Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum

Tugas Akhir ini adalah pembuatan film pendek ber-*genre* drama berjudul Dogma. Film pendek ini berdurasi tujuh menit dan dikerjakan oleh mahasiswa program studi desain komunikasi visual, Universitas Multimedia Nusantara. Daftar *crew* dapat dilihat di lampiran.

3.1.1 Metodologi Penelitian

Metodologi yang penulis gunakan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini adalah dengan metodologi kualitatif deskriptif. Menurut Mulyana (2007, Hlm. 4-5) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretif (penafsiran) yang melibatkan banyak metode dalam menelaah masalah penelitiannya. Penelitian kualitatif juga bersifat empiris, hanya saja pengamatan data bukanlah berdasarkan ukuran-ukuran matematis yang terlebih dahulu ditetapkan peneliti dan harus dapat disepakati (direplikasi) oleh pengamat lain, melainkan berdasarkan ungkapan subjek peneliti sebagaimana yang dikehendaki dan dimaknai oleh subjek penelitian.

Bogdan dan Taylor (1992, Hlm. 21-22) menambahkan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

3.1.2 Posisi Penulis

Penulis berperan sebagai editor dalam film pendek Dogma.

3.1.3 Sinopsis

Setelah peristiwa penembakan yang dilakukan oleh putra altarnya, seorang pastur mempertanyakan tujuan dari pekerjaannya sementara ia melihat orang-orang disekitarnya berubah.

3.1.4 Peralatan

Penulis dalam mengedit film pendek Dogma menggunakan peralatan yaitu 1 (satu) unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Processor intel*(R) *core*(TM) i7 CPU 920 @ 2.67 GHz
2. Memori 6 GB
3. *Graphic Card ATI Radeon HD 4800 Series*

Dalam proses editing film pendek Dogma, penulis juga menggunakan *software* sebagai berikut:

1. *Windows 7 ultimate 64-bit*
2. *Adobe Premiere CS 5*
3. *Adobe After Effect CS 5*
4. *Plug-ins Magic Bullet Looks*

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

3.2 Tahapan Kerja

Editor tidak hanya mempunyai tugas saat tahap *post-production* saja, melainkan punya tugas juga dalam tahap *pre-production* dan *production.* Berikut adalah tahapan secara umum yang dilakukan oleh penulis dalam proses editing film pendek Dogma.

3.2.1 Pre-production

Dalam tahap *pre-poduction*, penulis memang tidak banyak terlibat namun penulis tetap melakukan pekerjaan sebagai editor yaitu membuat *workflow* untuk mempermudah proses editing dikemudian hari.

3.2.2 Production

Dalam tahap ini, penulis bertanggung jawab atas *footage* dan *file sound* yaitu dengan melakukan pemindahan *files* tersebut dari kamera *DSLR* dan alat perekam *sound* ke *media storage* atau *hardisk* setelah selesai proses pengambilan gambar setiap harinya, lalu menyimpannya. Penulis langsung melakukan pengelompokkan data *footage* dan *sound* ke dalam *folder* sesuai dengan hari pengambilan gambar.

3.2.3 Post-production

Post-production adalah tahap seorang editor menjalankan tugas sesungguhnya. Ada banyak hal yang dilakukan oleh editor dalam tahap ini, diantaranya adalah membuat *rough cut*, lalu mempresentasikan hasil *rough cut*. Setelah dipresentasikan, editor mendapat banyak masukkan yang dijadikan sebagai bahan

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

revisi. Editor lalu mempresentasikan kembali hasil editing yang telah direvisi dalam bentuk *final edit*. Jika pada saat presentasi *final edit* masih harus direvisi, editor akan merevisi lagi sampai dinyatakan sudah baik dan *fixed*, dan jika *final edit* sudah dinyatakan baik, maka gambar akan dikunci atau biasa disebut dengan *picture lock*. Setelah gambar dinyatakan *picture lock*, editor lalu melakukan penyatuan *sound* dialog dengan gambar. Setelah itu sudah selesai, maka langkah terakhir yang dilakukan oleh editor adalah melakukan *color grading*.

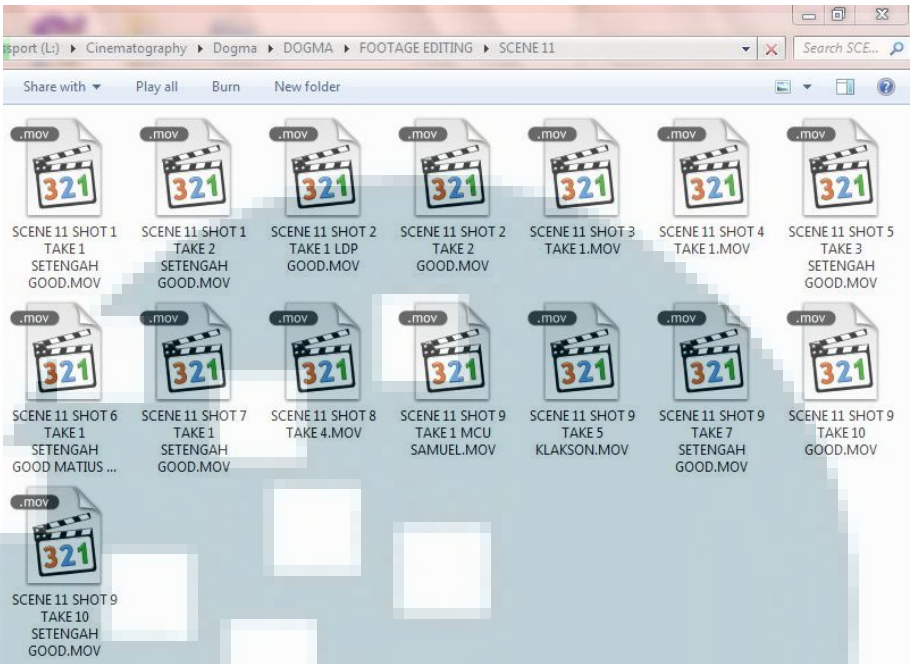
3.3 Temuan

Setelah berdiskusi dengan sutradara dan penulis skenario tentang konsep dan pesan yang mereka ingin sampaikan kepada penonton lewat film pendek Dogma, penulis pada sub bab ini akan menjabarkan langkah-langkah yang dilakukan untuk mewujudkan itu, kemudian akan dianalisa pada bab berikutnya.

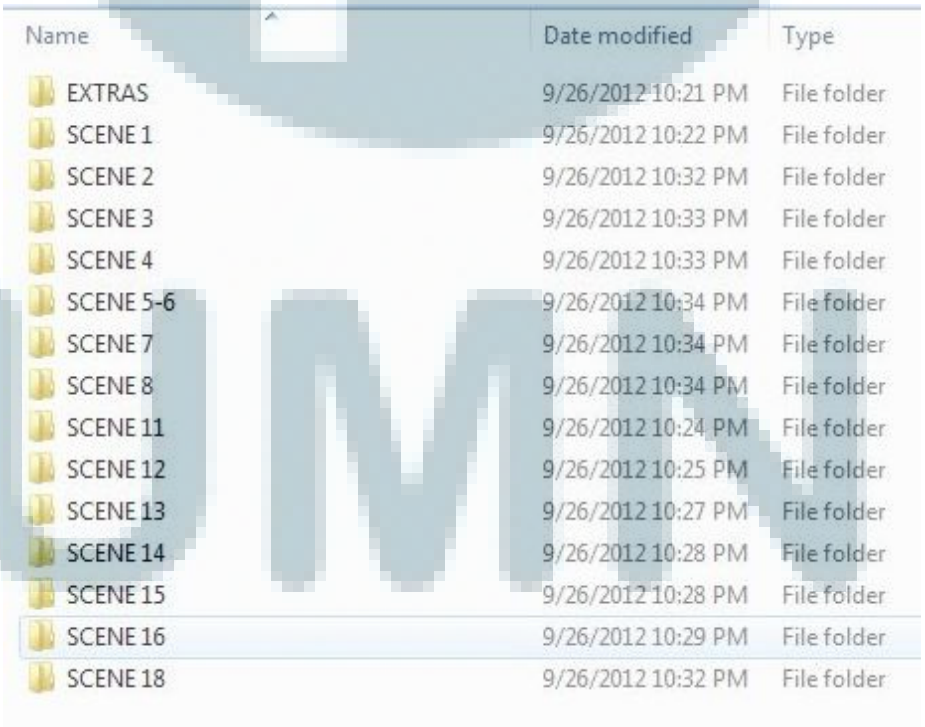
3.3.1 Persiapan

Ini adalah tahap penulis mulai melakukan proses editing. Dalam tahap ini, hal pertama yang penulis lakukan adalah mengorganisasikan atau mengelompokkan *footage* kedalam suatu urutan yang urut sesuai dengan nomor *scene* dari skenario. Setelah itu penulis me-*rename file* video dengan nama "nomor *scene, shot, take* dan keterangan G (*Good*) atau NG (*Not Good*)" lalu memasukkannya kedalam *folder* yang sudah diberi nama dengan ”nomor *scene*"

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013



Gambar 3.1 *Rename scene* 3



Gambar 3.2 *Folder scene*

Untuk bisa melakukan *rename file footage* berdasarkan "nomor *scene*, *shot*, *take* dan keterangan G (*Good*) atau NG (*Not Good*)" penulis harus menonton *footage* tersebut satu persatu dengan melihat *cleaper board* yang ada didalam video dan juga mencocokkan dengan *camera log* yang sudah dipegang oleh penulis sebelumnya. Tujuan penulis melakukan pengelompokkan sekaligus menyortir dengan me-*rename* tersebut adalah agar dapat mempermudah saat memasukkan *footage* ke dalam *software Adobe Premiere CS 5*.

3.3.2 Assembly

Penulis melakukan penyusunan *footage* berdasarkan kerangka skenario untuk mendapatkan *assembly*. Penulis belum melakukan pemotongan signifikan, bisa dibilang masih editing kasar. Setelah melakukan *assembly*, penulis berusaha lebih dalam melakukan pemotongan atau *cutting* untuk menciptakan kontinitas tapi tetap mengacu pada jalan cerita skenario, yang disebut dengan *rough cut*.

3.3.3 Rough Cut

Tahap ini adalah saat penulis melihat keseluruhan jalan cerita, dengan melakukan *cutting* dari susunan *footage* yang sudah disusun (*assembly*), agar tercipta kontinitas antar *shot* dan *scene*. Penulis tetap mengacu pada alur cerita dari skenario. Pada tahap ini pun belum ada diskusi atau interaksi antara penulis dengan sutradara, sehingga ini masih dikatakan murni berdasarkan runtutan *scene* dalam skenario. Hal ini mengakibatkan film pendek ini berdurasi cukup panjang sekitar 24 menit.

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

3.3.4 Presentasi

Setelah *rough cut* terbentuk, penulis mempresentasikan hasil tersebut pada bulan Oktober 2012 kepada sutradara, produser dan dosen pembimbing untuk mendapat kritik dan saran guna memperbaiki hasil editing. Seperti yang dikatakan oleh Dancyger (2007, Hlm. xx-xxi) bahwa hasil *rough cut* itu harus dipresentasikan kepada sutradara dan produser. Ternyata penulis banyak sekali mendapat kritik, saran dan masukkan agar film itu terlihat lebih baik. Kritik yang penulis dapat diantaranya adalah durasi film masih terlalu panjang, cerita masih datar, belum terlihat alur cerita yang jelas dan karakter tokoh utama belum terbangun. Saran dan masukan yang didapat oleh penulis diantaranya adalah kurangi durasi film dengan lebih peka memilih *shot*, membuang *scene* yang kurang berperan dalam film dan memotong dialog yang kurang berarti dan terkesan mengulang.

3.3.5 Revisi

Penulis melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diterima saat mempresentasikan hasil *rough cut* kepada sutradara, produser dan dosen pembimbing. Dalam tahap revisi, penulis sudah mulai melakukan diskusi bersama sutradara, merencanakan serta melakukan *designing shot*, yaitu membuat desain atau pola penyusunan *shot* yang diinginkan oleh sutradara. Pada saat itu juga sutradara menyampaikan kendala yang dihadapi saat proses produksi, lalu mengharapkan beberapa *scene* bisa diselamatkan pada tahap *post-production*, yaitu editing. Sutradarapun mengajak penulis untuk mendiskusikan untuk menemukan cara agar dapat menyelamatkan beberapa *scene* dalam film pendek

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

Dogma. Akhirnya sutradara bersama penulis menemukan cara untuk mengatasi masalah tersebut.

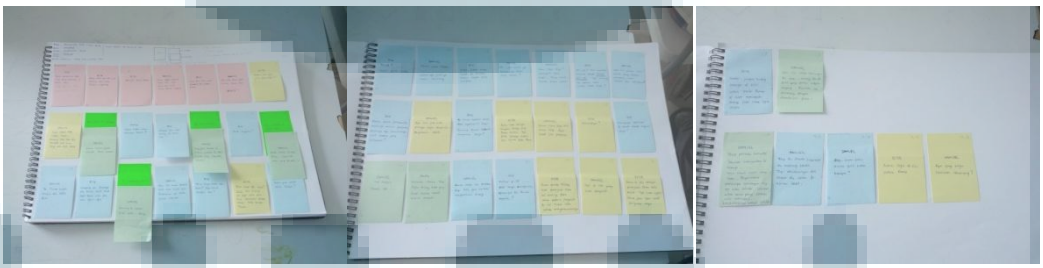
Pada tahap ini penulis sudah mendapat arahan, bimbingan serta dampingan dari sutradara dalam mengedit, sehingga tercipta interaksi dan komunikasi. Penulis akhirnya dapat mengetahui konsep keseluruhan yang diinginkan oleh sutradara, dan juga dapat menggabungkan dengan konsep editing yang dimiliki oleh penulis, dengan begitu penulis dapat mengedit sesuai kritik, saran dan masukkan serta arahan sutradara langsung.

Setelah revisi selesai, penulis kembali mempresentasikan hasil editing kepada sutradara, produser dan dosen pembimbing. Kali ini, penulis mendapat kritik diantaranya adalah durasi film masih terlalu panjang, stuktur cerita belum terbangun, karakternya pun belum terbangun, dan film masih terlihat datar. Saran yang didapat oleh penulis pun masih sama, yaitu kurangi durasi agar lebih singkat, ubah stuktur cerita dengan cara merubah serta mendesain susunan plot cerita agar terlihat hidup. Akhirnya penulis pun bersama sutradara berusaha memikirkan dan mendesain plot agar film menjadi hidup dengan durasi yang singkat. Penulis pun dapat mempersingkat durasi menjadi sekitar 8 menit dengan menyusun serta mendesain ulang cerita dan membuang *scene* yang kurang berarti.

Penulis melalui proses ini sebanyak 5 (lima) kali presentasi, 6 (enam) kali revisi sampai mendapatkan *final edit* atau editing terakhir untuk menuju *picture lock*. Revisi terakhir, penulis bersama sutradara mampu mendesain ulang susunan cerita sampai durasi film menjadi sekitar 7 menit. Untuk mendapat durasi

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

sesingkat itu, penulis bersama sutradara berusaha keras untuk merombak cerita dan menyusun kembali susunan cerita agar cerita dan karakter lebih jelas terlihat. Penulis dan sutradara mengajak penulis skenario untuk membantu dalam proses perombakan cerita dan penyusunan kembali agar cerita tetap terbangun, terarah dan tidak membias. Penulis juga berupaya untuk membuat film pendek ini menjadi lebih hidup dengan membangun *rhythm* sehingga intensitas dramatis dalam cerita menjadi terbangun, dan film menjadi lebih hidup. Namun dalam tahap ini, penulis baru hanya mengimplementasikan penggunaan *rhythm* saja dalam membangun intensitas dramatis, penulis berencana untuk mengimplementasikan *color grading* setelah *picture lock*. Setelah perjalanan yang cukup lama, akhirnya didapatkanlah *final cut* atau hasil editing akhir, saat presentasi, alur cerita dan susunan editing disetujui oleh dosen pembimbing, sehingga penulis bisa lanjut ketahap selanjutnya.



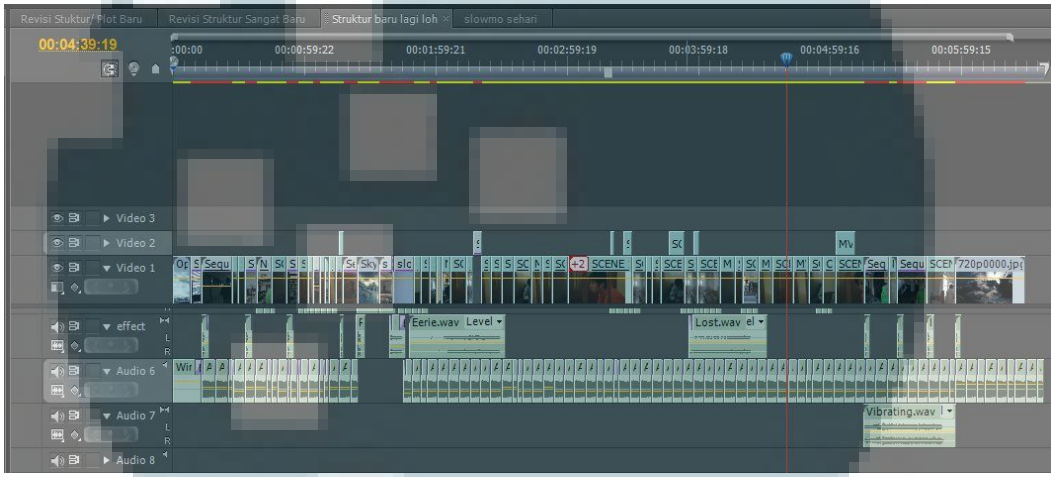
Gambar 3.3 Penyusunan plot baru

3.3.6 Picture Lock

Setelah melalui proses revisi dan presentasi yang berulang-ulang, penulis akhirnya mendapat hasil *final edit* yang disetujui oleh sutradara dan dosen pembimbing dan sudah dinyatakan *picture lock*. Gambar sudah disetujui maka penulis melanjutkan perjalanan proses editing yaitu *matching sound dialogue*. *Matching*

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

sound dialogue adalah proses penyatuan *sound* dengan gambar karena pada saat proses syuting pengambilan gambar dan suara itu direkam secara terpisah guna mendapat kualitas suara yang bagus dan jernih. Setelah tahap itu selesai, penulis mulai mengimplementasikan *color grading* berwana biru keabu-abuan guna membangun intensitas dramatis.



Gambar 3.4 *Timeline final cut*

3.4 Acuan

Berikut ini adalah beberapa film yang menjadi acuan atau referensi dalam editing film pendek Dogma

3.4.1 Confessions

Film yang disutradarai oleh Tetsuya Makashima, merupakan film *thriller phsycology* yang memiliki gaya penceritaan yang unik. Adegan *slow motion* yang sedikit mendominasi 106 menit durasi film membuat film ini memiliki daya tarik tersendiri. Penonton dapat merasakan suasana tegang menyelimuti film ini, ditambah lagi dengan *looks* film kebiruan membuat suasana tegang makin terasa.

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

Film ini yang penulis jadikan acuan dalam proses editing, dari segi penciptaan *looks* dengan warna biru serta penggunaan teknik *slow motion* yang menginspirasi penulis dalam menciptakan suasana ketegangan dalam film pendek Dogma.

Gambar 3.5 *Confessions*

3.4.2 Pablo Picasso - *the Old Guitarist*

Gambar 3.6 Pablo Picasso - *the Old Guitarist*

(http://posturalpatterning.com/blog/pablo-picasso-the-old-guitarist)

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013

Biru juga merupakan warna yang dengan mudah dapat pindah dari realita menjadi suatu mimpi, dari saat kini menjadi masa lalu, dari dogma menjadi ambisi. Sama seperti lukisan *Pablo Picasso - the Old Guitarist*, warna biru yang mencerminkan kesedihan. Konsep itu yang ingin penulis tuangkan dalam film pendek Dogma lewat *color grading.*

Penerapan Editing..., Aprianto Tirta Raharja, FSD UMN, 2013