

mempengaruhi hasil *shooting film* dan membuat hasil akhir tidak sesuai dengan rencana awal.

Film Perangai bergenre Drama ini berpusat pada Harun seorang guru kesenian SD yang berusaha mempertahankan pekerjaannya, setelah Bu Yuli, seorang orang tua murid mengetahui bahwa Harun memiliki banyak tato di tubuhnya dan menginginkan Harun untuk dipecat dengan tuduhan memberi dampak buruk untuk anak-anak. Dengan mengatasi masalah material yang kurang ideal dalam film *Temperament*, penulis yang juga menjabat sebagai editor ini berharap dapat belajar bagaimana melakukan penilaian pengambilan gambar. Pekerjaan menyambung bagian-bagian ini harus dikerjakan dengan kepekaan artistik, persepsi artistik dan pertimbangan estetik, dengan suatu rasa keterlibatan, sungguh-sungguh dalam subjek film dengan suatu pengertian yang jelas tentang tujuan yang hendak diraih oleh sutradara.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana menilai kualitas gambar pada material film yang kurang ideal, dengan menerapkan Teknik *Criteria of Shot Assessment* pada *Scene 7* ?

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Skripsi penciptaan ini dibuat untuk mengetahui bagaimana penerapan Teknik *Criteria of Shot Assessment* dapat diterapkan oleh editor, terlepas dari kondisi masalah material dalam film kurang ideal.

## **2. STUDI LITERATUR**

Adapun teori yang akan diterapkan pada penelitian ini yakni mengenai bagaimana teori *shot Assessment* dapat diterapkan untuk dapat mengatasi permasalahan material yang kurang ideal dalam film Perangai.

## 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Rumusan penciptaan dalam film ini adalah tentang bagaimana Bagaimana menilai kualitas gambar pada material film yang kurang ideal, seperti, *Fokus, Framing dan Komposisi, Exposure, Colour Balance, Screen Direction, 180-Degree Rule, Lighting, Matching Angle, Pacing, Performa dan Storytelling* kurang tepat. Pada *Scene 7* ? Oleh karena itu, Teori utama akan berfokus kepada pembahasan mengenai teori terkait *Shot Assessment*.
2. Sebagai teori pendukung, film ini akan menggunakan teori pendukung berupa teori *editing* dan teori kontinuitas gambar.

## 2.2. TEORI UTAMA *SHOT ASSESSMENT*

*Shot Assessment* dianggap sebagai suatu bentuk analisis visual yang melibatkan pengamatan dan evaluasi atas setiap elemen yang terkandung dalam sebuah pengambilan gambar atau adegan, termasuk *framing*, pencahayaan, komposisi, gerakan kamera, dan sebagainya. *Shot Assessment* dalam konteks *editing* film adalah proses analisis dan evaluasi dari sebuah adegan dalam film, dengan fokus pada penggunaan dan pengaturan setiap *Shot* individu dalam urutan mereka. Seorang editor film harus memahami bagaimana setiap *shot* berkontribusi pada alur cerita, ritme, dan gaya keseluruhan film.

Ken Dancyger (2021) Pada bukunya mengatakan pada bukunya yakni *shot Assessment*, yaitu proses penilaian atau evaluasi atas kualitas dan kecocokan sebuah *shot* dengan *Scene* atau film secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam proses *shot Assessment* menurut buku tersebut:

1. *Focus* merupakan bagian terpenting dalam terciptanya sebuah visual dalam penyuntingan film dan video terletak pada kebutuhan untuk memastikan bahwa setiap adegan yang dipilih dan diatur dengan baik untuk menciptakan pengalaman yang konsisten dan memuaskan bagi penonton.
2. *Shot composition* adalah tata letak objek atau subjek dalam bingkai *shot*. Penilaian *shot composition* meliputi penempatan objek atau subjek dalam bingkai, ukuran objek atau subjek, dan penggunaan ruang kosong dalam *frame*.

3. *Camera movement* adalah gerakan kamera selama proses pengambilan gambar. Penilaian *camera movement* meliputi kecepatan gerakan kamera, pan, tilt, dolly, dan crane.
4. *Lighting* adalah pengaturan pencahayaan dalam proses pengambilan gambar. Penilaian *lighting* meliputi pencahayaan yang digunakan dalam *shot*, seperti *backlight*, *key light*, *fill light*, dan *high-key* atau *low-key lighting* untuk menunjang *mood* yang dibutuhkan pada film..
5. *Performance* adalah kemampuan aktor dalam memerankan karakter dalam sebuah film. Penilaian *performance* meliputi kualitas akting, ekspresi wajah, dan gestur atau gerakan tubuh aktor.
6. *Pacing* adalah kecepatan perpindahan antara satu *shot* ke *shot* berikutnya. Penilaian *pacing* meliputi kelancaran transisi antara *shot* dan durasi dari setiap *shot*.
7. *Storytelling* adalah kemampuan sebuah *shot* dalam menceritakan atau memperkuat cerita secara keseluruhan. Penilaian *storytelling* meliputi sejauh mana sebuah *shot* dapat memperkuat cerita atau memberikan makna baru pada cerita.

*Shot Assessment* merupakan proses yang sangat penting dalam *editing* film. Sebuah *shot* yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan keseluruhan cerita film. Oleh karena itu, editor harus dapat mempertimbangkan berbagai faktor seperti *shot composition*, *camera movement*, *lighting*, *sound*, *performance*, *pacing*, dan *storytelling* dalam melakukan *shot Assessment*. Dengan demikian, hasil akhir film dapat lebih maksimal dan berkualitas.

Teori *shot Assessment* menurut Walter Murch (2019) mengatakan *shot Assessment* merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas sebuah adegan atau *shot* dalam sebuah film. Menurut Murch, terdapat enam faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menilai sebuah *shot* yakni *Emotion*: Apakah *shot* tersebut memicu emosi pada penonton. Apakah *shot* tersebut berhasil menyampaikan perasaan yang diinginkan oleh sutradara. *Story*: Apakah *shot* tersebut berhasil memperkaya atau memperjelas cerita yang sedang disampaikan

oleh film. Apakah *shot* tersebut penting bagi pengembangan plot. *Rhythm*: Apakah *shot* tersebut cocok dengan ritme keseluruhan film. Apakah *shot* tersebut terlalu lambat atau terlalu cepat dibandingkan dengan adegan sebelumnya atau sesudahnya. *Eye-trace*: Bagaimana pergerakan mata penonton saat melihat *shot* tersebut. Apakah *shot* tersebut membantu penonton untuk mengikuti alur cerita dengan mudah. *Two-dimensional plane of screen*: Bagaimana komposisi *shot* tersebut. Apakah *shot* tersebut terlihat visual menarik dan memiliki keseimbangan yang baik. *Three-dimensional space*: Bagaimana penempatan kamera dan objek dalam *shot* tersebut. Apakah *shot* tersebut memperjelas ruang dan lokasi yang ditampilkan dalam film.

Dengan mempertimbangkan keenam faktor di atas, Murch berpendapat bahwa sebuah *shot* dapat dianggap efektif jika mampu memenuhi tiga kriteria utama, Informasi: *Shot* tersebut dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan untuk memperkaya cerita, Emosi: *Shot* tersebut dapat memicu emosi pada penonton, Estetika: *Shot* tersebut terlihat visual menarik dan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton. *Walter Murch* mengajarkan bahwa sebuah *shot* tidak hanya dinilai dari segi teknis, tetapi juga dari segi emosional dan estetika. Seorang editor film perlu mempertimbangkan semua faktor tersebut untuk menciptakan sebuah film yang efektif dan menggugah perasaan penonton.

Teori *shot Assessment* yang dijelaskan oleh *Karen Pearlman* (2020) juga mempertimbangkan faktor emosi, cerita, dan estetika dalam menilai efektivitas sebuah *shot*, tetapi pendekatannya lebih fokus pada unsur ritme dan penggunaan teknik *editing* untuk menciptakan efek visual dan emosional pada penonton. Dalam menggunakan teknik *editing* untuk menciptakan ritme yang efektif, *Pearlman* mengajarkan tiga *point editing* :

1. *Contrast*: Penggunaan kontras antara *shot* dan adegan untuk menciptakan efek emosional dan estetika yang kuat pada penonton,
2. *Juxtaposition*: Penggunaan perbandingan antara *shot* dan adegan untuk menciptakan hubungan, makna, dan alur cerita yang lebih kuat,

3. *Association*: Penggunaan elemen visual, audio, atau naratif yang terkait dalam sebuah adegan atau film untuk menciptakan asosiasi dan makna yang lebih dalam.

Dengan mempertimbangkan prinsip dasar ritme dan teknik *editing* yang efektif, Pearlman berpendapat bahwa *shot Assessment* dapat dilakukan dengan mempertimbangkan tiga hal utama, diantaranya untuk menciptakan Keefektifan teknik *editing* dalam menciptakan ritme yang sesuai dengan cerita dan tema film, dan Konsistensi antara *shot* dan adegan untuk menciptakan alur cerita yang jelas dan logis, Kualitas dan efektivitas visual dan audio *shot* dalam membangkitkan emosi, daya tarik, dan makna pada penonton. Dengan demikian, teori *shot Assessment* menurut Karen Pearlman menekankan pada pentingnya ritme dan teknik *editing* dalam menciptakan efek visual dan emosional pada penonton. Seorang editor film perlu mempertimbangkan faktor-faktor tersebut untuk menciptakan sebuah film yang efektif dan memiliki daya tarik tersendiri pada penonton.

### **2.3. TEORI PENDUKUNG EDITING**

Dalam buku Valerie Orpen (2018), dijelaskan beberapa teori *editing* yang penting untuk dipahami oleh editor antara lain : *Continuity editing* merupakan teknik *editing* yang paling umum digunakan dalam film. Teknik ini menciptakan kesan kelanjutan adegan dari satu *shot* ke *shot* berikutnya. *Continuity editing* mengikuti prinsip "*180-degree rule*", di mana adegan dari sudut pandang tertentu dan sudut pandang tersebut tetap dipertahankan dalam adegan berikutnya, selain itu penerapan *Montage Editing* juga dapat dilakukan, teknik *editing* yang memadukan beberapa adegan atau gambar untuk menciptakan kesan tertentu atau memberikan makna baru. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan waktu yang berlalu atau menggambarkan beberapa lokasi atau peristiwa yang berbeda, selain itu penerapan *Soviet Montage* dapat dipertimbangkan, pada awal abad ke-20. Teori ini menekankan penggunaan gambar atau adegan yang bertentangan untuk menciptakan makna baru atau memberikan dampak emosional pada penonton.

*Parallel editing* adalah teknik *editing* yang memotong antara dua adegan atau lebih yang terjadi secara simultan dalam cerita. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan hubungan antara adegan yang berbeda dan meningkatkan ketegangan atau dramatisasi cerita, *Jump cut* adalah teknik *editing* yang memotong adegan di tengah-tengah gerakan atau aksi, sehingga menghasilkan kesan yang tiba-tiba dan tidak terduga. Teknik ini digunakan untuk menciptakan efek tertentu pada penonton dan menunjukkan kecanggungan atau ketidaknyamanan dan yang paling sering digunakan dalam film yakni *Match cut* adalah teknik *editing* yang memotong antara dua adegan atau gambar yang memiliki kesamaan visual atau tematik.

Teknik ini digunakan untuk menunjukkan hubungan antara adegan atau gambar yang berbeda dan menciptakan kesan visual yang menyatu. Editor harus memahami berbagai teknik *editing* dan teori yang ada, sehingga dapat menciptakan film yang berkualitas dan memiliki makna yang jelas. Dengan menggunakan teknik *editing* yang tepat, editor dapat menciptakan efek visual dan emosional yang sesuai dengan tema atau cerita film.

Menurut Gael Chandler (2012). Editing bukan hanya tentang memotong dan menggabungkan adegan, tetapi juga melibatkan pemilihan dan pengaturan materi yang telah direkam sehingga menciptakan alur cerita yang menarik dan memuaskan bagi penonton. Menurutnya editing dapat menciptakan alur cerita yang koheren dengan membantu menjaga agar alur cerita dalam film berjalan dengan baik, dengan mengatur urutan adegan dan memotong materi yang tidak perlu. Selain itu dapat membantu memperbaiki kualitas produksi film, seperti kualitas suara, pencahayaan, dan warna, sehingga menciptakan pengalaman menonton yang lebih baik bagi penonton, editing juga memainkan peran penting dalam menciptakan suasana dan nuansa dalam film, sehingga memungkinkan mereka merasa terlibat dalam cerita.

Editing juga dapat membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara dan produser film, dengan memilih dan mengatur materi yang tepat untuk menciptakan kesan yang diinginkan. Editing juga dapat menjadi sarana untuk

menciptakan nilai artistik dalam film, dengan mengatur dan memotong materi secara kreatif untuk menciptakan efek visual dan emosional yang unik. Dalam keseluruhan, editing merupakan elemen penting dalam pembuatan film dan dapat mempengaruhi kualitas dan kesuksesan film yang dibuat.

James Monaco (2014) mengatakan pentingnya melihat aturan 180 derajat, Prinsip ini mengacu pada aturan untuk tetap berada di satu sisi garis imajiner 180 derajat dari sudut pandang tertentu untuk menjaga kesinambungan visual. Selain itu mengenai Cutaways, teknik ini melibatkan memotong adegan utama dengan memasukkan adegan pendek yang muncul di antara dua adegan utama. Cutaways dapat digunakan untuk menunjukkan reaksi penonton, menghindari kesan monoton, atau menambahkan informasi visual penting. Jumlah frame menjadi factor yang layak di pertimbangkan prinsip ini mengacu pada durasi tiap adegan yang dipotong dalam sebuah film.

Jumlah frame yang dipilih dapat mempengaruhi durasi dan ritme film serta mengekspresikan perasaan dan emosi yang ingin disampaikan. Pengulangan adegan menjadi teknik yang melibatkan pengulangan adegan dengan sedikit perubahan pada sudut pandang atau detail visual lainnya. Pengulangan adegan dapat digunakan untuk menekankan atau memperkuat sebuah ide atau tema dalam film. Serta penggunaan Montase teknik ini melibatkan penggabungan beberapa adegan pendek untuk menciptakan efek tertentu, seperti menggambarkan perjalanan waktu atau memperlihatkan berbagai sudut pandang yang berbeda. Serta Jump cut yang merupakan teknik memotong adegan tanpa kesinambungan visual yang jelas, sehingga menciptakan kesan terputus-putus. Jump cut dapat digunakan untuk menciptakan efek dramatis atau mengubah ritme film.

#### **2.4. TEORI PENDUKUNG KONTINUITAS**

Walter Murch (2019) membahas tentang teori kontinuitas gambar yang ia sebut sebagai "*emotional logic*". Ia mengungkapkan bahwa kontinuitas gambar bukan hanya tentang menjaga konsistensi dalam sudut pandang dan lokasi, namun juga tentang menciptakan pengalaman emosional bagi penonton. *Murch* mengemukakan

bahwa kontinuitas gambar yang berhasil dapat menghasilkan "rasa keberlanjutan" atau "*emosional continuity*" dalam pikiran penonton. Hal ini tercapai ketika editor berhasil menghubungkan *shot-shot* dengan cara yang membuat penonton merasa seperti mereka sedang menyaksikan satu aliran cerita yang koheren dan menyatu.

Murch juga menekankan pentingnya peran perasaan penonton dalam kontinuitas gambar, sehingga pengalaman penonton menjadi lebih terlibat dan intens. Ia menyatakan bahwa penonton akan menangkap dan merespons perubahan dalam emosi karakter, dan perubahan tersebut dapat dihubungkan dengan perubahan sudut pandang atau tampilan visual yang berbeda. Teknik-teknik *editing* seperti *cut on action*, *parallel action*, dan *cross-cutting*, yang dapat membantu editor mencapai kontinuitas gambar yang diinginkan. Namun, ia menekankan bahwa editor harus mengikuti naluri dan insting mereka dalam menentukan keputusan *editing*, serta membuka diri untuk bereksperimen dengan teknik-teknik baru. Teori kontinuitas gambar menurut Walter Murch adalah tentang menciptakan pengalaman emosional yang koheren bagi penonton melalui teknik-teknik *editing* yang tepat. Kontinuitas gambar yang berhasil akan membuat penonton merasa terlibat dalam aliran cerita dan emosi karakter, dan dapat dicapai dengan mengikuti naluri dan insting editor serta bereksperimen dengan teknik-teknik baru.

Sedangkan menurut *Valerie Orpen (2018)*, Kontinuitas gambar adalah kemampuan seorang editor untuk membuat transisi antara dua *shot* menjadi lancar, sehingga memberikan kesan bahwa dua *shot* tersebut berada dalam waktu dan ruang yang sama. Beberapa teori kontinuitas gambar yang dijelaskan dalam buku tersebut antara lain:

1. *180-Degree Rule* adalah prinsip dasar dalam kontinuitas gambar yang mengatur bahwa kamera harus tetap berada pada satu sisi jalur aksi yang sama dalam setiap adegan atau *Scene*. Prinsip ini membantu untuk menjaga konsistensi antara adegan dan memastikan bahwa penonton tidak bingung dengan perubahan sudut pandang kamera,
2. *Shot-Reverse-Shot* adalah teknik yang digunakan dalam adegan dialog antara dua karakter. Teknik ini melibatkan dua *shot* yang ditempatkan secara

bergantian, dengan satu karakter yang terlihat di *shot* pertama dan karakter lainnya terlihat di *shot* kedua. Teknik ini membantu untuk menjaga konsistensi dalam sudut pandang dan memberikan kesan bahwa kedua karakter sedang berbicara secara langsung satu sama lain.

3. *Eyeline Match* adalah teknik yang mengacu pada cara editor menghubungkan pandangan karakter dengan apa yang dilihat oleh karakter tersebut. Misalnya, ketika karakter menatap ke arah suatu objek, *shot* selanjutnya akan menunjukkan objek tersebut dari sudut pandang karakter tersebut. Teknik ini membantu untuk menjaga konsistensi dalam sudut pandang dan memberikan kesan bahwa karakter sedang melihat apa yang ditunjukkan dalam *shot*
4. *Match Cut* adalah teknik yang digunakan untuk menghubungkan dua *shot* dengan elemen visual yang sama. Teknik ini dapat digunakan untuk memberikan kesan bahwa kedua *shot* berada dalam waktu dan ruang yang sama, meskipun lokasi atau subjek yang berbeda.

Teori kontinuitas gambar adalah prinsip dasar dalam teknik *editing* film yang membantu untuk menjaga konsistensi dalam sudut pandang, lokasi, dan waktu. Prinsip-prinsip seperti *180-Degree Rule*, *Shot-Reverse-Shot*, *Eyeline Match*, dan *Match Cut* membantu editor untuk membuat transisi antara *shot* menjadi lancar dan memberikan kesan bahwa film tersebut berada dalam dunia yang konsisten. Dengan menggunakan teknik-teknik ini dengan baik, editor dapat menciptakan film yang lebih menyatu dan dapat dipahami oleh penonton dengan lebih baik.

Richard Barsam & Dave Monahan (2013) Penyuntingan kontinuitas, tentu saja menjadi bagian yang paling umum dalam pembuatan film arus utama, Pengeditan kontinuitas berupaya mencapai logika, kehalusan, alur berurutan, dan orientasi temporal dan spasial pemirsa terhadap apa yang mereka lihat di layar. Ini memastikan aliran dari shot ke shot yang menciptakan ritme berdasarkan hubungan antara ruang sinematik dan waktu sinematik, menciptakan kesatuan filmis (awal, tengah, dan akhir) dan menetapkan serta menyelesaikan masalah karakter. Singkatnya, pengeditan kontinuitas menceritakan sebuah cerita dengan jelas dan

sekohoren mungkin, seperti dalam contoh pada film dari Casablanca karya Michael Curtiz Film ini dibuka dengan menjelaskan bahwa, sebelum pecahnya Perang Dunia II, kota Casablanca di Maroko Perancis adalah sebuah pertemuan besar bagi orang Eropa yang mencari visa keluar yang memungkinkan mereka melarikan diri dari serangan Nazi.

Dalam suasana intrik atas jual beli visa semacam itu, terjadi kerusuhan sipil, termasuk pembunuhan, saat seorang pejabat tinggi Nazi tiba di kota. Pengeditan kontinuitas, yang diwakili oleh panel gambar ini, menetapkan bahwa Rick's Café Americain adalah tempat pertemuan yang elegan dan canggih untuk semua orang, sebuah tempat untuk semua bangsa dan bahasa, dan pemiliknya, Rick Blaine (Humphrey Bogart), sedang dan akan menjadi pusat cerita.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. DESKRIPSI KARYA**

Perangai merupakan sebuah film pendek fiksi *live action* yang bercerita tentang Harun seorang guru kesenian SD yang berusaha mempertahankan pekerjaannya, setelah Bu Yuli, seorang orang tua murid mengetahui bahwa Harun memiliki banyak tato di tubuhnya dan menginginkan Harun untuk dipecat dengan tuduhan memberi dampak buruk untuk anak-anak. Film pendek ini mengangkat tema berupa penolakan. Film pendek ini memiliki *genre* berupa drama *slice of life* dan berbahasa Indonesia. Film ini akan berdurasi sekitar 15 menit dan akan direkam dalam format 4K, menggunakan *aspect ratio* 4:3 dan memiliki *output* berupa gambar digital dan berwarna. Film ini akan diproduksi di tahun 2023. Film ini akan diedarkan melalui festival film dan juga berbagai *platform streaming online*.

#### **3.2. KONSEP EDITING**

Dari segi *editing*, akan sangat menjaga kontinuitas dalam penyusunan setiap *shot*-nya, agar mampu menggambarkan dengan jelas kondisi *state of mind* karakter utama secara subjektif dan relasinya dengan penolakan yang didapatkan dari