

seri produksi



EDITING  
FILM  
DOKUMENTER

Direktorat  
dayaan



Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2017

7708.53  
DEN  
e



# **EDITING FILM DOKUMENTER**

**DONNY CHUSEN HERMANSYAH**

Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari penerbit.

Editing Dokumenter Film  
Donny Chusen Hermansyah

Diterbitkan oleh  
Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Pertama, Februari 2017  
ISBN 978-602-61280-5-8

Diterbitkan atas kerjasama dengan :  
Fakultas Film dan Televisi - IKJ (Institut Kesenian Jakarta)

## **KATA PENGANTAR**

### **KEPALA PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN**

Film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak dan memajukan atau memundurkannya secara bebas. Dengan demikian sesungguhnya film adalah sebuah seni yang tinggi sekaligus menjadi seni yang paling penting di abad ini. Tapi ironisnya, kita tidak pernah mempertanyakan bagaimana sebuah film melewati prosesnya untuk menjadi produk film yang siap memberikan kepada kita segenap informasi, hiburan sekaligus pelajaran. Dalam membuat sebuah film yang berkualitas banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari skenario, penyutradaraan, tata suara, tata musik, cahaya, kamera, editing hingga apresiasinya.

Saat ini sedikit sekali referensi atau sumber bacaan yang mumpuni baik secara akademis dan praktis yang memenuhi akan kebutuhan tersebut. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai instansi pemerintah yang berkewajiban untuk mengembangkan perfilman Indonesia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berupaya menyediakan kebutuhan akan sumber bacaan tentang perfilman. Atas dasar itu, maka sejak tahun 2016 telah ditulis 3 (tiga) seri buku perfilman yaitu seri Apresiasi Film, seri Produksi Film, dan seri Animasi.

Seri Apresiasi Film terdiri atas Film Indonesia Pertama, Hollywood sebagai Model Sinema Nasional, Apresiasi Film, Dokumenter Film, Komposisi Visual, dan Cara Berceritera Film. Seri Produksi Film terdiri atas Produksi Film, Skenario Film, Penyutradaraan Film, Editing Film, Kamera Film, Sound Production Film, Audio Post

## **SAMBUTAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Film sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak) dengan daya pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong karya kreatif. Film juga dapat berfungsi ekonomi yang mampu memajukan kesejahteraan masyarakat dengan memperhatikan prinsip persaingan usaha yang sehat. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berisi gagasan vital tersebut adalah melalui buku. Sebagai sumber referensi dan acuan yang sangat penting maka kehadiran buku Perfilman ini sangatlah tepat dan mempunyai bobot akademis yang tinggi karena disusun tim yang sangat kompeten di bidangnya yaitu dari Fakultas Film dan Televisi dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Semoga buku ini dapat bermanfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia perfilman Indonesia sehingga dapat memajukan perkembangan perfilman Indonesia sejalan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selamat membaca, maju terus film Indonesia.

Jakarta, Februari 2017

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan  
**Prof. Dr. Muhajir Effendy, M.AP**

Production Film, Editing Film Dokumenter, dan Artistik Film. Seri Animasi terdiri atas Sejarah Animasi, Produksi Film Animasi Dua Dimensi, Produksi Film Animasi Tiga Dimensi, dan Produksi Film Hybrid Animasi.

Buku perfilman ini boleh dibilang sebagai seri buku yang memberikan pengetahuan kepada kita bagaimana membaca sebuah film. Sangat langka buku yang secara khusus membicarakan perfilman.

Maka seri buku perfilman ini menjadi buku yang sangat penting sebagai sumber referensi bagi masyarakat, khususnya kalangan perfilman.

Jakarta, Februari 2017

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman

**Dr. Maman Wijaya, M.Pd.**

## **SEKAPUR SIRIH**

### **DEKAN FAKULTAS FILM DAN TELEVISI-IKJ**

Penulis buku ini adalah pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Keseniaan Jakarta (FFTV-IKJ) yang telah berkecimpung lama mengabdikan dirinya di kampus untuk melahirkan mahasiswa-mahasiswa film yang berkualitas. Salah satu syarat bagi setiap pengajar –tidak terkecuali di FFTV-IKJ selain mengajar adalah melakukan penelitian, yang tujuannya agar secara terus menerus memperbarui hal-hal yang bersifat keilmuan. Dari sinilah ilmu pengetahuan kemudian menjadi berkembang. Berbagai penelitian tersebut bisa berbentuk laporan penelitian, ada pula yang akhirnya dijadikan sebuah buku. Atas hal itulah kami patut berterima kasih pada pengajar di FFTV-IKJ yang berkenan mendukung program penerbitan buku ini dengan turut memberikan naskahnya untuk diterbitkan menjadi sebuah buku.

Dalam program penerbitan buku ini yang sumber naskahnya berkaitan dengan ilmu pengetahuan film, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga memiliki peran penting. Sebagai lembaga pemerintah yang salah satu tugasnya adalah menghadirkan dan menghimpun berbagai macam referensi yang sifatnya bagi pengembangan perfilman di Indonesia, tentu buku ini memiliki perannya tersendiri. Untuk itulah Dr. Maman Wijaya M.Pds selaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upayanya mengembangkan perfilman di

Indonesia, sekaligus patut pula diucapkan terimakasih atas kepercayaannya memberikan kesempatan pada pengajar di FFTV-IKJ dalam berkontribusi atas terbitnya buku-buku film yang amat jarang bisa ditemui di Indonesia.

Terakhir, kepada para tim yang bekerja dalam membantu menjembatani kerjasama antara penulis dari FFTV-IKJ dengan Pusat Pengembangan Perfilman, baik dalam bentuk administratif maupun teknis juga kami ucapkan terima kasih. Tentunya diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Jakarta, Februari 2017

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

**RB. Armantono, MSn.**

## DAFTAR ISI

Sambutan .....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Sekapur Sirih .....	vi
Daftar Isi.....	viii
BAB 1 Introduksi.....	1
BAB 2 Teori Dasar Editing Film Dokumenter .....	18
BAB 3 Tahapan Prosedur Editing Film Dokumenter .....	95
BAB 4 Penutup .....	110
Bidotata Penulis.....	113

## **BAB I**

### **INTRODUKSI**

**S**eperti sudah banyak orang ketahui, editing merupakan salah satu tahapan dari proses panjang produksi sebuah film. Bisa saja dalam membuat film seseorang merekam gambar dari awal hingga akhir sehingga menjadi sebuah film utuh. Maksudnya bahwa film itu tanpa adanya pemotongan dan penyambungan sama sekali. Akan tetapi kemungkinan gagalnya sebuah pengambilan gambar, membuat banyak pembuat film akan memutuskan menggunakan editing.

#### **A. Definisi Editing dan Dokumenter**

Pemahaman banyak orang mengenai editing film adalah memotong dan menyambung gambar. Pemahaman ini tidak sepenuhnya benar. Dikarenakan masih ada beberapa hal lain yang dilakukan ketika seseorang melakukan editing film.

Secara ringkas editing film adalah suatu kegiatan mengkoordinasikan materi-materi hasil *shooting* sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan skenario atau konsep film dengan mempertimbangkan aspek *mise en scene* (unsur-unsur visual), sinematografi dan suara. Materi *shooting* yang telah didapat itu sering juga disebut dengan *shot*. Dalam mengkoordinasikan *shot* ada beberapa hal yang dilakukan oleh seorang editor yaitu menonton materi, memilih materi, memotong materi, menyambung materi dan menyusun materi yang nantinya dapat dinikmati oleh penonton.

## **B. Sekelumit Tentang Editing Film Dokumenter**

Pada masa sekarang, banyak orang yang mengaku editor film. Akan tetapi ketika diminta mengedit film dokumenter, begitu banyak alasan yang dibuat untuk menghindarinya. Salah satu alasan yang umum muncul adalah material yang sangat banyak. Mereka merasa alat penyimpanan (*harddrive*) yang dimiliki tidaklah memadai. Walaupun proyek film dokumenter tersebut mereka terima, maka proses editingnya lebih sering berjalan sangat lama. Hal tersebut terjadi karena banyak orang yang mengaku editor film itu hanya menguasai piranti lunak (*software*) editing. Mereka tidak memiliki metode dalam mengedit film dokumenter yang datang ke mereka.

## **C. Dunia Film Dokumenter Masa Kini**

### **▪ Ide Yang Tidak Dipahami**

Ide merupakan unsur paling awal. Ide dalam film dokumenter dari dahulu hingga kini sangatlah beragam. Banyak ide-ide dokumenter yang jauh lebih mudah diwujudkan. Banyak pembuat film dokumenter yang hanya membawa ide dasar saja ketika akan membuat film.

Seringkali ide dasar itu juga hanya ide yang secara tingkatan hanya diketahui saja oleh pembuatnya. Padahal untuk membuat sebuah film ide yang harus dibawa oleh pembuatnya adalah pada tingkatan paham. Apabila ide yang dibawa oleh pembuatnya hanya pada tingkatan tahu atau kenal saja, maka diperlukan penelitian (*riset*) untuk mengubah pembuatnya menjadi paham terhadap idenya.

### ▪ **Skenario Yang Tidak Layak**

Dikarenakan ide yang kurang atau tidak dipahami, maka banyak tumpang-tindih proses dalam pembuatan film dokumenter. Sekarang ini banyak pembuat film yang sangat malas untuk membuat skenario yang memadai. Kebanyakan skenario yang ditulis lebih cenderung seperti rangkuman hasil riset. Akibatnya banyak skenario yang tidak bisa digunakan untuk pengambilan gambar dan suara (*shooting*). Akhirnya ketika pengambilan gambar dan suara (*shooting*), segala hal yang adadi lapang diambil. Konsekuensinya adalah materi yang sangat banyak dan tidak efektif. Juga alat penyimpanannya (*harddrive*) yang menjadi cepat penuh.

### ▪ **Materi Yang Tidak Efektif**

Materi yang tidak efektif ini menyebabkan editor harus menyediakan waktu untuk melihat materi *shooting*. Selain itu editor juga harus menyediakan waktu untuk melakukan pencatatan materi *shooting* (*logging*). Biaya produksi juga akan lebih besar karena untuk penyimpanan materi cadangan (*harddrive back-up*) lebih banyak dari yang seharusnya.

### ▪ **Editor Merangkap Pembuat Cerita**

Skenario yang tidak memadai membuat editor sulit untuk menyusun materi *shooting*. Akhirnya seorang editor harus membuat cerita untuk materi *shooting* yang ada. Dengan kata lain sang editor harus menjadi penulis skenario terlebih dahulu baru bisa mengedit. Setelah itu baru bisa menyusun materi *shooting* untuk dilanjutkan hingga menjadi sebuah film.

### ▪ **Sutradara Merangkap Editor**

Ada hal lain dalam pembuatan film dokumenter yaitu sutradara yang merangkap jabatan menjadi editor. Bahkan ada sutradara yang merangkap penulis skenario, sinematografer dan editor sekaligus. Hal ini tentu saja ada untung dan ruginya. Keuntungannya adalah bahwa sang sutradara menguasai permasalahan dari film yang akan dibuat. Kerugiannya, seringkali saat proses editing sang sutradara sulit untuk membuang *shot* yang tidak dibutuhkan. Apalagi kalau *shot* tersebut sangat sulit dalam mendapatkannya. Dengan kata lain sutradara yang merangkap editor seringkali sulit bersikap objektif terhadap karyanya.

### ▪ **Aspek-Aspek Teknis Dalam Editing**

Sekarang ini banyak piranti lunak (*software*) untuk editing film yang berkembang. Banyak orang yang menguasai piranti tersebut. Banyak dari mereka sudah berani mengaku dirinya editor padahal banyak dari mereka hanya menguasai secara teknis saja. Terkadang teori-teori dasar film tidak dikuasai. Ketika mereka diharuskan berhubungan dengan unsur-unsur non-teknis seperti dramatika, ritme dan sebagainya, akhirnya mereka gagap. Karena itu harus ada perimbangan untuk mengedit sebuah film. Baik penguasaan aspek teknis ataupun aspek non-teknis.

### ▪ **Tipe-Tipe Film Dokumenter**

Ketika pembahasan film dokumenter menyentuh permasalahan jenis film (*genre*), maka kecenderungannya lebih dekat dengan persoalan atau tema yang diangkat. Hal ini membuat lebih dekat dengan penceritaannya. Sedangkan tipe film dokumenter lebih cenderung mengelompokkan dengan pendekatan wujud yang terlihat secara

kasat mata. Hal tersebut memiliki kedekatan dengan penggunaan instrumen dalam *gaya* film seperti *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara.

Bill Nichols adalah orang yang mengklasifikasikan tipe-tipe film dokumenter, dikarenakan ada beberapa hal yang mirip atau sama dalam beberapa film dokumenter. Namun sebelum masuk ke dalam tipe-tipe film dokumenter, Warren Buckland memberi catatan tentang asumsi banyak orang tentang dokumenter yaitu :

#### 1. Tipe *Poetic*

Pembuat film dokumenter awal di Eropa bisa dikatakan didukung oleh teori montage Soviet dan prinsip *photogenie* dari gerakan sinema Impressionisme Perancis. Dengan dua teori di atas, maka Bill Nichols nantinya akan menyebut dengan istilah tipe *poetic*.

Pionir film dokumenter, Dziga Vertov pernah menggambarkan pendekatan dari tipe ini “Kami: *Variant of a Manifesto*” saat memproklamirkan *kinochestvo* (kualitas dari menjadi sinematik). Vertov mengatakan bahwa apa yang dibuat adalah seni mengorganisasi gerakan yang penting dari subjek-subjek film. Dalam ruangnya sebagai keseluruhan ritme artistik. Dalam keselarasan dengan unsur-unsur materialnya serta ritme internal dari tiap subjek.

Seperti yang dikatakan oleh Bill Nichols, bahwa film dokumenter tipe *poetic* cenderung memiliki interpretasi subjektif pada subjek-subjeknya. Pendekatan dari tipe ini mengabaikan kandungan penceritaan tradisional yang cenderung menggunakan karakter

tunggal (*individual characters*) dan peristiwa yang harus dikembangkan. Editing dalam dokumenter *poetic* sangat nyata bahwa kesinambungan (*continuity*) tidak memiliki dampak apapun sebab dalam editingnya lebih mengeksplorasi asosiasi dan pola yang melibatkan ritme dalam waktu (*temporal rhythms*) dan jukstaposisi ruang (*spatial juxtapositions*).

Joris Ivens dalam film *Rain / Regen* (1929) merupakan salah satu yang menggunakan tipe *poetic* ini. Secara konsisten menyambung shot–shot yang tidak berhubungan untuk menggambarkan hujan yang mengguyur kota Amsterdam. Tipe *poetic* mengilustrasikan kesan subjektif tanpa kandungan argumentasi apapun. Hal ini sering dianggap sebafeu sebagai salah satu gerakan garda depan (*avant-garde*).

Beberapa film yang kemudian dibuat dan masuk dalam tipe film ini adalah film trilogi dari Godfrey Reggio yaitu *Koyannisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) dan *Naqoyqatsi* (2001); film – film karya Bert Haanstra yang lain seperti *Mirror of Holland* (1951), *Glass* (1958) dan *Zoo* (1961); serta film *Baraka* (1992) karya Ron Fricke yang tidak lain adalah sinematografer Geodfrey Reggio dalam beberapa filmnya.

## 2. Tipe *Expository*

Tipe ini yang paling klasik dibandingkan yang lain. Dikarenakan pada masa sekarang, banyak digunakan untuk film dokumenter yang ditayangkan oleh televisi. Pada tahun 1930-an, tokoh besar dokumenter, John Grierson menawarkan sebuah betuk yang sangat berbeda dari dokumenter sebelumnya

yang dianggap terlalu puitik. Tawaran tersebut adalah paparan yang berupa penjelasan (*explanation*) yang bersamaan dengan gambar–gambar di dalam film. Menurutnya, dengan menggunakan paparan yang menjelaskan maka pembuat film dokumenter bisa ‘naik kelas’. Dari yang semula mengangkat tema–tema propaganda sosial ke tema–tema masalah sosial. Bahkan bisa membahas dunia yang lebih luas.

Perbedaan yang tajam dengan film dokumenter yang dianggap puitik seperti yang dibuat oleh Joris Ivens (*The Bridge* dan *Rain*) ataupun Dziga Vertov (*A Man With A Movie Camera*) adalah pada penggunaan aspek visual dan cara berceritanya. Dasar pemikiran dari perbedaan itu adalah penekanannya pada isi film yang cenderung retorik. Tujuannya yaitu penyebaran informasi secara persuasif.

Sedangkan Bill Nichols memaparkan bahwa *expository* memasukkan narasi (*voice over commentary*) dengan ‘paksaan’ yang dikombinasikan dengan serangkaian gambar yang bertujuan agar lebih deksriptif dan informatif. Narasi sendiri diarahkan langsung kepada penonton dengan menawarkan serangkaian fakta dan argumentasi. Ilustrasinya bisa didapatkan dari shot–shot yang menjadi *insert*-nya. Selain itu narasi ada beberapa hal yang bisa menjadi kekuatan narasi. *Pertama*, narasi dapat menyampaikan informasi abstrak yang tidak mungkin digambarkan oleh shot–shot yang disuguhkan. *Kedua*, narasi dapat memperjelas peristiwa atau *action* tokoh yang kurang dipahami oleh penonton. *Ketiga*, narasi adalah inovasi yang nyata pada film dokumenter yang memiliki kecenderungan untuk memaparkan sesuatu dengan lebih gamblang.

Pada awal kemunculannya seperti sesuatu yang ada di mana-mana (*omnipresent*), mahatahu (*omniscient*) dan berupa suara objektif yang menjelaskan ilustrasi gambarnya. Narasi menjaga bobot penceritaan dan argumentasi dari kandungan retorik sebuah. Pada masa itu dokumenter puitik berkembang pesat di kalangan *pembuat film* sebab mampu menjadi tafsir subjektif dan estetik pada sebuah subjek visual. Tentu saja hal tersebut seperti memberi kemerdekaan bagi para *pembuat film* pada waktu itu.

Pada masa sekarang, sayangnya banyak pembuat dokumenter yang justru terjebak pada unsur pembicaraannya (*speech*) saja. Akhirnya banyak bermunculan film-film dokumenter dengan wawancara atau narasi pada ‘sekujur tubuh’ filmnya. Ilustrasi berupa *shot-shot* yang disuguhkan banyak yang sekedar menjadi pemanis belaka. Tidak jarang karena kekurangan ilustrasi *shot* akhirnya penonton terpaksa melihat subjek-subjek yang sedang berbicara atau dikenal dengan istilah *talking head*. Hal ini dikarenakan banyak dari *pembuat film* kurang memahami subjek filmnya atau terkadang data riset yang didapat masih di permukaan permasalahan saja.

Film dokumenter dengan tipe *expository* ini sangat banyak kalau harus disebutkan satu per satu. Tapi setidaknya pada masa John Grierson saja ada beberapa film dokumenter dengan tipe ini yang diproduksi antara lain *Drifters* (1929) karya John Grierson; *Coalface* (1935) karya Alberto Calvacanti; *Night Mail* (1936) karya Harry Watt dan Basil Wright; *North Sea* (1938) karya Harry Watt; *Song of Ceylon* (1939) karya Basil Wright; dan *Spare Time* (1939) karya Humprey Jennings.

Sedangkan di Indonesia juga sudah sangat banyak diproduksi film-film dengan tipe seperti ini misalnya *Bye Bye Buyat* (2005) karya Kang E, *Trimbil lan Bratil* (2006) karya Tomy Widiyatno Taslim, *Mothers Tears* (2004) karya Toni Trimarsanto; *Student Movement* (2002) karya Tino Saroenggaloe dan sebagainya.

Bahkan sudah banyak film dokumenter yang diproduksi televisi yang mengadopsi tipe ini karena dianggap lebih memungkinkan untuk diproduksi. Selain pengemasan datanya dianggap lebih mudah dibandingkan tipe lain, juga waktu produksinya lebih bisa diukur. Beberapa film dokumenter televisi itu adalah *Metro Files* yang banyak mengulas tentang peristiwa bersejarah di Indonesia.

### 3. Tipe *Observational*

Film dokumenter *observational* merupakan film yang *pembuat film*-nya menolak untuk mengintervensi objek dan peristiwanya. Mereka berusaha untuk netral dan tidak memberi penghakimi subjek atau peristiwanya. Tipe ini juga menolak menggunakan narasi (*voice-of-god*), komentar dari luar ruang cerita, wawancara, bahkan menolak penggunaan tulisan panjang yang menjelaskan adegan (*intertitles*) seperti yang digunakan Robert Flaherty dalam film *Nanook of the North*.

Penekanannya untuk memaparkan potongan kehidupan manusia secara akurat atau mempertunjukkan gambaran kehidupan manusia secara langsung. Cara ini dipergunakan sebagai observasi sederhana untuk mereka bentangan peristiwa yang ada di depan pembuat filmnya. Dengan bahasa sederhana, pembuat film tidak ikut campur terhadap subjek atau peristiwa yang ada di

depannya. Pembuat film hanya merekam dengan kameranya dan alat perekam suaranya. Hal inilah yang membuat tipe *observational* dikenal dengan *Direct Cinema* yang akhirnya menjadi sebuah gaya dalam film dokumenter.

Secara teknis bila didalami saat merekam subjeknya, pembuat filmnya lebih banyak menggunakan teknik *long take* karena kamera menangkap gambar secara kontinyu dan tanpa terpenggal. Suaranya pun akan diperlakukan sama dengan apa yang dilakukan oleh kameranya. Dalam editingnya pun *log take shot* sering dibiarkan dan terkadang hanya menggunakan beberapa pemotongan saja.

Seperti yang dilakukan oleh Frederick Wiseman saat membuat film *High School* yang mengangkat keseharian di sebuah sekolah di Philadelphia tahun 1968. David Bordwell dan Kristin Thompson menyebutkan bahwa ketika membuat *High School*, Frederick Wiseman memperlihatkan interaksi dan konflik antara guru dan murid yang kebanyakan alasannya karena pemberian sanksi oleh guru-guru di sekolah. Gambaran pendidikan yang 'kejam' dalam film ini seperti merepresentasikan sistem pendidikan di Amerika Serikat. Walaupun Frederick Wiseman tidak bermaksud menjadikan film ini sebagai film politik, namun banyak politikus dan pengamat politik menganggap bahwa film *High School* ini bemuatan pemikiran sosialisme.

Selain itu ada Donn Alan Pannbaker yang mengikuti perjalanan Bob Dylan ke Inggris dalam rangka konser musiknya di sana Pannebaker mengemasnya menjadi film *Don't Look Back* (1967).

Begitu pula yang dilakukan oleh Robert Drew ketika membuat *Primary* (1960) dengan mengikuti safari politik / kampanye dari John F. Kennedy and Hubert Humphrey.

#### 4. Tipe *Interactive* atau *Participatory*

Tipe dokumenter *interactive* menjadi kebalikan dari dokumenter *observational*, di mana pada *observational*, pembuat film tidak pernah atau tidak boleh tampak di dalam filmnya. Sedangkan tipe *interactive*, pembuat filmnya menampakkan diri secara mnyolok di layar dan sering melibatkan diri pada peristiwa serta berinteraksi dengan subjeknya.

Aspek utama dari dokumenter *interactive* adalah wawancara, terutama dengan subjek-subjeknya sehingga bisa didapatkan komentar-komentar dan respon langsung dari narasumbernya (subjek film). Dengan demikian subjek dalam film tersebut bisa menyampaikan pendapat dan pandangan mereka terhadap permasalahan yang diangkat.

Ketika di meja editing, pendapat-pendapat tersebut bisa disuguhkan secara berselang-seling sehingga menghasilkan pendapat yang saling mendukung satu sama lain atau sebaliknya, saling bertentangan satu sama lain. Oleh karena itu, di sini jelas bahwa wawancara dibuat bertujuan sebagai argumentasi pembuat film terhadap permasalahan yang diangkat. Tidak ada usaha untuk menjadi netral terhadap permasalahan tersebut.

Sebagai contoh adalah pada film *Roger and Me* karya Michael Moore. Tidak mudah bagi baginya ketika membuat film tersebut. Terutama untuk menyampaikan kepada penonton masalah ironi, kelucuan hingga kemarahan yang terkandung dalam film itu.

Cerita yang diangkat adalah tentang kemeroston kehidupan kota Flint di Michigan di mana kota tersebut sudah sangat bergantung pada kehadiran General Motor di wilayah tersebut. Perusahaan itu bisa mengangkat perekonomian kota sedemikian rupa. Sampai ada keputusan dari Roger Smith sebagai kepala General motor, untuk memindahkan pabriknya ke Mexico karena buruh di sana bisa dibayar lebih murah sehingga bisa menekan biaya produksinya. Kemudian kota Flint berubah menjadi kota termiskin di Amerika Serikat dan terpuruk drastis secara ekonomi.

Dalam film tersebut Michael Moore mewawancara Roger Smith serta mengajaknya untuk melihat lagi kota Flint setelah penutupan pabrik Genereal Motor. Editingnya dibuat berselang-seling antara wawancara dengan Roger Smith dengan wawancara dengan masyarakat setempat.

Ada pula film *Super Size Me* karya Morgan Spurlock mengangkat tentang dampak dari makanan ‘sampah’ (*junk food*) di Amerika Serikat. Salah satu perusahaan makanan cepat saji yang dijadikan eksperimen adalah Restoran McDonald.

Awalnya di ceritakan Morgan Spurlock mengunjungi ahli kesehatan seperti dokter serta ahli gizi untuk memeriksakan kondisi tubuhnya, kemudian selama satu bulan penuh dia mengkonsumsi produk McDonald untuk makan pagi, makan siang hingga makan malam. Selama proses tersebut Morgan Spurlock merasakan perubahan pada tubuhnya, bahkan isterinya merasa bahwa daya tahan seksual dari suaminya menurun drastis.

Benar saja ketika eksperimen selesai, para dokter dan ahli kesehatan yang dulu memeriksanya, mengeluarkan hasil tes kesehatannya dan menunjukkan hasil yang sangat mencengangkan. Mulai dari kadar kolesterol dan gula yang tinggi di tubuhnya sampai beberapa hasil yang nilainya negatif.

Walaupun film–film dari tipe *intercative* ini seringkali memang memiliki muatan sosial yang kental, namun banyak pengamat yang mengkritisi karena dianggap banyak manipulasi terhadap peristiwa dan subjek serta sering terjadi kesalahan dalam penggambarannya. Karena aspek intervensi dan manipulasi ini, kemudian mengingatkan banyak pihak pada gerakan sinema di Perancis, Cinema Verite dengan tokohnya yang ternama, Jean Rouch dan Edgar Morin yang membuat film *Chronicle of Summer*(1961). Kedua pembuat film tersebut masuk ke dalam layar dan mengarahkan permasalahan yang diangkat.

#### 5. Tipe *Reflexive*

Bila ditilik dari sejarahnya, tipe *reflexive* pernah menjadi bagian dari film *A Man With A Movie Camera* karya Dziga Vertov. Dia memasukkan adiknya, Mikhail Kaufman yang bertindak sebagai sinematografer dan isterinya, Elizaveta Svilova sebagai editor ke dalam layarfilm tersebut sehingga penonton bisa melihat kehadiran mereka.

Pembuat film dalam dokumenter *reflexive* sudah melangkah satu tahap lebih maju dibandingkan tipe *interactive*. Tujuannya untuk membuka ‘kebenaran’ lebih lebar kepada penontonnya. Tipe ini lebih memfokuskan pada bagaimana film itu dibuat artinya

penonton dibuat menjadi sadar akan adanya unsur–unsur film dan proses pembuatan film tersebut, justru hal inilah yang menjadi titik perhatiannya.

Sebagai contoh adalah film *A Man With A Movie Camera* (1929) karya Dziga Vertov, selain memasukkan Mikhail Kaufman (sinematografer) yang sedang menggunakan kamera juga memperlihatkan bagaimana potongan–potongan gambar yang dia ambil kemudian dikonstruksi di meja editing. Bahkan dia juga menggunakan beberapa kemampuan teknik film seperti *freeze frame*, *shot yang out of focus*, *superimpose (double-exposure technique)*, *fast motion*, *slow motion*, *reverse motion* dan lain sebagainya.

Unsur – unsur teknis tersebut mengingatkan kepada penonton bahwa apa yang dilihatnya ada hasil dari sebuah konstruksi yang menggunakan media film. Tujuan Vertov adalah untuk menyuguhkan realitas kehidupan keseharian (bangun tidur, melahirkan, pergi kerja hingga aktivitas di tempat hiburan) menggunakan teknik yang radikal sehingga penontonnya sadar bahwa hal itu adalah sebuah pertunjukan bernama film.

Sebagai tambahan, teori Vertov tentang penggambaran dalam film terbagi menjadi dua. *Pertama*, prinsip *film truth (kino-pravda)* yang membicarakan tentang bagaimana proses perekaman kehidupan keseharian sebagaimana adanya. *Kedua*, prinsip *film eye (kino-glaz)* yaitu prosedur bagaimana film dikonstruksi dengan menggunakan kemampuan teknis film seperti yang telah dijelaskan di atas. Vertov menganalogikan setiap shot dari filmnya itu seperti sebuah batu bata.

Ketika seseorang membuat film, ibaratnya dia akan menata semua batu bata yang dia punya untuk dijadikan bangunan sesuai dengan keinginannya, bisa rumah biasa, vila, gedung bertingkat dan sebagainya. Prinsip terakhir ini oleh kolega Vertov yang bernama Vsevolod I. Pudovkin disebut dengan *Constructive Editing*.

#### 6. Tipe *Performative*

Tipe film dokumenter ini berciri paradoksal, di mana pada satu sisi tipe ini justru mengalihkan perhatian penonton dari 'dunia' yang tercipta dalam film. Sedangkan sisi yang lain justru menarik perhatian penonton pada aspek ekspresi dari film itu sendiri. Tujuannya untuk merepresentasikan 'dunia' dalam film secara tidak langsung. Juga menciptakan suasana (*mood*) dan nuansa 'tradisi' dalam film yang cukup kental yaitu tradisi penciptaan subjek atau peristiwa dalam film fiksi.

Aspek penciptaan tersebut bertujuan untuk menggambarkan subjek atau peristiwanya secara lebih subjektif, lebih ekspresif, lebih stylistik, lebih mendalam serta lebih kuat menampilkan penggambarannya. Subjek dan peristiwa tersebut dibuat secara baik dan terasa lebih hidup sehingga penonton dapat merasakan pengalaman dari peristiwa yang dibuat itu. Subjek dan peristiwa dibuat jauh lebih lengkap supaya penonton dapat merasakan perubahan dan variasinya.

Pendapat lain adalah seperti yang dipaparkan oleh Stella Bruzzi yang mengatakan bahwa tipe *performative* memberi ruang yang lebih luas bagi kebebasan berkreasi dalam bentuk abstraksi visual, naratif dan sebagainya.

Menanggapi konsep dari Bill Nichols yang mengatakan bahwa tipe *performative* merupakan lawan langsung dari tipe *observational*, maka ia mengatakan bahwa tipe *performative* “menghadapkan masalah estetika dengan persoalan penerimaan penonton terhadap kebenaran yang disajikan. Juga hakekat dari dokumenter yang dihadapkan dengan masalah *authorship*. Sekali lagi posisi mereka berlawanan langsung dengan para penganut *Direct Cinema* yang selalu melihat diri mereka sebagai pengejar kebenaran.” (Bruzzi 2000)

Contoh dari tipe ini adalah film *The Thin Blue Line* (1988) karya Errol Morris yang menceritakan pembunuhan terhadap seorang polisi patroli dari Kepolisian Dallas yang bernama Robert Wood pada tahun 1976. Tersangka pelakunya seorang gembel bernama Randall Adams sementara saksi yang memberatkannya, bernama David Harris merupakan tersangka pembunuhan yang didakwa dengan hukuman mati. Siapa yang menembak Robert Wood dan bagaimana peristiwa itu terjadi, menjadi pertanyaan yang berkepanjangan. Peristiwa film ini direkonstruksi berdasarkan kesaksian para saksi yang mengaku melihat kejadian itu. Namun kesaksian tersebut banyak yang meragukan dan sering tidak konsisten dan hal tersebut yang kemudian dikonstruksi oleh Errol Morris. Uniknyanya sang sutradara menggambarkan fakta-fakta dari setiap kesaksian baru dan berlainan apalagi yang sifatnya tidak konsisten dengan cara merekonstruksi. Jadi film *The Thin Blue Line* tidak hendak memaparkan sebuah kenyataan, namun ingin berbicara tentang ingatan (*memory*), kebohongan dan ketidakkonsistenan dari kesaksian-kesaksian peristiwa.

Film lain sebagai contoh dari tipe film ini adalah film seri dokumenter yang di tayangkan di saluran National Geographic. Film seri tersebut berjudul *Lock Up Abroad*. Tema yang diangkat adalah seseorang yang ditangkap, diadili hingga dipenjara di luar negaranya. Kasusnya beragam, dari penyelundupan narkoba, penculikan oleh kelompok fundamentalis dan sebagainya.

Pada penganugerahan Festival Film Indonesia tahun 2013, film *Split Mind* karya Andri Sofyansyah dan Nia Sari memenangkan kategori film dokumenter pendek. Film tersebut bercerita tentang seorang penderita skizofrenia auditori. Tokoh asli muncul dalam wujud wawancara. Sedangkan untuk ilustrasinya menggunakan rekonstruksi peristiwa yang dimainkan oleh aktor.

## BAB II TEORI DASAR EDITING FILM DOKUMENTER

### A. HUBUNGAN ANTAR SHOT (DIMENSI EDITING)

Banyak dari sineas menyatakan bahwa bahasa sinematik (visual) sebagai sesuatu yang berhubungan dengan sebuah *shot* tunggal. Namun bagaimanapun juga *shot-shot* dalam film justru bermakna ketika dijukstaposisikan (diurutkan) serta dibentuk menjadi sebuah peristiwa utuh (*scene*) atau bahkan dikonstruksi menjadi *sequence*, kecuali pada *traveling shot* dan pengambilan panjang (*long take*). Pada tingkat yang paling mekanis, editing menghilangkan waktu dan ruang yang tak dibutuhkan pembuatnya. Melalui asosiasi ide, editing menghubungkan satu *shot* dengan lainnya, satu *scene* dengan lainnya, dan seterusnya.

Pembahasan dari hubungan antar *shot* ini adalah dimensi-dimensi dari sebuah editing. Sedangkan inti dari Dimensi Editing adalah adanya Keterhubungan dimana bila sebuah *shot* disambung dengan *shot* lain, maka pasti kedua *shot* tersebut memiliki keterkaitan, baik secara grafis (gambar) , ritmis (ritme), ruang (*spatial*) dan waktu (*temporal*). Umumnya penyambungan *shot-shot* dalam film-film naratif (cerita) dan dokumenter memiliki keempat dimensi/hubungan tersebut, sementara dalam film-film abstrak atau film-film non-figuratif (tak ada tokohnya atau tidak bercerita) hanya memiliki dimensi grafis dan ritmis saja, misalnya film iklan dan video musik.

## 1. Dimensi Grafis

Setiap *shot* (gambar) pasti punya nilai grafisnya. Unsur-unsurnya antara lain garis, bentuk, cahaya, warna dan gerak. Gerak sendiri dapat berupa gerak subjek, gerak kamera ataupun segera kombinasi subjek dan kamera.

Setiap pembuat film cenderung akan mengolah grafis ini. Baik secara berkesinambungan (*graphical continuity*) ataupun terpadu (*graphical match*) bahkan bila unsur-unsur tersebut saling berlawanan (*graphical contrast*).

Pembuat film umumnya akan mengejar kesinambungan grafis (*graphical continuity*) ketika menyambung beberapa *shot* yang mereka miliki. Ukurannya adalah mata penonton. Ada usaha bagaimana agar penonton tidak terganggu ketika film disajikan. Apabila kesinambungan grafis tidak semua dapat dicapai maka pembuat film akan mengejar keterpaduan grafis (*graphical match*). Sesungguhnya hampir tidak ada *shot* yang dibuat memiliki grafis yang sama persis dengan *shot* lain. Oleh karena itu di dalam film dokumenter unsur yang dikejar adalah keterpaduan grafis (*graphical match*).

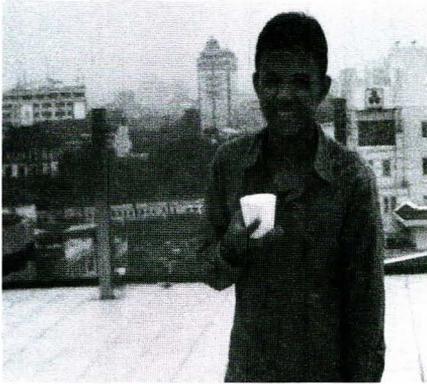
contoh dari kesinambungan grafis (*graphical continuity*)



Shot 1



Shot 2



Shot 1



Shot 2

Contoh di atas dapat dilihat bahwa ada kesinambungan secara pencahayaan maupun bentuknya.

contoh dari keterpaduan grafis (*graphical match*)



Shot 1



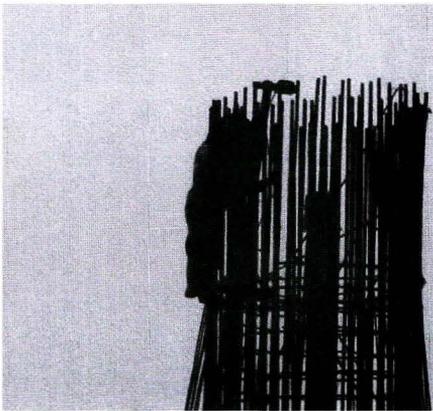
Shot 2



Shot 1



Shot 2



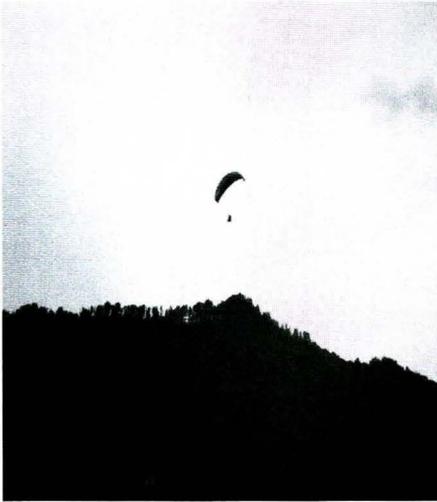
Shot 1



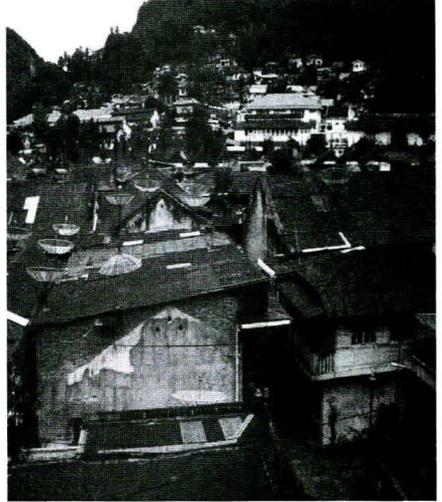
Shot 2

Contoh di atas dapat dilihat bahwa kesinambungan grafis sedikit sulit dicapai. Kesinambungan yang dapat dipertahankan hanyalah pencahayaan. Akhirnya pembuat film memanfaatkan adanya kemiripan garis, bentuk, bidang dan sebagainya ataupun benda-benda yang masih terlihat di dalam gambar tersebut.

contoh dari kekontrasan grafis (*graphical contrast*)



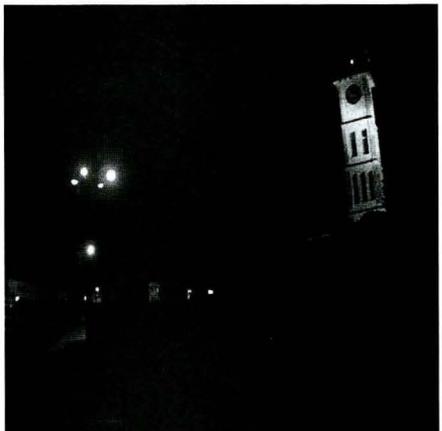
Shot 1



Shot 2



Shot 1



Shot 2

Kekontrasan grafis menjadi sesuatu yang memang akan selalu ada ketika mengedit film dokumenter. Pembuat film dokumenter seringkali mengabaikan ketika berhubungan dengan peristiwa atau momentum yang harus ada di dalam filmnya. Terkadang untuk menghindari ketidaknyamanan mata penonton, pembuat film memanfaatkan *optical effect* seperti *dissolve* atau *wipe*.

## 2. Dimensi Ritmis

Sebuah *shot* yang disambung dengan *shot* lain pasti akan membentuk sebuah hubungan ritmis atau memiliki ritme. Pembuat film cenderung akan memotong sebuah *shot* karena sebuah gerak subjek atau kamera berhenti atau ketika sebuah suara tertentu yang sedang berbunyi berhenti. Kecuali pada beberapa kasus pembuat film memotong berdasarkan suasana hatinya (*mood*).

Ritme terbagi menjadi dua jenis, yaituritme internal dan ritme eksternal. Ritme internal adalah ritme yang ada di dalam setiap *shot* itu sendiri, yaitu ukuran besar bingkai gambar (*frame size* atau *type of shot*); gerak subjek, gerak kamera atau kombinasi gerak dari keduanya; dan yang terakhir suara (*speech*, efek suara dan musik).

Sedangkan ritme eksternal adalah ritme yang dihasilkan oleh persambungan dua *shot* atau lebih. Hal ini berhubungan dengan panjang pendeknya *shot*. Tentu saja panjang pendeknya *shot* ini juga dipengaruhi oleh ritme internalnya. Dengan metode penyambungan (*cut-to-cut* atau *optical effect*) ritme eksternal ini bisa dibuat beberapa varian. Tentu saja dengan mengatur panjang-pendeknya *shot*. Jenis-jenis ritme tersebut adalah:

- Ritme Konstan

*Shot-shot* yang disambung memiliki ukuran atau durasi yang sama. Misalnya saja dalam sebuah scene yang menggambarkan kota Jakarta, maka urutan *shot*-nya adalah sebagai berikut.

1. Tugu Monas	4 detik
2. Kawasan silang Monas	4 detik
3. Jalan M.H. Thamrin dan aktifitasnya	4 detik
4. Jalanan yang macet	4 detik
5. Sebuah mobil yang menyalakan klaksonnya	4 detik

Penggunaan ritme konstan ini sangat bergantung dengan adegan yang dibuat. Juga sangat bergantung pada kebutuhan dari pembuat filmnya terhadap pesan yang akan dicapai dari adegan yang dibuat.

- Ritme Dipercepat (Ritme Akselerasi)

*Shot-shot* yang disambung ukurannya makin lama makin pendek. Seringkali digunakan untuk menggambarkan dua adegan atau lebih yang terjadi secara bersamaan. Teknik editing yang sering digunakan adalah *parallel cutting*.

Misalnya ada peristiwa Udin yang pelajar SMP sedang berkumpul dengan kawan-kawannya. Mereka mencoba minum minuman keras di ujung gang. Secara tidak disadari, perbuatannya diketahui oleh Mpok Lela yang melaporkannya ke Mak Ijah, ibunya Udin. Kemudian Mak Ijah menuju ke tempat Udin dan kawan-kawannya berkumpul dan menjewernya sambil menuju pulang.

- Ritme Diperlambat

*Shot-shot* yang disambung ukurannya makin lama makin panjang. Umumnya menjadi ujung dari ritme akselerasi.

1. Udin berkumpul dengan kawan-kawannya dan minum minuman keras.	25 detik	Ritme Dipercepat (Akselerasi)
2. Mpok Lela melihat Udin lalu mengamatinya.	20 detik	
3. Udin menuang minuman ke gelas lalu meminumnya.	15 detik	
4. Mpok Lela berjalan terburu-buru menuju rumah Mak Ijah.	13 detik	
5. Mak Ijah sedang menjemur pakaian di depan rumah.	12 detik	
6. Mpok Lela sampai di depan Mak Ijah dan melaporkan perbuatan Udin.	10 detik	
7. Udin dan kawan-kawannya tertawa terbahak-bahak	8 detik	
8. Mak Ijah berjalan terburu-buru.	6 detik	
9. Udin dan kawan-kawannya minum bersamaan.	5 detik	
10. Mak Ijah belok ke arah ujung gang	4 detik	
11. Udin dan kawan-kawannya tertawa terbahak-bahak	3 detik	
12. Mak Ijah langsung menarik telinga Udin dan mengajaknya pulang.	2 detik	
13. Mak Ijah masih menjewer telinga Udin yang meringis menahan sakit.	4 detik	Ritme Diperlambat
14. Para tetangga di gang menyaksikan peristiwa tersebut	6 detik	
15. Mak Ijah dan Udin sampai di depan rumah dan Mak Ijah langsung memarahi Udin	12 detik	

- Ritme Tak Beraturan

*Shot-shot* yang disambung ukurannya berubah-ubah secara tak beraturan. Kebanyakan pembuat film justru menggunakan ritme ini. Sesungguhnya permasalahan durasi *shot* ini tidak terlalu diperhatikan oleh pembuat film. Yang lebih mereka perhatikan justru ritme internalnya. Dengan kata lain keempat jenis ritme yang dihasilkan oleh durasi ini, mungkin saja terjadi ketikapemotongan dan penyambungan *shot* itu sendiri. Misalnya karena pengaruh gerak kamera, tetapi tentu tidak semudah yang dilakukan oleh mengatur durasi *shot*.

Sebagai catatan, kedua dimensi di atas sering dilakukan oleh pembuat film secara intuitif. Nantinya diharapkan apabila pembuat film melakukannya dengan kesadaran maka kemungkinan besar dapat mengoptimalkan shot dan suara.

### 3. Dimensi *Spatial* (Ruang)

Media film adalah media yang paling efektif dalam menciptakan ruang yang sesuai dengan yang ingin dibentuk oleh pembuat filmnya. Melalui editing bisa dihubungkan ruang dalam realita dengan ruang dalam film atau ruang buatan. Juga antara yang interior dan eksterior.

Dimensi ini menyuguhkan ketersambungan antara dua shot atau lebih yang bisa menciptakan ruang baru yang ada di dalam kepala penonton itu disebut sebagai koeksistensi ruang atau ruang yang berdampingan. Untuk dapat mewujudkannya pembuat film harus menguasai benar *mise en scene* (elemen visual), angle kamera dan *type of shot*.



Shot 1

Shot 2



Shot 3

Shot 4

Dari gambar di atas tampak ada kesan ada beberapa orang yang sedang berkumpul di sekitar Jam Gadang, Bukittinggi. Padahal sebenarnya *shot 1* dan *shot 2* diambil di Jam Gadang dan sekitarnya, sedangkan *shot 3* dan *shot 4* diambil di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Dapat dilihat bahwa dengan memahami *mise en scene*, *type of shot* dan *camera angle*, pembuat film dapat menciptakan ruang yang ia inginkan.

#### 4. Dimensi Temporal (Waktu)

Waktu dalam film merupakan salah satu aspek yang tersulit, sebab banyak pembuat film yang seringkali luput dalam mengelola waktu, misalnya film *Janji Joni* yang memiliki kesalahan dalam menyelaraskan antara waktu yang dilalui dengan peristiwa-peristiwa yang menimpa tokoh.

Pembuat film seharusnya dapat memperkirakan waktu kejadian itu berlangsung atau dalam persitilahan dalam film disebut dengan *real time* (durasi peristiwa yang terjadi dalam sebuah adegan).

Untuk dapat memadatkan atau merenggangkan waktu yang terjadi maka film juga memiliki apa yang disebut dengan *film time* yang terbagi atas.

- *Time Elipsis*

Pengurangan waktu dari waktu yang sebenarnya. Misalnya perjalanan tokoh dari rumah ke sekolah. Bila peristiwa di dalam perjalanan tidak dirasa penting, maka pembuat film bisa langsung memotong dan menyambung tokoh yang sedang keluar rumah langsung disambung tokoh tersebut sudah berada di kelas.

- *Time Expand*

Pemanjangan waktu dari waktu yang sebenarnya. Berfungsi untuk penekanan dramatik. Dalam film dokumenter sering digunakan *slow motion* sebagai bentuk *time expand*.

- *Temporal Overlap*

Pengulangan waktu secara fisik dan berurut dengan menggunakan pengulangan *action*. Tentu saja hal ini akan menambah durasi waktu adegannya. Juga berfungsi untuk penekanan dramatik dalam sebuah adegan.

## B. METODE PENYAMBUNGAN

Editing sendiri ketika membicarakan hubungan antar *shot*, sebenarnya ada tindakan secara fisik yang dilakukan oleh pembuatnya. Sehingga ada beberapa metode dalam yang dilakuakn pembuat film saat memotong sebuah *shot* dan kemudian menyambungnnya.

### 1. *Cut To Cut*

Cut to cut adalah penyambungan secara langsung dua shot. Terbagi menjadi dua wujud.

- *Match Cut*

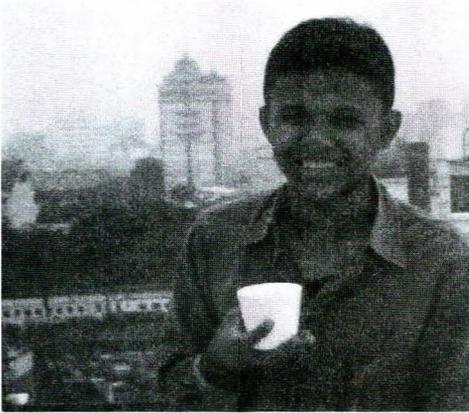
Yaitu dalam *shot* kedua atau selanjutnya masih ada elemen-elemen visual *shot* yang pertama atau sebelumnya yang bertujuan untuk penekanan atau memberi informasi yang lebih luas.



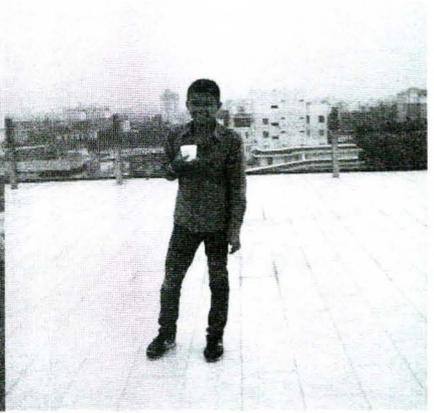
Shot 1



Shot 2



Shot 1



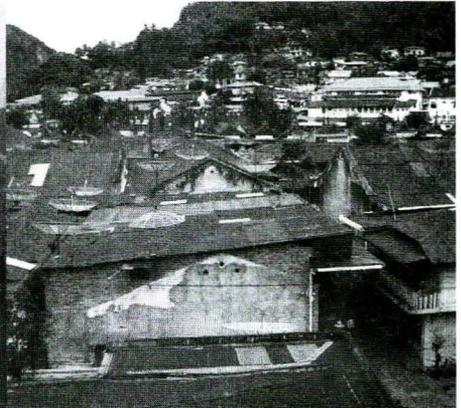
Shot 2

- *Cut Away*

Yaitu dalam *shot* kedua atau selanjutnya tidak ada elemen-elemen visual *shot* yang pertama atau sebelumnya hal ini bertujuan untuk memberi informasi yang lebih banyak kepada penonton.



Shot 1



Shot 2



Shot 1



Shot 2

## 2. *Optical Effect*

- *Fade*

Dalam sebuah *shot* dimulai dari gambar gelap yang secara gradual muncul gambar (*fade in*). Sebaliknya, dari gambar tertentu yang kemudian secara gradual berubah menjadi gambar gelap (*fade out*)

### *Fade In*



### *Fade Out*



- *Dissolve*

Dalam penyambungan dua *shot*, *shot* pertama secara gradual menghilang dan secara gradual pula digantikan oleh *shot* kedua.

*Dissolve*



- *Wipe*

Dalam penyambungan dua *shot*, *shot* pertama secara langsung di hapus oleh *shot* kedua menggunakan efek tertentu seperti pintu yang bergeser, jendela terbuka, kertas menggulung, jarum jam berputar dll.

*Wipe*



## C. KONSEPSI DASAR EDITING FILM

Setelah memahami hubungan antar *shot* atau dimensi editing, seorang pembuat film membutuhkan sebuah konsepsi editing. Hal tersebut dimaksudkan untuk menyatukan *shot-shot* tersebut menjadi sebuah peristiwa, bahkan menjadi sebuah film utuh. Konsepsi ini diharapkan

dapat membantu penonton dalam memahami ruang dan waktu yang coba disampaikan oleh pembuatnya. Konsepsi ini sendiri terbagi atas konsep kesinambungan editing (*continuity editing*) dan konsep alternatif terhadap kesinambungan editing (*alternativesto continuity editing*).

## **1. Konsep Kesinambungan Editing (*Continuity Editing*)**

Konsep ini adalah konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film. Tujuannya adalah membuat penonton merasa nyaman. Dengan kata lain tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya. Konsep ini sendiri terbagi menjadi kesinambungan ruang (*spatial continuity*) dan kesinambungan waktu (*continuitytemporal*).

### **▪ Kesinambungan Ruang (*Spatial Continuity*)**

Konsep ini sesungguhnya mencoba menguraikan ruang secara utuh agar tidak menjadi pertanyaan di benak penonton. Adegan atau peristiwa (*scene*) yang banyak digunakan dalam pembuatan film adalah adegan dialog. Oleh karena itu adegan tersebut yang digunakan dalam menjelaskannya. Dalam kesinambungan ruang sendiri ada beberapa syarat yang harus diperhatikan. Bahkan kaidah-kaidah yang menjadi syarat ini merupakan hal yang harus ditaati oleh pembuat film yang menggunakan konsepsi ini.

#### **a. Kaidah 180°**

Saat dua orang yang berhadapan sedang berdialog, maka yang pertama kali harus dilakukan adalah menentukan garis imajiner (*imaginary line*) yang dibayangkan melintasi dua orang yang berdialog tersebut.

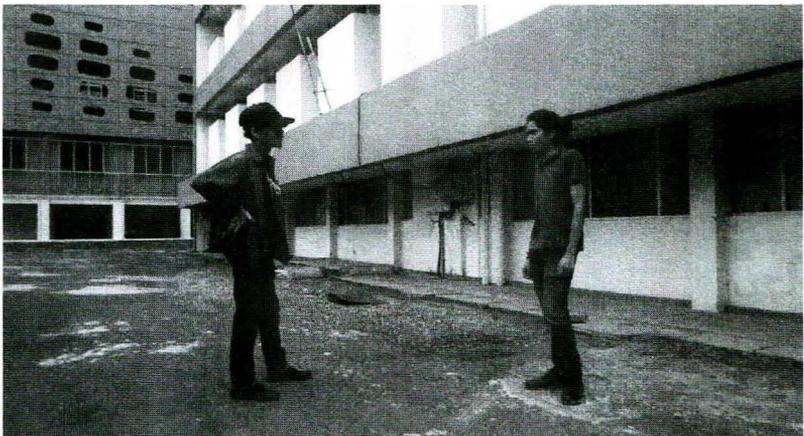
Orang I



Orang II



dua orang berdialog tampak atas



Saat dua orang yang berhadapan sedang berdialog, maka yang pertama kali harus dilakukan adalah menentukan garis imajiner (*imaginary line*) yang dibayangkan melintasi dua orang yang berdialog tersebut.

Orang I



Orang II



Garis Imajiner

Nantinya akan terbentuk dua area karena ruangnya dibelah oleh garis imajiner tersebut.

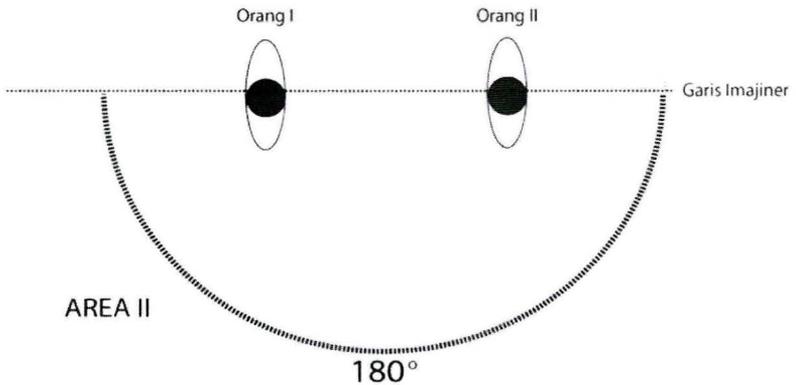
AREA I



AREA II

Setelah itu kita menentukan area mana yang kita pilih sebagai tempat meletakkan kamera.

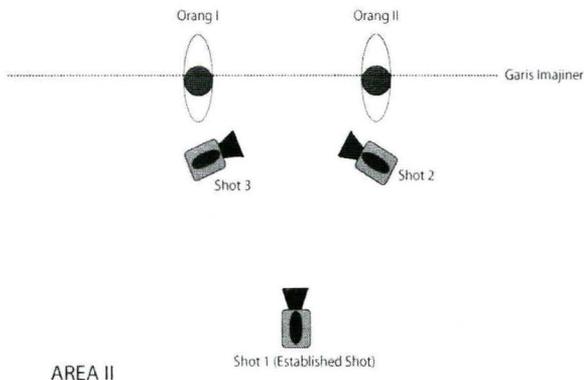
AREA I



Anggaplah Area II yang dipilih sebagai wilayah untuk meletakkan kamera. Maka gambar yang awal sekali kita buat adalah *shot 1* atau sering disebut *established shot*. dengan type of shot-nya berukuran Long Shot (LS) – maksimum ukurannya adalah Medium Shot (MS) - yang berfungsi memperlihatkan kepada penonton lingkungan dari para tokoh tersebut.

Setelah itu *shot 2* dan selanjutnya pembuat film dapat meletakkan kamera. Baik dengan ukuran MS, MCU atau CU. Pembuat film dapat meletakkan dimanapun asalakan tetap di Area II. Artinya tidak diperbolehkan menyebrang ke Area I. Dengan kata lain dilarang melewati garis imajiner. Para pembuat film umumnya mengatakan pelanggaran itu dengan istilah *jumping*.

Bila kita melakukan tahapan ini dengan benar, maka hasilnya akan terlihat bahwa orang pertama (A) tampak berhadapan dengan orang kedua (B) sebab orang pertama (A) tampak menghadap ke kanan frame dan orang kedua (B) menghadap ke kiri frame atau dengan sederhana dapat kita katakan bahwa kedua orang tersebut memiliki keterpaduan arah pandang (Screen Direction) yang tepat.





Shot 1



Shot 2

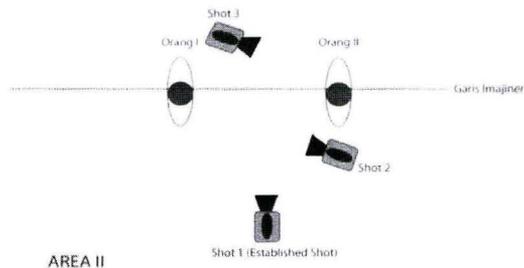


Shot 3



Shot 4

Sedangkan kalau kita melewati garis imajiner, maka hasilnya akan *jumping* karena kedua orang yang sedang berdialog itu seolah-olah membelakangi satu sama lain.





Shot 1



Shot 2



Shot 3



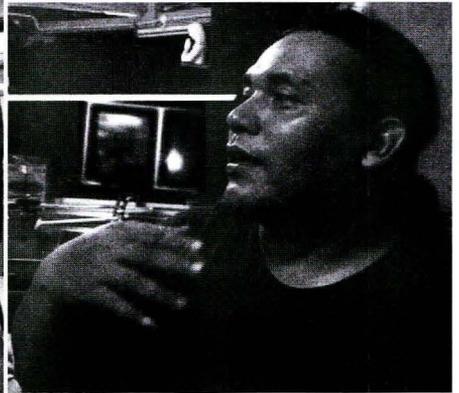
Shot 4

### b. *EyelineMatch*

Eyeline Match adalah sebuah garis mata yang seolah-olah menghubungkan kedua mata tokoh sehingga posisi tokoh dapat dijelaskan. Misalnya tinggi tokoh sejajar, maka (A) dan (B) akan menunjukkan garis mata yang sejajar. Bila (A) lebih pendek dari (B) maka (A) akan mendongak dan (B) melihat ke bawah.

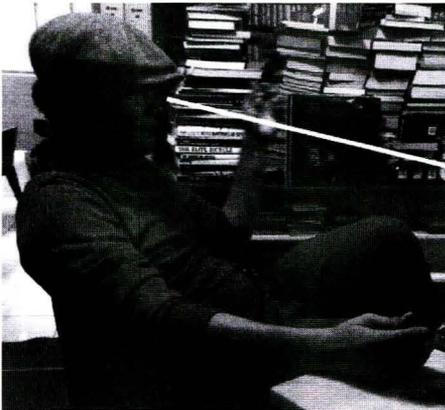


Shot 1

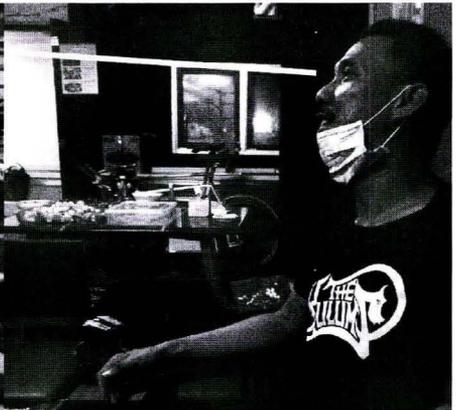


Shot 2

Garis putih pada gambar mendandakan *eyeline match* yang benar karena seolah-olah garis mata mereka sejajar



Shot 1



Shot 2

*Eyeline match* di atas adalah *eyeline match* yang salah karena seolah-olah orang yang di sebelah kiri kedudukannya lebih rendah daripada orang yang di sebelah kanan. Namun selain *eyeline match* seseorang

melihat orang yang lain, maka ada *eyeline match* yang melihat benda. Hal ini disebut *point of view cutting*.



Shot 1



Shot 2

### c. *Shot / Reverse Shot*

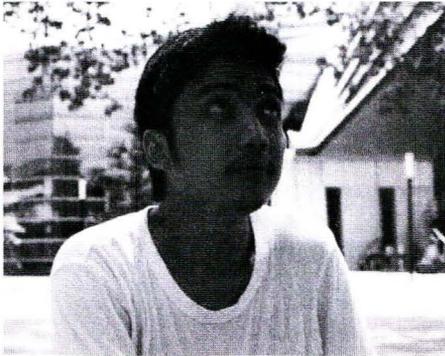
Syarat ini adalah menunjukkan bahwa setiap apa yang dilihat oleh tokoh haruslah ditampakkan di dalam urutan *shot*-nya. Apapun bentuknya harus diperlihatkan, baik orang lain maupun benda. Selain itu, kemunculannya haruslah berimbang, artinya tidak boleh satu *shot* penting hanya keluar satu atau dua kali saja.



*shot*



*reverse shot*



*shot*



*reverseshot*

#### **d. *Screen Direction***

Dalam film tidak mengenal arah mata angin. Arah yang dikenal berhubungan dengan layar atau *frame*. Pembuat film mengenal kiri layar, kanan layar, atas layar dan bawah layar. Screen direction sendiri terbagi dua. *Pertama*, arah pandang, bila berhubungan dengan percakapan dua orang atau lebih. *Kedua*, arah gerak yang berhubungan dengan pergerakan seseorang atau sesuatu.

##### **▪ Arah Pandang**

Masih berhubungan dengan kaidah 180°, *screen direction* dalam arah pandang pada dasarnya ingin menunjukkan bahwa apabila dalam percakapan (dialog) dua orang atau lebih. Ketika di awal *shot* mereka tampak berhadapan, maka *shot* selanjutnya haruslah tetap berkesan mereka berhadapan.



Shot 1



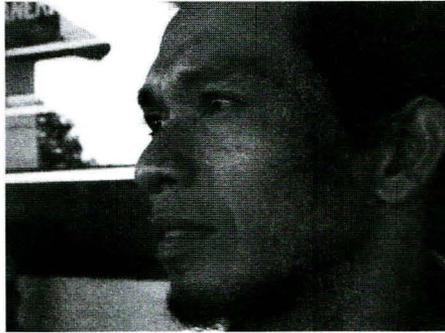
Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5



Shot 6

Seperti contoh di atas, dapat dijelaskan ada percakapan tiga orang. Ketika tokoh (A) melihat ke arah kanan layar maka tokoh (B) dan (C) ke arah kiri layar. Hal tersebut membuat kesan mereka terus-menerus berhadapan. Inilah yang dimaksud dengan keterpaduan arah pandang dalam *screendirection*.

Untuk satu orang pun arah pandang tetaplah berlaku. Apabila ada *shot* seseorang sedang duduk memandangi ke arah kanan layar, maka *shot* selanjutnya haruslah tetap mengarah ke kanan layar.



Shot 1



Shot 2

Ketika garis imajinernya dilanggar, maka akan terlihat aneh karena ada perbedaan arah pandang. Apabila ada *shot* seseorang sedang duduk memandangi ke arah kanan layar, maka *shot* selanjutnya haruslah tetap mengarah ke kanan layar. Jikalau arah pandangnya berbeda, maka akan membingungkan penonton dalam hal ruang dalam filmnya.



Shot 1

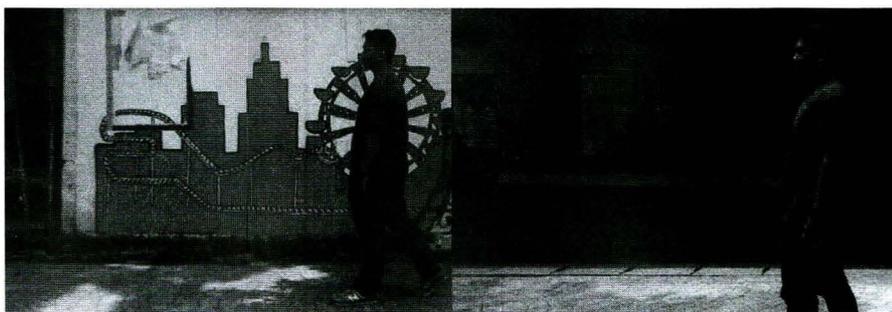
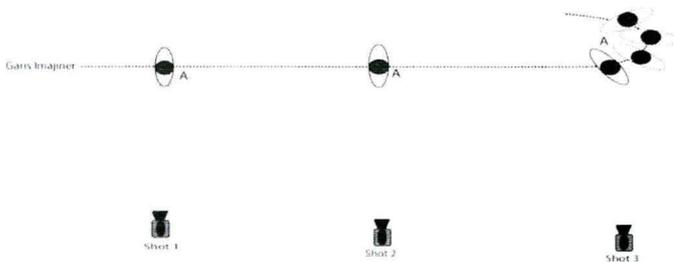


Shot 2

## ▪ Arah Gerak

*Screendirection* dalam arah gerak menunjukkan bahwa ketika seseorang atau sesuatu bergerak dari titik tertentu ke titik lain. Terkadang masih ada yang menanyakan apakah garis imajiner masih berlaku? Seperti halnya dengan arah pandang, maka garis imajiner tetap berlaku dalam arah gerak. Misalnya bila ada *shot* yang memperlihatkan seorang tokoh yang sedang berjalan dari kanan layar ke kiri layar, maka arah gerak tokoh pada *shot* selanjutnya harus dari kanan layar ke kiri layar. Bahkan bila ada perubahan arah, maka harus diperlihatkan di dalam layar.

Secara mudah dapat dijelaskan dengan peletakkan kamera. Bila pada *shot* 1 kamera diletakkan di sebelah kanan pemain atau tokoh, maka kemanapun pemain itu bergerak kamera harus diletakkan di sebelah kanan pemain atau tokoh. Kecuali sudah terjadi perubahan arah.



Shot 1

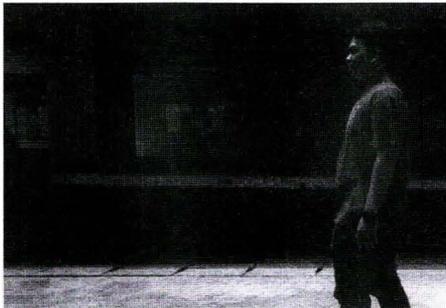
Shot 2



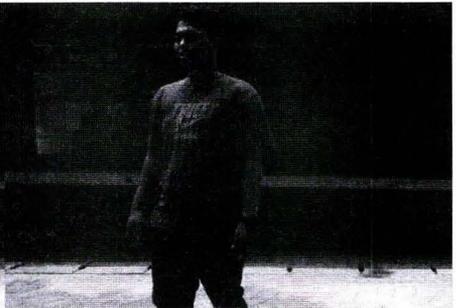
Shot 3



Shot 4



Shot 5A



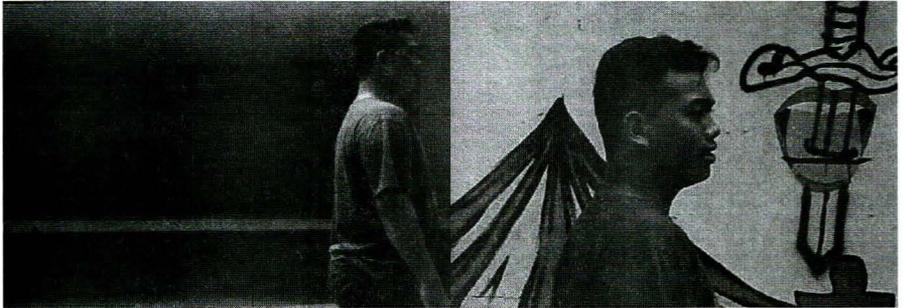
Shot 5B



Shot 5C



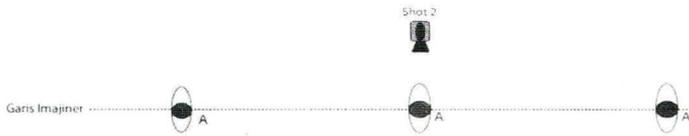
Shot 5D



Shot 5E

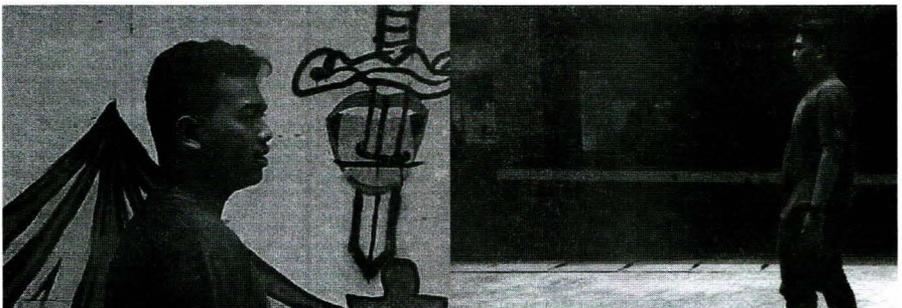
Shot 6

Bila peletakan kameranya salah, maka dapat terjadi kebingungan penonton terhadap ruang ceritanya.



Shot 1

Shot 3



Shot 1

Shot 2



Shot 3

Shot 4

Keempat syarat di atas harus diperhatikan oleh pembuat film saat melaksanakan produksi (*shooting*). Sedangkan di ruang editing seorang pembuat film harus teliti dalam melakukan pemotongan agar terjadi penyambungan yang presisi dan baik yang disebut dengan *match on action*

e. *Match on Action*

Terkadang pembuat film mencoba membagi satu gerak tertentu dalam beberapa *shot*. Saat menyambungkan beberapa shot tersebut, maka seorang editor film akan mencoba menyambungkannya secara presisi. Penyambungan pada titik potong yang presisi itulah yang dikenal dengan *match on action*.



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5

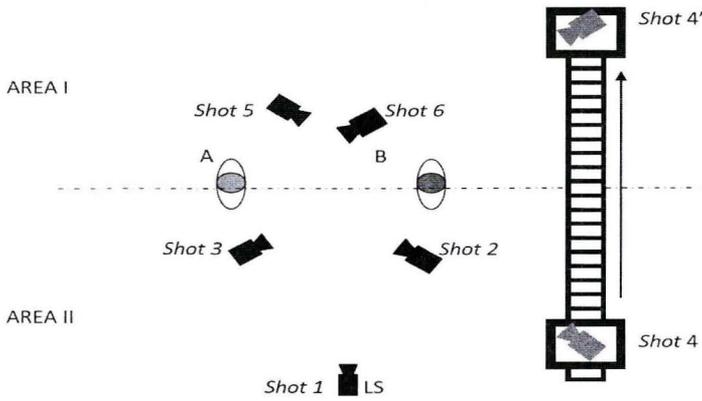


Shot 6

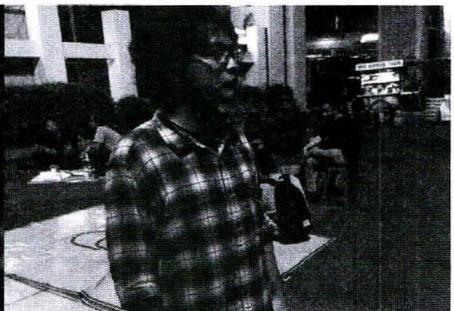
Pertanyaannya kemudian, apakah garis imajiner tidak dapat dilewati ? Bagaimana kalau ada adegan yang mengharuskan kita melewati garis imajiner ? Pertanyaan tersebut dengan mudah dapat terjawab sebab memang ada dua cara untuk melewati garis imajiner.

- **Menggunakan Gerak Kamera**

Gerak kamera pada prinsipnya digunakan untuk memperlihatkan perpindahan lingkungan yang ada di sekitar tokoh. Biasanya digunakan *long shot*(LS) agar suasana dan lingkungan dalam peristiwa (adegan) dapat tertangkap. Namun sebelum berpindah, pada area sebelumnya pembuat film sudah membuat setidaknya *trigashot*. Untuk melakukan pergerakan misalnya menggunakan *dolly track*.



Shot 1 (*Established Shot*)



Shot 2



Shot 3



Shot 4A (*Gerak Kamera*)



Shot 4B (Gerak Kamera)

Shot 4C (Gerak Kamera)



Shot 4D(Gerak Kamera)



Shot 4E(Gerak Kamera)



Shot 5



Shot 6





Shot 1 (*Established Shot*)



Shot 2



Shot 3



Shot 4 (*Shot Netral*)



Shot 5 (*Established Shot Baru*)



Shot 6



Shot 7



Shot 8

Shot netral terkadang dapat digantikan dengan *shot* dari *mise en scene* yang ada di sekitar peristiwa terjadi. Istilah yang sering dipakai menggunakan *cut away* dari *shot* lainnya.



Shot 1 (*Established Shot*)



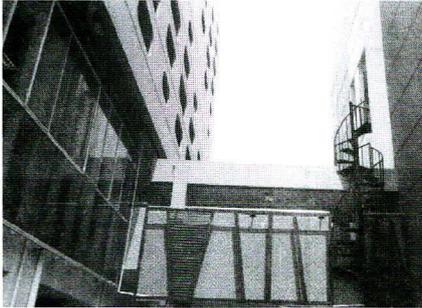
Shot 2



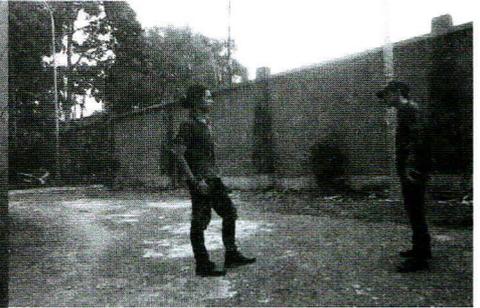
Shot 3



Shot 4 (*cut away*)



Shot 5 (*cut away*)



Shot 6 *Established Shot Baru*)



Shot 7



Shot 8

Pada dasarnya kesinambungan ruang (*spatial continuity*) ini harus dipahami oleh setiap pembuat film. Tidak peduli tipe film apa yang dibuatnya. Baik film fiksi, dokumenter, animasi maupun eksperimental. Kesinambungan ruang adalah pondasi untuk meletakkan kamera. Juga mengingatkan pembuat film untuk tetap ingat bahwa apa yang dibuatnya akan ditonton oleh orang lain. Walaupun film dokumenter tidak selalu mengikuti kesinambungan ruang ini, namun masih banyak yang menganggap bahwa hal ini penting. Sekali lagi agar penontonnya tidak bingung dengan konsepsi ruang yang dihadirkan dalam sebuah adegan.

## ▪ Kesinambungan Waktu (Continuity Temporal)

Selain permasalahan ruang, permasalahan waktu juga menjadi hal yang tidak sederhana dalam film sehingga perlu diketahui beberapa hal.

### a. Urutan Waktu (*Temporal Order*)

Waktu dalam kehidupan manusia adalah waktu yang berjalan linear progresif dan tidak terinterupsi atau tidak terpenggal. Film mencoba menerjemahkan bentuk waktu ini ke dalam rangkaian gambar-gambar dalam urutannya. Akan tetapi dengan adanya urutan justru memungkinkan waktu itu dibolak-balik sesuai dengan keinginan pembuatnya sehingga kita bisa menyisipkan waktu lampau (*flash back*) atau waktu yang akan datang (*flash forward*). Contohnya, bila kita meminjam tanda alfabetik maka kita dapat mengurutkan waktu dalam film seperti :

Waktu yang Linear

*Peristiwa A, Peristiwa B, Peristiwa C, Peristiwa D, Peristiwa E, Peristiwa F, Peristiwa G, Peristiwa H, Peristiwa I, Peristiwa J, Peristiwa K, Peristiwa L, Peristiwa M, Peristiwa N dan seterusnya*

Akan tetapi, dikarenakan saat membuat film ada material yang didapatkan, maka pembuat film mudah untuk membolak-balik waktu serta menyisipkan peristiwa-peristiwa pada waktu lampau atau masa depan di antara waktu pada masa sekarang. Perlu diakui bahwa yang paling banyak menggunakan waktu linear yang berjalan mundur adalah film-film fiksi, seperti film *Memento* karya Christopher Nolan dan film *Irreversible* karya Gaspar Noé. Pada film dokumenter, malah banyak

yang menggunakan waktu yang tidak berjalan linear. Banyak film dokumenter yang membahas permasalahannya per tema bahasan. Sehingga yang terpenting bukan waktunya tetapi permasalahan yang dibahas.

Misalkan ada cerita yang waktunya seharusnya linear. Namun diantara beberapa peristiwanya disisipkan peristiwa masa lampau. Maka waktu dalam cerita tersebut berjalan non-linear. Contohnya adalah Peristiwa M dan Peristiwa N serta Peristiwa P dan Peristiwa Q disisipkan peristiwa masa yang lampau yaitu Peristiwa A dan Peristiwa B maka ada interupsi berupa peristiwa yang biasanya berhubungan kuat dengan peristiwa pada masa sekarang. Sisipan peristiwa atau adegan masa lampau tersebut disebut *flash back*.

*Peristiwa K, Peristiwa L, Peristiwa M, Peristiwa A, Peristiwa N, Peristiwa O, Peristiwa P, Peristiwa B, Peristiwa Q, Peristiwa R, Peristiwa S*

Peristiwa A dan Peristiwa B merupakan peristiwa masa lampau yang disisipkan di waktu sekarang. Hal ini disebut dengan istilah *flashback*. Beberapa film yang menggunakan *flashback* adalah *Banged Abroad*, seri dokumenter televisi yang ditayangkan di saluran National Geographic.

Misalkan ada cerita yang waktunya seharusnya linear. Namun diantara beberapa peristiwanya disisipkan peristiwa masa lampau. Maka waktu dalam cerita tersebut berjalan non-linear. Contohnya adalah Peristiwa C dan Peristiwa D serta Peristiwa E dan Peristiwa F disisipkan peristiwa

masa yang datang yaitu Peristiwa X dan Peristiwa Y maka ada interupsi berupa peristiwa yang biasanya berhubungan kuat dengan peristiwa pada masa sekarang. Sisipan peristiwa atau adegan masa datang tersebut disebut *flash forward*.

*Peristiwa A, Peristiwa B, Peristiwa C, Peristiwa X Peristiwa D, Peristiwa E, Peristiwa F, Peristiwa Y, Peristiwa G, Peristiwa H, Peristiwa I*

Peristiwa X dan Peristiwa Y merupakan peristiwa masa datang yang disisipkan di waktu sekarang. Hal ini disebut dengan istilah *flashforward*. Film yang menggunakan *flashforward* adalah *Beyond 2000*, seri dokumenter televisi dari Australia yang ditayangkan di pada tahun 1985 sampai dengan 1999.

## **b. Durasi Waktu (*TemporalDuration*)**

### **o Durasi Cerita (*StoryDuration*)**

Durasi cerita adalah waktu sebenarnya yang ada pada cerita yang disampaikan kepada penonton. Banyak film yang menceritakan peristiwa yang durasinya panjang misalnya sepuluh jam, satu hari, satu bulan, lima tahun, bahkan hingga ratusan tahun. Tentu saja tidak mungkin rentang waktu yang panjang tersebut diperlihatkan dan diperdengarkan semua kepada penonton. Oleh karena itu durasi cerita ini akan diturunkan dan diperpendek menjadi durasi plot.

### ○ **Durasi Plot (*PlotDuration*)**

Plot adalah peristiwa-peristiwa penting yang dipilih oleh pembuat film yang nantinya disusun sedemikian rupa sehingga menjadi jalinan peristiwa utuh yang nantinya membentuk sebuah cerita. Plot ini sendiri di Indonesia lebih dikenal dengan alur. Dikarenakan peristiwa-peristiwa tersebut dipilih, maka ada peristiwa yang tidak dipilih sehingga tidak diceritakan kepada penonton. Peristiwa yang disuguhkan atau tidak nantinya akan dikonstruksi secara abstrak oleh penonton. Penonton akan mengkonstruksi jalinan peristiwa (plot-plot) yang disusun tersebut menjadi suatu cerita yang utuh di benak mereka.

Setiap plot pasti menceritakan rentang waktu tertentu di dalam film. Sedangkan yang dimaksud dengan durasi plot adalah akumulasi atau penjumlahan durasi dari plot-plot yang tersusun.

Sebagai contoh dalam film adalah film *Rain* atau *Regen* karya Joris Ivens dan Mannus Franken. Beliau menceritakan peristiwa hujan di sebuah kota. Walaupun tampak sederhana akan tetapi film ini mudah untuk memberi gambaran tentang durasi plot. Durasi ceritanya mungkin saja terjadi dalam rentang waktu sekitar dua jam dari sebelum hujan hingga setelah hujan. Akan tetapi pembuat filmnya memilih peristiwanya menjadi empat plot saja yaitu sebelum hujan yang menceritakan suasana dan aktivitas kota (10 menit); ketika mulai gerimis, menceritakan suasana penduduk kota yang merespon gerimis (5 menit), aktivitas kota di saat hujan (20 menit); dan yang terakhir adalah suasana kota setelah hujan berhenti (5 menit). Kalau diakumulasikan akan didapatkan durasi plot 40 menit.

Tentu saja tidak semua tipe dan jenis film dokumenter dapat disederhanakan durasi plotnya dengan hitungan seperti di atas. Akan tetapi dengan memahami durasi plot, pembuat film juga bisa dikontrol dalam memilih peristiwa yang akan disajikan. Terutama dapat dirasakan apakah peristiwa yang disajikan membosankan atau tidak.

○ **Durasi Dalam Layar (*ScreenDuration*)**

Durasi layar adalah masa putar sebuah film. Untuk film pendek (*shot film*) dikenal dari durasi beberapa detik hingga tigapuluh menit. Sedangkan masa putar tigapuluh satu menit hingga limapuluh delapan menit disebut *medium-length* film. Untuk durasi di atas limapuluh delapan menit disebut dengan film panjang (*feature-lengthfilm*).

Oleh karena itu ada pemahaman yang salah dengan peristilahan *documentary feature* di stasiun televisi. Peristilahan ini mengacu pada film dokumenter yang durasinya panjang, biasanya lebih dari enam puluh menit. Dikarenakan durasi limapuluh delapan menit dianggap tanggung. Sedang banyak masyarakat televisi di Indonesia memaknai peristilahan *feature* yang diambil dari ilmu jurnalistik. Artinya tulisan hasil peliputan tentang suatu objek atau peristiwa yang informatif, mendidik, menghibur, meyakinkan, serta menggugah simpati atau empati pembacanya. Subjek *feature* ini kemudian disandingkan *documentary* yang anggapannya adalah masalah yang sama. Padahal bila dilihat dari hasilnya yang tetap saja namanya film dokumenter. Bila ditayangkan di televisi sering disebut dengan dokumenter televisi atau *televisiondocumentary*.

### c. Frekuensi Waktu (*Temporal Frequency*)

Frekuensi berhubungan dengan adanya kemungkinan pengulangan waktu yang diperlihatkan secara fisik di layar. Yang paling sederhana adalah mengulang *shot* atau peristiwa (*scene*) yang sudah pernah digunakan sebelumnya. Misalnya pada film fiksi *V For Vendetta*, diperlihatkan *shot* tokoh V yang terbakar muncul sebagai *flashback* sang dokter, kemudian *shot* tersebut muncul lagi saat tokoh perempuan bebas dari ujian tokoh V.

Frekuensi waktu yang kompleks digunakan pada film fiksi berjudul *Babel* karya Alejandro Gonzales Innaritu. Ada sebuah adegan ketika sang bapak menelpon sang anak sambil menangis. Pada plot kedua, adegan yang ditunjukkan hanya anak yang sedang menerima telpon ditemani pembantunya. Kemudian pada plot lain di bagian belakang film, diperlihatkan peristiwa yang sama namun dari sudut pandang sang bapak yang sedang menelpon anak di belahan dunia lain. Dalam film dokumenter, pengulangan waktu ini juga terjadi. Contohnya dalam film *The Thin Blue Line* karya Errol Morris. Film ini menginvestigasi dan merekonstruksi pembunuhan yang dilakukan kepada seorang polisi yang sedang berpatroli di malam hari. Ceritanya sebagai berikut, Pada bulan Oktober 1976, Randall Adams 28 tahun dan saudaranya meninggalkan Ohio untuk pergi ke California. Mereka tiba di Dallas pada malam Thanksgiving. Keesokan paginya Adams ditawarkan pekerjaan. Pada hari Sabtu berikutnya, Adams pergi untuk mulai bekerja tapi tidak ada yang muncul karena itu adalah akhir pekan. Dalam perjalanan pulang, mobilnya kehabisan bahan bakar. Lalu muncul David Ray Harris, yang baru menginjak usia enam belas tahun. Harris datang dengan mobil yang dicurinya di Vidor, Texas. Saat menuju Dallas,

Harris juga mencuri pistol dan senjata milik ayahnya. Kemudian Harris menawarkan Adams tumpangan. Kedua menghabiskan hari bersama-sama di mana mereka sempat mabuk-mabukan dan menggunakan narkoba. Pada malam itu mereka pergi ke teater mobil (*drive-in movies*). Sepulang menonton mobil mereka dihentikan oleh polisi patroli malam bernama Robert Wood, seorang perwira polisi Dallas. Wood ke arah mobil dan kemudian ditembak dua kali. Wood terbunuh di malam itu oleh salah seorang yang ada di dalam mobil. Kepolisian Dallas menginvestigasi pembunuhan itu. Saat diinterogasi oleh polisi, Harris menuduh Adams yang melakukan pembunuhan.

Film ini menyajikan serangkaian wawancara tentang penyelidikan. Juga menampilkan secara berulang kejadian penembakan tersebut. Peristiwanya direkonstruksi dengan sangat baik. Bahkan kemungkinan-kemungkinan lain yang bisa jadi terlewatkan juga dibuat sebagai ilustrasi. Dengan demikian muncul frekuensi waktu yang sangat banyak dalam film ini karena pengulangan waktu dari peristiwa yang disajikan.

## **2. Konsep Alternatif Dari Kesenambungan Editing (*Alternatives To Continuity Editing*)**

Banyak pembuat film yang mencoba untuk keluar dari Konsep kesinambungan editing karena dianggap terlalu mengkungkung. Banyak pembuat film yang mencoba cara lain secara kreatif. Konsep alternatif dari kesinambungan editing ini sendiri tujuan awalnya adalah mengganggu penonton. Film dokumenter sebenarnya lebih banyak menggunakan konsepsi ini. Karena banyak hal yang akan sulit dicapai bila mempertahankan konsepsi kesinambungan editing.

Konsepsi ini sederhana, caranya tidak menggunakan salah satu syarat atau bahkan semua syarat yang ada di konsep kesinambungan editing. Misalnya pembuat film tidak menggunakan *shot/reverseshot* atau tidak menggunakan *match on action* dalam penyambungannya. Para penagunt ‘mazhab’ ini menganggap penonton dapat mengidentifikasi ruang yang ada, sehingga tidak perlu lagi menjelas-jelaskan atau menggurui penonton.

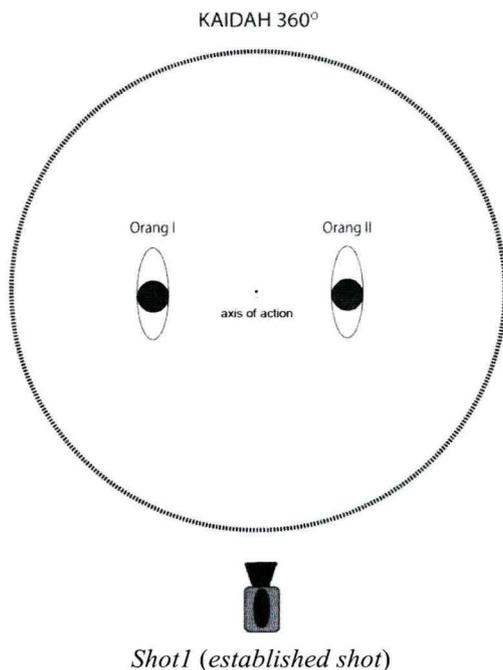
Ada dua turunan dari konsepsi ini. *Pertama*, kemungkinan grafis dan ritmis (*graphic and rhythmic possibilities*). Konsepsi ini membebaskan pembuat filmnya bermain dengan aspek grafis dan ritmisnya. Walaupun begitu umumnya pembuat film dengan konsepsi ini sangat peduli dengan kandungan informasi yang harus penonton terima. Aspek ruang dan waktu bukan tidak penting,. Hanya saja tidak dominan seperti dalam konsepsi kesinambungan editing. *Kedua*, ketidaksinemabungan ruang dan waktu (*spatial and temporal discontinuity*) yaitu konsepsi yang membiarkan pembuat filmnya bermain dengan unsur ruang dan waktu. Mulai dari membuat penyambungan yang melompat ataupun menyisipkan peristiwa yang tidak berhubungan secara raung dan waktu.

- **Kemungkinan Grafis dan Ritmis (*Graphic and Rhythmic Possibilities*)**

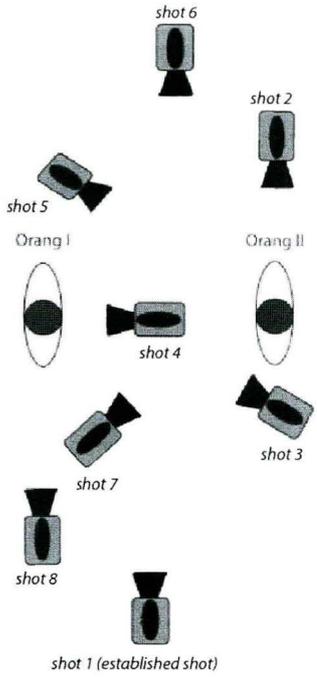
- a. Kaidah360°**

- Penganut teori ini menolak untuk menuntun penonton secara ketat, karena mereka menganggap bahwa penonton film bukanlah orang-orang bodoh. Kaidah ini melawan kaidah 180° yang banyak dianut dalam film

fiksi. Ketika penonton disajikan sebuah *establishedshot* yang memperlihatkan dua tokoh yang sedang berhadapan, maka penonton dipastikan meengerti posisi dan kedudukan tokoh. Penjelasan tentang kaidah 360°



Apabila sudah diletakkan kamera untuk membuat *shot 1* dalam bentuk *establishedshot* maka *shot 2* dan selanjutnya dapat dibuat dimanapun letak kameranya tanpa harus terbatas dengan area dan garis imajiner.



Shot 1 (*Established Shot*)

Shot 2



Shot 3



Shot 4 (*Shot Netral*)



Shot 5



Shot 6



Shot 7

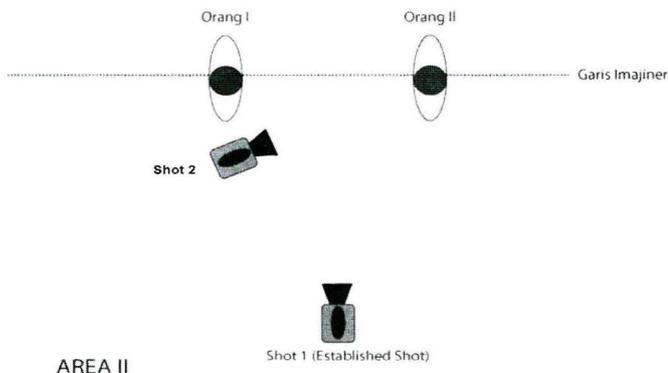


Shot 8

Dalam film dokumenter, kaidah 360° ini banyak digunakan. Hal tersebut dapat dimaklumi, misalnya dalam film dokumenter jenis perjalanan yang seringkali momentum atau peristiwanya tidak dapat diulang. Sehingga *camera angle* dapat diatur dengan leluasa serta kesinambungan editing dapat diabaikanselama peristiwa yang diinginkan bisa didapatkan.

### **b. Tidak Menggunakan Shot/Reverse Shot**

Pada film dokumenter tipe dokumenter interaktif atau sering disebut dokumenter partisipatori, pembuat filmnya memperlihatkan kepada penonton sang sutradara atau *host* sedang mewawancarai narasumber. Biasanya ukuran *shot*-nya adalah *long shot* (LS) atau *medium shot* (MS) yang sering disebut dengan *established shot*. Setelah penonton bisa melihat sang sutradara atau *host* dengan narasumber, maka *shot* selanjutnya hanyalah narasumber yang diperlihatkan. Artinya tidak ada *shot/reverse shot* di peristiwa ini, dikarenakan yang dianggap penting adalah narasumbernya. Sedangkan sang sutradara atau *host* hanya terdengar suaranya saja.





Shot 1 (*Established Shot*)



Shot 2

### c. Tidak Menggunakan *Eyeline Match*

Terkadang di at *shooting* film dokumenter, pembuat film tidak dapat mengatur arah pandang mata subjeknya. Sehingga terkadang *eyeline match* yang diharapkan tidak bermasalah, malah menjadi berantakan karena arah mata subjek ke mana-mana. Hal ini seringkali diabaikan selama peristiwa atau momentumnya didapatkan.



Shot 1

Shot 2

### d. Tidak Menggunakan *Screen Direction* Yang Benar

Dalam beberapa jenis dan tipe film dokumenter, terkadang ada juga yang mengabaikan arah pandang atau arah gerak dikarenakan momentum atau peristiwa yang harus dicapai.

❖ Arah Pandang



Shot 1



Shot 2

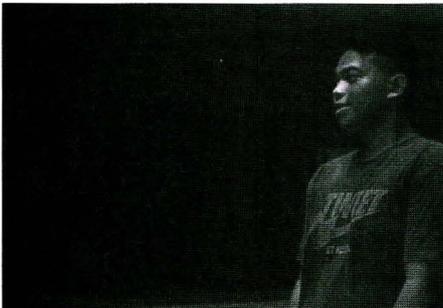


Shot 3



Shot 4

❖ Arah Gerak



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4

#### e. Tidak Menggunakan *Match on Action*

Sekali lagi terkadang pembuat film dokumenter sering dihadapkan pada momentum yang harus mereka padatkan. Sehingga sering juga mereka sulit mendapatkan kesinambungan gerak agar dapat presisi saat disambung di meja editing. Dalam teknik editing penyambungan seperti ini sering disebut dengan *dynamic cutting*.



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5



Shot 6

- **Ketidaksinambungan Ruang dan Waktu (*Spatial and Temporal Discontinuity*)**

Kalau konsepsi sebelumnya lebih menekankan pada permasalahan grafis dan ritmis, maka konsepsi ini justru menekankan pada pengabaian kesinambungan ruang dan waktu yang secara fisik dapat terlihat di dalam *shot-shot* yang disajikan. Tujuan awalnya memang untuk mengganggu mata penonton. Namun seiring banyaknya pembuat film yang menggunakan konsepsi ini maka banyak penonton sudah tidak merasa terganggu lagi karena mereka merasa hal ini merupakan bagian dari gaya filmnya.

### a. Penggunaan Teknik *Jump Cut*

*Jump cut* terjadi apabila saat pengambilan gambar, runutan shot 1, shot 2, shot 3 dan seterusnya menggunakan *type of shot (frame size)*, camera angle dan *mise en scene* utama yang sama. Walaupun tidak melewati garis imajiner, namun karena perlakuannya seperti tersebut maka akan terjadi lompatan ruang dan waktu.

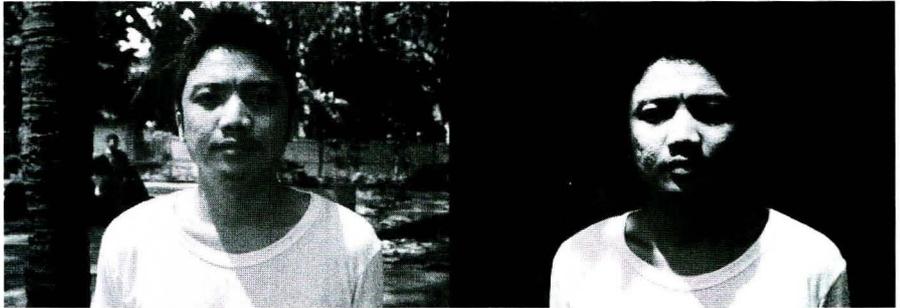


Shot 1, 2, 3 dan 4  *type of shot* dan *camera angle* yang sama



Shot 1

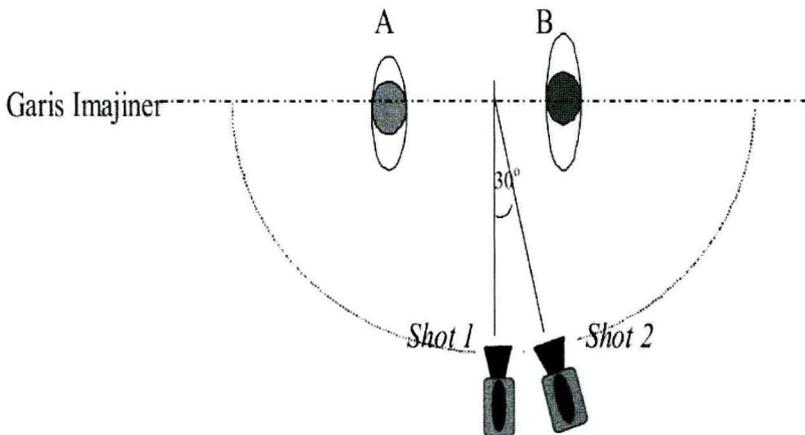
Shot 2

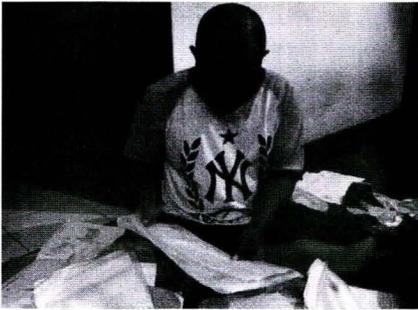


Shot 3

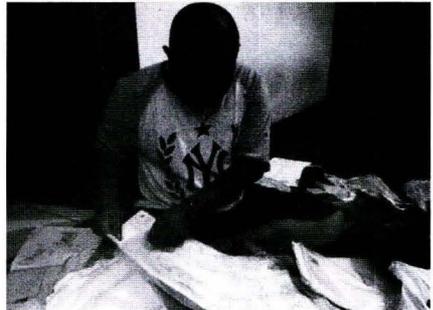
Shot 4

Contoh di atas, memperlihatkan bahwa yang berubah adalah latar belakang (*background*) dari subjek. Dalam gambar yang bergerak, maka akan terlihat lompatan waktu dan ruang dari tokoh ini secara sekaligus. *Jump cut* sebenarnya juga akan terasa bila simpangan dalam perpindahan *anglecamera*-nya kurang dari  $30^\circ$ .

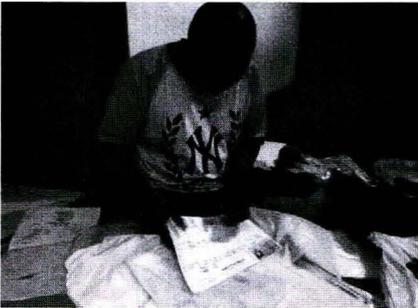




Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4

#### a. Penggunaan Teknik *Non-Diegetic Insert*

*Diegetic* artinya adalah ruang yang ada dalam cerita film. *Insert* tentu saja artinya sisipan. Sedangkan *non-diegetic insert* maksudnya adalah sisipan sebuah peristiwa atau adegan di dalam peristiwa yang sedang disusun. Sisipan ini tidak memiliki hubungan ruang maupun waktu. Biasanya digunakan untuk mengilustrasikan sesuatu yang sulit untuk digambarkan. Misalnya adegan bunuh diri yang mungkin dianggap tabu, kemudian diganti dengan film *Tom and Jerry*, di mana Tom sedang berusaha bunuh diri namun talinya putus. Dengan disisipkan film animasi kartun untuk mengilustrasikan peristiwa, diharapkan adegan tersebut terasa lebih lembut penyampainnya.

Sutradara film dokumenter yang cukup sering menggunakan *non-diegetic insert* adalah Michael Moore dan Errol Morris. Mereka biasanya menggunakan penggalan film cerita, film kartun, komik dan sebagainya.



Shot 1



Shot 2 (*non-diegetic insert*)



Shot 3 (*non-diegetic insert*)



Shot 4

## D. TEKNIK DAN GAYA EDITING

### ▪ Teknik Editing

Konsepsi editing lebih membahas aspek teoritis di dalam editing. Kalau ditilik lebih jauh aspek tersebut masih berhubungan erat dengan aspek

lainnya di dalam film seperti *mise en scene*, sinematografi serta penataan suara. Konsepsi Editing lebih diarahkan kepada semua pembuat film agar menyadari adanya kaidah-kaidah dasar saat *shooting* di lapang. Sedangkan teknik editing lebih diarahkan pada aplikasi saat pembuat film melakukan pemotongan, penyambungan dan penyusunan materi *shot* yang dimiliki di meja editing. Teknik editing sendiri sebenarnya banyak. Bahkan ada yang saling tumpang tindih satu dengan yang lain hanya karena penamaan oleh ahli yang berbeda ataupun karena berbeda negara.

### 1. *Intercut*

*Intercut* berarti penyambungan secara berselang-seling satu peristiwa (adekan) yang terjadi dalam ruang dan waktu yang sama. Teknik editing ini adalah yang paling mendasar karena modifikasinya kemudian membentuk teknik-teknik editing lain seperti *classicalcutting* dan *continuity cutting*. Baik film fiksi maupun film dokumenter tetaplah akan menggunakan teknik editing ini.



Shot 1

Shot 2



Shot 3

Shot 4

## ***2.Sequence Shot***

*Sequence shot* sebuah teknik yang di dalamnya justru tidak ada penyambungan sama sekali. Dalam konteks durasi *shot*, pengambilan gambarnya sering disebut dengan *long take*. Durasinya biasanya panjang.

Dalam film fiksi, yang menggunakan teknik ini secara ekstrem adalah film *Russian Ark*. Film berdurasi 90 menit tersebut sama sekali tidak menggunakan editing di dalamnya. Sedangkan untuk film dokumenter, biasanya dikombinasikan dengan teknik lain. Misalnya saja adegan dalam film *Powwaqqatsi* karya Godfrey Reggio. Digambarkan dua orang perempuan yang sedang berjalan sambil menjunjung barang yang besar di padang savana yang luas.

## ***3.Cutting to Continuity***

Penyambungan ini jarang digunakan di dalam film dokumenter karena merupakan penyambungan banyak *sequence shot*. Contoh film yang menggunakan teknik ini adalah karya-karya George Méliés seperti *Impossible Voyage* dan *Trip to the Moon*. Film cerita panjang yang

menggunakan teknik ini adalah *The Rope* karya Alfred Hitchcock. Motivasi dari teknik ini hanya untuk kesinambungan penceritaan (*narrative continuity*) belaka.

#### 4. *Classical Cutting*

*Classical cutting* adalah teknik dengan cara menyusun dan mengatur *shot* secara sistematis sedemikian rupa sehingga dapat menuntun penonton untuk memahami apa yang diinginkan pembuatnya. Secara sederhana dapat dipahami yaitu mengurutkan dari *extreme long shot* (XLS) hingga *extreme close up* (XCU) atau sebaliknya. Tujuannya memang menjelaskan kepada penonton ruang secara jelas.

XLS	Monas
LS	Susana gedung
FS	Dua orang, A dan B sedang berbincang
MS	A berbicara
MS	B berbicara
MCU	A berbicara
MCU	B berbicara
CU	A berbicara
CU	B berbicara
BCU	A berbicara
BCU	B berbicara
XCU	A berbicara
XCU	B berbicara



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5



Shot 6



Shot 7



Shot 8



Shot 9



Shot 10



Shot 11



Shot 10



Shot 11



Shot 12

Memang tidak harus menyusunnya dari *extreme long shot* (XLS) hingga *extreme long shot* (XLS). Bisa saja mengurutkannya dari *fullshot* (FS) hingga *closeup* (CU). Terkadang bila memang belum terjelaskan *action*-nya maka bisa saja pembuat filmnya tetap mempertahankannya di *type of shot* yang sama hingga penontonnya jelas. Dapat pula menyisipkan shot tertentu untuk memberi penekanan. Misalnya menyisipkan *extreme close up* (XLS) di antara *medium shot* (MS) Tokoh A dan *mediumshot* (MS) Tokoh B untuk memberi penekanan dramatik.



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4

Dalam film dokumenter teknik editing ini biasa digunakan untuk merekonstruksi peristiwa (adegan) pada tipe *performative*. Nantinya digunakan untuk ilustrasi pada wawancara atau narasi. Pada tipe lain cenderung sulit diwujudkan karena masalah momentum yang berjalan terus dan tidak dapat diinterupsi.

### 5. *Parallel Cutting*

Teknik ini menyambungkan secara berselang-seling dua peristiwa (adegan) atau lebih yang tidak saling berhubungan secara ruang, namun kesan waktu berjalan yang diterima penonton adalah waktu yang berjalan bersamaan. Terkadang peristiwa tersebut bertemu dalam satu ruang dan waktu. Tokoh film Rusia bernama Vsevolod I. Pudovkin menyebutnya dengan istilah *simultaneity*.



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5



Shot 6



Shot 7



Shot 8

### 6. *Cross Cutting*

Teknik ini menyambungkan secara berselang-seling dua peristiwa (adegan) atau lebih yang tidak saling berhubungan secara ruang dan waktu. Peristiwa tersebut diikat oleh tema. Contoh yang paling sederhana adalah seorang tokoh yang sedang bermimpi. Peristiwa yang disambung berselang-seling antara peristiwa tokoh yang tidur dengan peristiwa dalam mimpinya.



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



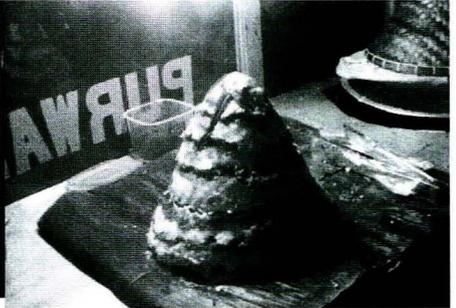
Shot 5



Shot 6



Shot 7



Shot 8

### 7. *Continuity Cutting*

Teknik ini sebenarnya mirip dengan *classicalcutting*, akan tetapi tidak mempermasalahkan jenjang urutan *shot*-nya (jukstaposisi). Artinya tidak harus berurut dari *extreme long shot* (XLS) hingga *extreme close up* (XCU). Yang perlu dipertahankan hanyalah kesinambungan ruang dan kesinambungan gerakannya.

Teknik ini merupakan penyambungan yang paling umum digunakan oleh banyak pembuat film. Dikarenakan tidak ada aturan yang mengikat kecuali *match on action*. Artinya penyambungan dibuat sedemikian rupa hanya agar penonton penonton nyaman dan tidak merasakan interupsi adanya penyambungan itu sendiri.

Film dokumenter yang banyak menggunakan teknik ini adalah dokumenter jenis instruksional. Untuk tipe dokumenter, yang banyak menggunakan adalah tipe *reflexive documentary*.



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5



Shot 6



Shot 7



Shot 8



Shot 9



Shot 10

### 8. *Thematic Montage*

Teknik ini melakukan penyambungan berselang-seling dua *sequence* atau lebih yang memiliki keterkaitan tema. Secara umum pola ini sering dikenal dengan istilah *multi-plot*. Beberapa film fiksi yang menggunakan teknik ini adalah film *The Godfather II* karya Francis Ford Coppolla; *Babel*, *Amores Peros* dan *21 Grams* karya Alejandro González Iñárritu; serta *Intolerance* karya David Wark Griffith. Sedangkan film dokumenter yang menggunakan teknik ini adalah *Hoop Dreams* karya Steven James. Cerita film ini membandingkan dua remaja Amerika Serikat yaitu William Gates dan Arthur Agee yang berusaha

menjadi pebasket NBA. Steve James mengikuti mereka sejak mereka di sekolah menengah pertama.

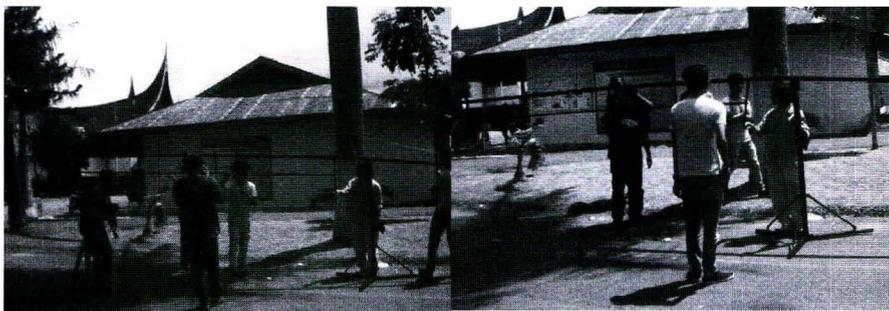
### 9. *DynamicCutting*

Teknik ini penyambungannya(*cutting*) disadari benar oleh penontonnya. Tujuan awalnya adalah mengganggu penonton. Dalam film fiksi motivasinya sering diarahkan untuk menggambarkan penceritaan yang tidak wajar, misalnya tokoh yang sedang galau. Sedangkan dalam film dokumenter banyak digunakan untuk mengefektifkan peristiwa (adegan).



Shot 1

Shot 2



Shot 3

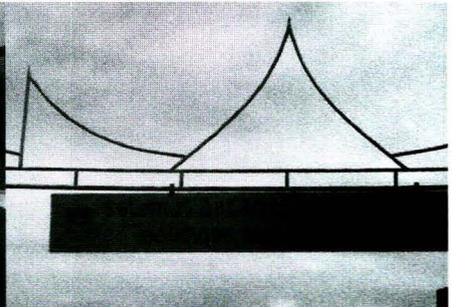
Shot 4

### 10. *Compilation Cutting*

Teknik ini digunakan dalam dokumenter jenis laporan perjalanan, sejarah atau investigasi dan sebagainya. Tipe film dokumenter yang banyak menggunakan ini adalah *expository documentary*, *interactive documentary* dan *performative documentary*. Dalam narasi atau wawancara film dokumenter biasanya disisipkan *shot-shot* yang disambung secara tidak berurut dan terkadang tidak berhubungan. *Shot-shot* tersebut biasanya untuk memberikan ilustrasi dari pembicaraan dalam narasi atau wawancara.



Shot 1 (Wawancara)



Shot 2



Shot 3



Shot 4 (Wawancara)



Shot 5



Shot 6



Shot 7



Shot 8 (Wawancara)

### 11. *Rapid Cutting*

Penyambungan dalam teknik ini adalah penyambungan yang cepat. Dalam film dokumenter biasanya digunakan pada peristiwa (adegan) pembuka atau *openingsequence* baik oleh film dokumenter maupun film fiksi. Teknik ini sering juga disebut dengan istilah *fast cut*.

### 12. *Abstract Cutting*

Teknik ini umumnya digunakan dalam tipe film eksperimental. Penyambungannya sendiri sudah tidak lagi mengindahkan penonton. Karena kebanyakan film eksperimental adalah ekspresi pribadi maka pembuat film dapat semaunya menghadirkan pemotongan dan penyambungandi titik manapun. Contoh film ini adalah *Rythmus 21* karya Hans Richter dan *Anemic Cinema* karya Marcel Duchamp.

### 13. *Jump Cut*

Sekali *jump cut* terjadi apabila saat pengambilan gambar, runutan shot 1, shot 2, shot 3 dan seterusnya menggunakan *type of shot (frame size)*, camera angle dan *mise en scene* utama yang sama. Walaupun tidak melewati garis imajiner, namun karena perlakuannya seperti tersebut maka akan terjadi lompatan ruang dan waktu. Tentu saja dalam *jump cut* ini penontondapat merasakan lompatan ruang dan waktu. Memang itulah tujuannya. Dalam film fiksi sering digunakan pada peristiwa yang tidak wajar, seperti tokoh yang sedang gundah atau keadaan perkelahian. Sedangkan dalam film dokumenter juga bisa digunakan untuk hal seperti itu namun juga terkadang digunakan untuk efisiensi waktu.



Shot 1



Shot 2



Shot 3

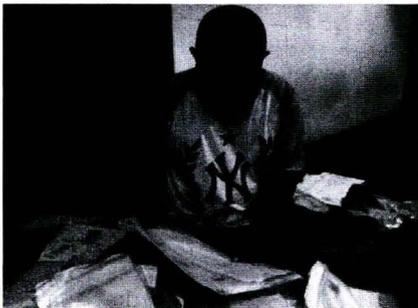


Shot 4

#### 14. *Non-Diegetic Insert*

Seperti yang sudah dijelaskan di atas *diegetic* berarti adalah ruang yang ada dalam cerita film. Sedangkan *insert* adalah sisipan. *Non-diegetic insert* berarti sisipan sebuah peristiwa tertentu di dalam peristiwa yang sedang disusun. Sisipan ini tidak memiliki hubungan ruang maupun waktu. Biasanya digunakan untuk mengilustrasikan sesuatu yang sulit untuk digambarkan. Terkadang menjadi simbolisasi dari peristiwa lain. Misalnya adegan orang yang sangat sibuk dengan berkas-berkas, disambung dengan tanaman kecil yang ditenggelamkan oleh air. Hal ini untuk memberikan gambaran bahwa tokoh tersebut seolah-olah ditenggelamkan oleh berkas-berkasnya. Dalam film *Dongeng Kancil Tentang Kemerdekaan*, Garin Nugroho beberapa kali menyisipkan *shot* tempat panggung hiburan malam yang betuliskan “Istana Fantasi” yang sedang dibongkar di antara peristiwa yang bercerita tentang anak-anak jalanan di Yogyakarta.

Ada beberapa istilah lain untuk teknik ini. Tokoh film bernama Vsevolod I. Pudovkin menyebutnya dengan istilah teknik *symbol*. Sedangkan tokoh film bernama Sergei Eisenstein menyebutnya dengan istilah *intellectual montage*.



Shot 1



Shot 2



Shot 3 (*non-diegetic insert*)



Shot 4

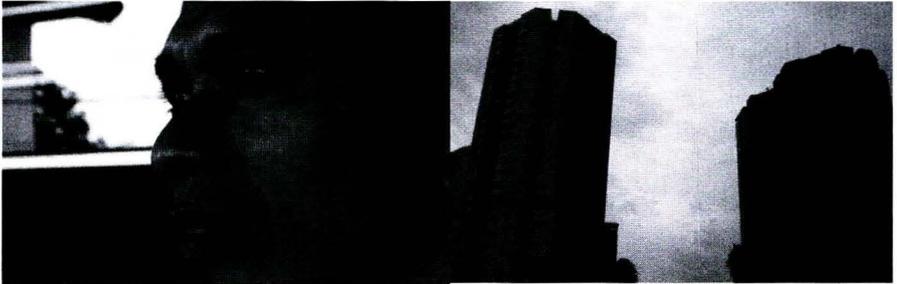
### 15. *Contrast Editing*

Teknik ini dikemukakan oleh Vsevolod I. Pudovkin. Penyambungannya berupa *cross cutting*. Yang membedakan dengan *cross cutting* adalah pada kandungan peristiwanya. Kalau *cross cutting* peristiwa-peristiwanya diikat oleh tema. Maka di dalam *contrast editing* peristiwa-peristiwanya justru kontradiktif. Misalnya peristiwa yang diselang-seling adalah aktivitas tokoh yang suka mencuri namun berpakaian rapi dengan aktivitas tokoh yang selalu berbuat kebaikan namun berpakaian urakan. Dalam film dokumenter seringkali digunakan dalam jenis dokumenter perbandingan dan kontradiksi.

### 16. *Constructive Editing*

Bahasan *constructive editing* sebenarnya sudah disinggung dalam dimensi ruang. Intinya sama bahwa seorang pembuat film dapat mengkonstruksi peristiwa dengan menciptakan ruang di benak penontonya. Pudovkin mencontohkan peristiwa orang bunuh diri. Tidak mungkin pembuat film menggunakan aktor sebenarnya untuk peristiwa tersebut. Pasti tidak ada yang mau. Contoh sederhana dapat digambarkan sebagai berikut.

<i>shot 1</i>	CU	Tokoh sedang menatap sesuatu	<i>shot</i> ini di buat di Institut Seni Indonesia - Padangpanjang
<i>shot 2</i>	LS	Beberapa gedung bertingkat	<i>shot</i> ini di buat di kawasan Epicentrum Walk, Jakarta



Shot 1

Shot 2

Tokoh yang ada di dalam gambar tersebut seolah-olah berada di kota besar. Padahal ia berada sebuah kota kecil di wilayah Sumatera Barat.

### 17. *Leitmotif*

*Leitmotif* adalah teknik yang ada di dalam banyak peristiwa da sebuah film. Intinya adalah sang pembuat filmnya selalu memasukkan unsur-unsur yang selalu berhubungan dengan tema filmnya. Misalnya film yang sedang dibuat bertema religi.

<i>Scene 1</i>	CU	dimasukkan <i>shot</i> kubah masjid
<i>Scene 4</i>	XCU	dimasukkan <i>shot</i> tangan yang sedang menggunakan tasbih
<i>Scene 9</i>	MS	dimasukkan <i>shot</i> seorang anak yang

		sedang berjalan sambil mendekap Al-Qur'an
Scene 13	LS	dimasukkan <i>shot</i> orang-orang yang sedang sholat di dalam masjid
Scene 18	FS	dimasukkan <i>shot</i> orang yang sedang memukul bedug masjid

Sebenarnya masih banyak teknik editing yang ada di dalam film. Misalnya *metric montage*, *rythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage* dan sebagainya. Kebanyakan dari teknik tersebut digunakan dalam film-film fiksi.

- Gaya Editing

Gaya berarti cara melakukan sesuatu yang menjadi tampilan khas. Biasanya ditentukan oleh segala sesuatu yang dirancang atau digunakan secara konsisten. Gaya editing adalah teknik editing yang digunakan secara konsisten sehingga menjadi dominan dan menjadi tampilan khas pada film yang dibuat. Tentu saja konsistensinya harus disesuaikan dengan cerita dari film tersebut.

Misalnya saja dalam sebuah film yang sedang dibuat memiliki duapuluh *scene* (peristiwa). Limabelas *scene* (peristiwa) menggunakan teknik *continuity cutting*; dua *scene* menggunakan teknik *dynamic cutting*; dan tiga *scene* (peristiwa) menggunakan *jump cut*. Maka gaya editing film tersebut adalah *continuity cutting* karena teknik tersebut yang paling dominan karena digunakan dalam akumulasi tujuh puluh lima persen. Sekali lagi perhitungan ini tetap harus disesuaikan cerita yang dibuat.

### BAB III

## TAHAPAN PROSEDUR EDITING FILM DOKUMENTER

**K**etika pembuat selesai melakukan eksekusi di lapang (*shooting*), maka tahap selanjutnya adalah editing. Sekali lagi editing secara definisi adalah koordinasi materi-materi hasil *shooting* sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan skenario atau cerita film dengan mempertimbangkan aspek *mise en scene* (unsur-unsur visual), sinematografi dan suara. Koordinasi *shot* ayang dilakukan oleh seorang editor yaitu menonton materi, memilih materi, memotong materi, menyambung materi dan menyusun materi yang nantinya bisa dinikmati oleh penonton.

Pada saat ini banyak orang yang mengaku dirinya editor padahal hanya menguasai piranti lunak (*software*) editing saja. Selain tidak menguasai teori dasar film, terkadang mereka juga tidak menguasai pula prosedur dalam mengedit film. Mereka biasanya mengeluh karena materi yang jumlahnya besar, misalnya materi *shooting* yang mencapai 50 jam atau 100 jam. Alasan kedua biasanya perangkat penyimpanan mereka tidak cukup. Ada beberapa akibat dari perilaku seperti ini. *Pertama*, biasanya akan mengedit dengan sangat lama bahkan bisa berbulan-bulan. *Kedua*, walaupun dapat menyelesaikan dengan cepat, terkadang banyak materi penting tidak digunakan.

Oleh karena itu tahapan prosedur untuk mengedit film dokumenter menjadi sangat penting. Editor, sutradara dan produser dapat memperkirakan berapa lama editing akan berlangsung. Aktivitas dalam mengedit seperti menonton, memilih, memilah, memotong,

menyambung dan menyusun materi *shooting* dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Dengan tahapan menggunakan prosedur tersebut maka aktivitas dalam mengedit tersebut tidak menjadi bertumpuk dan tumpang tindih yang nantinya malah akan merugikan.

## **1. Sinkronisasi**

Tahapan ini adalah tahapan pertama sekali di dalam mengedit sebuah film. Sinkronisasi gambar dan suar umumnya dilakukan apabila perekaman gambar dan suaranya terpisah yang dikenal dengan *double-system recording*. Misalnya menggunakan bahan baku seluloid untuk perekaman gambar dan pita seperempat inci untuk perekaman suaranya. Pada masa sekarang misalnya menggunakan perangkat kamera digital untuk perekaman gambar dan perangkat *handy recorder* untuk perekaman suaranya. Sinkronisasi ini harus dilakukan karena suara yang didapat dari kamera terkadang kualitasnya kurang memadai. Akan tetapi bila proses pengambilan gambarnya menggunakan *single-system recording*, maka sinkronisasi tentu saja tidak perlu dilakukan.

## **2. Menonton Materi (*Screening Rushes*)**

*Rushes* merupakan kependekan dari kata *rush copy*, yaitu material cetak pertama berupa film positif yang akan digunakan oleh editor film bekerja. Istilah ini diambil ketika produksi film masih menggunakan film seluloid.

Pada dasarnya seorang pembuat film, terutama editor film harus menonton seluruh materi yang akan diedit. Hal tersebut menjadi sesuatu yang keharusan atau kewajiban seorang editor film. Minimal ditonton

sekali semua materi *shooting*-nya. Akan tetapi materi *shooting* tersebut juga dapat ditonton lebih dari sekali.

Beberapa editor bahkan bisa menontonnya hingga puluhan kali. Upaya ini untuk lebih memahami dan menghafal materi *shooting* yang akan diedit. Walaupun hampir mustahil untuk menghafal, namun setidaknya banyak materi yang bisa diingat di benak sang editor film.

### **3. Selection Shot**

Sekali lagi umumnya orang biasa tidak mungkin menghafal atau tahu persis materi yang sangat banyak. Untuk membantu dalam mengingat, maka seorang editor film akan melakukan pencatatan materi atau sering disebut dengan *logging*. Setelah itu baru menyeleksi atau memilih materi yang akan digunakan dalam mengedit.

#### ▪ *Logging*

Sekali lagi untuk membantu mengingat, maka seorang editor akan melakukan pencatatan materi yang dimilikinya. Yang dicatat adalah semua materinya dari yang akan digunakan maupun tidak. Artinya dalam tahapan ini belum ada penyeleksian. Bentuk catatannya komprehensif. Difungsikan juga untuk memudahkan sang editor dalam mencari materi yang diperlukan ketika sudah dalam tahapan *roughcut* ataupun *fine cut*. Tidak panduan yang baku dalam membuat format *logging*. Intinya editor harus membuatnya selengkap mungkin sehingga nantinya memudahkan ketika bekerja.

Untuk film cerita atau iklan layanan masyarakat (*public service announcement*) dapat dibuat seperti di bawah ini.

Judul : Mencari Cacing Tidur  
 Sutradara : Jamboel Utowo  
 Reel / Card : 3  
 Tanggal : 23 Januari 2057

State	Scene	Shot	Take	Type of Shot	NG/OK	Deskripsi Shot
1	10	1	1	MS	NG	Adi mencari kunci yang hilang
	10	1	2	MS	OK	
2	43	1	1	LS	OK	Ibu keluar rumah terburu-buru
3	27	3	1	CU	OK	Anna menangis tersedu-sedu
	27	3	2	CU	CH OO SE	

Format di atas biasanya digunakan pada masa lalu sebelum era digital. Saat era video merajai, maka format *logging* biasanya akan ditambah dengan kolom untuk mencatat *timecode*. Pada era digital seperti ini, hasil *shooting* umumnya disimpan di dalam *memorycard* dan *hardisk*. Editor umumnya akan mencantumkan nama data (*file name*) dan durasinya. Hal ini untuk menghindari nama yang sama yang mungkin terjadi saat *shooting* multi-kamera dan menggunakan jenis kamera yang sama.

Judul : Mencari Cacing Tidur  
 Sutradara : Jamboel Utowo  
 Reel / Card : 3  
 Tanggal : 23 Januari 2057

Slate	Scene	Shot	Take	Type of Shot	NG/OK	Deskripsi Shot	Nama Data	Durasi
1	10	1	1	MS	NG	Adi mencari kunci yang hilang	MVI_3374	04.13
	10	1	2	MS	OK		MVI_3375	04.23
2	43	1	1	LS	OK	Ibu keluar rumah terburu-buru	MVI_3376	07.09
3	27	3	1	CU	OK	Anna menangis tersedu-sedu	MVI_3377	05.17
	27	3	2	CU	CHOOSE		MVI_3378	05.19

Dalam durasi di atas, 05.19 menyatakan durasi 5 detik dan 13 *frame* . Sedangkan untuk film dokumenter, contohnya dapat dibuat seperti di bawah ini.

TUDJUL : PERTEMUAN  
 KAMERA : 7D  
 LOKASI : PEKANBARU  
 SUTRADARA : DEDIH NUR FAJAR PAKSI  
 SINEMATOGRAFER : PURBO WAHYONO

NO	SCENE	SHOT	TAKE	NG/OK	TYPE OF SHOT	D/N	SUB FOLDER	DESKRIPSI	NAMA FILE	DURASI
1	10	1	1	OK	MS	Malam	7D Kamar Hotel 01	Lapitan di meja PG kamera SLR dan BG lensa dan roll film Tangan Abdullah in-frame menyajikan rokok lalu	MVI_3344	03.05
2	10	2	1	OK	LS	Malam	7D Kamar Hotel 02	Abdullah rebahan di tempat tidur sambil sms-an. Lalu ada telpon masuk yang kemudian memunculkan tampilan foto	MVI_3345	01.15
3	11	3	1	OK	CU	Malam	7D Kamar Hotel 03	Abdullah in-frame menengukurapkan tabuhnya di atas bantal tempat tidur. Sebelum memejamkan mata, ia sempat memakan lemper kamar	MVI_3346	01.08
			2	Chosse	CU	Malam	7D Rumah Naken Cukik	Abdullah in-frame duduk di salah satu meja, mengeluarkan beberapa barang dari tas lalu mengeluarkan beberapa barangnya lalu memalakan. Akhirnya makanan yang dipesan datang dan Abdullah bersiap untuk menyantap.	MVI_3347	00.49
5	37	1	1	OK	MCU	Siang	7D Rumah Naken Cukik	Abdullah masuk memalakan handphonenya dan wajahnya menunduk menatap ke bawah	MVI_3341	01.42
6	37	2	1	OK	MCU			Abdullah in-frame duduk di salah satu meja, mengeluarkan beberapa barang dari tas lalu menyajikan selendang rokok dan terakhir menyiapkan handphonenya	MVI_3342	00.52
7	37	3	1	OK	MCU			Abdullah in-frame duduk di salah satu meja, mengeluarkan beberapa barang dari tas lalu menyajikan selendang rokok dan terakhir menyiapkan handphonenya	MVI_3343	01.24

### ■ No-Good Cutting

Setelah melakukan *logging*, editor film akan melakukan pemilihan dan penyeleksianshot yang akan digunakan saat mengedit. Beberapa editor biasanya menambah kolom kosong untuk dijadikan tempat membuat *check-list* dari *shot-shot* yang dipastikan akan digunakan.

TUDJUL : PERTEMUAN  
 KAMERA : 7D  
 LOKASI : PEKANBARU  
 SUTRADARA : DEDIH NUR FAJAR PAKSI  
 SINEMATOGRAFER : PURBO WAHYONO

NO	SCENE	SHOT	TAKE	NG/OK	TYPE OF SHOT	D/N	SUB FOLDER	DESKRIPSI	NAMA FILE	DURASI	
1	10	1	1	OK	MS	Malam	7D Kamar Hotel 01	Lapitan di meja PG kamera SLR dan BG lensa dan roll film Tangan Abdullah in-frame menyajikan rokok lalu	MVI_3344	03.05	
2	10	2	1	OK	LS	Malam	7D Kamar Hotel 02	Abdullah rebahan di tempat tidur sambil sms-an. Lalu ada telpon masuk yang kemudian memunculkan tampilan foto	MVI_3345	01.15	✓
3	11	3	1	OK	CU	Malam	7D Kamar Hotel 03	Abdullah in-frame menengukurapkan tabuhnya di atas bantal tempat tidur. Sebelum memejamkan mata, ia sempat memakan lemper kamar	MVI_3346	01.08	
			2	Chosse	CU	Malam	7D Rumah Naken Cukik	Abdullah in-frame duduk di salah satu meja, mengeluarkan beberapa barang dari tas lalu mengeluarkan beberapa barangnya lalu memalakan. Akhirnya makanan yang dipesan datang dan Abdullah bersiap untuk menyantap.	MVI_3347	00.49	✓
5	37	1	1	OK	MCU	Siang	7D Rumah Naken Cukik	Abdullah masuk memalakan handphonenya dan wajahnya menunduk menatap ke bawah	MVI_3341	01.42	
6	37	2	1	OK	MCU			Abdullah in-frame duduk di salah satu meja, mengeluarkan beberapa barang dari tas lalu menyajikan selendang rokok dan terakhir menyiapkan handphonenya	MVI_3342	00.52	
7	37	3	1	OK	MCU			Abdullah in-frame duduk di salah satu meja, mengeluarkan beberapa barang dari tas lalu menyajikan selendang rokok dan terakhir menyiapkan handphonenya	MVI_3343	01.24	✓

## 4. Editing Script

Khusus untuk film dokumenter, setelah penyeleksianshot akan dibuat *editing script* terlebih dahulu. *Editing script* bukanlah membuat skenario dari awal. Akan tetapi bertujuan menyelaraskan skenario yang dibuat sebelum *shooting* dengan hasil *shooting*-nya. Karena sifatnya penyelarasan, maka yang dilakukan hanyalah mengganti peristiwa-peristiwa yang tidak didapatkan dengan materi *shooting* yang dijadikan penggantinya. Bahkan bisa juga struktur penceritaannya diganti.

## 5. *Assembling*

*Assembling* artinya mengurutkan *shot-shot* sesuai dengan urutan cerita yang ada di dalam skenario. Pada film cerita dan iklan layanan masyarakat, pengurutan *shot-shot* yang dimiliki secara numerik. *Shot* yang dipilih dan dimasukkan adalah *shot* utuh. Artinya masih ada bagian depan (*head*) hingga bagian belakang *shot* (*tail*). *Shot* tersebut bagian yang ada *slate* / *clapper*-nya masih terlihat di layar.

Misalkan film yang sedang dibuat ada 20 *scene*, maka cara mengurutkannya adalah dari *scene* 1 *shot* 1 hingga *scene* 20 *shot* terakhir. Sedangkan *take* yang dimasukkan adalah *take* yang dianggap baik (*OK*) saja. Bila ada *take* menjadi kemungkinan (*choose* atau *no-good*) dalam film kita, maka harus diletakkan paling belakang setelah belakang *scene* 20 *shot* terakhir. Biasanya diberi jeda layar hitam (*black screen*) untuk membedakan dengan materi *shot* yang sudah dianggap baik.

Pada film dokumenter lebih cenderung mengumpulkan dalam materi *shot* yang dimiliki menurut urutan *scene* atau plotnya. Bila memang tidak dapat diurutkan maka tidak menjadi masalah. Yang dibutuhkan bahwa materi tersebut terkumpul pada *scene*-nya yang tertera dalam skenario. Mengurutkannya juga sama yaitu harus dari *scene* 1 hingga *scene* terakhir sesuai dengan skenario.

Pada film dokumenter yang menggunakan narasi atau wawancara, maka penyusunannya adalah seperti di bawah ini.

Wawancara	<i>Shot 1</i>	<i>Shot 2</i>	<i>Shot 3</i>	<i>Shot 4</i>	<i>Shot 5</i>	<i>Shot 6</i>
-----------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

*Scene 1*

Narasi	<i>Shot 1</i>	<i>Shot 2</i>	<i>Shot 3</i>	<i>Shot 4</i>	<i>Shot 5</i>	<i>Shot 6</i>
--------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

*Scene*

2

Wawancara yang akan digunakan silakan dipotong sesuai dengan yang disajikan di skenario. Sedangkan narasi sebaiknya diambil terlebih dahulu menggunakan siapa saja dengan pembacaan yang datar dan konsisten. Fungsinya hanya sebagai acuan untuk mengedit. Jadi tidak harus menggunakan narator profesional terlebih dahulu. Namun apabila memang sudah tersedia narasi yang direkam menggunakan narator profesional, maka lebih baik materi ini yang digunakan.

Fungsi *assembling* ini ada beberapa hal. *Pertama*, editor dapat melihat struktur global dari film yang akan diedit. *Kedua*, editor dapat memastikan efektifitas dan efisiensi *shot-shot* yang dimiliki. Artinya bisa jadi masih ada materi *shot* yang harus dibuang atau justru harus ditambah.

Sayangnya pada masa sekarang ini sudah jarang sutradara maupun produser yang sudi menonton *assembling*. Mereka lebih senang langsung melihat *rough cut*. Padahal dengan menonton *assembling*

mereka dapat menelusuri lagi materi-materi yang sudah dipilih sehingga dapat digunakan untuk memaksimalkan filmnya.

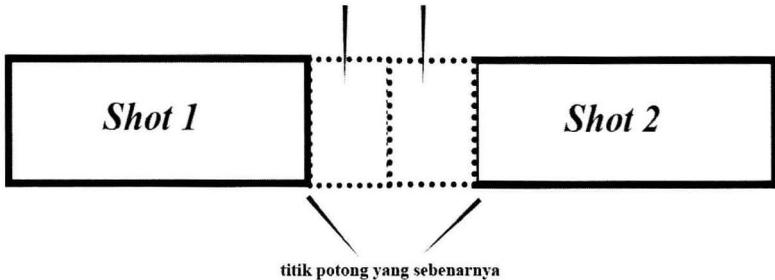
Pada aspek teknisnya, bila editor menggunakan peranti komputer editing maka seharusnya data *project* dari tahapan *assembling* ini digandakan (*copy file*) dan disimpan di beberapa piranti penyimpan seperti *flashdisk*, *hardisk internal* komputer yang digunakan serta *hardisk* cadangan yang dimiliki. Selain itu untuk mengerjakan tahapan *rough cut* sebaiknya *project sequence* dari *assembling* jangan dihapus. Akan tetapi sebaiknya diduplikasi dan hasil duplikasinya yang digunakan untuk membuat *rough cut*.

## **6. RoughCut**

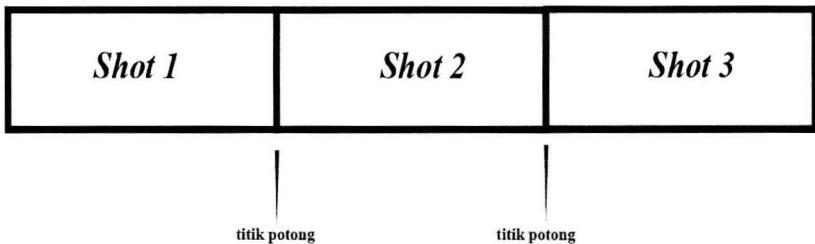
Pada tahap ini seorang editor biasanya sudah melakukan pemotongan dan penyambungan *shot-shot* yang dimiliki. Urutan *shot* pada tiap *scene*-nya sudah boleh dibalik-balik sesuai dengan teknik atau gaya editing yang digunakan. Tahapan ini masih kasar sehingga masih memungkinkan untuk berubah baik cutting, struktur maupun plotnya.

Pada masa lalu *rough cut* ini bentuknya benar-benar masih kasar sesuai dengan namanya. Dalam film cerita, penyambungan biasanya tidak pada titik potongnya. Editor pada masa itu biasanya melebihkan beberapa *frame* untuk dapat dipastikan saat *fine cut*. Dalam film dokumenter pada masa lalu juga menggunakan teknik yang sama, hanya saja terkadang kurang terasa. Pada saat itu seorang editor harus melakukan demikian karena keterbatasan perangkat. Melebihkan beberapa *frame* tersebut adalah upaya untuk meminimalisir kesalahan saat melakukan penyambungan.

frame yang dilebihkan untuk melihat kemungkinan titik potongnya

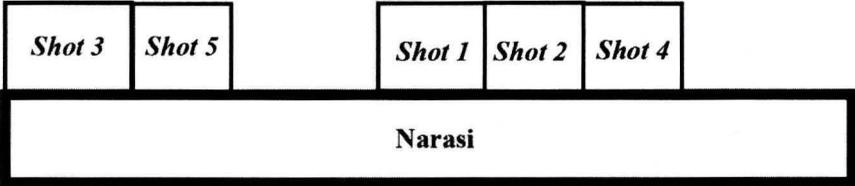
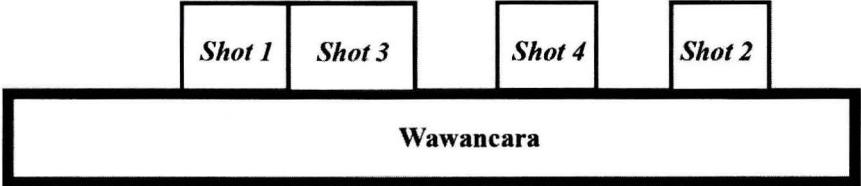


Pada masa sekarang *rough cut* adalah yang pada masa lalu disebut dengan *fine cut*. Editor sudah memotong pada titik potong yang diinginkan. Hal ini dapat dimaklumi karena setiap kesalahan dapat dibatalkan hanya dengan menekan tombol *undo* (*Ctrl+Z*).



*Rough cut* yang pertama kali dibuat sebaiknya masih mengikuti skenario. Hal ini dimaksudkan agar editor, sutradara dan produser dapat melihat wujud pertama yang kasar dan sesuai dengan skenario. Dari *rough cut* pertama ini diharapkan bisa didapatkan kelebihan dan kekurangan setiap peristiwa (adeqan) yang dimiliki. Catatan-catatan *roughcut* pertama ini yang menjadi modal untuk membuat *rough cut* berikutnya.

Pada *rough cut* berikutnya editor sudah diperbolehkan untuk mengganti atau menyusun ulang struktur dan juga plot film tersebut. Dimaksudkan agar film tersebut dapat menjadi lebih primahasilnya. Editor juga tidak punya batasan berapa kali harus membuat *rough cut*. Akan tetapi setiap *roughcut* selesai dikerjakan, maka harus diperlihatkan kepada sutradara dan produser. *Rough cut* ini dibuat sampai susunan peristiwa dan struktur penceritaannya sesuai keinginan dan kebutuhan sutradara serta produsernya. Contoh dari *rough cut* untuk dokumenter adalah seperti di bawah ini.



Apabila tidak ada narasi atau wawancara maka penyusunannya (juskaposisi) sangat tergantung pada kebutuhan editornya.

Sekali lagi pada aspek teknis, editor yang menggunakan peranti komputer editing harus menggandakan (*copy file*) data *project* dari setiap tahapan *rough cut*. Untuk membuat *rough cut* pertama dapat

diambil dari hasil duplikasi data *project sequence assembly*. Begitu pula untuk membuat *rough cut* kedua, editor bisa mengeditnya dari hasil duplikasi dari *rough cut* pertama.

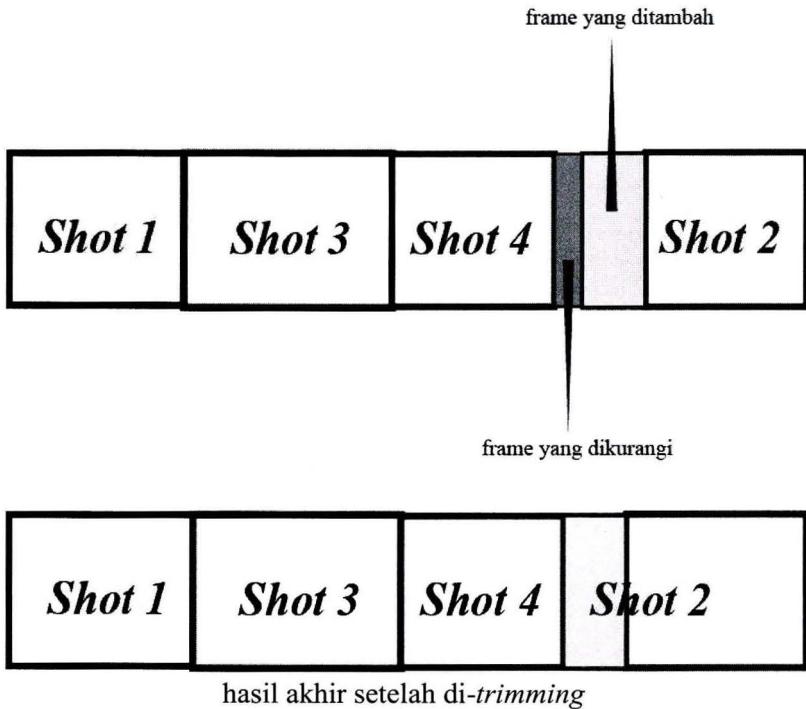
Banyak editor yang terbiasa mengerjakan revisi editing pada *project sequence* yang sama. Hal ini akan melahirkan banyak kesulitan, misalnya bila sutradara atau produser meminta untuk peristiwa A atau peristiwa O memintanya dikembalikan seperti penyambungan yang awal. Sang editor harus mengedit ulang seperti yang pernah dikerjakan.

Sekali lagi untuk dapat mengamankan segala hal yang berhubungan dengan data editing, maka harus dibuat cadangan data *project sequence* dari setiap tahap *rough cut* yang dilalui. Seperti yang sudah disinggung bahwa piranti yang dapat digunakan misalnya *hardisk internal* komputer yang sedang digunakan *flashdisk*, *memory card* serta *external hardisk* cadangan yang dimiliki.

## **6. *Trimming***

*Trimming* berarti penajaman. Pada tahapan ini editor melakukan penajaman dengan memotong beberapa *frame* sampai beberapa detik. Tapi terkadang ada *shot* yang terlalu tajam sehingga harus ditambah beberapa *frame* agar penonton lebih nyaman saat menyaksikan.

Pada tahapan ini susunan peristiwa (adegan) dan struktur penceritaan sudah sesuai harapan sutradara dan produser. Akan tetapi masih ada memungkinkan untuk dirubah struktur penceritaannya ataupun susunan peristiwa (adegan). Diskusi tersebut harus sampai titik akhir kesepakatan antara editor dengan sutradara dan produser.



## 7. *Fine Cut / Final Edit*

Tahapan ini adalah hasil akhir dari sebuah editing. Penyambungannya masih berupa *cut to cut*. Belum ada *optical effect* di dalamnya. Ada beberapa penamaan untuk tahapan ini. Pada waktu menggunakan film seluloid dikenal istilah *final edit*. Dalam dunia audi visual yang menggunakan bahan baku video, disebut dengan istilah *off-line editing*. Sedangkan pada masa digital seperti ini disebut dengan istilah *picture lock*.

*Optical effect* dan *visual effect* belum dimasukkan dalam tahapan ini agar tidak mengganggu penyambungan (*cutting*) yang dibuat. Terkadang bila tidak berhati-hati penggunaan *optical effect* dapat memperlama proses editing.

## **8. Reeling**

*Reeling* artinya membagi satu film utuh menjadi bagian-bagian yang terpisah berupa *reel* (gulungan). Umumnya digunakan untuk film berdurasi panjang. Pada waktu masih menggunakan film seluloid, *reeling* dilakukan untuk mempermudah saat memproyeksikan di bioskop. Dikarenakan satu *reel* proyektor di bioskop hanya mampu memutar film positif sepanjang 2000 *feet* atau berdurasi sekitar 20 menit. Pada masa sekarang *reeling* masih digunakan untuk film berdurasi panjang. Biasanya untuk memudahkan saat *mixing* suara dan skoring musik.

## **9. On-Line Editing**

Tahapan ini adalah tahapan pengemasan terakhir. Dalam produksi dengan sistem yang besar ada profesi sendiri yang akan mengurus tahapan ini. Editor sebenarnya sudah tidak lagi bertanggung jawab, namun membantu mengawasi agar susunan editingnya jangan sampai berubah.

Dalam proses digital yang profesional, biasanya tahapan pertama adalah mengganti resolusi gambar dari *low-resolution* - yang digunakan saat mengedit - menjadi *high resolution* yang diambil dari *raw-file* materi *shooting*. Setelah itu dilakukan *colourgrading*, yaitu menyeimbangkan

warna pada setiap *scene* sesuai konsep sinematografernya. Pada tahapan ini juga sudah mulai ada penambahan *optical effect*, *visual effect* dan grafik animasi bila memang dibutuhkan. Yang terakhir adalah pembuatan dan penempatan *title* (judul film) dan *credit title*.

Dalam produksi berskala kecil dan menengah, seringkali yang melakukan pekerjaan-pekerjaan di atas adalah editor sendiri. Namun untuk *colourgrading* yang berhak melakukannya tetaplah sinematografer. Editor hanya bertindak sebagai operator alat untuk *colour grading* tersebut.

Terkadang pula dalam produksi berskala kecil editor juga merangkap sebagai penata suara yang melakukan *mixing* suara hingga proses penyatuan antara gambar dan suara yang disebut *married print*.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Tentang Teori Editing**

**T**eor-teori di atas seringkali diabaikan oleh para pembuat film. Terutama para editor yang merasa sudah menguasai alat atau piranti lunak (*software*) editing. Seorang pembuat film dokumenter seharusnya justru sangat menguasai teori dengan baik. Dengan menguasai teori pembuat film bisa memiliki banyak kemungkinan yang dapat mempercantik filmnya. Bukannya hal-hal teknis tidak penting, akan tetapi harus diiringi dengan pengetahuan dan pemahaman tentang teori dasar editingnya.

Peristilahan yang ada di dalam teori, nantinya juga akan memudahkan dalam berkomunikasi antar pembuat film. Misalnya antara editor dengan sutradara, sutradara dengan produser, produser dengan editor, editor dengan sinematografer dan sebagainya.

#### **B. Tentang Prosedur Dalam Mengedit Film**

Pada saat editor melakukan editing, sebaiknya tidak ada siapapun kecuali asisten editor yang membantunya bekerja. Bila seorang sutradara duduk di sebelah editor, maka yang terjadi adalah sang editor hanya menjadi operator dan yang menjadi editornya adalah sang sutradara.

### C. Tentang Piranti Untuk Mengedit Film

Tidak ada keharusan bahwa mengedit film harus pakai alat ini dan alat itu atau alat X lebih baik dari alat Z. Perlu disadari bahwa seseorang dapat mengedit dengan baik kalau perangkat dan peralatannya dikuasainya.

Penggunaan piranti lunak (*software*) maupun piranti keras (*hardware*) sangat tergantung di mana film tersebut akan diputar. Bila nantinya akan diputar di layar lebar maka memang membutuhkan perangkat dan peralatan profesional. Tentu saja biayanya tidaklah murah. Akan tetapi kalau kebutuhannya hanya untuk diputar di secara *on-line* di internet maka perangkat dan peralatan yang amatir atau semi-profesional sangatlah cukup.

Ada hal lain dalam masalah piranti digital. Banyak orang yang begitu silau dengan kemilau “kemudahan” yang ditawarkan oleh teknologi digital. Baik kemudahan secara akses maupun biaya. Memang harus diakui bahwa teknologi digital memang memudahkan akan tetapi teknologi ini juga banyak kelemahan. Pada masa lalu pembuat film memiliki material *hard copy* berupa film seluloid atau kaset video. Pada masa sekarang yang dimiliki editor berupa *soft copy* dan tidak memiliki *hard copy*-nya. Alat penyimpan bernama *hardisk* jugamemiliki kelemahan seperti tidak tahan benturan dan harus selalu dinyalakan setiap beberapa waktu. Oleh karena itu seorang editor harus dapat membuat data cadangan dari materi-materi yang dimiliki.

## **D. Penutup**

Untuk dapat mahir dalam editing dokumenter, maka seorang pembuat film harus terus berlatih, terus mengedit film dan terus mencoba berbagai jenis dan tipe dokumenter. Hal tersebut agar terhindar dari pola-pola mengedit yang berdasar pada hafalan teknik atau gaya tertentu. Selain itu dengan memahami aspek teori dan teknis, semoga dapat dimudahkan dalam memecahkan masalah yang selalu ada dalam pembuatan film.

## BIODATA PENULIS



### Curriculum Vitae

- Nama : Kusen Dony Hermansyah, S.Sos., S.Sn., M.Sn.
- Tempat & Tanggal Lahir : Magelang, 26 Maret 1974
- Alamat : Jl. Halimun Gg Eddy IX No. 10 RT 014 RW 06  
Kelurahan Guntur, Kecamatan Setiabudi, Jakarta,  
Indonesia 12980
- Nomer Telpon : 0816 187 0925 dan 0812 104 789 24
- Email : hilalsinema@yahoo.com, sinemagorengan@gmail.com

### PENDIDIKAN

1. 1995 – 2000, Lulus Diploma III Bidang Film, Institut Kesenian Jakarta.
2. 2004 – 2007, Lulus Sarjana Bidang Film, Institut Kesenian Jakarta.
3. 2009 – 2016, Lulus Sarjana Bidang Sosiologi, Universitas Nasional, Jakarta.

- Pengalaman Kerja
    1. Editor film dan video, 1994 – sekarang.
    2. Pengajar dalam bidang film, 2000 – sekarang.
    3. Fasilitator dan Instruktur pelatihan dalam bidang film di berbagai tempat di Indonesia.
  - Karya
    1. Sebagai Editor :
      - 1996, Film Dokumenter ‘Pasar Lelang Lokal’, Sutradara Edhie Soeryono. Produksi PT. Studio 41.
      - 1997, Film Dokumenter ‘Profil Kapal Baruna Jaya IV’, Sutradara Edhie Soeryono. Produksi PT. Studio 41.
      - 1998, Film Dokumenter ‘Profil Puspiptek’, Sutradara Edhie Soeryono. Produksi PT. Studio 41.
      - 1999, Film Dokumenter ‘Profil Kostrad’, Sutradara Edhie Soeryono. Produksi PT. Studio 41.
      - 2005, Film Dokumenter ‘Bye, Bye Buyat’, Sutradara Kang E. Produksi Jaringan Advokasi Tambang dan Walhi.
      - 2010, Film Dokumenter ‘Profil Desa Tumbuk, Bengkulu Tengah’. Sutradara Erik Wirawan. Produksi Depatemen Tenaga Kerja & Transmigrasi.
      - 2008, Film Dokumenter ‘Es Krim Di Dusun Tua’. Produksi Institut Kesenian Jakarta.
      - 2008, Film ‘Sawit Invasi’. Sutradara Ari Rusyadi. Produksi SBIB.
      - 2010, Film ‘Gallery’. Sutradara Ari Rusyadi. Produksi Ciputra.
      - 2012, Film ‘Indonesia’. Sutradara Marselli Sumarno. Produksi Visinema.
      - 2012, Film ‘Menuju Nirwana’. Sutradara Dedih Nur Fajar Paksi. Produksi Institut Kesenian Jakarta.
- Specimen copy for purpose 2016 1

- 2014, Editor dalam Film Dokumenter ‘Gerakan Peduli Rabithah’. Sutradara Sidi Saleh. Produksi Yayasan Rabithah.
  - 2015, Film Dokumenter ‘Geopark Ciletuh’. Sutradara Adi Kristiawan. Produksi Pemerintah Provinsi Jawa Barat.
2. Sebagai Sutradara :
- 2007, Film Dokumenter ‘Slow Dancing In The Dark’. Produksi Institut Seni Indonesia – Surakarta.
  - 2010, Film Dokumenter ‘Inisiasi Di Pulau Wangi-Wangi’. Sutradara bersama Dedih Nur Fajar Paksi. Produksi Institut Kesenian Jakarta.
3. Sebagai Produser :
- 2006, Film Dokumenter ‘Trimbil Lan Bratil’, Sutradara Tomy Widyatno Taslim. Produksi Satuvisi Indonesia – Yogyakarta
- Specimen copy for purpose 2016 2



EDITING FILM DOKUMEN

Perpustakaan  
Jenderal Ke

778  
DO  
e