

**PERAN EDITOR DALAM PROGRAM
FILM DRAMA
“HOME”**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

ANDI MUHAMAD

44200201

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS KOMUNIKASI
DAN BAHASA UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
JAKARTA**

2025

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan di bawah ini, Penulis:

Nama : Andi Muhamad
NIM : 44200201
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
dan Pihak Lembaga tempat Riset:
Nama : Dipni Morasaki
Jabatan : Wakil Direktur
Nama Perusahaan : Yayasan An-Nurmaniyah (Yapera)

Sepakat atas hal-hal di bawah ini:

1. Yayasan An-Nurmaniyah menyetujui untuk memberikan kepada penulis dan Universitas Bina Sarana Informatika **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** atas penelitian dalam rangka penyusunan cipta karya film drama "Peran Sutradara Dalam Program Drama HOME" yang disusun oleh penulis.
2. Yayasan An-Nurmaniyah memberikan persetujuan kepada penulis dan Universitas Bina Sarana Informatika untuk mengunggah karya film drama Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika (Publikasi) terbatas hanya untuk keperluan akademis, tidak untuk tujuan/kepentingan komersial.
3. Yayasan An-Nurmaniyah telah menyediakan data dan informasi yang diperlukan untuk penyusunan cipta karya film drama. Dalam hal terjadi kesalahan ataupun kekurangan dalam penyediaan data dan atau informasi maka Yayasan An-Nurmaniyah dalam bentuk apapun tidak bertanggung jawab dan tidak dapat dimintakan pertanggungjawaban oleh siapapun termasuk atas materi/isi karya penulis atau materi/isi dan publikasi di repository Universitas Bina Sarana Informatika. Yayasan An-Nurmaniyah juga tidak bertanggung jawab atas segala dampak dan atau kerugian yang timbul dalam bentuk apapun akibat tindakan yang berkaitan dengan penggunaan data dan informasi yang terdapat pada publikasi yang dimaksud.

Demikian Kesepakatan ini dibuat dengan sebenarnya.

Menyetujui,

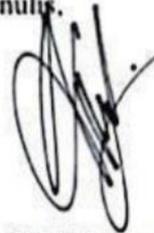


Dipni Morasaki, S.Kom
Wakil Direktur

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 4 Januari 2025

Penulis,



Andi Muhamad



PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Andi Muhamad
NIM : 44200201
Jenjang : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika
Judul Skripsi : Peran Editor Dalam Program Film Drama "Home"

Telah dipertahankan pada periode 2024-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Sarjana (S1)-Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 04 Februari 2025

PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Hani Yuniani, S.Sos., M.I.Kom:

Pembimbing II : Ferrari Lancia, M.I.Kom.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Venessa Augusta Gogali, M.M,
M.I.Kom.

Penguji II : Priatna, M.Si,S.Sos,M.M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

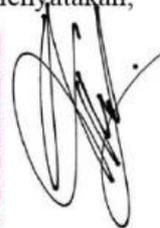
Nama : Andi Muhamad
NIM : 44200201
Jenjang : Sastra Satu (S1) Program
Studi : Ilmu Komunikasi Fakultas
: Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir telah saya buat dengan judul : “Peran Editor Dalam Program Film Drama HOME” Adalah asli (orisinil) atau tidak menjiplak (plagiat) dan belum pernah di publikasikan/di terbitkan oleh pihak manapun dan dimana pun dalam bentuk apapun. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia baik di proses secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA di batalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Januari 2025

Yang menyatakan,



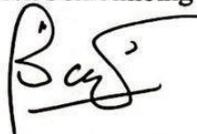
ANDI MUHAMAD

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 44200201
 Nama Lengkap : Andi Muhamad
 Dosen Pembimbing : Hani Yuniani, S.Sos, M.I.Kom
 Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Program Drama HOME

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	5 November 2024	Usulan Ide / Tema	<i>[Signature]</i>
2	13 November 2024	ACC Judul	<i>[Signature]</i>
3	19 November 2024	ACC BAB I	<i>[Signature]</i>
4	11 Desember 2024	Persiapan Shooting	<i>[Signature]</i>
5	17 Desember 2024	ACC BAB II	<i>[Signature]</i>
6	24 Desember 2024	ACC BAB III	<i>[Signature]</i>
7	1 Januari 2025	ACC BAB IV	<i>[Signature]</i>
8	6 Januari 2025	Review Final	<i>[Signature]</i>

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
 Bimbingan Tugas Akhir
 Dimulai Pada Tanggal : 5 November 2024
 Diakhiri Pada Tanggal : 6 Januari 2025
 Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui Oleh,
 Dosen Pembimbing

 Hani Yuniani, S.Sos, M.I.Kom

	LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
	UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

NIM : 44200201
 Nama Lengkap : Andi Muhamad
 Dosen Pembimbing : Ferrari Lancia, M.I.Kom
 Judul Tugas Akhir : Peran Editor Dalam Program Drama HOME

No.	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1	5 November 2024	Usulan Ide / Tema	
2	13 November 2024	ACC Judul	 
3	19 November 2024	ACC BAB I	 
4	11 Desember 2024	Persiapan Shooting	 
5	17 Desember 2024	ACC BAB II	 
6	24 Desember 2024	ACC BAB III	 
7	1 Januari 2025	ACC BAB IV	 
8	7 Januari 2025	Review Final	 

Catatan untuk Dosen Pembimbing.
 Bimbingan Tugas Akhir
 Dimulai Pada Tanggal : 5 November 2024
 Diakhiri Pada Tanggal : 7 Januari 2025
 Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui Oleh,
 Dosen Pembimbing-

 Ferrari Lancia, M.I.Kom

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah S.W.T Tugaas
Akhir ini kupersembahkan untuk :

1. Kepada Bapak Koko dan Ibu Ida sebagai orang tua tercinta Dan juga menjadi salah satu alasan utama saya dalam menyelesaikan pendidikan sarjana ini dan yang telah memberikan dukungan secara moral dan material. Terima kasih juga atas doa dan Ridho nya selama ini sehingga saya dapat bertahan dan menyelesaikan pendidikan sarjana ini
2. Kepada diri saya sendiri Andi Muhamad terima kasih telah berjuang menyelesaikan semua tahapan untuk menyelesaikan pendidikan ini, Terima kasih sudah bertahan dalam keadaan apa pun terima kasih sudah bisa menguatkan diri sendiri untuk tetap bertahan di kondisi apapun ,terima kasih sudah mau berusaha semaksimal mungkin untuk mengerjakan semua tugas dan amanah termasuk dalam membuat laporan tugas akhir ini semoga lelahnya menjadi lillah.
3. Terima kasih untuk teman teman tercinta yang sudah menjadi partner dalam pembuatan tugas akhir ini Rizky Dwi Ardiansyah, Syahrul Saputra, Ripki Pendi yang sudah berjuang Bersama untuk menyelesaikan tugas ini.
4. Terima kasih untuk Bu Hani Yuniani S.Sos, M.I.Kom dan Pak Ferari Lancia M.I.Kom selaku dosen pembimbing saya yang sudah membimbing saya dan teman teman dengan sabar dan telaten.
5. Terima Kasih Kepada Amalia Rahma yang sudah memotivasi saya serta yang sangat menyemangati dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

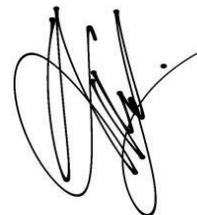
Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dalam rangka menuntaskan salah satu persyaratan kelulusan pada program studi Ilmu Komunikasi Strata 1 (S1) Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika dengan judul **“HOME”** desain produksi **Film Drama** ini tepat pada waktunya.

Penciptaan Karya ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa doa, dukungan dan bantuan semua pihak yang terkait, Kami mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada semua pihak yang terkait sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir penciptaan karya ini dengan penuh haru dan semangat. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami dengan ikhlas hati mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof Dr Ir Mochammad Wahyudi , MKom , MM , MPd ,IPU, Asean Eng selaku rektor Universitas Bina Saran Informatika juga yang telah memotivasi penulis untuk Menyusun laporan kerja magang ini.
2. Ibu Anisti, S.Sos. M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika.
3. Ibu Hani Yuniani selaku Dosen Pembimbing 1 Akademik yang telah membimbing dan memberikan petunjuk, saran dan pengarahan dalam penyelesaian Dispro Tugas Akhir ini
4. Bapak Ferrari Lancia selaku Dosen Pembimbing 2 Akademik yang telah membimbing dan memberikan petunjuk, saran dan pengarahan dalam penyelesaian Dispro Tugas Akhir ini
5. Orang tua dan keluarga besar kami yang tanpa henti mendoakan dan mendukung kami dimana pun kami berada
6. Seluruh teman-teman kami yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan penyusunan Dispro Tugas akhir ini

Kami menyadari, desain produksi yang kami tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan kami nantikan demi kesempurnaan desain produksi ini.

Jakarta,01 November 2024



ANDI MUHAMAD

ABSTRAK

Andi Muhamad 44200201 (Januari 2025) “Peran Editor Dalam Program Film Drama “HOME”. Dalam tulisan ini menjelaskan bagaimana seorang ditugaskan menjadi editor, tugas dan tanggung jawab apa saja yang harus dijalankan oleh seorang editor dan juga pengertian dan penjelasan tentang film drama. HOME adalah judul film drama yang kami buat bercerita tentang Dira seorang anak perempuan yang mempunyai banyak masalah dalam hidupnya sampai akhirnya ia menemukan laki laki yang peduli dan sayang dengan dirinya.

Film ini di sutradarai oleh Rizky Dwi Ardiansyah, dengan narasi latar belakang keluarga broken home pemeran utama harus mengekspresikan dirinya seperti orang yang depresi agar pesan yang disampaikan dapat ke penonton. Film ini mengangkat isu keresahan anak muda jaman sekarang yang mempunyai penyakit kesehatan mental. Oleh karena itu penulis tertarik untuk memproduksi film drama ini yang berdurasi 15 menit agar anak muda jaman sekarang terus berkarya dan tidak mudah menyerah.

Kata Kunci : Film Drama, Romance, Kesehatan Mental, Gen Z

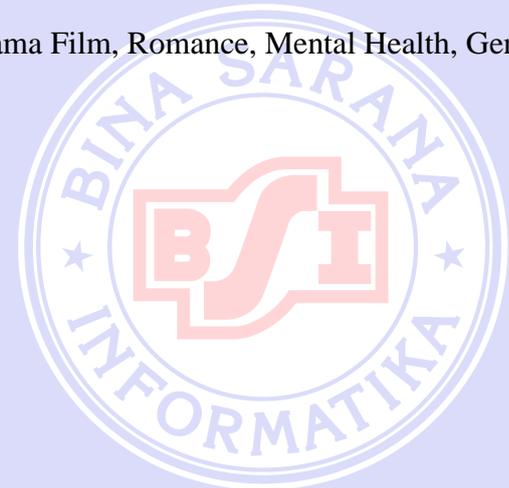


ABSTRACT

Andi Muhamad 44200201 (January 2025) *"The Role of Editors in the Drama Film Program "HOME". This article explains how someone is assigned to be a editor, what duties and responsibilities a editor must carry out and also the understanding and explanation of drama films. HOME is the title of the drama film that we made, telling the story of Dira, a girl who has many problems in her life until she finally finds a man who cares and loves her.*

This film was directed by Rizky Dwi Ardiansyah, with a narrative background of a broken home family, the main character must express himself like a depressed person so that the message conveyed can reach the audience. This film raises the issue of the anxiety of today's young people who have mental health disorders. Therefore, the author is interested in producing this drama film which is 15 minutes long so that today's young people continue to work and do not give up easily.

Keywords: Drama Film, Romance, Mental Health, Gen Z



UNIVERSITAS

DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	ii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Skripsi	iii
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Skripsi	v
Lembar Konsultasi Skripsi	vi
Lembar Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Abstrak... ..	ix
Abstrak... ..	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Isi.....	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Lampiran	xv
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	xvi
Lembar Pedoman Penggunaan Hak Cipta	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penciptaan Karya.....	2
1.3 Manfaat Penciptaan Karya.....	3
1.3.1 Manfaat Akademis	3
1.3.2 Manfaat Praktis	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Film	5
2.1.1 Film Drama	5
2.1.2 Program Televisi	6
2.1.3 Peran Editing.....	6

2.1.4 Definisi.....	7
2.2 Teknik Editing.....	8
2.2.1 Cut.....	9
2.2.2 Montage.....	10
2.2.3 Dissolve.....	10
2.2.4 Film Olak	12
2.2.5 Film Bolehkah Sekali Saja Kumenangis	12
2.3 Macam-Macam Genre Film	12
BAB III PEMBAHASAN.....	16
3.1 Konsep Karya.....	16
3.1.1 Pra Produksi.....	19
3.1.2 Produksi.....	19
3.1.3 Pasca Produksi.....	19
3.2 Konsep Teknis	20
3.2.1 Pra Produksi	20
3.2.2 Produksi.....	20
3.2.3 Pasca Produksi.....	21
3.2.4 Peran dan Tanggung Jawab Editor	23
3.2.5 Kendala Produksi dan Solusinya	25
3.2.6 Kendala Produksi Dan Solusinya.....	25
3.3 Desain Produksi	26
3.3.1 Lembar Kerja Editor.....	26
3.3.2 Konsep Editing/ Perencanaan	28
3.3.3 Laporan Editing.....	28
3.3.4 Logging Editing	47
3.3.5 Proses Pembuatan Program ID.....	49
3.3.6 Spesifikasi Alat Editing.....	54
3.4 Analisis Karya.....	55
3.4.1 Publikasi Karya	58

BAB IV PENUTUP	59
4.0 Kesimpulan.....	59
4.1 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	61
SURAT RISET	62
SURAT KEABSAHAN.....	63
BUKTI HASIL PENGECEKAN PELAGIARISME.....	64
SURAT HAK CIPTA.....	69



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1. Struktur proses editing</i>	8
<i>Gambar 2.2 Poster Film Olak</i>	11
<i>Gambar 2.3 Poster Film Bolehkan Sekali Saja Kumenangis</i>	12
<i>Gambar 2.4 Dua Garis Biru</i>	13
<i>Gambar 2.5 Korean Scariest Horror Stories The Final</i>	15
<i>Gambar 3.6 Collor Bar</i>	50
<i>Gambar 3.7 Logo UBSI</i>	51
<i>Gambar 3.8 Program ID</i>	51
<i>Gambar 3.9 Universal Counting Leader</i>	51
<i>Gambar 3.10 Logo Kelompok</i>	52
<i>Gambar 3.11 Opening Video</i>	52
<i>Gambar 3.12 Isi Program</i>	53
<i>Gambar 3.13 Isi Program</i>	53
<i>Gambar 3.14 Cv Crew</i>	54
<i>Gambar 3.15 Music Scoring</i>	56
<i>Gambar 3.16 Color Grading</i>	57
<i>Gambar 3.17 Color Grading</i>	57
<i>Gambar 3.18 Color Grading</i>	57
<i>Gambar 3.19 Poster Film Home</i>	59

DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Laporan Editing.....	29
Tabel 3.2 Logging Editing.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Proses Editing	68
Behind The Scene	68
Behind The Scene	69
Footage	69



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andi Muhamad
NIM : 44200201
Jenjang : Sastra Satu (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir telah saya buat dengan judul : “Peran Editor Dalam Program Film Drama HOME” Adalah asli (orisinil) atau tidak menjiplak (plagiat) dan belum pernah di publikasikan/di terbitkan oleh pihak manapun dan dimana pun dalam bentuk apapun. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benar nya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia baik di proses secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA di batalkan.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Januari 2025

Yang menyatakan,


Andi Muhamad

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir sarjana yang berjudul **“PERAN EDITOR DALAM PEMBUATAN FILM DRAMA HOME”** adalah hasil karya tulis asli Andi Muhamad dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk mengandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan di perkenankan untuk di catat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat di lakukan dengan seizin penulis dan di sertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumber nya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi kontak yang tertera dibawah ini :

Nama : Andi Muhamad
Alamat : Jl Duren 2, Kp pedurenan, Rt 006/002
No.Telp : 088210909262
Email : muhmdandi28@gmail.com

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Profesi editor video adalah sebuah profesi yang memiliki tugas menyatukan sejumlah video menjadi suatu film. Editor film juga dapat diartikan menjadi seseorang yang akan menyambungkan semua bahan video menjadi sebuah karya film yang nantinya akan dinikmati oleh banyak orang atau telah siap disebarluaskan. Materi-materi video tersebut dapat berupa footage, background video, sound effect, wawancara dan grafis (Myori, 2021) Editor juga harus memiliki tanggung jawab keseluruhan penyuntingan (editing) pada proses pengeditan film yang diciptakan. Jika penyutradaraan adalah tahap sebuah terciptanya ruang-ruang filmis, maka penyunting sangat erat dalam penciptaan dalam waktu filmis.

Editor disini ditugaskan untuk mencari atau memperbaiki dan menciptakan naskah tulisan ataupun gambar pendukung. Biasanya editor menggunakan sebuah software editing yang bernama *Adobe Premiere*, *Adobe Audition*, dan *Adobe After Effect* (Rohendra and M.Sn, 2022). Editor bukan mengatur tim pada potongan suara dan gambar, editor akan bekerja dengan seorang sutradara agar benar-benar memahami setiap naskah film yang sedang dibuat.

Editor bertujuan menciptakan sebuah rekaman film yang dapat dinikmati oleh khalayak lain (Putra, Adi, 2021). Seorang editor harus memahami film yang akan dibuat, teknik seperti apa yang cocok untuk digunakan, emosi apa yang ingin ditimbulkan dalam film, dan bagaimana mengatur sejumlah shot menjadi sebuah film yang utuh.

Setiap shot yang akan diambil harus berdasarkan keputusan yang sudah dipikirkan secara matang-matang, harus ada alasan dari setiap cut yang dilakukan. Jika sebuah shot bisa berdiri sendiri maka tidak perlu dilakukan cutting, mungkin saja pilihan terbaik untuk editor untuk tidak memotong shot

sama sekali, namun tetap memberi waktu yang tepat untuk permulaan dan akhiran sebuah urutan peristiwa (Vananto, 2020).

Multimedia adalah menggunakan komputer untuk membuat suatu teks, grafik, audio, video dan animasi dengan pergabungan tool. Pada saat ini multimedia sudah dapat memproses penyampaian informasi sangat mudah. Film dokumenter adalah sebuah film yang dibuat tanpa adanya sebuah adegan rekayasa dan nyata dalam kehidupan seseorang. Artinya bahwa apa yang di rekam memang berdasarkan fakta yang ada (Setiawan and Triono, 2017).

Pada pembahasan kali ini, kami Mahasiswa dari Universitas Bina Sarana Informatika memilih membuat film drama sebagai tugas akhir yang berjudul "HOME". Film ini kami buat layak dijadikan subjek film drama karena keunikan dan cerita yang dibuat konflik masalah yang dihadapi oleh beberapa kalangan anak muda. Keragaman ini membuatnya menjadi tempat yang unik untuk melihat bagaimana metode perasaan anak muda diadaptasi sesuai dengan kebutuhan spesifik setiap jenis film masing masing. Bercerita tentang seorang perempuan bernama Dira yang mempunyai masalah dalam hidupnya, sampai akhirnya ia menemukan sosok laki laki yang bisa dijadikan tempat sebagai rumah. Karena dengan melakukan pembuatan Film Drama ini agar masyarakat mengetahui perasaan yang sering di hadapi oleh kalangan anak muda dan kita harus peduli dengan orang yang ada di sekitar kita.

1.2 Tujuan Penciptaan Karya

Adapun tujuan karya dalam pembuatan film drama ini adalah :

Untuk menginformasikan lebih banyak kepada audience terutama tentang kisah kalangan anak muda jaman sekarang yang biasa kita kenal Gen Z. Memberikan gambaran kepada anak muda untuk tetap berkarya dan jangan mudah menyerah. Dan mengembangkan sisi positif dari segi penyutradaraan yang baik dalam pembuatan karya film drama, film "HOME"

ini di angkat dari keresahan anak Gen Z. Dan mengembangkan teknik editing yang baik dalam pembuatan karya film drama, film “*HOME*” ini di angkat dari keresahan anak Gen Z

1.3 Manfaat Penciptaan Karya

1.3.1 Manfaat Akademis

Film pendek ini di buat sebagai wahana mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Bahasa. Tugas akhir program drama ini di harapkan bisa menjadi pembelajaran atau referensi kepada pembuat film dengan genre yang serupa dan juga sebagai pelatihan bagi mahasiswa untuk merasakan pengalaman langsung jika bekerja dan membuat program dalam industri perfilman.

1.3.2 Manfaat Praktis

Sebagai bahan pembelajaran untuk praktek langsung dalam membuat program drama dengan durasi yang singkat. Ini akan menjadi pembelajaran yang besar, karena membuat tayangan untuk kebutuhan media media tertentu. Sekaligus belajar bekerja sama dengan tim besar, dan belajar bekerja dengan profesional, dengan menggunakan komunikasi yang bersifat vertical, dan juga sebagai wahana mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam bidang ilmu komunikasi dan bahasa.

1.4 Ruang Lingkup

Dengan adanya drama dapat memberikan hiburan positif kepada penonton dengan menyajikan cerita yang menarik dan menghibur. Penonton dapat terlibat dalam alur cerita dan juga mengikuti perkembangan tokoh tokoh drama tersebut.

Film pendek **Home** adalah film pendek yang berdurasi merupakan sebuahfilm pendek Indonesia yang mana dalam proses produksinya hanya melibatkan dua orang. Film **Home** bercerita tentang seorang mahasiswa yang

berasal dari keluarga ekonomi bawah, memiliki banyak sekali masalah hidup dari mulai keluarganya yang kurang harmonis sering kali bertengkar sampai ia sering kali kena imbas pukulan dari luapan pertengkaran kedua orang tuanya, dirundung oleh teman-temannya, harus membiayai kuliahnya sendiri sebab orang tuanya acuh terhadapnya.

Youtube merupakan sebuah laman yang memanfaatkan web untuk menjalankan highlight-nya, dengan adanya Youtube, seorang klien bisa memposting atau menampilkan rekaman atau gerakannya sehingga dapat dilihat dan diapresiasi oleh banyak orang. Namun, banyaknya klien Youtube, tentu saja, akan memicu persaingan yang ketat, terutama dalam hal melakukan latihan khusus. Di sinilah kita membutuhkan sebuah media yang dapat menunjukkan keunikan dalam interaksi kemajuan. Youtube merupakan video berbasis online dan alasan utama situs ini adalah mekanisme dalam mendapatkan, meninjau, dan berbagi rekaman unik ke seluruh pengguna melalui hal tersebut. Kemunculan youtube sangat mempengaruhi masyarakat, khususnya individu - individu yang memiliki energi pada bidang produksi rekaman, dapat berupa film pendek, narasi, sampai dengan website video, namun tidak memiliki ruang untuk mendistribusikan hasil karya. Youtube tidak sulit untuk digunakan, tidak membutuhkan biaya yang besar, dan bisa didapatkan dimana saja, tentunya dengan perangkat yang mumpuni. Ini memungkinkan produser video pemula untuk mentransfer konten video mereka tanpa hambatan untuk didistribusikan. Jika rekaman mereka diterima secara umum, jumlah perspektif akan meningkat. Banyak pengamat akan menyambut promotor untuk memasang iklan di rekaman mereka berikutnya. Sesuai dengan TV, substansi acara TV yang disukai masyarakat pada umumnya, untuk situasi ini penilaian yang tinggi, tentu akan menarik promotor. (Gede Lingga Ananta Kusuma Putra, 2019)

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Film

(Sobur, 2013) berpendapat bahwa: Film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, memulai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan kata lain pada waktu unsur-unsur yang merintangikan perkembangan surat kabar sudah dibikin lenyap. (h.126) Pada dasarnya film yang bergerak memiliki teknik dalam mengambil gambar tersebut, teknik ini disebut juga dengan teknik sinematografi.

Sinematografi sendiri berasal dari kata kata kinema yang artinya cahaya dan graphie artinya merekam. Jika keduanya diartikan maka sinematografi adalah merekam menggunakan cahaya yang memerlukan alat khusus berupa kamera. Pengertian ini sama halnya dengan pengertian photography yaitu phos yang artinya cahaya dan graphie yaitu gambar. (Bull, 2010)

2.1.1 Film Drama

Film Drama merupakan karya sastra yang disusun untuk merepresentasikan kehidupan dan aktivitas menggunakan berbagai tindakan, dialog, dan permaian karakter. Drama juga dapat diartikan sebagai sebuah gambaran kehidupan masyarakat yang diceritakan melalui pertunjukan yang divisualisasikan dengan gerak dan dialog.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, drama merupakan salah satu bentuk karya sastra yang diperagakan di atas panggung menggunakan dialog dan adegan untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

Adapun istilah serial drama yang digunakan untuk drama yang biasanya di tampilkan di televisi. Serial drama merupakan salah satu bentuk cerita yang dikemas secara dramatis. Dengan adanya drama dapat memberikan hiburan positif kepada penonton dengan menyajikan cerita yang

menarik dan menghibur. Penonton dapat terlibat dalam alur cerita dan juga mengikuti perkembangan tokoh-tokoh drama tersebut.

Program drama ialah tayangan televisi yang menyajikan cerita tentang karakter seseorang, atau tentang kehidupan, atau tentang beberapa tokoh yang diperankan pemain dengan melibatkan konflik serta emosi yang dihasilkan dari proses khayalan yang dituangkan dalam cerita dalam berbagai karakter yang diperankan oleh orang yang saling berinteraksi guna menyampaikan pesan-pesan dalam cerita tersebut (Latief, 2020:2).

2.1.2 Program Televisi

(Menurut Naratama, 2013), format program televisi adalah “suatu rencana induk suatu konsep program televisi yang menjadi dasar kreativitas dan rancangan produksi, serta didasarkan pada berbagai kriteria utama agar sesuai dengan tujuan dan khalayak sasaran acara tersebut.

Salah satu program yang ditayangkan di televisi yaitu FTV, FTV adalah film berdurasi tertentu yang diproduksi untuk didistribusikan melalui jaringan televisi. FTV biasanya memiliki durasi sekitar 120-180 menit dan mempunyai beragam tema.

2.1.3 Peran Editing

Menurut (Reisz & Millar, 2010, hlm. 28), Editing mulai diterapkan ketika di masa film bisu dan terus berevolusi hingga saat ini. Menurut mereka, berbagai inovasi teknik – teknik yang digunakan pada editing seperti penggunaan *cut*, *dissolve*, *flashback*, dan masih banyak lagi menjadi sebuah prinsip fundamental hingga menjadi sebuah praktik yang umum diterapkan. (Dancyger, 2018, hlm. 242) berpendapat bahwa ada beberapa tujuan yang dicapai dalam editing, diantaranya adalah untuk memperjelas narasi, menekankan unsur dramatik, mendukung subteks, serta menonjolkan elemen estetika didalamnya.

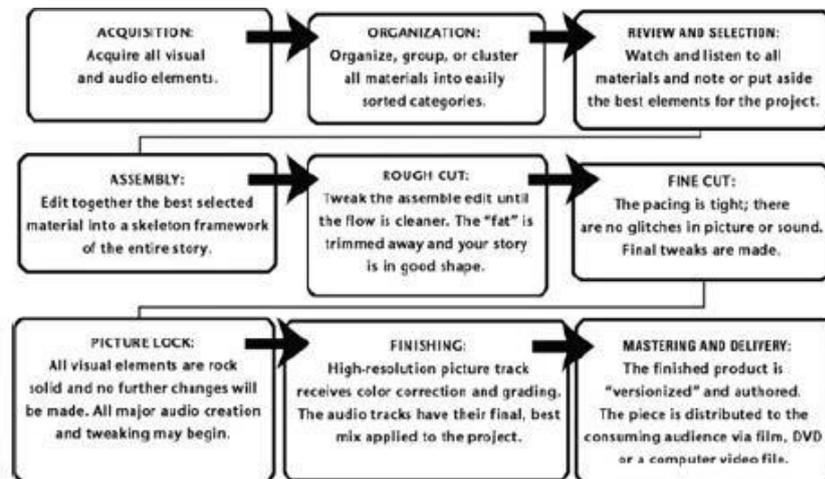
Menurut (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 24), Seseorang yang melakukan proses editing disebut sebagai *editor*. Mereka juga mengatakan bahwa seorang *editor* bertanggung jawab dalam menyusun dan merangkai hasil produksi syuting yang sudah selesai. Seorang *editor* juga bekerja sama dengan sutradara dalam pengambilan berbagai keputusan kreatif mengenai bagaimana sebuah *shot* bisa dilakukan pemotongan dan penggabungan sehingga bisa menciptakan hasil yang baik. *Editor* juga bekerja sama dengan departemen suara agar video dan audio bisa tersinkronisasi dengan baik.

2.1.4 Definisi

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 26), Editing merupakan salah satu metode untuk menyempurnakan sebuah film, dimana dilakukan di masa pasca – produksi dari sebuah produksi film. Masa pasca – produksi akan dimulai ketika masa produksi (atau yang biasa disebut dengan syuting) sudah selesai. Menurut mereka juga, untuk menciptakan sebuah cerita yang utuh, perlunya penggabungan gambar dan juga suara menjadi satu kesatuan, yang kemudian bisa ditambahkan *sound effects*, musik, *visual effects*, judul, grafik, dan juga *credits* dan semua itu dipersiapkan dan dilakukan di masa pasca – produksi, serta dilakukan oleh beberapa orang tergantung departemennya. Mereka menyebutkan bahwa terdapat langkah – langkah pokok yang menjadi inti dari setiap proses editing dalam pengerjaan pasca – produksi dibagi menjadi dua fase, yaitu fase *offline editing* dan fase *online editing*.

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 26), di fase *offline editing* dibagi lagi menjadi beberapa tingkat, yaitu dimulai dari *acquire*, *organize*, *review and select*, *assemble*, hingga *rough cut*. Setelah itu, dilanjutkan dengan fase *online editing* yang dimulai dari *fine cut*, *picture lock*, *finishing*, lalu kemudian yang terakhir adalah *mastering and delivery*. Mereka juga menyebutkan bahwa seorang editor perlu

bekerjasama dengan sutradara dan juga sinematografer untuk membuat sebuah satu kesatuan cerita yang utuh.



Gambar 2.1. Struktur proses editing

2.2 Teknik Editing

Menurut (Thompson & Bowen, 2017), terdapat banyak teknik editing yang bisa diaplikasikan di dalam film tergantung dengan situasi tertentu, konteks apa yang ingin kita sampaikan, dan juga dengan gaya apa ingin kita ceritakan film tersebut. Menurut mereka, terdapat beberapa contoh tipe – tipe transisi dan juga teknik *editing* yang essensial dan sering digunakan adalah seperti *cut (hard cut)*, *montage*, *dissolve*, *wipe*, *fade in or out*, *J or L cut*, popcorn cut, match cut, dan masih banyak lagi. Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 103), untuk menerapkan setiap satu dari teknik tersebut harus mempunyai enam elemen penting yang mendukung, yaitu informasi, motivasi, komposisi, *angle* kamera, kontinuitas, dan juga suara. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai beberapa dari teknik tersebut.

2.2.1 Cut

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 130), teknik *cut* atau bisa juga disebut sebagai *hard cut*, merupakan teknik yang paling umum digunakan dalam editing.

Fungsinya adalah untuk memberi pergantian dari satu *frame* ke *frame* yang lain. Menurut (Rosenberg, 2017, hlm. 3), sebuah *cut* juga bisa berarti pemisahan secara fisik ataupun virtual dari satu bagian dari sebuah media ke yang lain. (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 130) juga mengatakan bahwa teknik *cut* ini sering digunakan pada kondisi seperti aksi yang dilakukan memiliki kontinuitas dari satu shot ke shot yang lain, adanya keperluan untuk mengubah visual dengan alasan untuk memberikan perubahan suasana dan *mood*, serta yang terakhir adalah perubahan informasi maupun lokasi.

Menurut (Thompson & Bowen, 2017, hlm. 130), penerapan *cut* ini sudah ada sejak lama ketika medium produksi film masih menggunakan film seluloid. Pada masa itu, para editor yang masih disebut sebagai *cutter*, melakukan penyuntingan pada strip film dengan cara memotong dan menyatukan strip tersebut. Inilah yang menjadi awal dari munculnya transisi, hingga pada era media digital pada saat ini. Mereka menambahkan, jikalau sebuah *cut* diterapkan dalam momen yang tepat, ia akan terlihat transparan mengikuti alur dari ruang, waktu, dan aksi yang ada pada penceritaan. Namun, tidak menutup kemungkinan juga bagi mereka yang memiliki pemikiran kreatif sendiri dalam menerapkan *cut* secara gamblang dan jelas, dengan tujuan untuk mendukung *mood* dari cerita. Terlepas dari kedua pendekatan tersebut, tujuan akhirnya tentu untuk memberikan pengalaman audio visual kepada para penonton sesuai dengan apa yang diinginkan oleh si pembuatnya.

2.2.2 Montage

Menurut (Dancyger, 2018, hlm. 16), teori dan juga praktik dari montage pertama kali dicetuskan oleh Sergei Eisenstein (1898 – 1948), seorang pembuat dan juga praktisi film yang berasal dari Rusia. Beliau terkenal sebagai sosok ahli pikir yang memiliki banyak ide cemerlang. Selain itu, beliau juga merupakan seorang sutradara yang handal. Menurut (Eisenstein, 1969, hlm. 73–83), terdapat 5 macam teknik *montage* yang selalu ia aplikasikan didalam film – filmnya, yaitu *metric montage*, *rhythmic montage*, *tonal montage*, *overtonal montage*, dan *intellectual montage*. Teknik – teknik ini menjadi acuan yang sangat esensial bagi para pembuat film, khususnya para sutradara dan juga editor untuk menyempurnakan film mereka. Disamping itu, metode ini bahkan bisa dipadukan beberapa secara bersamaan tergantung dengan kebutuhan. Sergei Eisenstein mendefinisikan teori *montage* - nya sebagai sebuah teknik yang menggabungkan shot dari film yang diibaratkan sebagai sebuah sel yang hidup, sebuah stimulus yang bisa memberikan makna secara spesifik yang bisa memicu para penonton untuk memanfaatkan kemampuan sensibilitas mereka dalam mempersepsikan penggabungan shot tersebut, sehingga secara tidak langsung memberikan efek psikologis kepada mereka.

2.2.3 Dissolve

Menurut (Thompson & Bowen, 2017), *dissolve* merupakan teknik editing yang berupa transisi yang bersifat menimpa shot yang terakhir hingga ke shot awal kembali, bisa dibidang juga sebagai transisi yang berfungsi untuk memberikan pergantian scene. Menurut mereka, *dissolve* biasanya berfungsi untuk menunjukkan pergantian lokasi, waktu, hubungan antar shot, ataupun informasi yang bersifat emosional. Mereka juga menyebutkan bahwa *dissolve* bisa juga digunakan pada saat terdapat komposisi yang sama dari dua shot yang berbeda konteksnya

Referensi Audio Visual



Gambar 2. 2 Poster Film Olak

(Sumber : https://youtu.be/d6FWPXXZFm8?si=TmS5JR_hMctOCiHr)

2.2.4 Film Olak

Proses pembuatan program drama hiburan ini terinspirasi dengan beberapa referensi cerita dan konsep. Adanya referensi digunakan sebagai acuan untuk mendapat gambaran kedepannya seperti apa program yang akan dibuat. Karena baiknya sebelum membuat sebuah program memiliki referensi, sebagai acuan visi misi, atau pencapaian program seperti apa bentuknya. Berikut adalah referensi yang digunakan dari penulis dan sutradara untuk pacuan cerita dan konsep.

Sutradara memberikan referensi sebagai acuan bentuk visual lalu di diskusikan kepada penulis untuk membuat sebuah naskah / script. Film ini bercerita tentang pentingnya kepedulian dan kepekaan terhadap kehidupan sosial di sekitar kita. minem, cowo kribo yang dikenal ramah kepada teman-temannya, mendapati dirinya mengalami perlakuan ketika berpapasan dengan Faris cowok besar yang ditakuti teman-temannya.



Gambar 2.3 Poster Film *Bolehkah Sekali Saja Kumenangis*

(Sumber : [Bolehkah Sekali Saja Kumenangis \(2024\) - IMDb](#))

2.2.5 Film *Bolehkah Sekali Saja Kumenangis*

Film ini bercerita tentang setelah kakaknya meninggalkan rumah, Tari berjuang sendirian untuk menyelamatkan ibunya dari ayahnya yang abusive. Tari yang sejak kecil menyimpan banyak sekali trauma, sudah tidak mampu menahan beban ini. Di temani Baskara, seorang pria temperamental yang juga bergabung di support group yang sama. Mampukah Tari melewati Trauma yang ia punya dan tidak lagi menyimpan tangisnya sendiri

2.3 Macam- Macam Genre Film

1. Genre drama kental menceritakan tentang kehidupan sehari-hari. Fokusnya adalah *human interest* dan banyak menyoroti hubungan antarmanusia yang direfleksikan dalam kehidupan para tokohnya. Ciri khas genre ini adalah emosional dan sarat kelindan konflik di antara para tokoh.

Dalam film drama juga biasanya terselip banyak nilai kehidupan yang sangat bermanfaat bagi penontonnya. Contoh film drama antara lain *One*

Flew Over the Cuckoo's Nest, Forest Gump, Dua Garis Biru, juga Bumi Manusia.

Grameds juga dapat membaca novel Dua Garis Biru yang merupakan sebuah novel adaptasi Lucia Priandarini dari skenario film karya Gina S.Noer dibawah ini.



Gambar 2.4 Dua Garis Biru

Genre Film Komedi

Film bergenre ini paling banyak dicari untuk melepas stres dari beban pekerjaan atau permasalahan yang menumpuk. Ya, karena film ini menyajikan humor-humor segar yang menghibur. Cerita dalam film komedi pun disajikan dengan sangat ringan meski terkadang hiperbola untuk memancing tawa pemirsanya.

Dimotori oleh Hollywood, dunia perfilman internasional kekinian membagi genre komedi (comedy) ini menjadi beberapa jenis atau subgenre. Hal tersebut didasari oleh perbedaan sense of humor setiap orang.

Beberapa sub genre komedi tersebut antara lain:

a. Black Comedy

Black comedy atau sering disebut juga dengan dark comedy merupakan tipe film komedi yang membawa pesan kritik sosial atau sindiran dalam humor yang disajikannya. Dengan demikian, selain memancing gelak tawa penontonnya, film ini sekaligus mampu memberikan sindiran pedas.

Film black comedy juga tak jarang menyoal hal-hal yang tabu untuk diperbincangkan di tengah masyarakat, misalnya, pembunuhan, kriminalitas, kematian, dan sebagainya.

Beberapa contoh film bertipe black comedy antara lain, Fargo, Once Upon a Time in Hollywood, juga In The Loop.

b. Slapsticks

Pada slapstick comedy, humor tidak disajikan dalam kata-kata, tetapi dengan gerakan tubuh. Latar belakang lahirnya subgenre ini disinyalir dari era ketika film hanya mampu mengeluarkan gambar saja (visual) dan belum bisa mengeluarkan audionya.

Selain itu, akar dari komedi slapstick adalah pentas sandiwara atau teater di masa lalu. Beberapa film berjenis slapsticks comedy antara lain Home Alone, Johnny English, Mr. Bean, juga Shaolin Soccer.

c. Romantic Comedy (Rom Com)

Subgenre komedi ini bisa dibilang yang paling menjadi primadona karena paling banyak digemari penonton. Ya, mengawinkan drama romantis dengan komedi dalam sebuah film ternyata membuahkan tontonan yang menuai tawa sekaligus menyentuh hati.

Jenis film romantic comedy biasanya menyajikan sisi-sisi lucu dalam jalinan hubungan asmara. Di Indonesia sendiri film jenis ini telah banyak diproduksi dan banyak menarik penonton, misalnya, film Milly & Mamet, Get Married, Kapan Kawin?, dan Mekah I'm Coming.

Sementara beberapa film romcom besutan Hollywood yang banyak digemari antara lain Friends with Benefits, The Proposal, juga La La Land.

Indonesia sendiri memiliki sederet film komedi klasik yang hingga saat ini masih banyak digemari. Seri Warkop DKI dan seri Benyamin adalah dua kelompok film komedi lawas yang masih banyak dinikmati penonton milenial.

Genre Film Horor

Genre ini “menguji nyali” para penikmatnya dengan menebar ketakutan dalam penyajiannya. Pengalaman dan sensasi menyeramkan selain ditampilkan dengan perwujudan hantu atau setan secara eksplisit juga diperkuat dengan musik pengantar, pencahayaan, dan setting film. Penggemar genre ini biasanya adalah mereka yang juga menyukai dunia supranatural.

Seperti komedi, genre horror juga memiliki beberapa subgenre, di antaranya:

a. Comedy Horror

Subgenre ini menyajikan unsur mencekam sekaligus menambahkan bumbu humor di dalamnya. Contoh film horor komedi antara lain Ghostbusters, Zombieland, juga Scooby

Doo. Sementara versi Indonesia, beberapa film horor komedi yang banyak digemari adalah Setan Kredit, Bukan Pocong Biasa, dan Ghost Writer.

b. Supernatural Horror

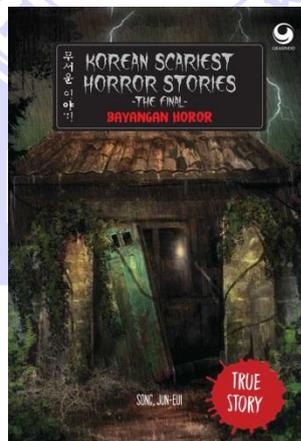
Film pada subgenre ini memadukan antara unsur gaib dan mistis. Contohnya film *The Conjuring*, *Amityville Horror*, *The Exorcist*, dan sebagainya.

c. Psychological Horror

Ciri khas film-film yang termasuk dalam subgenre ini adalah melibatkan kondisi mental dan emosi dari tokoh utama. Contoh film pada subgenre ini adalah *Silent Hill*, *Sinister*, dan *The Shining*.

Di Indonesia sendiri horor termasuk salah satu genre yang paling banyak digemari penonton. Sederet film horor bahkan mencatatkan jumlah penonton di atas 2 juta orang. Beberapa film tersebut di antaranya adalah *Pengabdian Setan*, *Suzanna: Bernapas dalam Kubur*, dan *Danur: I Can See Ghosts*.

Grameds juga dapat membaca kumpulan kisah horor melalui buku *Korean Scariest Horror Stories The Final – Bayangan Horor* yang terdiri dari 39 kisah horor dari Negeri Ginseng.



Gambar 2.5 Korean Scariest Horror Stories The Final

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Konsep Karya

Film pendek **HOME** adalah film pendek Mendefinisikan editor film sebagai seseorang yang menyusun, mengorganisir, dan menyempurnakan footage film untuk menciptakan narasi yang kuat dan kohesif. Ia menekankan bahwa editor memiliki peran penting dalam menentukan ritme dan mood film melalui pemotongan dan penyusunan adegan (Murch, 1995).

Editor adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk menyeleksi, memperbaiki, dan menyempurnakan konten yang akan dipublikasikan atau disiarkan, baik itu dalam bentuk teks, audio, video, maupun media lainnya. Tugas utama seorang editor mencakup penyuntingan materi agar memenuhi standar kualitas yang ditetapkan, baik dari segi bahasa, struktur, tata letak, maupun kesesuaian isi dengan tujuan dan audiens yang ditargetkan.

Sebagai seorang yang Menyempurnakan film, Editor memiliki tugas besar dalam menciptakan hasil gambar berupa video. Dalam proses menyempurnakan film, editor sangat subjektif, dan mereka dapat menggabungkan informasi dari berbagai sumber untuk membuat cerita. Editor sangat terlibat dalam proses produksi dan pasca produksi. Pertanggung jawaban atas karya video dan audio visual dipertaruhkan. Proses Editor dalam program Youtube untuk tugas akhir ini dilakukan dengan cara sebaik-baiknya agar dapat diterima oleh khalayak luas. Dari program Film Pendek “**Home**”, penulis dan tim ingin menyampaikan informasi kepada khalayak luas tentang apa yang menjadi keresahan pada anak generasi muda jaman sekarang.

Penulis sebagai editor lebih banyak melakukan diskusi dengan tim tentang ide dan tema yang akan diangkat untuk terus mengembangkannya agar alur cerita menjadi cerita yang jelas dan menarik, karena tugas editor

tidak hanya sekedar membuat program acara yang sudah disiapkan oleh sutradara dan produser, tetapi editor harus membuat karya yang bersifat artistik, akademis, dan organisatoris untuk memenuhi keindahan karya audio visual yang diambil dari realitas dunia nyata tanpa unsur rekayasa atau fiksi yang menghasilkan tontonan yang berbobot untuk khalayak luas.

1. Konsep Kreatif

Proses Kerja Penulis Editor pada awalnya mendapatkan ide untuk membuat program drama mengenai kondisi psikologis seorang sebagai ide yang menekankan fungsi nilai kesehatan mental anak muda pada zaman sekarang yang mempunyai rumah tapi rumah itu malah justru merusak karna tidak memberikan kenyamanan. “ HOME“, memperlihatkan ke dalam bentuk audio dan visual. Menciptakan suasana yang baik agar tim yakin bahwa tujuan editor adalah untuk mencapai kepuasan kreativitas seni yang terbaik, dan tetap menghindari arogansi yang berlebihan dan tidak memberikan konten sensitif.

2. Konsep Produksi

Proses produksi film drama ini mengikuti alur yang telah dirancang dalam treatment, mulai dari pengambilan gambar hingga penyusunan alur cerita yang akan digabungkan dalam tahap editing pasca produksi. Seluruh proses produksi difokuskan pada satu lokasi utama, yaitu Smk Yapera Ciledug dan ada beberapa lokasi lain nya seperti dirumah dan di jalanan. Konsep produksi yang diusung dalam film drama ini adalah Multi Camera, yang berarti seluruh proses pengambilan gambar dilakukan menggunakan dua kamera. Alasan pemilihan konsep ini adalah untuk melatih kemampuan operator kamera dalam pengambilan gambar dan memudahkan nya untuk menghasilkan stok gambar (*stock shot*) yang dapat digunakan di masa depan. Selain itu, konsep multi-camera juga bertujuan untuk mmeberikan visual yang bagus untuk menarik perhatian penonton agar tidak bosan saat menonton nya dan juga memudahkan mensinkronisasikan suara dari dua buah kamera padda saat adegan yang sama. Selain itu, untuk mengantisipasi

hal-hal tak terduga, sutradara akan mengarahkan operator kamera untuk menyiapkan berbagai angle pengambilan gambar agar tidak kekurangan bahan gambar dapat diminimalisir. Operator kamera juga diinstruksikan untuk membawa lebih dari satu memory card untuk memastikan kelancaran proses pengambilan gambar. Penggunaan tripod juga menjadi bagian penting dalam konsep produksi ini. Tripod digunakan untuk menghasilkan gambar yang stabil dan membantu menciptakan dinamika, sehingga film ini terasa lebih hidup dan menarik bagi penonton.

3. Konsep Teknis

- a. Pendekatan Crew dan Aktor Membangun hubungan baik dan rasa nyaman antar crew dan aktor agar mereka terbuka dan tidak canggung saat proses syuting, memberikan naskah yang sudah dibuat untuk di breakdown ulang supaya menghasilkan hasil yang maksimal yang sesuai dengan ekspektasi sutradara serta menghormati privasi aktor dengan tidak menyinggung topik sensitif.
- b. Penyusunan Treatment dan Outline editor membuat treatment dan outline video untuk merumuskan alur cerita dan urutan gambar. Tujuannya agar proses pengambilan gambar berjalan lancar dan terarah, serta fokus pada gambar yang ingin diambil.
- c. Koordinasi dengan kameraman Sutradara memastikan treatment dan outline video dengan shot list yang dibuat oleh juru kamera agar menghasilkan sesuai dengan keinginan. Hal ini penting untuk menjaga konsistensi dan kesatuan visual dalam film drama

3.1.1 Pra Produksi

Tahap ini merupakan proses persiapan sebelum pengambilan gambar dimulai. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

- Pengumpulan ide dan konsep film.
- Riset lokasi dan penyusunan daftar pertanyaan untuk kebutuhan shooting.
- Pembuatan storyline dan storyboard sebagai panduan produksi.
- Persiapan alat dan perlengkapan produksi

3.1.2 Produksi

Tahap ini mencakup seluruh proses pengambilan gambar dan suara.

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- Pengambilan gambar berdasarkan skenario dan storyboard.
- Pencatatan time code oleh editor untuk memudahkan proses pasca produksi.
- Evaluasi hasil rekaman untuk memastikan kualitas gambar dan suara.
- Koordinasi antara editor, sutradara, dan penata kamera dalam menentukan adegan yang sesuai

3.1.3 Pasca Produksi

Setelah produksi selesai, tahap ini dilakukan untuk menyunting hasil rekaman dan menyusun film menjadi karya yang siap ditayangkan.

Proses yang dilakukan meliputi:

- Offline Editing: Pemilihan footage terbaik dan penyusunan adegan sesuai dengan skenario.
- Online Editing: Penyempurnaan visual melalui color grading dan penambahan efek.
- Mixing Audio: Penyesuaian suara, musik latar, dan efek suara untuk menciptakan pengalaman audiovisual yang optimal.
- Finalisasi: Penyelarasan akhir film dan persetujuan dari sutradara sebelum publikasi
-

3.2 Konsep Teknis

3.2.1 Pra Produksi

(Menurut Morissan, 2015) pra produksi adalah sebuah kegiatan pengumpulan ide sampai dengan pelaksanaan pengambilan gambar dilokasi. Dalam kegiatan pra produksi ini penulis mempersiapkan beberapa kebutuhan produksi. Seperti melakukan riset ditempat yang bersangkutan, mempersiapkan beberapa list pertanyaan sebagai kebutuhan *shooting*, membuat *storyline* dan *storyboard*, serta mempersiapkan alat apa saja yang dibutuhkan saat melakukan kegiatan produksi.

3.2.2 Produksi

Seorang editor tidak memiliki tugas khusus pada tahap ini. Namun, mereka membantu membuat beberapa catatan, seperti membuat lembar time code, selama proses produksi. Fungsinya adalah untuk mencatat nomor file data yang nantinya akan diolah pada saat pasca produksi. Editor juga bertugas mengevaluasi suatu video atau gambar, serta menggabungkan gambar-gambar untuk keperluan produksi. Selain itu, pada tahap produksi editor membantu sedikit bagian lain, seperti mengambil beberapa shot, mengatur lighting, dan juga editor mencari arsip dokumentasi dari media sosial yang diperlukan untuk mendukung konsep editing dari seorang editor.

Pada tahap ini, editor dapat membantu dan memberikan saran kepada sutradara dan penata kamera tentang gambar yang jelas dan gambar yang sesuai dengan keinginan mereka, karena sutradara dan penata kamera harus setuju dengan editor sebelum memotong gambar dimeja editing. Editor juga ikut serta dalam kegiatan bersama anggota crew yang lainnya. Menurut (Supriyadi dkk, 2014) editor dapat membantu atau mengawasi sutradara selama tahap produksi. Selain itu, editor bertanggung jawab untuk mengawasi kondisi materi produksi sampai ke meja editing serta pendistribusian. Editor

menyiapkan bahan gambar untuk produksi, menyusun daftar gambar yang membutuhkan efek suara atau kesan, membantu juru suara melakukan review untuk memenuhi persyaratan, dan memberikan ide kepada perekam tentang editing.

3.2.3 Pasca Produksi

Setelah proses praproduksi dan produksi selesai, kita masuk ke tahap pascaproduksi. Pada titik ini, editor memulai proses mengambil gambar dan memilih gambar untuk disusun di meja editing, yang merupakan proses akhir. Ditahap ini, seorang editor bertanggung jawab untuk menjalankan proses editing. Penulis menggunakan gambar dan mengatur warna untuk membuatnya terlihat lebih natural dan sesuai dengan keadaan aslinya. Untuk bagian mengedit, Software yang digunakan editor adalah Adobe Premiere for Windows mudah digunakan dan lumayan ringan untuk digunakan. Selama proses editing, editor juga dibantu oleh kru, terutama sutradara saat menggabungkan gambar. agar hasil memenuhi gagasan yang telah direncanakan sejak awal produksi.

Menurut (Rahmawati dan Rusnandi, 2010) mengatakan bahwa, ada 3 tahap dalam proses ini, yaitu editing offline, editing online, dan mixing. Proses editing berbeda berdasarkan peralatan yang digunakan, yaitu editing analog dan digital atau non-linier dengan perangkat editing komputer. Ada beberapa hal yang dilakukan saat pra produksi:

1. Dengan menggunakan catatan laporan pengambilan gambar atau penjelasan langsung sutradara, membedakan pengambilan gambar yang digunakan dari yang tidak digunakan.
2. Melakukan editing awal untuk menyesuaikan konsep dasar editing yang diinginkan dan memberikan gagasan perekam terkait dengan editing.
3. Mengedit hasil akhir hingga film selesai selama proses editing.

4. Mendapat persetujuan dari sutradara untuk hasil akhir penyuntingan.
5. Bertanggung jawab sepenuhnya atas keamanan semua gambar dan suara yang terima untuk diedit

a. Persiapan Bahan Editing

Yang dilakukan dalam tahap persiapan adalah memilih satu persatu video dan memisahkan video yang layak dipakai ke dalam folder good agar memudahkan saat proses editing, karena video yang akan dipakai sudah dipisahkan dari video yang tidak terpakai. Sehingga saat proses editing berlangsung penulis tinggal menyesuaikan story line

b. Proses Editing Film

Dalam proses editing video penulis menggunakan software Adobe Premiere 2024, software ini dipilih dengan tujuan agar film yang dihasilkan bisa lebih maksimal, dalam proses edit video penulis menerapkan konsep cerita yang ringan dan sesuai dengan konsep awal agar mudah dipahami oleh pemirsa. Hal pertama yang dilakukan saat proses edit berlangsung adalah, memasukan video yang sudah di sortir satu-persatu sesuai dengan alur yang ada pada storyline dan merangkai hasil film dari deeper agar sesuai dengan alur cerita sehingga maksud dari apa yang mereka sampaikan dapat diterima dengan gamblang oleh pemirsa.

Guna melengkapi film yang berisi drama, penullis menempatkan video scane , sehingga pemirsa memahami situasi yang terjadi di dalam film tersebut. Sedangkan dalam penempatan backsound penulis memilih backsound yang sekiranya pantas untuk diperdengarkan kepada semua kalangan dan cocok dengan konsep film drama, sehingga film drama ini mudah dipahami.

3.2.4 Peran dan Tanggung Jawab Editor

Program Film Pendek yang kita saksikan di Youtube sebetulnya merupakan serangkaian ratusan atau bahkan ribuan gambar yang sebelumnya disusun oleh penyunting gambar. Gambar dipilih, dipotong, dan digabungkan menjadi sebuah adegan atau scene. Setelah digabungkan, gambar tersebut menjadi sebuah cerita yang utuh. Ketika disusun dengan baik oleh seorang editor, itu akan menjadi tontonan yang menarik (Rahmawati dan Rusnandi, 2010).

Pada uraian di atas maka dapat disimpulkan Setelah proses produksi selesai, editor bertanggung jawab untuk menambah tulisan, gambar, atau suara sehingga mudah dimengerti dan dinikmati penonton. memotong dan menggabungkan bagian- bagian gambar untuk membuat tayangan yang utuh dan menarik.

Peran dan tanggung jawab Editor:

1. Merancang dan mengatur urutan adegan serta memotong klip untuk menciptakan alur cerita yang koheren dan mengalir dengan baik. Ini melibatkan memilih momen terbaik dari berbagai footage yang tersedia untuk mendukung film.
2. Memilih klip yang paling cocok untuk tema dan pesan yang ingin disampaikan dalam film. Ini bisa mencakup memilih klip dialog, adegan aksi, atau rekaman lain yang terkait dengan cerita.
3. Mengedit dialog untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan jelas, relevan, dan menarik bagi penonton. Ini termasuk memilih potongan dialog yang paling bermakna dan memastikan bahwa mereka terintegrasi dengan baik dalam alur cerita.
4. Mengedit dan menyelaraskan audio, termasuk mixing suara wawancara, musik latar, dan efek suara. Kualitas audio yang baik penting untuk memastikan bahwa pesan dan narasi film jelas disampaikan kepada penonton.

5. Mengatur dan menyesuaikan warna footage untuk menciptakan estetika visual yang konsisten dan memikat. Color grading dapat membantu dalam menciptakan mood dan nuansa yang sesuai dengan tema film dokumenter.
6. Menyusun versi akhir film dengan mengintegrasikan semua elemen secara harmonis, termasuk judul, kredit, dan elemen akhir lainnya. Editor bertanggung jawab untuk memastikan bahwa film drama pendek mencapai standar produksi di ingkan



3.2.5 Kendala Produksi dan Solusinya

1. Kendala : Ada beberapa Bahan shoot kurang untuk skenario.

Solusi : Editor harus memikirkan kembali jalan cerita dan alur yang tepat sebagai shot yang kurang, meskipun di bagian-bagian ini, film tampak tidak memiliki rasa dan kehidupan.

2. Kendala : Komputer yang digunakan sedikit ngelag pada saat proses mengedit

Solusi : editor harus sabar menunggunya.

3. Kendala : Beberapa mentahan hasil shooting sangat minim cahaya dan munculnya noise.

Solusi : Mengedit kembali untuk meminimalisir cahaya dan noise



UNIVERSITAS

3.3 Desain Produksi

3.3.1 Lembar Kerja Editor

Menurut (Irwanto, 2014) “Editor adalah seorang yang bertanggung jawab dan bertugas menyunting gambar bergerak melalui proses seleksi, memilih, memilah, untuk dijadikan sebagai rangkaian kesatuan film yang utuh.” Menurut (Hidajanto Djamil, 2014), “Editing adalah pemilihan (adegan/scene) hasil pengambilan (shooting) dan penggabungannya dalam urutan yang logis (sejalan dengan cerita atau skenario)”. Seorang editor pertama kali harus mampu mengerti keinginan sutradara dalam penyatuan gambar yang ingin penulis kerjakan nanti. Konsep editing yang sudah dibuat oleh sutradara merupakan acuan untuk dalam penggabungan gambar nanti. Kreativitas merupakan kunci untuk mendapatkan konsep editing dengan baik hal itulah yang harus mampu penulis penuhi. Penulis diwajibkan mampu menerjemahkan setiap pola visual sehingga tercipta program yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Proses editing memang menduduki posisi penting dalam menghasilkan karya film yang menarik dan tidak membosankan. Dalam kegiatan editing seorang editor harus betul-betul mampu menata ulang potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera. Proses editing dapat dilakukan jika shot (stok shot) dan unsur pendukung lainnya seperti audio, sound effect, dan musik sudah mencukupi. Seorang editor dituntut memiliki sikap kreatif dalam menyusun shot-shotnya. Editor juga mempunyai hak untuk mengajukan usul kepada sutradara untuk mengubah urutan konsep yang sudah ada bila memang pada saat proses pengeditan mengalami kekurangan gambar atau suara yang kurang

3.3.2 Konsep Editing/ Perencanaan

Dalam pembuatan program Drama Televisi yang berjudul “HOME”, konsep editing yang di gunakan adalah cut to cut dan menggunakan efek-efek visual dan jenis-jenis transisi seperti dissolve atau dip to black agar menjadi program yang menarik untuk audience. Penulis juga memberikan efek coloring pada frame yang kurang pencahayaan dan juga di maksudkan untuk membuat visual yang lebih baik serta warna pada semua frame senada.



3.3.3 Laporan Editing

Produksi : The Nightmares Compeny

Peoduser : Amellia Hadi Pratama

Judul Karya : Home

Sutradara : Rizky Dwi Ardiansyah

Durasi : 15 Menit

Editor : Andi Muhamad

Tabel 3.1 Laporan Editing

NO	SCENE	EX T/ IN T	KETERANGAN					
			VISUAL	AUDIO	SFX	TRANSISI	VIDEO EFFECT	DURASI
1.	1	INT	Menunjukkan suasana kelas yang ramai saat dosen mengajar mata kuliah mental health	<p>VOICE OVER DIRA :</p> <p>"Depresi bukan sama sekali bukan bercandaan, kondisi mental ini diam - diam menyerangmu di waktu yang tiba - tiba, pada awalnya kamu memikirkan banyak hal dan biasanya</p>	dialog + sfx	Cut to		16 detik

				<p>kamu tidak bisa menjelaskan perasaan yang sedang kamu alami, seperti kepala memberat tapi bukan, bukan hanya itu kamu berusaha mengabaikan dan berpikir bahwa hari ini yang paling buruk dan bersifat sementara"</p>				
2.			Menyotor ekspresi dira saat suasana ramai di kelas	(suasana keramaian kelas)	Musik scoring	Cut to		3 detik
3.	2	INT	Dira sedang berdiri di toilet menghadap ke kaca, tak lama kemudia ibunya mengirim pesan dan menyuruhnya pulang dengan pesan yang berisi kata kata tidak senonoh	-	Suara notif hp,musik scoring	Cut to		5 detik

4.	3	EXT	Dira sampai dirumah mengetuk pintu memanggil ayah dan ibunya	DIRA : Assalamuallaikum bu pah, dira pulang	Dialog	Cut to		8 detik
5.	4	INT	Dira melepas tas dan jaket, lalu ia mendengar pertikaian kedua orang tua nya dira pun menangis	<p>IBU :</p> <p>Duit bulanan udah, abis minta lagi!!</p> <p>AYAH :</p> <p>Lah cepet amat!!,, bukannya baru minggu kemaren di kasih?!.. Dibuat beli apa aja si emangnya ?!!</p> <p>IBU :</p> <p>Ya jelas buat beli kebutuhan rumah lah apa lagi emangnya,, lagian gaji segitu mana cukup</p>	Dialog + sfx	Cross dissolve		44 detik

				<p>buat beli mentahan lauk makan sehari - hari, masih kurang lah. Apa lagi di tambah tuh si dira mesti bayar uang semesternya !!</p> <p>AYAH: Enak bener ya lu kalo ngomong!!, bukannya bersyukur udah di kasih uang bulanan segitu, emang lu pikir cari kerja itu gampang !!, belum lagi punya anak yang selalu nambah beban orang tuanya bikin pusing!!!</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				<p>IBU:</p> <p>Kalo gini terus gua gabisa deh apa - apa serba kekurangan gini, gua mau pisah !!!</p> <p>AYAH:</p> <p>Akkkhh!!!! ,, gaada bersyukur lu ya jadi istri!!!</p>				
6.			TIME LAPSE	-	Musik scoring	Dip to black		5 detik
7.	5	EXT	Suasana keluar kelas, dan dira menuju lorong namun pada saat dira berjalan, dira melihat rehan bergandengan dengan wanita lain	(suara riuh - piuh suasana kelas)	-	Cross dissolve		31 detik

8.	6	INT	Dira pulang kerumah dan dira langsung kedalam kamarnya. Dengan raut wajah yang bertanya – tanya	-	Musik scoring	Croos dissolve	17 detik
9.	6	INT	Pada saat di dalam kamar dira, dira langsung menghubungi rehan untuk mengajak bertemu setelah tadi sore dira melihat rehan bergandengan dengan wanita lain	<p>DIRA : Hallo han,, besok kamu ada kelas gak ?</p> <p>REHAN : Hallo sayang,, kebetulan besok aku ada kelas nih, kenapa ? ada apa ?</p> <p>DIRA : Emmm, besok beres kelas kita bisa ketemu gak ? ada yang mau aku obrolin sama kamu han</p>	Dialog	Cut to	51 detik

				<p>REHAN :</p> <p>Jelas bisa dong sayang,, kenapa nih tumben banget ngajak ketemu di kampus,, kangen ya sama aku hehe</p> <p>DIRA :</p> <p>Emmm, yaudah besok selsai kelas kita ketemu di lorong kampus ya</p> <p>REHAN :</p> <p>Oke sayangg,, see you yaa...</p> <p>DIRA :</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

				Yaudah aku tidur duluan ya mau istirahat,, dahh see you				
10.			TIME LAPSE		Musik scoring	Dip to black		5 detik
11.	7	EXT	Dira menunggu di lorong untuk bertemu rehan, pada saat selsai kelas	-	Dialog	Dip to black		7 detik
12.			Dira sudah bersama rehan dan ingin membicarakan sesuatu perihal apa yang dira lihat pada hari sebelum nya	REHAN : Ada apa sayang, kenapa kenapa apa yang mau kamu obrolin DIRA : Emmm,,,aku mau tanya sama kamu han,, kemarin sore, di depan kelas itu siapa yang kamu	Dialog	Cut to		01:16 detik

				<p>gandeng?</p> <p>REHAN :</p> <p>Hah?aku gandeng? Siapa? Cewe mana yang aku gandeng kemarin sore? Orang aku kemarin sore balik dari kampus bareng sama temen temen ko, sekalian nongki,, kamu salah liat kali sayanggg, lagian aku mana mungkin gandeng cewe lain, kan aku udah punya kamu, si cantik dira hehehe</p> <p>DIRA :</p> <p>Gausah becanda han, aku</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

			<p>serius, kemarin aku ngeliat jelas ko pake mata kalo kamu pulang bareng sama cewe lain</p> <p>REHAN : Mana buktinya coba kalo kamu ngeliat aku pulang bareng cewe kemarin sore, hayo</p> <p>DIRA : Ya, aku emang ga ada bukti han, tapi aku yakin banget ngeliat kamu pulang bareng cewe</p> <p>REHAN : udah lah dir kamu itu</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

				<p>kebiasaan deh kaya gini. setiap ada masalah sepele gini selalu nyalahin aku lah nyudutin aku kamu ga mikir apa dir</p> <p>DIRA :</p> <p>kamu bisa gak gausah playing victim? Jujur saja sama aku han. Aku itu liat kamu</p>			
13.	7	EX T	Tidak sengaja dika mendengar pertengkaran dira dan rehan saat mau ingin mengambil sesuatu yang tertinggal di kelas	<p>REHAN :</p> <p>kamu tuh ya, punya bukti saja engga, tapi nyudutin aku terus. Kalo cape itu istirahat dir, jangan kebiasaan</p>		Cut to	4 detik

				<p>melampiaskan ke orang lain</p> <p>DIRA :</p> <p>Kamu yang sadar dirihan. Bisa gaksih sekali saja jujur sama aku. Gausah memutarbalikkan fakta gini. Ada saja tingkah kamu tahu gak? Sudah tahu salah bukan nya ngaku masi saja ngelak begini</p> <p>REHAN :</p> <p>Arrgghhh,,, udahlah, iya kenapa emangnya</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>kalo gw pulang sama cewe lain? Lo cemburu?,, udahlah gw juga udah bosan sama lu, gw juga capek punya cewe yang hidupnya problematic kaya lu, apa saja semua di permasalahanin dibikin ribet, yaudah lu dah puaskan sekarang sama jawaban gw, lu dah ngeliat secara langsung kan kalo gw sama cewe lain,, yaudah mulai sekarang gw mau kita putus!!!</p>				
			Dira yang tidak sangka dengan		sfx	Cut to		4 detik

			jawaban dan respon Rehan reflek menampar pipi rehan lalu pergi sambil menangis meninggalkan rehan				
14.	8	INT	Dira lari ke toilet sambil menangis	Musik scoring	Cut to		2 detik
15.	8	INT	Dira mengenang kenangan bersama rehan	Musik scoring	Clock wipe		1 detik
16.	8	INT	Setelah dira menangis dira bergegas keluar dari toilet.	Musik scoring	Cut to		24 detik
17.	8	INT	Tidak sengaja dira menjatuhkan handpone nya, selang beberapa waktu dika mengetahui bahwa handpone dira terjatuh	Musik scoring	Dip to black		16 detik

18.	9	EXT	Dira duduk di halaman kampus dan masih memikirkan perkataan rehan kepadanya sampai tidak menyadari bahwa handponenya terjatuh di toilet		Dialog + sfx	Cross dissolve		10 detik
19	9	EXT	Ketika dira sedang sedih datanglah dika yang ingin mengembalikan handpone dira Raut muka dira menahan nangis saat apa yang dia alami hari ini, dan memutuskan untuk cerita	DIKA : Nih hp lu jatoh, gua boleh duduk disini gak ?, , sorry dir mungkin ini bukan hari yang baik buat lu,, tapi tadi gua gak bermaksud nguping sama sekali, tadi kunci gua ketinggalan gua mau ambil ke kelas gak sengaja gua denger lu berantem	Dialog + sfx	Cross dissolve		01:30 detik

			<p>kepada dika</p>	<p>sama rehan,, kalo mungkin lu mau cerita sama gua,, gua ready kok..</p> <p>DIRA : Gua tuh cape dik,, gua gapernah milih kok jadi cewe yang problematik, gua juga gak milih dik terlahir di hidup yang hancur kaya gini,, lama - lama kayanya salah. Untuk cerita aja gua gapunya seorang untuk dengerin,, dan sikap rehan tadi kaya</p>				
--	--	--	--------------------	---	--	--	--	--

			<p>nunjukkan gua seolah gak pantes punya seseorang yang gua jadiin rumah</p> <p>DIKA: Dir.. lu gaboleh ngomong kaya gitu masih banyak orang yang sayang sama lu, lu gausah kemakan omongan rehan yang bilang lu problematik dan sebagainya, gausah jauh - jauh dir lu liat gua. Gua selalu hadir dir buat elu, dari pertama gua liat lu gua udah suka</p>				
			<p>FLASHBACK DIRA DAN DIKA</p>				

				<p>sama lu gua selalu merhatiin lu gua selalu peduli sama lu, bahkan disaat di titik terendah lu gua selalu ada buat lu dir,, sebenarnya gua udah suka lama lu dir</p> <p>DIRA :</p> <p>Cukup ya dik,, lu liat apa yang terjadi saat ini sama gua, terus dengan ucapan lu kaya gitu lu pikir gua percaya !! sama sekali engga !!</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

20.			6 BULAN KEMUDIAN		sfx		4 detik
21.	10		Dika mengajak kencan seorang wanita yang sudah berada di dalam mobil		sfx	Dip to black	2 detik
22.			Ekspresi dika yang penuh bahagia dan berbunga - bunga	DIKA : Jadi kemana kita hari ini sayang ???.....	Dialog + sfx	Cut to	2 detik

3.3.4 Logging Editing

Produksi : The Nightmares Company Produser : Amellia Hadi
 Judul Karya : Home Sutradara : Rizky Dwi A.
 Durasi : 15 Menit Editor : Andi M.

Tabel 3.2 Logging Editing

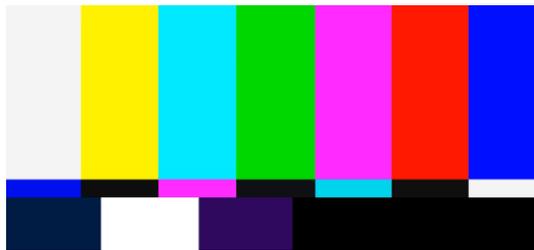
NO.	Loging Time	Video	Audio
1.	00:00:00:00 - 00:00:04:00	Colour Bar	Musik scoring
2.	00:00:04:00 - 00:00:09:02	Logo BSI	Musik scroing
3.	00:00:09:02 - 00:00:15:03	Counting down	Musik Skoring + Sfx
4.	00:00:15:03 - 00:00:17:00	Company name	Musik Skoring + Sfx
5.	00:00:17:00 - 00:00:19:01	Bumper	Musik Skoring + Sfx
6.	00:00:19:01 - 00:00:35:01	Scene 1	VO + musik scoring
7.	00:00:35:01 - 00:00:47:16	Scene 2	VO + musik scoring
8.	00:00:47:16 - 00:00:48:06	Black screen	
9.	00:0:48:06 - 00:00:56:09	Scene 3	Dialog
10.	00:00:56:09 - 00:01:41:01	Scene 4	Dialog + sfx

11.	00:01:41:01 - 00:01:46:23	Transisi	Musik Skoring + Sfx
12.	00:01:46:23 - 00:02:19:07	Scene 5	
13.	00:02:19:07 - 00:03:31:00	Scene 6	Dialog
14.	00:03:31:00 - 00:03:36:19	Transisi	Musik Skoring + Sfx
15.	00:03:36:19 - 00:04:55:11	Scene 7	Dialog
16.	00:04:55:11 - 00:04:58:20	Scene 8	Musik Skoring + Sfx
17.	00:04:58:20 - 00:05:25:16	Flashback	Musik Skoring + Sfx
18.	00:05:25:15 - 00:05:27:06	Black screen	
19.	00:05:27:06 - 00:06:07:11	Scene 8	Musik Skoring+ Sfx
20.	00:06:07:11 - 00:06:08:11	Black screen	Atmosfer + Dialog
21.	00:06:08:11 - 00:09:30:05	Scene 9	Sfx + Dialog
22.	00:09:30:05 - 00:09:31:24	Footage	Sfx
23.	00:09:30:24 - 00:09:47:06	Scene 10	Musik scoring + dialog
24.	00:09:47:06 - 00:10:18:26	Credit Title crew	Musik scoring + sfx

25.	00:10:18:26 - 00:10:20:01	Black screen	
26.	00:10:20:01 - 00:10:40:21	Credit Title	Musik scoring + sfx
27.	00:10:40:21 - 00:10:41:18	Black screen	Musik Skoring
28.	00:10:41:18 - 00:10:48:02	Greeting scene	Musik scoring
29.	00:10:48:02 - 00:11:00:00	Cv crew	Musik scoring
30.	00:11:00:00 - 00:11:52:15	Behind the scene	Musik Instrumental

3.3.5 Proses Pembuatan Program ID

Produksi : The Nightmares Company
 Produser : Amellia Hadi Pratama
 Judul karya : Home
 Sutradara : Rizky Dwi Ardiansyah
 Durasi : 15 Menit
 Editor : Andi Muhamad



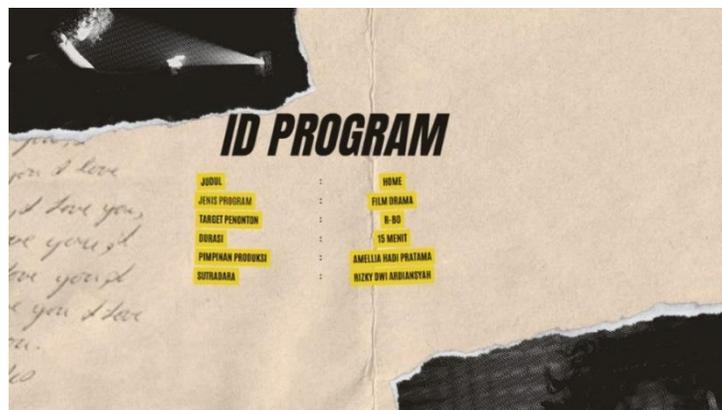
Gambar 3.6 Collor Bar



Universitas Bina Sarana Informatika

Program Studi Ilmu Komunikasi dan Bahasa

Gambar 3.7 Logo UBSI



Gambar 3.8 Program ID



Gambar 3.9 Universal Counting Leader



Gambar 3.10 Logo Kelompok



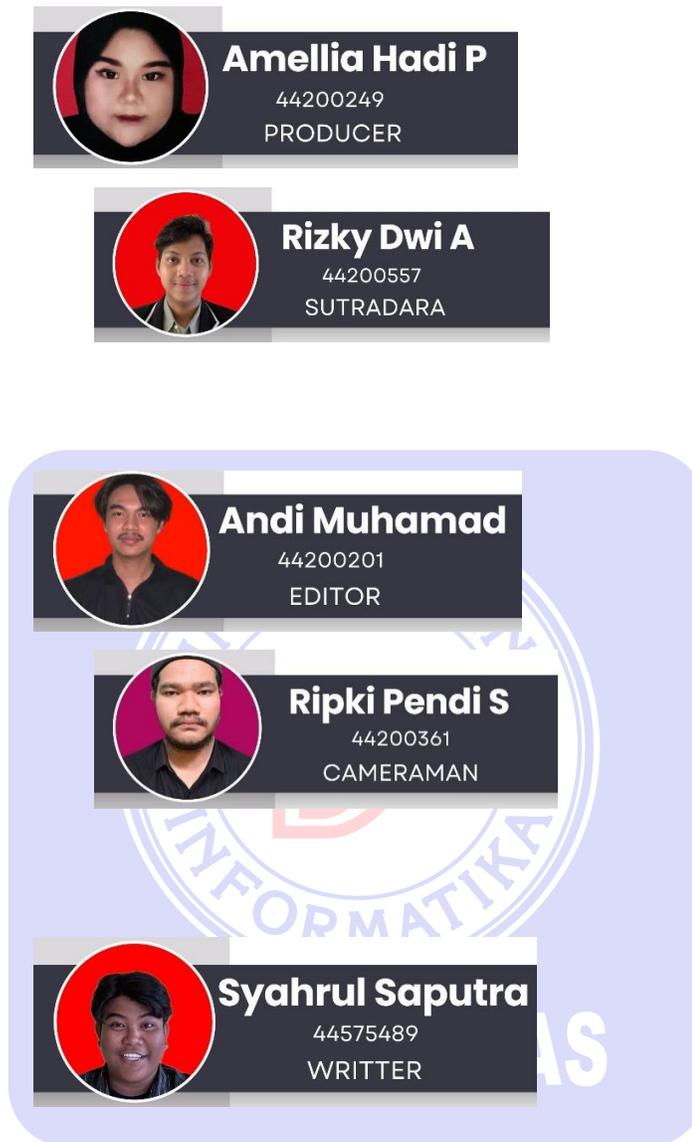
Gambar 3.11 Opening Video



Gambar 3.12 Isi Program



Gambar 3.13 Isi Program



Gambar 3.14Cv Crew

3.3.6 Spesifikasi Alat Editing

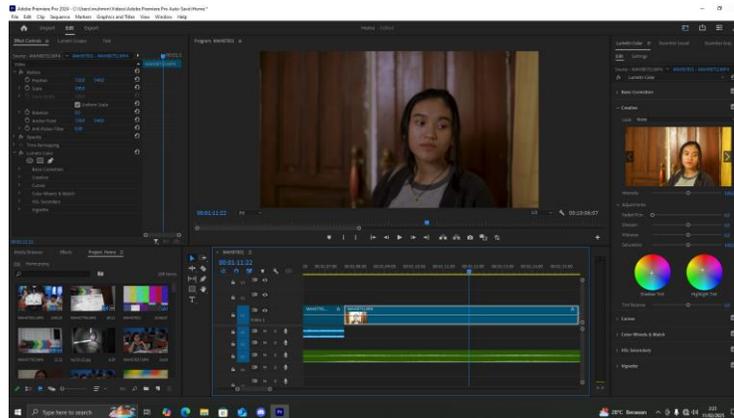
- PC/Laptop : PC
- Operating System : Windos 10 Pro 64-bit (10.0, Build 19045)
- Language: English (Regional Setting: English)
- System Model : BY OFM
- BIOS : 5.12
- Prosesor : Intel(R) Core(TM) i5-7400 CPU @ 3.00GHz
- Memory : 8192MB RAM
- Page File: 8390MB used, 5905MB available
- Directx Version : DirectX 12
- System Manufacturer: BY OEM
- Display : AOC 1920 x 1080 (32 bit) (100Hz)
- VGA card: NVIDIA GeForce GTX 1650
- Soundcard : Headset Earphone (G435 Wireless Gaming Headset)
- Mouse : Rexus Gaming (RX-VR1)
- Keyboard : Rexus warfaction (VR1)
- SOFTWARE
- OS: Windos 10 Pro 64-bit (10.0, Build 19045)
- Video: Adobe Premier Pro 2024
- Audio / Sound: Adobe Premier Pro 2824

3.4 Analisis Hasil Karya

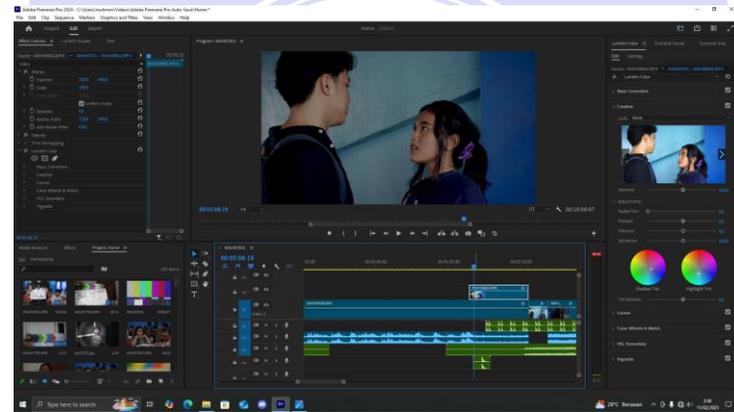
proses selanjutnya yaitu memilih musik latar (musik scoring) yang sesuai dengan tema. Format musik yang digunakan ialah mp3. Proses musik scoring dilakukan selama kurang lebih 2 minggu. Musik – musik yang digunakan adalah musik Free Lisence yang bersumber dari Audio Library Youtube. Karena kurangnya sumber daya baik dari segi alat, biaya, maupun orang yang ahli dalam pembuatan musik, penulis tidak memproduksi musik scoring dengan sendirinya. Proses musik scoring dilakukan pada aplikasi adobe premiere pro 2024 dengan melakukan spotting atau penempatan musik pada tiap potongan-potongan adegan dalam film dan mengatur tinggi rendahnya volume musik. Keseimbangan antara sound effect, suara narasi dan musik pengiring harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas.



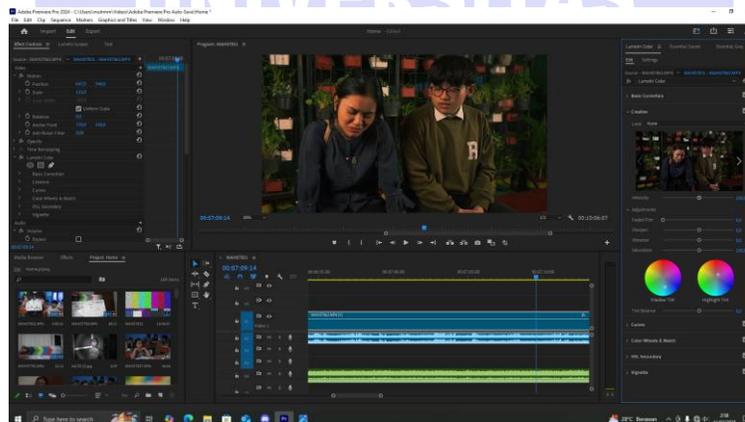
Gambar 3.15 music scoring



Gambar 3.16 Color Grading



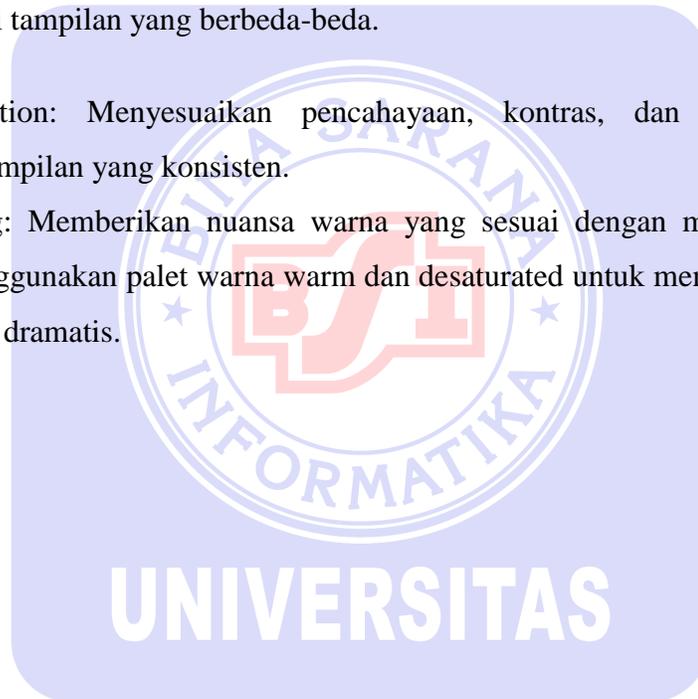
Gambar 3.17 Color Grading



Gambar 3.18 Color Grading

Setelah dilakukan proses penggabungan video, maka langkah selanjutnya menerapkan proses pewarnaan pada film atau yang biasa dikenal yaitu color grading. Proses ini dilakukan menggunakan lumetri color yang ada pada adobe premiere pro 2024 dengan menginput LUT preset warna dan kemudian menyesuaikan tingkat warna RGB dengan mengatur tingkat tone warna, exposure, contrast, shadows, dan saturation. Proses color grading berhubungan dengan manajemen warna dasar yang digunakan untuk mengubah atau meningkatkan nuansa pada film. Warna dasar sebuah video tidak memiliki kecacatan, namun dengan color grading video tersebut dapat memiliki tampilan yang berbeda-beda.

1. Color Correction: Menyesuaikan pencahayaan, kontras, dan saturasi untuk memastikan tampilan yang konsisten.
2. Color Grading: Memberikan nuansa warna yang sesuai dengan mood film. Film "HOME" menggunakan palet warna warm dan desaturated untuk menampilkan kesan emosional dan dramatis.



3.4.1 Publikasi Karya

Publikasi karya adalah proses penyiaran hasil penelitian atau karya seni kepada publik. Publikasi karya dapat dilakukan melalui berbagai media, seperti media cetak, media sosial, dan media online.



Gambar 3.19 Poster Film

Film **Home** merupakan sebuah film pendek Indonesia yang mana dalam proses produksinya hanya melibatkan dua orang. Film **Home** bercerita tentang seorang mahasiswa yang berasal dari keluarga ekonomi bawah, memiliki banyak sekali masalah hidup dari mulai keluarganya yang kurang harmonis sering kali bertengkar sampai ia sering kali kena imbas pukulan dari luapan pertengkaran kedua orang tuanya, dirundung oleh teman-temannya, harus membiayai kuliahnya sendiri sebab orang tuanya acuh terhadapnya.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Editor dalam prosesnya memiliki peran dalam mengemas sebuah visual dan audio agar dapat merealisasikan konsep dan membuatnya menarik saat dilihat. Selain editing, editor dituntut untuk membuat konsep yang unik pada setiap editing agar tidak monoton dan sesuai dengan identitas yang hendak dibawa. Seorang editor dalam perannya sebagai orang yang mengeksekusi konten harus dapat menghidupkan konsep yang ingin di capai, hal ini yang menjadi tantangan tersendiri dalam menjadi seorang editor.

Selain itu, seorang editor pun harus terbuka dalam menerima saran atas hasil editing yang tidak bisa langsung menjadi final editing, serta bersedia meluangkan waktunya lagi untuk merevisi hasil editing apabila dirasa masih perlu diperbaiki sehingga dapat hasil yang prima.

4.2 Saran

Hasil dari berproses sebagai editor dalam project tugas akhir ini membuat penulis menjadi paham bahwa editor memiliki peran yang cukup kuat untuk mewujudkan konsep yang telah direncanakan untuk itu diperlukan banyak referensi dan kemauan untuk terus mempelajari berbagai teknik editing. Dan masih terdapat banyak hal yang perlu dikembangkan agar lebih baik dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariga, M. (2023). *Peran Editor Dalam Produksi Film Pendek "Sebelah Mata"*. Jakarta.
- Dafa Hadyan, H. d. (2023). *Peran Editor Dalam Produksi Film Dokumenter "Kemana Kampung Dolar?"*. Merdeka : Jurnal Ilmiah Multidisiplin : 191 - 199.
- Hanggara, A. (2019). *Pengantar Akuntansi*. Jakad Media Publishing.
- Kustiawan, W. S. (2022). *Komunikasi Massa*. Journal Analytica Islamica, 134 - 142.
- Latief, R. (n.d.). *Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama*. Prenada Media.
- Putra, G. L. (2019). *Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube*. SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi).
- Putra, R. (2023). *Peran Editor Dalam Pembuatan Film "METAFORA CINTA"*. Bekasi: Universitas Mercu Buana.
- Setiawan, T. Y. (2017). *Pembuatan Film Dokumenter "Bukan Gangster" Melalui Implementasi Teknik Pengambilan Gambar dan Teknik Editing pada Komunitas Motor Sobbisso Karanganyar*. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi 7.1.
- Syahnarki, R. E. (2023). *Kontinuitas Sebagai Upaya Penyajian Visual Realistis Dalam Drama Televisi Alun*. Jurnal Sense 6.1.
- Verbrynda, R. (2020). *Pemberdayaan Media Baru Dalam Dakwah di Pimpinan Daerah Muhammadiyah (PDM) Bantul*. In Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. BIODATA MAHASISWA

Nama : Andi Muhamad

NIM : 44200201

Tempat/Tanggal Lahir : Tangerang, 28 April 2001

Alamat : Jl. Duren II, Kp Pedurenan Rt 006/002, Kota Tangerang

II. PENDIDIKAN

1. SDN PONDOK BAHAR 04 (2007 - 2013)
2. SMP PGRI 2 CILEDUG (2013 - 2016)
3. SMK YADIKA 4 (2016 - 2019)

III. RIWAYAT MAGANG

1. KANTOR PUSAT PEMERINTAHAN KOTA TANGERANG (3 Bulan)
2. CHANNEL YOUTUBE MACAN IDEALIS (6 BULAN)



Jakarta, 1 Januari 2025

ANDI MUHAMAD

SURAT RISET

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dipni Morasaki

Jabatan : Wakil Direktur

Dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut dibawah ini :

Nama : Andi Muhamad
NIM : 44200201
Program Studi : Ilmu Komunikasi
No. Telp : 088210909262
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Adalah benar telah melakukan riset di Yayasan An-Nurmaniyah (Yapera) Jl. H.Mencong, RT.001/RW.011, Paninggilan Utara, Kec. Ciledug, Kota Tangerang, Banten 15153. Terhitung sejak 7 Desember 2024, Dan yang bersangkutan telah melakukan tugas nya dengan baik dan tanggung jawab.

Demikian keterangan surat ini dibuat dengan benar untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 8 Desember 2024



Dipni Morasaki, S.Kom

Wakil Direktur Yayasan An-Nurmaniyah (Yapera)

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN / KEABSAHAN DATA

SURAT PERNYATAAN KEBENARAN / KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Andi Muhamad
 NIM : 44200201
 Jenjang : Sarjana (S1)
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Fakultas : Komunikasi dan Bahasa
 Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya film drama Penulis dengan judul "**Peran Editor Dalam Program Drama HOME**" merupakan data dan informasi yang saya peroleh berdasarkan hasil Riset Secara Daring (Online) pada :

Nama Perusahaan : Yayasan An-Nurmaniyah (Yapera)
 Alamat Perusahaan : Jl. H.Mencong, Paninggilan Utara, Kec. Ciledug, Kota
 Tangerang, Banten 15153.
 Melalui Alamat Website : [SMK AN Nurmaniyah](#)

Saya bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi dan isi karya film drama tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data atau informasi yang terdapat pada karya saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Mengetahui,

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 6 Januari 2025

Yang menyatakan,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II





Hani Yuniani, S.Sos, M.I.Kom

Ferrari Lancia, M.I.Kom

Andi Muhamad

BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

REVISI_ANDI_MUHAMAD.docx

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet Source	4%
2	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	3%
3	journal.interstudi.edu Internet Source	3%
4	repository.wima.ac.id Internet Source	2%
5	repository.bsi.ac.id Internet Source	2%
6	repository.upi.edu Internet Source	2%
7	www.autominilab.com Internet Source	1%
8	interstudi.edu Internet Source	1%
9	www.cgv.id Internet Source	1%

10	www.bantennews.co.id Internet Source	1%
11	ciakmedia.wordpress.com Internet Source	1%
12	answers.ea.com Internet Source	1%
13	repository.dinamika.ac.id Internet Source	<1%
14	sciencebooth.com Internet Source	<1%
15	kc.umn.ac.id Internet Source	<1%
16	M Ihsan Jakaria, Mayasari. Mayasari., Flori Mardiani Lubis. "Analisis Semiotika Roland Barthes pada Representasi Makna Kehilangan Film "Generasi 90an: Melankolia"", Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 2023 Publication	<1%
17	docplayer.info Internet Source	<1%
18	yahadramaut.wordpress.com Internet Source	<1%
19	id.wikipedia.org Internet Source	<1%

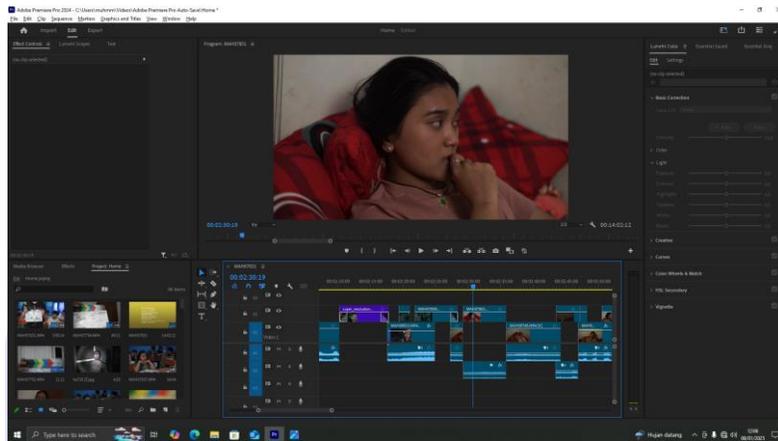
20	store.steampowered.com Internet Source	<1%
21	www.wattpad.com Internet Source	<1%
22	elfridasinaga12.blogspot.com Internet Source	<1%
23	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
24	repal-2.blogspot.com Internet Source	<1%
25	sultra.tribunnews.com Internet Source	<1%
26	repository.uksw.edu Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

LAMPIRAN – LAMPIRAN



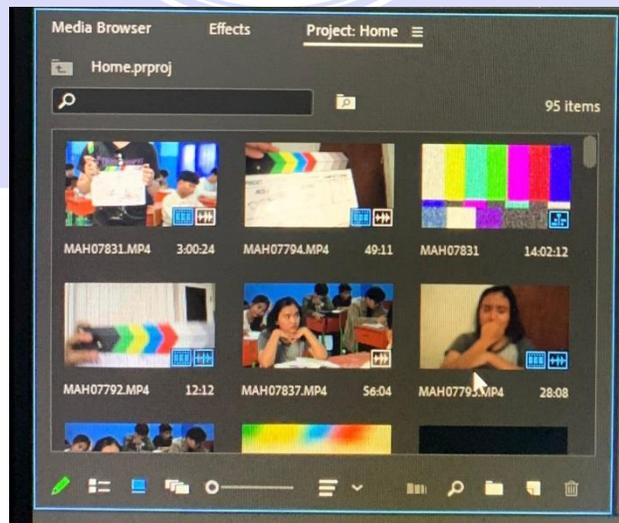
Proses Editing



Behind The Scene



Behind The Scene



Footage

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002025028728, 7 Maret 2025

Pencipta

Nama : **Hani Yuni Ani, Ferrari Lancia dkk**

Alamat : Komp. DKI Blok C/5A, RT001 RW004, Kembangan, Kota Adm. Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11640

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Hani Yuni Ani, Ferrari Lancia dkk**

Alamat : Komp. DKI Blok C/5A, RT001 RW004, Kembangan, Kota Adm. Jakarta Barat, DKI Jakarta, 11640

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Film Cerita**

Judul Ciptaan : **Home**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 4 Februari 2025, di Kota Adm. Jakarta Pusat

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor Pencatatan : 000868989

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Hani Yuni Ani	Komp. DKI Blok C/5A, RT001 RW004 Kembangan, Kota Adm. Jakarta Barat
2	Ferrari Lancia	Pd. Safari Indah B15/5 Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan
3	Rizky Dwi Ardiansyah	Jl. Peta Selatan, Kp. Bulak Teko RT003/011, No.58 Kalideres, Kota Adm. Jakarta Barat
4	Amellia Hadi Pratama	Jl. Utama Sakti I, RT011 RW007 Grogol Petamburan, Kota Adm. Jakarta Barat
5	Andi Muhamad	Jl. Duren 2, Kp. Pedurenan, RT006/002 Karang Tengah, Kota Tangerang
6	Ripki Pendi Saputro	Jl. Satu Maret, RT009 RW004 Kalideres, Kota Adm. Jakarta Barat
7	Syahrul Saputra	Kp. Pinggir Rawa, RT002 RW003 Kalideres, Kota Adm. Jakarta Barat

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Hani Yuni Ani	Komp. DKI Blok C/5A, RT001 RW004 Kembangan, Kota Adm. Jakarta Barat
2	Ferrari Lancia	Pd. Safari Indah B15/5 Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan
3	Rizky Dwi Ardiansyah	Jl. Peta Selatan, Kp. Bulak Teko RT003/011, No.58 Kalideres, Kota Adm. Jakarta Barat
4	Amellia Hadi Pratama	Jl. Utama Sakti I, RT011 RW007 Grogol Petamburan, Kota Adm. Jakarta Barat
5	Andi Muhamad	Jl. Duren 2, Kp. Pedurenan, RT006/002 Karang Tengah, Kota Tangerang
6	Ripki Pendi Saputro	Jl. Satu Maret, RT009 RW004 Kalideres, Kota Adm. Jakarta Barat
7	Syahrul Saputra	Kp. Pinggir Rawa, RT002 RW003 Kalideres, Kota Adm. Jakarta Barat

