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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap film memiliki visi dan emosi berbeda yang hendak disampaikan kepada penonton. Visi dan emosi tersebut divisualisasikan oleh sutradara, D.O.P., dan juga editor. Peran editor sangatlah vital bagi produksi sebuah film, karena editor tidak hanya melakukan sebuah proses merakit adegan, tapi juga merangkum visualisasi emosi yang telah dimulai oleh sutradara dan D.O.P. ditahap produksi. Editing adalah salah satu proses terpenting dalam hal memaksimalkan penyampaian emosi dari sebuah film.

Setiap tahap yang dilakukan oleh seorang editor berpengaruh besar terhadap emosi yang tercipta, dimulai dari editing masing-masing *shot*, sampai bagaimana *scene-scene* digabungkan menjadi satu kesatuan film. Hal ini menunjukkan bahwa dalam setiap tahap yang dilakukan, seorang editor perlu untuk melihat, mendengarkan, mengadaptasi, berpikir, dan berimajinasi guna memaksimalkan potensi yang dapat dihasilkan dari film tersebut. (Rabiger, 2008, hal. 439)

Karena ketertarikan terhadap hal berikut di atas, dalam Tugas Akhir ini penulis memutuskan untuk mengambil peran sebagai editor dari film pendek Konseptor Kamuflase yang ditulis dan disutradarai oleh Monica Vanesa Tedja. Dengan kata lain, laporan ini akan membahas dan menganalisa peran penulis dalam partisipasi visualisasi visi dan emosi dari film ini.

Visualisasi Emosi Visi dan Emosi, Galinsie Tapsher, FSD UMN, 2013

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana visualisasi emosi pada editing film pendek bertema fantasi dengan judul Konseptor Kamuflase?

1.3 Batasan Masalah

Penerapan editing dalam Tugas Akhir ini dibatasi pada *workflow, continuity, pacing,* dan *color grading* untuk memvisualisasikan emosi pada film pendek Konseptor Kamuflase.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Memvisualisasikan emosi pada editing film pendek bertema fantasi dengan judul Konseptor Kamuflase.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagai editor, penulis akan melakukan analisis terhadap proses editing dari proyek Tugas Akhir film pendek Konseptor Kamuflase yang diharapkan dapat membantu memberikan informasi-informasi tambahan yang sekiranya berguna bagi para editor-editor yang tertarik akan seni dari digital film editing.

Visualisasi Emosi Visualisasi Emosi, Galinsie Tapsher, FSD UMN, 2013