

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSYARATAN GELAR	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN PENULIS	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
GLOSARIUM.....	xvii
INTI SARI	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan Penciptaan	3
1. Tujuan Umum.....	3
2. Tujuan Khusus.....	3
D. Manfaat Penciptaan.....	3
1. Manfaat Teoritis	3
2. Manfaat Praktis.....	4
E. Tinjauan Karya.....	4
F. Landasan Teori Penciptaan	8
G. Metode Penciptaan	14
1. Persiapan	14

2. Perancangan.....	15
3. Perwujudan.....	15
4. Penyajian Karya.....	15
H. Jadwal Pelaksanaan.....	16
BAB II	2
KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN.....	2
A. Konsep Penciptaan.....	2
1. Konsep Estetik.....	2
2. Konsep Program.....	7
B. Proses Penciptaan.....	8
BAB III.....	38
HASIL DAN ANALISIS KARYA.....	38
A. Hasil Karya.....	38
B. Analisis Karya.....	64
BAB IV.....	86
PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Apocalypse Now</i>	5
Gambar 2. Poster Film <i>Pengabdian Setan 2: Communion</i>	6
Gambar 3. Poster Film <i>KKN di Desa Penari</i>	7
Gambar 4. Grafik Porsi <i>Rule of Six Editing</i>	9
Gambar 5. <i>Storyboard Gurda-Gurdi Scene 3</i>	21
Gambar 6. <i>Storyboard Gurda-Gurdi Scene 4</i>	22
Gambar 7. <i>Storyboard Gurda-Gurdi Scene 6 dan 7</i>	23
Gambar 8. <i>Storyboard Gurda-Gurdi Scene 12</i>	25
Gambar 9. Perwujudan <i>scene 1</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	28
Gambar 10. Perwujudan <i>scene 2</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	29
Gambar 11. Perwujudan <i>scene 3</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	29
Gambar 12. Perwujudan <i>scene 4</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	30
Gambar 13. Perwujudan <i>scene 5 dan 6</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	30
Gambar 14. Perwujudan <i>scene 7</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	31
Gambar 15. Perwujudan <i>scene 8 dan 9</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	32
Gambar 16. Perwujudan <i>scene 10</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	33
Gambar 17. Perwujudan <i>scene 11</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	34
Gambar 18. Perwujudan <i>scene 12</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	34
Gambar 19. Perwujudan <i>scene 13</i> film <i>Gurda-Gurdi</i>	36
Gambar 20. <i>Timeline</i> yang akan dirender lalu disajikan pada film <i>Gurda-Gurdi</i>	37
Gambar 21. Runtutan <i>scene 1 longtake shot</i>	38
Gambar 22. Runtutan <i>scene 2 shot 1 s/d 3</i>	40
Gambar 23. Runtutan <i>scene 3 shot 1 s/d 6</i>	41
Gambar 24. Runtutan <i>scene 4 shot 1 s/d 4</i>	43
Gambar 25. Runtutan <i>scene 4 shot 5 s/d 9</i>	43
Gambar 26. Runtutan <i>scene 4 shot 10 s/d 17</i>	44
Gambar 27. Runtutan <i>scene 4 shot 18 s/d 22</i>	44
Gambar 28. Runtutan <i>scene 5 shot 1 s/d 5</i>	46
Gambar 29. Runtutan <i>scene 6 shot 1 s/d 2</i>	47

Gambar 30. Runtutan <i>scene 7 shot 1 s/d 8</i>	49
Gambar 31. Runtutan <i>scene 7 shot 9 s/d 11</i>	49
Gambar 32. Runtutan <i>scene 8 longtake shot</i>	51
Gambar 33. Runtutan <i>scene 9 shot 1 s/d 3</i>	52
Gambar 34. Runtutan <i>scene 10 shot 1 s/d 2</i>	54
Gambar 35. Runtutan <i>scene 10 shot 3 s/d 6</i>	55
Gambar 36. Runtutan <i>scene 10 shot 7 s/d 9</i>	55
Gambar 37. Runtutan <i>scene 11 shot 1 s/d 5</i>	57
Gambar 38. Runtutan <i>scene 12 shot 1 s/d 4</i>	59
Gambar 39. Runtutan <i>scene 12 shot 4 s/d 9</i>	59
Gambar 40. Runtutan <i>scene 12 shot 11 s/d 18</i>	60
Gambar 41. Runtutan <i>scene 12 shot 18 s/d 27</i>	61
Gambar 42. Runtutan <i>scene 12 shot 28 s/d 34</i>	62
Gambar 43. Runtutan <i>scene 13 shot 1 s/d 2</i>	63
Gambar 44. <i>Timeline editing</i> : memanfaatkan ekspresi penceritaan menghasilkan emosi cinta.....	65
Gambar 45. <i>Shot/reverse shot</i> pada <i>scene 4 Gurda-Gurdi</i>	66
Gambar 46. <i>Shot/reverse shot</i> pada <i>scene 7 Gurda-Gurdi</i>	66
Gambar 47. Emosi jengkel pada <i>scene 9 film Gurda-Gurdi</i>	67
Gambar 48. Emosi marah pada <i>scene 10 film Gurda-Gurdi</i>	68
Gambar 49. Urutan <i>shot</i> kejutan pada <i>scene 10 film Gurda-Gurdi</i>	69
Gambar 50. <i>Timeline editing</i> : penulis membuat emosi terkejut pada <i>scene 10</i>	70
Gambar 51. Emosi kenikmatan pada <i>scene 10 film Gurda-Gurdi</i>	71
Gambar 52. Emosi takut pada <i>scene 12 film Gurda-Gurdi</i>	72
Gambar 53. Emosi takut pada <i>scene 12 film Gurda-Gurdi</i>	73
Gambar 54. Emosi takut pada <i>scene 12 film Gurda-Gurdi</i>	73
Gambar 55. Emosi malu pada <i>scene 13 film Gurda-Gurdi</i>	74
Gambar 56. <i>Timeline Editing</i> : pada penceritaan masalah pertama <i>Gurda-Gurdi</i>	76
Gambar 57. Kunci Penceritaan masalah desa Karo gagal panen.....	77
Gambar 58. <i>Timeline Editing</i> : pada penceritaan masalah kedua <i>Gurda-Gurdi</i>	77
Gambar 59. <i>Clue</i> pedofil pada film <i>Gurda-Gurdi</i>	78

Gambar 60. Runtutan adegan penyelesaian masalah Uli.....	79
Gambar 61. Ritme lamban untuk membuat emosi cinta pada <i>scene</i> 8 dan 9.....	80
Gambar 62. Ritme cepat untuk membuat emosi takut pada <i>scene</i> 11.....	80
Gambar 63. <i>Eye trace</i> pada film <i>Gurda-Gurdi</i> yang terletak pada <i>center frame</i> .	81
Gambar 64. <i>2D Plane of Screen</i> pada film <i>Gurda-Gurdi</i>	82
Gambar 65. <i>3D Space</i> : Lorong terakhir pasar.....	83



DAFTAR TABEL

No	Nama Tabel	Halaman
1	Jadwal Pelaksanaan	16
2	<i>Editing List Gurda-Gurdi</i>	24
3	Penggunaan elemen <i>Rule of Six</i> di film <i>Gurda-Gurdi</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster Film <i>Gurda-Gurdi</i>	91
Lampiran 2. Skenario Film <i>Gurda-Gurdi</i>	92
Lampiran 3. <i>Storyboard Gurda-Gurdi</i>	101
Lampiran 4. <i>Curriculum Vitae</i> Penulis	111



GLOSARIUM

A

Audience	: Audiensi
Action	: Aksi
Actor	: Aktor / pemeran laki-laki
Actress	: Aktor / pemeran perempuan
Acting	: Pemeranan
Aspect Ratio	: Rasio aspek / ukuran bingkai gambar
Assembly	: Gabungan secara keseluruhan
Axis	: Sumbu

B

Breakdown	: Mengurai atau memaparkan
Bumper In	: Animasi pembuka
Back Up Data	: Cadangan data
Blue Screen	: Latar belakang
Blocking	: Menahan posisi

C

Cutting	: Pemotongan gambar
Camera Movement	: Pergerakan kamera
Continuity	: Kesenambungan
Credit Title	: Judul kredit
Cinemascope Ratio	: Rasio anamorfik
Center Frame	: Komposisi bingkai gambar bagian tengah
Cut	: Potongan
Cut Away	: Potongan menyisipkan pandangan ke sesuatu yang lain
Cross Cutting	: Pemotongan menyilang (L atau J)
Cropping Frame	: Pemotongan bingkai Gambar
Colorist	: Orang yang melakukan grading warna
Color Grading	: Proses pasca produksi untuk meningkatkan tampilan warna dan cahaya
Clue	: Petunjuk benda

D

Delete <i>Scene</i>	: Adegan yang dihapus
Digital Imaging	: Pencitraan digital
Director of Photography	: Penata gambar

E

End	: Akhir
Editing	: Penyuntingan
Editor	: Penyunting gambar
Eye Trace	: Jejak mata
Eyeline Match Cut	: Pemotongan pencocokan garis mata
Editing List	: Daftar penyuntingan Gambar
Export	: Render film
Eye direction	: Arah mata

F

Fear	: Ketakutan
Footage	: Rekaman mentah
Frame	: Bingkai gambar
Frame Rate	: Tingkatan bingkai
Foley	: Pembuatan efek suara
Flickering	: Berkedip
Flashback	: Kilas balik
Final Cut	: Potongan akhir
Fine Cut	: Proses potongan gambar yang mulai sempurna

G

Genre	: Jenis atau aliran
Guide	: Petunjuk

H

High Bitrate	: Nilai bit tinggi
Hightlight	: Sorotan

I

Inner Adjustment	: Penyesuaian dari dalam
Indoor	: Dalam ruangan
Import	: Pengambilan data
Intellectual Montage	: Penyisipan visual bersifat non-diegetic insert yang tidak terikat pada ruang dan waktu pada naratif film.

J

Jumping	: Lonjakan atau lompatan
Jumpscare	: Lonjakan ketakutan
Jumping Position	: Lompatan posisi

L

Layer	: Lapisan
Landek	: Tari dalam bahasa Karo.
Long Take	: Pengambilan gambar berdurasi panjang
Lighting	: Pencahayaan

M

Music Scoring	: Musik asli pengiring adegan film.
Microphone	: Mikrofon
Music	: Musik
Mood	: Suasana oleh bentuk keadaan emosional
Montage	: Montase

N

Ndilo Wari Udan	: Pemanggil hujan dalam bahasa Karo.
-----------------	--------------------------------------

O

Offline Editing	: Penyuntingan gambar yang menggunakan footage hasil syuting untuk dipotong dan dirangkai menjadi satu bagian
Online Editing	: Penyuntingan lanjutan yang mencakup grading warna, efek visual dan pencampuran audio
Organizing	: Pembagian pengelompokkan
Outdoor	: Luar Ruangan

P

Pacing	: Ketepatan
Pict lock	: Penguncian Gambar
Proxy File	: File yang telah dikonversi
Point of View	: Sudut Pandang
Position	: Posisi
Pitch	: Tinggi Nada
Preview Editing	: Pratinjau Penyuntingan Gambar
Post Production	: Paska Produksi

R

Rage	: Kemarahan
Rhythym	: Ritme
Rolling Door	: Pintu Gulung
Rough Cut	: Potongan Kasar
Rotoscope	: Teknik seleksi untuk mengambil bagian pada bingkai gambar
Rotobrush	: Teknik seleksi untuk mengambil bagian pada bingkai gambar

S

<i>Scene</i>	: Adegan
Scanning Frame	: Pemindaian Bingkai Gambar
Scanning	: Pemindaian
Start	: Mulai
Shadow	: Bayangan
<i>Shot</i>	: Tembakan gambar
<i>Shot/Reverse Shot</i>	: Tembakan dan lawan tembakan perekaman.
Story	: Penceritaan
Storyboard	: Papan penceritaan / rancangan visual
Synchronizing	: Sinkronisasi
Sound Effect	: Efek suara
Screening Film	: Penayangan Film

Screen Direction	: Arah penglihatan
Subtitle	: Sulih teks penerjemahan
Software	: Perangkat lunak
Setting	: Pengaturan
Split Editing	: Transisi dari satu <i>shot</i> ke <i>shot</i> lainnya dalam film atau video, dimana transisi audio dan video terjadi pada waktu yang berbeda

T

Timeline	: Garis waktu
Timecode	: Kode waktu
Timing	: Pengaturan waktu
Trajectory Phrasing	: Kesenambungan gambar
Transcode	: Konversi codec
Transforming	: Pengubah transformasi
Target Audience	: Target pemasaran

V

Visual Effect	: Efek visual
Visual Effect Artist	: Seniman efek visual
Visual Treatment	: Lookbook yang menampilkan visi untuk mood, nada, tampilan, dan nuansa film
Voice Over	: Suara latar

W

Workflow	: Alur kerja
----------	--------------

INTI SARI

Film *Gurda-Gurdi* dilatar belakangi oleh tarian Gundala-Gundala yang dipercaya mampu memanggil hujan atau disebut *ndilo wari udan* di Kabupaten Karo, Sumatera Utara. Hujan sering kali diartikan sebagai pembawa berkah atau juga penerjemah rasa duka (menangis). Berlatar tempat di Karo, masyarakat mengalami gagal panen dan mengharapakan hujan datang untuk memberikan berkah dengan hasil panen yang baik. Keberkahan yang diharapkan pada 1 kampung Karo berakhir dengan duka dan malapetaka bagi salah satu warganya.

Penciptaan karya *Gurda-Gurdi* ini memiliki tujuan hiburan berupa tarian unsur kebudayaan yang dikemas dengan genre horor, melalui genre horor penulis bisa menghadirkan berbagai emosi untuk disajikan dalam sebuah film melalui penyuntingan gambar. Dalam menciptakan emosi, penulis menggunakan teori *Rule of Six Editing* dalam menyelesaikan karya. *Rule of Six* merupakan teori Walter Murch dalam buku "*In The Blink of an Eye*". Pada teori ini elemen *editing* dibagi menjadi 6, diantaranya *Emotion, Story, Rythym, Eye Trace, 2D Plane of Screen & 3D Space*. Pada pembagiannya emosi menjadi elemen yang paling penting dan diprioritaskan dalam menyunting gambar.

Rule of Six membantu penulis dalam menghadirkan elemen penting dalam menyunting gambar. Emosi pada film *Gurda-Gurdi* tercipta pada *scene* yang memperlihatkan adegan tokoh berdasarkan gestur badan, ekspresi muka dan penceritaan film. Urutan *shot* dan kecepatan durasi potongan gambar mempengaruhi emosi yang hendak diciptakan dalam penyuntingan gambar. Ragam emosi yang diperoleh antara lain cinta, jengkel, marah, terkejut, kenikmatan, takut dan malu.

Kata kunci: *Gurda-Gurdi, rule of six editing, emosi.*

ABSTRACT

The background of the Gurda-Gurdi film is the Gundala-Gundala dance, which is believed to be able to summon rain, or is called ndilo wari udan in Karo Regency, North Sumatra. Rain is often interpreted as a bearer of blessings or as a translator of grief (crying). Set in Karo, the community experiences crop failure and hopes that rain will come to bring blessings with good crops. Karo village's expected blessings resulted in grief and disaster for one of its residents.

The creation of Gurda-Gurdi's work has the goal of entertainment in the form of cultural elemental dance packaged with the horror genre. Through the horror genre, the author can present various emotions to be presented in a film through image editing. In creating emotions, the author uses the Rule of Six Editing Theory in completing the work. The Rule of Six is a theory by Walter Murch in the book "In the Blink of an Eye." The editing elements are classified into six categories according to this theory: emotion, story, rhythm, eye trace, 2D plane of the screen, and 3D space. In its distribution, emotion is the most important and prioritized element in editing images.

The Rule of Six assists writers in presenting important elements when editing film. Emotions in the Gurda-Gurdi film are created in scenes that show of characters based on body gestures, facial expressions, and film storytelling. The sequence of shots and the speed of the duration of the image pieces affect the emotions that are to be created in image editing. The various emotions obtained include love, annoyance, anger, surprise, pleasure, fear, and embarrassment.

Keywords: *Gurda-Gurdi, rule of six editing, emotion.*