

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Film adalah sebuah bentuk seni visual yang memiliki kemampuan besar untuk mempengaruhi perasaan, pemikiran, dan persepsi penonton. Selain itu, film juga dapat dipandang sebagai karya kreatif manusia yang memiliki nilai estetika tinggi, atau sebagai media komunikasi yang memungkinkan sineas untuk menyampaikan pesan kepada publik. Film dianggap sebagai sarana komunikasi yang efektif terhadap massa, karena bersifat audio visual dengan menggabungkan gambar dan suara yang hidup. Dengan bantuan gambar dan suara, film dapat mengungkapkan banyak cerita dalam waktu singkat. Saat menonton film, penonton merasa seolah dapat melintasi ruang dan waktu, menggambarkan kehidupan, bahkan memiliki potensi untuk memengaruhi audiens secara emosional (Permana et al, 2019).

Menurut Saroengallo dalam Sarita umumnya pembuatan film melibatkan sejumlah besar orang, berikut adalah posisi yang berada dalam sebuah tim produksi film, sutradara, produser, *line producer*, *director of photography*, *art director*, *gaffer*, editor, dan perekam suara (Larassati, 2002). Dalam konteks produksi film, proses editing menjadi elemen yang sangat krusial. Kualitas dramatisasi sebuah cerita yang baik sangat tergantung pada editing film yang berkualitas. Peran editor menjadi sangat penting dalam film ini, terutama ketika sutradara menghadapi ketidakpastian, editor dapat membangun konflik untuk menciptakan dramatisasi cerita setelah tahap produksi. Dengan begitu, proses produksi film dapat menghasilkan hasil visual yang optimal (Ramadhan, 2020).

Editor gambar harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang narasi yang kuat, yang pada akhirnya dapat mengilhami ide-ide kreatif dalam komposisi adegan. Peran editor sangat vital dalam membangun dramatisasi, terutama dalam mengekspresikan emosi

pemeran kepada penonton. Hal ini diperlukan karena konsep film mengikuti dualisme, sebuah doktrin filosofis yang mengklaim bahwa realitas terdiri dari dua substansi yang berlawanan, yakni jiwa dan tubuh. Oleh karena itu, sebagai seorang penyunting gambar harus mampu mengkomunikasikan konflik emosional. Di jelaskan dalam Arya (2021) membangun emosi dalam sebuah film tidak hanya bergantung pada cerita, skenario, atau elemen naratif, melainkan juga melibatkan unsur dramatisasi, terutama dalam aspek sinematik seperti penyuntingan gambar. Untuk menghasilkan urutan adegan yang koheren, diperlukan penguasaan teknik khusus, yaitu aspek ritmis dan spasial (Arya Pratama et al., 2021).

Film *Before, Now & Then* (Nana) merupakan film indie drama sejarah yang diproduksi oleh Fourcolours Film dan Titimangsa Foundation. Film yang disutradarai oleh Kamila Andini ini memiliki latar seting di Jawa Barat sekitar tahun 1960-an yang diadaptasi dari novel autobiografi Jais Darga Namauku karya Ahda Imran yang diterbitkan oleh penerbit KPG pada tahun 2018. "*Film Before, Now & Then*" menceritakan Nana (Happy Salma) sebagai tokohnya yang kehilangan suaminya karena diculik. Ia terpaksa lari untuk menyelamatkan diri dan melanjutkan hidupnya. Pemutaran perdana film ini dilakukan secara internasional di Festival Film Internasional Berlin pada 12 Februari 2022.

Film *Before, Now & Then* (Nana) cukup mencuri perhatian masyarakat, karena mendapatkan penghargaan baik itu nasional maupun internasional diantaranya Festival Film Internasional Berlin, di mana film ini dinominasikan untuk *Golden Bear* dalam kategori Film Terbaik. Laura Basuki juga meraih Penghargaan *Silver Bear* untuk Penampilan Pendukung Terbaik. Kemudian, film ini turut bersaing dalam kategori Film Terbaik untuk Sydney Film Prize di Festival Film Sydney dan memenangkan penghargaan juri di Festival Film Internasional Brussels. Pada *Asia Pacific Screen Awards 2022*, *Before, Now & Then* (Nana) mencatat sejarah sebagai film Indonesia pertama yang meraih

penghargaan *best film*, dan juga menjadi film sutradara perempuan pertama yang meraih penghargaan prestisius ini (Efra, 2022).

Film ini juga menerima penghargaan sebagai film cerita panjang terbaik di Festival Film Indonesia 2022. Piala citra ke-42 diserahkan langsung oleh Nadiem Makarim, menteri pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi Indonesia. Bukan hanya piala citra ke-42 saja *Before Now and Then* (Nana) karya Kamila Andini adalah film yang cukup mencuri perhatian masyarakat karena mendapat banyak penghargaan, salah satu penghargaan yang di raih oleh film *Before Now and Then* (Nana) adalah pemenang penyunting gambar terbaik pada ajang festival film indonesia tahun 2022. Film ini mengikuti perjalanan karakter utama dalam berbagai tahap kehidupannya, mengeksplorasi perubahan emosi, pengalaman, dan pertumbuhan karakter tersebut. Oleh karena itu, penting untuk memahami peran editor dalam menciptakan karakter dan emosi dalam film ini (Alkof, 2022).



Gambar 1.1 Penerimaan Penghargaan Editor Terbaik Festival Film Indonesia

Sumber: Kerinci.com

Pada film *Before Now and Then* (Nana) editor tidak hanya bertugas untuk memotong dan mengatur adegan, tetapi juga harus mampu menyampaikan nuansa emosional dan perkembangan karakter melalui penggunaan teknik penyuntingan yang cerdas. Tidak hanya itu pemilihan musik, penggunaan perubahan warna, penyuntingan

waktu, dan berbagai elemen visual lainnya yang berkontribusi untuk menciptakan suasana dan membantu penonton merasakan perasaan karakter.



Gambar 2.1 Nuansa Emosional Karakter

Sumber: film Before Now & then (Nana)

Penelitian tentang peran editor dalam menciptakan karakter dan emosi dalam film *Before Now and Then* (Nana) memiliki relevansi yang signifikan dalam memahami proses kreatif dibalik pembuatan film. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih tentang bagaimana film dapat mengkomunikasikan pesan, tema, dan pengalaman karakter kepada penonton melalui teknik editing yang cermat. Membangun emosi dalam film tidak hanya mengandalkan cerita, naskah atau unsur naratif akan tetapi membangun emosi dalam film juga dibantu oleh unsur dramatik khususnya sinematik seperti editor (Ariansah, 2008).

Penelitian terdahulu pertama dengan judul yang sejenis adalah penelitian yang dilakukan oleh Ranang Agung Sugiharto dengan judul “Teknik Editing Pada Film Rectoverso dalam Mewujudkan Cerita”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui teknik editing yang diterapkan pada film Rectover, dan mengetahui bagaimana editing dapat membentuk penceritaan dalam film. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif, Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di lakukan pada

film ini memiliki subjek yang sama yaitu editor. Dan perbedaan penelitian terdahulu terdapat pada teknik editing pada film *Rectoverso* dalam mewujudkan cerita, sedangkan disini peneliti lebih berfokus kepada peran penyunting gambar dalam menciptakan karakter dan emosi pada film *Before, Now & Then (Nana)* (Sugihartono & Ali, 2016).

Penelitian terdahulu kedua dengan judul yang sejenis adalah penelitian yang dilakukan oleh Dhio Ramadhan Putra dengan judul "Peran Editor dalam Proses Produksi Film *Marosok The Movie*". Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menggambarkan peran editor dalam proses produksi film *Marosok The Movie*. Hasil penelitian sebelumnya menyimpulkan bahwa tugas dan fungsi editor adalah menggabungkan, memotong, dan merancang video menjadi film yang menarik. Teknik editing yang digunakan oleh editor film *Marosok The Movie* adalah teknik editing nonlinear, seperti yang terlihat dari proses editor saat memulai pekerjaannya. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah fokus pada peran editor dalam proses produksi film *Marosok The Movie*, sementara penelitian saat ini memusatkan perhatian pada peran penyunting gambar dalam menciptakan karakter dan emosi dalam film *Before, Now & Then (Nana)* (Ramadhan, 2020).

Penelitian terdahulu ketiga dengan judul yang sejenis adalah penelitian yang dilakukan oleh I Putu Andika Arya Pratama, I Ketut Buda, I Nyoman Payuyasa dengan judul "Teknik Ritmis dan Spasial untuk Membangun Emosi Karakter Pemeran pada Film *Genismara*". Konsep editing yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah untuk membangun emosi karakter pemeran dengan menerapkan teknik editing aspek ritmis dan spasial pada film "*Genismara*". Proses pembuatan film ini melibatkan beberapa metode, seperti pencarian data melalui observasi film yang menerapkan teknik ritmis dan spasial, serta dokumentasi melalui buku, jurnal, dan skripsi untuk memahami teknik tersebut lebih dalam. Metode penciptaan film dilakukan melalui tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi untuk menerapkan dan mengimplementasikan teknik ritmis dan spasial.

Sementara itu, fokus penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah peran penyunting gambar dalam menciptakan karakter dan emosi dalam film *Before, Now & Then* (Nana) (Arya Pratama et al, 2021).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana peran editor dalam menciptakan karakter dan emosi pada film *Before, Now & Then* (Nana).

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peran editor dalam proses pembuatan film, khususnya dalam konteks menciptakan karakter yang kuat dan mengekspresikan emosi yang mendalam dalam film *Before, Now & Then* (Nana).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan kepada pembaca mengenai pemahaman peran editor dalam menciptakan karakter dan emosi pada film, serta sebagai bahan informasi dan referensi atau penelitian yang lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk para pembuat film, dengan dibuatnya penelitian ini, penulis berharap untuk terus meningkatkan karya dibidang film.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk bahan informasi mengenai peran editor dalam menciptakan karakter dan emosi pada film.

E. Krangka Teori

1. Film

Film adalah medium visual yang digunakan untuk menggambarkan cerita, gagasan, atau pesan melalui urutan gambar diam atau bergerak. Film merupakan

bentuk seni yang mencakup elemen-elemen seperti gambar, suara, penulisan, pengarahan, penyuntingan, dan pengarahan seni untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang menarik bagi penonton. Menurut Trianto dalam Lisnawati, film juga merupakan saluran berbagai macam gagasan, ide, konsep serta mempunyai dampak dari penayangannya. Dampak dari penayangan film, ketika seorang melihat film, maka pesan yang disampaikan film tersebut secara tidak langsung akan berperan membentuk persepsi terhadap pesan film tersebut (Lisnawati, 2017).

Produksi film meliputi beberapa tahapan dalam proses pembuatan film dari mulai pra produksi sampai post produksi antar lain:

1) Pra produksi

Ini adalah langkah awal dalam merencanakan produksi film yang akan datang. Oleh sebab itu, menetapkan premis awal menjadi langkah penting dalam tahap ini pada tahap ini, begitupun dengan editor sudah harus merencanakan konsep dan teknik dari cerita yang sudah di buat (Fachrudin, 2014, hal. 338-340).

2) Produksi

Langkah berikutnya adalah melaksanakan pengambilan gambar untuk adegan-adegan film. Semua anggota tim produksi dan para pemain harus berupaya untuk mematuhi jadwal yang telah disusun, agar proses pembuatan film dapat selesai sesuai target waktu yang telah ditetapkan. pada tahap ini editor juga harus mengawasi proses pengambilan gambar dan mengingatkan sutradara jika ada shot-shot yang terlewatkan atau bahkan melenceng dari konsep yang telah disepakati sebelumnya. (Andi Prasetyo, 2011).

3) Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, langkah berikutnya adalah tahap pasca produksi, yang merupakan bagian akhir dalam proses pembuatan film. pada tahap

ini editor melakukan tanggung jawab besar dengan menyusun materi yang sudah diberikan para tim produksi, memilih gambar dan shot merangkai cerita yang sudah dikonsepskan menjadi utuh, tahap ini juga, penggunaan efek khusus memainkan peran penting, penyempurnaan warna, penambahan suara, musik latar, dan proses rendering (Naratama, 2006, hal. 213).

Setiap tahapan produksi film memiliki peran penting dalam menciptakan karya film yang berkualitas dan dapat dinikmati oleh penonton. Proses produksi film memerlukan kerja sama tim yang solid dan perencanaan yang matang untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan.

2. Editing

Editing dalam sebuah film memiliki peran penting dalam proses pembentukan emosi penonton. Dalam proses editing, editor dapat memainkan teknik cutting untuk menciptakan efek dramatik pada penonton. Menurut Suwarsono, editing adalah proses terakhir dalam pembuatan film yang dimaksudkan sebagai upaya untuk memilah-milah gambar atau klip, memotong gambar yang tidak diperlukan, dan merangkai gambar-gambar yang diperlukan agar tercipta alur film yang sesuai dengan plot cerita yang sudah dirancang (Suwasono, 2014).

A. Jenis-jenis Editing

Ada beberapa jenis-jenis teknik editing film secara umum:

1) Editing Kontinuitas (*continuity cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk menjaga kontinuitas visual dan audio dalam sebuah adegan. Dalam editing kontinuitas, adegan dipotong-potong dan disusun sedemikian rupa sehingga terlihat seperti satu kesatuan yang utuh

2) Editing Kompilasi (*compilation cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk membuat serangkaian shot yang tidak saling berkaitan menjadi satu kesatuan yang bermakna. Teknik ini sering digunakan dalam film dokumenter atau film yang menggabungkan footage dari berbagai sumber.

3) Editig Ritme (*rhythm cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk menciptakan ritme yang dinamis dalam sebuah adegan atau film. Teknik ini dapat menciptakan efek dramatis dan emosional pada penonton.

4) Editing Paralel (*parallel cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk memotong antara dua atau lebih adegan yang berbeda secara bergantian. Teknik ini sering digunakan dalam film yang memiliki dua atau lebih plot yang berjalan secara paralel.

5) Editing Kontras (*contrast cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk menciptakan kontras antara dua adegan atau shot yang berbeda. Teknik ini dapat menciptakan efek dramatis dan emosional pada penonton.

6) Editing Bentuk (*form cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk menciptakan bentuk atau pola tertentu dalam sebuah adegan atau film. Teknik ini dapat menciptakan efek artistik dan estetik pada penonton.

7) Editing Loncat (*jump cutting*)

Teknik editing ini digunakan untuk menciptakan efek loncatan atau skala waktu yang cepat dalam sebuah adegan atau film. Teknik ini dapat menciptakan efek dramatis dan emosional pada penonton (Dizianto, 2019).

B. Fungsi Editor

Menurut Zettl dalam Abdulghani menjelaskan, tiga fungsi dasar editor dalam melakukan proses editing:

1) Menggabungkan (*Combine*)

Secara mendasar, proses penyuntingan melibatkan masalah menggabungkan atau menyatukan adegan demi adegan agar tercipta sebuah cerita yang logis dan koheren dari materi yang diambil. Proses penggabungan ini untuk mencapai kontinuitas visual merupakan sebuah bentuk kreativitas seni yang unik, di mana faktor pengalaman, referensi dasar, dan pesan yang ingin disampaikan akan memengaruhi tingkat kreativitas dalam proses penggabungan gambar tersebut.

2) Menotong (*Trim*)

Trimming atau memotong adalah salah satu tugas editor dalam mengedit bahan yang ada untuk membuat video akhir sesuai dengan penempatan waktu yang tepat atau untuk menghilangkan beberapa gambar yang dianggap tidak relevan atau tidak logis.

3) Merancang (*Build*)

Merancang sebuah cerita merupakan salah satu hal yang paling sulit dalam pekerjaan seorang editor. Editor harus merancang cerita secara menyeluruh dari satu adegan ke adegan lainnya dengan baik. Dalam proses merancang cerita, seorang editor tidak hanya memilih shot-shot secara sembarangan dan menggabungkannya dalam urutan tertentu, melainkan harus memilih dengan cermat shot-shot dan transisi yang efektif untuk menciptakan cerita yang kohesif dan utuh (Abdulghani, 2018).

3. Peran Editor

Editor bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur materi gambar yang telah diambil selama proses shooting menjadi sebuah produk akhir yang bisa ditonton oleh penonton. Peran seorang penyunting atau editor tidak terbatas pada menghubungkan adegan-adegan, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menghadirkan cerita dengan menggunakan elemen visualisasi dan pikturisasi, yaitu cara menceritakan melalui urutan gambar. Selain itu, seorang penyunting juga memiliki kemampuan untuk menciptakan keindahan dalam sebuah film melalui penggabungan gambar, musik, dan efek suara, yang dapat memberikan nuansa tambahan pada film tersebut, editor juga bertanggung jawab dalam menentukan sistem kerja yang akan diterapkan selama proses pasca produksi berlangsung dan mendiskusikannya dengan sutradara. Editor juga bertanggung jawab penuh atas penyelesaian hasil akhir suatu karya audio visual (Dermawan & Desi, 2009, hal. 48).

Editor juga memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan dramatik, emosi, dan karakter dalam visual. Mereka tidak hanya bertanggung jawab untuk merakit adegan dan menjaga alur cerita yang koheren, tetapi juga memiliki dampak besar pada bagaimana penonton merasakan dan menghubungkan diri dengan karakter serta elemen dramatik dalam sebuah visual tersebut. Menurut Barelli dalam Naufal & Suhendra Editor merupakan orang yang bertanggung jawab penuh disaat pasca produksi dengan melaksanakan editing maupun pada proses pengambilan gambar, agar program tersebut layak untuk ditampilkan ataupun ditayangkan (Reza, 2022).

Editor adalah salah satu elemen kunci dalam proses pra produksi yang membantu mengubah materi mentah menjadi karya seni yang dapat dinikmati oleh penonton. Mereka memiliki peran teknis dan seni yang krusial dalam menghasilkan visual yang menarik (Mekarisce, 2020).

Pasca produksi, atau yang dikenal juga sebagai tahap akhir dari pembuatan film, melibatkan beberapa pekerjaan yang dilakukan oleh berbagai profesional berbeda sampai film cerita selesai diproduksi. Pekerjaan-pekerjaan tersebut mencakup proses editing, koreksi/penyesuaian warna, efek visual, animasi digital, kompositing, grafis gerak, pembuatan berbagai jenis judul, dubbing, rekaman foley, penyuntingan suara, percampuran suara, hingga pembuatan hasil akhir gambar dan suara dalam bentuk seluloid di laboratorium film atau dalam bentuk DCP (Digital Cinema Package) (SKKNI, 2019).

4. Karakter dan Emosi Pada Film

Dalam literatur, seperti yang disebutkan oleh Jones karakter atau tokoh adalah representasi yang jelas tentang seseorang yang muncul dalam cerita. Burhan menegaskan bahwa tokoh cerita memiliki peran yang sangat penting sebagai pembawa dan penyampai pesan, pesan tersebut bisa berupa pesan moral atau pesan lain yang ingin disampaikan kepada penonton (Junanto, 2019).

Menurut Burhan dalam Junanto konsep karakter dalam film umumnya mirip dengan konsep karakter dalam karya sastra, yang mencakup unsur naratif dan representasi visual dari seorang tokoh. Penciptaan karakter pada film juga dibangun dari teknik editing yang cerdas, seperti pemotongan gambar yang tepat, pemilihan warna yang cocok, dan pemilihan musik yang membangun suasana.

Latifa menjelaskan bahwa emosi adalah keadaan internal yang memiliki manifestasi eksternal. Meskipun hanya orang yang mengalaminya yang dapat mengerti dan merasakan emosi, orang lain juga dapat mengetahuinya melalui ekspresi berbagai bentuk emosi (Rina L, 2012)

Menurut Bowen dalam bukunya *Grammar of the Edit (2017)* editor sangat berperan penting dalam mempengaruhi emosi dan karakter dalam sebuah visual yang tepat:

1) Pemilihan Pengambilan Gambar

Editor memilih pengambilan gambar terbaik untuk menciptakan ekspresi karakter yang kuat. Pengambilan gambar wajah, ekspresi, gerakan, dan tatapan mata dapat mempengaruhi cara penonton merasakan karakter.

2) Pemotongan Waktu

Editor menentukan durasi masing-masing adegan, momen dramatis, dan reaksi karakter. Mereka dapat memperlambat adegan untuk menekankan emosi, atau memotong dengan cepat untuk menciptakan ketegangan atau kecepatan.

3) Pemotongan Karakter

Editor membantu membangun karakter dengan memilih adegan yang menggambarkan karakter dengan baik. Mereka dapat memilih momen-momen yang mengungkapkan sifat karakter, konflik internal, atau perkembangan karakter.

4) Penyunting Emosi

Editor memastikan bahwa emosi karakter dan perasaan yang dinyalakan dalam adegan terjalin dengan baik. Ini membantu audiens untuk berhubungan dengan karakter dan merasakan apa yang mereka rasakan.

5) Musik dan Suara

Editor bekerja dengan musik, efek suara, dan dialog untuk meningkatkan dramatik dalam film. Mereka memastikan bahwa musik latar atau suara efek yang dipilih sesuai dengan emosi yang ingin dicapai dalam adegan tertentu (Bowen, 2017).

F. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Deskriptif Kualitatif, yaitu suatu bentuk penelitian yang berdasarkan fakta-fakta dan sifat-sifat dari objek yang diteliti dengan menggabungkan hubungan antara variabel yang terlibat di dalamnya, kemudian diinterpretasikan berdasarkan teori-teori dan literatur-literatur yang berhubungan (Anggito, Albi & Setiawan, n.d.).

G. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Menurut Tatang M. Amirin, sebagaimana dijelaskan dalam Rahmadi, subjek penelitian merupakan sumber informasi dari mana data penelitian diperoleh. Lebih tepatnya, subjek penelitian bisa merujuk kepada individu atau entitas yang menjadi fokus pengumpulan informasi dalam penelitian. Di sisi lain, Muhammad Idrus, seperti yang disebutkan dalam Rahmadi, mendefinisikan subjek penelitian sebagai individu, benda, atau organisme yang menjadi sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian (Rahmadi, 2011).

Dalam konteks penelitian ini, subjek penelitian merujuk kepada crew dari film *Before, Now & Then* (Nana) yang juga berperan sebagai sumber data dalam penelitian ini:

a) Akhmad Fesdi Anggoro

Akhmad Fesdi Anggoro adalah seorang editor film Indonesia. Ia juga merupakan editor pada film *Before, Now & Then* (Nana).

b) Annisa Rawung

Annisa Rawung adalah seorang asistent editor yang membantu pekerjaan editor film yang berhubungan dengan teknis perlengkapan editing pada film *Before, Now & Then* (Nana).

H. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berasal dari dua sumber utama, yaitu data primer yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi langsung dengan objek penelitian, serta data sekunder yang diperoleh dari gambaran umum tentang instansi, khususnya editor dan crwe yang terlibat dalam fungsi editing dalam film *Before, Now & Then* (Nana) Ada berbagai jenis sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini, yang mencakup:

- 1) Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Data ini didapat dari hasil wawancara yang berkaitan dengan Peran editor dalam menciptakan emosi dan karakter pada Film “*Before, Now & Then*” (Nana)
- 2) Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh bukan secara langsung dari sumbernya. Penelitian ini sumber data sekunder yang dipakai adalah sumber tertulis seperti sumber buku, jurnal, dan dokumen-dokumen. Menurut Sugiyono dalam Fiantika terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data kualitatif diantaranya:

- a) Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan informasi di mana sejumlah pertanyaan diajukan dan dijawab secara lisan. Teknik observasi sering digunakan bersamaan dengan wawancara mendalam untuk menggali informasi secara lebih rinci. Data yang diperoleh dari observasi akan dieksplorasi lebih lanjut melalui wawancara mendalam guna memastikan keakuratan dan kedalaman informasi yang terkumpul.

- b) Dokumentasi

Metode yang dimaksud adalah pengumpulan data melalui dokumen. Dokumen adalah peninggalan tertulis yang mencakup berbagai materi seperti

arsip, buku teori, pendapat, dalil, hukum, dan lain-lain yang terkait dengan topik penelitian. Dokumen digunakan untuk mencatat aktivitas, kegiatan, atau peristiwa yang telah berlalu, dan kemudian dikumpulkan menjadi sebuah arsip. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian kualitatif, metode pengumpulan data melalui dokumen sering digunakan bersamaan dengan metode observasi dan wawancara untuk melengkapi informasi yang diperlukan (Anggito, Albi & Setiawan, 2022).

I. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono, yang dikutip dalam Ahmad Rijali, penelitian kualitatif melibatkan proses sistematis dalam mencari dan mengorganisir data yang berasal dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pengorganisasian data menjadi kategori, analisis detail menjadi unit-unit, sintesis data, pembentukan pola, pemilihan informasi yang relevan, serta menyusun kesimpulan agar data tersebut menjadi lebih mudah dipahami, baik oleh peneliti maupun pihak lain yang tertarik.

1) Reduksi Data

Reduksi data adalah suatu proses di mana informasi dijelaskan secara ringkas, mengidentifikasi elemen-elemen inti, dan berfokus pada aspek yang relevan dengan topik penelitian. Hal ini melibatkan pengungkapan pola dan tema, yang pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah langkah-langkah selanjutnya dalam pengumpulan data. Dalam melakukan reduksi data, proses tersebut akan dipandu oleh tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Reduksi data juga merupakan proses berpikir kritis yang memerlukan tingkat kecerdasan dan pemahaman yang mendalam.

2) Penyajian Data

Setelah proses reduksi data, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam berbagai bentuk seperti tabel, grafik, flowchart, pictogram, dan sejenisnya. Dengan melakukan penyajian data ini, informasi dapat diorganisir dan dibentuk pola hubungan sehingga memudahkan pemahaman. Dalam penelitian kualitatif, data juga dapat disajikan melalui uraian singkat, diagram, hubungan antar kategori, flowchart, dan berbagai metode lainnya, tetapi metode yang paling umum digunakan adalah penyajian dalam bentuk teks naratif. Dengan cara ini, data dapat lebih terstruktur dan mudah dipahami.

3) Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dapat memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang telah diajukan sejak awal penelitian, tetapi juga perlu dicatat bahwa hal ini mungkin tidak selalu terjadi. Penelitian kualitatif seringkali melibatkan masalah yang bersifat dinamis dan terus berkembang seiring berjalannya penelitian di lapangan. Oleh karena itu, kesimpulan dalam penelitian kualitatif seringkali menghasilkan temuan yang baru dan belum pernah ada sebelumnya. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran yang lebih jelas tentang objek penelitian yang sebelumnya mungkin masih kurang terdefiniskan dengan baik, dan penelitian kualitatif dapat membantu menjelaskan atau merinci hal tersebut (Rijali, 2019).

J. Uji Validasi

Dalam penelitian ini, digunakan uji kredibilitas untuk memastikan keabsahan data. Uji kredibilitas data diimplementasikan melalui metode triangulasi. Triangulasi, dalam konteks ini, merujuk pada tindakan memeriksa data dengan melibatkan berbagai sumber,

teknik, dan periode waktu yang berbeda. Dengan cara ini, keakuratan dan keandalan data dapat dijamin lebih baik. Menurut Mekarisce ada 3 jenis trigulasi yaitu:

- 1) Triangulasi sumber merupakan proses penggunaan lebih dari satu sumber data untuk memverifikasi atau memeriksa kebenaran data.
- 2) Triangulasi teknik merujuk pada pendekatan penggunaan berbagai metode atau teknik secara bergantian untuk memverifikasi atau memeriksa apakah data tersebut sesuai dengan kenyataan atau tidak.
- 3) Triangulasi teknik merujuk pada strategi pemeriksaan data dengan melibatkan pengecekan informasi dari sumber yang sama pada berbagai waktu yang berbeda, seperti pagi, siang, sore, dan malam. Hal ini juga mencakup perbandingan antara penjelasan yang diberikan oleh sumber ketika berbicara secara pribadi dengan peneliti dan ketika berbicara di depan publik tentang topik yang sama. Dengan melakukan ini, kesesuaian data dapat diperiksa dan diverifikasi lebih lanjut.

Dalam upaya menguji validitas data, peneliti menggunakan triangulasi sumber, yang mengimplikasikan perbandingan dan pengecekan data dari lebih dari satu sumber untuk memastikan kebenaran atau akurasi data tersebut (Mekarisce, 2020).

K. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang, penelitian terdahulu, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II. Gambaran umum objek penelitian

Bab ini berisi tentang deskripsi dan identitas film *Before, Now & Then* (Nana), seperti: sinopsis, penghargaan yang pernah diperoleh, dan daftar pemain. Bab ini juga mendeskripsikan biografi tentang editor.

BAB III. Pembahasan

Bab ini berisi tentang analisis proses kreatif editor dalam pembuatan film drama berjudul *Before, Now & Then* (Nana), meliputi merancang desain sesuai scenario, menetapkan look & style, pembentukan karakter melalui teknik editing, peran kerja editor dalam pembuatan film melalui tahapan praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

BAB IV. Penutup

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari semua uraian mengenai peran editor dalam menciptakan karakter dan emosi pada pembuatan film *Before, Now & Then* (Nana).