

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literature

2.1.1 Televisi

Televisi adalah alat penangkap siaran bergambar, yang berupa audio visual dan penyiaran videonya secara broadcasting. Istilah ini berasal dari bahasa Yunani yaitu *tele* (jauh) dan *vision* (melihat), jadi secara harfiah berarti “melihat jauh”, karena pemirsa berada jauh dari studio tv. (Ilham Z, 2010:255)

Sedangkan menurut Adi Badjuri (2010:39) Televisi adalah media pandang sekaligus media pendengar (audio-visual), yang dimana orang tidak hanya memandangi gambar yang ditayangkan televisi, tetapi sekaligus mendengar atau mencerna narasi dari gambar tersebut.

Televisi adalah salah satu jenis media massa elektronik yang bersifat audio visual, *direct* dan dapat membentuk sikap. Televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*, yang mempunyai arti masing-masing yaitu *tele* dari Bahasa Yunani dan tampak (*vision*) dari Bahasa Latin. Jadi televisi berarti tampak atau dapat melihat jarak jauh beragam tayangan mulai dari hiburan sampai ilmu pengetahuan ada di dalam televisi, adanya beragam channel televisi membuat masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menyaksikan tayangan yang berkualitas (Elvinaro Ardianto : 2007)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa televisi merupakan salah satu media massa elektronik yang dapat menyiarkan siarannya dalam bentuk gambar atau video serta suara yang berfungsi memberikan informasi dan hiburan kepada khalayak luas.

2.1.2 Program Televisi

Secara teknis program televisi diartikan sebagai penjadwalan atau perencanaan siaran televisi dari hari ke hari (horizontal programming) dan dari jam ke jam (vertical programming) setiap harinya (Soenarto, 2007:1). Sedangkan menurut Naratama dalam buku “Sutradara Televisi: Dengan Single Dan Multi Camera”

(Naratama.2004.Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multikamera :Grasindo.63), mengatakan bahwa program televisi adalah sebuah perencanaan dasar dari suatu konsep acara televisi yang akan menjadi landasan kreatifitas dan desain produksi yang akan terbagi dalam berbagai kriteria utama yang disesuaikan dengan tujuan dan target pemirsa acara tersebut.Maka dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa program televisi sangat berpengaruh pada keberhasilan sebuah acara televisi yang akan diproduksi. Program acara televisi juga menentukan siapa target yang akan menonton acara televisi tersebut dan bagaimana cara menyajikannya agar dapat diterima dan dinikmati oleh penonton yang menjadi target acara tersebut.

2.2Jenis-jenis Program Televisi

Stasiun televisi setiap harinya menyajikan berbagai jenis program yang jumlahnya sangat banyak dan jenisnya sangat beragam. Pada dasarnya apa saja bisa dijadikan program untuk ditayangkan di televisi selama program itu menarik dan disukai audien, dan selama tidak bertentangan dengan kesusilaan, hukum dan peraturan yang berlaku (Morrison, 2011:217).

Program televisi sebagai faktor yang paling penting dalam mendukung finansial suatu penyiaran radio dan televisi adalah program yang membawa audien mengenal suatu penyiaran. Berbagai jenis program televisi tersebut dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu (Morrison, 2011:217):

2.2.1 Berita Keras (*Hard news*)

Berita keras (*hard news*) adalah segala informasi penting dan menarik yang harus segera disajikan oleh media penyiaran karena sifatnya harus segera ditayangkan agar dapat diketahui khalayak audien secepatnya. Dalam hal ini berita keras dapat dibagi ke dalam beberapa bentuk berita yaitu

a. Straight News

Straight News berarti berita “langsung” (*Straight News*). Maksudnya suatu berita yang singkat (tidak detail) dengan hanya menyajikan informasi terpenting saja yang mencakup 5W+1H (who, what, where, when, why, dan how) terhadap suatu peristiwa yang diberitakan. Berita jenis ini sangat terkait waktu (deadline)

karena informasi nya sangat cepat basi jika terlambat disampaikan kepada audien.

b. Berita Opini

Berita opini (opinion news) yaitu berita mengenai pendapat, pernyataan, atau gagasan seseorang, biasanya pendapat para cendekiawan, sarjana, ahli, atau pejabat, mengenai suatu peristiwa.

c. Berita Interpretatif

Berita interpretatif (interpretative news) adalah berita yang dikembangkan dengan komentar atau penilaian wartawan atau nara sumber yang kompeten atas berita yang muncul sebelumnya sehingga merupakan gabungan antara fakta dan interpretasi. Berawal dari informasi yang dirasakan kurang jelas atau tidak lengkap arti dan maksudnya.

d. Berita Mendalam

Berita mendalam (depth news) adalah berita yang merupakan pengembangan dari berita yang sudah muncul, dengan pendalaman hal-hal yang ada di bawah suatu permukaan. Bermula dari sebuah berita yang masih belum selesai pengungkapannya dan bisa dilanjutkan kembali (follow up system). Pendalaman dilakukan dengan mencari informasi tambahan dari narasumber atau berita terkait.

e. Berita Penjelasan

Berita penjelasan (explanatory news) adalah berita yang sifatnya menjelaskan dengan menguraikan sebuah peristiwa secara lengkap, penuh data. Fakta diperoleh dijelaskan secara rinci dengan beberapa argumentasi atau pendapat penulisnya. Berita jenis ini biasanya panjang lebar sehingga harus disajikan secara bersambung dan berseri.

f. Berita Penyelidikan

Berita penyelidikan (investigative news) adalah berita yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan penelitian atau penyelidikan dari berbagai sumber. Disebut pula penggalian karena wartawan menggali informasi dari berbagai pihak, bahkan melakukan penyelidikan langsung ke lapangan, bermula dari data mentah atau berita singkat. Umumnya berita investigasi disajikan dalam format tulisan feature. (Romly, 2003 : 40-46).

2.2.2 Berita Lunak (Soft News)

Berita lunak (*soft news*) adalah segala informasi yang penting dan menarik yang disampaikan secara mendalam namun tidak bersifat segera ditayangkan. Program yang masuk ke dalam kategori berita lunak menurut (Morrisan)

a. Current Affair

Program yang menyajikan informasi terkait dengan suatu berita penting yang muncul sebelumnya namun dibuat secara lengkap dan mendalam, cukup terikat dengan waktu. Batasannya adalah bahwa selama isu yang dibahas masih mendapat perhatian khalayak maka *current affair* dapat disajikan. Misalnya, program yang menyajikan cerita mengenai kehidupan masyarakat setelah ditimpa bencana alam dahsyat, seperti gempa bumi atau tsunami.

b. Magazine

Diberi nama magazine karena topik atau tema yang disajikan mirip dengan topik-topik atau tema yang terdapat dalam suatu majalah. Magazine adalah program yang menampilkan informasi ringan namun mendalam, dengan kata lain magazine adalah feature dengan durasi lebih panjang, ditayangkan pada program tersendiri yang terpisah dari program.

c. Dokumenter

Dokumenter adalah program informasi yang bertujuan untuk pembelajaran dan pendidikan namun disajikan dengan menarik. Misalnya, menceritakan mengenai suatu tempat, kehidupan atau sejarah seorang tokoh, kehidupan atau sejarah suatu masyarakat (misalnya suku terasing) atau kehidupan hewan di padang rumput dan sebagainya. Suatu program dokumenter adakalanya dibuat seperti membuat sebuah film sehingga sering disebut dengan film dokumenter.

d. Talk Show

Program talk show atau perbincangan adalah program yang menampilkan satu atau beberapa orang untuk membahas suatu topik tertentu dipandu seorang pembawa acara (host). Mereka yang diundang adalah orang-orang yang berpengalaman langsung dengan peristiwa atau topik yang diperbincangkan atau mereka seorang ahli dalam masalah yang tengah dibahas.

e. Feature

Program berita yang menampilkan berita-berita ringan misalnya informasi mengenai tempat makan yang enak atau tempat liburan yang menarik semacam ini disebut feature. Dengan demikian, Feature adalah berita ringan (soft news) namun menarik. Pengertian “menarik” disini adalah informasi yang lucu, unik, aneh, menimbulkan kekaguman, dan sebagainya. Tidak terlalu terikat dengan waktu penayangan, namun karena durasinya singkat (kurang dari lima menit) dan ia menjadi bagian dari program berita, maka feature masuk ke dalam kategori hard news. Jika feature terkait dengan peristiwa penting atau terkait dengan waktu harus segera disiarkan dalam suatu program berita disebut dengan news feature.

2.2.3 Program Hiburan

Program hiburan adalah segala bentuk siaran yang bertujuan menghibur audience dalam bentuk musik, lagu, cerita, dan permainan. Program yang termasuk dalam kategori hiburan adalah drama, permainan (game), musik dan pertunjukan.

a. Drama

Kata “Drama” berasal dari bahasa Yunani *dran* yang berarti bertindak atau berbuat (*action*). Program drama adalah pertunjukan “show” yang menyajikan cerita mengenai kehidupan atau karakter seorang atau beberapa orang (tokoh) yang diperankan oleh pemain (artis) yang melibatkan konflik dan emosi. Dengan demikian, program drama biasanya menampilkan sejumlah pemain yang memerankan tokoh tertentu. Suatu drama akan mengikuti kehidupan atau petualangan para tokohnya. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah sinema elektronik (*sinetron*) dan film. Program televisi yang termasuk dalam program drama adalah :

1. Sinetron (Sinema Elektronik).

Telenovela merupakan istilah yang digunakan televisi Indonesia untuk *sinetron* yang berasal dari Amerika lain. *Sinetron* merupakan drama yang menyajikan cerita dari berbagai tokoh secara bersamaan. Masing-masing tokoh memiliki alur cerita mereka sendiri-sendiri tanpa harus dirangkum menjadi suatu kesimpulan. Akhir cerita *sinetron* cenderung selalu terbuka dan sering kali tanpa penyelesaian (*Open-ended*). Cerita cenderung dibuat berpanjang-panjang selama masih ada audien yang menyukainya.

2. Film

Televisi sering menayangkan film sebagai salah satu jenis program yang masuk dalam kelompok atau kategori drama. Adapun yang dimaksud film di sini adalah film layar lebar yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan film. Karena tujuan pembuatannya adalah untuk layar lebar (*theater*), maka biasanya film baru bisa ditayangkan di televisi setelah terlebih dahulu dipertunjukkan di bioskop atau bahkan setelah film itu didistribusikan atau dipasarkan dalam bentuk VCD atau DVD. Dengan demikian, televisi menjadi media paling akhir yang dapat menayangkan film sebagai salah satu programnya.

b. Permainan atau Game Show

Suatu bentuk atau program yang melibatkan sejumlah orang baik secara individu atau pun kelompok (tim) yang saling bersaing untuk mendapatkan sesuatu. Menjawab pertanyaan dan atau memenangkan suatu bentuk permainan. Program permainan dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Quiz Show

merupakan bentuk program permainan yang paling sederhana dimana sejumlah peserta saling bersaing untuk menjawab pertanyaan.

2. Ketangkasan

merupakan peserta dalam permainan ini harus menunjukkan kemampuan fisik atau ketangkasannya untuk melewati suatu halangan atau rintangan atau melakukan suatu permainan yang membutuhkan perhitungan dan strategi.

3. Reality Show

sesuai dengan namanya maka program ini mencoba menyajikan suatu situasi seperti konflik, persaingan atau hubungan berdasarkan realitas yang sebenarnya, menyajikan situasi sebagaimana apa adanya. Dengan kata lain, program ini mencoba menyajikan suatu keadaan yang nyata mungkin tanpa rekayasa. Namun pada dasarnya reality show tetap merupakan permainan (game).

c. Musik

Program musik dapat ditampilkan dalam dua format, yaitu video klip atau konser. Program musik ini dapat dilakukan di lapangan (outdoor) ataupun di dalam studio (indoor). Program musik di televisi sangat ditentukan dengan kemampuan artis yang menarik audien, tidak saja dari kualitas suara namun juga berdasarkan bagaimana mengemas penampilannya agar menjadi menarik.

d. Pertunjukan

Pertunjukan adalah program yang menampilkan kemampuan seseorang atau beberapa orang pada suatu lokasi baik di studio ataupun di luar studio, di dalam ruangan ataupun di luar ruangan. Jika mereka yang tampil para musisi, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan musik, jika yang tampil justru

masak, maka pertunjukkan itu menjadi pertunjukkan memasak, begitu juga pertunjukkan sulap wayang, lenong, dan lain-lain.

2.3 Program Feature

Dari berbagai macam format dan jenis program diatas yang menjurus dari format program penulis ialah format Soft News, yang dibentuk melalui proses pengolahan kreatifitas yaitu Feature. Adapun jenis-jenis feature menurut Asep Syamsul M. Romli (2009:22-23) sebagai berikut:

2.3.1. Fature berita

Yaitu suatu feature yang lebih banyak mengandung unsur beritanya, dan berhubungan dengan peristiwa aktual yang menarik perhatian khalayak. Feature ini biasanya adalah merupakan pengembangan dan pendalaman (News analysis) dari sebuah Straight News atau issue yang masih menjadi perhatian publik.

2.3.2 Feature Opini

Feature jenis inipun biasanya terkait secara langsung atau tidak langsung dengan isu-isu yang masih aktual tentang sebuah peristiwa, sebuah ide/gagasan, atau sebuah statemen (pernyataan) orang penting, dan lain-lain. Bisa juga termasuk ke dalam jenis ini adalah artikel tentang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fenomena kehidupan sosial-ekonomi, politik, kebudayaan, kesusteraan, dan lain-lain.

2.3.3 Feature Human Interest

Yaitu Feature yang muatan isinya langsung dapat menyentuh rasa perikemanusiaan pembaca, seperti kegembiraan, kejengkelan, bahkan kebenciannya. Contohnya adalah feature tentang anak jalanan di Jakarta, perilaku penyimpangan seksual di kalangan remaja, merebaknya perilaku peyalahgunaan narkoba, dan sejenisnya.

2.3.4 Feature Profil Tokoh (biografi)

Feature ini bercerita tentang penampilan (profil) dan biografi singkat tokoh-tokoh tertentu yang menarik untuk dibaca. Contoh feature

jenis ini misalnya adalah tulisan tentang seorang tokoh yang baru meninggal (in memoriam)

2.3.5 Feature Perjalanan/Petualangan

Feature ini biasanya ditulis oleh pelaku perjalanan atau petualangan secara langsung atau tak langsung. Tulisan ini mengungkap laporan kisah perjalanan, fakta-fakta yang ditemui, dan kesan-kesan yang dirasakan selama perjalanan itu. Dalam Feature jenis ini, subjektifitas penulis sangat menonjol dengan sudut pandang "aku" atau "kami"

2.3.6 Feature Sejarah

Feature ini bercerita tentang fakta-fakta sejarah peristiwa dan tokoh masa lampau di suatu daerah atau tempat. contohnya tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan RI, strategi dakwah Islam para wali songo di pulau jawa, dan lain-lain. Feature sejarah yang baik, mampu membawa pembacanya ke masa silam. Seolah para pembaca ikut masuk ke dalam peristiwa sejarah yang dibacanya.

2.3.7 Feature How To Do

Feature ini dikenal juga dengan informasi how to do it. Misalnya tentang model pakaian, cara membuat dan menjahitnya, tentang resep makanan, merangkai bunga, kerajinan tangan, merawat dan mengoperasikan kamera, dan sejenisnya.

2.4 Proses Produksi

Suatu program acara televisi memerlukan perencanaan dan pertimbangan yang matang untuk dapat diproduksi. Mulai dari materi yang menarik, tersedianya sarana dan biaya, serta organisasi pelaksana. Suatu produksi program yang melibatkan banyak peralatan, orang dan biaya yang besar memerlukan suatu organisasi yang rapi agar pelaksanaan produksi jelas dan efisien. Tahapan produksi menurut Gerrald Millerson terdiri dari tiga bagian yang biasa disebut dengan standard operation procedure (SOP), yaitu:

2.4.1 Pra-Produksi

Merupakan tahap perencanaan dan persiapan dari sebuah produksi, tahap ini meliputi:

- a. Ide atau gagasan, yaitu penemuan atau pemilihan ide apakah menarik dan layak dijadikan sebuah program. Kemudian dilanjutkan dengan riset dan pengembangan gagasan tersebut
- b. Pembuatan naskah kasar serta treatment produksi dari hasil pengembangan gagasan dan riset.
- c. Perencanaan awal, tahap ini meliputi perencanaan interpretasi produksi (planning meeting), stage desain, tata cahaya, tata suara, make up, wardrobe dan fasilitas teknik.
- d. Pengadaan casting dan menentukan artis, kemudian blocking dan penyempurnaan naskah.
- e. Perencanaan teknis, tahap ini untuk menentukan peralatan yang dibutuhkan sesuai konsep seperti pemilihan kamera. Perencanaan grafis, konstruksi produksi, penyelesaian administrasi kontrak dan perijinan, budgeting serta pemantapan produksi.
- f. Rehearsal script, yaitu naskah yang digunakan untuk persiapan ketika latihan, dalam naskah ini sudah tercantum secara detil tentang setting, karakter, dialog dan adegan.
- g. Pra-studio rehearsal, dimulai dengan briefing kru serta reading para pemain yang dipimpin oleh sutradara atau pengarah acara. Pengarah acara mengarahkan pemain, blocking, posisi, pengadeganan sesuai dengan treatment yang dibuat.
- h. Run trough, dimana rehearsal studio dilakukan mulai dari blocking kamera, tata cahaya, tata artistik dan pemain melakukan latihan hingga terbiasa dan nyaman di studio.

2.4.2 Produksi

Setelah perencanaan dan persiapan matang, maka pelaksanaan produksi dimulai. Pengarah acara memimpin jalannya produksi bekerjasama dengan kru dan artis yang terlibat. Masing-masing kru melaksanakan tugasnya seperti rehearsal yang telah

dilakukan sebelumnya dan sesuai naskah maupun rundown yang ada. Apabila program acara bukan live show maka semua shot dicatat oleh bagian pencatat dengan menyertakan timecode, isi adegan, dan tanda bagus atau tidak. Catatan ini nantinya akan berguna saat proses editing. Biasanya gambar hasil shooting dikontrol setiap akhir shooting hari itu juga untuk melihat apakah hasil pengambilan gambar sudah bagus. Apabila tidak maka adegan itu perlu diulang pengambilan gambarnya.

2.4.3 Paska-produksi

Merupakan tahap akhir dari sebuah produksi program acara televisi, setelah produksi lapangan maka materi masuk dalam pos editing. Tahap ini meliputi:

Editing

Proses penyusunan gambar menjadi sebuah cerita yang padu dan bakesinambungan sesuai konsep naskah. Dalam tahap editing ini yang pertama dilakukan adalah:

1. *Editing offline*

Yaitu memilah materi yang dianggap bagus sesuai catatan selama produksi berlangsung. Kemudian dilakukan capturing atau digitizing yaitu mengubah hasil gambar dalam pita menjadi data file. Dalam editing offline ini gambar disusun mengikuti urutan adegan namun bisa dimulai dari adegan manapun mungkin dari tengah awal baru akhir, baru kemudian disusun berurutan.

2. *Editing online*

Tahap ini adalah penyempurnaan dari editing offline yaitu penambahan insert, pemberian efek gambar, suara, transisi, musik, credit title dan penyesuaian durasi tayang.

3. *Mixing*

Setelah semua komponen gambar dan suara selesai disusun selanjutnya adalah mixing audio sesuai standar penyiaran. Disini proporsi suara diatur mana suara yang perlu dominan dan mana yang dijadikan background jangan sampai suara saling mengganggu. Setelah semua

selesai maka selanjutnya adalah print to tape atau diubah kembali kedalam pita kualitas broadcast.

4. *Preview*

Sebelum program diprint untuk disiarkan maka dilakukan preview oleh produser untuk memastikannya program sudah benar-benar fix. Jika ternyata masih terjadi kesalahan maupun perlu dikurangi atau ditambah sesuatu maka dilakukan revisi kembali. Setelah revisi fix barulah print on tape dan siap tayang. Kaset atau Tape yang digunakan masing-masing stasiun televisi belum tentu sama ada yang menggunakan jenis pita Betacam, DVCPPro, DVcam dan lainnya

5. *Tranmisi*

Setelah semua urusan editing selesai selanjutnya masuk pada bagian tranmisi yaitu bagian on air penyiaran program.

2.5 CANDI TUGU

2.5.1 pengertian CANDI TUGU

Candi Tugu ini mulanya menurut masyarakat sekitar adalah Watu Tugu (Batu Tugu).Bentuk dan teksturnya yang menyerupai stupa candi sehingga kebanyakan orang menyebutnya dengan sebuah Candi Tugu.Ada beberapa pemahaman antara para ilmuwan dan juga Masyarakat sekitar mengenai Candi Tugu ini. Beberapa ilmuwan berpendapat bahwa bangunan Tugu tersebut adalah sebuah p embatas antara kerajaan Majapahit dan Pajajaran.Namun oleh penduduk setempat ada yang beranggapan bahwa Watu Tugu itu adalah dulunya sebuah dermaga dan Tugu tersebut difungsikan sebagai pengikat kapal-kapal yang sedang berlabuh.Argumen tersebut dikuatkan dengan ditemukannya sebuah besi jangkar kapal di lokasi situs pada era 70-an. Sehingga masyarakat Tugu meyakini bahwa dulunya lokasi Watu Tugu merupakan sebuah dermaga atau pelabuhan.

2.6 Pengertian Editing

Editing adalah proses menggerakkan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru dan enak untuk dilihat. Secara umum

pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi, seperti titling, colour correction, sound mixing, dsb.

Istilah editing telah dikenal luas dan banyak orang memberi pemahaman sendiri. namun dalam pelajaran ini kita sepakat editing berkaitan dengan kerja-kerja:

1. Menata, menambahkan atau memindahkan klip video atau klip audio.
2. Menerapkan colour correction, filter dan peningkatan yang lain.
3. Membuat transisi antara klip.

2.6.1 Piranti Editing

Tahapan *editing* dilakukan melalui dua pilihan cara tergantung jenis kamera yang digunakan. Antara lain:

- *Linier Editing*

Linier editing adalah *editing* dengan metode mengurutkan dari *shot* yang pertama, kedua, hingga *shot* yang terakhir (Widagdo dan Gora, 2004:115). Pembuatan film dengan menggunakan kamera berbahan baku film, *videotape*, atau *video digital* bisa menggunakan *editing* dengan metode ini. Untuk bahan baku film, *editing* yang digunakan secara langsung adalah secara manual (analog). Untuk bahan baku *videotape*, *editing* menggunakan alat *editing videotape* yang mengharuskan untuk menyusun gambar secara berurutan. Sedangkan kamera *video digital* memungkinkannya untuk dapat diedit secara linier maupun secara non linier. Dengan cara analog (Widagdo, 2004:115), editor harus melakukan *editing* secara *linear*, artinya dilakukan dengan cara menata gambar satu demi satu setiap *shot* mulai dari awal hingga akhir. Apabila terjadi kesalahan di tengah melakukan proses, maka ia harus mengulang kembali proses mulai dari awal lagi.

- *Non Linier Editing*

Non Linier Editing adalah *editing* dengan metode acak (*random*). Artinya, editor dapat memulai mengurutkan *shot-shot* dari *shot* yang mana saja terlebih dahulu sesuai dengan kebiasaannya tanpa harus memulainya dari *shot* yang pertama (Goodman dan McGrath, 2003:13). Pembuatan film dengan kamera berbahan baku film dan *videotape* tidak dapat menggunakan metode ini secara langsung, karena metode *editing* jenis ini hanya dapat dilakukan di komputer dengan sistem gambar biner. (Widagdo, 2004:115) Sedangkan

melalui proses *digital*, editor melakukannya dengan cara *non linear* dimana secara teknis penyusunan gambar bisa dilakukan secara acak tanpa harus urut dari awal hingga akhir. Apabila terjadi kesalahan, maka ia cukup memperbaiki di tempat terjadi kesalahan tersebut tanpa harus mengulang semuanya dari awal. Pembuatan film dengan bahan baku film maupun *videotape* hanya dapat diedit secara non linier apabila gambar yang terekam diubah ke dalam format *digital*. Apabila kita menggunakan kamera *digital*, maka peralatan yang digunakan untuk melakukan proses *editing* adalah seperangkat (Goodman dan McGrath, 2003:15) peralatan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Piranti *editing* secara *digital* ini membutuhkan seperangkat komputer dengan kapasitas dan memori yang besar, *CD room* dan *DVD* atau *CD-RW*, *video capture card*, *sound card* dan *speaker active*, serta *software editing* gambar dan *editing* khusus suara (Widagdo, 2004:114).

Editing melalui proses *digital* ini selain lebih murah dan cepat, proses pengerjaannya juga lebih mudah dilakukan. *Editing* jenis ini pada saat ini lebih sering dipilih karena beberapa keunggulan (Goodman dan McGrath, 2003:10), antara lain:

1. *Non destructive*, artinya bahan asli film tidak akan rusak meskipun sudah digandakan berkali-kali.
2. *Lossless*, artinya kualitas gambar film hasil penggandaan tidak akan menurun.
3. *Random*, artinya *editing* dilakukan mulai dari mana saja dan tidak harus mulai dari awal.
4. *Intuitive*, artinya lebih menekankan pada keahlian perasaan editor daripada keahlian mesin.
5. *Layered*, artinya gambar terdiri dari lapisan-lapisan tersendiri sehingga bisa diatur ulang urutan-urutan ceritanya.
6. *Unrestricted*, artinya tidak dibatasi atau tidak terbatas dalam membuat versi film hasil *editing*nya.

2.6.2 Tahapan Editing

Seorang editor dituntut untuk dapat melakukan tugasnya dengan baik dan sistematis, karena baik tidaknya sebuah film paling akhir ditentukan pada bagian *editing* (Iskandar, 1987:76). Tahapan-tahapan dari proses *editing* pada umumnya adalah sebagai berikut (Widagdo, 2004:115):

1. *Logging*

Logging adalah proses memotong gambar, mencatat waktu pengambilan gambar dan memilih *shot-shot* yang ada disesuaikan dengan *camera report*.

2. *Digitizing*

Digitizing adalah proses merekam atau memasukkan gambar dan suara yang telah di-*logging* tadi. Di sini editor mulai mengontrol kualitas gambar dan suara disetarakan sesuai dengan konsep film dan konsep edit yang telah disetujui sutradara.

3. *Offline editing*

Offline editing merupakan sebuah proses menata gambar sesuai dengan skenario dan urutan *shot* yang telah ditentukan sutradara. Dalam tahapan ini terjadi aktivitas memanggil gambar yang telah di-*logging* dan di-*digitizing* sebelumnya untuk diurutkan sesuai konsep cerita.

4. *Online editing*

Online editing adalah tahapan *editing* dimana editor mulai memperhalus hasil *offline*, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan. Transisi adalah proses perpindahan gambar antara *shot* yang satu dengan *shot* yang lain. Terdapat berbagai macam jenis transisi (Sumarno, 1996:60), antara lain:

5. *Rough cut*

Rough cut diartikan sebagai perpindahan secara langsung antara *shot* yang satu ke *shot* yang lainnya. Pada umumnya, *rough cut* ini lebih sering disebut *cut* saja. Transisi dengan jenis *cut* ini biasa digunakan untuk menciptakan kesinambungan antar *shot* dan membentuk sebuah adegan utuh yang bercerita. Dasar pertimbangan untuk melakukan *cut* adalah untuk menunjukkan adegan yang ingin dilihat oleh mata penonton (Djauhari, 2003). Macam-macam *cut* adalah sebagai berikut:

- *Cut in*, adalah *cut* yang dilakukan untuk menunjukkan detail sebuah kegiatan yang dilakukan oleh tokoh pada bagian-bagian tertentu. *Cut in* ini biasanya berupa *shot CU* atau *ECU*. Misalnya pada adegan orang yang sedang berjalan kemudian membungkuk

untuk mengambil dompet yang terjatuh, maka cut ini dilakukan pada tangan yang tengah mengambil dompet.

- *Cut aways*, adalah *cut* yang dilakukan menuju gambar selain adegan tetapi yang tetap berhubungan. Bentuk *shot* untuk *cut aways* bisa bermacam-macam, mulai dari CU, MS, sampai LS. Pada kejadian orang yang berlari karena sedang terlambat menemui seseorang, *cut aways* dilakukan pada orang yang sedang menunggunya di suatu tempat.
- *Cut on motion*, adalah *cut* yang dilakukan pada gerakan yang akan dilakukan oleh sebuah obyek.
- *Cut on action*, adalah *cut* yang ditujukan untuk menunjukkan gerakan yang tengah dilakukan tokoh.

6. *Fine cut*

Fine cut diartikan sebagai perpindahan secara halus antar *shot* yang satu dengan *shot* yang lainnya. Biasanya *fine cut* ini digunakan ketika terjadi pergantian adegan atau babak dalam sebuah film, atau memberikan ilusi waktu untuk sebuah kejadian. Transisi semacam ini dikenal dalam beberapa jenis (Gaskill dan Englander, 1947:81):

- *Dissolve*, pergantian antara *shot* satu dengan *shot* yang lain dengan cara tumpang tindih atau bersilangan. Transisi jenis ini biasanya digunakan untuk memberikan efek waktu yang agak panjang dari sebuah kejadian yang kemudian disingkat. Efek yang bisa ditimbulkan dari transisi ini adalah efek dramatisasi adegan, seperti misalnya kisah cinta yang romantis, atau drama dengan alur waktu kisah kehidupan yang panjang.
- *Fade in*, pergantian dari layar gelap menuju adegan berikutnya secara perlahan-lahan dan halus. Transisi ini biasa digunakan untuk pergantian ke babak baru.
- *Fade out*, pergantian dari sebuah *shot* adegan menuju layar gelap secara perlahan-lahan. Transisi jenis ini biasanya digunakan sebagai penutup dari sebuah adegan.
- *Blur pan (slip pan)*, transisi jenis ini adalah perpindahan dari adegan satu ke adegan lain dengan cara melakukan *panning* kamera secara cepat hingga gambar yang terlihat menjadi kabur, dan kemudian semakin jelas kembali dengan adegan baru. Transisi ini

biasa digunakan untuk adegan-adegan dengan irama yang cepat seperti adegan film *action* atau horor.

- *Wipes*, adalah transisi dengan cara mengganti *shot* satu dengan cara digeser diikuti *shot* yang lain. Transisi ini biasa digunakan dalam satu adegan dengan manipulasi waktu seperti pada *dissolve* atau *blur pan*. *Wipes* memiliki efek yang sedikit berbeda secara penjiwaan dengan *dissolve* ataupun *blur pan*, yaitu efek riang, ceria, atau gairah untuk melakukan sesuatu.

Pada perkembangan teknologi *software editing* saat ini, terdapat masih banyak lagi macam-macam transisi sebagai fasilitas yang disediakan masing-masing *software*. Tetapi transisi-transisi yang telah disebutkan di atas adalah transisi dasar yang paling sering digunakan untuk *editing* sebuah film hingga sekarang.

7. *Mixing*

Mixing adalah tahapan akhir dimana editor melakukan proses pengisian *audio* (suara), ilustrasi musik dan efek khusus untuk audio. Pada tahapan ini, segala sesuatu yang berkaitan dengan pengontrolan suara mulai dari dialog, suara latar, musik pendukung adegan, sampai dengan efek-efek suara yang dibutuhkan dalam film dibuat dan diatur secara teliti sesuai dengan skenario.

2.7 Jenis – Jenis Teknik Editing

Setiap cerita film, menuntut untuk diedit dengan teknik-teknik khusus. Hal ini disesuaikan dengan jenis film itu sendiri, tujuan dibuatnya, dan ciri khas editor atau sutradara. Terdapat beberapa jenis *editing* yang dapat dijabarkan (Sumarno, 1996:61), antara lain:

1. Teori kesinambungan

Teknik *editing* kesinambungan adalah dengan cara menata gambar berdasarkan cerita secara berurutan peristiwa dari awal hingga akhir. Ada tiga kesinambungan dasar yang perlu diperhatikan, antara lain:

2. Perpaduan arah pandang, menyangkut perakitan gambar yang memberikan kesan orang yang sedang berhadap-hadapan.
3. Perpaduan gerak, menyangkut perpaduan *shot* yang menunjukkan gerak dari subyek.
4. Perpaduan posisi, menyangkut tentang posisi tokoh haruslah sama apabila disambung dengan *shot* berikutnya untuk memberikan kejelasan letak atau lokasi.

Ada dua teknik perpaduan *shot* yang sering digunakan untuk mencapai kesinambungan gambar atau adegan, antara lain:

5. *Establishing shot.*

Perpaduan dengan teknik ini memadukan jenis *shot* dengan besar obyek yang lebih jauh sebagai permulaan adegan, kemudian dilanjutkan dengan *shot-shot* yang lebih dekat.

6. *Reestablishing shot.*

Teknik ini merupakan kebalikan dari *establishing shot* dimana adegan dimulai dengan *shot-shot* dekat untuk detail kemudian dilanjutkan *shot* yang menampilkan keseluruhan obyek.

7. *Parallel cutting*

Teknik ini adalah teknik dimana dua peristiwa yang diungkapkan dengan waktu yang bersamaan, dimana keduanya saling berhubungan secara langsung antar satu sama lainnya.

8. *Contrast editing*

Teknik yang menggunakan teknik kontras dalam menghubungkan dua adegan. Seperti misalnya adegan orang yang ditusuk pisau dengan adegan gelas yang jatuh dan melukai kaki.

9. *Cross cutting*

Terdapat lebih dari dua cerita yang dirangkai dalam satu kisah, tetapi tidak berhubungan secara langsung antar satu sama lainnya.

10. *Intellectual editing*

Teknik *editing* dimana antar satu sama lainnya sama sekali tidak berhubungan, dan lebih menonjolkan pada penciptaan simbol-simbol atau metafora. Teknik ini biasa

digunakan bukan pada film, melainkan pada video klip lagu atau pada film iklan. (www.ridhoa3.com)

2.8 Teknik Editing Yang Baik

Dalam proses *editing*, hal yang paling mendasar dan menjadi materi utama adalah *shot* (Widagdo dan Gora, 2004:118). Baik tidaknya sebuah hasil *editing* ditentukan pula oleh bagaimana editor mengontrol *shot-shot* yang digunakannya. (Widagdo dan Gora, 2004:120) Pertimbangan-pertimbangan editor dalam memilih *shot* menurut fungsinya dalam cerita dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Fungsional

Shot yang dipilih adalah jenis *shot* yang nantinya benar-benar dapat berfungsi sebagai pendukung jalannya cerita. Dalam artian, *shot* tersebut dapat menjalankan fungsinya secara informatik, dramatik, ritmik, atau sekedar sebagai transisi.

2. Struktural

Shot yang dipilih juga merupakan *shot* yang nantinya akan menjadi urutan cerita apabila digabungkan dengan *shot-shot* lainnya. Dalam hal ini, *shot-shot* tersebut memiliki kesinambungan dengan *shot-shot* yang berikutnya sehingga urutan cerita dapat diikuti.

3. Proporsional

Shot yang dipilih juga harus memiliki ketepatan proporsi durasi (waktu) untuk menggambarkan sebuah adegan.

(Goodman dan McGrath, 2003:8) Konsep utama dari editing film sebenarnya adalah dengan mempertimbangkan penonton. Satu-satunya cara terbaik bagaimana kita menceritakan sebuah kisah dalam film kepada penonton adalah dengan melakukan *editing*.

Setiap hasil yang akan mereka saksikan baik itu film, iklan, atau dokumentasi pada dasarnya hanyalah pengalaman satu arah. Artinya, mereka diharuskan menyaksikan pertunjukan tersebut selama periode tertentu tanpa bisa merubah atau berpartisipasi terhadapnya. Oleh karena itu, editor diharuskan dapat mengatur gambar-gambar sedemikian rupa sehingga penonton terpuaskan dan dapat menikmati jalannya cerita. Seorang editor harus dapat berpikir dari sudut pandang penonton. Apa yang mereka butuhkan, apa yang mereka ingin saksikan, dan apa harapan mereka harus dapat dipenuhi oleh sang editor.

Konsep ini disebut *storytelling* atau konsep bercerita. Audiens atau penonton pada umumnya menyukai cerita dengan awal, tengah, dan akhir cerita. Dalam penulisan skenario, struktur ini disebut juga struktur tiga babak. Cerita dimana terdapat pengenalan cerita atau tokoh sebagai awal, munculnya konflik atau masalah, kemudian penyelesaian masalah tersebut. Cara bertutur seperti ini adalah cara bertutur yang paling banyak disenangi karena lebih universal. Bahkan, sebagian besar buku “cara membuat skenario yang baik” di Amerika menggunakan struktur tiga babak ini sebagai landasannya (Ajidarma, 2000:21). Hampir seluruh film-film *box office* (laris) Hollywood menggunakan struktur ini dalam teknik berceritanya. Terdapat jenis-jenis lain dalam teknik bercerita, seperti mozaik, garis lurus, atau eliptis, tetapi teknik yang paling bisa diterima sebagian besar publik adalah struktur tiga babak (Ajidarma, 200:10). (www.nilni.com)