

IMPLEMENTASI ELEMEN *EDITING* PADA PRODUKSI FILM ANIMASI UNTUK MEMPERTAHANKAN KESINAMBUNGAN IMAJINASI PENONTON

Oleh :

Sarwanto, SPd, AP, MCs

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta

sarwantommtc@gmail.com

ABSTRAK : Beberapa kasus produksi film animasi mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta, kurang memperhatikan beberapa elemen *editing*, sehingga perpindahan gambar dalam film tersebut sering terjadi ketidaknyamanan dalam pandangan penonton. Konsentrasi yang terganggu di tengah perjalanan, mengakibatkan kesinambungan imajinasi penghayatan cerita ikut terganggu bahkan dimungkinkan terputus. Oleh karena itu perlu diteliti sejauh mana elemen *editing* mempengaruhi kesinambungan konsentrasi penonton. Teknik penelitian yang digunakan adalah analisis isi dengan pendekatan diskriptif kualitatif. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan sejauh mana penerapan elemen *editing* dalam produksi film animasi mampu mempertahankan kesinambungan imajinasi penonton dalam memahami makna film tersebut. Proses penelitian dilakukan dengan memutar dua jenis film animasi karya mahasiswa Program Studi Animasi di hadapan beberapa penonton sebagai responden. Teknik analisis data dilakukan dengan mengkaji beberapa perpindahan gambar atau *shot* dari satu ke gambar ke gambar lainnya. Perpindahan tersebut dianalisis berdasarkan elemen *editing*, sejauh mana elemen *editing* diterapkan. Hasil penelitian disimpulkan bahwa sebuah film animasi yang menerapkan elemen *editing*, lebih mudah dipahami dan diingat alur ceritanya secara keseluruhan sehingga dimungkinkan informasi yang disisipkan melalui film tersebut dapat sampai pada penontonya.

ABSTRACT : *Several cases of the production of animated films of Yogyakarta Multi Media High School students paid little attention to some elements of editing, so that the movement of images in the film often caused discomfort in the viewers. This discomfort can interfere with the continuity of the audience's concentration. The disturbed concentration in the middle of the journey, resulting in the continuation of the imagination's appreciation of the story being disrupted and even cut off. The research technique used is a qualitative descriptive approach, with the aim of describing objectively and systematically the extent to which the application of editing elements in animated film production is able to maintain the continuity of the audience's imagination in understanding the meaning of the film. The research process was carried out by playing two types of animated films by students of the Animation Study Program in the presence of several viewers as respondents. Data analysis techniques are carried out by examining several images or shots from one image to another. The move is analyzed based on the editing element, the extent to which the editing element is applied. From the research process carried out, it was concluded that an animated film that applied the elements of editing, was easier to understand and remembered the whole storyline. So it is possible that information that is inserted through the film can reach the audience*

PENDAHULUAN

Film baik film layar lebar, sinema elektronik (sinetron) ataupun film animasi selalu melalui tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pra-produksi merupakan tahap awal produksi, dimulai dari proses pemaparan ide sampai menjadi bentuk naskah yang siap diproduksi, sedangkan produksi adalah proses tahapan mengambil gambar atau membuat animasi, dan tahap pasca-produksi adalah tahapan finalisasi *project* atau *editing*, sehingga dapat dinikmati oleh penonton (Darwanto SS, 1994 : 127-128). Proses *editing* film atau video tidak sekadar memotong dan menyambungkan film atau video saja, akan tetapi merupakan manajemen terhadap gambar bergerak, *image*, *title*, dll yang bersumber dari kamera, *video tape recorder /VTR*, karakter generator, dll. (Alan Wurtzel, 1994:92). Dalam produksi film animasi, proses penggabungan dilakukan mulai dari proses produksi, seperti menentukan jenis *shot* atau film yang akan disambungkan pada *shot* berikutnya. Proses penggabungan *shot* tidak serta merta menggabungkan beberapa *shot* menjadi urutan cerita, akan tetapi memiliki berbagai elemen yang perlu diterapkan agar film yang dihasilkan dapat menyamakan informasi kepada audience dengan baik. Sehingga informasi yang disampaikan melalui media film tersebut dapat lebih efektif dan sampai pada sasaran (Roy Thompson, 2009 : 1). Beberapa kasus produksi film animasi mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta, kurang memperhatikan beberapa elemen *editing*, sehingga perpindahan *shot* atau gambar dalam film animasi tersebut sering terjadi ketidaknyamanan dalam pandangan penonton. Ketidaknyamanan ini, disebabkan karena perpindahan gambar yang kurang halus, karena tidak menerapkan elemen *edit-*

ing di dalamnya. Ketidaknyamanan ini dapat mengganggu kesinambungan konsentrasi penonton. Konsentrasi yang terganggu di tengah perjalanan, mengakibatkan kesinambungan imajinasi penghayatan cerita ikut terganggu bahkan dimungkinkan terputus. Sehingga kesinambungan dari cerita yang telah ditonton sebelumnya, perlu penyesuaian lagi untuk menyambungkan dengan alur cerita yang berikutnya. Akibatnya kesinambungan informasi yang diterima juga menjadi terputus. Untuk menghindari hal tersebut, diperlukan penerapan elemen *editing* yang tepat dalam setiap penyambungan satu gambar dengan gambar yang lain dalam produksi film animasi, agar nyaman dilihat oleh penonton (*audience*). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis ingin mengambil tema penelitian dengan tema Implementasi Elemen *Editing* Pada Produksi Film Animasi Untuk Mempertahankan Kesenambungan Imajinasi Penonton.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian Sejenis

Joseph P. Magliano and Jeffrey M. Zacks, 2011, membahas pengaruh aktivitas otak yang sebabkan menonton film komersial dengan teknik kontinuitas (*continuity editing*). Kontinuitas yang diteliti pada kontinuitas ruang, waktu, dan aksi. Penelitian tersebut membandingkan dua jenis teknik pengeditan film, yang pertama adalah terputus-putus dalam ruang atau waktu namun aksi tetap berjalan; dan kedua adalah terputus-putus dalam aksi, dan ruang atau waktu. Disimpulkan bahwa teknik *editing* dengan mempertahankan kontinuitas ruang dan waktu, lebih memberikan pengaruh pada aktivitas otak penonton dibandingkan dengan mempertahankan

kontinuitas aksi saja.

Rosli Sareya, Zairul Anuar Md Dawam, Humin dan Addley Bromeo, 2014, Penelitian ini membahas penerapan teknik *editing* pada film aksi jalanan di Malaysia. Dalam pembahasannya diuraikan penerapan *editing* satu demi satu dalam pergantian *shot* pada film tersebut. Disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik *editing* yang tepat, maka dapat mencapai efek yang diinginkan terhadap penonton.

KAJIAN TEORI

Animasi

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Animasi berasal dari kata "*to animate*" yang artinya menggerakkan (Gumelar, 2010:54). Animasi sendiri merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurutan sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan. Tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada obyek-obyek tersebut. Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang *shooting* satu per satu dan diputar kembali untuk memberi ilusi gerak. Animasi ini dapat dimainkan dengan berbagai cara (Roberts, 2007 : 2).

Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film anima-

si menjadi sangat mudah dan cepat. Animasi dapat dinikmati dengan cara menggunakan sekumpulan gambar yang berubah sedikit demi sedikit, yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga menimbulkan kesan bergerak pada rentetan gambar yang diam. Kehalusan animasi bisa ditentukan melalui banyaknya gambar yang ditampilkan dalam tiap detik atau disebut *frame per second*. Dalam animasi standart digunakan patokan 18 sampai 24 gambar per-detik (Gumelar, 2010).

Proses Produksi Animasi 3D

Secara garis besar, produksi film animasi tidak jauh berbeda dengan produksi film atau video pada umumnya, yaitu melalui tiga tahapan yaitu praproduksi, produksi, dan pas-caproduksi. Namun perbedaannya, dalam produksi film animasi terdapat proses teksturing dan rendering. Secara lengkap proses animasi 3D adalah 1). *Modeling*, 2) *Animating*, 3) *Texturing*, 4) *Rendering*, 5) *Compositing* dan *editing*

Modeling merupakan tahapan pembuatan objek yang dibutuhkan dalam animasi. Objek ini merupakan tokoh atau *environment* (lingkungan) dan barang-barang yang menjadi *property* dari tokoh dalam setiap adegan (*scene*). Pembuatan model dapat dilakukan dengan goresan tangan terlebih dahulu dan nantinya dilakukan digitalisasi ke dalam data komputer (*digitizing*) dengan cara proses *scanning*. Setelah pembuatan model selesai, maka dapat dilakukan penyusunan dalam adegan sesuai dengan urutan cerita dalam naskah.

Animating merupakan proses menggerakkan objek didalam perangkat lunak computer. Perbedaan *animating* antara teknik

animasi tradisional dan teknik animasi menggunakan perangkat lunak computer adalah pada pembuatan gambar antara (*in between*). Animator cukup menentukan aksi gerakan objek dari satu posisi ke posisi lainnya. Misalnya gerakan orang berjalan, maka cukup menentukan posisi langkah pertama dan langkah terakhir atau sering disebut *keyframe*. Setelah *keyframe* ditentukan, maka perangkat lunak akan menghitung dan membuat gambar *inbetween* secara otomatis, karena semua sudah dilakukan dengan teknik data digital. Pergerakan makhluk hidup memiliki macam yang banyak, sehingga dalam animasi dideskripsikan menjadi dua belas (12) prinsip animasi. Secara detail dua belas prinsip tersebut adalah sebagai berikut (White, 2013:75).

- a). *Anticipation*, Ada aksi sebelum sesuatu terjadi, misalnya anjing-anjing ingin lari: bergerak berlawanan dengan arah yang akan di tuju.
- b). *Squash and stretch* merupakan salah satu prinsip yang penting, karena dapat membuat animasi menjadi lebih hidup.
- c). *Staging* berhubungan dengan pembuatannya, termasuk sudut pengambilan gambar, *framing*, dan panjang *scene*. Hal ini akan mempengaruhi penonton dan memudahkan penonton memahami interaksi yang terjadi pada animasi.
- d). *Straight ahead action* dimulai dari satu titik dan berakir di titik lain dalam satu gerakan yang kontinu, misalnya berlari, sedangkan *pose-to-pose* merupakan variasi gerakan dalam satu *scene* yang membutuhkan kejelasan penggambaran *keyframe* untuk menandai titik gerakan yang ekstrem. Penggunaan *in-between* dapat mengubah ritme gerakan secara menyeluruh.
- e). *Follow-through* merupakan lawan dari *anticipation*. Ketika karakter berhenti, ada bagian yang masih bergerak, misalnya rambut atau baju. *Overlapping* terjadi ketika ada aksi *follow-through* yang menjadi *anticipation* untuk aksi berikutnya.
- f). *Slow in - slow out*, prinsip ini berarti menggunakan gambar berlebih di awal dan akhir dari suatu aksi dan sedikit gambar di tengah. Teknik ini akan membuat sebuah animasi bola menggelinding melambat dulu baru kemudian menggelinding dengan cepat, atau menggelinding dengan cepat, kemudian melambat untuk berhenti.
- g). *Arcs* digunakan untuk menggambarkan gerakan yang alami. Semua aksi membentuk gerakan memutar karena biasanya semua aksi memutar satu seperti sebuah sendi. *Arcs* juga digunakan untuk menggambarkan garis aksi suatu karakter.
- h). *Secondary action* adalah aksi lain yang mengambil tempat yang waktunya bersamaan dengan aksi utama, misalnya hal-hal kecil seperti kepala yang menoleh ketika sedang berjalan atau peregangan badan sebelum tidur.
- i). *Timing* terkadang tidak dipikirkan. Penentuannya membutuhkan jam terbang pembuat animasi. *Timing* berkaitan dengan bagaimana karakter berinteraksi secara alamiah. *Timing* juga berkaitan dengan hal yang harus dilakukan secara teknis untuk memutuskan berapa banyak gambar yang harus digunakan untuk menggambarkan suatu aksi
- j). *Exaggeration* mempunyai hubungan dengan *anticipation* dan *staging* untuk mendapatkan perhatian dari penonton

pada suatu aksi yang dibuat. *Anticipation* akan memulai aksi, staging memastikan bahwa aksi dapat terlihat dengan baik, dan *exaggeration* memastikan bahwa aksi cukup terlihat sehingga penonton pun bisa melihatnya. Sebagai contoh, jika karakter animasi sedang sedih, karakter tersebut dibuat lebih/sangat sedih.

- k). *Solid drawing* digunakan untuk menyampaikan "sense" dari 3D melalui penggambaran garis, warna, dan bayangan.
- l). *Appeal* memberikan kepribadian (*personality*) kepada karakter yang dibuat. Jika disampaikan tanpa suara (tanpa *soundtrack*) pun, apa yang dimaksud sudah bisa di mengerti.

Texturing adalah menentukan karakteristik sebuah objek sesuai dengan deskripsi karakter yang ditentukan dalam naskah. Tekstur ini pada langkah berikutnya dapat digunakan untuk membuat berbagai variasi warna *pattern*, yang berfungsi untuk menentukan tingkat kekhasan objek secara detail. Tekstur kulit binatang satu dengan yang lain akan memiliki ciri khas secara detail yang berbeda. Bahkan kulit sesama manusia yang berasal dari satu bangsa dengan bangsa lain akan memiliki perbedaan yang jelas. Terlebih tekstur rambut. Rambut antara makhluk hidup yang satu dengan yang lain memiliki jenis yang berbeda, sehingga dibutuhkan *texturing* dalam animasi 3D, gunanya untuk menggambarkan mendekati bentuk aslinya di alam nyata.

Rendering adalah proses akhir dalam pembuatan sebuah *scene* animasi. Pada proses *rendering* semua data yang dimasukkan dalam sebuah objek atau karakter, animasi, dan *texturing* dan parameter lainnya seperti

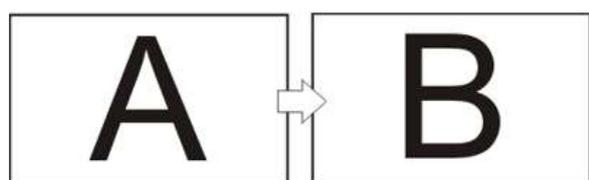
pencahayaan akan diterjemahkan dalam bentuk output film animasi. *Shading* merupakan kedalaman penggambaran suatu objek model 3D atau langkah-langkah objek tersebut dengan mengubah tingkat gelap dan terang suatu objek atau karakter tertentu. *Shading* merupakan suatu proses yang digunakan dalam menggambar dengan tingkat gelap tertentu pada sebuah kertas dengan memakai media yang lebih padat untuk menampilkan bayangan. Kecepatan rendering dipengaruhi oleh beberapa factor, antara lain spesifikasi komputer, jumlah efek, warna, dan besar kecilnya *file* secara keseluruhan. Dalam produksi animasi 3D dikenal beberapa jenis rendering yaitu *Ray Tracing Rendering*, *Wireframe rendering*, *Hidden Line Rendering*, *Shaded Rendering*,

Editing, beberapa pendapat menyampaikan definisi *editing* berbagai interpretasi, namun pada dasarnya memiliki pemahaman yang hamper sama. Roy Thomson dalam bukunya *Grammar of The Edit* menjelaskan bahwa *editing* adalah proses memilih gambar dan menggabungkannya dalam adegan yang sedang diedit dengan tujuan untuk memberikan informasi, hiburan atau untuk membangkitkan respon emosional kepada penontonya. *Editing* video diilustrasikan sebagaimana seorang yang sedang menulis, sehingga harus memilih kata dan menggabngkannya menjadi frase, frase menjadi kalimat, dan kalimat menjadi sebuah paragraf yang memiliki informasi secara utuh kepada *audience*. *Editing* tidak hanya sekadar memilih atau memotong kemudian menyambung menjadi sebuah video yang utuh, akan tetapi lebih membentuk sebuah pengertian dengan melalui media video (Thompson, 2009:1).

Dalam menyambungkan potongan video dari satu dengan lainnya disisipkan transisi sebagai penghubung agar video yang dihasilkan tidak terlalu mengagetkan imajinasi audiencenya.

Transisi Dalam *Editing* Video

Cut adalah perubahan dari satu *shot* ke *shot* berikutnya secara cepat. Perpindahan transisi ini seperti halnya tidak diberikan *shot* perantara, namun secara langsung. Oleh karenanya, transisi jenis ini disebut *cut* atau langsung. *Cut* digunakan untuk menyatakan kesinambungan cerita, menggambarkan detail objek, menggambarkan perubahan tempat dan waktu, serta penggambaran peningkatan atau penurunan kejadian. Beberapa jenis transisi *cut* adalah *Jump Cut*, suatu pergantian *shot* dimana kesinambungan waktunya terputus karena lompatan dari *shot* yang lain berbeda waktunya, *Cut In*, insert suatu yang disisipkan pada *shot* utama dengan maksud untuk mewujudkan detail dari *shot* utama, dan *Cut Away*, *Intercut*, *Reaction Cut*, *shot* action yang menunjukkan atau menggambarkan reaksi terhadap *shot* utama atau *shot* lain yang bisa dimasukkan sebagai selingan

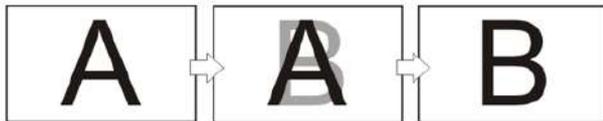


Gambar 1. : Transisi *Cut*

Dissolve, transisi jenis ini diperoleh dengan perpindahan *shot*. Akhir *shot* yang pertama berangsur-angsur hilang secara bergradasi digantikan oleh *shot* yang kedua. Dalam *editing* secara tradisional, kondisi ini dicitakan dengan proses *superimpose*. Akhir video pertama menghilang secara perlahan, secara bersamaan awal video yang kedua

muncul secara perlahan, sampai akhirnya secara keseluruhan *shot* kedua menggantikan *shot* yang pertama dalam tampilan layar. Teknik ini dipergunakan untuk menghaluskan perpindahan *shot* atau gambar sesuai dengan karakter dan kebutuhan sebuah program yang diproduksi. Beberapa jenis transisi dissolve adalah : *Matched Dissolve*, dimana dua scene yang berkaitan saling bersamaan dalam bentuk gerakan atau isinya dapat digunakan untuk memberi kesan lebih lunak atau untuk mengamankan laju penuturan dengan membuat pergantian gambar tidak begitu mendadak. Bentuk yang sama seperti bunga dengan perhiasan, kesamaan gerak seperti roda dan *propeller*, kesamaan isi seperti nyala ranting dengan kebakaran hutan adalah kombinasi-kombinasi yang baik. Pembuatan *matched dissolve* janganlah terlalu ganjil karena dapat mengganggu perhatian penuturan cerita, kecuali gambar-gambarnya berasal dari cerita itu sendiri, *shot-shot* yang sudah cocok janganlah dipergunakan untuk dissolve. *Dissolve* yang di Distorsikan, yaitu pembaruan gambar bergoncang, berteriak, bergetar, berputar dari fokus ke out fokus atau keremangan boleh digunakan untuk menunjukkan kejadian pergantian mendadak pada kesadaran pemain, *retropeksi*, tidak seimbang secara mental, mabuk atau keadaan tidak normal lainnya. *Dissolve* serupa ini sering kali diiringi dengan suara yang mengerikan digunakan untuk memberitahuakan munculnya *flashback*. *Dissolve* sebaiknya digunakan untuk menandai *flashback* atau *fastforward*, tetapi tidak selalu untuk menandai ke cerita awal. Cara yang digunakan sekarang lebih sedikit menggunakan *dissolve*, yang terpenting adalah penonton memahami apa yang sedang berlangsung. *Dissolve* memang tidak diperlukan jika yang diinginkan agar penonton ter-

kejut, atau untuk memberikan perhatian atau penekanan pada adegan tertentu seperti cerita yang bergerak kedepan atau kebelakang. *Frozen dissolve*, yaitu jenis *dissolve* membeku dimana frame terakhir dari *scene* pertama dan frame pertama dari *scene* kedua membeku selama *dissolve*, dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa waktu tidak berubah antara *scene*. Sangat variasi piktorial yang dapat digunakan untuk disambungkan secara tepat dengan lukisan atau gambar coretan. Gambar video yang bergerak dibekukan dan di *dissolve* dengan lukisan. Untuk mendapatkan hasil *dissolve* yang maksimal dan tidak mengganggu konsentrasi penonton, *editor* harus memahami kapan waktunya harus melakukan *dissolve*. Penggunaan transisi ini antara lain sebagai suatu hubungan yang halus dari suatu *action*, pergantian tempat dan waktu, menyatakan hubungan yang erat antara dua buah gambar, untuk membuat transisi yang halus dan menarik dari *long shot* ke *close up* atau dari *close up* ke *long shot* yang tidak mungkin dilakukan dengan cutting.



Gambar 2. : Transisi *Dissolve*

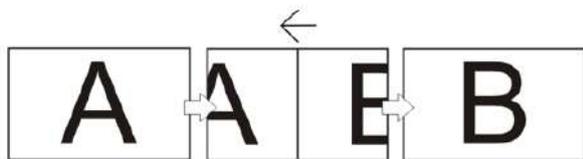
Fade, yaitu pergantian antara *shot* yang satu dengan *shot* yang lainnya dengan melalui blank atau layar gelap. *Fade* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *fade in* dan *fade out*. *Fade In* adalah suatu *shot* atau visual yang bermula dari keadaan gelap kemudian secara perlahan muncul gambar (*visual*) hingga normal. Sedangkan *Fade Out* adalah dari *shot* terang (*normal*) berangsur secara perlahan menjadi gelap. Biasanya *fade* ini digunakan secara sepasang, *fade in* diikuti dengan *fade out*, tetapi ini bukanlah peraturan harga

mati. Satu *sequence*, beberapa *sequence* atau satu film lengkap, dapat dirangkum oleh *fade*. *Fade* dapat juga digunakan untuk memisahkan berbagai unit cerita. *Sequence* yang dipisahkan oleh *fade* adalah mirip dengan bab pada buku atau babak pada sandiwara. *Fade* antara *sequence* yang berlangsung di tempat yang sama dapat menunjukkan berlakunya waktu, seperti dari satu hari ke hari berikutnya atau sekian minggu atau sekian bulan kemudian. *Fade* dapat digunakan untuk menunjukkan beralihnya ke setting lain. *Fade* harus digunakan secara hemat, karena dapat menimbulkan kesan terpotong-potong atau efek *episodic*, yang dapat merusak kelancaran penuturan cerita. *Fade* hanya boleh digunakan pada awal dan akhir gambar, kecuali materi subjek yang terpisah-pisah tempatnya.



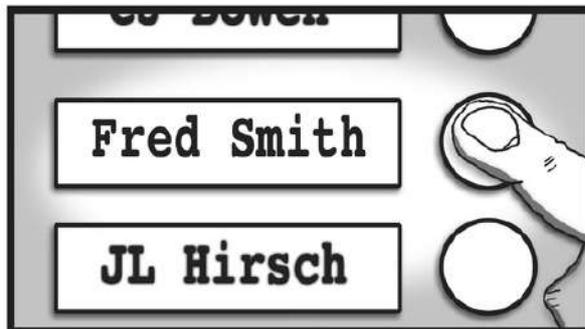
Gambar 3. : Transisi *Fade*

Wipe, transisi *wipe* memiliki fungsi yang sama dengan *dissolve*. *Wipe* adalah efek perpindahan gambar dimana satu frame disapu oleh frame berikutnya sehingga tampak terdorong keluar dari layar monitor dan digantikan oleh *shot* berikutnya. *Wipe* bisa jika digunakan untuk mengawali suatu adegan. Pola *wipe* dapat berkesinambungan atau terpecah menjadi sejumlah bentuk dalam bingkai umpamanya seperti sejumlah lingkaran yang membesar dan memunculkan scene yang baru. *Wipe* adalah transisi secara mekanis. *Wipe* sering digunakan pada program acara yang ada kaitannya dengan musik, khususnya video klip atau film musikal, untuk film cerita transisi ini jarang digunakan. Namun akhir-akhir ini *wipe* banyak dipergunakan untuk *trailer* sebuah film atau iklan televisi.



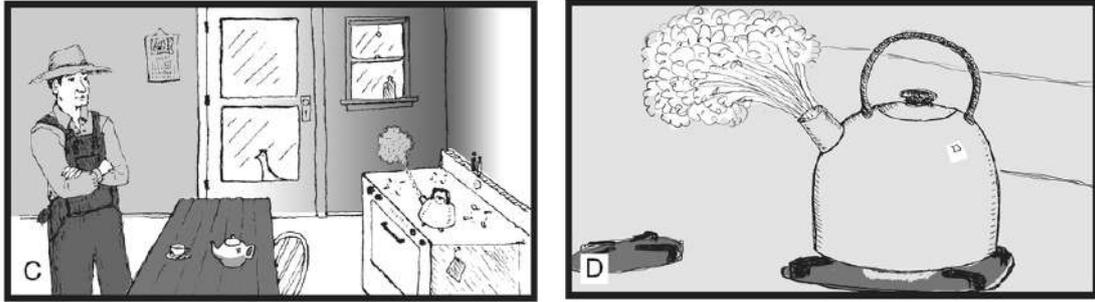
Gambar 4. : Transisi Wipe

Elemen Editing, mengedit sebuah film lebih dari sekadar mengumpulkan sejumlah *shot* satu per satu. Akan tetapi proses penempatan berbagai elemen gambar dan suara secara kreatif, sehingga ketika penonton melihat keseluruhan film tersebut akan merasa dihibur, diinformasikan, atau bahkan diilhami. Pernyataan terakhir ini benar-benar menyoroti aspek fundamental dari setiap film. Sehingga seorang editor harus benar-benar mampu memilih dan menempatkan *shot* yang satu dengan lainnya menjadi sebuah kesatuan cerita yang akan mentransfer informasi kepada penontonya. Untuk menghasilkan serangkaian cerita sesuai tujuan di atas, maka dalam proses *editing* harus mempertimbangkan berbagai elemen atau factor yang mendukungnya. Elemen-elemen tersebut adalah informasi, motivasi, komposisi *shot*, sudut pandang kamera, dan kesinambungan suara. Informasi. Proses penggabungan dua *shot* dalam *editing* film, harus mempertimbangkan elemen ini. Setiap perpindahan *shot*, sebaiknya memiliki informasi yang berbeda atau informasi baru dari *shot* sebelumnya. Informasi baru ini dapat diperoleh dari gambar, atau dari unsur suara. Jika gambar tidak mampu memberikan informasi, pada umumnya dibantu dengan narasi, sehingga akan memberikan informasi yang baru.

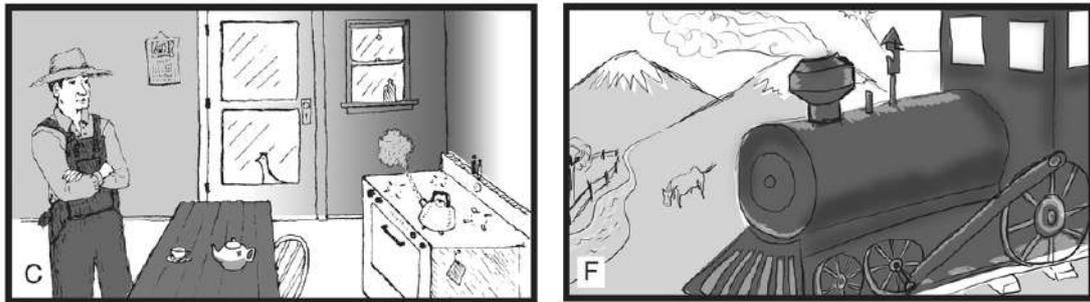


Gambar 5. : Elemen Informasi

Motivasi. Selain informasi yang baru atau berbeda dari *shot* sebelumnya, sebaiknya perpindahan *shot* tersebut juga harus memperhatikan segi motivasi. Editor harus memiliki alasan kuat untuk menentukan pilihan gambar mana yang akan dimasukkan ke dalam scene *editing*nya. Selalu ada alasan atau motivasi yang tepat untuk melakukan penyambungan gambar sesuai dengan transisi yang dibutuhkan. Pada elemen ini juga termasuk berapa lama durasi yang kita inginkan untuk setiap *shot* dalam *editing*. Elemen ini juga berkaitan dengan pergerakan kamera (*camera movement*). Masing-masing pergerakan kamera ini memiliki maksud dan tujuan tertentu. Beberapa jenis pergerakan kamera, yaitu : *Panning, Zoom, Tilt, Track, Crab, Traveling shot*, dan *Moving*.



Gambar 6. : Elemen Motivasi dari Gambar



Gambar 7. : Elemen Motivasi dari Suara

Komposisi. Komposisi video adalah pengaturan letak obyek dalam sebuah frame ketika kamerawan mengambil gambar di lokasi. Walaupun editor tidak menciptakan komposisi video, namun menjadi bagiandari pekerjaan editor untuk memastikan bahwa komposisi yang dipilih layak atau tidak. Contoh komposisi video (*Extreme Long Shot, Long shot, medium shot, Close up*).

Suara (*sound*). Suara tidak sekadar mendahului visual tetapi juga lebih abstrak. Pemilihan suara sebagai natural sound terkadang dapat menciptakan suasana dramatis dalam *sequence editing*. Sudut Pandang Kamera (*Camera Angle*). Pengambilan gambar adalah salah satu unsur paling utama dalam *editing*. Masing-masing gambar memiliki maksud dan tujuannya sendiri-sendiri. Beberapa angle camera yang lazim kita temui adalah. *Eye level, High angle, Low angle, atau Top down*.



Gambar 9. : Elemen Kontinuitas Komposisi



Gambar 9. : Elemen *Editing* Kontinuitas Camera Angle

Kesenambungan (*Continuity*). *Continuity* merupakan unsur penting dalam penyampaian pesan dari awal hingga akhir. Komponen kesenambungan *editing*, adalah kesenambungan isi, kesenambungan pergerakan dan kesenambungan komposisi, kesenambungan suara, kesenambungan garis imajiner.

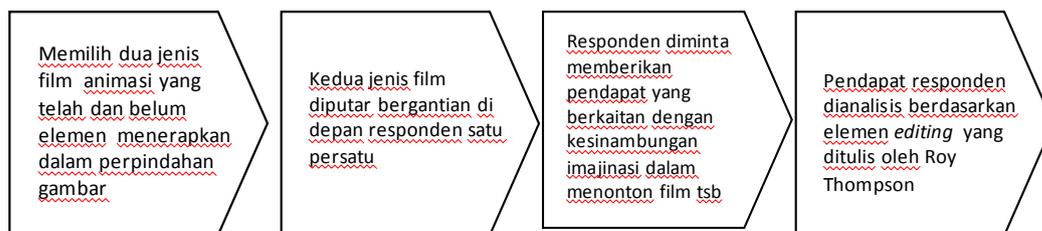
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan secara objektif dan sistematis sejauh mana penerapan elemen atau faktor *editing* dalam produksi film animasi mampu mempertahankan kesenambungan imajinasi penonton dalam memahami makna film tersebut. Proses penelitian dilakukan dengan memutar dua jenis film animasi karya mahasiswa Program Studi Animasi di hadapan beberapa penonton sebagai responden. Film pertama tidak menerapkan elemen *editing* dalam perpindahan gambar, sedangkan film kedua telah menerapkan elemen *editing* dalam perpindahan gambar satu dengan lainnya. Selanjutnya responden diberikan kuesionair untuk memberikan komentar yang berkaitan dengan kesenambungan elemen *editing* dalam perpindahan gambar dalam film tersebut. Kuesionair kemudian dianalisis berdasarkan teori *editing* yang disampaikan oleh

Roy Thompson. Hasil analisis dideskripsikan sejauhmana elemen *editing* mampu mempertahankan kesenambungan imajinasi penonton dalam menikmati tayangan film animasi.

Pengidentifikasi elemen tersebut dilakukan pada setiap perpindahan gambar kedua film animasi tersebut. Sebagai ilustrasi, dapat digambarkan dengan diagram berikut.

Teknik analisis Data dilakukan dengan mengkaji beberapa perpindahan gambar atau *shot* dari satu ke *shot* ke *shot* lainnya. Perpindahan tersebut dianalisis berdasarkan elemen *editing* yang ada. Apakah dalam perpindahan *shot* sudah menerapkan elemen-elemen *editing*. Dalam setiap perpindahan *shot*, idealnya menerapkan salah satu elemen *editing*, agar penonton merasa nyaman dan menikmati tayangan film animasi tersebut. Jika penonton merasa nyaman, maka dapat menyimpan alur cerita tersebut dalam ingatan, secara terus menerus tanpa mengalami gangguan yang disebabkan karena kekurangnyamanan dalam perpindahan elemen *editing*. Dengan penyimpanan memori cerita secara terus menerus tanpa mengalami hambatan, dimungkinkan keseluruhan cerita dapat termemori dengan baik. Dengan tersimpannya cerita dengan baik, maka unsur informasi yang disisipkan dalam cerita tersebut dapat pula diserap oleh penonton.



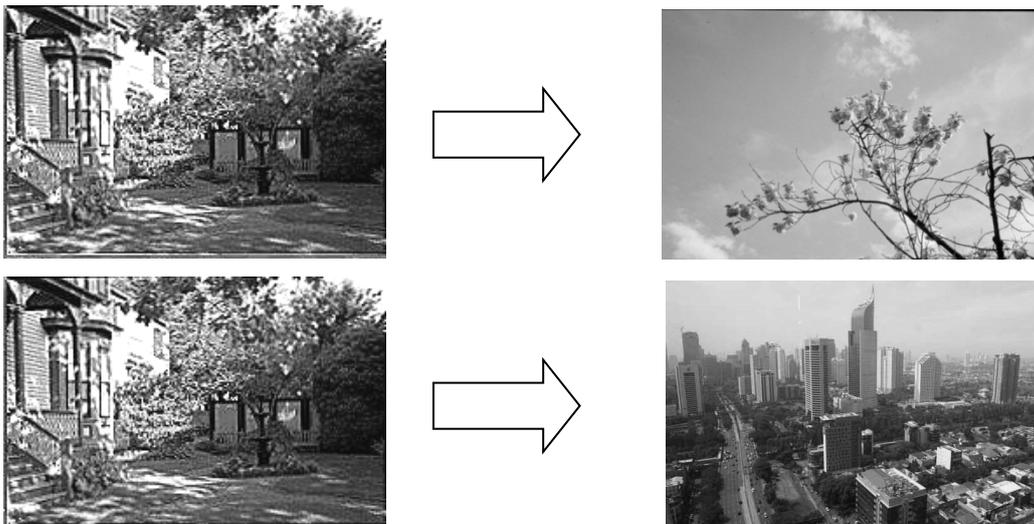
Gambar 10. : Alur Penelitian



Gambar 11. : Pemilihan *shot* yang dipengaruhi oleh elemen *editing*

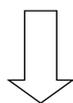
Contoh di atas, merupakan bagaimana penggabungan dua *shot*. Jika *shot* satu digabungkan dengan *shot* yang dua a (2a), maka penggabungan tersebut telah menerapkan elemen *editing*, yaitu elemen informasi. *Shot* 2a, merupakan detail dari *shot* pertama. Sehingga pemilihan elemen

yang diterapkan adalah elemen informasi. Artinya *shot* yang kedua ingin memberikan informasi kepada penonton secara detail, bahwa seperti inilah bunga-bunga yang ada di lingkungan rumah tersebut. Atau juga bisa menginformasikan bahwa bunga seperti ini salah satu bunga yang ada di lingkungan rumah tersebut.



Gambar 12. : Pemilihan *shot* yang menerapkan elemen *editing*

Begitu juga jika *shot* pertama disambungkan dengan *shot* 2c. dalam film tersebut ingin menginformasikan kepada penonton bahwa rumah yang ada di *shot* pertama, merupakan salah satu rumah yang ada di *shot* 2c sehingga elemen yang diterapkan adalah elemen informasi.



Gambar 13. : Pemilihan *shot* yang belum menerapkan elemen *editing*

Sedangkan jika gambar pertama digabungkan dengan gambar 2b, maka kedua *shot* tersebut bukan merupakan bagian atau tidak saling berhubungan. Apabila penggabungan *shot* ini karena perpindahan lokasi, maka tidak ada keterikatan elemen *editing*. Akan tetapi jika didukung oleh audio percakapan yang mengatakan pantai, maka penggabungan kedua *shot* tersebut telah menerapkan elemen *editing* yaitu elemen motivasi dari unsur audio. Audio yang menjelaskan pantai tersebut, menjadi dasar atau motivasi untuk segera menjelaskan kepada penonton seperti

apa pantai yang dimaksud, sehingga tergantung bagaimana teknik menggabungkan *shot* tersebut. Selain dengan menganalisis *shot* dalam kedua film, selanjutnya film-film tersebut dipertontonkan kepada *audience* sebagai responden secara bergantian. Responden adalah Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta, yang telah memperoleh Mata Kuliah *Editing Video*. Terlebih dahulu film yang telah menerapkan elemen *editing* dengan baik diputar, agar penonton dapat menikmati dengan baik. Berikutnya diputar film dengan elemen *editing* yang kurang diperhatikan. Selanjutnya responden diberikan kuesioner untuk mengungkapkan beberapa hal yang berkaitan dengan elemen *editing* pada kedua film tersebut. Dari hasil rekapitulasi kuesioner, dianalisis berdasarkan teori *editing*. Kedua film yang dipergunakan sebagai bahan analisis adalah

1. Film Cupu Manik Astagina, karya Annisa Arti Jayanti. Film ini menceritakan tentang perjalanan dua anak pedeta yang memperebutkan pusaka cupu manik astagina. Film ini sebagian besar telah menerapkan elemen *editing* dalam perpindahan gambarnya.
2. Film yang berjudul Pilla. Film ini menceritakan perjuangan seekor ulat untuk mempertahankan hidupnya. Selalu berusaha melawan dengan sekuat tenaga agar terhindar dari semprotan anti insektisida oleh petani. Film ini dibumbui dengan beberapa lelucon yang mudah untuk diingat. Dalam film ini terdapat beberapa perpindahan gambar yang kurang memperhatikan elemen *editing*.

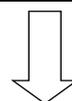
Kedua film tersebut di atas berdurasi sekitar lima (5) menit. Film ini merupakan karya tugas akhir mahasiswa Sekolah Tinggi Multi

Media. Harapan dalam penelitian ini, dengan film yang berdurasi pendek, responden dapat mengingat apa yang telah ditonton dan dapat membandingkan keduanya. Setelah dilakukan analisis selanjutnya diputar di depan responden. Sebelum pemutaran dimulai, responden diberikan penjelasan, pada akhir pemutaran diminta untuk menilai kedua film tersebut dari sisi elemen *editing*. Agar responden dapat menilai dari segi elemen *editing*, maka responden dipilih pada mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media yang pernah menerima mata kuliah *editing*. Kuesioner kemudian direkapitulasi, dikelompokan berdasarkan penilaian. Kemudian dilakukan pengurutan berdasarkan banyak jumlah jawaban yang dipilih. Jumlah yang terbanyak menunjukkan hipotesis atau kesimpulan teoritis peneliti benar, sedangkan jika jumlah rekapitulasi paling sedikit, menunjukkan hipotesis tidak benar. Selanjutnya hasil rekapitulasi tersebut diuraikan berdasarkan teori *editing* video, mengapa benar atau tidak benar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pemahaman informasi yang disampaikan mempergunakan media tertentu termasuk film, membutuhkan konsentrasi yang berkesinambungan. Agar informasi dapat terserap, maka gangguan yang dapat mengganggu kesinambungan konsentrasi sebaiknya dihindari. Gangguan konsentrasi dapat datang dari lingkungan, atau dari film itu sendiri. Gangguan yang datang dari film terutama dikarenakan proses *editing* yang kurang bagus. Agar informasi dalam film dapat dicerna dengan baik oleh penonton, maka dalam proses *editing* harus menerapkan beberapa elemen *editing*. Dengan penerapan elemen *editing*, film lebih nyaman untuk dilihat, se-

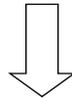
hingga konsentrasi penonton dapat terjaga dengan baik. Dalam proses penelitian ini, digunakan dua jenis film animasi. Film pertama dalam setiap perpindahan gambar selalu memperhitungkan elemen *editing*. Sedangkan pada film kedua, merupakan film yang kurang mempertimbangkan elemen *editing*. Beberapa perpindahan gambar telah menerapkan prinsip *editing*, sedangkan beberapa perpindahan gambar yang lain belum mempertimbangkan elemen *editing*. Sehingga dapat dikatakan bahwa film kedua sebagian belum mempertimbangkan penerapan elemen *editing* diambil untuk mewakili film yang belum menerapkan elemen *editing*. Beberapa contoh perpindahan gambar yang belum menempatkan prinsip *editing* adalah sebagai berikut.



Gambar 14. : Pemilihan *shot* yang belum menerapkan elemen *editing*

Dalam perpindahan gambar tersebut di atas, kurang memperhatikan elemen komposisi. Sehingga terdapat kebingungan dari sisi penempatan *angle* kamera. Pada gambar

pertama tokoh pertama si Pilla berada pada posisi kanan *frame*, maka sebaiknya gambar kedua tetap bertahan pada posisi kanan *frame* sehingga penonton tidak merasa berpindah-pindah posisi, dan merasa tokoh yang ditonton tetap berada di depan penonton, sehingga sebaiknya posisi tokoh ke dua tetap berada di sebelah kiri, seperti berikut.

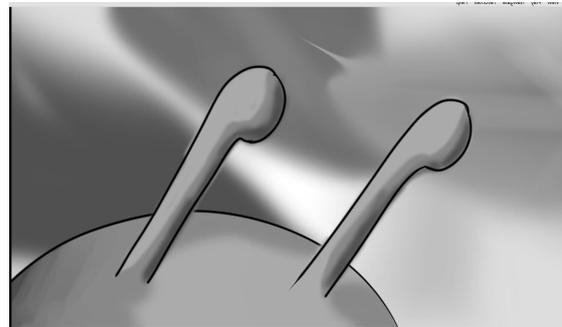


Gambar 15. : Pemilihan *shot* yang telah menerapkan elemen *editing*

Dengan posisi kedua tokoh yang tetap berada pada posisi awal atau *frame* pertama, maka penonton merasa bahwa seolah-olah mendekati objek, dan tidak harus berfikir tentang posisi tokoh tersebut. Akan tetapi jika posisi seperti gambar sebelumnya, maka penonton seolah-olah merasa berputar arah, dan dimungkinkan akan menambah analisa yang dapat mengganggu ingatan terhadap cerita sebelumnya.

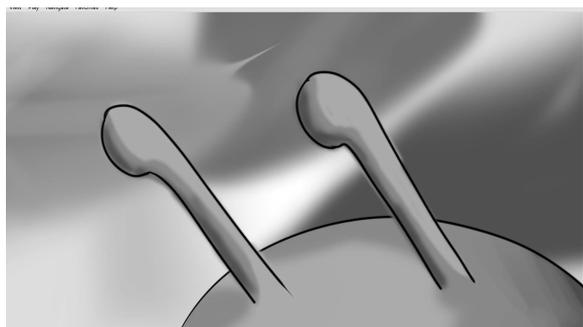
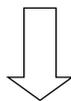
Jika mempergunakan perpindahan dengan posisi yang demikian, maka telah menerapkan elemen *editing* yaitu elemen informasi.

Gambar kedua memperjelas kondisi gambar pertama.



Gambar 16. : Pemilihan *shot* yang belum menerapkan elemen *editing*

Dalam perpindahan gambar tersebut di atas, kurang memperhatikan salah satu elemen *editing*, yaitu elemen komposisi, sehingga terdapat kebingungan dari sisi penempatan angle kamera. Pada gambar pertama tokoh pertama si Pilla berada pada posisi kanan *frame*, maka sebaiknya gambar kedua tetap bertahan pada posisi kanan *frame*, sehingga penonton tidak merasa berpindah-pindah posisi, dan merasa tokoh yang ditonton tetap berada di depan penonton. Sebaiknya posisi tokoh ke dua tetap berada di sebelah kiri, seperti berikut.



Gambar 17. : Pemilihan *shot* yang telah menerapkan elemen *editing*

Dengan posisi kedua tokoh yang tetap berada pada posisi awal atau frame pertama, maka penonton merasa bahwa seolah-olah mendekati objek, dan tidak harus berfikir tentang posisi tokoh tersebut. Namun jika posisi seperti gambar sebelumnya, maka penonton seolah-olah merasa berputar arah, dan dimungkinkan akan menambah analisa yang dapat mengganggu ingatan terhadap cerita sebelumnya. Jika mempergunakan perpindahan dengan posisi yang demikian, maka telah menerapkan elemen *editing* yaitu elemen informasi. Gambar kedua memperjelas kondisi gambar pertama. Sebagian besar elemen *editing* yang kurang diperhatikan dalam film ini adalah elemen komposisi. Beberapa kekurangan dalam film ini, jika dianalisa akan menghasilkan pembahasan yang hampir sama dengan contoh pembahasan di atas.

Selanjutnya kedua film diputar bergantian dihadapan 34 responden mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media yang telah memperoleh Mata Kuliah *Editing Video*. Dari hasil kuesioner yang dikumpulkan sebagian besar mengatakan bahwa film yang menerapkan elemen *editing*, keseluruhan carita lebih mudah diingat dari pada film yang kurang menerapkan elemen *editing* dalam proses produksinya.

Dalam kuesioner tersebut, pengaruh yang ditimbulkan terhadap penerapan elemen *editing* dalam perpindahan gambar sangat tipis. Hal ini sesuai dengan analisis peneliti, dikarenakan mempergunakan film yang sangat pendek. Dengan durasi masing-masing film sekitar lima (5) menit, maka apapun yang terjadi, akan lebih mudah diingat. Dimungkinkan hasil penilaian responden akan berbeda, jika film yang dipergunakan untuk instrumen penelitian memiliki durasi yang sedikit lebih panjang sehingga penonton memerlukan konsentrasi untuk mengingat alur cerita film tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa sebuah film animasi yang menerapkan elemen *editing*, lebih mudah dipahami dan diingat alur ceritanya secara keseluruhan sehingga dimungkinkan informasi yang disisipkan melalui film tersebut dapat sampai pada penonton. Berbeda dengan film yang pada saat produksi kurang mempertimbangkan elemen *editing*. Penonton merasa terganggu dalam mengingat alur cerita secara keseluruhan. Dengan demikian, dimungkinkan, informasi yang disisipkan melalui film tersebut tidak maksimal diserap oleh penonton.

Film merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Agar pesan dapat diserap dengan baik, sebaiknya konsentrasi selama melihat tayangan film tersebut tidak terganggu terutama gangguan yang datang dari film itu sendiri. Untuk meminimalikan gangguan tersebut, disarankan untuk menerapkan elemen *editing*, sehingga tayangan film nyaman ditonton oleh audience. Jika audience nyaman, maka penyerapan informasi dari film tersebut dapat maksimal. Dalam memilih film sebagai instrumen penelitian, seyogyanya dipergunakan film dengan durasi yang panjang, sehingga penonton perlu waktu untuk mengingat kembali apa yang telah ditonton. Dengan demikian, maka perbedaan analisis penonton akan terlihat lebih nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwanto SS. (1994) *Produksi Acara Televisi*, Yogyakarta : DW Press
- Gumelar MS. (2010) *Animasi Televisi* . Jakarta : Elex Media
- Joseph P (2011) *The Impact of Continuity Editing in Narrative Film on Event*
- Robert, S (2007). *2D Skill for Better 3D*, New York : McGraw-Hill
- Rosli (2014). *Editing Film*, Malaysia : Bianus Universiti Malaysia Sabah
- Segmentation*, Amerika Serikat : Northern Illinois University
- Scott, J (2003) *How To Write For Animation*, New York : The Overlook Press
- Thompson, R. (2009) *Grammar Of The Edit*, New York, The Overlook Press.
- Wurtzel, Alan. (1983) *Television Production*, New York : McGraw-Hill
- White, T . (2009). *How To Make Animation Film*, New York : McGraw-Hill
- _____ . (1989). *The Animator's Workbook*, New York : McGraw-Hill