

2. STUDI LITERATUR

Editing

Editing adalah suatu proses kreatifitas mendasar untuk menghidupkan *shot-shot* yang sebelumnya mati, kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menjadi *shot* yang hidup (Bordwell *et al.*, 2017). Proses *editing* merupakan tahap yang tidak luput dari proses produksi sebuah video digital, dimana hasil *footage* dari kamera diolah lagi di tahap *editing* sehingga menjadi satu video yang utuh dan sesuai dengan visi misi sutradara (Bordwell *et al.*, 2017, hlm. 217). Berikut beberapa pendekatan yang menjadi acuan seorang *editor* untuk melaksanakan tahap *editing* menurut Bordwell *et al.* (2017, hlm. 219) di bukunya yang berjudul *Film Art: An Introduction*.

- *Graphic Relations*

Terdapat sebuah pola yang bisa digunakan oleh seorang *editor* sebagai acuan di antara *shot* satu dengan *shot* selanjutnya, yaitu gelap dan terang, bergerak atau statis, dan adanya kedalaman dari *shot* tersebut. Umumnya, para *editor* menghubungkan tiap *shot* dengan kemiripan antara bentuk, warna, dan komposisi keseluruhan, antara *shot* satu dengan *shot* selanjutnya.

- *Rhythmic Relations*

Pendekatan *editing* ini berpusat pada penciptaan sebuah ritme untuk mengontrol *pace* tiap *shot*. *Shot* dengan durasi yang panjang dapat menciptakan *pace* yang lamban, dan *shot* dengan durasi yang singkat dapat membuat *pace* yang cepat. *Rhythmic relations* bisa terjadi ketika beberapa *shot* yang disatukan bisa membentuk sebuah pola.

- *Spatial Relations*

Pendekatan *editing* ini bertujuan untuk menciptakan ruang dalam film. Sutradara akan memulai sebuah adegan dengan sebuah *shot* yang menampilkan keseluruhan ruangan dan diikuti dengan *shot* yang menampilkan sebagian dari ruangan tersebut. Hal tersebut dilakukan untuk membangun persepsi penonton mengenai ruang pada film tersebut.

- *Temporal Relations*

Seperti pada teknik film lainnya, *editing* juga bisa mengontrol waktu sebuah adegan ditampilkan. Dalam film naratif, *editing* mempunyai peran dalam memanipulasi waktu cerita. Pendekatan *editing* ini bertujuan untuk mempercepat jalannya waktu cerita ataupun sebaliknya. Misalnya, seorang *editor* dapat mempercepat jalannya cerita dengan tidak menampilkan hal yang terjadi antara *shot* terakhir dengan *shot* selanjutnya.

Offline Editing

Offline editing merupakan tahap pemilihan dan penyusunan *shot* agar sesuai dengan alur cerita tanpa menambahkan efek-efek tertentu, dan juga terjadi proses sinkronisasi antara video dan audio dari hasil *shooting*, di mana *offline editor* harus mengatur *flow* pada tiap *shot* dan *scene* yang ada (Sri Wahyuni, 2021). Pada tahap ini *offline editor* sudah bisa memasukan *sound effect* dan *background music* untuk memberikan *mood* yang tepat, dan setelah semua potongan *shot* disusun dengan runut, maka terjadilah *picture lock*, dan untuk itu *offline editor* menggunakan *footage* yang memiliki resolusi rendah agar lebih mudah dan efisien dalam melakukan proses *editing* (Cullen *et al.*, 2005).

Online Editing

Online editing adalah tahap di mana *clip* dengan resolusi rendah dikonversi ke kualitas penuh (Aji, 2019). Tahap *editing* ini merupakan tahap yang krusial di *post-production*, di mana *online editing* merupakan tahap finalisasi dari *picture lock* dengan adanya pemberian efek-efek seperti *caption*, *color grading*, *color correction*, *visual effect*, *motion graphic*, *mixing audio*, dan *transition* sebagaimana kebutuhan cerita (Sri Wahyuni, 2021).

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

Match Cut

Dari sisi naratif, penggunaan *match cut* bisa mendorong jalannya alur cerita dan dapat menjaga kontinuitas cerita melalui karakter, *property*, dan *background* (Chandler, 2007). Juga menurut Chandler, teknik *match cut* bisa membuat *cut* menjadi halus atau biasa disebut *seamless editing*, sehingga penonton tidak menghiraukan *cut* yang dilakukan pada *scene* tersebut; dan berikut beberapa elemen penting dalam menerapkan teknik *match cut* yang disebutkan dalam bukunya *Film Editing* (Chandler, 2007, *chapter II*) :

- *Screen Direction Match*
Mencocokkan bagaimana karakter maupun objek keluar dari *shot* satu dan masuk ke *shot* selanjutnya. Misalnya, apabila dalam *shot* sebelumnya karakter keluar ke arah kanan layar, maka karakter tersebut harus keluar dari arah kiri layar pada *shot* selanjutnya.
- *Eyeline Match*
Menyesuaikan arah pandangan mata antara karakter yang ada di *scene* tersebut. Apabila *eyeline* karakter tersebut tidak sesuai, kemungkinan penonton salah mengartikan makna dari *cut* tersebut.
- *Angle Match*
Mencocokkan *angle* di setiap *shot* seperti *long shot*, *medium shot*, dan *close-up shot*.
- *Framing Match*
Mencocokkan ruang di sekeliling karakter pada satu *shot* dan *shot* selanjutnya. Mencocokkan bagaimana posisi karakter pada *shot*, dan bagaimana *frame* di tiap *shot*.
- *Shape Match*
Mencocokkan kemiripan bentuk dari suatu objek di tiap *shot*.

- *Lighting and Color Match*

Mencocokkan *lighting* dan warna di tiap *shot*.

- *Action Match*

Mencocokkan pergerakan karakter di tiap *shot*, misalnya karakter sedang mengambil cangkir di *shot* sebelumnya, kemudian di *shot* selanjutnya karakter mengangkat cangkir dan meminum dari cangkir tersebut.

Video Promosi

Video promosi merupakan sebuah video yang dapat digunakan oleh sebuah *brand* atau perusahaan untuk memperkenalkan produk atau jasa yang mereka miliki (Indy *et al.*, 2021, hlm. 1317). Video promosi berisikan informasi mengenai suatu produk atau jasa dari sebuah perusahaan, dan menjadi salah satu cara yang efektif dan terjangkau bagi sebuah perusahaan atau *brand* untuk mencapai tujuan *marketing* mereka, bisa dikatakan juga bahwa video promosi merupakan salah satu dari strategi *marketing* (Indy *et al.*, 2021, hlm. 1319).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA