

PENERAPAN EDITING KONTRUKSI DRAMATIS PADA PENCIPTAAN FILM GEMINTANG

Application Of Dramatic Construction Editing To Creation Gemintang Film

Indriani, Sri Wahyuni
Program Studi Film dan Televisi
Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama
Indrioctavian2@gmail.com, sriwahyuni2909@gmail.com

ABSTRAK

Dalam penelitian karya ini membahas tentang penciptaan film Gemintang, dengan menerapkan metode editing yang digunakan oleh David Wark Griffith yaitu Editing Kontruksi Dramatis, variasi shot (Extreme long shot, Close up, Cut away, Tracking shot) dan Pararel cutting, yang bertujuan untuk menghasilkan aspek dramatis dan realistis. Film Gemintang bercerita tentang Seorang pria backpacker berkunjung ke desa nelayan yang kemudian bertemu dengan seorang anak kecil yang berbeda dengan anak-anak yang lain. Proses penciptaan film Gemintang ini melewati beberapa proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari penerapan editing kontruksi dramatis untuk menciptakan variasi shot, dan untuk mewujudkan konsep editing kontruksi dramatis dalam film agar penonton dapat memahami pesan yang disampaikan.

Kata Kunci : Editing, Kontruksi Dramatis, Film Gemintang

ABSTRACT

In this research, this work discusses the creation of the film Gemintang, by applying the editing method used by David Wark Griffith, namely Dramatic Construction Editing, shot variations (Extreme long shot, Close up, Cut away, Tracking shot) and Parallel cutting, which aims to produce aspects dramatic and realistic. Gemintang film tells the story of a backpacker man visiting a fishing village who then meets a small child who is different from other children. The process of creating this Gemintang film goes through several processes, namely pre-production, production and post-production. The result of applying dramatic construction editing to create a variety of shots, and to realize the concept of dramatic construction editing in the film so that the audience can understand the message conveyed.

Keywords: Editing, Dramatic Construction, Film Gemintang

1. PENDAHULUAN

Film secara umum dapat dibagi menjadi atas dua unsur pembentukan yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film, masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Dalam film cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya, sedangkan unsur sinematik *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara. (Pratista, 2008:1).

Editing film dilakukan oleh editor film yang bertugas dan bertanggung jawab proses penyatuan gambar yang diproduksi. Seorang editor memiliki kemampuan merangkai gambar menjadi kesatuan yang utuh. Kesatuan tersebut terlihat dari hasil akhir dari potongan gambar yang sudah disatukan menjadi sebuah film. Pada sebuah aspek editing dan pergerakan kamera merupakan unsur sinematik yang dimiliki oleh film sebagai seni, media audio visual. Dengan adanya aspek tersebut sebuah film memiliki unsur dramatis dan realistis.

Editing kontruksi dramatis adalah gabungan dari beberapa shot, oleh karena itu, dalam penciptaan karya ini diterapkan editing kontruksi dramatis agar mampu memunculkan aspek

dramatis dan realitis pada film “Gemitang”. Film “Gemitang” merupakan film fiksi drama keluarga. Untuk menghasilkan aspek dramatis dan realistis pencipta menggunakan metode editing yang digunakan oleh David Wark Griffith yaitu *Editing Kontruksi Dramatis*, variasi shot (*Extreme long shot, Close up, Cut away, Tracking shot*) *Pararel cutting*, dan langkah variasi. (Dancyger Ken, 2007:5).

Film ini bercerita tentang Seorang pria backpacker berkunjung ke desa nelayan yang berada di pinggir pantai untuk menjalankan hobinya. Kemudian dia bertemu dengan seorang anak kecil yang memiliki kekurangan dalam kondisi ekonomi, ia tinggal berdua dengan ibunya, ayahnya sudah meninggal karena tenggelam saat mencari ikan, ia sering keluar malam duduk sendirian di dermaga, sehingga orang sekitar sudah biasa dengan perilaku anak tersebut, ternyata anak tersebut memiliki pertanyaan yang tidak biasa sehingga membuat pria itu merasa terpuakau.

Dengan menerapkan aspek editing yaitu aspek ritmik untuk mengontrol panjang pendek durasi shot, mengatur *ritme* editingnya melalui durasi *shot* yang sama, semakin pendek, atau semakin panjang. Semakin pendek durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat, sebaliknya semakin panjang durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang lambat. kemudian menggunakan aspek temporal, editing kontinu mengatur perpindahan *shot* langsung tanpa terjadi lompatan waktu, seperti adegan dialog. Editing diskontinu mengatur perpindahan *shot* dengan terjadi lompatan waktu, seperti hari, bulan dan tahun. Editor juga menggunakan teknik editing analitis yaitu teknik yang menggunakan beberapa gambar yang memiliki ukuran shot yang berbeda, misalnya *shot* yang diambil gambar *Longshot* untuk menunjukkan letak geografis sekitar dan ditunjukkan dengan gambar yang dekat dengan gambar *Extream close up*.

Maka dengan menerapkan konsep editing kontruksi dramatis dalam film “Gemitang” untuk menciptakan variasi shot, dan untuk mewujudkan konsep editing kontruksi dramatis dalam film agar penonton dapat memahami pesan yang disampaikan. Konsep yang diambil berdasarkan dari buku salah satunya karya *Himawan Pratiata* dengan judul “*Memahami Film*” yang menjelaskan tentang aspek editing, bentuk editing, dan tahapan editing. Kemudian Film Iqro Petualangan Meraih Bintang memiliki *genre* yang hampir sama dengan Film Gemitang yang diperankan oleh anak kecil.

2. METODE PENCIPTAAN

Penelitian karya film fiksi Gemitang ini tentu harus memiliki konsep yang jelas dan matang sehingga dapat di pertanggungjawabkan dan memperlihatkan makna dan pesan yang disampaikan kepada Masyarakat.

Untuk menghasilkan aspek dramatis dan realistis pencipta menggunakan metode editing yang digunakan oleh David Wark Griffith *Editing Kontruksi Dramatis*, yaitu gabungan dari macam-macam shot seperti (*Extreme long shot, Close up, Cut away, Tracking shot*) dan *Pararel cutting*. David Wark Griffith menggunakan bahasa sinematik sendiri dalam pembuatan filmnya, Griffith tidak sekedar menyambung beberapa *tipe shot* yang berbeda namun mengaturnya sedemikian rupa dengan perlakuan dan ekspresi yang *kompleks* disusun sedemikian rupa sehingga penonton dapat memahami apa yang diinginkan pembuatnya.

Kemudian editing yang digunakan juga menggunakan teknik editing analitis yaitu teknik yang menggunakan beberapa gambar yang memiliki ukuran shot yang berbeda, misalnya *shot* yang diambil gambar *Longshot* untuk menunjukkan letak geografis sekitar dan ditunjukkan dengan gambar yang dekat dengan gambar *Extream close up*.

Adapun bentuk dan aspek editing yang digunakan, yaitu:

1. Bentuk Editing

Transisi *shot* dalam film umumnya dilakukan dalam empat bentuk, yakni *cut, fade in/out, dissolve*, dan *wipe*.

a. Cut

Cut merupakan transisi *shot* ke *shot* lainnya secara langsung, *shot* A langsung berubah seketika menjadi *shot* B. Dalam film apapun, bentuk editing ini adalah yang paling umum.

b. Fade

Fade merupakan *transisi shot* secara bertahap dimana gambar secara perlahan intensitasnya bertambah *gelap* hingga *frame* berwarna hitam dan ketika gambar muncul kembali terang. *Fade out* umumnya digunakan untuk menutup sebuah adegan (intensitas gambar bertambah gelap) sementara *fade in* digunakan untuk membuka sebuah adegan (intensitas gambar bertambah terang).

c. *Wipe*

Wipe merupakan *transisi shot* dimana *frame* sebuah *shot* bergeser ke arah kiri, kanan, atas, bawah, atau lainnya hingga berganti menjadi sebuah *shot* baru.

d. *Dissolve*

Dissolve merupakan *transisi shot* dimana gambar pada *shot* sebelumnya selama sesaat bertumpuk dengan *shot* setelahnya. Selama saat bayangan gambar *shot* A bertumpuk dengan bayangan gambar *shot* B.

2. Aspek Editing

Teknik editing memungkinkan para sineas untuk memilih atau mengontrol empat wilayah dasar yakni :

a. Kontinuitas Grafik

Kontinuitas grafis dibentuk oleh unsur *mise-en-scene* dan sinematografi dengan menggunakan aspek bentuk, warna, komposisi, pergerakan, set, kostum, tata cahaya dan sebagainya. Kontinuitas grafik dalam sebuah *transisi shot* diperlihatkan melalui *graphic match* yakni, transisi antara dua *shot* yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang serupa. *Graphic match* biasanya menggunakan teknik *dissolve* untuk menunjukkan transformasi *shot* secara gradual.

b. Aspek Ritmik

Durasi *shot* sangat berhubungan dengan durasi *shot* sebelum dan setelahnya sehingga seorang sineas mampu mengontrol ritme editing sesuai dengan tuntutan naratif secara estetik. Sineas dapat mengatur *ritme* editingnya melalui durasi *shot* yang sama, semakin pendek, atau semakin panjang. Semakin pendek durasi *shot*-nya akan menghasilkan tempo aksi yang cepat, begitupun sebaliknya.

c. Aspek Spesial

Editing juga memungkinkan bagi sineas untuk memanipulasi ruang dan waktu, efek ini awalnya dikembangkan oleh sineas Rusia, Lev Kuleshov. *Efek Kuleshov* sering digunakan dalam film, efek ini memungkinkan tiap *shot* dapat diambil secara terpisah bahkan dilokasi dan waktu yang berbeda tanpa mengganggu kontinuitas naratif.

d. Aspek Temporal

Teknik editing mampu mempengaruhi naratif dalam memanipulasi waktu, sebuah *shot* berikutnya secara temporal dapat berupa waktu yang terputus (*editing kontinu*) dan dapat pula terjadi lompatan waktu (*editing diskontinu*). *Editing kontinu* paling sering digunakan pada adegan terjadi di ruang yang sama seperti pada adegan dialog umumnya. *Editing kontinu* dapat pula digunakan pada ruang atau lokasi yang berbeda. sementara *editing diskontinu* biasanya terjadi pada ruangan yang berbeda dengan lompatan waktu tertentu, dari detik, menit, jam, hari, tahun dan seterusnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penciptaan sebuah film butuh proses dan konsep yang sangat panjang, Adapun konsep editing yang digunakan untuk mendukung terciptanya penciptaan film Gemintang yaitu :

a) Konsep Editing

Editing Film Gemintang ini menggunakan teknik editing, aspek editing, bentuk editing dan gabungan beberapa *shot*. Teknik editing yang digunakan yaitu editing *kontruksi dramatis* untuk memberikan kesan yang lebih dramatis pada film, kemudian menggunakan aspek editing yang mana di aspek editing ada aspek ritmik untuk mengontrol durasi *shot* pada film, aspek temporal untuk perpindahan waktu, hari, jam dan bulan. Kemudian bentuk editing

transisi yang digunakan transisi *cut, fade in, fade out* serta efek *luma key* untuk menampilkan langit malam penuh bintang.

- b) Konsep Warna
Pada penciptaan film *Gemintang*, menampilkan warna klasik sedikit kekuningan yang menggambarkan suasana kehangatan keluarga, dengan pengaturan di dalam editing dengan mengatur Beberapa tools-nya, seperti basic correction, creative, curves, color wheels, HSL secondary, dan vignette.
- c) Konsep Grafis
Opening, film ini memiliki awal cerita yang mengungkapkan keseluruhan cerita yang sesuai dengan tema dan judul acara, yang menggunakan alur maju mundur.
- d) Konsep Suara
 - 1. Natural sound (suara alam)
Suara yang dihasilkan dari alam, misalnya suara angin, pohon, gelombang air laut dan segala sesuatu yang berkaitan dengan alam, sehingga tidak menimbulkan noise. Seperti adegan tokoh yang berada di laut untuk mencari ikan, menampilkan suara gelombang air laut atau ombak.
 - 2. Human voice
Suara yang dihasilkan oleh manusia itu sendiri, misalnya berbicara dengan orang lain, suara mesin dan suara kendaraan bermotor. Seperti pada adegan tokoh yang sedang mengendarai sepeda motor.
 - 3. Musik
untuk mempertegas adegan agar lebih kuat maknanya. Musik dimaksudkan hanya untuk latar belakang, maka ini termasuk dalam sound effect atau efek suara, Seperti instrumen opening film.

Desain Produksi

Judul film	: <i>Gemintang</i>
Tema	: Keluarga
Genre	: Drama
Premis	: Seorang anak kecil yang mempunyai pertanyaan tentang alam semesta.
Sinopsis	: Seorang pria backpacker berkunjung ke desa nelayan yang berada di pinggir pantai untuk menjalankan hobinya. Kemudian dia bertemu dengan seorang anak kecil yang memiliki kekurangan dalam kondisi ekonomi, ia tinggal berdua dengan ibunya, ayahnya sudah meninggal karena tenggelam saat mencari ikan, ia sering keluar malam duduk sendirian di dermaga, sehingga orang sekitar sudah biasa dengan perilaku anak tersebut, ternyata anak tersebut memiliki pertanyaan yang tidak biasa sehingga membuat pria itu merasa terpuakau.
Durasi	: 30 menit
Rating usia	: Semua Umur

- e) Konsep Teknis
Proses penciptaan film *Gemintang* ini melewati beberapa proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahapan pra produksi merupakan tahapan yang terdiri dari penguangan ide, menyusun perencanaan, dan mempersiapkan produksi. Tahapan ini sangat penting karena keberhasilan film sangat ditentukan oleh perencanaan dan persiapan yang baik.
 - a. Pra produksi
Penguangan ide tahapan ini adalah tahapan menemukan ide atau gagasan yang nantinya sebagai dasar dalam proses pembuatan naskah berdasarkan riset dengan tujuan mengembangkan naskah. Renungan dan khayalan yang terinspirasi dari alam dan lingkungan sekitarnya merupakan langkah awal di dalam proses penciptaan sebuah karya seni. Terkadang ide/gagasan spontan muncul ketika seorang seniman menonton atau melihat langsung fenomena ataupun peristiwa yang berkembang disekitar lingkungannya.

Proses penciptaan karya seni dalam bentuk apapun sangat dibutuhkan gagasan, garapan, kerangka pemikiran untuk memberikan batasan-batasan karya sekaligus memberikan peluang eksplorasi estetik terhadap ide-ide yang sudah direncanakan.

Perencanaan Tahapan ini meliputi perencanaan dalam penjadwalan waktu dalam bentuk tabel atau membuat *time schedule*. Dalam tahapan perencanaan ini juga naskah yang sudah tertuang dalam ide disempurnakan lagi, sehingga saat produksi tidak ada naskah yang direvisi atau diubah.

b. Produksi

Tahapan Produksi Setelah tahapan pertama yaitu pra produksi selesai, maka dilanjutkan dengan tahapan produksi. Dalam hal ini sutradara bekerjasama dengan semua crew untuk membicarakan perencanaan yang sudah tersusun, yaitu *time schedule*, *shooting list*, konsep, dan *story line*. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar (*shooting*). Semua adegan pengambilan gambar dicatat mulai dari saat pengambilan gambar, isi *shot* dan *time code* pada akhir pengambilan gambar. Catatan kode waktu ini sangat bermanfaat pada saat proses editing.

c. Pasca Produksi




tahapan pasca produksi yaitu editing. proses editing yaitu menyusun, memotong dan memadukan film/ rekaman menjadi cerita utuh dan lengkap. Kontinuitas gambar dalam tahapan editing sangat diperlukan untuk mendapatkan film yang logis, wajar dan baik. Untuk itu tahapan editing ini dibagi menjadi tujuh tahapan yaitu:

- 1) *Capturing/importing* adalah proses pemindahan (transfer) gambar dari memory card kedalam komputer. hasil rekaman gambar dari kamera ke perangkat editing dapat dilakukan dengan cara *capturing/importing* *Capturing* dilakukan bila hasil rekaman tidak berupa file video, sedangkan *importing* dilakukan bila hasil rekaman berupa file video yang dapat dibaca oleh perangkat editing.
- 2) *Logging* merupakan proses mencatat dan memilih gambar berdasarkan *time code* yang ada dalam masing-masing video berdasarkan *script continuity report* (catatan *time code*) dan hasil pengambilan setiap *shoot* dicatat.
- 3) *Online Editing* dan *Offline Editing*
 - a) *offline editing* merupakan proses pemilihan (*selection*) dan penyusunan shot (*juxta position*) sesuai dengan susunan skenario tanpa menerapkan efek-efek tertentu. Tahapan yang dilakukan membuat *proxy footage*, yaitu gambar dengan *low resolution* agar *offline editor* lebih mudah saat memotong dan merangkai video. Kemudian Proses *sync* atau sinkronisasi antara video yang diambil oleh *cameraman* dan audio yang diambil oleh *soundman* akan disinkronisasi sesuai *timecode*, Pekerjaan berikutnya di *offline editing* adalah menyusun *proxy footage* sesuai alur cerita dengan memilih dan mensortirnya terlebih dahulu. Susunan ini berdasarkan script yang ditulis oleh script writer dan sudah disetujui oleh sutradara pada tahap pra produksi film. Kemudian membangun mood cerita dengan memperhatikan flow shot satu dengan shot berikutnya serta antara *scene* satu dengan *scene* berikutnya Karenanya dalam tahap ini *offline editing* sudah memasukkan efek suara dan dummy musik untuk membantu menemukan *feel* serta emosi yang tepat. Setelah potongan footage selesai disusun dan sesuai dengan yang diinginkan ini yang disebut dengan *picture lock*. Jika sudah menghasilkan *picture lock*, proses *offline editing* bisa dikatakan selesai.
 - b) *online editing* adalah proses penambahan efek-efek tertentu seperti efek transisi, efek warna, efek gerak, *caption*, dan efek-efek lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita. Di tahapan ini, *picture lock* akan difinalisasi dengan menambahkan *color grading*, *efek visual*, *audio mixing* hingga *motion graphic*. *File proxy* dengan *resolusi* rendah di *picture lock* akan disambungkan lagi dengan file kualitas asli untuk diproses online. Kemudian menyamakan tone warna dengan melakukan proses *color correction* dan *color grading*, Tujuannya untuk memanipulasi gambar sampai terlihat berbeda dari aslinya.

- 4) *Sound Scoring* Tahapan ini masih masuk dalam proses editing, yang lebih memfokuskan pada proses penataan materi audio seperti ilustrasi musik, atmosfer, dan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan cerita, software yang digunakan adalah *FL Studio*.
- 5) *Mixing* Tahapan ini juga tugas dari editor untuk mengatur materi audio mulai dari pengaturan level suara hingga pengaturan filter ilustrasi musik untuk menekankan kondisi emosi tertentu, software yang digunakan adalah *Adobe Audition*.
- 6) *Rendering* Setelah proses editing selesai, maka dilakukan proses *rendering* yaitu penyatuan seluruh *format file* yang ada dalam *timeline* menjadi satu kesatuan yang utuh. Dalam melakukan editing video memerlukan peralatan komputer/laptop dan menggunakan aplikasi editing video *Adobe Premiere*.
- 7) *Eksport* Hasil akhir dari proses editing adalah memindahkan *file (transfer)* hasil editing kedalam bentuk yang diinginkan baik dalam bentuk VCD, DVD, maupun kaset video (tape).





Pada Film Gemintang konsep pengeditan setiap scene dalam penciptaan film dengan beberapa shot dan akan di beri sedikit sentuhan efek transisi serta aspek dan teknik editing




Tabel 1. Shot list Editing Scene 1

Scene	Shot	Ext/Int	Visual	Audio	Sfx	Transisi
1	1	Ext	<u>Extreme long shot, top angle (zoom in).</u> Establish pemandangan 	-	Musik instrument	Fade in cut
	2	Ext	<u>Long shoot (follow).</u> fahri naik motor 	-	Musik instrument	Cut
	3	Ext	<u>Medium shot.</u> Fahri naik motor 	v.o	Musik instrument	Cut

pada scene satu, editing yang digunakan menggunakan cut to cut menampilkan opening film dengan menggunakan transisi fade in sebagai opening dari film kemudian masuk shot Extreme long shot adegan establish pemandangan lingkungan sekitar kemudian cut masuk top angle adegan fahri naik motor, cut lagi masuk long shot kamera follow adegan fahri naik motor, cut lagi masuk medium shot fahri naik motor.

Table 2. Shot List Editing Scene 2

Scene	Shot	Int/Ext	Visual	Audio	Sfx	Transisi
2	1	Ext	<u>Extream longshot</u> (pan raight) Establish pedesaan 	-	Musik instrument	Cut
	2	Ext	<u>Long shot.</u> Fahri naik motor, menyapa warga sekitar. 	-	Musik instrument, Suara motor	Cut
	3	Ext	<u>Medium longshot</u> Fahri berhentikan Motornya. 	-	Musik instrument, Suara motor	Cut
	4	Ext	<u>Medium shot</u> Fahri mengeluarkan kameranya 	-	Musik instrument	cut
	5	Ext	<u>Medium close up.</u> fahri memotret warga	-	Musik instrument, Suara kamera	Cut

						
6	Ext	<u>Medium long shot(pan left),</u> Fahri yang sedang memegang kamera dan warga sekitar		-	Musik instrument	Cut
7	Ext	<u>Medium shot,</u> Fahri naik motor melanjutkan perjalanan.		-	Musik instrument	Cut

Pada scene dua, editing yang digunakan menggunakan cut to cut Extream long shot kamera pan raight adegan establish pedesaan, kemudian cut masuk long shot adegan fahri naik motor, cut ke medium long shot adegan fahri memberhentikan motornya, cut lagi medium close up adegan fahri memotret warga sekitar, cut masuk ke medium long shot kamera pan left adegan fahri yang sedang memegang kamera dan warga sekitar, kemudian cut ke medium shot adegan Fahri naik motor melanjutkan perjalanan

Table 3. Shot list Editing Scene 1

Scene	Shot	Int/Ext	Visual	Audio	Sfx	Transisi
11	1	Ext	<u>Medium shot,</u> Fahri duduk di depan tenda	-	Suara ombak, suara angin malam	Cut
	2	Ext	<u>Medium close up,</u> Fahri melihat langit	-	Suara ombak, suara angin malam	Cut
	3	Ext	<u>Long shot,</u> Fahri berjalan dipinggir pantai	-	Suara ombak, suara angin malam	Cut
	4	Ext	<u>Medium shot,</u> Anak kecil duduk sendirian di dermaga	-	Suara ombak, suara angin malam	Cut
	5	Ext	<u>Medium shot,</u> Fahri mendekati zein	-	Suara ombak, suara angin malam	Cut
	6	Ext	<u>Two shot,</u> Fahri bertanya pada zein	dialog	Suara ombak	Cut
	7	Ext	<u>Medium shot,</u> zein bercerita pada fahri	dialog	Suara ombak	Cut

8	Ext	<u>Long shot, Low angel</u> langit malam	dialog	Suara ombak	Cut (luma key)
9	Ext	<u>Medium shot, Fahri dan</u> zein melihat langit	dialog	Suara ombak	Cut
10	Ext	<u>Very long shot</u> (<u>panning</u>), Establish langit malam	-	Musik instrument	Fade out (luma key)

Editing yang digunakan menggunakan cut to cut medium shot adegan fahri duduk di depan tenda, cut lagi ke medium close up adegan fahri melihat ke atas langit, masuk cut ke long shot fahri jalan dipinggir pantai, kemudian cut ke medium shot adegan anak kecil duduk sendirian, cut medium shot fahri mendekati zein, cut lagi ke two shot adegan fahri dan zein berbicara, kemudian masuk cut low angle adegan pemandangan langit yang banyak bintang-bintang dengan menggunakan efek luma key pada adobe premiere, kemudian cut ke very long shot kamera panning adegan establish langit malam, terakhir masuk ke transisi fade out.

4. KESIMPULAN

Konsep editing yang digunakan dalam penciptaan film Gemintang yaitu menggunakan teknik editing yang digunakan oleh David Wark Griffith Editing Kontruksi Dramatis, yaitu gabungan dari macam-macam shot seperti (Extreme long shot, Close up, Cut away, Tracking shot) dan Pararel cutting, Dengan menerapkan konsep editing kontruksi dramatis dalam film Gemintang untuk menciptakan variasi shot, maka aspek tersebut memiliki unsur dramatis dan realistis agar penonton dapat memahami pesan yang disampaikan dalam film. Kemudian menerapkan beberapa bentuk editing pada film yaitu bentuk editing fade in/ fade out dan cut untuk transisi dan perpindahan dari setiap scene, serta menerapkan aspek editing yaitu aspek ritmik dan aspek temporal untuk mengatur durasi shot dan memanipulasi waktu pada film.

Kemudian editing yang digunakan juga menggunakan teknik editing analistis yaitu teknik yang menggunakan beberapa gambar yang memiliki ukuran shot yang berbeda, misalnya shot yang diambil gambar Longshot untuk menunjukkan letak geografis sekitar dan ditunjukkan dengan gambar yang dekat dengan gambar Extream close up.

5. SARAN

Adapun saran yang ingin pencipta sampaikan yaitu, agar semua konsep dan persiapan harus dimatangkan pada tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Terutama pada penciptaan teknik editing kontruksi dramatis pada film Gemintang, dan berharap nantinya film ini dapat di produksi dengan baik menjadi sebuah film pendek yang bisa menjadi sumber refrensi untuk orang lain

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah memberikan kesempatan pada penulis agar menyelesaikan karya ilmiah ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dancyger, K. (2014). The technique of film and video editing: history, theory, and practice. CRC Press.
- [2] Maburri, A. (2013). Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi & Film. Depok: Mind 8 Publishing House
- [3] Pratista, H. (2008). Memahami film. Yogyakarta: Homerian Pusaka.