



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.

**MELAKUKAN *EDITING* FILM UNTUK MENGKONSTRUKSI
ULANG DARI NASKAH *NONLINEAR* MENJADI
PENCERITAAN *LINEAR* PADA FILM *MEMOIR***

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Halvin Winata
NIM : 13120210323
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Halvin Winata

NIM : 13120210323

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

**MELAKUKAN *EDITING* FILM UNTUK MENGKONSTRUKSI ULANG
DARI NASKAH *NONLINEAR* MENJADI PENCERITAAN *LINEAR* PADA
FILM *MEMOIR***

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi 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 Orisinalitas 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 Sarjana Desain (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Januari 2017

Halvin Winata



UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Melakukan *Editing* Film untuk Mengkonstruksi Ulang dari Naskah

Nonlinear Menjadi Penceritaan *Linear* pada Film *Memoir*

Oleh

Nama : Halvin Winata

NIM : 13120210323

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 24 Januari 2017

Pembimbing I

Ari Dina Krestiwawan, S.Sos., M.Sn.

Penguji

Ketua Sidang

Baskoro Adi Wuryanto, S.E., M.M.

Bernadus Yoseph Setyo Prabowo,
B.MedA&Prod., M.ScrPr.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Alasan penulis tertarik pada topik pembahasan tugas akhir ini adalah penulis tertarik terhadap penceritaan film yang cukup menarik terutama film dengan penceritaan nonlinear dan bagaimana peran seorang *editor* yang mampu menyampaikan sebuah pesan dengan konsep yang menarik.

Penceritaan secara *nonlinear* sangat menarik karna dapat memberikan pengalaman baru bagi penonton, tetapi jika dilakukan dengan tidak hati-hati atau tanpa analisa film *nonlinear* yang cukup, dapat memberikan hasil yang tidak memuaskan.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada orang-orang yang sudah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir ini hingga selesai. Terima kasih kepada:

1. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
2. Dosen Pembimbing, Bapak Ari Dina Krestawan, S.Sos., M.Sn., yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
3. Keluarga penulis, Ayah, Ibu, dan Adik yang telah mendukung dan membantu penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Teman-teman satu kelompok tugas akhir yang telah membantu dalam hal teknis hingga penulisan.
5. Teman-teman sesama *editor* yang memberikan bantuan dan dukungannya

6. Pihak-pihak lain yang tak dapat penulis lampirkan satu persatu.

Penulis mendapatkan banyak hal dan ilmu baru dalam proses ini dan berharap karya laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Tangerang, 5 Januari 2017

Halvin Winata

UMN

ABSTRAKSI

Pembahasan mengenai pengertian dan juga melakukan penceritaan *linear* pada film pendek berjudul *Memoir* untuk membantu penceritaan yang naskah yang dibuat secara *nonlinear* menjadi penceritaan secara *linear*, dikarenakan naskah yang dibuat secara *nonlinear* membuat film tidak dapat dimengerti sehingga penulis melakukan konstruksi ulang dari naskah *nonlinear* menjadi penceritaan *linear*.

linear editing yang dimaksud adalah proses *editing* yang merangkai *footage* secara berurutan, biasanya memiliki nama lain yaitu *linear narrative*.

Kata kunci: *Linear*, *Editing*, Penceritaan.

UMN

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	I
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1. <i>Editing</i>	3
2.2. <i>Editor</i>	3
2.3. <i>Transitions</i>	4
2.4. <i>Screen Direction</i>	5
2.5. <i>Nonlinear Editing</i>	6

2.6.	<i>Linear editing</i>	7
BAB III METODOLOGI		8
3.1.	Gambaran Umum	8
3.1.1.	Sinopsis	8
3.1.2.	Posisi Penulis	9
3.1.3.	Peralatan	9
3.2.	Tahapan Kerja	11
3.2.1.	Pra Produksi	11
3.2.2.	Produksi	12
3.2.3.	Pasca Produksi	12
3.3.	Acuan	14
BAB IV ANALISIS		16
4.1.	Mengkonstruksi ulang naskah <i>nonlinear</i>	16
4.2.	Perbandingan naskah <i>nonlinear Memoir</i> dengan acuan	28
4.3.	Penggunaan transisi <i>fade</i> menghubungkan antar <i>scene</i>	31
4.4.	<i>Screen direction</i> pada <i>scene</i> yang terdapat adegan di kamar	32
4.5.	Tanggapan responden terhadap <i>Memoir</i> penceritaan <i>nonlinear</i>	33
BAB V		35
5.1.	Kesimpulan	35
5.2.	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA		XI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Laptop.....	10
Gambar 3.2 Adobe Premiere Pro CC 2015.....	10
Gambar 3.3 Adobe After Effects CC 2015	11
Gambar 3.4 Pengelompokan <i>footage</i>	13
Gambar 3.5 <i>Offline editing</i>	14
Gambar 3.6 <i>Memento</i>	14
Gambar 4.1 <i>Scene</i> 1 dan <i>scene</i> 20.....	25
Gambar 4.2 Contoh penceritaan pada film <i>Memento</i> secara <i>linear</i>	28
Gambar 4.3 Contoh penceritaan pada film <i>Memento</i> secara <i>nonlinear</i>	29
Gambar 4.4 <i>Fade in</i> dan <i>fade out</i> yang diterapkan pada film <i>Memoir</i>	31
Gambar 4.5 Kesalahan <i>screen direction</i> pada <i>scene</i> 17.....	32
Gambar 4.6 Kesalahan <i>screen direction</i> pada <i>scene</i> 19.....	32
Gambar 4.7 <i>Scene</i> 17 dan 19 sudah diterapkan teori <i>screen direction</i>	33

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1-1 Ringkasan <i>scene</i> dalam naskah.....	16
Tabel 4.1-2 Seluruh <i>scene</i> masa lalu Patrick	18
Tabel 4.1-3 Urutan <i>scene</i> masa lalu Patrick yang sudah disusun	18
Tabel 4.1-4 <i>Scene</i> Patrick sudah mengalami gangguan kejiwaan.....	19
Tabel 4.1-5 Total penyusunan sudah mencapai 8 <i>scene</i>	19
Tabel 4.1-6 Edo menuntut Patrick	20
Tabel 4.1-7 Patrick mempublikasikan temuannya	21
Tabel 4.1-8 Jason mengetahui keadaan rumah Patrick	22
Tabel 4.1-9 Total <i>scene</i> yang sudah di konstruksi ulang	22
Tabel 4.2-1 Urutan <i>scene</i> 17 dan 18 pada naskah film <i>Memoir</i>	30
Tabel 4.2-2 Urutan <i>scene</i> 6 dan 9 pada naskah film <i>Memoir</i>	30

UMN

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: NASKAH <i>MEMOIR</i>	XII
--	-----



UMN