

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN	
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN PENGKARYA.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
GLOSARIUM.....	xv
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	6
C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Karya	8
E. Landasan Teori Penciptaan.....	15
F. Metode Penciptaan	26
1. Persiapan.....	27
2. Perancangan.....	27
3. Perwujudan	27
4. Penyajian Karya.....	32
 BAB II. KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan	33
1. Konsep Karya	33
2. Konsep Estetik.....	34
B. Proses Penciptaan	38
 BAB III. HASIL DAN ANALISIS KARYA	
A. Hasil Karya.....	41

B. Analisis Karya	53
-------------------------	----

BAB IV. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>Pacing lambat</i> pada babak awal	42
Tabel 2. <i>Pacing lambat</i> pada babak pertengahan	43
Tabel 3. <i>Pacing lambat</i> pada babak akhir	44
Tabel 4. <i>Pacing lambat</i> dan unsur dramatik pada babak awal	61
Tabel 5. <i>Pacing lambat</i> dan unsur dramatik pada babak Pertengahan	68
Tabel 6. <i>Pacing lambat</i> dan unsur dramatik pada babak akhir	76
Tabel 7. <i>Pacing lambat</i> dan unsur dramatik pada babak akhir	77



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Poster Film <i>Jendela</i>	8
Gambar 2. Penggunaan metode <i>editing pacing lambat</i>	10
Gambar 3. Poster Film <i>Rahim Puan</i>	11
Gambar 4. Penggunaan metode <i>editing pacing lambat</i>	12
Gambar 5. Poster Film <i>Fiksi</i>	13
Gambar 6. Penggunaan konsep <i>editing pacing lambat</i>	14
Gambar 7. Struktur Tensi Dramatik menurut Branden Mathews	20
Gambar 8. Grafik nilai emosi dan penerapan <i>pacing lambat</i>	23
Gambar 9. <i>Shot</i> pada <i>scene 2</i> Adegan Wulan kesal	45
Gambar 10. <i>Shot</i> pada <i>scene 9A</i> Adegan Wulan menelfon	47
Gambar 11. <i>Shot</i> pada Montase A Prosesi siraman	48
Gambar 12. <i>Shot</i> pada Montase B Undangan Wulan dengan Imron	50
Gambar 13. <i>Shot</i> pada <i>scene 4</i> Adegan Irma dan Siti sedih	51
Gambar 14. <i>Shot</i> pada <i>scene 2</i> Adegan Wulan kesal	55
Gambar 15. <i>Shot</i> pada <i>scene 2</i> Adegan Wulan meninggalkan Irma	56
Gambar 16. <i>Shot</i> pada <i>scene 3</i> Adegan makan malam	58
Gambar 17. <i>Shot</i> pada <i>scene 3</i> Adegan Rusdi marah	60
Gambar 18. <i>Shot</i> pada <i>scene 4</i> Adegan Siti menghampiri Irma	63
Gambar 19. <i>Shot</i> pada <i>scene 4</i> Adegan Irma dan Siti sedih	64
Gambar 20. <i>Shot</i> pada <i>scene 6</i> Adegan Wulan memotong kuku	65
Gambar 21. <i>Shot</i> pada <i>scene 6</i> Adegan Wulan marah dan kesal	67
Gambar 22. <i>Shot</i> pada <i>scene 8</i> Adegan lamaran	71
Gambar 23. <i>Shot</i> pada <i>scene 8</i> Adegan Irma bertanya kepada Arya	72
Gambar 24. <i>Shot</i> pada <i>scene 9</i> Adegan Rusdi kecewa	74
Gambar 25. <i>Shot</i> pada <i>scene 10</i> Adegan Irma memberikan <i>bouquet</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario Film Pelangkah

Lampiran 2. Desain Produksi

Lampiran 3. Working Schedule

Lampiran 5. Foto Dokumentasi

Lampiran 6. Poster Film

Lampiran 7. Curriculum Vitae



GLOSARIUM

A

- Adegan / Scene* : Suatu segment pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, isi, dan tema.
- Audio Effect* : Efek suara.
- Assembly* : Pengurutan gambar secara keseluruhan dalam proses editing.

B

- Breakdown* : Perencanaan atau pengaturan dalam sebuah produksi film atau televisi.
- Budget* : Dana biaya pengeluaran produksi film.
- Background* : Latar belakang.
- Balance* : Keseimbangan.

C

- Composition* : Komposisi.
- Continuity* : Kesenambungan.
- Cutting* : Proses pemotongan gambar.
- Cutting Rhythm* : Pemotongan gambar berdasarkan durasi shot.
- Cut in* : Transisi langsung dari shot yang jauh ke shot yang lebih padat.
- Cut to* : Pemotongan gambar secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.
- Close Up* : Pengambilan gambar dari jarak dekat.
- Colour* : Warna.
- Colour Correction* : Proses koreksi warna dari kontras, brightness dan warna adegan.

D

<i>Desain</i>	: Rancangan atau kerangka.
<i>Dissolve</i>	: Teknik penumpukan dua gambar pada <i>editing</i> .
<i>Development</i>	: Pengembangan.
DOP	: <i>Director Of Photography</i> / Penata gambar.
Durasi	: Waktu yang diberikan atau dijalankan.

E

<i>Editing</i>	: Proses pemotongan dan penyambungan gambar.
Editor	: Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar <i>video</i> dan <i>audio</i> .
<i>Editing Continuity</i>	: Perpindahan <i>shot</i> tanpa terjadinya lompatan ruang dan waktu.
<i>Editing Online</i>	: Proses <i>editing</i> setelah <i>editing Offline</i> dengan penambahan efek <i>audio visual</i> .
Emosi	: Emosi atau perasaan kepada seseorang atau kejadian, bisa positif (senang) atau negative (tidak senang).
<i>Establishing shot</i>	: Sebuah <i>shot</i> dari jarak jauh atau <i>shot</i> pembuka.
<i>Ext</i>	: Eksterior, bagian dari film diambil di luar ruangan. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam.
<i>Extreme Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.

F

<i>Fade in, Fade out</i>	: Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap (<i>fade out</i>) atau gambar yang muncul dari kegelapan (<i>fade in</i>).
<i>Fine Cut</i>	: Penajaman pemotongan gambar.
<i>Flashback</i>	: Bagian dari cerita film yang mengisahkan waktu periode awal tergantung dari cerita.

Framing : Pembatasan gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya.

Full Shot : memperlihatkan ukuran sebuah objek benda atau pemeran secara utuh. Dengan begitu, objek tersebut dideskripsikan secara jelas kepada penonton.

G

Grading : Proses pewarnaan.

H

Hardware : Perangkat keras.

Hardisk : Perangkat penyimpanan data.

I

Int : Interior, bagian dari film yang diambil dalam ruangan.

L

Long Shot : Gambar yang direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong *frame*.

Loader : Orang yang melakukan proses pemindahan data dari card ke *hardisk*.

M

Medium Close Up : Pengambilan *shot* dari jarak yang cukup dekat.

O

Offline Editing : Proses pembentukan cerita secara kasar melalui penyambungan gambar.

P

<i>Pacing</i>	: Durasi sebuah <i>shot</i> .
<i>Panning</i>	: Pergerakan horizontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.
<i>Pasca Produksi</i>	: Tahapan setelah produksi dilaksanakan.
<i>Plot</i>	: Alur cerita.
<i>Point Of View</i>	: Sebuah <i>shot</i> yang memperlihatkan seorang melihat sebuah objek diluar <i>frame</i> dan diikuti dengan <i>shot</i> yang memperlihatkan <i>shot</i> tersebut.
<i>Preview</i>	: Melihat kembali.
<i>Produser</i>	: Orang yang bertanggung jawab mengelola produksi dari awal hingga akhir.

R

<i>RAM</i>	: <i>Random Access Memory</i> .
<i>Real</i>	: Nyata.
<i>Retake</i>	: Pengambilan ulang suatu gambar.
<i>Roughcut</i>	: Pemotongan kasar pada <i>editing</i> .

S

<i>Scene</i>	: Kata lain dari adegan, yaitu bagian terkecil dari sebuah cerita.
<i>Setting</i>	: Aturan.
<i>Sequence</i>	: Rangkaian cerita yang berkesinambungan dalam beberapa adegan.
<i>Shot</i>	: Rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh pemotongan gambar.
<i>Shot Size</i>	: Ukuran pengambilan gambar.
<i>Software</i>	: Perangkat lunak.
<i>Sound</i>	: Suara.
<i>Synchronize</i>	: Sinkronisasi antara suara dan gambar.

T

Take : Pengambilan gambar.

Tension : Ketegangan yang dibangun pada film.

Time Line : Baris waktu pada *editing*.

Timming / Cutting point : Waktu / *frame* untuk melakukan pemotongan.

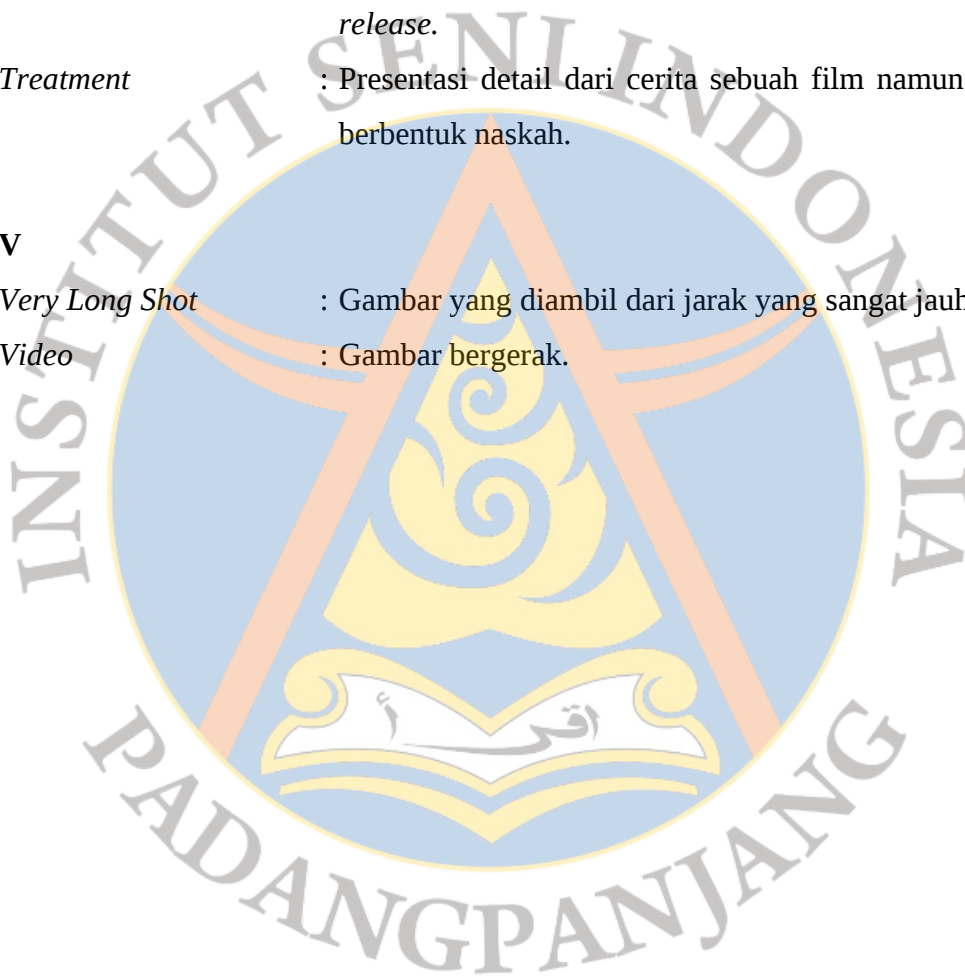
Trajectory Phrasing : Penceritaan yang menghasilkan efek *tension* dan *release*.

Treatment : Presentasi detail dari cerita sebuah film namun belum berbentuk naskah.

V

Very Long Shot : Gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh.

Video : Gambar bergerak.



ABSTRAK

Film *Pelangkah* akan mengikuti perjalanan karakter utama, sehingga membangun tensi dramatik dan emosi pada setiap bagian film ini menjadi hal yang sangat penting. Emosi dan tensi dramatik dalam film *Pelangkah* dibangun melalui *Editing Pacing*. Objek penciptaan karya film *Pelangkah* adalah skenario yang menceritakan seorang gadis bernama Irma, yang tengah mengejar karirnya. Namun disisi lain adiknya yang bernama Wulan sudah ingin menikah dengan lelaki yang dicintainya, di tambah kedua orang tuanya yang ingin menjodohkan Irma dengan laki-laki pilihannya dikarenakan umur Irma yang sudah tepat untuk menikah. Irma menolaknya, karena menurut Irma pernikahan bukan kompetisi yang dimulai umur sekian, atau sekedar untuk menghasilkan keturunan. Namun penolakan tersebut menimbulkan konflik dalam keluarga. Karya seni ini berbentuk film fiksi dengan durasi 25 menit.

Konsep estetik penciptaan karya film *Pelangkah* ini membangun tensi dramatik karakter utama menggunakan *editing pacing* lambat. *Pacing* lambat yang diterapkan pada *editing* film ini mengacu pada tiga aspek *pacing*, yaitu *rate of cutting*, *movement within a shot* dan *change of overall movement*. Secara teknis, *pacing* lambat diterapkan untuk mengidentifikasi setiap perubahan serta perkembangan konflik karakter utama, sehingga emosi serta tensi dramatik dapat terbangun dengan baik. Hasil yang dicapai setelah membangun tensi dramatik karakter utama menggunakan *pacing* lambat yaitu, terbentuknya dinamika tensi dramatik sehingga karakter utama dapat terhindarkan dari situasi monoton dan menjemukan.

Kata kunci: *Pacing, Editing, Tensi Dramatik.*

ABSTRACT

Film Pelangkah will follows the journey of the main character, so building dramatic tension and emotion in every part of this film is very important. Dramatic emotions and tension in the Pelangkah film are built through Editing Pacing. The object of the creation of Pelangkah film is a scenario that tells the story of a girl named Irma, who is pursuing her career. But on the other hand, his sister, Wulan, already wants to marry the man she loves, plus her parents who want to match Irma with the man of her choice because Irma's age is right for marriage. Irma refused, because according to Irma marriage is not a competition that starts at that age, or just to produce offspring. However, this refusal caused conflict in the family. This artwork is in the form of a fiction film with a duration of 25 minutes.

The aesthetic concept of creating Pelangkah film works builds the dramatic tension of the main character using slow pacing editing. Slow pacing applied to this film editing refers to three aspects of pacing, namely rate of cutting, movement within a shot and change of overall movement. Technically, slow pacing is applied to identify any changes and developments in the main character's conflict, so that dramatic emotions and tensions can be built properly. The results achieved after building the main character's dramatic tension using slow pacing, namely, the formation of dramatic tension dynamics so that the main character can be avoided from monotonous and tedious situations.

Keywords: Pacing, Editing, Dramatic Tension.