Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Untuk membangun intensitas dramatis dalam sebuah film dapat dilakukan dengan berbagai cara, dua diantaranya adalah lewat penciptaan *rhythm* dan juga *color grading*. Untuk menciptakan *rhythm* itu dapat ditempuh dengan dua cara yaitu dengan penggunaan *pacing* dan juga *timing*. *Pacing* berhubungan dengan *cutting* yang dapat menciptakan dua teknik yaitu teknik *slow paced* dan juga *fast paced*. Semakin banyak melakukan *cutting*, maka semakin sedikit juga jumlah *shot* yang akan tercipta, maka itu yang disebut dengan *slow paced*. Sedangkan semakin banyak melakukan *cutting*, maka semakin banyak pula *shot* yang akan tercipta, dan itu disebut dengan *fast paced*. *Fast paced* akan menciptakan *rhythm* yang cepat dan terkesan dinamis, dan *slow paced* itu akan menciptakan *rhythm* yang lambat dan terkesan *long shot*. *Timing* itu berhubungan dengan waktu atau durasi yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu *slow motion* dan juga *fast motion*, yang pastinya memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda pula. Lalu intensitas dramatis dapat terbangun lewat *color grading* yaitu dengan menggunakan psikologi warna.

Penerapan editing yang penulis tempuh untuk membangun intensitas dramatis dalam film pendek Dogma adalah penggunaan *slow motion*, *fast paced*, dan juga *color grading* berwarna berwarna biru keabu-abuan.

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

5.2 Saran

Untuk menjadi seorang editor harus mendalami dua hal, yang pertama adalah harus memiliki kemampuan yang bersifat konseptual, maksudnya adalah editor dituntut untuk bisa mengerti cerita dari setiap film yang akan diedit dan memiliki konsep dalam mengedit. Konsep itu mencerminkan karakter seorang editor. Setelah editor dapat mengerti cerita dan memiliki keahlian secara konseptual, hal kedua editor juga harus menguasai *software* editing. Bagi editor, *software* merupakan alat atau senjata vital dalam proses editing. Semakin editor mendalami kemampuannya dalam penguasaan *software*, maka semakin mudah pula editor dapat menginterpretasikan dan juga mengimplementasikan konsep dan keinginan yang ingin disampaikan oleh sutradara dan juga penulis secara kreatif.

Seperti yang dikatakan oleh penulis dalam BAB III, bahwa pada proses pembuatan film pendek Dogma, penulis belum terlibat dan belum mempunyai tugas yang spesifik pada tahap *pre-production* dan juga *production*. Penulis baru mempunyai tugas yang spesifik sebagai editor pada saat tahap *post-production*. Namun seharusnya seorang editor sudah terlibat dan mempunyai tugas serta memulai peran dan tugasnya sejak tahap *pre-production*. Pada tahap *pre-production* editor sudah harus berdiskusi dengan sutradara dan DOP *(Director of Photography)* tentang konsep editing yang akan digunakan nantinya. Selain itu editor juga dapat melihat dan memberi komentar terhadap *storyboard* yang dibuat oleh DOP. Setelah itu editor boleh atau berhak meminta *shot* kepada sutradara dan DOP untuk mewujudkan konsep editing yang dimiliki oleh editor.

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

Pengalaman yang terjadi dan dialami oleh penulis adalah penulis tidak banyak terlibat dalam proses *pre-production* dan juga *production*, sehingga pada saat proses editing, penulis dan sutradara baru menyadari bahwa film pendek Dogma mengalami kekurangan *footage* terutama pada *Scene* Penjara. Saat proses *production*, DOP hanya mengambil tiga *shot*, yaitu *two shot*, *close up* Roy, dan *close up* Samuel. Pada saat itu tidak dimungkinkan untuk syuting ulang karena keterbatasan waktu. Untuk mengatasi hal ini penulis selaku editor melakukan upaya penyelamatan pada *Scene* Penjara dengan cara penerapan *fast paced*, yaitu *cutting* yang cepat, sehingga emosi pada *Scene* Penjara tetap terbangun dan penulis tetap dapat mewujudkan konsep yang diinginkan oleh sutradara.

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013