

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISTILAH	xii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	5
D. Tinjauan Karya dan Orisinalitas	7
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	
A. Objek Penciptaan.....	13
B. Analisa Program Televisi	15
C. Teori Editing.....	17
D. Fungsi Editing	26
BAB III KONSEP KARYA	
A. Konsep Estetik.....	29
B. Konsep Program	34
C. Konsep Produksi.....	35
D. Konsep Teknik ..	38
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	
A. Elaborasi.....	40
B. Sistesis	40
C. Realisasi.....	41
D. Penyajian	48
E. Faktor Pendukung dan Penghambat	48

BAB V PEMBAHASAN KARYA

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover Film <i>Modus</i>	7
Gambar 2. Cover Film <i>My PS Partner</i>	9
Gambar 3. Cover Film <i>Malena</i>	10
Gambar 4. Cover Film <i>See You After School</i>	11
Gambar 5. Contoh <i>Wipe</i>	24
Gambar 6. Contoh <i>Fade In</i> dan <i>Fade Out</i>	25
Gambar 7. Contoh <i>Dissolve</i>	25
Gambar 8. <i>Logging data</i>	42
Gambar 9. <i>Preview</i> dan <i>selection</i>	43
Gambar 10. <i>Assemble</i>	44
Gambar 11. <i>Rought Cut</i>	46
Gambar 12. <i>Fine cut</i>	47
Gambar 13. <i>Online editing</i>	48
Gambar 14. Penerapan <i>dissolve</i>	52
Gambar 15. Penerapan <i>Fade</i>	52
Gambar 16. Penerapan <i>Aspek Temporal</i>	53
Gambar 17. Penerapan <i>Discountinuity editing</i>	54
Gambar 18. Penerapan <i>Compositing</i>	55
Gambar 19. Penerapan <i>Wipe</i>	56
Gambar 20. Penerapan <i>Compositing</i>	57
Gambar 21. Penerapan <i>Discountinuity editing</i>	58
Gambar 22. Penerapan <i>Compositing</i>	59
Gambar 23. Penerapan <i>eliptical editing</i>	60
Gambar 24. Penerapan <i>Discountinuity editing</i>	61
Gambar 25. Penerapan <i>Discountinuity editing</i>	62
Gambar 26. Penerapan <i>Compositing</i>	64
Gambar 27. Penerapan <i>optical effect</i> dan <i>compositing</i>	65
Gambar 28. Penerapan <i>Discountinuity editing</i>	66

Gambar 29. Penerapan <i>Discontinuity editing</i>	67
Gambar 30. Penerapan <i>Discontinuity editing</i>	68
Gambar 31. Penerapan <i>Discontinuity editing</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario *Jalak Heroes*.

Lampiran 2. *Poster film Jalak Heroes*

Lampiran 3. Foto dokumentasi

Lampiran 4. *Continuity Script*

Lampiran 5. Biodata Pengkarya

DAFTAR ISTILAH

A

Assemble : Merupakan tahapan pengurutan gambar berdasarkan isi skenario.

Audio Effect : Efek suara

Audio Visual : Sebutan untuk perangkat yang menggunakan unsur suara dan gambar

B

Background : Latar belakang

Balance : Keseimbangan

Brightness : Kecerahan

C

Compositing : Proses penggabungan beberapa gambar menjadi sebuah video utuh

Contrast : Membandingkan

Cut : Transisi antara dua shot secara langsung.
Cut adalah bentuk editing yang paling umum digunakan

Crew : Sekumpulan orang yang terlibat dalam sebuah pekerjaan

Colour : Warna

Continuity : Kesenambungan

<i>Credit Title</i>	: Urutan nama-nama tim produksi
<i>Costume</i>	: Pakaian yang digunakan pada saat produksi
<i>Cutting</i>	: Proses pemotongan gambar

D

<i>Durasi</i>	: Waktu tayang di televisi
<i>Dissolve</i>	: Transisi antara dua shot
<i>Director</i>	: Sutradara, Pemimpin

E

<i>Editing</i>	: Pemilihan serta penyambungan gambar yang menghubungkan setiap <i>shotnya</i> .
<i>Editor</i>	: Sebutan bagi seseorang yang aberprofesi sebagai ahli dalam pemotongan gambar video dan audio
<i>Editing Continuity</i>	: Perpindahan shot tanpa terjadinya lompatan ruang dan waktu
<i>Editing Discontinuity</i>	: Perpindahan shot yang terjadinya lompatang ruang dan waktu
<i>Editing Online</i>	: Proses editing setelah editing offline dengan penambahan efek audio visual
<i>Elliptical</i>	: Waktu yang diperpendek dari waktu realitas

F

Fade : Transisi shot dimana gambar secara perlahan dari gelap bertambah terang

Film : Media untuk merekam gambar yang menggunakan selluloid sebagai bahan dasarnya.

Flashback : Masa lalu

Final Edit : hasil akhir dari sebuah penyambungan

Frame : Batas wilayah gambar yang ditangkap oleh kamera

G

Green screen : Layar hijau

Grading : proses pewarnaan

H

Hardware : Perangkat keras

Hardisk : Perangkat penyimpanan data

I

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

Internal Diegetic Sound : Seluruh suara yang bersumber dari pikiran seorang karakter dan tidak mampu di dengar oleh orang lain.

J

Jump cut : Sebuah lompatan gambar dalam satu rangkaian

Juxtapose : Penempatan shot

K

Kameraman : Orang yang mengoperasikan kamera

L

Loader : Orang yang melakukan proses pemindahan data dari card ke Hardisk

M

Memory Card : Kartu memory

Mise En Scene : Segala sesuatu yang berada di depan kamera yang akan di ambil gambarnya.

Mood : Suasana hati

N

Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab-akibat dalam suatu ruang dan waktu

O

Offline Editing : Proses pembentukan cerita secara kasar melalui penyambungan *shot*

Opening Scene : Adegan pembuka

Optical Effect : Efek optik

P

Preview : melihat kembali

Plot : Alur cerita di dalam film

Pasca Produksi : Tahapan setelah produksi dilaksanakan

R

Real : Nyata

Rough Cut : Potongan kasar

RAM : Random Access Memory

Retake : Pengambilan ulang suatu adegan

S

<i>Scene</i>	: Kata lain dari adegan, yaitu bagian terkecil dari sebuah cerita
<i>Sequence</i>	: Rangkaian cerita yang berkesinambungan dalam beberapa adegan
<i>Shot</i>	: Rangkaian gambar utuh yang tidak terinterupsi oleh pemotongan gambar
<i>Sound</i>	: Suara
<i>Software</i>	: Perangkat lunak
<i>Setting</i>	: Aturan
<i>Stock Shot</i>	: Berbagai bentuk gambar yang di ciptakan untuk menjadi pilihan pada saat gambar memasuki proses editing
<i>Synchroniza</i>	: Sinkronisasi antara suara dan gambar

T

<i>Take</i>	: Pengambilan gambar
<i>Talent</i>	: Orang yang memerankan suatu peran dalam sebuah cerita film
<i>Time Line</i>	: Baris waktu pada editing
<i>Timming</i>	: Waktu untuk melakukan pemotongan

Track : Baris penempatan suara / gambar pada editing

V

VO : Voice over

Video : Gambar bergerak

***DISCONTINUITY EDITING* UNTUK MENYAMPAIKAN
INFORMASI KETERHUBUNGAN RUANG DAN WAKTU
PADA FILM FIKSI *JALAK HEROES***

Oleh:
KHAIRIL HAMDI
NIM. 06202011

ABSTRAK

Pertanggung jawaban Karya Seni *Discontinuity Editing* Untuk Menyampaikan Informasi Keterhubungan Ruang dan Waktu ini bertujuan untuk (1) Melakukan penyuntingan untuk menyatukan kesan keterhubungan yang berbeda ruang dan waktu, dan (2) Menggunakan *optical effect* dan *compositing* sebagai transisi perpindahan adegan. Objek penciptaan karya seni ini merupakan perjuangan seorang anak muda dalam mencari pasangan yang diadaptasi menjadi film fiksi.

Konsep estetik penciptaan karya seni ini terletak pada alur cerita *non-liner* yang dibentuk berdasarkan *discontinuity editing* yang menghubungkan perbedaan ruang dan waktu melalui transisi *optical effect* dan *compositing*. kemudian didukung oleh warna yang menjadi identitas dari waktu sehingga disetiap perbedaan ruang dan waktu memiliki keterikatan satu sama lain.

Pergantian ruang dan waktu bisa dirasakan di dalam film fiksi ini melalui visual yang dihadirkan. Karena bergantinya *background* antara *scene* terlihat jelas ketika menyaksikan film fiksi ini dengan menghubungkan antara masa yang dihadirkan dengan menggunakan teknik *optical effect* dan *compositing* sebagai transisi penyambungan gambar.

Kata kunci: **Film fiksi *Jalak Heroes*, *Discontinuity editing*, ruang dan waktu**