

**PENYUNTING GAMBAR PADA FILM PENDEK KOMEDI MENGENAI
KURANGNYA PENDIDIKAN SEKS OLEH ORANG TUA TERHADAP
ANAK DI KOTA BANDUNG.**

**A PICTURE EDITOR ON A COMEDIC SHORT FILM ABOUT THE
LACK OF SEX EDUCATION BY PARENTS TOWARDS CHILDREN IN
THE CITY OF BANDUNG.**

**Muhammad Noverel Ramadhani¹, Wibisono Tegar Guna Putra², Muchammad Zaenal
Al Ansory³**

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

ipinkiesboys@student.telkomuniversity.ac.id¹

wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id²

zenalansory@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Pendidikan seks menjadi pengetahuan dasar yang dibutuhkan dalam mendukung kelangsungan hidup manusia serta mencegah kejahatan seksual di kalangan anak-anak. Meski idealnya pendidikan seks diberikan oleh orang tua di rumah, realitas menunjukkan bahwa banyak anak justru mendapatkan informasi ini dari lingkungan eksternal seperti teman-teman mereka. Hal ini menimbulkan kebutuhan akan metode penyampaian yang lebih efektif dan dapat diakses oleh orang tua atau calon orang tua untuk memberikan pendidikan seks yang tepat kepada anak-anak. Penyampaian informasi yang efektif berupa media visual film fiksi pendek komedi kontemporer guna untuk memberikan visual yang menarik dan menghibur. Dalam film ini perancang sebagai penyunting gambar bertanggung jawab untuk menentukan konsep penyuntingan, konsep pemilihan audio dan konsep pemilihan warna yang nantinya disesuaikan dengan fenomena yang diangkat. Perancang menganalisis data ini menggunakan pendekatan studi kasus guna untuk mengambil konteks dari hasil karya sejenis, seperti mengambil sampel tangkapan layar, lalu perancang menginterpretasikan berupa deksripsi. Sedangkan untuk setting kehidupannyata, perancang mengunjungi sebuah lokasi shooting film,

untuk melihat peristiwa yang terjadi disana, lalu perancang membuat catatan dan menangkap gambar.

Kata Kunci: Pendidikan Seks, Film Fiksi Pendek, Komedi, Kontemporer, Penyunting Gambar

ABSTRACT

Sex education is a basic knowledge needed to support human survival and prevent sexual crimes among children. While sex education is ideally provided by parents at home, reality shows that many children get this information from external environments such as their friends. This raises the need for a more effective delivery method that is accessible to parents or prospective parents to provide proper sex education to children. Effective information delivery in the form of visual media is a contemporary comedy short fiction film to provide interesting and entertaining visuals. In this film, the designer as a picture editor is responsible for determining the editing concept, audio selection concept and color selection concept which will be adjusted to the phenomenon raised. The designer analyzes this data using a case study approach in order to take context from similar works, such as taking screenshot samples, then the designer interprets in the form of descriptions. As for the real-life setting, the designer visits a movie shooting location, to see the events that occur there, then the designer makes notes and captures images.

Keywords: Sex Education, Short Fiction Film, Comedy, Contemporary, Picture Editor

1. Pendahuluan

Pendidikan seks adalah hal penting bagi setiap individu. Namun, tidak semua anak mendapatkan informasi yang benar tentang seks dari orang tua. Perancangan ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi film fiksi pendek komedi kontemporer sebagai media efektif untuk memberikan informasi pendidikan seks kepada orang tua terhadap pengajaran untuk anak usia dini. Film fiksi pendek kontemporer komedi dipilih karena dianggap mampu menyampaikan pesan singkat dengan cara yang menghibur dan mudah dipahami. Dengan menggunakan estetika postmodern atau kontemporer perancang menggabungkan elemen modern untuk memperlihatkan visual masa kini dan retro untuk memperlihatkan visual masa lalu dengan hal itu pergabungan dua nuanasa tersebut munculah istilah *juxtaposition*, perancangan ini berharap dapat menciptakan film yang relevan dengan kehidupan orang tua saat ini atau orang yang ingin menjadi orang tua baru.

2. Landasan Pemikiran

2.1 Penyuntingan Film Fiksi Komedi Kontemporer

Menurut (Pratista, 2017) Film fiksi, bagaikan gerbang menuju dunia imajinasi yang penuh pesona. Berbeda dengan film dokumenter yang terikat realita, film fiksi bebas menjelajahi cerita rekaan di luar batas kenyataan. Alur ceritanya pun terikat pada plot yang telah dirancang sejak awal, membawa penonton dalam petualangan yang penuh kejutan dan ketegangan. Struktur cerita film fiksi tak luput dari hukum kausalitas. Setiap peristiwa terhubung satu sama lain, menciptakan konflik dan masalah yang dihadapi para karakter. Protagonis dan antagonis saling beradu, membawa penonton pada klimaks yang menegangkan dan resolusi yang memuaskan. Proses pembuatan film fiksi pun terbilang kompleks, melibatkan banyak pihak mulai dari praproduksi, produksi, hingga paskaproduksi. Jumlah pemain dan kru yang besar, lokasi pengambilan gambar yang beragam, dan peralatan yang canggih menjadi ciri khas film fiksi.

Menurut pandangan perancang menyimpulkan bahwa penyuntingan film fiksi merupakan penyusunan gambar yang digabungkan menjadi suatu keutuhan sebuah cerita, cerita dalam film fiksi merupakan film yang dibuat semenarik mungkin, biasanya cerita dapat dimodifikasi sedemikian rupa guna untuk mendapatkan perhatian dari penonton. Untuk mendapatkan perhatian dari penonton, penonton memungkinkan mendapatkan informasi lebih cepat ditangkap dengan durasi film yang pendek.

Menurut (Komara, 2021) Film pendek, bukan sekadar versi singkat dari film panjang. Di balik durasinya yang singkat, terbentang dunia penuh makna dan kreasi yang tak kalah memukau. Pembuatannya bukan atas dasar minim biaya atau cerita yang sempit, melainkan sebuah pilihan untuk menjelajahi ide dan gagasan dengan cara yang berbeda. Film pendek berani mengangkat tema dan isu yang jarang tersentuh film panjang atau media lain, menawarkan gagasan segar untuk dipikirkan dan dirasa oleh penonton. Gagasan ini bisa berupa, pertanyaan, atau refleksi dari pengalaman dan pengetahuan sang pembuat film, yang kemudian diinterpretasikan oleh *audiens* dengan beragam cara. Meskipun singkat, film pendek mampu menghadirkan makna yang mendalam. Berbagai eksplorasi bentuk cerita, gaya pengambilan gambar, dan suara menghasilkan kekhasan dan daya tarik tersendiri. Di sinilah letak keindahan film pendek: perpaduan singkatnya waktu dengan luasnya makna dan kreasi.

Menurut pandangan perancang, penyuntingan pada film pendek, susunan gambar yang diberikan begitu singkat dan padat, mulai dari alur cerita, penyusunan gambar, audio, dan pemilihan warna, sehingga yang ditampilkan pada film pendek lebih cepat ditangkap informasinya bagi penonton. Dengan hal itu perancang memberikan variasi cerita dengan menambahkan unsur penyuntingan komedi pada film.

Menurut (Bowen, 2024, p. 315) dalam penyuntingan urutan komedi, penting untuk membedakan peran editor dari penulis dan sutradara. Tanggung jawab utama untuk humor verbal, seperti lelucon, punch line, atau jawaban tepat yang diperpanjang, terletak pada penulis untuk menciptakan dialog yang lucu dan sutradara serta aktor untuk membawakan dialog tersebut dengan cara yang lucu. *Editor* memang dapat memotong ke shot yang lebih dekat untuk menekankan *punch line*, namun perannya dalam humor verbal terbilang terbatas. Berbeda dengan humor visual, dimana editor memiliki ruang lingkup yang lebih luas. Bersama dengan penulis, sutradara, dan aktor, *editor* memainkan peran penting dalam menerjemahkan visi humor visual ke dalam film. Menurut pandangan perancang penting untuk mengetahui pengetahuan tentang editing. Menurut (Firdausyiah & Adi, 2016), kata editing berasal dari bahasa Inggris dan digunakan dalam bahasa Indonesia. "*Editing*" berasal dari kata Latin editus, yang berarti "menyajikan kembali". *Editing* sangat penting untuk sebuah film. Pengorganisasian, peninjauan, pemilihan, dan perakitan foto dan suara "cuplikan" yang diambil selama proses produksi dikenal sebagai *editing*. Dibutuhkan seorang *editor* dalam *editing*. *Editor*, juga dikenal sebagai penyunting gambar, bertugas membuat cerita dari shot-shot yang dibuat berdasarkan skenario dan gagasan penyutradaraan sehingga menjadi film cerita yang

utuh. Dalam *editing* untuk penambahan suasana komedi penting untuk menambahkan pengiring yang menghibur, salah satu pengiring yang menghibur ialah musik dangdut. Menurut (Prili Anggara, 2023) musik dangdut merupakan salah satu musik populer asli Indonesia. Musik dangdut masa kini merupakan hasil campuran dari beberapa genre musik. Pengaruh genre musik lain terutama pop, rock, dan jazz terhadap dangdut menciptakan fenomena baru dalam industri musik dangdut. Musik dangdut bertransformasi menjadi musik yang lebih energik dan bertempo cepat. Pembawaan musik dalam sebuah lagu merombak tatanan sebelumnya, yaitu ritme gendang dimainkan dengan pola irama terpotong-potong

Menurut pandangan perancang, *editing* dalam film komedi merupakan penyuntingan yang dibuat begitu variatif dalam pemilihan gaya pemotongan dan pemilihan audio, penyuntingan komedi biasanya sudah terkonsep dari naskah yang berisi humor, sehingga peran penyuntingan penting dalam menerjemahkan naskah berisi humor yang sudah terkonsep ke dalam film sedangkan pemilihan audio terdapat musik pengiring untuk menampilkan suasana energik pada sebuah film. Film tentunya bebas untuk memilih tema yang akan dibuat, oleh karena itu penting untuk memahami pengetahuan tentang tema kontemporer atau *postmodern*.

Menurut (Agung, 2017) *postmodern* atau kontemporer merupakan gerakan filsafat kebudayaan yang terjadi sekitar tahun 1960-an sebagai reaksi terhadap modernisme yang dianggap menjadi biang keladi segala bentuk runtuhnya kemanusiaan dan moralitas. Kontemporer sering kali juga disebut sebagai estetika yang “*anything goes*”. Menurut Hayward dalam buku karya (Agung, 2017) menjelaskan *bricolage* adalah merakit atau menyatukan berbagai gaya,tektur, genre atau diskursus yang berbeda. Menurut pandangan perancang film yang akan dibuat nanti ada unsur pergabungan modern dan retro. Menurut (Iskandar & Siti, 2014) tinjauan kamus *Longman Dictionary of Contemporary English* disebutkan bahwa kata “modern” adalah bentuk adjective atau kata sifat *modern adj; of the present time, or of the not far distant past; not ancient*. Berarti modern itu menunjukkan sifat sesuatu yang baru yang berlaku pada masa kini, atau masa yang tidak terlalu jauh dari masa kini, atau tidak kuno. Sedangkan retro menurut artikel (Markus, 2024) asal usul kata “Retro” berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata “retro”, yang artinya “mundur” atau “ke belakang”. Dalam perkembangan selanjutnya, kata ini digunakan dalam bahasa Inggris sebagai singkatan dari “*retrospective*” pada tahun 1970-an, dan secara umum mengacu pada gaya atau tren yang mengadopsi elemen-elemen dari masa lalu. Seiring waktu, “retro” menjadi istilah umum yang digunakan untuk merujuk pada segala sesuatu yang terinspirasi dari atau meniru gaya, mode,

atau desain dari masa lalu termasuk pakaian retro, dekorasi retro, atau musik retro yang mencerminkan gaya dari beberapa dekade sebelumnya. Ini adalah usaha untuk menghidupkan kembali estetika dari waktu yang lalu. Dengan menggabungkan nuansa masa lalu dan masa sekarang muncullah istilah *juxtaposition*. Juxtaposition menurut (Arifin, 2022) dalam fotografi merupakan salah satu teknik komposisi dengan cara menempatkan dua elemen berbeda dalam satu *frame*, yang keduanya memiliki kontradiksi satu sama lain.

Menurut pandangan perancang penyuntingan dengan nuansa modern retro merupakan gabungan tampilan masa kini berupa modern yang memberikan nuansa sesuai dengan perubahan zaman sedangkan tampilan masa lalu merupakan retro yang memberikan visual masa kini tapi dibuat sedemikian rupa menjadi zaman masa lalu, dengan paduan nuansa tersebut gaya penyuntingan yang diberikan begitu variative. Untuk menampilkan visual masa lalu perancang menggunakan estetika film analog.

Menurut dari *website* (S, 2023) fotografi analog adalah bentuk seni abadi yang terus memikat dan menginspirasi para fotografer dan penggemarnya. Meskipun kemajuan teknologi digital, estetika unik fotografi analog tetap tak tertandingi. Proses pengambilan gambar pada film dan mengembangkannya di kamar gelap menciptakan kualitas visual berbeda yang tidak dapat ditiru dengan cara digital. Dari rentang warna yang kaya hingga butiran halus dan ketidaksempurnaan, fotografi analog menawarkan pesona unik dan nostalgia yang terus memikat pemirsa. Kualitas estetika fotografi analog juga memainkan peranan penting dalam daya tariknya yang bertahan lama. Kisaran nada yang unik, gradien yang halus, dan nuansa organik dari foto film sering kali membangkitkan rasa nostalgia dan keabadian. Ciri khas butiran film, mengingatkan pada lukisan *pointillist*, menambah kualitas tekstur yang meningkatkan kedalaman dan suasana gambar. Selain itu, penampakan warna dari berbagai stok film memberikan tampilan yang berbeda dan seringkali sangat dicari yang sulit ditiru dengan filter atau preset digital. Oleh karena itu menurut pandangan perancang, visual masa lalu ditampilkan dengan tambahan butiran pada film, untuk menandakan ciri khas film pada masa lalu, dengan kemajuam perkembangan zaman sekarang *software editing* sudah menyediakan tampilan yang menyerupai analog.

2.1.1 Gaya Penyuntingan

Menurut (Bowen, 2024) *Cut to cut* adalah transisi paling umum dalam film, seperti memotong dan mengubah alur cerita dalam sekejap mata. Dalam gaya editing "tak terlihat",

penonton tak sadar akan transisi ini, seakan terhanyut dalam aliran ruang, waktu, dan aksi yang mulus. Oleh karena itu menurut pandangan perancang, *cut to cut* guna untuk menyambungkan susunan gambar menjadi suatu cerita yang utuh, penggunaan penyuntingan ini bisa digunakan juga pada *cut to black screen* guna untuk memberikan ketegangan untuk diadegan selanjutnya, sehingga penonton dapat menafsirkan tafsirannya sendiri pada layar hitam, penggunaan penyuntingan ini dibantu oleh audio efek suara dan musik yang mengiringinya supaya penonton tahu perkiraan visual selanjutnya.

Lalu penggunaan *wipe transition*, menurut (Bowen, 2024) *wipe transition* merupakan transisi yang menampilkan kedua gambar secara bersamaan, namun tanpa penumpangan. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian penonton dan sering kali ditampilkan dengan bentuk grafis yang unik, seperti gigi gergaji, iris, atau spiral. Menurut pandangan perancang, penggunaan penyuntingan ini guna untuk menampilkan kejutan pada sebuah film, biasanya terjadi untuk melihatkan ekspresi karakter atau perpindahan pada sebuah adegan, penyuntingan ini bisa juga digunakan pada *split screen*, menurut dari *website* (Tella, 2024) *split screen* dalam pengeditan video adalah teknik di mana dua atau lebih aliran video ditampilkan secara bersamaan di bagian layar yang terpisah. Ini memungkinkan pemirsa untuk melihat berbagai perspektif atau alur cerita secara bersamaan. Teknik ini sering digunakan dalam film, acara televisi, dan video game untuk menunjukkan sudut pandang karakter yang berbeda, tindakan simultan, atau untuk membandingkan dan membedakan adegan yang berbeda. Oleh karena itu menurut pandangan perancang pada film komedi sangat berguna untuk melihat ekspresi karakter dalam jarak yang dekat, guna untuk menghibur penonton.

Lalu penggunaan *fades* dalam film, menurut dari *website* (Passaris, 2023) *fades* adalah efek pengeditan video yang kuat yang berdampak ketika diterapkan pada audio serta video — apa pun *genrenya*. Ada begitu banyak cara kreatif untuk menggunakan *fade*. Beberapa *editor* video menggunakan memudarnya suara atau video untuk menciptakan ketegangan dan menggunakan efek memudar untuk mengalihkan fokus dari satu narasi karakter ke narasi karakter lainnya. Menurut pandangan perancang transisi *fade* sangat berguna untuk perpindahan lokasi pada sebuah adegan dan penggunaan *fade* bisa digunakan dengan variasi seperti tampilan *glow effects* pada *fade in to fade out* guna untuk menampilkan perbedaan masa kini dan masa lalu.

Lalu penggunaan *match cut* pada sebuah film, menurut (Bowen, 2024) penyuntingan bentuk atau *match cut* paling baik digambarkan sebagai transisi dari bidikan yang memiliki

bentuk yang menonjol, warna, atau komposisi dimensi, ke bidikan lain yang hampir sama dengan memiliki bentuk, warna, atau komposisi dimensi. Jenis penyuntingan ini biasanya sudah diperkirakan sebelumnya selama tahap penulisan atau praproduksi karena elemen visual yang akan cocok membutuhkan perlakuan komposisi yang tepat dan, terkadang, arahan layar. Jarang sekali penyuntingan bentuk hanya keberuntungan dari pihak *editor*, tetapi bisa saja terjadi, jadi perhatikan peluangnya dalam materi visual. Oleh karena itu menurut pandangan perancang *match cut* guna untuk menampilkan posisi visual yang sama akan tetapi latar belakang yang berbeda, sehingga informasi yang diberikan akan berubah dari gambar tampilan pertama ke tampilan berikutnya biasanya teknik ini berguna untuk memberitahukan informasi yang dipikirkan oleh karakter tersebut. Lalu perancang menambahkan visual tambahan guna untuk menambahkan informasi tambahan, dengan hal itu penyuntingan yang tepat untuk digunakan adalah *concept edit*. Menurut (Bowen, 2024) *concept edit* dapat berdiri sendiri sebagai saran yang murni bersifat imajinatif. Jenis penyuntingan ini adalah kadang-kadang disebut penyuntingan dinamis, penyuntingan ide, penyuntingan intelektual, atau montase. Penyuntingan konsep dapat mengambil dua bidikan dari konten yang berbeda dan, melalui penjajaran elemen-elemen visual ini pada satu waktu tertentu dalam sebuah cerita, dapat menghasilkan makna tersirat yang tidak diceritakan secara eksplisit dalam cerita. Dengan hal itu menurut pandangan perancang *concept edit* merupakan *editing* yang sudah terkonsep dari tahap pra produksi, sehingga konsep tersebut akan dijalankan pada tahap pasca produksi untuk proses finalisasi.

3. Uraian Data dan Analisis

3.1 Data dan Analisis Objek Perancangan

Dalam mengumpulkan data dan analisis, perancang melakukan observasi langsung di lapangan dengan mengamati kondisi pencahayaan, dan sumber audio pada lokasi *shooting* yang sudah perancang kunjungi. Pada tahapan ini, perancang beserta satu rekan tim melakukan observasi langsung dengan mengunjungi lokasi *shooting* yang sudah ditentukan untuk mengetahui nuansa yang sedang terjadi dan sumber audio untuk mengetahui kondisi nyata yang terjadi ditempat lokasi. Lokasi yang rekan tim kunjungi yaitu di daerah kota Bandung, dengan hal ini perancang menjadikan data dan analisis ini untuk menjadi acuan referensi yang akan digunakan untuk memudahkan proses pengerjaan pada tahap pasca produksi.

3.3 Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis dalam penyuntingan, audio, dan warna. Perancang mendapatkan *point-point* penting dari hasil analisis tersebut seperti menggunakan penyuntingan dengan pendekatan penyuntingan, *cut to cut*, *wipe transition*, *match cut*, *concept edit*, dan *fade in to fade out*. Lalu pada audio yang menggunakan pendekatan suara dialog, efek suara, dan ilustrasi musik pengiring. Lalu pada warna yang menggunakan pendekatan warna masa lalu dan masa kini.

4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan salah satu tugas perancang untuk menjelaskan konsep yang akan dibuat, oleh karena itu perancang akan menjabarkannya dari tema besar yang telah dibuat yaitu kurangnya implementasi pendidikan seks oleh orang tua terhadap anak usia dini. Konsep perancangan ini akan meliputi ide besar, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep media. Kontribusi dari penyunting gambar yaitu membuat konsep perancangan dari penyunting gambar yaitu menggabungkan konsep penyuntingan *juxtaposition*.

4.1.1 Konsep Visual

Konsep visual ini tercipta dikarenakan sudah ada diskusi bersama rekan pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Lalu perancang sebagai penyunting berguna untuk menyusun suatu gambar menjadi sebuah cerita yang utuh berdasarkan naskah yang telah dibuat oleh sutradara.

1. Gaya Penyuntingan

Dalam perancangan film ini penyunting menggunakan gaya transisi berupa, *cut to cut* yang berguna untuk memperlihatkan perubahan seketika dari dari adegan satu *shot* ke *shot* lainnya guna untuk mendapatkan perubahan informasi atau lokasi. Lalu transisi *wipe* untuk memperlihatkan perbedaan lokasi dan memperlihatkan detail ekspresi karakter, penyuntingan ini bisa juga digunakan pada *split screen*. Lalu transisi *glow fade in to fade out* untuk memperlihatkan perbedaan masa lampau dan masa kini. Lalu jenis penyuntingan *match cut* guna untuk untuk memperlihatkan posisi elemen dengan bentuk yang sama dari satu gambar ke gambar selanjutnya, dengan tujuan untuk memperlihatkan perpindahan informasi, lalu jenis penyuntingan *concept edit* guna untuk memperlihatkan visual tambahan untuk menambahkan detail informasi yang sudah dibuat konsepnya, seperti pembuatan efek visual pada sebuah adegan. Lalu

perancang juga menyunting film ini berdasarkan arahan dan masukan dari rekan-rekan supaya penyuntingan film ini tercapai.

2. Audio

Dalam perancangan film ini penyunting menggunakan audio dari dialog guna untuk memperjelas suatu adegan, lalu *ambience* untuk mendapatkan suasana di suatu tempat, lalu *sound effect* guna untuk menabahkan detail suara yang ada di dalam film, lalu yang terakhir musik pengiring guna untuk menabahkan suasana yang diiringi berdasarkan mood dari sebuah adegan. Lalu perancang membuat audio dokumen untuk lengkapnya dan sebagai patokan pada saat proses pasca produksi.

3. Warna

Warna pada film ini memadukan warna modern dan warna retro, warna yang ditampilkan pada warna modern kemunculan warna yang diberikan begitu jelas, spektrum warna luas, dan saturasi yang begitu kuat. Lalu penggunaan warna retro kemunculan suatu warna begitu sempit, dan terlihat pudar, penggunaan untuk visual masa lalu juga dibantu dengan *film grain* ini merupakan ciri khas dari film analog. Dengan hal ini untuk membedakan masa lalu dan masa kini, diberikan visual warna yang begitu mencolok untuk masa kini sedangkan untuk warna yang agak pudar dengan bantuan *film grain* untuk masa lalu.

4.2 Proses Perancangan

4.2.1 Pra Produksi

<i>Screenshot</i>	Deskripsi
1. <i>Shotlist</i>	Pada tahap ini perancang membaca hasil <i>shotlist</i> yang dibuat oleh penata kamera, guna untuk bisa membayangkan suatu adegan yang nanti dibuat, dan disusun oleh perancang.
2. <i>Script</i>	Pada tahap ini perancang membaca <i>script</i> yang dibuat oleh sutradara dan desainer produksi, guna untuk memahami suatu cerita, serta ada bantuan dari penata kamera yang memberikan penanda dari <i>shot list</i> yang

	di masukan kedalam <i>script</i> . Sebagai penyunting gambar sangat berguna untuk memahami alur cerita tersebut, sehingga dalam penyusunan gambar jadi lebih mudah.
3. Videoboard	Pada tahap ini perancang melihat <i>videoboard</i> yang dibuat oleh penata kamera, guna untuk memahami secara detail dari sebuah adegan untuk melihat pergerakan dari kamera.

4.2.2 Produksi

Kegiatan	Deskripsi
1. Offline Editing	Pada tahap ini perancang menyortir hasil rekaman footage dan audio yang disortir kedalam folder sesuai dengan kode hardisk yang telah dipakai pada saat direkam. Pada tahap ini juga file disimpan dan <i>dibackup</i> sebanyak 3 kali di hdd dan di ssd. Dan melihat hasil rekaman untuk memastikan file tersebut aman tidak terdapat gangguan.

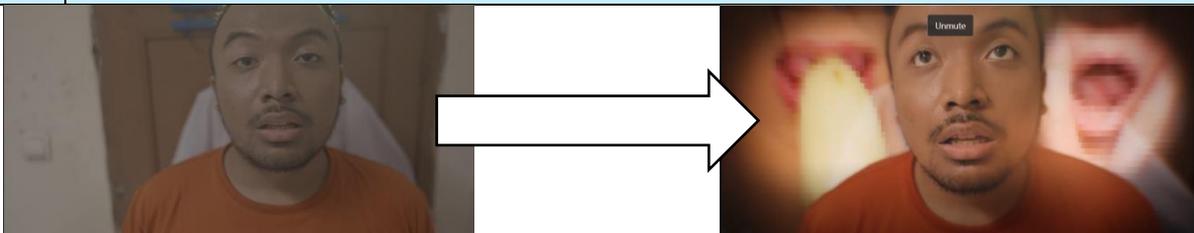
4.2.3 Pasca Produksi

Kegiatan	Deskripsi
1. Acquisition	Pada tahap ini perancang mengumpulkan dan mengbackup data <i>footage</i> dan <i>audio</i> yang simpan berdasarkan kode hardisk yang sudah kita namakan.
2. Organization	Pada tahap ini peracannng mengorganisir file sesuai tempat folder yang perancang sediakan.
3. Review & Selection	Pada tahap ini perancang memilih hasil rekaman <i>file</i> dan membaca data clapper dan data <i>sound</i> guna untuk melihat hasil rekaman yang bagus, yang dijadikan pilihan dan yang tidak harus dimasukkan kedalam folder di software nantinya. Pada saat sudah masuk software perancang menyusunnya dengan rapih sesuai kode shot yang telat dibuat.

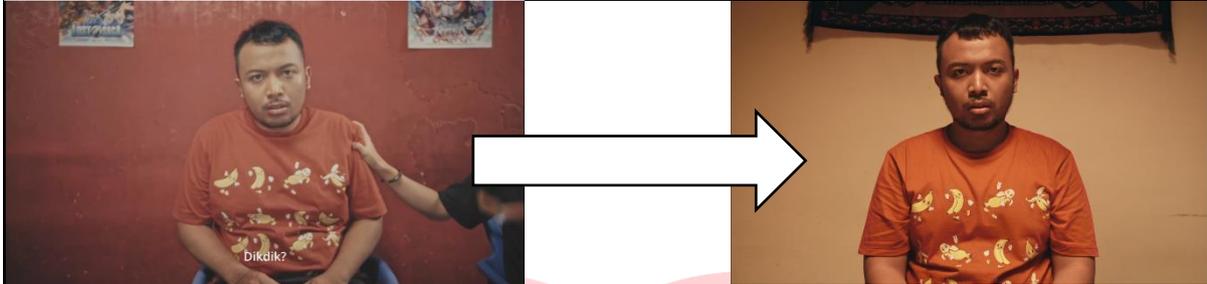
4. Assembly	Pada tahap ini perancang Menyusun gambar dan audio berdasarkan shotlist, masih dibidang susurannya masih kasar, akan tetapi video dan audio sudah tersinkornisasi.
5. Rough Cut	Pada tahap ini perancang Menyusun audio dan gambar berdasarkan script, pada tahap ini juga di arahkan oleh rekan-rekan tim supaya terlihat sesuai dengan cerita. Ditahap ini nantinya akan kita kasih lihat ke dosen pembimbing untuk mendapatkan arahan.
6. Fine Cut	Pada tahap ini susunan film sudah bisa dibidang bisa dilihat alur cerita filmnya dengan utuh. Tahap ini tentunya dalam bimbingan rekan dan dosen pembimbing.
7. Picture Lock	Pada tahap ini film sudah bisa di warnai, penambahan visual efek, pembersian audio dialog, penambahan efek suara, dan pemanbahan musik pengiring.
8. Finishing	Pada tahap ini perancang menyatuhkan penambahan visual dan audio disusun menjadi satu, sehingga film sudah siap untuk render.
9. Mastering & Delivery	Pada tahap ini perancang mengrender hasil editan, sehingga film sudah siap untuk ditayangkan.

4.3 Hasil Perancangan

4.3.1 Gaya Penyuntingan

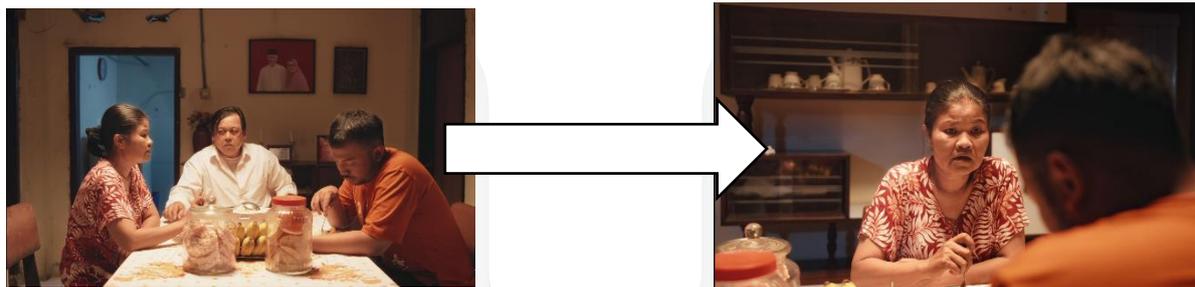
No	Gaya Penyuntingan
1.	<p><i>Concept Edit:</i></p> <p>Di adegan tersebut terdapat penambahan visual efek guna untuk menambahkan detail informasi yang sudah dibuat konsepnya sesuai alur cerita. Detail informasi tersebut memperlihatkan visual karakter yang membayangkan adegan seksualitas.</p>
	
2.	<p><i>Match cut:</i></p>

Di Adegan tersebut di perlihatkan penempatan posisi yang sama akan tetapi latar belakang yang berbeda, guna untuk memberikan informasi yang sama. Bahwa pada adegan tersebut karakter sedang terbayang-bayang yang terjadi dari warnet sehingga terbawa sampai kerumah.



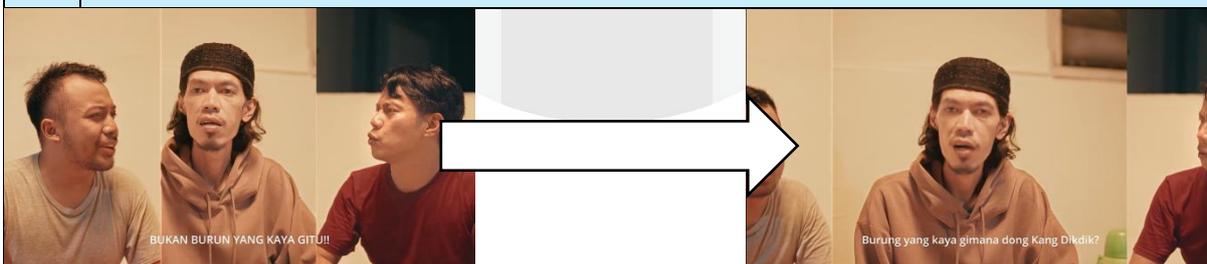
3. *Cut to cut:*

Di Adegan tersebut di perlihatkan potongan ke potongan selanjutnya yang diiringi sesuai audio dialog, guna untuk memperlihatkan potongan gambar ke potongan gambar lawan bicara yang sedang berbicara.



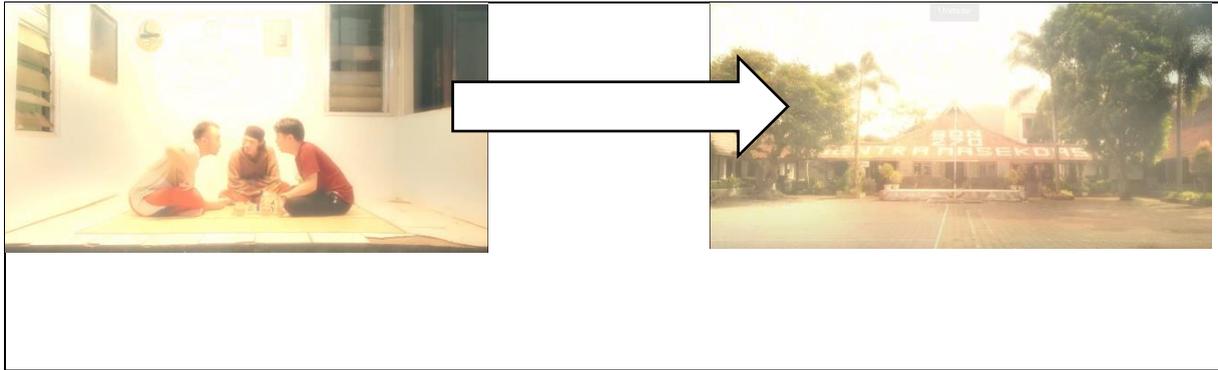
4. *Wipe Transition:*

Di adegan tersebut diperlihatkan potongan *wipe* guna untuk memperlihatkan posisi karakter dan ekspresi karakter.



5. *Glow Fade In to Out Transition:*

Di adegan tersebut ditampilkan *transisi glow fade in to out*, guna untuk memperlihatkan masa sekarang dan masa lalu dari film tersebut.



4.3.2 Pembentukan Audio Dokumen

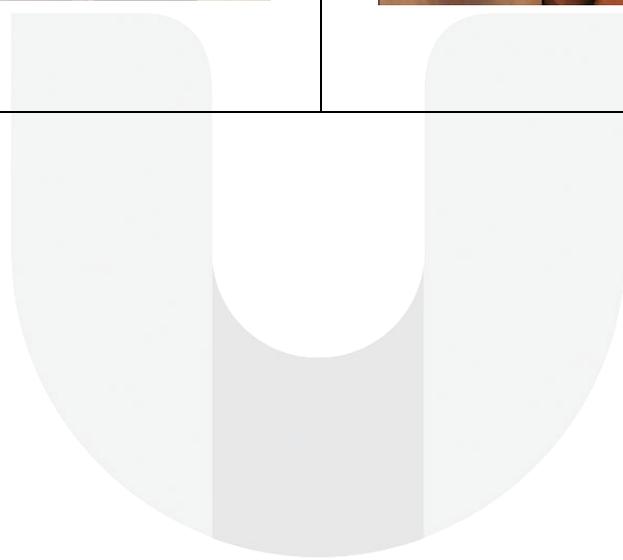
Audio Dokumen					
No.	Ambience	Music	Timecode SFX	SFX	SFX Source
SCENE 1					
1	Suara noise dalam rumah, dan suara jangkrik dimalam hari	Genre Comedy	00:10 – 00:16	Suara ketikan HP	External
2			00:16 – 00:27	Suara desah Perempuan dan laki-laki	Own
3			00:27 – 00:30	Suara anak Dikdik kaget ketauan nonton bokep	Own
4	-	Musik Intro	00:30 – 00:36	-	-
SCENE 2					
5	suara jangkrik dimalam hari dan suara lalu-lalang motor	Genre Comedy	00:36 – 01:44 (Bagian main catur)	Suara ketukan main catur	Own
6			01:46 – 01:51	Suara Langkah kaki dan suara gesekan pada saat duduk	Own
7			02:23 – 02:27	Suara Langkah kaki dan suara gesekan pada saat duduk	Own
8			02:40 – 02:42	Suara tepok ke muka	Own

9			03:13 – 03:15	Suara tepok ke paha	Own
10			03:15 – 04:12	-	Own
SCENE 3					
11	Suara lalu-lalang siswa kegiatan di sekolah	Genre	04:12 – 04:25	Suara bell sekolah	External
12		Comedy	04:43 – 04:45	Suara hentakan lompatan Dikdik, Suara efek tambahan reverb	External
SCENE 4 & SCENE 5					
13	Suara motor lewat, suara di siang hari burung berkicau	Genre	05:50 – 06:12	Suara jalan kaki	Own
14		Comedy	06:13 – 06:57	Suara menaruh tas, suara Langkah kaki ibu dikdik, suara gesekan piring dan sendok, suara piring di taruh di meja, suara remot, suara tv	Own
SCENE 6					
15	suara jangkrik di malam hari dan suara lalu-lalang motor	Genre Comedy	07:46 – 08:17	-	Own
SCENE 7					
16	Suara lagu warnet, suara game point blank (game perang)	Genre	08:17 – 08:22	-	Own
17		Comedy	08:22 – 9:56	Suara keyboard dan suara mouse klik, suara gebrakan meja, suara geser kursi. Suara efek tambahan reverb, delay, dan tinnitus	Own
SCENE 8 & SCENE 9					
18	Suara jankrik di malam hari	Genre Comedy (Scene 8) &	09:57 – 12:13	Suara gesekan sendok dengan piring atau wadah nasi, suara jalan kaki, suara dobrakan pintu,	Own

		Sub Genre Comedy, Musik Dangdut (Scene 9)		suara menyentuh Kasur, suara buka celana	
SCENE 10					
19	suara jangkrik dimalam hari dan suara lalu- lalang motor	Genre Comedy	12:13 – 13:39	-	Own
20	-	Musik Outro	13:39 – 14:33	-	Own

4.3.3 Penerapan Warna Pada Hasil Karya Film

Penerapan Warna Pada Hasil Karya Film	
Retro (Masa lalu)	Modern (Masa sekarang)
	
	
	



5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat perancang jelaskan berdasarkan kajian data serta hasil analisis pada film ini menyadari masih banyaknya orang tua yang kurang bisa membahas seksualitas dengan anak mereka, edukasi seks pada anak usia dini menjadi hal yang krusial. Film fiksi pendek kontemporer bergenre komedi dapat menjadi media yang efektif untuk mengedukasi orang tua tentang pentingnya edukasi seks pada anak. Durasi yang singkat dan penyampaian pesan yang padat membuat film ini mudah diterima penonton. Penyuntingan film ini perlu cermat dalam gaya pemotongan dan transisi untuk memperlihatkan adegan komedi dan perbedaan tempat atau masa, lalu pemilihan audio seperti audio dialog, efek suara, ambience dan musik pengering, guna untuk menambahkan suasana seru dan tidak membosankan, lalu pemilihan warna seperti memilih warna retro untuk masa lalu yang ditambahkan dengan butiran titik atau yang disebut dengan *film grain* sedangkan modern untuk masa sekarang. Tujuannya agar penonton merasa familiar dengan atmosfer komedi dan perbedaan masa. Dengan hal itu pesan edukasi seks dapat tersampaikan dengan lebih mudah. Film fiksi pendek kontemporer bergenre komedi dapat menjadi solusi edukatif untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang pentingnya edukasi seks pada anak usia dini. Dengan penyuntingan yang tepat, pemilihan audio yang tepat, dan pemilihan warna pada film yang tepat dapat membuat film ini dapat menjadi sarana edukasi yang efektif dan menarik bagi orang tua dan orang yang ingin menjadi orang tua.

5.2 Saran

Saran saya muncul dari perancangan film tugas akhir ini tentang pendidikan seks, semoga dari media yang diberikan berupa film pendek bergenre komedi ini dapat memberikan pemahaman baru dan menghibur masyarakat sekitar.

Daftar Pustaka

- Agung, L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kanisius Yogyakarta.
- Alibasah, D., & Prayuda, Y. Y. (2018). *PENGAMBANGAN PERFILMAN TINGKAT DASAR DIBIDANG EDITING*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arifin, J. (2022, Maret 26). *Mengenal Juxtaposition dalam fotografi*. Retrieved from Radar RB Bromo: <https://radarbromo.jawapos.com/klinik-fotografi/1001623331/mengenal-juxtaposition-dalam-fotografi>
- Bowen, C. J. (2024). *Grammar of the edit (Fifth Edition)*. New York: Routledge.
- Desmond, & Wibowo, T. (2020). STUDI TEORI WARNA PADA FOTO DENGAN STYLE RETRO. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 526.
- Firdausyiah, T., & Adi, A. E. (2016). PENYUNTING GAMBAR FILM FIKSI PENDEK "PLEASE COME HOME" BERTEMA CYBERBULLYING. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3, No.3 December 2016 | Page 552*.
- Iskandar, E., & Siti, Z. (2014). *Sejarah Pendidikan Islami*. Bandung: PT. Rosda Karya .
- Ismiulya, F., Diana, R. R., Na'imah, Nurhayati, S., Sari, N., & Nurma. (2022). Analisis Pengenalan Edukasi Seks pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4277.
- Komara, L. H. (2021). POTENSI FILM PENDEK DI ERA INTERNET. *Lulu Hendra Komara / IKONIK : Jurnal Seni dan Desain, Vol. 3, No.2, Juli 2021, 48-53 , 50*.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran, 27*.
- Marcus, A. (2006). *Celluloid Blackboard: Teaching History with Film*. Information Age Publishing.
- Markus, J. (2024, Juli Jum'at). *Memahami Perbedaan Antara Vintage dan Retro*. Retrieved from Unas TV: <http://tv.unas.ac.id/memahami-perbedaan-antara-vintage-dan-retro/>
- Muzaki, K. A., & Adi, A. E. (2017). REKONTEKSTUALISASI AUDIO VISUAL DALAM FILM WARKOP DKI 70-AN CHIPS KE DALAM WARKOP DKI REBORN (2016). *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.3 Desember 2017 | Page 611*.
- Paksi, D. N. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Warna dalam Dunia Visual*.
- Passaris, C. (2023, 7 13). *Cara memudar masuk dan keluar dari audio dan video*. Retrieved from Clipchamp: <https://clipchamp.com/en/blog/apply-audio-video-fades-online/#:~:text=Fades%20are%20a%20powerful%20video,one%20character%20narrative%20to%20another.>
- Permatasari, E., & Adi, G. S. (2017). GAMBARAN PEMAHAMAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR TENTANG PENDIDIKAN SEKSUAL DALAM UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK. *GAMBARAN PEMAHAMAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR TENTANG PENDIDIKAN SEKSUAL DALAM UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK*.

- Pratista, H. (2017). MEMAHAMI FILM. In H. Pratista, *MEMAHAMI FILM* (p. 31). Sleman: Montase Press.
- Priili Anggara, D. A. (2023). Fungsi Lagu Dangdut Koplo Modern Bagi Kehidupan Remaja: Tinjauan SMPN 5 KEBUMEN. *INDONESIA JOURNAL of Performing Arts Education*, 16.
- Rifai, R. U. (2023). Reperesentasi Feminisme dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kuniawan (Kajian Semiotika Roland Barthes). *Reperesentasi Feminisme dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kuniawan (Kajian Semiotika Roland Barthes)*.
- S, R. (2023, 12 20). *Estetika Unik Fotografi Analog*. Retrieved from Universitas Stekom : <https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Estetika-Unik-Fotografi-Analog/14a9f753496f4a13247f6e7c53ab454e68f9c959>
- Sanjaya, P. A., Mudra, I. W., & Dwiyani, N. K. (2023). PENERAPAN ALUR TAK TERHINGGA DALAM FILM PENDEK FIKSI UNTITELED. *JURNAL CALACCITRA*, 98.
- Setyawan, H. (2015). *BUKU AJAR EDITING*. Yogyakarta.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PENERBIT PT KANISIUS.
- Tella. (2024, 7 21). *Split Screen*. Retrieved from Tella: <https://www.tella.tv/definition/split-screen>
- W.A., S. D. (2002). *WARNA Teori dan kreativitas penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Wardana, A., & Adi, A. E. (2016). PENYUTRADARAAN FILM DOKUMENTER KONTRADIKSI OBSERVATIONAL SEBAGAI KRITIK SOCIAL UNTUK KAWASAN SEBERANG ULU PALEMBANG. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3, No.3 December 2016 | Page 1000*.