

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PENGUNAAN KONSEP *CONTINUITY EDITING***  
**DALAM FILM PENDEK BERGENRE KOMEDI “KIOS KEOS”**

**KARYA FILM**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Terapan (S.Tr.Sn.)



Disusun oleh  
**VIANCA SIMAMORA**

**NIM: 21400033**

**PROGRAM STUDI PRODUKSI FILM DAN TELEVISI**  
**JURUSAN KOMUNIKASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN KONSEP *CONTINUITY*  
*EDITING* DALAM FILM PENDEK BERGENRE  
KOMEDI "KIOS KEOS"  
Penulis : Vianca Simamora  
NIM : 21400033  
Program Studi : Produksi Film dan Televisi (Konsentrasi: Editor)  
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir  
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 22 Juli 2025

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Zaenal Muttaqien, M.Art.Let.Lang.  
NIP. 198712102020121008

Anggota 1



Sjamsul Ma'arif, M.Sn  
NIP -

Anggota 2



Dewi Alibasah S.Sn  
NIDK. 0913610015

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Komunikasi



Dr. Erlan Saefuddin, S.S, M.Hum.  
NIP. 197508072009121001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN KONSEP *CONTINUITY EDITING*  
DALAM FILM PENDEK BERGENRE KOMEDI  
"KIOS KEOS"  
Penulis : Vianca Simamora  
NIM : 21400033  
Program Studi : Produksi Film dan Televisi (Konsentrasi: Editor)  
Jurusan : Komunikasi

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 07 Juli 2025

Pembimbing 1



**Reny Yulyati BR Lumban Toruan M.Sn**  
NIP. 199107312019032022

Pembimbing 2



**Dewi Alibasah S.Sn**  
NIDK. 0913610015

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Film dan Televisi



**Azril, M.Sn**  
NIDN. 0017127205

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

|                |                                                    |
|----------------|----------------------------------------------------|
| Nama           | : Vianca Simamora                                  |
| NIM            | : 21400033                                         |
| Program Studi  | : Produksi Film dan Televisi (Konsentrasi: Editor) |
| Jurusan        | : Komunikasi                                       |
| Tahun Akademik | : 2024/2025                                        |

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**PENGUNAAN KONSEP *CONTINUITY EDITING* DALAM  
FILM PENDEK BERGENRE KOMEDI “KIOS KEOS”**  
adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari  
plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini,  
saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-  
benarnya.

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,

  
26E98AMX355639359  
Vianca Simamora  
NIM: 21400033

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

|                |                                                    |
|----------------|----------------------------------------------------|
| Nama           | : Vianca Simamora                                  |
| NIM            | : 21400033                                         |
| Program Studi  | : Produksi Film dan Televisi (Konsentrasi: Editor) |
| Jurusan        | : Komunikasi                                       |
| Tahun Akademik | : 2024/2025                                        |

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **PENGUNAAN KONSEP CONTINUITY EDITING DALAM FILM PENDEK BERGENRE KOMEDI "KIOS KEOS"**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,

  
Vianca Simamora  
NIM: 21400033

## ABSTRAK

*This final project discusses the use of the concept of continuity editing in a comedy short film entitled "Kios Keos". The film tells the story of the relationship between Ayman a traditional shop owner, and his son Aqil who wants to modernize the family business. By applying alternative editing techniques such as jump cuts and violations of spatial and temporal continuity rules, the film creates a unique and entertaining narrative experience. These techniques are used to highlight the differences in perspectives between generations that prioritize tradition and modernity, as well as to enhance the comedy elements in character interactions. This study shows that the use of continuity editing not only enriches the storytelling but also provides creative freedom in conveying messages. This study aims to offer insights for filmmakers and students about the potential of alternative editing techniques in creating innovative and interesting works.*

Tugas akhir ini membahas penggunaan konsep *editing continuity* dalam film pendek bergenre komedi yang berjudul "Kios Keos". Film ini mengisahkan hubungan antara Ayman seorang ayah pemilik toko tradisional, dan Aqil anaknya yang ingin membawa bisnis tersebut ke era modern. Dengan menerapkan teknik *continuity editing*, seperti kaidah 180°, *established shot*, *eyeline match*, dan *shot/reverse shot* dan *spatial continuity spatial & temporal continuity* yang dikutip oleh Bordwell, David., Thompson, Kristin., & Smith, Jeff. (2017), teknik-teknik ini digunakan untuk menyoroti perbedaan pandangan antara generasi yang mengutamakan tradisi dan modernitas, serta untuk menambah elemen komedi dalam interaksi karakter, khususnya antara aksi reaksi dari karakter harus dijaga kesinambungannya. Penulisan ini memakai pengumpulan data dengan metode observasi dan studi pustaka dan menunjukkan bahwa penggunaan konsep *continuity editing* tidak hanya memperkaya penceritaan, tetapi juga memberikan kebebasan kreatif dalam menyampaikan pesan. Sebagai editor, penulis bertanggung jawab dalam mengatur ritme, emosi dan menyampaikan pesan cerita melalui gambar. Teknik *continuity editing* menyeimbangkan antara struktur narasi dan gaya visual. Dari pengalaman ini, penulis menyadari bahwa *editing* adalah proses kreatif yang krusial dalam menyatukan elemen cerita menjadi satu kesatuan utuh. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para pembuat film dan mahasiswa tentang potensi teknik editing dalam menciptakan karya yang inovatif dan menarik.

**Kata kunci:** *Continuity Editing, Editing, Film Pendek, Konsep Editing*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Produksi Film dan Televisi di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor dalam produksi film pendek “KIOS KEOS”. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul **“PENGUNAAN KONSEP *CONTINUITY EDITING* DALAM FILM PENDEK BERGENRE KOMEDI KIOS KEOS”**.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Dr. Erlan Saefuddin, S.S, M.Hum., Ketua Jurusan Komunikasi.
4. R. Sulistiyo Wibowo, M.Sn, Sekretaris Jurusan Komunikasi.
5. Azril, M.Sn, Koordinator Program Studi Produksi Film dan Televisi.
6. Sifa Sultanika, M.Sn, Sekretaris Program Studi Produksi Film dan Televisi.
7. Reny Y Br Lumban Toruan, M.Sn, selaku Pembimbing dalam Penulisan yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan selama proses penyusunan laporan ini.
8. Dewi Alibasah, S.Sn, selaku Pembimbing Karya yang telah membimbing penulis melalui arahan, masukan dan evaluasi yang diberikan, serta membimbing penulis untuk selalu menjaga kesinambungan, membentuk ritme dan emosi dalam proses untuk pasca produksi.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

10. Keluarga dan khususnya kedua orang tua yang sudah memberikan dukungan, masukan serta doa hingga laporan ini selesai.
11. Teman 1 kelompok tugas akhir yang saling membantu, memberikan dukungan, semangat dan telah bekerja sama selama Tugas Akhir berlangsung.
12. Teman-teman Mahasiswa Film dan Televisi Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 2021 yang telah membantu dan telah berjuang bersama selama berkuliah di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
13. Seluruh pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu selama proses pembuatan proposal tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 17 Juni 2025

Penulis,



Vianca Simamora

NIM 21400033



## DAFTAR ISI

|                                                    |            |
|----------------------------------------------------|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>         | <b>i</b>   |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....</b>  | <b>ii</b>  |
| <b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR .....</b>   | <b>iii</b> |
| <b>DAN BEBAS PLAGIARISME.....</b>                  | <b>iii</b> |
| <b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>      | <b>iv</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>v</b>   |
| <b>PRAKATA.....</b>                                | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>x</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                           | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>xii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                      | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang.....                             | 1          |
| B. Identifikasi Masalah .....                      | 4          |
| C. Batasan Masalah .....                           | 5          |
| D. Rumusan Masalah .....                           | 5          |
| E. Tujuan Penulisan .....                          | 5          |
| F. Manfaat Penulisan .....                         | 6          |
| <b>BAB II KAJIAN SUMBER .....</b>                  | <b>8</b>   |
| A. Pengertian Editor .....                         | 8          |
| B. Peran Editor .....                              | 9          |
| C. Tahapan <i>Editing</i> .....                    | 10         |
| 1. <i>Acquisition</i> .....                        | 10         |
| 2. <i>Review &amp; Selection</i> .....             | 10         |
| 3. <i>Assembly</i> .....                           | 10         |
| 4. <i>Rough Cut</i> .....                          | 10         |
| 5. <i>Fine Cut</i> .....                           | 11         |
| 6. <i>Picture Lock</i> .....                       | 11         |
| 7. <i>Finishing</i> .....                          | 11         |
| D. Konsep <i>Editing</i> .....                     | 12         |
| 1. <i>Continuity Editing</i> .....                 | 13         |
| E. Teknik/Metode Penyambungan <i>Editing</i> ..... | 16         |
| 1. <i>Cut to Cut</i> .....                         | 17         |
| 2. <i>Optical Effect</i> .....                     | 17         |
| <b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>             | <b>19</b>  |
| A. Objek Karya.....                                | 19         |
| 1. Gambaran Spesifikasi Karya.....                 | 19         |
| 2. Tim Produksi.....                               | 19         |
| 3. Konsep Karya .....                              | 20         |
| B. Teknik Pengumpulan Data.....                    | 21         |
| 1. Observasi.....                                  | 21         |
| 2. Studi Pustaka.....                              | 22         |
| C. Ruang Lingkup .....                             | 22         |
| 1. Peran Penulis.....                              | 22         |
| 2. Ide Kreatif .....                               | 23         |

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| D. Referensi Karya .....                                         | 25        |
| 1. Cek Toko Sebelah (2018).....                                  | 25        |
| 2. The Birth of Nations (1915).....                              | 25        |
| 3. ATM: Er Rak Error (2012) .....                                | 26        |
| E. Langkah Kerja .....                                           | 27        |
| 1. Pra Produksi .....                                            | 27        |
| 2. Produksi.....                                                 | 27        |
| 3. Pasca Produksi .....                                          | 28        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                         | <b>30</b> |
| A. Pra Produksi.....                                             | 30        |
| 1. <i>Brainstroming</i> Ide.....                                 | 30        |
| 2. Membuat Konsep <i>Editing</i> .....                           | 31        |
| B. Peran Editor pada Tahap Produksi .....                        | 39        |
| 1. Memantau dan Membantu Proses Produksi.....                    | 40        |
| 2. Koordinasi dengan DIT dan Review Materi <i>Shooting</i> ..... | 40        |
| 3. Menjadi <i>Sound Report</i> .....                             | 41        |
| C. Peran Editor dalam Tahap Pascaproduksi.....                   | 42        |
| 1. Alat <i>Editing</i> .....                                     | 42        |
| 2. Teknik <i>Editing</i> .....                                   | 42        |
| 3. <i>Offline Editing</i> .....                                  | 48        |
| 4. <i>Online Editing</i> .....                                   | 53        |
| 5. Pembahasan Karya .....                                        | 59        |
| 6. Kendala <i>Editing</i> .....                                  | 73        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                                       | <b>75</b> |
| A. Kesimpulan .....                                              | 75        |
| B. Saran.....                                                    | 76        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                      | <b>78</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3. 1 Poster Film KIOS KEOS .....                        | 19 |
| Gambar 3. 2 Poster Film Cek Toko Sebelah .....                 | 25 |
| Gambar 3. 3 Poster Film The Birth of Nations .....             | 25 |
| Gambar 3. 4 Poster Film ATM: Er Rak Error .....                | 26 |
| Gambar 4. 1 <i>Brainstroming</i> dengan Tim .....              | 31 |
| Gambar 4. 2 Logo Film “KIOS KEOS” .....                        | 37 |
| Gambar 4. 3 Editor Memantau dan Membantu Proses Produksi ..... | 40 |
| Gambar 4. 4 Editor Mengecek Hasil Materi <i>Shooting</i> ..... | 41 |
| Gambar 4. 5 Koordinasi dengan Tim .....                        | 41 |
| Gambar 4. 6 Data <i>Rushes</i> .....                           | 48 |
| Gambar 4. 7 Data <i>Assembly</i> .....                         | 50 |
| Gambar 4. 8 Data <i>Rought Cut</i> .....                       | 51 |
| Gambar 4. 9 Data <i>Fine Cut</i> .....                         | 52 |
| Gambar 4. 10 Dokumentasi <i>Color Grading</i> .....            | 54 |
| Gambar 4. 11 Data Mixing Audio .....                           | 55 |
| Gambar 4. 12 Data Credit Title .....                           | 57 |
| Gambar 4. 13 <i>Data Final Ending</i> .....                    | 58 |
| Gambar 4. 14 Potongan <i>Scene 1</i> .....                     | 59 |
| Gambar 4. 15 Potongan <i>Scene 2</i> .....                     | 61 |
| Gambar 4. 16 Potongan <i>Scene 3</i> .....                     | 62 |
| Gambar 4. 17 Potongan <i>Scene 4</i> .....                     | 63 |
| Gambar 4. 18 Potongan <i>Scene 5</i> .....                     | 64 |
| Gambar 4. 19 Potongan <i>Scene 6</i> .....                     | 65 |
| Gambar 4. 20 Potongan <i>Scene 7</i> .....                     | 65 |
| Gambar 4. 21 Potongan <i>Scene 8</i> .....                     | 67 |
| Gambar 4. 22 Potongan <i>Scene 9</i> .....                     | 68 |
| Gambar 4. 23 Potongan <i>Scene 10</i> .....                    | 69 |
| Gambar 4. 24 Potongan <i>Scene 11</i> .....                    | 69 |
| Gambar 4. 25 Potongan <i>Scene 12</i> .....                    | 71 |
| Gambar 4. 26 Potongan <i>Scene 13</i> .....                    | 72 |

## DAFTAR TABEL

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 1 <i>Breakdown Script Editing</i> ..... | 37 |
| Gambar 4. 2 Spesifikasi Alat <i>Editing</i> ..... | 42 |