



BUKU INFORMASI
MERANCANG PERSIAPAN *EDITING*
R.90CUT00.004.2

KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN R.I.
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN DAN PRODUKTIVITAS
DIREKTORAT BINA STANDARDISASI KOMPETENSI DAN PELATIHAN KERJA
Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 51 Lt. 6.A Jakarta Selatan
2019

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| DAFTAR ISI | 2 |
| BAB I PENDAHULUAN | 3 |
| A. Tujuan Umum | 3 |
| B. Tujuan Khusus | 3 |
| BAB II MERUMUSKAN PERALATAN EDITING SESUAI DENGAN FORMAT TEKNOLOGI PRODUKSI YANG DITENTUKAN | 5 |
| A. Pengetahuan yang Diperlukan dalam Merumuskan Peralatan <i>Editing</i> Sesuai Dengan Format Teknologi Produksi Yang Ditentukan | 5 |
| 1. Jenis dan Kegunaan Peralatan dan Perlengkapan Editing | 5 |
| 2. Format Teknologi Penayangan | 6 |
| 3. Alur Kerja Pasca Produksi | 8 |
| B. Keterampilan yang Diperlukan dalam Menentukan Jadwal Kerja | 8 |
| C. Sikap Kerja yang Diperlukan dalam Menentukan Jadwal Kerja | 9 |
| BAB III MENENTUKAN JADWAL KERJA | 10 |
| A. Pengetahuan yang Diperlukan dalam Menentukan Jadwal Kerja | 10 |
| 1. Cara Mengidentifikasi Bobot Cerita Sebuah Naskah Skenario | 10 |
| 2. Cara Menetapkan Durasi Kerja Berdasarkan Bobot Skenario dan Format Teknologi Produksi | 10 |
| B. Keterampilan yang Diperlukan dalam Menentukan Jadwal Kerja | 14 |
| C. Sikap Kerja yang Diperlukan dalam Menentukan Jadwal Kerja | 14 |
| DAFTAR PUSTAKA | 15 |
| A. Dasar Perundang-undangan | 15 |
| B. Buku Referensi | 15 |
| C. Majalah atau Buletin | 15 |
| D. Referensi Lainnya | 15 |
| DAFTAR PERALATAN DAN BAHAN | 15 |
| A. Daftar Peralatan dan Bahan | 15 |
| B. Daftar Bahan | 12 |

| | |
|---|----|
| LAMPIRAN ----- | 13 |
| Lampiran 1 Contoh Skenario----- | 17 |
| Lampiran 2 Contoh Breakdown Script----- | 19 |
| Lampiran 3 Contoh Jadwal Kerja ----- | 21 |
| DAFTAR PENYUSUN ----- | 22 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul ini peserta latih diharapkan mampu merancang persiapan *editing*

B. Tujuan Khusus

Adapun tujuan mempelajari unit kompetensi melalui buku informasi Menyiapkan Informasi dan Laporan Pelatihan ini guna memfasilitasi peserta latih sehingga pada akhir pelatihan diharapkan memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Merumuskan peralatan *editing yang* sesuai dengan format teknologi produksi dan penayangan yang meliputi kegiatan mengidentifikasi jenis peralatan dan perlengkapan editing ;
2. Menentukan jadwal kerja yang meliputi kegiatan mengidentifikasi bobot cerita sebuah naskah skenario dan menetapkan durasi kerja sesuai dengan format teknologi produksi dan penayangan ;

BAB II

MERUMUSKAN PERALATAN EDITING SESUAI DENGAN FORMAT TEKNOLOGI PRODUKSI YANG DITENTUKAN

A. Pengetahuan yang Diperlukan dalam Merumuskan Peralatan Editing sesuai dengan format teknologi yang ditentukan.

1. Jenis dan Kegunaan Peralatan dan Perlengkapan Editing

Peralatan Editing adalah perangkat kerja yang digunakan dalam proses pasca produksi sebuah film/video. Perangkat/set peralatan editing terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), seperti :

- Komputer dengan spesifikasi Standar Editing. Untuk kebutuhan proses editing dibutuhkan komputer yang didesain dengan spesifikasi khusus terkait dengan ketangguhan kinerja komputernya.

- Media Penyimpan Data (Harddisk).

Materi film/video yang dihasilkan dari proses produksi/shoting selanjutnya akan disimpan di komputer editing dan dipersiapkan untuk memulai proses pasca produksi. Material film/video ini membutuhkan media penyimpanan yang relatif besar. Media penyimpanan data tersebut ada yang jenisnya internal, yaitu media yang terpasang secara permanen di dalam set komputer editing. Selain itu ada juga jenis media penyimpanan data yang tidak terpasang secara permanen di dalam set komputer editing yang biasa disebut harddisk eksternal.

- Set Audio/Sound System.

Set Audio dengan standar kualitas yang baik diperlukan agar dapat melakukan proses penyuntingan video dan audio dengan baik

- Software Editing.

Software editing adalah *software*/aplikasi yang digunakan untuk mengolah materi film/video yang dihasilkan dari proses produksi/shoting menjadi sebuah film yang utuh dan siap untuk ditayangkan. Penggunaan *software* yang tepat akan sangat

mempengaruhi alur kerja pasca produksi. Beberapa Software editing yang biasa digunakan dalam industri film adalah Avid, Final Cut Pro dan Adobe Premier.

- Perlengkapan Pendukung. Selain peralatan editing yang disebutkan di atas, ada beberapa perlengkapan pendukung yang sering digunakan selama proses editing berlangsung, antara lain;
 - a) USB Flash Drive. Alat penyimpanan data berukuran kecil yang praktis digunakan untuk proses transfer data/dokumen yang dibutuhkan selama proses editing.
 - b) DVD. Alat penyimpanan data yang biasa digunakan untuk kebutuhan preview editing kepada Produser, Sutradara, dan pihak-pihak yang berkepentingan
 - c) Head Phone. Untuk kebutuhan *editing* dialog, *audio mixing* dan musik ilustrasi, dibutuhkan head phone dengan standar kualitas yang baik agar bisa mendengarkan materi –materi audio dengan jelas.
 - d) Card Reader. Alat yang digunakan proses transfer data video/audio dari memory card camera ke komputer editing

2. Format Teknologi Penayangan.

Produk akhir dari sebuah film/video biasanya menyesuaikan dengan format teknologi penayangannya. Berbagai jenis pilihan resolusi gambar, aspect ratio, format video out put yang akan ditetapkan saat proses *finishing* pasca produksi akan sangat terkait dengan format teknologi penayangannya.

Misalnya terkait resolusi layar, untuk kebutuhan penayangan film/video di bioskop atau di televisi ada beberapa jenis resolusi yang biasa digunakan ;

1. Standar Definition/SD (resolusi 720 x 576) dengan aspect ratio 4 :3.

- Biasa digunakan untuk format penayangan di televisi konvensional
2. High Definition/HD (resolusi 1280 x 720) dengan aspect ratio 16 : 9.
Umumnya digunakan untuk format penayangan di televisi dengan teknologi HDTV/High.
 3. Full High Definition/Full HD (1920 x 1080) dengan aspect ratio 16 : 9.
 4. Quad High Definition / 2K (2560 x 1440) dengan aspect ratio 16 : 9.
 5. Ultra High Definition / 4K (3840 x 2160) dengan aspect ratio 16 : 9.

Untuk format penayangan di bioskop biasanya menggunakan resolusi mulai dari Full HD, 2K dan 4K.

Untuk aspect ratio yang pengertian umumnya adalah perbandingan antara lebar dan tinggi bidang gambar film/video, ketepatan antara pemilihan aspect ratio dengan format dan media penayangannya adalah hal penting untuk menghindari terjadinya distorsi visual.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, produk film/video tidak hanya ditayangkan di media *main stream* seperti bioskop dan televisi. Kini produk film/video juga dinikmati melalui saluran media sosial (you tube, vidio.com, dan lain-lain) mau pun platform video streaming (netflix, iflix, viu, dan sebagainya) dengan menggunakan smart phone dan tablet. Berbagai format penayangan terkini itu akan sangat mempengaruhi pemilihan peralatan editing. Contohnya, Untuk film dengan format penayangan di bioskop tentunya akan membutuhkan peralatan dan aplikasi editing yang lebih kompleks terkait dengan standar kualitas penayangannya. Sedangkan untuk video dengan format penayangan melalui smart phone bisa juga menggunakan aplikasi editing yang lebih sederhana seperti *mobile video editing* (FilmoraGo, Kinemaster pro, Power director, dan lain-lain).

Dan untuk final out putnya, beberapa jenis format video yang biasa digunakan untuk kebutuhan penayangan di berbagai saluran media sosial yaitu ;

- MP4
- MOV
- AVI
- MKV

- MPEG

3. Alur Kerja Pasca Produksi.

Editing adalah proses mengorganisasikan materi-materi/shot menjadi rangkaian visual yang terpadu sehingga mampu menyampaikan pesan tertentu kepada audiens.

Alur kerja yang biasa dilakukan dalam proses editing/pasca produksi dengan standar profesional adalah ;

1. *Rushing Screen*. Observasi *raw material* . Melihat kembali semua materi video hasil shooting sebelum mulai mengedit tanpa melewatkan sebuah gambarpun.
2. *Logging*. Membuat catatan dan memilih gambar yang ingin digunakan. Mengklasifikasikan shot-shot dalam kategori tertentu untuk memudahkan pencarian shot2 dalam proses editing.
3. *Capture*. Proses memasukkan file video ke komputer editing. Fase ini mencakup penyiapan nama proyek di perangkat editing, pengorganisasian folder ,memberi label pada gambar dengan benar.
4. *Assembling*. Menyusun materi editing/shot sesuai dengan naskah skenario/*story line* tapi belum menentukan *CUTTING POINT*. Fungsinya untuk melihat bentuk kasar/kronologis cerita sesuai dengan naskah skenario/*storyline*.
5. *Offline Editing (Rough Cut, Fine Cut/Trimming)*
Pada *Rough Cut* sudah dilakukan pemotongan pada *action point*, dan pada *Fine Cut* sudah dilakukan proses *trimming*, yaitu penghalusan potongan dengan tingkat kedetailan pemotongan pada frame yang tepat dari sebuah shot.
6. *Online Editing*. Penambahan unsur yang bisa memperkuat kesan dan pesan yang ingin dikemukakan dalam film (*Visual FX, Color Corection, Music illustration, Dubbing, Audio Mixing*).
7. *Picture Lock* . Mentransfer sequence editing yang sudah final /locked ke berbagai format file sesuai kebutuhan

B. Keterampilan yang diperlukan untuk Merancang Persiapan *Editing*

1. Mampu mempersiapkan peralatan dan perlengkapan editing sesuai dengan format teknologi produksi
2. Mampu mempersiapkan peralatan dan perlengkapan editing sesuai dengan format teknologi penayangan.
3. Mampu menetapkan alur kerja pasca produksi.

C. Sikap Kerja yang diperlukan untuk Merancang Persiapan Editing.

1. Cermat dalam mengidentifikasi kebutuhan peralatan editing dan alur kerja pasca produksi
2. Teliti dalam menetapkan peralatan editing yang digunakan dan memastikan durasi kerja yang dibutuhkan dalam proses pasca produksi
3. Berpikir Kritis agar bisa dengan tepat mengidentifikasi bobot skenario dan menetapkan alur kerja pasca produksi sesuai dengan format teknologi produksi dan penayangan.

BAB III

MENENTUKAN JADWAL KERJA

A. Pengetahuan yang Diperlukan dalam Menentukan Jadwal Kerja berdasarkan bobot skenario dan format teknologi produksi dan penayangan

1. Cara mengidentifikasi bobot cerita sebuah naskah skenario.

- Naskah skenario memuat informasi tentang urutan adegan(scene), keterangan set lokasi, tempat set lokasi dan waktu pengadeganan. Dengan cara membaca, membedah dan menganalisis naskah skenario maka bobot cerita sebuah film bisa diketahui. Pemahaman terhadap bobot cerita dari sebuah naskah skenario itu akan menjelaskan tentang tingkat kesulitan, jenis/genre, tipe dan bentuk film. Misalnya, dari sedikit atau banyaknya jumlah nomor adegan/scene akan mempengaruhi kebutuhan dan durasi kerja yang dibutuhkan selama proses editing/pasca produksi.

Contoh naskah skenario

MERAJUT HATI

6. EXT. SAWAH DEKAT RUMAH BIMO. SIANG

Bimo berlari menyusuri pematang sawah dengan mengacungkan pialanya, buru-buru pulang ingin menemui ibunya. Terlihat wajahnya yang gembira tapi juga menahan kesedihan karena mengingat ibunya yang sakit. Ia berteriak-teriak memanggil ibunya.

BIMO

Ibuuu...aku akan jadi dokter...!

Ibu cepat sembuh ya...

Bimo menyusuri pematang sawah menuju rumah Bimo.

CUT TO :

7. EXT. DEPAN RUMAH BIMO. SIANG

Terlihat Bimo sudah tidak sabar ingin bertemu ibunya. Ia bergegas membuka pintu rumahnya.

CUT TO :

8. INT. KAMAR RUMAH BIMO. SIANG

Point of View Bimo melihat gelas yang tergeletak di atas meja dengan air tumpah dimana-mana. Bimo kaget melihat pemandangan itu. Apalagi ketika pandangannya tertuju pada ibunya yang terbaring tak bergerak. Close Up Piala Bimo seketika jatuh ke lantai, berhamburan.

Bimo menghambur langsung menghampiri ibunya berusaha membangunkannya.

Berkali-kali Bimo berusaha membangunkan ibunya yang tak bergerak sambil memeluk AlQuran. Tapi ibunya sudah tak bernafas. Lalu tangan ibunya terkulai sebagai pertanda bahwa ibunya memang benar-benar sudah meninggal. Bimo pun panik, terus berusaha membangunkan ibunya itu. Terlihat matanya basah. Ia mulai menyadari bahwa ibunya sudah meninggal tetapi berusaha menolak kenyataan itu.

BIMO

Buuu..!!! Bangun Bu...

Ibu jangan pergi!!! Katanya

Ibu ingin liat Bimo jadi dokter..

Ibunya tetap tak bergerak. Akhirnya Bimo berteriak histeris memanggil ibunya sambil memeluknya.

BIMO (CONT'd)

Ibuuuu...

CUT TO :

2. Cara menetapkan durasi kerja berdasarkan bobot skenario dan format teknologi produksi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menetapkan durasi kerja ;

- Membuat breakdown script untuk mengklasifikasikan kebutuhan dan jenis pekerjaan yang akan dilakukan dalam proses editing/pasca produksi. Dari lembar breakdown script akan terlihat berbagai detail kebutuhan baik

terhadap peralatan mau pun terhadap sumber daya manusia di berbagai divisi pasca produksi. Analisis dari naskah skenario akan menghasilkan informasi tentang detail kebutuhan khusus dalam cerita film, misalnya kebutuhan untuk special effects, sound effects, theme song, motion grafis, animasi, voice over/dubbing, color grading.

Contoh lembar *Breakdown Script*

BREAK DOWN SCRIPT EPS 01_ SADAR KAYA

DURASI : 03.30.00

| NO | SCN | KETERANGAN ADEGAN | NARASI | KONSEP VISUAL |
|----|-----|--|---|-----------------|
| 5 | 7 | Grafis teks : "Apa itu Servomechanism" ? tulisan itu kemudian menjadi tali yang membentuk putaran lingkaran berkali kemudian membentuk menjadi anak panah yang melesat ke ke sebuah lingkaran sasaran . | Servomechanism adalah suatu proses putaran tertutup untuk mengkoreksi proses secara terus menerus agar selalu menuju "target" yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, servo itu bahasa latin yang berarti melayani, maka ini adalah "sistem kehidupan yang melayani anda." Servo inilah yang membuat orang selalu mendapat "masalah" yang sama secara terus menerus. | MOTION GRAPHICS |
| 6 | 8 | Roso sedang ngamen di jalanan sekitar Cafe La Coco (JUMP CUT) Insert CU tangan sedang bergerak bolak balik mengocok senar gitar (dari beberapa angle camera) Roso menuang uang dari bungkus permen (beberapa angle) | Servo inilah yang membuat orang jalan di tempat . Servo jugalah yang membuat anda menjadi sekarang ini | VIDEO SHOTING |
| 7 | 9 | Sebuah peluru kendali melesat dalam sebuah pertempuran | Servomechanism bisa dianalogikan dengan peluru kendali. Peluru kendali diluncurkan dengan menerapkan teknik servomechanism, dimana ketika target | VIDEO YOU TUBE |

| | | | | |
|---|----|--|---|---------|
| | | | telah “dikunci”, maka gerakan peluru yang mulai melenceng akan direvisi ulang sehingga kembali menuju arah semula, proses revisi ini berlangsung terus menerus, sampai dengan akhirnya peluru kendali tepat mengenai sasaran yang telah ditetapkan. | |
| 8 | 10 | Grafis teks : “Apa hubungannya dengan perilaku manusia ?” Animasi pengamen dengan grafis tulisan “self-image” dan “belief system” | Dr. Maxwell dalam “Psychocybernetics” menyoroti besarnya peran “Self-Image” terhadap kesuksesan seseorang. Pada dasarnya setiap orang bergerak dengan prinsip “servomechanism” alias terus menerus melakukan koreksi hingga sesuatu yang “digariskan” terjadi, dimana proses koreksi ini berlangsung dengan melibatkan seluruh kesadaran holistik manusia, yaitu alam sadar dan alam bawah sadar. | ANIMASI |

- Setelah bobot cerita diidentifikasi langkah selanjutnya adalah menguraikan jenis pekerjaan dan durasi kerja yang dibutuhkan mulai dari materi editing masuk ke bagian pasca produksi sampai tahap penyelesaian proses editing dan pengiriman hasil editing kepada tim kerja produksi terkait. Selain untuk kebutuhan koordinasi kerja dalam tim pasca produksi, jadwal dan durasi kerja juga berfungsi untuk membantu semua pihak yang berkepentingan seperti produser, klien dan partner-partner lainnya.

Contoh Jadwal Kerja Pasca Produksi

| KETERANGAN | JULY 2019 | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| Rush Screening & Logging | | | | | | | | | | | | | | | |
| Assembling | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rough Cut | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fine Cut (Trimming) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dubbing Narasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| Music Scoring & Sound Effects | | | | | | | | | | | | | | | |
| Audio Mixing | | | | | | | | | | | | | | | |
| Motion Grafis | | | | | | | | | | | | | | | |
| Animasi 2D | | | | | | | | | | | | | | | |
| Preview 1 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Preview 2 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Final Preview | | | | | | | | | | | | | | | |
| Picture Lock | | | | | | | | | | | | | | | |
| Delivery | | | | | | | | | | | | | | | |

B. Keterampilan yang dibutuhkan dalam Menentukan Jadwal Kerja.

1. Mengidentifikasi bobot cerita sebuah naskah. Ketepatan dalam mengidentifikasi bobot cerita dalam sebuah naskah sangat penting dalam pembuatan jadwal kerja yang efektif dan efisien.
2. Menetapkan durasi kerja berdasarkan bobot skenario dan format teknologi produksi. Berbagai jenis teknologi produksi khusus yang digunakan dalam sebuah produksi film juga akan berdampak pada perkiraan durasi kerja yang dibutuhkan dalam proses pasca produksinya.

C. Sikap Kerja yang diperlukan untuk Menentukan Jadwal Kerja.

1. Cermat dalam mengidentifikasi bobot cerita dalam sebuah naskah skenario
2. Teliti dalam menetapkan durasi kerja berdasarkan bobot skenario dan teknologi produksi.
3. Berpikir Kritis agar bisa dengan tepat mengidentifikasi bobot skenario dan menetapkan jadwal kerja sesuai dengan format teknologi produksi dan penayangan.

DAFTAR PUSTAKA

A. Dasar Perundang-undangan

1. -

B. Buku Referensi

1. Greg Staten dan Steve Bayes. " The Avid Handbook" (Advanced Techniques, Strategies, and Survival Information for Avid Editing Systems)
2. Roy Thompson. "Grammar of The Edit"
3. Walter Murch. " In The Blink of an Eye" (A Perspective on Film Editing)

C. Majalah atau Buletin

1. -

D. Referensi Lainnya

1. _ Workshop Audio Visual Untuk Pluralisme. "Dokumenter dan Realita Sosial"

DAFTAR PERALATAN DAN BAHAN

A. Daftar Peralatan

| No. | Nama Peralatan | Keterangan |
|-----|---|----------------------|
| 1. | Laptop, infocus, laserpointer | Untuk di ruang teori |
| 2. | Printer | |
| 3. | Hechmachine (stapler/penjepret) 24 dan 10 | |
| 4. | Penjepit kertas ukuran kecil dan sedang | |
| 5. | Peralatan Praktik terkait dgn keahlian peserta (untuk evaluasi praktik) | Komputer |

B. Daftar Bahan

| No. | Nama Bahan | Keterangan |
|-----|--|----------------|
| 1. | Modul Pelatihan (buku informasi, buku kerja, buku penilaian) | Setiap peserta |
| 2. | Kertas HVS A4 | |
| 3. | Spidol whiteboard | |
| 4. | Spidol marker | |
| 5. | Kertas chart (flip chart) | |

| | | |
|----|---------------|--|
| 6. | Tinta printer | |
| 7. | ATK siswa | |

LAMPIRAN 1

CONTOH SKENARIO

MERAJUT HATI

9. EXT. SAWAH DEKAT RUMAH BIMO. SIANG

Bimo berlari menyusuri pematang sawah dengan mengacungkan pialanya, buru-buru pulang ingin menemui ibunya. Terlihat wajahnya yang gembira tapi juga menahan kesedihan karena mengingat ibunya yang sakit. Ia berteriak-teriak memanggil ibunya.

BIMO

Ibuuu...aku akan jadi dokter...!
Ibu cepat sembuh ya...

Bimo menyusuri pematang sawah menuju rumah Bimo.

CUT TO :

10. EXT. DEPAN RUMAH BIMO. SIANG

Terlihat Bimo sudah tidak sabar ingin bertemu ibunya. Ia bergegas membuka pintu rumahnya.

CUT TO :

11. INT. KAMAR RUMAH BIMO. SIANG

Point of View Bimo melihat gelas yang tergeletak di atas meja dengan air tumpah dimana-mana. Bimo kaget melihat pemandangan itu. Apalagi ketika pandangannya tertuju pada ibunya yang terbaring tak bergerak. Close Up Piala Bimo seketika jatuh ke lantai, berhamburan.

Bimo menghambur langsung menghampiri ibunya berusaha membangunkannya.

Berkali-kali Bimo berusaha membangunkan ibunya yang tak bergerak sambil memeluk AlQuran. Tapi ibunya sudah tak bernafas. Lalu tangan ibunya terkulai sebagai pertanda bahwa ibunya memang benar-benar sudah meninggal. Bimo pun panik, terus berusaha membangunkan ibunya itu. Terlihat matanya basah. Ia mulai menyadari bahwa ibunya sudah meninggal tetapi berusaha menolak kenyataan itu.

BIMO
Buuu..!!! Bangun Bu...
Ibu jangan pergi!!! Katanya
Ibu ingin liat Bimo jadi dokter..

Ibunya tetap tak bergerak. Akhirnya Bimo berteriak histeris memanggil ibunya sambil memeluknya.

BIMO (CONT'd)
Ibuuuu...

CUT TO :

LAMPIRAN 2

CONTOH LEMBAR *BREAKDOWN SCRIPT*

BREAK DOWN SCRIPT EPS 01_ SADAR KAYA

DURASI : 03.30.00

| NO | SCN | KETERANGAN ADEGAN | NARASI | KONSEP VISUAL |
|----|-----|--|---|-----------------|
| 5 | 7 | Grafis teks : "Apa itu Servomechanism" ? tulisan itu kemudian menjadi tali yang membentuk putaran lingkaran berkali kemudian membentuk menjadi anak panah yang melesat ke sebuah lingkaran sasaran . | Servomechanism adalah suatu proses putaran tertutup untuk mengkoreksi proses secara terus menerus agar selalu menuju "target" yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, servo itu bahasa latin yang berarti melayani, maka ini adalah "sistem kehidupan yang melayani anda." Servo inilah yang membuat orang selalu mendapat "masalah" yang sama secara terus menerus. | MOTION GRAPHICS |
| 6 | 8 | Roso sedang ngamen di jalanan sekitar Cafe La Coco (JUMP CUT) Insert CU tangan sedang bergerak bolak balik mengocok senar gitar (dari beberapa angle camera) Roso menuang uang dari bungkus permen (beberapa angle) | Servo inilah yang membuat orang jalan di tempat . Servo jugalah yang membuat anda menjadi sekarang ini | VIDEO SHOTING |
| 7 | 9 | Sebuah peluru kendali melesat dalam sebuah pertempuran | Servomechanism bisa dianalogikan dengan peluru kendali. Peluru kendali diluncurkan dengan menerapkan teknik servomechanism, dimana ketika target telah "dikunci", maka gerakan peluru yang mulai melenceng akan direvisi ulang sehingga kembali menuju arah | VIDEO YOU TUBE |

| | | | | |
|---|----|---|--|---------|
| | | | semula, proses revisi ini berlangsung terus menerus, sampai dengan akhirnya peluru kendali tepat mengenai sasaran yang telah ditetapkan. | |
| 8 | 10 | Grafis teks : “Apa hubungannya dengan perilaku manusia ?” Animasi pengamen dengan grafis tulisan “self-image” dan “belief system” | Dr. Maxwell dalam “Psychocybernetics” menyoroti besarnya peran “Self-Image” terhadap kesuksesan seseorang. Pada dasarnya setiap orang bergerak dengan prinsip “servomechanism” alias terus menerus melakukan koreksi hingga sesuatu yang “digariskan” terjadi, dimana proses koreksi ini berlangsung dengan melibatkan seluruh kesadaran holistik manusia , yaitu alam sadar dan alam bawah sadar. | ANIMASI |

LAMPIRAN 3

CONTOH JADWAL KERJA

Post Production Time Line Schedule

| KETERANGAN | JULY 2019 | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 1 0 | 1 1 | 1 2 | 1 3 | 1 4 | 1 5 | 1 6 | 1 7 | 1 8 | 1 9 | 2 0 | 2 1 | 2 2 | 2 3 | 2 4 |
| Rush Screening & Logging | | | | | | | | | | | | | | | |
| Assembling | | | | | | | | | | | | | | | |
| Rough Cut | | | | | | | | | | | | | | | |
| Fine Cut (Trimming) | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dubbing Narasi | | | | | | | | | | | | | | | |
| Music Scoring & Sound Effects | | | | | | | | | | | | | | | |
| Audio Mixing | | | | | | | | | | | | | | | |
| Motion Grafis | | | | | | | | | | | | | | | |
| Animasi 2D | | | | | | | | | | | | | | | |
| Preview 1 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Preview 2 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Final Preview | | | | | | | | | | | | | | | |
| Picture Lock | | | | | | | | | | | | | | | |
| Delivery | | | | | | | | | | | | | | | |

DAFTAR PENYUSUN MODUL

| NO. | NAMA | PROFESI |
|------------|----------------|--|
| 1. | Andres Muhardi | <ul style="list-style-type: none">• Avid Video Editor• Direktur iCinema Training Partner• Co-founder Indonesian Film Cooperative |