



**PENGGUNAAN TEKNIK *EDITING HIDDEN CUT* PADA
PROGRAM ACARA TELEVISI *FEATURES* “GPS (GUNAKAN
PENDUDUK SEKITAR)” EPISODE LUMAJANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Oleh

Byan Rakasiwi

110110401048

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2018



**PENGGUNAAN TEKNIK *EDITING HIDDEN CUT* PADA
PROGRAM ACARA TELEVISI *FEATURES* “GPS (GUNAKAN
PENDUDUK SEKITAR)” EPISODE LUMAJANG**

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat untuk menyelesaikan
studi di Program Studi Televisi dan Film (SI)
dan mencapai gelar Sarjana

Oleh

Byan Rakasiwi

110110401048

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya.

Tugas akhir ini, pengkarya mempersembahkan untuk :

1. Bapak dan alm.ibu tersayang, yang telah memberikan doa, motivasi dan semangat yang luar biasa kepada pengkarya untuk menggapai cita – cita.
2. Alm.Kakek dan alm.Nenek tersayang, yang memberikan doa, semangat, dan menjadi orang tua kedua semasa hidupnya kepada pengkarya.
3. Adikku tersayang yang selama ini menjadi motivasi untuk terus melangkah kedepan.
4. Semua teman – teman pengkarya
5. Almamaterku tercinta, Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

MOTTO

* “Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”

(Lessing)

** “Jangan menunda – nunda pekerjaan yang kamu bisa lakukan hari ini”

(Benyamin Franklin)

*** “kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kita jatuh”

(Confusius)

**** “Dengan humor, anda bisa memperlunak beberapa tamparan terburuk dalam hidup anda. Begitu anda tertawa, seberapa menyakitkannya situasi anda, anda pasti bisa melaluinya.”

(Bill Cosby)

* Gotthold Ephraim Lessing
** Beynyamin Franklin (jagokata.com)
*** Confucius (brainyquote.com)
**** Bill Cosby (brainyquote.com)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Byan Rakasiwi

NIM : 110110401048

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya seni yang berjudul “*Penggunaan Teknik Editing Hidden Cut Pada Program Acara Televisi Features ‘GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)’ Episode Lumajang*” adalah benar – benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dna kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Juli 2018
yang menyatakan,

Byan Rakasiwi
NIM 110110401048

Laporan Tugas Akhir Karya

**PENGGUNAAN TEKNIK *EDITING HIDDEN CUT* PADA
PROGRAM ACARA TELEVISI *FEATURES* “GPS (GUNAKAN
PENDUDUK SEKITAR)” EPISODE LUMAJANG**

oleh

Byan Rakasiwi

110110401048

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Dwi Haryanto, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing Kedua : Fajar Aji, S.Sn.,M.Sn

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul “*Penggunaan Teknik Editing Hidden Cut Pada Program Acara Televisi Features ‘GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)’ Episode Lumajang*” telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal :

Tempat : Ruang Ujian Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Ketua, Tim Penguji, Sekretaris,

Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn
NIP. 198502032014041002

Fajar Aji, S.Sn., M.Sn.
NIP.198612092018031001

Penguji I, Penguji II,

Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn
NIP. 198411122015041001

Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 198103022010121004

Mengetahui,
Dekan,

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum
NIP. 196805161992011001

Penggunaan Teknik *Editing Hidden Cut* Pada Program Acara Televisi *Features*
“GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” Episode Lumajang.

Byan Rakasiwi

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

ABSTRAK

GPS (Gunakan Penduduk Sekitar) merupakan sebuah judul program acara televisi dengan jenis *features*. Program acara ini bertujuan memberikan tayangan untuk menginspirasi, tips, dan trik perjalanan *traveler* kepada penonton di setiap episode. Episode pertama program GPS membahas potensi wisata kota Lumajang yang belum banyak diketahui oleh masyarakat, selain itu juga tentang beberapa peralatan yang wajib dipersiapkan. Pengkarya menjadi seorang editor dalam pembuatan tugas akhir ini. Teknik *hidden cut* dipilih untuk di aplikasikan pada program acara GPS episode Lumajang. Hasil penggunaan teknik ini dapat menghasilkan perpindahan gambar yang tidak terasa setiap *shot* nya. Bukan hanya memberi informasi dan bermutu, GPS juga memberikan beberapa tips dan trik serta tampilan yang menarik untuk ditonton dengan nyaman.

Kata Kunci: program acara, *features*, *hidden cut*, Lumajang

The use of the technique of editing hidden cut on the television program features “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” episode Lumajang city.

Byan Rakasiwi

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

ABSTRACT

GPS (*Gunakan Penduduk Sekitar*) is a title of television programme within the genre of feature. The goal of this program is to provide inspiring content, and also traveler’s tips and tricks for the viewers at home in each episode. The first episode of GPS discusses the potential of Lumajang as a travel destination which many have not heard of, and the required equipments. The creator acts as the editor for this final assignment. Hidden Cut technique is opted in GPS’ episode “Lumajang”. The outcome of this technique is a smooth transition of pictures within each shot. Not only does the show provide information and quality, GPS also provides some tips and tricks and appealing look to be watched with comfort.

Keywords: programme, features, hidden cut, Lumajang

SUMMARY

The Application of Hidden Cut Editing Technique on Features Television Programme “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar) Episode Lumajang, ByanRakasiwi, 110110401048; 2018: 40 pages, Television and Film Program, Faculty of Humanities.

Communication in tourism serves a purpose to advertise tourism products to attract customers to use that product. In marketing, a speaker will surely use technology or other media, for instance, through television, which displays or airs programmes, advertisements and many others that are related to tourism. Information and promotion is closely linked with tourism, because tourism requires promotion to popularize the continuation of the tourism itself, and besides that, people need media to know the development of the existing culture tourism. Thus, a traveling features programme is made as one of the media that can be the proper vessel in displaying all kinds of culture tourism.

The creator decides to work on a programme with features theme with hopes that he will be able to present a well-organized tourism show that gives information about travel destinations, activities, tips, and so on. The show comes with a fine display, so that the viewers can watch in comfort, because through this show they can have more understanding and appreciation of the tourism objects around them. Apart from that, with this show aired in television, it can bring more varieties to the television show itself. The presence of a traveling programme with attractive and good packaging can be a financial oasis for media officials, particularly private television channels, because highly-rated shows may attract advertisers.

Choosing a title of a features programme may affect the existence that becomes the attraction of the programme. Therefore, a simple and easy to remember naming can give the signature concept, picture, and content for this features programme. The creator opted for *GPS* as the title because it stands for *Gunakan Penduduk Sekitar* (Make Use of the Local People). The creator is inspired by the

decreasing number of people who ask the locals for direction to travel destinations nowadays.

The theme for the features programme *GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* is traveling, traveling and culinary tips, with location-based considerations. The creator as the picture editor also considers the end product; what it will be like. A good display and quality in editing on a programme is the main strategy in attracting viewers. With interesting pictures and characteristic, a programme will make the audience watch the show until the very end. One of the ways to make appealing pictures is by making variations in editing to produce picture dramatization. The Hidden Cut technique is used in the making of *GPS* to create such dramatization.

The observation process by the creator for this features programme is done by visiting each destination chosen for filming. Furthermore, the creator also seeks for data and permit from those places. To determine the concept of hidden cut editing, a direct observation on field is required, so that the editing process meets the considerations. After data and information are gathered, there will be a crew assembly to summarize the data which will be visualized into one full episode for *GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* features programme.

The making of features programme *GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* is just like the making of a movie, which refers on the Standard Operating Procedure (SOP) that consists of the pre-production, production, and post-production stage. In the pre-production stage, the job and responsibility of an editor is to cooperate with the cameraman in analyzing the scenario in order to get the dramatic construction and to assess the result to the director to get the adjustment of interpretation regarding the editing (Editing Script). In the production stage, an editor makes a Rought Cut 1 until the expected structure (the final edit) is obtained, and then the final edit will be trimmed (Trimming process) until the editing process of filming is done (Picture Lock). Lastly, in the post-production stage, an editor performs the mixing process, which is a process to mix pictures with audio and to add music illustration, ambient sound, and effects. The creator should also equip the features

with other graphic information, such as the production team logo, the movie title, and the production team list in the mixing process.



RINGKASAN

Penggunaan Teknik Editing Hidden Cut Pada Program Acara Televisi Features “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” Episode Lumajang, Byan Rakasiwi, 110110401048; 2018: 40 halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya

Peran komunikasi dalam pariwisata sebagai proses memasarkan produk wisata agar dapat menarik perhatian pelanggan untuk menggunakan produk wisata. Dalam melakukan kegiatan pemasaran, tentunya seorang komunikator akan menggunakan teknologi atau media untuk melakukan kegiatan pemasaran. Misalnya saja melalui media televisi dengan menampilkan atau menayangkan program acara, iklan, dll, yang berhubungan dengan kepariwisataan. Informasi dan promosi sangat berkaitan dengan pariwisata, karena pariwisata butuh suatu promosi guna lebih mempopulerkan kelanjutan pariwisata tersebut, disamping itu masyarakat juga butuh suatu media untuk dapat mengetahui segala bentuk perkembangan pariwisata budaya yang ada, oleh karena itu dibuatlah karya program *features* pariwisata sebagai salah satu media yang dapat menjadi suatu wadah yang begitu baik dalam menampilkan segala bentuk program pariwisata budaya.

Penggarapan karya dalam program acara dengan tema *features* ini di pilih pengkarya dengan harapan dapat menunjukkan sebagai acara terstruktur mengenai pariwisata yang memberikan informasi mengenai tempat tujuan wisata kegiatan-kegiatan wisata, tips-tips perjalanan wisata dan masih banyak yang lainnya dalam program pariwisata. Dengan tampilan yang apik sehingga pemirsa dapat menikmati suguhan acara tersebut dengan nyaman, karena lewat tayangan ini pemirsa ataupun masyarakat dapat lebih paham dan menghargai tempat pariwisata di daerah mereka. Selain itu dengan adanya program pariwisata pada televisi ini, media televisi dapat menjadikan program tersebut sebagai ragam warna program acara pada layar kaca televisi masyarakat. Adanya acara program pariwisata yang di kemas secara apik dan menarik penonton, dapat menjadikan sumber keuntungan bagi para awak media

televisi swasta khususnya. Karena acara yang menarik dengan rating yang tinggi dapat di jual kepada para pengiklan.

Pemilihan judul pada program acara *features* juga memiliki pengaruh terhadap eksistensi yang menjadi daya tarik dari program acara tersebut sehingga dengan pemilihan judul yang sederhana dan mudah untuk di ingat tersebut memberikan ciri khas terhadap konsep, gambar dan konten program acara *features* ini. Pengkarya memilih kata *GPS* sebagai judul program acara karena kata tersebut memiliki kepanjangan yaitu *Gunakan Penduduk Sekitar*. Pengkarya terinspirasi dari banyaknya masyarakat sudah sangat jarang sekali berinteraksi menanyakan suatu tempat wisata dengan penduduk sekitar.

Penggarapan karya dalam program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)*, tema yang dipilih adalah *travelling*, tips-tips *traveling* dan kuliner dengan pertimbangan kesesuaian lokasi yang telah ditentukan. Pengkarya yang memiliki posisi sebagai editor gambar juga mempertimbangkan hasil akhir mau seperti apa karya ini. Segi tampilan dan kualitas *editing* gambar yang baik pada suatu program acara akan menjadi strategi utama dalam menarik perhatian penonton. Dengan adanya gambar – gambar yang menarik serta memberikan ciri khas pada sebuah program acara dapat membuat penonton nyaman menyaksikan acara hingga selesai. Salah satu cara untuk membuat sebuah tampilan gambar menarik adalah dengan melakukan variasi *editing* agar menciptakan dramatisasi gambar. Teknik *Hidden cut* digunakan dalam penggarapan program acara *features GPS* dalam menciptakan dramatisasi gambar.

Proses observasi yang dilakukan pengkarya untuk program acara *features* ini ialah dengan cara mengunjungi satu per satu tempat yang dipilih sebagai penggarapan. Selain itu pengkarya mencari data dan perijinan dilokasi yang dikunjungi. Observasi untuk menentukan konsep *editing hidden cut* dilakukan melalui tinjauan langsung di lapangan, agar pada saat proses *editing* sesuai dengan pertimbangan yang ada. Setelah data dan informasi terkumpul, dilakukan rapat kru untuk merangkum data yang akan *divisual*-kan dalam satu episode program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)*.

Proses penciptaan karya program acara *features* “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” sama halnya dengan penciptaan film yang mengacu pada *Standart Operational Produce (SOP)* yaitu Praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tahapan praproduksi tugas dan kewajiban editor adalah bekerja sama dengan kameraman untuk menganalisa skenario dengan tujuan mendapatkan konstruksi dramatikanya dan mengungkapkan penilaiannya pada sutradara untuk mendapat penyesuaian penafsiran mengenai *editing (editing script)*. Tahapan produksi seorang editor membuat *Rought cut I* sampai mendapatkan struktur yang paling diharapkan (*final edit*) dan menghaluskan kembali hasil *Final edit (Trimming)* hingga film selesai dalam proses kerja *editing (picture lock)*. Tahapan pasca produksi seorang editor melakukan proses *mixing* yaitu proses pencampuran gambar dan suara serta memberi ilustrasi musik, suara *ambient* dan *effect* gambar. Pengkarya juga melengkapi karya *feature* ini dengan informasi grafis lainnya, antara lain logo tim produksi, judul film, dan daftar tim produksi pada proses *mixing*.

PRAKATA

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati, segala Puji dan Syukur pengkarya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesempatan pengkarya. Walaupun penuh dengan hambatan serta kesulitan, namun akhirnya dapat dilalui dan terselesaikan laporan tugas akhir karya yang berjudul *“Penggunaan Teknik Editing Hidden Cut Pada Program Acara Televisi Features ‘GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)’ Episode Lumajang”*. Laporan tugas akhir karya ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S-1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Pengkarya menyadari bahwa dalam penggarapan karya ini masih banyak kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan pengkarya. Penyusunan laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, pengkarya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk memberikan arahan serta dukungan dalam menyusun tugas akhir dengan baik secara tulus ikhlas;
5. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn. selaku dosen Pembimbing Akademik dan dosen pembimbing II yang bersedia memberikan saran dan kritik yang membangun kepada pengkarya demi terselesaikannya tugas akhir ini;
6. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn selaku tim penguji yang telah bersedia memberi arahan, kritik dan saran kepada pengkarya;

7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Televisi dan Film beserta staf karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
8. Teristimewa, kedua orang tua saya yang telah dipercaya Allah SWT untuk menghadirkan dan membesarkan saya. Kasih sayang dan kepercayaan kepada saya untuk menuntaskan studi ini;
9. Saudaraku tercinta Angga Dimas Prabu dan Shelinta Ajeng Indihapsari yang selalu memberikan masukan, semangat, dukungan dan do'a;
10. Muhammad Jibril Alhamdani, M. Iftah Kurniawan, Alip Aprilianto S.S, Nyouw Niansah A, Bayu A. Junawan, Moh. Muhtar, Cahyo, Daniel A Surya, Ali, dan seluruh teman yang terlibat dalam produksi;
11. Rekan seangkatan *Second Generation* PSTF 2011 Universitas Jember, terima kasih untuk kebersamaan, kekompakan dan kerjasamanya selama studi;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberi andil dan turut membantu dalam menyelesaikan tugas akhir.

Sebagai penutup, saya berdo'a semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada mereka yang saya sebut di atas, dan kepada semua sahabat – sahabatku yang belum sempat disebut dalam penulisan ini. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. Masukan, saran dan kritik yang membangun pengkarya harapkan dari semua pihak demi menyempurnakan tugas akhir ini. Pengkarya berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat pada kita semua.

Jember, Juli 2018
Pengkarya

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
SUMMARY	x
RINGKASAN	xiii
PRAKATA	xvi
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan	4
1.3 Tujuan dan Manfaat	5
a. Tujuan.....	5
b. Manfaat.....	5
1.4 Kajian Sumber Penciptaan	5
BAB II. KEKARYAAN	8
2.1 Gagasan	8
2.1.1 Gagasan Umum	8
2.1.2 Gagasan Khusus	9
2.2 Garapan	11
2.2.1 Praproduksi.....	11
2.2.2 Produksi.....	12
2.2.3 Paskaproduksi.....	12
2.3 Bentuk karya	14

2.4 Media	18
2.4.1 Hardware	18
2.4.2 Software.....	18
2.5 Orisinalitas	20
BAB III. PROSES KARYA SENI	22
3.1 Observasi Lapangan	22
3.2 Proses Karya Seni	23
3.2.1 Pra Produksi	23
3.2.2 Produksi.....	29
3.2.3 Pasca Produksi.....	32
3.3 Hambatan dan solusi	34
BAB IV. DESKRIPSI DAN PAGELARAN KARYA	35
4.1 Deskripsi Karya	35
4.1.2 Judul Karya.....	35
4.1.3 Crew dan Pemain.....	36
4.1.4 Sinopsis	36
4.1.5 Segmentasi dan Durasi	37
4.1.6 Hasil Aplikatif Peminatan	37
4.1.7 Lokasi Pagelaran	38
4.2 Konsep Pagelaran Karya	38
BAB V. KESIMPULAN	39
Daftar Pustaka	40
Lampiran	42

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 KOMPUTER	18
GAMBAR 2.1 ADOBE AFTER EFECT	18
GAMBAR 2.1 ADOBE PREMIERE	19
GAMBAR 2.1 ADOBE AUDITION	20
GAMBAR 3.1 PROSES DIGITIZING	30
GAMBAR 3.2 PROSES PENERAPAN TEKNIK HIDDEN CUT	30
GAMBAR 3.3 PROSES EDITINNG	31
GAMBAR 3.4 PROSES EDITING AUDIO	32
GAMBAR 3.5 PROSES EDITING BUMPER	32
GAMBAR 4.1 PROSES PENERAPAN EDITING HIDDEN CUT	38

DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 TREATMENT	16
TABEL 3.1 EDITING SCRIPT	24



BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Timur merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Jawa Timur memiliki banyak destinasi wisata yang tersebar di 29 kabupaten dan 9 kota yang beragam nuansanya, mulai dari pemandangan alam, peninggalan sejarah, seni – budaya, wisata buatan, bahkan kuliner atau sajian masakan khas Jawa Timur serta wisata jasa yang saat ini sedang berkembang untuk mendatangkan wisatawan agar tertarik untuk berkunjung (<http://disbudpar.jatimprov.go.id> di akses tanggal 25 juli 2017).

Lumajang merupakan salah satu kota yang berada di provinsi Jawa Timur yang memiliki potensi wisata. Kabupaten yang kaya akan wisata ini dikelilingi gunung – gunung berapi, seperti gunung bromo, semeru dan lemongan. Letak geografis seperti itu menjadikan Lumajang dikenal sebagai destinasi wisata alam. Di tahun 2010 Lumajang memiliki total 65 objek wisata potensial, dengan total 24 objek wisata yang dikelola oleh kantor pariwisata, seni, dan budaya Lumajang. Semua wisata yang terdapat di Lumajang, hanya jenis wisata alam yang diminati oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Walaupun banyak sekali objek wisata yang ditawarkan, tidak banyak masyarakat tau keberadaan dan informasi tentang objek – objek wisata tersebut (<http://www.wisatalumajang.com> diakses pada tanggal 13 september 2017).

Penyelenggaraan pariwisata di berbagai daerah atau objek wisata yang ada di Jawa Timur belum dapat dikatakan sebagai tempat yang menarik dan memiliki *standart* yang baik, karena potensi yang ada belum dikembangkan secara maksimal. Hal ini perlu adanya perhatian khusus dari pemerintah dan para pengelola objek wisata serta peran masyarakat dalam meningkatkan potensi wisata yang ada di daerah, salah satunya ialah dengan promosi. Mempromosikan berbagai potensi yang dimiliki daerah pada wisatawan baik domestik maupun mancanegara dalam kondisi global saat ini mengharuskan lembaga – lembaga terikat mengikuti

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga pemanfaatan sarana teknologi akan berdampak pada peningkatan kunjungan wisatawan maupun perkembangan destinasi pariwisata. Sebagaimana disampaikan dalam rencana strategis Badan Promosi Pariwisata Indonesia, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut mendorong perkembangan ekonomi sektor pariwisata.

Menurut Kuswandi (1996:16) Komunikasi memiliki pengertian suatu proses penyampaian informasi dari manusia ke manusia lainnya yang berfungsi untuk memberi informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi. Media massa yang hadir dalam kehidupan kita saat ini terbagi menjadi dua jenis yaitu media cetak yang terdiri dari majalah, surat kabar, memo, dan media elektronik yang terbagi menjadi televisi, radio, film, dan internet. Media elektronik televisi dan internet memiliki peran komunikasi yang sering digunakan saat ini untuk memasarkan produk.

Peran komunikasi dalam pariwisata, sebagai proses memasarkan produk wisata agar dapat menarik perhatian masyarakat untuk menggunakan produk wisata. Dalam melakukan kegiatan pemasaran, tentunya seorang komunikator akan menggunakan teknologi atau media untuk melakukan kegiatan pemasaran. Misalnya saja melalui media televisi dengan menampilkan atau menayangkan program acara dan iklan yang berhubungan dengan kepariwisataan.

Pariwisata sangat berkaitan dengan informasi dan promosi, karena pariwisata butuh suatu promosi guna lebih mempopulerkan kelanjutan pariwisata tersebut, disamping itu masyarakat juga butuh suatu media untuk dapat mengetahui segala bentuk perkembangan pariwisata budaya yang ada. Sehingga menurut pengkarya program *features* sebagai salah satu media promosi yang dapat menjadi suatu wadah yang begitu baik dalam menampilkan segala bentuk program pariwisata budaya.

Program ini nanti dapat menunjukkan sebagai acara terstruktur mengenai pariwisata budaya yang memberikan informasi mengenai tempat tujuan wisata kegiatan – kegiatan wisata dan masih banyak yang lainnya dalam program pariwisata budaya. Sebuah karya *audiovisual* tidak lepas dari peran pentingnya seorang editor dalam menciptakan karya yang berkualitas dan mempunyai nilai jual

tinggi, dengan hasil tampilan yang bagus sehingga penonton dapat menikmati suguhan acara tersebut dengan nyaman, karena lewat tayangan ini penonton ataupun masyarakat dapat lebih paham dan menghargai pariwisata dan budaya di daerah mereka.

Pengkarya berperan sebagai penyuting gambar (editor) tentunya memiliki sebuah ketertarikan sendiri dalam bentuk *visual* dan *audio* dalam memproses sebuah potongan gambar sebagai hasil akhir dalam pembuatan program acara *features*. Pengkarya memilih untuk menjadikan hasil akhir karya ini menjadi *editing* program acara *features* dengan alasan *features* yang beranekaragam diseluruh media massa, khususnya televisi dalam format program televisi menjadikan alternatif pilihan pemirsa untuk menikmati hiburan yang informatif, sehat dan mencerdaskan.

Kota Lumajang menjadi ketertarikan tersendiri pada pengkarya untuk di angkat. Lumajang merupakan kota yang terletak di provinsi Jawa Timur yang memiliki potensi wisata alam dan budaya yang diminati wisatawan domestik maupun internasional mulai dari pantai, hutan, danau, gunung dan bukit. B29 merupakan objek wisata di Lumajang yang masih tergolong baru yang mendapat sebutan “negeri di atas awan”. Dari puncak ini kita bisa melihat hamparan lautan awan putih dan kita bisa menikmati sensasi seperti di atas awan, wisatawan juga akan disuguhi pemandangan *sunset* dan *sunrise* yang tidak kalah indahnya dibandingkan dengan pemandangan *sunrise* di gunung Bromo.

Melihat potensi wisata dikota Lumajang ini, program acara *features GPS* merupakan terobosan untuk mempromosikan pariwisata dikota Lumajang. Pemberitaan yang kurang untuk menginformasikan suatu tempat wisata, sejarah, budaya, membuat ketidaktahuan masyarakat pada potensi tersebut, sehingga kurang dikenal atau bahkan tidak dikenal oleh masyarakat. Karena kurangnya publikasi mengenai pariwisata dikota Lumajang sendiri, mempengaruhi eksistensi produk wisata terhadap para wisatawan.

Kualitas dan eksistensi media televisi khususnya televisi lokal sangatlah menentukan dalam suatu kariernya. Sehingga adanya media televisi yang memiliki program acara yang sekiranya kurang baik bagi dampak ataupun manfaatnya dapat

memperbaiki ulang program yang ada atau adanya perkembangan inovasi program dengan program *features* pariwisata sebagai salah satu pilihan ragam program acara yang dapat ditampilkan.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Penciptaan program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* menggunakan *editing* kontinuiti. Penggunaan teknik ini dapat menjadikan program acara *GPS* terasa runtut hingga akhir. Menurut buku *The Five C'S Cinematography* karya Joseph V Mascelli (1997:302), *editing* kontinuiti adalah *action* yang berkesinambungan mengalir dari satu *shot* ke *shot* yang lain, dan beberapa *cut-away*, dimana *action* yang diperlihatkan bukan merupakan bagian dari *shot* sebelumnya. Suatu *sequence* yang bersinambungan atau rangkaian dari penyambungan – penyambungan yang dirasa tepat, boleh terdiri dari berbagai jenis *shot* yang difilmkan dari beberapa *angle* yang berbeda. *Editing* kontinuiti diharapkan membuat penonton dapat terbawa oleh alur cerita yang disusun pengkarya sebagai penyunting gambar untuk mendapat kesan ketertarikan penikmat program acara *features* yang dibuat pengkarya.

Dalam *editing* kontinuiti terdapat teknik perpindahan gambar yaitu *cut to cut*. *Cut to cut* adalah perpindahan langsung secara tegas dari satu *shot* ke *shot* yang lain. Perpindahan gambar *cut* yang paling sering digunakan dalam penyambungan *shot* menurut Nugroho (2014:13). Teknik perpindahan gambar dari gambar satu ke gambar berikutnya secara langsung, dan perpindahan gambar *hidden cut* adalah perpindahan gambar yang diambil dari lebih satu *shot* digabungkan di meja *editing* untuk menghasilkan gambar yang berbeda namun tidak nampak perpindahan gambar tersebut.

Pengaplikasian teknik *hidden cut* dipilih oleh pengkarya karena menarik untuk digunakan dalam program acara *features GPS (gunakan penduduk sekitar)* ini, namun penggunaan efek – efek transisi lain tidak di pungkiri untuk digunakan sesuai kebutuhan. Karena dalam *editing* kontinuiti *hidden cut* sudah menjadi suatu kategori yang berkesinambungan menciptakan moment yang dapat dinikmati penonton tanpa adanya perpindahan gambar yang tampak. Dengan penambahan

efek *colour balance* pada tampilan visual tersebut yaitu dimaksud untuk memberi kontinuitas warna serta keseimbangan dalam masing – masing *scene* yang dirancang oleh seorang kameraman.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Beberapa karya seni yang telah dibuat tentu mempunyai pesan dan tujuan di dalamnya, sama halnya teknik *editing hidden cut* yang pengkarya buat ini memiliki makna dan dampak terhadap penonton. Dalam karya ini, pengkarya mempunyai tujuan dan manfaat antara lain:

a. Tujuan

- 1) Menerapkan perpindahan *cut to cut* dengan teknik *hidden cut* untuk perpindahan ruang sehingga tidak terlihat, tanpa mengurangi kualitas gambar.
- 2) Memberikan informasi kepada khalayak tentang penggunaan jenis *editing*.
- 3) Mempromosikan pariwisata di Lumajang.

b. Manfaat

- 1) Pengkarya sebagai penyuting gambar dapat menerapkan aspek – aspek penyuting gambar yang inovatif untuk menimbulkan ketertarikan pada program acara GPS.
- 2) Sebagai tambahan referensi dalam penggunaan teknik *editing cut to cut* dengan perpindahan gambar *hidden cut* pada program acara *features*.
- 3) Memberikan informasi mengenai wisata kota Lumajang kepada masyarakat.

1.4 Kajian Sumber Penciptaan

Pembuatan sebuah karya harus didasari dengan pemikiran dan pengamatan sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Kajian sumber penciptaan karya *editing features* ini tentunya tidak lepas dari berbagai sumber yang merupakan bahan dasar acuan dalam membuat tugas akhir karya seni, baik dalam bentuk buku, *audiovisual* karya orang lain maupun dari hasil diskusi dengan beberapa pihak. Program acara yang menceritakan tentang perjalanan seseorang mengelilingi berbagai daerah mencari tempat – tempat wisata yang menarik di Indonesia. Adapun salah satu program acara yang menjadi inspirasi bagi pengkarya

adalah program acara *travel show* “Jalan – Jalan Men” pada tahun 2012 yang disutradarai Fembriarto.

Program acara ini adalah sebuah *travel show* keliling Indonesia. Dibawakan oleh Jebraw dan Naya Anindita, ciri khas dari acara ini adalah sifat *absurd* dari Jebraw di setiap episode. Jebraw juga selalu bernyanyi secara spontan menggunakan gitar ukulele miliknya. Keindahan Indonesia digambarkan menggunakan kata *pecah* yang merupakan *slang* dari seru atau asik. Jebraw juga digambarkan mengejar cinta Naya. Namun Naya hanya menganggap Jebraw sebagai teman seperjalan yang seru. Program acara ini banyak di jumpai *shot – shot* dengan perpindahan gambar yang mengejutkan, kombinasi antar pengambilan gambar serta perpindahan gambar memberikan efek dramatis dan berkesinambungan tiap adegannya. Penggunaan efek *hidden cut* disertai kombinasi cerita dan gambar yang mengejutkan membuat pengkarya menjadikan inspirasi dalam segi penataan gambar dan alur gambar yang kontinuiti.

Sebuah program acara yang menjadi inspirasi lainnya adalah tayangan “Koper dan Ransel” yang disiarkan oleh TransTV menampilkan berbagai jenis objek dan daerah tujuan wisata. Tayangan ini memberikan informasi kepada masyarakat bahwa Indonesia memiliki banyak tempat yang berpotensi sebagai objek wisata yang menarik sehingga masyarakat tidak perlu lagi pergi keluar negeri untuk perjalanan wisata. Tayangan koper ransel yang dikemas dengan format yang berbeda dari tayangan *Reality show* dimana tayangan yang berdurasi selama lebih kurang tiga puluh menit ini menyajikan dua gaya wisata yang berbeda, yakni ala koper dan ala ransel, sehingga penonton dapat mengetahui besarnya biaya dan *tips – tips* melakukan perjalanan wisata. Cara penyajian tersebut diharapkan tayangan koper dan ransel mampu dalam menumbuhkan minat para pemirsa.

Dari pengamatan di atas maka teknik *cut to cut* dengan perpindahan gambar *hidden cut* sangat tepat untuk digunakan pada program acara ini, sebab berbagai *creative combination* perpindahan gambar *hidden cut* sangatlah menarik dan menonjolkan perpindahan gambar kamera yang begitu tidak nampak. Adapun dalam penggarapan karya ini selain memanfaatkan sumber media *audio visual* dan

internet, karya ini juga memanfaatkan buku untuk di kaji sumber pustaka antara lain:

a. *The Technique of Film and Video Editing*

Buku karya Ken Dancyger yang diterbitkan oleh Focal Press pada tahun 2007 digunakan oleh pengkarya sebagai panduan teknik dasar *editing* dalam program acara *features GPS* (gunakan penduduk sekitar) menjadi salah satu buku acuan pengkarya dalam mempelajari segi teknik *editing* dalam pembuatan program acara. Karena dalam bukunya mempelajari tentang kesinambungan film, teori montase, *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage* dan *intellectual montage*.

b. *The Five C'S of Cinematography*

Buku karangan Joseph V.Maselli pada tahun 1997 ini diterbitkan oleh Cine/Graphic Publications diterjemahkan kembali oleh H.M.Y.Siran adalah buku yang sangat lengkap tentang pembuatan film. Pengkarya pilih menjadi buku acuan kedua sebab didalamnya banyak membahas tentang *camera angle*, *continuity*, *cutting*, *editing*, *close up*, komposisi dalam sinematografi. Buku ini memberikan inspirasi bagi pengkarya karena tugas seorang editor harus memahami tentang *continuity* suatu gambar yang dibahas secara lengkap serta komposisi gambar.

c. *Film Art an Introduction*

Buku karangan David Bordwell dan Kristin Thompson pada tahun 2013 edisi ke 10 ini digunakan pengkarya untuk menjadi buku acuan ke tiga, sebab dalam buku ini sangat lengkap menjelaskan tentang jenis – jenis film sampai seni dalam pengambilan gambar. Dalam tugas akhir pengkarya sangat membutuhkan buku acuan tentang seni yang tidak jauh dengan teknik *editing hidden cut*.

BAB II. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1 Gagasan Umum

Penggunaan judul pada program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* tidak lain karena semakin majunya teknologi yang membuat manusia mengalami kemerosotan moral, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. Kenakalan dan tindakan menyimpang di kalangan remaja semakin meningkat menjadikan lemahnya tradisi – tradisi yang ada dalam masyarakat, seperti gotong royong dan tolong menolong. Pola interaksi antar manusia yang berubah karena kehadiran teknologi (*computer* dan *handphone*) yang menggunakan internet membuka peluang siapa saja untuk berhubungan dengan dunia luar sehingga membuat orang lupa dengan kehidupannya sendiri. Pengkarya membuat program acara perjalanan wisata ini dengan tujuan mengajak berinteraksi penduduk sekitar untuk menanyakan lokasi wisata tersebut, karena di tempat wisata jarang terdapat *signal* untuk mengakses *GPS* atau *map online*.

Kota Lumajang menjadi ketertarikan tersendiri untuk pengkarya dalam penciptaan karya tugas akhir. Kota Lumajang merupakan kota kecil yang jarang masyarakat tahu, sehingga pengkarya mencoba untuk mempromosikan dalam bentuk program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* episode Lumajang. Kota Lumajang memiliki berbagai tempat wisata mulai dari pantai, hutan, danau bukit, sampai gunung dengan pemandangan yang sangat bagus. Dalam episode kali ini berada dikota Lumajang dengan mengeksplere tempat – tempat wisatanya.

Melihat Potensi tersebut pengkarya menampilkan beberapa unsur yang identik dengan wisata kota Lumajang dalam program *GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)*. Tayangan atau program acara ini berdurasi 25 menit terbagi menjadi 3 segmen program acara *GPS* memberikan informasi mengenai rekomendasi tempat wisata yang menarik di setiap segmennya. Segmentasi penonton program acara ini

untuk semua kalangan masyarakat, karena program acara *features* ini sebagai media informasi wisata. Informasi yang diberikan pun sekaligus mengulas tentang wisata – wisata yang menjadi unggulan kota Lumajang. Program acara *GPS* episode Lumajang memilih 2 lokasi wisata yaitu Puncak B29 dan Air terjun Silo sebagai objek penggarapan karya masing – masing tempat tersebut memiliki daya tarik tersendiri.

2.1.2 Gagasan Khusus

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *editing* atau penyuntingan adalah proses menyusun, memotong dan memadukan kembali rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap (Mabruri, 2013:8). Penyuntingan gambar memiliki manfaat psikologis untuk mencapai berbagai efek, untuk membantu bercerita, memprovokasi ide, atau perasaan, atau untuk menarik perhatian sebagai elemen – elemen bentuk sinematik. Tugas yang paling utama dari seorang penyunting seperti diungkapkan oleh *Soemarno* (1996:56) adalah menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian cerita.

Editor harus memahami betul dalam mengatur *shot – shot* nya agar mampu menuturkan naratif secara jelas dan koheren sehingga tidak membingungkan penonton. Supaya berhasil membangun bagian – bagian tersebut hingga efektif, penyunting gambar harus berhasil melakukan setiap fungsi *editing*. Beberapa fungsi *editing* yang harus dipahami oleh seorang penyunting, yaitu selektivitas (pemilihan), keterpaduan (*coherence*) dan kesinambungan (*continuity*), transisi, irama – irama, memperpanjang waktu, mempersingkat waktu, dan penjajaran kreatif Sani (1992:105).

Elemen yang paling utama dalam proses *editing* adalah *shot*. Penyusunan *shot* pada proses *editing* harus menyesuaikan dengan informasi yang disampaikan dalam cerita. *Type of shot* merupakan bentuk penciptaan *frame* berdasarkan ukuran yang menceritakan suasana atau suatu peristiwa dalam alur cerita. Pemakaian *Type of shot* ini dapat menghasilkan suatu rekaman peristiwa dengan berbagai macam karakter gambar terhadap pemeranan tokoh, karena kebanyakan program acara

features yang dibuat berhubungan dengan manusia maka acuan *type of shot* adalah wajah manusia.

Pada proses *editing*, peran berbagai *shot* sangat bermakna ketika diurutkan dan dibentuk menjadi sebuah peristiwa yang utuh. Melalui asosiasi ide, *editing* menghubungkan satu *shot* dengan lainnya, satu *scene* dengan lainnya, dan seterusnya. Setiap *shot* yang disusun memiliki motivasi dan informasi yang ingin disampaikan kepada penonton. Setiap *shot* memiliki suatu nilai yang baru memperoleh pemenuhan maknanya di dalam *shot* sebelum dan sesudahnya menurut Marselli Sumarno dalam buku *Dasar – dasar Apresiasi Film* (1996:65).

Konsep yang paling banyak digunakan oleh para pembuat film maupun program acara televisi khususnya *features* adalah *continuity editing*, tujuannya adalah membuat penonton merasa nyaman atau tidak terganggu oleh ketidakjelasan ruang maupun waktunya dan bagaimana agar ada kesinambungan atau *matching* antar *shot*. Pratista (2008:62) mengatakan bahwa *continuity editing* adalah sebuah sistem penyuntingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Prinsip penyuntingan ini digunakan agar hubungan kontinuitas naratif antar *shot* tetap terjaga. Menurut Pratista (2008:133) bahwa terdapat beberapa teknik dan aturan yang digunakan untuk mencapai *editing continuity*, yaitu aturan 180 derajat, *shot/reverse shot*, *eyeline match*, *establishing/reestablishing shot*, *match on action*, *point of view cutting*, serta *cut in*.

Metode *editing* menurut Maburri (2013:93) adalah sebuah cara atau pendekatan dari seorang penyunting dalam melakukan penyambungan dan penyusunan *shot – shotnya*. Hal ini banyak berkaitan dengan aktivitas fisik dan pemikiran penyunting. Seiring dengan berkembangnya industri film, maka terdapat variasi *editing* yang bisa digunakan oleh seorang penyunting, antara lain:

- a) *Parallel Editing* Penyambungan secara berselang-seling dua peristiwa atau lebih yang terjadi diruang yang berbeda namun penonton merasa bahwa waktu terjadinya bersamaan.
- b) *Cross Cutting* Penyambungan secara berselang - seling dua peristiwa atau lebih dengan ruang dan waktu terjadinya berbeda. Umumnya dihubungkan oleh tema.

- c) *Continuity Cutting* Merupakan penyambungan yang paling umum digunakan sebab tidak ada aturan yang mengikat kecuali *match on action/match on cut*, maksudnya penyambungan dibuat sedemikian rupa agar penonton merasa nyaman dan tidak merasakan interupsi dari *cutting* tersebut.
- d) *Match cutting* Pemotongan pada *editing* yang dilakukan untuk mengikuti pola kesinambungan *shot* sebelumnya dengan *shot* berikutnya.
- e) *Montage Editing* Roy Thompson dan Christopher Bowen mengatakan, “*The Montage Theory of Editing, which is a belief that two unrelated images can be edited together to generate a new thought, idea, or emotion in the mind of the viewer*” (Roy Thompson dan Cristopher Bowen.2009:162) Deskripsi tersebut menjelaskan bahwa penyambungan berselang - seling dua gambar atau lebih secara bersama - sama untuk menciptakan sesuatu, ide, atau emosi baru di pikiran penonton.

Dengan adanya metode di atas pengkarya mencoba menuangkan teknik *editing hidden cut* dengan metode *Continuity Cutting* dan *Match Cutting* pada program acara *features* yang berjudul *GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* episode Kota Lumajang. Program acara ini dengan durasi 25 menit, menampilkan *audiovisual* yang menarik karena penggunaan teknik *hidden cut*. Program acara ini menceritakan tentang dua orang yang mencari tempat – tempat yang menarik di berbagai kota. Dalam episode kali ini berada di kota Lumajang dengan mengeksplor tempat – tempat wisatanya. Beberapa tempat yang di kunjungi antara lain Puncak B29, Air terjun Silo, dan Cafe Senduro.

2.2 Garapan

Proses penciptaan karya program acara *features* sama halnya dengan penciptaan film yang mengacu pada *Standart Operational Produce (SOP)* yang terdiri dari :

2.2.1 Praproduksi

Tahapan praproduksi tugas dan kewajiban editor adalah bekerja sama dengan kameraman sebagai penganalisa skenario dengan melihat adegan yang tertulis dalam skenario untuk mendapatkan kontruksi dramatiknya dan

mengungkapkan penilaiannya pada sutradara untuk mendapat penyesuaian penafsiran mengenai *editing*. Berdiskusi dengan departemen yang lain dalam *script conference* untuk menganalisa skenario, baik secara teknis, artistik, dan dramatik (*Editing Script*).

2.2.2 Produksi

Tahapan produksi seorang editor sudah mulai bisa mengawali tugasnya yaitu:

- a. Membuat struktur awal *shot – shot* sesuai dengan struktur skenario potongan kasar (*rough cut 1*).
- b. Mempresentasikan hasil susunan *rough cut 1* kepada sutradara dan produser.
- c. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil diskusi dengan sutradara dan produser, maka dengan kreativitas dan imajinasi editor, ia membentuk struktur baru yang lebih baik. Dalam struktur baru ini editor harus bisa membangun emosi irama dan alur yang menarik.
- d. Mempresentasikan dan mendiskusikan struktur baru yang dihasilkan bersama sutradara dan produser hingga struktur yang paling diharapkan (*final edit*).
- e. Menghaluskan hasil *Final edit (Trimming)* hingga film selesai dalam proses kerja *editing (picture lock)*.

2.2.3 Paskaproduksi

Tahapan pasca produksi seorang editor melakukan proses *mixing* yaitu proses pencampuran gambar dan suara dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Dalam produksi film cerita di bioskop, editor bersama sutradara membagi hasil *editing* tersebut menjadi beberapa bagian (*reeling*) untuk kebutuhan laboratorium, pengolah musik dan suara. Sementara untuk film untuk televisi, editor bersama sutradara membagi hasil *editing* tersebut menjadi beberapa bagian untuk mempertimbangkan kebutuhan jeda iklan (*Commercial break*).

- b. Editor dapat menjadi rekan diskusi untuk pengolah suara dan musik. Diskusi ini berupa penentu suara efek dan musik sebagai pembentuk kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.
- c. Dalam produksi film cerita di bioskop, editor dapat juga menjadi sebagai pengawas pada proses laboratorium hingga pada proses cetak hasil pertama film (*Copy A*). Sementara dalam pengawasan produksi film for television, editor dapat menjadi pengawas proses transfer hasil *editing* yang siap untuk ditayangkan (*master edit*) ke dalam pita video.

Adapun tiga langkah utama tugas *editing* dalam dunia *broadcasting* yaitu, *editing offline*, *editing online* dan *mixing*. *Editing offline* adalah mencatat kembali semua hasil rekaman gambar berdasarkan catatan rekaman gambar yang telah dilakukan. Di dalam *logging time code* (nomor kode yang berupa digit *frame*, detik, menit, dan jam dimunculkan dalam gambar) dan hasil pengambilan setiap *shot* dicatat. Kemudian berdasarkan catatan itu sutradara membuat *editing* kasar yang disebut *editing offline* sehingga *editing* kasar (*rough cut 1*) ini jadi. Reporter membuat naskah yang dilengkapi dengan uraian narasi, *timecode*, dan bagian – bagian yang perlu diisi dengan ilustrasi musik. *Editing online* adalah *editing* berdasarkan naskah, editor mengedit hasil *shooting* asli. Sambung – sambungan setiap *shot* dan adegan (*scene*) dibuat tepat berdasarkan catatan *time-code* dalam naskah *editing*. Demikian dengan suara asli dimasukkan dengan level yang seimbang dan sempurna (*Picture lock*). Setelah *editing online* siap berlanjut dengan *mixing*. Sedangkan *Mixing* adalah pencampuran gambar dengan suara, narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang juga sudah direkam, dimasukkan kedalam pita hasil *editing* online sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Selain keseimbangan *sound effect* pengontrolan *white balance* dan pemberian *effect colour grading* sudah mulai dilaksanakan pada tahapan *mixing* ini agar visual menjadi kontinuitas dalam hal warna lebih ditekankan penjelasan tiap – tiap *scene*.

Seorang editor dituntut memiliki *sense of story telling* (kesadaran/rasa/indra pencitraan) yang kuat, sehingga sudah pasti dituntut sikap kreatif dalam menyusun *shot – shot* nya. Maksud dari *sense of story telling* yang kuat adalah editor harus sangat mengerti akan konstruksi dari struktur cerita yang menarik, serta kadar dramatik yang ada di dalam *shot – shot* yang disusun dan mampu memadukan aspek emosional dan bentuk irama adegan secara tepat dari awal hingga akhir. Tugas *finishing* atau penyelesaian akhir sebuah produksi program menjadi sangat penting peranannya, jika terjadi kekurangan dalam produksi yang tidak terlalu fatal maka bisa di manipulasi dalam proses *editing*. Menjadi seorang editor yang baik harus memahami cerita, karakter media tayang, komposisi gambar dan suara dan sebagainya. Merupakan bagian penting editor adalah anggota tim terakhir yang menentukan hasil akhir dari produksi sebuah program acara *features*. (<http://tvjurnalis.blogspot.co.id/2016/04/sense-of-story-telling.html?m=1> diakses pada tanggal 25 agustus 2017)

2.3 Bentuk karya

Televisi merupakan salah satu media yang paling diminati oleh masyarakat, media yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu. Televisi juga memiliki pengaruh cukup kuat dalam kehidupan masyarakat karena sifatnya yang *audio visual*, yaitu gambar dan suara hidup, televisi mampu memberi informasi banyak hal dalam waktu yang singkat melalui program acara berita (*news*). Berita adalah laporan tercepat menengenai fakta dan opini yang penting atau menarik minat, atau kedua – duanya bagi sejumlah besar orang (Mitchel V. Carnley). Dari definisi di atas dapat dipahami bahwa tidak semua peristiwa adalah berita. Peristiwa adalah suatu kejadian, sedangkan berita adalah cerita tentang peristiwa tersebut. Suatu peristiwa akan menjadi berita apabila peristiwa itu dilaporkan oleh wartawan dan dimuat di media massa. Dan suatu laporan peristiwa bisa dimuat di media massa apabila ia dianggap punya nilai berita (*news value*) atau layak untuk diberitakan.

Jenis berita yang terdapat dalam sebuah tayangan program televisi berbeda – beda. Terdapat berita *straight newscast* atau *spot news* yang merupakan laporan

tercepat mengenai suatu peristiwa yang terjadi di masyarakat, sehingga berita yang disajikan harus aktual. Namun, terdapat juga jenis berita yang di dalamnya berisi *soft news* berupa *features* yang tidak terkait dengan kecepatan waktu dalam penayangannya, namun memiliki segi kreatifitas dan daya tarik bagi khalayak.

Belakangan ini media massa televisi lebih banyak menayangkan berita jenis *features* secara berkala atau sering disebut sebagai *news magazine*. Berita yang bersifat *features* ini diperdalam, relatif tidak terikat waktu (*timeless*) tetapi mempunyai efek perkembangan yang aktualitasnya dapat bertahan sejalan dengan kecenderungan dan kehangatan berita *features* tersebut J.B Wahyudi (1983:73). Menulis *features* harus mempunyai kepekaan tersendiri dalam memilih objek dan membawakannya secara memikat serta tidak bosan – bosannya memilih bagian yang paling prima untuk tulisannya. Kalaupun beropini, maka berita *features* tidak terlihat mengemukakan opininya. Penyajian *features* tidak kering dan monoton tetapi bervariasi. Menggunakan bahasa yang baik dan benar, dengan penuturan yang benar dan lancar.

Program acara *features* dalam pemasaran wisata kota Lumajang untuk mengenalkan potensi wisata baru, sehingga masyarakat luas dapat mengetahui indahnya kota lumajang dengan berbagai wisata yang disuguhkan dalam program acara *features* ini. Dengan mengaplikasikan teknik *hidden cut* dan *tips – tips traveling* yang diberikan untuk penonton membuat nilai plus pada program ini.

Dalam hal itulah yang menjadi landasan utama pengkarya mengaplikasikan tema pariwisata dalam mengiklankan pariwisata kota Lumajang dalam bentuk *audio visual* yaitu dengan program acara *features*. Program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* ini dengan durasi 24 menit dengan 3 segmen, dimana program ini memperlihatkan sebuah perjalanan dua orang mencari tempat – tempat wisata di berbagai kota, Episode kali ini kota Lumajang menjadi tujuan mereka. Pengkarya mengedit dengan penjabaran alur sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tabel *Treatment*

No	Visual	Scene	Audio	Durasi
1	<i>Opening</i>			
2	Pagi hari Nyow bangun dari tidurnya dan memberi kabar kepada Bayu untuk mengajak main di daerah Lumajang. Nyow menaiki motor dan berangkat. Perjalanan dan <i>icon</i> kota Lumajang. Mereka bertemu di Alun – alun. Nyow mengajak Bayu untuk camping di Semeru, Bayu memberi info kalau Semeru di tutup untuk umum karena pada musim penghujan. Mereka mengendarai motor menuju teman Bayu untuk pinjam alat camping dan melanjutkan perjalanan menuju air terjun Silo yang berada di Senduro, sebelum ke air terjun mereka sarapan di WTA (Warung Tengah Alas). Bayu memesan makanan, kemudian dialog tentang WTA dan peraturan pendakian yang harus mendaftar via <i>online</i> . Nyow mengomentari makanan di WTA.	1		540s
3	Mereka melanjutkan perjalanan menuju Air Terjun Silo. Pemandangan menuju air terjun Silo, Nyow mengomentari jalan yang berat, Bayu memberi saran. Di tengah jalan Nyow minta istirahat sejenak dan menikmati pemandangan air terjun. Perjalanan kembali dari air terjun Silo menuju Cafe senduro. Sesampainya di Café Senduro Nyow dan Bayu Memesan minuman. Nyow mengomentari cafe dan bertemu dengan pemilik cafenya.	2		480s

	Berbincang – bincang tentang konsep cafe. Mereka melanjutkan perjalanan menuju B29.			
4	Perjalanan menuju B29, Nyow dan Bayu sampai di B29, mengomentari dan menikmati pemandangan sekitar. Nyow dan Bayu mulai mendirikan tenda. Suasana malam hari di B29. Keindahan B29 di pagi hari. Radit dan Ayu berdialog tentang keadaan B29 sambil jalan-jalan di sekitar tenda, berkemas persiapan pulang. Perjalanan turun dari B29.	3		420s

Dalam pembuatan program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* pengkarya menggunakan teknik *editing* kontinuiti dengan perpindahan gambar *hidden cut* dimana penataan gambar dimulai sesuai naskah berurutan dengan efek perpindahan gambar yang tidak nampak. Penjabaran alur dalam program acara *features* menceritakan tentang perjalanan seorang mencari tempat yang indah di Indonesia, dalam episode kali ini berada dikota Lumajang, Nyouw sebagai presenter mencari tempat wisata yang menjadi ikon Lumajang yang ditemani oleh Bayu selaku warga asli kota Lumajang. Dari penjabaran di atas pengkarya mengembangkan elemen *audio visual* sebagai berikut:

- a. Pembuatan *opening*.
- b. Pembuatan instrument musik untuk latar musik *opening*.
- c. Pembuatan efek *hidden cut* pada pergantian gambar.
- d. Membuat *subtitle* untuk kepentingan keterangan penerjemah bahasa.

2.4 Media

2.4.1 Hardware

Komputer adalah alat yang dipakai untuk tempat mengolah data saat produksi berlangsung, Serta merangkai (menyambung) potongan – potongan gambar sehingga menjadi gambar yang utuh menggunakan *software*/perangkat lunak tertentu. Kebutuhan Spesifikasi komputer yang di gunakan dalam memaksimalkan pengerjaan tugas akhir diantaranya:



Sistem : Windows 10. Versi 64 bit
CPU : AMD Ryzen 5 1600 6core 3.2 GHZ
Mainboard : Gigabyte AB350M-Gaming 3
VGA : Zotac Nvidia Geforce GTX1050Ti 4Gb
RAM : T-voce Delta R 8Gb
PSU : Gamemax GP550 80plus series 550 wat
Storage : 2Tb

Gambar 2.1 Komputer

(Sumber: <http://www.allaboutcompi.blogspot.com/>)

2.4.2 Software

Pengertian *software* dalam bahasa Indonesia adalah perangkat lunak. *Software* adalah bagian tidak terpisahkan dalam perangkat keras atau *hardware*. Pengertian *software* secara umum dapat diartikan sebagai sekumpulan data – data elektronik yang tersimpan dan diatur oleh komputer yang berupa program atau instruksi untuk menjalankan dan mengeksekusi suatu perintah. Dalam pengerjaan tugas akhir ini pengkarya memakai serangkaian *software*, diantaranya:

- a. Adobe After effect pro cc 2015



Gambar 2.2 Adobe After effect pro cc 2015

(Sumber: <http://www.adobe.com/products/aftereffects>)

Adobe after effects adalah salah satu *software compositing* yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya. Integrasi After effects bersama dengan PhotoShop, Illustrator, dan Premiere akan menghasilkan karya yang sebelumnya sulit dibayangkan untuk diwujudkan. Pada versi terbarunya, After effects 6. Berbagai fitur yang lebih memudahkan bagi para profesional dalam menghasilkan efek khusus yang inovatif. Dalam karya pengkarya memakai program ini untuk membuat *opening* program acara *features GPS*.

b. *Adobe Premiere pro cc 2015*



Gambar 2.3 Adobe Premiere Pro pro cc 2015
(Sumber: <http://www.adobe.com/products/premiere.html>)

Adobe Premiere adalah sebuah program penyunting Video berbasis *non-linear* editor (NLE) dari salah satu produk *software Adobe Creative Suite*. Adobe Premier terdapat beberapa trik rahasia yang dapat menampilkan multimedia yang lebih menarik. Oleh karena itu adobe premier dapat digabungkan oleh multimedia lainnya seperti 3D Studio Max, After Effects, Adobe Photoshop dan Utility multemedia lainnya. Program *software* ini digunakan untuk menggabungkan gambar serta memberi efek transisi *hidden cut*.

c. *Adobe Audition pro cc 2015*



Gambar 2.4 Adobe Audition pro cc 2015
(Sumber: <http://www.adobe.com/products/audition.html>)

Adobe Audition adalah *software* dari perusahaan *Adobe Systems* yang menyajikan berbagai fasilitas pengolahan suara. Adobe audition dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format audio. *Software* ini digunakan pengkarya untuk mengelolah *audio* yang digunakan pada program acara *features*.

2.5 Orisinalitas

Dari pengamatan pengkarya tema program acara *features* di Indonesia sudah banyak dan beragam, mulai dari kuliner, wisata dan budaya dari setiap tempat. Selain digunakan sebagai media informasi, program *features* dapat juga digunakan untuk media mempromosikan wisata suatu daerah. Sebagai contoh program acara “jalan – jalan man” dan “koper dan ransel”, kedua program acara tersebut memiliki tema yang sama yaitu untuk media promosi suatu daerah namun di kemas dengan begitu bagus.

Program acara *travel show* “Jalan – Jalan Men” pada tahun 2012 yang disutradarai Fembriarto merupakan program keliling Indonesia. Dibawakan oleh Jebraw dan Naya Anindita, ciri khas dari acara ini adalah sifat *absurd* dari Jebraw di setiap episode. Jebraw juga selalu bernyanyi secara spontan menggunakan gitar ukulele miliknya. Keindahan Indonesia digambarkan menggunakan kata *pecah* yang merupakan *slang* dari seru atau asik. Program acara ini banyak di jumpai *shot – shot* dengan perpindahan gambar yang mengejutkan, kombinasi antar

pengambilan gambar serta perpindahan gambar memberikan efek dramatis dan berkesinambungan tiap adegannya.

“Koper dan Ransel” yang disiarkan oleh TransTV menampilkan berbagai jenis objek dan daerah tujuan wisata. Tayangan ini memberikan informasi kepada masyarakat bahwa Indonesia memiliki banyak tempat yang berpotensi sebagai objek wisata yang menarik sehingga masyarakat tidak perlu lagi pergi keluar negeri untuk perjalan wisata. Tayangan koper ransel yang dikemas dengan format yang berbeda dari tayangan Reality show dimana tayangan yang berdurasi selama lebih kurang tiga puluh menit ini menyajikan dua gaya wisata yang berbeda, yakni ala koper dan ala ransel.

Penggunaan teknik yang diterapkan dalam program acara *features GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)* ini sudah mendukung secara keseluruhan, penerapan *editing* kontinuiti dengan perpindahan gambar *hidden cut*. Pengkarya juga menyajikan karya ini dengan beberapa tips – tips perjalanan wisata, sehingga karya ini berbeda dengan program acara *features* lainnya terutama program acara *features* yang sudah pernah ada, selain itu menggunakan interaksi untuk menanyakan lokasi dengan penduduk sekitar juga berbeda dengan program lainnya.

BAB III. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi Lapangan

Observasi lapangan sangat dibutuhkan dalam proses pembuatan tugas akhir karya *features* “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)”, karena dengan melakukan observasi terlebih dahulu kita dapat mengetahui informasi – informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan karya. Observasi dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu peninjauan secara cermat (1989:623). Proses ini bertujuan untuk mendapatkan data sesuai dengan keadaan lapangan agar konsep yang terbentuk dapat disesuaikan dengan kondisi pada saat produksi. Observasi juga bermanfaat untuk penataan kamera dan penataan lampu dalam penyesuaian antara naskah dan *setting* lokasi.

Proses pembuatan program acara *features* “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” diawali dengan melakukan observasi yang berkaitan dengan ide dan konten cerita yang terinspirasi dari fenomena kemajuan teknologi komunikasi yang membuat manusia jarang melakukan komunikasi secara langsung, contohnya saat bertanya tentang suatu tempat, mereka lebih sering menggunakan peta *online* yang lebih praktis dibanding bertanya pada warga sekitar. Selain itu juga terinspirasi dari banyaknya wisatawan atau *traveler* yang masih kurang paham akan pentingnya perlengkapan dan kesiapan para wisatawan itu sendiri. Pengkarya melakukan observasi di beberapa tempat wisata yang masih banyak wisatawan dengan perlengkapan seadanya dan tidak mematuhi peraturan (membuang sampah sembarangan). Sehingga pengkarya mencoba membuat ide dan cerita ini, agar masyarakat mengerti akan pentingnya perlengkapan dan menjaga lingkungan.

Berdasarkan ide dan konten cerita terbentuklah program acara *features* “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” dengan teknik *editing hidden cut*. Pengkarya sebagai penyuting gambar melakukan observasi agar konsep yang sudah direncanakan sebelum produksi dapat diaplikasikan dengan jelas pada produksi dan pascaproduksi. Dalam proses observasi pengkarya mengambil contoh karya Film

sebagai referensi pengkarya demi menunjang *editing* program acara GPS (Gunakan Penduduk Sekitar) yaitu Film “Birdman” tahun 2014 karya Alejandro Innaritu, dalam film ini pengkarya sebagai editor mengamati dari segi perpindahan gambar agar terciptanya perpindahan gambar *Hidden cut* yang pengkarya buat. Film ini terdapat banyak sekali teknik *editing Hidden cut* yang menjadi bahan observasi pengkarya agar pengkarya memiliki panduan dan gambaran umum tentang teknik tersebut dan dapat menentukan *workflow* yang sesuai dalam pembuatan program acara *features* ini.

Berdasarkan hasil observasi dan pemahaman pengkarya terhadap ide cerita tersebut, pengkarya melakukan observasi lapangan untuk mengetahui kondisi tempat saat produksi berlangsung. Observasi lapangan dilakukan pada tanggal 24 – 25 februari 2018 bersama tim dengan mengunjungi Alun – alun kota Lumajang, WTA (warung tengah alas), Senduro Café, dan B29.

3.2 Proses Karya Seni

3.2.1 Pra Produksi

Praproduksi seorang editor adalah bekerja sama dengan kameraman dan sutradara sebagai penganalisa skenario dengan melihat adegan yang tertulis dalam skenario untuk mendapatkan konstruksi dramatiknnya. Dalam proses pra produksi pengkarya sebagai editor memiliki *editing script* tersendiri dalam tahapan penyutingan gambar, agar potongan – potongan gambar yang telah dibuat dapat disusun sesuai cerita yang telah dibuat oleh sutradara. *Editing script* adalah sebuah patokan bagi editor dalam mengerjakan tugasnya sebagai penyuting gambar. Dalam *editing script* tabel dibentuk dan berisikan tentang *scene, picture description, time, audio atau sound effect, scoring music, tittle, subtitle, colouring, dan transition*.

Editing script menjadi patokan utama saat proses penyutingan gambar seorang editor. Itulah sebabnya *editing script* sangat dibutuhkan oleh seorang editor agar tidak terhambat dalam proses *editing*. Berdasarkan hasil observasi lapangan pada tanggal 24 – 25 februari 2018 dan pemahaman pengkarya terhadap ide cerita tersebut, pengkarya menyusun sebuah *editing script* atau rencana susunan gambar untuk diserahkan kepada sutradara. Pada tanggal 28 februari 2018, sutradara

menyetujui *editing script* yang pengkarya buat untuk diaplikasikan dalam program acara GPS “Gunakan Penduduk Sekitar”.

Tabel 3.1 *Editing Script*

Scene	Picture	Time	Audio	Scoring	Subtittle	coloring	Transition
1	CU, Nyow bangun tidur mengambil <i>handphone</i> memberi kabar kepada Bayu	14"	Instrument music			Natural	<i>Cut</i>
	CU, Nyow mengambil jaket	2"	Instrument music			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Nyow keluar kamar	7"	Instrument music			Natural	<i>In Dissolve - Out Dissolve</i>
	Establish, FS, Pemandangan Alun – alun Lumajang	7"	Instrument musik dan <i>Ambient</i> Alun – alun			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Bayu duduk di sekitar Alun – alun menunggu Nyow	3"	Instrument musik dan Bayu memanggil Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	MS, CU, Nyow dan Bayu bertemu. Mereka berbincang – bincang.	36"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	MS, MCU, Bayu mengambil tas dan helm.	5"	Instrument Music dan <i>Ambient</i> Alun – alun			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Nyow menaiki motor	2"	Instrument Music			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Bayu meminta untuk yang mengendarai	6"	Bayu memanggil Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Bayu naik motor dan menuju tempat peminjaman alat	11"	Suara ajakan Bayu dan <i>Ambient</i> motor			Natural	<i>Cut</i>
	FS, mereka sampai di rumah Badri, teman Bayu untuk pinjam alat <i>camping</i>	7"	<i>Ambient</i> motor dan obrolan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>

	FS, mereka turun dari motor dan Bayu memanggil Badri	9"	Bayu memanggil Badri			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Badri keluar dan mengobrol dengan Bayu dan Nyow untuk peminjaman alat	17"	Perbincangan Bayu dan Badri			Natural	<i>Cut</i>
	FS, Bayu dan Nyow menunggu di depan	3"	Perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Bayu berbicara kepada Nyow	25"	Perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	FS, MS, CU Badri sudah menyiapkan alat <i>camping</i> , Bayu dan Nyow mengambilnya. Nyow memakai sepatu <i>camping</i> .	66"	Perbincangan Nyow, Bayu dan Badri			Natural	<i>Cut</i>
	FS, MS, CU Bayu dan Nyow berpamitan ke Badri. Bayu dan Nyow mengendarai motor	26"	<i>Ambient</i> Motor dan perbincangan Bayu, Nyow dan Badri			Natural	<i>Cut</i>
	FS, Nyow dan Bayu sampai di WTA (warung tengah alas)	25"	<i>Ambient</i> Motor dan Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Mask badan Nyow</i>
	MS, terlihat Nyow duduk dan berbincang dengan Bayu untuk memesan makanan	32"	Perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Bayu memesan makanan	14"	Perbincangan Bayu dan Ibu pemilik warung			Natural	<i>Cut</i>
	CU, Nyow menanyakan persyaratan pendakian. Bayu menjelaskan persyaratan pendakian sampai makanan yang dipesan datang.	98"	Perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>

	MS, makanan yang telah dipesan datang.	2"	Bayu berbicara bahwa makanan datang.			Natural	<i>Cut</i>
	CU, Bayu dan Nyow menyantap makanan yang di pesan	56"	Nyow mengomentari makanan yang di pesan			Natural	<i>Cut</i>
	MS, CU terlihat mereka telah selesai menyantap makanan yang di pesan, dan menyiapkan pakaian untuk ke air terjun Silo	95"	Bayu memberi saran untuk ganti pakaian, dan berpamitan ke ibu penjual di warung			Natural	<i>Cut</i>
2	FS, MS perjalanan menuju Air terjun Silo dengan jalan yang masih alami	46"	<i>Ambient</i> motor dan suara perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	FS, mereka sampai di tempat parker motor menuju air terjun Silo	34"	<i>Ambient</i> motor dan perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	MS, terlihat perjalanan menuju air terjun silo arah pandang Nyow	15"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	FS, Nyow dan Bayu menuju air terjun	18"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Nyow kelelahan karena jalan terlalu sulit dan jauh. Bayu menyarankan untuk istirahat sejenak sambil foto – foto	16"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	FS, terlihat mereka menuruni jalan mencari tempat istirahat	4"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	MS, bayu meyakinkan lagi untuk lanjut ke Air terjun	10"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>

CU, Nyow dan Bayu mengobrol	15"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
MS, Bayu mengajak untuk istirahat di sini dan berfoto – foto	7"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
FS, CU terlihat merka duduk dan beristirahat melihat pemandangan sekitar. Nyow mengabadikan dengan berfoto	38"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
MS, Nyow mengajak camping dan berangkat dari tempat itu	17"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Mask rumput</i>
MS, terlihat Nyow kelelahan kembali ke tempat parkir, dan perjalanan di lanjutkan ke tempat selanjutnya	14"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
MS, mereka sampai di Café Senduro. Memesan minuman yang special	42"	<i>Ambient</i> café dan perbincangan Nyow, Bayu dan Pramuniaga			Natural	<i>Cut</i>
MS, Pramuniaga menjelaskan kopi yang special di Café Senduro	30"	Pramuniaga menjelaskan kopi yang special			Natural	<i>Cut</i>
CU, Proses pembuatan <i>Ice Cube</i> dan <i>Afugato</i>	8"	Instrumen Musik			Natural	<i>Cut</i>
MS, Nyow menanyakan konsep Café Senduro yang unik kepada Bayu. Kebetulan juga pemilik Café lewat	27"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
FS, Pemilik Café mengajak untuk ngopi sambil berbincang –	97"	Perbincangan Pemilik Café, Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>

	bincang mengenai Café Senduro						
	FS, Pramuniaga mengantarkan pesanan Nyow dan Bayu	3"	<i>Ambient</i> Perbincangan Pemilik Café, Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	MS, CU Nyow dan Bayu menikmati pesanan tadi dan mengomentarnya.	16"	Nyow dan Bayu mengomentari pesanan			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Nyow dan Bayu membayar pesanan tadi dan melanjutkan perjalanan ke B29	39"	Perbincangan Nyow, Bayu dan Pramuniaga			Natural	<i>Cut</i>
3	FS, terlihat Nyow dan Bayu melewati portal B29	7"	<i>Ambient</i> Motor			Natural	<i>Cut</i>
	FS, Mereka sampai di B29	17"	<i>Ambient</i> Motor dan Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Perjalanan mereka ke puncak B29 dengan bantuan senter	17"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	CU, mengambil peralatan tenda	6"	Perbincangan Nyow dan Bayu			Natural	<i>Cut</i>
	FS, mereka mendirikan tenda	19"	<i>Ambient</i> sekitar tenda			Natural	<i>Cut</i>
	FS, Timelapse matahari terbit	6"	Instrument musik			Natural	<i>In Dissolve - Out Dissolve</i>
	MS, Bayu membangunkan Nyow	17"	Perbincangan Bayu dan Nyow			Natural	<i>Cut</i>
	CU, Nyow sedang memasang sepatu	1"	<i>Ambient</i> sekitar tenda			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Nyow dan Bayu berdiri melihat pemandangan	29"	Perbincangan Bayu dan Nyow. <i>Ambient</i> sekitar			Natural	<i>Cut</i>
	MS, Bayu dan Nyow keliling di B29	145"	Perbincangan Nyow dan Bayu.			Natural	<i>Cut</i>

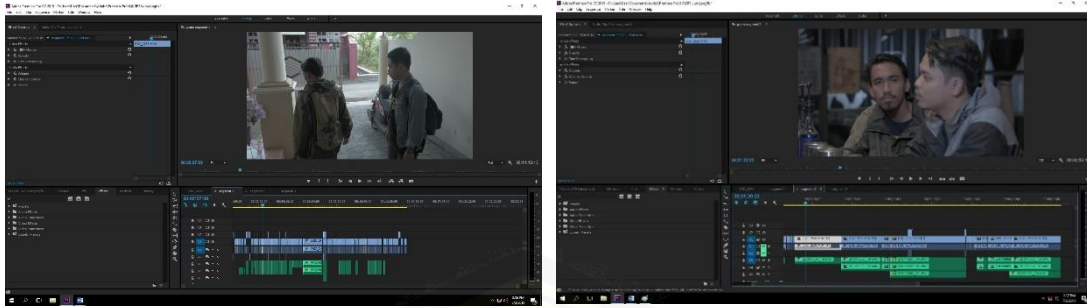
			Ambient sekitar tenda				
	MS, Bayu dan Nyow berkemas	22"	Instrumen musik			Natural	Cut
	FS, MS Perjalanan turun menuju tempat parkir motor	31"	Instrumen musik			Natural	Cut
	MS, terlihat mereka sampai di parkir motor dan segera turun dari B29	20"	Instrumen musik			Natural	Cut

Pemahaman pengkarya terhadap ide cerita kemudian menjadi patokan untuk menentukan jenis transisi perpindahan gambar dalam teknik *hidden cut* dalam *editing script*, namun tidak menutup kemungkinan perubahan dalam pengaplikasian tanpa merubah konsep awal atau utama yang telah direncanakan.

3.2.2 Produksi

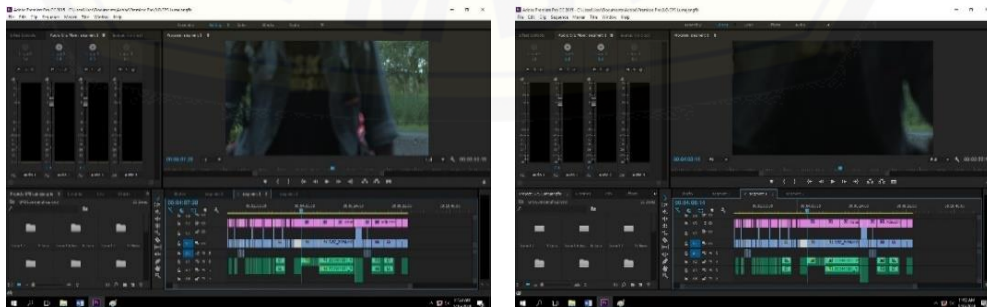
Dalam tahap produksi pengkarya sebagai editor program acara *features* “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” sudah mulai bisa mengawali tugasnya yaitu proses menyusun dan menggabungkan susunan gambar yang telah terekam menjadi sebuah kesatuan tontonan yang dapat dinikmati proses penyusunan gambar yang sudah di produksi, di urutkan sesuai naskah dengan memilih gambar yang baik dan tahapan ini dinamakan *logging*. Pada proses produksi pengkarya menyusun gambar sesuai dengan hasil observasi dan *editing script* yang dibuat. Setelah semua hasil gambar terkumpul dan disesuaikan dengan naskah, dapat dimulai tahap *offline editing* yang dilakukan oleh sutradara untuk mengurutkan gambar sesuai cerita yang terdapat di naskah dan itu hanyalah potongan gambar tanpa musik atau lainnya. Pengkarya melakukan tahap *offline editing* yaitu pada tanggal 15 – 23 maret 2018.

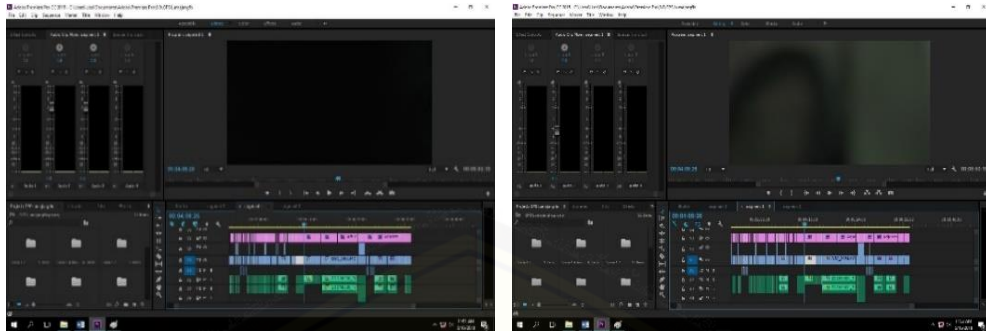
Setelah proses *offline editing* di rasa sesuai dengan naskah dan *editing script*. Pengkarya melakukan pada proses *digitizing* yaitu proses menyamakan atau melakukan sinkronisasi gambar dengan audio sesuai dengan catatan adegan.



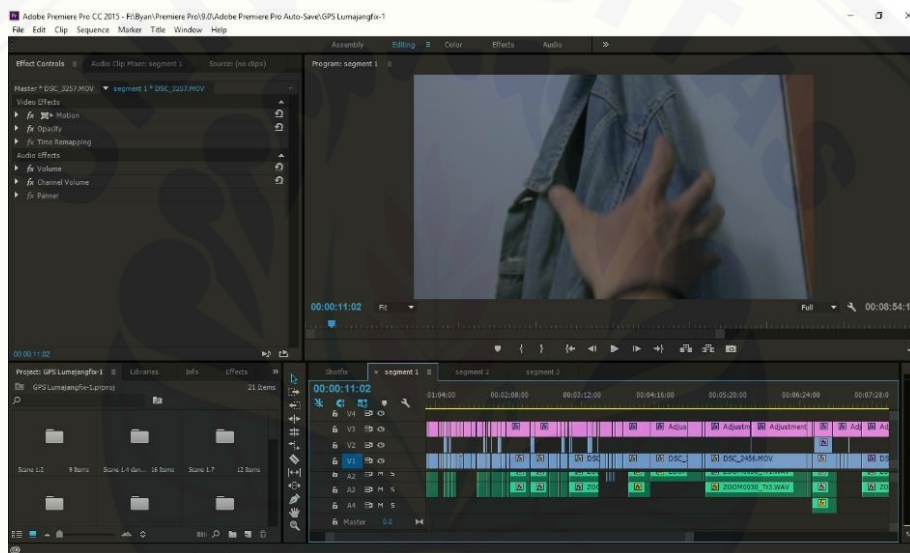
Gambar 3.1 Proses *digitizing* dengan menggunakan *software adobe premiere pro cc 2015* (foto : *Screencapture* program acara *feature GPS “Gunakan Penduduk Sekitar”*)

Setelah proses *offline editing* dan *digitizing* selesai, maka saatnya *online editing* di mulai dan proses tersebut dilakukan oleh editor, semua gambar yang tersusun sesuai naskah mulai disusun rapi. *Online editing* yang dilakukan pengkarya yaitu pada tanggal 24 maret 2018. Dalam proses *online editing* pengkarya sudah dapat mengaplikasikan teknik *hidden cut* menggunakan *software adobe premiere pro cc 2015* dimulai dari *scene 2* pada adegan Nyow meletakkan *handphone* ke tempat tidur dengan pandangan kamera sebagai *handphone* setelah itu di shot berikutnya terlihat tangan Nyow mengambil jaket. Teknik *hidden cut* di terapkan kembali pada *scene 28* pada saat Nyow dan Bayu sampai di WTA, mereka masuk berjalan menuju ke kamera hingga menutupi layar, lalu di *shot* selanjutnya berbeda tempat. Lalu pada *scane 36* pada saat Nyow dan Bayu selesai dari air terjun Silo, gambar menampilkan arah pandang Nyow menuju rumput, lalu *cut* dengan gambar rumput namun berubah menjadi arah pandang Bayu yang sudah naik motor.





Gambar 3.2 Proses pengaplikasian teknik *editing hidden cut scene* 28 dengan menggunakan *software adobe premiere pro cc 2015*
(foto : *Screenshot* program acara *feature GPS “Gunakan Penduduk Sekitar”*)



Gambar 3.3 Proses *editing* dengan menggunakan *software adobe premiere pro cc 2015*
(foto : *Screenshot* program acara *feature GPS “Gunakan Penduduk Sekitar”*)

Setelah proses *online editing* dirasa telah selesai yang menghasilkan *rough cut* 1 dengan durasi 32 menit dan kemudian didiskusikan dengan sutradara dan produser pada tanggal 25 maret 2018. Berdasarkan hasil diskusi *rough cut* 1 masih banyak gambar yang terlalu lama dan perpindahan gambar *hidden cut* yang masih terasa, sehingga pengkarya membentuk struktur *rough cut* baru. Tahap membentuk struktur *rough cut* baru dilakukan pada tanggal 26 maret 2018 dengan memotong dan menyelaraskan gambar tanpa membuat makna dari cerita terpotong. Setelah dirasa selesai *editing rough cut* baru dengan durasi 27 menit, kemudian didiskusikan kembali dengan sutradara dan produser pada tanggal 27 maret 2018.

Berdasarkan hasil diskusi struktur *rough cut* baru dengan sutradara dan produser, terdapat beberapa gambar masih kurang sinkron dengan audio dan beberapa gambar yang di rasa kurang dalam kontinitas cerita. Pengkarya kembali memperbaiki *editing* pada 2 april 2018 sehingga terbentuk struktur yang baru sudah sesuai dengan apa yang diharapkan (*Picture Lock*) dengan durasi karya menjadi 24 menit.

Setelah tahap *picture lock* atau gambar yang diharapkan pengkarya mulai mengumpulkan elemen suara yang telah di rekam tepat saat produksi karya GPS ini. Pengkarya bersama tim audio mengumpulkan semua elemen suara dan menyesuaikan dengan dialog pada gambar. Setelah audio dipilih dan disesuaikan dengan naskah, audio di edit dengan menggunakan *adobe audition pro cc 2015* untuk mengurangi *noise* audio serta menambah *gain* audio agar terdengar dengan jelas.

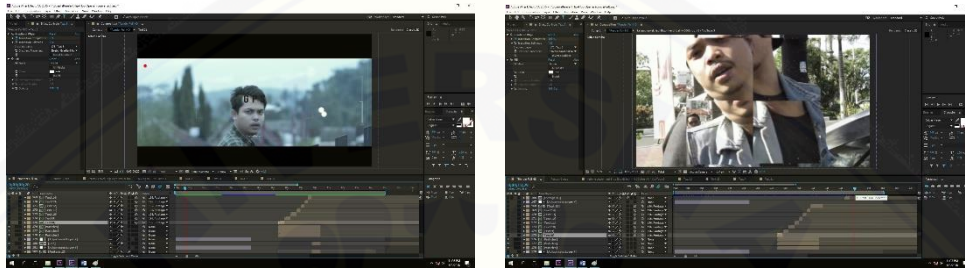


Gambar 3.4 Proses *editing* audio dengan menggunakan *software adobe audition pro cc 2015*
(foto : *Screncapture* audio program acara *feature* GPS “Gunakan Penduduk Sekitar”)

3.2.3 Pasca Produksi

Setelah mendapatkan *final edit*, Pengkarya melanjutkan proses *Trimming* yaitu proses penghalusan kembali hasil *final edit* dengan pencampuran gambar dengan suara, narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang juga sudah direkam, dimasukan kedalam video hasil *online editing* sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam *editing script*. Keseimbangan *sound* dan durasi sudah mulai diperhatikan agar nyaman disaksikan dan didengarkan oleh penonton.

Pengkarya melakukan tahap *Trimming* pada tanggal tanggal 3 april 2018 – 5 mei 2018, sedikit lebih lama karena memerlukan proses yang cukup sulit dalam menentukan ilustrasi musik, suara *ambient* dan *effect* gambar. Pengkarya juga melengkapi karya *feature* ini dengan informasi grafis lainnya, antara lain logo tim produksi, judul film, dan daftar tim produksi pada proses *Trimming*, sehingga memakan waktu cukup lama.



Gambar 3.5 Proses *editing bumper in* dan *bumper out* dengan menggunakan *software adobe After Effect pro cc 2015*
(foto : *Screencapture* program acara *feature* GPS “Gunakan Penduduk Sekitar”)

Setelah proses *Trimming* yang dilakukan di produksi, pengkarya melakukan *preview* dengan rekan produksi mencari kesalahan yang terdapat pada karya agar dapat diperbaiki kembali. Dalam hal ini pengkarya mendapat perubahan yaitu pada *preview* ke 1 masih ada beberapa *scene* yang berbeda sedikit warnanya dan beberapa *scene* masih terlalu lama *timing* nya, selain itu juga terdapat kejanggalan dalam *scene* 1 pada kontinuiti cerita saat di alun – alun, sehingga pengkarya memperbaiki kembali dan merubah gambar.

Pada *preview* ke 2 pengkarya menemukan kejanggalan pada *scene* 25 yaitu perpindahan gambar yang masih terasa untuk pengaplikasian teknik *hidden cut* dan dilakukan perbaikan lagi. Setelah selesai pada *preview* ke 3, dirasa sudah tidak ada lagi kesalahan maka *editing* diserahkan pada *Colourist* untuk mewarnai gambar sesuai dengan naskah, dan divisi audio untuk memberikan segala kebutuhan suara pada film ini, sebelum dikembalikan kepada pengkarya sebagai editor untuk melakukan proses *rendering*. Proses *rendering* adalah proses akhir dari proses *editing* yang menyatukan segala susunan gambar, warna, grafis, suara, dan musik menjadi satu *output* dan siap untuk dipertontonkan pada pagelaran karya.

3.3 Hambatan dan solusi

Pengkarya sebagai editor memiliki hambatan saat memilih penempatan teknik *hidden cut* yang diaplikasikan pada karya, karena teknik *hidden cut* ini masih jarang referensi yang ada di internet, sehingga pengkarya mencoba mencari referensi dari karya – karya film yang mudah diaplikasikan tanpa menggunakan *green screen* seperti perpindahan gambar dengan *frame* yang hampir serupa yang tidak terasa perpindahannya.

Proses produksi tugas akhir program acara “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” yang dilakukan pada saat musim penghujan membuat mempengaruhi audio serta cahaya, dimana audio menjadi *noise* serta cahaya gelap karena mendung. Sehingga dalam beberapa *scane* gambar masih terasa *noise* nya, pengkarya mencoba untuk mengurangi *noise* suara maupun *noise* gambar dengan menggunakan program *editing* Adobe *audition pro cc 2015* dan Adobe *premiere pro cc 2015*.

Proses *mixing* karya untuk menggabungkan semua elemen, mulai dari pembuatan animasi bumper, tinggi rendahnya audio, pemilihan *backsound*, serta warna gambar memakan waktu yang cukup lama. Sehingga pengkarya membuat tim untuk memilih *backsound* dan membuat animasi *bumper*.

BAB V. KESIMPULAN

Proses *editing* program acara *features* sama halnya dengan *editing* film yaitu proses yang sangat penting pada proses pembuatannya. Teknik *editing* adalah proses merangkai susunan gambar yang terekam menjadi satu tontonan yang dapat dipahami dan dinikmati jalan ceritanya. Penentuan konsep penyusunan gambar dan jenis transisi yang akan digunakan saat perpindahan gambar harus disesuaikan dengan kebutuhan cerita agar alur pada program acara televisi itu sendiri dapat dimengerti dengan baik oleh penonton.

Teknik *editing* program acara televisi yang baik tidak semata-mata hanya menyusun dan menyambung gambar. Bagian terpenting dalam proses *editing* program acara televisi tentunya pemahaman dan interpretasi editor pada naskah dan *treatment* sutradara, teknik apa yang sesuai untuk menerjemahkan naskah, dan bagaimana menjaga pesan dan emosi dari gambar yang terekam dapat tersalurkan. *Editing* program acara televisi adalah proses akhir yang menentukan bagaimana wujud dari sebuah karya.

Program acara *features* “GPS (Gunakan penduduk sekitar)” menggunakan kombinasi teknik pengambilan gambar POV dan *editing hidden cut* untuk menghasilkan gambar yang berbeda namun tidak nampak perpindahan gambar tersebut, pengaplikasian teknik ini dipilih pengkarya karena menarik untuk digunakan. Selain kesan realisme dan transfer emosi, kombinasi teknik pengambilan gambar POV dan *editing hidden cut* juga dapat menguatkan nuansa dan suasana pengalaman penonton dengan bentuk yang baru.

Proses *editing* dengan menggunakan teknik *hidden cut* memerlukan perencanaan yang matang dan kordinasi yang baik dengan semua rekan produksi. Pengkarya sebagai editor diharuskan mengikuti proses perencanaan perekaman gambar sehingga mendapatkan keselarasan dengan konsep yang dipilih. Pengkarya melakukan proses *editing* program acara *features* “GPS (Gunakan Penduduk Sekitar)” sesuai dengan penjelasan pengkarya diatas.

Daftar Pustaka

Buku :

- Adi Dena. 2013. *Program Features Pariwisata Kota Semarang*. Semarang.
- Dancyger Ken. 2007. *The Technique of Film and Video Editing*. Focal Press.
- Hestiningrum Wedha. 2008. *Penulisan Soft News Features Pada Program acara Pawartos ngayogyakarta jogjaTv*. Surakarta.
- Indrajaya, Doddy. 2011. *Buku pintar Televisi*. Bogor: Ghazali Indonesia.
- Kuswandi, Wawan. 1996. *Komunikasi Massa: Sebuah Analisis Isi Media Televisi*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi program Acara Televisi Format Acara Televisi Drama*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- Mahrush, Moh. 2014. *Teknik Editing pada Film (Rectoverso) dalam mewujudkan cerita*. Surakarta.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Reisz Karel and Millar Gavin. 2010. *The Technique of Film Editing*. Focal Press.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar – Dasar Apresiasi Film*. Surakarta: Rasindo.
- Sani, Asrul. 1992. *Cara menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Thomson Roy and Bowen Christoper. 2009. *Grammar of The Edit*. Focal Press.
- V.Mascelli Joseph. 1997. *The Five C's of Cinematography*. California: Cine/Grafic Publication.
- Zain, Umar Nur. 1992. *Penulisan features*. Bandung: Pustaka Sinar Harapan.

Internet :

- (<http://disbudpar.jatimprov.go.id>) Diakses pada tanggal 25 juli 2017
- (<http://ksmovies.wordpress.com/editing-film-sekilas-tentang-editing>) Diakses pada tanggal 25 juli 2017
- (<http://phoci.bukupr.com/2012/09/editor-film.html?m=1>) Diakses pada tanggal 25 juli 2017
- (<http://repasttrepost.com/2012/06/dampak-kemajuan-teknologi-terhadap.html?m=1>) Diakses pada tanggal 25 agustus 2017

(<http://tvjurnalis.blogspot.co.id/2016/04/sense-of-story-telling.html?m=1>) Diakses pada tanggal 25 agustus 2017

(<http://www.visitlumajang.com>) Diakses pada tanggal 13 september 2017

(<http://www.wisatalumajang.com>) Diakses pada tanggal 13 september 2017



Lampiran

Jadwal Produksi GPS

Hari & Tanggal	Uraian	Pukul	Keterangan
Kamis 8 Maret 2018	Berangkat menuju Lumajang	7.00 – 9.30	Nyow berkendara (PP)
	Alun-alun Lumajang	9.30 – 11.00	Nyow bertemu bayu
	Footage Perjalanan + ikonik Lumajang	11.00 – 12.00	Nyow dan bayu berkendara
	Rumah Badri	12.00 – 14.00	Nyow dan bayu meminjam alat camp
	Footage Perjalanan menuju Senduro	14.00 – 15.00	Nyow dan bayu berkendara
	Footage perjalanan B29 (Opsional)	16.30 – 17.00	Nyow dan bayu berkendara
	Goes to Villa	17.00 - ...	-

Hari & Tanggal	Uraian	Pukul	Keterangan
Jumat 9 Maret 2018	Berangkat menuju WTA + Footage Perjalanan WTA	7.30 – 9.00	Nyow dan bayu berkendara dari alun alum
	WTA	9.00 – 13.00	Nyow dan bayu memesan makanan, footage WTA dan ngobrol pendakian
	Footage Perjalanan air terjun watu silo	13.00 – 13.30	Nyow dan bayu berkendara dari WTA
	Air terjun Watu Silo	13.30 – 17.00	
	Goes to Villa	17.00 - ...	-

Hari & Tanggal	Uraian	Pukul	Keterangan
Sabtu 10 Maret 2018	Berangkat menuju B29	11.00 – 14.00	Nyow dan bayu berkendara dari Senduro Café
	Portal B29	14.00 – 14.30	Nyow dan bayu sampai di Portal B29
	Parkiran B29 + Footage menuju Puncak	14.30 – 15.30	Nyow dan bayu berkendara
	Footage mendirikan tenda	15.30 – 16.30	
	Footage Sunset	16.00 – 19.00	Sunset
	Istirahat	19.00 – 04.00	-

Hari & Tanggal	Uraian	Pukul	Keterangan
Minggu 11 Maret 2018	Menjelang Sunrise	4.00 – 6.00	Bayu membangunkan Nyow di tenda
	Puncak B29	6.00 – 8.00	Nyow dan bayu ngobrol B29, dan jalan2 sekitar tenda
	Footage perjalanan turun	9.00 – 10.30	Nyow dan bayu menuruni B29
	Footage Penyewaan tenda	10.30 – 12.00	Nyow dan bayu berkendara menuju Penyewaan Tenda
	Footage Perjalanan Senduro Café (Opsional)	14.00 – 15.00	Nyow dan bayu berkendara dari Ranu
	Senduro Café (Opsional)	15.00 – 16.30	Berkenalan dengan barista, footage senduro café, dan pamitan.
	Footage perjalanan B29 (Opsional)	16.30 – 17.00	Nyow dan bayu berkendara

DESAIN POSTER GPS



Desain Cover DVD



Desain Cover CD



Lampiran Dokumentasi Pagelaran Karya GPS

