

**EDITING PADA VIDEO INTRUKSIONAL
DENGAN PENDEKATAN CONTINUITY
“SAAT BELAJAR MEMAHAMI GEMPA”**

KARYA SENI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



**Diajukan oleh
Greg Arya D
NIM: 0110141032**

Kepada

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**EDITING PADA VIDEO INTRUKSIONAL
DENGAN PENDEKATAN CONTINUITY
“SAAT BELAJAR MEMAHAMI GEMPA”**

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi**



**Diajukan oleh
Greg Arya D
NIM: 0110141032**

Kepada

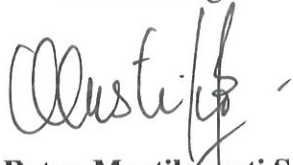
**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

EDITING PADA VIDEO INTRUKSIONAL DENGAN PENDEKATAN CONTINUITY “SAAT BELAJAR MEMAHAMI GEMPA”

TUGAS AKHIR KARYA

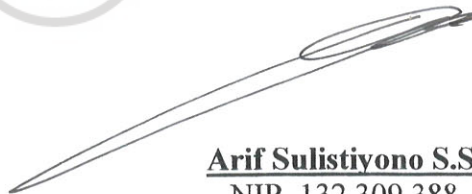
Telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing tugas akhir
Untuk diajukan kepada Tim Penguji Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
dalam Ujian Pendadaran pada tanggal 1 April 2008

Pembimbing I



Retno Mustikawati S.Sn
NIP. 132 300 032

Pembimbing II



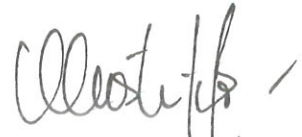
Arif Sulistiyono S.Sn
NIP. 132 309 388

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disahkan oleh Tim Penguji Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pada tanggal

2008



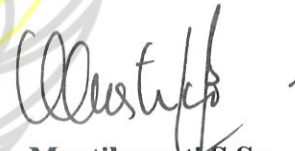
Retno Mustikawati S.Sn
Penguji I/Anggota



Arif Sulistiyono S.Sn
Penguji II/Anggota



Lilik Kustanto S.Sn
Cognate/Anggota



Retno Mustikawati S.Sn
Ketua Jurusan Televisi
Fakultas Seni Media Rekam

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Alexandri Luthfi R, MS
NIP : 131 567 124



Kupersembahkan untuk keluarga serta orang-orang yang mendukungku

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Tuhan adalah hal yang paling tepat untuk diucapkan pada saat ini. Pada akhirnya penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan penantian yang panjang untuk dapat meluangkan waktu untuk mencapai cita-cita lulus dan menyandang gelar sebagai sarjana seni.

Namun gelar hanyalah sebuah akibat dari adanya usaha, yang terpenting adalah bagaimana menjalankan usaha untuk mencapai apa yang diinginkan dengan keyakinan dan keseriusan. Tidak hanya akan bermanfaat bagi diri sendiri namun juga orang-orang disekitarnya.

Laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai bagian dari sebuah proses produksi yaitu paska produksi atau editing. Penulisan ini juga memberikan gambaran bahwa paska produksi memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah produksi. Sebuah karya yang dihasilkan dari ide-ide banyak kepala yang memiliki misi dan visi yang sama untuk membentuk sebuah karya audio visual yang baik. Akan tetapi sebaik-baiknya sebuah karya tetap memiliki kekurangan dan kelebihan dalam prosesnya. Saran dan kritik untuk membangun semangat dan lebih percaya diri lagi untuk terus maju dimasa yang mendatang sangat dibutuhkan.

Sungguh menjadi sebuah kebanggaan tersendiri saat benar-benar mampu menyelesaikan tugas akhir ini, meskipun beberapa menganggap tidak mampu untuk menyelesaikannya. Akan tetapi kebanggaan ini tidak akan terwujud atas

kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada :

1. Bapak Drs Alexandri Luthfi, R.MS Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Retno Mustikawati S.Sn Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta serta sebagai dosen pembimbing yang sabar.
3. Bapak Arif Sulistiyono S.Sn dosen pembimbing yang selalu memberi dorongan dan masukan-masukan yang sangat berharga.
4. Ibu Endang Mulyaningsih M.Hum dosen wali yang selalu mengingatkan
5. Kedua orang tua yang memberikan dorongan, semangat serta doa yang selalu menyertai aku.
6. ASB yang sangat-sangat membantu terciptanya karya ini
7. Teman-teman di FOURCOLOURS yang selalu memberikan tempat untuk berkembang dan mendorong untuk terus maju.
8. Pulung, Dessy Natalia, Marcel Yoga yang selalu mengingatkan aku dengan pertanyaan-pertanyaannya.
9. Sahabat-sahabatku bermain baik di rumah di KG dimanapun aku dan kamu berada, terima kasih atas semangat dan dukungannya.
10. Teman-teman kuliah dan angkatan 2001 terima kasih atas kebersamaannya.

Semoga karya dan penulisan ini dapat menjadi sebuah manfaat bagi yang membutuhkan. Terima Kasih, MAJU TERUS dan JANGAN BERHENTI BERKARYA.

Yogyakarta 25 Maret 2008



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Ide Penciptaan.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	7
D. Tinjauan Pustaka.....	8
E. Tinjauan Karya	12
F. Landasan Teori.....	13
G. Kerangka Konsep.....	18
H. Metode Penciptaan.....	20
BAB II OBYEK PENCIPTAAN.....	24
A. Penjelasan Umum.....	24
B. Desain Editing.....	25
C. Sinopsis.....	26

BAB III LANDASAN TEORI DAN KONSEP KARYA.....	28
A. Landasan Teori.....	28
B. Konsep Estetik.....	36
C. Konsep Teknis.....	39
 BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	 44
A. Tahapan Perwujudan.....	44
B. Penerapan Konsep Dalam Karya.....	48
 BAB V KESIMPULAN.....	 75
 DAFTAR PUSTAKA.....	 78
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program televisi merupakan salah satu bentuk komunikasi massa. Begitu banyak produk-produk televisi yang dapat dinikmati hingga saat ini, mulai dari berita, gosip, pendidikan, sinetron hingga film-film layar lebar. Produk-produk tersebut dihasilkan bukan dari suatu kerja individu, melainkan hasil dari pemikiran banyak orang yang kemudian sistem kerjanya dibagi sesuai dengan *post-post*-nya atau orang tersebut lebih biasa disebut dengan *crew* produksi yang terdiri atas Produser, Penulis Naskah, Sutradara, *Director Of Photography*, *Lightingman*, *Soundman* serta Editor. Dalam sebuah produksi *audio visual* selalu berpegang pada suatu sistem yang dijadikan pedoman, yaitu *Standart Operational Procedure* yang didalamnya mencakup Pra Produksi, Rehearsal, Produksi dan Pasca Produksi.

Sesuai dengan bentuk karya yang akan diambil yaitu *editing*, proses ini merupakan proses terakhir dari rangkaian tahapan produksi, bila dalam *Standart Operational Procedure*, *editing* termasuk dalam Pasca Produksi. Meskipun *editing* termasuk tahap terakhir dalam sebuah produksi akan tetapi pekerjaan tersebut tidak boleh lepas dari aktivitas kerja yang sebelumnya. Pada masa Pra Produksi penulis naskah membentuk suatu cerita yang dituangkan dalam sebuah skenario yang terangkai dalam bentuk *scene by scene*. Setelah mendapat persetujuan dari Produser, maka skenario akan

dieksekusi oleh Sutradara yang dibantu oleh beberapa *crew* produksi lainnya untuk menciptakan materi gambar (*shot*) yang sesuai dengan kebutuhan skenario. *Shot* dan adegan yang diciptakan oleh Sutradara kemudian diproses pada tahap Pasca Produksi atau biasanya lebih dikenal dengan proses *editing*.

Editing memiliki peranan yang sangat penting dalam terciptanya sebuah karya *audio visual*, karena pada tahap *editing* inilah *visual* yang menggambarkan penceritaan sesuai dengan skenario yang telah disepakati diwujudkan. Berdasarkan pada materi *shot by shot* yang dibuat oleh Sutradara akan dipilih sesuai dengan selera visual yang terbaik dari Editor sehingga dapat menghasilkan suatu cerita yang menarik dan layak untuk dinikmati.

Berdasarkan ketertarikan pada bidang *editing*, maka dipilih karya *editing* pada *video* instruksional “Saat Belajar Memahami Gempa”. Video ini menggambarkan tentang anak-anak tuna rungu yang tidak tahu apa yang harus dilakukan bila terjadi gempa bumi dan terdapat beberapa anak yang tidak tahu bagaimana ciri-ciri gempa bumi. Lalu Ibu guru mereka menjelaskan dari bagaimana ciri gempa bumi, apa yang harus dilakukan dan antisipasinya. Metode instruksional dirasa cocok untuk menyampaikan pesan-pesan yang dibutuhkan oleh anak-anak tuna rungu. Perlu diketahui bahwa instruksional sendiri memiliki pengertian mengenai suatu pengajaran yang didalamnya mengandung petunjuk dan penerangan¹. Seperti halnya pada *video* instruksional yang didalamnya memuat semua petunjuk dan keterangan-keterangan yang hendak disampaikan, maka *video* tersebut akan memiliki ciri

¹ Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1993.

tersendiri dalam menyampaikan pesannya, seperti penjelasan yang runtut dan tidak bertele-tele, bahasa yang mudah dimengerti serta gambar-gambar bantu untuk memperjelas apa yang disampaikan. Jadi disinilah fungsi *editing* dalam *video* instruksional yaitu merangkai petunjuk-petunjuk serta menempatkannya sesuai dengan kebutuhannya sehingga menjadi sebuah keterangan yang runtut dan akhirnya menjadi sebuah tontonan yang mudah dipahami sehingga apa yang dijelaskan dapat diterapkan oleh pemirsanya.

Berbicara mengenai *video* instruksional maka akan berhubungan erat dengan durasi shot (*timing*) dan akhirnya akan terbentuk iramanya (*rhythm*) sendiri, sehingga editor tinggal menyesuaikan iramanya untuk mendapatkan alur yang terbaik. Secara khusus *video* ini diperuntukkan bagi anak-anak tuna rungu. *Video* instruksional ini akan memakai bentuk cerita dalam menyampaikan pesan-pesannya sehingga akan terdapat tanya jawab serta aksi dan reaksi antar pemain namun tetap menonjolkan sisi instruksionalnya, dan hubungan dengan proses *editing* adalah editor diharapkan dapat menjadi jembatan bagi pemberi informasi dan penerimanya. Berhubungan dengan bentuk penyampaian yang menggunakan metode cerita maka editor harus mengerti sepanjang apakah pemakaian sebuah *shot*, kapan harus berpindah *shot*, pemotongan yang tepat agar tidak mengganggu informasi yang disampaikan serta bentuk-bentuk pendukung lain yang sekiranya mendukung baik secara teknis maupun estetis. Keputusan-keputusan tersebut sepenuhnya dilakukan oleh editor untuk menciptakan adegan demi adegan beserta detail adegannya yang sekiranya mendukung penceritaan.

Proses *editing* sangat berperan penting pada pembuatan program *video* instruksional “Saat Belajar Memahami Gempa”, hal tersebut menjadi suatu tantangan tersendiri bagi editor untuk memilih kemudian merangkai *shot-shot* yang telah diciptakan sewaktu proses produksi menjadi sebuah *video* instruksional yang utuh, yang bercerita secara runtut, yang mudah dipahami oleh anak-anak tuna rungu. Sebagai contoh lain bahwa proses *editing* merupakan proses penting yang tidak boleh terlewatkan adalah saat kita menonton acara televisi atau *film-film* di bioskop, tentunya dapat kita bayangkan dengan baik apabila acara televisi maupun *film-film* di bioskop ditayangkan tanpa melalui sebuah proses *editing*, tentunya akan menjadi suatu bentuk tontonan yang membosankan dan menjenuhkan. Begitu juga dengan *video* instruksional ini, bila tanpa melalui proses *editing* untuk mengolah hasil produksinya maka apa yang hendak dijelaskan akan menjadi sia-sia, sama halnya apabila melalui proses *editing* namun penyusunan pesannya tidak sesuai maka tidak mustahil apabila *video* instruksional tersebut menjadi sebuah program yang gagal termasuk dalam proses *editing*nya.

Sebab itulah mengapa sebuah proses *editing* dekat dengan penyutradaraan, sehingga proses *editing* dapat dianggap sebagai proses penyutradaraan yang kedua setelah proses produksi selesai. Karena itu berhasil atau tidaknya sebuah program televisi juga ditentukan oleh proses *editing*-nya. Secara artistik sebuah program televisi dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain tentang keberhasilannya dalam melakukan *editing*, sehingga :

- a. sebuah acara dapat diproduksi dengan hanya menggunakan satu kamera saja, tetapi berkat keterampilan didalam melaksanakan *editing*, penonton dapat menyaksikan hasilnya sebagai suatu suguhan yang mengasikkan.
- b. Melalui *editing* peristiwa waktu dan tempat yang berbeda dapat disuguhkan hanya dalam satu bagian saja.
- c. Melalui *editing* dapat memperjelas informasi.
- d. Melalui *editing* dapat diciptakan hubungan yang mungkin, maupun yang tidak mungkin ada.
- e. *Editing* berarti dapat melakukan pemilihan gambar yang diinginkan dan dari hasil penyusunannya akan berpengaruh terhadap reaksi dan interpretasi khalayak penonton².

Proses *editing* pada *video* instruksional “Saat Belajar Memahami Gempa” tetap berpegangan pada naskah sebagai pemandu untuk membentuk cerita dan menjaga kontinuiti cerita serta sebagai panduan editor untuk memilih dan memilah *shot-shot* yang telah disediakan. Dalam hal ini Selera visual editor akan ikut menentukan keberhasilan dalam menyampaikan pesan-pesan dari *video* instruksional “Saat Belajar Memahami Gempa”.

² Darwanto Sastro Subroto, *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta: Duta Wacana Press.1994. p.129

B. Ide Penciptaan Karya

Editing dapat diartikan sebagai pemilihan gambar dengan maksud untuk menghasilkan nilai kontinuitas dimana hasil penyusunan akan berpengaruh terhadap reaksi dan interpretasi khalayak penonton.

Proses *editing* menjadi bagian dari kerja kolaborasi yang menjadi penyempurna hasil kerja tim sebelumnya. Dapat dibayangkan bahwa tanpa proses *editing* sebuah produksi adalah sebuah pekerjaan yang kacau dan sia-sia. Editor memberikan sentuhan terakhir yang menghidupkan sebuah hasil produksi dan dapat mengekspresikan gagasan estetik dalam sebuah karya. Gagasan estetik pada proses *editing* merupakan suatu wilayah yang mengharuskan *editor* memberikan sentuhan khusus.

Pada proses *editing* terdapat dua istilah klasik yang dapat dijadikan pegangan dasar, yaitu *decoupage* (dekupase) dan *montage* (montase). Dekupase adalah proses penyuntingan dengan melakukan pemisahan atau pemecahan gambar pada sebuah pengambilan gambar (*shot*) dan melakukan pemisahan gerak melalui berbagai pengambilan gambar (*angle*). Montase adalah proses penyuntingan dengan melakukan perangkaian shot-shot, penyatuan atau penggabungan adegan³.

Video instruksional ini dikemas dalam bentuk cerita sehingga memungkinkan adanya insert ekspresi atau detail-detail shot lain yang mendukung dalam unsur cerita tersebut. Akan tetapi unsur utama dalam proses *editing* tetap mengacu pada konsep utama yaitu instruksional sehingga

³ J.M. Peters, *MONTAGE Bij Film En Televisie*, terjemahan Agus Hamid, Jakarta : Yayasan Citra. p. 22.

ketepatan pemotongan, penyambungan dan pemberian *insert* gambar sangat menentukan supaya tidak ada informasi yang terpotong atau distorsi informasi.

Video instruksional “Saat Belajar Memahami Gempa” menjelaskan tentang anak-anak tuna rungu yang belajar mengetahui bagaimana ciri-ciri terjadinya gempa bumi dan apa yang harus dilakukan saat gempa bumi terjadi. Penjelasan yang diberikan tetap menggunakan bahasa isyarat, mengingat hasil utamanya ditujukan untuk anak-anak tuna rungu namun tidak menutup kemungkinan orang-orang umum pun tahu dan mengerti apa yang sedang dijelaskan.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan Penciptaan :

1. Sebagai bentuk metode penyampaian informasi kepada anak tuna rungu.
2. Sebagai bentuk media untuk berkomunikasi kepada anak tuna rungu secara tidak langsung.
3. Menerapkan teori *editing* yang telah dipelajari ke karya *editing* video instruksional sehingga menjadi program yang menarik dan mudah dipahami.

Manfaat Penciptaan :

1. Memberikan informasi kepada anak-anak tuna rungu tentang apa yang harus dilakukan bila terjadi gempa.

2. Dapat menjadi referensi dalam pembuatan karya *editing* video instruksional.

D. Tinjauan Pustaka

Pada penciptaan karya *editing video* instruksional "Saat Belajar Memahami Gempa" tidak akan lepas dari instruksional itu sendiri. Instruksional sendiri memiliki kata dasar instruksi yang dalam buku *Instructional Media* dikatakan bahwa

*instruction is the arrangement to produce learning*⁴ (instruksi merupakan pengaturan informasi untuk menghasilkan suatu pembelajaran).

Pada proses pembentukannya, program instruksional sendiri merupakan sebuah program yang dipola secara rinci, mulai dari segi penulisan naskah, tidak adanya kebebasan menginterpretasikan pada saat pengambilan gambar, sebab naskah berfungsi sebagai pendikte pada saat pengambilan gambar⁵. Bila melihat dari pernyataan tersebut, semua produksi *audio visual* harus selalu dipola secara rinci dan naskah selalu dijadikan panduan, yang menjadikannya berbeda pada sebuah *video* instruksional adalah *angle* dan *type shot* pada saat pengambilan gambar, karena apa yang disampaikan harus dapat dilihat dengan jelas. Sedangkan perbedaan pada proses editingnya adalah pada penentuan durasi *shot* dan penentuan *insert* gambar yang tidak dapat ditempatkan selayaknya mengedit film cerita fiksi, meskipun penyajian pada *video* instruksional ini menggunakan gaya bercerita dan proses *editing*-nya tetap

⁴ Robert Heinich, *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York : Macmillan Publishing Company, 1989, p. 4

⁵ P.C.S. Sutisno, *Pedoman Praktis Penulisan Skenario Televisi dan Video*, Jakarta: Grasindo, 1993.p.89.

menjadikan naskah sebagai pedoman utama untuk merangkai *shot-shot* menjadi satu kesatuan informasi yang utuh hingga akhirnya disajikan kemasyarakat.

Pada dasarnya secara garis besar bentuk penyajian dalam suatu program instruksional terdapat dua cara untuk menyampaikannya, penyajian yang pertama yaitu

*instructor-based, the instruction may be dependent upon the presence of a teacher*⁶ (penyajian suatu informasi yang dipresentasikan langsung oleh seorang guru atau pengajar)

sebagai contoh dosen yang sedang mengajar kuliah. Bentuk penyajian yang kedua disebut dengan *instructor-independent* atau sering disebut juga dengan *self-instructor*

*even though it is guided by whoever designed the media*⁷ (Penyajian informasi ini berpedoman pada siapa yang merancang medianya).

Maksud dari penyajian yang kedua adalah dimana penerima informasi diajak untuk memahami sendiri petunjuk yang disampaikan, pada proses penyajian ini pemberi pesan tidak berhadapan langsung dengan penerima pesan namun menggunakan media sebagai penyampainya dan bentuk penyampaiannya dikendalikan oleh pemberi informasi. Bila dilihat dari bentuk penyajiannya maka *video* instruksional "Saat Belajar Memahami Gempa" akan berfungsi sebagai *self-instructor* bagi pemirsanya. Pada dasarnya *video* instruksional sendiri merupakan suatu metode pembelajaran yang diciptakan untuk mempermudah pemahaman bagi yang membutuhkan informasi, karena anak-

⁶ Robert Heinich, *Op Cit.* p.12

⁷ *Ibid.* p.12

anak tuna rungu yang perlu tahu mengenai hal ini tidak hanya terletak disatu daerah saja. Maka peranan media televisi menjadi sangat penting, karena penyebarannya yang begitu luas ke masyarakat. Dengan begitu perlu diperhatikan juga bagaimana merangkai isi program video instruksional yang mudah dimengerti oleh masyarakat luas. Namun kemudahan penyerapan informasi yang disampaikan juga dipengaruhi oleh kemudahan memahami *video* instruksional tersebut. Seperti yang tertulis pada buku *Multimedia Design and Production*, dikemukakan bahwa

*the effectiveness of the instructions is based on the learner's ability to perform, demonstrate, or provide observable evidence that the objective was achieved*⁸ (efektivitas dari sebuah pemberian informasi berdasarkan pada kemampuan sipenerima informasi untuk melaksanakan, mempertunjukkan, atau menyediakan bukti tampak mengenai sasaran yang akan dicapai).

Berdasarkan pada hal tersebut maka secara *editing*, *video* instruksional tersebut akan disajikan secara sederhana, baik dari teknik penyambungan gambar, *audio*, hingga grafisnya, namun tetap membentuk satu kesatuan cerita yang runtut, jelas, serta mudah dipahami oleh anak-anak tuna rungu. Sehingga fungsi *video* instruksional “Saat Belajar Memahami Gempa” sebagai bentuk penyajian yang bersifat *self-instructor* dapat tercapai.

Sebagai salah satu bentuk pendukung penting dalam mewujudkan fungsi *video* instruksional, *editing* merupakan sebuah terminologi yang dapat bermakna ganda yaitu secara teknik dan secara konsep. Menurut David Bordwell dan Kristin Thompson dalam bukunya *Film Art, An Introduction* dituliskan bahwa *editing* adalah mengurutkan gambar satu ke gambar

⁸ Edward L., Counts, Jr, *Multimedia Design and Production*, New York : Pearson Education, 2004, p. 2

berikutnya dengan membuang gambar yang tidak diperlukan⁹. Akan tetapi Jack Tucker A.C.E. mengatakan seperti yang dikutip Michael Brown, A.C.E. dalam bukunya *Creative Postproduction* bahwa

*Editing is not a technical process. It is an artistic process. It is about storytelling. What editors do, is the final rewrite of the script*¹⁰ (editing bukanlah suatu proses secara teknis. Editing adalah proses secara artistik. Editing adalah mengenai bagaimana bercerita. Apa yang dikerjakan oleh editor adalah perwujudan akhir dari sebuah naskah).

Namun pada *video* instruksional ini editing bukan hanya sebatas mengenai teknis, akan tetapi juga berpikir mengenai estetis supaya hasil akhirnya tetap menjadi suatu program yang menarik dan tidak bertele-tele bagi yang melihatnya, seperti yang tertulis dalam buku *Guide to Video Production*, bahwa

*editing is the process by which your video footage is re-arranged into an order a coherent, and concise as possible*¹¹ (editing adalah proses penataan kembali dari stok video yang ada kedalam suatu bentuk yang padu, serta ringkas).

Sebagai dasar untuk memproduksi karya *editing* ini tetap berpegangan pada *Standart Operational Procedure (SOP)* seperti yang dikemukakan Darwanto Sastro Subroto dalam bukunya *Dasar-dasar Produksi Televisi* dijelaskan bahwa pada tahap *post production* merupakan tahap penyelesaian atau penyempurnaan, baik dari bahan berupa pita *auditif* maupun pita *audio visual*. Tahap penyelesaian tersebut meliputi :

- a. Melakukan *editing* baik suara atau gambar.
- b. Pengisian grafik pemangku gelar atau berupa insert *visualisasinya*.

⁹ David Bordwell dan Kristin Thompson, *Film Art, An Introduction*, Madison : University of Wisconsin, 2004.p.30

¹⁰ Michael Brown, A.C.E., *Creative Postproduction*, New York : Pearson Education, 2004. p.65

¹¹ Rowan Ayers, *Guide to Video Production*, Sydney : AFTRS, 1992. p. 174

- c. Pengisian narasi.
- d. Pengisian *sound* efek dan ilustrasi.
- e. Melakukan evaluasi¹².

Editing pada *video* instruksional "Saat Belajar Memahami Gempa" juga berpegang pada tahap penyelesaian tersebut. Sehingga pada proses pengerjaan nantinya tidak terjadi kebingungan dalam memilih apa yang harus dilakukan terlebih dahulu.

E. Tinjauan Karya

Bila diingat pada tahun dimana TPI belum berubah haluan menjadi televisi dangdut dan masih berpegang sebagai Televisi Pendidikan Indonesia, TPI banyak menyiarkan program-program pendidikan untuk anak-anak sekolah. Salah satunya yang berjudul "FISIKA untuk SMA" program tersebut hampir sama dengan program video instruksional ini dimana program tersebut menjelaskan mengenai pelajaran untuk siswa SMA, terdapat pembahasan yang sangat jelas dan mudah ditangkap. Teknik *editing* yang ditampilkan juga teknik *editing* yang *simple* namun tetap menarik untuk dinikmati, karena program tersebut juga dikemas dengan bentuk cerita, sehingga bentuk *editing*nya juga menampilkan aksi reaksi dan ekspresi dan penempatannya pun disesuaikan dengan kebutuhannya sehingga tidak mengganggu informasi yang disampaikan. Pada *video* ini juga terdapat bentuk-bentuk visualisasi yang berfungsi untuk menjelaskan apa yang sedang dijelaskan, sehingga

¹² Darwanto Sastro Subroto, *Op Cit.* p.159

informasinya menjadi sangat jelas dan penonton menjadi lebih paham dengan apa yang disampaikan.

Contoh lain yang dapat diambil seperti acara "Memasak Ala Rudi Choirudin" yang pernah ditayangkan di RCTI, teknik *editing* yang diperlihatkan merupakan bentuk instruksional yang mudah dimengerti dan dipahami. Bentuk *editing* yang dapat diadopsi adalah bagaimana menentukan *timing* atau durasi *shot* yang dibutuhkan agar dapat dimengerti secara cepat dan mudah dan didalam program tersebut juga memunculkan teks resep-resep yang dibuat. Karena teks tersebut memuat apa yang dibutuhkan untuk membuat resep maka kejelasan dan kemudahan untuk terbaca dengan mudah sangat diperhitungkan.

F. Landasan Teori

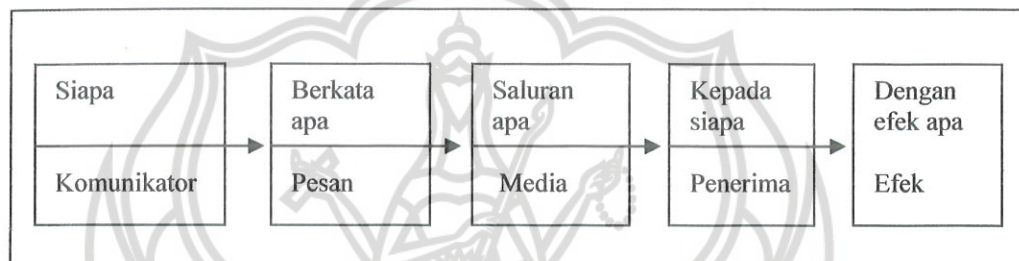
Proses komunikasi adalah suatu proses sosial yang melandasi semua proses yang terjadi di dalam masyarakat ataupun dalam suatu organisasi. Tanpa komunikasi tidak akan terjadi sebuah interaksi sosial. Proses komunikasi merupakan proses timbal-balik antara pengirim pesan dan penerima pesan sehingga saling mempengaruhi. Dengan kata lain komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui suatu media dan menghasilkan suatu efek¹³.

Untuk memahami pengertian komunikasi agar dapat memanfaatkannya secara efektif, Harold D. Lasswell dalam bukunya *The Structure and Function*

¹³ Sasa Djuarsa, *Teori Komunikasi* Jakarta: Universitas Terbuka, 1985.p. 35.

of *Communication in Society*, menyatakan bahwa proses komunikasi dapat dijabarkan dengan menjawab pertanyaan “*Who, say what, in which channel, to whom and what effect*”. Susunan tersebut menunjukkan bahwa proses komunikasi meliputi kelima unsur tadi dan masing-masing unsur tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya.¹⁴

Bila digambarkan dalam sebuah bagan komunikasi maka bentuknya adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Model Komunikasi Lasswell

Berdasarkan pada model komunikasi Lasswell komunikator (*who*) dapat merupakan perorangan/individu (seseorang yang berbicara, menulis, melukis, melakukan gerak-gerik dan lain-lain) atau kelompok masyarakat yang berupa organisasi komunikasi/lembaga (seperti surat kabar, biro iklan, televisi, film dan lain-lain). Dalam penciptaan karya editing ini, yang menjadi sumber adalah *Arbitier Samaiter Bund (ASB)* sebuah Lembaga Sosial Masyarakat yang peduli terhadap anak-anak tuna rungu.

Pesan (*Say What*) adalah stimulasi yang disampaikan oleh sumber kepada penerima, dalam karya ini pesan yang hendak disampaikan adalah bagaimana

¹⁴ Darwanto Sastro Subroto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press. 1992.p.3

mengetahui ciri-ciri gempa, apa yang harus dilakukan bila gempa terjadi dan berbagai antisipasinya.

Media (*In Which Channel*) merupakan tempat berlalunya atau mengalirnya pesan-pesan dari sumber kepada penerima pesan, banyak cara yang dapat dipergunakan sebagai saluran komunikasi, akan tetapi ada dua cara yang biasanya sering dipergunakan, yaitu lewat media massa dan antar pribadi. *Video* instruksional menjadi pilihan yang tepat untuk menyampaikan pesan-pesan dari komunikator ke komunikan. Pada bagaian inilah *editing* berperan untuk merangkai *shot* demi *shot* yang kemudian menjadi satu *scene* atau menjadi satu rangkaian pesan yang utuh untuk kemudian disebarkan ke masyarakat.

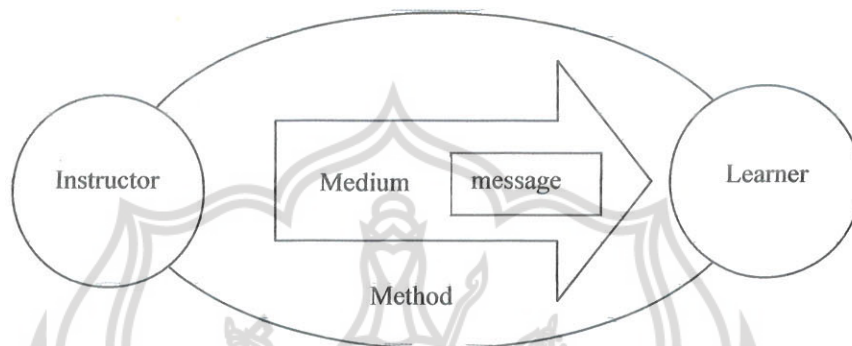
Penerima (*To Whom*) adalah pihak yang menerima pesan dan juga memberikan respon. Penerima pesan dalam hal ini ditujukan kepada anak-anak tuna rungu.

Efek (*What Effect*) adalah suatu tindakan dalam tingkah laku penerima sebagai suatu hasil dari penyampaian pesan-pesan yang disampaikan. Efek yang diinginkan adalah anak-anak tuna rungu khususnya serta anak-anak yang tidak menderita tuna rungu pada umumnya dapat mengerti dan nantinya dapat menerapkan apa yang telah dijelaskan dalam *video* instruksional tersebut.

Berdasarkan pada bentuk komunikasi tersebut maka proses kerja *editing* dimulai dari merangkai pesan hingga akhirnya siap ditayangkan melalui sebuah media yaitu televisi. Dampak dari perangkaian pesan melalui proses *editing* terletak pada efek yang ditimbulkan, meskipun pada kenyataannya

bukan melalui proses *editing* saja yang membentuk efek tersebut. Akan tetapi *editing* memegang peranan penting untuk menentukan efek yang akan diterima oleh pemirsanya.

Sedangkan bentuk komunikasi yang menyertakan metode instruksional menurut buku *Instructional Media* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.2 Bagan metode instruksional

Bagan diatas menjelaskan bahwa *instructor* atau pemberi informasi menggunakan suatu media yaitu *video* instruksional yang didalamnya membawa pesan-pesan yang hendak disampaikan pada *learner* atau penerima pesan, proses penyampaian pesan dari *instructor* kepada *learner* menggunakan metode yaitu instruksional yang dikemas dalam bentuk cerita yang menceritakan serta menggambarkan pesan-pesan yang hendak disampaikan.

Komunikasi melalui *video* instruksional ini dapat dikatakan berhasil apabila komunikasi tersebut mampu mengubah sikap dan tindakan seseorang atau berhasil memperoleh persetujuan dari komunikan terhadap hal yang dimaksud oleh komunikator, dan salah satu cara untuk mengubah sikap dan

perilaku orang lain secara sukarela adalah melalui komunikasi persuasif.¹⁵ Komunikasi persuasif adalah komunikasi yang bersifat mempengaruhi yang bertujuan mengajak yang penerapannya menggunakan cara atau teknik tertentu, sehingga dapat menyebabkan orang bersedia melakukan dengan senang hati dan sukarela tanpa merasa dipaksa. Pada proses *editing* komunikasi persuasif diterapkan pada bagian dimana perangkaian *shot-shot* tersebut menjadi sebuah informasi yang bersifat mengajak anak-anak tuna rungu untuk menerapkan apa yang diinformasikan melalui *video* instruksional tersebut apabila sewaktu-waktu terjadi gempa bumi.

Editing juga berkaitan erat dengan penyusunan naskah dan penyutradaraan. Wilayah kerja *editing* mengacu kepada susunan bangunan dramatik pada skenario. Wilayah kerja editor merupakan paduan koordinasi penciptaan dramatisasi oleh sutradara tanpa mematikan kreativitas dari editornya. *Editing* adalah proses kreatif dalam mendukung *mise en scene* (menata dalam *scene*)¹⁶ menunjukkan proses sinematis yang terjadi dalam sebuah set. *Editing* yang baik adalah menyempurnakan penyutradaraan atas pemain, posisi kamera, pemilihan lensa dan lain-lain.

Lebih lanjut Darwanto mengemukakan dalam bukunya *Produksi Acara Televisi*, dijelaskan bahwa *Editing* atau penyuntingan adalah pemilihan gambar dari beberapa gambar yang tersedia yang selanjutnya disusun dalam satu *scene* atau *sequence* sehingga mampu menunjukkan suatu kontinuitas gambar yang baik dalam arti wajar dan logis sehingga dapat dinikmati oleh

¹⁵ Astrid S. Susanto, *Komunikasi dalam Teori dan Praktek*, Bandung: Bina Cipta. 1989. p. 121

¹⁶ B.P.SDM. Citra, *Kamus Kecil Istilah Film*, Jakarta : Yayasan Citra, 1997. p. 120

khalayak¹⁷. Dituliskan pula bahwa terdapat jenis-jenis *editing* yaitu *continuity editing*, *relational editing*, dan *dynamic editing*.

Herbert Zettl dalam bukunya *Television Production Handbook* mengemukakan bahwa *editing* dilakukan untuk berbagai alasan, maka kemudian dikenal dengan empat fungsi dasar *editing*, yaitu menggabungkan (*combine*), memotong (*trim*), memperbaiki (*correct*) dan membangun (*build*)¹⁸. Empat fungsi dasar tersebut digabungkan dengan pola perpindahan gambar yang dikenal dengan transisi. Adapun jenis-jenis transisi antara lain *cut*, *dissolve*, *fade* dan *wipe*¹⁹.

G. Kerangka Konsep

Konsep utama dari penciptaan karya *editing* ini adalah bagaimana mengolah gambar yang dihasilkan dari suatu produksi agar menjadi sebuah tontonan yang mudah dimengerti terutama bagi anak-anak tuna rungu. Bentuk dari video instruksional ini menggunakan pendekatan dengan gaya cerita, sehingga seperti halnya *editing* pada sebuah *film* cerita yang kebanyakan mengutamakan *continuity*, maka pendekatan yang dilakukan dalam proses *editing* video instruksional "Saat Belajar Memahami Gempa" lebih mengacu pada bentuk *editing* yang *continuity*.

Editing selalu berkaitan erat dengan transisi yang merupakan suatu pola perpindahan gambar yang menghubungkan antar shot. Penerapan dalam

¹⁷ Darwanto Sastro Subroto, *Op Cit.* p.128

¹⁸ Herbert Zettl, *Television Production Handbook*, California : Wadsworth Publishing Company, 1992. p. 321-322

¹⁹ Rowan Ayers, *Op Cit.* p. 175

editing nantinya sebagian besar akan menggunakan teknik *cut to cut*, teknik ini merupakan salah satu bentuk dasar pendukung dari *continuity editing* yang pada perkembangannya terdapat beberapa bentuk *cutting* seperti *match cut*, *cut in* dan *cut away*. Selain teknik *cut*, akan digunakan juga transisi-transisi lain yang mendukung perpindahan gambar dari gambar utama ke penggambaran simulasi baik yang menggunakan grafis maupun *real shot*. Dalam naskah diceritakan terdapat *scene-scene* yang menunjukkan sebagai *scene flash back* dalam hal ini perlu adanya sesuatu yang menunjukkan bahwa *scene* tersebut merupakan *scene flash back* baik itu ditunjukkan dengan transisi atau pun dengan *colour correction*, maksudnya bila terdapat *scene-scene* yang menunjukkan waktu yang berbeda maka akan ditunjukkan dengan warna yang berbeda yang bertujuan lebih pada kepentingan estetis.

Bahasa isyarat menjadi salah satu cara untuk berkomunikasi dan memberikan informasi bagi orang-orang tuna rungu. Sehingga dalam penerapannya dalam *editing shot-shot* yang menggunakan bahasa isyarat tidak boleh dipotong atau di beri *insert* dengan *shot-shot* lain sebab hal tersebut dapat mengurangi informasi atau bahkan informasi yang hendak disampaikan menjadi tidak jelas. Namun dalam pelaksanaan *editing* nantinya tidak menutup kemungkinan untuk memberikan ekspresi atau detail-detail shot yang lain yang sekiranya mendukung dalam penceritaannya.

Secara khusus *video* intruksional "Saat Belajar Memahami Gempa" memang diperuntukkan bagi anak-anak tuna rungu, akan tetapi *video* ini dibuat agar dapat dipahami dan dimengerti pula oleh anak-anak diluar anak

tuna rungu. Berdasarkan pada hal tersebut, maka agar nantinya video ini dapat dipahami oleh anak-anak lain bahasa isyarat yang digunakan di munculkan dengan menggunakan *subtitle* dengan begitu video instruksional Saat Belajar Memahami Gempa tersebut dapat dengan mudah dipahami.

H. Metode Penciptaan

1. Objek Penciptaan

Gempa menjadi salah satu ancaman yang bisa terjadi sewaktu-waktu. Bagi sebagian orang mungkin bisa menghadapi dan memiliki cara untuk menyelamatkan diri sewaktu terjadi gempa. Namun bagaimana dengan anak tuna rungu, mereka bahkan bisa saja tidak tahu atau bahkan tidak mengerti bila terjadi gempa dan bagaimana cara menyelamatkan diri sewaktu terjadi gempa.

Video instruksional Saat Belajar Memahami Gempa dibuat untuk mengajarkan pada anak-anak tuna rungu bagaimana menyelamatkan diri saat terjadi gempa di sekolah dan bagaimana menanggulangnya. Berhubungan dengan proses dalam *post production* kepentingan *editing* sangatlah berpengaruh besar pada keberhasilan pengajaran tersebut. Keberhasilan dalam proses *editing* untuk merangkai *shot* demi *shot* yang dihasilkan dalam proses produksi sangat menentukan dalam hasil akhir *video* instruksional. Pemahaman akan kebutuhan serta maksud dan tujuan akan membantu dalam kelancaran proses *editing*. Bentuk yang ditawarkan dari proses *editing* adalah

kemudahan untuk menangkap apa yang hendak disampaikan melalui video instruksional ini, terutama bagi anak-anak tuna rungu.

2. Tahap Penciptaan

Pra Produksi

☐ Pengembangan Ide

Memilih ide penciptaan karya yang memiliki latar belakang permasalahan menarik.

☐ Survey Data

Mengumpulkan dan menganalisa data-data yang diperlukan.

☐ *Script*

Menciptakan dasar cerita (*story line*) yang kemudian disalin kedalam bentuk naskah (*script*)

☐ Pencarian lokasi

Mencari lokasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam *shooting*.

☐ *Technical Meeting*

Melakukan pertemuan dengan anggota produksi untuk merencanakan hal-hal teknis dalam penciptaan karya.

Produksi

☐ *Shooting*

Proses pengambilan gambar atau adegan secara *live shot*.

Pasca Produksi :

☐ *Logging*

Memilih *shot-shot* yang dibutuhkan dengan mencatat *time code in* dan *out*- nya sesuai dengan kasetnya.

☐ *Capturing*

Memasukkan data dari pita kaset ke komputer sesuai dengan *time code*-nya.

☐ *Editing Offline*

Mengurutkan secara kasar *shot-shot* yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan naskah.

☐ *Editing On line*

Melakukan pengolahan audio dan video, penambahan *effect* dan memberikan *finishing touch*.

☐ *Rendering*

Proses mengubah *file editing* yang masih terpotong-potong menjadi satu kesatuan utuh yang tidak terpotong, tentunya sesuai dengan hasil *editing* baik itu mengubah kedalam *file* berbentuk *Audio Video Interleave (avi)* maupun DVD

☐ *Print Master Tape*

Merekam hasil akhir ke format kedalam pita kaset *mini-DV*

3. Alat dan Bahan

a. *Personal Computer*

b. *Hardisk 100 gigabyte*

- c. *Capture card fire wire*
- d. *Kabel fire wire*
- e. *Camera mini-DV*
- f. *Tv monitor*

