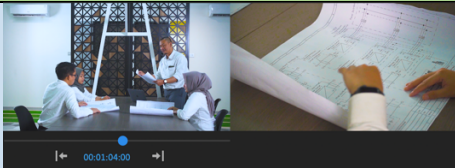


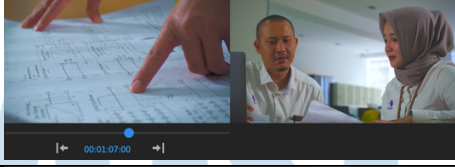

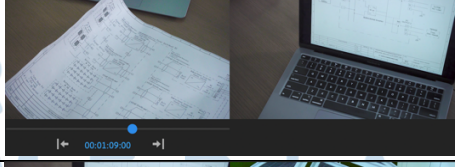
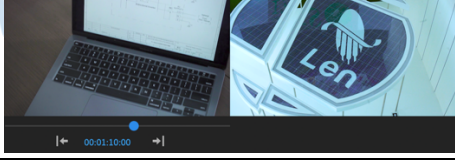



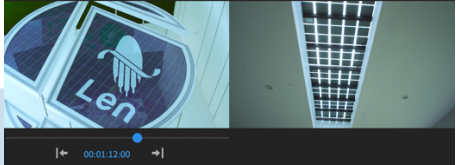
## 5. ANALISIS

### 5.1. Analisis Penerapan *Beat* Pada *Scene* 4 dan 5

Penulis memotong *shot* berdasarkan *beat* yang diciptakan dari alat musik *drum* pada *background music*. Pada *sound wave*, *beat* biasanya memiliki *wave* yang tinggi. Berikut *sound wave* dan potongan *shot* pada *scene* 4 dan 5 pada video *company profile* PT. Surya Energi Indotama.

Tabel 5. 1. *Breakdown timecode*

Time Code Drum	Time Code Footage	Clip
1:04	1:04	
1:05	1:05	
1:06	1:06	
1:07	1:07	
1:08	1:08	
1:09	1:09	
1:10	1:10	

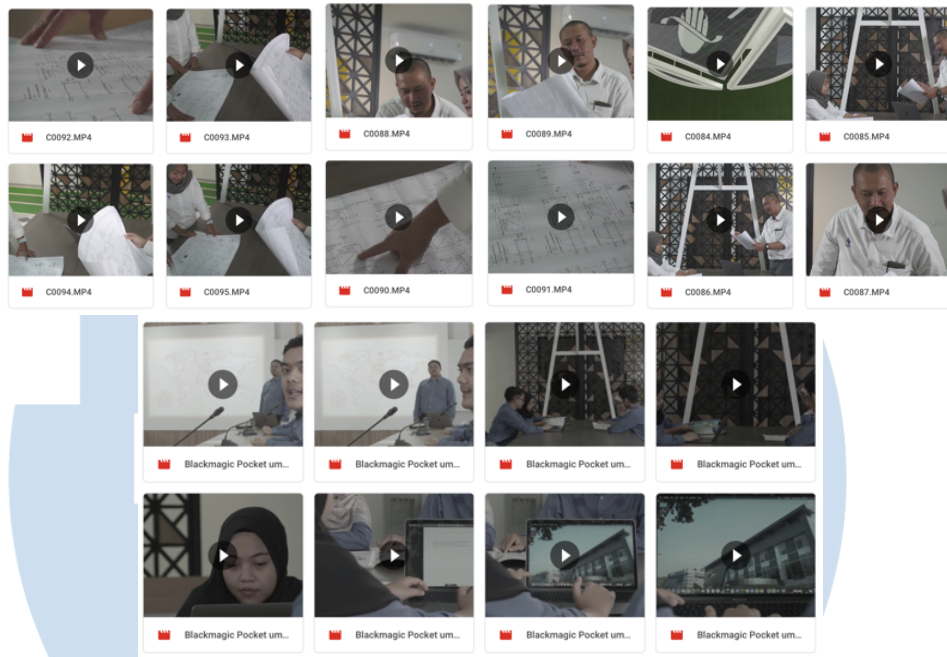
1:11		
1:12	1:12	

Pemotongan *shot* yang dilakukan oleh penulis dapat dikatakan berhasil, namun ada beberapa bagian yang kurang berhasil. Hal ini disebabkan karena penulis juga menyesuaikan gerakan dan pemotongan yang nyaman untuk ditonton. Selain itu, terdapat beberapa bagian dimana *beat* atau bagian dari *sound wave* yang lebih tinggi terlalu cepat satu sama lain. Hal ini mengakibatkan penulis tidak memotong pada bagian tersebut, karena terlalu cepat. Sehingga akhirnya penulis memotong pada *beat* selanjutnya. Seperti tabel 5.1., dapat dilihat bahwa kegagalan tersebut terdapat pada menit ke 1:11. Namun, selebihnya dapat dikatakan berhasil.

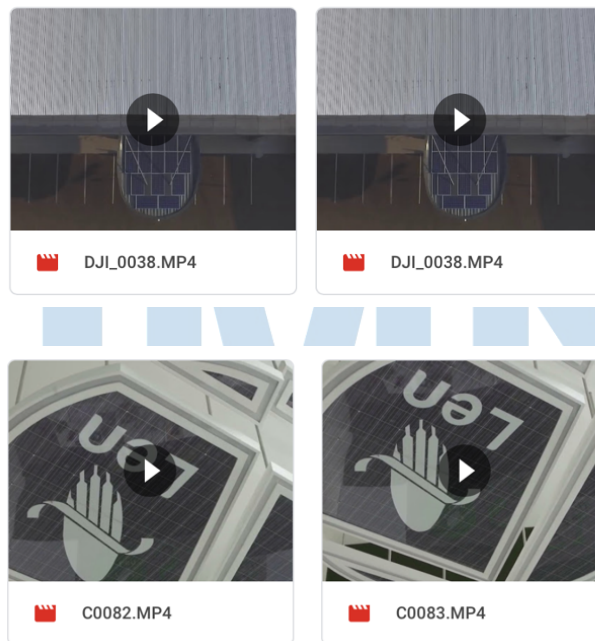
Penulis memotong berdasarkan *beat* yang diciptakan oleh alat musik *drum* pada *background music*. Suara *drum* tersebut membuat *soundwave* pada audio naik. Hal ini yang menjadi patokan penulis untuk memotong *footage*. Dalam pembuatan video ini, *beat* yang digunakan oleh pembuat audio adalah 100bpm yang berarti berjalan normal atau *andante*. Pada *scene* ini dapat dikatakan lebih menggebu-gebu atau dinamis karena disebabkan oleh gabungan beberapa alat musik pula, dengan bpm yang seimbang dari awal hingga akhir video.

## 5.2. Analisis Penerapan *Juxtaposition* Pada *Scene 4* dan *5*

Selain berdasarkan aspek diatas, penulis juga memilih video berdasarkan *footage* mana yang stabil, pergerakan aktornya tepat, dan peletakkan *art* yang tepat. Proses pemilihan itu sendiri diputuskan bersama dengan sutradara. Dalam pemilihan *footage* ini, penulis memiliki 2 pilihan pada setiap *shot* nya.




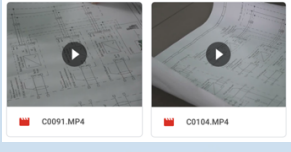
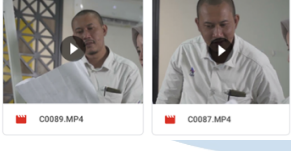
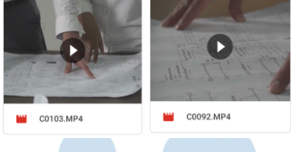
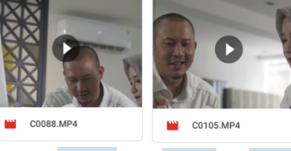

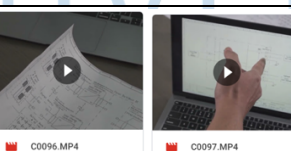
Gambar 5. 1 Pilihan *shot scene* 4  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 5. 2 Pilihan *shot scene* 5  
(Dokumentasi pribadi)

Apabila dilihat pada pilihan *shot* diatas, terlihat perbedaan *cast*, adegan, dan jenis *shot*. Hal ini dikarenakan ketika pengambilan *shot* pertama kali, banyak *shot* yang kurang stabil. Kemudian, ketika akan melakukan pengambilan gambar untuk PT. LEN, dilakukan *re-take* pada *scene* 4. Maka dari itu, terdapat perbedaan *cast*, adegan, dan jenis *shot*.

Tabel 5. 2. *Breakdown* pemilihan *shot*

Shot	Pilihan <i>Shot</i>	Alasan
1		Penulis memilih <i>shot</i> C0086 karena lebih stabil dibandingkan <i>shot</i> C0085.
2		Penulis memilih <i>shot</i> C0104 untuk <i>shot</i> 2 pada <i>scene</i> 4. Karena <i>shot</i> C0104 lebih memiliki pergerakan kamera,
3		Penulis memilih <i>shot</i> C0087 karena jika diperhatikan, <i>shot</i> C0087 lebih <i>eye level</i> dan lebih <i>low angle</i> dibanding <i>shot</i> C0089.
4		<i>Shot</i> C0092 dipilih karena lebih <i>zoom in</i> dan lebih terlihat jelas apa yang tertulis di kertas.
5		Seperti yang telah disebutkan pada <i>shot</i> 3, pemilihan <i>shot</i> ini karena <i>shot</i> C0105 lebih <i>eye level</i> dibandingkan <i>shot</i> C0088.
6		Penulis memilih <i>shot</i> C0090 karena lebih menunjukkan kesinambungan dengan <i>shot</i> 4, yaitu media <i>project</i> menggunakan kertas.
7		Seperti yang telah disebutkan pada <i>shot</i> 6, pemilihan <i>shot</i> C0096 dikarenakan memiliki kesinambungan dengan <i>shot</i> 4 dan 6.

8		Pemilihan <i>shot</i> C0082 didasarkan pada ke stabilan pengambilan gambarnya. Pada <i>shot</i> C0083, <i>shot</i> nya kurang stabil. Sehingga penulis memilih <i>shot</i> C0082.
---	---	---

(Dokumentasi pribadi)










Pemilihan *shot* berdasarkan teori *juxtaposition* dapat dinyatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena penulis ingin menciptakan kesan dinamis pada dua *scene* ini. Kemudian, berdasarkan beberapa pilihan *shot*, penulis akhirnya memilih *shot* yang memiliki banyak pergerakan baik pergerakan karakter maupun kamera. Dengan dipilihnya *shot-shot* tersebut, *scene* pada video *company profile* PT. Surya Energi Indotama terlihat lebih dinamis.

### 5.3. Analisis Penerapan *Timing* Pada *Scene* 4 dan 5

Pemotongan setiap *shot* pada *scene* diskusi ini menggunakan *fast cut*, dimana setiap *shot*nya berdurasi 1-3 detik. Pemotongan ini menimbulkan *fast cut* dan membuat *scene* tersebut menjadi dinamis yang ingin ditunjukkan oleh penulis. Seperti yang telah disebutkan di atas, penggunaan teknik ini berhubungan dengan penggunaan teknik *juxtaposition* dan *beat*. Melalui teknik *timing* ini, penulis berhasil memilih *shot* yang sesuai dengan teknik *juxtaposition*. Penentuan panjang pendeknya *footage* juga ditentukan dengan *beat* pada *background music*.

Dalam penerapan teknik ini, terdapat beberapa hal yang kurang sempurna. Hal ini dikarenakan, penulis harus menyesuaikan antara *timing* dan *beat* pada proses pemotongan. Maka dari itu, terdapat beberapa pemotongan yang terlalu lama dan terlalu cepat karena menyesuaikan dengan *beat*. Namun, secara keseluruhan penerapan teknik *timing* ini dapat dikatakan berhasil dan pesannya bisa tersampaikan dengan baik, karena penulis melakukan proses sesuai dengan teori Pearlman, dan menciptakan visualisasi yang sesuai dengan konsep editor dan keinginan dari perusahaan itu sendiri.

Tabel 5. 3. *Transcript editing*

No.	Keterangan	Timecode	Total Durasi	Shot
1.	Seorang karyawan menjelaskan sebuah <i>project</i> , dan karyawan lainnya mendengarkan	00:01:01-00:01:04	3 detik	
2.	Seorang karyawan membuka <i>project</i> yang akan dibahas dan dikerjakan	00:01:04-00:01:05	1 detik	
3.	Karyawan sedang berdiskusi tentang <i>project</i> yang akan dikerjakan	00:01:05-00:01:06	1 detik	
4.	Pembahasan <i>project</i> yang dikerjakan dengan <i>shot</i> yang lebih dekat	00:01:06-00:01:07	1 detik	
5.	Karyawan sedang berdiskusi tentang <i>project</i> yang akan dikerjakan	00:01:07-00:01:08	1 detik	
6.	Menunjukkan dokumen <i>hardcopy project</i> yang dikerjakan	00:01:08-00:01:10	2 detik	
7.	Menunjukkan dokumen <i>softcopy project</i> yang dikerjakan	00:01:10	0,5 detik	
8.	Menunjukkan logo LEN	00:01:10-00:01:12	2 detik	
9.	Seorang karyawan menyalakan mesin pembuatan panel surya	00:01:12-00:01:14	2 detik	

(Dokumentasi pribadi)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### 5.4. Analisis Penerapan *Internal Rhythm* Pada *Scene 4* dan *5*

Analisis penerapan teknik *internal rhythm* akan merujuk pada tabel 4.2. Penulis bersama tim membuat *script*, dimana kamera menjadi *third point of view*. Maka dari itu, penulis menyusun *footage* sesuai dengan narator dan narasi. Dengan penerapan *third point of view*, penonton diajak untuk menikmati dan mendengarkan narator bercerita tentang PT. Surya Energi Indotama. Konsep ini dipilih karena tujuan dari *video company profile* ini untuk memberitahu masyarakat atau calon investor tentang PT. Surya Energi Indotama. Sehingga dengan konsep narasi, akan membuat penonton merasa nyaman dan tertarik mendengarkan cerita dari *video company profile* ini.

Penggunaan teknik *internal rhythm* ini dapat dikatakan berhasil, karena berdasarkan faktor yang disebutkan oleh Frierson tentang *tempo of action* yang menjadi salah satu faktor pembentuk *internal rhythms* ini, dapat dikatakan bahwa terdapat beberapa pergerakan serta art yang diulang pada *scene 4* dan *5* yang akhirnya membentuk *pattern* dan pola tersendiri, dimana *shotnya* ketika karyawan bekerja, dilanjutkan dengan *shot* pekerjaan yang dilakukannya. Seperti teori Frierson, maka teknik ini telah diterapkan dan dapat dikatakan berhasil.



## 6. KESIMPULAN

Dalam proses pembuatan video *company profile* ini, penulis menggunakan teknik *cutting rhythms* dalam proses *editing*. Elemen teknik yang digunakan *timing* dan *internal rhythms*. *Timing* digunakan untuk menentukan durasi tiap *shot* yang digunakan. Selain itu, *internal rhythms* dibuktikan dengan beberapa *shot* pada *scene* yang dibahas telah membentuk ritme. Selain itu, digunakan juga teknik *juxtaposisi* untuk menentukan *shot* yang akan digunakan. Tujuan dari penggunaan teknik tersebut adalah untuk membuat video yang nyaman ditonton, dinamis, dan tidak membosankan. Melalui beberapa teori dan teknik yang telah dibahas, video *company profile* ini dapat dikatakan telah menunjukkan kesan dinamis karena telah menunjukkan beberapa pergerakan baik secara kamera maupun aktor.

Selanjutnya, video *company profile* ini akan diserahkan kepada perusahaan dan digunakan untuk promosi perusahaan dan produk yang dijual. Berlangsungnya pembuatan video *company profile* ini, tidak terlepas dari beberapa halangan salah satunya pandemi COVID-19. Proses *shooting* jadi terhambat dan membengkaknya anggaran biaya karena membiayai test anti gen sebagai syarat *shooting* yang dibuat oleh perusahaan. Penelitian ini juga dibatasi karena pandemi yang mengharuskan masyarakat untuk dirumah demi mencegah penyebaran virus. Sehingga, *filmmaker* juga sulit bertemu untuk melakukan proses *post production*.