



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Untuk menirukan teknik *live editing* pada *post-production* editing di *Scene 4 – Panggung Audisi* dan *Scene 6 – Panggung Audisi (Adegan Bernyanyi)* penulis menggunakan teknik editing *switching by moment* dan *switching by rhythm*. Hal pertama yang penulis lakukan adalah memahami cara kerja teknik editing *switching by moment* dan *switching by rhythm*.

Hal tersebut dilakukan agar penulis dapat menerapkan kedua teknik tersebut pada *post-production* editing. Pada pengerjaannya (*post-production*) penulis menggunakan *software* editing yaitu *Adobe Premiere CS6*. Untuk menciptakan kesan *live editing*, penulis mengedit dengan prinsip menunggu *moment* (aksi dan reaksi). Peralihan atau pergantian gambar berdasarkan *moment* sulit untuk diprediksi kapan datang dan berakhirnya *moment* tersebut, sehingga mengakibatkan adanya keterlambatan atau kecepatan saat pergantian *shot* atau gambar pada layar. Pergantian gambar pada adegan bernyanyi penulis mencoba menyesuaikan dengan irama lagu yang ada.

Penulis menambahkan visual pendukung di antaranya; *bumper*, *lower third*, iklan di bawah layar dan logo televisi, hal tersebut dilakukan untuk memperkuat konsep televisi pada *Scene 4* dan *Scene 6 - Panggung Audisi*.

Live editing yang penulis terapkan tidak berhasil karena secara logika seharusnya kamera yang merekam ke arah panggung dan terletak di belakang juri

dapat terlihat saat *switching* ke *full shot* juri. Karena tidak terlihatnya kamera tersebut dapat melemahkan anggapan bahwa editing yang dilakukan adalah *live editing*.

5.2. Saran

Penulis sebagai editor mengalami berbagai kendala saat mengedit film *Scripted*, terutama dari sisi teknis saat produksi. Sebagai contoh ‘blur’nya semua jenis *wide shot* yang mengarah ke panggung. Hal tersebut terjadi karena D.O.P hanya fokus pada kamera yang dioperasikannya. Seharusnya pada saat produksi D.O.P mengecek ulang setiap *shot*-nya dan perhatikan juga persiapan pada masa *pre-production*, agar pada saat produksi semua gambar dapat dieksekusi dengan baik.

Saran bagi para editor, sebaiknya pada masa *pre-production* sudah berdiskusi oleh sutradara mengenai konsep editing yang akan digunakan nantinya. Selain itu editor dapat memberikan masukan terhadap *storyboard* yang dibuat oleh D.O.P dan sutradara agar konsep editing dapat terealisasi dan pada masa *post-production* editing pun akan lebih mudah.