



***EDITING DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA
BERJUDUL “TUMAN”***



TUGAS AKHIR

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Fernando Alponso

18510160010

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

***EDITING DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTIONGRAPHIC
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA
BERJUDUL “TUMAN”***

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Terapan Seni**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Fernando Alponso
NIM : 18510160010
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

**EDITING DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTIONGRAPHIC*
DALAM PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI BERGENRE DRAMA
BERJUDUL "TUMAN"**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fernando Alponso

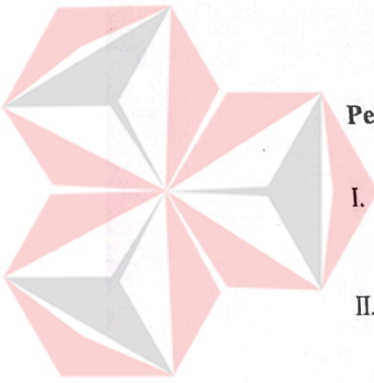
NIM: 18510160010

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada, 4 Januari 2022


Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

- 
- I. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
NIDN. 0719106401
 - II. Novan Andrianto, M.I.Kom
NIDN. 0717119003

Penguji:

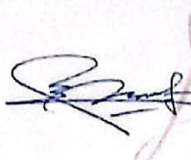
- I. Karsam, M.A., Ph.D.
NIDN. 0705076802


Digitally signed by Bambang Hariadi
DN: cn=Bambang Hariadi,
ou=Universitas Dinamika, ou=Wakil
Rektor 2,
email=Bambang@dinamika.ac.id,
c=ID
Date: 2022.01.27 11:45:26 +0700


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.26
16:47:51 +0600


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.27
13:17:26 +0700

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed by
Universitas
Dinamika
Date: 2022.01.28
08:01:06 +0700

Karsam, MA., Ph.D

NIDN. 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO

“Teruslah belajar sampai apa yang kamu pelajari menjadi bisa”

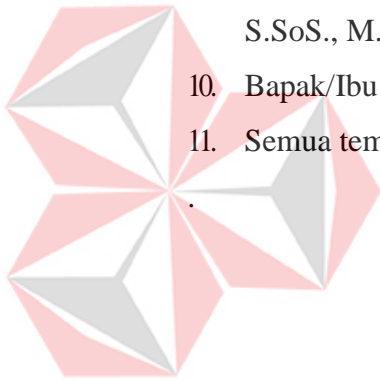


UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua serta keluarga saya.
2. Bangsa dan Tanah Airku.
3. Almamater tercinta Universitas Dinamika.
4. Teman-teman angkatan 2018.
5. Rektor Universitas Dinamika Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd
6. Dosen Pembimbing I, Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
7. Dosen Pembimbing II, Novan Andrianto, M.I.Kom
8. Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika Sekaligus Dosen Penguji Karsam, MA., Ph.D.
9. Ketua Progam Studi DIV Produksi Film dan Televisi Dr. Muh. Bahrudin, S.SoS., M.Med.Kom.
10. Bapak/Ibu Dosen Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
11. Semua teman-teman Program Studi Film dan Televisi Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Fernando Alponso**
NIM : **18510160010**
Program Studi : **DIV Produksi Film dan Televisi**
Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **Editing dengan Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergenre Drama Berjudul "Tuman"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 11 Agustus 2022



Fernando Alponso
NIM : 18510160010



ABSTRAK

Tugas Akhir ini terinspirasi dari perkuliahan diakhir semester dimasa pandemi *covid-19*, yaitu keadaan mahasiswa yang tertekan oleh pandemi juga hal lain dan harus bisa *survive* untuk menyelesaikan masa *study* yang ditempuh. Tujuan penulis pada Tugas Akhir ini adalah *editing* dengan menggunakan *teknik motion graphic* pada film pendek fiksi genre drama *slice of life* dengan judul “*TUMAN*”. Permasalahan tugas Akhir ini yaitu bagaimana *editing* dengan menggunakan *teknik motion graphic* dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama *slice of life* dengan judul “*TUMAN*”. Penulis menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif, yang dimana cara pengumpulan data melalui studi *eksisting*, studi literatur dan observasi. Hasil penelitian ini adalah terciptanya film pendek fiksi genre drama *slice of life* dengan judul “*TUMAN*”. Kesimpulan penulis sebagai editor dalam mengerjakan Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan *teknik motion graphic* dapat memberikan efek lebih menarik yang dapat dilihat oleh masyarakat dikarenakan terdapat gabungan dari potongan-potongan film dengan desain grafis. Juga dalam hal *editing* diperlukan komunikasi yang baik antara editor dengan sutradara, agar didapatkan hasil yang sesuai dengan ide dan konsep yang telah dipaparkan sejak awal. Mengingat pada film “*Tuman*” sangat sedikit dalam penggunaan dialog yang secara verbal. Pada Tugas Akhir ini juga didapatkan beberapa saran yaitu, seorang editor harus lebih bersikap fleksibel, dapat mengikuti naskah dan *shoot list*. Jangan sampai mengubah alur cerita film. Tidak lupa juga bagi seorang editor harus lebih sering mengkomunikasikan hasil *editing* yang telah dibentuk ke pada sutradara. Juga simpan baik-baik catatan-catatan pada saat proses pengambilan gambar. Karena catatan-catatan tersebut berguna untuk menuntun seorang editor dalam memilih *footage* yang digunakan, agar tidak terlalu banyak membuang-buang waktu.

Kata Kunci: *Film, Editing, Motion Graphic, Color Grading*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Penyutradaraan Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergenre Drama Dengan Judul “*Tuman*” dapat diselesaikan dengan tepat waktu Oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika sekaligus Dosen Penguji.
4. Bapak Dr. Muh. Bahrudin, S.SoS., M.Med.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
5. Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Novan Andrianto, M.I. Kom. Selaku Dosen Pembimbing II.
7. Bapak/Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
8. Teman-teman di Progam Studi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Penulis memahami bahwa dalam membuat Tugas Akhir ini, masih jauh dari sempurna dan jelas masih banyak kekurangan. Selanjutnya, kritik dan saran berharga dari pembaca sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua, khususnya mahasiswa DIV Produksi Film Dan Televisi.

Surabaya, 4 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II LANDASAN TEORI	3
2.1 Film.....	3
2.2 Film Pendek	3
2.3 Genre Film Drama	3
2.4 Video	4
2.5 Editing.....	4
2.6 Motion Graphic.....	4
2.7 Color Grading.....	5
2.8 Tuman	5
BAB III METODE PENELITIAN	7
3.1 Metode Penelitian.....	7
3.2 Objek Penelitian	7
3.3 Teknik Pengumpulan Data	7
3.3.1 Studi Literatur	7
3.3.2 Observasi.....	7
3.3.3 Studi Eksisting	8
3.4 Hasil Analisa Data.....	8
3.5 Kesimpulan	9
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	12

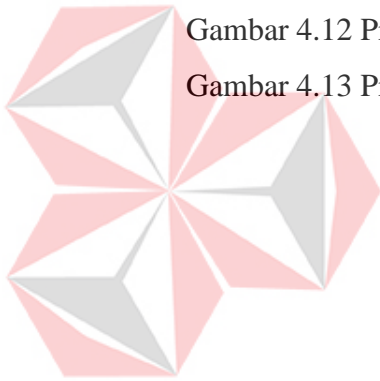
4.1 Bagan Perancangan Karya	12
4.2.3 Pra Produksi	12
4.2.4 Pra Produksi	18
4.2.5 Pasca Produksi	18
BAB V PENUTUP.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN.....	28



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya.....	12
Gambar 4.2 Kafe Kopi Mama Ury	14
Gambar 4.3 Monumen Bambu Runcing Surabaya.....	14
Gambar 4.4 <i>Shoot List</i> dan <i>Story Board</i>	15
Gambar 4.5 <i>Behind the Scene</i>	18
Gambar 4.6 <i>Software Adobe Premiere Pro 2018</i>	19
Gambar 4.7 Pemilihan <i>Footage</i>	19
Gambar 4.8 Penyusunan Potongan Gambar	20
Gambar 4.9 <i>Motion Graphic</i>	20
Gambar 4.10 <i>Color Grading</i>	20
Gambar 4.11 Transisi	21
Gambar 4.12 Proses Penambahan <i>Audio</i> Pada Film	21
Gambar 4.13 Proses <i>Rendering</i> Film	22



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisa Data	8
Tabel 4.1 Anggaran Biaya.....	16
Tabel 4.2 <i>List Alat Shooting</i>	17
Tabel 4.3 Tabel Jadwal Produksi	17
Tabel 4.4 Tabel Visual <i>Scene</i>	22
Tabel 4.5 Tabel Publikasi	24
Tabel 4.6 Permasalahan dan Strategi Mengatasinya	25



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis	28
Lampiran 2 Bukti Orisinalitas Karya	29
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Tugas Akhir	30
Lampiran 4 Kartu kegiatan Mengikuti Seminar Tugas Akhir.....	31



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2019 akhir pertama kali terdeteksi virus *SARS-CoV-2* atau yang biasa disebut *covid-19*. Hingga ditahun 2021 virus *covid-19* telah menyebar ke semua negara. Indonesia juga negara yang terdampak oleh virus *covid-19*. Virus ini memberikan dampak perubahan besar terhap kehidupan orang-orang, salah satu perubahan adalah perubahan kepribadian atau kebiasaan. Perubahan tersebut disebabkan karena pembatasan ruang gerak yang diberlakukan oleh pemerintahan, untuk menekan penyebaran virus *covid-19*.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis befokus sebagai editor dalam pembuatan Tugas Akhir ini, untuk menghasilkan *editing* film dengan teknik *motion graphic* dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama *slice of life* dengan judul “*Tuman*”. Konsep dan ide cerita pada film “*Tuman*” terinspirasi dari situasi mahasiswa semester akhir yang berkuliah dimasa pandemi. Pada pembuatan film yang menarik sangat diperlukan visual yang menarik juga. Salah satunya dengan *motion graphic* (Prakasa, 2021). Teknik *editing* dengan *motion graphic* ini dipilih karena, penulis ingin memberikan tambahan efek visual yang lebih dan tidak hanya sebuah *color griding* saja. Teknik *editing motion graphic* ini juga dipilih karena saran dari penulis kepada sutradara, saat diskusi bersama sutradara pada pra produksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan fokus pada penelitian ini adalah bagaimana *editing* dengan menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama *slice of life* dengan judul “TUMAN”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dibutuhkan adanya ruang lingkup penciptaan agar tidak menyimpang sebagai berikut:

1. Film berdurasi tidak lebih dari 20 menit.
2. Penulis berperan sebagai editor.
3. Mengedit film pendek dengan teknik *motion graphic*..
4. Target film untuk kalangan remaja hingga dewasa.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan *editing* dengan teknik *motion graphic* dalam pembuatan film pendek fiksi bergenre drama *slice of life* dengan judul “TUMAN”.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan dan memahami *jobdesk* sebagai editor dalam pembuatan film pendek.
2. Penulis dapat menerapkan ilmu yang didapat selama proses perkuliahan.
3. Sebagai kajian dan referensi dalam mata kuliah film fiksi dan juga *editing*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

Film adalah suatu kombinasi antar perjuangan penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan bunyi (Ames Boston). Unsur-unsur tersebut dilatar belakangi oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan pada khalayak film. Film tercipta jika terdapat suatu cerita yang mengandung sebuah pesan untuk diperlihatkan pada khalayak atau penonton.

2.2 Film Pendek

Film pendek adalah film yang durasinya singkat yaitu dibawah 50-60 menit serta didukung oleh cerita yang pendek. Film pendek seharusnya dipersiapkan dengan materi film pendek yang singkat, padat, dan lugas. Oleh karena itu, persiapkanlah materi film pendek dengan sebaik-baiknya. Film pendek mempunyai karakteristiknya sendiri yang tidak sama dengan film cerita panjang, kemungkinan besar dapat lebih simple pada pemaknaan, atau bahkan dapat lebih praktis (Studio Antelope, 2020).

Film pendek bisa saja hanya berdurasi 60 detik, yang terpenting ialah pandangan baru serta pemanfaatan media komunikasinya bisa berlangsung efektif, yang menjadi menarik justru waktu variasi-variasi tadi membangun cara pandang baru perihal bentuk film secara umum. Serta kemudian berhasil menyampaikan banyak kontribusi bagi perkembangan sinema.

2.3 Genre Film Drama

Film bergenre drama adalah film yang menceritakan suatu kejadian yang terjadi di dalam kehidupan. Secara umum genre film drama mempunyai konflik tentang keluarga, kehidupan, sosial, percintaan, politik dan lain sebagainya. Genre film drama adalah genre film yang paling banyak dilihat, karena konflik dan alur cerita yang dibawakan biasanya ringan dan mudah untuk dipahami (Nugraha, 2021).

2.4 Video

Menurut Arsyad *video* merupakan gabungan gambar dalam frame, yang dimana antara frame dengan frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar hidup. (Jawa Pos Radar Semarang Id, 2021). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *video* adalah salah satu jenis media *audio visual* yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak. *Video* juga dapat menyajikan suatu informasi kepada masyarakat.

2.5 Editing

Editing adalah fase terakhir dari pembuatan film atau video. Dalam *editing*, editor bertanggung jawab untuk menyusun rekaman gambar menjadi satu cerita. Dalam menjalankan kewajibannya seorang editor akan didampingi oleh sutradara. Hal ini penting dilakukan agar hasil akhir sesuai dengan imajinasi sang sutradara.

Editing merupakan jantung dalam proses pembuatan *video* atau film. *Editing* memiliki tujuan untuk menyeleksi gambar, mengambil yang baik dan membuang yang buruk. Sehingga penonton yang melihat dapat benar-benar menyaksikan *video* atau film yang baik. *Editing* film dibagi menjadi dua yaitu, *editing offline* dan *online*. *Editing offline* adalah tahap untuk memilih dan menata potongan gambar secara kasaran. Sedangkan *editing online* adalah tahap menambahkan efek visual, suara, *color grading* dan diakhiri dengan *rendering* (Rys, 2020).

2.6 Motion Graphic

Motion graphic merupakan media visual yang berupa potongan-potongan yang menggabungkan antara film dan desain grafis. Hal ini dapat dicapai dengan adanya penggabungan beberapa elemen, seperti *video*, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, *music*, animasi 2D serta 3D. Dalam penggunaan *motion graphic* yang paling umum adalah sebagai adegan pembuka film maupun serial TV.

Menurut Ahli teori perfilman Michael Betancourt, pada artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di *Cinegraphic* pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* ialah media yang menggunakan rekaman

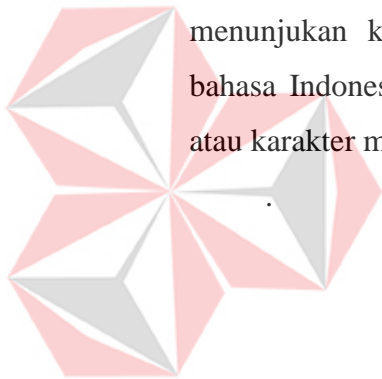
video dan atau teknologi animasi untuk dapat menghasilkan ilusi gerak yang biasanya dikombinasikan dengan *audio* untuk digunakan dalam sebuah *output* multimedia (Dadi Deff, 2020).

2.7 Color Grading

Color Grading ialah proses koreksi warna pada *video* atau gambar untuk menaikkan nilai keindahan serta kualitasnya. *Color Grading* ini dipergunakan lebih dari sekedar pewarnaan. *Color Grading* ini diadaptasi menggunakan tema, alur, isi cerita, serta hal-hal lain yang dapat mempengaruhi suasana pada (Internasionnal Design School, 2018).

2.8 Tuman

Pada Umumnya manusia memiliki sifat atau karakter yang berbeda yang menunjukkan kecenderungan dan karakteristik yang mendasar. *Tuman* dalam bahasa Indonesia disebut juga dengan kebiasaan. Kebiasaan adalah sebuah sifat atau karakter manusia dalam melakukan suatu kegiatan di kesehariannya.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam Tugas Akhir ini, penulis melakukan pendekatan penelitian secara kualitatif, dengan pengumpulan data memanfaatkan pada hasil dari studi literatur, observasi dan studi *eksisting*. Tujuannya adalah untuk mempermudah peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan film yang dibuat.

3.2 Objek Penelitian

Objek pada penelitian pada penelitian ini adalah *editing* flm pendek bergenre drama fiksi *slice of life* berjudul “*Tuman*”. Tentang mahasiswa semester akhir yang berkuliah dimasa pandemi *covid-19*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penyusunan laporan Tugas Akhir diperlukan data yang tepat dalam mendapatkan sebuah informasi yang akurat. Penulis menggunakan beberapa teknik dalam memperoleh data dan informasi. Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara kualitatif, yakni dengan observasi, studi *eksisting* dan studi literatur.

3.3.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mencari data dan informasi yang dibutuhkan dalam penilitan pembuatan Tugas Akhir. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan pencarian melalui situs *web*, jurnal, buku, dan artikel. Pembahasan dan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan yang penulis butuhkan dalam penyutradaraan film pendek fiksi dengan judul “*Tuman*”.

3.3.2 Observasi

Observasi dijalankan untuk mendapatkan informasi dilapangan tentang materi yang dibahas. Penulis melakukan observasi dilokasi sesuai latar tempat film yaitu dikafe. Kafe tersebut adalah kafe Kopi Mama Ury yang berlokasi di Jl.

Manyar Indah II No.01, RT.012/RW.06, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60118. Dilokasi tersebut mengobservasi efek tata ruang keafe terhadap para pengunjung serta suasana yang ada.

Penulis juga melakukan obeservasi terhadap salah satu teman penulis yang bernama Naul. Penulis melakukan observasi tentang apa saja kegiatan yang dilakukan Naufal selama pandemi.

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan referensi yang dapat digunakan untuk mempengaruhi suatu karya secara dominan. Contoh film yang diambil oleh penulis adalah film yang berjudul “A Text” karya Likith Paspuleti *Sammy’s Productions*. Data yang diambil dari film tersebut adalah cara pengemasan dalam sebuah film. Dalam film ini yang diambil adalah dari segi tekniknya yaitu menggunakan teknik *motion graphic* yang dapat membuat film ini lebih tertarik untuk di konsumsi publik.

3.4 Hasil Analisa Data

Setelah peneliti melakukan proses pengumpulan data, maka didapatkanlah hasil analisa data yang telah tertera pada table 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Analisa Data

No	Sumber Data	Deskripsi
1	Seni Film: Pengertian, Unsur, Jenis dan Contoh Website amesbostonhotel.com	Film adalah suatu kombinasi antar perjuangan penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan bunyi Unsur-unsur tersebut dilatar belakangi oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan pada khalayak film.
	Studi Literatur Dasar Tahapan Editing Video Dalam Website Filmrekreartive.com	<i>Editing</i> merupakan jantung dalam proses pembuatan <i>video</i> atau film. <i>Editing</i> memiliki tujuan untuk menyeleksi gambar, mengambil yang baik dan membuang yang buruk. <i>Editing</i> film dibagi menjadi dua yaitu, <i>editing offline</i> dan <i>online</i> . <i>Editing offline</i> adalah tahap untuk memilih dan menata potongan gambar secara kasaran. Sedangkan <i>editmg online</i> adalah tahap menambahkan efek visual, suara, <i>color grading</i>

dan diakhiri dengan <i>rendering</i>		
2	Observasi	Kopi Mama Ury
		Kafe ini termasuk salah satu kafe yang memiliki suasana yang tenang, sehingga banyak pengunjung yang nyaman dengan suasana yang berada di Kafe Kopi Mama Ury, dan juga cocok untuk pembuatan film ini.
3	Studi Eksisting	Naufal
		Penulis melihat perbedaan kegiatan naufal. Penulis juga melihat naufal lebih sering menghabiskan waktunya untuk bersantai-santai selama pandemi.
		Film “A Text” karya Likith Paspuleti
		Dari film yang berjudul “ A Text” penulis mengambil dari segi tekniknya yaitu menggunakan teknik <i>motion graphic</i> yang dapat membuat film ini lebih tertarik untuk di konsumsi publik

3.5 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dengan pendekatan kualitatif adalah seorang editor harus bertanggung jawab pada hasil *editing* film yang telah dia buat, karena editing film merupakan jantung dari proses pembuatan film.

Setting film kali ini berada di kafe, karena menurut observasi yang penulis lakukan, cerita akan berfokus pada masalah yang sedang dialami oleh tokoh utama yang menghabiskan waktu di kafe yang tenang yang biasa di kunjungi oleh tokoh utama. Referensi tokoh yang diambil juga disesuaikan dengan mahasiswa yang ada di alam semester akhir yang mengerjakan tugas akhirnya di masa pandemi *covid-19*.

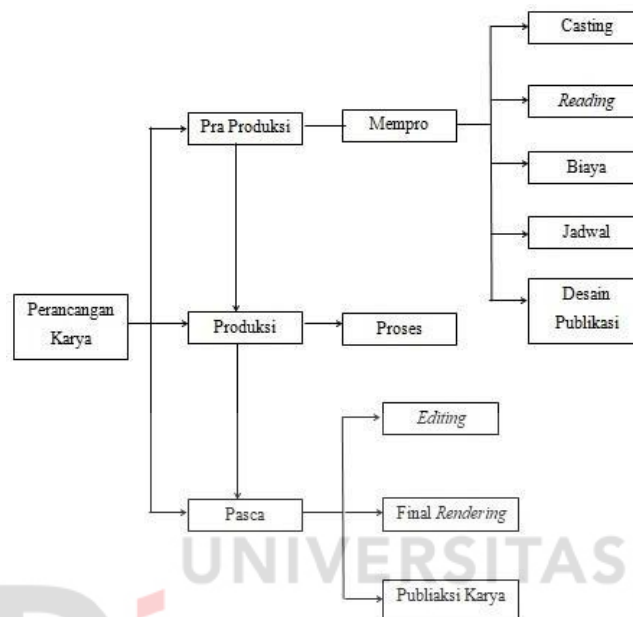
Untuk teknik *editing* yang digunakan adalah teknik *motion graphic*, karena dengan teknik *motion graphic* dapat menambah keunikan dan ketertarikan penonton kepada film.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Bagan Perancangan Karya

Berikut gambar bagan perancangan karya pada penelitian ini.



Gambar 4.1 Bagan Perancangan Karya

4.2 Tahap Pembuatan Film

4.2.3 Pra Produksi

Proses pra produksi adalah proses untuk menyiapkan dan merencanakan semua kebutuhan sebelum melakukan *shooting*, dimulai dengan menuangkan ide dan konsep oleh sutradara dan tim.

1. Ide

Ide pada penciptaan film ini berasal dari sutradara yang terinspirasi dari hal-hal terdekat dalam kehidupan sehari-hari diperkuliah.

2. Konsep

Pada film ini, sutradara dan penulis ingin menunjukkan kondisi pandemi *covid-19* dengan beberapa semiotika.

3. Sinopsis

Bercerita tentang seorang mahasiswa bernama Adam yang menjalani hidup

perkuliahan disemester akhir. Adam merasa tidak sabar ingin segera menuju ke semester akhir. Karena semester akhir merupakan langkah terakhir untuknya lulus. Akan tetapi ketika Adam telah berada di semester akhir, situasi lingkungan yang berubah drastis membuat Adam terkekang. Adam tidak lagi memiliki semangat untuk menyelesaikan apa yang ada. Karena tidak adanya interaksi langsung dengan orang yang Adam kenal dan Adam masih berusaha untuk menyesuaikan diri dengan situasi lingkungan yang ada.

4. Naskah

Dalam pembuatan naskah film yang berjudul "*Tuman*" sutradara membuat sebuah naskah dengan alur maju. Pemilihan alur maju ini bisa membuat para penonton lebih mudah dalam memahami.

01. Ext-TEMPAT DUDUK TAMAN MONUMEN BAMBU RUNCING SURABAYA-Day

Suasana jalan raya. Adam yang sedang menggunakan kaos, jaket jeans, celana panjang hitam dan memakai tas ransel sedang memainkan hand phone-nya dan juga sedang duduk dikursi taman monumen bambu runcing.

02. EXT/INT-PINTU MASUK CAFE/KASIR PEMESANAN-DAY

Adam dari pintu masuk, memasuki kafe menuju kasir pemesanan. Sesampainya di sana, Adam memesan segelas teh hangat.

Adam

(Adam berdiri di depan kasir, melihat menudan memesan segelas teh hangat)

Penjaga Kasir
(Melayani dengan ramah)

Adam

(Mengeluarkan domper dari saku belakang celananya, mengambil Uang dan membayarkan ke penjaga kasir)

Penjaga Kasir
(Menerima uang pembayaran dari Adam)

Adam

(Langsung pergi dari kasir pemesanan menuju meja yang biasa ditempatinya)

A. Manajemen Produksi

Dalam tahap ini penulis sebagai *editor* melakukan beberapa kegiatan yang digunakan dalam proses pembuatan film bersama dengan tim.

1. *Recce* dan *Reading*



Gambar 4.2 Kafe Kopi Mama Ury



Gambar 4.3 Monumen Bambu Runcing Surabaya

Source : Google

Recce yang dilaksanakan setelah didapatkannya beberapa *talent*. Pruntuk Proses *recce* bertujuan untuk melihat kondisi kawasan yang akan dipergunakan dahulu. Supaya mampu memilih serta merencanakan segala kebutuhan yang akan di pakai untuk proses *shooting*. pada lokasi tersebut penulis menjadi editor menemani sutradara untuk menentukan *angle* atau sudut pengambilan gambar yang sesuai dengan cerita atau *scenario*. Penulis juga membantu sutradara untuk memilih *property* serta pencahayaan di lokasi, guna mendukung visual yang akan diambil. Setelah didapatkan tempat yang tepat, penulis bersama dengan sutradara

dan tim melakukan *reading*, guna memperdalam pengkarakter dan menentukan *blocking* kamera yang tepat.

2. *Shoot List* dan *Story Board*

Shoot list dan *story board* merupakan *part* penting dalam produksi dan pra produksi film. Maka dari itu sebelum produksi dibuatlah *shoot list* dan *story board* oleh sutradara dan *DOP*.



Gambar 4.4 *Shoot List* dan *Story Board*

3. Anggaran Biaya

Berikut pada tabel 4.1 adalah tabel anggaran biaya pada saat memproduksi film “*Tuman*”.

Tabel 4.1 Anggaran Biaya

Pra Produksi		
Senin, 10 November 2021		
1. Konsumsi	5 Orang	Rp 130.000
2. Transport	5 Orang	Rp 75.000
Total		Rp 205.000
Produksi		
Kamis, 25 November 2021		
1. Konsumsi	5 Orang	Rp 130.000
2. Transport	5 Orang	Rp 75.000
3. Sewa Tempat	5 Orang	Rp 500.000
4. Sewa Alat	8 Item	Rp 715.000
5. Print	55 Lembar	Rp 27.500
Total		Rp 1.445.500
Sabtu, 27 November 2021		
1. Konsumsi	5 Orang	Rp 130.000
2. Transport	5 Orang	Rp 75.000
4. Sewa Alat	6 Item	Rp 565.000
5. Fee Talent	1 Orang	Rp 125.000
Total		Rp 935.000
Pra Produksi		
Kamis, 1 Desember 2021		
1. Merchandise		Rp 200.000
2. Publikasi		Rp 350.000
2. Konsumsi	2 Orang	Rp 42.000
Total		Rp 592.000
Total Keseluruhan		Rp 3.177.500

4. Sarana Prasarana

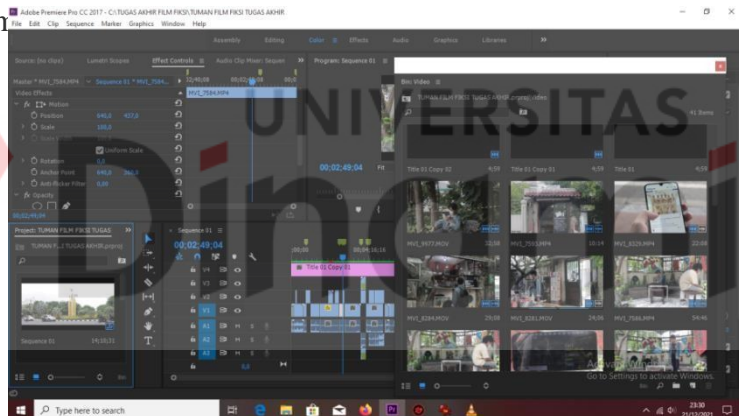
Sarana prasarana pada manajemen produksi akan membantu menunjang proses produksi. *List alat shooting* dapat dilihat pada tabel 4.2.



Gambar 4.6 Software Adobe Premiere Pro 2018

A. Offline Editing

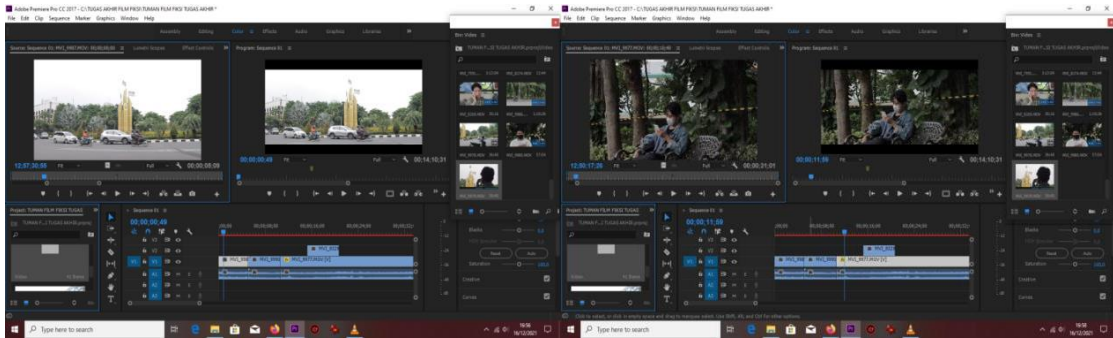
Pada tahap ini, penulis akan melakukan pemilihan beberapa *footage* yang bagus untuk dilakukannya proses *editing*. Setelah melakukan pemilihan dari beberapa *footage*, selanjutnya editor akan melakukan penggabungan tiap *footage* yang dimulai dari *scene* pertama hingga *scene* terakhir, serta menginput file audio ke dalam



Gambar 4.7 Pemilihan *Footage*

B. Menyusun Potongan Gambar

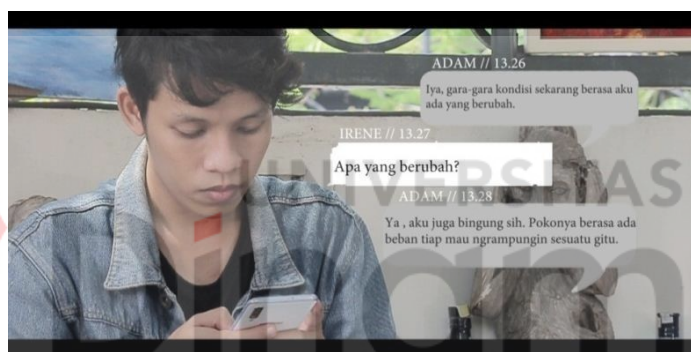
Setelah melakukan pemilihan *footage* hal yang dilakukan adalah menyusun ulang video sesuai dengan naskah, scenario dan *shoot list* yang diberikan oleh sutradara dan *Director of Photography (DOP)*.



Gambar 4.8 Penyusunan Potongan Gambar

C. Onlien Editing

Pada tahap ini penulis melakukan *online editing* untuk menambahkan *motion graphic* dan *color grading*.



Gambar 4.9 Motion Graphic

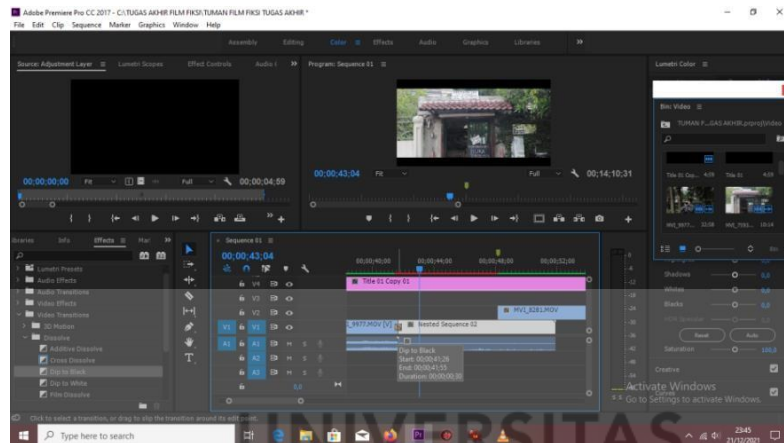
Penambahan *editing motion graphic* ini merupakan media visual yang berasal dari potongan-potongan film yang digabungkan dengan desain grafis. *Color grading* yang dibuat oleh penulis sudah disesuaikan dengan apa yang diharapkan oleh sutradara, sehingga didalam film fiksi bergenre drama yang berjudul “*Tuman*” penulis mulai melakukan *color correction*, pematangan *skin tone*, diakhiri dengan *detailing*.



Gambar 4.10 Color Grading

D. Transisi

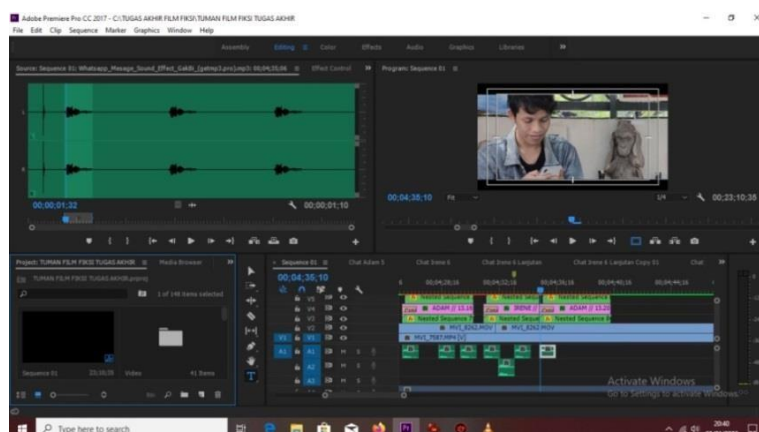
Setelah dilakukannya proses menyunting *video*, penambahan teknik *motion graphic*, dan proses *color grading* langkah berikutnya yang dilakukan oleh penulis adalah memberi transisi pada setiap pergantian *scene* dari *scene* pertama digabungkan dengan *scene* kedua dan seterusnya. Transisi yang digunakan penulis adalah memakai *effect* transisi *Dip to Black/Dip to White*. Alasan penulis memilih transisi ini adalah dikarenakan sangat mendukung untuk pembuatan film ini.



Gambar 4.11 Transisi

E. Transisi

Pada tahap ini penulis mulai memasukkan *audio* dialog kedalam film dengan menyesuaikan naskah dan dialog yang diberikan oleh sutradara.

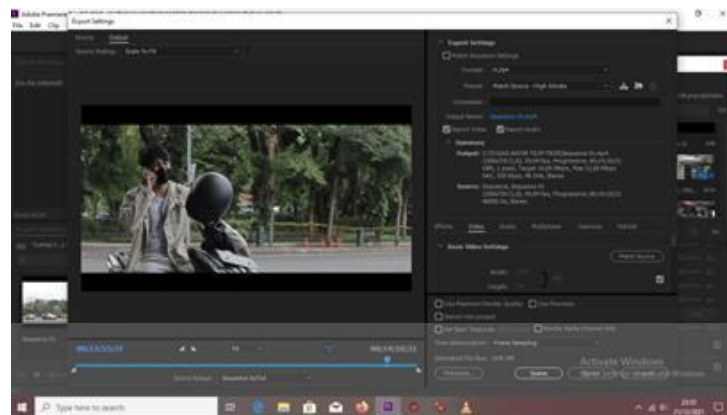


Gambar 4.12 Proses Penambahan Audio Pada Film

F. Rendering

Setelah selesai dilakukannya proses offline editing dan online editing, hal selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah tahap rendering. Pada film ini penulis melakukan rendering file meliputi:

1. HD 1920x1080
2. Codec H.264
3. Frame Rate 29.97





Gambar 4.13 Proses *Rendering* Film

G. Visual Scene

Berikut pada tabel 4.4 adalah beberapa tampilan apotongan gambar dari *scene* yang ada pada film “*Tuman*”.

Tabel 4.4 Tabel Visual *Scene*

Scene	Shoot	Visual	Deskripsi
1	1		Suasana sekitar monumen bambu runcing.
	2		Adam duduk dikursi taman di pinggir jalan sambil memainkan hpnya.

3		Adam beranjak pergi dari tempat duduknya.
1		Adam masuk ke dalam kafe.
2		Adam berdiri didepan kasir dan memesan segelas minuman.
2		Adam duduk ditempat duduk yang biasa Adam gunakan. Adam duduk dan memainkan hp.

H. Publikasi

Setelah melalui semua proses dialalu, langkah terakhir selanjutnya adalah perancang desain poster dan *merchandise* sebagai sarana publikasi film. Konsep poster dan stiker mengusung tema waktu yang dilambangkan dengan adanya gambar jam dan panah mengarah ke satu arah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel Publikasi

Poster

Konsep pada pembuatan poster mengusung tentang waktu yang terus berjalan ke satu arah tanpa henti, yang dilambangkan oleh gambar jam juga tanda panah. Gambar orang didalamnya melambangkan pemeran utamanya. Konsep poster disamping sesuai dengan film yang dibuat, yang berhubungan dengan waktu juga.



Merchandise Stiker

Konsep pada pembuatan stiker mengusung tentang waktu yang terus berjalan ke satu arah tanpa henti, yang dilambangkan oleh gambar jam juga tanda panah. Seusai dengan konsep poster yang ada.



Merchandise Tas

Penulis bersama dengan tim memilih tas karena tema yang dihairkan pada film tidak hanya mengusung tentang waktu. Akan tetapi juga mengusung tentang perkuliahan, dimana perkuliahan identik juga dengan tas.



4.2 Real Produksi, Permasalahan dan Strategi Mengatasinya

Pada table 4.6 akan membahas tentang permasalahan selama produksi.

Tabel 4.6 Permasalahan dan Strategi Mengatasinya

Real Produksi	Permasalahan	Strategi
Pasca Produksi	Pada saat proses editing penulis sebagai editor mendapati kendala di beberapa <i>footage</i> yang <i>jumping</i> .	Penulis memberi solusi dengan motong <i>video</i> yang <i>jumping</i> dan memberi efek <i>Dip To Black</i> agar terkesan tidak terlalu terlihat <i>jumping</i>
	Pada saat memberi efek <i>motion graphics</i> mengalami kendala berupa beberapa video mengalami <i>shacking</i> .	Solusinya penulis memberi sebuah efek yang ada pada aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> yaitu <i>Warp Stabilizer</i>



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari produksi Tugas Akhir yang berjudul “*Editing Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergenre Drama Berjudul “Tuman”*”. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik *motion graphic* dapat memberikan efek lebih menarik yang dapat dilihat oleh masyarakat dikarenakan terdapat gabungan dari potongan-potongan film dengan desain grafis. Transisi yang digunakan oleh penulis adalah Transisi *Dip To Block* dan diberikan *color grading* untuk dapat lebih mendramatisir cerita. Dalam *editing* juga diperlukan komunikasi yang baik antara editor dengan sutradara, agar didapatkan hasil yang sesuai dengan ide dan konsep yang telah dipaparkan sejak awal. Mengingat pada film “*Tuman*” sangat sedikit dalam penggunaan dialog yang secara verbal.

5.2 Saran

Berdasarkan dari pengalaman yang telah dialami oleh penulis, maka didapatkan beberapa saran dalam hal *editing*. Seorang editor harus lebih bersikap fleksibel, dapat mengikuti naskah dan *shoot list*, jangan sampai mengubah alur cerita film. Tidak lupa juga bagi seorang editor harus lebih sering mengkomunikasikan hasil *editing* yang telah dibentuk ke pada sutradara. Juga simpan baik-baik catatan-catatan pada saat proses pengambilan gambar. Karena catatan-catatan tersebut berguna untuk menuntun seorang editor dalam memilih *footage* yang digunakan, agar tidak terlalu banyak membuang-buang waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ames Boston. (n.d.). *Seni Film: Pengertian, Unsur, Jenis dan Contoh*. Retrieved Januari 1, 2022, from <https://www.amesbostonhotel.com/:https://www.amesbostonhotel.com/seni-film/>
- Dadi Deff. (2020, Februari 10). *Pengertian Motion Graphics dan Cara Membuatnya*. Retrieved November 22, 2021, from www.dafideff.com:https://www.dafideff.com/2016/01/pengertian-motion-graphics-dan-cara-membuatnya.html
- Internasionnal Design School. (2018, Oktober 29). *Apa Itu Color Grading? Yuk Simak Selengkapnya*. Retrieved November 20, 2021, from <https://idseducation.com/:https://idseducation.com/apa-itu-color-grading-yuk-simak-selengkapnya/>
- Jawa Pos Radar Semarang Id. (2021, Januari 24). *Media Pembelajaran Berbantu Video Tingkatkan Hasil Belajar Materi Perangkat Keras Komputer*. Retrieved Desember 5, 2021, from <https://radarsemarang.jawapos.com:https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/01/24/media-pembelajaran-berbantu-video-tingkatkan-hasil-belajar-materi-perangkat-keras-komputer/>
- Nugraha, J. (2021, Maret 31). *Mengenal Jenis-jenis Film dan Penjelasannya, Perlu Diketahui*. Retrieved Desember 11, 2021, from www.merdeka.com:https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-jenis-jenis-film-dan-penjelasaannya-perlu-diketahui-kl.html
- Prakasa, A. (2021, September 2021). *Motion Graphic ? Apa Itu..., Part 2 - Definisi Dan Prinsip Motion Graphic*. Retrieved Desember 2, 2021, from <http://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id:https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/Motion-Graphic-Apa-Itu...-Part-2-Definisi-dan-Prinsip-Motion-Graphic/58cb004c78ad7dd27552600c7c1d525e5797cd1d>
- Rys. (2020, Juli 21). *Dasar Proses Tahapan Editing Video Dalam Film*. Retrieved Desember 10, 2021, from <https://rekreartive.com:https://rekreartive.com/dasar-dasar-proses-editing-dalam-perfilman/>
- Studio Antelope. (2020, Maret 23). *Pengertian Film Pendek Dan Panjang Durasinya*. Retrieved Desember 4, 2021, from <https://studioantelope.com:https://studioantelope.com/apa-itu-film-pendek>



UNIVERSITAS
Dinamika