

PENERAPAN EDITING DIMENSI RITMIS DAN WARNA SEPIA DALAM MUSIK VIDEO BIN IDRIS

Satyo Kartika Virgantara, Nyoman Lia Susanthi, S.S., M.A., IB. Hari Kayana Putra, S.Kom, M.Sn.

1Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

2 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali, Indonesia

3 Program Studi Desain Program Magister, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah Denpasar-Bali,
Indonesia

satyokartika29@gmail.com¹ liasusanthi@isi-dps.ac.id harikayana@isi-dps.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : Agustus, 2023
Accepted : Agustus, 2023
Publish online : November,
2023

A B S T R A C T

Music is an important device for bringing visual harmony when the sound of the visuals is empty and has the power to entertain, inspire, and uplift the mood. The rhythmic dimension of editing is an effective way to control the time or tempo of the duration of each shot. Composing each shot evenly that inherently gives hope to the viewer combines with high-tempo music to intersect each of the synchronized shots. Controlling the rhythm of each shot can affect the moment, such as cutting shorter shots will affect the intensity of the scene and taking longer cuts will create a more relaxed and serene moment. Color grading can be used to support film narratives by creating an atmosphere or mood that complements the storyline. Aims to analyze and describe color grading as a mood builder applied to three Bin Idris Music Videos. The results of this color grading found that color gradations in several scenes at each time setting in Bin Idris' Music Video are used to build the mood or atmosphere in the story. The colors that are widely used include blue and brown with a mixture of other colors, namely: red, gray and black with the addition of Sepia in several shots in each of the Music Videos. Light blue is used to build a scene that seems cold and melancholy, brown is used to build a scene that seems warm, and dark brown and reddish brown tend to build a dark atmosphere and angry conflict. The use of gray gives a somber and sad impression.
Keyword : Bin Idris, Rhythm Relation, Sepia.

ABSTRAK

Musik adalah perangkat penting untuk mengusung keselarasan visual ketika suara dari visual tersebut hampa dan memiliki kekuatan untuk menghibur, menginspirasi, dan meningkatkan mood. Dimensi ritmis editing merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk mengontrol waktu atau tempo dari durasi setiap pengambilan gambar. Menyusun setiap bidikan gambar secara merata yang secara melekat dapat memberikan harapan kepada penonton yang digabungkan dengan alunan musik yang memiliki tempo yang tinggi untuk melakukan perpotongan dari masing-masing pengambilan gambar yang telah di sinkronisasi. Mengontrol ritme dari setiap pengambilan gambar dapat mempengaruhi momen, seperti memotong dengan pengambilan gambar lebih singkat akan mempengaruhi tingkat intensitas pemandangan dan sebaliknya memotong lebih lama akan menciptakan momen yang lebih rileks dan ketenangan. Grading warna dapat digunakan untuk mendukung narasi film dengan menciptakan suasana atau mood yang melengkapi jalan cerita. Bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan color grading sebagai mood builder yang diterapkan pada tiga Musik Video Bin Idris. Hasil color grading ini menemukan bahwa gradasi warna pada beberapa adegan pada setiap setting waktu di Musik Video Bin Idris digunakan untuk membangun mood atau suasana dalam cerita. Warna yang banyak digunakan antara lain biru dan coklat dengan campuran warna lain yaitu : merah, abu-abu dan hitam dengan tambahan warna Sepia pada beberapa shot di setiap Music Video-nya. Biru muda digunakan untuk membangun suasana pemandangan yang terkesan dingin dan melankolis, coklat digunakan untuk membangun suasana pemandangan yang terkesan hangat, dan coklat tua dan coklat kemerahan cenderung membangun gelap suasana dan konflik kemarahan. Penggunaan warna abu-abu memberikan kesan muram dan sedih.

Kata Kunci: Bin Idris, Dimensi Ritmis, Sepia.

PENDAHULUAN

Music video merupakan sebuah media untuk mengangkat para musisi secara visual dan audio. Dzyak (2010: 11) juga menekankan bahwa music video dibuat terutama untuk menampilkan dan memasarkan musik dengan tujuan meningkatkan penjualan album rekaman. music video merupakan tipe dari film pendek dengan alur cerita yang padat atau hanyalah terdiri dari potongan gambar yang dikemas menjadi satu bagian. Di dalam beberapa music video juga terdapat alur cerita layaknya film yang menjadikan khalayak lebih memahami dan merasakan apa maksud dari lagu yang ingin musisi sampaikan. Film adalah bentuk karya seni yang memiliki bentuk audio dan visual, begitu pula dengan keberadaan music video.

Pada tahun-tahun awal perfilman, akhir 1890-an, film-film itu singkat, terdiri dari peristiwa-peristiwa pendek yang difoto dalam pengambilan gambar panjang dalam sekali pengambilan. Durasi tembakan dan kejadiannya sama (Gianetti:1970). Semuanya memberikan ide dan mempunyai peran masing-masing yang dijadikan satu untuk membuat karya dengan unsur yang lengkap. Kreativitas yang dihasilkan para filmmaker salah satunya dengan menghadirkan film dengan kualitas yang menarik perhatian, baik dari segi naratif maupun dari sinematografinya. Pengertian umum tentang audio visual adalah media yang digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan pesan tertentu yang dapat dinikmati secara pengelihat dan pendengaran. Dapat kita ketahui bahwa karya audio visual sangatlah banyak dan beragam. Mulai dari pertunjukan drama, musik, animasi, dan karya video. Salah satu karya video yang akan dibahas adalah music video. Music video selain merupakan hiburan, bisa juga menjadi wadah untuk menyampaikan pesan, kritik, dan isu yang dialami oleh penulis vokal dari musik tersebut serta dapat dijadikan music video.

Epi Production adalah studio kreatif yang menawarkan jasa yang bersangkutan pada bidang audio visual. Epi Production sering menerima berbagai project yang bersangkutan dengan dunia musik. Selama satu semester bekerjasama dengan Epi Production sebagai mitra belajar merupakan suatu kebanggaan yang pada akhir dari program magang ini penulis memilih untuk membuat karya film sebagai mayor editor dalam karya music video. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam bukunya Anton Mabruri (2013:8). Editing adalah proses menyusun, memotong, dan memadukan kembali rekaman menjadi sebuah cerita yang utuh dan lengkap.

Penyuntingan gambar memiliki manfaat psikologis untuk mencapai berbagai efek, untuk membantu bercerita, memprovokasi ide, atau perasaan, atau untuk menarik perhatian sebagai elemen-elemen bentuk sinematik. Oleh karena itu,

seorang editor (orang yang bertugas menyunting gambar) harus membuat keputusan sulit mengenai shot atau gambar mana yang digunakan dan bagaimana menggunakannya. Warna dalam *color grading music video* merupakan proses kreatif dan teknis yang memiliki peran sama pentingnya dengan narasi, adegan, dan shot. "color grading lebih dari sekedar menyesuaikan atau mengoreksi warna dari adegan ke adegan untuk memberikan konsistensi dan kontinuitas. Hal ini juga membantu menanamkan konteks emosional cerita, dan melengkapi pencahayaan dan pencahayaan yang digunakan oleh sinematografer untuk menangkap adegan." (Kennel, 2007, p. 90).

Warna dapat digunakan dalam membangun adegan, untuk menambahkan nilai dramatisnya seperti penggunaan tint dan tone, warna ditentukan oleh suasana hati atau emosi yang dominan dalam nada dari musik. Penggunaan warna dalam film merupakan tujuan estetis untuk memperkuat dramatisasi dalam sebuah lirik. Warna memegang kuat dalam pengkonsepkan elemen-elemen yang terdapat pada sebuah karya. Warna Sepia merupakan warna yang mencolok dan padat yang terdiri dari kuning kecoklatan dengan abu-abu. Menurut (Sanyoto, 2010, p. 46) Kuning pucat tidak seperti kuning cerah yang melambangkan penyakit, kesuraman, dan kesedihan. Kuning juga dikaitkan dengan kekuatan, kekuasaan, dan ego (warna Kaisar Cina). Pertama dan terpenting, kuning adalah warna yang melambangkan keterbukaan dan kontak sosial: kuning dikaitkan dengan persahabatan dan persaudaraan serta pengetahuan sehingga jika didasari oleh pengelompokan nada ataupun lirik dalam pembuatan music video ini warna kuning yang dijadikan dasar warna sepia memiliki makna dasar kesuraman dan kesedihan.

Pada program ini, bersama dengan mitra dan juga rekan mahasiswa yang melakukan proyek independen, telah memproduksi karya bersama musisi bernama Bin Idris berupa 10 konsep music video yang dimana 3 diantaranya sudah direalisasikan selama periode proyek independen. Karya tersebut kami jadikan sebagai luaran dan hasil dari kegiatan program MBKM proyek independen semester VII. Bin Idris adalah nama yang dipilih oleh Haikal Azizi untuk menjalankan proyek solonya sejak 2016. Lagu-lagu yang dipilih rata-rata memiliki kesamaan dari sisi idealis sang penulis, karena akan selalu menyinggung tentang bagaimana kehidupan manusia yang kadang membingungkan, terombang-ambing, terdiam, dan ingin serba cepat. Sehingga dipilihnya ke sepuluh lagu tersebut karena hubungan antara musik dengan raga, pikiran-j jiwa, dan roh.

Penjelasan tersebut, penulis bersedia untuk

mengkaji bagaimana peran seorang editor dalam hal merangkai tiga buah music video Bin Idris. Warna dalam color grading musik video merupakan proses kreatif dan teknis yang memiliki peran sama pentingnya dengan narasi, adegan, dan shot. "color grading lebih dari sekedar menyesuaikan atau mengoreksi warna dari adegan ke adegan untuk memberikan konsistensi dan kontinuitas. Hal ini juga membantu menanamkan konteks emosional cerita, dan melengkapi pencahayaan dan pencahayaan yang digunakan oleh sinematografer untuk menangkap adegan. "(Kennel, 2007, p. 90). Warna dapat digunakan dalam membangun adegan, untuk menambahkan nilai dramatisnya seperti penggunaan tint dan tone, warna ditentukan oleh suasana hati atau emosi yang dominan dalam nada dari musik. Penggunaan warna dalam film merupakan tujuan estetis untuk memperkuat dramatisasi dalam sebuah lirik. Warna memegang kuat dalam pengkonsep elemen- elemen yang terdapat pada sebuah karya. Warna Sepia merupakan warna yang mencolok dan padat yang terdiri dari kuning kecoklatan dengan abu-abu. Menurut (Sanyoto, 2010, p. 46) Kuning pucat tidak seperti kuning cerah yang melambangkan penyakit, kesuraman, dan kesedihan. Kuning juga dikaitkan dengan kekuatan, kekuasaan, dan ego (warna Kaisar Cina). Pertama dan terpenting, kuning adalah warna yang melambangkan keterbukaan dan kontak sosial: kuning dikaitkan dengan persahabatan dan persaudaraan serta pengetahuan sehingga jika didasari oleh pengelompokan nada ataupun lirik dalam pembuatan music video ini warna kuning yang dijadikan dasar warna sepiea memiliki makna dasar kesuraman dan kesedihan.

Pada program ini, bersama dengan mitra dan juga rekan mahasiswa yang melakukan proyek independen, telah memproduksi karya bersama musisi bernama Bin Idris berupa 10 konsep music video yang dimana 3 diantaranya sudah direalisasikan selama periode proyek independen. Karya tersebut kami jadikan sebagai luaran dan hasil dari kegiatan program MBKM proyek independen semester VII. Bin Idris adalah nama yang dipilih oleh Haikal Azizi untuk menjalankan proyek solonya sejak 2016. Lagu-lagu yang dipilih rata-rata memiliki kesamaan dari sisi idealis sang penulis, karena akan selalu menyinggung tentang bagaimana kehidupan manusia yang kadang membingungkan, terombang- ambing, terdiam, dan ingin serba cepat. Sehingga dipilihnya ke sepuluh lagu tersebut karena hubungan antara musik dengan raga, pikiran-jiwa, dan roh. Penjelasan tersebut, penulis bersedia untuk mengkaji bagaimana peran seorang editor dalam hal merangkai tiga buah music video Bin Idris.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Menurut Studio Binder, Music video adalah

proyek kreatif luar biasa yang menggabungkan pembuatan film dan musik. Ada banyak contoh video musik yang melanggar aturan dan mengubah permainan. Namun, ada juga video musik biasa yang menjadi korban kurangnya kreativitas. Di mana milik Anda jatuh terserah Anda dan langkah-langkah yang Anda ambil untuk mewujudkan visi Anda. Tujuan laporan ini dibuat juga nantinya akan menjelaskan beberapa tentang metode atau isi dari editing ritmis yang biasa digunakan dalam eksekusi konsep Rhythmic Relations dan meneliti apakah pesan dan asumsi yang ingin disampaikan bisa tersampaikan dengan baik dari segi mise en scene. Hal yang menjadi aspek penting dalam penuturan konsep ini adalah bagaimana kamera yang mengambil penuh adegan dan kita sebagai editor bisa memotong gambar tersebut agar lebih menarik penonton. Sehingga jika kita dapat memenuhi hal tersebut, kita dapat memaksimalkan asumsi dan ilusi mengajak penonton merasakan emosi dari karakter. Maka dari itu, pemilihan shot dari ritme suara pada eksekusi konsep Rhythmic Relations akan memfokuskan pada ritme dari musik yang jelas dan dalam yang terdengar pada musik. Editor dapat bereksperimen secara kreatif dengan pilihan pengeditan yang berbeda dengan berpikir dalam hal pilihan gaya, pembangunan emosi, dan hubungan antara aktor, daripada mengkhawatirkan aspek tingkat yang lebih rendah seperti posisi kamera dan aturan dasar kontinuitas (Huiyin:2018). Penulis berharap dengan dibuatnya laporan ini, dapat menjelaskan bagaimana penulis yang berperan sebagai editor dapat menyatukan ide yang telah dibuat dari penulis naskah, sutradara, penata kamera, dan penata artistik untuk memenuhi gambar yang diinginkan.

Penulis mengimplementasikan konsep tersebut dengan membaca buku tentang hubungan ritmis berjudul David Bordwell: Film Art an Introduction Menerjemahkan berbagai teori hubungan ritmis di seluruh buku, dia menyatakan: "Sebuah shot bisa sesingkat satu frame atau sepanjang ribuan frame, berlangsung beberapa menit. Pembuat film dapat menyesuaikan panjang shot apa pun dengan rekaman di sekitarnya. Pilihan ini mengeksplorasi potensi ritmis dari gambar tersebut. Namun jenis long shot dapat membantu banyak pada yang secara langsung menjadi tempo film dan perlu untuk memperhatikan motivasi pengambilan gambar dan konsep pengeditan yang akan dikembangkan nanti. Di sisi visual, hal lain yang mendukung biasanya semacam pergerakan subjek atau objek dalam pengambilan gambar bisa berupa pergerakan cepat, atau sesederhana gerakan kecil wajah aktor serta bagian tubuh seperti karakter dalam close-up yang menggerakkan matanya sedikit ke kiri, seolah-olah sedang melihat sesuatu di luar kamera. Logika editing akan berlaku yang kemudian dapat dipotong ke objek yang menarik dalam frame.

Motivasi untuk melakukan potongan gambar dapat melalui mata karakter atau yang biasa disebut sebagai POV. Potongan ini dilakukan untuk memberi gambar dan informasi baru mengenai karakter yang ada (Bowen, Christopher. Grammar of Edit, 2009) hal ini juga menunjukkan apa yang bisa dilihat oleh karakter pada penonton. Karakteristik dari teknik editing dimensi ritmis ada pada panjang durasi gambar yang menjadi dasar dalam memotong visual yang disediakan. Fungsi ritmik terjadi ketika beberapa shot yang luas dapat menciptakan ketukan matris yang stabil. Wide shot dapat menghasilkan tempo yang melambat secara bertahap, shot yang lebih pendek berturut-turut dapat menciptakan tempo yang dipercepat. Elliptical editing menyajikan tindakan sedemikian rupa cara yang menghabiskan lebih sedikit waktu.

1. Warna Sepia

Konsep color grading pada music video Bin Idris menggunakan warna-warna kuning kecoklatan, abu-abu, coklat tua sehingga bisa disebut warna sepia dalam psikologi warna. Psikologi warna adalah cabang ilmu psikologi untuk memahami kegunaan warna yang dipahami sebagai faktor yang dapat membantu mempengaruhi perilaku manusia (Psikologi Digital Education, 2020). Menurut Max Luscher, psikologi warna dapat menunjukkan bagaimana pemikiran dan ketidakstabilan dalam tubuh. Konsep dasar dari psikologi warna dipercayai mampu mempengaruhi 3. secara emosi, psikologi, dan cara bertindak manusia. Warna mampu membentuk komunikasi non-verbal yang mampu menyampaikan pesan secara instan dan memiliki makna. Warna dapat di terjemahkan pada pengelompokan empat kelompok yaitu warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral.

Warna sepia memiliki keterkaitan terhadap emosi manusia seperti warna kuning secara psikologis diartikan sebagai warna yang paling menggambarkan rasa kesuraman, dan kesedihan namun memiliki kehangatan dalam setiap visual yang diberikannya. Warna kuning juga sangat sering dipakai karena mampu menarik perhatian orang banyak. Warna kuning dapat merangsang aktivitas otak dan membantu pemikiran secara logika dan yang perlu secara analitis. Seseorang yang menyukai warna kuning cenderung dapat diandalkan, pintar, imajinatif, dan mampu memberikan ide-ide orisinal. Warna biru dipercaya dapat memberikan kemampuan untuk memberikan pesan komunikasi dan ekspresi secara artistik. Warna biru dekat dengan perumpamaan orang dengan sifat melankolis. Selain itu warna biru juga dapat digambarkan seperti nuansa hening, tetapi untuk penerapan warna biru juga justru cenderung dipakai untuk menyimbolkan rasa sedih, kesepian, dan keheningan yang memiliki kesamaan dengan warna kuning pucat, namun kehangatan dalam warna kuning tidak bisa diterapkan ke dalam

warna biru sehingga biru memiliki kesan yang dingin. Warna oranye juga mampu memberikan dorongan atau energi untuk melakukan tindakan. Warna oranye juga bisa dimengerti sebagai sebuah kehidupan, seperti matahari dan sebuah rasa hangat yang melebihi rasa dari warna kuning.

2. Music Video

Sebagai editor, penulis merencanakan untuk memproduksi tiga buah karya music video sesuai dengan kesepakatan bersama mitra magang EPI Production dan Haikal Azizi selaku musisi Bin Idris. Perancangan gagasan dalam pembuatan konsep secara rapi dan terstruktur, penulis memiliki beberapa music video yang dijadikan referensi untuk menyesuaikan music video yang dibuat dan kemudian akan di bedah teknik dari editing dan pembuatan warna yang telah dibuat dari yang terdapat pada proses pembuatannya. Adapun beberapa referensinya adalah Take A Bow (2009) dari Madonna, Truly Madly Deeply (2009) dari grup musik Savage Garden, dan Fool's Errand (2017) dari grup musik Fleet Foxes. Referensi music video tersebut memiliki kesamaan dari sisi editing yang memiliki konsep ritmis editing dan warna sepia yang diterapkannya. Suasana video serta karakter tokoh yang ditampilkan hampir sesuai dengan masing-masing lagu yang nantinya akan dibuat menjadi sebuah music video.

MV Fleet Foxes - Fool's Errand

Fleet foxes - Food's Errand menjadi referensi utama pada setiap karya musik video omnibus Bin Idris yang diciptakan, Penulis menerapkan karya ini sebagai referensi karena setiap editingnya menerapkan cut by beat untuk menunjukkan kesan dimensi waktu yang cepat untuk dapat memperlihatkan sebuah adegan dari tokoh didalamnya serta apa yang sedang tokoh itu lakukan. Pengambilan gambar negative space dan frontal cukup memberikan ruang yang baik bagi *cut by beat* untuk dapat diterapkan sehingga dari sisi penonton dapat dipaksa memperlihatkan gambar yang tiba-tiba sehingga terdapat sentuhan ilusi gambar dari musik video yang diciptakan

Konsep ini secara keseluruhan sangat baik dan rapi. Penulis menerapkannya pada karya musik video Bin Idris sehingga setiap penyuntingan gambar dan transisinya menerapkan *cut by beat* sebagai konsep utama untuk menciptakan ilusi dan melakukan sugesti kepada penonton tentang dimensi ruang dan waktu yang berubah-ubah untuk menunjukkan apa yang dilakukan oleh tiap karakter didalamnya sehingga dapat terbawa oleh pergerakan dan pengadeganan yang dibawa oleh karakter. Selain itu ritme dan ketukan irama juga menjadi bagian yang paling penting dimana perpindahan gambar dapat terjadi sesuai dengan ketukan dan ritme yang sesuai dengan ketukan lagu. Warna sepia juga menjadi

referensi penulis melalui music video ini karena tentunya sangat indah dan nyaman untuk ditonton dalam penerapan warna sepia pada pengambilan gambar dan karakteristik dari tiap tokoh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Bin Idris cukup terkenal dikalangan pendengarnya, musik yang diciptakan oleh Bin Idris memiliki ciri khas dalam harmoni pembentukan lagu. Harmoni harmoni yang diciptakan sangat membuat pendengarnya terbawa. Musik mampu menjadi komunikasi interpersonal antara musisi atau pembuatnya dengan pendengarnya, komunikasi ini yang kemudian akan membawa pesan dan makna yang ingin disampaikan kepada penontonnya. Melalui eksistensi Bin Idris, ia telah menciptakan 10 lagu dengan genre pop yang memiliki harmoni nada yang berbeda-beda. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi dan riset mengenai sepuluh lagu utama yang dimiliki oleh Bin Idris dalam rencana penciptaan karya. Riset dan observasi yang dilakukan didasari pada teknis penciptaan karya terutama pada proses post-produksi yang memiliki korelasi pada konsep editing ritmis dengan teknik *cut by beat* yang dipilih oleh penulis. Sehingga dalam hal ini, penulis menemukan dan memilih tiga lagu utama yang dapat menerapkan konsep tersebut. Optional lagu yang tidak penulis pilih dapat diterapkan melalui konsep editing lainnya. Adapun musik yang tidak penulis pilih tetap dibuatkan konsep editingnya yakni sebagai berikut :

JUDUL MUSIK	KONSEP EDITING
Raya	Dimensi Ritmis
Anjing	Dimensi Ritmis
Anak Panah	Dimensi Spasial (Crosscut)
Tulang dan Besi	Dimensi Spasial
Weird People	Dimensi Temporal (jumpcut)
Tenggelam	Dimensi Temporal

Tabel 1 Tujuh Konsep Editing
Sumber [Satyo:2022]

Pembahasan

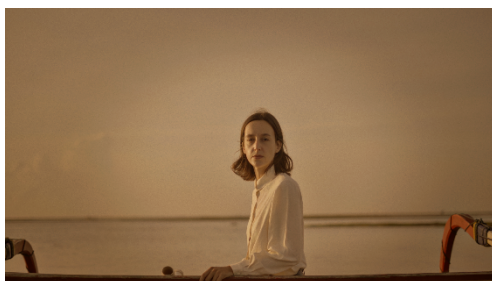
Editing ritmis merujuk kepada musik video sangat cocok untuk diterapkan. Dimana musik memiliki beat dan tempo dalam harmoni yang cocok dalam konsep editing ritmis. Penerapan editing ritmis didasari oleh ritme tempo lagu Bin Idris. Genre lagu yang memiliki beat yang sedang mampu direpresentasikan pada visual yang menerapkan editing ritmis. Setiap cut to cut nya didasari oleh tempo dan beat yang sesuai dengan musiknya. Penerapan konsep ini didasari oleh tensi penyampaian visual kepada penonton agar tidak bertabrakan bersamaan dengan lagu yang dibawakan sehingga akan terbentuk harmoni musik dan visual yang tidak mengganggu walaupun menerapkan cut by beat didalamnya Proses editing *cut by beat* dipilih oleh mahasiswa untuk menyamapiakan komunikasi yang secara kreatif memiliki kekuatan untuk membentuk kesinambungan cerita yang cukup abstrak. *cut by beat* adalah teknik editing yang digunakan untuk menciptakan lompatan adegan, lompatan waktu serta menentukan tensi yang diinginkan dalam cerita. Omnibus musik video yang diciptakan, akan membawa tensi yang berbeda beda, baik dari pelan hingga cepat. Tensi ini yang kemudian akan dirasakan perubahan dimensi waktu, ruang serta adegannya secara langsung dan dirasakan oleh penontonnya. Teknik editing jump cut ini membuat penonton langsung disuguhkan dengan perpindahan gambar yang cukup abstrak dan berbeda baik secara pengambilan gambar yang tidak lebih dari tigapuluh derajat sehingga penonton cukup terbawa dan menjadi bingung pada gambar-gambar yang menerapkan *cut by beat*. Konsep ini tidak sengaja dibuat untuk membuat penonton bingung, namun lebih kepada konsep cerita yang ingin dibawakan karena omnibus musik video Bin Idris ini lebih mengutamakan cerita karakter tentang kesehariannya.



Gambar 1 Editing Cut by beat
Sumber [Satyo:2022]

1. Konsep Warna Sepia

Penciptaan karya visual terutama musik video, warna menjadi komponen penting yang tidak boleh dilupakan. Warna menjadi karakter, identitas, jenis ataupun genre untuk menjadi pembeda dalam karakteristik waktu dan masa. Warna menjadi sangat penting dalam menyampaikan informasi dan sebagai komunikasi melalui pembacaan warna yang telah dipilih. Warna menjadi ekspresi estetika yang terpusat pada makna yang berasal dari penataan gambar, secara personal melalui pengalaman visual. Seperti halnya warna sephia, penulis menerapkan warna sephia untuk menciptakan ciri khas dari omnibus musik video yang diciptakan. Warna sephia biasanya sering digunakan dalam film noir yang bergaya kelim. Melalui omnibus musik video yang diciptakan, warna sephia dipilih karena sangat cocok dalam pembawaan cerita yang mengutamakan pada harapan, kenangan, mimpi, angan-angan serta rasa sakit yang dibawa oleh karakter, musik dan lirik didalamnya mampu memberi ilusi pada penonton terhadap setiap hal dan momen tentang masa lalu. Sepia menjadi warna kelim yang mewakili masa-masa dan momen itu sehingga secara langsung penonton akan terbawa oleh suasana karakter yang menunjukkan tentang masa kelim. Secara langsung, penulis membuat penonton tersugesti oleh warna yang ditunjukkan, tanpa adanya informasi tentang suatu masa lalu, penulis telah dapat menunjukkan tentang suasana masa lalu melalui warna sephia.



Gambar 2. Still Shot MV Bin Idris
Sumber [Satyo:2022]

Penerapan konsep warna Sepia pada karya omnibus Bin Idris ini, menjadi bagian yang cukup baik. Hubungan unsur kreatif berupa mise en scene, pengambilan gambar, struktur cerita memiliki bagian-bagiannya masing-masing. Dengan adanya keterkaitan dalam setiap unsur kreatif ini mampu mendukung konsep warna sephia untuk dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Dari karya omnibus Bin Idris ini, dalam penyampaian warna sephia sebagai refleksi masa lalu, kelim, kenangan dan harapan, proses pengadeganan dan karakter dapat diperkuat. Penulis menerapkan warna sephia yang selaras dengan setiap unsur dalam karyanya sehingga dapat menjadi lebih kuat baik secara gambar ataupun penyampaian makna.

Konsistensi warna yang diterapkan juga mampu membuat penonton untuk dapat lebih menikmati visual dengan baik namun tidak terasa monoton dan membosankan.

Melalui omnibus musik video yang diciptakan, warna sephia dipilih karena sangat cocok dalam pembawaan cerita yang mengutamakan pada harapan, kenangan, mimpi, angan-angan serta rasa sakit yang dibawa oleh karakter, musik dan lirik didalamnya mampu memberi ilusi pada penonton terhadap setiap hal dan momen tentang masa lalu. Sepia menjadi warna kelim yang mewakili masa-masa dan momen itu sehingga secara langsung penonton akan terbawa oleh suasana karakter yang menunjukkan tentang masa kelim. Secara langsung, penulis membuat penonton tersugesti oleh warna yang ditunjukkan, tanpa adanya informasi tentang suatu masa lalu, penulis telah dapat menunjukkan tentang suasana masa lalu melalui warna sephia.

Penerapan konsep warna Sepia pada karya omnibus Bin Idris ini, menjadi bagian yang cukup baik. Hubungan unsur kreatif berupa mise en scene, pengambilan gambar, struktur cerita memiliki bagian-bagiannya masing-masing. Dengan adanya keterkaitan dalam setiap unsur kreatif ini mampu mendukung konsep warna sephia untuk dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Dari karya omnibus Bin Idris ini, dalam penyampaian warna sephia sebagai refleksi masa lalu, kelim, kenangan dan harapan, proses pengadeganan dan karakter dapat diperkuat. Penulis menerapkan warna sephia yang selaras dengan setiap unsur dalam karyanya sehingga dapat menjadi lebih kuat baik secara gambar ataupun penyampaian makna. Konsistensi warna yang diterapkan juga mampu membuat penonton untuk dapat lebih menikmati visual dengan baik namun tidak terasa monoton dan membosankan.

"Omnibus" berasal dari sebuah kata omnis, yang dalam bahasa Latin berarti semua atau banyak. Dalam film, omnibus dapat dikatakan sebagai kumpulan dari beberapa film pendek yang hanya memiliki tema tunggal atau konsep yang ingin dibentuk secara bersamaan. Kumpulan beberapa film pendek kemudian menjadi paket yang ditentukan atau memiliki persamaan baik secara tema ataupun maksud dan tujuan dibuat. Penonton akan didekatkan dengan isi cerita yang saling terhubung satu sama lain, akan ada batasan namun tetap terdapat tanda dan simbol yang mengisyaratkan untuk terhubung hingga akhir dari lagunya.

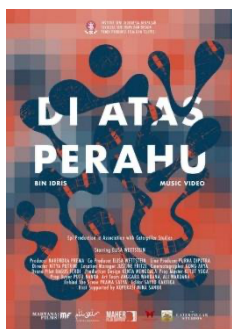
Bin Idris memiliki tiga lagu utama yang diciptakan bentuk audio visualnya menjadi konsep omnibus. Ketiga lagu ini memiliki makna dan arti yang sangat kuat yakni tiap karakter dalam musik video akan mewakili tema dari ketiga musik video yang akan digarap. *Bridging* yang disampaikan di sela tiap musik tentunya akan dibawa sebaik mungkin dengan

menerapkan tanda-tanda dan simbol yang kuat dan memiliki makna.

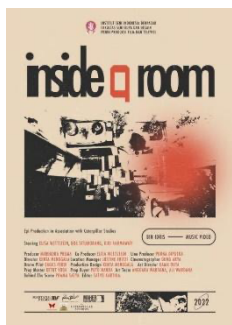
Konsep ini secara keseluruhan sangat baik dan rapi. Penulis menerapkannya pada karya musik video Bin Idris sehingga setiap penyuntingan gambar dan transisinya menerapkan *cut by beat* sebagai konsep utama untuk menciptakan ilusi dan melakukan sugesti kepada penonton tentang dimensi ruang dan waktu yang berubah-ubah untuk menunjukkan apa yang dilakukan oleh tiap karakter didalamnya sehingga dapat terbawa oleh pergerakan dan pengadeganan yang dibawa oleh karakter.



Gambar 3. Poster MV Bin Idris Temaram
Sumber [Dokumen Proyek Independen:2022]



Gambar 4. Poster MV Bin Idris Di Atas Perahu
Sumber [Dokumen Proyek Independen:2022]



Gambar 5. Poster MV Bin Idris Inside A Room
Sumber [Dokumen Proyek Independen:2022]

Ide dan gagasan yang telah tercipta kemudian dikolaborasikan dengan teknik editing yang baik, Penulis telah membentuk tahap-tahap penciptaan post produksi yang cukup signifikan yang secara fisik juga telah disepakati bersama oleh tiap lini yang terlibat dalam proses penciptaan karyanya terutama

sutradara. Kolaborasi konsep ini kemudian diharapkan untuk dapat menciptakan karya yang memiliki makna kuat dari konsep-konsep yang diciptakan.

Teknik editing *cut by beat* pada dimensi ritmis menciptakan bentuk cerita yang memiliki makna yang kuat. Konsep yang dibuat mampu membentuk konstruksi dan penafsiran visual pada karya yang diciptakan, Konstruksi dan penafsiran ini yang menjadi bagian dari konsep utama untuk menerjemahkan lirik dan harmoni lagu sehingga membentuk omnibus dari ketiga lagu menjadi musik video. Sinkronisasi antara konsep editing dengan makna-makna yang ingin disampaikan dalam musik video Bin Idris sangatlah kuat, editor membaca tiap lirik dan harmoni kemudian merefleksikannya kedalam visual yang telah ada melalui potongan-potongan gambar yang membentuk cerita. Medium dan media menjadi proses akhir dalam penafsiran kreatif dari setiap hal yang terhubung pada omnibus *music video* Bin Idris. Estetika editing yang dibuat tentunya berdasarkan dengan treatment kreatif yang dimiliki sutradara untuk dapat menyampaikan visi dan misinya menjadi karya yang memiliki nilai dan makna lebih.

Teknik editing *cut by beat* dengan teknik warna sepia mewakili rasa dan makna yang ingin menyampaikan lirik dan harmoni pada sebuah karya *music video*. Rasa dan makna visual yang dibentuk diharapkan mampu mengolah perasaan penonton setiap detikanya. Permainan editing dan warna tentunya dapat membuat penonton terbawa dengan suasana silam, kenangan dan perasaan baik itu menyenangkan ataupun menyakitkan walaupun secara visual dan lirik tidak disebutkan bahwa harapan dan keinginan dalam cerita adalah masa lampau atau silam.

SIMPULAN

Penerapan editing Dimensi Ritmis dapat memperhalus perpotongan gambar yang dilakukan editor sehingga potongan yang terkesan patah sekalipun bisa diperhalus dengan menerapkan teori editing dengan menggunakan irama dengan tempo yang tinggi. Dalam penerapan Dimensi Ritmis pada ke-tiga *music video* Bin Idris, konsep Dimensi Ritmis dipecah kembali menjadi beberapa bagian jenis editing. Seperti, *cut by beat*, irama internal, irama external, *crosscut*, elipsi, ekspansi, split, dan trim editing. Penerapan editing pada *music video* tidak jauh juga dari penerapan editing ketika dalam pembuatan film, mereka memiliki kesamaan dalam pembentukan tempo potongan yang dilakukan. Dimensi Ritmis merupakan konsep yang kokoh untuk mendatangkan tempo potongan pada *music video*. Mereka bisa merepresentasikan alur dengan tempo yang lambat maupun cepat dengan memperpanjang durasi gambar atau mempersingkatnya. Fungsi ritmik

terjadi ketika beberapa shot yang luas dapat menciptakan ketukan metrik yang stabil. Wide shot dapat menghasilkan tempo yang melambat secara bertahap, shot yang lebih pendek berturut-turut dapat menciptakan tempo yang dipercepat. Mengambil konsep warna Sepia pada penciptaan tiga music video Bin Idris karena dengan melihat warna Sepia, penonton dengan pendengaran musik yang memiliki alunan irama yang lambat dan lirik yang lembut dapat merepresentasikan kesunyian, sendiri, dan sepi. Karena dalam psikologi warna, warna kuning dan abu tersebut bisa mempengaruhi pikiran manusia. Warna kuning dapat merangsang aktivitas otak yang pada dasarnya dibalut dengan adegan yang sedikit dan musik yang bersenandung indah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David & Thompson, Kristin. 2017. *Film Art : an Introduction*. Eleventh Edition. New York. McGrawhill Education.
- Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2020. *Film Art an Introduction Twelfth Edition*. New York. McGrawhill Education.
- Dancyger, Ken. 2012. *The Technique of Film & Video Editing Fourth Edition*. United Kingdom. Focal Press.
- Louis Giannetti. 1970. *Understanding Movies*, Ninth Edition. New Jersey. Prentice Hall.
- Roy Thomson, Chirstopher J. Bowen. 2009. *Grammar of the Edit*, Second Edition. United Kingdom. Focal Press.
- Yogaprayuda, Yohanes. 2022. *Rate Of Cutting: Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Tempo Dalam Film Penyalin Cahaya (2021)*. Menteng, Kota Jakarta Pusat. Jurnal IMAJI.