

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PEGKARYA	vii
HALAMAN KATA UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xvi
HALAMAN DAFTAR ISTILAH	xvii
HALAMAN ABSTRAK.....	xxiv
BAB I : PENDAHULUAN	1
Latar Belakang Penciptaan	1
Rumusan Ide Penciptaan	3
Tujuan Penciptaan.....	4
Khusus.....	4
Umum	4
Manfaat Penciptaan	4
Teoritis	4
Praktis	4
Tinjauan Karya.....	5

Landasan Teori Penciptaan	13
BAB II : KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	20
Objek Penciptaan	20
Analisis Objek.....	20
Analisis Program.....	23
BAB III : KONSEP KARYA DAN METODE PENCIPTAAN	25
Konsep Karya.....	25
Konsep Estetika.....	25
Konsep Program	48
Metode Penciptaan.....	49
Persiapan.....	49
Elaborasi.....	49
Sintesis	50
Realisasi	50
Penyajian	52
BAB IV : PERWUJUDAN KARYA DAN PEMBAHASAN KARYA	53
Perwujudan Karya.....	53
Persiapan	53
Elaborasi	53
Sintesis	54
Realisasi	55
Organize dan Logging	55
Preview dan Selection	56
Offline Editing.....	57
Online Editing	60
Penyajian.....	61
Pembahasan Karya.....	61
BAB V : PENUTUP	98

Kesimpulan.....	98
Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	102
Naskah	
Dokumentasi Foto	
Continuity Script	
Poster film	
Cover DVD Film	
Jadwal Pemutaran	
Jadwal <i>Shooting</i>	
CV	
Film	

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. Pertaruhan	5
GAMBAR 2. My Stupid Boss	6
GAMBAR 3. Screen Capture Shot My Stupid Boss	8
GAMBAR 4. Neerja	8
GAMBAR 5. Screen Shot Capture Neerja	10
GAMBAR 6. Ada Apa Dengan Cinta 2	10
GAMBAR 7. Screen Capture Shot Ada Apa Dengan Cinta 2	11
GAMBAR 8. Screen Capture Shot Ada Apa Dengan Cinta 2	11
GAMBAR 9. Warkop DKI Reborn	12
GAMBAR 10. Screen Capture Shot Warkop DKI Reborn	12
GAMBAR 11. Dua Orang Berdialog Tmpak Atas	15
GAMBAR 12. Arah Pandang Dua Orang	16
GAMBAR 13. Organize / Logging	56
GAMBAR 14. Assmbley	57
GAMBAR 15. Rough Cut	58
GAMBAR 16. Fine Cut / Trimming	59
GAMBAR 17. Final Edit / Pictures Lock	60
GAMBAR 18. Online Editing	60
GAMBAR 19. Screen Capture Kaidah 180° Scene 4	63
GAMBAR 20. Screen Capture Kaidah 180° Scene 5	64
GAMBAR 21. Screen Capture Reverse Shot Scene 7	65

GAMBAR 22. Screen Capture Reverse Shot Scene 24.....	66
GAMBAR 23. Screen Capture Eyeline Match Scene 5	67
GAMBAR 24. Screen Capture Eyeline Match Scene 36.....	68
GAMBAR 25. Screen Capture Match On Action Scene 13.....	69
GAMBAR 26. Screen Capture Match On Action Scene 18.....	69
GAMBAR 27. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 4	71
GAMBAR 28. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 5	72
GAMBAR 29. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 7	74
GAMBAR 30. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 8	75
GAMBAR 31. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 12.....	76
GAMBAR 32. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 13.....	77
GAMBAR 33. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 14.....	78
GAMBAR 34. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 17.....	79
GAMBAR 35. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 18.....	80
GAMBAR 36. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 19.....	81
GAMBAR 37. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 24.....	83
GAMBAR 38. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 25	84
GAMBAR 39. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 27.....	85
GAMBAR 40. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 31.....	86
GAMBAR 41. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 32.....	87
GAMBAR 42. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 35.....	88
GAMBAR 43. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 37.....	90
GAMBAR 44. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 38.....	91

GAMBAR 45. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 39.....	92
GAMBAR 46. Screen Capture Cutting To Continuity Scene 41.....	93
GAMBAR 47. Screen Cut In Scene 7	94
GAMBAR 48. Screen Cut In Scene 12	95
GAMBAR 49. Screen Cut In Scene 24	95
GAMBAR 50. Screen Cut In Scene 27	96
GAMBAR 51. Screen Cut In Scene 28	96
GAMBAR 52. Screen Cut In Scene 29	97
GAMBAR 53. Screen Parallel Editing Scene 20	97
GAMBAR 54. Screen Parallel Editing Scene 21	98
GAMBAR 55. Screen Parallel Editing Scene 22	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : NASKAH FILM “TONGGA BABELEANG”

Lampiran 2 : DOKUMENTASI FOTO

Lampiran 3 : *CONTINUITY SCRIPT* FILM “TONGGA BABELEANG”

Lampiran 4 : POSTER FILM “TONGGA BABELEANG”

Lampiran 5 : COVER DVD FILM “TONGGA BABELEANG”

Lampiran 6 : JADWAL PEMUTARAN

Lampiran 7 : JADWAL SHOTING FILM “TONGGA BABELEANG”

Lampiran 8 : CV

Lampiran 9 : FILM “TONGGA BABELEANG”

DAFTAR ISTILAH

A

- Akting** : Proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
- Adegan/Scene* : Suatu segment pendek dari berkesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema
- Audio Visual* : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar.
- Audio Effect* : Efek suara.
- Assembly* : Pengurutan gambar secara keseluruhan.

B

- Beat* : Ketukan irama

Brightness : Kecerahan gambar

C

Camera : Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan shutter dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang masuk kedalam film.

Camera Report : Laporan pengambilan tiap adegan diberikan ke laboratorium, yang berisikan proses bagian kamera, dan bagian produksi

Clapper : Papan kayu sebagai petunjuk untuk editor.

Colour Correction : Proses koreksi warna dari kontras, *brightness* dan warna pada adegan

Composition : Komposisi

Continuity : Kesenambungan

Continuity editing : Perpindahan *shot* tanpa terjadinya lompatan

<i>Credit Title</i>	: Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara
<i>Cut</i>	: Pemotongan gambar
<i>Cutting</i>	: Proses pemotongan gambar
<i>Cut to</i>	: Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.
<i>Cut to continuity</i>	: Pemotongan yang digunakan hanya untuk kesinambungan penceritaan
<i>Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.
D	
<i>Desain</i>	: Rancangan atau kerangka.
<i>Director</i>	: Sutradara, Pemimpin.
<i>Dissolve</i>	: Teknik penumpukan gambar pada <i>editing</i> maupun syuting multi kamera.

DOP	: <i>Director Of Photography</i> / penata gambar
Durasi	: Waktu yang diberikan atau dijalankan.
E	
Editing	: Proses pemotongan gambar
<i>Editor</i>	: Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar <i>video</i> dan <i>audio</i> .
<i>Editing offline</i>	: Proses editing dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.
<i>Editing Online</i>	: Proses <i>editing</i> setelah <i>editing offline</i> dengan penambahan efek <i>audio visual</i> dan <i>credit title</i> .
<i>Ext</i>	: Eksterior, bagian dari film yang diambil di luar ruang. Eksterior dapat berupa set yang dibentuk atau alam.
<i>Extreme Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.
<i>Eye Match</i>	: Kontak mata saat berlangsungnya komunikasi

Eye Level : Penempatan posisi kamera sejajar dengan mata objek.

F

Fade Out, Fade In : Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap (*fade out*) atau gambar yang muncul dari kegelapan (*fade in*).

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

Fine cut : Penajaman pemotongan gambar

Final Editing : Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.

Frame : Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran *frame* bervariasi sesuai format yang akan diambil

H

Harddisk : Perangkat Penyimpanan Data

Hardware : Perangkat Keras

I

Int : Interior, bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio. Lebih dikenal sekarang ini sebagai *location interiors*.

J : -

K : -

L

Lensa : Konstruksi dari berbagai macam potongan kaca yang dipasang sesuai kebutuhan dan dimasukkan kedalam *tube* metal.

Long Shot

: Gambar direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.

Loader

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

M

Master Shot

: Gambar pilihan utama dari sebuah adegan yang

kemudian dijadikan referensi atau rujukan pada saat melakukan proses editing.

Medium Close Up : Pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat.

Medium Long Shot : Gambar diambil dari jarak yang panjang dan jauh.

Medium Shot : Gambar diambil dari jarak dekat.

Mimik : Ekspresi wajah aktor

Mise En Scene : Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostum dan tata rias, serta pergerakan kamera.

Mood : Suasana hati

Montage : Potongan-potongan gambar singkat yang disebut *cutting* dalam bahasa Prancis

N

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

Nondiegetic Sound : Seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton.

O

Opening Scene : Adegan membuka cerita pada film untuk mendapatkan perhatian dari penonton.

Optical effect : Efek optik.

P

Pacing : Durasi sebuah *shot*.

Panning : Pergerakan horisontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.

Plot : Alur cerita.

Point of View : Sebuah *shot* yang memperlihatkan seseorang melihat sebuah obyek di luar *frame* dan diikuti dengan *shot* yang memperlihatkan obyek tersebut.

Produser : Orang yang bertanggung mengelola produksi dari awal hingga akhir.

Protagonis : Pemeran utama pada sebuah film.

R

RAM : *Random Access Memory*

Release : Pelepasan.

Retake : Pengambilan ulang suatu gambar/adegan.

Roughcut : Pemotongan kasar pada editing.

S

Sequence : Sebuah rangkaian adegan.

<i>Scene</i>	: Adegan pendek dari suatu cerita.
<i>Shot</i>	: Pengambilan gambar yang terdiri dari satu <i>frame</i> .
<i>Shot Size</i>	: Ukuran pengambilan gambar.
<i>Sinematografi</i>	: Ilmu yang mempelajari tentang film.
<i>Software</i>	: Perangkat lunak.
<i>Sound Report</i>	: Laporan pengambilan suara pada tiap adegan yang berisikan suara yang terhubung dengan kamera pada bagian produksi.
<i>Stock Shot</i>	: Berbagai bentuk gambar yang diciptakan untuk menjadi pilihan pada saat gambar-gambar tersebut memasuki proses <i>editing</i> .
<i>Synchronize</i>	: Sinkronisasi antara suara dan gambar.
T	
<i>Talent</i>	: Orang yang memerankan suatu peran dalam sebuah cerita film.
<i>Time Code</i>	: Kode waktu

<i>Time Line</i>	: Baris waktu pada editing.
<i>Timming/Fine cut</i>	: Waktu / frame untuk melakukan pemotongan.
<i>Track</i>	: Baris penempatan suara / gambar pada editing.
<i>Treatment</i>	: Presentasi detail dari cerita sebuah film namun belum berbentuk naskah.
<i>Two/Three Shot</i>	: Perintah yang seringkali digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua / tiga obyek yang dituju.
U	: -
V	
Voice Over	: Suara dari announcer atau penyai untuk mendukung Isi cerita (narasi)
W	: -
X	: -
Y	: -
Z	: -

PENERAPAN KONSEP *CONTINUITY EDITING* MENGUNAKAN *METODE CUTTING TO* *CONTINUITY* PADA FILM FIKSI "TONGGA BABELEANG"

ABSTRAK

Pertanggungjawaban dari karya seni *Cutting To Continuity* bertujuan untuk menjaga kesinambungan ruang dan waktu pada setiap *scene*. Sehingga tidak ada lompatan waktu yang terlalu jauh dan membuat penonton merasa nyaman dalam menonton film tersebut. Nilai informasi dan estetika yang ingin disampaikan pada setiap adegan maupun setiap *cuttingannya* memiliki keindahan yang dirasakan oleh penonton. Objek penciptaan karya ini tentang hubungan antara anak dan ayah yang tidak harmonis, karena terlalu kerasnya mendidik anak sehingga membuat anak menjadi merasa kalau sang ayah tak sayang pada nya. ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat mengenai cara mendidik anak jangan terlalu keras dan harus selalu berbincang dengan anak, agar anak bisa terbuka kepada orangtuanya.

Konsep estetika pada karya seni ini terletak pada kemasan baik itu melalui penyambungan gambar yang menghadirkan *shot-shot* sinematik dari pergerakan kamera. penyambungan yang disusun secara sistematis yang di bentuk berdasarkan *Cutting To Continuity* sebagai media untuk pemberi nilai informasi atau estetika pada hampir setiap adegan. Kemudian informasi atau estetika yang menghasilkan sebuah hubungan dramatik.

Selain itu juga dari *color grading* untuk memberikan sentuhan warna yang sesuai dengan *mood* dari film, Informasi atau estetika bisa dirasakan melalui visual yang dihadirkan. Karena setiap adegan yang di hadirkan dapat memberikan informasi yang dapat ditangkap oleh penonton. Musik, sound efek, dan juga *ambiance* juga sangat berpengaruh pada estetika dan dramatik pada film, sehingga musik bisa membawa penonton hanyut dalam suasana sedih, takut, senang, bahagia maupun mencekam sesuai dengan capaian pembuat karya.