

***Continuity Editing* dalam Musik Video “Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu”**

Editing Continuity in Music Video “Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu”

Muhammad Febriansyah¹, Susilawati²

^{1,2}Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi, Jurusan Penyiaran,
Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta

Email: mfbriansyh.matekstosi17@mail.mmtc.ac.id¹, susiedit@mmtc.ac.id²

Abstract

“Simpang Kiri Jalan - Kotak Itu” is a music video work that depicts the irony happened around by raising the humanist side. The implementation of continuous editing in musical works aims to create harmony in the transfer of images and the resulting work has remained aesthetic values. Editing continuity is done through cutting by narration, cutting by rhythm, and color correction techniques. The cutting by narration technique is applied so that there is continuity in the transition between audio and video by paying attention to the lyrics as outlined in the script or the lyrics uttered by the vocalist. Cutting by rhythm is applied with the aim that the image transition in line with the music beat. This can be done by firstly learning the music that will be used and finding the right beat to do the image transition. Furthermore, color correction has a function to make the color applied in every shot has continuity between one shot and another. Overall, the music video for “Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu” has been successfully produced and edited by applying continuous editing between transitions or image transitions that match with the lyrics and the music, and has color harmony in each shot used.

Key words: *editing continuity, music video, and “simpang kiri jalan”*

Abstrak

“Simpang Kiri Jalan - Kotak Itu” merupakan karya musik video yang menggambarkan ironi yang terjadi di sekitar dengan mengangkat sisi humanis. Penerapan kesinambungan editing pada karya musik ini bertujuan agar terciptanya keserasian dalam perpindahan gambar dan karya yang dihasilkan memiliki nilai estetika. Continuity editing dilakukan melalui teknik cutting by narration, cutting by rhythm, dan color correction. Teknik cutting by narration diterapkan agar terjadi kesinambungan pada peralihan antara audio dan video dengan memperhatikan lirik yang dituangkan dalam naskah ataupun lirik yang diucapkan oleh vokalis. Cutting by rhythm diterapkan dengan tujuan perpindahan gambar sesuai ketukan atau beat dari musik tersebut. Hal ini dapat diterapkan dengan mempelajari terlebih dahulu musik yang akan digunakan dan mencari beat yang tepat untuk melakukan peralihan gambar. Selanjutnya color correction berfungsi agar warna yang diterapkan pada setiap shot memiliki kesinambungan antara shot satu dengan shot yang lain. Secara keseluruhan, karya musik video “Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu” telah berhasil diproduksi dan di-edit dengan menerapkan kesinambungan editing antarperalihan atau transisi gambar yang sesuai dengan lirik dan musik yang digunakan serta memiliki keserasian warna pada setiap shot yang digunakan.

Kata kunci: *continuity editing, musik video, simpang kiri jalan*

PENDAHULUAN

Musik Video merupakan sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik, umumnya sebuah lagu. Menurut Moller (2011: 34), musik video modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Istilah video musik mulai populer pada tahun 1980-an dengan adanya MTV. Sebelumnya, video musik disebut klip promosi atau film promosi. Istilah ini masih digunakan di Jepang, di mana video musik dikenal sebagai *Promotional Video (PV)*. Sebuah Musik Video harus menampilkan audio visual yang menarik agar penonton dapat menikmati dan mudah untuk menerima pesan yang akan disampaikan oleh musisi tersebut.

Musik Video *Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu* bercerita tentang perjalanan hidup yang keras yang harus dilalui setiap manusia. Musik video ini menampilkan sisi kerasnya kehidupan, tetapi pada akhirnya tetap ada rumah yang nyaman dan hangat untuk kembali. Kisah hidup ini digambarkan dengan cuplikan-cuplikan *footage* pekerja kasar yang ada di jalanan. “Kotak Itu” sesuai pada naskah dan konsep berdurasi 5 menit. Dengan durasi tersebut hal yang ingin disampaikan adalah terpenuhinya aspek informasi yang diterima oleh penonton serta dapat menjadi musik video yang menghibur. Target *audience* musik video ini adalah masyarakat umum untuk laki laki dan perempuan, dengan usia remaja atau dewasa (18 tahun ke atas). Karya ini diharapkan mampu memberikan informasi dan hiburan yang sesuai dengan target *audience* yang ingin dicapai.

Sebuah Musik Video harus menampilkan audio visual yang menarik agar penonton dapat menikmati musik video tersebut dan mudah untuk menerima pesan yang akan disampaikan oleh musisi tersebut. Dalam hal ini penggunaan teknik *editing* perlu diimplementasikan dalam sebuah karya audio visual. Ilmu *editing* memiliki enam elemen dasar, yakni *motivation* (motivasi), *information* (informasi), *composition* (komposisi), *sound* (suara), *camera angle* (sudut pengambilan gambar), dan *continuity* atau kesinambungan (Thompson &

Bowen, 2009). Keenam elemen dasar tersebut merupakan hal yang harus diperhatikan dan diterapkan apabila akan melakukan penyuntingan gambar. *Continuity editing* merupakan sebuah teknik yang digunakan dengan tujuan agar pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah program acara televisi, tidak salah persepsi atau informatif dan juga menghasilkan sebuah karya yang harmonis.

Untuk mendapatkan *Continuity Editing* pada gambar juga bisa diwujudkan dengan perpindahan gambar (*switching*) yang baik. Naratama (2004:126) menyebutkan ada beberapa teknik *switching* yang sering digunakan dalam membentuk suatu harmonisasi pada program acara yaitu *Cutting by Moment*, *Cutting by Scene*, *Cutting by Narration* serta *cutting by rhythm*. Dalam menunjang pembuatan karya ini, penulis menggunakan beberapa teknik editing untuk mencapai *Continuity Editing* pada karya musik video yang dibuat. Teknik-teknik tersebut antara lain, *Cutting by Narration*, yang merupakan teknik pemotongan gambar dengan mengacu pada narasi yang dibacakan oleh narator ataupun dalam bentuk *script*. Selain itu, teknik yang akan diterapkan yakni *Cutting by Rythm*, merupakan teknik pemotongan gambar dengan mengacu pada *rhythmic* dari lagu/*background* musik. Kontinuitas gambar, merupakan teknik untuk menyatukan *shot-shot* tersebut menjadi sebuah peristiwa yang runtut. Untuk menunjang kesinambungan dalam editing diperlukan juga teknik *Color Correction* agar kontinuitas warna pada setiap shot yang digunakan pada karya akan menimbulkan keserasian yang tepat dan tidak mengakibatkan *jumping color* sehingga kurang nyaman untuk ditonton.

Melihat pentingnya *Continuity Editing* dalam sebuah karya musik video, apabila tidak diterapkan dengan tepat, dapat muncul masalah seperti pemotongan gambar atau transisi gambar dan suara yang tidak sesuai dengan ritme atau irama lagu serta lirik lagu. Akibatnya, antara suara dan gambar tidak sinkron dan kurang nyaman untuk ditonton.

Begitu juga dengan *continuity* warna antar *shot*, apabila terjadi *jumping color* maka hasil gambarnya juga tidak estetis dan informatif.

Untuk mendukung *Continuity editing* dalam karya Musik Video “Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu” diterapkan tiga teknik yakni berupa teknik *cutting by narration*, *Cutting by Rythm* dan *Color Corection*. Teknik *cutting by naration* diterapkan agar terjadi *Continuity* pada peralihan antara audio dan video dengan memperhatikan lirik yang dituangkan dalam naskah ataupun lirik yang diucapkan oleh vokalis. *Cutting by rythm* diterapkan dengan tujuan perpindahan gambar sesuai ketukan atau beat dari musik tersebut. Hal ini dapat diterapkan dengan mempelajari terlebih dahulu musik yang akan digunakan dan mencari beat yang tepat untuk melakukan peralihan gambar. Sedangkan teknik *color correction* diterapkan, agar *continuity* warna pada urutan *shot* serasi dan dapat mendukung *mood* pada musik video tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diciptakan sebuah program acara Musik Video Televisi dengan menerapkan *Continuity Editing* pada karya Musik Video Simping Kiri Jalan – Kotak Itu. Penelitian ini melakukan hal tersebut.

Kesinambungan Editing dalam Musik Video “Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu” menggunakan beberapa referensi karya Audio Visual antara lain: Konsep Hindia feat. Matter Mos – Jam Makan Siang merupakan musik video yang diunggah pada tanggal 14 Juni 2019 dan diakses pada laman youtube Sun Eater. Mengusung konsep dokumenter yang berasal dari band Hindia, menceritakan tentang ocehan warga perihal segala hal dalam hidup yang belum tercapai. Pada musik video Jam Makan Siang ini menampilkan cuplikan-cuplikan video yang di disusun hingga sesuai dengan lirik yang disampaikan. Musik video ini memiliki pola editing dengan mengikuti konsep *cutting by naration*. Di sisi lain lirik yang ditampilkan menggunakan konsep yang unik. Terlihat dari diselipkannya teks untuk memperkuat gambar dan lirik yang ditampilkan.

Selain *cutting by naration* hal lain yang perlu diperhatikan adalah *cutting by rythm*. Hal itu dapat dilihat pada konsep Video musik “Alectrona” karya kelompok band lokal asal Jogjakarta yang mengusung musik rock alternatif. Musik video yang diunggah pada channel Youtube Alectrona Music itu menceritakan tentang ketidakadilan dan ketimpangan sosial yang ada di masyarakat. Lirik yang dialantunkan oleh band tersebut dibalut dengan genre Electro-Rock. Pada musik video ini menggunakan cuplikan-cuplikan video dokumenter yang dikemas dengan menggunakan *cutting by rythm* sesuai dengan *beat* yang ada pada lagu tersebut. Transisi yang digunakan telah sesuai dengan kaidah yang ada. Hal ini mengakibatkan peralihan gambar yang ditampilkan membuat penonton paham akan pesan yang akan disampaikan oleh video klip tersebut.

Kajian selanjutnya dilakukan atas Video Musik Frederic yang merupakan grup band dari Jepang, mengusung musik dengan tema rock. *Oddloop* merupakan salah satu *single* dari album Frederic yang rilis pada tahun 2014. Musik video ini diunggah pada akun Youtube A-Sketch MUSIC LABE. Lagu ini menceritakan tentang kejadian dari sepasang kekasih yang terus berulang, tetapi dari salah satu pihak merasa aneh dalam melakukan hal tersebut. Musik video dari lagu *Oddloop* dikemas secara unik, yakni dengan melakukan beberapa teknik editing yang sesuai dengan kaidah. Dalam segi pewarnaan *tone* warna yang dipilih cenderung *warm* dan sesuai dengan pembawaan cerita yang dinamis pada musik video tersebut. Teknik *color correction* pada video klip ini telah diterapkan dengan baik sehingga tidak terjadi perbedaan warna pada setiap *shot* ataupun *scene* yang diambil.

METODE PENCIPTAAN

Metode Penciptaan adalah cara mewujudkan karya secara sistematis. Proses penciptaan karya melalui tiga tahap penciptaan, yaitu pra produksi, produksi dan pascaproduksi (Sastro, 2007). Pada tahap Pra Produksi

dilakukan beberapa tahap perencanaan, yaitu penentuan ide, survei lokasi, membuat *shot list*, membuat perencanaan peralatan, dan membuat *ûoor plan*. Pada tahap penentuan ide, dilakukan diskusi yang membahas konsep gambar serta menyatukan pandangan dengan cara mengamati berbagai referensi yang dikehendaki tim. Lalu, ditentukan ide untuk konsep yang akan diangkat sebagai sebuah karya. Sesudah mendapatkan

informasi dari hasil survei lokasi dan lingkungan tempat produksi, kemudian dibuat naskah dan *shooting list* yang akan digunakan pada saat produksi. *Shooting list* yang dibuat diharapkan dapat memudahkan penata kamera dalam pengambilan gambar di lokasi. Kemudian dari naskah dan *shooting list* dibuat perencanaan peralatan. Daftar peralatan yang digunakan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. List Peralatan

No	Nama	Jumlah	Spesifikasi
Hardware			
1.	Laptop Lenovo Ideapad 320	1 bh	Processor AMD A12-9720p RAM 8 GB DDR4 VGA AMD Radeon R8 M535DX 4GB Internal HDD 2TB Internal SSD 256GB Window 10 x 64
2.	In Ear Monitor (QKZ VK1	1 bh	Speaker : 9 mm NdFeB Speaker Impedance : 30 \pm 15% Frequency Response : 7-40KHz
3.	Apple Ipad Mini 2	1 bh	Processor Apple A7 Ram 1GB Internal Memory 16GB IOS 12.5.1

Alasan menggunakan laptop Lenovo Ideapad 320 yang termasuk dalam kategori laptop dengan spesifikasi menengah adalah agar dalam proses editing tidak terkendala *lag* atau *not respond*. Penggunaan laptop juga bertujuan agar penulis bisa fleksibel dalam melakukan editing di manapun selama ada dukungan listrik. Selain itu, untuk penunjang tambahan dari peralatan, yaitu tablet Ipad Mini 2 yang digunakan ketika melakukan editing dengan tujuan untuk

mempermudah dalam monitoring dan memperluas *workspace*.

Software yang digunakan untuk membuat karya ini ada 3, yaitu: (a). *Adobe Premiere Pro*. *Adobe Premiere Pro* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai penggabung hasil gambar dengan audio beserta melakukan *color correction*. Tampilan yang digunakan pada perangkat ini mudah dipahami dan lebih *user friendly* untuk digunakan oleh pemula hingga profesional. Selain itu software ini telah terintegrasi dengan

perangkat lunak lain dari *Adobe* seperti *Adobe After Effect* dan *Adobe Media Encoder* sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan penyuntingan dengan perangkat lunak lain. (b) *Adobe After Effect* yang merupakan perangkat lunak dan digunakan dalam pembuatan *motion graphic*. Pada perangkat lunak ini memiliki *tools* untuk membuat *motion graphic* yang lebih mendetail dibanding menggunakan software lain. (c). *Apple Duet Display*. *Apple Duet Display* merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai monitor kedua yang berguna untuk melakukan *color correction*. Perangkat lunak ini memiliki kelebihan *zero lag* di mana pengguna dapat menggunakan *device* dari *Apple* sebagai monitor kedua tanpa interferensi gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Musik Video *Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu* merupakan salah satu *single* dari band *Simpang Kiri Jalan* yang menceritakan tentang penggambaran ironi yang terjadi, tetapi dalam menjalani hidup sebagai manusia harus tetap optimis dan menerima keadaan. Kisah hidup ini digambarkan dengan cuplikan-cuplikan *footage* pekerja kasar yang ada di jalanan. “Kotak Itu” sesuai pada naskah dan konsep berdurasi 5 menit. Dengan durasi tersebut hal yang ingin disampaikan adalah terpenuhinya aspek informasi yang diterima oleh penonton serta dapat menjadi musik video yang menghibur. Target *audience* musik *video* ini adalah masyarakat umum untuk laki laki dan perempuan, dengan usia remaja / dewasa (18 tahun ke atas).

Karya ini dibagi menjadi 5 *scene* yang setiap *scene*-nya memiliki pembahasan berbeda. Karya diawali dengan *scene eyecatcher* dimana pada *scene* tersebut menampilkan lokasi-lokasi yang digunakan untuk penggambaran pengadeganan. Dalam *Scene eyecatcher* terdapat intro lagu ‘Kotak Itu’. Editor menerapkan teknik *Cutting by Rythm* untuk menyesuaikan dengan musik yang dimainkan. Adegan selanjutnya yakni berlokasi di TPST dan sekitar. Lokasi dipilih untuk

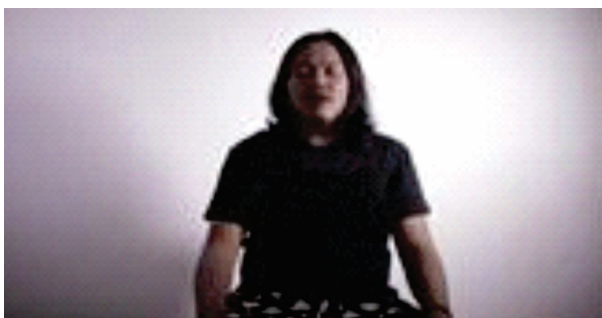
menggambarkan ironi dimana semakin menumpuknya sampah dan bagaimana pekerja-pekerja yang tangguh dalam segala kondisi demi sesuap nasi. Disini penggunaan *cutting by Rythm* dan *teknik cutting by naration* dan *color correction* diterapkan, dengan maksud agar peralihan gambar sesuai dengan lirik dan irama lagu, serta *continuity* warna agar mendapat kesinambungan warna antar shot dikarenakan kondisi yang berbeda-beda, yang sedang dilantunkan oleh vokalis yang masih berada pada bagian verse dari lagu tersebut. Bagian selanjutnya yakni bagian *interlude* dimana pada bagian ini hanya instrumen musik yang mengalun. Bagian akhir yakni chorus sekaligus ending guna menutup lagu ‘Kotak Itu’. Pada bagian ini mengambil dua sosok yang dirasa dapat menginspirasi yakni pengamen badut dan seorang tuna netra yang tetap gigih dalam bekerja meskipun hasil yang didapat tidak seberapa. Karya ini diharapkan mampu memberikan informasi dan hiburan yang sesuai dengan target *audience* yang ingin dicapai. Berikut beberapa cuplikan gambar dari musik video “*Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu*”,



(a)



(b)



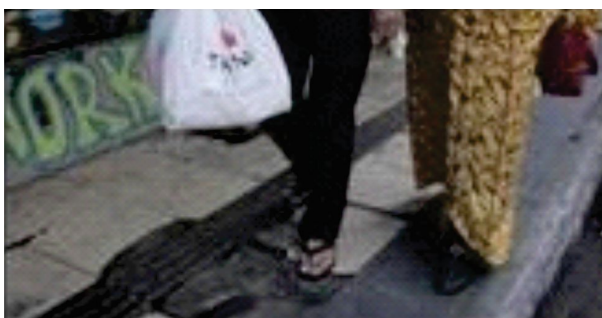
(c)



(g)



(d)



(e)



(f)

Gambar 1 Cuplikan Musik Video

Sumber: Dokumen Pribadi

Keterangan:

(a) *Eyecatcher*, (b) Cuplikan *Headline* berita, (c) *Medium Shot* Vokalis Simping Kiri Jalan, (d) Keadaan TPST, (e) *Close up* pejalan kaki, (f) Jukir yang sedang bekerja, (g) *Full Shot* Tuna Netra

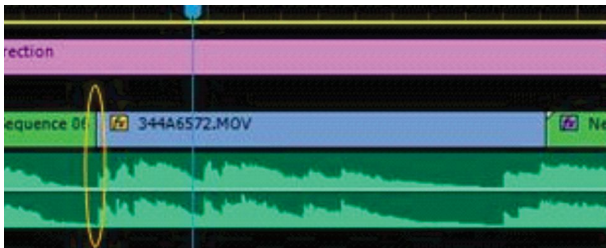
Pada pembuatan karya musik video “*Simping Kiri Jalan – Kotak Itu*”, diterapkan beberapa teknik editing seperti *cutting by narration*, *cutting by rythm*, dan *color correction*. Penggunaan teknik tersebut bertujuan agar visual yang disajikan nyaman untuk dinikmati oleh penonton dan juga informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan baik. Kontinuitas gambar diterapkan untuk mendukung elemen informasi dan elemen suara agar mencapai keselarasan antara audio dan visual sehingga musik video ini memiliki nilai informatif serta estetik yang baik. Kontinuitas gambar diterapkan tanpa mengabaikan *six element of editing*. Berikut penjelasan dari beberapa teknik yang digunakan:

1. Penerapan Teknik *Cutting by Narration*

Menurut Gael Chandler dalam buku *Cut to Cut: Editing Your Film or Video*, editing berdasar narasi atau *statement* bisa dilakukan dengan cara memotong gambar terlebih dahulu lalu memasukkan narasi atau *statement* yang sesuai dengan gambar ataupun sebaliknya untuk membuat gambar mengalir sempurna. *Cutting by narration* adalah sebuah teknik editing di mana perpindahan gambar yang didasarkan dengan

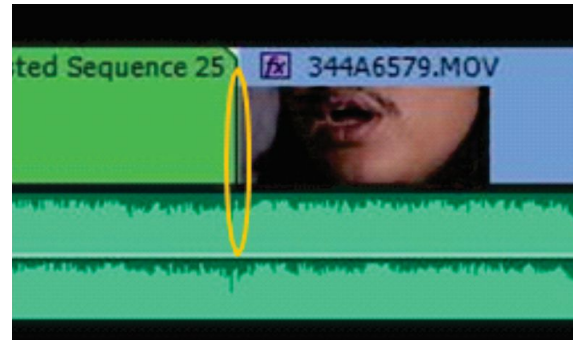
narator yang dipotong sesuai dengan perpenggalan kata. Teknik ini dapat dilakukan setelah memahami naskah dari sebuah program tersebut. Jika kita tidak memahami isi narasi maka akan terlihat aneh perpotongan gambar yang dilakukan. Walaupun melakukan *cutting by narration*, editor juga harus memperhatikan kesamaan antara visual dan narasinya.

Pada karya ini, *cutting by narration* diterapkan agar peralihan gambar terpadu dengan baik untuk menciptakan visualisasi yang serasi dan sesuai dengan lirik yang dibawakan oleh musisi tersebut. Tujuan diterapkannya teknik *cutting by narration*, yakni agar tercipta kesesuaian dan keserasian antara perpindahan gambar dengan lirik yang dilafalkan band tersebut. Untuk mendapatkan keserasian ini, maka perlu untuk memperhatikan lirik dari musik yang digunakan. Peralihan gambar tidak bisa dilakukan pada kata yang belum usai diucapkan. Hal ini dapat menyebabkan peralihan gambar menjadi kasar.



Gambar 2 Penerapan *Cutting by Narration*
Sumber: Dokumen Pribadi

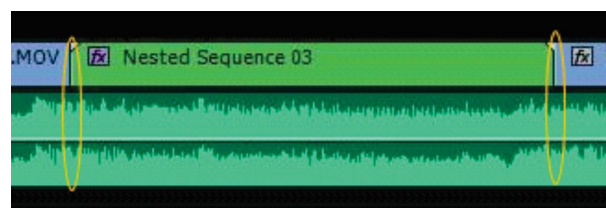
Gambar 2 merupakan penerapan teknik *cutting by narration* pada karya ini yang terdapat pada *timecode* 00:43:13 di mana lirik yang sedang dilafalkan yakni “Di kotak tanpa rencana” pada saat pelafalan kata “Di” gambar dipindahkan ke *shot* selanjutnya agar terjadi keserasian pada saat peralihan gambar. Pelafalan tersebut dapat dilihat melalui *waveform audio*. Pada bagian awal lagu masih minim instrumen musik yang dimainkan sehingga mempermudah untuk mengetahui di mana letak pelafalan lirik pada musik tersebut. Pelafalan lirik dapat dilihat melalui *waveform* yang menunjukkan kenaikan dan penurunan apabila kata tersebut akan berhenti.



Gambar 3 Penerapan *Cutting by Narration*
Sumber: Dokumen Pribadi

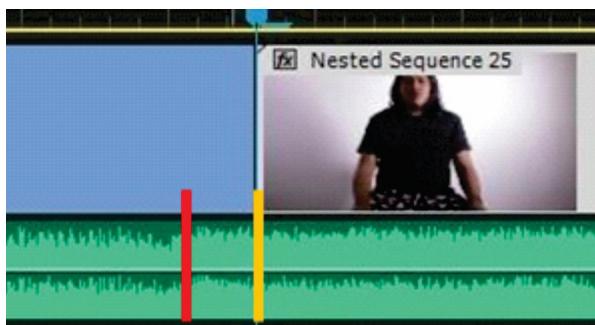
Penerapan teknik ini digunakan selama vokalis melafalkan lirik *chorus* dari musik tersebut. Contoh penerapan lain dari teknik *cutting by narration* pada karya ini terdapat pada *timecode* 02.38.04. Pada *timecode* ini vokalis sedang melafalkan lirik “Kotak itu adalah rumah”. Peralihan gambar dilakukan setelah kata “itu” selesai diucapkan. Berbeda dengan contoh gambar 2, pada gambar 3 ketinggian *waveform* nampak sejajar. Dalam kasus ini, *editor* harus paham betul mengenai naskah atau lirik yang dibawakan oleh musisi tersebut. Apabila *editor* tidak paham mengenai naskah ataupun lirik pada musik tersebut akan terjadi ketidaknyamanan dalam menikmati karya tersebut dikarenakan peralihan gambar yang kurang sesuai dengan naskah ataupun lirik yang sedang dilantunkan.

Pada bagian *interlude* teknik *cutting by narration* juga diterapkan agar tidak monoton dan mendapat kesan keserasian peralihan gambar selain menerapkan teknik *cutting by rythm*. Pada *timecode* 02:28:24 *backing* vokal dari lagu tersebut menyerukan kata “aum”. Hal ini juga dapat digunakan sebagai salah satu penerapan teknik *cutting by narration* dikarenakan, kata tersebut merupakan salah satu lirik ataupun narasi yang terdapat pada musik tersebut.



Gambar 4 Penerapan *Cutting by Narration*
pada *Interlude*
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 4 merupakan salah satu bagian pada *interlude* yang menggunakan teknik *cutting by narration*. Terdapat beberapa kali pengulangan kata “aum” pada bagian *interlude* ini. Cara untuk mengaplikasikan teknik ini, yakni dengan mengetahui terlebih dahulu di mana pengucapan lirik tersebut pada lagu ‘Kotak Itu’. Setelah itu tentukan pada bagian mana peralihan gambar akan dilakukan. Pada gambar 4 dilakukan peralihan pada *timecode* 02:28:24 dan 02:30:07. Pada 02:28:24 *backing* vokal telah usai mengucapkan kata “aum” dan pada *timecode* 02:30:07 adalah awal dari *backing* vokal mengucapkan kata berikutnya. Pada bagian ini dapat diterapkan teknik *cutting by narration* dikarenakan peralihan gambar tidak dilakukan ketika *backing* vokal dari band tersebut sedang merapalkan lirik dari musik tersebut. Hal ini juga dapat dilihat melalui *waveform audio* yang menunjukkan lonjakan dan turunan sebagai salah satu acuan untuk menerapkan teknik tersebut.



Gambar 5 Penerapan *Cutting by Narration* yang tidak tepat pada *Interlude*
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5 merupakan contoh penerapan teknik *cutting by rythm* yang tidak tepat. Perpindahan gambar yang tidak sesuai dengan lirik atau naskah tersebut dapat mengakibatkan ketidaksesuaian lirik yang disampaikan dengan gambar yang sedang ditayangkan. Hal ini membuat peralihan gambar terasa kasar dan kurang nyaman untuk ditonton. Untuk mengatasi hal ini, *editor* harus memindahkan perpotongan gambar menuju awal kalimat dari posisi awal pada garis kuning menuju ke garis merah dimana awal pengucapan kata pada lirik dilantunkan. Hal ini dapat dilihat pada *waveform audio* yang terdapat pada bagian bawah *timeline editing*.

Tujuan penerapan *cutting by narration* yakni agar memunculkan daya tarik penonton serta tidak menimbulkan rasa bosan untuk menikmati karya tersebut. Kendala yang dihadapi ketika menerapkan teknik tersebut yakni intonasi pada setiap lirik berbeda – beda sehingga menimbulkan kesulitan tersendiri untuk menentukan peralihan gambar.

2. Penerapan *Cutting by Rythm*

Cutting by rythm adalah perpindahan gambar berdasarkan tempo dan beat dari irama suara musik ataupun *sound effect* yang terpadu dalam setiap objek (Naratama, 2004). Pada karya ini, *cutting by rythm* diterapkan untuk menciptakan visualisasi yang serasi dan sesuai dengan musik yang dibawakan oleh musisi tersebut pada setiap *scenanya*. Untuk mendapatkan keserasian ini, maka perlu untuk memperhatikan *beat* atau ketukan dari musik yang digunakan.

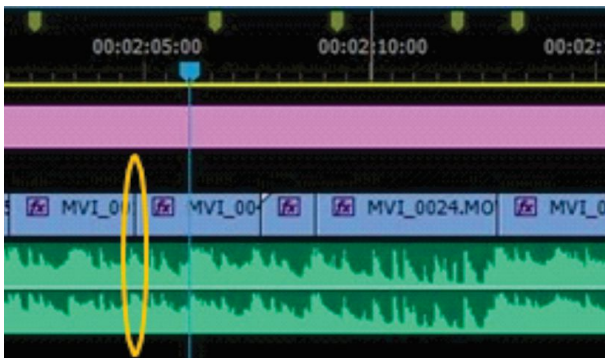
Cara untuk menerapkan teknik *cutting by rythm* yang sesuai adalah dengan menggunakan titik ritme yang telah dianalisis sebelumnya sebagai acuan dalam perpindahan gambar. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan memasukkan musik ke dalam *timeline* terlebih dahulu. Kemudian menentukan titik potong sesuai ritme yang telah ditemukan. Setelah itu, *video* disusun pada *timeline* mengikuti musik agar sesuai dengan ketukan.

Penerapan teknik ini dilakukan pada awal *scene* ketika musik mulai mengalun. Terdapat beberapa ketukan musik yang dapat digunakan untuk peralihan gambar. Ketukan pada musik ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk peralihan ke *shot* berikutnya.



Gambar 5 Penerapan *Cutting by Rythm* pada awal *scene*
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 5 menunjukkan pada bagian mana peralihan gambar dapat dilakukan. Ketukan pada musik dapat dilihat melalui *waveform audio* yang terdapat pada software *editing* yang digunakan. Titik tertinggi pada *waveform* tersebut merupakan *beat* atau ketukan dari lagu tersebut. Pada bagian ini peralihan gambar dilakukan dengan mendengar dentuman piano yang diberi aksens yang terdapat pada bagian *intro*. Hal ini merupakan salah satu cara apabila tidak ditemukannya ketukan suara *kick* ataupun *snare drum* pada suatu musik. Apabila melakukan peralihan gambar pada bagian tengah gelombang pada *waveform audio* tersebut maka akan terjadi ketidakserasian gambar dan peralihan gambar akan menjadi kasar.

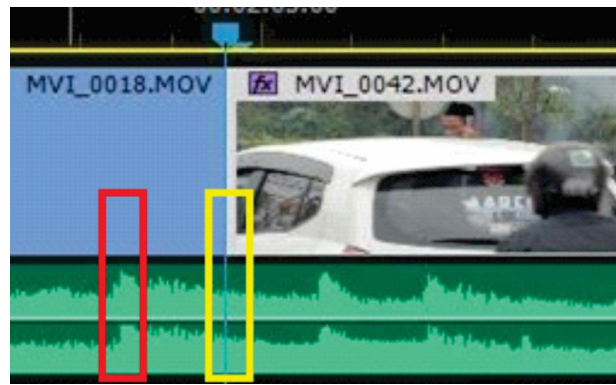


Gambar 6 Penerapan *Cutting by Rythm* pada *interlude*

Sumber: Dokumen Pribadi

Penerapan teknik ini juga dilakukan pada *interlude* lagu, yakni pada 02.04.35. Pada bagian ini tidak terdapat lirik dan hanya terdapat iringan musik melodi dari gitar yang dimainkan. Cara pengaplikasian *cutting by rhythm*, yakni dengan memperlebar *timeline audio* musik yang digunakan. Hal ini akan memunculkan *waveform* pada *timeline audio* musik tersebut pada software *editing* yang digunakan.

Selanjutnya untuk mencari *beat* pada bagian tersebut dapat ditentukan dengan melihat titik tertinggi pada *waveform* kemudian cek kembali dengan mendengarkan musik apakah sudah tepat atau belum. Apabila sudah tepat, letakkan *clip video* yang akan digunakan pada *shot* selanjutnya.



Gambar 7 Penerapan *Cutting by Rythm* yang salah pada *interlude*

Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 7 merupakan penerapan teknik *cutting by rhythm* yang salah yang terdapat pada bagian *interlude* dari lagu tersebut. Perpindahan gambar terjadi tidak sesuai dengan ketukan yang terdapat pada musik. Hal ini dapat dilihat pada *waveform* yang sedang menunjukkan tinggi yang stabil. Hal ini mengakibatkan keserasian peralihan gambar tidak nyaman untuk dinikmati. Untuk mengatasi hal ini, *editor* harus memindahkan perpindahan gambar yang semula terdapat pada kotak kuning dipindahkan menuju ke bagian merah seperti yang tertera pada gambar 7, dimana pada kotak bagian merah menunjukkan titik tertinggi yang terlihat pada *waveform audio* musik tersebut.

Teknik *cutting by rhythm* apabila diterapkan dengan benar maka akan menambah nilai estetika pada karya yang dibuat. Selain itu keserasian peralihan gambar dengan musik akan lebih nyaman untuk dinikmati penonton. Namun apabila pengaplikasian teknik tidak tepat, maka akan terjadi peralihan gambar tidak sesuai dengan ketukan (*off beat*) yang mengakibatkan peralihan gambar juga tidak sesuai dengan nada pada musik yang digunakan.

3. Penerapan *Color Correction*

Color correction adalah proses kegiatan mengoreksi warna agar mendapat kesamaan warna, karena bukan tidak mungkin pada saat produksi berlangsung terdapat kendala perbedaan cahaya (Kennel Gleen: 2001). *Color correction* berfungsi untuk menyamakan warna antargambar,

hal ini diterapkan karena pada saat pengambilan gambar menggunakan tipe dan *merk* lensa yang berbeda. Sehingga bila tidak menerapkan teknik *color correction* akan menyebabkan perbedaan *level* antargambar dan tidak terciptanya kontinuitas. Pada proses *color correction*, editor menggunakan fitur *lumetri color* yang merupakan salah satu fitur yang terdapat pada *Adobe Premiere Pro CC 2015*. Penggunaan fitur ini dirasa cukup untuk melakukan teknik *color correction* karena sudah mencakup semua aspek pewarnaan yang dibutuhkan pada musik video “*Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu*”.

Fitur *exposure* jika angka semakin besar maka gambar akan semakin terang, dan juga sebaliknya. Untuk *contrast*, jika angka semakin besar maka sisi gelap akan lebih menonjol, dan jika angka semakin kecil maka sisi gelap akan semakin memudar yang mengakibatkan gambar menjadi terlihat *flat*. Kemudian untuk *highlight*, jika angka semakin besar maka titik paling terang pada gambar tersebut akan semakin terang dan begitu pula sebaliknya. Untuk *shadows* merupakan kebalikan dari *highlight*, yakni jika angka semakin besar maka titik paling gelap atau bayangan dari gambar akan semakin memudar dan juga seba-liknya. Pada *whites*, jika angka semakin besar maka warna putih pada gambar akan semakin kuat, dan apabila angka diperkecil akan menjadi lebih gelap. Sedangkan untuk *blacks*, jika angka semakin besar maka warna hitam yang terlihat pada gambar akan semakin pekat dan begitu juga sebaliknya.

Pada musik *video* ini langkah awal yang diterapkan adalah menyamakan kecerahan setiap *clip* yang telah dipilih ketika melakukan proses *rough cut*. Hal ini dilakukan karena pada saat pengambilan proses pengambilan gambar

menggunakan beberapa lensa yang berbeda *merk* serta kondisi cuaca yang berbeda yang menyebabkan hasil pengambilan gambar dari setiap *clip* memiliki ciri khas warna masing-masing.





Gambar 8 Penerapan *Color Correction*
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 8 merupakan perbandingan warna gambar yang akan disesuaikan warnanya. *Sample* yang diambil yakni pada *clip* 03:01:08, hal ini dikarenakan pada *clip* tersebut memiliki tingkat kontras dan pencahayaan yang minim. *Sample* yang dijadikan acuan adalah *clip* yang memiliki tingkat kecerahan paling rendah. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pada proses selanjutnya yakni *color grading*.

Pada *clip* 01:21:21 misalnya, terlihat warna pada *shot* tersebut terlalu *flat* dan memiliki kadar putih yang cukup tinggi dan berbeda dengan gambar acuan yang diambil. Pada *shot* ini editor melakukan penyesuaian dengan menambahkan efek *lumetri color* dan mengubah *contrast* menjadi 20, *highlight* menjadi -4, *whites* menjadi -13.0 serta *blacks* menjadi -3.0. Proses *color correction* ini dilakukan pada *clip* yang membutuhkan penyesuaian pada bagian warna. Dalam penerapan ini juga dibutuhkan untuk melihat *lumetri scopes* agar warna mencapai kesesuaian.

Tabel 2. Hasil *Color Correction*

Sebelum	Sesudah
 <p>Contrast : 0.0 Highlights : 0.0 Whites : 0.0 Blacks : 0.0</p>	 <p>Contrast : 20.0 Highlights :-4.0 Whites : -13.0 Blacks : -3.0</p>

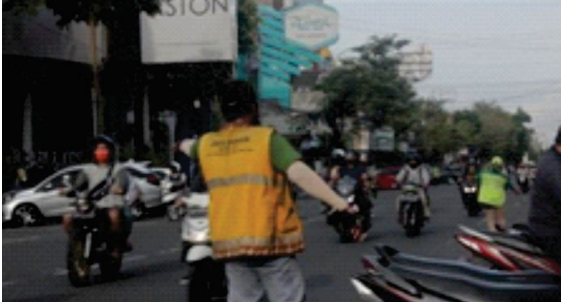

Proses selanjutnya, yakni melakukan pewarnaan sesuai dengan *mood* yang diterapkan pada musik *video* “Kotak Itu”. *Mood* yang akan diterapkan, yakni kemurungan yang editor terapkan dengan memberikan warna sedikit pucat dan redup. Pada tahap ini editor cara untuk melakukan pewarnaan, yakni dengan menambahkan *Adjustment Layer* yang kemudian diberi efek *lumetri color* untuk mengolah warna pada *project*.



Gambar 9 Penerapan *Color Grading*
Sumber: Dokumen Pribadi

Penerapan teknik *Color Grading* ini diterapkan *editor* dengan melakukan penyesuaian pada *Exposure*, *Contrast*, *Temperature*, *Tint*, *Saturation*, dan *Sharpen*. *Editor* mengubah *Exposure* menjadi 0.1 dan *Contrast* menjadi -0.8. Hal ini diterapkan karena pada hasil akhir proses *Color correction* visual yang disajikan sedikit redup dan terlalu kontras. Pada bagian *Temperature* diubah menjadi 1.0 yang membuat gambar menjadi sedikit kekuningan dan mengubah bagian *Tint* menjadi 2.0 agar gambar menjadi sedikit keunguan untuk mendukung *mood* yang akan diterapkan. *Saturation* diubah menjadi 94.0 untuk mendapatkan hasil yang pucat guna mendukung *mood* yang akan dibangun pada musik *video* ini. Penambahan *Sharpen* digunakan untuk mempertajam hasil perekaman pada saat *take video* berlangsung dengan mengubah menjadi 50.0.

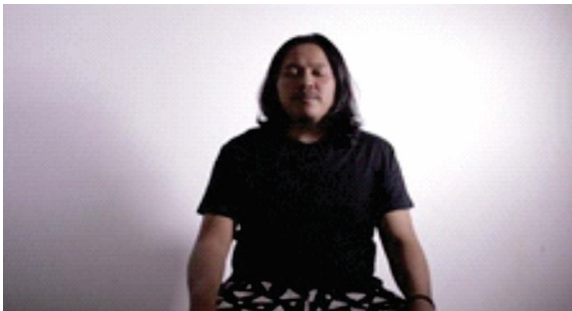
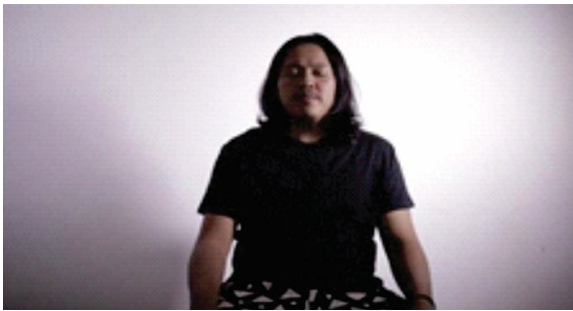
Tabel 3. Hasil *Color Grading*

Sebelum	Sesudah
 <p>Exposure : 0.0 Contrast : 0.0 Temperature : 0.0 Tint : 0.0 Saturation : 100.0 Sharpen : 0.0</p>	 <p>Exposure : 0.1 Contrast : -0.8 Temperature : 1.0 Tint : 2.0 Saturation : 94.0 Sharpen : 50.0</p>

Efek *vignette* juga ditambahkan untuk lebih memfokuskan pada objek serta memperkuat *mood* yang diterapkan pada musik *video* “*Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu*”. Pada bagian ini *amount* digunakan untuk menentukan jumlah banyaknya hasil *vignette* yang diberikan, yakni -0.9 agar

menjadi kehitaman. *Midpoint* diubah menjadi 55.0 untuk mendapatkan titik cerah pada gambar. Pada bagian *roundness*-2.0 dan *feather* 60.0 agar kebulatan serta ketajaman dari *vignette* tersebut sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Tabel 4 Hasil pemberian efek *Vignette*

Sebelum	Sesudah
 <p>Amount : 0.0 Midpoint : 0.0 Roundness : 0.0 Feather : 0.0</p>	 <p>Amount : -0.9 Midpoint : 55.0 Roundness : -2.0 Feather : 60.0</p>

Penerapan teknik *color correction* ini akan berhasil apabila warna pada setiap *shot* memiliki kecerahan, temperatur, dan ketajaman yang sama. Hal ini dapat dilihat melalui *lumetri scopes* agar warna pada setiap *shot* memiliki kecenderungan warna yang sama. Apabila teknik *color correction* tidak diterapkan dengan benar maka akan terjadi perbedaan warna pada setiap *shot* dan kesinambungan warna tidak akan terjadi pada karya tersebut. Selain itu perbedaan warna yang terjadi akan mengakibatkan karya tersebut kurang nyaman untuk dinikmati oleh penonton.

SIMPULAN

Karya musik video “*Simpang Kiri Jalan – Kotak Itu*” merupakan musik video yang menceritakan tentang perjalanan hidup yang keras dan harus dilalui setiap manusia. Pada musik video ini menampilkan ironi kehidupan yang dilihat dari sisi humanis. Secara garis besar, karya ini telah diproduksi sesuai dengan proses perencanaan. Berdasar pembahasan karya, dapat disimpulkan bahwa editor tentu bertanggung jawab penuh dalam terciptanya hasil video yang berkesinambungan.

Berdasarkan analisis, sebagai editor dalam program ini menyimpulkan bahwa kesinambungan gambar dapat diaplikasikan dengan menerapkan beberapa teknik editing antara lain: *cutting by narration*, *cutting by rythm*, dan *color correction*. Penerapan *cutting by narration* sebaiknya memperhatikan lirik yang terdapat pada musik dan stock shot yang ada untuk mempermudah editor dalam menyelaraskan audio dan visual yang akan digunakan. Penerapan *cutting by rythm* sebaiknya dipersiapkan secara mendalam. Editor harus memahami *beat* atau ketukan pada lagu yang akan digunakan sebagai acuan dalam perpindahan gambar. Penerapan *color correction* harus diperhatikan sejak awal pada saat pra produksi. Menyamakan setingan kamera seperti *white balance* dan *picture profile* sehingga memudahkan editor untuk melakukan proses *color correction*. Pada musik video ini menggunakan beberapa merk lensa yang berbeda sehingga warna yang dihasilkan menjadi berbeda dari lensa satu dengan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandler, Gael (2009) *Film Editing : Great Cuts Every Filmmaker and Movie Lover Must Know*. Ventura Blvd.
- Sastro, D. (2007). *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Fachruddin, Andi. 2015. *Cara Kreatif Memproduksi Program Televisi*. Yogyakarta: Andi.
- Moller. 2011. *Redifining Music Video*. California: Major Written Assessment
- Naratama. (2013). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: PT Grasindo
- Thompson, R., & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of the Edit* (Vol. 13). Taylor & Francis.
- Van Hurkman, A. (2014). *Color correction handbook: professional techniques for video and cinema*. Pearson Education.
- Widjaja, C. (2008). *Kamera dan video editing: Cara membuat video mulai pembuatan cerita, penggunaan kamera, dan edit dengan adobe premiere pro*: Widjaja.
- Internet:**
- Bimo (2017). 15 Tugas *Editor* Film dan Penjelasannya Lengkap. <https://pakarkomunikasi.com/tugas-editor-film>. (Diakses tanggal 8 Februari 2021)
- Fauzi, A. (2017). 6 Elemen Dasar Dalam Ilmu *Editing*. <https://berhibernasi.wordpress.com/2017/02/22/6-elemen-dasar-dalam-ilmu-editing/> (Diakses tanggal 8 Februari 2021)
- Sharidevy, K. (2019). *White Balance* dalam Fotografi.