



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

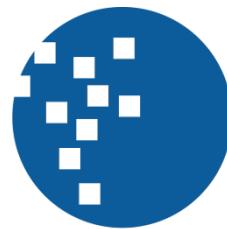
Copyright and reuse:

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.

**PENERAPAN *MATCHING ON ACTION* UNTUK MEWUJUDKAN
REALISME DALAM FILM BERJUDUL “ANTARA AKU,
BAPAK, DAN PAPA”**

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Videlis Ieminata Puika

NIM : 13120210434

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 : Videlis Ieminata Puika

NIM : 13120210434

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**“Penerapan *Matching on Action* untuk Mewujudkan Realisme dalam
Film Berjudul *Antara Aku, Bapak dan Papa*”**

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

Videlis Ieminata P.

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Penerapan *Matching on Action* untuk Mewujudkan Realisme dalam Film
Berjudul "Antara Aku, Bapak, dan Papa"

Oleh

Nama : Videlis Ieminata Puika

NIM : 13120210434

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 31 Januari 2017

Pembimbing

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

Pengaji

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

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

Penerapan Matching... Videlis Ieminata Puika, S.FD, UMN, InfTech.
Yusup Sigit Mulya Astuti, S.Pd., M.A.

KATA PENGANTAR

Inspirasi dari Berbagai Sumber dan dengan berkat oleh Tuhan Yang Maha Daya Ilmu Pengetahuan menjadi sumber pengetahuan penulis untuk menyelesaikan makalah ilmiah yang berjudul “Penerapan *Matching on action* untuk Mewujudkan Realisme dalam film berjudul Antara Aku, Bapak dan Papa”. Oleh karena itu, penulis mengucap syukur karena penulis dapat menyelesaikan makalah ilmiah ini. Makalah ilmiah ini ditujukan sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam film “Antara Aku, Bapak, dan Papa” penulis melakukan eksplorasi dalam teknik *editing* yang mendukung tema film tersebut, yaitu eskapisme. Eskapisme biasa diartikan sebagai kabur dari realitas. Dengan demikian penulis memutuskan untuk menggunakan teknik *editing* yang berhubungan dengan realitas, yaitu mendukung realitas tersebut yang bernama *match cut*.

Tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menyadari berbagai kekurangan penulis dari proses pengembangan ide, pra-produksi, produksi, paska produksi, hingga proses penulisan laporan berlangsung. Laporan ini dapat dibuat berkat pertolongan dosen pembimbing dan teman-teman penulis yang sudah membantu disaat suka maupun duka. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang sudah berkontribusi dalam penulisan laporan ini kepada penulis yaitu:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara
2. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., selaku Ketua Peminatan Sinematografi dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Kemal Hassan, S.T., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Karya dan Dosen Pembimbing Akademik penulis.
4. Ari Dina Krestiawan, S.Sos, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis.
5. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku Dosen Seminar yang mengajar penulis cara mempresentasikan laporan penulis dengan baik.

6. Segenap dosen Fakultas Seni dan Desain program studi DKV yang sudah membagikan ilmu kepada penulis.
7. Adhitia Dandi, Evie Khusnul, Brandon Hetarie, Yoel Hizkia, Eirene Hasian, dan teman-teman lainnya dari Kang Dolan Production yang membantu penulis dalam menyelesaikan film “Antara Aku, Bapak, dan Papa.”
8. Fransisca Theodora, Adhitia Dandi, Jessica Nevina, Caroline Sugiono, dan Leo erwando yang sudah menemani penulis dalam sukaduka penyelesaian laporan ini.
9. Aristya Putra, James Timotius, Halvin Winata, Kelvin Ganie, dan Samuel Tirtadinata selaku teman-teman editor yang menjalani tugas akhir bersama dari angkatan 2013.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga: Ibu dan Bapak serta kakak dan adik tercinta yang memberi dukungan tak terhingga melalui doa dan motivasi untuk menyelesaikan makalah ilmiah ini. Juga mereka yang telah membantu memberikan saran dan kritik konstruktif sehingga penulis dapat menulis laporan ini dengan lancar. Tanpa mereka semua penulis tidak akan bisa menyelesaikan laporan ini dengan tepat waktu.

Semoga makalah ilmiah ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 5 Januari 2017

Videlis Ieminata P.

ABSTRAKSI

Match cut adalah teknik *editing* yang cukup populer dipakai oleh banyak editor sejak abad ke-20. *Match cut* adalah bagian dari salah satu teknik *continuity editing*. *Continuity editing* adalah jenis *editing* yang mendukung realisme, sesuai dengan prinsip-prinsip *editing* dalam teori *classic Hollywood realism*. Ketika *continuity* dipertahankan, *editing* akan semakin tersamarkan, sehingga menciptakan ilusi seakan-akan film menjadi lebih dekat dengan realitas. Realitas ini disebut sebagai *seamless reality* atau realitas yang menyamarkan film sebagai ilusi seakan-akan film tersebut adalah realitas. Hal ini membuat adegan dalam film menjadi lebih dramatis, dikarenakan penonton seakan-akan melihat adegan dalam film sebagai orang ketiga.

Semakin dekat dengan realitas, *mood* dan cerita yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah untuk dicerna. Penggunaan *match cut* dapat membantu editor dalam menyampaikan visi dan misi sutradara kepada penonton sesuai tujuan naratif yang ingin dicapai.

Kata kunci: *matching on action, editing, realitas, classic Hollywood realism*



ABSTRACT

Match cut is editing techniques that are popular with many editors since 20th century. Match cut is a technique that is part of continuity editing. Continuity editing is a kind of editing technique that supports realism, based on classic Hollywood realism editing principles. Because when we preserved the continuity in film, the editing that are used in film will become more invisible, and that will make an illusion as thought as the film is closer to reality. This kind of reality is often described as seamless reality, or a reality that disguises the illusion of film to make as thought as the film is reality. This will make the scene in the film more dramatic because audience will feel like watching the film in a third person perspective.

When the scene is closer to realism, editors can convey the intended mood and story so the audience can understand it more easily. So, the conclusion is the function of match cut can help the editor to achieve the director's vision and make the storytelling easier because audience feel closer to the action of the scene by the uses of match cut.

Keywords: matching on action, editing, reality, classic Hollywood realism



DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Objek Penelitian	3
1.5.2. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.3. Teknik Analisis Data.....	4
1.6. Manfaat Tugas Akhir.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Editor	5
2.1.1. Tugas dan Tanggung Jawab Editor	5
2.1.2. <i>Editing</i>	6
2.1.3. Teknis <i>Editing</i>	6
2.2. Realisme	7
2.2.1. Prinsip-Prinsip <i>Editing</i> dalam Realisme	7
2.2.1.1. <i>Match cut</i>	9
2.2.1.2. <i>Matching on action</i>	10
BAB III METODOLOGI.....	12
3.1. Gambaran Umum	12
3.1.1. Sinopsis	12
3.1.2. Posisi Penulis	15
3.2. Peralatan	15
3.3. Tahapan Kerja.....	18
3.3.1. Pra-Produksi.....	19
3.3.2. Produksi	20
3.3.3. Paska Produksi	22
3.3.3.1. <i>Acquisition</i>	22
3.3.3.2. <i>Organization</i>	22

3.3.3.3.	<i>Review and Selection</i>	22
3.3.3.4.	<i>Assembly</i>	23
3.3.3.5.	<i>Rough Cut</i>	23
3.3.3.6.	<i>Online Editing</i>	24
3.3.3.7.	<i>Fine Cut</i>	24
3.4.	Acuan.....	24
3.4.1.	Tukang Bubur Naik Haji.....	25
3.4.2.	<i>Gone with the Wind</i>	26
BAB IV ANALISIS		27
4.1.	<i>Matching on action</i> dalam Film “Antara Aku, Bapak dan Papa”	28
4.1.1.	Tukang Bubur Naik Haji.....	29
4.2.	Pembedahan Film “Antara Aku, Bapak, dan Papa”	31
4.2.1.	<i>Scene</i> Interaksi Ibu Lela dengan Anaknya (<i>Scene</i> 9)	33
4.2.2.	<i>Scene</i> Interaksi Ibu Lela dengan Ibu Ina (<i>Scene</i> 10)	38
4.2.3.	<i>Scene</i> Interaksi Ibu Lela dengan Suaminya (<i>Scene</i> 11)	41
4.2.4.	Analisa “Antara Aku, Bapak, dan Papa” dengan <i>Gone with the Wind</i>	44
4.2.5.	Analisa “Antara Aku, Bapak, dan Papa” dengan Tukang Bubur Naik Haji	44
BAB V KESIMPULAN		45
5.1.	Kesimpulan	45

5.2. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	xv

The logo of UMN (Universitas Muhammadiyah Nusa Tenggara) features a circular emblem containing a stylized figure with multiple heads and hands, surrounded by small squares. Below the emblem, the letters "UMN" are written in a large, bold, sans-serif font.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	16
Gambar 3.2. <i>Adobe After Effects CC</i>	17
Gambar 3.3. <i>DaVinci Resolve 12</i>	17
Gambar 3.4. <i>Studio One 3</i>	18
Gambar 3.5. Tukang Bubur Naik Haji	25
Gambar 3.6. <i>Gone with the Wind</i> (1939)	26
Gambar 4.1. Contoh Match cut Serial Tukang Bubur Naik Haji.....	30
Gambar 4.2. Breakdown script scene 9	34
Gambar 4.3. Scene 9 bagian pertama.....	34
Gambar 4.4. Scene 9 bagian kedua	35
Gambar 4.5. Scene 9 bagian ketiga	37
Gambar 4.6. Breakdown script scene 10	38
Gambar 4.7. Scene 10	39
Gambar 4.8. Breakdown script scene 11	41
Gambar 4.9. Scene 11	42

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>Script</i> “Antara Aku, Bapak, dan Papa”	xiv
LAMPIRAN B: <i>Shotlist</i>	xxix
LAMPIRAN C: <i>Camera Log</i>	xxxiii
LAMPIRAN D: Kartu Bimbingan	XXXV

UMN