

kemauan *director*, dan juga *client*, dalam waktu yang juga cepat. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik ini agar dapat memberi wawasan lebih bagi para *editor* untuk menjalankan proses *editing* yang efektif dengan mengikuti *workflow* yang sudah pernah diajarkan pada proses perkuliahan sebelumnya. Dengan *workflow* yang efektif akan sangat membantu *editor* dalam mencapai *deadline* yang ada dalam produksi yang dilakukan. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, penulis menjabarkan ke dalam rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan *stage of editing* pada *offline editing* dalam mengerjakan *project web series* "Sreng Oh Sreng"?

2. STUDI LITERATUR

2.1 Web Series

Web series sendiri muncul pertama kali diproduksi oleh Bullseye Art tahun 1995. Pada saat itu diproduksi dengan materi serial animasi pendek. Jenis karya ini mulai berkembang pada tahun 2003 hingga 2006 dimana mulai banyak *web series* independen yang mencapai popularitas. Dari definisinya sendiri, *web series* merupakan sebuah program acara serial yang ditampilkan atau ditayangkan pada sebuah media yang sedang berkembang, yaitu *Web TV*, seperti YouTube dan Vimeo. Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, mulai banyak *platform* lainnya yang menampilkan beberapa karya *web series* lainnya seperti Instagram, dan juga layanan OTT yang sangat berkembang saat ini seperti Netflix, IFLIX, Catchplay, dan layanan OTT lainnya. *Web series* sendiri merupakan media baru yang ikut berkembang seiring dengan semakin cepatnya koneksi *internet* yang memudahkan orang-orang untuk melakukan akses dengan *internet*. Tren untuk melakukan produksi *web series* sendiri disebabkan karena cukup beragamnya jenis tayangan yang muncul lewat media sosial sehingga pola baru dalam hal produksi dan distribusi video yang membedakan dengan yang ada pada program TV reguler sebelumnya (Iqbal ALFAJRI, IRFANSYAH, 2014)

2.2 Editing Secara Umum

Secara umum dari segi proses produksi, *editing* merupakan hal yang fundamental dalam menyampaikan hal yang diinginkan sutradara kepada penonton. Setiap *shot* dan *scene* yang disusun sangatlah berpengaruh dalam menunjukkan informasi dan emosi kepada penonton. Pada tahun 1920 Lev Kuleshov, seorang *filmmaker* asal Soviet, mengatakan bahwa setiap arti dari *shot* pada *sequence* dapat dibuat dalam proses *editing* (Katz.D, 1991). Dalam mayoritas film setiap *shot* yang disusun bertujuan untuk mengekspresikan sebuah gagasan dan cerita yang sesuai dengan *script*.

Begitu juga dengan *storytelling*, semua akan mengacu kepada *structure of shot*, *sequences* dan *scenes* yang akan menjadi dasar bagi *editor* dalam menentukan keputusan untuk *storytelling*. Dari strukturnya, semua mengatur apa saja informasi cerita yang akan ditunjukkan kepada penontonnya. Dalam membangun cerita di proses *editing*, penting untuk tidak hanya membuat penonton sekedar bertanya-tanya tetapi juga memiliki ekspektasi. Hampir semua strategi dalam proses *editing* dirancang untuk membangun sebuah ekspektasi dari urutan *shot* yang akan disusun, sehingga strategi yang digunakan untuk merancang atau menyusun *shot* merupakan bagian yang fundamental pada proses *editing* (Katz, 1991, hlm. 185-188). Oleh karena itu berdasarkan pekerjaan yang dilakukan, menjadi *editor* sendiri memerlukan kesabaran, teratur dan rapih, berani untuk melakukan eksperimen dan juga solutif. Penting juga untuk bersifat diplomatis dalam memenuhi keinginan *client* atau sutradara (Rabiger, 2008)

2.3 Offline Editing

Sebagai seorang *editor* tentu ditugaskan untuk menyusun sebuah media visual yang bisa dipresentasikan dari segi emosi, cerita, serta informasi yang dapat ditunjukkan kepada *audience*. Untuk mencapai hal tersebut tentu *editor* perlu mengikuti beberapa tahap yang diperlukan untuk membangun *story development* yang ingin dicapai. Dalam industri TV dan *film*, tahapan yang dilakukan dalam *post production* dibagi menjadi dua tahapan, yaitu *offline editing* dan *online*

editing. *Offline editing* merupakan sebuah tahapan dalam proses *post production*. Dalam tahap ini, *offline editing* tetap melakukan proses penyuntingan hanya saja pada tahap ini dapat dilakukan konversi ke resolusi lebih rendah dengan menggunakan *proxy* agar dapat mempermudah proses *editing*. Dengan resolusi yang lebih rendah, proses *offline editing* tentu akan menjadi semakin efektif dan cepat. Dalam tahap ini, *editor* lebih fokus dengan menyusun semua *footage* yang ada menjadi struktur *storyline* yang sesuai dengan kemauan *Client* dan *Director* (James, 2005)

2.4 Stage of Editing Process

Dalam melakukan proses *offline editing*, terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan agar proses *editing* menjadi lebih efektif. (Bowen, 2012, pp. 7–8)

1. Acquisition

Pada tahapan awal ini, *editor* fokus terhadap menyusun segala elemen *audio* dan *visual* yang telah dikumpulkan oleh tim produksi saat proses produksi berlangsung. Segala sumber atau jenis *file* digabungkan dan disusun untuk memenuhi proses *editing*. Proses ini juga termasuk mengubah aset-aset yang berbentuk *non-digital* menjadi bentuk *digital*. *Editor* juga pada tahap ini perlu memastikan bahwa segala bentuk *file* yang sudah dikumpulkan terlindungi dan disimpan dengan aman, dan tentunya dapat diakses dengan *editing software* yang akan *editor* gunakan selama proses *editing* berlangsung.

2. Organization

Segala jenis elemen yang telah dikumpulkan, baik itu *footage*, *sound*, *graphics*, dan elemen lainnya, perlu disusun atau diklasifikasikan sesuai dengan *folder* masing-masing. Proses ini terkesan sederhana, namun akan sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses *offline edit* ke depannya. Jika *editor* tidak melakukan penamaan *file* dan *folder* dengan baik, tentu akan sangat kesulitan ke depannya bagi *editor* saat ingin mencari aset-aset yang dibutuhkan pada saat proses *editing* sudah berjalan. Sebagai *editor* tentu *skill* dalam mengorganisir sangatlah diperlukan mengingat mereka akan berurusan dengan banyaknya bentuk *file* yang

berbeda-beda. Dengan melakukan tahapan ini, akan terlihat secara jelas bagaimana *workflow editing* yang rapi dan yang tidak.

3. *Review and Selection*

Setelah *editor* mengumpulkan dan menyusun data, tahap selanjutnya adalah tahap di mana *editor* melihat ulang kembali seluruh *file* yang ada. Dengan melihat kembali seluruh data yang ada, *editor* mulai memisahkan mana saja *file* yang akan bagus dan *file* yang tidak bagus. Dengan memisahkan kedua *file* tersebut, *editor* dapat menemukan mana yang menjadi prioritas untuk dimasukkan dalam *timeline editing* nantinya. Dengan melakukan hal ini tentu tidak berarti *editor* membuang *file* yang kurang baik setelah dilakukan pemisahan. Dalam proses *editing* segala kemungkinan dapat saja terjadi sehingga tidak menutup kemungkinan *editor* dapat menggunakan beberapa *file* yang sebelumnya ia pikir tidak bagus.

4. *Assembly*

Dalam proses ini, *editor* mulai menggabungkan beberapa *file* yang sudah dirapikan ke dalam *timeline*. Dalam tahap ini, *editor* menggabungkan dengan menjadikan *script*, *storyboard*, dan data lainnya sebagai panduan. Di tahap ini *editor* hanya menggabungkan menjadi hasil yang cukup sederhana dahulu. Belum ada banyak *cut* atau tambahan-tambahan *effect* yang dilakukan dalam proses ini. Pada tahap ini yang terpenting adalah cerita yang sesuai pada *script* sudah tersusun walaupun belum sepenuhnya rapih.

5. *Rough Cut*

Pada tahap ini segala *footage* pada *timeline* yang sudah ditaruh mulai dirapikan. Di tahap ini *editor* mulai untuk melakukan *cut* yang sesuai dengan keinginan *editor* atau *director*. Dalam tahap ini bisa saja tetap mengikuti panduan *script* dan mulai dirapikan, tetapi bisa saja ada sedikit perubahan atau bahkan berubah dari *script* yang ada. Di sini *editor* sudah mulai untuk berpikir bagaimana dari segi cerita dan emosi, dapat sampai kepada *client* atau penonton walaupun masih dalam bentuk yang kasar. Tidak harus setiap *cut* yang dilakukan sudah tepat,

belum ada juga *effect, title, graphic*, yang dimasukan pada tahap ini. Dari segi *audio mix*, juga belum sepenuhnya dilakukan.

6. *Fine Cut*

Setelah mulai dirapikan pada tahap *rough cut*, tahap ini kembali dirapikan sampai menjadi *timeline* yang cukup baik dan sudah pantas untuk dipresentasikan. *Cut* yang masih kurang rapi mulai dirapikan sebaik mungkin. *Editor* juga dalam tahap ini memastikan setiap elemen yang ia taruh bekerja dengan maksimal terhadap *story* dan *emotion* yang ingin disampaikan. Dalam tahap ini sudah tidak terlalu banyak *adjustment* yang dilakukan. *Editor* hanya merapikan setiap hal-hal *minor* yang diperlukan.

7. *Picture Lock*

Editor akan sampai ke dalam tahap ini jika sudah tidak ada *adjustment* yang perlu dilakukan lagi dari segi *cut*. Semua sudah tersusun secara rapi dari segi cerita dan emosi yang ingin disampaikan. Jika sudah sampai pada tahap ini, maka proses *audio mixing* sudah dapat dilakukan, mulai dari finalisasi *sound effect*, mengatur *level/panning, music scoring*, dan lainnya. Hal ini sudah dapat dilakukan karena sudah tidak ada *frame* yang berubah sehingga *audio* dapat di-*mixing* dengan lebih efektif karena dari segi *footage* dan *cutting* sudah *lock* tidak akan ada lagi perubahan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Web series "Sreng Oh Sreng" merupakan sebuah karya *visual* dengan *genre* komedi yang ditujukan untuk menambah *exposure* dari *brand* restoran Sreng sendiri yang akan resmi dibuka. Sejak awal *meeting* dengan *client* sudah disepakati bahwa salah satu strategi *marketing* dan promosi yang akan mereka lakukan adalah dengan memproduksi *web series* ini. Sreng sendiri bekerja sama dengan After8 sebagai *Production House* untuk membantu produksi *web series* ini. Dalam *project* ini Sreng juga bekerja sama dengan beberapa *social media*