



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:

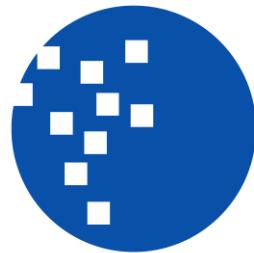
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANAN *EDITING* UNTUK MENDUKUNG
SUASANA KONTEMPLASI DALAM FILM**

PENDEK *REUNI*

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Steven Junius Tjahyadi

NIM : 11120210131

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2015



UMN

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Steven Junius Tjahyadi

NIM : 11120210131

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANAN *EDITING* UNTUK MENDUKUNG SUASANA KONTEMPLASI DALAM FILM PENDEK *REUNI*

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 Originalitas 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 (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Januari 2015

Steven Junius Tjahyadi



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANAN *EDITING* UNTUK MEMBANGUN SUASANA KONTEMPLASI DALAM FILM PENDEK

REUNI

Oleh

Nama : Steven Junius Tjahyadi

NIM : 11120210131

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Februari 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Makbul Mubarak, S.I.P., M.A.

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

Pengaji

Ketua Sidang

Annita, S.Pd., M.F.A.

Kemal Hassan, S.T., M.Sn.

Ketua Program Studi

Desi Dwi Kristanto, M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Peranan *Editing* Untuk Mendukung Suasana Kontemplasi Dalam *Film Pendek Reuni*”.

Pada produksi sebuah *film*, peran *editor* sangatlah penting untuk menyelesaikan visi misi yang sudah dibangun sutradara dari tahap pra produksi. Seorang *editor* harus dapat menciptakan suasana yang ingin ditimbulkan dari *film* itu. Dalam *film*, emosi dan tempo juga sangat berpengaruh terhadap perasaan penonton yang melihatnya. Oleh karena itu, penulis memilih topik ini karena penulis tertarik untuk mengetahui lebih dalam dan untuk menambah intuisi penulis dalam memainkan emosi dan tempo untuk mendukung suasana kontemplasi. Penulis mengharapkan laporan ini dapat dibaca oleh Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang nantinya akan mengerjakan Tugas Akhir seperti yang penulis lakukan dan siapapun yang ingin mengetahui peran *editing* dalam sebuah *film*, terutama dalam memainkan emosi dan tempo untuk mendukung suasana kontemplasi.

Banyak suka dan duka yang penulis rasakan dalam membuat *film Reuni* seperti biaya dan waktu yang terbuang, perbedaan pendapat dengan satu kelompok, bahkan sampai kehabisan ide dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Tapi dibalik ini semua, penulis juga merasakan pengalaman baru yang sebanding atas duka dan kerja keras yang telah penulis berikan untuk *film Reuni* ini.

Banyak yang membantu penulis dalam pengerjaan film *Reuni* dan laporan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun dari dukungan dan doa. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Desi Dwi Kristanto, M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Bapak Makbul Mubarak, S.I.P., M.A., dan Ibu Ina Listyani Riyanto, S.Pd., M.A., selaku pembimbing yang selalu membimbing dan memberi masukan atas Laporan Tugas Akhir ini
3. Ibu Annita, S.Pd., M.F.A., dan Bapak Kemal Hassan, S.T., M.Sn selaku Penguji dan Ketua Sidang
4. Keluarga tercinta, terutama kedua orang tua Johan Tjahyadi dan Shiany, yang selalu memberi semangat dan fasilitas kepada penulis dari awal sampai akhir perkuliahan. Kedua kakak dan adik tercinta, Michael Tjahyadi dan Amelia Lorensia Tjahyadi yang juga selalu memberi semangat.
5. Teman – teman Nostafram Production, Antonius Christopher, Dila Febriyana, Theo Aldo dan Marcella Afra Henza yang telah berjuang keras dalam penyelesaian *film Reuni* ini
6. Marini Luciana Nainggolan dan Felicia Ilona Nainggolan yang memberi semangat dan memberi masukan dalam Laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman – teman GBI Taman Poris Gaga atas doa dan dukungannya.
8. Teman – teman Digital Cinema angkatan 2011 yang sama-sama berjuang dalam *project* Tugas Akhir

Tangerang, 8 Januari 2015

Steven Junius Tjahyadi

UMN

ABSTRAKSI

Editing adalah tahap terakhir dan salah satu elemen penting dari *filmmaking*. Peran *editor* sangat penting untuk menciptakan visi dan misi cerita yang telah didahului oleh sutradara dan penata kamera. Pada film pendek berjudul *Reuni*, penulis mengambil peran sebagai editor. Penulis mengambil tema “Peranan *Editing* Untuk Mendukung Suasana Kontemplasi dalam Film *Reuni*” karena penulis tertarik untuk memainkan durasi tiap *shot* yang dapat membangun suasana kontemplasi pada film ini. Penulis memberikan emosi dari setiap *scene* dengan cara memainkan *rhythm, pacing dan timing*.

Kata Kunci: *editing, editor, kontemplasi, offline editing, pacing, rough cut, fine cut.*

UMN

ABSTRACT

Editing is the last stage in filmmaking and also one of its significant elements. The role of an editor takes a really significant part in creating the story's vision and mission that had been made by the Director and the Director of Photography beforehand. In this short movie entitled Reuni, the author takes part as the editor. The author chooses The Role of Editing to Support Contemplative Atmosphere as a theme because the writer found it interesting to play the duration of each shot in order to build the contemplative atmosphere in this movie. The author gives emotions from each scene by playing the rhythm, pacing, and timing.

Keywords: editing, editor, contemplative, offline editing, pacing, rough cut, fine cut

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VIII
ABSTRACT	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
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	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1. <i>Editing</i>	3
2.2. Peranan <i>Editor</i>	3
2.3. Kontemplasi	4
2.4. Emosi	5

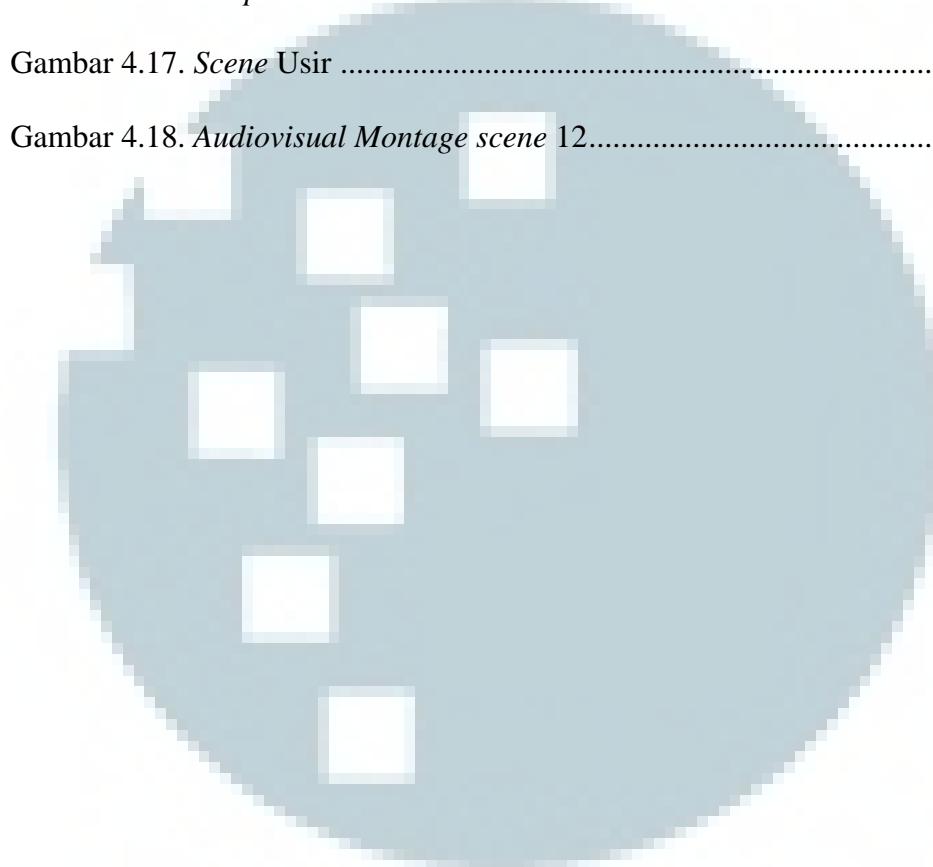
2.5.	<i>Audiovisual Montage</i>	5
2.6.	<i>Workflow</i>	7
2.7.	<i>Offline Editing</i>	9
2.7.1.	<i>Assembly</i>	9
2.7.2.	<i>Rough Cut</i>	9
2.7.3.	<i>Fine Cut</i>	9
2.8.	<i>Rhythm</i>	10
2.9.	<i>Pacing</i>	11
2.9.1.	<i>Slow Paced</i>	11
2.10.	<i>Timing</i>	12
BAB III METODOLOGI		13
3.1.	Gambaran Umum.....	13
3.2.	Sinopsis	13
3.3.	Posisi Penulis	15
3.4.	Peralatan.....	15
3.5.	Tahapan Kerja	17
3.5.1.	<i>Pra Produksi</i>	17
3.5.2.	<i>Produksi</i>	17
3.5.3.	<i>Pasca Produksi</i>	17
3.6.	Acuan	21
3.7.	Temuan.....	22
BAB IV ANALISIS		24

4.1.	Mendukung Suasana Kontemplasi	24
4.2.	<i>Scene</i> yang dibuang.....	25
4.3.	<i>Scene</i> 1	27
4.4.	<i>Scene</i> 2	28
4.5.	<i>Scene</i> 3	39
4.6.	Kombinasi <i>Scene</i> 1 – 3.....	30
4.6.1.	Menentukan <i>Timing</i>	32
4.7.	<i>Scene</i> 9	33
4.7.1.	Menentukan <i>Timing</i>	34
4.8.	<i>Scene</i> 10	36
4.8.1.	Menentukan <i>Timing</i>	37
BAB V PENUTUP.....		38
5.1.	Kesimpulan	38
5.2.	Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA		XIV
LAMPIRAN.....		XVI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Audiovisual Montage</i>	7
Gambar 2.2. <i>Workflow</i>	8
Gambar 3.1. Laptop	15
Gambar 3.2. <i>Final Cut Pro X</i>	16
Gambar 3.3. <i>Magic Bullet Looks</i>	16
Gambar 3.4. Administrasi	18
Gambar 3.5. <i>Assembly</i>	19
Gambar 3.6. <i>Script Scene 10 – Ruang Makan</i>	20
Gambar 3.7. <i>Uzak (Distant)</i>	22
Gambar 4.1. <i>Scene Patung</i>	24
Gambar 4.2. <i>Scene Min Sui Nangis</i>	25
Gambar 4.3. <i>Script Scene 1</i>	26
Gambar 4.4. <i>Scene 1 – Tan Juo dan Mui Tao Nonton Televisi</i>	26
Gambar 4.5. <i>Script Scene 2 – Ruang Tidur</i>	27
Gambar 4.6. <i>Scene 2 – Tan Juo Angkat Telephone</i>	27
Gambar 4.7. <i>Script Scene 3</i>	28
Gambar 4.8. <i>Scene Tidur Samping</i>	28
Gambar 4.9. <i>Scene Tidur Atas</i>	29
Gambar 4.10. <i>Kombinasi Scene 1-3 (Setelah ReShot)</i>	29
Gambar 4.11. <i>Kombinasi Scene 1 - 2 (Sebelum ReShot)</i>	30
Gambar 4.12. <i>Audiovisual Montage</i> kombinasi scene 1-3.....	31
Gambar 4.13. <i>Script Scene 9 – Scene Bekal</i>	32

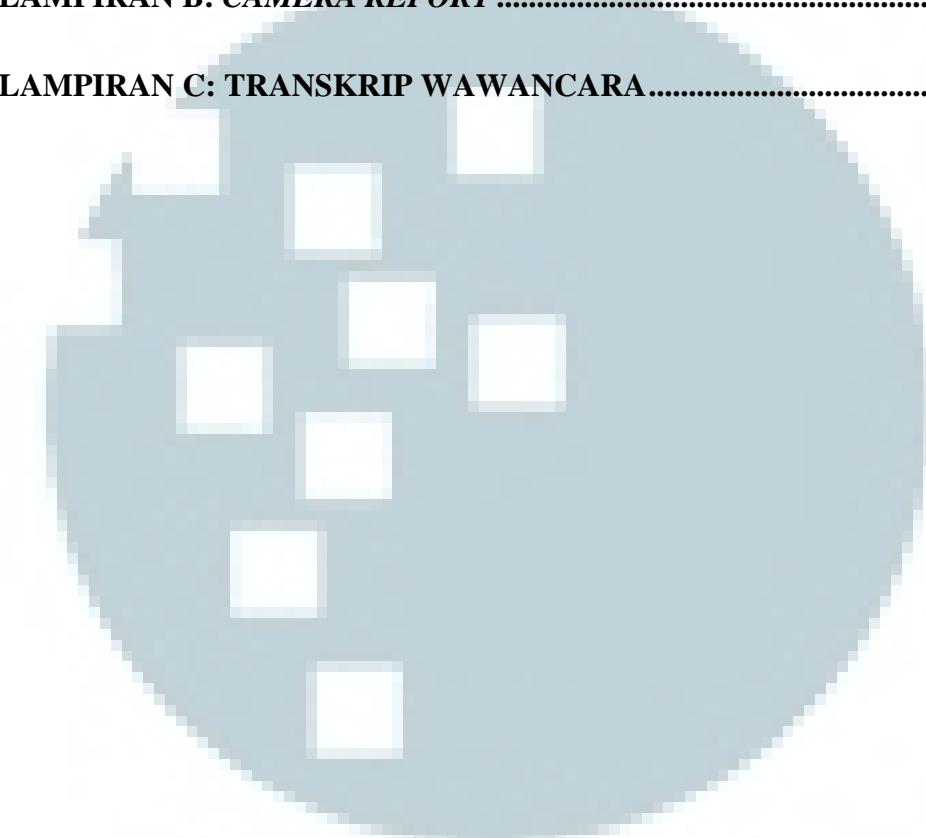
Gambar 4.14. <i>Scene 12 – Scene Bekal</i>	32
Gambar 4.15. <i>Audiovisual Montage scene 9</i>	33
Gambar 4.16. <i>Script Scene 12</i>	35
Gambar 4.17. <i>Scene Usir</i>	35
Gambar 4.18. <i>Audiovisual Montage scene 12</i>	36



UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: <i>SCRIPT REUNI</i>.....	XVI
LAMPIRAN B: <i>CAMERA REPORT</i>	XV
LAMPIRAN C: TRANSKRIP WAWANCARA.....	XV



UMN