

BAB III

KONSEP KARYA

A. Konsep Penciptaan

Konsep penciptaan adalah ujung dari paradigma atau perspektif seniman, bentuk artistik yang diyakini sesuai dengan kehendak ekspresi yang mau di ajukan. Kemudian menentukan katagori-katagori, karakter-karakter, sifat-sifat, dan pola-pola artistik yang hendak digunakan sebagai konsep medium maupun konsep wacana ungkapan seni. Perspektif seniman menentukan implementasi dilapangan atau sebaliknya kebutuhan lapangan mengubah perspektif konsep penciptaan. Maka dari itu, fungsi seni berdampak sehingga menjadi penentu akan sebuah karya seni sekaligus konsep penciptaan seni tersebut (Suklu 2019:3).

1. Konsep *Editing*

Editing atau penyutingan adalah proses penyusunan, memotong dan memadukan kembali rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap. Editing gambar memiliki manfaat psikologis untuk mencapai efek, untuk membantu bercerita, memprovokasi ide, atau perasaan. untuk menarik perhatian sebagai elemen-elemen bentuk sinematik. Banyak konsep-konsep tentang keindahan, rasa, teknik yang menjadi karya film. (Marselli, soemarno, 1996:59).

Memahami kreativitas setiap manusia dalam berkarya seni terutama lewat media film banyak hal yang menguatkan bagaimana isi dari dalam mewujudkan konsep *editing*. Menciptakan sebuah karya film tidak mudah dan tidak sesingkat yang di tonton, membutuhkan proses yang sangat panjang di perlukan proses

pemikiran dan proses teknik. Proses pikiran berupa ide, gagasan, dan cerita yang akan digarap dan tentunya harus memiliki sebuah konsep. Adapun konsep yang sangat jelas dan matang sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Konsep *editing* pada film “Panjang Tangan” ini adalah konsep temporal *editing*. Film yang penulis angkat bertema *drama* konsep visualisasi menimbulkan perasaan yang membuat penonton penasaran.

2. Penerapan Teknik Editing

Perubahan cerita tidak terlepas dari pertimbangan banyak hal, seperti dramatik, informasi peristiwa dan karakter, membangun emosi, dan sebagainya. Teknik *editing* juga menunjang keberhasilan dalam menyampaikan cerita secara efektif dan efisien. *Editing* film Panjang Tangan ini menggunakan teknik temporal yang dilakukan dapat mendefinisikan memanipulasi waktu pada scene tertentu, salah satunya untuk menunjukkan suatu perubahan tempat yang bertujuan untuk memastikan lompatan waktu dari shot ke shot lainnya, sehingga tidak akan mengganggu atau mengalihkan perhatian penonton. Penulis menggunakan aspek editing yang terdapat pada aspek temporal untuk perpindahan waktu, hari, jam dan bulan. Bentuk editing transisi yang penulis gunakan dengan transisi *cut*, *fade in*, *fade out*, *dip to black* dan *dissolve*.

Tabel III.1. Editing List

Scene	Ext/Int	Objek	<i>Visual</i>	<i>Audio</i>	<i>Sound</i>	Teknik Editing	Transisi	Durasi
1	Ext	Gita & Menur	Gita senang mendapatkan beasiswa di perguruan tinggi, Menur pun ikutan senang	Dialog	<i>Ambience</i>	Kontinu	Dip To Black	10 detik
2	Ext	Anak kecil	Seorang anak kecil berlari ketakutan karena sedang dikejar oleh seorang bersarung tangan hitam.	“Jangan-jangan, bukan aku yang nyuri”	<i>Ambience</i> dan <i>Backsound</i>	Diskontinu	Dissolve	5 detik
3	Int	Menur	Menur terbangun dari mimpi buruknya sebab di mimpinya ada seorang ana kecil menangis menjerit karena tangannya dipotong.	-	<i>Ambience</i>	Kontinu	Fade in	5 detik
4	Ext	warga	Para warga sedang berjalan pulang dari aktifitas masing-masing. Diperjalanan mereka melihat Gita yang lewat	Dialog	<i>Ambience</i>	Kontinu	Dissolve	5 detik

			tanpa menegur, para warga pun beradu tanggapan tentang Gita					
5	Int & Ext	Gita & teman Gita	Gita sedang bertelfonan dengan temannya di kota	Dialog	<i>Ambience</i>	Diskontinu	Dissolve	10 detik
6	Int	Gita & Menur	Gita bertanya kepada Menur mengapa di desa warga mereka kelihatan tidak menyukainya	Dialog	<i>Ambience</i>	Kontinu	Cut to	5 detik
7	Int	Ibu Gita & Gita	Ibu mengobrol dengan Gita akan kembali masuk kuliahnya di kota dan menanyakan perihal beasiswa	Dialog	<i>Ambience</i>	Kontinu	Dip To Black	10 detik
8	Int	Gita & menur	Gita bercerita dengan Menur. Membicarakan dirinya yang sudah berubah sejak hidup di kota.	Dialog	<i>Ambience</i>	Diskontinu	Cut to	7 detik
9	Ext	Menur & Warga	Menur menyuci pakaian di sebuah pancuran air peninggalan desanya. kemudia datang warga	Dialog	<i>Ambience</i>	Diskontinu	Dissolve	10 detik

			sekitar untuk bertegur sapa dengan Menur					
10	Ext	Letuk	Letuk berada di hutan dan menelusuri hutan dengan raut wajah yang misterius	-	Baksound	Overlapping	Dissolve	10 detik
11	Int & Ext	-	Barang berserak sebab ada yang mencuri barang-barang Menur yang ada di dalam lemari	-	Baksound	Kontinu	Dissolve	7 detik
12	Ext	Gita & Menur	Menur dan Gita mengejar Letuk tanpa henti di hutan	Dialog	<i>Ambience</i> dan Baksound	Diskontinu	Cut to	10 detik
13	Ext	-	Suara hening dan <i>scene</i> menampakkan suasana kamar Menur yang masih berantakan hingga terdengar suara yasinan warga	-	<i>Ambience</i> dan Baksound	Diskontinu	Dissolve	5 detik
14	Int	Gita	Di tengah yasinan, Gita berada dirumahnya. Ia tidak ikut menyertai	-	Baksound	Kontinu	Cut to	15 detik

			kepergian sahabatnya					
15	Int	Gita	Gita di kamarnya sedang merasa dihantui oleh suara sosok anak kecil yang meminta tangannya untuk kembali	-	Backsound	Diskontinu	Cut to	15 detik
16	Int	Gita	Gita juga teringat di hutan bahwa ia mengubur Menur yang lagi pingsan di sebuah jurang dan hal itu yang buat Menur meninggal	-	Backsound	Diskontinu	Dissolve	15 detik
17	Int	Gita	Ketakutan itu sampai di mimpinya Gita sampai ia terbangun dan tersesak	“Suara berguman dengan instrument lagu selamat ulang tahun”	Backsound	Diskontinu	Fade in	15 detik
18	Int	Gita	Sudah dihantui Gita tetap menjalankan kebiasaannya untuk mencuri barang-barang Menur sekalipun Menur sudah tiada	-	Backsound	Elliptical	Dissolve	15 detik

19	Int	Gita, Menur, Letuk dan anak kecil	Di saat Gita mengemas barang-barang, ada suara dari jendela.	-	Backsound	Kontinu	Dissolve	15 detik
----	-----	-----------------------------------	--	---	-----------	---------	----------	----------

3. Konsep Suara

a. Human Voice

Suara yang dihasilkan oleh manusia itu sendiri, misalnya berbicara dengan orang lain.

b. Musik

Untuk mempertegas adegan supaya terkesan dramatis. Musik dimaksudkan hanya untuk latar belakang, maka ini termaksud dalam sound effect atau efek suara seperti instrumen opening film.

B. Konsep Teknis

a. Aspek Editing

- Aspek Temporal

Dalam teknik ini mencakupi waktu dalam cerita film. Waktu dalam film dapat dimanipulasi dan dapat mempengaruhi naratif dengan teknik *editing*. Film fiksi Panjang Tangan menggunakan *editing* yang berkontribusi pada manipulasi plot cerita. Dimensi temporal menunjukkan dimana waktu plot kepada penonton untuk menyusun waktu cerita seperti urutan, durasi dan frekuensi.

b. Teknik *Editing*

- Teknik kontinu

Editing kontinu adalah perpindahan *shot* secara langsung tanpa terjadi pelompatan waktu atau waktu tak terputus. *Editing* kontinu paling sering digunakan pada adegan yang terjadi di ruang yang sama seperti pada adegan dialog dan aksi. Pada film Panjang Tangan teknik kontinu sering digunakan di adegan seperti ruangan, kamar, dan rumah.

- Teknik diskontinu

Editing diskontinu adalah *shot* dengan adanya adegan pelompatan waktu tertentu atau biasanya terjadi pada ruang yang berbeda, dari detik, menit, jam, hari dan tahun. Pada Film Panjang Tangan teknik diskontinu pelompatan waktu dari kamar menuju ruangan. Kemudian pada transisi yang sering menjadi alat pokok bagi *editing* teknik diskontinu yaitu *fade*, *wipe*, *cut* dan *dissolve*.

c. Aspek Rasio

Aspek rasio adalah sebuah perbandingan sisi panjang dan sisi pendek dalam sebuah foto atau video. Aspek rasio juga berkaitan dengan penampang sensor gambar di kamera, seperti sensor APS-C punya rasio 3:2 sedangkan sensor Four Thirds (Olympus dan Panasonic) memiliki rasio 4:3. Pada film Panjang Tangan menggunakan aspek rasio 2.39:1 yang sering dijumpai di film.

d. Format video

Format video adalah format yang digunakan untuk mengidentifikasi *file* berupa gambar bergerak. Setiap *output* video memiliki *codec* tersendiri sebagai pembentuk yang membedakan satu video dengan lainnya, tergantung

perangkat dimana video tersebut diambil. Misal, jika kamu mengambil video dari ponsel, tentu akan berbeda *output* dengan video yang diambil dengan DSLR atau *handycam*. Penulis sebagai editor menggunakan format video Mp4 yang dikarenakan Mp4 ukurannya file tidak besar serta dapat diputar hampir semua pemutar media dan perangkat yang kompatibel.

e. Durasi

Dalam istilah perfilman, durasi cerita atau *feature length* adalah waktu atau durasi film cerita. Menurut peraturan Academy of Motion Picture Arts and Sciences, sebuah film berdurasi cerita harus berlangsung selama lebih dari 40 menit supaya layak mendapat Academy Award. Pada film Panjang Tangan berdurasi 23 – 30 menit.

Tabel III.2. Rasio

Scene	Aspect Ration	Duration	Video format	Teknik Editing
1	2.39:1	1 menit	H.264	Kontinu
2	2.39:1	1 menit	H.264	Diskontinu
3	2.39:1	4 menit	H.264	Kontinu
4	2.39:1	5 menit	H.264	Kontinu
5	2.39:1	3 menit	H.264	Diskontinu
6	2.39:1	2 menit	H.264	Kontinu

7	2.39:1	1 menit	H.264	Kontinu
8	2.39:1	4 menit	H.264	Diskontinu
9	2.39:1	30 detik	H.264	Diskontinu
10	2.39:1	30 detik	H.264	Overlapping
11	2.39:1	1 menit	H.264	Kontinu
12	2.39:1	1 menit	H.264	Diskontinu
13	2.39:1	1 menit	H.264	Diskontinu
14	2.39:1	4 menit	H.264	Kontinu
15	2.39:1	1 menit	H.264	Diskontinu
16	2.39:1	1 menit	H.264	Diskontinu
17	2.39:1	1 menit	H.264	Diskontinu
18	2.39:1	1 menit	H.264	Elliptical
19	2.39:1	1 menit	H.264	Kontinu

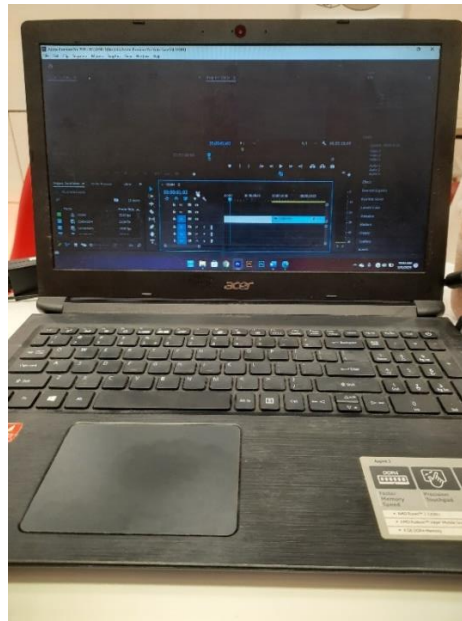
f. Perangkat Editing

1. Perangkat Keras

- Laptop

Laptop ini merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai kebutuhan untuk membuat *timeline* pada saat produksi. Selain itu laptop ini juga

digunakan sebagai tempat untuk mensortir data-data pada saat produksi selesai. Pada saat *preview offline* bersama para kru nanti juga akan menggunakan laptop ini. Serta laptop ini yang nantinya sebagai editor untuk mengedit film Panjang Tangan.



**Gambar III.1 Laptop Acer Aspire 3 A315-41-R3LC
(sumber: Aini Nur Khasanah, 2023)**

- Earphone

Earphone merupakan perangkat audio yang memiliki bentuk lebih kecil dibanding headphone atau headset. Alat ini biasanya digunakan hampir sama dengan headset yaitu mendengarkan suara dan berbicara dengan perangkat komunikasi atau komputer. Selain itu, dalam pembuatan film Panjang Tangan earphone ini juga digunakan sebagai alat pembantu dalam mendengarkan suara-suara noise selama proses editing berlangsung.



Gambar III.2. Earphone
(Sumber: Aini Nur Khasanah, 2023)

2. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan pada saat pengerjaan editing film Panjang Tangan adalah sebagai berikut:

a. Adobe After Effects

Adobe After Effects adalah sebuah aplikasi perangkat lunak untuk membuat grafik gerak dan efek khusus yang digunakan dalam video. Aplikasi ini biasanya digunakan juga untuk keperluan dalam dunia pertelevisian dan pasca produksi film untuk pembuatan efek khusus, animasi, dan pengkomposisian video. *Adobe after effects* bisa digunakan untuk membuat animasi, efek visual dan motion. Penulis menggunakan *software Adobe After Effects* ini untuk membuat opening pada penciptaan film Panjang Tangan.



Gambar III. 3. Icon Adobe After Effects
(Sumber: Google.com)

b. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah software editor grafis raster yang dikembangkan oleh *Adobe Inc.* Software ini menjadi standar untuk mengedit grafis gambar. Lebih tepatnya, *Adobe Photoshop* digunakan untuk pengeditan foto dan pembuatan efek. Photoshop menawarkan beberapa fitur efek dan *tool* untuk memanipulasi foto untuk meningkatkan hasil yang berkualitas. Penulis menggunakan *software Adobe Photoshop* ini untuk mendesain poster film pada penciptaan film Panjang Tangan.



Gambar III. 4. Icon Adobe Photoshop
(sumber: Google.com)

c. Adobe Premiere Pro

Adobe premiere pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, *audio* dan *video*. Penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro ini untuk mengedit full film, membuat trailer dan teaser serta Temporal film yang salah satunya menunjukkan perubahan suasana pada penciptaan film Panjang Tangan.



Gambar III.5. Icon Adobe Premiere Pro
(Sumber: Google.com)

g. Proses Cutting

cutting adalah proses pemotongan gambar secara langsung tanpa adanya manipulasi gambar. Pada proses cutting penulis memakai *Jump Cut* Suatu pergantian shot dimana kesinambungan waktunya terputus karena lompatan dari shot yang lain berbeda waktunya; misalnya pergantian scene dari malam menjadi pagi hari. *Contrast Cut* Proses pemotongan gambar untuk memperlihatkan kontradiksi dua adegan. *Form Cut* Perpindahan objek dalam satu frame yang sama, dengan posisi kamera yang tidak berubah.

h. Persiapan Kebutuhan Peralatan Produksi

Adapun beberapa kebutuhan peralatan yang diperlukan untuk proses produksi dalam film Panjang Tangan adalah sebagai berikut :

Tabel III.3. Peralatan Produksi

NAMA ALAT	JUMLAH	KETERANGAN
Tripot	1	Penyanggah Kamera
Kamera	1	Sony a6400

Lensa	1	Fix dan kit
Sound Record	1	Clip on
Lighting	2	Pencahayaan
Clapper	1	Penghitung jumlah take
Memory Card	2	-
Laptop	1	Acer aspire 3
Batere	1 kotak	Menghidupkan lighting

C. Desain Produksi

1) Proses pengerjaan

a. Off Line

Proses awal dalam pekerjaan seorang editor, yang dimana editor mulai melakukan potongan gambaran kasar dari bahan baku, dalam proses ini guna untuk menyusun per scene sampai keseluruhan cerita akan seperti apa hasil jadinya sampai ke tahap proses fine out.

b. Preview

Setelah menerima hasil gambar dari sang kameramen, editor terlebih dahulu melakukan preview untuk melihat dan mensortir ulang gambar yang akan menjadi bahan atau tidak bisa dijadikan bahan yang akan diedit dan melihat gambar dari kameramen bagian mana yang bisa dipakai untuk cuplikan atau

yang mau dijadikan bahan untuk cinematik yang berguna untuk mempercantik gambar.

b. Logging

Editor melihat catatan *shotlist* yang dibuat oleh sutradara ataupun kameramen, sehingga nantinya editor lebih gampang memilih gambar yang akan dipakai sesuai *shotlist* yang telah dibuat dan menjadikan pekerjaan editor sedikit terbantu dengan adanya *shootlist* yang dibuat oleh sutradara ataupun kameramen, karna kalau tidak ada *shootlist* editor akan sering membaca naskah dan membayangkan isi bagaimana kejadian didalam naskah tersebut.

c. Assembling

Pada tahap ini, editor mulai menyusun dan menyunting setiap shot berdasarkan urutan scene pada scenario. Tetapi penyambungan yang dilakukan masih sangat kasar dan masih menggunakan durasi yang sebenarnya.

d. Rought Cut

Pada tahap ini, editor melakukan penyusunan pertama sebuah film yang dipersiapkan penyunting dari ambilan take sesuai dengan urutan dalam skenario, tetapi kesempurnaan tempo/ritme dan editing itu sendiri masih harus dikerjakan pada tahap berikutnya, lalu memilih shot-shot yang dianggap sudah mewakili apa yang diinginkan atau dibutuhkan skenario dari sekian banyak shot yang nantinya disusun.

e. Fire cut & trining

Pada tahap ini editor mulai melakukan pemotongan dan penghalusan gambar yang sudah tersusun rapih. Editor kemudian merapikan setiap potongan

antar shot yang masih kurang baik atau mengganggu. Dalam tahap ini editor juga memberikan efek-efek atau transisi sebagai penyambung atau perpindahan shot dan scene.

f. On line

Online editing adalah proses editing ketika penulis mulai memperhaluskan *offline*, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta *effect* khusus yang dibutuhkan.

g. Colour Grading

Setiap gambar yang sudah selesai diedit perlu dikoreksi warnanya supaya didapat persamaan warna, karena tidak mungkin pada saat produksi ada kendala pencahayaan yang akhirnya mempengaruhi warna dalam gambar.

h. Sound Scoring

Pada bagian ini, editor juga melakukan pemilihan musik yang akan digunakan dalam film ini dan tidak terlepas dengan arahan si sutradara. Pada bagian mixing yang berkaitan dengan proses *audio effect* berupa dialog, *effect* dan suara.

2) Identitas Film

Judul Film	: Panjang Tangan
Format Film	: Film Pendek
Durasi Film	: 23 - 30 Menit
Genre Film	: Drama
Bahasa	: Bahasa Jawa

Tahun Produksi : 2023

Sutradara : Yogi Pratama

Penulis naskah : Dwinta Arswendah

DOP : Mukhsin Salim

Editor : Aini Nur Khasanah

Pemeran / Pemain : Gita (peran utama), Menur (sahabat), letuk (sahabat), adit (anak kecil)

Peran pendukung : Dinda Afrilia dan Nanda Putra Sasmita

Target Usia : 13+

Tema Film : Ekonomi dan Sosial Masyarakat

3) Konsep Efek

- Warna dalam film Panjang Tangan ini menggunakan warna neutral dengan polesan sedikit kekuningan dan biru, sehingga visual tidak terlalu flat datar, namun juga dapat menampilkan visual dengan warna yang menenangkan.
- Transisi video adalah efek yang digunakan untuk menghubungkan satu bidikan ke bidikan lainnya. Jadi, bukan cuman sekedar menggabungkan berbagai *shot* video, editor film menggunakan transisi video untuk menghubungkan satu shot ke shot supaya alur cerita bisa mengalir dengan baik dan memandu penonton dari adegan ke adegan. Transisi yang digunakan pada penulis transisi *cut*, *fade in*, *fade out*, *dip to black* dan *dissolve*
- Efek Visual adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan citra yang dibuat, dimanipulasi, atau ditingkatkan untuk film apa pun.

4) Jadwal Pelaksanaan

Tabel III.4. Jadwal Pelaksanaan

Tahapan	Kegiatan	Bulan						
		September	Oktober	Desember	Februari	Mei	Juni	Juli
PraProduksi	Membentuk tim produksi							
	Membuat ide							
	Membedah naskah							
	Menentukan pemain							
	<i>Recce</i>							
	Persiapan peralatan							
	Rapat tim							
	Set Lokasi							

Produksi	Take							
Pasca Produksi	Editing							
	Preview							
	Screening							