

BAB III **KONSEP PEMBUATAN FILM**

D. Konsep Naratif

1. Deskripsi Film

Judul Film	: <i>Dream of The Truth</i>
Tema	: Ekplorasi Pelanggaran Hak Asasi Manusia
Genre	: Fiksi
Sub-Genre	: Drama, Kriminal
Durasi	: 24 menit
Bahasa	: Bahasa Indonesia
Resolusi	: 2048p x 1106p
Format	: MP4
<i>Frame Rate</i>	: 24 fps
Aspek Ratio	: 1.85:1

2. Target Penonton

Usia	: 17+
S.E.S	: A-B, C-D
Gender	: Laki-laki dan Perempuan

3. Ide

Pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM) merupakan isu penting yang masih sering terjadi di berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu bentuk pelanggaran yang cukup sering mendapat sorotan adalah tindakan salah

tangkap dan kekerasan oleh aparat terhadap masyarakat sipil. Praktik seperti ini tidak hanya mencederai hak-hak fundamental individu, tetapi juga meruntuhkan kepercayaan masyarakat terhadap sistem hukum dan mekanisme penegakan keadilan. Dalam cerita ini, perspektif seorang remaja yang bercita-cita menjadi pemain sepak bola profesional digunakan untuk menggambarkan bagaimana perjuangan mencari keadilan dan kebenaran menjadi bagian dari perjalanan hidupnya.

4. Tema

Sebuah film tentunya memiliki tema yang menjadi garis besar dari keseluruhan aspek film itu sendiri. Tema yang akan diambil adalah isu sosial terkhusus pelanggaran HAM.

5. Judul

Judul “*Dream of The Truth*” menjadi inti dari film pendek ini, merepresentasikan perjalanan seorang anak remaja yang penuh semangat dalam menggapai mimpiya menjadi pemain sepak bola profesional. Di tengah perjuangannya, ia dihadapkan pada kenyataan pahit kehidupan yang melibatkan ketidakadilan, pelanggaran hak asasi manusia, dan tantangan besar lainnya. Judul ini tidak hanya menggambarkan mimpi pribadi sang anak, tetapi juga mencerminkan keinginan universal untuk menemukan keadilan sejati dalam masyarakat yang penuh dengan ketidakseimbangan. Dengan narasi yang mengalir, film ini mencoba menghadirkan refleksi mendalam tentang konflik antara cita-cita, realitas, dan perjuangan mencari kebenaran yang hakiki.

6. Premis

Datru seorang anak kelas 2 smp yang memiliki hobi bermain bola ingin menggapai cita-citanya, namun terhalang akan suatu tragedi tanpa kebenaran, hingga akhirnya Datru terlibat bentrok dengan pihak polisi.

7. *Logline*

Datru anak kelas 2 smp yang memiliki cita-cita menjadi pemain bola profesional. Datru bersama teman-temannya bermain bola setiap hari dan mengikuti sebuah perlombaan. Dengan kondisi ekonomi yang tidak berkecukupan, Ibu Datru selalu menyayangi dan mendukung terhadap apa yang dilakukan oleh Datru. Suatu ketika Datru terlibat akan tragedi kesalah pahaman bersama pihak polisi satuan SABARA. Ia bersama temannya yang Bernama Alif ditangkap dan setelahnya terjadi suatu fenomena yang janggal.

8. *Film Statement*

Di tengah perjalanan sejarah bangsa, berbagai kasus salah tangkap dan kekerasan aparat telah menciptakan luka mendalam bagi banyak keluarga. Korban-korban ini sering kali tidak memiliki suara untuk menceritakan kisah mereka, terjebak dalam stigma sosial dan ketakutan akan balas dendam. Mereka menjadi korban dua kali: pertama, saat hak-hak mereka dilanggar; kedua, saat cerita mereka diabaikan. Kisah korban salah tangkap dan kekerasan aparat terhadap warga sipil ini akan dikemas ke dalam film fiksi yang berjudul "*Dream of The Truth*" yang bergenre drama psikologi, dengan memperlihatkan lebih dalam pengalaman dan perspektif korban salah tangkap dan kekerasan aparat terhadap warga sipil.

9. *Director Statement*

Pelanggaran Hak Asasi Manusia (HAM) menjadi isu yang mendesak di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Salah satu bentuk pelanggaran yang sering terjadi adalah salah tangkap dan kekerasan yang dilakukan oleh aparat terhadap warga sipil. Fenomena ini bukan hanya melanggar hak-hak dasar individu, tetapi juga mengancam kepercayaan masyarakat terhadap sistem hukum dan penegakan keadilan.

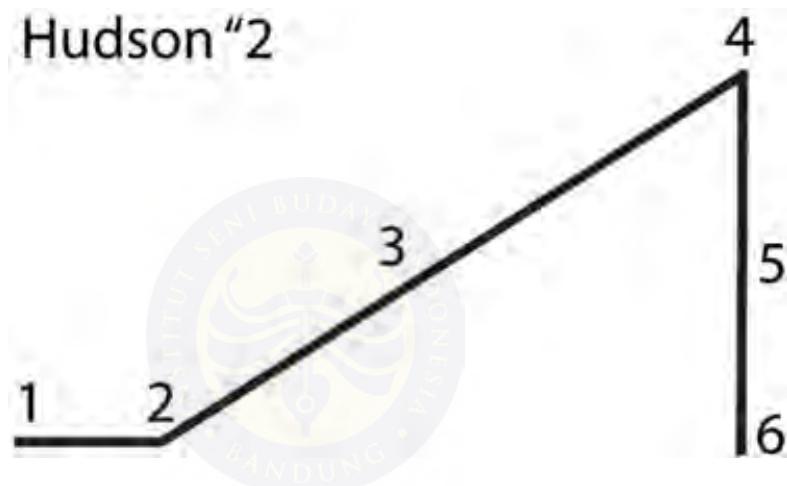
10. Sinopsis

Menceritakan tentang seorang anak SMP kelas 2 bernama Datru yang memiliki hobi bermain bola dan memiliki cita-cita menjadi pemain bola professional. Suatu hari pihak kepolisian satuan SABARA yang diketuai oleh Jatmiko dan beranggotakan Santoso, Lukman, serta Rudi melaksanakan tugas untuk mengamankan warga yang melakukan tawuran. Di tengah perjalanan mereka bertemu dengan Datru yang sedang bermain bola bersama temannya Alif, Jarot, Ale, dan Salman. Sepulang Latihan, Datru, Jarot dan Ale melihat satuan SABARA sedang mengejar warga yang melakukan tawuran, sehingga membuat Datru teringat akan tragedy yang menimpa Ayahnya. Datru tinggal di sebuah rumah gubuk berdua bersama Ibunya. Suatu malam Ibu memberikan kado ulang tahun Datru berupa perlengkapan untuk bermain bola. Hal ini membuat Datru makin berkeinginan untuk mencapai cita-citanya menjadi pemain bola professional. Di waktu subuh, saat Datru melakukan perjalanan menuju lokasi turnamen bola yang diadakan bersama Alif. Datru kepergok oleh satuan SABARA Lukman dan Rudi yang melihatnya memegang sebuah

senjata tajam. Akhirnya terjadi momen kejar-kejaran antara Datru dan Alif dengan Lukman dan Rudi.

11. Struktur Dramatik

Struktur dramatik yang digunakan pada scenario film ini adalah Struktur Dramatik Skema Hudson yang dikemukakan oleh William Henry Hudson. Plot dramatik tersusun akan apa yang disebut dengan garis laku.



Gambar 4. Struktur Dramatik Hudson 2
(Sumber: Muhammad Zuldy Nurul Salam, 2024)

a. *Exposition*

Pengenalan awal karakter, lokasi, serta latar belakang cerita yang memperlihatkan satuan SABARA yang terdiri dari Jatmiko, Santoso, Lukman dan Rudi yang bertugas dalam mengamankan kekisruhan yang di alami masyarakat berupa aksi tawuran. Di sisi lain terjadi pengenalan karakter Datru yang merupakan siswa kelas 2 SMP yang memiliki hobi bermain bola bersama Alif, Jarot, Ale, dan Salman.

b. *Inciting Incident*

Awal mula jalinan peristiwa yang dialami tokoh utama yang bernama Datru di jalan pulang menuju rumah bersama Jarot dan Ale melihat satuan SABARA sedang mengejar beberapa pemuda yang melakukan aksi tawuran. Datru teringat akan Ayahnya yang menghilang setelah adanya pertemuan dengan pihak kepolisian. Sampai di rumah, Ibu Datru mencoba menenangkan Datru dengan memberikan kado ulang tahun berupa perlengkapan untuk bermain sepak bola.

c. *Growth of The Practice*

Subuh hari di hari pertandingan yang akan diikuti oleh Datru bersama teman-teman. Datru bersama Alif di tangkap oleh satuan SABARA, yaitu Lukman dan Rudi saat melihat Datru memegang pisau yang akan diantarkan kepada Ayah Alif yang jualan daging di pasar.

d. *Crisis/Turning Point*

Datru dan Alif di bawa ke kantor untuk diinterogasi oleh Lukman, lalu terjadi kekerasan yang dilakukan oleh Lukman terhadap anak di bawah umur yang didasari akan kesalah pahaman.

e. *Completion/Decline of The Practice*

Saat berada di ruang interogasi, Datru teringat akan kata-kata Ayahnya yang membuat Datru berani berbicara dan meminta kepada Lukman untuk melepaskannya. Namun, Lukman kesulut emosi dan melakukan tindakan di luar batas wajar terhadap Datru. Di lain tempat, Datru pulang ke rumah membawa piala dan diperlihatkan kepada Ibunya.

f. *Catastrophe*

Tidak berselang lama, Ibu Datru menerima telfon dari pihak kepolisian yang menemukan jasad Datru di bawah jembatan. Sebuah mobil yang berhenti di sebuah jembatan.

12. Identifikasi Karakter

a. Datru

Seorang anak remaja (13) yang memiliki mimpi menjadi pemain sepak bola profesional. Mempunyai ambisi yang serupa dengan Ayahnya, memiliki keterampilan bermain sepak bola. Datru adalah anak yang baik, orang tua dan teman-temannya sayang padanya, bahkan dalam keadaan apapun. Dengan tinggi badan 145cm dan berat badan 35kg.

b. Ayah Wahyu

Seorang agronomis (38) yang memiliki ambisi meningkatkan produktivitas di bidang pertanian didaerah tempat tinggalnya. Wahyu Putra Fajar Ayah dan Suami yang baik. Senang membantu orang lain, bahkan dia rela berkorban untuk membela yang benar. Mantan atlet sepak bola di kampusnya. Dengan tinggi badan 175cm berat badan yang proporsional.

c. Ibu Prita

Seorang ibu (35) yang sayang sekali kepada anak dan suaminya, yang dipaksa menjadi orang tua tunggal. Prita bekerja sebagai guru honorer di sekolah TK, ramah dan murah senyum. Namun semua berubah ketika Datru mengalami sebuah peristiwa yang akan selalu diingat semua

orang. Dengan memiliki tinggi 156cm dan berat badan 40kg.

d. Lukman

Seorang anggota satuan Sabhara (27) yang sangat ambisius, karna ambisi dan sifatnya yang keras menyebabkan Lukman menjadi seorang yang arogan dan tidak mudah percaya terhadap orang lain. Memiliki badan yang tegak dan berotot, dengan tinggi badan 177cm dan berat badan yang proporsional.

e. Rudi

Seorang anggota satuan Sabhara (29) yang sangat mencintai pekerjaannya, sifatnya yang disiplin namun tetap ramah. Rudi adalah rekan yang baik untuk Lukman dan selalu siap membantu setiap bertugas. Memiliki badan yang tegak dan sedikit berotot, dengan tinggi badan 173cm dan berat badan yang proporsional.

f. Alif

Seorang anak remaja (13) memiliki hobi bermain sepak bola, satu grup sepak bola dengan Datru. Alif adalah teman Datru yang baik, memiliki karakter yang periang dan usil. Sangat loyal dan solidaritas yang tinggi terhadap teman-temannya. Dengan tinggi badan 146cm dan berat badan 30kg.

E. Konsep Sinematik

Mengedit film adalah sebuah kegiatan menyusun atau menggambangkan beberapa *shot* lalu hasil dari penggabungan itu menghasilkan kesatuan yang utuh

dalam suatu *scene*, lalu disusun lagi hingga menghasilkan gambar dan cerita yang berkesinambungan.

1. Tahapan *Editing*

a. *Logging*

Tahapan ini mencatat dan memilih gambar atau *shot* yang sesuai dengan *script continuity* setelahnya akan melakukan *review* pada setiap *shot* yang telah diambil.

b. *Offline Editing*

Offline editing adalah proses *editing* yang menghasilkan sebuah *draft* dengan cara mengolah hasil rekaman atau produksi. Beberapa tahapan dalam *offline editing* diantaranya:

1) *Manajemen Data*

Tahapan ini nge-*foldering* dan *rename* data dengan format *scene*, *shot*, *take* dan *slate*.

2) *Convert*

Tahapan ini adalah proses mengkonversikan *raw footage* dan *raw audio* ke dalam bentuk *file* yang lebih kecil atau *proxy*, ini berguna untuk efisiensi waktu dan meringankan untuk diedit.

3) *Synchronize*

Maksudnya menyamakan atau selaras. Tahapan ini semua *file* video dan *file* audio disatukan dan diselaraskan, bertujuan untuk memudahkan proses *editing* agar tidak bingung saat memilih audio yang cocok dengan gambar yang telah dipilih dan dirangkai.

4) *Assembly*

Tahapan ini untuk mengabungkan beberapa bagian menjadi satu kesatuan, setelah semua *file* yang sudah diseleksi dan disusun rapi sesuai dengan narasi atau naskah, kumpulan *footage* ini akan disusun lagi ke dalam *timeline editing*.

5) *Raught Cut*

Ini merupakan rangkaian yang sudah disesuaikan, pada tahapan ini struktur bisa berubah sesuai dengan naskah dan hasil *assembly cut*. Tahapan ini guna menciptakan rangkaian *shot* yang efektif dalam menyampaikan cerita.

6) *Fine Cut*

Urutan *shot* dan *scene* sudah tidak ada lagi revisi begitu, struktur cerita, tempo dan *flow* sudah terbentuk. Tahapan ini hanya menambahkan detail-detail kecil atau memperhalus transisi.

7) *Picture Lock*

Struktur yang telah terbentuk dan tidak perlu ada lagi penyesuaian, struktur ini akan dikunci dan tidak ada lagi revisi. Hal ini juga menandakan *offline editing* sudah selesai, maka akan dilanjutkan dengan *online editing*.

2. Schedule editing



Gambar 5. Schedule Editing
(Sumber: Muhammad Zuldy Nurul Salam)

Jadwal editing yang terlihat seperti gambar di atas, dimana saat proses produksi pada tanggal 4,5 dan 6 April 2025 maka proses editing telah dimulai yaitu offline editing selama masa produksi, manajemen data, *convert*, *Synchronize* dan *assembly* dilakukan selama proses produksi atau syuting. Sehari setelahnya melakukan *rought cut* hingga *picture lock* sampai tanggal 10 Februari 2025. Pada tanggal 11 Februari sampai 19 Februari 2025, *online editing* yaitu *mixing sound design*, *visual effext* dan *color grading*.

3. Struktur editing

Struktur ini dimulai dari masa sekarang disertakan dengan montase yang terjadi kejadian dalam satu waktu hingga kedua karakter ketemu dan dimulailah adegan *flashback* menjadi beberapa fase. Sebagai gambaran:



Dalam membuat sebuah film setiap sutradara memiliki ciri khas karakter dan treatment tersendiri untuk menciptakan visual yang sesuai dengan visi film yang ingin disampaikan, dengan memperkuat *mood* untuk mendukung unsur naratif dan konsep sutradara. Pada film “*Dream of the Truth*” ini akan memanfaatkan dan mengimplementasikan beberapa teknik ala sutradara David Fincher dengan karakteristik visual yang realistik dan penuh emosi untuk mencerminkan konflik yang dialami oleh para karakter. Penggunaan komposisi yang menonjolkan interaksi antar karakter serta *close-up* untuk

memperlihatkan emosi akan menjadi fokus utama. Visual pada film ini juga dapat menghadirkan kontras antara dunia anak-anak yang polos dengan kekerasan yang terjadi di sekitarnya lewat *Cross Cutting* dalam narasi *non-linear* untuk manipulasi waktu atau ruang. Beberapa *point of view shot* yang digunakan untuk memberikan sudut pandang yang lebih personal dan mendalam seolah-olah mengalami situasi tersebut.

a. *Present 1*

Fase ini adalah menceritakan waktu dimasa sekarang. Bermula dari Datru yang berlatih sepak bola dengan teman-temannya, berselangan dengan tim kepolisan yang berangkat untuk menangani beberapa pemuda yang ingin tawuran.

b. *Flashback 1*

Fase ini menceritakan waktu dimasa lalu. untuk menampilkan gambaran ingatan Datru tentang ayahnya. Saat Datru berjalan pulang, melihat bentrokan antara anggota polisi dengan sekolompok tawuran. Ini mendistract ingatan masa lalu Datru tentang Ayahnya yang ditangkap oleh polisi, ini menjadi titik kembalinya tramua Datru.

c. *Present 2*

Waktu kembali lagi dimasa sekarang, Datru pulang dan ketemu dengan ibunya. Alur berjalan hingga keesokan harinya, ia ingin berangkat ke tempat pertandingan sepak bola. Di tengah perjalan ini Datru tidak sengaja memegang pisaunya bapak Alif yang menjadi alasan salah menduga polisi yang melihat Datru.

d. *Flashback* 2 masa lalu yang sama

Waktu kembali lagi ke masa lalu lanjutan dengan *flashback* sebelumnya. Datru kembali teringat dengan masa lalu tentang ayahnya.

e. *Present* 3

Waktu kembali lagi dimasa sekarang. Datru dan Alif diruang BAP dan diinterogasi Lukman dan Rudi yang mengangkap mereka.

f. *Flashback* 2 Masa Lalu yang Berbeda

Fase ini akan menampilkan gambaran masa lalu yang berbeda dengan *flashback* sebelumnya. *Flashback* berguna untuk menampilkan ingatan atau kenangan indah Datru dengan ayah dan ibunya, disaat Datru kelelahan setelah dipukul oleh Lukman ingatan Datru melihat klas balik yang menggambarkan kenangan-kenangan indah bersama ayah dan ibunya.

g. *Present* 4

Waktu kembali lagi dimasa sekarang. Menggambarkan akhir dari hidup Datru, *scene* berganti ke Datru pulang ke rumah dan bertemu ibu, menggambarkan Datru yang ingin berpamitan dengan ibu

h. *Present* – Resolusi atau *Twist*

Waktu atau kejadian yang sebenarnya terjadi, ibu Datru yang mendapatkan kabar sebenarnya tentang datru, ini menjadi puncak dari emosi dari film yang didukung oleh *backsound*.

4. Konsep *Editing*

a. Cross Cutting

Penggunaan *cross cutting* dalam narasi *non-linear* adalah kemampuannya untuk menciptakan tegangan dramatis, irama emosional, serta pendalaman karakter. Penyilangan adegan dari dua atau lebih konteks waktu dapat memperkuat keterhubungan psikologis antarperistiwa, walau tidak terjadi secara simultan. Hal ini juga memberikan kebebasan kreatif bagi pembuat film untuk mengungkapkan trauma, mimpi, atau kenangan secara metaforis tanpa harus terikat oleh kronologi waktu.

b. Ritme cepat-lambat

Ritme cepat dan lambat yang digunakan untuk menciptakan dan membentuk suasana di adegan tertentu seperti :

1) Mendukung visi Sutradara dan Penata Gambar

a) Ritme lambat

Saat sutradara ingin menekankan informasi melalui dialog yang didukung oleh pergerakan kamera statis atau dengan pengambilan gambar *long take*. Ini digunakan pada *scene* yang menampilkan adegan dialog seperti pada *scene* 1 yaitu di dalam mobil dialog anggota SABARA. Ritme lambat juga mendukung visi sutradara menciptakan suasana tenang dan aman bagi karakter seperti pada *scene* 6-10 di rumah Datru. Selain itu juga untuk menciptakan nuansa melankolis seperti

pada *scene* 18, 19 dan 21 saat ibunya bertemu Datru dan mendapat kabar Datru dari kepolisian, saat *scene flashback* ini menciptakan suasana yang kelam dari karakter.

b) Ritme cepat

Ketika sutradara ingin menciptakan ketegangan yang dialami karakter utama yang didukung oleh perkerakan kamera dimanis. Ini digunakan ketika pada *scene* 16 yang menampilkan adegan pengejaran anggota polisi pada Datru dan Alif, *scene* 5 ketika Datru melihat bentrokan antara polisi dan pemuda tawuran, *scene* 13 saat montase antara mobil dan Datru, *scene* 18 ketika diruang introgasi.

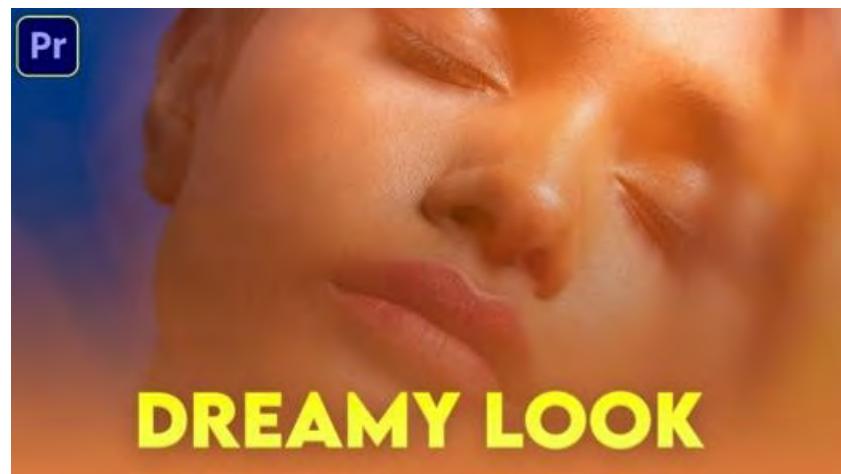
2) Pembeda masa lalu dan masa kini

Ritme cepat-lambat ini juga sebagai pertanda untuk perpindahan antara masa lalu dan masa kini. Saat dimasa kini menggunakan ritme cepat maka saat *flashback* akan menggunakan ritme lambat begitu juga sebaliknya.

c. *Dreamy Look*

Dreamy look yang digunakan dalam adegan khayalan, efek *dreamy look* digunakan untuk menciptakan nuansa mimpi atau harapan, yang memberi pesan tersirat pada karakter serta ke penonton. Yang didukung penata kamera dengan menggunakan filter *hollywood balck magic* untuk memperhalus *highlight*. *Dreamy look* dapat memperkuat perasaan harapan atau rasa membingungkan yang dialami oleh

karakter karena kejelasan yang tidak pasti.



Gambar 6. Referensi *treatment effect* “Dreamy Look”
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=I9KQX8cZwM8>, diakses
21 Februari 2025)

d. *Cut Away*

Cut Away dalam editing film digunakan untuk meningkatkan ketegangan, kegelisahan, dan menggambarkan perubahan mental karakter dengan cara yang intens. Ketika *scene* 16 saat adegan pengejaran untuk meingkatkan ketegangan dan juga *scene* 17 ke 18 meningkatkan ketegangan dalam film saat akan masuk ke adegan *flashback*. Saat *scene* 18C ke 18D untuk menggambarkan perubahan mental karakter dimana Datru mencoba untuk melawan Lukman dengan memberitahu kebenaran yang sebenaranya terjadi saat peristiwa tersebut.

e. Skema warna

Dalam film “*Dream Of The Truth*” sangat perpengaruh terhadap apa yang dirasakan oleh penonton, karena konsep visual yang memanfaatkan penggunaan *color grading* untuk menunjang kreatif

film. Sebagai penyunting gambar akan menerapkan teknik *color grading* untuk mempresentasikan kondisi suasana yang dirasakan oleh karakter utama pada setiap keadaan emosionalnya.



Gambar 7. Referensi *palette*
(Sumber: <https://colors.co/>, diakses, 8 februari 2025)

Pada adegan *flashback* menggunakan warna dingin serta lebih *disaturated*.

f. *Sound Design*

Desain suara dalam film ini dirancang untuk menciptakan atmosfer yang mendalam dan realistik dengan memadukan suara *ambient* khas kota, seperti deru kendaraan, percakapan orang dari kejauhan serta suara bola yang ditendang di lapangan. Musik latar akan menggunakan genre *post-rock* yang digunakan ketika menuju *scene* klimaks yaitu dimulai saat akhir *scene* 18D hingga *ending* film, musik

latar ini berguna untuk membangun ketegangan emosional dan menggambarkan rasa kesendirian serta keputusasaan yang dirasakan oleh karakter utama. Khususnya ketika karakter utama mendapati situasi kekerasan dan ketidakadilan dalam hidupnya. Sebaliknya, adegan-adegan yang menunjukkan perlawanan Datru terhadap sistem yang menindas akan diiringi oleh musik *hip-hop* dengan beat yang energik dan lirik yang tegas, menciptakan suasana pemberontakan dan keberanian melawan penindasan, ini akan terapkan ketika adegan kejar-kejaran yang terjadi saat *scene 16*.

Elemen efek suara seperti langkah kaki yang menggema, napas berat dalam adegan interogasi, dentuman benda yang dihantam, hingga teriakan minta tolong akan ditambahkan untuk memperkuat rasa penderitaan dan ketidakadilan yang dialami oleh karakter. Suara distorsi percakapan sebagai tambahan untuk mendukung nuansa traumatis ketika *scene flashback*.

g. *Earthquake Effect*



Gambar 8. Referensi *treatment editing* “Earthquake Effect”

(Sumber: <https://www.cinecom.net/complete-bundle/?ref=https%3A%2F%2Fwww.cinecom.net%2Fadobe-premiere-pro->

[tutorials%2Fvideo-effects%2Fcamera-shake%2F](https://www.youtube.com/watch?v=tutorials%2Fvideo-effects%2Fcamera-shake%2F), diakses 21 Februari 2025)

Teknik *editing* visual yang digunakan untuk menciptakan ilusi getaran atau guncangan, sering digunakan untuk menggambarkan situasi yang penuh tekanan, ketegangan atau kejutan mendadak. Seperti, konfrontasi dengan aparat atau kekerasan, efek gempa bisa digunakan untuk menonjolkan rasa tidak berdaya dan ketidakstabilan emosional karakter.

h. *Point of View Effect*



Gambar 9. Referensi *treatment effect* “Point of View Effect”
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=50qIeVsF0zU>, diakses 21 Februari 2025)

Penggunaan *POV effect* dalam menggambarkan kilas balik menjadi salah satu teknik utama untuk membawa penonton masuk ke dalam pengalaman subjektif karakter. Dengan menerapkan sudut pandang langsung dari mata karakter, *flashback* dapat terasa lebih dekat secara emosional dan lebih dari sekadar potongan adegan masa lalu. Audio, efek seperti gema, suara teredam atau distorsi halus dapat menambah nuansa subjektif, seakan karakter benar-benar

terperangkap dalam memorinya sendiri. Sebagai seorang editor, pendekatan ini bukan hanya sekadar menyusun kembali adegan, tetapi juga membangun atmosfer yang mampu menggugah perasaan penonton, menjadikan kilas balik sebagai pengalaman yang lebih nyata dan berkesan.

5. Alat Pendukung *Editor*

a. Macbook Air M1 2020

Alat yang digunakan untuk proses *editing* salah satunya adalah Macbook Air M1 2020 dengan spesifikasi *CPU 8-core, 4-core performa* dan *4-core efisiensi, Neural engine 16-core* dan *SSD 256GB*, dengan lampu latar *LED* dan teknologi *IPS*: resolusi *2560x1560 piksel* per inci dengan didukung jutaan warna.



Gambar 10. Alat pendukung Macbook Pro M1 2020
(Sumber: <https://support.apple.com/id-id/111893>, diakses, 8 Februari 2020)

b. Adobe Family

Adobe Elements 2025

Gambar 11. *Software pendukung Adobe Creative Suite*
(Sumber: https://www.adobe.com/id_id/products/premiere.html,
diunduh, 8 Februari 2025)

Adobe Family merupakan kumpulan perangkat lunak yang mendukung berbagai kebutuhan *editing*, baik secara *offline* maupun *online*, dengan fitur yang fleksibel dan profesional. Untuk keperluan *editing offline*, aplikasi seperti Adobe Premiere Pro dan untuk *editing online* Adobe After Effects menyediakan alat yang lengkap untuk penyuntingan video, efek visual, serta komposisi gambar berpresisi tinggi.

c. DaVinci Resolve



Gambar 12. *Software pendukung DaVinci Resolve*
(Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:DaVinci_Resolve_Studio.png,
diakses, 8 Februari 2025)

DaVinci Resolve merupakan alat pendukung yang sangat andal dalam

color grading, menawarkan berbagai fitur canggih seperti *HDR grading*, *color wheels*, *curves*, dan *node-based workflow* yang memungkinkan *editor* untuk mengolah warna dengan presisi tinggi. Software ini dikenal dengan kemampuan *color correction* yang akurat, mendukung berbagai format file, serta integrasi dengan teknologi RAW untuk mempertahankan kualitas gambar maksimal. Selain itu, DaVinci Resolve juga memudahkan proses pertukaran file dengan Adobe Family melalui dukungan format standar industri seperti XML, AAF, dan EDL, sehingga *editor* dapat dengan mudah berpindah antara DaVinci Resolve untuk *color grading* dan Adobe Premiere Pro atau After Effects untuk penyuntingan lanjutan tanpa kehilangan metadata atau kualitas proyek. Integrasi ini menjadikannya pilihan ideal bagi profesional yang membutuhkan fleksibilitas dalam alur kerja *post-produksi*.

d. Pro Tools



Gambar 13. *Software* pendukung Pro Tools

(Sumber: https://logo-timeline.fandom.com/wiki/Avid_Pro_Tools.
diunduh, 8 Februari 2025)

Pro Tools merupakan perangkat lunak profesional yang digunakan sebagai alat utama dalam *sound design* dan *mixing* untuk film, memungkinkan proses pengolahan audio yang presisi dan fleksibel. Dengan fitur *multi-track editing*, *spatial audio processing*, serta berbagai *plugin* efek suara, Pro Tools membantu desainer suara menciptakan atmosfer yang imersif dan mendukung narasi visual secara maksimal. Dalam tahap *sound design*, *software* ini memungkinkan manipulasi suara seperti *layering* efek, pengaturan *ambience*, serta penyempurnaan dialog agar terdengar lebih natural atau dramatis sesuai kebutuhan adegan. Sementara dalam *mixing*, Pro Tools digunakan untuk menyeimbangkan elemen suara, dari dialog, musik, hingga efek suara, sehingga menghasilkan komposisi audio yang harmonis dan sinematik. Keunggulannya dalam menangani *format surround sound*, seperti *Dolby Atmos*, menjadikannya standar industri bagi profesional audio dalam menciptakan pengalaman mendalam yang memperkuat *storytelling* dalam film.