



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 RITME *EDITING* DALAM 30 DETIK PERTAMA

VIDEO IKLAN “AYU BAKERY & CAKE”

Skripsi Penciptaan

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



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Viktorikus Adhamas Putra Arfeyanto

NIM : 00000018668

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2019

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viktorikus Adhamas Putra Arfeyanto

NIM : 00000018668

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PENERAPAN RITME *EDITING* DALAM 30 DETIK PERTAMA

VIDEO IKLAN “AYU BAKERY & CAKE”

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, 16 Mei 2019



Viktorikus Adhamas Putra Arfeyanto



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN RITME EDITING DALAM 30 DETIK PERTAMA

VIDEO IKLAN “AYU BAKERY & CAKE”

Oleh

Nama : Viktorikus Adhamas Putra Erfeyanto

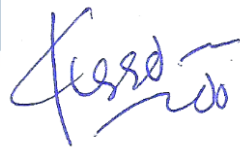
NIM : 00000018668

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 2 Juli 2019

Pembimbing



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

Penguji



Drs. Imam Khanafi, M.Si.

Ketua Sidang



Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Ketua Program Studi



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

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

KATA PENGANTAR

Pertama penulis memanjatkan puji syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia Nya, tugas akhir yang ditempuh oleh penulis dapat terselesaikan.

“Ayu Bakery & Cake” merupakan salah satu toko roti yang berdiri di Tangerang sejak tahun 2012. Pada tahun 2019, “Ayu Bakery & Cake” ingin memperluas promosi produknya melalui media sosial, yaitu Instagram. Sementara itu, untuk menciptakan video iklan yang menarik, harus mempertimbangkan durasi serta dampak emosi yang di timbulkan. (Cambell, dkk. 2017) Oleh karena itu penulis tertarik untuk menerapkan ritme editing pada 30 detik video iklan “Ayu Bakery & Cake”

Proses pengerjaan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan berupa dorongan, pemberian semangat, bantuan dari para dosen, bimbingan, petunjuk, nasihat, serta dukungan dari berbagai pihak, antara lain:

1. Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
2. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara sekaligus selaku Dosen

Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk mengarahkan serta membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan ini.

3. Imam Khanafi, M.Si. selaku Dosen Penguji dalam Sidang Akhir.
4. Kemal Hasan, S.T., M.Sn. selaku Ketua Sidang dalam Sidang Akhir.

5. Tommy Sujuno dan Devara Ega Hermana selaku teman satu tim dalam skripsi penciptaan.
6. Faustina Galuh, Bobby Halimawan, Leo Erwando, Juan Setiadarma serta teman lainnya yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam pembuatan karya ini.
7. Keluarga yang tidak berhenti untuk memberikan dukungan baik secara moral dan material.

Tangerang, 2 Juli 2019



Viktorikus Adhamas Putra Arfeyanto

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAKSI

Pada tahun 2019, “Ayu Bakery & Cake” ingin memperluas promosi produknya melalui media sosial yaitu instagram. Sebagai editor, penting untuk seorang editor memperhatikan ritme *editing* agar penonton tertarik pada sebuah video iklan. Sehingga, laporan ini berisi tentang penerapan ritme *editing* pada 30 detik pertama video iklan “Ayu Bakery & Cake”. Penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menerapkan teori *editing* untuk menciptakan ritme editing. Sehingga penulis menerapkan *timing*, *pacing* serta *trajectory phrase* dalam membentuk ritme editing. Dalam membentuk *pacing*, penulis menggunakan beberapa teknik *editing* berupa *cutting*. Selain itu, untuk membentuk *trajectory phrase* penulis menerapkan teknik *editing* berupa *montage*.

Kata kunci: ritme editing, timing, pacing, trajectory phrase, cutting, montage

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

In 2019, “Ayu Bakery & Cake” wanted to expand their products promotion through social media, Instagram. As an editor, it is important for an editor to make audience interested in video ads with rhythm techniques. Editor must pay attention to editing rhythm to interested the consumer with video ads. In this report contains the application of rhythm editing in the first 30 seconds of “Ayu Bakert & Cake” ads. The author uses descriptive qualitative research by applying editing theory to create editing rhythm with timing, pacing and trajectory phrasing. To optimized the pacing, the author uses several cutting techniques. To form a thrajectory phrase, the author applies montage editing.

Keywords: rhythmic editing, timing, pacing, trajectory phrase, cutting, montage

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Tugas Editor	4
2.2. Video Iklan.....	5
2.3. Media Sosial.....	8

2.4.	Komedi.....	11
2.5.	Ritme.....	13
2.5.1.	<i>Timing</i>	14
2.5.2.	<i>Pacing</i>	15
2.5.3.	<i>Trajectory phrase</i>	17
2.6.	<i>Cutting</i>	17
2.7.	<i>Montage</i>	22
BAB III METODOLOGI.....		28
3.1.	Gambaran Umum.....	28
3.1.1.	Sinopsis.....	28
3.1.2.	Posisi Penulis.....	29
3.1.3.	Peralatan.....	29
3.2.	Tahapan Kerja.....	30
3.3.	Acuan.....	32
BAB IV ANALISIS.....		34
4.1.	Penerapan <i>Timing</i>	35
4.2.	Penerapan <i>Pacing</i>	39
4.3.	Penerapan <i>Trajectory Phrasing</i>	52
BAB V PENUTUP.....		56
5.1.	Kesimpulan.....	56
5.2.	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Pengaruh Sebuah Iklan	5
Gambar 2.2. <i>L-Cut dan J-Cut</i>	20
Gambar 2.3. <i>Hard Cut</i>	20
Gambar 2.4. <i>Jump Cut</i>	21
Gambar 2.5. <i>Jump Cut</i>	22
Gambar 2.6. <i>Metric Montage</i>	23
Gambar 2.7. <i>Rhythmic Montage</i>	24
Gambar 2.8. <i>Tonal Montage</i>	25
Gambar 2.9. <i>Overtonal Montage</i>	26
Gambar 2.10. <i>Intellectual Montage</i>	27
Gambar 3.1. <i>Entering the Chaos Theatre Scene</i>	33
Gambar 4.1. <i>Screenshot Sequence 30 Detik Pertama</i>	40
Gambar 4.2. Jukstaposisi serta Teknik <i>Jump Cut</i> pada <i>shot</i> 1, 2 dan 3.	41
Gambar 4.3. Pergerakan Transisi pada <i>shot</i> 1, 2 dan 3.	42
Gambar 4.4. <i>Screenshot</i> Penerapan <i>J-Cut</i> dan <i>L-Cut</i> pada <i>Shot</i> 4.	43
Gambar 4.5. <i>Cutting in Action</i> pada <i>Shot</i> 4 dan 5.	44
Gambar 4.6. <i>Cut Away</i> pada <i>Shot</i> 5 dan 6.	45
Gambar 4.7. <i>Cut Away</i> pada <i>Shot</i> 5 dan 6.	46
Gambar 4.8. Pergerakan Kamera serta Transisi <i>Shot</i> 6, 7 dan 8.	47
Gambar 4.9. Pergerakan Kamera serta Transisi <i>Shot</i> 6, 7 dan 8.	48
Gambar 4.10. Jukstaposisi dan <i>Jump Cut</i> pada <i>shot</i> 6, 7 dan 8.	49
Gambar 4.11. Penerapan <i>L-Cut</i> pada <i>shot</i> 9 dan 10.	50

Gambar 4.12. Penerapan Transisi <i>Swish Pan</i> pada <i>shot</i> 10 dan 11.....	51
Gambar 4.14. Penerapan <i>rhythmic montage</i> pada <i>shot</i> 1, 2 dan 3.....	52
Gambar 4.15. Penerapan <i>rhythmic montage</i> pada <i>shot</i> 6, 7 dan 8.....	53



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Durasi dari Setiap <i>Shot</i>	35
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN XIV

LAMPIRAN B: *SCRIPT* XVII



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA