

memainkan tempo agar penonton tertarik untuk melihat cerita yang ada di *story 1* dan ingin berlanjut melihat yang ada di *story 2*.

## 5. ANALISIS

### 5.1. Penerapan Teknik *Editing*

Penulis secara khusus akan menganalisis pada *story 2* karena pada episode tersebut penulis dapat menganalisa teknik *editing* yang lengkap yang akan dibahas oleh penulis sendiri. Dalam proses penjahitan *project* “Somethinc” tersebut penulis mengaplikasikan beberapa teknik *editing* seperti *cut to cut*, *jump cut*, *straight cut* dan *match cut*. Penggunaan teknik *cut to cut* secara umum sering dipakai oleh *editor* untuk melakukan perubahan dari satu *shot* ke *shot* lainnya. Oleh sebab itu, penggunaan *cut to cut* pada *project* “Somethinc” tentu tidak terelakkan.

Penggunaan teknik *jump cut* sendiri sebenarnya dihindari oleh *editor*, karena ada kemungkinan penonton akan melihatnya sebagai sebuah kesalahan *editing* yang berakibat kaburnya fokus dari penonton. Tetapi penggunaan teknik *jump cut* yang tepat dapat berpengaruh baik dalam penjahitan *editing* karena dapat mempercepat proses waktu dalam cerita sehingga penonton tidak perlu disuguhkan *footage* dengan informasi yang tidak perlu lagi.

Penulis juga menggunakan teknik *editing match cut* untuk melakukan transisi dari *scene 7* ke *8*. Hal ini dilakukan penulis dengan tujuan agar perpindahan transisi dari *scene 7* ke *8* cukup drastis, dan penggunaan teknik ini tidak semata sebuah improvisasi, tetapi sudah dipikirkan dari tahap pra-produksi sehingga *director* ketika menyusun *act* karakter menambahkan hal tersebut.

Terakhir penggunaan teknik *straight cut* sendiri sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *cut to cut* pada umumnya, tetapi yang membedakan *straight cut* dengan *cut to cut* adalah *seamless*-nya transisi *act* karakter dari *shot ke shot* lainnya yang mengakibatkan adanya transisi yang mulus ketika kita melihatnya.

Penulis tentunya memahami teknik *editing* lainnya seperti *J cut*, *L cut* dan lain sebagainya, tetapi dalam pengaplikasiannya pada *project* ini penggunaan teknik *cut to cut*, *jump cut*, *straight cut* dan *match cut* dirasa sudah cukup untuk membuat *editing* dalam *project* ini terlihat enak dan dapat ditonton oleh penonton dengan nyaman dan dapat menikmati produk yang disajikan.

Dalam pengerjaan *offline editing* untuk *project* ini sebenarnya tidak jauh berbeda dengan *project* lainnya, seperti iklan televisi ataupun *music video*, yaitu ada proses dari *assembly* hingga *piclock*. Tetapi yang membedakan adalah sebelum memasuki proses pasca-produksi sudah ada *guide* atau rancangan *shot* yang sudah ada *environment sci-fi* yang akan nanti dihadirkan ketika *vfx*. Serta ketika *editing on set* penulis juga mendapatkan *footage environment sampling* yang ditempelkan menggunakan *unreal engine* sehingga penulis dan *director* sudah mendapatkan gambaran bagaimana *greenscreen* nanti akan diubah. Serta dalam *timeline editing* penulis menumpuk *footage unreal engine* tersebut dengan *footage proxy* yang masih *greenscreen*. Hal tersebutlah yang membedakan proses *offline editing project* umum dengan *project* yang memiliki genre *sci-fi*.

## 5.2. Rincian Scene yang Di-edit

Berikutnya penulis akan menjelaskan beberapa *scene* dari *project* “Somethinc” yang penulis kerjakan dan akan menjelaskan secara rinci bagaimana penulis menjahit *project* tersebut beserta dengan teori yang penulis gunakan dalam proses penjahitan tersebut.



Gambar 5.1. Grabstill Scene 1 Shot 2 Storyboard to Green Screen to Final  
(Dokumen Pribadi)

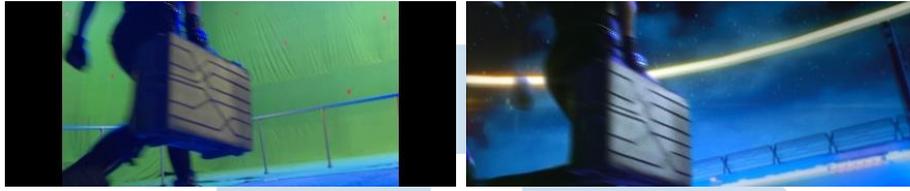


Gambar 5.2. Grabstill Scene 1 Shot 3 Green Screen to Final  
(Dokumen Pribadi)

Pada *scene* awal atau *scene* 1 dibuka dengan sebuah *establish* sebuah jalan besar yang terlihat cukup modern, dan terlihat karakter utama berhenti di pinggir jalan menggunakan mobil curian yang sebelumnya ia ambil di *story* 1, kemudian ia masuk ke dalam sebuah warung.

Sebelum mengerjakan *project* ini penulis ketika proses pra-produksi sudah mendapatkan *storyboard* lengkap bagaimana jalan cerita *project* ini berlangsung sehingga penulis dapat merancang terlebih dahulu transisi apa yang baik digunakan dalam *project* tersebut. Kemudian dalam proses pengerjaan *project* “Somethinc” ini penulis menjahit keseluruhan *project* ini dalam *footage green screen* sehingga penulis haruslah bisa memvisualisasikan bagaimana *environment*-nya nantinya yang akan di kerjakan oleh *vfx*. Seperti dapat dilihat dalam *grab still* di atas, pada *scene* pembuka *scene* 1, pada kiri gambar merupakan *footage* yang masih *raw* atau masih belum masuk *online edit*, dan *grab still* yang kanan adalah hasil final dari *project* tersebut. Pada *scene* ini penulis hanya menggunakan teknik *editing cut to cut* dikarenakan pada *scene* ini belum terdapat adegan *action* atau *act* yang memerlukan *cut* cepat, sehingga *pace editing* dalam *scene* ini juga terbilang lambat karena penulis ingin *introduce* dunia dalam *story* ini sehingga penonton dapat menikmati hasil *vfx* yang memodifikasi dunia dalam *story* ini yang terlihat cukup *advance*.

Selain teknik *editing* dan *pace editing* itu sendiri, penulis juga memilih *shot* berdasarkan dari aturan 30 derajat yaitu *shot angle* pertama ke selanjutnya minimal adalah 30 derajat dari poros kamera 180 derajat. Dapat kita lihat juga dari *grab still* di atas bahwa *angle* kamera dari *shot* pertama ke selanjutnya terdapat perubahan tetapi tidak terlalu signifikan karena hanya bergeser porosnya tetapi hal tersebut tidak terlihat sebagai *jump cut*. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi *jump cut* yang tidak diinginkan dalam transisi tersebut sehingga penonton dapat menikmati tiap transisi yang *editor* berikan.



Gambar 5.3. *Grabstill Scene 6 Shot 2 Green Screen to Final*  
(Dokumen Pribadi)



Gambar 5.4. *Grabstill Scene 6 Shot 3 Green Screen to Final*  
(Dokumen Pribadi)



Gambar 5.5. *Grabstill Scene 6 Shot 4 Storyboard to Green Screen to Final*  
(Dokumen Pribadi)



Gambar 5.6. *Grabstill Scene 6 Shot 5 Green Screen to Final*  
(Dokumen Pribadi)

*Scene* enam terdapat beberapa *shot* tambahan baru yang belum ada di *storyboard* dikarenakan hal tersebut belum terpikirkan oleh *director* ketika pra-produksi sehingga ketika produksi *director* ingin menambahkan *shot* baru yang dapat mendukung jalannya cerita tersebut serta *scene* 6 merupakan *scene* puncak dalam cerita tersebut di mana karakter utama berhasil mengejar karakter alter egonya tetapi pada *scene* ini karakter alter ego tetap mempertahankan koper tersebut dan menendang karakter utama dari *roof top* sehingga karakter utama terjatuh dari *roof top*. Dalam *scene* ini penulis secara khusus menggunakan teknik

*editing straight cut* yang memberikan transisi yang mulus dari *frame* satu ke *frame* selanjutnya dan *act action* yang diberikan lebih terlihat sehingga *pace editing* dalam *scene* ini adalah yang paling cepat dari semua *scene* lainnya dan hal ini bertujuan agar memberikan *feel* yang dramatis dan menegangkan ketika penonton melihatnya.



Gambar 5.7. *Grabstill Scene 6 Shot 1 Storyboard to Green Screen to Final*  
(Dokumen Pribadi)

Dalam *scene* ini juga penulis melakukan improvisasi dikarenakan terjadi sebuah kesalahan dalam produksi di mana karakter pemain dan *stunt double* tertukar selama produksi yang berakibat tidak terlihat adanya *continuity* secara cerita. Hal ini cukup merepotkan karena waktu produksi tidak ada lagi sehingga harus dilakukan improvisasi *on the set*. Kesalahan tersebut dapat dilihat dalam gambar 5.7. di mana karakter utamalah yang mengambil koper tersebut. Penulis ketika *shooting* melaporkan temuannya tersebut kepada *director* bahwa terjadi kesalahan tersebut, dan akhirnya diputuskan untuk tetap melanjutkan *shooting* terlebih dahulu dan meminta penulis melakukan improvisasi. Dan penulis akhirnya melakukan improvisasi pada komposisi gambarnya dengan cara melakukan *scale* ukuran *frame* yang awalnya *medium long shot* menjadi *close up* sehingga rambut dari karakter utama tidak terlihat dan penonton tidak akan menyadari jika terjadi pertukaran karakter dalam cerita tersebut.



Gambar 5.8. *Grabstill Scene 7 Shot 5 Storyboard to Green Screen to Final*  
(Dokumen Pribadi)



Gambar 5.9. Grabstill Scene 8 Shot 1 Green Screen to Final  
(Dokumen Pribadi)

Pada *scene 7*, penulis menggunakan teknik *editing jump cut* untuk mempercepat proses waktu jatuhnya karakter ketika ia terjatuh dari langit. Dengan menggunakan teknik *editing jump cut* penonton dapat menafsirkan bahwa jatuhnya karakter ini cukuplah lama. Kemudian pada *scene 7* dan *8* penulis secara khusus memakai teknik *editing match cut* karena pada *scene* ini ditunjukkan bahwa karakter utama berhasil mendarat di sebuah *glazer* es yang kemudian pecah, dan tiba-tiba karakter utama pindah ke suatu tempat yang merupakan tempat di atas *crane*. Hal ini bisa dilakukan karena dalam *match cut* itu sendiri yang bisa dianggap berhasil adalah terdapat suatu konsistensi adegan seperti *act* karakter yang berlutut ketika mendarat yang meneruskan *act* mendarat di atas es.

## 6. KESIMPULAN

Penggunaan teknik *editing* tentunya sangat beraneka macam tetapi sebagai *editor* biasanya tidak bisa memasukkan semua teknik yang ada ke dalam suatu *project*. Jadi, *editor* harus memilih mana teknik *editing* yang tepat untuk dipakai dalam *project* tertentu, sehingga hasil yang diberikan dapat maksimal seperti apa yang diinginkan, dan juga diinginkan oleh *director*. Dalam produksi *digital ads* “Somethinc” sendiri penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *editing cut to cut*, *straight cut*, *jump cut* dan *match cut* untuk menjahit *video* tersebut. Hal ini bukan semata-mata karena teknik *editing* yang lain kurang bagus, melainkan dengan teknik *editing* yang telah penulis sebutkan di atas maka hasil yang diberikan dapat menjadi lebih maksimal dan cocok untuk iklan bergenre *action sci-fi*.

Seorang *editor* tidak boleh memaksakan kehendaknya dengan mengubah cerita sesuai yang ia mau, karena dalam produksi *digital ads* ada yang namanya *deck* yang diberikan kepada *editor* untuk dipahami sebagai *guide* bagi *editor*