



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.

**PENERAPAN TEKNIK *PACING* DALAM PEMBUATAN
CORPORATE VIDEO BALDER GOODS**

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)



Nama : Mochamad Bayu Eriaji
NIM : 00000018659
Program Studi : Film dan Televisi
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochamad Bayu Eriaji

NIM : 00000018659

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PENERAPAN TEKNIK *PACING* DALAM PEMBUATAN *CORPORATE VIDEO* BALDER GOODS

dengan ini menyatakan bahwa, Skripsi dan karya penciptaan 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.

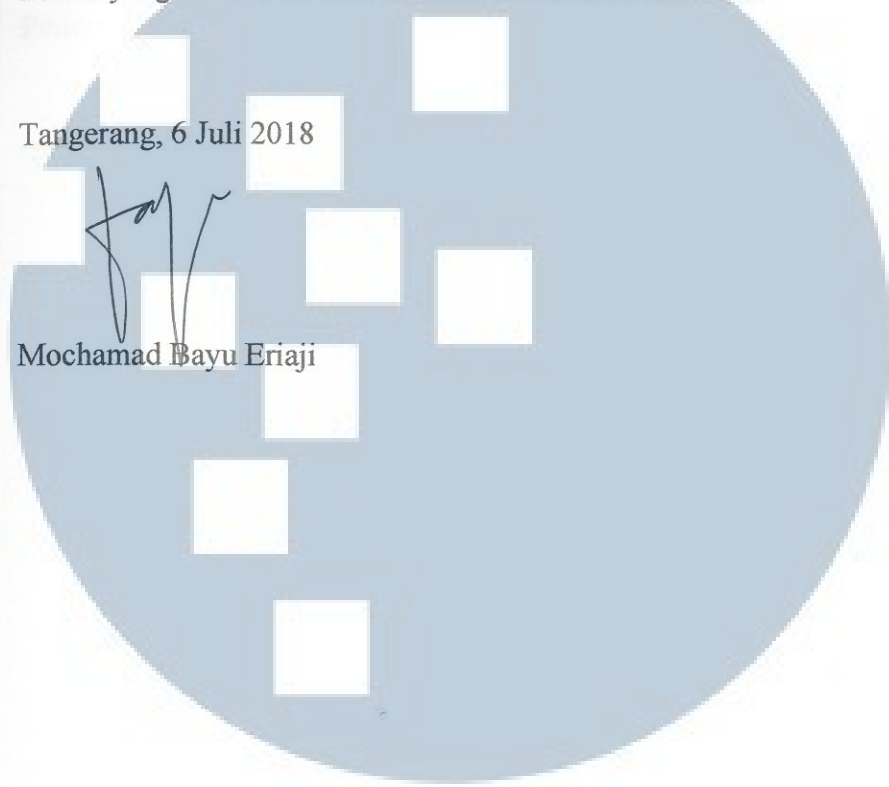
Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Juli 2018



Mochamad Bayu Eriaji



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Penerapan Teknik *Pacing* Dalam Pembuatan *Corporate Video* Balder Goods

Oleh

Nama : Mochamad Bayu Eriaji

NIM : 00000018659

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 6 Juli 2018

Pembimbing

B. Yoseph S. P., B. Media A&Prod., M. ScrPr.

Penguji

Bisma Fabio Santabudi, S.Ses., M.Sn.

Ketua Sidang

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

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa yang memiliki peran terbesar atas penulisan laporan tugas akhir ini dengan judul laporan Analisis Penerapan Teknik *Pacing* Dalam Pembuatan *Corporate Video* Balder Goods. Penulis memilih judul Penerapan Teknik *Pacing* Dalam Pembuatan *Corporate Video* Balder Goods karena penulis bertujuan untuk bekerja dalam bidang *corporate video* dan memiliki peranan sebagai *editor* dalam pembuatan *corporate video* tersebut.

Alasan penulis mengapa topik ini perlu dibaca adalah menurut penulis topik ini dapat menambah wawasan pembaca dalam pembuatan *corporate video* terutama dalam proses *editing*. Tujuan penulis membuat penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk kelulusan Sarjana Satu Film dan Televisi. Target pembaca dari penulisan Tugas Akhir penulis adalah terutama mahasiswa yang berada di dalam bidang Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara. Laporan tugas akhir ini diharapkan penulis untuk dapat bermanfaat bagi pembacanya yang ingin membuat *corporate video* terutama bagi *editor*.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari bantuan, kritik serta saran yang membangun dari beberapa pihak. Penulis sangat menghargai atas bantuan, kritik serta saran yang telah diberikan kepada penulis agar penulis dapat menjadi manusia yang lebih baik. Penulis sangat berterimakasih atas bantuan, kritik dan saran terutama kepada :

1. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Bernadus Yoseph Setyo Prabowo, B.MediaA&Prod,M.ScrPr., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membantu penulis memberikan kritik dan saran dalam menyusun laporan tugas akhir.
3. Daniel Julio dan Leonardus Nicholas selaku perwakilan dari Balder Goods yang telah membantu jalannya proses produksi dari awal hingga akhir. Serta turut membantu memberikan kritik dan saran dalam laporan tugas akhir.
4. Kedua orang tua, Purbo Suseno dan Rieke Irenawati yang selalu memberikan dukungan doa, materi dan memberikan saran dalam menghadapi proses penulisan hingga proses sidang akhir.
5. Tim *corporate video* penulis, Christoper Edo Saputra dan Stella Rafaela yang turut membantu dalam proses produksi serta membantu memberikan saran dalam proses penulisan tugas akhir.
6. Tika Hananti dan Irfan selaku teman seperjuangan yang saling mendukung satu sama lain. Sebagai teman bertukar ide dan pikiran yang saling memberikan kritik dan saran yang membangun.
7. Abidzar Ghifary, Prisita Audisa, Alivya Fasha Shahriar, Alif Batara Suraadiningrat selaku sahabat penulis yang telah memberikan dukungan penuh pada penulisan tugas akhir.

8. Nabilah Prasmadhani selaku teman terdekat penulis yang selalu membantu penulis dan mendukung penulis menyelesaikan laporan tugas akhir. Serta selalu mendoakan yang terbaik bagi penulis.

Tangerang, 6 Juli 2018



Mochamad Bayu Eriaji

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Penulisan tugas akhir ini membahas tentang penggunaan *pacing* dalam *corporate video* Balder Goods. Dipilihnya *pacing* pada proses *editing corporate video* Balder Goods karena penggunaan cerita fiksi untuk memperkenalkan perusahaan Balder Goods kepada calon konsumen. *Pacing* adalah salah satu unsur penting dalam proses *editing*. Karena itu, penulis tertarik untuk membahas *pacing* dalam penulisan tugas akhir. Dalam *corporate video* Balder Goods penulis ingin menunjukkan kualitas dari pembuatan dompet kulit yang merupakan produk dari Balder Goods. Tujuan dari penggunaan *pacing* dalam *corporate video* Balder Goods untuk menarik calon konsumen dan memberi informasi kepada calon konsumen tentang kualitas yang sangat baik dari produk Balder Goods itu sendiri. Sebelum membahas *pacing* pada penulisan tugas akhir ini, penulis mencari teori unsur pendukung dalam pembangunan *pacing* yaitu, *timing*. *Timing* sangat berpengaruh terhadap pembangunan *pacing* pada cerita. *Pacing* yang akan dibuat pada tugas akhir penulis bertujuan untuk membangun emosi pada calon konsumen agar tertarik dengan produk dari Balder Goods.

Kata kunci : *Corporate video, pacing, timing*.



ABSTRACT

This final project essay discusses the use of pacing in Balder Goods corporate video. Pacing is chosen because of the author is using fictional story in Balder Goods corporate video. Pacing is one of the most important element of editing and the author is interested to discuss about pacing. From Balder Goods corporate video the author wants to introduce about quality of product from Balder Goods. Purpose of pacing used in Balder Goods corporate video is to attracts and gives information to consumers about the good quality of Balder Good's product. Before the author discuss about pacing, the author did some research about elements to support the theory of timing. Timing are techniques that have impacts to help establish the pacing in the story of Blader Goods corporate video. The pacing in the author's final project is intended to build customer's emotion to attract them with Balder Goods' products.

Keywords : Corporate video, pacing, timing.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	2
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. <i>Corporate Video Editing</i>	4
2.2 <i>Creative Brief</i>	5
2.2.1 Platform.....	5
2.2.2 <i>Target Audience</i>	7
2.3 Konsep Informatif.....	7
2.4 Teknik Editing.....	8

2.5	Ritme Dalam Editing	9
2.6	<i>Pacing</i> Dalam Editing	10
2.7	<i>Timing</i> Dalam Editing	11
BAB III METODOLOGI		13
3.1.	Gambaran Umum	13
3.2.1	Latar Belakang Perusahaan	13
3.2.2	Sinopsis	14
3.2.3	Posisi Penulis	15
3.2.4	Peralatan	15
3.2.	Tahapan Kerja	16
3.3.	Acuan.....	16
3.4	Narasumber Wawancara.....	18
BAB IV ANALISIS		18
4.1.	<i>Analisis Creative Brief</i>.....	18
4.1.1	Perancangan Konsep Informatif.....	24
4.1.2	Perancangan Informasi Pada <i>Corporate Video</i> Balder Goods	26
4.1.3	Perancangan <i>Story Board Pacing</i> Pada Proses Pembuatan Dompot	28
4.2	Penerapan Teknik <i>Slow Pace</i> Pada Proses Pembuatan Dompot	29
4.2.1	<i>Timing</i>	32
4.2.2	<i>Pacing</i>	49
4.3	Penerapan Teknik <i>Fast Pace</i> Pada Proses Pembuatan Dompot.....	55
4.3.1	<i>Timing</i>	56

4.3.2	<i>Pacing</i>	70
4.4	Penerapan Penggunaan Teknik <i>Slow Pace</i> dan <i>Fast Pace</i>	73
4.4.1	Hasil Analisis Penerapan Teknik <i>Pacing</i>	78
BAB V PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		XIV



DAFTAR GAMBAR

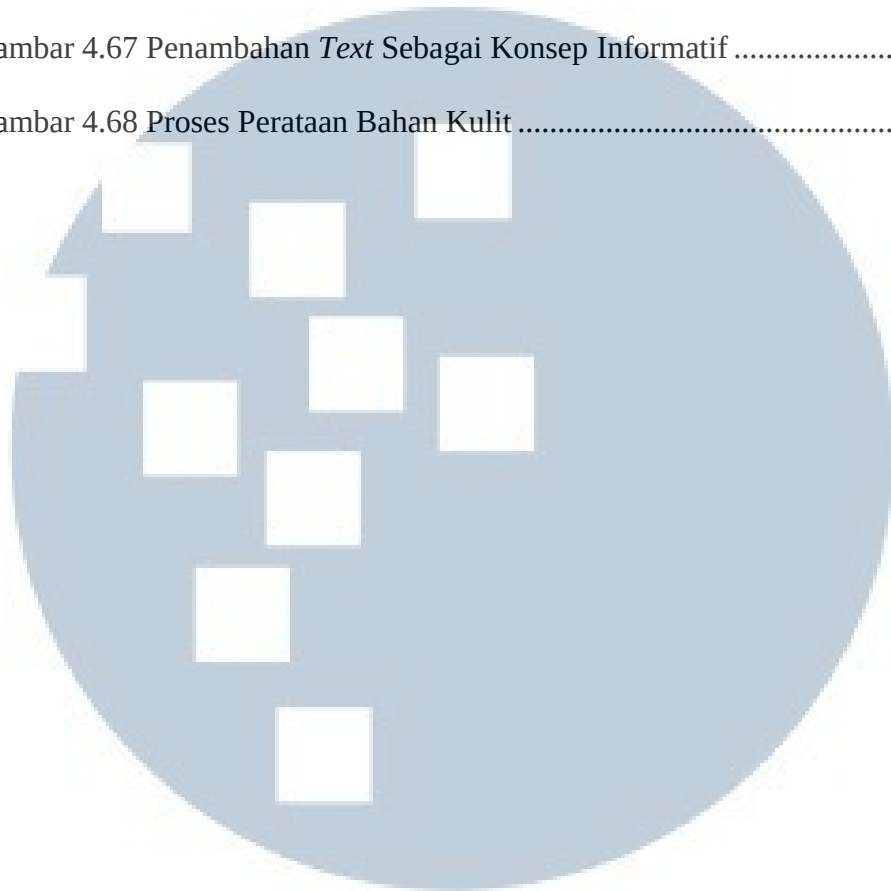
Gambar 3.1 Persiapan Membuat Dompot Kulit.....	17
Gambar 3.2 Proses Pemotongan dan Pengeleman Kulit.....	17
Gambar 4.1 Creative Brief	21
Gambar 4.2 Balder Goods Memiliki Kualitas Yang Baik	22
Gambar 4.3 <i>Corporate Video</i> Memperkenalkan Proses <i>Handmade</i>	22
Gambar 4.4 Media Pemasaran Balder Goods	23
Gambar 4.5 Acuan Gambaran Detail Pada <i>Corporate Video</i>	25
Gambar 4.6 <i>Creative Brief</i>	27
Gambar 4.7 <i>Story Board Pacing</i>	28
Gambar 4.8 Teks Perancangan Dompot.....	29
Gambar 4.9 <i>Slow Pacing</i> Pada Awal <i>Shot</i> Perancangan Dompot.....	30
Gambar 4.10 <i>Slow Pace</i> Pada Proses Pemotongan Bahan.....	31
Gambar 4.11 <i>Shot Boy</i> Menulis Ukuran Dompot Kulit.....	33
Gambar 4.12 <i>Establishing Shot</i> Boy Mulai Merancang Dompot Kulit	34
Gambar 4.13 Penambahan Logo Balder Goods.....	34
Gambar 4.14 <i>Story Board 1</i>	35
Gambar 4.15 <i>Close up</i> Proses Penjahitan Dompot	35
Gambar 4.16 <i>Medium Close up</i> Proses Penjahitan Dompot	36
Gambar 4.17 <i>Medium Close up</i> Proses Penyelesaian Dompot.....	36
Gambar 4.18 Rancangan <i>Shot</i> Detail dan <i>Medium Shot</i> Pada <i>Story Board</i>	37
Gambar 4.19 Rancangan <i>Medium Close up Shot</i> Pada <i>Story Board</i>	37
Gambar 4.20 Boy Masuk Kantor	38

Gambar 4.21 Dompot Kulit Boy Sudah Melewati Proses <i>Tanning</i>	38
Gambar 4.22 Boy Menuju Kedai Kopi	39
Gambar 4.23 Boy Mengeluarkan Dompot	40
Gambar 4.24 Uang Boy Terjatuh Dari Dompot	41
Gambar 4.25 Boy Memasukkan Uang Ke Dalam Dompot.....	41
Gambar 4.26 Boy Merancang Dompot Kulit	42
Gambar 4.27 Boy Merancang Dompot Kulit	43
Gambar 4.28 Proses Pemotongan Bahan Kulit	44
Gambar 4.29 Total Durasi 20 Detik Proses Pemotongan Bahan Kulit.....	44
Gambar 4.30 Proses Pengeleman Bahan Kulit	44
Gambar 4.31 Boy <i>Tapping</i> Menggunakan Dompot Kulitnya	46
Gambar 4.32 <i>Shot</i> Penutup Boy Memasuki Ruangan Kantor.....	46
Gambar 4.33 Boy Merancang Dompot	47
Gambar 4.34 <i>Establishing Shot</i> Boy Merancang Dompot	47
Gambar 4.35 Proses Pemotongan Kulit	48
Gambar 4.36 Proses Penjahitan Dompot.....	48
Gambar 4.37 Boy <i>Tapping</i> Menggunakan Dompot Yang Ia Buat.....	49
Gambar 4.38 Perubahan <i>Mood</i> Boy Pada <i>Scene</i> Pertama.....	51
Gambar 4.39 <i>Scene</i> Pertama Menuju <i>Scene</i> Kedua	52
Gambar 4.40 Proses Pemotongan Hingga Pengeleman Dompot	52
Gambar 4.41 Proses <i>Finishing</i> Dompot Kulit.....	53
Gambar 4.42 Boy Menggunakan Dompot Kulitnya Untuk <i>Tapping</i>	54
Gambar 4.43 <i>Shot</i> Penutup Pada <i>Scene</i> Ketiga.....	54

Gambar 4.44 Teks Perancangan Dompot.....	56
Gambar 4.45 <i>Establishing Shot</i> Boy <i>Fast Pace</i>	57
Gambar 4.46 <i>Over the Shoulder Shot</i> Pundak Boy.....	58
Gambar 4.47 <i>Close up Shot</i> Buku Boy	58
Gambar 4.48 <i>Long Shot</i> Boy Merancang Dompot Kulit.....	59
Gambar 4.49 Perataan Bahan Kulit.....	59
Gambar 4.50 Boy Melubangi Dompot Untuk Dijahit.....	60
Gambar 4.51 Boy Menjahit Dompot Kulit.....	60
Gambar 4.52 Proses Pemolesan Dompot	61
Gambar 4.53 Proses <i>Brushing</i> Dompot.....	61
Gambar 4.54 Proses Pemasangan <i>Money Clip</i>	62
Gambar 4.55 <i>Shot</i> Buku Boy	64
Gambar 4.56 <i>Long Shot</i> Boy Merancang Dompot	64
Gambar 4.57 Proses <i>cutting</i> Bahan Kulit.....	65
Gambar 4.58 Proses Perataan Bahan Kulit	65
Gambar 4.59 Proses Pelubangan Dompot.....	66
Gambar 4.60 Proses <i>Stitching</i> Dompot	66
Gambar 4.61 Proses <i>Polishing</i>	67
Gambar 4.62 Proses <i>Brushing</i> Dompot.....	67
Gambar 4.63 Proses Pemasangan <i>Money Clip</i> Pada Dompot	68
Gambar 4.64 Pengenalan Karakter Boy Pada Awal <i>Scene</i>	69
Gambar 4.65 Penyebab Boy Ingin Membuat Dompot Kulitnya Sendiri	69
Gambar 4.66 Penggambaran Proses Pembuatan Dompot.....	70

Gambar 4.67 Penambahan *Text* Sebagai Konsep Informatif 72

Gambar 4.68 Proses Perataan Bahan Kulit 72

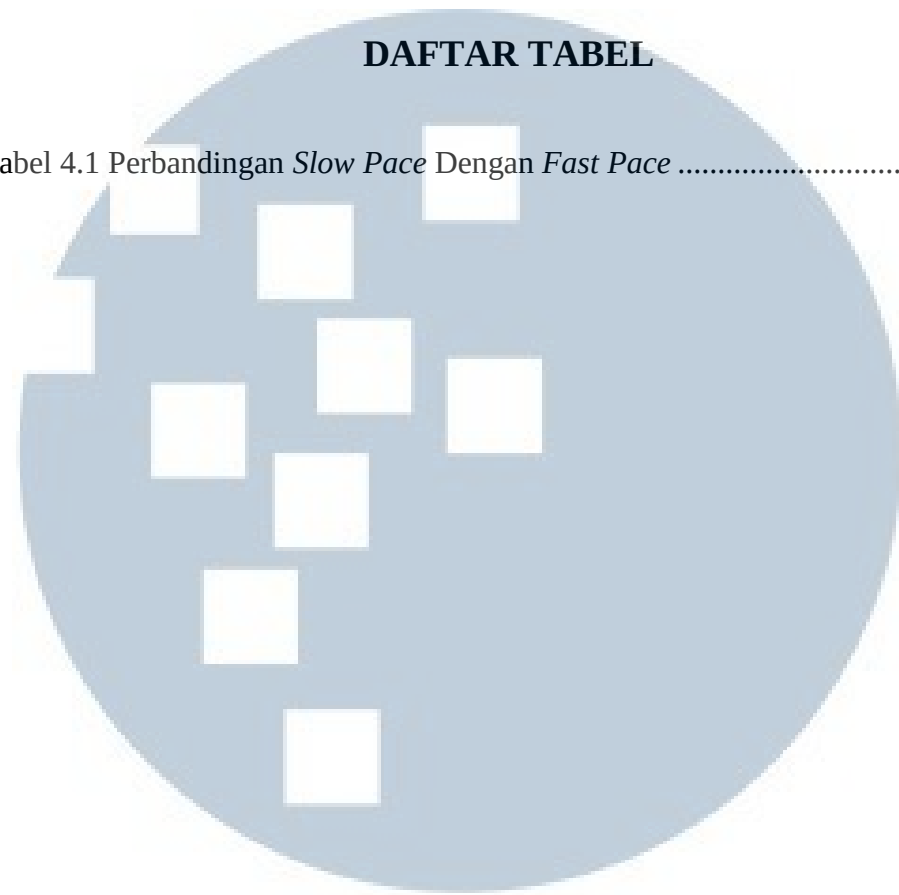


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perbandingan <i>Slow Pace</i> Dengan <i>Fast Pace</i>	77
---	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU BIMBINGAN	XVI
LAMPIRAN B: TRANSKRIP WAWANCARA.....	XVIII
LAMPIRAN C: <i>STORYBOARD</i>	XX
LAMPIRAN D: <i>CAMERA REPORT</i>	XXIII

