



UNIVERSITAS
Dinamika

**PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *CUTAWAY EDITING* DENGAN JUDUL “SEKEJAP”**



TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Mochammad Syahdan

19510160026

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *CUTAWAY EDITING* DENGAN JUDUL “SEKEJAP”**

TUGAS AKHIR

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



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : Mochammad Syahdan
NIM : 19510160026
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

**PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA MENGGUNAKAN
TEKNIK *CUTAWAY EDITING* DENGAN JUDUL “SEKEJAP”**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Mochammad Syahdan

NIM: 19510160026

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Selasa, 24 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

I. Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

II. Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN: 0704068505

Penguji:

Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN: 0719106401


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.01
13:52:31 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2023.02.01
13:58:52 +07'00'


Digitally signed by Universitas
Dinamika
DN: c=D, st=East Java,
I=Surabaya, o=Universitas
Dinamika, cn=Universitas
Dinamika,
email=sutomo@dinamika.ac.id
Date: 2023.02.02 10:05:47
+07'00'

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


Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.02.02
13:43:41 +07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

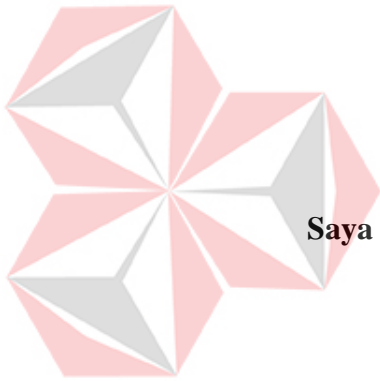
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
“Thinking About The Future”
Dinamika

PERSEMBAHAN



Saya persembahkan untuk diri saya sendiri, kedua orang tua, keluarga, dan Universitas Dinamika.

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya:

Nama : Mochammad Syahdan
NIM : 19510160026
Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : PEMBUATAN FILM FIKSI BERGENRE DRAMA
MENGGUNAKAN TEKNIK *CUTAWAY EDITING*
DENGAN JUDUL SEKEJAP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas 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 di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat 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 sebenarnya.

Surabaya, 24 Januari 2023



Mochammad Syahdan
NIM. 19510160026

ABSTRAK

Terinspirasi dari permasalahan yang banyak terjadi di masyarakat seperti selingkuh dengan contoh melanggar kesetiaan dalam suatu hubungan yang membuat korban menjadi krisis kepercayaan. Tujuan penulis pada penelitian ini adalah menghasilkan film fiksi menggunakan teknik *cutaway editing* dengan menciptakan suasana haru, tegang maupun sedih dalam beberapa adegan dengan menambahkan *backsound* yang mendukung suasana pada setiap adegan dalam film. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana *editing* dalam pembuatan film fiksi bergenre drama dengan judul “Sekejap” menggunakan teknik *cutaway editing*. Penulis menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, studi eksisting, dan studi literatur. Hasil akhir dari penelitian ini adalah karya film fiksi bergenre drama dengan judul “Sekejap” dengan penggunaan teknik *cutaway editing* pada beberapa adegan yang dapat memberikan efek lebih menarik bagi masyarakat karena terdapat penggabungan film dengan teks *motion graphic* dan lebih dari empat adegan menjadi satu cerita *flashback*. Untuk pengembangan lebih lanjut disarankan kepada *editor* film fiksi agar memperbanyak referensi film dan referensi teknik *editing*, sehingga dapat memperoleh ide untuk mewujudkan film fiksi yang mempunyai karakteristik.

Kata Kunci: *Film, Editing, Cutaway, Drama, Selingkuh*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Film Fiksi Bergenre Drama Menggunakan Teknik *Cutaway Editing* dengan Judul “Sekejap”.

Tugas Akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan beberapa pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan 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 dan Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Dr. Muh. Baharuddin, S.Sos., M.Med.Kom. selaku Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika,
5. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
6. Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. selaku Dosen Penguji.
7. Bapak/Ibu Dosen D4 Produksi Film dan Televisi.
8. Teman-teman di Progam Studi Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
9. Seluruh crew dan pemain yang ikut serta dalam pembuatan film.
10. Semua pihak yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi penulis dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Surabaya, 24 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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 <i>Editing</i>	3
2.2 Jenis <i>Editing</i> Film	5
2.3 Transisi	5
2.4 <i>Split Screen</i>	5
2.5 <i>Cutaway Editing</i>	6
2.6 <i>Color Grading</i>	6
2.7 Audio dan <i>Sound</i>	7
2.8 Warna	8
2.5.1 Psikologis Warna	8
2.5.2 <i>Color Pallette</i>	9
BAB III METODE PENELITIAN	10
3.1 Pendekatan Penelitian	10
3.2 Objek Penelitian	10
3.3 Lokasi Penelitian	10
3.4 Teknik Pengumpulan Data	11
3.4.1 Wawancara	11

3.4.2 Studi Literatur	12
3.4.3 Studi Eksisting	12
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Hasil Wawancara	13
4.2 Hasil Studi Literatur	14
4.3 Hasil Studi Eksisting	16
4.4 Analisa Data	17
4.5 Perancangan Karya.....	18
4.6 Pra Produksi	18
4.7 Produksi	19
4.8 Pasca Produksi	22
4.8.1 Proses <i>Editing</i>	23
4.8.2 Audio dan Pewarnaan	24
4.8.3 Rendering	26
4.9 Screenshot Film.....	27
4.10 Publikasi.....	30
BAB V PENUTUP.....	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Continuity</i>	3
Gambar 2.2 Contoh <i>Tittling</i>	4
Gambar 2.3 Contoh <i>Sound</i>	4
Gambar 2.4 Contoh <i>Split Screen</i>	6
Gambar 2.5 <i>Three-way Color Correction</i>	7
Gambar 2.6 Tiga Komponen Utama Warna	8
Gambar 3.1 Profil Narasumber	11
Gambar 3.2 Poster Film “Aku dan Mesin Waktu”	12
Gambar 4.1 Wawancara Narasumber	13
Gambar 4.2 Contoh <i>Cutaway Editing</i>	15
Gambar 4.3 Screenshot Film “Aku dan Mesin Waktu”	16
Gambar 4.4 Bagan Perancangan Karya	18
Gambar 4.5 Hasil <i>Recce</i>	19
Gambar 4.6 Hasil <i>Recce</i>	19
Gambar 4.7 Proses <i>Backup File</i>	20
Gambar 4.8 Proses <i>Backup File</i>	21
Gambar 4.9 Catatan <i>Script Continuity</i>	21
Gambar 4.10 Proses Memilah <i>Footage</i>	22
Gambar 4.11 Data Mentah	23
Gambar 4.12 Proses <i>Editing</i>	24
Gambar 4.13 Sebelum Pewarnaan	25
Gambar 4.14 Sesudah Pewarnaan	26
Gambar 4.15 <i>Rendering</i>	26
Gambar 4.16 Adegan Awal Film	27
Gambar 4.17 Adegan Pengenalan Film	27
Gambar 4.18 Konflik Awal Film	27
Gambar 4.19 Adegan Kirim Pesan	28
Gambar 4.20 Adegan Komplikasi	28
Gambar 4.21 Adegan Klimaks	28

Gambar 4.22 Adegan Kecurigaan Reyna	29
Gambar 4.23 Adegan Reyna Terbangun	29
Gambar 4.24 Konflik Menurun	29
Gambar 4.25 Adegan <i>Flashback</i>	30
Gambar 4.26 Akhir Film	30
Gambar 4.27 Desain Poster Film	31
Gambar 4.28 Desain Mug	31
Gambar 4.29 Desain Kaos.....	32
Gambar 4.30 Desain Gantungan Kunci	32
Gambar 4.31 Desain Stiker	33
Gambar 4.32 Desain DVD	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Analisa Data.....	17
Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan	18
Tabel 4.3 Biaya Anggaran.....	19
Tabel 4.4 <i>Recce</i>	19
Tabel 4.5 Permasalahan dan Strategi Mengatasinya.....	24
Tabel 4.6 Tata Musik	25



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Ke 1: Biodata Penulis	38
Lampiran Ke 2: Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir	39
Lampiran Ke 3: Kartu Bimbingan.....	40
Lampiran Ke 4: Kartu Seminar	41
Lampiran Ke 5: Naskah	42
Lampiran Ke 6: Tiga Dimensi Karakter	43
Lampiran Ke 7: <i>Reading</i>	44
Lampiran Ke 8: <i>Behind The Scene</i>	45
Lampiran Ke 9: <i>Floorplan</i>	46
Lampiran Ke 10: Tata Artistik	47



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan yang serba cepat saat ini tidak akan jauh dari permasalahan yang banyak terjadi di masyarakat seperti kebohongan yang melanggar kesetiaan dalam suatu hubungan, ini merupakan salah satu contoh selingkuh. Selingkuh dapat membuat korban mengalami kecemasan, merasa tidak berdaya dan krisis kepercayaan. Berdasarkan permasalahan tersebut dijadikan sebuah cerita dalam bentuk film fiksi dengan genre drama.

Salah satu elemen penting pada pembuatan film adalah proses *editing*. *Editing* berada pada tahap akhir dari pembuatan film yaitu pada tahap pasca produksi dengan finalisasi hasil syuting. *Editing* merupakan sebuah proses dari memilih, memotong, dan merangkai *footage* hasil syuting menjadi sebuah kesatuan (Studio Antelope, 2019).

Pada Tugas Akhir ini penulis berfokus sebagai *editor* dengan dua mahasiswa yang lain, yang satu menjadi sutradara dan satunya menjadi DOP (*Director of Photography*). Tiga orang ini menjadi satu kelompok untuk membuat film fiksi bergenre drama dengan judul “Sekejap”. Sutradara menginginkan sebuah film yang memiliki suasana mengharukan dengan *scene flashback* di dalamnya. Untuk memperkuat konsep sutradara, penulis menggunakan teknik *cutaway* pada proses *editing*. Teknik *cutaway* ini digunakan karena penulis ingin memberikan visual berbeda dan menambah sebuah keunikan pada film sehingga dapat menghasilkan film yang sesuai berdasarkan konsep sutradara bersama DOP.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada Tugas Akhir ini adalah bagaimana *editing* dalam pembuatan film fiksi bergenre drama dengan judul “Sekejap” menggunakan teknik *cutaway editing*.

1.3 Batasan Masalah

Peran penulis sebagai *editor*, sehingga batasan masalah pada Tugas Akhir ini yaitu:

1. *Editing* menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.
2. Menggunakan teknik *cutaway editing*.
3. Durasi film 10-15 menit.
4. Menggunakan *color grading three-way color corrector*.
5. Menggunakan *sound effect* dan *background music*.

1.4 Tujuan

Tujuan pada penulisan Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film dengan *editing* menggunakan teknik *cutaway editing* dalam film fiksi berjudul “Sekejap”.

1. Menciptakan suasana haru, tegang, dan sedih dalam beberapa adegan dari *backsound* dan teknik *cutaway editing* yang digunakan.
2. Menambahkan audio seperti *sound effect* dan *background music* untuk menambahkan suasana pada setiap adegan dalam film.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penulisan dan pembuatan film ini sebagai berikut:

1. Menerapkan kemampuan *editing* penulis
2. Penulis dapat mempraktikkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
3. Sebagai bahan kajian kepada sineas dalam proses *editing* film.
4. Menjadi salah satu karya film yang dapat menjadi bahan referensi sineas.
5. Menjadi sebuah karya yang digunakan sebagai bahan amatan dalam mata kuliah *editing*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Editing*

Editing adalah salah satu proses penting pada film yang berada pada tahap akhir dengan proses pemilihan, pemotongan, serta penggabungan gambar-gambar atau *footage* sehingga menghasilkan sebuah film. *Editing* merupakan suatu proses pembuatan suatu video meliputi penyeleksian, transisi, penambahan teks, audio, dan *color grading* (Hartanto, 2017).

Menurut Rys (2021) pada proses *editing*, video hasil syuting dapat dipilah dan diperbaiki dengan membuang bagian video yang tidak diinginkan. Terdapat istilah-istilah dalam *editing* antara lain: *continuity*, *tittling* dan *sound*.

1. *Continuity*

Continuity dapat disebut sebagai kesinambungan antara gambar satu dengan gambar lain baik itu gambar atau suara yang saling berkaitan. Prinsip *editing* ini bertujuan untuk menyambungkan video menjadi kesinambungan cerita dengan cara menjaga runtutan kejadian tetap konsisten (Studio Antelope, 2022).



Gambar 2.1 Contoh *Continuity*
(Sumber: Studiobinder.com)

2. *Tittling*

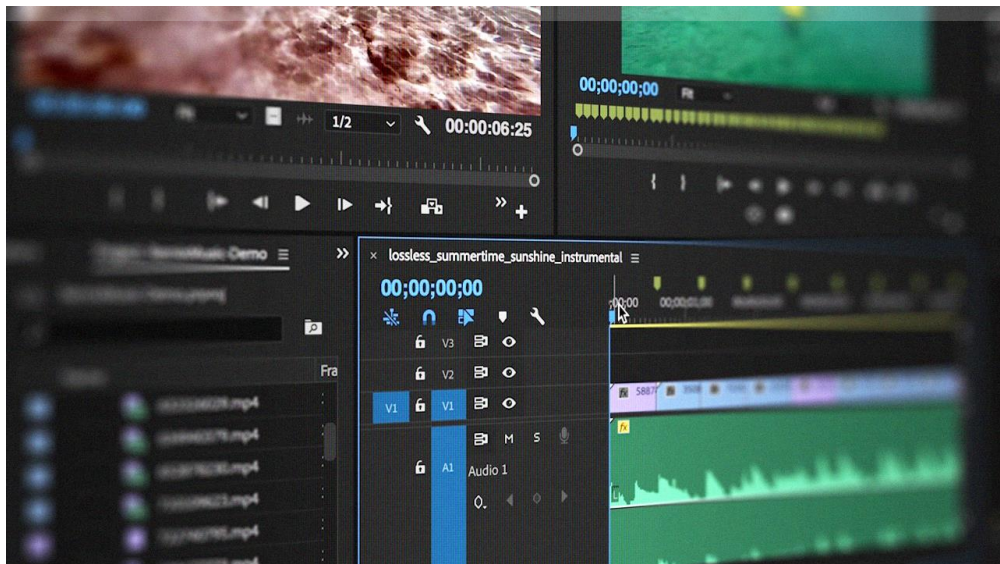
Tittling merupakan penambahan teks yang memiliki tujuan sebagai informasi dalam video seperti judul film hingga akhir film yaitu *credit* film.



Gambar 2.2 Contoh *Tittling*
(Sumber: Studioantelope.com)

3. *Sound*

Sound dalam *editing* sangat penting dalam film yang mencakup dialog, *sound effect* hingga *background*.



Gambar 2.3 Contoh *Sound*
(Sumber: Pluralsight.com)

2.2 Jenis *Editing* Film

Menurut Sarwo (2014) terdapat tiga jenis *editing* dalam film, yaitu:

1. *Editing* kontinuitas

Jenis *editing* dengan penuturan cerita yang disampaikan dengan menyusun gambar satu dengan gambar lain secara berurutan. Keberadaannya merupakan usaha dengan tujuan menampilkan gambar yang urut dan berkesinambungan.

2. *Editing* kompilasi

Penuturan cerita disampaikan dengan narasi serta gambar-gambar sebagai ilustrasi, sehingga penonton atau audiens terbantu oleh gambar-gambar dalam memahami uraian naratifnya.

3. Penggabungan *editing* kontinuitas dan kompilasi

Penggunaan kedua jenis *editing* yaitu penggabungan *editing* kontinuitas dan kompilasi dalam film-film cerita.

2.3 Transisi

Menurut Sutrisno (2020) arti transisi yaitu peralihan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya. Pada *editing*, penggunaan transisi berfungsi untuk menghasilkan video yang tidak kaku dengan penggabungan beberapa video.

Efek transisi sangat berguna untuk membuat alur cerita mempunyai kesinambungan. Transisi juga dapat digunakan untuk memanipulasi *footage* yang patah saat digabungkan (Andina, 2020).

2.4 *Split Screen*

Split screen merupakan dua adegan yang muncul dalam satu layar. Bentuk-bentuk *split screen* dapat dikategorikan berdasarkan dua fungsi. Pertama sebagai bentuk *storytelling* dengan jenis *bold split screen* yang memiliki garis pembatas antar *footage*. Kedua sebagai teknik spesial efek dengan jenis *soft split screen* yang batas pembagian antara kedua *footage* terlihat menyatu (Septiani, 2016).



Gambar 2.4 Contoh *Split Screen*

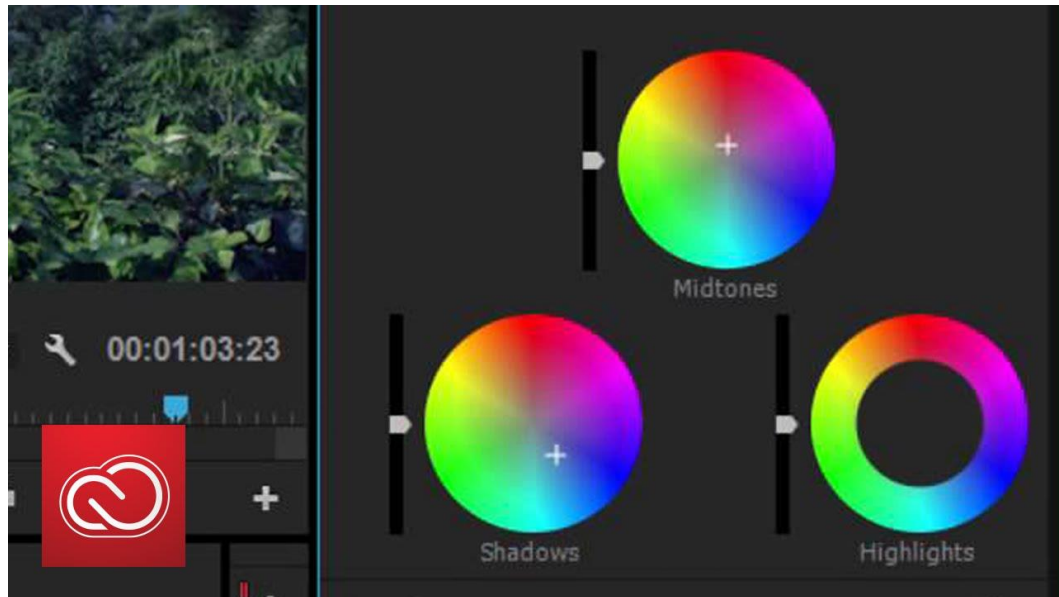
(Sumber: Nofilmschool.com)

2.5 *Cutaway Editing*

Cut dalam bahasa Indonesia berarti potongan, sehingga dalam *editing* potongan gambar satu akan digabungkan dengan potongan gambar lain yang menjadikan video memiliki sebuah cerita. *Away* memiliki arti jauh dalam bahasa Indonesia, sehingga *Cutaway editing* merupakan teknik meletakkan sebuah *shot* yang tidak memiliki hubungan secara langsung dengan *shot* atau adegan utama bertujuan membangun nuansa tertentu pada sebuah ruang dan waktu (Ismail, 2021).

2.6 *Color Grading*

Color grading adalah proses dalam *editing* dengan mengubah warna pada media foto maupun video yang berfungsi untuk membangun suasana sesuai dengan konsep dan alur cerita. Dalam proses *color grading* terdapat *tools* yang disebut *three-way color corrector*, *tools* tersebut digunakan untuk mengubah *saturation*, *brightness*, *hue*, dan *contrast* (Jessica, 2022).



Gambar 2.5 *Three-way Color Corrector*

(Sumber: Adobe Creative Cloud)

2.7 Audio dan Sound

Menurut Rys (2021) dalam proses *editing* setiap suara yang digunakan sangat berpengaruh pada sebuah film yang meliputi *original sound*, *atmosfer sound*, *sound effect*, dan *music illustration*.

1. *Original sound*

Original sound merupakan audio atau suara asli dari subjek/objek yang diambil bersama dengan pengambilan gambar.

2. *Atmosfer sound*

Atmosfer sound merupakan suara latar yang ada di sekitar subjek/objek dengan mengambil suara bersama *original sound* atau secara terpisah dan disisipkan ke dalam video pada saat proses *editing*.

3. *Sound effect*

Sound effect adalah suara yang ditambahkan pada saat proses *editing* dapat menggunakan *original sound* maupun *atmosfer sound*.

4. *Music illustration*.

Ilustrasi musik merupakan suara dalam bentuk nada yang dihasilkan untuk memberikan ilustrasi pada video sehingga penonton dapat merasakan mood dan emosi film.

2.8 Warna

Menurut Andromeda (2015) warna dapat memunculkan mood dalam sebuah film dan dapat menjadi kekuatan untuk pembuat film dalam menegaskan genre film. Warna dalam sebuah film sangat penting karena warna dapat mempengaruhi sebuah film untuk membentuk karakter dan membangun emosi yang meliputi efek psikologis warna dan palet warna yang seimbang (Deff, 2017).

2.5.1 Psikologis Warna

Salah satu cara untuk menampilkan emosi dalam suatu *scene* adalah dengan pemilihan warna. Dalam website yesternight.id (2021) warna kuning dapat memberikan emosi dalam film baik itu positif maupun negatif seperti ketenangan, harapan, ketidakjujuran, dan tipu daya.

Menurut Deff (2017) warna pada film dapat menimbulkan efek psikologis seperti membangkitkan mood dan membangun harmoni pada suatu adegan. Tiga komponen utama dari warna yaitu:

1. *Hue* merupakan warna itu sendiri.
2. Saturasi merupakan intensitas warna.
3. *Value* merupakan kegelapan atau ringannya warna.



Gambar 2.6 Tiga Komponen Utama Warna

(Sumber: Dafideff.com)

2.5.2 Color Pallete

Palet warna film yang seimbang dapat dikatakan lebih efektif dalam mengkomunikasikan konteks tematik. Skema warna film dapat membuat hubungan harmonis suatu warna pada roda warna yang meliputi skema warna komplementer. Warna komplementer adalah warna dengan kontras drama (hangat vs sejuk) dengan saling berhadapan pada roda warna seperti warna biru dan oranye (Deff, 2017).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

Penulis akan menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam proses *editing* film fiksi berjudul “sekejap”.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, studi literatur, dan studi eksisting. Tujuannya adalah untuk mempermudah penulis dalam mendapatkan data yang sesuai dengan film yang dibuat.

3.2 Objek Penelitian

Pada penelitian ini objek yang akan diteliti adalah potongan-potongan gambar atau *footage* hasil syuting, naskah dan storyboard untuk menyesuaikan saat proses *editing* serta bagaimana teknik *cutaway editing* ketika diterapkan dalam sebuah film.

3.3 Lokasi Penelitian

Terdapat dua lokasi penelitian pada Tugas Akhir ini yaitu lokasi pembuatan film dan lokasi pengambilan data.

1. Lokasi Pembuatan Film

Pada Tugas Akhir ini lokasi pembuatan film akan dilakukan di sebuah rumah yang terletak di Jl. Nginden Intan Timur No. 23 Surabaya.

2. Lokasi Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang penulis gunakan dengan membaca dan menelaah literatur-literatur yang dapat mendukung dalam penulisan serta wawancara dengan narasumber, sehingga pengambilan data dilakukan secara virtual atau daring (dalam jaringan).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada Tugas Akhir ini dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yakni dengan melakukan wawancara, studi literatur dan studi eksisting.

3.4.1 Wawancara

Untuk memperkuat proses pengumpulan data, penulis akan melakukan wawancara dengan Helmi Nur Rasyid selaku *editor* film di Indonesia. Dikenal dengan Helmi ia banyak berkontribusi sebagai *editor* pada banyak film pendek. Salah satunya film “Tilik” milik Ravacana Films.



Gambar 3.1 Profil Narasumber
(Sumber: twitter.com/helmihnr)

Berikut acuan pertanyaan yang akan penulis ajukan untuk mendapatkan data yang dapat membantu penulis dalam *editing* dan penyusunan Tugas Akhir:

1. Bagaimana membuat suasana film yang mengharukan pada proses *editing*?
2. Apa saja faktor *editing* yang dapat membangun suasana dalam film?
3. Bagaimana cara agar pesan dalam film dapat tersampaikan pada proses *editing*?
4. Apa saja yang perlu diperhatikan pada *color grading* untuk mendapatkan *mood* yang sesuai dengan film?
5. Apa yang harus dilakukan untuk menghasilkan film dengan konsep bernuansa haru?

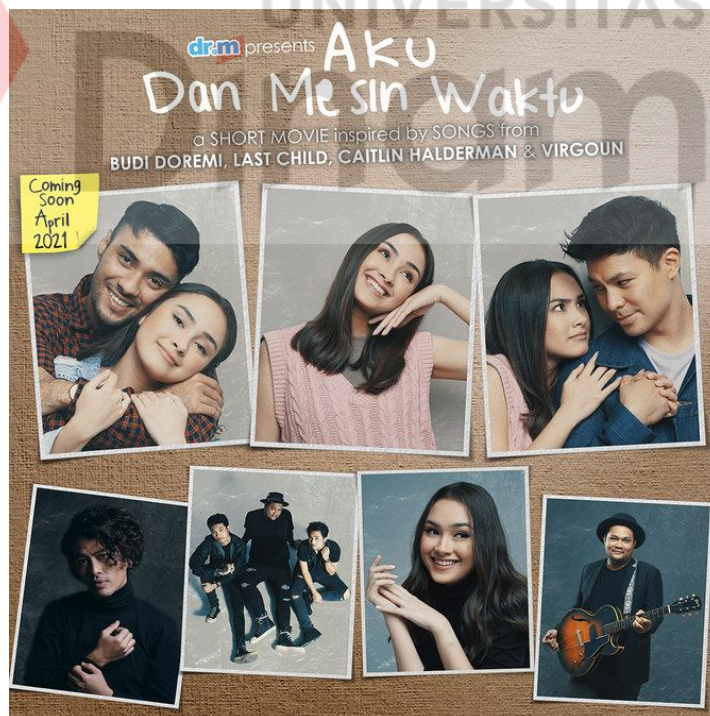
3.4.2 Studi Literatur

Studi literatur dijalankan untuk pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian sehingga penulis melakukan pengumpulan data melalui situs internet, buku, jurnal, maupun artikel.

Refrensi yang nantinya akan dibutuhkan untuk mendukung data adalah *editing*, teknik *cutaway editing*, dan *color grading*. Data tersebut akan diolah dengan baik dan menjadi sebuah informasi yang dapat mendukung dalam penyusunan laporan.

3.4.3 Studi Eksisting

Studi Eksisting dilakukan sebagai acuan untuk Tugas Akhir yaitu berupa contoh film. Penulis mengambil film yang berjudul “Aku dan Mesin Waktu” karya Uphie Guava. Dalam film ini, data yang diambil yaitu cara mendapatkan mood yang sesuai dengan film meliputi *editing*, tata musik dan *color grading* yang digunakan.



Gambar 3.2 Poster Film “Aku dan Mesin Waktu”
(Sumber: www.merdeka.com)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Wawancara

Penulis telah mengajukan pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan data yang dapat membantu penulis dalam *editing* dan penyusunan Tugas Akhir. Berikut jawaban beliau terkait pertanyaan yang sudah penulis ajukan:



Gambar 4.1 Wawancara Narasumber

Sebagai seorang editor, yang perlu diperhatikan untuk membangun suasana film yang baik adalah editor harus memahami *footage*, kemudian memperhatikan ekspresi pemain pada setiap *footage* tersebut. Setiap syuting memiliki waktu pengambilan gambar yang berbeda-beda, terkadang take terakhir yang dianggap bagus saat syuting bisa menjadi lebih buruk daripada take awal, sehingga *editor* harus jeli melihat semua *footage* dan memilih ekspresi pemain paling bagus serta emosinya yang paling terasa.

Hal penting bagi seorang *editor* adalah visi dalam film harus tersampaikan. Pesan dalam film tersampaikan atau tidak, tergantung oleh penonton dan bagaimana audiens menangkap film tersebut. Beberapa film apabila diperhatikan kembali, tidak ada pesan di dalamnya tetapi visi yang ingin ditunjukkan telah tersampaikan oleh penonton.

4.2 Hasil Studi Literatur

Penulis melakukan pengumpulan data melalui buku dan beberapa sumber lain. Berikut hasil pengumpulan data:

1. *Editing*

Menurut Sarwo (2014) *editing* merupakan suatu proses menyusun rangkaian *shot* menjadi sebuah *scene*, kemudian rangkaian *scene* tersebut menjadi sebuah *sequence* lalu menjadi sebuah cerita yang utuh. Tujuan dasar dari *editing* yaitu menyajikan sebuah cerita dengan jelas kepada audiens.

Editing merupakan proses menyatukan seluruh potongan gambar serta membuang bagian yang tidak digunakan dengan cara memotong dan membetulkannya. Menurut Anton Mabururi (2013) *editing* memiliki beberapa fungsi antara lain:

a. *Arrange* (Menyusun)

Menyusun potongan-potongan gambar sesuai dengan *script* awal serta hasil produksi.

b. *Trimming* (Memotong)

Memotong dengan menghilangkan bagian yang tidak terpakai serta memendekkan audio dan video sesuai dengan penempatan waktu suatu cerita.

c. *Combine* (Menggabungkan)

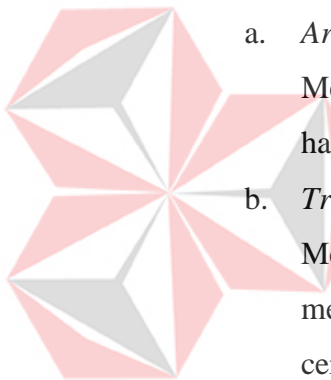
Menggabungkan adalah proses membentuk *sequence* menjadi suatu cerita utuh.

d. *Correction* (Membetulkan)

Membetulkan adalah proses menambah, mengurangi, dan mengganti shot setelah banyak pertimbangan, kemudian penambahan efek visual, efek audio hingga pewarnaan.

e. *Construction* (Membangun)

Proses ini adalah proses membangun suatu bangunan cerita yang utuh dengan mempercantik hingga jalan cerita lebih menarik.



2. Transisi

Bentuk transisi *shot* paling umum pada film adalah *cut*, yaitu transisi *shot* secara langsung dan dapat digunakan untuk *editing* kontinu maupun diskontinu. Transisi lain yang sering digunakan adalah *fades*, *dissolve*, dan *wipe* yang merupakan transisi *shot* secara bertahap dan umumnya digunakan pada *editing* diskontinu (Mabruri, 2013).

3. *Cutaway Editing*

Menurut Anton (2013) *cutaway* merupakan sambungan antara dua *shot* yang mana *shot* sebelumnya dengan *shot* selanjutnya tidak memiliki hubungan secara langsung dari inti subyek aksinya. *Cutaway* digunakan untuk memadatkan waktu kejadian dalam *scene* dan menyatukan kesinambungan ruang terpisah.

Penggunaan teknik *cutaway editing* yaitu dengan menempatkan adegan yang masih memiliki hubungan dengan adegan utama tetapi tidak secara langsung yang bertujuan membangun nuansa tertentu dalam sebuah ruang dan waktu (Ismail, 2021).



Gambar 4.2 Contoh *Cutaway Editing*

(Sumber: Peel Slowly)

4. *Color Grading*

Menurut International Design School (2020) *color grading* merupakan proses koreksi warna pada video maupun gambar untuk meningkatkan kualitas dan nilai estetika yang disesuaikan dengan tema dan alur cerita. Proses *color grading* bertujuan untuk membangun suasana sesuai dengan tema dan konsep cerita (Jessica, 2022).

4.3 Hasil Studi Eksisting

Film yang berjudul “Aku dan Mesin Waktu” karya Uphie Guava, data yang penulis ambil adalah *cutaway editing* yang digunakan karena cerita dalam film tersebut juga memiliki *flashback* pada alur ceritanya. Data lainnya adalah penggunaan tata musik yang sering muncul saat berdialog maupun tidak untuk mendukung suasana film. Penulis menerapkannya pada adegan *flashback* film sekejap dengan penambahan *establish* hujan antara *shot* utama ke *shot flashback*.



Gambar 4.3 Screenshot Film “Aku dan Mesin Waktu”
(Sumber: <https://www.youtube.com/@drmdigitalmusic>)

4.4 Analisa Data

Penulis telah melakukan proses pengumpulan data. Hasil analisa data dijadikan menjadi satu dengan kesimpulan yang memperjelas data.

Tabel 4.1 Analisa Data

Sumber Data		Kesimpulan
Studi Literatur	<i>Editing</i>	<i>Editing</i> merupakan proses menyusun, memotong, menggabungkan, membetulkan, dan membangun potongan gambar menjadi suatu cerita. Penulis menerapkan urutan proses saat <i>editing</i> untuk menghindari terlewatnya proses
	Transisi	<i>Cut, fades, dissolve, dan wipe</i> merupakan transisi <i>shot</i> yang umum digunakan pada film. Penulis menggunakan <i>cut, fades, dan dissolve</i> sebagai transisi dalam beberapa adegan film.
	<i>Cutaway Editing</i>	<i>Cutaway</i> adalah teknik dengan menempatkan <i>footage</i> yang tidak memiliki hubungan secara langsung dengan adegan atau <i>shot</i> utama. <i>Cutaway editing</i> digunakan oleh penulis sebagai teknik utama yang ditonjolkan dalam film seperti pada adegan <i>flashback</i>
Wawancara	<i>Color Grading</i>	<i>Color grading</i> merupakan proses mengubah warna dengan menyesuaikan alur cerita pada video. Penulis melakukan pewarnaan untuk memperbaiki kualitas dan menyesuaikan antara adegan satu dengan lainnya.
	Helmi Nur Rasyid	Faktor penting <i>editing</i> berada pada visi film, sehingga visi film tersebut harus sampai ke penonton disisi lain seorang <i>editor</i> memiliki kewajiban memahami <i>footage</i> dan alur cerita. Penulis melakukan pengecekan semua <i>footage</i> dengan tujuan melihat ekspresi talent yang paling baik.
Studi Eksisting	Film “Aku dan Mesin Waktu” karya Uphie Guava	Dalam film “Aku dan Mesin Waktu” penulis mengambil data dari segi teknik <i>cutaway editing</i> yang menampilkan <i>flashback</i> dan dari segi backsound yang dapat membuat suasana dalam film. Penulis menerapkannya dengan pembaruan yaitu penambahan <i>establish</i> suasana hujan diantara <i>shot</i> sebelumnya dan <i>shot</i> selanjutnya.



Tabel 4.3 Biaya Anggaran

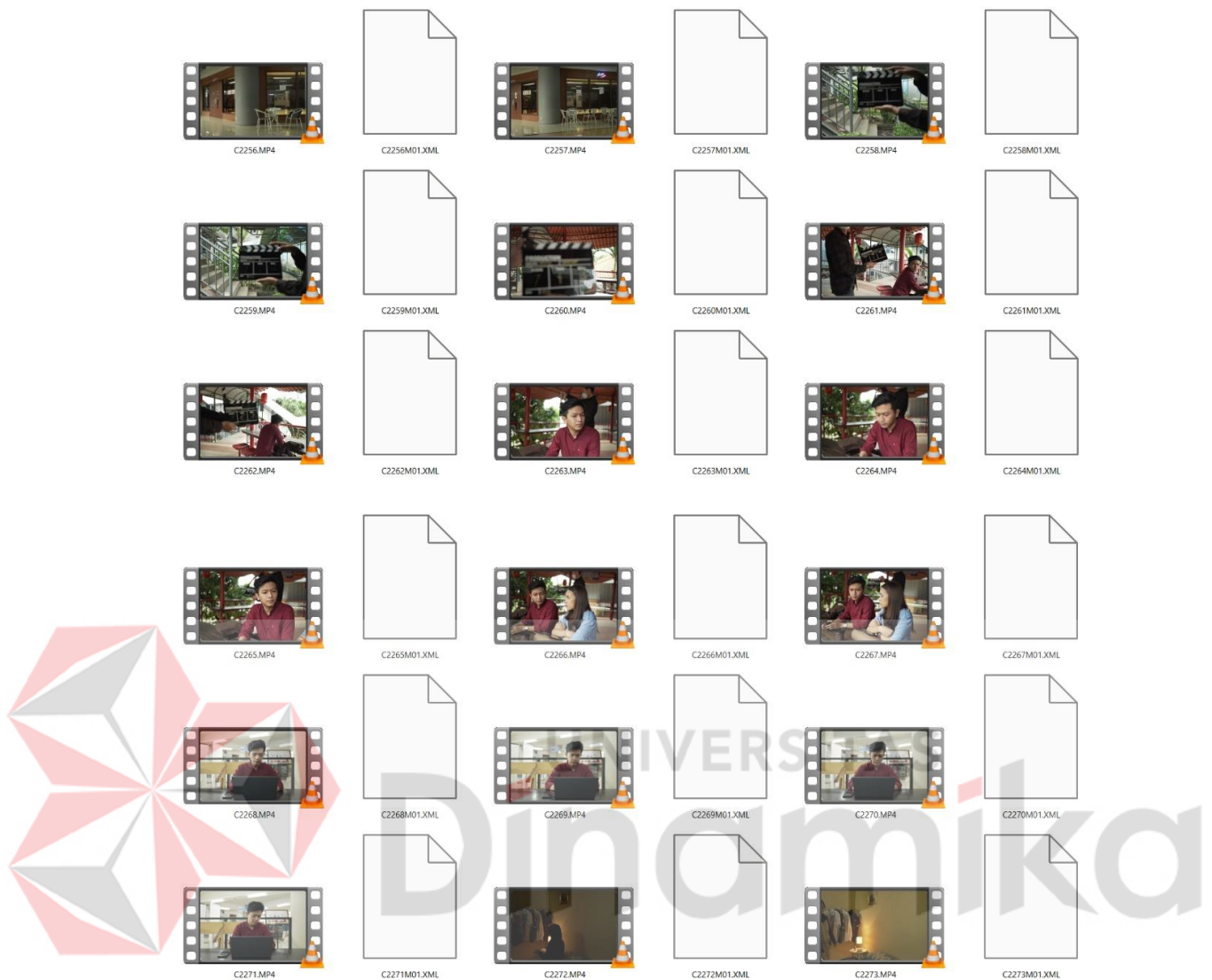
No	Nama Kebutuhan	Total
1	<i>Software editing</i>	Rp 300.000,-
2	<i>Software music</i>	Rp 50.000,-
3	Lain-lain	Rp 400.000
TOTAL		Rp 750.000

Tabel 4.4 *Recce*

Gambar	Deskripsi
 <p>Gambar 4.5 Hasil <i>Recce</i></p>	<p>Dari hasil <i>recce</i> dengan sutradara dan DOP, penulis akan menggunakan bangunan rumah sebagai <i>establish</i> dalam film.</p>
 <p>Gambar 4.6 Hasil <i>Recce</i></p>	<p>Pada hasil <i>recce</i> bersama sutradara dan DOP, tempat tersebut sebagai meja makan sehingga penulis akan menggunakan backsound instrument piano dengan tempo rendah sekitar 92 BPM pada adegan <i>flashback</i>.</p>

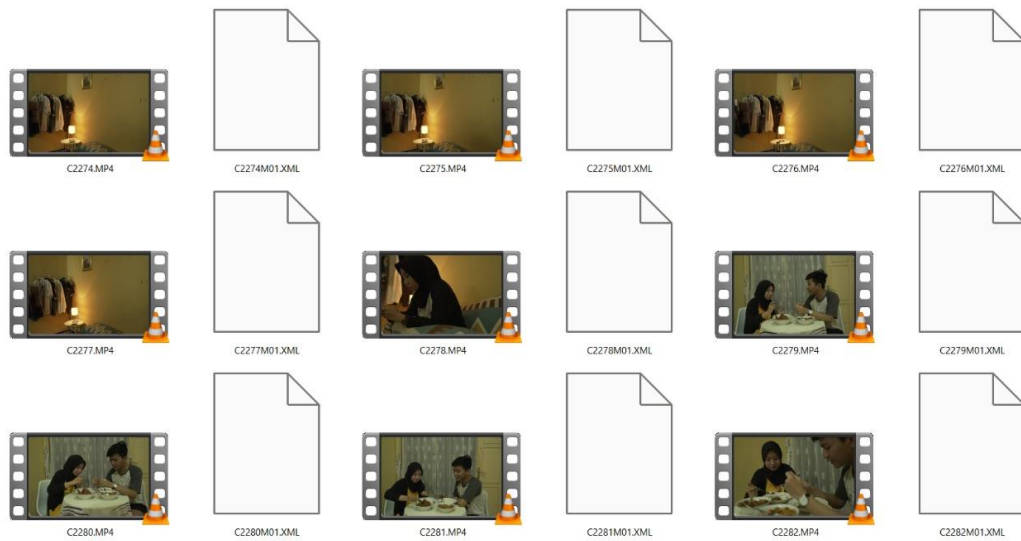
4.7 Produksi

Tahap produksi adalah tahapan setelah tahap pra produksi. Pada tahap ini dilaksanakan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap pra produksi dengan melibatkan semua tim produksi. Penulis melakukan *backup file* hasil syuting dari DOP berdasarkan keinginan sutradara dengan tujuan agar *file* tidak ada yang hilang atau berantakan.



Gambar 4.7 Proses *Backup File*

Untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, penulis melakukan *backup file* agar semua hasil syuting tersimpan. *Backup file* dapat dilakukan pada waktu istirahat yang digunakan crew dan talent, dapat juga dilakukan ketika memiliki jeda waktu yang lama yaitu ketika kamera sedang tidak digunakan.

Gambar 4.8 Proses *Backup File*

Pada produksi, penulis juga memastikan *script continuity* dicatat dengan baik karena dalam *editing*, *script continuity* bertujuan untuk memudahkan *editor*. Pada saat *backup file*, semua hasil syuting di kumpulkan sehingga *script continuity* berguna untuk memberikan tanda pada setiap adegan.

Take	Scene Shot	Out / O	Duration	Shot Description / Notes	Cam	Quality
55	2	12	84	Ganti angel Emmanuel		Ng
55	3	12	87	Ganti angel	1642/1642 (D)	G
56	4	13	90	HP Bunyi	112/112 (S)	Ng
57	2	13	91	HP Bunyi	113/113 (S)	G
58	3	13	94	Close up HP Bunyi	143/143 (J)	G
59	4	13	95	Angga makan sendiri	144/144 (J)	Nb
60	5	13	96	Angga makan sendiri	145/145 (J)	G
61	6	13	97	Siska keluar dr kamar mandi	1646/1646 (J)	Ng
62	7	13	98		1647/1647 (D)	Nb
63	8	13	99	Siska keluar kmr mandi ber-bantu Angga	1648/1648 (J)	Nb
64	9	13	100	— " —	1649/1649 (J)	Nb
65	10	13	101	— " —	1650/1650 (J)	Nb
66	11	13	102	— " —	1651/1651 (J)	Nb

Gambar 4.9 Catatan *Script Continuity*

4.8 Pasca Produksi

Menurut Nurul (2018) *post production* atau pasca produksi adalah kegiatan yang dilakukan setelah proses perekaman visual pada proses pembuatan film. Pada tahap ini seorang editor harus memahami alur naskah dan mempertimbangkan secara teknis dan tematik untuk mendapatkan film yang menarik. Penulis dalam proses ini menggabungkan dan memilah terlebih dahulu semua hasil syuting dari tahap produksi bersama sutradara dan DOP.



Gambar 4.10 Proses memilah *footage*

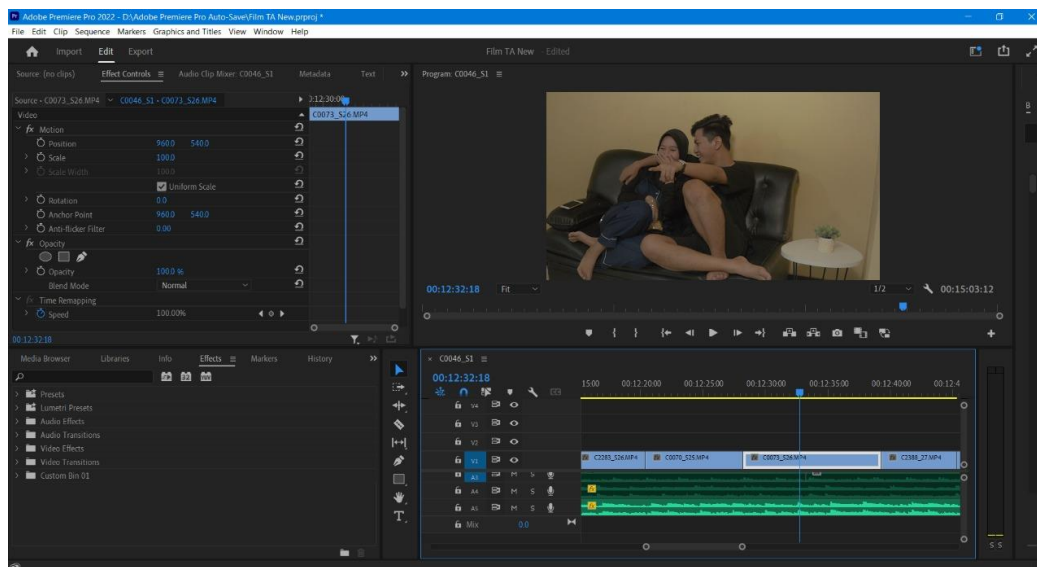
4.8.1 Proses *Editing*

Sebelum melakukan proses *editing*, penulis melakukan pemilihan video yang akan digunakan dalam proses *editing*. Salah satu contohnya adalah pengelompokan *footage* yang akan digunakan dalam adegan *flashback* dengan melihat semua video. Tujuannya untuk memahami semua *footage* dengan memperhatikan ekspresi pemain pada setiap *footage*, karena jika teliti terkadang seorang *editor* menemukan sesuatu seperti pengambilan gambar awal lebih baik daripada yang terakhir.



Gambar 4.11 Data Mentah

Proses selanjutnya, penulis memasukkan *footage* ke dalam timeline setelah memilah *footage* pada proses *editing*. Pada proses ini penulis melakukan pemotongan dan penggabungan *footage* dari adegan pertama hingga adegan akhir serta memasukkan *file* audio ke dalam *timeline*.

Gambar 4.12 Proses *Editing*

Penulis melakukan *editing* menggunakan teknik *cutaway* pada beberapa adegan seperti adegan *flashback* dengan menggabungkan *footage* yang tidak ada hubungannya secara langsung. Pada potongan gambar tersebut meskipun tidak memiliki hubungan secara langsung tetapi antara *shot* satu dan lainnya menjadi sebuah satu cerita.

Tabel 4.5 Permasalahan dan Strategi Mengatasinya

Permasalahan	Strategi Mengatasinya
Beberapa <i>footage</i> bermasalah seperti <i>footage</i> yang miring pada saat syuting.	Mengatasinya pada proses <i>editing</i> seperti melakukan rotasi video pada <i>footage</i> yang miring.
Kurangnya <i>establish</i> saat pengambilan gambar pada proses produksi	Bersama dengan sutradara dan DOP mengatasinya dengan pengambilan gambar kembali ke lokasi syuting diluar jadwal

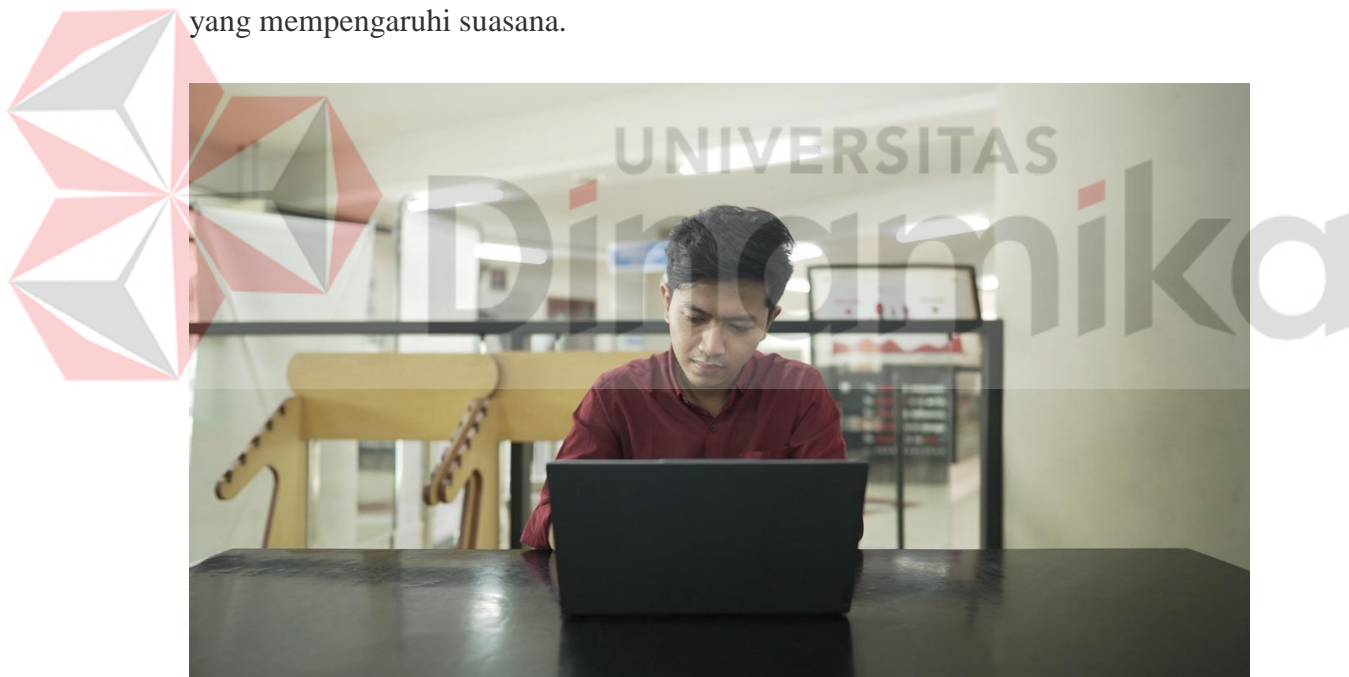
4.8.2 Audio dan Pewarnaan

Pada tahap ini penulis melakukan finalisasi dengan penambahan warna meliputi *color correction* dan *color grading*, kemudian transisi yang diperlukan dan memaksimalkan audio dari segi dialog, *backsound*, dan *sound effect*.

Tabel 4.6 Tata Musik

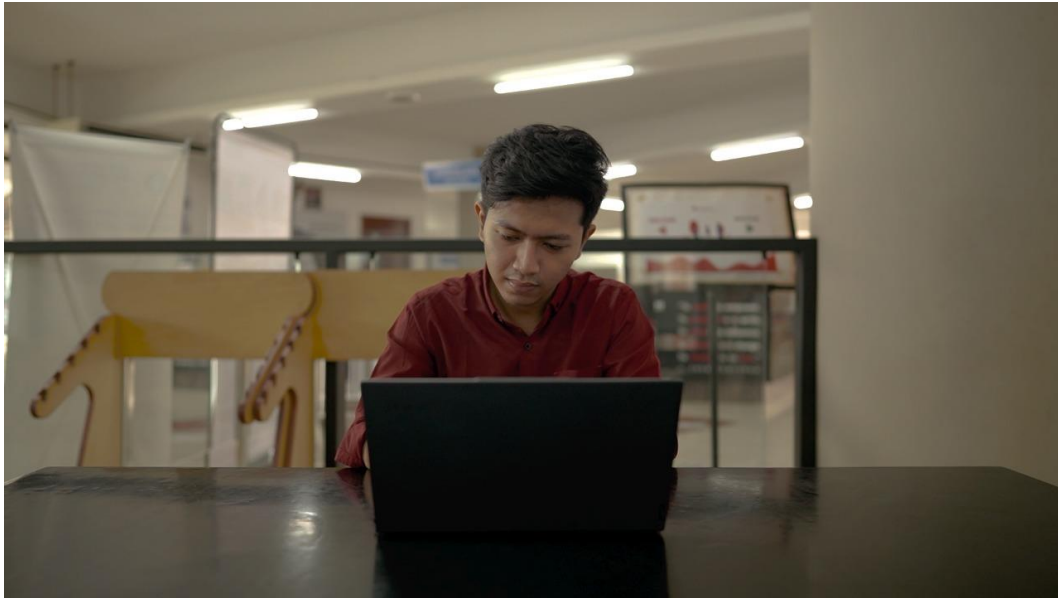
<i>Scene</i>	Tata Musik
Adegan <i>flashback</i> saat karakter Angga dan Reyna menikmati momen berdua di rumah seperti ketika menonton televisi berdua.	Menggunakan iringan piano dengan tempo 92 BPM yang digunakan pada proses <i>editing</i> sehingga menimbulkan kesan dramatis pada suasana film.
Adegan saat karakter Angga dan Sisca yang akan bertemu.	Menggunakan <i>background rock</i> lembut dengan tempo 150 BPM, sehingga dapat menghasilkan suasana yang diinginkan sutradara.

Penulis melakukan *color grading* menyesuaikan keinginan sutradara, *editor* memulai dari *color correction*, kemudian pematangan *skin tone* hingga warna yang mempengaruhi suasana.



Gambar 4.13 Sebelum Pewarnaan

Warna yang terang dan gelap diperbaiki untuk mendapatkan warna yang selaras. *Footage* yang terlalu terang dapat digelapkan untuk mendapatkan suasana di dalam ruangan dan juga memperbaiki warna kulit karakter yang pucat dalam tahap ini.

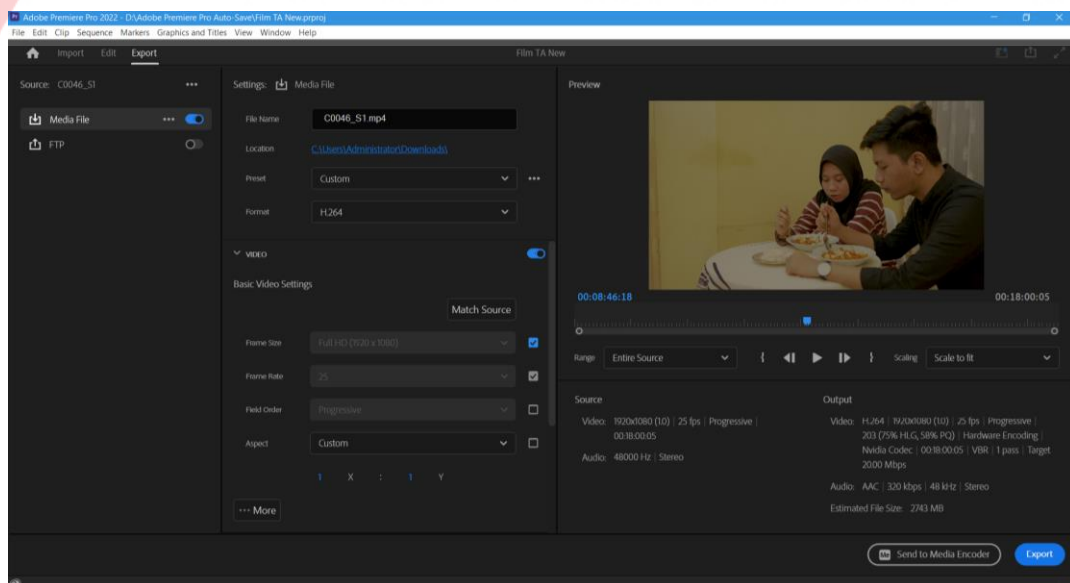


Gambar 4.14 Sesudah Pewarnaan

4.8.3 Rendering

Pada tahap terakhir *editing*, penulis melakukan *rendering* setelah semua proses *editing* selesai, Penulis melakukan *rendering file* yang meliputi:

1. 1920x1080 HD
2. Codec H.264
3. Frame Rate 25



Gambar 4.15 Rendering

4.9 Screenshot Film



Gambar 4.16 Adegan Awal Film

Film diawali dengan karakter Angga yang akan pulang kerja. Ia segera memasukkan laptop dan bergegas membeli minuman dan bertemu Sisca. Penulis menggunakan teknik *split screen* untuk menampilkan adegan yang berbeda secara bersamaan.



Gambar 4.17 Adegan Pengenalan Film

Pada adegan ini, film menampilkan karakter Angga dan Sisca yang menjelaskan tentang semua tokoh dengan dialog dan adegan yang mengenalkan tokoh Angga, Sisca, dan Reyna. Penulis menggunakan *backsound* dengan tempo 150 BPM untuk mendapatkan kesan penuh gairah pada saat Angga dan Sisca akan bertemu.



Gambar 4.18 Konflik Awal Film

Konflik awal muncul pada adegan ini yang menjadi awal mulainya permasalahan antara Angga dan Reyna. Suasana tegang pada malam hari sehingga penulis menggunakan warna lebih gelap dari adegan sebelumnya yang terjadi pada siang hari.



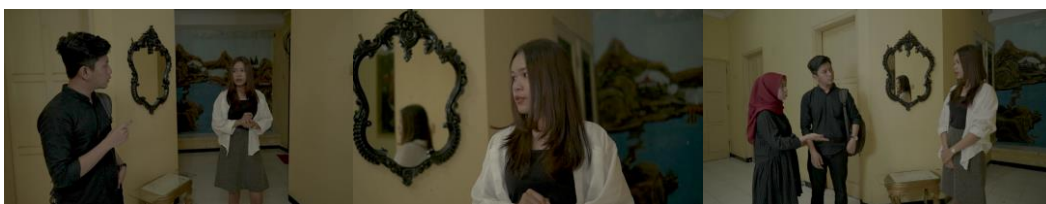
Gambar 4.19 Adegan Kirim Pesan

Pada adegan Reyna dan Sisca sedang mengirim pesan, penulis menambahkan text dan dialog kedua karakter supaya lebih mendetail. Tujuannya agar penonton dapat membaca dan juga mendengarkan apa yang sedang kedua karakter tersebut bicarakan.



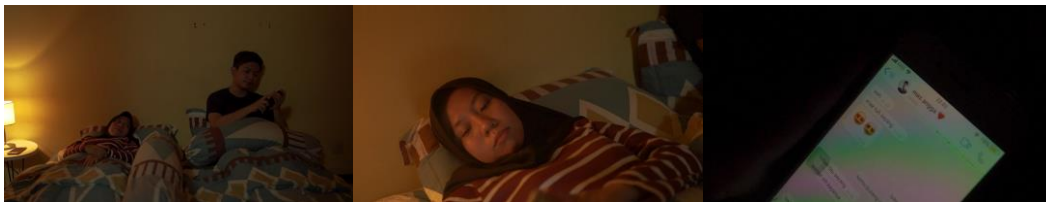
Gambar 4.20 Adegan Komplikasi

Pada adegan ini Sisca dan Reyna mengobrol berdua. Penulis melakukan *cut to cut* dengan fokus pada ekspresi kedua karakter, penulis juga melakukan pewarnaan agar *footage* tidak *jumping* karena perbedaan warna. Adegan ini mulai mencapai klimaks yaitu pada saat handphone Sisca bergetar karena telepon dari Angga.



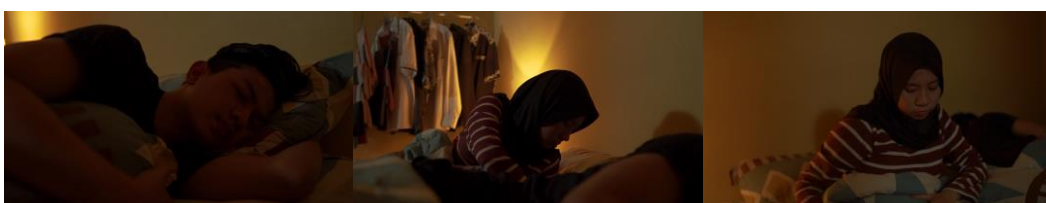
Gambar 4.21 Adegan Klimaks

Adegan selanjutnya adalah adegan ketika Angga berpapasan dengan Sisca kemudian berakhir dengan ketiga karakter bertemu. Penulis menggunakan *backsound* dengan suasana tegang dan emosional.



Gambar 4.22 Adegan Kecurigaan Reyna

Dalam adegan ini, ketika Reyna mengecek handphone dan semakin menyadari dengan perbuatan Angga, penulis menggunakan *backsound* dengan tempo yang menggambarkan suasana gelap penuh kecurigaan



Gambar 4.23 Adegan Reyna Terbangun

Adegan selanjutnya adalah adegan lanjutan yaitu pada saat Reyna terbangun dan mendengar notifikasi handphone milik Angga. Penulis menggunakan *footage* fokus ekspresi Angga pada awal scene dan mengakhiri scene dengan fokus pada Angga kembali yang bertujuan untuk mendapatkan ekspresi Angga yang sedang tidur.



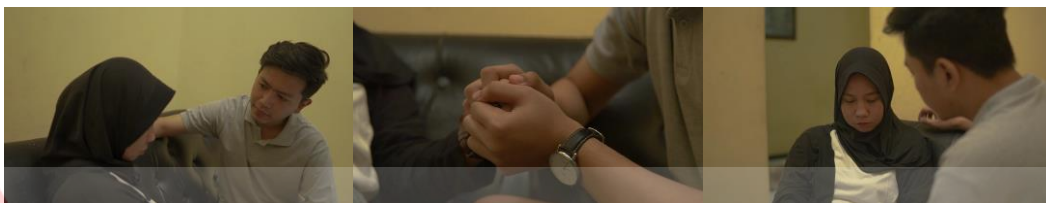
Gambar 4.24 Konflik Menurun

Pada adegan ini, penulis mulai menambahkan *backsound* dengan tempo lambat ketika Angga menghampiri Reyna dan *cutaway editing* ketika *scene flashback* muncul.



Gambar 4.25 Adegan *Flashback*

Adegan ini menjelaskan *flashback* dari Angga dengan menggunakan *background* piano tempo lambat yaitu 92 BPM. Pada adegan ini juga menggunakan teknik *cutaway editing* dengan *footage* yang tidak memiliki hubungan secara langsung pada adegan utama.



Gambar 4.26 Akhir Film

Adegan terakhir yaitu ketika Angga meminta maaf kepada Reyna, penulis melakukan penambahan *background* instrumen piano dengan tempo lambat untuk mendapatkan suasana haru dalam film.

4.10 Publikasi

Tahap terakhir adalah proses publikasi. Pada tahap ini penulis melakukan penerbitan karya melalui media poster, stiker, dan gantungan kunci. Berikut contoh desain media publikasi film “Sekejap”.

1. Poster

a. Konsep Poster

Poster dibuat dengan konsep ketiga tokoh yang sedang bersama dengan menunjukkan ekspresi salah satu tokoh sedangkan dua lain tidak melihat ke arah kamera dan tersisa dua orang pada bagian bawah foto.

b. Desain Poster



Gambar 4.27 Desain Poster Film

2. Mug

a. Konsep

Penulis menggunakan mug sebagai *merchandise* karena dapat dibagikan dan digunakan oleh siapapun. Konsep desain mug “sekejap” menggunakan tulisan “sekejap” dengan font *moontime*.

b. Desain Mug



Gambar 4.28 Desain Mug

3. Kaos

a. Konsep

Penulis menggunakan kaos untuk publikasi dengan konsep desain yang menggunakan tulisan “sekejap” dengan font *avigea* pada bagian depan serta warna hitam untuk kaos.

b. Desain Kaos



Gambar 4.29 Desain Kaos

4. Gantungan Kunci

a. Konsep

Gantungan kunci sebagai merchandise publikasi dengan menggunakan konsep desain tulisan “sekejap” dengan font *avigea*. Bentuk gantungan kunci tidak persegi atau lingkaran tetapi mengikuti tulisan dan huruf.

b. Desain Gantungan Kunci



Gambar 4.30 Desain Gantungan Kunci

5. Stiker

a. Konsep

Penulis memilih stiker sebagai merchandise karena ketika stiker dibagikan maka orang-orang akan menyimpan bahkan memakainya sehingga dapat membantu publikasi. Konsep desain stiker yaitu tulisan “sekejap” dengan font *avigea*.

b. Desain Stiker



Gambar 4.31 Desain Stiker

6. DVD

a. Konsep

Konsep yang digunakan pada DVD adalah konsep poster film “sekejap” dengan keterangan lengkap *cast*, *crew* serta logo.

b. Desain DVD



Gambar 4.32 Desain DVD

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Tugas Akhir yang berjudul “Pembuatan Film Fiksi Bergenre Drama Menggunakan Teknik Cutaway Editing dengan Judul Sekejap”. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *cutaway editing* pada pembuatan film dalam beberapa adegan dapat memberikan efek lebih menarik bagi masyarakat karena terdapat penggabungan lebih dari empat adegan menjadi satu cerita *flashback* dan penggabungan film dengan teks *motion graphic*. Penulis juga menggunakan transisi split screen pada satu adegan dengan menjadikan dua bagian untuk mendukung suasana cerita pada film. Pada proses *editing* memerlukan komunikasi yang baik dan tidak bisa bekerja sendiri, sehingga penulis selalu berkoordinasi bersama sutradara yang mengetahui alur cerita dan *director of photography* yang memiliki gambaran cerita dari hasil pengambilan gambar,

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah pada saat proses *editing*, seorang *editor* harus mempunyai ketelitian dan kejelian yang tinggi, sehingga *editor* memiliki kewajiban untuk selalu berkomunikasi dengan sutradara dan *director of photography* agar tidak ada kesalahan yang terlewat dalam proses *editing*. Untuk pengembangan lebih lanjut disarankan untuk *editor* film fiksi agar memperbanyak referensi teknik *editing* dan referensi film, sehingga dapat memperoleh ide untuk mewujudkan film fiksi yang lebih mempunyai ciri khas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, Y. (2020, Desember 13). *10 Rekomendasi Efek Transisi Video Keren yang Memukau*. Dipetik Januari 27, 2023, dari Kreativv: <https://kreativv.com/transisi-video/>.
- Andromeda. (2015, Maret 8). *Mengenal Mood Warna Film*. Dipetik Januari 27, 2023, dari Pinkkorset: <https://pinkkorset.com/2015/mengenal-mood-warna-film/>.
- Deff, D. (2017, Juni 2). *Cara Menggunakan Warna Dalam Film dan Video: 50+ contoh palet warna film*. Dipetik Oktober 25, 2022, dari Dafi Deff Motion Graphics: <https://www.dafideff.com/2017/06/cara-menggunakan-warna-dalam-film-dan-video.html>.
- Hartanto, B. (2017, September 24). *WHAT IS EDITING*. Dipetik Oktober 5, 2022, dari Binus University: <https://binus.ac.id/malang/2017/09/what-is-editing/>.
- Hidayat, A. (2012, Oktober 31). *Penelitian Kualitatif (Metode): Penjelasan Lengkap*. Dipetik Oktober 17, 2022, dari Statistikian: <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kualitatif.html>.
- International Design School. (2020, Agustus 16). *Apa Itu Color Grading?* Dipetik Januari 27, 2023, dari Idseducation.com: <https://idseducation.com/apa-itu-color-grading/>
- Internship, Y. (2021, Maret 20). *Filmmaking 101: Psikologi Warna dalam Film*. Dipetik Januari 17, 2023, dari Yesternight.id: <https://yesternight.id/film/filmmaking-101-psikologi-warna-dalam-film/>.
- Ismail, J. (2021, April 14). *Jenis-Jenis Cut Dalam Editing Film*. Dipetik Oktober 25, 2022, dari Studio Antelope: <https://studioantelope.com/jenis-jenis-cut-dalam-editing-film/>.
- Jessica, C. (2022, Maret 9). *Mengenal Color Grading Mulai dari Definisi, Fungsi, 6 Tools, hingga Proses Pengerjaannya*. Dipetik Oktober 25, 2022, dari Ekrut Media: <https://www.ekrut.com/media/color-grading>.
- Mabruri, A. (2013). *Teori Dasar Editing Produksi Program Acara Televisi dan Film*. Depok: Mind 8 Publishing House.
- Muslimin, N. (2018). *Bikin Film, Yuk!* Yogyakarta: Araska.
- Nugroho, S. (2014). *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: ANDI.
- Rys. (2021, Agustus 26). *Pengertian Apa Itu Editing Video & Aplikasinya*. Dipetik Oktober 25, 2022, dari Rekreartive: <https://rekreartive.com/pengertian-apa-itu-editing-video-aplikasi-nya/>.

Septiani, T. K. (2016). *Pembuatan Film Pendek Bergenre Drama tentang Pentingnya Pendidikan Dasar dengan Menggunakan Teknik Split Screen sebagai upaya Menyadarkan Masyarakat*. Surabaya: Universitas Dinamika.

Studio Antelope. (2019, November 26). *Jangan Bingung! Ini Bedanya Offline Dan Online Editing*. Dipetik Oktober 5, 2022, dari Studio Antelope: <https://studioantelope.com/perbedaan-online-dan-offline-editing/>.

Studio Antelope. (2022, November 4). *5 Prinsip Dasar Continuity Editing*. Dipetik Januari 27, 2023, dari Studio Antelope: <https://studioantelope.com/5-prinsip-dasar-continuity-editing/>.

Sutrisno. (2020, September 12). *Pengertian Efek Transisi dan Contoh Penggunaannya*. Dipetik Januari 27, 2023, dari HiPoin: <https://hipoin.com/artikel/efek-transisi-dan-contoh-penggunaannya/>.



UNIVERSITAS
Dinamika