

EDITING PRODUKSI MEDIA AUDIOVISUAL

Kompetensi Khusus:

Mahasiswa dapat menjelaskan: periodisasi dan berbagai pengaruh pada editing, teknik editing, persiapan editing, aplikasi digital editing.

Editing pada prinsipnya merupakan penyuntingan hasil gambar dan suara yang telah diambil pada proses produksi yang menuntut kedisiplinan, kesabaran, memiliki cita rasa seni dan kemampuan teknis mengoperasikan peralatan editing.

Kegiatan Belajar 1: Periodisasi dan Berbagai Pengaruh Pada Editing dan Teknik Editing

Dengan didasari pemahaman kepada bahwa, gambar bergerak akan mempengaruhi psikologis manusia, maka gerak gambar perlu ditana sehingga memiliki daya pikat yang luar biasa.

A. Periodisasi Editing

1. Periode Diam/Bisu. Awalnya, film dikembangkan dari teknologi fotografi yang menghasilkan gambar diam. Dari gambar tersebut diberikan sentuan kinetik mekanik secara konstan untuk menghasilkan gambar yang bergerak dan selanjutnya diberikan ilustrasi musik.
2. Periode Awal Film Suara. Pada periode ini, telah dipikirkan cara memasukkan unsur suara (dialog) ke dalam gambar, karena hal ini dipengaruhi oleh kajian dan dikembangkannya seni teater. Namun pada waktu itu, bahan baku belum mampu menghubungkan anata gambar dan suara, maka masih dambar dan suara masih direkam sendiri-sendiri yang kemudian baru dipadukan. Kemudian muncul camcorder yang dirancang untuk merekam sekaligus gambar dan suara.

B. Berbagai Pengaruh Terhadap Editing

1. Pengaruh Dokumenter. Film tidak hanya cerita, drama, suara saja, tetapi melebar yang mengedepankan wacana, fakta dan argumentasi yang disusun sangat menarik yang kemudian dinamakan dokumen. Dari film dokumenter ini berkembang program reportasi dan investigasi yang dikategorikan program berita.
2. Pengaruh Pop Art. Dlam hal ini dilakukan dengan pemahaman kesederhanaan, ekspresi alternative, eksperimental, manivestasi dari imajinasi bebas. Dalam pop art ini dimasukkan hal-hal yang bersifat baru dan lebih relevan.
3. Experimental Editing. Pada awalnya, editing hanyalah difahami sebagai menyunting gambar, dan mengurutkannya sesuai skenario. Dalam eksperimental ini dicoba teknik-teknik baru, misalnya menghilangkan dominasi warna merah yang dianggap monoton dan membosankan.
4. Pengaruh Teknologi Digital. Dampak dari teknologi digital terhadap editing, yaitu menghasilkan bentuk-bentuk media audiovisual dan program-program yang dikemas untuk masuk ke dalam kanal-kanal sendiri.

C. Teknik Editing

1. Action: mengandalkan cerita dan menampilkan aksi sebagai konflik. Film action merupakan kecenderungan ketegangan, heroism, gerak bela diri atau perlawanan/pertentangan yang melibatkan fisik antar karakter.
2. Drama Berdialog: menonjolkan kekuatan cerita sebagai titik perhatian editor.

3. Komedi: menitik beratkan pada kelucuan, kekonyolan, bahan kebodohan, dan kesialan yang digabungkan dengan karakter dan cerita.
4. Dokumenter: penataan gambar ke gambar dengan menguatkan narainya.
5. Berita: yang dititikberatkan adalah penyampain informasi.
6. Magazine: informasi penting yang terjadi dan dikemas dalam berita non formal.
7. Investigatif: yang ditonjolkan runtutan kejadian selama investigasi.
8. Video Music: yang ditonjolkan adalah video musiknya. Sedangkan musiknya hanya sekedar pengisi dari videonya, karena musik sudah tertata/teredit di tempat lain.
9. Iklan: yang lebih ditonjolkan adalah durasinya.

Kegiatan Belajar 2: Persiapan Editing dan Aplikasi Digital Editing

A. Perangkat Digital Editing

1. **Comcoder atau DV Player**, berfungsi sebagai perangkat transfer data dari miniDV ke komputer edit.
2. **Computer Edit dan Fireware Card**. Komputer edit berfungsi untuk memproses gambar dan suara, sinkronisasi, menambah effect, me-render (menyatukan file-file) dan membentuk/mengekspor menjadi data file baru (AVI, mpeg). Fireware Card difungsikan untuk transfer data dengan kecepatan tinggi, yang memungkinkan untuk real time.
3. **Sound System**. Perangkat ini berfungsi sebagai alat pengontrol, monitor sinkronisasi suara atas visual yang tampak, tidak saja suara utama, melainkan juga suara atmosfer.

B. Logika Editing

1. **File Video dan Audio**. Data dari kaset yang dibuat melalui comcoder, yang berujud laten image, ditransfer ke dalam komputer akan membuat dua buah files: video dan audio. Hanya komputerlah yang dapat membacakan/menerjemahkan data tersebut.
2. **Editorial Thingking**. Dalam proses editing, editor akan berfungsi sebagai sutradara, sehingga harus mengenal nuansa warna, pencahayaan, dan dramatik. Seorang sutradara juga diposisikan sebagai penceritera untuk mengemas ceritera yang runut yang dibumbui efek-efek tertentu agar sesuai dengan tujuan produksi. Konsep tentang tempo gambar, ketebalan suara, intensitas cahaya harus dirangkum dalam editorial thingking. Jadi, editorial thinking merupakan imajinasi yang ada dalam fikiran editor dalam proses penggarapan editingnya. Editorial thingkin merupakan kerangka kerja/apa yang harus dikerjakan oleh editor dan dapat diwujudkan secara tertulis.
3. **Frame per Second**. Merupakan penetapan berapa bingkai/gambar per detik. Pada awalnya 18 frame per second, sehingga menghasilkan gambar yang masih terpatah-patah atau pecah. Setelah adanya peralatan perekam dan pemutaran modern, 25 frame per second atau 29,97 frame per second.
4. **Analog Editing dan Digital Editing**. Editing pada awalnya masih menggunakan cara-cara analog dengan mesin yang relatif besar dan dilengkapi mesin pemotong dan perekat kembali bahan film dan tidak banyak menggunakan visual effect. Kerja analog editing harus ekstra hati-hati, karena jika terjadi kesalahan edit, maka akan mengulang proses edit lagi. Digital editing memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses editing. Digital editing memungkinkan editor mengedit semua file sesuai adegan yang kemudian dapat dilakukan editing pada bagian-bagian tertentu. Digital editing dapat dimanfaatkan untuk memanipulasi gambar dan suara, karena dilengkapi dengan visual effect dan sound effect.

Kegiatan Belajar 3: Aplikasi Digital Editing

- A. **Mengenal Jendela Utama**. Jendela utama software editing: **Jendela project** (untuk manajemen file, sehingga data gambar dan suara yang telah dicapture/transfer tersimpan secara terbuka, sehingga editor dapat mengaturnya sesuai dengan adegan), **jendela monitor** (berfungsi sebagai visual dan sound processing, sehingga menghasilkan sequence yang telah di-fix-kan tidak ada

gambar dan suara yang tidak diperlukan), dan **jendela time line** (untuk mengolah, mengatur, merunutkan, memindahkan, menghapus file yang tidak diperlukan sekaligus rendering file (menyatukan file). Pada timeline ini file video dan audio akan dipisahkan, namun masih mempunyai link.

B. Langkah Editing

1. Mengawali edit: memahami dan menentukan file pada folder tertentu.
2. Capturing: mentransfer data. File video dan audio harus ditempatkan pada folder yang sama.
3. Logging: membuang dan memilih file yang benar-benar digunakan.
4. Trimming: proses mengontrol file untuk memperoleh kejelasan/ketepatan file awal dan akhir dengan perhitungan per frame perdetik.
5. Rought cut: menyusun urutan gambar sehingga membentuk ceritera.

C. Transisi. Merupakan efek khusus yang disediakan pada timeline yang berfungsi menghubungkan dua file video sehingga perpindahan file video tersebut tidak langsung.

1. Transisi Video: **cut to cut** (perpindahan antar gambar dalam sebuah adegan atau pergantian gambar penceritaan secara langsung/serta-merta (mendadak berganti gambar), di mana transisi dalam adegan ini masih terkait dengan adegan sebelum dan sesudahnya; **dissolve** [perpindahan antar adegan di mana gambar tersebut berangsur-angsur muncul dan menghilang; **fade in** (munculnya gambar dari back screen menuju gambar tersebut, **fade out** (masuk atau menghilangnya gambar yang menunjukkan akhir adegan di mana adegan tidak terdapat kaitan dengan adegan setelahnya)].
2. Transisi Audio: membuat akhiran file suara berangsur-angsur secara konstan menghilang atau muncul.

D. Pemotongan File, untuk membuang sebagian file guna memperpendek dengan menggunakan razor tool.

E. Mengimpor File, mengambil file yang sudah ada di dalam komputer edit untuk dijadikan bagian dalam file yang sedang diedit.

F. Fine Cut, sentuhan estetika, efek visual dan audio pada file yang sudah diurutkan.

G. Visual Effect, penggunaan efek-efek tertentu: warna, pencahayaan, intensitas ketebalan, gerak maupun skala, antara satu file video dengan file video yang lain. **Mengatur Warna**: untuk keseragaman langgam atau konsistensi warna. **Mengatur Pencahayaan**: untuk mendapatkan intensitas gelap terang, tajam/kuat cahaya, fokus/tujuan cahaya, kelembutan cahaya, dan pendar (dof). **Mengatur Gerak dan Skala**: menyesuaikan gerakan gambar dan skala ukurannya. **Mengatur Intensitas Ketebalan**: untuk mengatur ketebalan gambar atau video opacity, misalnya membuat gambar kembar.

H. Sound Effect: proses editing juga memperhatikan sound yang difasilitasi oleh aplikasi editing. Sound effect: mengatur perimbangan left & right control sehingga seimbang, memberi tambahan efek, dan mengubah suara.

I. Membuat Teks: editing juga mengolah teks yang perlu dijakan bagian dari audiovisual dengan mendesain huruf dan mendesain gerak teks.

J. File Rendering: langkah mengubah dan memastikan file yang masih terlihat satu per satu menjadi hanya dianggap satu file untuk hasil penyatuan.

K. File Exporting: meng-convert- file hasil editintg menjadi satu file lain atau menyimpan kembali dalam bentuk file lain, apakah untuk: movie (file AVI), frame (jpg, tift, targa), audio, DVD, tape.

By Widodo

WebBlog: widodo.staff.uns.ac.id

Email: widodo@uns.ac.id

Email: widodohartowijoyo@yahoo.com

HP 08562 999 385

Universitas Terbuka, Pokjar Karanganyar A dan B, Karanganyar, Jawa Tengah