputer sistem digital non-linear editing untuk melakukan editing, maka Anda akan harus mengimpor, *capture*, atau “mendigitalkan” semua bahan sebagai media pada drive penyimpanan Anda. *File-file* media harus tetap dapat diakses oleh software editing untuk melanjutkan proyek bagi Anda dalam menyelesaikan pekerjaan.



- **Organization**

Organization adalah proses mengorganisasi, mengelompokkan, atau menggabungkan semua materi menjadi kategori-kategori yang mudah diurutkan. Dengan kata lain, proses ini merupakan sistem yang jelas tentang pelabelan, pengelompokan, atau menyortir semua bahan yang dibutuhkan untuk proyek Anda.

- **Review & Selection**

Review & selection adalah proses menonton dan mendengarkan semua materi dan mencatat atau memilah elemen-elemen terbaik untuk program.

- **Assembly**

Assembly adalah proses mengedit sekaligus materi mentah (*raw*) terbaik yang telah dipilih menjadi sebuah susunan kerangka dari keseluruhan cerita. Proses ini juga disebut sebagai penyambungan semua potongan utama dari film tersebut menjadi urutan *sequence* yang logis dari elemen gambar dan suara.

Mengedit cerita berdasarkan skenario, Anda akan mengikuti script yang berfungsi sebagai panduan utama untuk menyusun pilihan terbaik dari berbagai gambar dari setiap adegan yang membentuk film. Membuat sebuah film dokumenter atau bahkan video musik, selalu ada beberapa cerita yang berusaha ditampilkan kepada penonton - menyusun bagian-bagian mentah menjadi versi kerangka film. Tidak peduli apa genre dari film tersebut, cerita, susunan dibuat dalam bentuk yang terpanjang dan paling kasar, yang diambil dalam bentuk sekarang.

- **Rough Cut**

Rough cut adalah proses merombak hasil editing *assembly* sampai mencapai alur yang lebih jelas. Bagian tidak penting dipotong sehingga cerita Anda menjadi terbentuk dengan lebih baik. Tahap ini adalah pengembangan proses editing, di mana mayoritas dari "bagian yang berlebihan" telah dipangkas dan menyisakan susunan gambar yang lengkap dalam aliran narasi, tetapi masih memiliki sambungan yang kasar.

Mungkin setiap *shot* tidak dipotong sempurna sesuai *trimmingnya*, belum ada judul atau grafis yang final, efek sederhana atau lebih rumit belum dibuat, dan campuran audio tentu belum selesai. Anda memiliki waktu dari unsur-unsur utama untuk membentuk irama yang baik, seperti bagaimana cerita terungkap, meskipun restrukturisasi adegan masih mungkin terjadi.

- **Fine Cut**

Fine cut adalah proses ketika tempo (*pacing*) dari film menjadi lebih ketat, sudah tidak ada kesalahan dari gambar maupun suara. Pada tahap ini, proses editing telah mengalami berbagai pengulangan dalam mengeksplorasi materi dari film, sehingga bisa dipresentasikan dalam bentuk sambungan yang sudah halus.

MATERI PENGAJARAN : Melaksanakan Finalisasi Editing

KOMPETENSI DASAR : Berhubungan dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan melaksanakan finalisasi editing

INDIKATOR : Mengetahui dan memahami

Elemen 1 : Melakukan finalisasi struktur editing

- 1.1 Unit kompetensi ini diperlukan untuk melaksanakan finalisasi editing berupa melakukan penyusunan akhir struktur editing dan mempersiapkan master edit .
- 1.2 Trimming adalah proses optimalisasi serta penghalusan setiap sambungan di dalam editing

Elemen 2 : Mempersiapkan master edit

- 2.1 Reeling adalah proses pembagian film menjadi beberapa bagian dalam bentuk data (EDL, XML dll) untuk proses tahap penyelesaian film selanjutnya.
- 2.2 File penunjang Reeling dibuat untuk tahapan pasca produksi berikutnya.

Setelah melewati tahap Fine cut dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap finalisasi editing sebagai berikut.

- **Picture Lock**

Picture lock adalah proses ketika semua elemen visual telah sempurna dan matang atau tidak mengalami perubahan lagi di masa mendatang. Semua penciptaan atau pengubahan pada unsur audio akan dimulai setelah tercapai *picture lock*.

Timing dari semua elemen gambar (*shot*, judul, hitam jeda, dan lain-lain) sudah diatur secara presisi, tepat dan pas. Sekali Anda telah mengunci trek gambar (kadang-kadang secara harafiah, tapi kebanyakan secara kiasan), maka proses selanjutnya mixing suara. Setelah modifikasi audio diselesaikan dan musik telah ditempatkan di posisinya, maka siap untuk tahap terakhir.

▪ **Online Editing**

Online editing berarti bahwa Anda bekerja dengan media yang akan berakhir di master akhir Anda. Jika Anda menangkap video berkualitas tinggi, mengedit, menambahkan FX khusus, dan akhirnya menjadi master akhir rekaman video, Anda mengedit dalam posisi *online*. *Online editing* tidak mengacu pada tingkat tertentu pada kualitas gambar, juga tidak mengacu pada peralatan tertentu. Diasumsikan bahwa Anda bekerja dengan rekaman yang akan menjadi master sebuah proyek anda. Dalam tahapan ini anda bekerja dengan sistem peralatan yang dapat menghasilkan video kualitas tertinggi dan dengan peralatan video yang mampu mengakses video tersebut.

PROJECT ROUND TRIP

- EDL (Edit Decision List) is a list created in offline editing system contains an ordered list of reel and timecode data representing where each video clip can be obtain for conforming.
- XML (eXtensible Markup Language) includes metadata, it can obtain basic effects and transition.
- AAF (Advance Authoring Format) Avid version of XML
- OMF (Open Media Framework) to exchange data with audio software





- **Mixing**

Proses *mixing* sebenarnya merupakan tanggung jawab dari departemen suara. Dalam proses pascaproduksi film dan televisi, departemen editing bekerja sama dengan departemen suara dalam mencapai finalisasi gambar dan suara *project*. Setelah *mixing* selesai dilakukan, maka *project* siap masuk dalam proses akhir yaitu *mastering & delivery*.

Unsur suara dalam film terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *speech*, *music*, dan *noise* (atau sering disebut sebagai *sound effect*). *Sound mixing* berfungsi mengarahkan perhatian penonton, menyeleksi dan mengerjakan ulang suara tertentu, serta mencampur atau mengombinasikannya. Proses ini dikerjakan setelah gambar telah mencapai *picture lock*, karena proses *mixing sound* sangat bergantung pada ketepatan timing gambar.

- **Mastering & Delivery**

Mastering & Delivery adalah produk akhir yang dicetak dan didistribusikan ke penonton dalam bentuk film, tape, DVD, atau sebagai file video komputer. Proses ini dapat berarti rekaman final cut Anda ke dalam video-tape (Betacam, DV Cam), membuat sebuah cetak film optik untuk media proyeksi di bioskop, mengubah cerita

Anda ke dalam sebuah file video komputer, atau authoring bagian tersebut ke DVD.

- **Progressive vs. Interlaced**

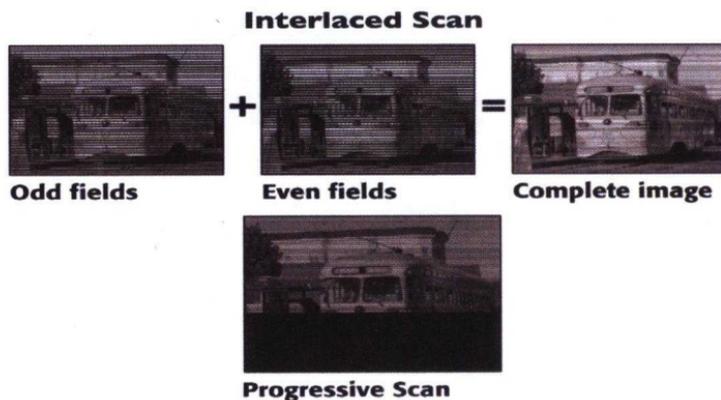
Jika Anda bertanya-tanya mana yang lebih baik, tidak ada jawaban yang jelas, tetapi pemindaian progresif pasti lebih sederhana dan lebih intuitif, sehingga diberi pilihan, kebanyakan pembuat film hari ini memilih untuk pemindaian progresif. Namun, jika proyek Anda ditakdirkan untuk siaran televisi, network mungkin mengharuskan Anda menggunakan bentuk HD dengan pemindaian *interlaced*.

- **Progressive**

Setiap frame video terdiri dari serangkaian garis horizontal yang diawali *scan lines* layar bagian atas. Dengan beberapa jenis video, *scan lines* ini mulai dari bagian atas dan bekerja dengan cara mereka turun ke bawah, mengisi layar sepenuhnya, sebuah proses yang disebut *progressive scanning comprehensive* (p).

- **Interlaced**

Dengan jenis video, *scan lines* mulai dari atas tetapi hanya menarik garis genap sampai mereka mendapatkan ke bawah; maka garis ganjil yang diisi dari atas ke bawah, sebuah proses yang disebut *scanning interlaced* (i). Setiap scan di monitor disebut *field*, dan setiap *frame video interlaced* terdiri dari dua bidang. Urutan di mana bidang tertarik dapat berubah, tergantung pada bagaimana video tersebut direkam.



Data Rate

Ketika kamera video digital merekam sebuah gambar, jumlah informasi yang disimpan untuk setiap detik video ditentukan oleh data rate format video, atau bit rate. Uncompressed 4: 4: 4 video HD memiliki data rate lebih dari 800Mbps, sedangkan video yang dikompresi untuk streaming melalui internet biasanya memiliki data rate rendah 10Mbps atau kurang.

- **4:4:4**

Sebuah sinyal video terkompresi sepenuhnya (juga dikenal sebagai warna RGB) memiliki rasio sampel warna 4:4:4. Nomor pertama adalah singkatan untuk pencahayaan, atau luma, sinyal (disingkat *y'*), dan dua angka berikutnya singkatan dari perbedaan warna komponen (Cb dan Cr), yang bersama-sama menambahkan hingga sinyal chroma penuh. 4: 4: 4 berarti bahwa untuk setiap pixel, empat sampel masing-masing diambil untuk sinyal luma dan dua sinyal chroma.

- **4:2:2**

Format video dengan 4:2:2 rasio warna sampel memampatkan sinyal video dengan membuang setengah dari informasi warna. Namun, informasi yang dibuang ini tidak terlihat oleh mata manusia, sehingga kompresi ini dianggap lossless.

- **4:1:1 atau 4:2:0**

Ketika tingkat warna sampling untuk 4:1:1 atau 4:2:0, informasi yang telah dibuang sebesar 25% terlihat mata, sehingga kompresi ini dianggap lossy. Namun, kualitas gambar 4:1:1 dan 4:2:0 video, seperti HDV, masih dianggap baik.

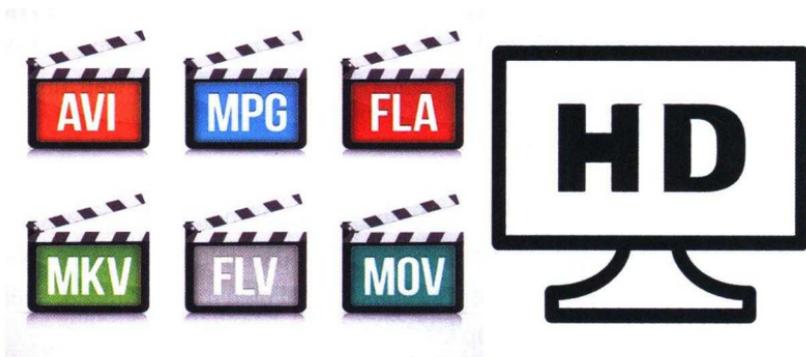
OUTPUT FORMAT

- Film Print
- Tape
- Digital Cinema Package (DCP)
- DVD
- Blu-ray Disc

CODEC

Video dan audio data harus dikompresi sebelum mereka dapat dimainkan dan disimpan oleh komputer Anda (kecuali jika Anda memiliki perangkat keras khusus untuk bermain video tidak terkompresi), dan perangkat lunak yang menangani tugas ini disebut *CODEC*. *CODEC* yang telah dibangun ke dalam perangkat lunak di kamera digital video atau *video card*.

Di komputer Anda, mereka biasanya berbasis *software* dan dikelola baik oleh arsitektur video sistem operasi Anda, dengan aplikasi editing video digital yang Anda gunakan, atau oleh *browser Web* Anda. Proses mengubah bagian media dari satu *codec* ke yang lainnya disebut *transcoding*.



PENUTUP

Melalui pembelajaran berbasis modul, diharapkan akan membantu peserta workshop dapat belajar secara mandiri, mengukur kemampuan diri sendiri, dan menilai dirinya sendiri. Tidak terkecuali dalam memahami konsep dasar editing. Semoga modul ini dapat digunakan sebagai pembelajaran baik teori maupun praktik. Peserta Workshop lebih mendalami materi lain di samping materi yang ada di modul ini melalui berbagai sumber. Semoga modul ini bermanfaat bagi peserta workshop khususnya yang mengambil Bidang Keahlian Editing. Tak lupa dalam kesempatan ini, kami selaku penyusun modul mohon saran dan kritik yang membangun demi sempurnanya penyusunan modul ini di masa-masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Rancangan SKKNI nomor 149 tahun 2014 tentang editing film.

Bordwell, D. & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.

Brown, Blain. 2012. *Cinematography Theory and Practice bagian Cinematic Continuity*.

Reisz, Karel dan Gavin Millar. (2010). *The Technique of Film Editing Second Edition*. Focal

Press: Oxford.

Rosenberg, J. (2010). *The Healthy Edit: Creative Editing Techniques for Perfecting Your Movie*. Oxford: Focal Press.

Thompson, Ray. 2009. *Grammar of Edit Second Edition*. Focal Press: New York

GLOSARIUM

angle sudut pengambilan gambar oleh kamera.

aturan 180° aturan yang menegaskan kamera agar tidak keluar dari garis imajiner yang ada, kamera hanya dapat bermain di wilayah pertama kalinya kamera set up untuk establish shot.

continuity kesinambungan visual yang dibangun dari shot satu ke shot lainnya.

cut away penyambungan dua buah shot, dimana shot kedua memperlihatkan informasi yang bukan bagian dari shot pertama / sebelumnya.

dissolve perpindahan gradasi antar shot dengan overlapping gambar dan terlihat oleh penonton.

editing proses pengorganisasian, memeriksa, memilih, dan menyusun gambar dan suara "footage" yang diambil selama produksi.

editor seorang pekerja film dan televisi profesional yang bertanggung jawab dalam pengorganisasian, memeriksa, memilih, dan menyusun gambar dan suara "footage" yang diambil selama produksi.

eye level angle kamera yang mengikuti ketinggian mata manusia.

fade perpindahan melalui perubahan gradasi dari gambar yang gelap menjadi gambar yang solid.

frame batas wilayah gambar yang ditangkap kamera.

komposisi penempatan posisi objek pada bidang/ frame, sehingga menjadikannya pusat perhatian sekaligus tercipta keseimbangan

match cut penyambungan dua buah shot yang berisi dua aksi yang sama (*identical point*).

screen direction pengaturan arah pergerakan pemain agar tidak adanya disorientasi ruang di benak penonton.

wipe perpindahan antar shot dengan menyapu gambar dan terlihat oleh penonton.

BIODATA PENYUSUN MODUL

Dewi Alibasah



Merupakan lulusan Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. Bekerja di film sejak 1994, mendalami profesi di bidang Editing mulai tahun 1998 sampai saat ini, menjadi pengajar film di sekolah film di Jakarta selatan sampai saat ini, dan pernah menjadi Co.Produser tahun 2007. Beberapa film layar lebar yang pernah diedit antara lain Ada Apa Dengan Cinta, Arisan, Bendera, Titik Hitam,

Biola tak Berdawai, Eifel I'm in Love, Banyu Biru, Garasi, I love You Om, Sang Dewi, Titisian Naya, CHIKA, Tarling is Darling, dan beberapa film lainnya. Selain itu beberapa penghargaan yang pernah diraihinya antara lain Editor Terpuji 2003 dalam film Ada Apa dengan Cinta, Editor terbaik 2004 dalam film Arisan, Nominasi editor ternaik 2004 (Ada Apa dengan Cinta), Video musik terbaik 2002 (POSESIF), Nominasi editor terbaik 2002 (KASIH PUTIH), dan Video musik terfavorit 2002 (FUNKY COPRAL). Merupakan anggota Indonesia Film Editor (INAFEd) dan juga Anggota KFT Indonesia (Karyawan Film dan Televisi).

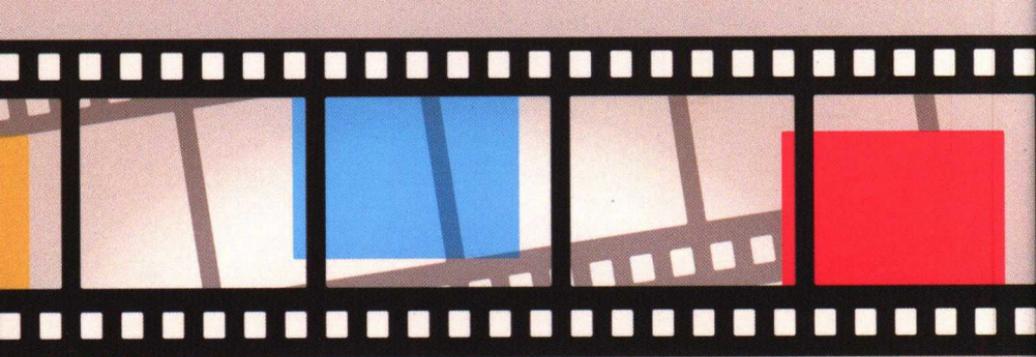
Y. Yoga Prayuda, M.Sn



Merupakan lulusan Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. Mendalami profesi di bidang editing dan mengerjakan beberapa proyek komersial di media Audio Visual. Film layar lebar yang pernah dieditnya adalah Tania (2004). Selain itu memperoleh beberapa prestasi di bidang film pendek dan dokumenter antara lain Editor Terbaik Art Cinema Award 2012 untuk film Long Imagine, nominasi film

pendek terbaik FFI 2012 (Long Imagine), Film dokumenter terbaik Festival Film Islami tahun 2010 untuk film dokumenter Upon Two Shoulder, Official Selection Hamburg Film Festival 2009 untuk film Pabrik Dodol, dan Best Shot Documentaru IFF Melbourne tahun 2009 untuk film Pabrik Dodol.





Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI