



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

APLIKASI PENYUNTINGAN GAMBAR DALAM FILM “MASANGIN”

SKRIPSI APLIKATIF

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun Oleh:

MUHAMAD DAUD

44116120039

Yayasan Menara Bhakti UNIVERSITAS MERCU BUANA Perpustakaan Pusat	
Sumber :	<u>Sumbangan</u>
Tanggal :	<u>29-SEP-2018</u>
No. Reg. :	1. <u>SC8192486</u> 2. <u>SK/41/18/170</u>

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2018
<https://lib.mercubuana.ac.id>

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Daud

NIM : 44116120039

Program Studi : Broadcasting

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul :

APLIKASI PENYUNTINGAN GAMBAR DALAM FILM “MASANGIN”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan skripsi aplikatif ini adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi aplikatif ini bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi aplikatif atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya.

Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarisme, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 5 September 2018



(Muhamad Daud)



FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCUBUANA

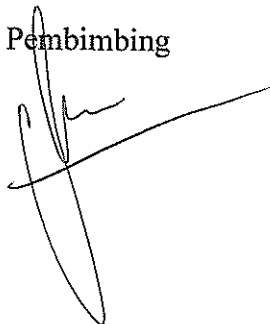
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Aplikasi Penyuntingan Gambar dalam Film "Masangin"
Nama : Muhamad Daud
NIM : 44116120039
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, September 2018

Mengetahui,
Pembimbing



(Rizki Briandana, M.Comn)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

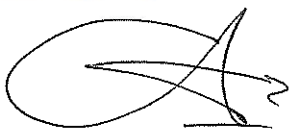
Judul : Aplikasi Penyuntingan Gambar Dalam Film "Masangin"
Nama : Muhamad Daud
Nim : 44116120039
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 8 September 2018

Ketua Sidang,

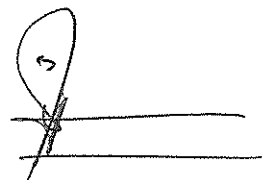
Rahmadya Putra Nugraha, M.Si



(.....)

Penguji Ahli,

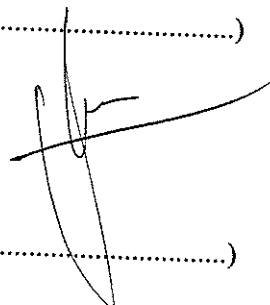
Joni Arman, S.Pd, M.Ikom



(.....)

Pembimbing,

Rizki Briandana, M.Comn



(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

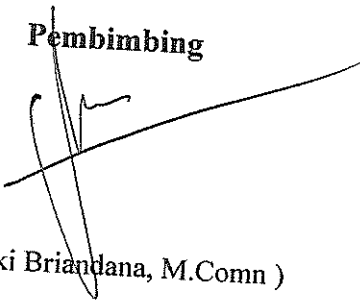
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : Aplikasi Penyuntingan Gambar Dalam Film "Masangin"
Nama : Muhamad Daud
Nim : 44116120039
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 8 September 2018

Disetujui dan diterima oleh:

Pembimbing



(Rizki Briandana, M.Comn)

Ketua Bidang Studi Broadcasting



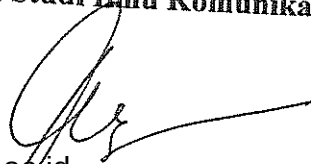
(Dr, Afdal Makkuraga Putra, M.Si)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dra. Agustina Zubair, M.Si)



<https://lib.mercubuana.ac.id>

(Ponco Budi Sulisyto, M.Comm. Ph.D)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN DAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	7
1.3 Tujuan Perancangan.....	7
1.4 Alasan Pemilihan Judul	7
1.5 Manfaat Perancangan.....	8
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN.....	9
2.1 Film Sebagai Komunikasi Massa	9
2.2 Film Pendek.....	11
2.2.1 Jenis-Jenis Film.....	11
2.2.2 Genre Film	13
2.2.3 Sejarah Film Pendek	16
2.2.4 Definisi Film Pendek	17

2.3 Editor	18
2.4 Tugas dan Kewajiban Editor.....	18
2.5 Editing.....	20
2.6 Tipe Editing	21
2.7 Mengaplikasikan Teknik Editing.....	22
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	35
3.1 Tujuan Komunikasi.....	35
3.2 Strategi Komunikasi	35
3.3 Analisa Program	37
3.3.1 Deskripsi Program	37
3.3.2 Alasan Pemilihan Karya	37
3.4 Time Table & Anggaran.....	38
3.4.1 Time Table.....	38
3.4.2 Anggaran.....	39
3.5 Konsep Perancangan.....	40
3.5.1 Konsep Editing	41
3.5.2 Perangkat Editing.....	49
BAB IV PEMBAHASAN	50
4.1 Pra Produksi	50
4.2 Produksi	50
4.3 Post Produksi	52
4.3.1 Offline Editing	53
4.3.1.1 Assembly	53

4.3.1.2 Rough Cut.....	54
4.3.1.3 Fine Cut.....	55
4.3.1.4 Picture Lock.....	56
4.3.2 Continuity	56
4.3.2.1 Continuity of content	57
4.3.2.2 Continuity of Movement.....	57
4.3.2.3 Continuity of Position.....	58
4.3.3 Classical Cutting.....	59
4.3.3.1 Aturan 180	60
4.3.3.2 Reverse shot.....	61
4.3.3.3 Eyeline match	61
4.3.3.4 Point of View cutting.....	62
4.3.3.5 Cut In & Cut Away.....	63
4.3.3.6 Match on Action.....	65
4.3.4 Teknik Editing Lain.....	66
4.3.4.1 Diskontinuiti	66
4.3.4.2 Jump Cut.....	67
4.3.4.3 Split Edit	69
4.3.2 Online Editing.....	69
4.3.2.1 Transisi.....	70
4.3.2.2 Color	72
4.3.2.3 Effect.....	77
4.3.3 Mixing.....	78

4.4 Kendala dan pemecahan masalah	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>reverse shot & eyeline match</i> (The Dark Knight -2008).....	42
Gambar 3.2 <i>Cut In</i> (The Matrix – 1999).....	42
Gambar 3.3 <i>Cut Away 1</i> (Back to The Future – 1985)	42
Gambar 3.4 <i>Cut Away 2</i> (Se7en – 1995)	43
Gambar 3.5 <i>Jump Cut</i> (The Departed – 2006).....	43
Gambar 3.6 Transisi <i>Dissolve</i> (Apocalypse Now – 1979).....	44
Gambar 3.7 Transisi <i>Fade</i> (Psycho – 1960)	45
Gambar 3.8 Warna Netral	47
Gambar 3.9 Kontras Pemain & Latar (Jebule – 2014)	48
Gambar 3.10 Biru Kehijauan (Warm Bodies – 2013)	48
Gambar 3.11 <i>Glow Effect</i> (Suicide Squad – 2016).....	48
Gambar 4.1 <i>Organizing File</i>	53
Gambar 4.2 <i>Assembly</i>	54
Gambar 4.3 <i>Rough Cut</i>	55
Gambar 4.4 <i>Fine Cut</i>	56
Gambar 4.5 <i>Continuity of Content</i>	57
Gambar 4.6 <i>Continuity of Movement</i>	58
Gambar 4.7 <i>Continuity of Position</i>	58
Gambar 4.8 Aturan 180	60
Gambar 4.9 <i>reverse Shot</i>	61
Gambar 4.10 <i>Eyeline Match</i>	62
Gambar 4.11 <i>POV Cutting</i>	62

Gambar 4.12 <i>Cut In</i>	63
Gambar 4.13 <i>Cut In</i>	64
Gambar 4.14 <i>Cut Away</i>	64
Gambar 4.15 <i>Cut Away</i>	65
Gambar 4.16 <i>Match on Action</i>	66
Gambar 4.17 Diskontinuiti	67
Gambar 4.18 <i>Jump Cut</i>	68
Gambar 4.19 <i>Split Edit</i>	69
Gambar 4.20 Transisi.....	71
Gambar 4.21 Lumetri Color.....	73
Gambar 4.22 <i>Color Correction</i>	74
Gambar 4.23 <i>Color Grading</i>	75
Gambar 4.24 <i>Color Grading</i>	75
Gambar 4.25 <i>Color Grading</i>	76
Gambar 4.26 <i>Color Grading</i>	77
Gambar 4.27 <i>Visual Effect</i>	78
Gambar 4.28 Audio Track Mixer	79
Gambar 4.29 <i>Audio Gain Keyframe</i>	79