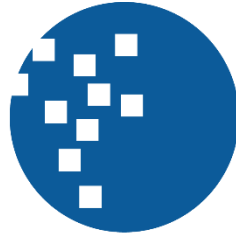


**PENERAPAN TEKNIK *CUTTING* DALAM *EDITING* IKLAN
DIGITAL BERGENRE *ACTION SCI-FI* UNTUK PRODUK
KECANTIKAN "SOMETHINC"**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

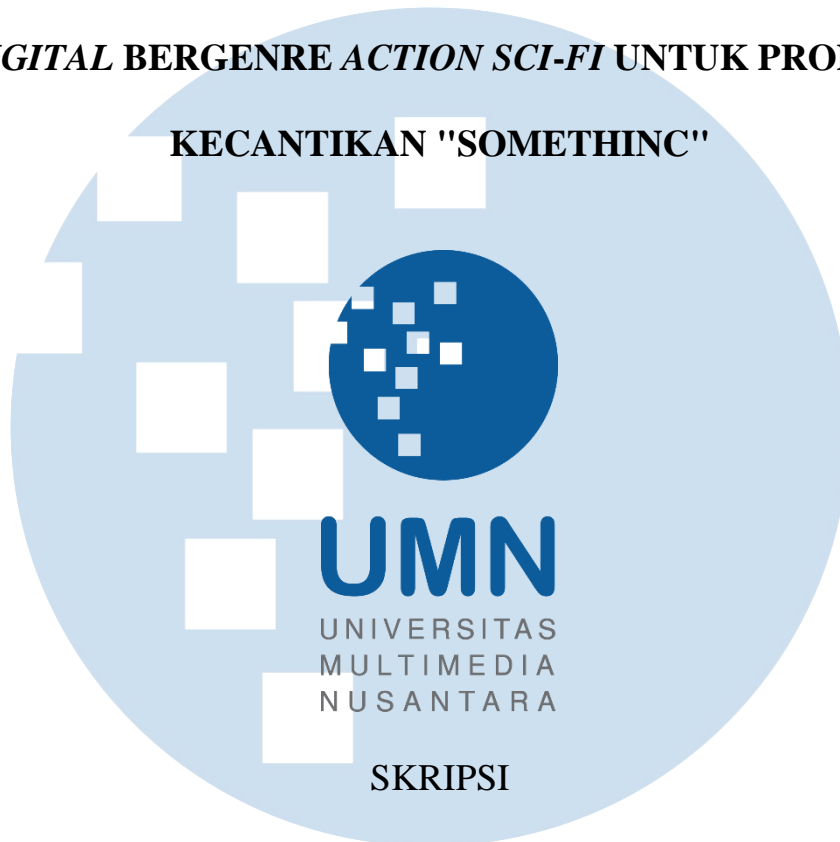
SKRIPSI

KEVIN OEI JAYA

0000029450

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

**PENERAPAN TEKNIK *CUTTING* DALAM *EDITING* IKLAN
DIGITAL BERGENRE *ACTION SCI-FI* UNTUK PRODUK
KECANTIKAN "SOMETHINC"**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni

KEVIN OEI JAYA

0000029450

UMN

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Oei Jaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000029450

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PENERAPAN TEKNIK *CUTTING* DALAM *EDITING* IKLAN *DIGITAL*
BERGENRE *ACTION SCI-FI* UNTUK PRODUK KECANTIKAN
"SOMETHINC"

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 07 Januari 2022



(Kevin Oei Jaya)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul
Penerapan *Teknik Cutting* dalam *Editing* Iklan Digital Bergenre *Action Sci-fi*
untuk Produk Kecantikan “Somethinc”

Oleh
Nama : Kevin Oei Jaya
NIM : 00000029450
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 17 Januari 2022
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK 025245

Asaf Antariksa Riyanto, S.Sos., M.Si.
NIK.L00527

Pembimbing



Imam Khanafi, S.Sos., M.Si.
NIK.L00518

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
NIK 025245

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kevin Oei Jaya

NIM : 00000029450

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/~~Laporan Magang~~ (*coret salah satu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Penerapan Teknik *Editing Cutting* dalam *Editing* Iklan Digital Bergenre *Action Sci-fi* untuk Produk Kecantikan “Somethinc”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 07 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Kevin Oei Jaya)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan penciptaan ini dengan judul: “Penerapan Teknik *Editing Cutting* dalam *Editing* Iklan Digital Bergenre *Action Sci-fi* untuk Produk Kecantikan “Somethinc” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana seni jurusan *film* pada fakultas seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E, MSn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Imam Khanafi, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan Sakaspace selaku *production house* yang membuat iklan digital “Somethinc”
6. Orang Tua, Istri dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Kevin Asi, Elizabeth Ang, Jacqueline Rosalia, Olivia Gunawan yang telah memberikan semangat yang tulus dan tiada hentinya kepada penulis selama menyelesaikan karya ilmiah.
8. Mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara Angkatan 2018 yang sedang menuntaskan karya ilmiah dan yang masih menuju kesana.

9. Kepada penulis sendiri yang telah berusaha sebaik mungkin untuk menyelesaikan karya ilmiah.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 07 Januari 2022



(Kevin Oei Jaya)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PENERAPAN TEKNIK *CUTTING* DALAM *EDITING* IKLAN

***DIGITAL* BERGENRE *ACTION SCI-FI* UNTUK PRODUK**

KECANTIKAN “SOMETHINC”

(Kevin Oei Jaya)

ABSTRAK

Iklan merupakan bahan konsumsi masyarakat pada zaman ini, Iklan digital dapat kita lihat dimana-mana baik di telepon genggam ataupun di *laptop* kita dan rata-rata iklan *digital* memiliki konsep visual yang gembira dan membuat hati kita ingin membeli produk tersebut. Berbeda dengan iklan *digital* yang ditawarkan oleh “Somethinc” yaitu *brand* kecantikan ini menawarkan iklan *digital* dengan genre *action sci-fi* yang cukup unik untuk dilihat, dan penulis di sini bertugas sebagai *offline editor* yang memiliki tanggung jawab untuk menjahit keseluruhan *project* tersebut, dengan menerapkan beberapa teknik *editing* seperti *cut to cut*, *straight cut*, *jump cut* dan *match cut* yang merupakan transisi yang cukup umum di gunakan di *film*. Dan penulis dalam *project* ini menerapkan teknik-teknik tersebut ke dalam iklan *digital* “Somethinc” agar cerita yang dijahit dapat menarik mata penonton untuk melihat.

Kata kunci: *action, digital ads, sci-fi, Somethinc*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***APPLICATION OF CUTTING TECHNIQUES IN EDITING
DIGITAL ADVERTISING WITH ACTION SCI-FI GENRE FOR
BEAUTY PRODUCTS “SOMETHINC”***

(Kevin Oei Jaya)

ABSTRACT (English)

In this day and age advertising is a material for public consumption. We can see digital advertisements everywhere both on mobile phones and on our laptops and on the average digital advertisements have a happy visual concept and make our hearts want to buy the product. Lain hal dengan “Somethinc” they offers digital advertisements with a sci-fi action genre that is quite unique to watch. The writer here serves as an offline editor who has the responsibility to edit the whole project, by applying several editing techniques such as cut to cut, straight cut, jump cut and match cut which are transitions that are quite commonly used in films. And the writer in this project applies these techniques into the digital advertisement “Somethinc” so that the story that is edited can hook the eyes of the audience to see.

Keywords: *action, digital ads, sci-fi, Somethinc*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG	1
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. Iklan.....	2
2.2. Genre <i>Action & Sci-fi</i>	3
2.3. <i>Editing Technic</i>	3
2.4. <i>Framing & Composition</i>	5
2.5. <i>Editing for Action</i>	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya.....	9
3.2. Konsep Karya.....	9
3.3. Tahapan Kerja	9
4. HASIL KARYA.....	11
5. ANALISIS.....	12
6. KESIMPULAN.....	17
7. DAFTAR PUSTAKA	18

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

DAFTAR GAMBAR

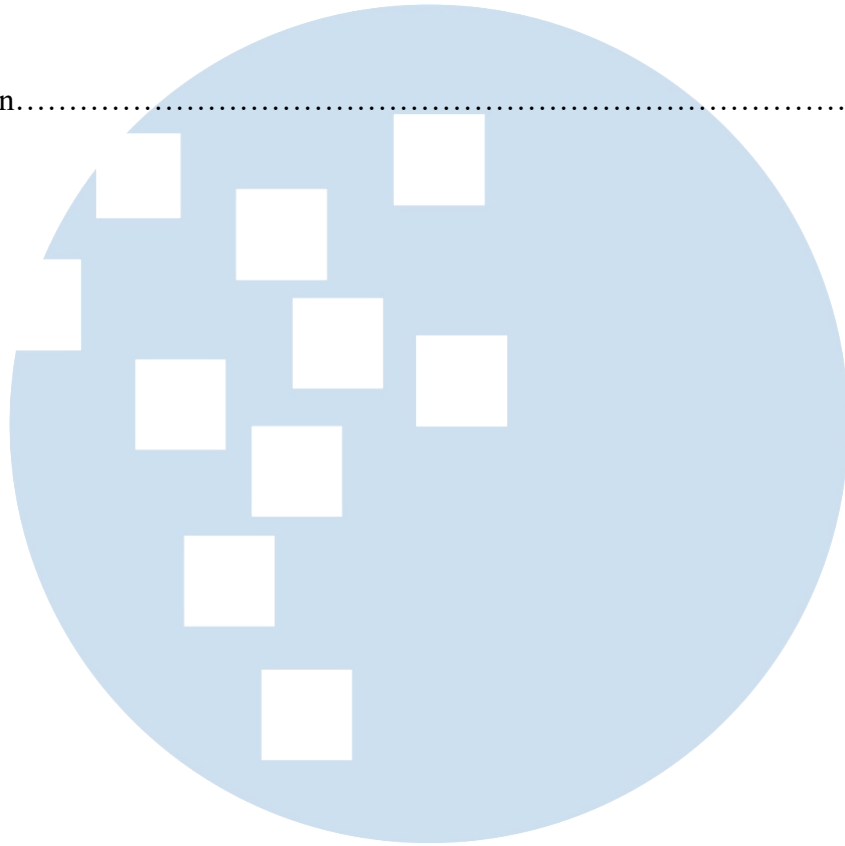
Gambar 2.1. <i>Screen Direction</i>	6
Gambar 2.2. <i>180 Degree Rule</i>	6
Gambar 2.3. <i>30 Degree Rule</i>	7
Gambar 5.1. <i>Grabstill Scene 1 Shot 2 Green Screen to Final</i>	13
Gambar 5.2. <i>Grabstill Scene 1 Shot 3 Green Screen to Final</i>	13
Gambar 5.3. <i>Grabstill Scene 6 Shot 2 Green Screen to Final</i>	15
Gambar 5.4. <i>Grabstill Scene 6 Shot 3 Green Screen to Final</i>	15
Gambar 5.5. <i>Grabstill Scene 6 Shot 4 Green Screen to Final</i>	15
Gambar 5.6. <i>Grabstill Scene 6 Shot 5 Green Screen to Final</i>	15
Gambar 5.7. <i>Grabstill Scene 6 Shot 1 Green Screen to Final</i>	16
Gambar 5.8. <i>Grabstill Scene 7 Shot 5 Green Screen to Final</i>	16
Gambar 5.9. <i>Grabstill Scene 8 Shot 1 Green Screen to Final</i>	17

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Turnitin.....18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA