



### **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.

**VISUALISASI PERBANDINGAN DOMINASI KARAKTER  
WAHYU TERHADAP KARAKTER PENDUKUNG MELALUI  
*SCREEN TIME* DALAM FILM “WAHYU”**

**Skripsi Penciptaan**

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



Nama : Nyoman Gde Anila  
NIM : 00000018762  
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 : Nyoman Gde Anila

NIM : 00000018762

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

### **VISUALISASI PERBANDINGAN DOMINASI KARAKTER WAHYU TERHADAP KARAKTER PENDUKUNG MELALUI *SCREEN TIME***

#### **DALAM FILM “WAHYU”**

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, 21 Mei 2018



Nyoman Gde Anila



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**

**VISUALISASI PERBANDINGAN DOMINASI KARAKTER WAHYU  
TERHADAP KARAKTER PENDUKUNG MELALUI *SCREEN TIME*  
DALAM FILM “WAHYU”**

Oleh

Nama : Nyoman Gde Anila

NIM : 00000018762

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 21 Mei 2018

Pembimbing



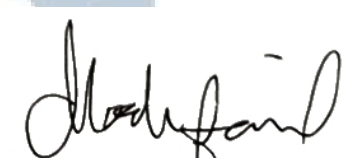
B. Yoseph S. P., B.MediaA&Prod.,M.ScrPr.

Penguji

Ketua Sidang



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



Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.

Ketua Program Studi



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

## KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada orang-orang yang sudah membantu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Visualisasi Perbandingan Dominasi Karakter Wahyu Terhadap Karakter Pendukung Melalui *Screen Time* Dalam Film Wahyu”. Tugas akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Film Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis tertarik untuk menulis laporan ini untuk memberikan gambaran mengenai dominasi karakter melalui *screen time* kepada para calon editor maupun *filmmaker*. Banyak sekali elemen yang mendukung tentang dominasi maupun *screen time* yang akan diulas dalam laporan ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat saran, dorongan, bimbingan, serta keterangan dari beberapa pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi. Oleh karena itu dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A.
2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
3. B. Yoseph S. P., B.MediaA&Prod., M.ScrPr.
4. Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.
5. Ari Dina Krestiwawan, S.Sos., M.Sn.
6. Makbul Mubarak, S.I.P., M.A.
7. Annita, S.Pd., M.F.A.
8. Orang tua tercinta
9. Saudara tercinta

10. Teman-teman yang sudah membantu dalam pembuatan skripsi ini:

Teresa Esther Widya, Cindy Arlinda, Raka Satria Indra, Diera Samat, Kevin Gunawan, Devata Rakkhanta, Karina Taurusia, Farid Darmawan, Ari Firmansyah, Kevin Jonathan, Teddy Kosasih, Rakesh, Samuel Pratama Heru, Kemas Fauzan, Cindy Gani, dan Nikita Claudia yang sudah membantu pengerjaan skripsi ini.

11. Teman-teman angkatan 2014 beserta adik kelas.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut tidak menutup diri terhadap segala saran dan kritik serta masukan yang bersifat konstruktif bagi penulis. Akhir kata, semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan sebagai referensi tugas akhir untuk adik-adik yang akan melaksanakannya.

Terima Kasih.

Tangerang, 21 Mei 2018



Nyoman Gde Anila

## ABSTRAKSI

Editor adalah bagian terpenting dalam proses pascaproduksi sebuah film. Tugas seorang editor adalah menyatukan potongan-potongan video untuk menghasilkan sebuah film yang dapat dinikmati oleh penikmatnya. Hal tersebut menjadi ketertarikan bagi penulis untuk membahas proses *editing* dalam proyek tugas akhir penulis yang berjudul “Wahyu”. Penulis tertarik mengangkat tema dominasi untuk memvisualisaikan dominasi melalui teknik *screen time*. Penulis memakai teknik *screen time* agar penonton mengetahui seberapa besar dominasi karakter utama dengan karakter pendukung.

Penggunaan *screen time* didukung teknik editing seperti *cutting*, *continuity*, ritme, dll. Peran editor bertanggung jawab mengonstruksi cerita secara estetis dari hasil *shooting*. Kesimpulan laporan ini bahwa dominasi dialog dalam naskah tidak selalu sama dengan dominasi *editing*.

Kata kunci: dominasi, *screen time*, editor, *editing*, *cutting*, karakter





## ***ABSTRACT***

*Editor is the most important part in the postproduction process of the film. the editor job is to unite pieces of videos to produce a movie that can be chosen by the audience. It becomes billed for the author to edit the process in the final project called “Wahyu”. The author is interested in ways to visualize dominance through screen time techniques. The author uses the time screen technique to find out how much dominance of the main characters with supporting characters.*

*The use of time screen is supported by editing techniques such as cutting, continuity, rhythm, etc. the editor role is responsible for constructing the story aesthetically from the shooting. The conclusion of this report is that the dominance of dialogue in scripts is not always the same as editing dominance.*

*Keywords: domination, screen time, editor, editing, cutting, character*

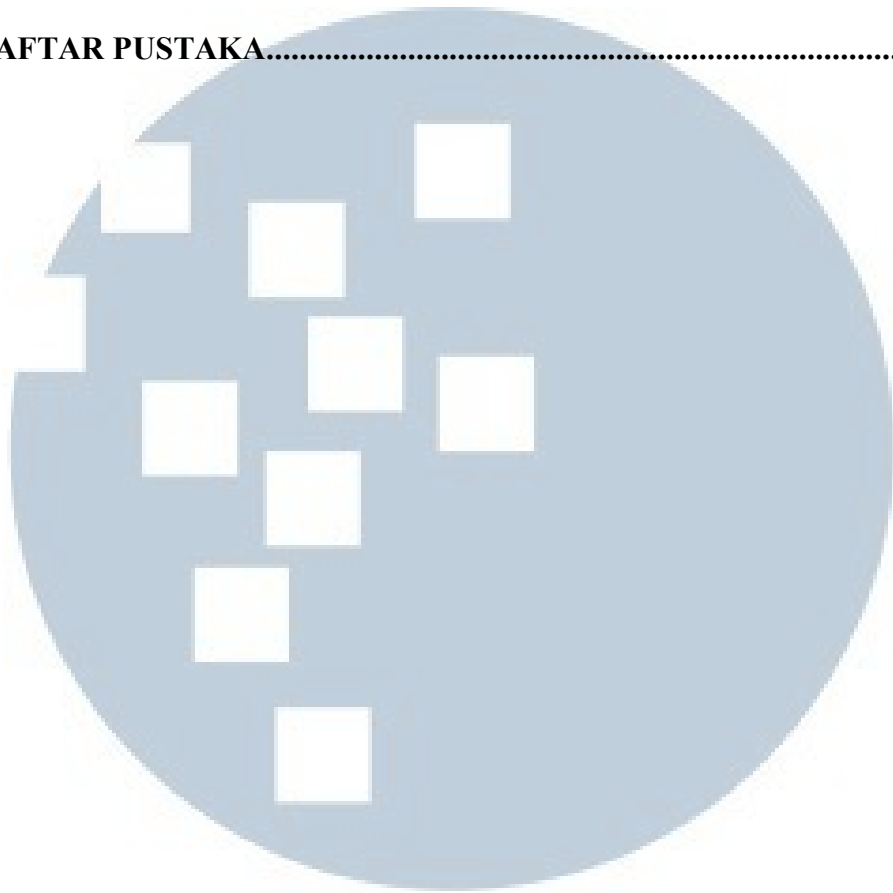
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VI</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Skripsi.....	3
1.5. Manfaat Skripsi.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
2.1. Editor.....	4
2.1.1. Pra-produksi .....	4
2.1.2. Produksi .....	5

2.1.3.	Pascaproduksi.....	5
2.2.	<i>Screen Time</i> .....	6
2.3.	<i>Continuity</i> .....	8
2.3.1.	<i>Continuity of Content</i> .....	8
2.3.2.	<i>Continuity of Movement</i> .....	9
2.3.3.	<i>Continuity of Position</i> .....	9
2.4.	Ritme.....	9
2.5.	<i>Cutting</i> .....	10
2.5.1.	<i>Basic Cuts</i> .....	10
2.5.2.	<i>Match Cut</i> .....	13
2.6.	<i>Story Line</i> .....	15
2.7.	<i>3D Character</i> .....	16
2.8.	<i>Character Breakdown</i> .....	17
2.9.	Dominasi.....	17
2.10.	<i>Storyboard</i> .....	18
2.11.	<i>Pacing</i> .....	19
2.11.1.	<i>Slow Paced</i> .....	19
2.11.2.	<i>Fast Paced</i> .....	20
2.12.	<i>Timing</i> .....	20
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>		<b>21</b>
3.1.	Gambaran Umum.....	21
3.1.1.	Sinopsis.....	22
3.1.2.	Posisi Penulis.....	23

3.1.3.	Peralatan.....	23
3.2.	Tahapan Kerja.....	23
3.2.1.	Pra-produksi.....	24
3.2.2.	Produksi.....	24
3.2.3.	Pascaproduksi.....	24
3.3.	Acuan.....	29
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS.....</b>	<b>31</b>
4.2.	Analisis Karakter Wahyu.....	31
4.2.1.	Analisis Naskah <i>Scene 2</i> .....	32
4.2.2.	Analisis Naskah <i>Scene 4</i> .....	34
4.2.3.	Analisis Naskah <i>Scene 11</i> .....	37
4.3.	Analisis Pemilihan <i>Shot</i> .....	40
4.3.1.	Analisis <i>Shot Scene 2</i> .....	40
4.3.2.	Analisis <i>Shot Scene 4</i> .....	44
4.3.3.	Analisis <i>Shot Scene 11</i> .....	47
4.4.	Perancangan <i>Screen Time</i> Wahyu.....	50
4.4.1.	Analisis <i>Screen Time Scene 2</i> .....	51
4.4.2.	Analisis <i>Screen Time Scene 4</i> .....	54
4.4.3.	Analisis <i>Screen Time Scene 11</i> .....	57
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
5.1.	Kesimpulan.....	60
5.2.	Saran.....	61

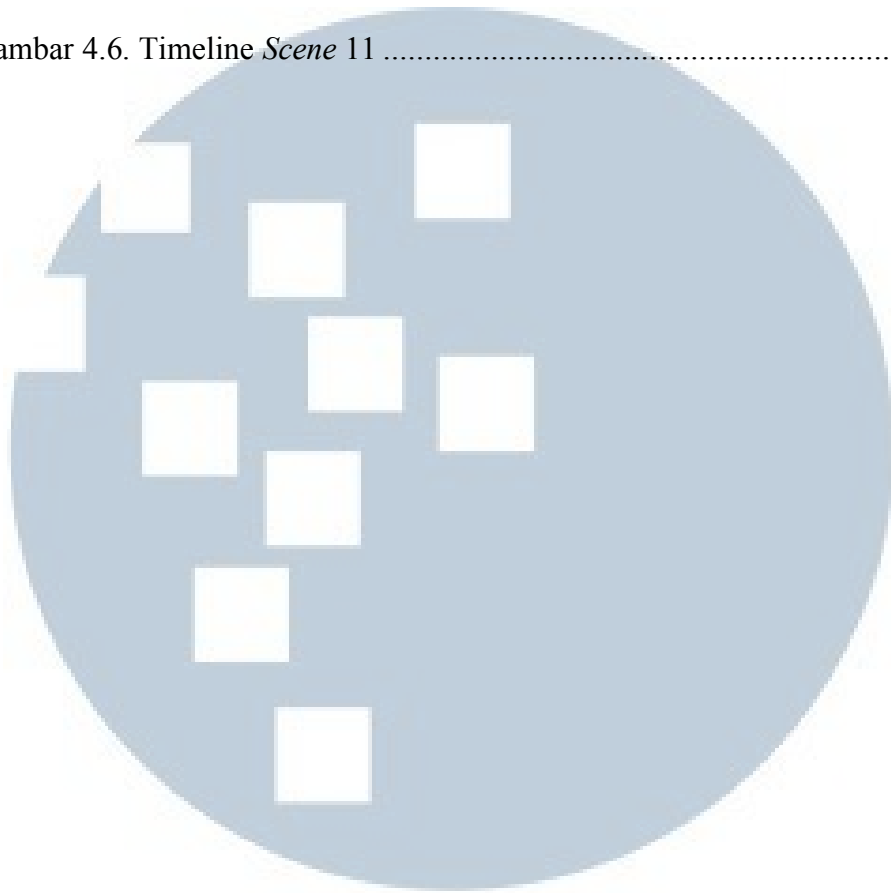


UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Cut</i> .....	10
Gambar 2.2. Contoh <i>Reverse Cut</i> .....	11
Gambar 2.3. Contoh <i>PoV</i> .....	12
Gambar 2.4. Contoh <i>Reaction</i> .....	12
Gambar 2.5. Contoh <i>Insert &amp; Cutaway</i> .....	13
Gambar 2.6. Contoh <i>Eyeline Match</i> .....	14
Gambar 2.7. Contoh <i>Angle Match</i> .....	15
Gambar 2.8. Contoh <i>Framing Match</i> .....	15
Gambar 2.9. Tiga Bagian Babak Cerita .....	16
Gambar 3.1. Pengelompokan data video .....	25
Gambar 3.2. <i>Sub-data</i> setiap <i>scene</i> .....	25
Gambar 3.3. Data dimasukkan ke dalam aplikasi <i>editing</i> .....	25
Gambar 3.4. Pengelompokan <i>Sub-data</i> dalam aplikasi <i>editing</i> .....	26
Gambar 3.5. <i>Timeline Scene 2</i> .....	29
Gambar 3.6. <i>Timeline</i> seluruh <i>scene</i> .....	29
Gambar 3.7. <i>Shot</i> dari Film Tanda Tanya .....	30
Gambar 3.8. <i>Shot</i> dari film <i>Love Julinsee</i> .....	30
Gambar 4.1. Sosok Bapak bersama Wahyu .....	44
Gambar 4.2. Sosok Asep dan Epul .....	45
Gambar 4.3. Jam Dinding menunjukkan jam 8 .....	49
Gambar 4.4. <i>Timeline Scene 2</i> .....	51
Gambar 4.5. <i>Timeline Scene 4</i> .....	55



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Workflow</i> Editor .....	6
Tabel 3.1. Nama <i>scene</i> sebelum <i>shooting</i> .....	26
Tabel 3.2. Nama <i>scene</i> setelah proses <i>shooting</i> .....	27
Tabel 4.1. Naskah dalam <i>Scene</i> 2 .....	33
Tabel 4.2. Naskah dalam <i>Scene</i> 4 .....	35
Tabel 4.3. Naskah dalam <i>Scene</i> 11 .....	38
Tabel 4.4. <i>Storyboard</i> <i>Scene</i> 2 .....	41
Tabel 4.5. Rangkaian <i>Shot</i> <i>Scene</i> 2 .....	42
Tabel 4.6. <i>Storyboard</i> <i>Scene</i> 4 .....	44
Tabel 4.7. Rangkaian <i>Shot</i> <i>Scene</i> 4 .....	46
Tabel 4.8. <i>Storyboard</i> <i>Scene</i> 11 .....	48
Tabel 4.9. Rangkaian <i>Shot</i> <i>Scene</i> 11 .....	49
Tabel 4.10. Rangkaian <i>screen time</i> melalui beberapa <i>shot</i> pada <i>scene</i> 2 .....	52
Tabel 4.11. Rangkaian <i>screen time</i> melalui beberapa <i>shot</i> pada <i>scene</i> 4 .....	56
Tabel 4.12. Rangkaian <i>screen time</i> melalui beberapa <i>shot</i> pada <i>scene</i> 11 .....	58

U M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>3D CHARACTER</i> WAHYU .....	XVI
LAMPIRAN B: <i>STORYBOARD</i> FILM “WAHYU” .....	XVII
LAMPIRAN C: <i>SHOTLIST</i> FILM “WAHYU” .....	XXVI
LAMPIRAN D: <i>CAMERA REPORT</i> FILM “WAHYU” .....	XXXVIII
LAMPIRAN E: NASKAH FILM “WAHYU” .....	XLVIII
LAMPIRAN F: KARTU BIMBINGAN SKRIPSI .....	LXIV

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA