

BAB V

PROSES PERWUJUDAN KARYA

A. Tahapan Penciptaan

Tahapan pada penciptaan Film “Sesaat sebelum terucap” mengalami proses kreatif dimulai dari praproduksi, produksi dan pasca produksi. hal ini adalah bagian pengembangan ide awal hingga film dapat di nikmati penonton. Secara garis besar tahapan tersebut adalah tahapan yang seharusnya di lalui, dengan penjelasan Pra-produksi merupakan bagian awal proses pembuatan ide, sementara produksi bagian ketika karya di ekekusi, sedang-kan pasca produksi adalah bagian penyambungan shot dan memberikan sentuhan akhir agar film lebih layak untuk di nikmati. Berikut lampirantahap pencipataan pada film “Sesaat Sebelum Terucap” beserta penjelasan tiap tahapannya

1. Pra Produksi

a) Analisis dan Breakdown Naskah

Tahapan awal *editor* dalam proses *pra-produksi* yaitu melakukan analisis naskah. Hal ini dilakukan *Editor* dan seluruh *team post-produksi*, d mencoba membagi tahapan eskalasi dramati sesuai dengan naskah dengan mengidentifikasi lanjut potensi dari unsur dramatik yang dapat di kembangkan sebagai *tools* eskalasi tensi dramatik. Proses selanjutnya yaitu melakukan *traffic planning* hal ini berikut dengan melakukan *breakdown Vfx* dan melakukan konfirmasi kesanggupan *department post-produksi*. Di ikuti dengan proses analisa teknis, hal ini dilakukan terpisah tanpa departemen lain yang bertujuan agar *department post-produksi* mendapatkan pencatatan *technical* sehingga dapat mencapai ekspetasi output dari Sutradara. Hal ini meliputi penambahan cahaya pada *scene 03* dan koreksi property ketika riset lokasi yang tidak di sanggupi artist

b) Penyusunan Kerabat Kerja

Tahap selanjutnya adalah penyusunan kerabat kerja. Dalam hal ini sutradara dan produser berdiskusi untuk menentukan kepala divisi atau head of department (HOD). Pemilihan HOD dipilih melalui banyak pertimbangan diantaranya: kemampuan kreatif sesuai bidangnya, kerja sama dan kemampuan diskusi yang baik, serta memiliki spirit yang sama dalam mewujudkan naskah Film "Sesaat Sebelum Terucap". Hal tersebut dilakukan agar menciptakan ekosistem produksi yang nyaman terutama dalam proses komunikasi, sehingga mengurangi terjadinya miskomunikasi antar kru ataupun antar departemen. Setelah *head of department* ditentukan, HOD mencari anggota atau kru nya sendiri, mereka akan memilih kru yang sudah mereka percayai ataupun sudah sempat bekerja sama dengan baik. Berikut merupakan susunan kerabat kerja Film "Sesaat Sebelum Terucap".

Departemen	Job deskripsi	NAMA
Produksi	<i>Executive Producer</i>	Anisa Berliana
		Rizqy Halim
		Devarza Afansyah
	<i>Producer</i>	Lisa Nurholiza
		Duifadia Dissa
	<i>Line Producer</i>	Farhan Febrivanto
	<i>Unit Manager</i>	Satrio Candra
	<i>Location Manager</i>	Martinetta Kriswandanv

	<i>Location Crew</i>	Ocak Cinta
		Duta Mahdiny
		Rhadean Yudhistvra
		Vincentius Aldi

Departemen	Job desc	NAMA
Produksi	<i>Location Crew</i>	Rhadean Yudhistvra
		Vincentius Aldi
	<i>Technical Director</i>	Helmi Yusuf
		Ammar Dzakhwan
	<i>Logistic</i>	Hermin Nur
		Devina Fauziah
	<i>Driver</i>	Ammar Dzakhwan
		Maria Gratia
	<i>Runner</i>	Anisa Dewi
		Gabrielle Mutiara

Skenario	<i>Script Writer</i>	Anisa berliana
		Lisa Nurholiza
	<i>Storyline</i>	Anisa berliana
		Rizqy Halim
	<i>Story Development</i>	Anisa Berliana
		Rizqy Halim
		Lisa Nurholiza
Penyutradaraan	<i>First Assistant Director</i>	Duifadia Dissa
		Ammar Rofif
	<i>Assistant to Director</i>	Dwitya Yoga
		Jessica Ariel
Kontinuiti	<i>Casting Director</i>	Dimas "Juju"
	<i>Visual Continuity</i>	Tasva Faizul
	<i>Script Continuity</i>	Raynold Filemon

Kamera	<i>Direct of Photography</i>	Rizqy Halim
	<i>First Assistant Camera</i>	Don Juli
	<i>Additional First Assistant Camera</i>	Aditya Pambudi
	<i>Key Grip</i>	Wisnu Setiawan
	<i>Assistant Camera Grip</i>	Risto Susilo
	<i>Additional Assistant Camera Grip</i>	Rizky Firliansyah
	<i>Storyboard Artist</i>	Diva Calista
	<i>Digital Imaging Technican & Loader</i>	Refael Surya
	<i>Clapper & Camera Report</i>	Nadir Andalibtha
	<i>Still Photo</i>	Saddam Husain
	<i>Camera Guard</i>	Ilham Ardi
	<i>Camera Guard</i>	Rendy Afriza

Lighting	<i>Gaffer</i>	Panglima Ramzy
	<i>Lighting Technician 1</i>	Haris Kriswanto
	<i>Lighting Technician 2</i>	Geovano Satrio
	<i>Lighting Technician 3</i>	Jardin Kurnia
	<i>Lighting Technician 4</i>	Apri Prasetyo
	<i>Lighting Technician 5</i>	Malik Aziz
	<i>Additional Lighting Crew</i>	Wildan Khabibie
	<i>Lighting Guard</i>	Pisa edin
	<i>Generator Operator</i>	Nur
Artistik	<i>Production Designer</i>	Wangi sooka
	<i>Set Designer</i>	
	<i>Art Director</i>	Hanif Ihsan Fauzi
	<i>Art Crew</i>	Deka Krismananda Banyu Eka Alya Dewani Rifqi Karim Wahyu Saputra Raudly

	<i>Additional Art Crew</i>	Ica Oonita
	<i>Wardrobe</i>	Vicidian Putri
	<i>Wardrobe Crew</i>	Putri Ayunda
	<i>Makeup Artist</i>	Alifah Rizki
	<i>Makeup Artist Crew</i>	Putri Intan
Audio	<i>Sound Designer</i>	<i>Ilham Maulana & Recordist</i>
	<i>Boom Operator</i>	Immanuel Mongkau
	<i>Assistant Sound</i>	Audiya Saffanah
	<i>Additional Sound</i>	Bennv Susanto
	<i>Sound Post Facility</i>	FourMix JFS
	<i>Sound Editor</i>	Sutarjo - FourMix JFS
	<i>Re-recording Mixer</i>	Satrio Budiono FourMix JFS
	<i>Music Composer</i>	Rakhmat Widodo
	<i>Music Mixing</i>	Joan Christopher

Editing	<i>Post Production</i>	Wiliam Natan
	<i>Editor</i>	Devarza Afansyah
	<i>Assistant Editor</i>	Ardha Putra Pratama
	<i>Color Grading by</i>	Klöver Colour Studio
	<i>Online Post Producer</i>	Putri Rahayu - Klöver ColourStudio
	<i>Supervising Colorist</i>	Yulia Anggraeni - Klöver ColourStudio
	<i>Colorist</i>	
	<i>Conform Artist & Finishing Editor</i>	Dimas Putra Perdana - KlöverColour Studio
	<i>Visual Effect Artist</i>	Michael Hizkia
	<i>Graphic Designer</i>	Iqbal Putu
	<i>Poster Designer</i>	Raihan Wafi
		Sang Daulat

	<i>Editor Trailer</i>	Falih Fairuz
	<i>Indonesian Subtitle</i>	Duifadia Dissa
	<i>English Subtitle</i>	Devi Eka
Distribusi	<i>Distributor & Publicist</i>	Suci Prasast
	<i>Social Media Assistant</i>	Muhamad Bayu
	<i>BTS Photo</i>	Tegar Prayuda
		Taranggan
	<i>BTS Video</i>	Ilham Herpraktiko
		Ridho Muharram
<i>BTS Video Editor</i>	Muhammad Bayu	

Daftar Tabel 4. 1 List Nama Crew
(Source : Pribadi)

c) Pembuatan Production Design

Bersama *production designer*, Sutradara mencoba mengimplementasikan konsep menjadi struktur guna memudahkan komunikasi kreatif antar kerabat kerja. Disaat bersamaan kegiatan pembuatan *productuin design* bertujuan untuk menyambungpadankan komunikasi kreatif agar tetap sejalan . Sehingga tiap konsep danrealisasi departemen dapat sesuai dengan visi dari sutradara. Pada bagian ini departemen editing membuat gambaran skema dan acuan realisasi konsep terpisah.

Departemen *editing* membuat pemisahan *design produksi* agar team produksi lain tidak terganggu perihal pembahasan teknis, karena pada proses nya banyak melakukan pembahasan teknis dan perkiraan kesanggupan departemen merealisasikan keinginan sutradara. Sementara secara konsep paralel menunggu *treatment* dari *story board*.

d) Preproduction Meeting

Pre-production meeting (PPM) merupakan proses kreatif persiapan eksekusi filmhal ini bertujuan demi kelancaran komunikasi dan penyesuaian ekspektasi *output* karya pembahasan dapat berupa proses kreatif dan teknis eksekusi. Pada film sesaat sebelum terucap PPM dilakukan sebanyak 6 kali, 4 pertemuan seluruh *chief department* dan duapertemuan dengan seluruh kerabat kreatif tiap divisi.



Gambar 5. 1 Gambar meeting online HOD

(source : pribadi)

Peran *post-produksi* saat PPM adalah membahas realisasi konsep dan *traffic data* saat di set, sehingga nanti nya sutradara dan departemen *post-produksi* dapat membuat *guide* editing di set dan Sutradara mendapatkan *preview* langsung terkait materi yang sudah diambil.

e) Pembuatan *Stillomatic*

Pada penerapan nya film sesaat sebelum terucap membuat *storyboard* yang dilakukan oleh departemen kamera, pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk gambaran nyata dari *shotlist* yang telah di buat. Sementara setelah itu dibuat *stillomatic* yaitu proses penjaitan *storyboard* menjadi rangkaian naratif, hal ini bertujuan menentukan Panjang pendek dan mengetahui kebutuhan adegan serta gambaran ritme eksternal pada setiap shot, identifikasi utama editing pada pembuatan *stillomatic* adalah untuk memberikan gambaran *cutting point* dan *timing* film. Sehingga gambaran *pacing* dapat terlihat secara kasar, dalam hal ini



Gambar 5. 2 *Gambar* pembuatan *stillomatic*

(source : pribadi)

Proses ini sama dengan menjahit gambaran urutan *shot* pada film, lengkap dengan narasi *Voice over* dan *music guide*. Pada tahapan film sesaat sebelum terucap *stillomatic* mengalami 2 revise. Hal ini

dilakukan karena terjadi *jumping shot* yang membuat penyambungan *shot* menjadi monoton dan terkendala medium arah kamera, lalu terjadi perubahan urutan dan penawaran shot baru untuk efisiensi penyambung cerita.

f) Test File dan Recce

Selanjutnya proses pengecekan file, hal ini dilakukan saat seluruh departemen melakukan *recce*, pengecekan file memiliki peran untuk mengidentifikasi kesiapan *hardware* saat shooting berlangsung. Seperti kesiapan laptop dan *software editing*, dan durasi penyalinan file ke *hard disk* yang nantinya akan berpengaruh terhadap kinerja departemen *post-produksi*. Harapannya *Test file* mampu menggambarkan bentuk efisiensi eksekusi antara sumber daya manusia dan kebutuhan produksi film.

Test file dilakukan bersamaan dengan proses *recce* dimana editor ikut melakukan *recce* untuk memastikan *file output* materi sesuai dengan kebutuhan teknis tim *post-produksi*. Departemen *post-produksi* juga ikut mengidentifikasi lanjut keperluan *hardware* dan melakukan riset waktu pemindahan data pada *hardisk* juga efektifitas tempat bagi *assistant editor* nantinya.



Gambar 5. 3 Gambar proses *recce*
(source : pribadi)

1. Workshop Traffict editing

Pada proses pra-produksi juga dilakukan *workshop traffic editing* dimana bagian ini menjadi penentu kesepakatan terkait teknis file dan manajemen file mulai dari awal produksi hingga distribusi nanti. Kegiatan ini mengantisipasi *miss* komunikasi kebutuhan file dalam film, pada proses ini menemui kesepakatan output untuk *offline* adalah *prores 422*. Dengan admin penamaan sesuai dengan format editor. pada bagian ini juga menentuka seberapa banyak backup dan jalur penyalinan saat di set dengan memperhitungkan ketepatan waktu penyalinan antara departemen kamera dan audio Selanjut nya pembahasan mengenai proses setelah *picture lock* yang di sepakati berjalan secara paralel, dengan ini *file grading*, materi *online*, dan kebutuhan audio

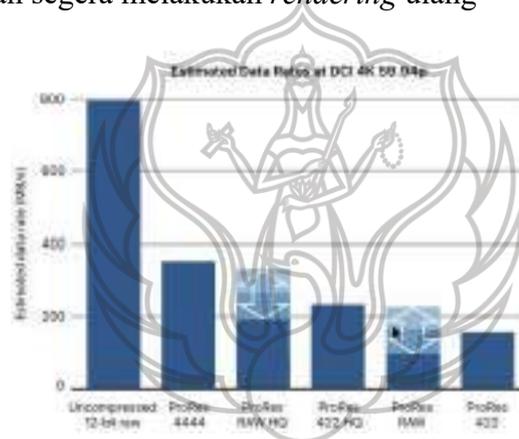
Pertemuan ini ditemui oleh *producer post-pro*, *editor*, *assistant editor* dan *VFX artist*. Hal ini dilakukan agar tiap personal dapat memaksimalkan dan meminimalisir terjadi nya kesalahan komunikasi saat di *set*. Karena nanti nya *editor* berencana untuk lebih banyak berada pada monitor *preview*.

2. Produksi

Produksi merupakan bagian penentuan setelah melakukan perencanaan konsep, Proses ini merupakan eksekusi dan realisasi seluruh departemen. Tak terkecuali departemen *editing*. Pada tahapan produksi, departemen *editing* ikut melakukan kolaboratif di set, mencakup proses *treatment* lebih awal pada materi .Hal tersebut meliputi :

1. Transcode

Transcode merupakan bagian dari departemen kamera namun pada praktik di film ini seorang *DIT* merangkap untuk membuat admin pada *software editing* dan melakukan konversi materi *RAW* ke *prores 422*. Hal ini menjaga efisiensi *transfer data* ke dalam project sehingga *DIT* melakukan *double-crosscheck* apabila terdapat materi yang *error* dan dapat dengan segera melakukan *rendering* ulang.



Gambar 5. 4 Gambar Meta data Apple Prores

(source : <https://www.apple.com/id/>)

Proses ini efektif mengingat *software editing* dapat bekerja lebih ringan pada format *codec intra-frame*. Proses *transcode* ini dilakukan untuk nanti nya saat proses *editing offline* tidak ada file di timeline yang belum melalui proses *Transcode*. Efektifitas diharapkan mampu meningkatkan efisiensi pengerjaan *file* di meja editing sehingga departemen pasca-produksi bisa berfokus pada penyusunan cerita pada film pendek ini.

2. Backup

Transcode merupakan bagian dari departemen kamera namun pada praktik di film ini seorang *DIT* merangkap untuk membuat admin pada *software editing* dan melakukan konversi materi *RAW* ke *prores 422*. Hal ini menjaga efisiensi *transfer data* ke dalam project sehingga *DIT* melakukan *double-crosscheck* apabila terdapat materi yang *error* dan

dapat dengan segera melakukan *rendering*. Selain itu *DIT* juga melakukan *cloning* materi file, untuk mencegah

c). Assembly Cut

Departemen pasca-produksi juga melakukan proses *assembly* di set, hal ini dilakukan oleh asisten editor. Umum nya proses ini dimulai dari proses *replacememt* antara audio kamera dengan materi dari sound departemen, selain itu asisten editor jugamelakukan penamaan ulang shot yang telah di-*replace*.



Gambar 5. 5 Gambar Timeline

(sumber : Pribadi)

Selanjut nya file akan di olah ke *software editing* dan melakukan penyusunan sesuai dengan *script*. Potongan shot ini yang akan menjadi landasan kerja editor dan membuat *objective* untuk melakukan penyusunan terbaik. Hal ini juga melalui perhitungan timeline pasca-produksi yang sesuai dengan kesepakatan awal bahawa pasca-produksi akan dimulai lebih awal.

d) Shot control

Pada saat di set editor melakukan *shot control* dan memastikan *shot* yang di take sesuai dengan kebutuhan, bersamaan dengan ini *editor* lebih banyak mendampingi sutradara untuk menentukan apakah sudah cukup capaian pada tiap *scene* nya atau perlupenambahan lanjut dalam film



Gambar 5. 6 Gambar editor melakukan shot control

(sumber : Pribadi)

Hal ini dilakukan sebagai upaya efisiensi pada saat proses *editing* sehingga harapan nya tidak ada *shot* yang tidak dibutuhkan atau kekurangan terkait visualisasi naskah. Editor juga bertanggung jawab membuat note tambahan khusus untuk kebutuhan tak terduga yang terjadi di set. Mulai dari *split take* sampai note online tambahan yang ketika di kerjakan di set akan memakan waktu lebih.

3. Pascaproduksi

Pada tahapan ini seluruh materi gambar yang telah diambil selama proses produksi akan melalui proses penyusunan dan pemotongan ulang berdasarkan *guide* di set dan naskah, selain itu pasca produksi juga melibatkan audio *mixing* dan *mastering* dengan *roundtrip file* secara paralel antara *online* dan proses *colour grading*. Pada yang akhirnya hasil produksi akan masuk ke dalam meja editing. dengan tahapan sebagai berikut :

1. Rough Cut

Pada proses ini dilakukan tahap pemotongan dan penyambungan satu *shot* dengan *shot* lainnya dengan kasar. Berfungsi untuk melihat kesinambungan materi yang telah diambil dan penyusunan struktur editing sesuai dengan naskah, sebagai tahap awal dalam proses *editing*. Selanjutnya setelah melakukan *editing* sesuai dengan naskah, editor mengembangkan struktur cerita yang berbeda dengan naskah, untuk mendukung editor maka akan digunakan *guide* atau panduan musik atau *footage* pendukung untuk membantuk editor dalam proses mengembangkan *editing*.



Gambar 5. 7 Gambar Timeline Roughcut 02

(source : pribadi)

Dalam tahap ini melalui 5 *roughcut* dengan diskusi dan masukan bersama *director*, proses pengembangan ini mengalami beberapa tahapan diantaranya, penyesuaian objektif, identifikasi *potential shot* dan perhitungan capaian pada tiap *scenya*. Beberapa hal tersebut yang akan menjadi landasan efisiensi film dan materi film. Tahap pengembangan ini juga melalui *preview producer* untuk mengidentifikasi *shot insert* yang akan di ambil ulang, *producer* memperkirakan melalui *preview roughcut 03* apakah perlu melakukan pengambilan ulang atau cukup secara kebutuhan dan capaian film

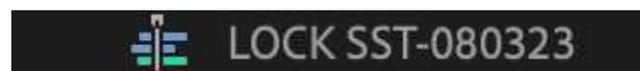
2. Fine Cut

Struktur cerita yang telah terbentuk kemudian masuk kedalam *fine cut* yakni memperhalus potongan gambar agar bisa menekankan dan memperkuat ritme yang sesuai dengan konsep dalam film. Pada bagian ini merupakan proses maksimal efisiensi hasil jahitan yang nantinya akan di sepakati Bersama. Bagian ini adalah tahap akhir dari proses yang telah di sepakati *editor* dan *director* dan *producer*.

Melalui *finecut* dilakukan proses *double-crosscheck* hal ini meliputi kesepakatan struktur cerita, tempo film, *flow* dan *impact shot* nya sehingga seluruh yang terjadi pada cerita adalah kesepakatan yang mutlak dan tidak ada perubahan *major* maupun urutan *scene* nya.

3. Picture Lock

Proses editing dapat dinyatakan *picture lock* jika rangkaian *editing* sudah disepakati seutuhnya oleh *editor*, *director*, dan *producer*. Selanjutnya *editor* akan menyediakan format untuk melakukan *roundtrip* antara kebutuhan *online editing*, *color grading* dan *audio mixing*. Format tersebut yaitu video (*.mp4/mov*) *picture lock* sebagai *guide online editing* dan *audio mixing*. Lalu *.xml* untuk proses *color grading* serta *.omf* untuk proses *mixing audio*. Materi *.xml* digunakan sebagai *tools* untuk memanggil file *raw* sesuai dengan *sequence* pada *offline editing*



Gambar 5. 8 Gambar Sequence lock
(source : pribadi)

Setelah ini semua *file* materi akan siap di olah lebih lanjut, Pada dasar nya *picturelock* adalah proses pernyataan bahwa *offline editing* telah selesai dan tidak dapat di *revise*, hal ini akan mengganggu proses *round-trip* ketika ada perubahan jahitan atau susunan setelah *picture lock*. Dengan ini *editor* dapat melakukan serah terima *file* kepada *department* online dan *VFX*, dan audio. Sementara untuk *grading* tim produksi mengirimkan *hard disk RAW* kepada *post-production support* yaitu klover studio, Sementara untuk *sequence offline* diberikan melalui *google drive*.

4. Online Editing

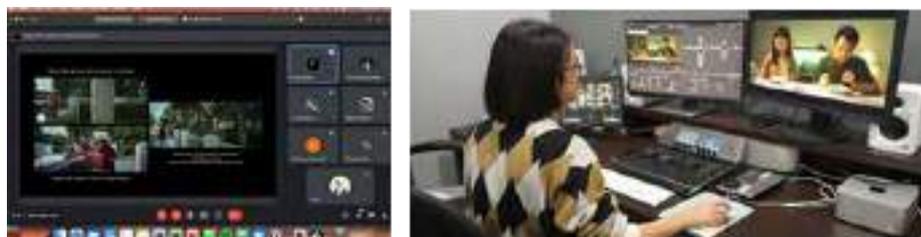
Setelah editing dinyatakan *lock* proses selanjutnya akan bertemu file yang telah dipersiapkan akan memasuki tahap *online editing*. Disini akan dilakukan penyempurnaan film yang memiliki beberapa bagian yaitu, *visual effect* dan *motion graphic*. File *transcode* yang digunakan dalam *offline editing* akan di ganti menjadi *RAW* melalui *dataxml*. Hal ini demi kemudahan *vfx artist* mengerjakan materi film, *list* yang sudah masuk saat pasca produksi kemudian akan di tambahkan dengan keterangan saat produksi sebagai *table crosscheck* editor

Dengan di dasari *file RAW* nanti nya proses *rotto-scoping* akan lebih mudah karena materi menyimpan informasi asli *color bith-dept*. Sehingga seleksi akan lebih mudah dibandingkan memakai *file prores 422*. *Online editing* disini meliputi *touch-up* dan *detailing* set untuk memberikan kesan *clean* pada tiap *shot*. Selain itu *VFX* artist juga melakukan *re-touch* dinding *set*, *aquarium*. Hal ini bertujuan mendukung visi sutradara yang ingin menampilkan warna yang jelas antara komplementer merah dan hijau.

5. Color Grading

Dalam melakukan *color grading* film ini mendapat-kan *support* dari klover colourstudio. Tentunya tidak menggunakan *file transcode*, maka dilakukan proses pengembalian materi *visual* dari file yang sudah di *transcode* menjadi *RAW* atau dinamakan dengan proses *conforming*. Untuk memastikan *conforming* benar, *editor* memberikan *guide* tanpa render offline tanpa *effect* sehingga *file* yang dikerjakan oleh *colorist* adalah *file* yang ada di dalam *sequence film*.

Selanjutnya masuk dalam proses *color correction* yakni memperbaiki gambar apabila terjadi kesalahan teknis pada saat proses pengambilan gambar dilapangan seperti *setting exposure*, *white balance*, *iso*, *contrast*, dan lain-lain, lalu proses *balancing* menyamakan warna antar *shot* satu dengan *shot* lainnya. Setelah tahap *color correction* di lanjutkan dengan proses *color grading*, yakni mengubah warna dalam film yang natural, diubah menjadi mood yang sudah disepakati oleh *producer*, *director* dan *DOP*. Nanti nya editor akan mendapatkan *file RAW* final yang telah di kerjakan, sehingga kualitas nya tetap terjaga.



Gambar 5. 9 Gambar Proses Coloring

(source : pribadi)

6. Music Scoring dan Audio Mixing

Masuk pada bagian audio, yakni *music scoring* dan *audio mixing*. Musik *guide* sebelum nya masuk *offline editing* kemudian akan diganti

dengan *music scoring* yang baru sesuai aransemen *composer*, untuk menghindari hak cipta. Kemudian audio yang sudah di sinkronisasi pada *offline editing*, memasuki *DAW* pada proses nya bagian ini mendapat support dari *post-audio Fourmix*. Sehingga memiliki kualitas yang lebih baik sehingga nyaman didengar. Umum nya terjadi proses *levelling*, *reduce noise*, penambahan *sound effect* dan *mixing scoring*. Editor memberikan file master dalam bentuk *.OMF* sehingga nanti nya akan lebih mudah untuk di olah.

Film “*sesaat sebelum terucap*” juga melakukan proses *ADR* pada bagian tertentudan penambahan *voice over*. Setelah selesai melakukan proses *mixing*, audio akan di *export* dalam bentuk format *.wav* kemudian digabungkan kembali dengan gambar, dalam tahap akhir yaitu *mastering*. Sebelum akhirnya melakukan *delivery* atau di *export* audio *visual* yang sudah *final* menjadi film utuh. Hal ini yang menjadi pertimbangan *editor* bersanma *producer* untuk melakukan *pararel/roundtrip*.

7. Compositing dan Mastering

Compositing dan *mastering* adalah tahapan terakhir pada pasca-produksi hal ini dilakukan oleh *editor offline* yang tujuan nya adalah mengembalikan *file round-trip*. *File* tersebut meliputi *RAW* dari *VFX artist*, *mastering WAV* dari *post-audio*. Hal ini di lakukan sebagai upaya optimal kualitas teknis film, sehingga *output* terakhir telah terjaga secara *bit-rate* maupun *sample-rate*.



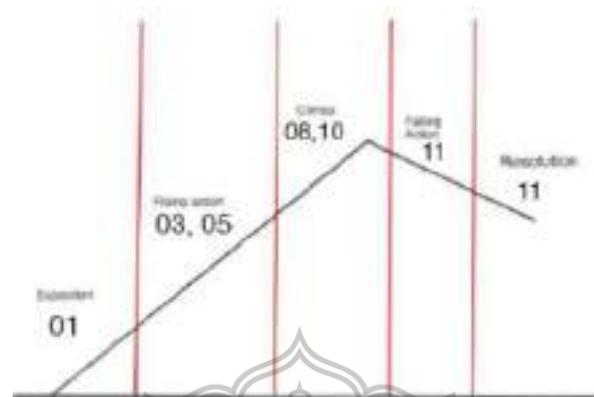
Gambar 5. 10 *Gambar* proses Mastering

(sumber : pribadi)

Editor offline juga melakukan proses rendering kedalam format *RAW*, dengan upaya software render *davinci resolve*. Hal ini memudahkan Editor untuk melakukan pemanggilan ulang, baik dari segi teknis maupun eksekusi.

B. Pembahasan Karya

Realisasi karya pada film pendek “Sesaat Sebelum Terucap” mengalami beberapa perubahan pada pembagian tensi dramatik, termasuk pada struktur cerita. Hal ini berkaitan dengan optimalisasi eskalasi dramatik dan realisasi kemungkinan konsep dengan materi yang tersedia. Pertimbangan perubahan ini melalui analisa materi yang tersedia. Dengan mencoba menawarkan kenaikan dramatik yang terpusat pada emosi Laras, serta memperhitungkan kandungan internal *shot* sebagai acuan melakukan pemotongan, penempatan *shot* dan durasi *shot*. Sehingga tiap *scene* nya memiliki capaian eskalasi yang statis dengan melandaskan kepada identifikasi 5 aspek emosi yaitu: *elicitors*, *receptor*, *state*, *expression* dan *experience*.



Gambar 5. 11 Gambar Pembagian tensi scene editing
(source : pribadi)

Total durasi rencana 22 menit menjadi 16 menit dengan catatan 45 *shot* yang digunakan dengan struktur baru yaitu 6 *scene*. Rancangan plot baru meliputi perbaikan tensi dramatik dan proses identifikasi ritme internal yang nantinya akan mempengaruhi durasi *shot*, pemilihan *shot*, penempatan *shot*. Sehingga konflik internal tokoh Laras dapat terlihat dengan *emotional rhythm* dapat diidentifikasi melalui capaian tiap *scene* nya. Melalui struktur baru yaitu : *Scene 01* dan *scene 03* sebagai *exposition*, *scene 05* dan *scene 07* sebagai *rising action*, *scene 08* dan *scene 10* sebagai *falling action*, serta *scene 11* menjadi *falling action* juga *resolution conflict*. Hal ini menjadikan struktur cerita baru yang memiliki eskalasi terfokus pada konflik batin Laras.



Gambar 5. 12 Gambar urutan scene editing
(sumber : pribadi)

Perubahan ini memuat empati yang mendasari bahwa film ini adalah permasalahan *internal* tokoh utama yang ingin mengungkapkan

komitmen nya. Sehingga film ini memiliki sudut pandang terpusat oleh emosi Laras. Pada proses nya ditemukan potensi unsur dramatik *Curiosity* Dengan meminimalisir informasi dari tokoh lain sehingga tekanan batin dari Laras atas bentuk kegelisahan nya menjadi terpusat. Hal ini yang dijadikan landasan utama membentuk aspek *curiosity*. Dengan eleminasi *scene 02* dikarenakan terkandung informasi dan alasan Laras tidak ingin memiliki anak. Ketika hal ini tersaji penonton akan mengetahui internal konflik yang akan menjadi pendorong kegelisahan Laras. Dan ketika terjadi eleminasi *scene* memunculkan pertanyaan atau aspek pendukung *curiosity* atas keinginan yang akan di sampaikan Laras. Sementara untuk *scene 04* terjadi bias informasi antara emosi Laras dan Reihan. Sehingga berpotensi memunculkan 2 perspektif masalah yang datang melalui 2 karakter.



Gambar 5. 13 Gambar urutan scene editing
(sumber : pribadi)

Sementara untuk tahap *turning point* terjadi proses eleminasi *scene 06* dan *scene 09*. Hal ini melalui perhitungan ritme internal yang terjadi, ketika kedua *scene* di eleminasi akan membentuk eskalasi dramatik terfokus pada karakter Laras. Selain itu pada tahap *turning point* di kategorikan menjadi tensi dramatik *rising action* terjadi *pacing* akselerasi, dengan memperhatikan *rate off cutting* dan *cutting point* sebagai gambaran perdebatan antara tokoh utama dengan pemeran pendukung. Pembahasan karya akan di fokus-kan membahas tensi dramatik dan ritme internal pada tiap *scene* nya, yang dibagi sebagai berikut :

1. EXPOSITION

Setelah melewati proses produksi, dilakukan perubahan susunan tangga dramatik berdasarkan data pada *Gambar 5.13*, hal ini dengan memperhitungkan aspek internal yang terkandung dalam tiap *shot* serta aspek eksternal ketika penyambungan terjadi. Perubahan ini meliputi pembatasan informasi tokoh pendukung dan potensi pembentukan *Surprise* yang dapat disajikan melalui dominasi informasi ekspresi, mimik dan ekspresi tokoh Laras sebagai acuan utama dan mengeliminasi *scene 02* yang mengandung pernyataan bahwa Laras tidak ingin memiliki anak

a) Scene 01 – Int – Ruang Makan – Night

Mengawali film dengan adegan makan malam Sulis mengutarakan ekspektasi dan keinginannya kepada Laras, Reihan dan Laras kebingungan atas keinginan yang baru mereka ketahui selama ini. Laras terdesak dan berusaha mengutarakan komitmen pernikahannya namun terhalang oleh ekspektasi Sulis, intonasi Sulis yang terdengar sangat gembira. Secara struktur tensi dramatik *scene 1* merupakan tahap eksposisi sekaligus pengenalan awal konflik internal Film "Sesaat Sebelum Terucap". Pada penerapannya terjadi eliminasi *shot* yang awalnya tersedia 8 materi *shot* dan digunakan 4 *shot* untuk pembentukan simpati awal pada tokoh Laras, sehingga konflik internal Laras dapat diidentifikasi sejak *scene 01*. Proses eliminasi ini melalui dasar kandungan ritme internal dan informasi yang terjadi, ketika dilakukan eliminasi *shot* Reihan cerita akan terpusat pada pengalaman internal Laras.



Gambar 5. 14 Grabstill Scene 01
(sumber : pribadi)

Pada *scene 01* terjadi penahanan *frame* pada tokoh Laras sebagai keluasan identifikasi mimik, ekspresi dan respon Laras terhadap percakapan di meja makan. Proses identifikasi dilakukan melalui nilai emosi yaitu aspek *state* yaitu rangsangan perubahan respon yang terjadi pada tokoh Laras saat Sulis mengungkapkan ekspektasi nya melalui Dialog. Sehingga hal di jadikan langkah awal pembangunan unsur dramatik *curiosity* yang nanti nya berperan sebagai unsur utama pembentuk simpati penonton untuk melanjutkan kisah dari tokoh Laras dengan acuan *konflik batin* sehingga dapat terbentuk empati.

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRIPTION
01-01 00:36 - 00:56		<p>Timing (<i>state</i>) melakukan potongan saat ekspresi karakter berubah identifikasi konflik awal..</p>
01-02 01:07 – 01:25		<p>Jukstaposisi Memusatkan informasi emosi pada tokoh Laras</p>

<p>01-03 01:25 – 01:52</p>		<p>Hold Frame Memusatkan emosi Laras sebagai identifikasi bahwa Laras tertekan</p>
--------------------------------	---	---

Daftar Tabel 5. 1 Breakdown concept scene 01
(Source : Pribadi)

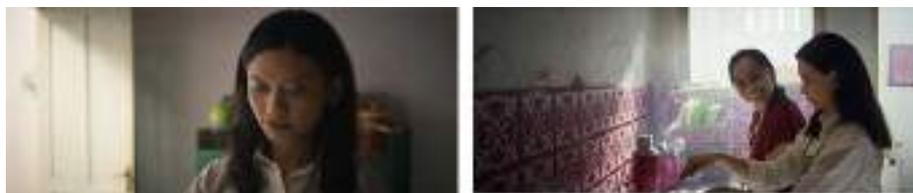
Secara keseluruhan *scene 01* berada capaian identifikasi awal konflik internal Laras, melalui pembangunan simpati dan menempatkan informasi penampilan *shot* ekspresi Laras lebih banyak. Membuat asumsi tekanan konflik internal Laras mengenai anak, melalui penyusunan tersebut terbentuk aspek *curiosity* terbentuk atas dasar landasan “Mengapa Laras gelisah saat membicarakan tentang anak” aspek ini yang akan membangun eskalasi dramatik dan mendukung *surprise* ketika pernyataan Laras tentang tidak ingin memiliki anak, tidak pernah diketahui penonton

2. *RISING ACTION*

Babak berikutnya adalah *rising action*, yang dimana terdapat perubahan atas pertimbangan aspek *expression* dan *state* yang terjadi pada tokoh. Hal ini juga didukung oleh potensi unsur dramatik *surprise* sehingga film dapat mengalami proses eskalasi yang sustain, Secara urutan plot mengalami perubahan dengan meng-eliminasi *scene 04* dan *scene 06*. Hal ini dipertimbangkan atas identifikasi dominasi karakter yang menciptakan *ambiguity* dan memunculkan perspektif bahwa Reihan adalah tokoh yang mengalami tekanan seperti Laras, Simpati dan Empati akan memusatkan konflik pada internal Laras, sehingga dapat dijelaskan susunannya sebagai berikut :

a) Scene 03 – Int – Dapur – Day

Mengawali pagi dengan memasak sarapan, Sulis dibantu Laras yang sedang bersiap berangkat kerja, hari itu cerah Sulis sangat antusias membahas percakapan di meja makan semalam. Secara tangga dramatik bagian ini masuk kepada *rising action*, dengan landasan konflik internal Laras yang lebih mendalam. Terjadi perubahan susunan *decoupage* pada *scene 03* yang berbeda dengan naskah, sehingga susunan yang terjadi mengandung nilai *curiosity* sebagai pembentuk awal aspek *surprise*. Melalui penempatan susunan *shot* yang menampilkan potongan Laras lebih banyak akan menjadi langkah awal pembangunan aspek *surprise* karena informasi yang terkandung pada Laras adalah ekspresi gelisah saat memasak di dukung dengan eliminasi *scene 2* yang terdapat pernyataan bahwa Laras tidak ingin memiliki anak, ketika penonton tidak mengetahui apa yang sebenarnya Laras ingin ucapkan, akan menciptakan pembangunan simpati terhadap konflik internal yang dialami oleh Laras.



Gambar 5. 15 Grabstill Scene 03
(sumber : pribadi)

Pemilihan *shot* Laras melalui pertimbangan ekspresi dan gestur pada wajah, aspek emosi *expression* menjadi *variable* yang digunakan saat mengidentifikasi ritme internal, dalam respon Laras ketika Sulis mengungkapkan ekspektasi nya saat Laras memiliki anak. Pada tahap ini juga mengalami eliminasi *shot* yang total tersedia 6 *shot* dan terpakai 2 *shot*, hal ini atas pertimbangan dialog dan kesinambungan ekspektasi Sulis

terhadap anak, sehingga menjadikan kesan Sulis sangat antusias sementara informasi yang di suguhkan adalah potongan ekspresi Laras saat tertekan



Gambar 5. 16 Grabstill Timing
(sumber : pribadi)

Pada tahap *rising action scene 03* juga menerapkan aspek *timing* yaitu dengan memilih durasi yang statis selama 5 – 8 detik, terjadi pada bagian awal *scene 03* Sebagai pembentukan ritme eksternal, dengan menahan frame akhir lebih dari 8 detik yang dimana kandungannya adalah respon Laras dari percakapan ekspetasi Sulis. Dan shot akhir menjadi respon Laras atas seluruh percakapan Sulis di Dapur Sehingga potongan ini menghasilkan empati pada Laras

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRIPTION
03-01 02:12 – 02:24		Timing Membentuk simpati pada tokoh laras dengan memotong penggalan dialog

		berdasarkan percakapan Sulis
03-02 02:25 – 02:43		Hold Frame Memberikan informasi tekanan batin pada tokoh Laras
03-03 03:14 – 03:24		Timing pembentukan simpati yang terfokus pada Laras Mempersingkat durasi <i>Shot</i> Sulis
03-04 03:25 – 03:41		Hold Frame : editor menahan <i>frame</i> akhir sebagai pemusatan konflik batin yang dialami oleh tokoh Laras

Daftar Tabel 5. 2 Breakdown concept scene 03

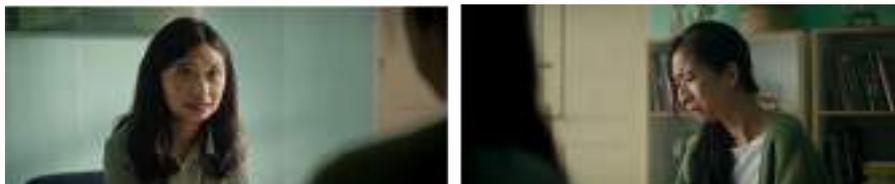
(Source : Pribadi)

Secara keseluruhan *scene 03* berada pada *pacing* lambat dengan tools pendukung utama *timing*, melalui pemilihan *frame*, durasi dan tempat pemotongan dengan identifikasi kandungan emosi sebagai acuan melakukan proses penyambungan *shot* dan tidak terjadi pemotongan saat karakter dalam kondisi bergerak. Dengan capaian *scene 03* mampu menggambarkan simpati mendalam tokoh Laras, hal ini di tandai dengan ekspresi Laras dalam merespon dialog Sulis. Aspek potensi lain nya adalah *surprise* yang mempengaruhi eskalasi dramatik, dengan dominasi penampilan *shot* Laras memberikan kesempatan identifikasi konflik internal nya dan “Apa yang ingin Laras Ucapkan”

a) **Scene 05 – Int – Ruang Konseling – Day**

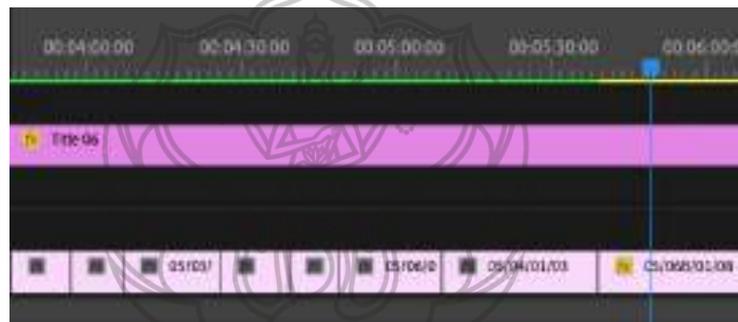
Pada scene konseling terjadi perubahan naratif, perubahan tersebut tetap memiliki tujuan yang sama dengan tujuan awal skenario. Perubahan ini meliputi dialog yang bertujuan untuk efisiensi dan pendalaman karakter Laras tentang profesi nya sebagai psikolog serta mengurangi porsi Linda agar penonton tetap terjaga pada simpati Laras sebagai tokoh utama film.

Secara keseluruhan *scene 05* tetap pada babak *rising action* dengan penanjakan dan eskalasi yang lebih tinggi dari *scene 03*, *scene 05* pengurangan informasi tentang tokoh Linda dengan meng-analisa ritme internal dari tokoh tentang ekspresi dan respon dengan di tahan lebih lama kemudian menyambung dengan pemilihan suara/dialog Linda yang bercerita tentang masalah nya.



Gambar 5. 17 *Grabstill Scene 05*
(sumber : pribadi)

Pada bagian ini terjadi pembangunan empati Laras. Dengan menerapkan *cutting point* dalam kondisi karakter sedang tidak melakukan perubahan gestur mata, mulut atau gerakan kepala. Hal ini akan memfokuskan pusat perhatian pada *respon* Laras terhadap anak melalui aspek *emotional state*. Penonton juga dihadapkan informasi tentang bagaimana pekerjaan sehari-hari Laras dan mendukung *curiosity* ketika hal tersebut di kaitkan anak dengan keputusan Laras.



Gambar 5. 18 Grabstill *Timing*

(sumber : pribadi)

Aspek *timing* juga di terapkan pada *scene 05* dengan menerapkan bagian awal yang *statis* dengan durasi 8-10 detik untuk bagian Linda, lalu menahan lebih lama pada bagian Laras sebagai indikasi bahwa perasaan Laras yang mengalami kegelisahan (konflik internal namun tidak bisa mengungkapkan hal seperti Linda berbicara tentang pemahamannya terhadap anak, sehingga tahap ini tetap pada *rising action* namun dengan nilai emosi yang lebih tinggi dengan susunan *shot* sebagai berikut :

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRIPTION
-----------------------------	------	-------------

<p>05-01 03:58 –04:04</p>		<p>Timing Membangun <i>empati</i> tokoh Laras dengan Melakukan potongan pada penggalan dialog Linda</p>
<p>05-02 04:05–04:25</p>		<p>Hold Frame Menahan <i>shot</i> Laras sebagai pemusatan konflik batin</p>
<p>05-03 04:26 –04:39</p>		<p>Timing Membangun empati Laras dengan Melakukan sambungan potongan pada aspek emosi <i>expression</i> Laras</p>

<p>05-04 04:51 – 05:08</p>		<p>Timing Mengidentifikasi <i>Aspekstate</i> <i>emotional</i> sebagai tempat pemotongan</p>
<p>05-05 05:45 – 06:07</p>		<p>Hold Frame Menahan <i>shot</i> Laras sebagai pemusatan konflik batin</p>
<p>05-06 04:51 – 05:08</p>		<p>Timing Empati tokoh Laras dengan aspek <i>state</i> <i>emotional</i> sebagai tempat pemotongan</p>
<p>05-07 06:08 06:35</p>		<p>Hold Frame <i>Shot</i> Laras selalu di tahan lebih lama</p>

Pada pembentukan nya *scene 05* adalah tahap *rising action* dengan capaian perubahan simpati terhadap Laras menjadi empati, hal ini di bentuk melalui pemilihan dialog serta porsi bagian ekspresi Laras, dengan menampilkan respon mimik Laras tentang cerita Linda. Selain itu dramatik mengalami kenaikan karena pemilihan *shot* didasari oleh unsur *state* dan *expression* serta membuat penahan *frame* ketika Laras terfokus pada cerita Linda Melalui *scene 05* kemunculan konflik internal Laras lebih mendalam hal ini karena dilakukan eliminasi 2 *shot* luas sehingga gestur wajah dan gerak bibir di perlihatkan melalui dimensi *close up to close up*. Sebagai saran pendukung empati dan bentuk konflik internal yang terjadi pada tokoh Laras

b) Scene 07 – Ext – Halaman Rumah – Day

Menceritakan kepulangan Reihan dan Sulis setelah mengunjungi acara aqiqahan dan disambut oleh Laras yang baru pulang dari tempat kerjanya. Pada *scene 07* terdapat *improvisasi* yang signifikan secara naratif pada. Perubahan naratif mengakibatkan *point*. Pada *scene 07*, karakter iin dan Rara ditiadakan. Tahapan ini *scene 07* adalah merubah pembagian babak dramatic menjadi *rising action* dengan tetap menjaga kandungan informasi konflik internal pada tokoh Laras,

Scene 07 banyak Mengadopsi *ritme internal* pada tokoh Laras untuk di jadikan informasi utama terkait mimik dan ekspresi yang akan di sajikan, di dukung dengan *tools timing*, terjadi improvisasi susunan *shot*. Aspek kandungan emosi *Elicitors* menjadi identifikasi utama ritme internal tokoh Laras yaitu sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu terhadap kejadian. Hal ini terjadi pada saat Laras yang mengutil percakapan Reihan dengan Sulis dan memberikan informasi dialog serta



Gambar 5. 19 Grabstill Scene 07

(sumber : pribadi)

Improvisasi bertujuan untuk menjaga kandungan eskalasi tensi dramatic dan sajian informasi konflik internal, sebagai pemberian penekanan informasi bahwa Laras selalu gelisah ketika mendengarkan percakapan tentang anak. Yang dimana akan berkesinambungan pada *scene* berikutnya yaitu babak *turning point*. Pada *shot* Laras banyak terjadi penmanjangan *shot* untuk memberikan keluasan identifikasi untuk penonton melihat respon Laras atas percakapan Sulis dan Reihan.

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRPTION
07-01 06:32 –07.00		<p>Hold Frame <i>Shot movement</i> dan di tahan 28 detik dipilih sebagai informasi bahwa Reihan dan Sulis telah selesai menghadiri acara aqiqah</p>

<p>07-02 07:01 – 07:13</p>		<p>Duration Memusatkan emosi pada Sulis dengan mempercepat ekspresi sulis,</p>
<p>07-03 07:24 – 07:44</p>		<p>Hold Frame Memusatkan konflik batin melalui <i>emotional expression</i> perubahan Mimik tokoh Laras</p>
<p>07-04 07:45 – 08:00</p>		<p>Hold Frame</p>

Daftar Tabel 5. 3 Breakdown concept scene 07

(Source : pribadi)

Secara keseluruhan *scene 07* memiliki capaian untuk menegaskan anatara ekspetasi Sulis dan konflik internal Laras, dengan alur cerita yang telah memberikan informasi latar belakang pekerjaan dan ekspetasi Sulis terhadap anak, aspek *timing* menjadi *tools* utama pada *scene 07*, pemilihan dialog dan durasi tiap *shot* menimbulkan tekanan konflik Laras sebagai contoh saat Laras mendengarkan dengan jelas harapan Sulis. Hal ini yang menjadi penggerak unsur dramatik utama pada *scene 07*, yaitu ekspresi dan emosi Laras dengan pemilihan mimik dan gesture yang terpusat.

2. *CLIMAX*

Babak berikutnya adalah setelah *rising action* adalah *climax*, babak ini merupakan puncak dramatik tertinggi dalam film Sesaat Sebelum Terrucap, hal ini telah dibangun dengan pembentukan *surprise* pada babak *exposition* menemui kejelasan. Terdapat banyak elemen sebagai pembentuk tangga dramatik *climax* yaitu dengan aspek *timing*, *rate off cutting* juga pembatasan penampilan informasi tokoh Reihan. Dengan tetap melalui identifikasi ritme internal yaitu aspek *emotional rhythm* untuk memperkuat tensi dramatik dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) **Scene 08 – Int – Kamar – Day**

Menceritakan Laras dan Reihan yang memperdebatkan ekspetasi sulis, Laras yang telah mengalami konflik internal mencoba meluapkan emosi nya.. *Scene 08* adalah tahap *climax*, puncak permasalahan terjadi. Untuk membuat eskalasi dramatic terjadi peningkatan intnesitas potongan pada saat kedua karakter ber-argumen. Hal ini di dukung dengan aspek *timing* yaitu melakukan potongan pada kondisi karakter yang sedang bergerak dan mengandung respon percakapan ber intonasi tinggi dengan memperhatikan aspek *emotional state* bentuk kerutan pada wajah dan gerak

kecil pada organ wajah menjadi penentu penampilan informasi. Pada proses nya terjadi improvisasi penggunaan *shot* yang dimana total tersedia 6 materi *shot*, dan di realisasikan 4 *shot*.



Gambar 5. 20 Grabstill Scene 08
(sumber : pribadi)

Pemilihan *shot* ini atas dasar kandungan ritme internal nya, melalui hal ini agar ter capai nya *pacing* akselerasi dengan susunan konsep menahan frame di awal lalu mempercepat intensitas potongan pada saat konflik dan Kembali menahan frame pada bagian akhir yang akan berbentuk *montage*. Sebagai identifikasi konflik batin yang dialami oleh tokoh Laras. Melalu kombinasi ini konflik batin akan tergambaran sebagai empati yang tertuju pada tokoh Laras.

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESC RPTI- ON
08-01 08:04 – 08:15		Hold Frame Memberikan informasi foto sebagai <i>turning point</i> film

<p>08-02 08:16 – 08:37</p>		<p>Timing Memusatkan perubahan emosi Reihan dengan Memotong pada penggalan dialog Reihan</p>
--------------------------------	--	---

Pada bagian awal, 08:04 – 08:37 terjadi penahanan *shot* yang lebih lama sebagai indikasi *turning point* Reihan membuat keputusan untuk mengadopsi anak. Melalui aspek *timing* informasi *screen* pada laptop akan diidentifikasi lebih lama, serta perubahan ekspresi Reihan saat mengamati foto tersebut sehingga babak kenaikan dramatik teridentifikasi sejak awal *scene*.

<p>SCENE, SHOT, DURATION</p>	<p>SHOT</p>	<p>DESCRIPTION</p>
<p>08-03 08:38 – 08:49</p>		<p>Timing Memotong <i>shot</i> pada bagian <i>emotional elictors</i> sebagai bentuk respon tokoh Laras yang menentang</p>

<p>08-04 09:17 – 12:01</p>		<p>Rate off Cutting Memusatkan emosi kedua tokoh dengan Meningkatkan intensitas potongan</p>
--------------------------------	--	---

Sementara pada bagian awal 08:38 – 08:49 kembali terjadi penahanan *frame* sebagai bentuk identifikasi respon Laras atas keputusan Reihan dan pada 09:17 – 12:01 intensitas potongan (*rate off cutting*) meningkat sebagai indikasi konflik Laras dengan reihan yang berdebat, serta luapan kekecewaan Laras atas pilihan Reihan. Pemilihan *shot* dilandasi oleh aspek emosional yaitu *state* dimana intonasi bicara dan kandungan ekspresi menjadi acuan untuk menahan *frame*.

<p>SCENE, SHOT, DURATION</p>	<p>SHOT</p>	<p>DESCRIPTION</p>
<p>08-04 09:17 – 12:01</p>		<p>Rate off Cutting Memusatkan emosi kedua tokoh dengan Meningkatkan intensitas potongan</p>

<p>08-05 09:17 – 12:01</p>		<p>Rate off Cutting Memusatkan emosi kedua tokoh dengan Meningkatkan intensitas potongan</p>
<p>08-06 12:02 – 12:26</p>		<p>Montage Memusatkan emosi kedua tokoh setelah berdebat dan menjadi <i>respon</i> akhir</p>

Daftar Tabel 5. 4 Breakdown concept scene 08

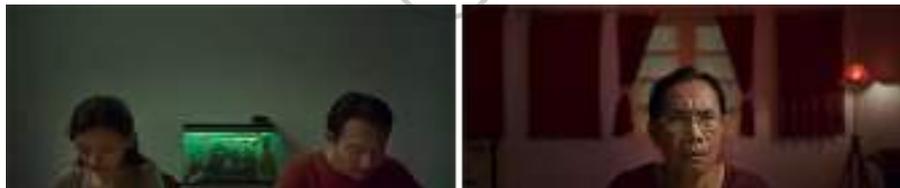
(Source : Pribadi)

Secara keseluruhan *scene 08* adalah babak *climax* yang mempunyai capaian pengenalan *turning point* dan di akhiri dengan *climax*. Sehingga terjadi improvisasi untuk menjaga intensitas dramatik antara *scene 08* dan *scene 10*. Yaitu dengan meletakkan dialog ibu bertanya “Gimana Le? Nduk?” pada posisi *montage* akhir *scene 08*. Langkah ini sebagai bentuk improvisasi ritme eksternal dan memberikan dampak percepatan waktu pada *scene 10* bahwa dialog pertanyaan Sulis di meja makan telah berlangsung sejak lama. Babak *scene 09* juga mengalami eliminasi, dengan memperhitungkan

dinamika sambungan dari tiap *scene* nya. *Scene 09* memiliki kandungan internal ekspresi Laras atas konflik internal nya. Namun hal ini malah membuat ritme *eksternal* film mengalami jeda pada *climax*.

b). Scene 10 – Int – Meja Makan – Night

Laras, Sulis dan Reihan berada pada meja makan dan menanyakan Masalah yang terjadi berlanjut pada *scene 10*, susunan baru dibuat agar emosi eskalasi dramatik pada *scene 08* tidak terputus, dengan memanfaatkan *cutting point* pada *scene 08* yang diakhiri dengan *montage* Laras hal ini membuat dinamika kejatuhan emosi *scene 10* telah mengalami percepatan waktu. Dengan didukung *tools timing* yaitu memilih frame, *editor* membuat potongan informasi yang lebih banyak pada karakter Laras dan mengurangi intensitas *shot* Reihan.



Gambar 5. 21 *Grabstill Scene 10*

(sumber : pribadi)

Scene 10 adalah tahap *climax* sebagai penanda bahwa film telah mencapai eskalasi dramatik tertinggi dengan meningkatkan frekuensi potongan saat laras mulai berbicara dengan di dukung aspek *timing* yaitu memilih shot dengan melakukan penyambungan *shot* Laras dengan Sulis di ulang sebanyak 2 kali. Hal ini juga menjadi titik *surprise* dari struktur dramatik *editing*. Penonton akhirnya mengetahui apa yang Laras ingin sampaikan setelah menduga duga dan mengidentifikasi tekanan, kegelisahan, cemas yang terjadi pada Laras. Di dukung dengan menafaatkan *zoom digital* (pergerakan kamera) pada *shot* Sulis yang di sambung dengan *shot* Laras dan terjadi kontak mata anantara kedua karakter.

Aspek *expression* adalah elemen utama yang digunakan sebagai kenaikan dan jatuhnya dinamika emosi karakter, bagaimana Sulis berbicara dan Laras mengeluarkan ekspresi adalah penentu potongan dan penempatan *shot*. *Scene 10* juga mengalami eliminasi *shot* yang total tersedia 8 *shot* hanya digunakan 4 *shot*. Keputusan ini melalui pertimbangan penampilan ekspresi dan informasi tokoh utama, dengan membatasi porsi tokoh Reihan akan memusatkan perhatian pada ekspresi Laras dan Sulis. Sehingga *scene 10* dapat diidentifikasi sebagai babak Laras ingin mengucapkan konflik internalnya.

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRIPTION
10-01 12:15 - 12:30		<p>Timing Identifikasi konflik internal dengan aspek <i>experience</i>,</p>
10-02 12:31 – 13:01 (Repetisi dengan shot 03)		<p>Movement camera (digital) Membuat <i>keyframe zoom digital</i> sebagai pembentuk ketegangan <i>scene</i></p>

<p>10-03 12:37 – 13:21 (Repitisi dengan shot 02)</p>		<p>Rate off Cutting Mempercepat intensitas potongan untuk menggambarkan kegelisahan Laras</p>
<p>10-04 13:23 – 13:45</p>		<p>Montage Informasi tekanan batin dan Identifikasi respon atas ungkapan Laras</p>

Daftar Tabel 5. 6 Breakdown concept scene 10

(Source : Pribadi)

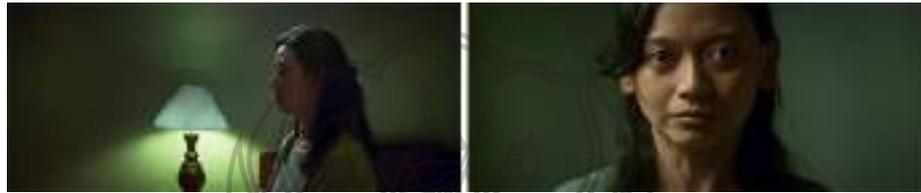
3. *FALLING ACTION*

Babak *falling action* adalah babak karakter mengalami penurunan dinamika emosi sebelum mencapai resolusi. Pada film Sesaat Sebelum Terucap, *falling action* terjadi pada *scene 11*. Dimana Reihan memberikan solusi terkait pilihan terbaik mengenai anak, dalam penerapannya dapat di bahas sebagai berikut :

a). *Scene 11 – Ext – Kamar Tidur – Night*

Scene 11 merupakan babak penentu keputusan laras, *scene 11* di tempatkan setelah *credit*. Yang merupakan tahap *falling action* dari eskalasi dramatik,. Terjadi penahanan *frame* di akhir hingga sebagai

dinamika emosi dari karakter Laras. Untuk mendukung aspek tersebut dilakukan melakukan *adjustment* terhadap materi yang di gunakan, dengan ketersediaan awal 4 *shot* kini menjadi 2 *shot* dengan catatan seluruh *shot* menampilkan Laras sebagai objek utama Proses eliminasi ini bertujuan agar kandungan *scene* terpusat pada tokoh Laras, sehingga informasi yang di sajikan adalah luapan emosi Laras.



Gambar 5. 22 Grabstill Scene 11
(sumber : pribadi)

Aspek *timing* lain nya yang di terapkan adalah penempatan *shot* dimana informasi tentang Reihan di hilangkan, sehingga sejak awal *scene* penonton selalu di hadapkan pada informasi karakter Laras sejak awal *scene* yang susunan nya terbagi pada :

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRIPTION
11-01 14:14 - 14.30		Timing Memusatkan emosi Laras dengan pemotongan penggalan dialog

Daftar Tabel 5. 7 Breakdown concept scene 11

(Source : Pribadi)

Secara keseluruhan Scene 11 falling action membentuk capaian jeda atau *beat* sebelum Laras memilih keputusannya, melalui ini potongan dan informasi yang terjadi akan terpusat pada tokoh Laras. Dengan meminimalisir *shot* Reihan, konflik internal Laras tetap terjaga. *Scene 11* juga merupakan resolusi dari konflik, berdasarkan kandungan internal informasi keputusan Laras.

5. **RESOLUTION**

Babak *Resolution* adalah babak karakter menemukan solusi terhadap konfliknya, pada film “Sesaat Sebelum terucap, babak ini berada pada *scene 11* dengan identifikasi Laras memberikan kepastian tentang ekspetasi Sulis, elemen utama pada babak *resolution* adalah *timing* yang dapat di jelaskan ke dalam :

a) **Scene 11 – Ext – Kamar Tidur – Night**

Scene 11 merupakan babak penentu keputusan laras, *scene 11* di tempatkan setelah *credit*. Tahap ini merupakan *resolution* sekaligus *falling action*. Dengan identifikasi pemisahan pada bagian awal dan akhir yang memiliki jawaban atas konflik internal Laras. Terdapat aspek *state* yaitu ketika Laras menangis. Elemen ini yang digunakan sebagai luapan masalah dari Laras yang akan di lihat melalui ekspresi dan respon Laras atas ungkapan nya pada sulis.

SCENE, SHOT, DURATION	SHOT	DESCRIPTION
11-02 14:31 – 15:02		<p>Hold Frame Membuat tekanan batin dengan Menahan <i>frame</i> sebagai informasi ekspresi dan emosi Laras</p>

Daftar Tabel 5. 8 Breakdown concept scene 11

(Source : Pribadi)

Secara tahap *Resolution Scene 11* menerapkan *cliffhanger* dimana susunan potongan di tempatkan setelah *credit* hal ini untuk memperkuat unsur yang telah dibangun sejak awal yaitu *surprise*, agar memunculkan asumsi bahwa film sudah berakhir namun ternyata Laras memiliki keputusan atas ungkapan nya, Pada dasar nya *scene 11* memiliki capaian untuk membawa penonton ber-asumsi bahwa *scene 10* adalah tahap resolusi terakhir dari film

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

i. KESIMPULAN

Tensi dramatik dalam film "Sesaat Sebelum Terucap" menjadi unsur penggerak utama pembangun intensitas konflik batin. Dengan memanfaatkan *emotional rhythm* di perlukan analisis mendalam terkait dinamika emosi dan potensi kenaikan dramatik pada tiap *scene* nya. Penyampaian emosi pada karakter utama harus bersifat penekanan dan kecemasan serta konflik personal (batin) yang datang dari tokoh Laras dan di picu oleh Sulis. Tantangan terbesar dalam pembentukan eskalasi dramatik nya adalah ke-pekaan capaian tiap *scene-nya* dan membuat cerita berjalan memiliki fokus pada konflik batin tokoh utama. Sehingga hal ini Berkaitan dengan proses *editing* yang mengalami kendala untuk mengidentifikasi ulang ekspresi dan mimik serta respon tiap babak konflik berdasarkan peran tokoh. Sehingga melalui proses analisa skenario, adegan, shot, hingga proses penciptaan karya film "Sesaat Sebelum Terucap" di realisasi, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Penguatan tensi dramatik dengan menerapkan *emotional rhythm* pada editing film "Sesaat Sebelum Terucap" memanfaatkan dua aspek yaitu *pacing*, *Timing*. Kedua hal ini yang menjadikan *tools* utama ketika *editor* melihat potensial kenaikan dramatik pada tiap *Scene* nya. Hal ini di dukung saat proses produksi sehingga saat penyambungan *editor* mendapatkan keluasan materi untuk mendukung realisasi konsep.

2. Perubahan yang dilakukan pada proses *editing*, meliputi struktur plot, penghapusan scene, kandungan informasi emosi, dan susunan tensi dramatik. Hal dilakukan atas pertimbangan aspek kandungan ritme internal dan motivasi serta analisa ritme eksternal ketika *shot* di sambung. Hal yang menjadi pertimbangan paling besar adalah untuk menjaga film tetap mengadopsi cerita yang bergerak atas konflik batin tokoh utama.

3. Penyampaian emosi dan *empati* sebagai karakter utama dilakukan melalui proses identifikasi naskah dan *ritme internal*. Hal ini dilakukan agar *editor* mengetahui respon serta perasaan yang memungkinkan terjadi ketika seseorang berada pada posisi tersebut

Kendala yang dialami *editor* selama proses *editing* film “Sesaat Sebelum Terucap” adalah kurang optimalnya proses analisa *development* naskah, sehingga *editor* kesulitan membedakan antara konflik utama (batin) dengan pemicu konflik. Namun pada prosesnya *editor* terus menggali potensi dan kemungkinan terbaik di setiap *scene*nya. Diskusi lebih mendalam tentang bagaimana arah cerita dan kekuatan karakter serta landasan *turning point* menjadi catatan pembelajaran penting bagi *editor*. Walaupun pada akhirnya eskalasi dramatik tetap terbentuk secara konstan, namun hal ini tetap disayangkan karena pada akhirnya beberapa bagian kurang optimal dan harus membentuk plot baru.

B. SARAN

Editing film "Sesaat Sebelum Terucap" menggunakan *emotional rhythms* untuk memperkuat tensi dramatik. Hal ini menjadi salah satu unsur yang dapat menunjang tercapainya eskalasi dramatik pada film. Oleh karena itu, pada proses penciptaan selanjutnya disarankan untuk memperkuat dan mematangkan analisa terkait potensi dan kemungkinan terbaik dari suatu materi film. Karena pada dasarnya hal ini membutuhkan ketelitian dan rasa eksplorasi yang tinggi. Namun tidak menutup kemungkinan ketika memang ada kesempatan untuk *editor* melakukan identifikasi awal saat proses *development* naskah, disana seorang *editor* harus meningkatkan periode diskusi dengan penulis skenario. Sehingga cerita dapat dipahami arah, tujuan dan penempatan posisi alur cerita. Hal ini tentu dilakukan bersama dengan Sutradara.

Editor juga perlu meningkat-kan rasa eksplorasi materi sehingga lebih kecil kemungkinan kehilangan rasa *motivasi* atau *pesimis* terkait potensi yang sudah ada, Bahkan saat proses *editing* berlangsung perlu melakukan pencarian referensi melalui film lain atau bahkan melakukan diskusi terkait pemecahan masalah dalam suatu film. Ketika semua ini dilakukan dan skenario berada pada tahap optimal, tentu nya kecil kemungkinan terjadi banyak masalah atau kesulitan menentukan arah kekuatan tiap karakter. Melalui ritme internal pada akhirnya terbentuk ritme eksternal yang memiliki *impact* hal ini perlu di dalam lanjut pada film “Sesaat Sebelum Terucap” karena *editor* juga menemui kendala kausalitas antar *scene*. Yang walaupun pada akhirnya dapat terselesaikan karena di kurasi oleh pembimbing yang lebih memahami proses *editing*

DAFTAR PUSTAKA

Daftar sumber rujukan

Thompson, Roy, and Christopher Bowen.(2009). *Grammar of the Shot Second Edition*. Oxford: Focal Press.

Roy Thompson, C. B. (2009). *Grammar Of The Edit* . Burlington : Focal Press.

Dancyger, Ken. (2007). *Technique of film editing*. Oxford : Elsevier

Nugraha, Ali (2011). *Metode pengembangan Sosial Emosi*, Banten : Universitas Terbuka

Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rythms:Shapping The Film Edit*. Oxford: Elsevier.

Pratista, Himawan. (2017). *Memahami Film edisi Kedua*, Yogyakarta: Montase Film.

Hockrow, Ross. (2015). *Out of order*. San Fransisco:Peachpit press

Roger, C. (2006). FINE CUT : The Art Of Film Edit.Burlington: Focal Press.

Kleon, Austin (2012). *Steal Like An Artist (Translated book)*. Indonesia Noura Books

Sumber Website

Make film history. (2021) . *Classical Cuttting D.W Griffith*. di akses pada tanggal 02 Juni 2022 <http://www.makefilmhi>