

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Editor dan Editing*

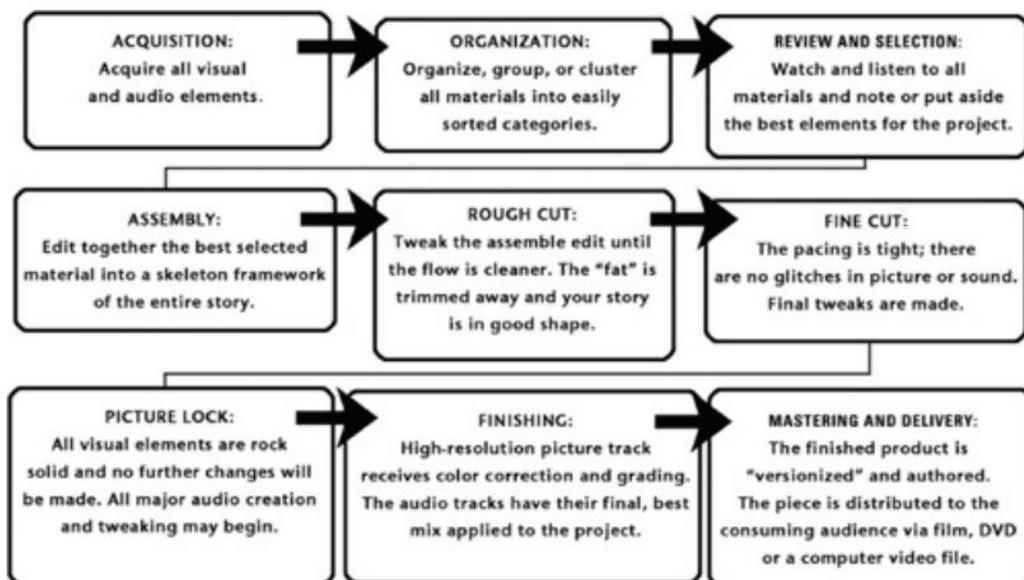
Menurut Bowen (2017), *Editor* adalah seseorang yang mempersiapkan materi visual dan suara yang banyak, dan mengulas, menyaring, mengubah, melenyapkan, serta menggabungkan komponen visual dan suara tersebut menjadi sebuah bentuk atau cerita yang baru yang dapat diterima. Dan *Editing* dijelaskan sebagai proses penggabungan klip materi visual dan suara individual menjadi semacam cerita yang masuk akal (hlm. 20).

Editor sudah mulai bekerja pada saat masa produksi telah dimulai. *Assembly* yang masih kasar dibuat menggunakan materi yang telah dihasilkan dari produksi, berdampingan dengan masa produksi itu sendiri, sehingga penyesuaian atau penambahan *shot* dapat dilakukan pada masa produksi Dancyger (2018).

Hubungan *Editor* dengan sutradara bervariasi dalam proses editing. Sutradara bisa jadi meninggalkan ruang *editing* agar bisa kembali dengan mata konstruktif yang segar. Namun, terdapat juga sutradara yang obsesif dengan hasil produksinya dan bertempat di ruang *editing*, memperhatikan setiap pergerakan Editor Rabiger & Hurbis-Cherrier (2012). Kebebasan *editing* tergantung hubungannya dengan Sutradara dan Produser, dimana hubungan tersebut tidak selalu sama. Meskipun demikian, *Editor* tetap menghormati keputusan Sutradara dan Produser (Dancyger, 2018)

Tujuan Seorang *Editor* adalah mendapatkan kontinuitas naratif untuk visual dan audio dari sebuah film dan menyaring visual dan Audio tersebut sehingga menciptakan titik berat dramatis sehingga film tersebut menjadi efektif. *Editor* dapat dikatakan berhasil apabila penonton yang menikmati film hasil *Editing* tanpa menyadari perbedaan antar *shots*. Apabila penonton menyadari sebuah *editing*, maka seorang *Editor* telah gagal (hlm. xxi).

2.1.1. Tahap-tahap proses *Editing*



Gambar 2.1-1 Tahap-tahap Pasca-produksi

Di dalam proses *Editing*, terdapat beberapa tahap yang akan dilalui. Bowen (2017) menjelaskan bahwa tahap-tahap tersebut adalah:

- *Acquisition*
- *Organization*
- *Review and Selection*
- *Assembly*
- *Rough Cut*

- *Fine Cut*
- *Picture Lock*
- *Finishing*
- *Mastering and Delivery*

2.1.1.1. Acquisition

Pada tahap ini, Materi yang sudah direkam oleh tim produksi dan dari sumber lain yang diperlukan untuk menyelesaikan pembuatan film akan dikumpulkan Bowen (2017). Materi yang berbentuk analog seperti rol film dan tape analog, maka materi tersebut harus di-*import* atau di digitalisasi ke dalam *drive* penyimpanan yang dapat diakses selama proses *editing* berlangsung apabila menggunakan sistem *editing* non-linier (hlm. 27).

2.1.1.2. Organization

Bowen (2017) menjelaskan bahwa segala materi untuk pembuatan film yang telah didapatkan dari tahap sebelumnya perlu diorganisir sehingga memudahkan *Editor* untuk menemukan materi yang dibutuhkan pada saat diperlukan nanti. Materi hendaknya diurutkan, dikumpulkan, serta dilabelkan ke dalam *Bin* atau *Folder* masing-masing (hlm. 27)

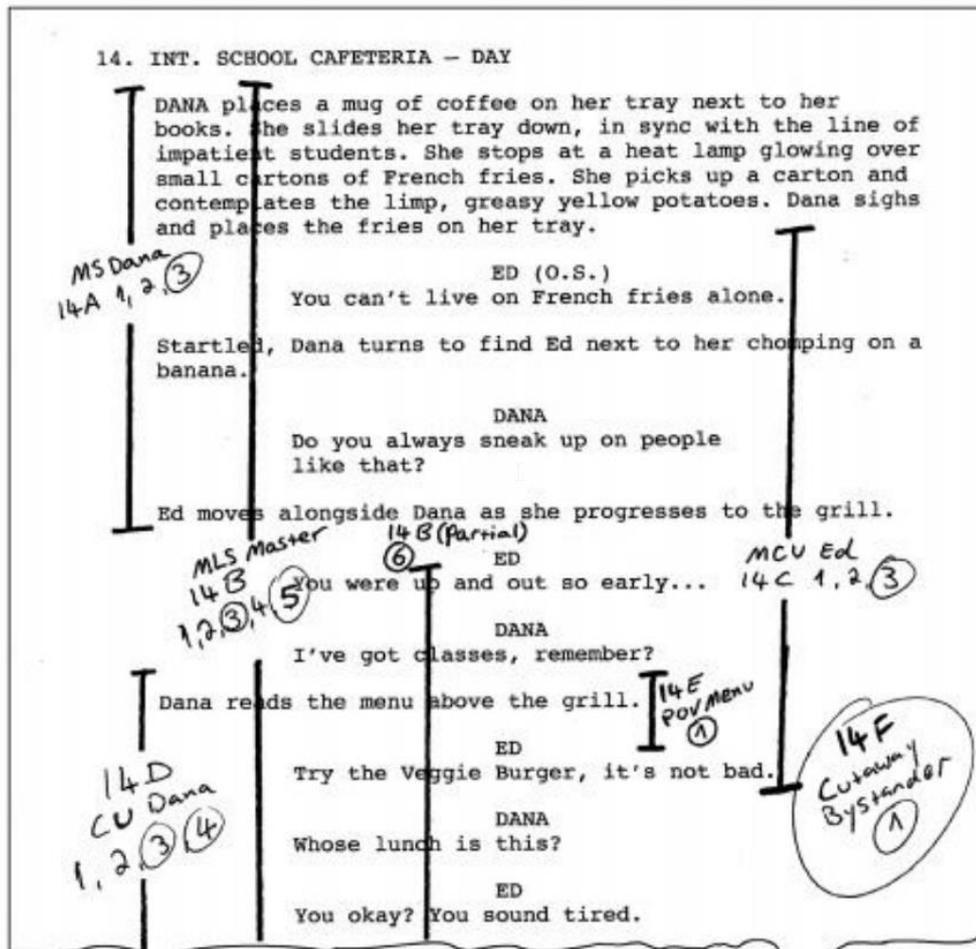
Rabiger & Hurbis-Cherrier (2012) menjelaskan bahwa proses melabel segala *shot* dan mengorganisirnya ke dalam *bin* dan *scene* disebut sebagai *logging*. Setelah semua diorganisir, *shot* dan audio yang dihasilkan oleh tim produksi akan melalui suatu proses *syncing*, dimana *shot* akan digabungkan dengan audio yang terkait dengan *shot* tersebut, menggunakan *clapper board* menghasilkan yang dinamakan dengan *sync clips*.

Adakalanya Sutradara dan *Editor* memiliki salinan dari materi-materi tersebut apabila Sutradara dan *Editor* bekerja dari 2 tempat yang berbeda agar bisa membahas pilihan yang bisa diambil pada tahap *editing* selanjutnya.

2.1.1.3. Review and Selection

Bowen (2017) menjelaskan setelah semua materi telah dikumpulkan dan diorganisir, materi-materi tersebut perlu di-*review* atau diulas dan di-*select* atau dipilih untuk dipakai di dalam proyek. Materi yang akan dipakai akan dipakai akan dipisah dari materi sisanya, dan ditaruh ke dalam *bin* pekerjaan mereka atau diberi kode warna. Sisa materi yang tidak terpilih hendaknya tidak dibuang dikarenakan ada kemungkinan akan dipakai di kemudian hari dalam proses *editing* (hlm.27)

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2012) menjelaskan bahwa setelah proses *logging* telah dilakukan, *Editor* akan mempersiapkan sebuah Skrip *Editing*. *Editor* akan melihat materi satu persatu materi untuk satu *scene*, dari sudut pandang kamera yang berbeda, lalu memberi tanda di salinan skrip materi mana yang bisa mencakup adegan mana dari sebuah *scene*. Proses ini bisa dibantu apabila Supervisor Skrip menyediakan catatan skrip dan catatan produksi yang jelas yang menjelaskan *shot* mana saja yang memang diambil pada masa produksi. Dari ini, *Editor* mendapatkan gambaran kasar atau pilihan *editing* apa saja yang dapat diambil nantinya.



Gambar 2.1-2 Skrip yang sudah ditandai *Editor*

Schenk & Long (2012) menjelaskan bahwa dalam mengulas materi, Sutradara bisa melakukannya saat syuting di set. Tetapi, ada juga beberapa Sutradara yang mengulas materi hasil syuting dengan *Editor* setelah masa syuting selesai (hlm. 294).

2.1.1.4. Assembly

Menurut Bowen (2017), proses ini menggabungkan bagian besar proyek menjadi sebuah urutan elemen visual dan suara yang masuk akal.

Beberapa memulai dengan mengikuti skrip dengan catatan produksi dan *storyboard* (hlm. 28).

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2012) menjelaskan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai *Assembly* pertama memperlihatkan bentuk film:

- Memperhatikan catatan *dailies* untuk impresi apa saja di dalam tiap *shot* dan *take*.
- Mencari tahu cakupan kamera apa saja yang awalnya akan dipakai. Gunakan *master shot* untuk sebagian besar *assembly*. Jangan khawatir tentang kontinuitas, *cutting on action*, *overlap cutting*, atau transisi.
- Buatlah versi paling sederhana yang mengikuti skrip dan kenyataan materi tanpa mencoba memperbaiki.
- Sediakan 2 versi dari materi apa saja di dalam *assembly* untuk dipilih nanti dalam konteks apa saja.

Setelah *Assembly* pertama telah dibuat, tontonlah bersama sutradara tanpa ada gangguan untuk mendapatkan impresi pertama menonton film tersebut di mata penonton film. Setelah itu, tonton untuk kedua kalinya untuk memastikan impresi pertama tersebut benar dan dibahas bersama Sutradara pertanyaan fundamental, seperti tokoh yang paling mencolok, bagian film yang tidak cocok, film yang merasa terlalu terbelit-belit, dan sebagainya. Setelah itu, Sutradara akan dibiarkan bekerja untuk

memperbaiki apa saja yang perlu diubah dari pembahasan yang sebelumnya sudah dilakukan bersama Sutradara.

2.1.1.5. Rough Cut

Di dalam bukunya, Bowen (2017) menjelaskan bahwa di dalam proses *Rough cut, Editor* mengikis sebagian besar dari klip-klip yang sudah dipilih dari proses *assembly*. Dengan demikian, bagian naratif dari film kurang lebih bisa terlihat dengan jelas, meskipun terdapat bagian yang belum halus. Apabila alur dari film masih belum terasa jelas, maka bagian dari adegan akan mengalami rekonstruksi. (hlm.28).

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2012) menjelaskan bahwa di dalam *Rough Cut, Editor* akan melalui beberapa versi sebelum akhirnya mencapai urutan yang diinginkan, dengan perbaikan setiap versinya. Di dalam *Rough cut*, hanya terdapat visual dan audio yang esensial saja.

Ascher & Pincus (2012) menyatakan bahwa terdapat *Editor* yang melompati tahap *rough cut* dan lebih memilih untuk melakukan *fine-cut* dari awal. Pendekatan ini lebih memakan waktu yang lebih lama. Namun, *Editor* menjadi lebih tajam dalam menilai sebuah *editing* (hlm. 660)

2.1.1.6. Fine Cut

Bowen (2017) menjelaskan bahwa di dalam *Fine Cut*, materi di dalam proyek film sudah berada di dalam urutan yang pas, dan *timing* dan *pacing* dari masing-masing sudah cocok dengan alur cerita. Di dalam fase ini, tidak akan memerlukan perubahan yang besar. (hlm. 28)

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2012) menjelaskan di dalam fase ini, *Editor* akan menjalankan 3 tugas berikut:

1. Mempertajam *timing* sehingga *reaction shot* ataupun *cut on action* cocok dengan *shot* selanjutnya melalui perubahan kecil dan memotong beberapa *frame*.
2. Menentukan perubahan transisi antar *scene* dan durasinya bersama sutradara.
3. Membangun desain suara bersama tim pasca-produksi suara, yang meliputi:
 - a. Membersihkan *noise* dari *track* dialog
 - b. Membangun dan memperhalus suara *ambiance*
 - c. Membangun *track* musik dan efek suara.

2.1.1.7. Picture Lock

Ketika sudah mencapai fase *picture lock*, maka tidak akan ada perubahan lagi di *track* visual. Semua *timing* dari elemen visual sudah pasti, dan proses pasca-produksi suara bisa dapat dimulai untuk menyelesaikan *audio-mixing* (Bowen, 2017)

2.1.1.8. Finishing

Tahap ini sering juga disebut sebagai tahap *Online Editing*. Apabila *offline editing* menggunakan *file proxy* yang beresolusi rendah, maka setiap klip di *timeline* proyek diganti menggunakan *file* dengan kualitas terbaik agar bisa diubah agar penampilan setiap klip memenuhi kebutuhan film (warna, saturasi, kontras, dan sebagainya). Apabila *audio mixing* telah

selesai, maka *file* hasil *mixing* akan menggantikan *track* audio dari *offline editing* (Bowen, 2017)

2.1.1.9. Mastering and Delivery

Setelah semua tahap sudah selesai, dan sudah digabung, maka proyek film akan menghasilkan sebuah *master*, format dari film dengan kualitas terbaik. Diusahakan *Master* film menggunakan format yang sama dengan format yang digunakan untuk rekaman materi mentah, agar tidak mengurangi kualitas gambar (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2012).

2.1.2. Transisi

Transisi digunakan dalam *Editing* film untuk menunjukkan perubahan dalam kejadian, waktu, atau tempat. Menurut (Bowen, 2017), terdapat 4 jenis transisi dasar dalam *editing*, yaitu *Cut*, *Dissolve*, *Fade*, dan *Wipe*.

2.1.2.1. Cut

Cut adalah bentuk transisi yang paling mendasar dan sering dipakai di Sinema gambar bergerak. Bowen (2017) menjelaskan bahwa asal-usul *Cut* berasal dari masa Film yang menggunakan rol film, dimana segaris plastik film yang mengandung *frame* dari film di-*Cut* atau dipotong (hlm. 130)

2.1.2.2. Dissolve

Dissolve adalah perubahan gradual akhir sebuah *shot* dengan awal *shot* selanjutnya, dimana opasitas *shot* berkurang dan di saat yang

bersamaan opasitas *shot* selanjutnya bertambah. Kedua *shot* tersebut bercampur untuk sesaat (Bowen, 2017)

2.1.2.3. Fade

Fade adalah perubahan gradual dari suatu warna solid (biasa warna hitam) menjadi sebuah gambar dari *shot* dan sebaliknya (Bowen, 2017). Transisi ini terinspirasi dari permainan teater, dimana lampu di teater dimatikan dan dinyalakan secara perlahan di akhir sebuah *scene*, adegan, atau permainan (hlm. 140)

2.1.2.4. Wipe

Wipe adalah perubahan menggunakan sebuah garis dari sudut tertentu atau bentuk geometri, bergerak melalui layar menghapus gambar dari *shot* dan sekaligus menampilkan gambar dari *shot* selanjutnya di belakang garis atau bentuk yang bergerak tersebut (Bowen, 2017).

2.2. *Criteria of shot assessment*

Bowen (2017) menjelaskan bahwa dalam proses menilai dan memilih *shot* hasil produksi berdasarkan kualitas dari *shot* tersebut. Kualitas tersebut dapat dinilai dari beberapa poin untuk menghindari kesalahan yang berpotensi mengurangi kualitas dari hasil akhir film, yakni:

- Fokus
- *Framing* dan Komposisi
- *Exposure* dan *Colour Balance*

- *Screen Direction*
- *180-Degree Rule/Axis of Action*
- *30-Degree Rule*
- *Matching Angle*
- *Matching Eye-Line*
- *Continuity of Action*
- Performa
- *Continuity of Dialogue/Spoken Words*
- Kualitas Audio

2.2.1. Fokus

Bowen (2017) mengatakan salah satu poin yang terpenting dalam memilih *shot* adalah fokus. Hal ini dikarenakan sistem visual manusia selalu mengarah kepada hal yang di dalam fokus tajam. Apabila penonton berusaha untuk melihat sesuatu yang bergerak dengan fokus yang buram, maka penonton akan merasa terganggu dan tidak nyaman.

Hal ini dikarenakan mata para penonton mencoba untuk fokus kepada sesuatu yang tidak bisa untuk difokus. Apabila *shot* tersebut sengaja dibuat tidak fokus, maka *shot* tersebut seharusnya memiliki motivasi dibaliknya, seperti *POV* orang mabuk atau orang yang terluka (hlm. 82-83).

2.2.2. Framing dan Komposisi

Bowen (2017) menjelaskan bahwa di jaman sekarang di mana kamera dapat merekam dalam resolusi *Cinema4K* atau lebih, *Editor* dapat melakukan *pan and*

scan untuk memperbaiki komposisi dan *framing*. Namun teknik tersebut hanya bisa memperbaiki *shot* sampai ke titik tertentu.

Apabila terdapat ayunan dalam gerakan kamera yang tidak sesuai atau kamera yang tidak mencakupi karakter atau aksi dari sebuah *scene*, maka *Editor* harus mempertimbangkan untuk tidak menggunakan *shot* tersebut. Meskipun demikian, *Shot* tersebut masih bisa dipakai sebagai pilihan untuk bagian dari *shot* tersebut yang bagus.

Selain itu, terdapat atribut kualitatif dari *shot* yang harus dipertimbangkan. Beberapa di antaranya adalah jumlah *headroom*, *look room*, *eyeline* dari karakter, *camera angle* vertikal dan horizontal, dan tipe proyek yang dikerjakan (hlm. 83-85)

2.2.3. Exposure dan Colour Balance

Bowen (2017) menjelaskan bahwa *Exposure* dan *Colour Balance* tidak menjadi permasalahan yang sulit untuk diperbaiki. Hal ini dikarenakan *software* untuk *editing* lebih tersedia dan dapat dibeli dengan harga yang relatif murah. Namun, hasil yang diberikan akan lebih baik apabila *shot* tersebut memiliki *Exposure* dan *Colour Balance* yang bagus dan sesuai dengan *colour pallet* yang sesuai dengan desain visual dari proyek film tersebut.

Apabila terdapat *shot* yang memiliki performa yang baik dari para aktor tetapi memiliki *Exposure* atau *Colour Balance* yang tidak sesuai, maka *shot* tersebut dapat disimpan sebagai cadangan. Akan lebih baik apabila terdapat *colourist* hadir untuk menilai apakah *shot* tersebut dapat diperbaiki.

Hal ini diperlukan dikarenakan perbedaan dalam *Exposure* dan *Colour Balance* akan mengganggu penonton dalam menyerap informasi. Penonton akan

melewatkan beberapa informasi dikarenakan mata dan otak penonton mencoba menyeimbangkan perbedaan antara *shot* yang gelap dan terang. Dan perbedaan dalam warna akan mengganggu penonton (hlm. 85-86).

2.2.4. Screen Direction

Bowen (2017) menjelaskan bahwa di dalam film fiksi terdapat ruang *diegetic* film, di mana karakter di dalam film tersebut hidup dan bergerak. Dalam *Screen Direction*, arah gerakan karakter harus mengikuti arah gerakan karakter dari *shot* sebelumnya. Karakter yang keluar *frame* mengarah ke kiri harus muncul dari sebelah kanan *frame* untuk *shot* selanjutnya. Hal ini untuk mencegah terjadinya *jump cut* yang dapat menyebabkan kebingungan untuk para penonton (hlm. 86).

2.2.5. 180-Degree Rule/Axis of Action

Bowen (2017) menjelaskan bahwa *180-Degree Rule* mengikuti logika yang sama dengan *Screen Direction*. Dalam pengambilan *shot*, terdapat 1 garis imajiner yang tidak boleh dilewati. Sehingga *angle* pengambilan *shot* untuk 2 karakter atau lebih hanya akan berada di dalam satu sisi yang 180 derajat.

Apabila garis imajiner ini dilewati, maka hubungan spasial antar 2 karakter akan terbalik untuk para penonton, dan akan menyebabkan kebingungan. Oleh karena itu, *Editor* berhati-hati untuk memilih *shot* agar mengikuti peraturan tersebut (hlm. 87-89).

Bordwell et al. (2016) menjelaskan bahwa dengan *180-degree rule* membantu konsistensi arah *eye-line* dari karakter. Apabila karakter A melakukan percakapan dengan Karakter B dengan arah pandangan ke kiri, maka *shot* selanjutnya pandangan karakter A akan memiliki arah yang sama secara *framing*.

Arah *eye-line* yang berbeda dengan *shot* sebelumnya menunjukkan bahwa *180-degree rule* sudah di lawan (hlm. 232).

Chandler (2009) menjelaskan bahwa terdapat 3 cara lain dalam menghadapi *180-Degree Rule*. Cara yang pertama adalah menggunakan *cutaway insert* antara 2 *shot* yang telah melewati batas 180 derajat tersebut. Cara kedua adalah sutradara menyuruh aktor untuk bergerak melewati garis 180 derajat tersebut. Cara ketiga adalah kamera yang bergerak melewati garis 180 derajat tersebut dalam 1 *shot* (hlm. 51-57)

2.2.6. 30-Degree Rule

Bowen (2017) menjelaskan bahwa konsep *30-Degree Rule* berdasarkan dari konsep *180-Degree Rule*. Dalam peraturan ini, *Angle* dari pengambilan *shot* harus setidaknya memiliki perbedaan sebesar 30 derajat. Apabila *Editor* menggunakan 2 *shot* dengan perbedaan antar *angle* kamera kurang dari 30 derajat, maka kedua *shot* tersebut akan *jump cut*. Hal ini dikarenakan perbedaan antar 2 *shot* akan terlihat mirip dan terdapat perbedaan dalam waktu dan ruang (hlm. 89-90).

2.2.7. Matching Angle

Bowen (2017) menjelaskan saat syuting *scene* dialog, sering kali tim produksi menggunakan *matching angle* untuk mencakup tiap *shot* karakter. Tipe *shot*, cakupannya, skema *lighting*, serta fokus ke muka karakter konsisten untuk tiap karakter. Tetapi komposisi dari *Matching Shot* tersebut akan terbalik satu sama lain.

Teknik *Filmmaking* tradisional terdiri dari beberapa *shot* dengan konstruksi *outside-in* sebagai berikut:

1. *Establishing shot* – menunjukkan lokasi di mana kejadian terjadi di dalam film;
2. *Wide Shot* – memperlihatkan penempatan karakter dalam ruang film;
3. *Closer Two-shot* – mendekatkan 2 karakter bersama di dalam *framing* yang lebih sempit;
4. *Over-the-shoulder (OTS)* – *shot* karakter pertama melalui pundak;
5. *Answering OTS* – *shot* karakter yang lain melalui pundak;
6. *Medium Close-up* – *shot* karakter pertama yang lebih dekat;
7. *Answering medium close-up* – *shot* karakter yang lain yang lebih dekat.

Cutting antar *shot* dengan cakupan yang sama (OTS, MS, CU, dll.) akan lebih diterima oleh penonton. Hal ini dikarenakan aspek dari 2 gambar tersebut sama, hanya terbalik. Dengan kata lain, kedua *shot* saling “menjawab” satu sama lain (hlm. 90)

2.2.8. Matching Eye-Line

Menurut Bowen (2017), *Eye-line* adalah garis khayalan yang menyambungkan mata subjek kepada objek apa saja yang menarik perhatian subjek di dalam dunia film tersebut. Apabila 2 karakter terlibat dalam suatu percakapan, *Eye-line* Karakter A mengarah ke arah muka Karakter B.

Cut-away dari *shot* Karakter melihat ke objek yang menarik perhatian harus memiliki garis *eye-line* yang sama. Apabila penonton tidak dapat membuat garis antara karakter dan objek tersebut, maka *Editor* harus menggunakan *shot* lain sebagai *Insert* atau *Cutaway*. *Eye-line* adalah sesuatu yang tidak bisa diperbaiki *Editor*, melainkan dialihkan mengelilingi permasalahan tersebut (hlm. 91).

2.2.9. Continuity of Action

Bowen (2017) menjelaskan 2 *shot* dengan cakupan berbeda yang memiliki karakter yang sama dengan gerakan yang sama dapat melakukan *continuity edit* atau *action edit*. Manusia sangat peka melihat halusnya aliran sebuah gerakan. Oleh karena itu, apabila aliran gerakan antar 2 *shot* tidak halus, maka penonton akan merasakannya dengan gampang.

Apabila *Editor* ingin melakukan *action cuts*, hendaknya *Editor* memilih *shot* yang bisa cut dengan halus tanpa perbedaan yang cukup mencolok. Kesalahan minor seperti Aliran gerakan yang kurang halus, dapat diperbaiki dengan memotong beberapa *frame* dari akhir *shot* pertama atau awal *shot* selanjutnya (hlm. 91-92).

2.2.10. Performa

Menurut Bowen (2017), Performa dari aktor yang memerankan karakter adalah sesuatu yang *Editor* punya kendali. *Editor* tidak bisa memperbaiki *acting* yang buruk ataupun arah gerakan yang salah. Namun, *Editor* dapat menutupinya melalui *editing* yang kreatif.

Ada saat di dalam proses *editing* tidak ada *shot* yang lebih baik untuk dipilih. Oleh karena itu, *Editor* dapat memilih *cutting* dengan *shot* yang memiliki performa yang baik, meskipun *shot* tersebut dapat mengakibatkan *discontinuity* yang minor. Performa yang kuat akan membuat penonton terlibat di dalam cerita, sehingga kesalahan dalam *continuity* tidak akan terasa (hlm. 92)

2.2.11. Continuity of Dialogue/Spoken Words

Bowen (2017) menjelaskan bahwa di dalam proses pembuatan film, aktor yang memainkan karakter bisa melakukan beberapa cara dalam bertindak dan berbicara. Dengan demikian, kata-kata dialog yang diucapkan oleh karakter berkemungkinan berbeda sedikit. Sehingga akan menjadi masalah dalam *continuity*. Meskipun demikian, *shot* tersebut masih bisa disimpan sebagai pilihan *editing* untuk memilih performa dari dialog (hlm. 92-93).

2.2.12. Kualitas Audio

Bowen (2017) menjelaskan bahwa terdapat beberapa permasalahan audio yang perlu diperhatikan:

1. *Levels – Volume* audio harus dalam kondisi pas. Tidak terlalu tinggi, tidak terlalu rendah. Di dalam Industri, *level* yang menjadi rekomendasi *mixing* adalah antara -10db dan -20db. Meskipun demikian kebutuhan tiap proyek berbeda-beda. Di dalam *editing software* terdapat fitur untuk memperbaiki *levels*, yakni *gain control*. Perlu diperhatikan bahwa menggunakan fitur tersebut untuk menambah *level* di audio yang cukup sunyi dapat menyebabkan *white noise*.
2. *Presence* – Apakah rekaman audio sesuai dengan cakupan *shot*? Apakah suara terdengar jauh dari subjek atau terdengar dengar dari kamera?
3. *Hiss* – Apakah terdengar suara *hiss* dari sebuah elektronik di latar belakang?
4. *Overlap* – Apakah suara aktor saling menutupi satu sama lain?
5. *Ambiance Pollution* – Suara yang tidak diinginkan dari kondisi lingkungan *shooting*. Seperti suara langkah kaki, suara A/C, suara mesin mobil, dsb.

6. *Room Tone* – Suara dari lingkungan *shooting* yang bisa digunakan untuk menyembunyikan perbedaan antara *cut* yang memiliki dan tanpa audio.
7. Apakah audio direkam? – Beberapa *shot* berkemungkinan untuk tidak memiliki audio dikarenakan permasalahan teknis di alat rekam audio.
8. *Rights* – Perlu diperhatikan bahwa menggunakan musik memerlukan *right of use*. Apabila tidak, musik tersebut tidak boleh digunakan.

2.3. *Continuity*

Rabinger & Hurbis-Cherrier (2012) mengartikan *continuity* sebagai sebuah detail sederhana yang memiliki kesinambungan atau kecocokan dari satu adegan ke adegan berikutnya. Namun jika secara kronologi *scene* adegan terakhir mendahului yang sebelumnya, *continuity* harus dicocokkan kembali agar sesuai.

Reisz & Millar (2009) menjelaskan bahwa *Editor* melakukan perubahan untuk mencapai *continuity* dalam 2 tahap. Tahap Pertama, *Editor* menggabungkan beberapa *shot* dengan *cut* yang kasar dalam urutan yang masuk akal sebagai sebuah film dan dapat dimengerti. Lalu *Editor* memperhalus material tersebut lagi dalam segi *cutting*, sehingga perubahan natar *shot* menjadi halus (hlm. 181)

Rabinger & Hurbis-Cherrier membagi *Continuity* dalam dua jenis yakni:

1. *Direct Continuity*

Continuity secara langsung adalah ketika *shot* satu mengikuti atau berkesinambungan dengan *shot* lainnya. Contoh, jika karakter A tidak dapat mengganti jaket birunya selama adegan tersebut masih di ruang dan waktu yang sama secara beruntun.

2. *Indirect Continuity*

Continuity secara langsung adalah ketika *shot* satu mengikuti atau berkesinambungan dengan *shot* lainnya. Contoh, jika karakter A tidak dapat mengganti jaket birunya selama adegan tersebut masih di ruang dan waktu yang sama secara beruntun.

Bowen (2017) mengatakan secara metode editing tradisional, memberikan *continuity* yang halus dan hampir tidak terlihat sebuah perpindahan adalah elemen yang penting agar segala elemen editing tidak diperhatikan atau terlihat kepada penonton. Ini yang dinamakan *continuity* atau *invisible editing*. Bowen membagi beberapa bentuk *continuity* yang berbeda:

1. *Continuity of Content*

Aksi yang dilakukan aktor yang terlihat oleh kamera harus secara ideal sesuai dari satu *shot* ke *shot* selanjutnya. Karena karakter berkewajiban untuk melakukan aksi yang sama dari setiap pengambilan gambar (hlm. 115-116).

2. *Continuity of Movement*

Screen Direction harus diperhatikan agar gerakan karakter yang meninggalkan *frame* tidak berbeda dengan gerakan karakter pada *shot* berikutnya. Apabila terdapat perbedaan antara *shot* dengan *shot* berikutnya, maka *Editor* dapat menggunakan *shot* netral yang dapat melanjutkan narasi tanpa merusak *continuity* (hlm. 117)

3. *Continuity of Position*

Ruang dalam sebuah film itu sendiri memiliki arah dan juga tempat juga dengan subjek atau objek fisik yang terdapat di dalam *shot* yang menempati ruang tertentu. Penting bagi *editor* untuk merangkai *shots*, dimana penempatan atau

posisi dari subjek maupun objek tersebut dipertahankan secara *continuity*.
memotong dua *shot* objek terlalu *jump* dari satu sisi layar ke sisi yang lain akan mengalihkan perhatian penonton dan ilusi pengeditan yang tidak terlihat akan terputus atau rusak (hlm. 117-118).