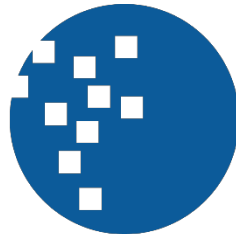


**IMPLEMENTASI *MATCH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN
REALISME DALAM FILM *EXPERIMENTAL ART ABIRAMA***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

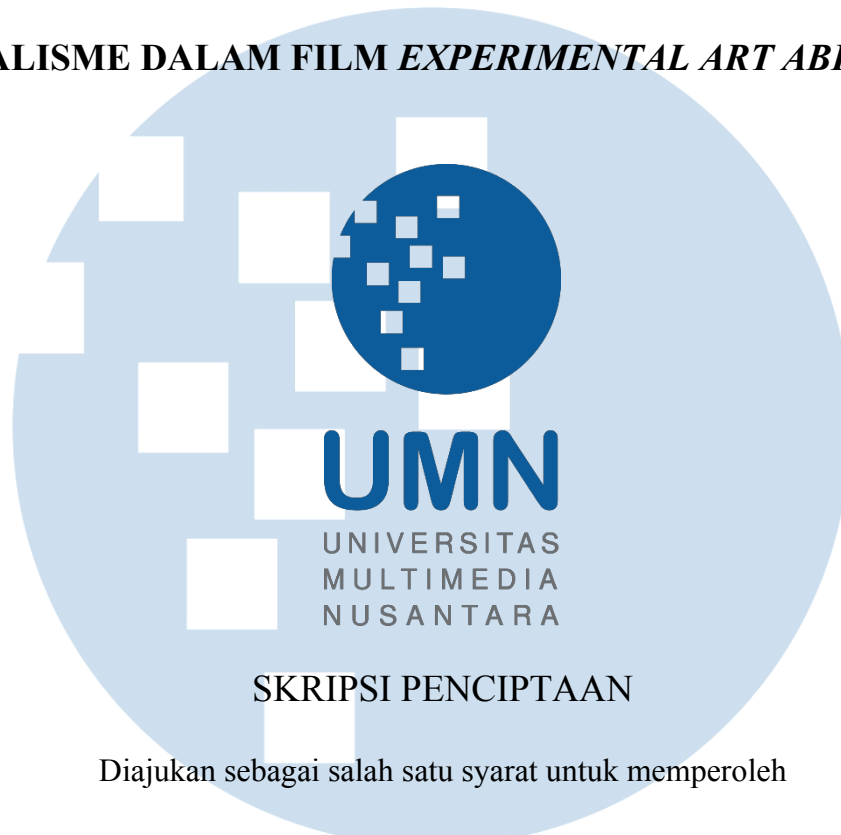
Filbert Christian Ignatius

00000043426

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

**IMPLEMENTASI *MATCH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN
REALISME DALAM FILM *EXPERIMENTAL ART ABIRAMA***



SKRIPSI PENCIPTAAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Filbert Christian Ignatius

00000043426

UMN

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Filbert Christian Ignatius

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043426

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

IMPLEMENTASI *MATCH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN REALISME DALAM FILM *EXPERIMENTAL ART ABIRAMA* 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 Mei 2024

UMNI



Filbert Christian Ignatius

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

IMPLEMENTASI *MATCH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN REALISME
DALAM FILM *EXPERIMENTAL ART ABIRAMA*


Oleh
Nama : Filbert Christian Ignatius
NIM : 00000043426
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 07 Mei 2024
Pukul 10.00 s/d 11.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji


Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd.,
M.Sn.
0301027504

Pembimbing

Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom
071226


Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn.
061831

Ketua Program Studi Film

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

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Filbert Christian Ignatius

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043426

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah : Implementasi *Match Cut* untuk Menciptakan Realisme dalam *Experimental Art Abirama*


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 07 Mei 2024


Filbert Christian Ignatius

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Implementasi *Match Cut* untuk Menciptakan Realisme dalam *experimental art Abirama* dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada 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:

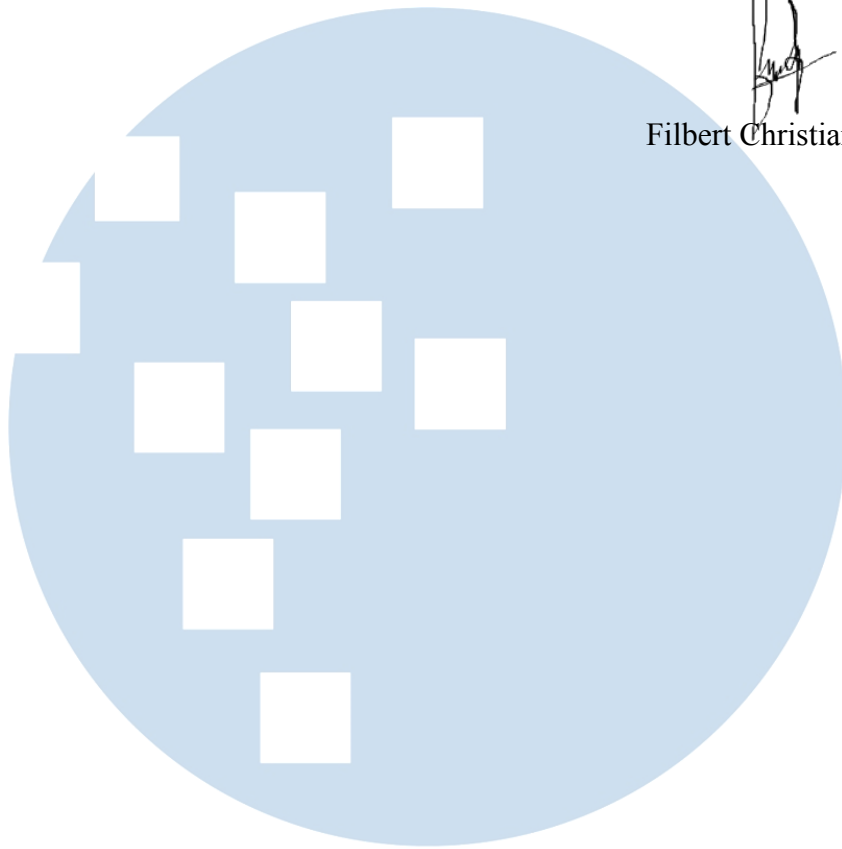
1. Dr. Ninok, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudaarsono, S.E., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bisma Fabio Santabudi, S.Sos., M.Sn, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Frans Sahala Moshes Rinto, M.I.Kom, sebagai Dosen Penguji yang telah menguji dan memberikan masukan serta perbaikan kepada skripsi yang saya tulis.
6. Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn., sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan masukan dan perbaikan kepada skripsi saya.
7. Orang Tua, keluarga, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

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

Tangerang, 10 April 2024



Filbert Christian Ignatius



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

IMPLEMENTASI *MATCH CUT* UNTUK MENCIPTAKAN REALISME DALAM FILM *EXPERIMENTAL ART ABIRAMA*

Filbert Christian Ignatius

ABSTRAK

Film *experimental art Abirama* adalah sebuah karya seni *audiovisual* yang menggabungkan elemen tari, teknologi, dan visual untuk menciptakan pengalaman sinematik yang unik. Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan teknik *editing match cut* dalam film *Abirama* untuk menciptakan realisme. Melalui teknik *match cut*, terjadinya *continuity* visual yang halus diantara berbagai *shot*, membuat penonton lebih dapat mendalami gerakan dari *cast* dan lebih fokus dengan pesan yang ingin disampaikan tidak terganggu oleh pergantian kesamaan visual mencolok. Penggunaan teknik *match cut* dalam menggabungkan gerakan *jazz* dan *hiphop* menciptakan ilusi dari realitas yang mendalam bagi penonton. Diskusi antara *editor* dan sutradara membahas pada pilihan teknik *editing* yang mendukung visi dan tujuan sutradara. Dengan demikian, film *Abirama* berhasil menampilkan realisme yang kuat, membuat penonton merasakan kedalaman dan keindahan dari berbagai gerakan yang terdapat di film *Abirama*. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat enam *shot match cut* dan masing-masing *shot* berhasil dihubungkan dengan sempurna. Penelitian ini membahas peran kreativitas dalam *editing* menggunakan teknik *match cut* dalam film untuk menciptakan realisme yang mendalam dan membedakan karya dari yang lain.

Kata kunci: Film *experimental art*, *match cut*, realisme, teknik *editing*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

IMPLEMENTING MATCH CUT TO CREATE REALISM IN

THE EXPERIMENTAL ART FILM *ABIRAMA*

Filbert Christian Ignatius

ABSTRACT

The experimental art film "Abirama" is an audiovisual masterpiece that combines elements of dance, technology, and visuals to create a unique cinematic experience. This research explores the use of match-cut editing techniques in the film "Abirama" to achieve realism. Through match-cut techniques, a smooth visual continuity is achieved between various shots, allowing the audience to delve deeper into the movements of the cast and stay focused on the intended message without being distracted by abrupt visual changes. The use of match cut technique in combining jazz and hip-hop movements creates an illusion of profound reality for the audience. Discussions between the editor and director revolve around the choice of editing techniques that support the director's vision and goals. Thus, "Abirama" successfully delivers a strong sense of realism, enabling the audience to feel the depth and beauty of the various movements depicted in the film. The analysis results indicate that there are six match cut shots, each seamlessly connected. This research discusses the role of creativity in editing using match-cut techniques in film to create profound realism and distinguish the work from others.

Keywords: *Editing technique, experimental art film, match cut, realism*

UMN

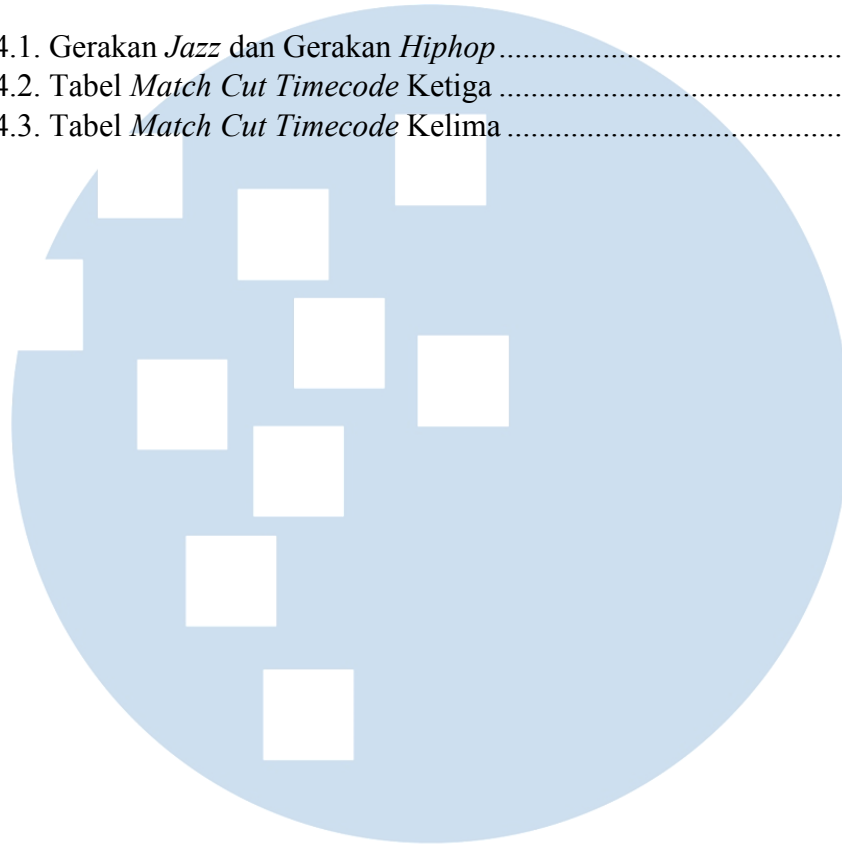
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| 1. LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.1. RUMUSAN MASALAH..... | 2 |
| 1.2. TUJUAN PENELITIAN | 2 |
| 1.3. BATASAN MASALAH..... | 2 |
| 2. STUDI LITERATUR | 2 |
| 2.1. <i>Editing</i> | 2 |
| 2.2. <i>Match Cut</i> | 3 |
| 2.3. Realisme..... | 4 |
| 2.4. <i>Film Experimental</i> | 6 |
| 3. METODE PENCIPTAAN | 7 |
| Deskripsi Karya | 7 |
| Konsep Karya | 7 |
| Tahapan Kerja | 8 |
| 4. ANALISIS | 10 |
| 4.1. HASIL KARYA | 10 |
| 4.2. ANALISIS IMPLEMENTASI <i>MATCH CUT</i> DI <i>TIMECODE</i> KETIGA..... | 13 |
| 4.3. ANALISIS IMPLEMENTASI <i>MATCH CUT</i> DI <i>TIMECODE</i> KELIMA..... | 15 |
| 5. KESIMPULAN | 17 |
| 6. DAFTAR PUSTAKA | 18 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1. Gerakan <i>Jazz</i> dan Gerakan <i>Hiphop</i> | 11 |
| Tabel 4.2. Tabel <i>Match Cut Timecode</i> Ketiga | 13 |
| Tabel 4.3. Tabel <i>Match Cut Timecode</i> Kelima | 15 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|----------------------------|----|
| LAMPIRAN A : KS 1 | 20 |
| LAMPIRAN B : KS 2..... | 21 |
| LAMPIRAN C: KS 3..... | 22 |
| LAMPIRAN D : TURNITIN..... | 23 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA