



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

**PERAN EDITOR DAN HUBUNGANNYA DENGAN
DEPARTEMEN LAIN DALAM MEMERSIAPKAN *ONLINE*
*EDITING FILM PENDEK “SEMASA”***

Laporan Tugas Akhir

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Bobby Adrian Vitra

NIM : 13120210178

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bobby Adrian Vitra

NIM : 13120210178

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERAN EDITOR DAN HUBUNGANNYA DENGAN DEPARTEMEN LAIN

DALAM MEMPERSIAPKAN *ONLINE EDITING FILM PENDEK*

“SEMASA”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Tugas Akhir 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 penulis sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini penulis buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam

pernyataan ini, maka penulis 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, 29 Mei 2017

Bobby Adrian Vitra

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERAN EDITOR DAN HUBUNGANNYA DENGAN DEPARTEMEN LAIN

DALAM MEMPERSIAPKAN *ONLINE EDITING FILM PENDEK*

“SEMASA”

Oleh

Nama : Bobby Adrian Vitra

NIM : 13120210178

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juni 2017

Pembimbing

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

Pengudi

Ketua Sidang

Kemal Hasan, S.T., M.Sn.

Annita, S.Pd., M.F.A.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas penyertaannya dalam penyelesaian penulisan Laporan Tugas Akhir ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulisan laporan di dalam Tugas Akhir ini mengerucut pada pembahasan mengenai peran dan persiapan editor untuk menghadapi *online editing*. Ketertarikan penulis pada pembahasan ini didasarkan pada pengalaman dan fakta di lapangan, di mana seringkali editor direkrut setelah tahap praproduksi, atau bahkan setelah tahap produksi selesai. Hal ini menyebabkan editor tidak dapat mempersiapkan penggerjaan *online editing* dengan baik.

Penulis berharap melalui laporan ini, pengertian mengenai peran dan tugas seorang editor dalam menghadapi *online editing* dapat dipahami lebih baik. Laporan ini juga bertujuan untuk menambah pengetahuan dan ilmu sesama pembuat film khususnya mahasiswa/i yang berada pada jenjang pendidikan di Indonesia. Semoga laporan ini dapat dipahami dengan baik pula bagi para pembaca.

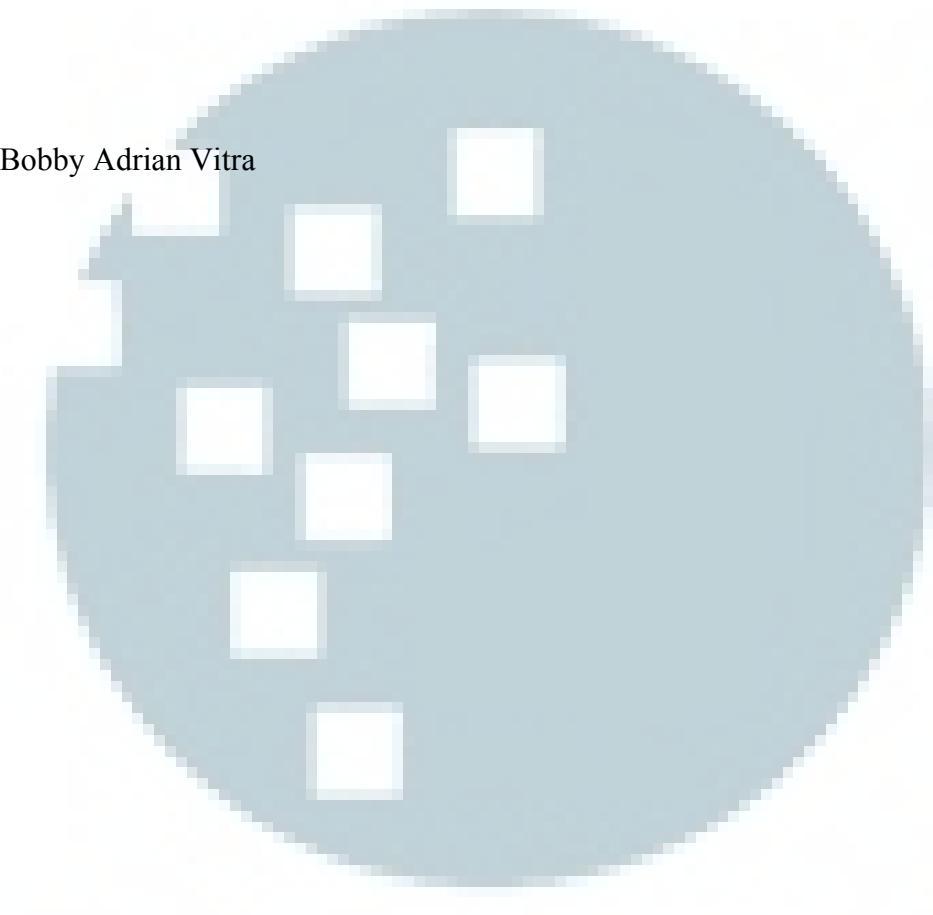
Penyelesaian laporan ini tidak lepas dari dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi atas dukungannya kepada seluruh mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual.

2. Ari Dina Krestiawan, S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dari awal hingga selesainya penulisan Laporan Tugas Akhir.
3. Ina Listiyani Riyanto, S.Pd., M.A., dan Kemal Hassan, S.T. selaku dosen yang membimbing serta memberikan pengajaran dasar tentang *cinema* pada semester awal peminatan *Digital Cinematography*.
4. Lucky Kuswandi, BFA., selaku dosen yang memberikan masukan dan membantu penulis dalam menyelesaikan film pendek “Semasa”.
5. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, dan doa agar penulis tetap semangat dalam menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
6. Segenap kru Ni Hao Films serta seluruh kru yang telah membantu proses produksi film pendek “Semasa” dan saling mendukung sehingga film ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Alver Firmaz Susantio, Alvin Adimulia, Ervan Aditya, Jonas Awil selaku sahabat yang selalu mengingatkan dan membantu dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.
8. Thomas Joseph, selaku mentor editor, serta membantu memberikan saran penulisan Laporan Tugas Akhir penulis.
9. Jessy Sylviani, selaku sahabat yang selalu membantu, mendukung dan memberi semangat penulis dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 29 Mei 2017

Bobby Adrian Vitra



UMAN

ABSTRAKSI

Pembuatan film terdiri dari tiga tahap utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Setiap tahap memengaruhi tahap berikutnya. Pentingnya persiapan pada tahap praproduksi dapat memengaruhi kelancaran tahap syuting dan *editing*. Tahap pascaproduksi, khususnya *online editing* tidak dapat berjalan mulus apabila banyak hal yang tidak terlebih dahulu didiskusikan antardepartemen.

Pada prakteknya, editor seringkali tidak ikut serta dalam tahap praproduksi. Banyak editor yang baru mulai bekerja, bahkan baru direkrut saat tahap pascaproduksi. Padahal editor berperan penting untuk memastikan setiap tahap berjalan lancar. Melihat hal ini, penulis tertarik untuk menelaah lebih lanjut mengenai peran editor serta hubungannya dengan departemen lain khususnya dalam mempersiapkan *online editing*. *Online editing* dipilih karena secara teknis harus melewati persiapan dan *trial and error* sebelum dikerjakan saat pascaproduksi. *Online editing* tidak dapat secara spontan dilakukan langsung pada pascaproduksi tanpa sudah direncanakan terlebih dahulu.

Melalui laporan Tugas Akhir ini, diharapkan pembaca dapat memperoleh pandangan yang dibagikan penulis, yaitu pentingnya koordinasi antara editor dan departemen lain pada tahap praproduksi. Sehingga menjadi bahan pembelajaran untuk produksi-produksi film pendek.

Kata kunci: peran, editor, hubungan, antardepartemen, persiapan, *online editing*



ABSTRACT

There are three main phase of filmmaking, which are preproduction, production, and postproduction. Every phase determines the success of the next. Preparing the production and postproduction from preproduction is mandatory. Furthermore, on postproduction phase, especially the online editing, could not be done well if interdepartmental coordination had never been discussed beforehand.

Most of the time, editors are not being involved in preproduction phase. In fact, most of the editors started their job, or even being recruited on the start of the postproduction phase. Whereas editor's role is important in order to ensure every step in every phase done accordingly. From this phenomenon, the writer interested to explore further about the role of editor and their coordination with other departments specifically in preparing the online editing process. Online editing is in focus, because the process needs thorough preparation, also lots of trials and errors before the postproduction phase. Online editing could not be done spontaneously without careful planning beforehand.

Through this research, it is hoped that the readers can obtain a broad view about the importance of interdepartmental coordination, specifically between editor and the other. Thus, it may become a lesson for the future film productions.

Keywords: role, editor, interdepartment, coordination, planning, online editing



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI	VIII
ABSTRACT.....	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Tahapan Pembuatan Film.....	5
2.2. Editor	7
2.2.1. Peran Editor dalam Mempersiapkan Pascaproduksi.....	8
2.2.2. Alur Kerja Pascaproduksi	11
2.3. Koordinasi	18

2.3.1. Koordinasi dengan Departemen Kamera	19
2.3.2. Koordinasi dengan Departemen Artistik	20
2.3.3. Koordinasi dengan Departemen Produksi	21
2.3.4. Koordinasi dengan Departemen Penyutradaraan.....	22
BAB III METODOLOGI.....	24
3.1. Gambaran Umum.....	24
3.2. Informasi Teknis Karya	25
3.2.1. Sinopsis	25
3.2.2. Posisi Penulis	25
3.2.3. Peralatan.....	26
3.3. Tahapan Kerja	27
3.4. Acuan	28
BAB IV ANALISIS.....	31
4.1. Hubungan Editor dengan Departemen Kamera.....	31
4.1.1. Koordinasi dengan Departemen Kamera pada Tahap Praproduksi	32
4.1.2. Koordinasi dengan Departemen Kamera pada Tahap Produksi	35
4.2. Hubungan Editor dengan Departemen Artistik	36
4.2.1. Hubungan Editor dengan Departemen Artistik pada Tahap Praproduksi..	36
4.2.2. Hubungan Editor dengan Departemen Artistik pada Tahap Produksi...41	41

4.3. Hubungan Editor dengan Departemen Produksi	44
4.3.1. Hubungan Editor dengan Departemen Produksi pada Tahap Praproduksi	44
4.3.2. Hubungan Editor dengan Departemen Produksi pada Tahap Produksi	46
4.4. Hubungan Editor dengan Departemen Penyutradaraan.....	46
4.4.1. Hubungan Editor dengan Departemen Penyutradaraan pada Tahap Praproduksi	47
4.4.2. Hubungan Editor dengan Departemen Penyutradaraan pada Tahap Produksi	49
BAB V PENUTUP	50
5.1. Kesimpulan	50
5.2. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan Elemen Warna pada Desain Artistik	1
Gambar 3.1 <i>Cured</i>	29
Gambar 3.2 Simbiosis	30
Gambar 4.1 Sony A7s <i>Mark II</i> , dengan Pengaturan <i>Exposure</i> yang Sedikit <i>Overexposed</i>	33
Gambar 4.2 Koordinasi <i>On-set editor</i> dengan Sinematografer dan Sutradara	35
Gambar 4.3 Taksi dengan Logo Asli (kiri) dan Logo Fiktif (kanan).....	38
Gambar 4.4 Skema Warna Desain Produksi.....	38
Gambar 4.5 Foto Pintu Asli Kedai Kopi.....	39
Gambar 4.6 <i>Screenshot VFX Test</i> saat <i>Recce</i>	40
Gambar 4.7 Kombinasi <i>VFX</i> Pintu dengan <i>Day for Night</i>	41
Gambar 4.8 <i>Masking</i> untuk mengubah warna pintu	43
Gambar 4.9 Perbandingan Adegan Toko Kue	43
Gambar 4.10 <i>Already Tomorrow in Hong Kong</i>	47
Gambar 4.11 Perbandingan <i>shot</i> yang menggunakan teknik <i>Day for Night</i>	48
Gambar 4.12 Perbandingan <i>shot</i> awal dengan <i>shot retake</i>	49



UMAN