



### **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.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Continuity Editing*

Teknik *continuity* digunakan untuk memberikan pergerakan yang memiliki kesinambungan dan bertujuan agar tidak membuat penonton bingung. Menurut Stuart Sweetow (2011) cara yang digunakan agar kesinambungan antar *shot* tetap terjaga adalah dengan menghindari *jump cut*. Cara yang paling mudah adalah mengambil *shot* yang bervariasi sebagai contoh, menggunakan *shot wide angle*, lalu *medium-shot* dan *close-up*. Bagian terpenting agar *continuity* tetap terjaga adalah dengan memberikan ruang yang cukup dalam menerapkan *cut* agar saat editing pemotongan akan rapi dan tidak berantakan (hlm. 164-165). Menurut Ken Dancyger (2011), kemulusan perpindahan *shot* dan kesinambungan dari video yang diedit adalah kewajiban dari seorang editor agar penonton yang melihatnya tidak kebingungan dan video yang dibuat tetap dengan jalan cerita yang semestinya (hlm.372). Dalam menerapkan teknik *continuity editing*, pertama-tama editor melakukan *match cut*, yaitu pemotongan yang sesuai dengan *shot* berikutnya agar perpindahan antar *shot* akan rapi. Pemotongan ini berguna agar sutradara tidak perlu mengambil *long take* yang terlalu lama dan juga berguna untuk memberikan variasi dalam video agar *mis-en-scene* dan konsep yang diinginkan sutradara dapat diperlihatkan. Saat melakukan *match cut*, *shot* yang diambil tidak boleh melanggar hukum *180-degree rule* karena dapat

menyebabkan kesinambungan antar *shot* menjadi berantakan. Kesinambungan tidak hanya berlaku pada setiap *shot* yang dipilih dan ketepatan dalam memotong sebuah *shot*, warna dan *lighting* juga dapat berpengaruh dalam proses *continuity editing*. Perubahan warna dan *lighting* yang terlalu sering pada *shot* dan *scene* akan mengakibatkan kesinambungan terganggu.

Beberapa hal yang merupakan ciri-ciri *continuity editing*:

1. *Footage* yang diedit berkesinambungan, pemeran simetris dan *lighting* konsisten.
2. Ritme pemotongan bergantung dengan jarak kamera yang digunakan untuk merekam.
3. Teknik ini tidak terlihat secara kasat mata karena pergerakannya natural.
4. Memperlihatkan alur cerita secara konsisten dan secara kronologis.

## 2.2 *Company Profile*

*Company profile* adalah salah satu media untuk memberikan informasi sebuah perusahaan dan perusahaanlah yang menentukan isi, *point* dan fakta berupa sejarah, visi dan misi dari perusahaan tersebut sesuai dengan kebutuhan, target pasar dari perusahaan tersebut. Menurut Suyanto (2005) keuntungan paling utama dari *company profile* adalah mampu membangun

citra yang baik dalam perusahaan. Media ini memiliki jangkauan yang luas dan repetisi yang tinggi dengan menampilkan suara dan gambar yang mampu membuat penontonnya ingat dengan mudah. *Company profile* merupakan salah satu konten yang sangat efektif dalam dunia bisnis karena mampu menyampaikan pesan kepada calon pembeli dan pelanggan dengan menggabungkan elemen visual dan audio dari sebuah *company profile*. Video *company profile* dapat bersifat persuasif karena efektifitas dan efisiensi dari penyampaian pesan kepada konsumen yang berpengaruh dalam memudahkan konsumen untuk mengenal dan tertarik terhadap perusahaan dan produk yang dipromosikan.

### **2.2.1 Quality Service**

Menurut Yi Chin Liu (hlm. 28) *quality service* merupakan penilaian yang diberikan oleh pelanggan. Dari sudut pandang pelanggan, *quality service* memiliki *process quality* dan *output service*. Dalam *process quality*, pelanggan akan memberikan penilaian secara subjektif sesuai dengan *quality service* yang pelanggan terima dan rasakan. Dalam *output service*, pelanggan akan memberikan komentar dan masukan dari *service* yang diterima. *Service quality* harus mencapai ekspektasi dari pelanggan dari produk yang dibeli oleh pelanggan. Penilaian dari *output service* akan diproses lebih lanjut untuk menjadi evaluasi bagi perusahaan/penyedia jasa servis.

Menurut Sasser, Olsen & Wyckoff (1978) ada tujuh faktor yang diperlukan untuk penilaian dalam *quality service* :

1. *Security* : keamanan barang milik konsumen.
2. *Consistency* : *service* harus memiliki standar dan tidak boleh diubah oleh karyawan, waktu, dan lokasi.
3. *Attitude* : penyedia jasa *service* harus menampilkan kesopanan dan sikap menolong kepada pelanggan.
4. *Completeness* : *quality service* yang ditunjukkan harus lengkap.
5. *Condition* : setiap *service* yang diberikan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pelanggan.
6. *Availability* : *service* harus tersedia kepada pelanggan kapanpun pelanggan membutuhkan.
7. *Timing* : servis harus selesai dalam waktu yang diekspetasikan dan dijanjikan oleh pelanggan.

Pada hasil penilaian pelanggan terhadap jasa *service*, perusahaan/penyedia jasa *service* diharapkan mengembangkan sepuluh faktor yaitu :

1. *Accessibility* : *service* dapat mudah diakses semua orang.
2. *Credibility* : *service* membutuhkan kejujuran dan dapat diandalkan.
3. *Responsiveness* : penyedia jasa *service* diharapkan memberikan respon yang baik saat pelanggan membutuhkan.

4. *Competence* : penyedia jasa *service* harus memiliki keahlian yang cukup dalam memberikan pelayanan jasa sesuai bidang yang dikerjakan.
5. *Courtesy* : penyedia jasa *service* harus memiliki sifat sopan, empati dan sikap menghormati kepada semua pelanggan.
6. *Communication* : penyedia jasa *service* harus bisa berbicara kepada pelanggan dengan baik dan mau mendengarkan segala komplain dan menanggapi dengan sopan.
7. *Reliability* : penyedia jasa *service* harus bisa memegang janji yang diberikan kepada pelanggan.
8. *Tangibility* : semua alat-alat yang berhubungan dengan jasa *service* harus memiliki hubungan.
9. *Knowing customer* : penyedia jasa harus tahu apa yang dibutuhkan pelanggan.
10. *Security* : perlindungan untuk pelanggan.

### **2.3 Editor**

Menurut Dancyger (2011) editor merupakan salah satu pemegang peranan penting dalam proses *post-production*. Ketika produksi selesai maka bagian editor lah yang mencari ritme dalam video yang diedit. Editor bekerja sama dengan sutradara dan juga produser. Tujuan dari editor adalah menemukan *continuity* naratif untuk *visual dan sound* dalam video. Menggabungkan *visual dan sound* yang membuat filmnya dramatis sehingga videonya

menjadi efektif. Dalam proses editing, editor melakukan dua proses editing yaitu *offline editing*, dan *online editing*. Dalam proses *offline editing*, editor memasukkan *footage* ke dalam media editing kemudian mengorganisir *footage* tersebut sesuai dengan urutan *storyboard*, kemudian menyusun ulang setiap bagian agar mengikuti alur cerita secara kronologis (*The Power of Filmmaking Kit*). Dalam tahap *online editing*, editor memasukkan judul video, *background* dan animasi dan *special effect* (*video editing* dan *video production* hlm. 13).

#### 2.4 **Storyboard**

Menurut Jubilee (2010 hlm. 55) *storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur cerita. *Storyboard* berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film dan iklan yang memadukan antara narasi dan *visual*.

#### 2.5 **Rough Cut**

Menurut Dancyger (2011) tujuan dari *rough cut* adalah mengorganisir *shot* agar sesuai dengan *script* dan *storyboard*. *Rough cut* merupakan pengembangan *visual* dan *continuity* dalam video yang diedit (hlm. 381-382). Dalam mengembangkan *rough cut*, produser dan sutradara akan melihat *progress* dan memberikan masukan kepada editor untuk memilih *shot*. Sutradara mempunyai kuasa lebih untuk ikut dalam proses editing

lebih dalam seperti memutuskan *shot* mana yang harus dibuang dan memasukkan *shot* pengganti. Menurut Sonjak dan Ben Long (2011) cara paling mudah dalam mengawali editing adalah dengan melakukan metode *drag-and-drop editing*. Dengan memilih *shot-shot* terbaik secara berurutan sesuai dengan urutan cerita lalu menaruhnya ke dalam *timeline sequence* pada *software editing* (hlm.293-294). *Storyboard* juga digunakan sebagai acuan dari *shot-shot* yang akan digunakan dan dimasukkan kedalam *timeline sequence*.

## 2.6 ***Fine Cut***

Menurut Ken Dancyger, (2011) *fine cut* merupakan proses lanjutan daripada *rough cut*. *Fine cut* juga dapat disebut *final cut* karena merupakan proses terakhir dari *offline editing*. *Fine cut* adalah kumpulan dari *shot-shot* yang sudah dipilih oleh editor dan sutradara. Tujuan dari proses *fine cut* agar memperlihatkan kesan dramatis dari pemilihan *shot*. (hlm. 381 dan 438)

## 2.7 **Workflow Editing**

Menurut Jason J. Tomaric (2008; hlm. 335) *workflow* editing memiliki urutan dan tahapan-tahapan pekerjaan yang meliputi:

1. Memasukkan *data* mentahan dari kamera ke media editing *non-linear / PC*.
2. Semua *footage* mulai diurutkan berdasarkan *scene, shots*, dan nama *data*.

3. Editor mulai berdiskusi dengan sutradara untuk pemilihan setiap *shots* untuk mencari *shots* terbaik untuk dimasukkan kedalam *timeline sequence*.
4. Editor akan mulai melakukan tahap pemotongan pada setiap *shots* yang sudah dipilih bersama dengan sutradara.
5. Sutradara akan memberikan masukan kepada editor jika ada bagian yang harus diedit ulang.
6. Editor akan mulai memasukkan *VFX*, *transitions*, dan *sound* ke dalam *footage*.
7. Editor melakukan *color grading* agar warna yang terlihat akan sesuai dengan konsep dan kesan dramatis semakin terlihat.
8. Memasukkan *credit title* lalu melakukan tahap *rendering*. Setelah itu video akan didistribusikan.

UMMN