

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu tahapan yang perlu dilalui sebuah produksi film adalah *editing*. Menurut Thompson & Bowen (2012), *editing* merupakan sebuah tahapan setelah produksi film, di mana seluruh video dan audio dirapikan, ditinjau ulang, lalu dipilah untuk disusun menjadi sebuah sekuens yang koheren. Hasil akhirnya pun harus sesuai dengan tujuan awal dibuatnya karya tersebut, entah untuk memberi informasi, menyampaikan pendapat, menghibur, menginspirasi, atau tujuan-tujuan lainnya. Thompson dan Bowen menganalogikan *editing* layaknya menulis sebuah cerita, di mana seorang penulis memilah kosakata untuk dijadikan kalimat. Lalu, ketika kalimat-kalimat tersebut digabung, akan muncul sebuah cerita yang dapat ditangkap oleh pembacanya. Sama halnya dengan *editing*, di mana alih-alih merangkai kata, seorang *editor* akan menyusun gambar dan audio.

Dalam buku lain, Dancyger (2019) menjelaskan bahwa *editing* tidak lah bersifat statis, melainkan dinamis. Seorang *editor* bisa menyunting gambar dengan tujuan tertentu, entah untuk mendramatisasi sebuah adegan, menciptakan kejutan, bercerita melalui subteks, atau sekadar menciptakan estetika tertentu. Dancyger juga mengimplikasikan bahwa *editing treatment* dari satu genre ke genre yang lainnya akan berbeda. Sebagai contoh, film laga pada umumnya akan menitikberatkan sekuensnya pada urgensi sebuah aksi. Hal ini dipertunjukkan dalam ruang *editing*, misalnya dengan memotong klip-klip pada pergerakan subjek agar menciptakan kesan dinamis. Berbeda dengan film komedi yang biasanya menggunakan *punchline* sebagai *cutting point*, guna memperjelas lelucon tersebut.

Penulis berencana untuk menjadi seorang sutradara secara profesional di kemudian hari. Bagi penulis, salah satu *skill* yang diperlukan seorang sutradara adalah *editorial thinking*. Keterampilan ini tentunya dapat diasah dengan menjadi seorang *editor*. Penulis pun telah beberapa kali menjadi seorang *editor* selama

menimba ilmu di Universitas Multimedia Nusantara, baik dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) ataupun tugas-tugas berbasis produksi di kampus. Akan tetapi, penulis menyadari bahwa pengalaman menyunting sebuah film secara profesional tetap diperlukan. Oleh sebab itu penulis memilih untuk melakukan magang di sebuah *post-house* bernama *Ritme Storyteller*.

Ritme Storyteller merupakan sebuah rumah pasca-produksi yang sudah menerima ratusan proyek film panjang, *web series*, *music video*, konten digital, dan program TV selama lebih dari 12 tahun. Berbagai proyek yang dipercayakan kepada penulis antara lain, *web series* berjudul *Titik Nol*, *series* sketsa berjudul *Tamu Harap Sabar*, iklan *Coklat Dilan*, *trailer* film *Kaka Boss*, *web series* *Keluarga Super Irit*, film *Kang Mak*, film *Dilan 1983: Wo Ai Ni*, *teaser* acara *Adhyaksa International Run 2024*, dan film *The Most Beautiful Girl in the World*. *Series-series* yang dikerjakan oleh penulis memiliki durasi yang beragam, dari 15 menit hingga 1 jam. Sedangkan untuk film, biasanya berdurasi 2-3 jam, *trailer* berdurasi 2 menit, dan iklan berdurasi 1,5-2 menit. Meskipun begitu, pada sebagian besar proyek, tim *Ritme* telah menyunting *rough cut* atau *assembly cut* sebelum diserahkan kepada penulis, sehingga penulis diminta tolong untuk membantu merapikan hasil *editing* tersebut.

Setiap episode dalam *series* terdiri atas 2 bagian utama, yaitu cerita inti dan *next on*. Plot per episode dituangkan pada bagian cerita inti. Pada bagian ini, *editor* akan bermain dengan jukstaposisi, konteks, *pacing*, dll. Di sisi lain, *next on* berperan sebagai *teaser* untuk episode berikutnya. Sifat dari sebuah *next on* antara lain, menarik perhatian, dramatis, efektif, dan mengecoh paradigma penonton.

Lain halnya dengan film. Isi dari *timeline editing* film hanya memuat cerita inti, sebab tidak ada lanjutan dari film tersebut dalam waktu dekat. Sebaliknya, iklan dan *trailer* memiliki karakteristik yang serupa dengan *next on*, di mana kontennya bersifat menarik perhatian penonton. Menyunting berbagai jenis video tersebut dapat mengasah kemampuan *editing* dan *editorial thinking* penulis, sehingga tawaran untuk mengerjakan proyek-proyek di *Ritme Storyteller* pun diterima.

Menyadari potensi pembelajaran yang ditawarkan *Ritme Storyteller*, penulis merasa dapat belajar banyak dari proyek-proyek yang diberikan. Penulis juga yakin bahwa pengalaman, *mentorship*, dan relasi yang terbentuk selama magang di *Ritme* dapat menjadi bekal untuk dunia kerja nanti. Penulis juga berharap agar laporan magang ini dapat menjelaskan pembelajaran yang diperoleh selama magang sebagai *junior offline editor* di *Ritme Storyteller*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan magang di *Ritme Storyteller* sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S1. Selain itu, penulis juga berharap agar bisa mendapatkan berbagai pengetahuan baru mengenai dunia pasca-produksi, mulai dari alur kerja hingga cara-cara seorang *editor* bercerita. Penulis yakin bahwa pengalaman berkontribusi dalam sebuah proyek yang profesional akan berguna untuk dunia kerja nanti. Baik kefasihan dalam *editing*, pengetahuan perangkat lunak (*software*) *Adobe Premiere Pro*, wawasan perihal *visual storytelling*, atau bahkan sekadar pertimbangan untuk *job desc editor* setelah lulus nanti.

Kontribusi yang bisa ditawarkan oleh penulis adalah bertanggung jawab atas segala tugas yang diberikan. Tugas-tugas tersebut termasuk *cloning file*, manajemen *file*, admin *file* dalam *software* (*Adobe Premiere Pro CC 2022*), *rough cut*, menerjemahkan bahasa asing, juga *exporting*. Seluruh tugas yang diberikan kepada penulis, akan diselesaikan semaksimal mungkin.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 20 Desember 2023, penulis mengontak Darian Meidira alias Ryan Purwoko via *DM Instagram* atas rekomendasi dari *editor* lainnya, yaitu Ahmad Yuniardi. Lantas, penulis mengirim *CV*, *portfolio*, dan *showreel* kepada Ryan via *DM* tersebut. Ryan pun membalas penulis dengan arahan untuk langsung mengirim lamaran ke alamat *e-mail Ritme Storyteller*.

Seminggu kemudian, pada tanggal 27 Desember 2023, penulis menerima pesan *Whatsapp* dari Fickry Ajie Dwiputra mengenai tindak lanjut dari lamaran magang tersebut. Fickry menawarkan penulis untuk bertemu langsung di kantor *Ritme Storyteller* yang berlokasi di Jl. Kurincang Raya Blok GA No. 10, Pondok Ranji, Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten, pada tanggal 29 Desember 2023, sekitar pukul 13.00 WIB. Pertemuan tersebut dihadiri oleh penulis, Fickry (manajer pasca-produksi), Ryan Purwoko (direktur utama), dan Wildanmatin Cahyo Anggono (wakil direktur). Dalam pertemuan tersebut, penulis diberikan beberapa pertanyaan mengenai kesibukan sehari-hari, pengalaman dalam dunia perfilman, pengalaman *editing*, dsb. Hasil akhir dari pertemuan hari itu adalah penulis diterima menjadi *junior editor intern* di *Ritme Storyteller*, dengan perjanjian untuk memulai magang dari tanggal 22 Januari 2024. Penulis menyetujui perjanjian tersebut, dan melakukan pendaftaran dengan bukti berupa surat keterangan magang pada tanggal 17 Januari 2024.

Pada hari Senin, 22 Januari 2024, penulis mulai melakukan magang di *Ritme* secara luring (*offline*). Setiap hari Senin-Kamis, penulis datang ke kantor dari pukul 10.00 WIB, sedangkan untuk hari Jumat dari pukul 11.00 WIB (karena penulis juga mengambil mata kuliah Agama dari pukul 08.00-10.00 WIB di kampus UMN). *Ritme* tidak menentukan jam pulang secara resmi, namun umumnya penulis meninggalkan kantor *Ritme* pada pukul 21.00 WIB. Sesuai dengan perjanjian bersama *Ritme*, penulis akan menjalankan tugasnya sebagai *junior editor* hingga tanggal 17 Mei 2024.

Tugas-tugas seorang *junior editor* di *Ritme Storyteller* meliputi *cloning file*, *file management*, *admin file*, *offline editing*, menerjemahkan bahasa asing, dan menuliskan catatan untuk *online editor*. Penulis mengerjakan seluruh tugasnya secara *offline* pada hari kerja (Senin-Jumat) di kantor *Ritme*. Berbagai fasilitas yang ditawarkan oleh *Ritme* antara lain, monitor, iMac Mini, *keyboard*, *mouse*, *external hard disk* dan/atau *SSD*, dan *headphone*.