



### **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

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sumber literatur yang berkaitan dengan teori/teknik editing. Teori yang digunakan berhubungan dengan cerita pada film pendek *Scripted*, teknik editing yang digunakan adalah teknik editing program acara televisi yaitu *live editing*.

Menurut Rea dan Irving (2010), editor adalah seseorang yang memiliki kemampuan teknik dan kesabaran untuk menciptakan keteraturan dari ribuan gambar. Seorang editor dapat memanipulasi sebuah gambar dan suara untuk menciptakan sebuah gagasan atau motivasi dalam film. Ia juga mengatakan bahwa sebuah film dibangun di ruang editing (hlm. 258).

Benyahia, Gaffney, dan White (2006), menegaskan bahwa seorang editor berkontribusi untuk menciptakan sebuah makna untuk disampaikan ke penonton lalu direspon oleh para penonton (hlm. 35).

#### 2.1. *Reality Show Dari Sudut Pandang Editing*

Menurut Maburi (2013), *reality show* adalah salah satu program yang diproduksi oleh stasiun televisi. Program acara televisi dapat diedit bersamaan saat produksi (*shooting*) berlangsung (*live editing*) atau pada saat *post-production*, dimana editing dilakukan di akhir (hlm. 77).

Peranan *program director* dan *video switcher* di *control room* pada saat *live editing* sangatlah penting. Berikut adalah bahasan mengenai *program director* dan *video switcher*.

### **2.1.1. Program Director**

Menurut Utterback (2007), *program director* adalah pemimpin dan pengawas bagi semua kru pada saat produksi (hlm.18). Dia menambahkan Tugas *program director* adalah memberikan perintah atau mengkoordinir semua kru melalui sistem *intercom* dari *control room*. Pada saat produksi, yang menjadi acuan seorang *program director* adalah naskah dan susunan acara. Sebagus apapun naskah dan susunan acara yang dibuat atau seberapa terampilnya kru tidak menjamin sebuah produksi berjalan dengan lancar jika *program director* tidak dapat memimpin atau mengkoordinir krunya dengan baik (hlm.155).

Cury (2011), menegaskan bahwa seorang *program director* juga bertanggung jawab untuk mempertahankan sebuah program acaranya dan diharapkan dapat memberikan inovasi baru yang menarik setiap harinya. Sebelum produksi berlangsung *program director* akan bertemu dengan produser dan kru untuk membicarakan peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan (hlm. 46).

### **2.1.2. Video Switcher**

Menurut Hartwig (2005), *video switcher* adalah perangkat editing yang dioperasikan pada saat *live editing* di *control room*, Fungsi dari *video switcher* yaitu untuk memilih *video* yang berasal dari beberapa sumber kamera di studio (hlm. 64).

Utterback (2007), menambahkan bahwa sebutan untuk operator perangkat *video switcher* adalah *switcherman*. *Switcherman* bertugas untuk memilah dan memilih *video* yang berasal dari beberapa sumber kamera, contoh; *video* yang dihasilkan dari kamera 1, kamera 2, dan kamera 3 (*video tape recording (A)*, *video*

*tape recording (B), video tape recording (C)*) tentunya seorang *switcherman* akan diarahkan oleh *program director* pada saat memilih *video* yang akan ditampilkan (hlm. 34).

## **2.2. Multiple camera Editing**

Menurut Thompson dan Bowen (2009), produksi film biasanya diselesaikan hanya menggunakan satu kamera untuk merekam gambar, berbeda dengan program acara televisi, diantaranya; komedi, program realitas, siaran langsung, atau konser musik yang disiarkan dari dalam studio rekaman dengan menggunakan lebih dari satu kamera, atau biasa kita sebut dengan *multiple camera*.

*Multiple camera* biasanya digunakan untuk mengambil gambar dari berbagai sudut atau *angle*, hal tersebut dilakukan karena produksi televisi berbeda dengan produksi pada film, dimana pada produksi film sering kita temui adanya pengulangan adegan untuk mengambil gambar dari beberapa *angle* dan untuk mendapatkan hasil yang sempurna.

Mengedit gambar yang direkam menggunakan *multiple camera* memiliki kelebihan tersendiri, yaitu ketika *switcherman* men-*switch* gambar 1 dari kamera 1 lalu berpindah ke gambar 2 dari kamera 2 dari *angle* yang berbeda maka tidak perlu diragukan *continuity* dari gambar tersebut. Tidak hanya gambar yang dihasilkan dari *multiple camera* tetapi audio juga harus diperhatikan, agar audio yang dikeluarkan serasi dengan gambar yang sedang ditayangkan (hlm. 163).

### **2.3. Decoupage**

Menurut Mabruri (2013), *decoupage* lahir dari bahasa Prancis (*decouper*). *Decouper* adalah tahapan editing dengan cara memisahkan atau memecahkan *shot* yang diambil pada saat produksi (*shooting*), dengan cara memisahkan sebuah adegan melalui *camera angle* yang berbeda. Sebagai editor televisi maupun film, seharusnya seorang editor dapat merincikan sebuah *shot* dari berbagai *angle*, Sehingga terciptanya ragam visual dengan sempurna (hlm. 52).

### **2.4. Live Editing**

Menurut Mabruri (2013), *live editing* adalah editing yang dilakukan secara bersamaan saat produksi (*shooting*) berlangsung, tentu dengan sebuah bantuan alat yang bernama *video switcher*. Alat tersebut dioperasikan oleh *switcherman* dengan dipandu oleh *program director* di *control room*. *Live editing* ini biasanya diperuntukan untuk produksi pada program acara televisi dengan sistem *multiple camera* (hlm.11). Berikut adalah teknik editing (*switching*) dalam program acara televisi secara *live editing*.

#### **2.4.1. Switching by Scene**

Teknik peralihan *shot* berdasarkan *scene*, dimana pada saat objek (pemain, *host*/presenter) memiliki *blocking* tertentu dan ini sudah direncanakan terlebih dahulu pada saat *script breakdown* yang berbentuk *shot list*, hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir sebuah kesalahan. Teknik *switching by scene* biasanya diperuntukan bagi program acara seperti situasi komedi (hlm.12).

#### **2.4.2. *Switching by Narration (lyric)***

Teknik peralihan *shot* berdasarkan narasi atau lirik yang dibacakan oleh presenter atau *voice over*. Biasanya teknik editing ini diperuntukan untuk program-program *video instructional* seperti acara memasak, acara tips & trik, *quiz*, *magazine show*, *talk show* dan lain-lain (hlm.13).

#### **2.4.3. *Switching by Moment***

Teknik peralihan *shot* berdasarkan *moment* atau kejadian langsung yang dialami oleh objek yang dituju. Misalnya, ketika salah satu penonton berjoget aneh atau vokalis yang tiba-tiba menjatuhkan dirinya kedalam kerumunan penonton. Pengambilan gambar ini tidak direncanakan dan membutuhkan kejelian mata, kecepatan, dan ketepatan memberikan aba-aba kepada penata kamera sekaligus editor. Teknik ini biasanya terdapat pada program acara *game show*, olahraga, siaran langsung, dan konser musik (hlm.13).

#### **2.4.4. *Switching by Rhythm***

Teknik *switching by rhythm* adalah teknik peralihan *shot* berdasarkan tempo atau beat dari ketukan, birama, suara musik, atau *sound effect* yang terpadu. Biasanya teknik ini diperuntukan untuk konser musik, pemindahan gambar dihitung dan disesuaikan berdasarkan irama lagu (hlm.14).

### **2.5. Transisi**

Menurut Utterback (2007), terdapat 4 jenis transisi yang ada pada *video switcher*, antara lain; *cut*, *dissolve*, *wipe*, dan yang terakhir *fade*. Keempat transisi ini sering

digunakan untuk peralihan *shot* 1 ke *shot* berikutnya (hlm. 38). Berikut adalah penjelasan keempat jenis transisi yang sering digunakan pada televisi dan film.

### 1. Cut

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *cut* adalah perubahan *shot* secara langsung, seperti perpindahan *shot* (A) ke *shot* berikutnya. *Cut* bersifat umum dan memungkinkan untuk digunakan di dalam editing kontinu maupun diskontinu. Editing kontinu seperti rangkaian *shot* pada saat adegan dialog atau aksi umumnya selalu menggunakan *cut* (hlm. 76).

### 2. Dissolve

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *dissolve* adalah transisi yang melibatkan 2 *shot*, yaitu *shot* (A) dan *shot* berikutnya (B). Cara kerja transisi ini menggabungkan *shot* sebelumnya selama sesaat bertumpuk dengan *shot* berikutnya, lalu *shot* (A) mulai meredup dan digantikan oleh *shot* (B). Teknik transisi ini biasa digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu seperti berganti jam, waktu, hari dan seterusnya, atau menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama (hlm. 80).

### 3. Wipe

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *wipe* adalah transisi yang dianggap sebagai persilangan dari transisi *cut* dan *dissolve*. *Wipe* melibatkan dua gambar sekaligus yang bisa dilihat dengan jelas, namun gambar (A) akan bergeser ke arah kanan, kiri, atas, bawah dan lain-lain, lalu digantikan oleh gambar kedua (B) (hlm. 84).

#### 4. Fade

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *fade* adalah transisi *shot* yang bekerja secara bertahap dimana gambar yang pada awalnya terlihat jelas, lalu seiring waktu gambar (A) tersebut akan berubah menjadi gelap hingga seluruh *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali akan bertambah terang, tanpa kita sadari gambar (A) sudah tidak ada di layar dan digantikan oleh gambar (B). Teknik transisi ini sering digunakan untuk memperlihatkan pergantian waktu secara signifikan, seperti hari, bulan, dan bahkan tahun. Di dalam penulisan naskah pun, *fade in* dan *fade out* diterapkan, yaitu untuk mengawali (intens warna yang digunakan terang) cerita dan untuk mengakiri sebuah cerita (intens warna gelap) (hlm. 86).

### 2.6. Visual Pendukung (Televisi)

Secara visual di bawah ini adalah hal-hal yang sering ditemui pada acara *Reality Show* antara lain:

#### 2.6.1. Bumper

Menurut Rukmananda (2006), *bumper* adalah judul dari sebuah program acara drama atau non drama berupa animasi (*motion graphic*), yang muncul pada saat sebelum dan sesudah tayangan iklan. Umumnya *bumper* berdurasi selama lima detik. Terdapat dua jenis *bumper*, yaitu *bumper in* dan *bumper out*. *Bumper in* adalah *bumper* yang muncul sebelum acara dimulai, sedangkan *bumper out* adalah *bumper* yang muncul setelah acara selesai (hlm. 99).



### **2.6.2. Lower Third**

Menurut Smith (2013), *lower third* adalah grafis animasi yang sering digunakan untuk memberikan informasi dan letaknya dibagian bawah layar televisi (hlm. 9). Krasner (2008) menambahkan *lower third* adalah perpaduan antara grafis dan tulisan yang sering muncul di bagian bawah layar televisi.

Fungsi dari *lower third* yaitu untuk mengidentifikasi sebuah program, pembawa acara dan konten yang sedang disiarkan. *Lower third* biasanya dapat ditemui di program berita atau dokumenter. Informasi yang biasanya muncul pada *lower third* adalah nama dan judul, desain pada *lower third* pun sangat sederhana, tetapi tidak menutup kemungkinan desain dan animasi dibuat sangat kompleks sebagai bagian dari tujuan program acara tersebut (hlm. 50).

### **2.7. Menirukan Live Editing**

Menurut Mabruhi (2013), *live editing* adalah editing yang dilakukan secara bersamaan saat produksi (*shooting*) berlangsung, tentu dengan sebuah bantuan alat yang bernama *video switcher* (hlm.11). Menurut Hartwig (2005), *video switcher* adalah perangkat editing yang dioperasikan pada saat *live editing* di ruang *control room*. Fungsi dari *video switcher* yaitu untuk memilih *video* yang berasal dari beberapa sumber kamera di studio (hlm. 64).

Menurut Utterback (2007), sebutan untuk operator perangkat *video switcher* adalah *switcherman*. *Switcherman* bertugas untuk memilih dan memilih *video* yang berasal dari beberapa sumber kamera, tentunya seorang *switcherman* akan diarahkan oleh *program director* pada saat memilih *video* yang akan ditampilkan (hlm. 34).

Teknik *live editing (switching)* yang pas untuk diterapkan ke dalam film *Scripted* yaitu *switching by moment* dan *switching by rhythm*. *Switching by moment* adalah teknik peralihan *shot* berdasarkan *moment* atau kejadian langsung yang dialami oleh objek yang dituju. Misalnya, ketika salah satu penonton berjoget aneh atau vokalis yang tiba-tiba menjatuhkan dirinya kedalam kerumunan penonton. Pengambilan gambar ini tidak direncanakan dan membutuhkan kejelian mata, kecepatan, dan ketepatan memberikan aba-aba kepada penata kamera sekaligus editor. Teknik ini biasanya terdapat pada program acara *game show*, olahraga, siaran langsung, dan konser musik (hlm.13). Sedangkan *switching by rhythm* adalah teknik peralihan *shot* berdasarkan tempo atau beat dari ketukan, birama, suara musik, atau *sound effect* yang terpadu. Biasanya teknik ini diperuntukan untuk konser musik, pemindahan gambar dihitung dan disesuaikan berdasarkan irama lagu (hlm.14).

Untuk jenis transisi yang akan digunakan ke dalam film *Scripted* yaitu *cut* dan *dissolve*. Menurut Thompson & Bowen (2009), *cut* adalah perubahan *shot* secara langsung, seperti perpindahan *shot* (A) ke *shot* berikutnya. *Cut* bersifat umum dan memungkinkan untuk digunakan di dalam editing kontinu maupun diskontinu. Editing kontinu seperti rangkaian *shot* pada saat adegan dialog atau aksi umumnya selalu menggunakan *cut* (hlm.76). *Dissolve* adalah transisi *shot* yang melibatkan 2 *shot*, yaitu *shot* (A) dan *shot* berikutnya (B). Cara kerja transisi ini menggabungkan *shot* sebelumnya selama sesaat dan bertumpuk dengan *shot* berikutnya, lalu *shot* (A) mulai meredup dan digantikan oleh *shot* (B). Teknik transisi ini biasa digunakan untuk perpindahan *shot* yang terputus waktu seperti

berganti jam, waktu, hari dan seterusnya, atau menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama (hlm.80).

Visual pendukung seperti *bumper* dan *lower third* dapat kita temui pada program acara televisi. Menurut Rukmananda (2006), *bumper* adalah judul dari sebuah program acara drama atau non drama berupa animasi (*motion graphic*), yang muncul pada saat sebelum dan sesudah tayangan iklan. Umumnya *bumper* berdurasi selama lima detik. terdapat dua jenis *bumper*, yaitu *bumper in* dan *bumper out*. *Bumper in* adalah *bumper* yang muncul sebelum acara dimulai, sedangkan *bumper out* adalah *bumper* yang muncul setelah acara selesai (hlm. 99). Menurut Smith (2013), *lower third* adalah grafis animasi yang sering digunakan untuk memberikan informasi dan letaknya dibagian bawah layar televisi (hlm. 9). Menurut Krasner (2008), *lower third* adalah perpaduan antara grafis dan tulisan yang sering muncul di bagian bawah layar televisi. Fungsi dari *lower third* yaitu untuk mengidentifikasi sebuah program, pembawa acara dan konten yang sedang disiarkan. *Lower third* biasanya dapat ditemui di program berita atau dokumenter. Informasi yang biasanya muncul pada *lower third* adalah nama dan judul, desain pada *lower third* pun sangat sederhana, tetapi tidak menutup kemungkinan desain dan animasi dibuat sangat kompleks sebagai bagian dari tujuan program acara tersebut (hlm. 50).