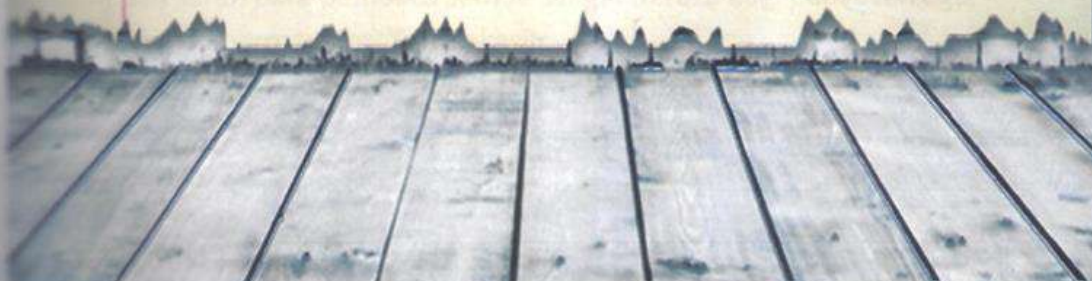




Dasar-dasar
EDITING
TELEVISI

Supradaka, S.Pd., M.Pd

Jakarta, 2015



Kata Pengantar

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Alloh SWT yang telah membimbing hati dan fikiran untuk menyelesaikan bahan ajar dasar-dasar editing televisi. Mengingat masih belum terlalu banyak tulisan dengan bahasa Indonesia yang mengupas tentang dasar-dasar editing.

Apalagi di era globalisasi informasi ini, kebutuhan untuk menguasai ilmu editing sangat dibutuhkan, tiap detik manusia di muka bumi ini selalu dibanjiri informasi, baik informasi yang bersifat positif maupun bersifat negatif mengalir begitu saja melalui berbagai media, diantaranya melalui media siaran radio, televisi maupun internet. Agar informasi itu bisa diterima dengan baik maka diperlukan sebuah ilmu. Ilmu untuk membuat tayangan informasi audio visual yang lebih bagus dan layak diterima oleh masyarakat luas ada pada ilmu editing televisi tau film. Oleh sebab itu penyusun merasa tertantang untuk mencari dan menggali ilmu dasar editing yang selama ini masih berbahasa Inggris, dialih bahasakan ke bahasa Indonesia agar lebih mudah difahami dan dipelajari.

Banyak pihak yang terlibat dalam penyusunan bahan kuliah dasar-dasar editing televisi ini, oleh karena itu tidak lupa penyusun ucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya. Terimakasih juga kepada teman-teman kerja di media televisi dan dosen-dosen praktisi yang memberikan masukan dan bahan-bahan ajar dasar-dasar editing ini, semoga Alloh SWT membalasnya dengan amalan yang lebih baik.

Harapan penyusun, semoga buku bahan ajar dasar-dasar editing televisi ini bisa menjadi pemicu bagi perkembangan pembelajaran tentang editing audio visual, sehingga para pembaca mampu membuat tayangan informasi audio visual dengan mengacu pada kaidah-kaidah yang ada pada editing film atau televisi. Namun demikian, buku ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, masukan dan saran para pembaca semua sangat berarti bagi penyusun agar buku ini semakin bermanfaat. Terimakasih.

Jakarta, Agustus 2015

Daftar Isi

Kata Pengantar	... ii
Daftar isi	... iii
Bab I	
Pendahuluan	hal. 1
Bab II	
2.1 Lalu apakah video itu?	hal. 3
2.2 Video Digital	hal. 5
2.3 MPEG(Motion Picture Expert Group)	hal. 6
2.4 RealVideo dan RealMedia	hal. 6
2.5 Windows Media Video (WMV)	hal. 7
2.6 Flash Video	hal. 7
2.7 Aspect Ratio	hal. 7
2.8 Resolusi Spasial dan Frame Size	hal. 9
2.10 Level Bit	hal. 9
2.11 Laju Bit	hal. 10
2.12 Format data Video	hal. 10
2.13 Media Tapeless	hal. 11
2.14 Timecode	hal. 12
Bab III	
Metode perekaman Gambar	hal. 13
3.1 Editing Linier	hal. 14
3.2 Editing Non Linear (NLE)	hal. 15
3.4 VTR (Video Tape Recorder)	hal. 16
Bab IV	
Editing	
4.1 Pengertian Editing	hal. 17
4.2 TAHAPAN UMUM SEBUAH EDITING	hal. 20
4.2.1 LOGGING	hal. 20
4.2.2 CAPTURE	hal. 20
4.2.3 OFFLINE EDITING	hal. 21
4.2.4 ONLINE EDITING	hal. 21
4.2.5 MIXING	hal. 21
4.2.6 DISTRIBUTE	hal. 21
4.3 Tema dasar cerita	hal. 22
4.4 The Six Elements Of The Edit (enam elemen edit)	hal. 23
4.4.1. Motivation (Motivasi)	hal. 24

4.4.2. Information (Informasi)	hal. 25
4.4.3. Composition (Komposisi)	hal. 25
4.4.4. Sound (Suara)	hal. 28
4.4.5. Camera Angle (Sudut pengambilan gambar)	hal. 28
4.4.6. Continuity (kesinambungan)	hal. 29
4.5 Edit	hal. 33
4.6 The Five Types Of Edit	hal. 36
4.6.1 Action Edit	hal. 36
4.6.2 Screen Position Edit	hal. 38
4.6.3 Form Edit	hal. 39
PRAKTEK EDITING	hal. 40
Daftar Pustaka	hal. 42

Bab i

Pendahuluan

Istilah Video Editing dewasa ini sudah tidak asing lagi terdengar ditelinga kita, mengingat perkembangan video editing kini telah sangat pesat. Hadirnya bermacam aplikasi pengolah audio dan video yang dapat menghasilkan efek-efek menarik secara instan, baik melalui aplikasi yang terpasang dalam komputer maupun pada telepon genggam.

Maraknya penggunaan media rekam seperti *handphone*, *camcorder*, kamera DSLR dan sejenisnya sudah bukan merupakan barang langka, hal ini tentunya membuat aktivitas perekaman audio video akan lebih meningkat tajam seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Karena digitalisasi dirasa lebih sederhana dan praktis, baik dari segi pengoperasian maupun dokumentasi.

Kemampuan merekam gambar yang bagus sudah barang tentu harus diikuti oleh pengetahuan untuk mengolah hasil rekaman yang berupa audio dan video, melalui teknik penyuntingan gambar atau lebih dikenal dengan istilah video editing. Nah, dengan memperoleh pengetahuan penyunting gambar atau mengedit gambar, maka gambar hasil syuting yang dilakukan tidak sia-sia, karena gambar tersebut akan lebih bermakna ketika dikomunikasikan kepada orang lain atau khalayak ramai.

Dengan menekuni dunia video editing, seseorang dapat memperoleh penghasilan, tanpa harus mencari pekerjaan, bahkan bisa membuka lapangan kerja. Sebagai contoh banyak bermunculan *production house* (PH) yang menghasilkan film, iklan, sinetron, acara infotainment dan lain sebagainya yang dapat dikonsumsi publik melalui televisi, internet ataupun melalui media lainnya.

Matakuliah video editing ini akan membahas dari awal sampai akhir mengenai dasar-dasar video, perbedaan antara editing video analog dengan video digital, serta tahapan dan proses pembuatan video yang ada pada video production. Materi yang dibahas meliputi sistem Pertelevisian (PAL, NTSC, SCAM, FILM dan TV digital), metode perekaman, linier editing, non linier editing), format pita kaset,

Bab II

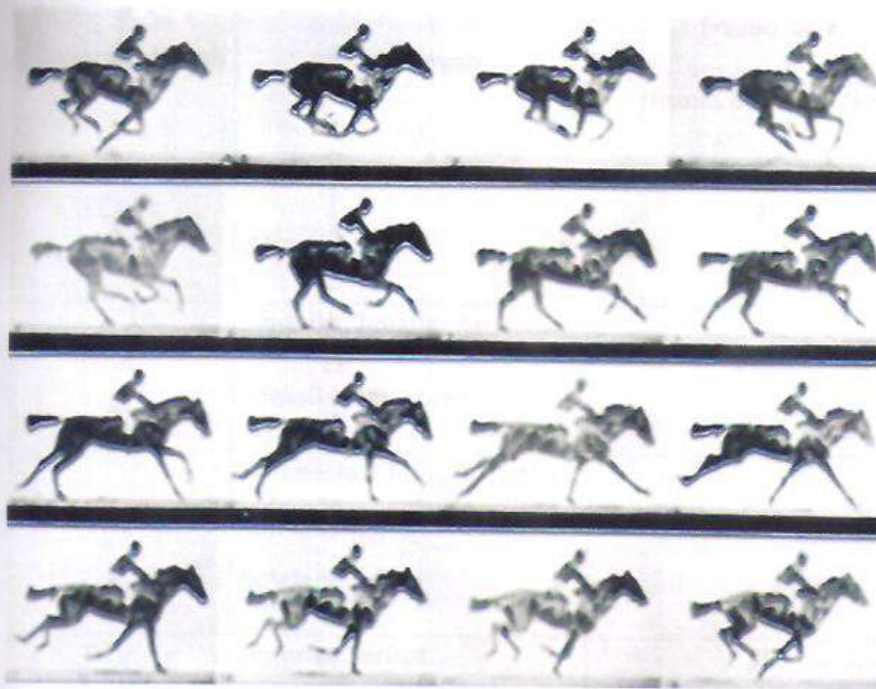
Pengertian Video

Teknologi Video dapat kita manfaatkan untuk menampilkan sebuah pesan yang akan kita sampaikan ke audien. Kita dapat memanipulasi video dengan mudah untuk membuat desain yang lebih menarik. Supaya kita tidak kesulitan memahami masalah teknis dalam video editing dengan komputer, kita perlu memahami tentang video, standar penyiaran televisi, video digital, format data video digital, rasio aspek, timecode, frame size, bit depth, bit rate, metode kompresi.

2.1 Lalu apakah video itu?

Video berasal dari bahasa Latin yang artinya "Saya lihat", ialah teknologi memproses isyarat elektronik (*electronic signals*) untuk menghasilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi, namun ia juga digunakan dalam bidang saintifik, presentasi dan lain-lain.

Apa yang disajikan oleh gambar bergerak sebenarnya merupakan ilusi. Karena sebenarnya video merupakan rangkaian dari banyak *frame* gambar diam (*still image*) yang diputar dengan cepat. Masing-masing *frame* merupakan rekaman *sekuen* (tahap-tahap) dari suatu gerakan. Mata manusia tidak akan dapat menangkap perubahan antar *frame*, apabila rangkaian gambar tersebut diputar dengan kecepatan lebih dari 20 frame per detik/ frame per second (fps). Sehingga otak manusia yang akan bertugas menangkapnya dan menterjemahkannya sebagai ilusi gerak.



Gambar frame video_ tahap-tahap dari suatu gerakan

Jumlah gambar yang terlihat setiap detik disebut dengan istilah *frame rate*. Film-film yang dilihat di gedung bioskop adalah film yang diproyeksikan dengan frame rate sebesar 24 frame per second (fps). Dalam dunia pertelevisian dikenal ada berbagai standar sistem video, yaitu: SECAM (sequential Couler Avec Memoire), PAL (Phase Alternating by Line), dan NTSC (National Television Standart Committee). Masing-masing standar menerapkan kecepatan frame (frame rate) tersendiri dan dianut region/kawasan tertentu di dunia. Saat ini telah berkembang standar baru yaitu SDTV dan HDTV yang mempunyai frame rate lebih besar. Semakin besar frame rate, maka semakin halus gerakan yang ditampilkan.

Standar Penyiaran	Wilayah	Frame Rate (frame per detik/fps)
SECAM	Perancis, Timur Tengah dan Afrika	25
NTSC	Amerika, Jepang, Kanada, Meksiko dan Korea	29,97
PAL	Indonesia, China, Australia, Uni Eropa, dan Amerika Selatan	25
DTV	Amerika Serikat	30

2.2 Video Digital

Film direkam dalam pita seluloid yang menyimpan data gambar dan data audio secara terpisah. Wujudnya hampir sama dengan film positif (slide) yang digunakan pada fotografi, tapi ada lajur rekam audionya. Film ini harus diproses dahulu sebelum digunakan. Format yang biasanya dipakai adalah pita ukuran 8 mm. Sebaliknya gambar video direkam dalam pita magnetic. Informasi suara direkam dalam bentuk sinyal magnetic. Sama dengan video analog, gambar dan suara video digital direkam dalam pita magnetic, tetapi menggunakan sinyal digital, kombinasi angka 0 dan 1.

2.5 Windows Media Video (WMV)

adalah bagian dari sistem Windows Media buatan Microsoft. Adalah sebuah codec untuk mengencode film dan mentransform slide show yang berisi format bitmap kedalam video terkompres. WMV sebenarnya adalah versi proprietary dari MPEG-4 Video Stream sering dikombinasikan dengan Audio Stream dalam format WMA, dengan video WMV yang dikemas kedalam container AVI atau ASF.

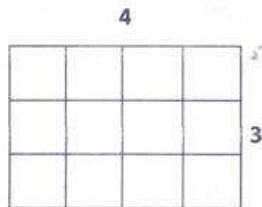
2.6 Flash Video

Adalah sebuah wadah format file yang digunakan untuk mengirim video melalui internet menggunakan Adobe Flash Player (awalnya diproduksi oleh Macromedia) versi 6-10. Konten video flash juga mungkin tertanam di dalam SWF file. Ada dua format file video yang berbeda didefinisikan oleh Adobe Systems dan didukung dalam Adobe Flash Player: FLV dan F4V. Audio dan video FLV data dalam diencode dalam cara yang sama ketika mereka berada dalam file SWF. Yang terakhir format file F4V didasarkan pada basis ISO format file media dan didukung dimulai dengan Flash Player 9 Update 3.

2.7 Aspect Ratio

Pixel aspect ratio menjelaskan tentang ratio atau perbandingan antara lebar dengan tinggi dari sebuah Pixel dalam sebuah gambar. Frame aspect ratio menggambarkan perbandingan lebar dengan tinggi pada dimensi frame dari sebuah gambar. Sebagai contoh, D1 NTSC memiliki pixel aspect ratio 0.9 (0.9 lebar dari 1 unit tinggi) dan memiliki pula pixel aspect ratio 4:3 (4 unit lebar dari 3 unit tinggi). Beberapa format video menggunakan frame aspect ratio yang sama tetapi memakai pixel aspect ratio yang berbeda. Sebagai contoh, beberapa format NTSC

Standar rasio aspek televisi adalah 4:3



2.8 Resolusi Spasial dan Frame Size

Lebar dan tinggi frame video disebut dengan frame size, yang menggunakan satuan piksel, misalnya video dengan ukuran frame 640×480 piksel. Dalam dunia video digital, frame size disebut juga dengan resolusi. Semakin tinggi resolusi gambar maka semakin besar pula informasi yang dimuat, berarti akan semakin besar pula kebutuhan memory untuk membaca informasi tersebut. Misalnya untuk format PAL D1/DV berukuran 720×576 piksel, format NTSC DV 720×480 piksel dan format PAL VCD/VHS (MPEG-1) berukuran 352×288 piksel sedangkan format NTSC VCD berukuran 320×240 piksel.

2.10 Level Bit

Dalam dunia komputer, satuan bit merupakan unit terkecil dalam penyimpanan informasi. Level bit atau Bit depth menyatakan jumlah atau banyaknya bit yang disimpan untuk mendeskripsikan warna suatu piksel. Sebuah gambar yang memiliki 8 bit per piksel dapat menampilkan 256 warna, sedangkan gambar dengan 24 bit dapat menampilkan warna sebanyak 16 juta warna. Komputer (PC) menggunakan 24 bit RGB sedang sinyal video menggunakan standar 16 bit YUV sehingga memiliki jangkauan warna yang terbatas. Untuk itu perlu berhati-hati apabila membuat video untuk ditayangkan di TV, karena tampilan warna di layar monitor PC berbeda

Video Analog	Video Digital
VHS	AVI
S-VHS	MOV
Beta	MPEG1 (VCD)
Hi-8	MPEG2 (DVD)
	MPEG4



Casete Betacam



2.13 Media Tapeless

Sekarang ini media perekaman video sudah beralih dari yang menggunakan pita kaset menuju tanpa kaset. Media perekaman dapat berupa:

1. Harddisk camcoder/ portable
2. Media card: P2, SxS, Memory Card

Dalam penggunaan media tapeless, perlu diperhatikan:

Fungsi Timecode:

- Untuk memudahkan pencarian gambar pada saat editing ataupun *play back*.
 - Untuk mengetahui masa putar atau durasi
- Untuk keperluan Editing yakni pada saat *Off Line Editing*.

Bab III

Metode perekaman Gambar

Editing LINIER

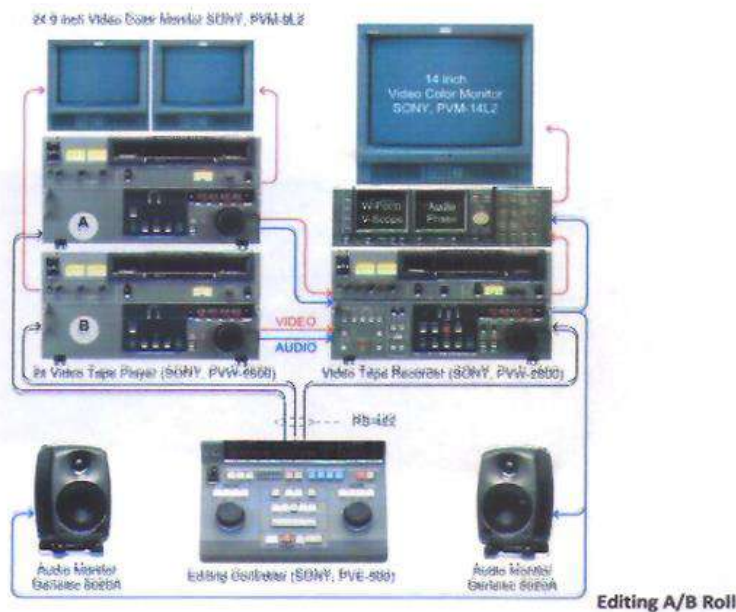


Editing Non - LINIER



Metode perekaman gambar melalui video dapat dilakukan dengan teknik analog dan digital. Teknik merekam gambar secara analog biasa dikenal dengan istilah *linier editing* sedangkan teknik merekam gambar secara digital lebih dikenal dengan *non linier editing*.

Ada juga teknologi alat linier editing yang menggunakan tiga buah player dan satu recorder, tapi masih ditambah lagi dengan swicher, mixer audio, remote, DME (Digital Motion Effects) dan inscraber(alat untuk membuat dan menampilkan teks/grafis). Teknologi ini dinamakan **A/B ROLL**.



3.2 Editing Non Linear (NLE)

Editing yang berbasis komputer dinamakan editing non linear.

Kelebihan editing non linear adalah anda dapat setiap saat mengubah dan mengganti urutan gambar, tanpa melakukan perekaman kembali gambar-gambar tersebut.

Kekurangan editing non linear terletak pada waktu yang dihabiskan untuk menuangkan materi/ bahan mentah ke dalam komputer jika dilakukan dengan capturing.

Adapun tipe alat editing yang anda gunakan, prinsip dari bagaimana gambar-gambar dari video disatukan, baik editing linear dan editing non linear sama saja.

Bab IV

Editing

4.1 Pengertian Editing

Kata editing dalam bahasa Indonesia adalah serapan dari Inggris. Editing berasal dari bahasa Latin *editus* yang artinya 'menyajikan kembali'. Editing dalam bahasa Indonesia bersinonim dengan kata editing. Dalam bidang audio-visual, termasuk film, editing adalah usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Tentunya editing film ini dapat dilakukan jika bahan dasarnya berupa shot (stock shot) dan unsur pendukung seperti voice, sound effect, dan musik sudah mencukupi. Selain itu, dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu merekonstruksi (menata ulang) potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Leo Nardi berpendapat editing film adalah merencanakan dan memilih serta menyusun kembali potongan gambar yang diambil oleh juru kamera untuk disiarkan kepada masyarakat. (Nardi, 1977: 47).

Pertunjukan film di bioskop ataupun televisi di rumah-rumah apabila belum melalui proses editing bisa dipastikan hasilnya tidak maksimal, penonton cenderung merasa bosan dan jenuh. Padahal, tayangan film ataupun video begitu ekonomis. Artinya, penayangannya sangat bergantung pada aspek waktu. Waktu begitu mahal dan menentukan dalam proses penayangan film. Jika sebuah tayangan berdurasi 60 menit, itu artinya selama waktu itu pencipta film harus menjamin tidak membuat penonton bosan apalagi meninggalkan bioskop, atau kalau di televisi memindahkan saluran. Begitu berartinya sebuah hasil editing sampai ada pengamat film yang menyatakan **bahwa ruh tayangan film adalah proses editing.**

Selain itu, J.M. Peters menyatakan bahwa yang dimaksud dengan editing film adalah mengkombinasikan atau memisah-misahkan rangkaian film sehingga tercapai sintesis atau analisis dari bahan yang diambil (Peters, 1980: 9). Di sini, Peters mengungkapkan, dengan editing, film sintesis atau sutradara televisi dapat menghidupkan cerita, menjernihkan suatu keterangan, menyatakan ide-ide atau menimbulkan rasa haru pada penonton. Nyata sekali Peters menekankan pada aspek 'pemberian' suasana dan nuansa sebuah film setelah melalui proses editing. Pada saat editing berlangsung, tentunya tugas editor tidak hanya menyambung-nyambung belaka. Karena selain unsur visualisasi, unsur pikturisasi (penceritaan lewat rangkaian gambar) juga penting. Unsur inilah yang membedakan kegiatan

begitu berat dan mengandung resiko sebab bisa jadi stock shot yang sebetulnya sudah bagus malah tidak bisa 'bercerita' karena kegagalan sang editor.

Editing secara umum didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan memilih dan menyusun dari materi yang tidak teratur (acak) menjadi materi teratur, kemudian hasilnya disajikan bagi banyak orang.

Adapun pengertian editing pada media televisi dapat diartikan sebagai proses memilih, menyusun dan memodifikasi *shot by shot* gambar dan suara yang telah direkam, kemudian dipadukan sesuai dengan naskah, hasilnya merupakan satu program yang siap disiarkan. Editing video tape yang sangat mendasar adalah *proses pengalihan/dubbing dari sumber materi (original tape) ke edit master (master tape)*.

Untuk melakukan editing maka hal-hal yang perlu dipikirkan dan diperhatikan secara bertahap adalah:

- Memilih gambar dan suara dari sumber materi, dan tentukan bagian-bagian mana yang akan ditransfer ke *master tape*.
- Kemudian tentukan dimana bagian-bagian itu harus ditempatkan pada master tape.
- Untuk menempatkan *sequenze*(tahap-tahap) yang tepat sesuai naskah, bagian-bagian tadi harus ditempatkan pada ruang kolom yang sesuai.
- Sesudah itu informasi tadi dialihkan dari sumbernya ke *master tape, scene by scene*.

Tujuan dasar editing adalah menyajikan suatu cerita yang jelas kepada pemirsa (penonton). Syarat utama editing adalah adanya kesinambungan gambar dan suara sekaligus. Oleh sebab itu seorang editor harus memahami ide dari keseluruhan cerita yang disajikan.

Adapun **Tujuan editing televisi**

- a. Menghilangkan audio dan footage atau klip yang tidak diinginkan
- b. Memilih audio dan footage yang terbaik
- c. Menghasilkan sebuah alur cerita
- d. Menambahkan efek, graphic, dan musik
- e. Merubah gaya, ritme, dan mood dari video
- f. Melihat video dari sudut pandang tertentu

4.2.3 OFFLINE EDITING

OFFLINE EDITING merupakan sebuah proses menata gambar digitizing yang dihasilkan pada saat capture sesuai dengan skenario dan urutan -urutan shot yang telah ditentukan oleh sutradara, dalam proses offline editing aktivitas memanggil file gambar yang telah di-logging dan dicapture untuk diurutkan sesuai konsep cerita. offline juga disebut edit mentah sebab tahap ini hanya baru menyusun cerita sesuai skenario belum ada penambahan - penambahan efek biasanya bersifat pendukung.

4.2.4 ONLINE EDITING

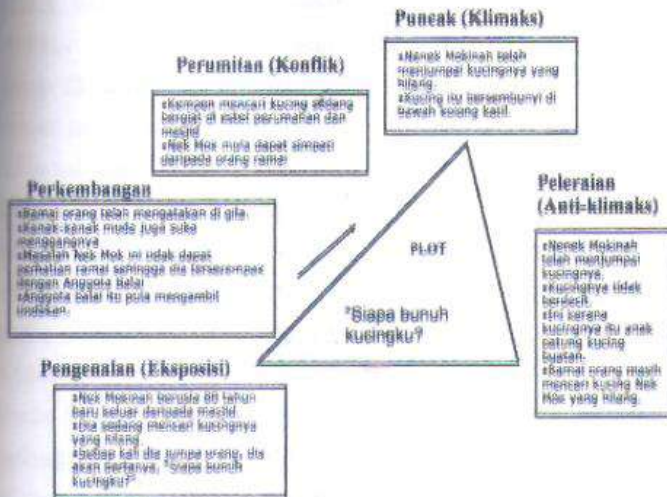
ONLINE EDITING adalah proses editing ketika seorang editor mulai memperhaluskan hasil offline, memperbaiki kualitas hasil dan memberikan tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. termasuk di dalamnya adalah menambahkan beberapa efek pesanan klien (seorang produser) yang disampaikan pada saat preview. Grading Color juga merupakan hal yang terpenting dalam tahap ini, color dalam program acara televisi dan film adalah pembentuk depth of field dari sebuah visual penambahan evek visual seperti animasi 2D dan 3D, Chroma Key (Green Screen/ Blue Screen) juga dilakukan dalam tahapan ini sehingga perangkat CGI (Computer Generated Imagery) juga menjadi pelengkap online editing, serta memberikan polesan polesan lainnya yang dapat membentuk kualitas editing anda lakukan.

4.2.5 MIXING

MIXING berkaitan dengan proses synchronizing audio dan juga memberikan ilustrasi musik maupun audio efek khusus yang dibutuhkan, bagian yang harus di-mixing pada proses ini adalah dialog, efek dan musik. Dialog adalah suara yang berasal dari adegan dialog atau narasi. Efek suara digunakan untuk mempertegas suasana dan memberikan informasi benda, misalnya mobil melaju ataupun suara gelas pecah karena jatuh ke lantai.

4.2.6 DISTRIBUTE

DISTRIBUTE adalah akhir dari tahapan editing dimana file project akan diexport sesuai kebutuhan pada saat akan melakukan screening (pemutaran). umumnya pada saat melakukan distribute semua file video yang telah selesai di picture lock dan telah melalui tahapan render.



Pada proses editing, gambar tidak cukup hanya digabung-gabungkan begitu saja. Banyak sekali variabel yang harus diketahui dalam proses editing, misalnya : camera angle, cameraworks, jenis shoot, motivasi, informasi, komposisi, sound, dan continuity. Istilah-istilah tersebut merupakan "Grammar of The Edit" yang harus dipegang dan diketahui oleh seorang editor, atau lebih dikenal dengan istilah *The Six Elements Of The Edit* (enam elemen edit).

4.4 The Six Elements Of The Edit (enam elemen edit).

Dalam ilmu editing ada 6 elemen dasar yang menjadi hal penting untuk diperhatikan. Untuk menghasilkan sebuah karya editing yang indah, seorang editor harus mampu mengkombinasikan ke enam elemen ini sebab ke enam elemen tersebut memiliki keterkaitan satu sama lainnya. Ke enam elemen tersebut adalah:

- Motivation (Motivasi)
- Information (Informasi)
- Composition (Komposisi)
- Sound (Suara)
- Camera Angle (Sudut pengambilan gambar)
- Continuity (Kesinambungan)

4.4.2. Information (Informasi)

Pengertian informasi pada editing sebenarnya mengacu pada arti sebuah gambar. Gambar-gambar yang dipilih oleh seorang editor harus memberikan suatu maksud atau menginformasikan sesuatu.

Master liputan yang berisi materi dasar kumpulan adegan atau scene, pada hakekatnya memiliki pesan informasi pada tiap kliping videonya. Masing-masing shot akan dipilih oleh editor dan idealnya shot tersebut akan menyuguhkan suguhan visual informatif. Sehingga informasi-informasi tersebut jika dirangkai melalui proses editing akan menjadi sebuah bangunan informasi visual yang baik dan kuat. Tittling juga termasuk dalam informasi, karena semua huruf yang diperlukan untuk menambah informasi gambar. Misalnya : judul utama, nama pemeran, dan tim kreatif. Contoh gambar:



FIGURE 3.1 Each shot presented to the audience should be providing them with new information about the story to keep them engaged and attentive.

4.4.3. Composition (Komposisi)

Komposisi video adalah pengaturan letak obyek dalam sebuah frame ketika kamerawan mengambil gambar di lokasi. Walaupun editor tidak menciptakan komposisi video, namun menjadi bagian dari pekerjaan editor untuk memastikan bahwa komposisi yang dipilih layak atau tidak.

Oleh sebab itu, salah satu aspek penting bagi editor adalah pemahaman tentang komposisi gambar yang bagus. Bagus di sini artinya memenuhi standar yang sudah disepakati atau sesuai dengan Cameraworks. Contoh komposisi video : Extreme Long Shot, Long shot, medium shot, Close up dan sebagainya. Contoh Gambar:



FIGURE 2.22 (A–B) An example of an SDTV 4:3 extraction from an HDTV 16:9 widescreen image. (C) An example of a frame with good head room, look room, and a visible horizon line. (D–E) High and low angles on a subject. (F–G) Examples of subjective camera coverage and objective shooting style.

4.4.6. Continuity (kesinambungan)

Continuity merupakan unsur penting dalam penyampaian pesan dari awal hingga akhir. Komponen kesinambungan editing, adalah:

Kesinambungan isi, Contoh:

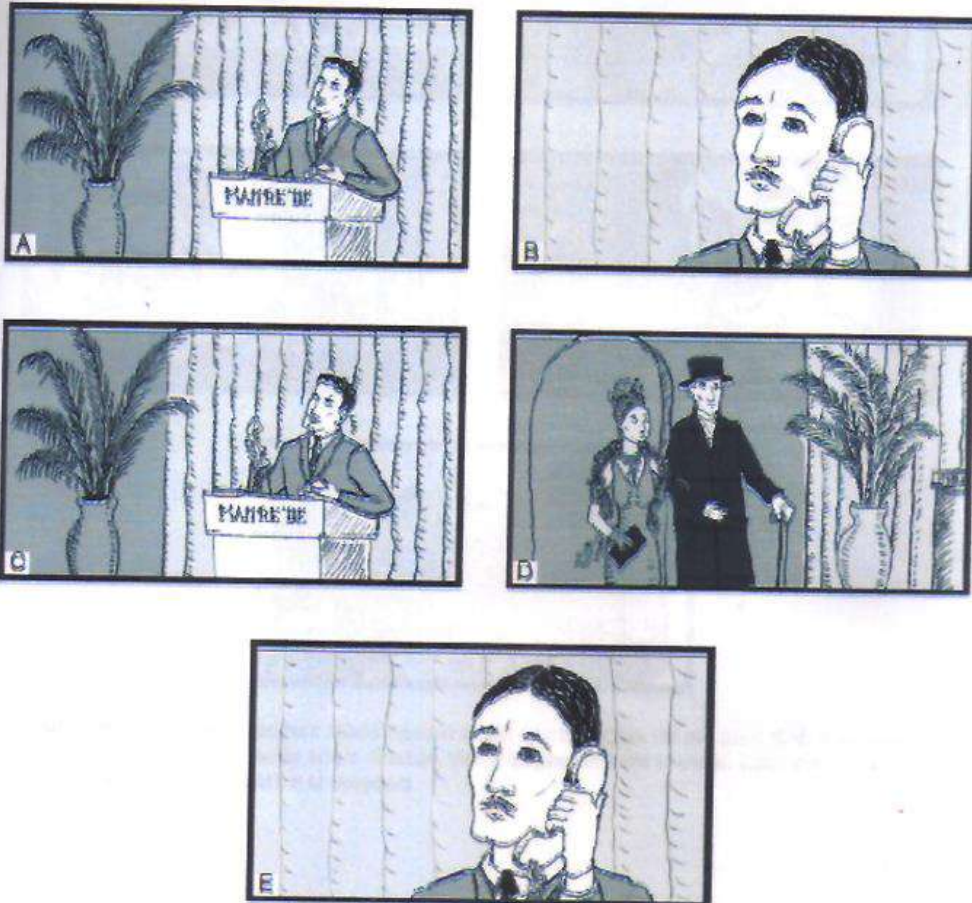


FIGURE 3.5 Using a cut-away shot may provide the requisite break from action so that the audience does not consciously notice the discontinuity of the telephone in the man's hand.

Kesinambungan posisi, contoh:



FIGURE 3.7 The physical position of objects within the film space and the shot composition should stay consistent across edit points. This woman appears to jump from screen left to screen right after the cut to the other character.

Kesinambungan dialog, contoh gambar:



FIGURE 6.1 Beware of head room issues when cutting shots of dialogue coverage.

4.5 Edit

Edit adalah suatu transisi antara 2 (dua) shot, dilakukan dengan mengambil salah satu dari tiga format. Tiga format itu adalah:

- **Cut** : perpindahan langsung dari gambar ke gambar secara tajam, sehingga di dalam Cut, transisi antara shot ke shot dirasa oleh penonton.

Fungsi Cut menunjukkan:

1. Kesinambungan action
2. Detail obyek
3. Peningkatan/ penurunan irama kejadian (progresi)
4. Perubahan tempat dan waktu

contoh:

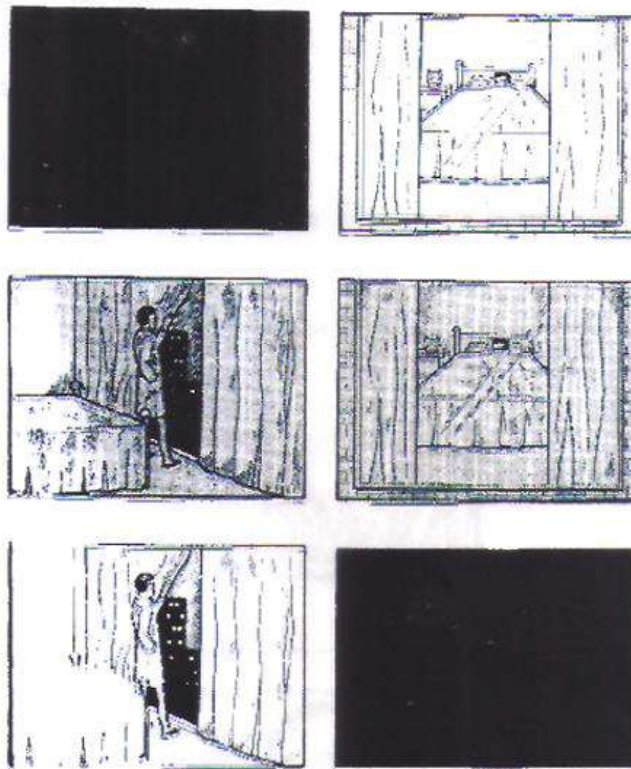


- Five Types Of It

- **Fade:** Adalah transisi dengan perubahan berangsur - angsur gambar, menuju suatu gambaran hitam dan dirasa oleh penonton.
Fading biasanya digunakan pada awal atau akhir adegan.
Penggunaan fade in atau fade out (fade to black) yang terlalu sering akan mengganggu perkembangan cerita.

Contoh:

Fade In



Fade in from black screen to full image

Fade out from full image to black screen

- **Motivation**

Ketika telepon berdering , kita mengetahui bahwa orang tersebut akan mengangkat dan menjawabnya. Ini akan menjadi suatu motivasi.

- **Information**

Di dalam LS kita bisa lihat suasana kantor, bagaimana orang tersebut sedang duduk dan apa yang ia sedang lakukan. MCU menceritakan hal yang lebih lagi tentang orang itu. Pada MCU dapat kita lihat beberapa bahasa tubuh. Oleh karena itu MCU memberikan kita informasi yang baru.

- **Shot Composition**

Komposisi saat LS sangat layak, bahwa menempatkan tumbuhan sebagai *foreground*. Hal ini memberikan gagasan umum dengan ditunjukkan sebuah kantor dengan seseorang yang sedang bekerja di mejanya. MCU seimbang dengan headroomnya.

- **Sound**

Akan ada latar balakang suara (atmosfir) yang sama bunyi di dalam kedua *shot* tersebut. Hal ini akan memberikan keseimbangan suara.

- **Camera Angle**

Di dalam LS, sudut kamera adalah pada $\frac{3}{4}$ profil. Di dalam MCU, sudut kamera langsung di depan pokok materi. Sudut kamera kemudian berbeda.

- **Continuity**

Hal yang mungkin menyamakan pergerakan lengan tangan saat mengambil telepon di LS, dengan pergerakan lengan tangan pada MCU.

Dengan kata lain, kesinambungan pergerakan badan.

Ketika mengedit memakai enam elemen, akan jadi lembut

Dua pejalan kaki berhenti ketika mereka melihat dan menunjuk jejak langkah kaki orang-orang yang sedang mereka ikuti.

Dua *shot* ini akan di *cut* secara bersama-sama. Sudut kamera berbeda dan di sana akan terjadi kesinambungan di kaki atau pergerakan kaki. Sekarang ada informasi baru dan kesinambungan suara. Motivasi ada di sana, mereka benar-benar menunjuk itu dan komposisi yang di *shot* sesuai.

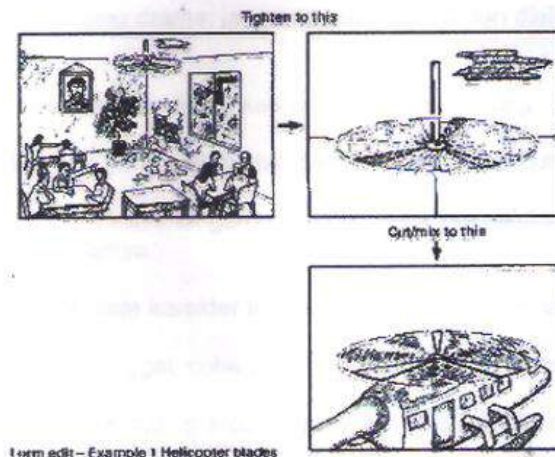
Screen position edit tidak selalu mencakup enam elemen editing. Bagaimana juga, semakin banyak elemen yang di pakai, makin baik jadinya.

4.6.3 Form Edit

Format mengetik terbaik, diuraikan sebagai transisi dari suatu *shot* yang mempunyai suatu bentuk warna, dimensi atau bunyi, ke *shot* lain yang juga mempunyai bentuk suara, warna, dimensi atau bunyi.

Dengan bunyi sebagai motivasi, format mengedit bisa merupakan suatu *cut*, tetapi dalam banyak kasus menggunakan *mix*. Perubahan yang dilakukan pada tempat dan waktu.

Contoh :



Di dalam suatu ruangan yang lembab campuran panas, wartawan menantikan helicopter untuk membebaskannya. Di atas langit-langit suatu fan berputar helicopter tiba.

Edit dapat menggunakan *cut* atau *mix*. *Mix* akan menandai adanya suatu perbedaan waktu lebih besar antara peristiwa itu. Format putaran fan akan disesuaikan dengan mata pisau helicopter. Suara bisa dibuat tumpang-tindih juga lebih dulu atau ditunda.

PRAKTEK EDITING

(Untuk praktek editing ini akan dibahas pada buku selanjutnya yang lebih detail)

1. Jangan pernah meng-cut dari suatu frame headroom yang salah ke frame yang benar.
2. Hindari shot jika object palsu nampak seperti terlalu dekat atau menjadi kesatuan dengan kepala object
3. Hindari shot jika orang terpotong sisi frame
4. Cut shot-shot yang sesuai

Note : Jika di-cut / potong dengan begraound yang berbeda maka gambar tidak enak / jumping

5. Jika mengedit dialog drama, jangan pernah keluar dari dialog pemain, kecuali diminta.
6. Jangan terpaku dengan dialog ketika mencari titik potong.
7. Di dalam 3 orang yang sedang berdialog jangan meng-cut dari two shot ke two shot.

Note : sebab bila kita lihat gambar contoh, bila kita lakukan cut maka seperti mengacak gambarnya.

8. Pada close shot pada karakter tunggal, wajah terlihat semakin penuh semakin baik.
9. Dengan karakter tunggal, coba untuk hindari cutting ke camera angle yang sama.
10. Dengan melakukan cutting apapun geraknya suatu pokok dari yang lebih rendah ke posisi lebih tinggi, coba untuk mempertahankan mata subject tetap di frame.
11. Ketika mengedit suatu tindakan / acting yang clese-up, pilih versi close-up yang tindakannya lebih lambat.

12. Ketika memotong di dalam pan, gunakan versi dimana seseorang atau object bergerak ke arah yang sama dengan arah pan. (terkait langsung dengan persepsi pergerakan dan skala manusia atau objek dan hubungannya dengan background).
13. Ketika objek yang sedang bergerak di dalam pan atau track, jangan pernah meng-cut ke frame dengan objek tersebut yang sudah diam.

Note : Pada kasus ini editor berhak untuk mengikat gambar lain yang membuat penonton lupa bahwa bapak yang berjalan ini kemudian berhenti.

14. Objek seperti manusia, bergerak dan mempunyai arah. Jangan pernah memotong atau membalikkan arahnya.
15. Jangan pernah meng-cut acting dari two shot ke two shot lainnya.

Note : Jika gambar 1 ke 6 akan jumping dan secara komposisi juga kurang enak, tetapi bila objeknya berbeda sah-sah saja, sebab informasinya beda.

16. Ketika memotong suatu pembicaraan, misalnya percakapan telepon, arah pandang shot satu ke shot lainnya harus berlawanan.
17. Jika suatu karakter, masuk ke dalam frame dari sebelah kanan, pada shot berikutnya harus keluar ke sebelah kiri.
18. Jangan pernah memotong dari "point of interest" ke "point of interest".

19. Berikan sedikit long shot setelah beberapa close up

Note : Dalam hal ini penonton harus diberi informasi bahwa orang tersebut berbicara dalam posisi berdiri.

20. Momotong ke suatu gambar ke gambar hitam jangan diikuti dengan gambar hitam ke suatu gambar.
21. Pada saat start suatu program, musik sudah merupakan tanda dari visi program.
Note : Bila programnya gembira maka harus diisi dengan audisi yang gembira.
22. Untuk akhir program, gunakan akhir dari musik.

Daftar Pustaka

<https://asiaaudiovisualexc09ferryrusmyanto.wordpress.com/2010/01/30/tahapan-editing-teknik-dasar-editing/> (Diakses tgl 10 maret 2016)

<http://digitalview.weebly.com/konsep-dasar-video.html> (Diakses 24 Februari 2016)

<http://invienitysurabaya.blogspot.co.id/search/label/ARTIKEL> (Diakses 10 maret 2016)

<https://pti08.wordpress.com/category/video/artikel-video> (diakses 9 Mart 2016)

Nuryadi.2003. Pengenalan Dasar-Dasar Videografi

Setyawan. 2004. Diktat Editing. AKINDO. Yogyakarta

Thompson, Roy.(2009). *Grammar of The Edit*. Focal Press.USA

Thompson, Roy., Christopher J. Bowen (2009). *Grammar of the Shot*. Second edition. Focal Press.USA