



***SPLIT EDITING* DALAM FILM DRAMA FIKSI BERJUDUL
“KITA DAN HATIMU”**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

Seno Bandu Rukmoro

19510160004

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

***SPLIT EDITING* DALAM FILM DRAMA FIKSI BERJUDUL
“KITA DAN HATIMU”**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Seno Bandu Rukmoro

NIM : 19510160004

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

***SPLIT EDITING* DALAM FILM DRAMA FIKSI BERJUDUL “KITA DAN HATIMU”**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Seno Bandu Rukmoro

NIM: 19510160004

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Kamis, 26 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

1. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401

2. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN 0705076802



Digitally signed by Universitas Dinamika
DN: cn=02, o=UIN Ar-Raniry, ou=Universitas
Dinamika, email=unpd@unpd.ac.id,
date=2023.02.06 15:22:35 +07'00'




Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.06
15:22:35 +07'00'



Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.06
16:07:45 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.07
15:56:44 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Dinamika

LEMBAR MOTTO



“Yang Terlewat Sebenarnya Tidak Seberarti yang Kita Lewati”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya Persembahkan untuk Kedua Orang Tua Saya dan
Kampus Universitas Dinamika*

UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Seno Bandu Rukmoro

NIM : 19510160004

Program Studi : DIV produksi Film dan Televisi

Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : *SPLIT EDITING* DALAM FILM DRAMA FIKSI
BERJUDUL “KITA DAN HATIMU”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 26 Januari 2023



Seno Bandu Rukmoro

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh gagasan yang dimiliki oleh sutradara dalam pembuatan film fiksi tentang manipulatif yang berjudul “Kita dan Hatimu”. Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan film fiksi “Kita dan Hatimu” dengan teknik *editing* dan beberapa hal yang terkait guna menciptakan *seamless cut* pada montase, menciptakan suasana baik, tegang, sedih melalui *tone* warna dan tempo, serta pemberian efek suara, *music scarring* untuk mendukung setiap adegan. Peneliti menggunakan metode kualitatif, karena data yang diperoleh merupakan data kualitatif berdasarkan data yang menggunakan instrument studi literatur, wawancara, dan studi eksisting. Data yang terkumpul digunakan dalam proses penyuntingan film fiksi drama berjudul “Kita dan Hatimu”. Hasil penelitian ini adalah penyunting dapat menyelaraskan dan mengatur perasaan dari *tone* warna, tempo, dan desain musik. *Editing* dapat memberikan alur yang sesuai, maka dilakukan dengan teknik *editing* seperti *split editing* mencakup kesesuaian tempo, alur cerita, dan pewarnaan. Audio visual yang baik dapat mendukung penciptaan film menjadi lebih baik dan layak ditonton, maka dari itu sebaiknya penyunting perlu memerhatikan elemen-elemen penting dalam editing, tidak hanya menyambungkan satu *footage* dengan *footage* lainnya.

Kata Kunci: *Manipulative, menyunting film, split editing, tone warna.*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Split Editing dalam Film Drama Fiksi Berjudul “Kita dan Hatimu”.

Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan beberapa pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika, sekaligus penguji Tugas Akhir.
4. Bapak Dr. Muh. Baharuddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
7. Bapak/Ibu Dosen D4 Produksi Film dan Televisi.
8. Teman-teman di Progam Studi Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
9. Seluruh crew dan pemain yang ikut serta dalam pembuatan film.
10. Semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi penulis dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Surabaya, 26 Januari 2023



Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Editing	4
2.2 <i>Split Editing</i>	5
2.3 <i>Juxtaposition Editing</i>	5
2.4 <i>Aspect Ratio</i>	6
2.5 <i>Visual Effect</i>	6
2.6 <i>Special Effect</i>	6
2.7 Psikologis dalam <i>Film Editing</i>	7
2.8 Psikologis Warna pada <i>Film Editing</i>	8
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Pendekatan Penelitian	9
3.2 Objek Penelitian	9
3.3 Lokasi Penelitian	10
3.4 Teknik Pengumpulan Data	10
3.4.1 Wawancara	11
3.4.2 Studi Literatur	12
3.4.3 Studi Eksisting	12
3.5 Perancangan Karya	14
3.6 Pasca Produksi	14

3.6.1 Editing	14
3.6.2 <i>L-cut</i> dan <i>J-cut</i> pada antar <i>shot</i>	15
3.6.3 <i>Offline Editing</i> pada Adobe Premiere	15
3.6.4 <i>Online Editing</i> pada Adobe After Effects	15
3.6.5 Sound Design	16
3.6.6 Color Grading	16
3.7 MP4 Resolusi 4K Full HD	17
3.8 Durasi Film 10-20	17
3.9 Media Promosi	17
3.10 Tabel Jadwal Produksi	18
3.11 Biaya Anggaran	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Penyajian Data	19
4.1.1 Wawancara	19
4.1.2 Sumber Studi Literatur	20
4.1.3 Studi Eksisting	20
4.2 Anilisis Data	21
4.2.1 Reduksi Data	22
4.2.2 Kesimpulan	22
4.3 Perancangan Karya	22
4.3.1 Pra Produksi	23
4.3.2 Produksi	23
4.3.3 Pasca Produksi	24
4.3.4 Publikasi	28
4.4 <i>Screenshot Film</i>	30
BAB V PENUTUP	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Screen Shot Gone Girl.....	12
Gambar 3.2 Screen Shot Film Story of Kale.....	12
Gambar 3.3 Gambar Perancangan Karya.....	13
Gambar 4.1 Screenshot wawancara dengan Dewi Alibasah.....	19
Gambar 4.2 Screenshot Film Gone Girl.....	20
Gambar 4.3 Screenshot Film The Story of Kale.....	21
Gambar 4.4 Screenshot Video klip lagu Halu oleh Feby Putri.....	21
Gambar 4.5 Gambar Perancangan Karya.....	22
Gambar 4.6 Screenshot proses editing cut to cut.....	24
Gambar 4.7 Screenshot editing online.....	25
Gambar 4.8 Screenshot Proses pembuatan suara music dan folley.....	26
Gambar 4.9 Screenshot Proses editing film “Kita dan Hatimu”.....	27
Gambar 4.10 Desain Poster “Kita dan Hatimu”.....	28
Gambar 4.11 Desain Baju dari film “Kita dan Hatimu.....	28
Gambar 4.12 Desain disk cover film “Kita dan Hatimu”.....	29
Gambar 4.13 Screenshot <i>scene</i> 1 pada film “Kita dan Hatimu”.....	30
Gambar 4.14 Screenshot <i>scene</i> 2 pada film “Kita dan Hatimu”.....	30
Gambar 4.15 Screenshot <i>scene</i> 3 pada film “Kita dan Hatimu”.....	31
Gambar 4.16 Screenshot <i>scene</i> 4 pada film “Kita dan Hatimu”.....	31
Gambar 4.17 Screenshot <i>scene</i> 5 pada film “Kita dan Hatimu”.....	31
Gambar 4.18 Screenshot <i>scene</i> 6 pada film “Kita dan Hatimu”.....	32
Gambar 4.19 Screenshot <i>scene</i> 7 pada film “Kita dan Hatimu”.....	32
Gambar 4.20 Screenshot <i>scene</i> 8 pada film “Kita dan Hatimu”.....	33
Gambar 4.21 Screenshot <i>scene</i> 9 pada film “Kita dan Hatimu”.....	33
Gambar 4.22 Screenshot <i>scene</i> 10 pada film “Kita dan Hatimu”.....	34
Gambar 4.23 Screenshot <i>scene</i> 11 dan 12 pada film “Kita dan Hatimu”.....	34
Gambar 4.24 Screenshot <i>scene</i> 13 pada film “Kita dan Hatimu”.....	34
Gambar 4. 25 Screenshot <i>scene</i> 14 pada film “Kita dan Hatimu”.....	35
Gambar 4.26 Screenshot <i>scene</i> 15 pada film “Kita dan Hatimu”.....	35
Gambar 4. 27 Screenshot <i>scene</i> 16 pada film “Kita dan Hatimu”.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal produksi.....	17
Tabel 3.2 Biaya Anggaran.....	17
Tabel 4.1 Tabel Reduksi Data.....	22
Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan	23
Tabel 4. 3 Biaya Anggaran	23



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan di masyarakat, seringkali terdapat cerita yang tidak benar dalam suatu hubungan dan terdapat penyampaian yang berbeda ketika disampaikan kepada orang lain, inilah salah satu contoh manipulatif. Manipulatif ini yang mengakibatkan orang di sekitarnya terpengaruh oleh fitnah yang berdampak pada hubungan mereka. Berdasarkan cerita di atas menjadikan permasalahan yang menarik untuk dijadikan cerita dalam bentuk film pendek, yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat, tentang bahaya manipulatif.

Untuk memberikan pesan sebuah film sehingga pesan tersebut tersampaikan kepada penonton yang sesuai dengan ekspektasi sutradara film ini memerlukan seorang *editor* untuk melakukan *editing*. Menurut Nusim (2002) editing itu tidak hanya meletakkan dan membuat sebuah rekaman dari kejadian seperti sebagaimana terlihat dari sudut pandang seseorang menjadi suatu kesatuan yang tepat. Terlebih, *editor* dan sutradara melakukan kolaborasi dalam menetapkan dengan bagaimana bayangan penulis, dimana disampaikan dari kejadian setiap *scene* dengan gambar yang efektif, meletakkan setiap *scene* dalam *timeline* yang teratur dan waktu yang sesuai untuk memberikan sebuah cerita.

Dalam film yang akan dibuat berjudul “Kita dan Hatimu” dimana pada proses *editing* yang nantinya akan dieksekusi untuk memberikan pesan sutradara kepada penonton. Menggunakan *tone* warna, perpindahan dari satu *shot* ke *shot* berikutnya yang akan juga menentukan jalan cerita baik itu mundur atau maju. Suara serta penciptaan suasana secara visual yang akan ada dalam *frame*, seperti cerah dan redupnya gambar dan penambahan objek secara digital pada beberapa *scene*.

Adanya kebutuhan dalam pasca produksi untuk penyuntingan film hasil produksi oleh *Director of Photography* (DOP), dimana adanya penuntasan melalui pemilihan gambar yang sesuai, pemberian *mood* pada film melalui warna, *visual effect* pada film untuk penyempurnaan secara visual, *music scoring*, desain suara, dan penataan alur cerita pada film melalui *editing*. Sutradara dan *Director of*

Photography (DOP) mempercayakan pekerjaan tersebut kepada *editor*. Dengan memberikan data film berupa video yang telah diproduksi di lapangan.

Dengan demikian pada produksi film “Kita dan Hatimu”, peneliti berperan sebagai *editor* pada film tersebut. Peneliti akan menggunakan teknik *editing* dalam *finishing* film ini dengan *split editing*. Teknik ini digunakan dengan alasan bahwa dapat memudahkan proses *editing* dan menjadi sebuah bahan dasar yang penting dalam proses *editing* yang optimal sehingga menghasilkan film yang sesuai dengan pesan serta tujuan film ini dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana menggunakan teknik *split editing* dalam film fiksi drama dengan judul “Kita dan Hatimu”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka Batasan masalah pada penulis sebagai *Editor* kali ini adalah sebagai berikut:

1. Format MP4
2. Aspect Ratio 2: 35: 1 atau sama dengan 3840 x 1634 Full HD
3. Menggunakan software Adobe Premiere Pro *offline editing*
4. Menggunakan software Adobe After Effect dalam *online editing*
5. *L-cut, J-cut* pada antar shot
6. *Seamless cut*
7. *Color grading* yang akan digunakan *Basic Correction, Curves, Creative*
8. Durasi film 10-20 menit
9. Membuat desain dan produksi media promosi yaitu: poster digital, poster cetak, dan baju film.

1.4 Tujuan

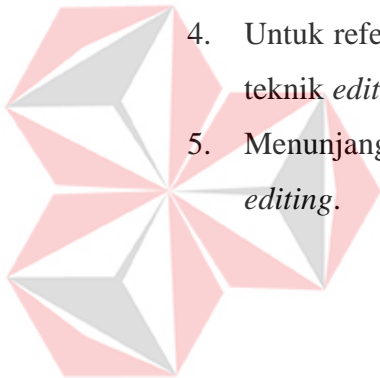
Berdasarkan pada batasan masalah di atas maka, tujuan pada penulisan adalah menggunakan Teknik *Split Editing* dalam film fiksi drama berjudul “Kita dan Hatimu”.

1. Menciptakan *seamless cut* pada beberapa *scene* dan montase yang dihasilkan pada film.
2. Mencepitakan suasana baik tegang, sedih, dan melonkolis pada beberapa adegan dari *tone* warna, *jump cut*, dan tempo.
3. Memberikan efek suara dan *music scoring* pada film untuk menambahkan suasana yang mendukung dalam setiap adegan.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dalam pembuatan film pendek fiksi sebagai berikut:

1. Adanya peningkatan kemampuan kerja sama tim dalam editing film.
2. Menguasai setiap runtutan proses *editing* dari *editing offline* hingga *editing online*.
3. Adanya penerapan praktik *editing* langsung pada sebuah film pendek.
4. Untuk referensi teknik *editing* bagi *editor* dan pembuat film yang mengampu teknik *editing*.
5. Menunjang dalam penyampaian pesan melalui film pendek fiksi dari segi *editing*.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II LANDASAN TEORI

Demi mendukung produksi pembuatan film pendek ini, maka beberapa hal yang akan digunakan karya film dengan landasan teori antara lain: *Editing*, *Split Editing*, *Juxtaposition Edit*, *Aspect Ratio*, *Visual Effect* dan Psikologi dalam *Film Editing*.

2.1 Editing

Proses *editing* merupakan bagian dari produksi video film dilakukan setelah proses *shooting* selesai atau yang disebut pasca-produksi. *Editing* yang dilakukan dalam pasca produksi film dideskripsikan dengan dilakukannya pemilihan gambar, pemotongan dan penghubungan video-video yang diambil dalam produksi hingga menciptakan sebuah suatu kesatuan video dengan pesan dan cerita di dalamnya (Subandi, 2019). Menurut Pradekso, Widagdo, dan Hapsari (2013) mengatakan bahwa *editing* merupakan penyuntingan hasil gambar dan suara yang telah dilakukan *shoot* dalam sebuah produksi dengan adanya kedisiplinan, kesabaran, seni, serta kemampuan teknis peralatan *editing*.

Walaupun setiap *cuts* menciptakan visual yang tidak berlanjut dari kejadian sebelumnya yang terlihat, peristiwa dalam film ini salah satu dari berkelanjutan yang berarti sebagian banyak *cuts* dengan spesifik dibuat sebagaimana ini tersambung dan tidak tersadarkan oleh penonton. Hasil akhir dari *editor* merupakan ketika dapat mensinkronisasikan satu *shot* dengan *shot* lainnya baik dari audio maupun visual. Maka dari itu, keberhasilan yang serupa ini kerap disebut dengan “*continuity editing*” dan kesuksesan ini bisa diukur dengan para pengamat meneliti setiap potongan atau *cuts* ketika mereka menonton film. Dalam Tugas Akhir, penulis mengambil bagian sebagai *editor* dengan teknik *split editing*, dalam pembuatan Film Drama Fiksi Berjudul “Kita dari Hatimu”. sementara kedua lainnya sebagai sutradara dan *Director of Photography* (DOP).

Meski dengan usaha terbaiknya kebanyakan orang gagal, terlewatkan lebih dari 30 *percent* dari semua potongan *match-to-action*, dan bahkan 8 persen dari semua potongan dalam setiap *scene*. Pendeknya dalam penjelasan ini kita

terbungkus dalam satu jalan cerita pada film yang kita tidak sadari dari setiap ketidak berlanjutannya dalam visual. Pikiran kita di lain tempat, dalam sebuah narasi (Cutting & Simsek, 2013).

2.2 *Split Editing*

Split edit bisa disebut juga dengan *J Cut* dan *L Cut*. Teknik *J Cut* berguna untuk menyampaikan sebuah pesan informasi yang akan muncul dalam sebuah *scene* berikutnya, sedangkan *L Cut* menyampaikan sebuah hubungan waktu dan penekanan dari *scene* sebelumnya. Penggunaan *J Cut* dapat menciptakan suasana terkejut kepada penonton, sedangkan *L Cut* dapat menciptakan rasa penasaran untuk penonton. Sehingga hal tersebut dapat menciptakan kesan film yang dramatis dimana dapat dinikmati dan dipahami dengan baik oleh penonton (Frentio, 2021).

2.3 *Juxtaposition Editing*

Juxtaposition adalah teknik dari *film editing* yang menyatukan potongan video dua atau lebih untuk menciptakan pikiran dan pesan. Sebuah montase dalam film bisa terjadi karena dari dua atau lebih, namun secara umum *juxtaposition* dari beberapa potongan untuk menjelaskan sebuah peristiwa yang terjadi dalam waktu yang panjang atau bisa secara padat. *Juxtaposition* merupakan suatu ciri khas yang *valid* dalam teori montase dan yang terpenting dalam komposisinya, dimana memberikan sebuah nilai baik dari tulisan maupun gambar yang dimuat secara bersamaan untuk menciptakan sebuah intisari awalan yang baru.

Montase dapat terlihat sebagai pusat dari sebuah penciptaan narasi film dengan *juxtaposition* secara langsung, dan kedetailan yang juga sering tidak memiliki keterkaitan. Montase yang tuntas merupakan bagian dari *juxtaposition* dari berbagai gambar untuk menciptakan ide yang abstrak dan tak muncul dalam sebuah gambar. *Juxtaposition* merupakan bagian menarik yang kritis dalam teori montase dan terpenting dalam sebuah komposisi, dimana nilai pada secara keseluruhan antara gambar dan tulisan serta music bersamanya menciptakan ide yang abstrak (Smothers, 2018).

2.4 *Aspect Ratio*

Aspect Ratio memiliki peran yang fundamental yang diberikan melalui film pada layar. Banyak variasi *aspect ratio* dengan keunikan, dramatis, dan estetika. Adanya *aspect ratio* pada masa lampau yaitu 4:3, hingga kini yang digunakan dengan berbagai macam resolusi 16:9 yang memiliki kegunaan selain karena dramatis, dan estetika bahkan kualitas pada film (Cardwell, 2015).

2.5 *Visual Effect*

Visual Effect merupakan suatu hal yang penting dalam film untuk menyampaikan sebuah gambar yang dibuat, diubah, dan ditingkatkan yang tidak bisa dilakukan saat dalam produksi secara langsung atau *shooting*. Dalam kata lain, banyak *visual effects* tersebut diimplementasikan dalam pasca-produksi. *Visual Effects* dapat diletakkan dalam *live-action* melalui teknik seperti sebuah gambar, belakang – dan depan – layar proyeksi, *miniature* atau sets perspektif, objek grafis, karakter, dan lingkungan, serta menjadikan satu kesatuan dari gambar yang berbeda dengan beberapa penataan. Dari kedua sudut pandang, dapat dikatakan bahwa *visual effects* merupakan sebuah manipulasi dari gambar bergerak secara langsung maupun digital yang berarti untuk menciptakan kerealitasan secara ilusi yang sebenarnya tidak ada di dunia ini (Eldin, *Visual Effects : The Definition*, 2012).

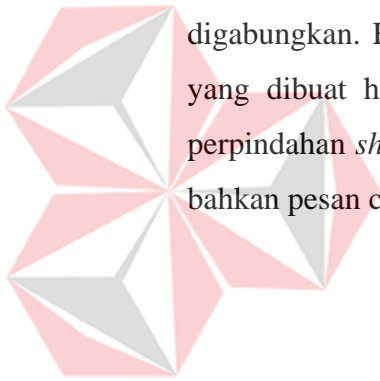
2.6 *Special Effect*

Berbeda dengan *Visual Effect*, *special effect* merupakan sebuah *effect* yang diberikan pada saat produksi langsung. Penambahan element seperti kilat pada saat hujan, dan hujan itu sendiri. *Special effect* secara praktikal merupakan sebuah cara lama dalam *cinema*. Meski *Director of Photography* memiliki peran dalam *special effect* tersebut, *editor* dapat melakukannya dalam laboratorium *editing* sendiri. *Special effect* dibuat ketika sebuah adegan tidak dapat dilakukan dalam produksi, ketika dimana sebuah modifikasi dibuat secara fisik dalam bentuk element yang mendukung. *Special effects* yang didapatkan dengan prinsip fotografi atau teknologi digital, menjadi sebuah prinsip dalam *shooting* film. *Special effects* tersebut di antaranya adalah *miniature*, *optical* dan efek digital, gambar, dan Computer-generated Imagery (CGI) (Eldin, 2012).

2.7 Psikologis dalam *Film Editing*

Dalam *editing* untuk bisa memberikan efek psikologis bagi penonton ada beberapa tujuan teknik editing yang diimplementasikan dalam sebuah film. Skema dalam suatu tempat yang terhubung pada sebuah *scene* yang muncul. Dalam kasus ini dipanggil dengan aturan 180 derajat yang berarti bawah sebuah pergantian angle antara kiri dan kanan dari dua objek dalam *scene*. Memanipulasi transisi antara sebuah cuplikan video yang beriringan untuk menciptakan persepsi yang halus dalam film (Germeys & d'Ydewalle, 2007).

Adanya dasar *continuity editing* adalah bahwa hal tersebut menentukan bagaimana penyambungan dua *shot* dimana transisi tidak mudah diketahui atau disadari dengan ilusi ketika penonton melihat bahwa keberlanjutan bagian dari adegan tidak mengganggu satu sama lain. Seperti kata "*continuity*" didefinisikan sebagai ketiadaan dari kesadaran akan terpisahnya kedua gambar yang digabungkan. Hal ini diperlukan dalam sebuah film yang informatif. Meski film yang dibuat hanya untuk hiburan, semakin banyak kesadaran penonton akan perpindahan *shots* akan memisahkan penonton dari suasana adegan, karakter, dan bahkan pesan cerita yang disampaikan (Smith, 2005).

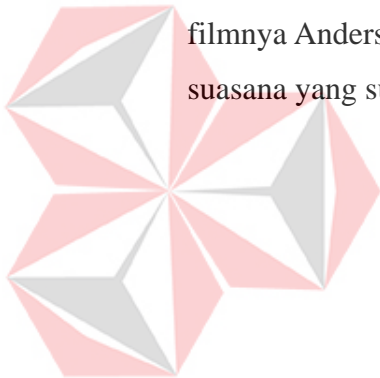


UNIVERSITAS
Dinamika

2.8 Psikologis Warna pada *Film Editing*

Warna sangat memiliki peran penting dalam memberikan *mood* pada film. Peran warna bagi pembuat film untuk menyampaikan pesan dan memberikan efek psikologis pada penonton. Tentu *editor* khususnya, juga memiliki peran tersebut untuk memberikan warna pada film dalam pasca produksi. Seperti contohnya, warna merah menciptakan sebuah kebangkitan yang mengarahkan ke sebuah penyerangan. Jika pada warna merah menunjukkan adanya perlawanan atau tindakan tanpa adanya negosiasi, warna biru merupakan sebaliknya yaitu mengurangi atau tidak adanya perlawanan dan sebuah tindakan tanpa negosiasi (Berens, 2014).

Menurut Vreeland (2015) warna dapat membentuk *mood* dalam adegan atau suasana serta pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara melalui gambar pada film. Hal ini memberikan seperti sebuah keberadaan dari kisah dongeng dalam filmnya Anderson karena kesombroannya sering kali berbanding terbalik dengan suasana yang suram.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Penulis akan memberikan penjelasan mengenai metode penulisan yang akan digunakan dalam melakukan *Split Editing* dalam Film Drama Fiksi Berjudul “Kita dan Hatimu”.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang terbentuk dengan bergantung pada hasil observasi pada manusia dalam cara dan tekniknya sendiri dan berinteraksi langsung dengan orang atau narasumber tersebut baik dari bahasa dan pengertiannya (Rahmat, 2009). Sehingga data yang telah terkumpul dikarenakan bersumber dari data kualitatif dengan pendekatan yang tepat dan mempermudah pada konsep film tugas akhir yang akan dibuat. Pendekatan kualitatif, menggunakan pengumpulan data dengan studi literasi, pencarian melalui internet, serta wawancara.

3.2 Objek Penelitian

Objek yang diteliti adalah *split editing* dalam film pendek fiksi bergenre drama berjudul “Kita dan Hatimu” tentang bagaimana *Split Editing*, *L-cut* dan *J-cut* ketika diimplementasikan ke dalam film pendek ini untuk mendapatkan ekspresi wajah dan perasaan yang ada pada *frame*.

Dengan melakukan praktik secara langsung ketika dalam pembuatan film maupun dengan melakukan latihan secara otodidak melalui pelajaran dalam kampus, pekerjaan, serta praktikum mandiri dari sebuah *project*. Praktikum tersebut juga sering saya libatkan *Split Editing*, dimana teknik tersebut saya gunakan dalam menciptakan sebuah karya ilmiah ini.

3.3 Lokasi Penelitian

Lokas penelitian adalah tempat dimana peneliti memperoleh informasi mengenai data yang diperlukan. Lokasi penelitian adalah tempat penelitian akan dilakukan. Pemilihan lokasi harus didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan kemenarikan, keunikan, dan kesesuaian dengan topik yang dipilih (Nurgiansiah, 2018).

1. Lokasi Pembuatan Film

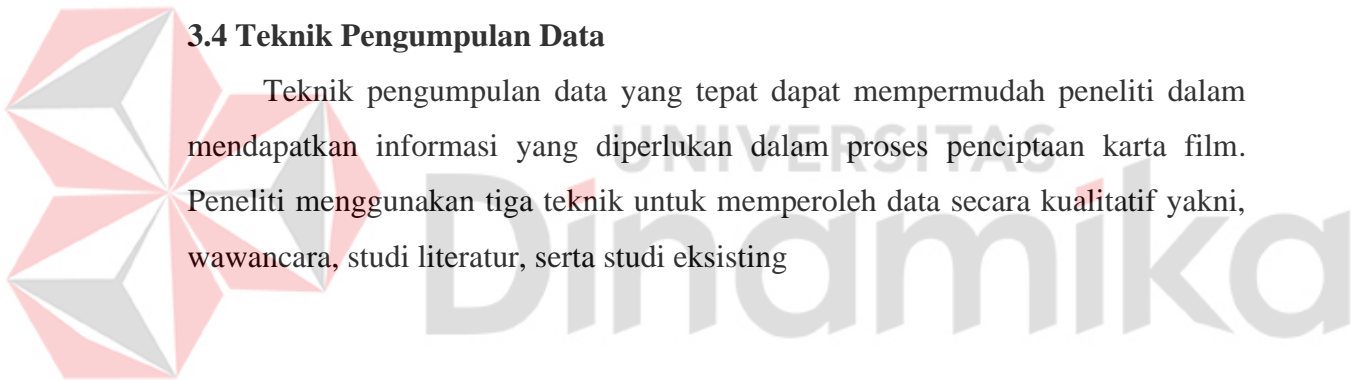
Lokasi yang akan peneliti gunakan untuk produksi berada di *Marvel City apartment* Surabaya, Kampus Universitas Dinamika, Jalan Ngagel Madya, Rumah Ngagel Madya 1A no 3, dan Rumah Jl. Semampir Barat 8 no 9.

2. Lokasi Pengambilan data

Untuk pengambilan data dilakukan secara virtual, dan langsung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

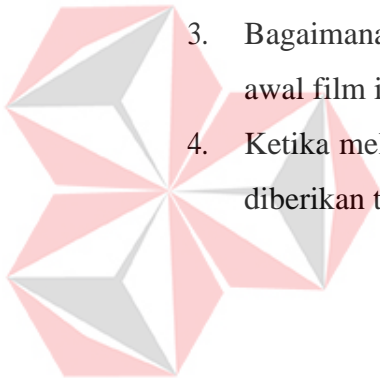
Teknik pengumpulan data yang tepat dapat mempermudah peneliti dalam mendapatkan informasi yang diperlukan dalam proses penciptaan karta film. Peneliti menggunakan tiga teknik untuk memperoleh data secara kualitatif yakni, wawancara, studi literatur, serta studi eksisting



3.4.1 Wawancara

Penulis akan mewawancarai Dewi S. Alibasah untuk membantu memperoleh data. Beliau adalah praktisi *editor* film layar lebar yang telah menjadi penyuting gambar pada beberapa film layar lebar komersil Indonesia. Wawancara akan dilakukan secara *online* via *video call*, dengan membahas informasi dan data yang diperlukan dalam *Editing* film via *video call*, dengan membahas informasi dan data yang diperlukan dalam *Editing* film pendek, sehingga dapat menemukan informasi mengenai konsep *editing* yang digunakan dalam penciptaan karya. Adapun acuan pertanyaan yang akan penulis tanyakan adalah:

1. Apa saja yang menjadi kendala Kak Dewi ketika harus menyuting film yang tidak sesuai dengan script?
2. Bagaimana *editor* mengubah alur cerita dengan tujuan agar cerita dalam film lebih mudah dipahami? Langkah-langkah apa yang harus dilakukan?
3. Bagaimana melaraskan editing dalam script sehingga sesuai dengan tujuan awal film itu dibuat?
4. Ketika melakukan *editing online*, apa yang harus dilakukan ketika hasil yang diberikan tidak sesuai dengan kapasitas yang diperlukan?



3.4.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data psutaka, data tersebut diolah dengan baik dan akan menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan penulis dalam penciptaan karya dan penyusunan laporan penyutradaraan film pendek fiksi. Data tersebut dapat membantu peneliti dalam melakukan penulisan.

Referensi-referensi nantinya digunakan adalah sebagai berikut untuk mendukung data:

1. Transisi
2. *Cut to Cut* atau menjahit
3. *Color correction*
4. *Color Gradding*
5. *Visual Effects*
6. *Seamless cut*

Referensi dapat dicari di berbagai sumber literasi seperti buku, artikel-jurnal, laporan penulisan, dan situs internet. Referensi tersebut akan memperkuat data dalam penyusunan dan dalam penciptaan karya yang sangat dibutuhkan oleh penulis.

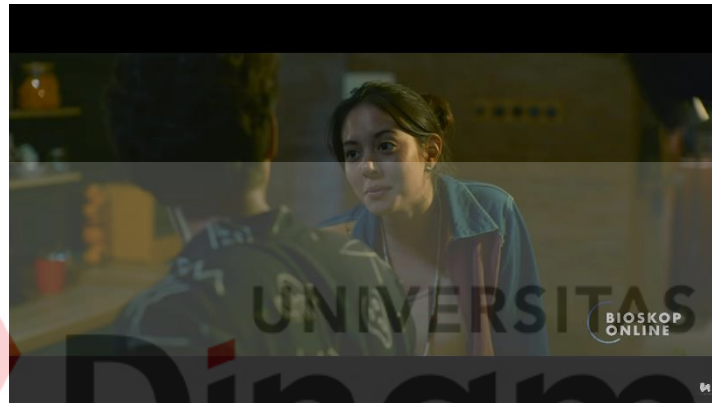
3.4.3 Studi Eksisting

Pada tahap studi eksisting penulis mengumpulkan data pada film “Kita dan Hatimu” dengan mencari referensi *editing* sesuai arahan sutradara dalam film seperti: *Gone Girl* produksi *Twentieth Century Fox* dan *Regency Enterprises* disutradarai oleh David Fincher dan film *Story of Kale: When Someone’s in Love* disutradarai oleh Angga Dwimas Sasongko. Dari referensi kedua film di atas akan menjadi bahan referensi penulis untuk menciptakan karya film dengan meningkatkan kualitas film dan menguatkan isi cerita yang akan dibuat.



Gambar 3.1 Screen Shot Gone Girl

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=2--1nJf8Vg>)

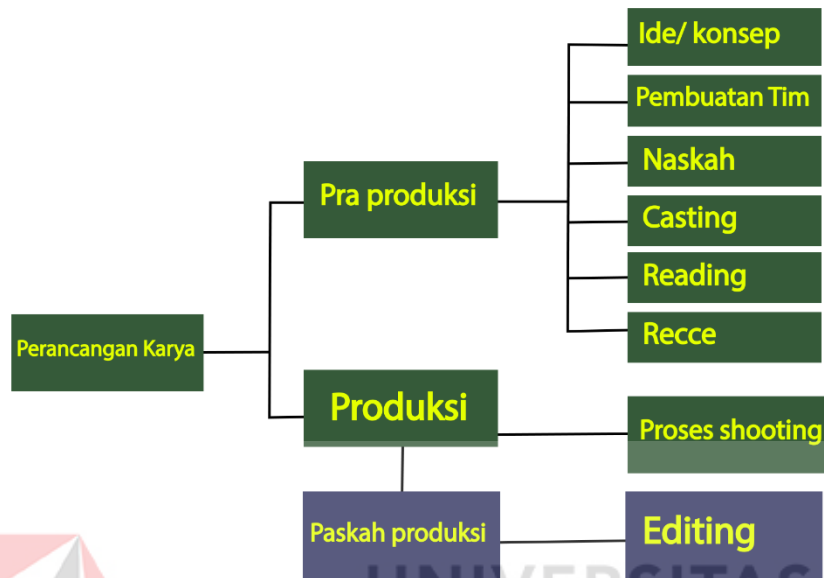


Gambar 3.2 Screen Shot Film Story of Kale

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=yx2SNC9VqLo>)

3.5 Perancangan Karya

Pada tahap ini, perancangan karya akan menjelaskan rancangan pembuatan karya yang akan dibuat. Jika mengalami perubahan selama tahap produksi akan dijelaskan lebih detail pada bab selanjutnya.



Gambar 3.3 Gambar Perancangan Karya

3.6 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap akhir proses produksi film. Dengan menggabungkan semua pengambilan gambar dan audio yang diambil pada proses *shooting*. Pasca produksi dapat didefinisikan sebagai salah satu tahap dari proses akhir pembuatan film setelah produksi selesai. Pada tahap ini yaitu penyuntingan gambar/ editing, memberikan efek khusus, pemberian warna, suara music latar, hingga penambahan animasi dalam *scene* tertentu pada film (Kurniaty & Wahyuni, 2020).

3.6.1 Editing

Pada proses *editing* peneliti menerima seluruh file dari proses produksi dan memulai menggabungkan visual dan audio bersama sutradara agar jalan cerita sesuai dengan alur yang ditetapkan. Pada tahapan ini dilakukan penjahitan video,

dimana seluruh *footage* yang telah didapatkan dijadikan menjadi satu kesatuan, tanpa mengubah dan memberikan *ornament* apapun ke dalam video tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Editing* atau penyuntingan adalah proses menyusun, memilah, dan menyatukan kembali rekaman video yang telah diambil dalam produksi menjadi sebuah satu kesatuan film yang bercerita secara utuh. Penyuntingan gambar memiliki manfaat seperti efek psikologis untuk menciptakan cerita dengan pengembangan ide, perasaan, atau dengan memberikan elemen-elemen yang menarik dan memiliki tujuan (Sugihartono, 2015).

3.6.2 *L-cut* dan *J-cut* pada antar *shot*

Teknik *L-cut* dan *J-cut* pada tahap *editing* merupakan teknik dimana suara pada video yang dimunculkan terlebih dahulu. Hal ini diperuntukkan untuk mendapatkan informasi atau memberikan pesan kepada penonton akan adegan atau *scene* yang akan muncul.

L-Cut dan *J-cut* tidak hanya memotong *shot*, namun suara juga pada salah satu *scene* tersebut dipotong. Contoh dari *J-cut* ini adalah suara pada *shot* yang akan masuk muncul terlebih dahulu dari visual atau *shot* yang dipotong (Panjaitan & Hasanah, S. Kom., M.M., 2022).

3.6.3 *Offline Editing* pada Adobe Premiere

Dalam tahap *editing offline* ini dimana dilakukan penjahitan atau melakukan *cut-to-cut* yang berarti penyambungan satu video dengan video lain serta memilah *scene* yang akan dimasukkan ke dalam *frame* yang akan menjadi satu kesatuan film secara keseluruhan cerita. *Editing* ini menyambungkan film diceritakan secara *unlinear* dimana memiliki aju mundur.

3.6.4 *Online Editing* pada Adobe After Effects

Dalam tahap ini berarti proses paskah produksi yang paling ujung dalam pembuatan film ini. Dimana pembuatan film ini juga menentukan bagaimana sebuah adegan tersampaikan dengan baik sebagaimana pesan tersebut tersampaikan pada penonton. Setiap adegan memiliki karakter di dalamnya yang kemudian disampaikan perasaan atau kondisi karakter tersebut begitu juga suasana yang di

dalam film.

Hal ini membutuhkan *online editing* dari segi penajaman dalam warna, dan beberapa subjek yang tidak ada ketika melakukan produksi, maka diciptakan melalui *after effects*. Ketika *online editing*, melakukan pengembangan gambar sehingga gambar tersebut. Menunjukkan adanya sebuah eksistensi subjek yang diperkuat dengan efek atau animasi serta *motion* baik dengan sengaja menonjol maupun tidak begitu ditonjolkan.

3.6.5 Sound Design

Pada proses ini peneliti sebagai *editor* menggabungkan antar visual dan audio sehingga selaras dengan apa yang terjadi dalam *frame* pada film. Suara yang ada pada *mise en scene* dimana dalam setiap gerakan atau motionnya menghasilkan suara, maka *audio* tersebut diselaraskan dan memberikan efek juga dari suara lingkungan secara tambahan baik diproduksi dengan digital maupun langsung.

3.6.6 Color Grading

Proses *color grading* ini peneliti menciptakan *mood* pada adegan di film ini menjadi lebih dramatis sesuai dengan perasaan serta pesan yang akan disampaikan melalui visual. Peran ini juga memberikan efek psikologis pada penonton sehingga mengetahui setiap adegan memiliki pesan yang menjadi penanda pada setiap *scene* film.

LUT atau yang disebut dengan *Look-Up Table* sering digunakan dalam film, khususnya bagaimana LUT merah dan hijau serta LUT ungu dan kuning dibandingkan dengan teal (warna hijau kebiruan gelap yang bisa dibuat dengan mencampur warna hijau dan biru pada kanvas putih) dan jingga. Pada sinema di era modern, untuk mengembangkan *grading* dengan warna teal dan jingga, *editor* memberikan nuansa kehangatan dalam sebuah adegan. Karenanya memberikan dramatisasi dari warna jingga pada kulit dan kebiruan pada langit. Warna LUT teal dan jingga lebih memberikan warna yang paling natural ketika dilihat oleh *audiens*, karena jingga membiarkan kedua warna muncul dalam layar tanpa saling bertubrukan. Kedua *tone* warna tersebut sering dalam tingkatan saturasi yang tidak alami, membuat karakter terlihat lebih kecoklatan dan langit terlihat warna yang

terlalu tajam tidak natural. Sebagian banyak film menggunakan *gradding* ini ketika dalam pasca produksi, memberikan teal pada sebuah adegan dengan warna jingga yang lebih dan sebagainya (Everett, 2018).

3.7 MP4 Resolusi 4K Full HD

Pada tahapan ini film memiliki *output* menjadi sebuah video yang berformatkan MP4. Dimana ini adalah sebuah format video yang banyak digunakan oleh banyak orang untuk kebutuhan penyimpanan video secara digital. Dengan begitu, film dapat lebih mudah diputarkan di *platform* manapun. Dengan resolusi 4K merupakan resolusi tinggi yang dimana itu *compatible* untuk ditonton. Dengan resolusi yang tinggi ini akan memberikan pengalaman dalam menonton jauh lebih baik karena detail dan kejernihan gambar sehingga layak ditonton.

3.8 Durasi Film 10-20

Pembuatan film ini ditentukan juga untuk durasi atau lama film ini berjalan. Cerita dalam film yang memiliki latar waktu yang panjang dari banyaknya tempat, dan *plot* antar karakter. Dalam durasi ini juga sangat penting dalam bagian dari film fiksi, karena setiap adegan yang panjang dan dipersingkat karena adanya suatu tujuan khusus. Untuk menyampaikan pesan tersebut lebih jelas, tanpa bertele-tele maka durasi pada film dengan segala pesan yang ada dapat tersampaikan dengan padat dan jelas.

3.9 Media Promosi

Dalam tahap ini, media promosi sangat diperlukan untuk mempromosikan film yang akan ditayangkan. Hal ini merupakan salah satu kegunaan dalam memperkenalkan film yang kami produksi, sehingga masyarakat mengenal film secara general dan dapat mengundang perhatian penonton untuk ingin menonton film tersebut.

3.10 Tabel Jadwal Produksi

Susunan jadwal kegiatan produksi film pendek fiksi bergenre drama “Pada Waktunya”.

Tabel 3.1 Jadwal produksi

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep																				
2	Membuat shotlist																				
3	Recce																				
4	Gladi Bersih																				
5	Produksi																				
6	Pasca Produksi																				

3.11 Biaya Anggaran

Biaya anggaran untuk mempermudah menghitung pengeluaran uang selama produksi pembuatan film.

Tabel 3.2 Biaya Anggaran

No	Nama Kebutuhan	Total (Rupiah)
1	Listrik	600.000,00
2	Music App	50.000,00
3	Editing App	400.000,00
	Total	1.050.000,00

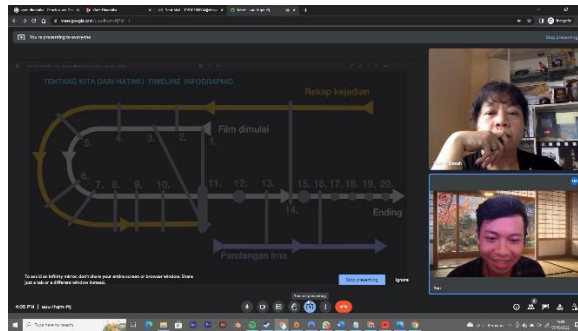
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Data

Penyajian data yang akan penulis sajikan berupa hasil wawancara, studi literatur, dan studi eksisting yang sudah penulis lakukan.

4.1.1 Wawancara



Gambar 4.1 *Screenshot* wawancara dengan Dewi Alibasah

Penulis melakukan wawancara dengan Dewi Alibasah. Beliau merupakan seorang praktisi film yang berkecimpung sebagai *editor* berasal dari Indonesia. Beliau sudah banyak berkontribusi dalam beberapa film layar lebar Indonesia yang cukup terkenal dan bergengsi hingga saat ini, beberapa di antaranya adalah Arisan (2003), Eiffel... I'm in Love (2003), Ada apa dengan Cinta (2002), dan Biola Tak Berdawai (2003). Dari pertanyaan yang sudah saya ajukan kepada beliau, berikut merupakan jawabannya terkait pertanyaan yang sudah diberikan:

1. Kendala dapat dikenali dari menganalisa *scenario* film. Jika sutradara kekeh dengan pendapatnya maka kita sebagai *editor* perlu berdiskusi dengan sutradara. Kemudian suatu kendala dalam durasi ketika film yang sudah selesai dalam tahap *editing offline* berdurasi lebih panjang, namun yang dibutuhkan adalah 120 menit maka yang dilakukan selain berdiskusi juga melakukan *shooting* ulang apa yang diperlukan hingga cerita dalam film dapat disampaikan.
2. Kita tidak bisa memutuskan sesuatu seorang diri, harus berupa kesepakatan karena setiap hal dalam film memiliki alasannya mengapa harus dibuat, ditunjukkan, dan dilakukan bagaimanapun itu.
3. Menganalisa *scenario*, analisa *shot*, dan analisa *scene by scene*. Mengetahui

ritme, mood, dan tempo pacing. Ketika hanya ada tiga *shot* pada saat produksi, akan menjadi lebih banyak ketika ada pada *editing*.

4. Film pendek berbeda dengan film panjang layar lebar dalam proses *editing* dari *offline* hingga *online* sampai pada *picture lock*. Dalam sebuah film pendek, saling berdebat untuk mendiskusikan sebuah film, namun berjalan dengan satu visi, sedangkan dalam film panjang setiap orang memiliki *job desk* masing-masing sehingga struktur *editing* tidak ada yang berubah. Dari situ, semua film atau hasil rekaman dari produksi dikirimkan kepada laboratorium *editing*.

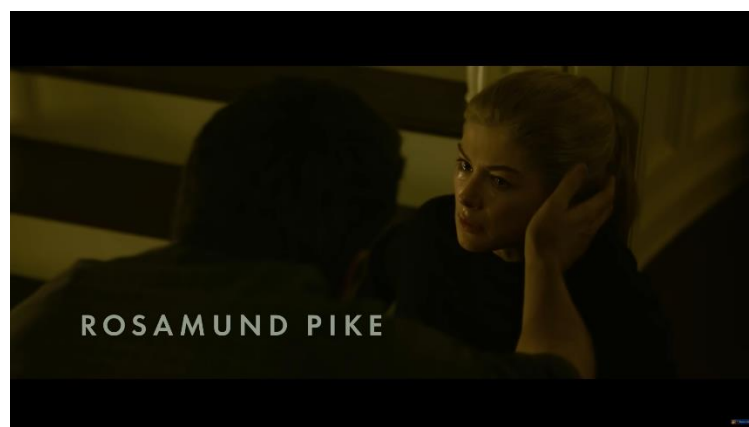
4.1.2 Sumber Studi Literatur

Potongan dan durasi *stock footage*. Psikologi masuk dalam setiap pola dalam hasil dari sebuah hubungan antara potongan dan pergerakan mata. Dilaporkan bahwa potongan tersebut secara umum dilaraskan dengan pergerakan mata. Penonton cenderung menggerakkan matanya dengan cepat lawan arahnya yang berada di tengah *frame*. Efek ini terlihat konsesten bagi para editor film untuk mendapatkan *pace* yang sesuai. Sama dengan, meningkatkan frekuensi dari pembuka dan sebuah akan terjadi sangat membantu untuk meningkatkan pergerakan mata, dan sebuah emosi, serta penonton terpengaruh seakan ada dalam film tersebut (E., 2016).

4.1.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada beberapa film layar lebar yang memiliki genre drama dan video klip lagu serta referensi seperti:

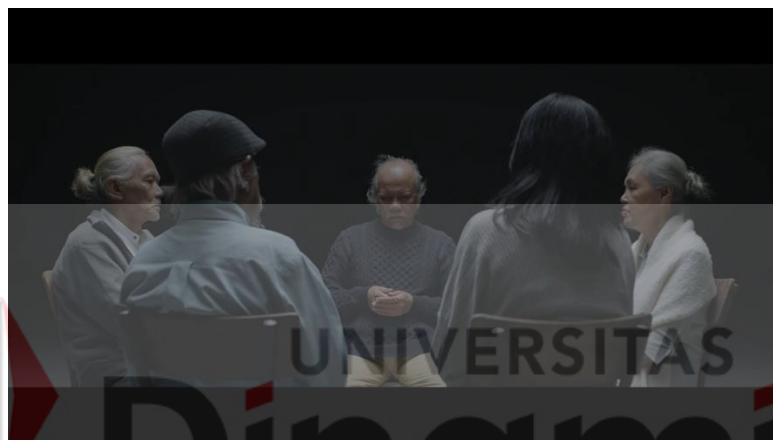
1. *Gone Girl* (2014) - David Fincher



Gambar 4.2 Screenshot Film *Gone Girl*



Gambar 4.3 *Screenshot* Film The Story of Kale



Gambar 4.4 *Screenshot* Video klip lagu Halu oleh Feby Putri

Dari beberapa studi eksisting yang saya gunakan sebagai referensi, mereka semua memiliki satu garis merah yang sama yaitu tekanan dalam lingkungan sosial, hubungan yang tidak baik dengan pasangan, serta kekerasan dalam hubungan. Hal tersebut memberikan sebuah gambaran bahwa dalam *editing* dengan memberikan suasana yang sedih, tegang memiliki *tone* warna yang redup dan tidak begitu mencolok.

4.2 Analisis Data

Analisa data yang akan penulis sajikan berupa hasil wawancara, studi literatur, dan studi eksisting yang sudah penulis kemudian melakukan reduksi data serta kesimpulan dari hasil reduksi data.

4.2.1 Reduksi Data

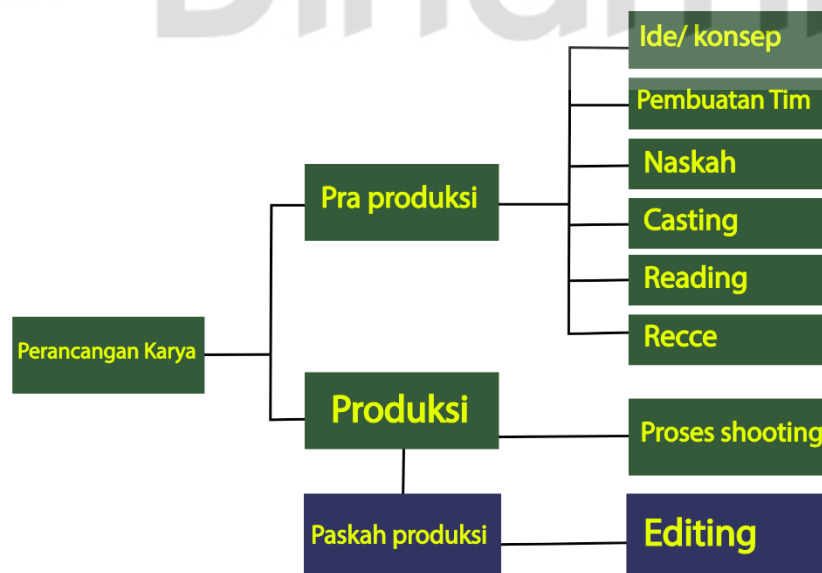
Tabel 4.1 Tabel Reduksi Data

Materi	Wawancara	Studi Literatur	Studi Eksisting
Pacing	Ritme dan mood yang berasal scenario dalam editing yang lebih cepat ketika ada adegan yang menegangkan. Perpindahan dari satu <i>shot</i> ke <i>shot</i> berikutnya dengan tempo cepat	Perpindahan <i>shot</i> disesuaikan dengan perpindahan mata kita ketika memerhatikan orang yang sedang berbicara. Cenderung mengarah ke orang yang sedang tidak berbicara terlebih dahulu	Perpindahan dari satu shot ke shot berikutnya memiliki kesamaan antara shot sebelum, dan shot sesudah sehingga menciptakan seamless cut.

4.2.2 Kesimpulan

Kesimpulannya adalah pacing atau tempo merupakan hal yang perlu diperhatikan untuk menentukan *mood* dan *ritme* pada film sehingga suasana tegang maupun sedih dapat dibedakan dan tidak memberikan perasaan yang sebaliknya. Karena adanya perpindahan tempo, mempengaruhi penonton dalam menonton film tersebut

4.3 Perancangan Karya



Gambar 4.5 Gambar Perancangan Karya

4.3.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi didefinisikan dengan tahap awal sebelum produksi. Di tahap ini, segala kebutuhan produksi dipersiapkan lebih awal. Penulis bersama sutradara, dan *Director of Photography* menyusun jalannya cerita untuk menentukan linear dan unlinear serta tempo yang akan nanti dilakukannya *editing*.

Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Ide dan Konsep																				
2	Membuat shotlist																				
3	Recce																				
4	Gladi Bersih																				
5	Produksi																				
6	Pasca Produksi																				

Tabel 4. 3 Biaya Anggaran

No	Nama Kebutuhan	Total (Rupiah)
1	Listrik	600.000,00
2	Music App	50.000,00
3	Editing App	400.000,00
Total		1.050.000,00

4.3.2 Produksi

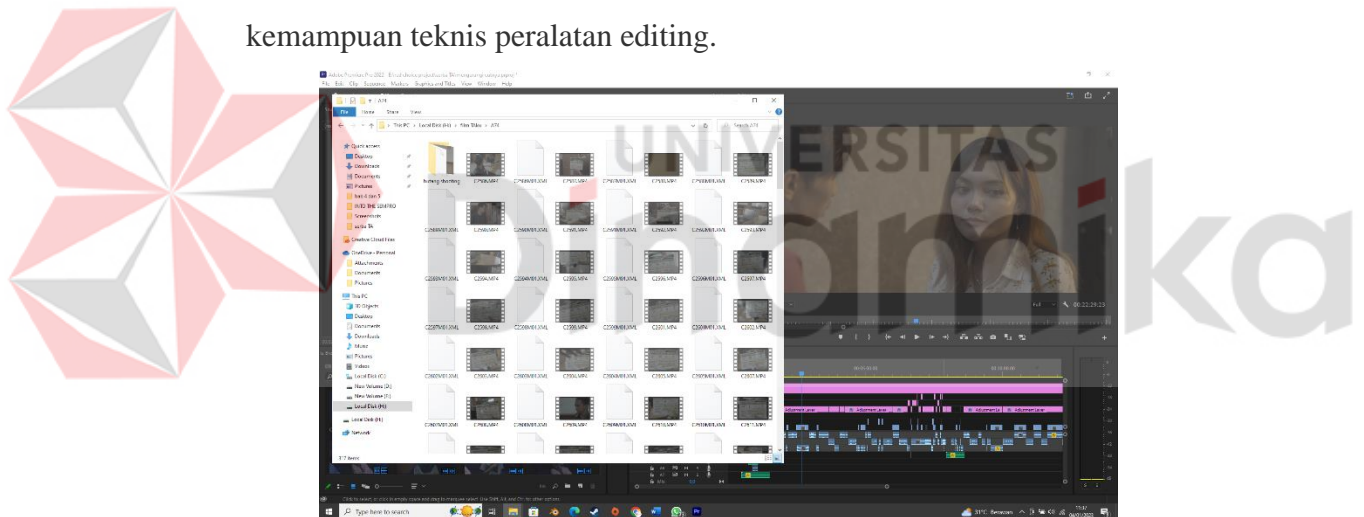
Setelah melakukan rancangan produksi dari biaya pengeluaran hingga manajemen produksi, penulis melakukan pengamatan terhadap jalannya proses produksi, yang didefinisikan sebagai tahap berlangsungnya pembuatan film. Bagaimana sudut pandang yang digunakan, gerakan kamera yang diimplementasikan dalam proses produksi, untuk mengetahui nantinya pada saat dilakukan *editing*.

4.3.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan penerimaan file dan pemilahan *footage* yang akan menjadi satuan dalam sebuah film serta audio yang sudah didapatkan dari produksi. Penulis menggunakan dua aplikasi yaitu Adobe Premiere pro dan FL studio 20. Penulis juga menentukan desain suara yang akan digunakan dalam setiap adegan.

1. *Cut to Cut*

Proses *editing* dalam tahap *cut to cut* merupakan proses setelah dilakukan produksi. Penulis melakukan pemilihan gambar, pemotongan, dan penghubungan video-video yang diambil ketika produksi hingga menciptakan suatu kesatuan video dengan pesan dan cerita yang di dalamnya. *Editing* sendiri merupakan penyuntingan hasil gambar dan suara yang telah dilakukan *shoot* dalam sebuah produksi dengan adanya kedisiplinan, kesabaran, seni, serta kemampuan teknis peralatan editing.

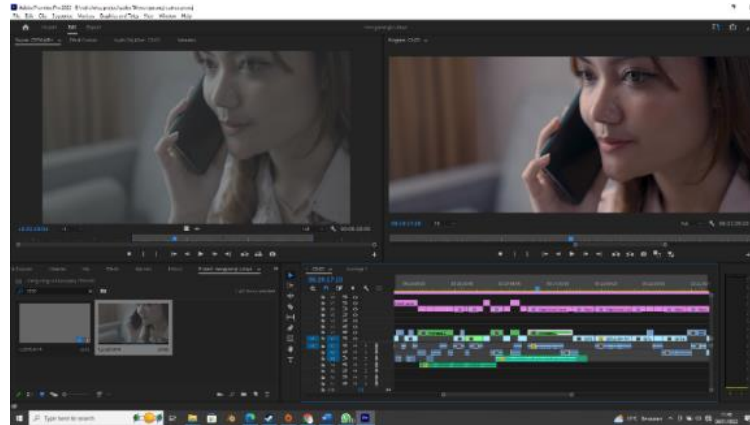


Gambar 4.6 Screenshot proses editing *cut to cut*.

2. *Online Editing*

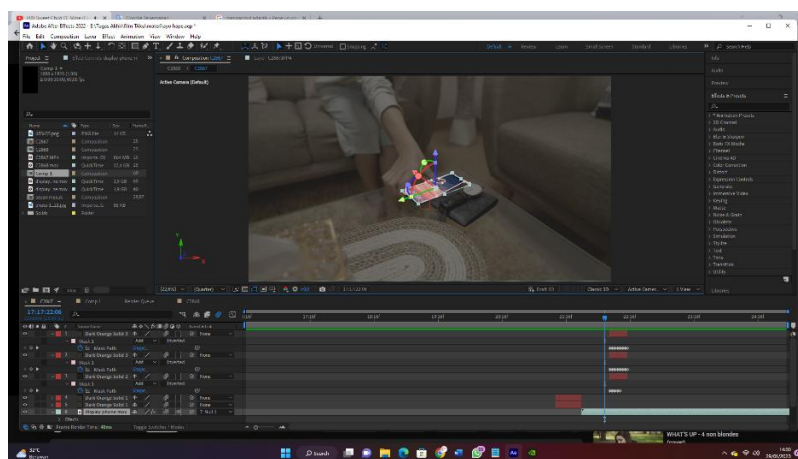
Dalam tahap online editing yang penulis lakukan dari memberikan visual effect dan pewarnaan. Ketika suatu hal tidak dapat dilakukan pada proses produksi, maka dilakukan secara digital. Editor memiliki peran tersebut untuk menciptakan suasana dalam film pada setiap adegan. Seperti warna merah menunjukkan adanya perlawanan atau tindakan tanpa adanya negosiasi, warna biru merupakan sebaliknya yaitu mengurangi atau tidak adanya perlawanan dan sebuah tindakan tanpa negosiasi.

Penulis memberikan warna pada film yang memiliki warna datar dan diberikan saturasi sehingga warna tersebut muncul dan tidak pucat. Warna sedikit merah yang diberikan kepada sebuah adegan dimana seorang wanita akan melakukan perlawanan



Gambar 4.7 Screenshot pemberian warna pada film.

Visual effect di sisi lain merupakan sebuah penambahan objek dalam frame melalui proses digital dalam editing online. Penulis memberikan visual effect pada film ini dengan meletakkan layer handphone terhadap handphone yang kosong tak menyala, dibuat menjadi menyala melalui digital dengan ditambahkan sebuah layer menampilkan layar sebuah handphone yang menyala.



Gambar 4.8 Screenshot editing online dan pemberian visual effect.

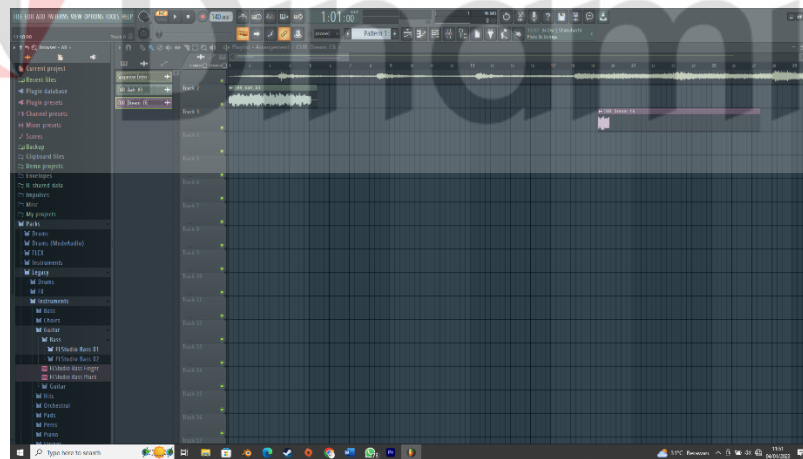
Berbeda dengan visual effect, special effect adalah *practical effect* yang dilakukan ketika produksi. Penambahan element seperti kilat pada saat hujan, dan hujan itu sendiri. Secara praktikal merupakan sebuah cara lama dalam cinema, walaupun

director of Photography memiliki peran dalam special effect tersebut, editor dapat melakukannya dalam laboratorium editing itu sendiri. Special effect dibuat ketika sebuah adegan tidak dapat dilakukan dalam produksi, ketika dimana sebuah modifikasi dibuat secara fisik dalam bentuk element.

3. Sound Design

Dalam proses desain suara, penulis menggunakan Fl Studio, untuk menciptakan *ambience*, *soundtrack*, serta *folley*. Penulis melakukan aransemen lagu dengan aplikasi bernama Fruity Loop Studio dengan lagu yang telah bernada dan menambahkan, mencampurkan lagu tersebut dengan aransemen lainnya sehingga menciptakan music dengan efek suara yang mendukung untuk setiap adegan pada film.

Penyajian suara pada film seperti sound effect dan suara yang mengelilingi penonton menggunakan wavepad dan audacity. Dalam menata suara tersebut sehingga dapat terbagi yang seakan sumber suara tersebut berasal dari sebuah *spot* yaitu kiri, kanan, belakang, jauh, atas, dan bawah.



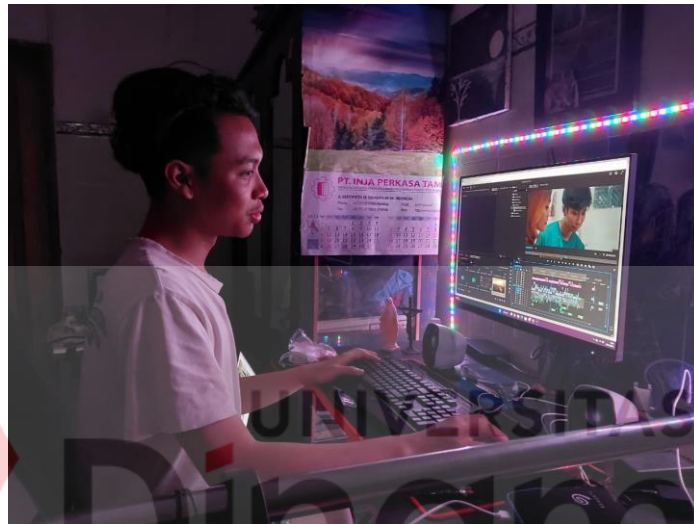
Gambar 4.9 Screenshot Proses pembuatan suara music dan *folley*

4. Rendering

Dalam tahap akhir editing setelah semua elemen digabungkan, film dapat dijadikan sebuah file berformatkan Mp4 dengan *high adaptive bitrate*. Film yang sudah jadi tersebut, merupakan hasil editing secara keseluruhan/.

Proses *rendering* merupakan proses terakhir dalam *editing* yaitu menjadikan semua satu kesatuan film yang sudah melalui proses *editing* dari *cut to cut*, *online editing*, dan desain suara menjadi sebuah satu *file* dalam bentuk:

- a. Aspect Ratio (2:35:1) 3840 x 1634
- b. Format Mp4
- c. Codec H.264 Adaptive high bitrate
- d. Frame Rate 25
- e. Durasi film 20-25 menit



Gambar 4.10 Screenshot Proses editing film “Kita dan Hatimu”

4.3.4 Publikasi

Pada tahap publikasi, kami menggunakan media promosi dengan menciptakan bentuk fisik untuk mempublikasikan film “Kita dan Hatimu”. Berikut merupakan hasil desain media promosi tersebut:

1. Poster
 - a. Dengan memiliki konsep yang sendu, dimana karakter yang ditonjolkan merupakan korban manipulatif, serta menyamarkan wajah wanita yang sebenarnya manipulatif dalam hubungannya.
 - b. Desain Poster



Gambar 4.11 Desain Poster “Kita dan Hatimu”

2. Desain Baju



Gambar 4.12 Desain Baju dari film “Kita dan Hatimu

3. DVD Disk

- a. Cover DVD menggunakan desain poster film “Kita dan Hatimu”, dan ditambahkan bagian belakang merupakan sinopsis serta spesifikasi film pada *disk* yaitu *bluray*, *DVD*, dan *4K HDR Ultra High Definition*.
- b. Desain kotak DVD *cover*.



Gambar 4.13 Desain disk cover film “Kita dan Hatimu”



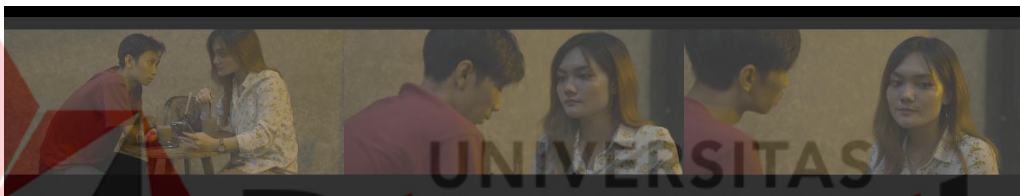
UNIVERSITAS
Dinamika

4.4 Screenshot Film



Gambar 4.14 Screenshot *scene* 1 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 1 memberikan cut to cut dan juga didukung dengan pergerakan kamera, angle, dan irama yang bagus. Menggunakan perpindahan shot dengan tempo yang cepat, menunjukkan suasana yang tegang dan seseorang sedang tertekan. Subjek yang tersudutkan dengan perpindahan shot yang minimalis, karena sekelilingnya mencerca dan yang banyak berdialog memiliki shot yang lebih dominan.



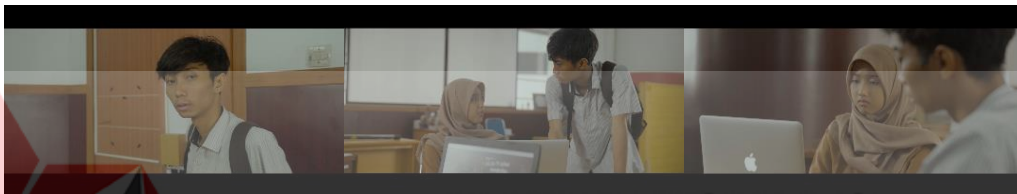
Gambar 4.15 Screenshot *scene* 2 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 2 ini penulis memberikan cut to cut yang sederhana karena diambil dengan dua angle kamera. Proses produksi yang menggunakan satu kamera akhirnya adegan dilakukan dua kali untuk mendapatkan dua angle. Dan penulis melakukan penggabungan antara dua kali adegan yang sama. Adanya tantangan dimana cara berbicara, gerak tubuh, dan kalimat percakapan tidak sama dengan angle yang utama atau master. Menggunakan tempo perpindahan shot yang lambat kemudian menjadi cepat hingga keseluruhan adegan. Dengan begitu memberikan efek psikologis bahwa mereka tidak sedang ada dalam suasana yang tegang pada awalnya kemudian menjadi tegang.



Gambar 4.16 Screenshot *scene* 3 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 3 penulis melakukan *cut to cut* dengan tempo yang lambat. Sebuah suasana yang baik-baik saja dan tidak ada yang perlu dikhawatirkan dan perlawanan. Warna natural yang diberikan tidak begitu tajam, dan adanya *motivated light* yang seakan-akan berasal dari cahaya matahari dan lampu kamar berwarna putih. *Scene* tersebut hanya menunjukkan ikatan antara ibu dan anak yang akan berangkat magang.



Gambar 4.17 Screenshot *scene* 4 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 4 penulis memberikan warna yang lembut, nuansa cerah dan natural menyesuaikan warna ruangan di lokasi *shooting*. Penulis menempatkan setiap *cut to cut* mirip dengan *scene* pertama. Memberikan tempo yang lambat, dan tidak ada music hanya *sound effect* yang terjadi pada setiap kejadian dalam adegan tersebut.



Gambar 4.18 Screenshot *scene* 5 pada film “Kita dan Hatimu”

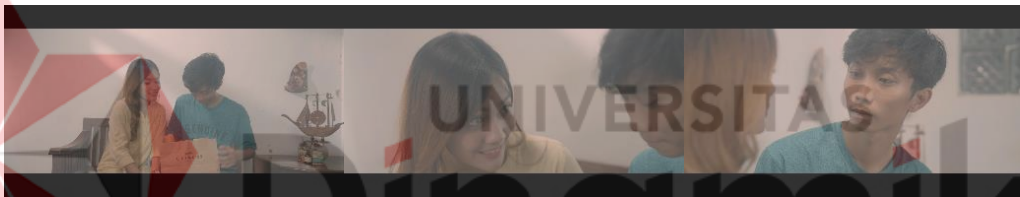
Pada *scene* 5 penulis melakukan editing dengan *pacing* atau tempo yang berubah-ubah dari lambat menjadi cepat, karena adanya perubahan suasana yang sedih, takut kemudian menjadi tegang. Penulis sebagai editor tidak meletakkan music di dalam adegan ini, karena suasana yang tegang dan cenderung menunjukkan kemarahan sudah tampak pada percakapan, serta warna merah yang

penulis letakkan pada adegan tersebut yang menunjukkan sebuah amarah.



Gambar 4.19 Screenshot *scene* 6 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 6, penulis sebagai editor menggunakan pacing yang lambat dan tidak begitu banyak pergantian angle secara signifikan karena menunjukkan sebuah nuansa sedih dan focus pada dua subjek yang menjadi satu. Penulis sebagai editor juga memberikan warna natural pada malam hari dengan komposisi yang menyesuaikan lampu kendaraan serta lampu di jalan sekitarnya. Penulis juga memberikan music yang sendu dengan nada rendah atau *minor* untuk mendukung suasana sedih tersebut.



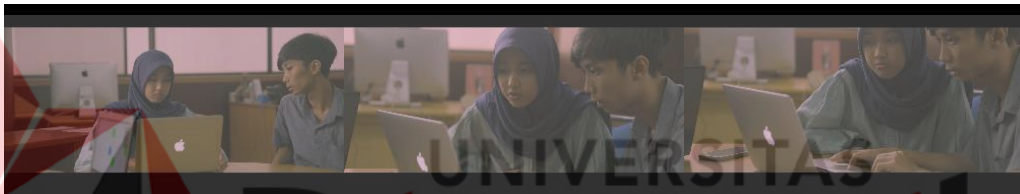
Gambar 4.20 Screenshot *scene* 7 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 7 setelah pertengkaran hingga ada adegan yang menyiram. Pacing pada *scene* ini penulis sebagai editor masih memberikan *cut to cut* yang lambat dan warna yang terang di siang hari serta memberikan warna cerah dan dreamy layaknya dengan lensa *vintage*. Pada *scene* ini tidak diberikan music, hanya memfokuskan pada suara kedua subjek tersebut.



Gambar 4.21 Screenshot *scene* 8 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 8, warna dengan nuansa yang cerah seperti dreamy berubah menjadi warna biru dan tidak dreamy. Teknik editing dalam pewarnaan ini yaitu biru memiliki dampak psikologis terhadap penonton. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya kesedihan pada salah satu subjek. Warna tersebut berubah selain karena efek pergantian waktu dari siang ke malam, juga menunjukkan bahwa adanya sebuah hal pedih akan terjadi. Penulis menggunakan warna natural dengan kontras yang cukup tinggi untuk menambah kedetailan pada mimik wajah karakter.



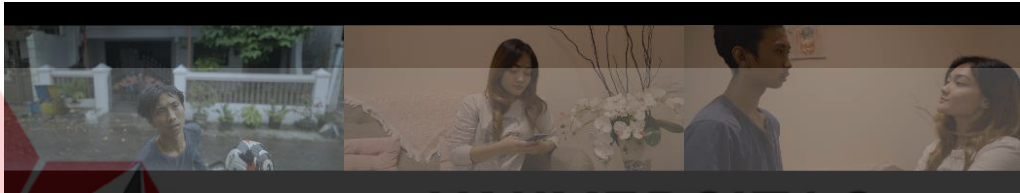
Gambar 4.22 Screenshot *scene* 9 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 9 efek dreamy dengan cahaya yang sedikit redup penulis berikan menggunakan kontras yang sedikit. Perpisahan subjek dengan background dapat teralisasi dengan warna yang agak redup pada ruangan tersebut, dan memberikan warna sedikit cerah pada karakter di dalam adegan ini.



Gambar 4.23 Screenshot *scene* 10 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 10 Ketika hari menjadi sore, Suatu hal yang akan terjadi penulis berikan nuansa warna yang lebih gelap dengan kontras yang tinggi untuk menunjukkan detail wajah subjek dan focus pada subjek bukan pada background. *Director of Photography* yang sudah memberikan angle dengan baik, maka penulis sebagai editor film tersebut dengan mudah memberikan *cut to cut* yang sesuai dan dengan *pacing* atau tempo cepat.



Gambar 4.24 Screenshot *scene* 11 dan 12 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* sebelas dan dua belas ketika Arya yang mau memasuki rumah dan hujan warna biru merupakan warna yang penulis gunakan untuk mendapatkan kesan natural di luar ruangan atau *exterior*. Dengan begitu warna tersebut harus mendung yang dimana penulis menggunakan warna biru dan kontras yang tinggi. Penulis menambahkan efek suara petir, lonceng rumah berbunyi, dan *ambience* hujan yang deras.



Gambar 4.25 Screenshot *scene* 13 pada film “Kita dan Hatimu”

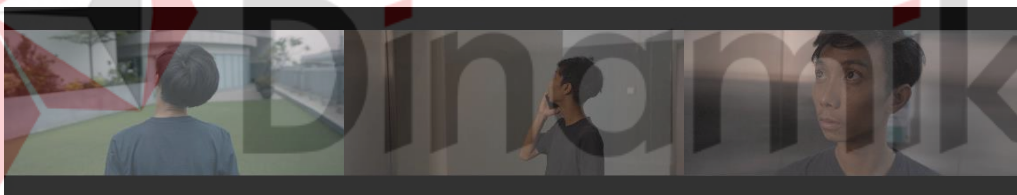
Pada *scene* 13 Tempo yang digunakan penulis dalam melakukan editing pada adegan di *scene* 13 merupakan tempo atau *pacing* yang lambat. Tidak begitu memberikan sebuah efek atau penyambungan yang akurat hanya menggunakan sebuah logika ketika seseorang memerhatikan dua orang yang sedang berbicara.

Warna yang digunakan tidak *dreamy* dan juga tidak begitu sendu, namun warna tersebut merupakan warna ruangan secara natural dan tidak menggunakan penambahan *element* warna serta *visual effect* pada adegan ini.



Gambar 4. 26 Screenshot *scene* 14 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 14 merupakan *scene* dengan editing yang menggunakan *juxtaposition edit* dengan menggabungkan antara kedua peristiwa atau motif dari seseorang yang berbeda namun menjadi satu bagian jalan cerita yang saling berkesinambungan. Warna yang diberikan juga berbeda namun tidak begitu signifikan karena terjadi pada tempat yang berbeda. Penulis sebagai editor meletakkan music yang tegang dan bermotif *negative* dari satu karakter terhadap karakter lainnya.



Gambar 4.27 Screenshot *scene* 15 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 15 hanya terlihat Arya yang sedang berjalan menuju apartemen dan memasuki lift. Warna yang penulis gunakan merupakan warna natural cuaca cerah dan warna natural dalam ruangan di Gedung. Pada saat itu juga warna yang sama dengan karakter wanita bernama Celline yang digunakan untuk menunjukkan bahwa mereka ada di lokasi yang sama pada akhirnya. Musik berhenti pada *shot* awal di adegan ini, dan menggunakan suara percakapan serta *soundeffect* ruang sekitar.



Gambar 4. 28 Screenshot *scene* 16 pada film “Kita dan Hatimu”

Pada *scene* 16 merupakan puncak permasalahan dalam film ini yang langsung disambung dengan resolusi. Penulis menggunakan warna natural dalam ruangan apartemen dan waran sedikit biru serta kontras yang sedikit tinggi untuk menunjukkan detail pada wajah karakter yang memiliki perasaan masing-masing. Musik yang samar diberikan serta sound effect yang berasal dari gesekan atau tragedi dalam adegan itu. Penulis memberikan tempo atau pacing yang cepat dalam pergantian angle atau *cut to cut* sehingga dapat menunjukkan adanya konflik yang besar dalam adegan ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari karya penulisan ini adalah teknik *split editing* dalam pembuatan film fiksi bergenre drama dengan judul “Kita dan Hatimu” membantu sutradara dan *Director of Photography* (DOP) untuk menyampaikan pesan dan ceritanya. Pergantian angle disertai dengan suara terlebih dahulu yang masuk ataupun visual terlebih dahulu dapat memberikan pengalaman yang lebih baik ketika mencerna film tersebut. *Pacing* atau tempo dan pewarnaan serta *element* visual memengaruhi suasana yang sesuai dalam setiap adegan di film. Dengan tempo yang cepat, perasaan yang disampaikan kepada penonton bisa menjadi tegang, kemarahan, ataupun *action*. Sebaliknya, jika kesedihan, ketenangan, dan tidak ada bahaya menggunakan *pacing* yang lambat. Demikian merupakan proses membentuk sebuah film yang memiliki komposisi menarik dari segi cerita, visual, dan audio dapat dinikmati oleh khalayak umum.

5.2 Saran

Berdasarkan proses produksi dan penulisan karya ilmiah pada Tugas Akhir, maka saran dari penulis sebagai berikut:

1. Lebih mendalami peran editor dan bagaimana pengoprasian secara teknis dalam *editing* itu sendiri sehingga waktu tidak terbuang untuk belajar dan menerka-nerka ketika melakukan *editing*.
2. Lebih memahami maksud sutradara dalam menyampaikan cerita dan memahami cerita itu sendiri sehingga apa yang akan dilakukan tidak dilakukan secara tiba-tiba dan lebih memahami makna dari setiap efek psikologis pada *editing* film.

Dalam penulisan dan pembuatan karya film masih ada kekurangan dalam melakukan penulisan dan pembuatan karya ini. Saran terhadap kendala-kendala yang didapat, diharapkan dapat memberikan pelajaran atau evaluasi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berens, D. J. (2014). Colour and Emotion. In D. J. Berens, *The Role of Colour in Films: Influencing the Audience's Mood* (pp. 11-14). Leeds: Northern Film School.
- Cardwell, S. (2015). A Sense of Proportion: Aspect Ratio and the Framing of Television Space. *Critical Studies in Television*, 10(3), 84-100.
- Cutting, C. E., & Simsek, A. C. (2013, Januari 19). Movies, Evolution, and Mind. *From Fragmentation to Continuity*, pp. 25-35.
- E., J. C. (2016). Pace, Attention, and Emotion: Preliminary Conjectures. *The Evolution of Pace in Popular Movies*, 2-21.
- Eldin, N. S. (2012). Visual Effects : The Definition. *Visual Effects Cinematography The Cinematographer's Filmic Technique from Traditional to Digital Era*, 115-116.
- Eldin, N. S. (2012). Visual Effects Cinematographer's Filmic Technique From Traditional to Digital Era. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(2), 115-121.
- Everett, A. (2018). Examples in Modern Film. In A. Everett, *Color Grading in Film: How Complementary Colors Affect an Audience's Perception of Mood* (pp. 6-10). Boone: Appalachian State University.
- Frentio, A. F. (2021). *Split Edit pada Film Fiksi Inyik untuk Mewujudkan Dramatik*. Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Germeys, F., & d'Ydewalle, G. (2007). Perceiving Beyond the Cut. *The Psychology of Film*, 459.
- Kurniaty, S., & Wahyuni, S. (2020). Penerapan Teknik Cutting Pada Penciptaan Film "Juara". *Jurnal FSD*, 1(1), 428-430.
- Nurgiansiah, T. H. (2018). Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian. In T. H. Nurgiansiah, *Pengembangan Kesadaran Hukum Berlalu Lintas Siswa Melalui Model Pembelajaran Jurisprudensial dalm Pendidikan Kewarganegaraan* (pp. 63-78). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nusim, R. (2002). Film Editing. *Manipulating Time and Space*, 2-10.
- Panjaitan, Y. D., & Hasanah, S. Kom., M.M., N. (2022, Maret). Analisa Teknik Sinematografi pada Film Parasite. *Journal of Information System and Technology*, 3(1), 27-29.
- Pradekso, T., Widagdo, B. M., & Hapsari, M. (2013). Editing Produksi Media Audiovisual. In T. Pradekso, *Materi Pokok Produksi Media* (p. 1). Jakarta: Universitas Terbuka.

- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Equilibrium*, 5(9), 1-8.
- Smith, T. J. (2005). The Psychological Effects of Discontinuities. In T. J. Smith, *An Attentional Theory of Continuity Editing* (pp. 33-35). Edinburgh: University of Edinburgh.
- Smothers, E. C. (2018). Montage Theory Application: Pedagogy Awareness. In E. C. Smothers, *The Mind's Eye: Visualizing Montage Theory* (pp. 33-43). Kentucky: Eastern Kentucky University.
- Subandi, F. A. (2019). Editing. *Penggunaan Editing Kompilasi dalam Program Magazine "Camshaft" Edpisode "Motor Gede" untuk Meningkatkan Detail Informasi*, 6-7.
- Sugihartono, R. A. (2015). Teknik Editing pada Film Rectoverso dalam Mewujudkan Cerita. *Capture Jurnal Seni Media Rekam*, 6(2), 73-74.
- Vreeland, V. (2015). Color Theory and Social Structure in the Films of Wes Anderson. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 6(2), 35-44.



UNIVERSITAS
Dinamika