



### **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

*Editing* merupakan salah satu proses akhir pembuatan sebuah film yang mencakup mengorganisir, *re-review*, memilih, dan menyusun gambar serta suara yang diambil pada saat produksi. Hasil *editing* harus koheren dan mendekati tujuan awal pembuatan sebuah film, yaitu untuk menghibur, mendidik, menginspirasi, dan lain lain. (Thompson & Bowen, 2009, hlm. 1).

Pada dasarnya *jump cut* adalah sebuah pemotongan gambar yang menunjukkan adanya *gap* yang membuat gambar seperti ‘melompat’ (Rosenberg, 2011, hlm. 48). Dalam Tugas Akhir ini, penulis membuat sebuah proyek film pendek yang berjudul *Ping Pong*, yang bertemakan kekukarangan birokrasi di Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, penulis meneliti tentang penerapan *jump cut* dalam sebuah film dan efek yang ditimbulkan dari penggunaan *jump cut*.

### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan *jump cut* dalam film pendek *Ping Pong* dapat mempengaruhi durasi serta membangun karakter ?

### 1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah pada *Scene* Ping Pong 1 dan 2 serta *Scene* Locket 3.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk menjelaskan penerapan *jump cut* dalam film pendek *Ping Pong*.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Selain untuk menjadi bahan pembelajaran penulis sendiri, Laporan Tugas Akhir ini juga dapat menjadi sebuah arsip serta informasi bagi para *editor* lain atau para mahasiswa lain untuk mengetahui *editing* dengan menerapkan *jump cut*.



UMN