



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PEMBENTUKAN *DRAMATIC IRONY* DALAM PROSES**

***EDITING FILM PENDEK WA TENG***

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Rahardwiyen Aristya Putra  
NIM : 13120210057  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2017**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahardwiyan Aristya Putra

NIM : 13120210057

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

**“Pembentukan *Dramatic Irony* Dalam Proses *Editing* Film Pendek *Wa Teng*”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

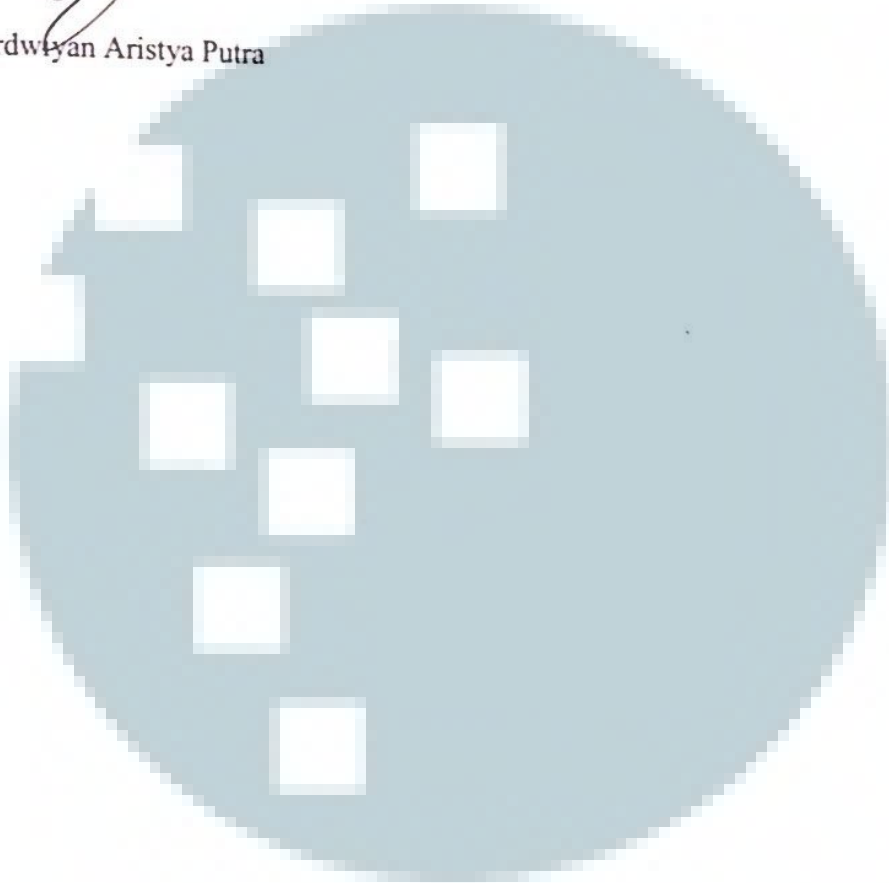
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Januari 2017



Rahardwiyan Aristya Putra



UMN

# HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

“PEMBENTUKAN *DRAMATIC IRONY* DALAM PROSES *EDITING*

FILM PENDEK *WA TENG*”

Oleh

Nama : Rahardwiyan Aristya Putra

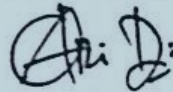
NIM : 13120210057

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

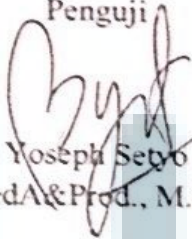
Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing



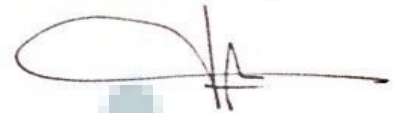
Ari Dina Krestiwawan, S.Sos., M.Sn.

Penguji



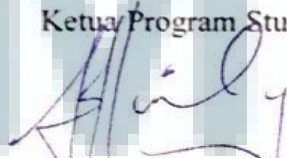
Bernadus Yoseph Setyo Prabowo,  
B.MedA&Prod., M.ScrPr.

Ketua Sidang



Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Film merupakan sebuah media yang saat ini sedang digunakan untuk menyampaikan cerita, menyampaikan informasi dan sedang berkembang di zaman *modern* ini. Pembuatan film tentu dipengaruhi oleh beberapa hal, mulai dari konsep, ide cerita, *genre*, hingga proses produksi dan paska produksi. Pada proses paska produksi, proses *editing* menjadi suatu bagian utama dalam menyusun gambar hingga menjadi suatu alur cerita yang bisa dinikmati. Pada proses ini pula, semua gagasan harus tersampaikan melalui gambar. Gagasan tersebut bisa saja disampaikan melalui ritme. Ritme dalam *editing* adalah suatu peranan vital dalam setiap film (Chandler, 2009. hlm 107).

Dengan mengambil topik pembentukan *dramatic irony*, penulis bertujuan untuk memberikan gagasan melalui *editing*. Gagasan tersebut dibantu dengan menampilkan informasi – informasi dan memberikan sisi *dramatic* dari sebuah film. Ritme yang penulis berikan diharapkan dapat memberikan informasi dari satu adegan ke adegan lain menuju *ending*, agar penonton mendapatkan informasi yang ingin penulis sampaikan. Dengan membahas *dramatic irony* dan dibatasi pada *event rhythm*, *pacing* dan *timing*, penulis ingin memberikan informasi bagaimana penyusunan gambar yang tepat dapat membangun sisi *dramatic irony* dalam sebuah film. Topik ini menjadi menarik untuk dibahas, karena tidak banyak para pengamat film memperhatikan bahwa ritme bisa memberikan informasi dan dibantu oleh *timing* dan *pacing*. Dimana bila digunakan dengan baik akan mempengaruhi sisi *dramatic* sebuah film. Khususnya film dengan *genre* drama ironi, yang membutuhkan kesenjangan informasi dan informasi yang menuntun

pada penonton. Dengan membahas pembentukan *dramatic irony* melalui proses *editing* ini, penulis berharap informasi tersebut dapat membuka dan menambah wawasan para pembaca khususnya mahasiswa yang tertarik pada film *editing*.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak – pihak yang terlihat dan membantu dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Terima kasih tersebut penulis ucapkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Bapak Ari Dina Krestiwawan, S.Sos., M.Sn. selaku dosen pembimbing
4. Kedua orang tua
5. Tim *Editing* Tugas Akhir Film Semester Ganjil 2016-2017
6. Abbashara *Films* selaku kru inti dan pihak – pihak lain yang membantu proses produksi film *Wa Teng*

Tangerang, 5 Januari 2017

  
Rahardwiyani Aristya Putra



## ABSTRAKSI

Editor dalam projek film pendek sering disebut sebagai sutradara kedua. Khususnya pada saat proses *post – production*. Editor akan menjadi orang yang menstruktur parotongan – potongan gambar yang telah diambil, kemudian dijadikan satu menjadi satu kesatuan dengan opini dan pandangan tersendiri dari editor. Dari struktur – struktur yang dipakai oleh editor, teknik – teknik dalam meng – *edit* gambar perlu dipertimbangkan disetiap potongan yang ada. Mulai dari teknik *cutting*, *pacing*, *rhythm* hingga *timing*. Editor juga harus mengerti tentang tema dan konsep yang telah distruktur oleh sutradara dan mengembangkannya dalam proses *editing*.

Konsep awal pada film pendek ini adalah film dengan *genre* drama ironi. Hal ini dapat dipertimbangkan untuk memulai proses *editing* sedari awal. Editor akan menstruktur seluruh gambar menurut gagasannya dan didasari oleh teori – teori kepercayaan Tionghoa. Analisa ini bertujuan untuk memberikan *mood* dan struktur *editing* sesuai *genre* film. Penulis akan menerapkan teknik *editing* untuk membangun *mood dramatic irony* melalui visual.

Kata kunci : editor, *dramatic irony*, *genre*, *crosscutting*, Ironi.

U M N



## **ABSTRACT**

*Editor in a short film project is frequently recognize as second director, especially in the post production process. The editor will be the one who manages the shots and then combine it into one sequences, from the opinion and the editor's point of view. From the structures, the editor needs to considere editing techniques in every scene, such as the technique of cutting, pacing, rhythm and timing. The editor also need to understand about the theme and concept that has been made by the director, and then improvise it in the editing process.*

*The early concept of the short film is about ironic drama. This can be considered to start the editing process from the beginning. Editor will make the whole picture according to his view and based on Chinese tradition theory. This analysis has a purpose to gain mood and editing structure that suitable from the film genre. Author will apply editing technique to build dramatic irony mood visually.*

*Keywords: editor, dramatic irony, genre, crosscutting, irony*

UMMN

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>I</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Ironi.....	4
2.2. Ironi dalam film.....	4
2.3. Dissolve.....	5
2.4. Matchcut.....	6
2.5. Crosscutting .....	6

2.6.	Pacing .....	7
2.6.1.	Rate of Cutting .....	7
2.6.2.	Rate of Change or Movement Within a Shot .....	8
2.6.3.	Rate of Overall Change .....	8
2.7.	Rhythm .....	10
2.7.1.	Expanding time .....	11
2.7.2.	Subjective time .....	12
2.8.	Timing .....	12
<b>BAB III METODOLOGI .....</b>		<b>15</b>
3.1.	Gambaran Umum .....	15
3.1.1.	Sinopsis .....	16
3.1.2.	Posisi Penulis .....	18
3.1.3.	Peralatan .....	18
3.2.	Tahapan Kerja .....	21
3.2.1.	Pra Produksi .....	22
3.2.2.	Produksi .....	23
3.2.3.	Paska Produksi .....	23
3.3.	Acuan .....	26
3.3.1.	Into The Wild (2007) .....	26
3.3.2.	Penyusunan footage dalam film acuan .....	27
<b>BAB IV ANALISIS .....</b>		<b>31</b>
4.1.	Membangun dramatic irony .....	31

4.1.1.	Penempatan Ritme untuk membangun dramatic irony .....	32
4.1.2.	Pemilihan footage dalam membangun dramatic irony.....	35
4.1.3.	Penempatan pacing dalam membangun dramatic irony.....	46
4.1.4.	Penempatan timing dalam membangun dramatic irony.....	46
4.2.	Analisa proses editing .....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>57</b>
5.1.	Kesimpulan .....	57
5.2.	Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>XIV</b>

UMMN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Adobe Premiere Pro CC.....	20
Gambar 3.2. Adobe After Effects CS6.....	21
Gambar 3.3 Into The Wild .....	26
Gambar 3.4. Adegan Lompat ke Sungai .....	28
Gambar 3.5. <i>Subjective Shot</i> .....	29
Gambar 3.6. <i>Expanding Shot</i> Gunung.....	30
Gambar 4.1. <i>Medium shot</i> Abun dan Pelanggan.....	36
Gambar 4.2. <i>Close up</i> Abun.....	37
Gambar 4.3. <i>Close up</i> Aseng.....	37
Gambar 4.4. <i>Close up</i> Abun.....	38
Gambar 4.5. <i>Medium Shot</i> Abun dan terlihat Aseng .....	38
Gambar 4.6. <i>Close up</i> Aseng.....	39
Gambar 4. 7. <i>Long shot</i> Abun .....	41
Gambar 4.8. <i>Medium Shot</i> Abun.....	41
Gambar 4.9. <i>Medium long shot</i> Aseng memperhatikan Abun .....	42
Gambar 4.10. <i>OTS</i> Aseng melihat dirinya waktu muda dan Abun .....	42
Gambar 4.11. <i>Medium shot</i> Aseng muda .....	43
Gambar 4.12. <i>Medium shot</i> Abun .....	43
Gambar 4.13. <i>Medium shot</i> Aseng muda secara perlahan menjadi Aseng .....	44
Gambar 4.14. <i>Long shot</i> Aseng muda secara perlahan menjadi Aseng yang sekarang.....	44

## DAFTAR TABEL

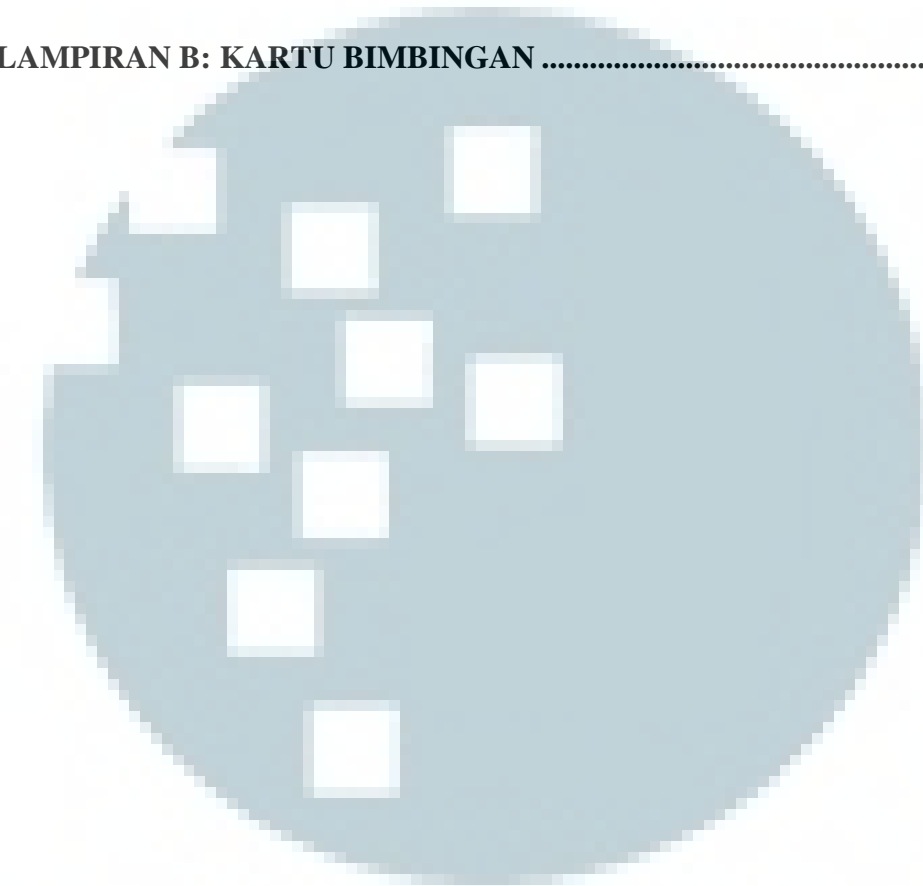
Tabel 4.1. Tabel Ritme Adegan Toko.....	32
Tabel 4.2. Tabel Ritme Adegan Ruang Makan.....	34
Tabel 4.3. <i>Breakdown Shot</i> Adegan Toko .....	39
Tabel 4.4. <i>Breakdown Shot</i> Adegan Ruang Makan .....	45
Tabel 4.5 <i>Breakdown Timing</i> 1 .....	47
Tabel 4.6. <i>Breakdown Timing</i> 2 .....	47
Tabel 4 7. Tabel Durasi Adegan Toko.....	48
Tabel 4.8. Tabel Durasi Adegan Ruang makan .....	51
Tabel 4.9. Tabel <i>Timing</i> Adegan Kuburan.....	54

UMMN

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: *SCRIPT* .....XV

LAMPIRAN B: KARTU BIMBINGAN .....XXII



UMMN