



### **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.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut Hartley (2008), televisi memiliki dampak negatif bagi penontonnya dan menghilangkan kebiasaan untuk menonton acara di televisi sangatlah tidak mungkin, karena sudah menjadi rutinitas setiap hari yang dilakukan oleh masyarakat. Fenomena seperti manipulasi, penyalahgunaan media dan tidak mengertinya masyarakat mengenai apa yang mereka serap dari televisi setiap harinya sangatlah mengkhawatirkan, karena apa yang dilihat bisa saja tidak sesuai dengan realita yang ada dan bisa menimbulkan persepsi yang keliru.

Dalam Tugas Akhir, penulis bersama tim Satu Lensa membuat sebuah *project* film pendek yang berjudul *Scripted*, yang bertemakan “manipulasi”. Disini penulis sebagai editor, Menurut Benyahia, Gaffney, dan White (2006), dalam bukunya yang berjudul *As Film Studies The Essential Introduction* dituliskan bahwa editor berkontribusi untuk menciptakan sebuah makna untuk disampaikan ke penonton lalu direspon oleh para penonton.

Menurut Maburri (2013), Pada dasarnya teknik editing televisi dengan teknik editing film tidak jauh berbeda. Perbedaannya yaitu, editing film dikerjakan pada saat tahapan *post-production*, sedangkan dalam program acara televisi bisa bersamaan pada saat *production*, teknik ini biasa disebut *live editing*. Disini penulis seolah-olah menerapkan teknik *live editing*, akan tetapi pengerjaannya dilakukan pada saat *post-production*.

Berdasarkan pembahasan yang sudah dijabarkan di atas maka penulis akan meneliti mengenai teknik *live editing* dan merancang Tugas Akhir dari film pendek yang berjudul *Scripted*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana menirukan teknik *live editing* pada *post-production* editing dalam film pendek *Scripted* ?

## **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan ini akan dibatasi pada adegan:

1. *Scene 4* - Interior Panggung Audisi
2. *Scene 6* - Interior Panggung Audisi (Adegan Bernyanyi)

## **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Untuk menirukan teknik *live editing* pada *post-production* editing dalam film pendek *Scripted*.

## **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

1. Bagi penulis untuk mengetahui bagaimana imitasi teknik *live editing* pada *post-production* editing dalam film pendek *Scripted*..
2. Sebagai bahan pertimbangan mahasiswa perminatan *digital cinematography* UMN yang ingin mengetahui teknik *live editing* yang dilakukan pada *post-production* editing dalam film pendek *Scripted*.
3. Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara dapat memiliki laporan Tugas Akhir yang membahas mengenai bagaimana imitasi teknik *live editing* pada *post-production* editing dalam film pendek *Scripted*.