

2. STUDI LITERATUR

Sdgunakan sebagai acuan dari penelitian ini. Penulis mengumpulkan beberapa acuan untuk membantu proses pembuatan laporan ini. Beberapa studi utama yang penulis jadikan acuan adalah *Sync*, *Rough cut*, dan *Fine cut*. Berikut penjabaran mengenai studi utama tersebut.

2.1. VIDEO EDITING

Pada zaman sekarang teknologi sudah menjadi kebutuhan kita sehari-hari. Masyarakat dapat mengakses informasi dari mana saja, dan kapan saja. Teknologi berkembang dengan pesat, mengikuti ilmu pengetahuan yang terus berkembang setiap harinya. Kita dapat melihat pesatnya perkembangan teknologi dari era teknologi komunikasi dan informasi, era teknologi industri, hingga era teknologi pertanian. Termasuk dalam editing video, yang dipakai dalam pembuatan film, video, iklan, dll. Editing merupakan tahapan penting dalam pembuatan film atau video, di tahap ini video akan dirangkai menjadi cerita serta diolah semenarik mungkin. Berdasarkan saran dari Monticone, seorang editor mengambil alih lebih besar dalam bagian penyuntingan, dan mulai bekerja dalam tahap pengawasan yang memiliki peran berbeda dalam setiap tugasnya (Keil & Whissel, 2016).

Editing video terbagi menjadi dua yaitu, *Editing video offline* dan *online*. *Offline editing* adalah tahapan memotong dan merangkai *footage* hasil *shooting*, menjadi satu cerita utuh. *Online editing* adalah proses sentuhan akhir dari hasil *offline editing*, dengan menambahkan *effect*, *motion graphic*, *colour grading*, dll .

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

2.2. SYNC

Sync adalah terjemahan bahasa Inggris dari sinkron, yang berarti selaras atau menyelaraskan. Dalam banyak hal tentunya perlu penyelarasan, seperti dalam film atau video yang perlu visual yang selaras dengan suara yang dikeluarkan. Sinkronisasi sendiri sangatlah penting dalam menyampaikan atau memberikan informasi bagi para penonton pada film, sinkronisasi yang tidak selaras dapat membuat ke salah pahaman atau informasi yang tidak tersampaikan. Menurut Walter Murch dalam demonstrasinya, keselarasan keterampilan dalam editing visual dan editing audio dapat disatukan (Keil & Whissel, 2016). Sinkronisasi visual dengan audio juga dapat kita temui pada pekerjaan editing video, contohnya seperti *sync* pada *editing offline*. Dalam *editing offline*, *sync* adalah seluruh hasil *footage* dan hasil *audio* hasil *shooting* di sinkronkan sesuai *timecode* yang ada. Dalam kegiatan shooting, biasanya ada yang bekerja sebagai *clapper* yang sangat berfungsi untuk membantu untuk menentukan ketepatan suara dan visual. Dengan adanya *clapper*, *offline editor* akan mendapatkan kumpulan seluruh *full sync footage* yang akan sangat membantu dalam memilih *footage* yang akan dipakai.

2.3. ROUGH CUT

Rough cut adalah terjemahan bahasa Inggris dari potongan kasar. Dalam tahapan ini *blueprint* dalam film atau video telah terlihat, namun struktur film atau video masih dapat berubah dan tidak sesuai dengan naskah. Pada tahapan *rough cut* tentunya ada pemilihan, dimana *scene* dan *shot* yang dirasa tidak diperlukan akan di *cut* dan di buang. Tahapan yang dilakukan tentu memiliki tujuan, yaitu untuk menciptakan rangkaian *shot* yang lebih singkat, padat dan jelas dalam memberikan cerita serta informasi. Pemotongan atau proses *cut* dalam hal ini tentunya tidaklah sembarangan, pemotongan tentunya di akan diselaraskan dengan *timing* yang tepat.

Dalam proses *cutting* jika ada *shot/scene* yang bertele-tele maka dapat dilakukan proses *cutting*, untuk membuang bagian yang tidak perlu dan dapat tetap sesuai dengan struktur cerita yang dibutuhkan. Tahapan *rough cut* ini dapat

mengalami perubahan berupa revisi yang berulang-ulang, sehingga dapat memakan waktu yang cukup lama. Tahapan *rough cut* ini harus dilakukan dengan hati-hati dan seksama, karena dalam tahapan ini kita tetap harus menjaga pesan atau informasi yang ingin disampaikan tidak berubah ataupun berkurang. Apapun pemotongan pertama yang muncul dalam film biasanya disembunyikan, untuk dihapus atau penyisipan suatu elemen *miseen-scène* tanpa ada perubahan elemen lainnya, pendekatan ini dikenal sebagai *Trick Film* (Keil & Whissel, 2016).

2.4. FINE CUT

Fine cut sendiri dalam *offline editing* adalah tahapan dimana urutan *shot* atau *scene* telah bagus, sehingga tidak perlunya lagi revisi besar atau mayor seperti *rough cut*. Setelah memasuki tahapan *Fine cut* maka struktur cerita, tempo, *flow film*, dan urutan *shot* dan *scene* tidak lagi bisa diubah maupun dipindahkan. Pada tahapan ini informasi yang akan disampaikan akan lebih minim berubah, karena pada tahapan ini revisi yang dapat dilakukan hanya minor dan tidak berpengaruh besar pada struktur cerita. Pada *fine cut*, revisi yang dapat dilakukan hanyalah berupa durasi transisi dan penggunaan durasi *shot*. Tujuan dari *fine cut* ini adalah memastikan proses *editing offline* ini berjalan lancar, dan siap diberikan untuk dilanjutkan ke proses *online editing*. Film membutuhkan hal-hal ritme, seperti terlalu panjang atau terlalu pendek (Crittenden, 2005).