

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Televisi saat ini masih menjadi media penyampaian informasi dan hiburan bagi masyarakat yang efektif. Melalui tayangan film televisi selain dapat memberikan hiburan, juga dapat menyampaikan suatu pesan melalui cerita. Bagaimana sebuah cerita bisa menarik namun cerita tetap dikemas dengan kemasan yang informatif tidak terlepas dari *editing*, yang akan menjadi *final* rancangan dari sebuah film tersebut. Dengan pengertian di atas maka proses *editing* akan menjadi penting di dalam Film televisi “Setan Siang Bolong” yang ber-genre horor komedi.

Editing masuk di dalam proses paska produksi dalam pembuatan film dimana semua materi yang sudah dibuat akan diramu secara kreatif menjadi sebuah kesatuan cerita yang utuh dan menarik dengan mengacu pada skenario/naskah dan konsep sutradara. Dengan demikian *editor* adalah orang yang bertanggung jawab menyatukan persepsi antara berbagai macam konsep dari kerja kolaborasi dimana sering kali pada sebuah tahapan *editing* merupakan tahapan yang paling diharapkan memberikan nilai tambah pada hasil akhir film karena pengalaman *editor* dalam menilai, memilih, dan merangkai gambar pada film televisi “Setan Setan Bolong” banyak perubahan antara pra produksi dan hasil shooting, disinilah editor berperan untuk menyusun materi yang ada semaksimal mungkin untuk menjadikan hasil akhir yang terbaik. Waktu dalam film merupakan aspek yang sulit karena dihadapkan dalam dua pilihan yaitu *real time* dan *story time*.

B. SARAN

Untuk menjadi seorang *editor* bukan hanya cukup menguasai teknis *software editing* namun harus bisa menyusun sebuah cerita, memilih dari semua

shot menjadi satu bagian film yang utuh. Tentu saja disini rasa dari seorang *editor* menjadi lebih penting dari pada sekedar menguasai *software editing*. Sebelum mengedit sebuah film, banyak juga hal yang harus dipersiapkan. Bukan hanya ide, namun juga seorang *editor* harus benar-benar melakukan riset agar memperoleh gambaran tentang setting dan adegan yang akan dibangun dalam cerita. Riset juga dibutuhkan pada perilaku orang-orang sekitar yang pada akhirnya akan berguna untuk menciptakan karakter dalam cerita yang akan dibuat dalam proses *editing* khususnya *time expand*.

Berikut ini ada beberapa saran yang bisa diterapkan untuk menjadi seorang *editor* sebelum melakukan tugasnya dan jika ingin menggunakan *time expand editing*:

1. Membaca skenario/naskah mendiskusikan bersama sutradara tentang pengadeganan yang mendukung teknik *time expand*.
2. Mengumpulkan referensi, mulai dari film, TV show, musik, buku, majalah dan apapun yang dapat mendukung untuk referensi sebagai bahan acuan kreatif.
3. Mengumpulkan referensi, mulai dari film, TV *show*, musik, buku, majalah dan apapun yang dapat mendukung untuk referensi sebagai bahan acuan kreatif.
4. Bersama penata kamera, penata suara dan pimpinan produksi mendiskusikan masalah teknis mulai dari kamera yang digunakan, dan mendiskusikan kebutuhan gambar yang di perlukan untuk menyusun *editing time expand* mendiskusikan *workflow* kerja dan konsep juga mendiskusikan *mood* musik bersama penata musik.
5. Berdiskusi deangan asisiten editor tentang alat yang aka di gunakan, *workflow* kerja dan konsep editing dan menyiapkan segala kemungkinan jika stok gambar yang di butuhkan untuk penggunaan *time expand editing* tidak bisa di dapat dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 2004
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Luckmansyah, Cesa David. *Film Editing*, Jakarta, Plot Point, 2011.
- Peters J.M. *Montage*, Jakarta, Yayasan Citra, 1992.
- Josep M. Boggs. *Cara Menilai Sebuah Film*, Jakarta, Yayasan Citra, 1992.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*, Bandung, Rosda, 1988.
- David Bordwell & Kristin Thompson, *Film Art, an Introduction*, 1998.
- Boggs, Joseph. *The Art of Watching Film*. Terjemahan Drs. Asrul sani. Yayasan Citra.
- Wibowo, Fred. *Teknis Produksi Program Televisi*. Jakarta, Gramedia Widiasmarana Indonesia, 1997.

