

EDITING FILM PENDEK DENGAN TEKNIK MONTAGE TENTANG GAYA HIDUP CLUBBERS SISWI SMA DI KOTA BANDUNG

SHORT FILM EDITING WITH MONTAGE TECHNIQUES ABOUT LIFESTYLE CLUBBERS OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN BANDUNG CITY

Fajar Bagus Arifin

Dedi Warsana

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Bandung 40257 Indonesia

<http://Fajarbagus.student.telkomuniversity.ac.id/>

Dedi.Warsana@gmail.com

Abstrak

Saat ini kami dihadapkan globalisasi yang didukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi dengan informasi dan informasi dari berbagai penjuru dunia yang kemudian diadopsi oleh masyarakat lewat perantara media massa. Gaya hidup global, meliputi cara-cara untuk menghabiskan waktu dan uang dari mancanegara telah menyentuh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang hidup di kota besar. Pergaulan yang paling mencolok pada saat ini yaitu pada lingkungan anak muda/remaja, khususnya pada kehidupan malamnya. Keadaan ini juga didukung oleh munculnya tempat hiburan malam (diskotik) dan kafe di daerah perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk mengetahui lebih jauh lagi kehidupan malam kawula muda, khususnya yang hidup di daerah perkotaan. Dengan adanya faktor hubungan sosial atau pergaulan, kemudian mempengaruhi mereka untuk mengadopsi gaya pergaulan untuk mengunjungi diskotik. Perubahan sosial dan pengaruh lingkunganlah yang dapat memotivasi para anak muda ini untuk menikmati hiburan dunia malam. Maraknya kehadiran tempat hiburan dunia malam (diskotik) di Kota Bandung, membuat banyak orang menyoroti dampak sosial yang ditimbulkan oleh pelayanannya atau hiburan yang disuguhkan.

Kata kunci: Editing Montage, Film Pendek, Clubbers, Siswi Sma Di Kota Bandung

Abstract

We are currently faced with the globalization that is backed by science and technology with information and information from various corners of the world. which was subsequently adopted by the community through the intermediary of mass media. Global lifestyle, including ways to spend time and money from abroad has touched communities Indonesia especially the community living in the big city. His most striking at this time i.e. in environments of young children/teenagers, especially in the nightlife. The State is also supported by the advent of nightlife (discotheques) and cafes in urban areas. This is of concern to know further night life the young, especially those living in urban areas. With the presence of factors of social relations or intercourse, then predispose them to adopt the style guidelines for visiting nightclubs. Social change and the influence of environment that can motivate the young people to enjoy the world of entertainment this evening. Increasing the presence of the entertainment venues of the world tonight (discotheque) in Bandung city, making many people highlighted the social impact brought about by his Ministry or entertainment that is presented.

Keywords: Editing Montage, Short Film, Clubbers, High School Students in Bandung City

1. Pendahuluan

Saat ini kita berada dalam era yang di dukung oleh kemajuan ilmu teknologi dan ilmu pengetahuan yang bebas serta kemudahan untuk mendapatkan informasi dari semua media. Setiap orang ingin memiliki wawasan yang luas karena ingin mengetahui perkembangan informasi dan teknologi saat ini. Dari kemudahan setiap orang mendapatkan informasi saat ini memungkinkan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan yang ada di lingkungannya contoh dalam hal pergaulan yang mendasar. Khususnya Pergaulan anak muda/remaja saat ini yang

mecolok pada kehidupan malam. Lingkungan juga di dukung oleh adanya banyak tempat seperti hiburan malam (diskotik) dan kafe yang menjadi salah satu pilihan anak muda/remaja saat ini. Dengan adanya faktor pergaulan yang kemudian mempengaruhi mereka untuk mengikuti gaya pada lingkungan tersebut seperti hiburan dunia malam yang membuat orang memperhatikan dampak pergaulan yang di timbulkan dari lingkungan tersebut. Film menjadi salah satu media untuk menggambarkan hal tersebut. Film yang berhasil yang berhasil memanfaatkan gaya hidup remaja di Indonesia. Kebanyakan film yang memanfaatkan cerita tersebut, dimaksimalkan oleh pembuat film fiksi panjang yang ditujukan untuk penonton di bioskop. Berbedahnya dengan film-film fiksi pendek yang ada di Indonesia. Di Indonesia masih jarang film-film Fiksi yang memaksimalkan potensi tersebut, terutama kepada kreator film yang berkreasi di Bandung. Bandung merupakan salah satu Kota di Indonesia yang berlatar belakang gaya hidup remaja yang sangat kompleks akan globalisasi. Baik remaja yang bergaya hidup kebarat-baratan, tradisi, hingga modern. Sayangnya tidak semua potensi budaya ini masih kurang dimanfaatkan oleh para kreator film yang berada di Bandung khususnya. Pada saat ini kreator film di Bandung mulai berkembang, seperti halnya semakin banyak layar-layar alternatif yang menyajikan diskusi di buka pada setiap pekannya di berbagai sudut kreatif, serta semakin didukung oleh infrastruktur pusat kreatif oleh pemerintah kota dan festival kompetisi film pendek di Bandung. 2 Namun masih sedikit kreatif film yang memfokuskan objek gaya hidup remaja clubbers di kota Bandung. Objek gaya hidup remaja Clubbers ini akan sangat baik jika dimanfaatkan menjadi sebuah film, karena dengan memanfaatkan objek ini, film pendek fiksi Bandung akan lebih bervariasi dan tentunya melalui film dengan objek ini, Bandung tidak hanya dikenal dari sekedar budaya indah yang ada di permukaan, namun juga menggali hal tabu lain yang layak diangkat kepada masyarakat. Dengan durasi film yang pendek maka harus lebih efektif dalam menyampaikan materi yang ditontonkan, maka setiap gambar akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditapsirkan oleh audiens. Sehingga film pendek harus mempunyai unsur naratif dari objek yang akan dikupas melalui pendekatan psikologi. Tujuan membuat film fiksi pendek dengan memanfaatkan objek gaya hidup remaja clubbers di Bandung, merupakan suatu upaya membuat suatu karya dengan memaksimalkan potensi yang ada di kota Bandung ini. Sehingga film tersebut bisa menjadi bahan perbandingan untuk kreator film di kota Bandung lainnya untuk memberikan warna lain tentang gaya hidup remaja di Bandung. Dan juga bisa memperkenalkan objek gaya hidup remaja yang dimiliki oleh kota Bandung. (Effendy,1986:134) Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Dalam perancangan ini sutradara dari kelompok penelitian memilih genre film fiksi. Film fiksi adalah film yang menceritakan cerita fiktif maupun narasi, film fiksi ini biasanya berdasarkan pada penokohan, situasi, dan peristiwa yang hampir seluruhnya imajinatif. Dalam sebuah Film Fiksi ini diperlukan editor, Editor bertanggung jawab dalam tahap Pasca Produksi Film dan juga membantu menyampaikan gagasan sutradara terhadap penonton. Editor merupakan sineas profesional yang bertanggung jawab dalam merangkai cerita secara selaras dalam visual dari shot-shot yang diambil berdasarkan konsep atau cerita dari sutradara sehingga menjadi sebuah film utuh. Tugas utama editor adalah editing. Editing dibutuhkan untuk proses penyusunan ulang rekam jejak dan dialog, menyeleksi shot-shot yang diperlukan, berdasarkan skenario atau konsep penyutradaraan untuk merangkai penuturan cerita sinematik yang memenuhi standar dramatik, artistik, serta teknis. Didalamnya juga termasuk adanya transisi, koreksi 3 warna, filter, serta berbagai kebutuhan yang diperlukan. Dan proses editing dikerjakan pada tahap pasca produksi. Berdasarkan uraian di atas penulis memiliki ketertarikan untuk menerapkan Teknik montage pada film pendek tentang gaya hidup clubbers siswi sma di kota bandung.

Editor 2.1.1 Definisi Editor Menurut buku Description Pekerja Film FFTV dan KFT editor adalah sineas profesional yang mempunyai tanggung jawab dalam mengkonstruksi cerita secara estetis dari shot-shot yang telah dibuat berdasarkan skenario dan konsep sutradara agar menjadi sebuah film dengan cerita yang utuh. Seorang editor Harus memiliki sense of story telling yaitu adalah panca indra yang bisa merasakan dengan kuat, sehingga di butuhnya sikap-sikap kreatif dalam menyusun shot-shot nya. Maksud sense of story telling yang kuat adalah editor harus bisa dalam mengkonstruksi struktur cerita dengan menarik, serta memunculkan unsur-unsur dramatik yang ada pada shot-shot yang disusun dan mampu menyatukan aspek emosionalnya dan membentuk irama dari adegan/cerita tersebut dengan tepat dari awal film hingga akhir film. Menurut Ario Wibisono dalam bukunya (2011:28) mengatakan bahwa ada tiga hal yang perlu diperhatikan bagi seorang editor, antara lain: 1. Fungsional Memilih sebuah shot dengan tepat . Sebuah shot lebar (wide shot) mempunyai fungsi dan makna yang berbeda dengan shot padat (close shot). Perlunya diperhatikan dan pemahaman tentang hal tersebut. 10 2. Proporsional Meletakkan sebuah shot yang telah di pilih dengan proporsinya. Panjang atau pendeknya sebuah shot haruslah tepat sesuai proporsinya. Teruntuk pada saat melakukan proses cutting video sehingga penonton tidak bosan pada saat terjadinya perpindahan shot ke shot lain. 3. Struktural Memilih struktur-struktur rangkaian shot yang akan dibuat. Struktur editing tidak perlu selalu menyusun secara dari a – z. Editor memiliki keleluasaan bereksplorasi

dalam proses editing. Hal ini dikenal dengan just a position. Ketiga hal diatas penting untuk ketahui editor agar pesan dan gagasan yang dimaksud dari film yang ingin disampaikan bisa tercapai kepada para penonton. 2.1.2 Tugas Editor Menurut Ario Wibisono dalam bukunya (2011:17) Editing mengatakan bahwa editor memiliki tugas dan kewajiban dalam setiap tahap produksi, berikut akan dijelaskan: Tahap Pra Produksi: • Menganalisa script untuk melihat adegan dalam script tersebut secara tertulis dan memberikan pendapat pada sutradara. • Berdiskusi dengan yang lain dalam script conference untuk menganalisa script, untuk kebutuhan pada proses pascaproduksi. • Dalam memproduksi film untuk di bioskop, editor, produser dan sutradara harus merencanakan proses pascaproduksi yang akan dibutuhkan untuk kinetransfer, digital intermediate atau negative cutting. 11 Tahap Produksi Untuk bagian ini seorang editor tidak mempunyai peran dan pertanggung jawaban yang khusus. Tetapi untuk proses produksi seorang editor dapat membantu dalam jobdesk apapun untuk mempermudah proses shooting saat berlangsung. Pihak yang memungkinkan dibantu oleh editor adalah individu profesional yang tertuju pada rumah produksi yang berperan dalam melaksanakan pendistribusian materi tersebut. Hal ini biasa dilakukan oleh manajer unit, koordinator pascaproduksi (post production supervisor). Tahap Paska Produksi • Membuat rangkaian shot-shot sesuai dengan melihat script yang ada pada sutradara (rough cut). • Memperlihatkan hasil susunan rough cut kepada sutradara dan produser. • Setelah mendapatkan hasil dari berdiskusi dengan sutradara dan produser, maka editor harus lebih lagi kreativitas dan meberikan ide-ide dalam Editing, Untuk memberikan struktur baru yang lebih baik. Dalam struktur yang baru ini editor harus bisa memberikan kesan yang menarik pada penonton. • Memperlihatkan dan berdiskusi dengan sutradara dan produser dalam perangkaian sturktur baru yang dihasilkannya bersamasama dengan yang lain sehingga struktur yang telah diharapkan (final edit). • Memberikan sentuhan pada hasil final edit (trimming) hingga film akan selesai untuk proses pengerjaan editing secara keseluruhan (picture lock). • Dalam pembuatan film untuk bioskop, editor dengan sutradara akan memberikan hasil editing tersebut agar terdiri dari beberapa bagian (reeling) untuk memenuhi syarat dalam laboratorium, Untuk menseleksi suara dan musik. Dan untuk film for television, editor bersama sutradara memberikan hasil 12 editing tersebut agar terbagi untuk beberapa bagian pada pertimbangan kebutuhan jeda iklan (commercial break). • Editor bisa menjadi teman diskusi untuk pembuat suara dan musik. Diskusi ini adalah pemilihan suara efek dan musik sebagai pembentuk kesinambungan gambar dan suara yang akan mendukung satu sama lain. • Dalam produksi film untuk bioskop, editor bisa menjadi pengawas untuk proses laboratorium hingga untuk proses cetak hasil pertama film (copy A). Sementara untuk produksi film for television, editor bisa menjadi pengawas proses transfer hasil editing yang siap untuk ditayangkan (master edit) ke dalam pita video. Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa editor memiliki tugas dan fungsi yang penting dalam proses pembuatan film, karena proses editing merupakan sentuhan akhir agar terlihat menariknya sebuah film. Terutama dalam film fiksi. Editor juga memiliki hak untuk membuat visual menjadi lebih baik dari sebelumnya. Fiksi salah satu film yang penyusunan plot scenenya harus sesuai dengan alur cerita yang diberikan dari sutradara. 2.2 Editing Menurut (Pratista, 2008:2) Salah satu proses editing adalah melakukan penggabungan gambar atau biasa kita sering kenal dengan transisi. Editing transisi merupakan perpindahan satu frame (shot) ke frame (shot) lainnya. Ayuningtyas (2011:3) mengatakan bahwa editing adalah proses membuat rangkaian dalam menata video shot yang telah di rekam dan untuk mengabungkan hasil rekaman tersebut menjadi sesuatu yang baru. Proses editing dikerjakan saat paska produksi dimana semua proses dari praproduksi dan produksi selesai. Dalam tahap ini, diperlukannya seorang editor yang memiliki teknik teknik editing untuk dapat menggabung dan menghubungkan setiap shot yang sudah diambil pada saat proses produksi sebelumnya. Editing mempunyai dua jenis, yaitu editing kontinu dan editing diskontinu. Editing Kontinu adalah pergantian shot langsung tanpa terjadinya lompatan waktu. Sebaliknya editing 13 diskontinu adalah pergantian shot dengan terjadi lompatan waktu. (Pratista, 2008:123) 2.2.1 Editing Kontinu dan Diskontinu Teknik editing bisa mengartikan banyak aspek dalam naratif cerita memanipulasi waktu. Sebuah shot selanjutnya yang secara temporal bisa berupa waktu yang tidak terputus (editing kontinu) dan bisa juga terjadi lompatan waktu (editing diskontinu). Editing kontinu paling sering digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama seperti pada adegan dialog umumnya. Editing Kontinu dapat digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda untuk menghubungkan beberapa aktifitas yang saling berhubungan langsung, seperti adegan percakapan telepon antar tokoh yang terjadi dalam film. Editing kontinu dapat pula dibentuk paralel dengan aksi berbeda di tempat lain yang tidak saling berhubungan langsung walaupun terkadang sulit bagi kita untuk menentukan apakah terjadinya lompatan waktu atau tidak. Sementara editing diskontinu biasanya terjadi pada ruang yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun, dan seterusnya. Teknik kilas-balik (flashback) dan kilas-depan merupakan editing diskontinu. Disamping cut, teknik wipe, dissolve, dan fade sering menjadi alat pokok bagi editing diskontinu. Teknik dissolve sering kali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama. Dalam beberapa film sering kali kita melihat shot sebuah jam dinding yang menggunakan teknik dissolve, untuk memperlihatkan waktu sebelum dan setelah suatu adegan.

2.2.2 Bentuk Editing Bentuk yang sering digunakan adalah cut, yaitu transisi perubahan shot secara langsung. Sementara wipe, dissolve, dan fades merupakan transisi shot secara bertahap. Cut bisa digunakan untuk editing kontinu dan diskontinu. Sementara wipe, dissolve, dan fades umumnya bias digunakan untuk editing diskontinu. Beberapa dari bentuk-bentuk yang lainnya juga ada tetapi sangat jarang digunakan. 14 a. Cut Cut merupakan transisi shot ke shot lainnya secara langsung. Perpindahan dari shot 1 yang berpindah ke shot 2. Terdapat beberapa di film jenis apapun, bentuk editing ini adalah yang paling sering digunakan. Cut sifatnya sangat fleksibel untuk digunakan pada editing kontinu maupun diskontinu. Editing kontinu pada satu rangkaian adegan dialog atau aksi pada umumnya yang selalu menggunakan cut. b. Wipe Wipe adalah transisi shot dimana frame sebuah shot berpindah ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berubah menjadi sebuah shot baru. Teknik ini biasanya digunakan untuk perpindahan shot yang terputus waktu yang mempunyai jarak waktu (selang beberapa menit. Teknik wipe dapat digunakan pula untuk editing kontinu seperti jika sebuah karakter atau obyek bergerak melintas tiang atau pohon besar. Teknik wipe dapat “disembunyikan” melalui obyekobyek tersebut sehingga shot tampak tidak terputus. c. Dissolve Dissolve merupakan transisi shot dimana gambar pada shot sebelumnya (A) selama sesaat bertumpuk dengan shot setelahnya (B). Selama sesaat bayangan gambar shot A bertumpuk dengan bayangan gambar shot B. Seperti halnya teknik fade, dissolve umumnya digunakan untuk perpindahan shot yang terputus waktu secara signifikan (editing diskontinu), seperti berganti jam, hari dan seterusnya. Namun dissolves biasanya memperlihatkan beda waktu yang lebih cepat dari pada teknik fade. Dissolve sering kali digunakan untuk menunjukkan perubahan waktu pada ruang yang sama serta teknik graphic match. d. Fade Fade merupakan transisi shot secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah gelap hingga seluruh frame 15 berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali (bertambah terang), shot telah berganti. Fade umumnya digunakan untuk perpindahan shot yang terputus waktu secara signifikan. Seperti berganti hari, bulan, dan bahkan tahun. Fade-out umumnya digunakan untuk menutup sebuah adegan (intensitas gambar bertambah gelap) sementara fade-in digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas gambar bertambah terang). Fade-out dan fade-in biasanya digunakan terus-menerus untuk menutup dan membuka adegan. Fadeout juga sering digunakan untuk menutup film. 2.3 Montage Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik editing montage berikut adalah pengertian montage beserta jenis-jenisnya: 2.3.1 Pengertian Montage Kata Montage memiliki banyak arti salah satunya terdapat dalam Bahasa Belanda yakni, monteur yang artinya orang yang mengerjakan montage. Jika diartikan kedalam bahasa inggris monteur adalah lebih tepat memakai kata cutter. Namun dalam peristilahan film orang lebih suka memakai kata editor. Sifat kreatif ini bukan saja menjadi tanggung jawab pria atau wanita yang Bekerja pada meja Montage, jika kita terjemahkan istilah Plan-sequance maka penata kamera juga akan menggunakan montage dalam teknik pengambilan gambarnya yang nantinya dapat berhubungan dengan editing. Montage biasa disebut editing yang salah satunya tugas editor, pengerjaan seni menggabungkan, mengatur, film seperti pemaknaan dalam film, gambar – gambar, suara – suara, bentuk – bentuk estetis, dan tekstualitas. 2.3.2 Montage (Editing) Dalam bukunya Ken Dencyger (2011:16) menjelaskan bahwa menurut Sergei Eisenstein teori editing montage terdiri dari lima komponen yakni, 16 metric montage, rhythmic montage, tonal montage, overtone montage, dan intellectual montage. Berikut akan penulis jelaskan: a. Metric Montage Metric montage mengacu pada panjangnya antara satu shot dengan shot lainnya. Terlepas dari konten, dengan memperpendek shot untuk mempersingkat durasi agar penonton dapat menyerap informasi dari setiap shot. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan tekanan dari adegan tersebut. Penggunaan close-up terhadap shot yang pendek dapat menciptakan serangkaian sekuen yang lebih intens. - Dencyger (2011:17) b. Rhythmic Montage Rhythmic Montage mengacu pada kontinuitas yang timbul dari pola visual dalam shots. Kontinuitas yang dibentuk berdasarkan kesesuaian kegiatan dan screen direction merupakan contoh dari rhythmic montage. Montage jenis ini memiliki potensi besar untuk menggambarkan terjadinya peristiwa. - Dencyger (2011:18) c. Tonal Montage Tonal Montage mengacu pada editing dalam membentuk serta membangun emosi karakter dalam scene, yang mungkin dapat berubah seiring berjalannya sebuah adegan. Warna atau suasana biasanya digunakan dalam menginterpretasi tonal montage. - Dencyger (2011:18) d. Overtone Montage Overtone Montage adalah kesinambungan dari metric, rhythmic, and tonal montage. Kesinambungan yang menggabungkan langkah/alur, ide, dan emosi untuk menginduksi efek yang diinginkan dari para penonton. - Dencyger (2011:20) 17 e. Intellectual Montage Intellectual Montage mengacu pada pengenalan suatu ide yang diubah kedalam bentuk menjadi sebuah sequen yang berurutan serta emosional. - Dencyger (2011:20) Dari penjelasan montage diatas, teori montage yang akan penulis terapkan dalam perancangan film fiksi pendek nantinya akan menggunakan 1 teori dari 5 teori montage seperti yang diungkapkan Sergei Eisenstein dalam bukunya Dencyger, diantaranya teori rhythmic montage. Hal ini dikarenakan dalam konsep teori Eisenstein tersebut terdapat beberapa kesamaan dalam konsep pembuatan film fiksi nantinya. Dimana penulis akan membuat unsur dramatik melalui teori rhythmic montage film fiksi tersebut.

2. Konsep, Hasil, dan Media Perancangan

2.1 Konsep Pesan

4.1 Konsep Perancangan Setelah menganalisa data literatur dari sutradara tentang gaya hidup clubbers siswi sma di kota bandung, dapat di ambil kesimpulan bahwa dunia hiburan malam adalah salah satu cara untuk melepaskan rasa penat yang di jalankan oleh anak remaja jaman sekarang. Tetapi mereka kurang mengetahui dampak negatif dari lingkungan dunia hiburan malam tersebut, tanpa di sadari mereka melakukan penyimpangan terhadap gaya hidup yang nantinya akan menjadi dampak buruk untuk kedepanya. Di sini editor ingin memberikan konsep editing untuk membantu sutradara dalam pembuatan film fiksi pendek memberikan point of view dengan pendekatan psikologi sosial terhadap hal apa saja yang harus di hindari dalam dunia hiburan malam, karena mereka tidak tahu akan dampak negatif yang di terima jika sudah menjadi gaya hidup mereka.

4.1.1. Konsep Pesan Fenomena clubbers siswi sma di kota Bandung menjadi trend karena banyak remaja yang mengalami hal tersebut. Pengaruh globalisasi di sebarakan melalui media yang akan di konsumsi kepada khalayak remaja, tempat-tempat dunia hiburan malam jadi sasaran beberapa kalangan remaja. Dampak hiburan malam akan menjadi negatif bila remaja salah pergaulan di lingkungan dunia hiburan malam tersebut. Untuk mengantisipasi adanya dampak negatif pada dunia hiburan malam karena salahnya dalam memilih pergaulan, maka perlu diadakan pemberian informasi mengenai dampak negatif dunia hiburan malam tersebut. Salah satu media yang dapat dijadikan penyampaian informasi tersebut yaitu melalui media film. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan sebuah karya dalam bentuk film pendek dengan genre drama mengenai dampak negatif dunia hiburan malam. Dalam perancangan ini penulis berperan sebagai editor yang bertugas untuk menyusun beberapa video agar menjadi sebuah film yang utuh.

38

4.1.2. Konsep Kreatif Film pada perancangan ini menggunakan jenis film pendek. Genre yang digunakan pada pengkaryaan adalah genre drama, untuk mengerjakan editing film, penulis menggunakan pola non linear editing sebagai Teknik pengerjaannya. Yang di maksud dengan Teknik pola non linear yaitu pengerjaan editing dilakukan dengan cara tidak berurutan. Ketidakurutan tersebut adalah editor bisa mengerjakan video tersebut dari tengah dulu terlebih dahulu atau akhir dari sebuah film. Untuk penerapan dalam Teknik editing film penulis menggunakan beberapa video dengan rhythmic montage. Teknik tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penonton agar melihat beberapa video footage yang jadi point of view pada film. Teknik tersebut di bantu oleh bentuk editing berupa cut dan dissolve pada pengkaryaan. Selain itu sound juga penting dalam penerapan pengkaryaan untuk membangun emosi penonton.

4.1.3. Konsep Media 1. Perancangan media a. Judul Hilangnya permata merupakan judul pada pengkaryaan film yang menceritakan tentang seorang safira yang broken home karena globalisasi Dan dia perginya sering ke tempat sebuah club dengan temanya. Dan safira melihat kalau intan ternyata terlibat dengan adam dalam suatu perdagangan seks yang dimana intan sendiri tidak mengetahui hal tersebut.

b. Pesan dan Tujuan Dalam pembuatan pengkaryaan ini, penulis memiliki pesan dan tujuan yang terkandung dalam film. Pesan yang terkandung dalam film ini yaitu mengenai dampak yang diakibatkan pengaruh dunia hiburan malam yang di tampilkan menunjukkan dampak salah pergaulan di dunia hiburan malam yang kurang baik berakibat fatal. Tujuan pada pembuatan film ini yaitu menyampaikan pada masyarakat bahwa dunia hiburan malam bukanlah tempat yang tepat untuk dikunjungi karena banyak efek negatif dalam tempat tersebut jika salah memilih 39 pergaulan di tempat tersebut. Selain itu juga memberikan edukasi pada penonton agar lebih memilih pergaulan yang baik, untuk menjadi catatan agar pada kehidupan yang mendatang tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

c. Durasi dan Format video Durasi film hilangnya permata yaitu 16 menit dengan format mp4 resolusi 1920x1080.

2. Media Pendukung Media pendukung digunakan untuk menginformasikan dan mempromosikan kepada masyarakat mengenai karya yang telah dibuat. Berikut media pendukung yang digunakan oleh penulis untuk kepentingan tersebut:

a. Trailer Trailer digunakan untuk sekilas memperlihatkan tentang cerita pada film hilangnya permata dengan durasi 01:00. Trailer di buat semenarik mungkin agar masyarakat penasaran pada film dan bersedia memberikan waktunya untuk menonton filmnya secara keseluruhan.

b. Poster Poster juga digunakan untuk memasarkan pengkaryaan dalam bentuk gambar. Poster ini bisa dibagikan melalui media sosial maupun melalui bentuk cetakan.

c. X-banner x-banner juga digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan karya film Hilangnya Permata kepada masyarakat. X-banner digunakan ketika sedang mempromosikan film di sebuah stand ketika sedang pameran karya dan juga ketika sedang pemutaran film.

d. DVD DVD juga merupakan media pendukung dalam pengkaryaan film. DVD tersebut berisi tentang isi film secara keseluruhan dari awal hingga akhir.

40 e. Brosur Brosur dijadikan media pendukung dalam mempromosikan film hilangnya permata . Isi brosur tersebut mengenai sinopsis, profil tim, profil pemain, dan kutipan dialog pada suatu adegan.

4.1.4. Konsep Visual Konsep visual dalam perancangan yang digunakan penulis yaitu dengan menggunakan rhythmic montage. Teknik tersebut dianggap sesuai digunakan dalam perancangan karena dapat menampilkan timbul pola yang menjadi point of view pada film tersebut.

Tabel 4.1 Konsep Visual Scene Visual Deskripsi 1 Mobil berjalan malam hari 2 Berhenti di pinggir jalan 3 Safira dan intan masuk ke sebuah club 41 4 Seorang lelaki berada di

sebuah club 5 Orang-orang sedang berjoget di dalam club tersebut 6 Banyak lelaki di sebuah club tersebut 7 Ada satu yang sedang menghisap rokok 8 Lelaki, lampu club, minuman dan vape 42 9 Lelaki sedang mengobrol dengan perempuan, lampu club, wanita yang sedang menikmati lagu dari club tersebut. (Dokumen Pribadi, 2017) 4.2 Proses Perancangan Dalam pembuatan perancangan, penulis yang merupakan sebagai editor melakukan beberapa proses perancangan dari awal hingga selesai. Proses tersebut berawal dari praproduksi, produksi, dan diakhiri dengan pascaproduksi. 4.2.1. Praproduksi Pada praproduksi, penulis membuat sebuah konsep berdasarkan skenario dan breakdown shot dari sutradara dan DOP untuk memudahkan penulis melakukan proses editing di pascaproduksi. Tabel 4.2. Editing script Scene Deskripsi Durasi Audio Transisi Bumper Final Project 2018 00:00-00:07 Death Stranding Theme Dissolve Cut Dissolve Kota Rythmic montage dari beberapa footage video 00:08-01:05 Death Stranding Theme Monolog Dissolve Cut Dissolve Bumper Hilangnya Permata 00:08-01:11 Death Stranding Theme Monolog Dissolve Cut Dissolve 1 Safira mengambil rokok dan minuman bapaknya 01:20-02:05 Cut 43 2 Safira masuk ke dalam kamar menyetel musik Bersama bayinya 02:05-03:10 Musik rock Cut 3 Bapaknya terbangun dan menuju kamar safira 03:10-03:32 Musik rock Cut 4 Safira dimarahi oleh bapaknya 03:32-04:37 Musik rock Dialog Cut 5 Safira mengetuk pintu kamar bapaknya 04:37-04:59 Suara ketukan pintu Cut 6 Pacar bapaknya menawarkan minum ke safira dan safira melmpar ke muka pacar bapaknya 04:59-05:25 Suara air Cut 7 Safira, bapaknya dan pacar bapaknya sedang beradu mulut sampai safira pergi dari rumah tersebut 05:25-06:21 Dialog Cut 8 Safira pergi ke rumah ibunya 06:21-06:42 Suara safira Cut 9 Safira, ibunya, dan intan bertemu di rumah karena safira baru bertemu intan 06:42-11:31 Dialog Nada Pesan Cut 10 Mobil Mustang berjalan 11:31-11:39 Death stranding Monolog Cut 11 Safira ke club dengan miya dan ternyata ada 11:39-12:42 Death stranding Cut 44 intan juga disana mereka bertemu dengan adam Monolog 12 Adam Menawarkan miya kepada om-om kenalanya 12:42-12:45 Death stranding Cut Dissolve 13 Miya dan safira melihat intan pergi ke sebuah hotel dengan om-om 12:45-13:25 Death stranding Cut Dissolve 14 Credit title 12:45-14:43 Death Stranding Cut (Dokumen Pribadi, 2017) 4.2.2. Produksi Tahap produksi merupakan proses pengambilan gambar yang telah disesuaikan di skenario. Pada tahap ini editor belum bekerja karena materi yang diolah sedang dikerjakan oleh tim produksi. Pada pengkaryaan ini, editor membantu tim produksi untuk sebagai soundman yang bertugas untuk merekam suara dan memberikan kode jika terjadi suara noise. Hasil rekaman dicatat ke dalam script continuity oleh asisten sutradara. Selain itu, ketika produksi editor juga bertugas untuk menyalin materi ke dalam hardisk agar dapat dilakukan logging di tahap berikutnya.

3.6 Hasil Perancangan

Konsep Visual Konsep visual dalam perancangan yang digunakan penulis yaitu dengan menggunakan rhythmic montage. Teknik tersebut dianggap sesuai digunakan dalam perancangan karena dapat menampilkan timbul pola yang menjadi point of view pada film tersebut. Tabel 4.1 Konsep Visual Scene Visual Deskripsi 1 Mobil berjalan malam hari 2 Berhenti di pinggir jalan 3 Safira dan intan masuk ke sebuah club 41 4 Seorang lelaki berada di sebuah club 5 Orang-orang sedang berjoget di dalam club tersebut 6 Banyak lelaki di sebuah club tersebut 7 Ada satu yang sedang menghisap rokok 8 Lelaki, lampu club, minuman dan vape 42 9 Lelaki sedang mengobrol dengan perempuan, lampu club, wanita yang sedang menikmati lagu dari club tersebut. (Dokumen Pribadi, 2017) 4.2 Proses Perancangan Dalam pembuatan perancangan, penulis yang merupakan sebagai editor melakukan beberapa proses perancangan dari awal hingga selesai. Proses tersebut berawal dari praproduksi, produksi, dan diakhiri dengan pascaproduksi. 4.2.1. Praproduksi Pada praproduksi, penulis membuat sebuah konsep berdasarkan skenario dan breakdown shot dari sutradara dan DOP untuk memudahkan penulis melakukan proses editing di pascaproduksi. Tabel 4.2. Editing script Scene Deskripsi Durasi Audio Transisi Bumper Final Project 2018 00:00-00:07 Death Stranding Theme Dissolve Cut Dissolve Kota Rythmic montage dari beberapa footage video 00:08-01:05 Death Stranding Theme Monolog Dissolve Cut Dissolve Bumper Hilangnya Permata 00:08-01:11 Death Stranding Theme Monolog Dissolve Cut Dissolve 1 Safira mengambil rokok dan minuman bapaknya 01:20-02:05 Cut 43 2 Safira masuk ke dalam kamar menyetel musik Bersama bayinya 02:05-03:10 Musik rock Cut 3 Bapaknya terbangun dan menuju kamar safira 03:10-03:32 Musik rock Cut 4 Safira dimarahi oleh bapaknya 03:32-04:37 Musik rock Dialog Cut 5 Safira mengetuk pintu kamar bapaknya 04:37-04:59 Suara ketukan pintu Cut 6 Pacar bapaknya menawarkan minum ke safira dan safira melmpar ke muka pacar bapaknya 04:59-05:25 Suara air Cut 7 Safira, bapaknya dan pacar bapaknya sedang beradu mulut sampai safira pergi dari rumah tersebut 05:25-06:21 Dialog Cut 8 Safira pergi ke rumah ibunya 06:21-06:42 Suara safira Cut 9 Safira, ibunya, dan intan bertemu di rumah karena safira baru bertemu intan 06:42-11:31 Dialog Nada Pesan Cut 10 Mobil Mustang berjalan 11:31-11:39 Death stranding Monolog Cut 11 Safira ke club dengan miya dan ternyata ada 11:39-12:42 Death stranding Cut 44 intan juga disana mereka bertemu dengan adam Monolog 12 Adam Menawarkan miya kepada om-om kenalanya 12:42-12:45 Death stranding Cut Dissolve 13 Miya dan safira melihat intan pergi ke sebuah hotel dengan om-om 12:45-13:25 Death stranding Cut Dissolve 14 Credit title 12:45-14:43 Death Stranding Cut

(Dokumen Pribadi, 2017) 4.2.2. Produksi Tahap produksi merupakan proses pengambilan gambar yang telah disesuaikan di skenario. Pada tahap ini editor belum bekerja karena materi yang diolah sedang dikerjakan oleh tim produksi. Pada pengkaryaan ini, editor membantu tim produksi untuk sebagai soundman yang bertugas untuk merekam suara dan memberikan kode jika terjadi suara noise. Hasil rekaman dicatat ke dalam script continuity oleh asisten sutradara. Selain itu, ketika produksi editor juga bertugas untuk menyalin materi ke dalam hardisk agar dapat dilakukan logging di tahap berikutnya.

3. Kesimpulan

Untuk pengkaryaan tugas akhir ini, penulis mengangkat sebuah fenomena tentang dampak negatif dunia hiburan malam pada siswi sma di kota Bandung. Setelah melakukan penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa alasan yang melatarbelakangi para clubbers siswi sma di kota Bandung karena kurang bimbingan dari orang tuanya sendiri yang paling berperan penting untuk mengarahkan dan membimbing anak. Fenomena tersebut kemudian diangkat dalam bentuk film pendek. Genre yang digunakan yaitu drama dengan durasi 16 menit. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana cara menyusun beberapa shot untuk dijadikan satu agar menjadi sebuah film yang memiliki satu kesatuan yang utuh. Hal itu diperlukan agar pesan dalam cerita yang mengangkat tentang clubber siswi sma di kota Bandung dapat tersampaikan pada target khalayak. Selain itu juga dapat mengetahui bagaimana memecahkan masalah untuk menutupi kekurangan shot maupun suara dengan cara kreatif penulis. Penulis menggunakan teori rhythmic montage karena dianggap sesuai dengan cerita yang disesuaikan dengan naskah, dimana adanya suatu shot yang harus di garis bawah di waktu yang sama namun berada di tempat yang berbeda. Penulis juga memasukan beberapa backsound agar membentuk emosi pada film tersebut.

Saran Kepada pembaca maupun peneliti dengan tema yang sama, sebaiknya mengetahui dahulu Efek pergaulan didunia hiburan malam bukan salah satu tempat yang tepat untuk bermain dengan teman masih banyak tempat yang lain yang cocok untuk kamu dan teman-temanmu. Hal tersebut sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai memilih pergaulan dan dunia hiburan dimalam hari Bagi mahasiswa yang sedang melakukan tugas akhir pada bagian editing, dapat menjadikan tugas akhir pada pengkaryaan ini dapat dijadikan literatur. Selain itu, sebaiknya lebih banyak melakukan latihan untuk membuat beberapa video agar ketika mengerjakan pengkaryaan nantinya sudah terbiasa dengan 101 software dan proses editing. Tidak kalah penting juga untuk mencari beberapa referensi video dan 60 teknik editing di berbagai macam sumber seperti web maupun buku untuk memperluas pengetahuan dalam dunia editing.

Daftar Pustaka

- [1] Dancyger, Ken. 2006. The Montage.
- [2] Effendy, Heru. 2014. Mari Membuat Film. Jakarta: PT Gramedia.
- [3] Insitut Kesenian Jakarta. 2008. Job Description: Pekerja Film. Jakarta: FFTV-IKJ.
- [4] Pratista, Himawan. 2008. Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- [5] Ratna, Kuntha. 2010. Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.