

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 PENGKARYA.....	vii
HALAMAN KATA UCAPAN TERIMAKASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiv
HALAMAN DAFTAR ISTILAH.....	xv
ABSTRAK	xxi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. TujuanPenciptaan	5
1. Khusus.....	5
2. Umum.....	5
D. Manfaat Penciptaan	5
a) Teoritis	5
b) Praktis.....	6
E. Tinjauan Karya.....	6
F. Landasan Teori Penciptaan	11
BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	17
A. Objek Penciptaan	17

B. Analisis Objek Penciptaan	18
C. Analisis Program.....	20
BAB III KONSEP KARYA DAN METODE PENCIPTAAN	21
A. Konsep Karya	21
1. Konsep Estetik	21
2. Konsep Program	23
B. Metode Penciptaan	25
1. Persiapan.....	25
2. Elaborasi	25
3. Sintesis.....	26
4. Realisasi.....	26
5. Penyajian	28
BAB IV PERWUJUDAN KARYA DAN PEMBAHASAN KARYA	29
A. Perwujudan Karya	29
1. Persiapan	29
2. Elaborasi	29
3. Sintesis.....	30
4. Realisasi.....	31
5. Penyajian	39
B. Pembahasan Karya	39
1. Babak 1	40
2. Babak 2	46
3. Babak 3	72
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster film fiksi <i>Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak</i>	7
Gambar 2. Poster film fiksi <i>Kampung Zombie</i>	9
Gambar 3. Poster film fiksi <i>Tanah Surga Katanya</i>	10
Gambar 4. <i>Screen capture</i> proses <i>organize/logging</i>	33
Gambar 5. <i>Screen capture</i> proses <i>assemble</i>	35
Gambar 6. <i>Screen capture</i> proses <i>synchronization</i>	36
Gambar 7. <i>Screen capture</i> proses <i>rough cut</i>	37
Gambar 8. <i>Screen capture</i> proses <i>fine cut / trimming</i>	38
Gambar 9. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 1</i>	41
Gambar 10. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 2</i>	43
Gambar 11. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 3</i>	45
Gambar 12. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 7</i>	47
Gambar 13. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 8</i>	49
Gambar 14. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 9</i>	51
Gambar 15. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 11</i>	53
Gambar 16. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 14</i>	55
Gambar 17. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 15</i>	56
Gambar 18. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 18</i>	58
Gambar 19. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 21</i>	60
Gambar 20. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 22</i>	62
Gambar 21. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene 23</i>	64

Gambar 22. <i>Screen capture</i> penerapan kaidah 180° pada <i>scene</i> 10.....	66
Gambar 23. <i>Screen capture</i> penerapan <i>eyeline match</i> pada <i>scene</i> 16.....	67
Gambar 24. <i>Screen capture</i> penerapan <i>eyeline match</i> pada <i>scene</i> 18.....	68
Gambar 25. <i>SC</i> penerapan <i>parallel cutting</i> pada <i>scene</i> 19 dan <i>scene</i> 20.....	69
Gambar 26. <i>SC</i> penerapan <i>parallel cutting</i> pada <i>scene</i> 22A dan <i>scene</i> 22B.....	70
Gambar 27. <i>Screen capture</i> penerapan <i>dissolve</i> pada <i>scene</i> 13 ke <i>scene</i> 14.....	71
Gambar 28. <i>Screen capture</i> penerapan <i>cut in</i> pada <i>scene</i> 25.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Naskah film fiksi *Menggapai Asa*
- Lampiran 2 : Jadwal Pelaksanaan film fiksi *Menggapai Asa*
- Lampiran 3 : Poster film fiksi *Menggapai Asa*
- Lampiran 4 : Foto Dokumentasi
- Lampiran 5 : *Curriculum Vitae*

DAFTAR ISTILAH

A

- Akting* : Proses pemahaman dan penciptaan tentang perilaku dan karakter pribadi dari seseorang yang diperankan.
- Adegan/Scene* : Suatu segment pendek dari berkesinambungan 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.
- Assembly* : Pengurutan gambar secara keseluruhan.

B

- Background* : Latar dari sebuah gambar.
- Beat* : Ketukan irama.

C

- Camera* : Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos dibelakang lensa dan *shuter* dan yang menentukan gambar serta tingkatkan cahaya yang masuk kedalam film.
- Camera Report* : Laporan pengambilan tiap adegan diberikan ke labolatorium yang berisikan proses bagian kamera dan bagian produksi.

<i>Clapper</i>	: Papan kayu sebagai petunjuk untuk <i>editor</i> .
<i>Colour Grading</i>	: Proses koreksi warna pada gambar.
<i>Continuity</i>	: Kesenambungan
<i>Continuity Editing</i>	: Perpindahan <i>shot</i> tanpa terjadinya lompatan waktu.
<i>Credit Title</i>	: Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara.
<i>Cut</i>	: Pemotongan gambar.
<i>Cut In</i>	: sebuah <i>transisi</i> langsung dari jarak <i>shot</i> yang jauh ke <i>shot</i> yang lebih dekat diruang yang sama.
<i>Cutting</i>	: Proses pemotongan gambar.
<i>Cutting Rhythm</i>	: Pemotongan gambar berdasarkan durasi <i>shot</i> .
<i>Cut To Cut</i>	: Pemotongan langsung.
<i>Close Up</i>	: Pengambilan gambar dari jarak dekat.

D

<i>Director</i>	: Sutradara, pemimpin.
<i>Dissolve</i>	: teknik penumpukan gambar pada editing.
DOP	: <i>Director Of Photography</i> / penata gambar.
Durasi	: Waktu yang diberikan dan dijalankan.

E

Editing	: Proses pemotong gambar.
<i>Editor</i>	: Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar <i>video</i> dan <i>audio</i> .

<i>Editing Online</i>	: Proses editing setelah editing <i>offline</i> dengan penambahan efek <i>audio visual</i> dan <i>credit title</i> .
<i>Establishing shot</i>	: Sebuah <i>shot</i> dari jarak jauh atau <i>shot</i> pembuka.
<i>Exterior</i>	: Tempat kejadian yang berada ditempat terbuka, biasanya dituliskan dalam skenario.
<i>Eyeline match</i>	: Arah pandang yang seolah-olah dapat menjelaskan Posisi tokoh.
F	
Film	: Media untuk merekam gambar yang menggunakan <i>selluloid</i> sebagai bahan dasarnya.
<i>Fine Cut</i>	: Penajaman pemotongan gambar.
<i>First Cut</i>	: Tahapan awal pemotongan gambar, masih dalam bentuk kasar.
<i>Final Edit</i>	: Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.
<i>Flashback</i>	: Bagian dari cerita film yang mengisahkan waktu periode awal tergantung dari cerita.
<i>Frame</i>	: Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose, ukuran <i>frame</i> bervariasi sesuai <i>format</i> yang diambil gambarnya.

G -

H

Hardisk : Perangkat penyimpanan data.

Hardware : Perangkat keras.

I

Interior : Bagian dari film yang diambil didalam ruangan. *Interior* dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio.

J

-

K

-

L

Long Shot : Gambar direkam 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 yang cukup dekat.

Mise En Scene : Segala aspek yang berada didepan kamera yang akan digambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostume 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.

O

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

Optical Effect : Efek optik.

P

Parallel Cutting : penyambungan *shot* yang dilakukan berselang-seling dengan dua peristiwa dan ruang/tempat yang berbeda, namun dengan waktu yang bersamaan.

Pacing : Durasi sebuah *shot*.

Plot : Alur cerita.

Q

-

R

RAM : *Random Access Memory*.

Retake : Pengambilan ulang suatu gambar/adegan.

Roughcut : Pemotongan kasar pada editing.

S

<i>Sequence</i>	: Sebuah rangkaian adegan.
<i>Scene</i>	: Adegan pendek dari suatu cerita.
<i>Shot</i>	: Pengambilan gambar yang terdiri dari satu <i>frame</i> .
<i>Software</i>	: Perangkat lunak.
<i>Sound Effect</i>	: Proses penyelarasan gambar dan gambar. Jika perekaman terpisah.
<i>Sound Report</i>	: Laporan pengambilan suara pada tiap adegan yang berisikan suara yang terhubung dengan kamera pada bagian produksi.
<i>Synchronize</i>	: Sinkronisasi antara suara dan gambar.

T

<i>Time Code</i>	: Kode waktu.
<i>Time Line</i>	: Baris waktu pada editing.
<i>Timming</i>	: waktu
<i>Track</i>	: Baris penempatan suara atau gambar pada editing.
<i>Two/Three Shot</i>	: Perintah yang sering kali digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan kamera pada dua / tiga obyek yang dituju.

U

-

V

<i>Very Long Shot</i>	: Gambar yang diambil dari jarak yang sangat jauh.
-----------------------	--

W, X, Y, Z

-

CUT IN PADA FILM FIKSI *MENGGAPEI ASA*
UNTUK MEMBERIKAN INFORMASI DETAIL
PADA TOKOH UTAMA

ABSTRAK

Film fiksi merupakan interpretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita pada sebuah adegan dan juga sebagai salah satu media hiburan yang memiliki daya tarik tersendiri. Bermula dari ide, gagasan dan kreatifitas para kreatornya. Adapun judul film fiksi yang dikemukakan adalah *Menggapai Asa* yang tujuan untuk memberikan informasi detail pada tokoh utama dan menunjukkan latar tempat. Film ini juga mengisahkan seorang anak kecil yang selalu cinta Tanah Air walaupun dimulai dengan hal yang sederhana.

Konsep estetik penciptaan karya seni ini berasal dari potongan-potongan gambar berdasarkan *shot* dari jauh ke *shot* yang lebih dekat. Potongan tersebut dinamakan sebuah konsep editing yang bernama *cut in*. *Cut in* ini bertujuan untuk memberikan penonjolan informasi yang lebih detail dari *shot* sebelumnya, sekaligus memperlihatkan latar tempat yang indah dengan menggunakan komposisi yang seimbang.

Untuk tercapainya konsep *cut in*, dibutuhkan akting tokoh utama yang sesuai dengan adegan. Seluruh unsur dari *cut in* tidak dapat dibentuk secara maksimal jika akting tokoh utama terlalu datar. Selain kebutuhan *shot*, *cut in* juga dipengaruhi oleh akting pemain. *Cut in* juga menekankan hubungan dramatik dari tokoh-tokoh terutama tokoh utama sehingga membuat penonton tertarik untuk mengikuti perkembangan pada film fiksi *Menggapai Asa*.

Kata Kunci : **Film Fiksi *Menggapai Asa*, *Cut In*, Tokoh Utama**