

## **BAB III**

### **KONSEP PEMBUATAN FILM**

#### **A. Konsep Film**

Konsep film sebagai gagasan utama atau ide sentral, menjadi dasar dari seluruh penceritaan dan elemen artistik dalam sebuah film. Konsep ini mencakup tema besar, konflik inti, latar, serta gaya atau pendekatan visual yang akan digunakan untuk menyampaikan cerita. Konsep film berfungsi sebagai fondasi kreatif yang mengarahkan seluruh proses produksi, mulai dari penulisan naskah, penyutradaraan, sinematografi, hingga desain suara dan penyuntingan.

#### **1. Konsep Naratif**

Judul Film	: <i>Take The Reins</i>
Genre	: Drama
Durasi	: 24 Menit
Bahasa	: Indonesia - Inggris
Resolusi	: 3840 x 2160 (4K)
Format	: MP4
<i>Frame Rate</i>	: 24fps
Aspek Ratio	: 16:9

##### a) Sinopsis

Sejak kecil Damar selalu dididik oleh bapaknya yang seorang Pegawai Negeri Sipil dengan pola asuh yang otoriter untuk menjadi orang yang bertanggung jawab terhadap segala hal termasuk masa depan, hingga soal pekerjaan pun selalu diatur agar sukses dan bekerja di bawah pemerintahan. Damar yang lebih dekat dengan kakeknya seorang pensiunan tentara, merasa lelah dengan segala tuntutan dan berusaha memberanikan diri untuk menolak dan melawan bapaknya. Tetapi keputusan tersebut menjadikan permasalahan di hubungan keluarga mereka, terutama soal pola asuh otoriter yang dilakukan secara turun temurun.

b) Film *Statement*

Pola asuh otoriter banyak berkembang di masyarakat dan berpeluang dilakukan secara turun temurun. Hal tersebut biasanya terjadi karena beberapa alasan salah satunya harapan dan ekspektasi orang tua khususnya tentang masa depan sang anak, sehingga berdampak negatif bagi keduanya yakni keharmonisan keluarga karena kurangnya komunikasi yang baik. Film ini mengajak penonton untuk ikut serta melihat kondisi keluarga dari pola asuh otoriter yang mengakibatkan kecanggungan orang tua dan anak dan berkembang di masyarakat.

c) Director *Statement*

Pada dasarnya, setiap pola asuh lahir dari niat yang baik dan cinta orang tua pada anaknya, walau cara penyampaiannya berbeda-beda. Namun perbedaan pandangan, ekspektasi dan jalan yang hidup dipilih antara ayah dan anak seringkali menjadi pemicu rusaknya hubungan di dalam keluarga. Padahal perbedaan bukanlah hal yang harus disalahkan melainkan sebuah kesempatan untuk lebih saling memahami.

## 2. Konsep *Editing*

Dalam film fiksi berjudul *Take The Reins*, konsep sinematik editor dengan berfokus pada bagaimana teknik-teknik *editing* tersebut digunakan untuk membangun intensitas emosi dengan pola perpindahan visual menggunakan *pacing* lambat serta dengan menerapkan audio transisi. Konsep *editing* merupakan unsur pembentuk film yang didalamnya terdapat *mise en scene*, sinematografi, suara, serta *editing*.

Pada film *Take The Reins* unsur yang diterapkan adalah *editing* dengan konsep *pacing* lambat yang akan meminimalisir pemotongan gambar. Pemotongan gambar akan memperhatikan informasi, motivasi, komposisi, *continuity*, dan suara. Film *Take The Reins* juga menggunakan beberapa transisi seperti *dissolve*, *cut to cut*, namun lebih terfokus pada transisi dengan suara seperti *J-Cut* dan *L-Cut*. Teknik ini dipakai karena film ini menggunakan gaya realisme yang memperlihatkan kenyataan dalam semua aspek pada film tersebut.

a) Identifikasi Skenario

Table 2. Identifikasi skenario

SCENE	E/I	D/N	LOKASI	SET	DESCRIPTION	CAST
1	I	D	Rumah	Kamar Damar	Damar bermain game, menerima telepon dari atasannya.	Damar
2	I	D	Rumah	Ruang Televisi	Damar mencari minyak oles untuk Teguh dan mereka berbincang tentang masa lalu dan pekerjaan Damar. Hendra datang duduk bersama mereka.	Damar, Teguh Hendra
3	I	N	Rumah	Ruang Makan	Damar, Teguh, Dan Hendra makan bersama. Suasana sunyi dan canggung. Hendra meminta Damar untuk memiliki pekerjaan yang Hendra mau.	Damar, Teguh Hendra
4	E	D	Rumah	Depan Rumah	Establishing <i>shot</i> rumah.	-
5	I	D	Rumah	Dapur	Damar mengelap piring dan membuat teh.	Damar
6	E	D	Rumah	Halaman	Damar memanaskan motor dan berbincang dengan Teguh tentang pekerjaannya.	Damar, Teguh

7	I	D	Rumah	Ruang Televisi	Damar mencoba berbicara dengan Hendra tentang pekerjaannya, tapi diabaikan.	Damar, Hendra
8	I	D	Rumah	Ruang Makan	Hendra menyuruh Damar untuk ikut seleksi CPNS, Damar kesal karena tuntutan tersebut.	Damar, Hendra
9	I	D	Rumah	Kamar Damar	Damar main game dengan emosi, mengabaikan panggilan dari atasan.	Damar
10	I	D	Rumah	Dapur	Damar mendengar perdebatan antara Teguh dan Hendra tentang masa depannya.	Damar
11	I	D	Rumah	Kamar Damar	Damar keluar dari kamar hendak pergi keluar rumah. Langkahnya terhenti oleh Hendra yang menahannya. Emosi Damar dan Hendra memuncak. Teguh memperhatikan perdebatan. Damar pergi meninggalkan rumah.	Damar, Hendra, Teguh
12A	E	D	Jalan	Jalan Sepi	Damar mengendarai motor dengan laju cukup kencang. Raut wajah menahan kesal.	Damar
12B	E	D	Jalan	Jalan Dengan Pepohonan	Damar berhenti, melamun dan menahan tangis.	Damar

13	I	D	Rumah	Ruang Televisi	Teguh dan Hendra duduk berjarak. Teguh dan Hendra merasa bersalah kepada Damar.	Teguh, Hendra
14	I	N	Rumah	Beberapa Ruang	Establishing <i>shot</i> rumah yang sepi.	-
15	I	N	Rumah	Kamar Damar	Hendra akhirnya ingin mendengar cerita Damar tentang pekerjaannya.	Damar, Hendra
16	I	N	Rumah	Ruang Televisi	Damar, Teguh, dan Hendra menonton sepak bola bersama dengan suasana lebih hangat.	Damar, Hendra, Teguh

b) Identifikasi Sebab Akibat

Tabel 2. Identifikasi sebab akibat

<b>SCENE</b>	<b>SEBAB</b>	<b>AKIBAT</b>	<b>DAMPAK EMOSI</b>
1	Damar fokus bermain game	Damar panik saat menerima telepon	Cemas
2	Teguh meminta Damar untuk mengeroknya sambil mendengar siaran radio.	Damar dan Teguh berbincang soal kebiasaan lama dan pekerjaan masa muda.	Nostalgia dan kehangatan
3	Hendra menekan Damar soal pekerjaan.	Damar terdiam dan semakin merasa tidak dihargai.	Tertekan, kesal karena terus dikritik.
6	Teguh menanyakan kenapa Damar tidak bercerita soal pekerjaannya ke Hendra.	Damar mengungkapkan bahwa ia merasa tidak akan didengarkan.	Frustrasi, merasa diabaikan.
7	Damar berusaha bicara dengan Hendra soal pekerjaannya.	Hendra mengabaikannya dengan alasan sibuk.	Kecewa, marah terpendam.
8	Hendra memaksa Damar untuk ikut seleksi CPNS.	Damar tidak punya kuasa untuk menyampaikan pendapat.	Kesal, kehilangan motivasi
9	Damar kesal setelah pertengkaran dengan ayahnya.	Damar mengabaikan telepon dari atasannya	Kecewa, marah

10	Damar mendengar perdebatan Teguh dan Hendra tentang masa depannya.	Damar semakin kesal karena dianggap tidak mampu memilih jalannya sendiri.	Kesal, menahan amarah
11	Damar ingin keluar rumah, Hendra melarangnya dengan keras.	Perdebatan sengit terjadi, Damar akhirnya melawan Hendra.	Emosi Damar meledak karena kemarahan yang lama terpendam keluar
12	Damar melampiaskan emosinya dengan berkendara kencang dan berteriak di tempat sepi.	Damar berusaha meredakan emosinya dengan menyendiri.	Marah, sedih, frustrasi
13	Teguh menyadari pola didikan turun-temurun yang keras.	Teguh menyarankan Hendra untuk berbicara dengan Damar.	Refleksi diri, penyesalan
15	Hendra mencoba berbicara dengan Damar tentang pekerjaannya.	Damar terkejut dan mulai menjelaskan pekerjaannya.	Harapan, penerimaan
16	Damar, Teguh, dan Hendra menonton televisi bersama.	Keluarga mulai kembali akrab meskipun masih ada kecanggungan.	Hangat, kebersamaan, perbaikan hubungan

c) *Editorial Thinking*

Dalam *editing* film, seorang editor tidak hanya mampu dalam teknik saja melainkan harus memiliki editorial *thinking*. Seorang editor memiliki peran yang kritis karena bertanggung jawab dalam memilih, menyusun, serta mengolah materi audio maupun visual menjadi karya film yang dapat menyampaikan pesan, suasana, maupun emosi sesuai dengan tujuan ceritanya (Barry, 2024:46). Editorial Thinking melibatkan berbagai keputusan, seperti pemilihan *shot*, *timing*, transisi antar adegan, serta bagaimana elemen-elemen tersebut saling mendukung untuk menciptakan alur yang dapat membangun intensitas emosional *audiens*.

d) Konsep *Editing*

1. *Pacing*

*Pacing* dalam film adalah elemen yang sangat penting dalam mempengaruhi cara penonton merasakan dan memahami alur cerita juga dalam menciptakan suasana, membangun ketegangan, serta mengarahkan emosi penonton. Menurut Dharmawangsa (2024:8), *pacing* dalam film dapat diatur melalui berbagai elemen, seperti pengaturan tempo pengambilan gambar (*Pacing of Shots*), gerakan kamera, penggunaan suara, dan akting para pemain. *Pacing* yang lebih lambat sering kali dipilih untuk menggambarkan perasaan yang lebih mendalam sedangkan ritme yang lebih cepat dapat menciptakan atmosfer yang lebih dinamis. *Pacing* adalah pergerakan yang diciptakan oleh kecepatan dalam suatu *shot*, serta kecepatan dan jumlah pergerakan pada serangkaian *shot* yang diedit. *Pacing* membentuk ritme dalam menentukan kecepatan yang dihasilkan dari sebuah film. *Pacing* lambat diterapkan ke dalam film ini karena untuk menciptakan kesan yang realis sehingga terciptanya emosi yang dibagun perlahan sepanjang film.

## 2. Transisi

Transisi dalam film merupakan aspek krusial yang berperan dalam membentuk alur cerita serta memengaruhi pengalaman penonton. Istilah transisi dalam dunia sinema mengacu pada teknik perpindahan dari satu adegan ke adegan berikutnya dengan tujuan menyatukan dua bagian cerita sehingga dapat memengaruhi emosi serta pemahaman audiens. Pemilihan teknik transisi yang tepat mampu menciptakan kesinambungan dalam narasi serta mengarahkan fokus penonton. Penggunaan transisi yang halus dan menyatu dengan tampilan visual dapat membantu mempertahankan nuansa emosional dalam film. Salah satu teknik transisi yang sering diterapkan adalah transisi berbasis audio, seperti *J-Cut* dan *L-Cut*, yang menghasilkan perpindahan adegan lebih mulus dengan memisahkan elemen suara dari gambar. Kedua teknik ini efektif diterapkan untuk meningkat



e) Konsep *Editing* Dalam Naskah

Table 4. Konsep editing

SCENE	DESKRIPSI	TEKNIK	MOTIVASI
1	Damar bermain game dengan fokus, menerima telepon dari atasannya, dan panik menutupi kelalaianya.	<i>J-Cut</i> → Saat suara telepon masuk sebelum adegan berpindah.	Perubahan suasana.
2	Damar mengerok Teguh sambil mendengar siaran radio tentang generasi.	<i>Pacing</i> lambat dan <i>L-Cut</i> → suara radio tetap terdengar saat Damar berbicara dengan Teguh.	Memperkuat hubungan akrab antara Teguh dan Damar.
3	Hendra menekan Damar untuk menjadi PNS saat makan malam.	<i>Pacing</i> Lambat	Menampilkan ketegangan emosional Damar..
5	Damar membereskan piring dan membuat teh	<i>L-Cut</i> → Suara air mendidih sebelum beralih ke Damar menuangkan teh.	Menambah kontinuitas visual.
6	Damar memanaskan motor dan berbincang dengan Teguh tentang pekerjaannya.	<i>Pacing</i> lambat	Memperlihatkan kebimbangan Damar.

8	Hendra minta Damar untuk ikut seleksi CPNS.	<i>Pacing</i> lambat	Menunjukkan beban mental Damar yang semakin berat.
10	Damar mendengar perdebatan Teguh dan Hendra tentang masa depannya.	<i>Pacing</i> lambat <i>L-Cut</i> → Suara perdebatan tetap terdengar saat Damar melamun di dapur.	Menunjukkan bahwa percakapan itu menyakiti Damar meski dia tidak berada dalam ruangan yang sama.
11	Damar memutuskan untuk keluar rumah setelah bertengkar dengan Hendra.	<i>Pacing</i> lambat	Menunjukkan puncak emosi dari Damar.
12	Damar melampiaskan emosinya dengan berkendara kencang dan berteriak di tempat sepi.	<i>Pacing</i> lambat	Menambah efek dramatis dan emosional pada adegan serta memperlihatkan momen pelepasan amarah Damar.
14	Establishing <i>shot</i> rumah malam hari.	<i>Pacing</i> lambat	Menunjukkan kesunyian rumah setelah Damar pergi.

15	Hendra mencoba berbicara dengan Damar.	<i>Pacing</i> lambat dan <i>J-Cut</i> → Suara Televisi <i>scene</i> selanjutnya terdengar.	Menunjukkan perkembangan karakter Hendra yang akhirnya mau mendengarkan. <i>J-</i> <i>Cut</i> menjadi pengubung yang halus antar <i>scene</i> .
16	Damar, Teguh, dan Hendra menonton televisi bersama.	<i>Pacing</i> Lambat	Penyelesaian dari konflik yang ada.

Tujuan dari diterapkannya teknik tersebut yakni dengan teknik *pacing* lambat dalam *editing* film *Take The Reins* dapat memperdalam intensitas emosional karakter, membangun keterhubungan penonton dengan konflik batin Damar, serta meningkatkan ketegangan secara bertahap yang memberikan kesan alami. *Pacing* lambat dalam film ini dimaksudkan untuk menyoroti tekanan sosial dan keluarga yang terus menerus menekan Damar, sehingga setiap adegan terasa penuh makna. Sehingga penonton lebih mudah memahami tekanan psikologis Damar dan merasa ikut terseret dalam konflik dan kebingungan emosionalnya. Dampak dari ketegangan yang dibangun perlahan, saat Damar akhirnya melawan Hendra, akan terasa lebih besar dan dramatis.

Dengan Menggunakan *J-Cut* (suara dari *scene* berikutnya muncul lebih awal) dan *L-Cut* (suara dari *scene* sebelumnya masih terdengar saat transisi ke *scene* berikutnya) dalam *editing* film ini akan membuat transisi antara perpindahan adegan lebih halus tanpa terkesan kaku atau terputus yang dapat menciptakan realis ke dalam film. Penggunaan kedua teknik ini juga dapat menghubungkan pikiran dan emosi karakter dan juga memberikan perasaan bahwa emosi dari adegan sebelumnya masih melekat pada karakter. *J-Cut* dan *L-Cut* menghasilkan transisi yang lebih alami dengan menghindari perpindahan *scene* yang tiba-tiba. Hal ini juga dapat menjaga alur emosi antara *scene* sehingga penonton tetap terhubung dengan perasaan karakter.

#### f) Spesifikasi Peralatan *Editing*

Setelah proses produksi rampung, film harus melalui tahap penyuntingan untuk disempurnakan. Tahapan ini mencakup pengeditan, penambahan efek visual, serta penyelarasan musik. *Software* dan *Hardware* dalam *editing* merupakan komponen yang digunakan dalam pengolahan audio dan visual sehingga dapat menciptakan karya yang menarik.

## 1. *Hardware*

Tabel 3. Spesifikas *hardware editing*

No	Alat	Spesifikasi	Jumlah
1.	Laptop	<i>Acer Aspire A315-44P, Processor AMD Ryzen7 5700U, Screen 16 inci full HD, RAM 16GB, Windows 11</i>	1
2.	<i>Headphone</i>	<i>Fantech Audio Headphone</i>	1
3.	<i>Hardisk</i>	<i>WD Passport 1 Tb</i>	1
4.	<i>Mouse</i>	<i>Rexus</i>	1

## 2. *Software*



Gambar 6. *Adobe Premiere*, aplikasi penyuntingan gambar  
(Sumber: [https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Adobe\\_Premiere\\_Pro\\_CC\\_icon.svg&oldid=10731118](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=File:Adobe_Premiere_Pro_CC_icon.svg&oldid=10731118).  
Diunduh 6 Februari 2025)

Menurut (Wijaya et al. 2023), seorang editor memiliki tanggung jawab yang besar terhadap keseluruhan penyuntingan film yang diciptakan. *Software* yang biasanya dipakai oleh editor adalah *Adobe Premiere*. Fitur utama dari *software* ini adalah kemampuannya untuk mengedit video dengan berbagai format dan juga menyediakan berbagai efek visual dan transisi yang dapat digunakan sebagai peningkatan dari kualitas video yang telah dihasilkan.



Gambar 7. *Adobe After Effects*, aplikasi efek visual  
(Sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/cb/Adobe\\_After\\_Effects\\_CC\\_icon.svg/1024px-Adobe\\_After\\_Effects\\_CC\\_icon.svg.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/cb/Adobe_After_Effects_CC_icon.svg/1024px-Adobe_After_Effects_CC_icon.svg.png).  
Diunduh 6 Februari 2025)

*Adobe After Effects* adalah perangkat lunak yang digunakan dalam dunia *editing* video untuk menambahkan efek visual, animasi agar hasil akhir terlihat lebih menarik. *Adobe After Effects* juga digunakan sebagai alat compositing dalam *editing* video. Compositing adalah proses menggabungkan beberapa elemen visual seperti gambar, video, teks, dan efek menjadi satu kesatuan gambar yang utuh dan realistik.



Gambar 8. *Davinci Resolve*, aplikasi pewarnaan film  
(Sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/DaVinci\\_Resolve\\_Studio.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/DaVinci_Resolve_Studio.png).  
Diunduh 6 Februari 2025)

*Davinci* dikenal sebagai salah satu *software* terbaik untuk kebutuhan pewarnaan visual dan *postproduction* dalam sebuah film. Selain memiliki fitur penyuntingan gambar, *software* ini juga memiliki fitur unggulannya yaitu kemampuan untuk melalukan *colour correction* yang mendetail. Dengan *software* ini, penyunting gambar memungkinkan untuk melalukan pekerjaannya dengan efisien.

### g) Tahapan *Editing*

Seorang editor bertanggung jawab untuk memilih, memotong, dan menyusun *footage* agar sesuai dengan visi sutradara serta menciptakan dampak emosional yang diinginkan. Secara umum, proses *editing* dapat dibagi menjadi beberapa tahapan utama, mulai dari pengumpulan *footage* hingga penyempurnaan akhir sebelum distribusi. Berikut adalah tahap *editing* pada film:

#### 1. *Logging*

Tahap pertama dalam *editing* adalah *logging*, yaitu proses memilih dan mengorganisir semua file yang telah direkam. File-file ini biasanya berasal dari berbagai kamera, perekam suara, dan alat produksi lainnya. Pada tahap ini, editor harus memastikan bahwa semua file yang dibutuhkan sudah lengkap dan tidak ada yang rusak atau hilang.

#### 2. *Offline Editing*

*Offline editing* adalah tahap di mana editor memotong dan merangkai *footage* hasil syuting menjadi satu rangkaian cerita yang utuh untuk membentuk rangkaian cerita aspek naratif sebelum masuk ke tahap penyempurnaan teknis (Kukuh dkk, 2023:343). Pada tahap ini, editor bekerja dengan versi *proxy* atau *footage* yang telah dikompresi untuk mempermudah dan mempercepat proses *editing* tanpa membebani sistem komputer. *Offline Editing* terdiri dari beberapa tahapan yaitu:

##### a) *Proxy Proxy*

Merupakan proses mengubah format dari file *footage* menjadi sebuah file video yang sesuai dengan kebutuhan pengeditan, distribusi, atau penyimpanan. *Footage* dari hasil syuting yang direkam dengan resolusi 3840 x 2160 diconvert menjadi 1920x1080 agar proses *editing* berjalan lebih optimal.

b) *Foldering*

Setelah semua file diterima, langkah berikutnya adalah *foldering*, yaitu proses manajemen file agar lebih mudah diakses selama proses *editing*. File biasanya dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu, seperti *scen*, *shot*, *take*, *slate*, audio, efek visual, dan elemen lainnya. Dengan *foldering* yang rapi, editor dapat bekerja lebih efisien dan menghindari kebingungan saat mencari file tertentu di kemudian hari. Proses ini dilakukan tidak hanya pada file explore tertapi juga pada *Adobe Premiere*.

c) *Synchronize*

*Synchronize* merupakan tahap pertama dalam *editing*. Pada tahap ini, file audio dan video yang direkam secara terpisah harus disinkronkan agar suara sesuai dengan gerakan gambar. Sinkronisasi ini sangat penting, terutama jika audio direkam menggunakan perangkat terpisah dari kamera. Proses ini bisa dilakukan secara otomatis dengan menggunakan fitur yang tersedia pada *software* untuk menyelaraskan suara dan gambar.

d) *Assembly*

Setelah semua file sudah tersinkronisasi, editor mulai menyusun video dalam urutan cerita sesuai dengan naskah. Tahap ini disebut *Assembly*, di mana semua adegan ditempatkan dalam urutan yang benar untuk membentuk gambaran kasar dari keseluruhan film. Namun, dalam tahap ini, durasi setiap adegan belum disesuaikan, dan belum ada efek visual, transisi, atau elemen lain.

e) *Rough Cut*

Setelah *Assembly* selesai, selanjutnya proses *editing* masuk ke tahap *rough cut*, yaitu pembuatan potongan kasar dari film. Pada tahap ini, editor mulai memangkas bagian yang tidak diperlukan, menyesuaikan durasi adegan, dan menyusun transisi awal antaradegan. Meskipun hasilnya masih belum final, tahap *rough cut* penting untuk memberikan gambaran awal tentang bagaimana alur film berjalan. Sutradara dan produser juga akan memberikan masukan pada tahap ini untuk menentukan apakah ada perubahan yang perlu dilakukan.

f) *Fine Cut*

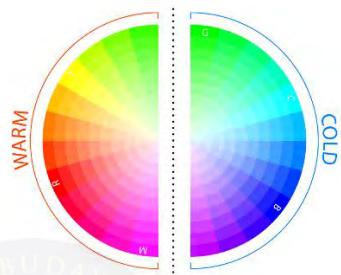
Tahap fine cut adalah proses di mana editor mulai menyempurnakan ritme, transisi, dan kesinambungan visual agar film terasa lebih halus dan natural. Di tahap ini, *Pacing* dalam film diperhatikan agar menciptakan dampak emosional yang maksimal. Jika ada adegan yang terasa terlalu panjang atau kurang efektif, editor akan menyesuaikannya. Pada tahap ini teknik *editing* yang telah dirancang telah semuanya diterapkan. Fine cut biasanya sudah mendekati bentuk akhir film, tetapi masih bisa mengalami sedikit revisi sebelum dikunci.

g) *Picture Locked*

Tahap berikutnya adalah *picture locked*, di mana susunan visual maupun audio dalam film dikunci dan tidak diubah lagi. Tahap ini merupakan tonggak penting dalam produksi film karena menandakan kesimpulan dari proses kreatif penyuntingan. Semua adegan, durasi, transisi, dan suara telah dipastikan sudah sesuai. Pada tahap ini, perubahan besar pada urutan gambar atau adegan sudah tidak dilakukan lagi, sehingga tahapan selanjutnya bisa dilakukan.

### 3. *Online Editing*

Tahap terakhir dalam proses *editing* adalah *editing online*, yaitu penyempurnaan visual dan audio film sebelum siap ditayangkan. Di tahap ini, *colorist* melakukan pewarnaan (*color grading*) untuk menyelaraskan tampilan setiap adegan agar terlihat lebih sinematik. Skema warna yang diterapkan ke dalam film yakni dengan warna dingin untuk mendukung psikologi karakter yang merasakan tertekan atas kendali ayahnya dan warna dingin bisa memperkuat nuansa kesepian, kebingungan, dan ketersinggan yang dialami Damar.



Gambar 9. Skema warna *warm and cold*

(Sumber: <https://blogger.googleusercontent.com/img/b/>. Diunduh 23 Februari 2024)

Selain itu, efek visual, animasi, teks, dan grafis juga ditambahkan sesuai kebutuhan. Audio juga dilakukan *editing* seperti pencampuran suara (*sound mixing*), penyesuaian musik latar, dan efek suara. Setelah semua elemen selesai dan diperiksa ulang, film akhirnya siap untuk ditayangkan.