



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Penelitian ini dilakukan penulis sebagai editor dalam menerapkan *match cut*, *slow pace*, *color grading* dalam film *Memoir of Kanaya* diharapkan dapat mendukung narasi film. *Memoir of Kanaya* adalah film yang bertajuk genre drama yang dikerjakan oleh sekelompok mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah metode kualitatif deskriptif.

Raco (2010) mengatakan bahwa metodologi kualitatif deskriptif adalah metode penelitian dengan cara menggambarkan suatu keadaan dan kondisi objek yang diteliti, berdasarkan fakta yang ada (hlm. 60-61). Pada penelitian ini, penulis mengkaji proses *editing* dari data primer berupa film pendek *Memoir of Kanaya* dengan cara mendeskriptifkan penyelesaian masalah berupa cara penerapan *match cut*, cara penerapan *slow paced*, dan cara penerapan *color grading*.

3.1.1. Sinopsis

Naya (24) adalah seorang pegawai *call center* di sebuah bank di Jakarta. Suatu hari saat ia sedang bekerja, Mama (52) yang tinggal di luar kota meneleponnya dan memberi kabar bahwa Papa baru saja meninggal karena terkena serangan jantung. Setelah mendengar kabar tersebut, Naya kembali melanjutkan pekerjaannya.

Dua hari setelah menerima kabar tersebut, Naya pulang ke rumah Mama untuk menghadiri ibadah kematian Papa. Sesampainya di rumah, Naya diajak oleh Mamanya untuk masuk ke dalam kamar. Mama meminta Naya untuk bersaksi tentang kehidupan Papa saat ia masih hidup. Naya sebenarnya tidak mau, namun Mamanya bersikeras. Ibadah penghiburan pun dimulai. Naya keluar dari kamar dan melihat Mamanya sedang menceritakan kisah hidup Papa di depan semua orang. Naya duduk di kursi yang kosong. Setelah Mama menyelesaikan ceritanya, ia memberikan *microphone* kepada Naya. Naya bangun dari tempat duduknya dan berdiri di samping peti mati berisi jenazah Papa. Naya mulai menceritakan hal – hal baik yang Papa lakukan saat ia masih kecil. Namun, dibalik semua kata – kata yang ia ucapkan di hadapan semua orang, Naya menyimpan memori yang pahit. Saat ia masih kecil Papa pernah melecehkannya secara seksual. Memori – memori yang selama ini ia tekan di dalam pikirannya terputar kembali.

Naya memutuskan untuk tidak membuka hal ini di depan semua orang. Naya menangis dan tidak dapat melanjutkan kata – katanya lagi. Seorang pendeta mengambil *microphone* dari tangan Naya dan mulai mengucapkan doa. Semua orang berkumpul di sekeliling peti mati Papa. Peti mati Papa lalu ditutup. Beberapa hari kemudian, Naya membereskan kamarnya untuk terakhir kalinya sebelum kembali lagi ke Jakarta. Ia mengumpulkan semua barang – barang dari masa kecilnya yang masih tersisa dan memasukkannya ke dalam kardus. Naya lalu memasukkannya ke dalam gudang.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam film pendek *Memoir of Kanaya* adalah sebagai editor. Penulis bertanggungjawab pada pasca produksi mulai dari *offline editing*, proses *color grading*, lalu *online editing*. Dalam proses editing penulis menerapkan teknik editing, seperti *match cut*, *slow pace* dan *color grading*. Hal-hal tersebut merupakan konsep dari penulis untuk menciptakan film sesuai dengan konsep dan merangkai visual dari *footage* yang sudah ada dalam film pendek *Memoir of Kanaya*.

3.1.3. Peralatan

Untuk mendukung proses *editing*, penulis menggunakan *Hardware* dan *Software* sebagai berikut:

1. *Hardware*

- a. Sebuah Laptop *Macbook Pro 13-inch, Mid 2012* dengan spesifikasi:

Processor : 2.5 Ghz Intel Core i5

Memory : 4 GB 1600 MHz DDR 3

Graphics : Intel HD Graphics 4000 1024 MB

OS : X Yosemite version 10.10.5

- b. 2 buah *external hard disk* dengan kapasitas 1TB.
- c. *Camera report*

d. *Storyboard*

e. *Shot list*

f. *Script Memoir of Kanaya*

2. *Software*

Berikut ini adalah perangkat lunak yang digunakan penulis dalam proses *editing* film pendek *Memoir of Kanaya*.

1. *Adobe Premiere Pro CC 2015 – 64bit*

Penulis menggunakan *software* ini saat melakukan proses *editing* seperti, pemotongan dan penyusunan gambar *offline*, melakukan *sync sound*, dan *color grading*. Dengan *software* ini juga, sebuah *rough cut* sampai dengan *fine cut* dihasilkan.

2. *Adobe After Effect CC 2017 – 64bit*

Melalui *software* ini, penulis membuat efek pendukung seperti *film grain*, dan *vignette*. Selain itu, penulis menggunakan *software* ini untuk keperluan konten *online editing*, yang merupakan tahap lanjutan setelah *picture lock*.

3.2. Tahapan Kerja

Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan bagaimana tahapan kerja seorang editor dalam sebuah produksi, mulai dari pra-produksi, produksi, sampai dengan pasca produksi. Sekarang, penulis akan menceritakan bagaimana pengalaman saat proses syuting film pendek *Memoir of Kanaya* yang berlangsung selama 3 hari.

3.2.1. Pra-Produksi

Pada masa pra-produksi, penulis yang bertugas sebagai editor, berkumpul dengan 6 anggota yang lain untuk membahas dan melakukan riset atas cerita yang telah dibuat pada masa *development*. Pada tahap ini, penulis membaca dan memahami *script Memoir of Kanaya*, dengan tujuan untuk mengetahui teknik editing yang akan diterapkan guna mendukung narasi film. Kemudian editor, sutradara, dan penata kamera berdiskusi untuk merancang *shot* yang nantinya akan diterapkan editor pada masa pasca-produksi. Setelah proses *recce* dilakukan, editor menyusun hasil *recce* berupa storyboard yang nantinya akan dipresentasikan ke dosen dan menjadi bahan diskusi bagi tim.

3.2.2. Produksi

Saat masa produksi, penulis tidak banyak terlibat saat proses syuting berlangsung. Namun, penulis mengamati *shooting shotlist* demi mengurangi kesalahan teknis yang biasanya baru disadari saat masa pasca-produksi, misalnya kekurangan *shot*. Selain itu, penulis juga bertugas untuk menjaga *continuity* dari setiap *shot*. Agar proses *editing* nanti lebih optimal.

3.2.2.1. Pengumpulan Data Footage

Sewaktu syuting selesai dan harus pindah lokasi, penulis memanfaatkan waktu yang ada untuk melakukan proses pemindahan data dari kamera ke dalam *external hard disk* pertama. Proses pemindahan data dari *soundman* juga dilakukan setelah selesai memindahkan data dari kamera.

Proses pengumpulan data audio dan visual ini, dilakukan berdasarkan *shooting schedule*, *camera report*, dan, *audio report*. Setelah semua data sudah

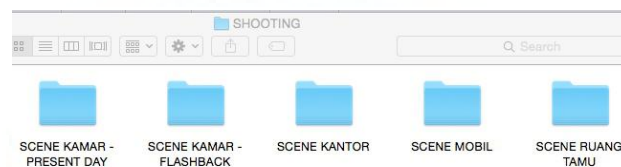
dikumpulkan, penulis menyalin data ke *external hardisk* kedua guna menjadi *back up* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

3.2.3. Pasca-Produksi

Pada masa inilah tugas sebenarnya seorang editor dimulai. Sebelum melakukan proses *editing offline*, ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis.

1. Mengorganisir *File Video*

Pada tahap ini, penulis melihat catatan *camera report* yang berisikan informasi *good* atau *not good* sebuah *footage*. Setelah itu penulis mulai memindahkan dan mengumpulkan *file video* yang *good* menurut *camera report*. Pengelompokan data dilakukan berdasarkan *scene*, maka penulis menggunakan *shot list* sebagai acuannya.



Gambar 3.1. Pengelompokan Data Video

(Sumber : *Screenshot* data pribadi)

2. Mengorganisir *File Audio*

Setelah pengelompokan data video selesai, penulis melanjutkan pengelompokan data audio. Pengelompokan data dilakukan berdasarkan scene dengan acuan *camera report*.



Gambar 3.2. Pengelompokan Data Audio

(Sumber : Screenshot data pribadi)

3. *Review*

Tahap ini dilakukan penulis untuk *double check* data yang terorganisir tadi berisikan video-video *good*. Selain itu, tahap ini juga digunakan penulis untuk mulai membayangkan susunan gambar yang nantinya akan bercerita sesuai dengan *script* yang sudah ada. Proses *review* tidak hanya dilakukan pada *folder good* video saja, namun secara keseluruhan. Hal ini guna melihat kembali potensi setiap *footage* yang mungkin saja diperlukan pada masa *offline editing* nanti. Pada tahapan *review*, penulis menggunakan *storyboard* dan *shot list* sebagai referensi.

4. Sinkronisasi visual dan suara

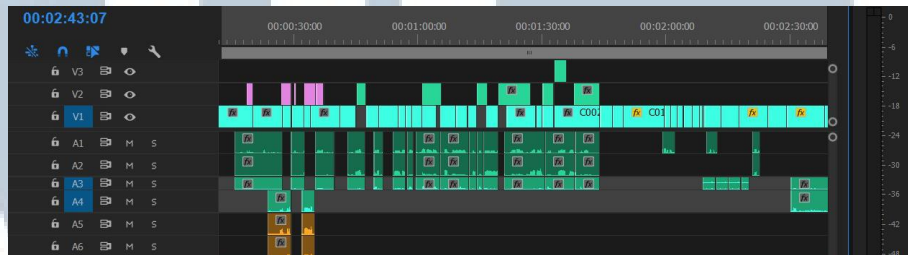
Pada tahap ini, penulis mulai untuk menggabungkan data audio dengan visual, menggunakan acuan *camera report* dan *audio report*. Proses sinkronasi audio dan visual dilakukan di *software Adobe Premiere Pro*.

3.2.3.1. *Offline Editing*

Setelah proses organisir *file*, *review*, dan *sinkronasi* antara visual dan suara sudah dilakukan, maka dilanjutkan dengan proses *offline editing*. Pada tahap ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan penulis, yaitu :

1. *Assembly Editing*

Pada tahap *assembly editing*, penulis merangkai beberapa *shot* yang sudah disinkronisasi dengan audio menjadi sebuah *sequence* yang dilakukan di aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 15*. Proses ini dilakukan dengan acuan *storyboard*, dan *shot list* serta *script Memoir of Kanaya*.



Gambar 3.3. *Timeline Kerja Assembly Editing*

(Sumber : *Screenshot data pribadi*)

2. *Rough Cut*

Setelah proses *assembly editing* dilakukan, penulis melakukan *review* terhadap hasilnya. Setelah itu, penulis menyusun ulang beberapa *shot* yang ada dengan membuang *shot* yang tidak diperlukan dan menyesuaikan kembali *cutting point*, hal ini dilakukan guna membentuk struktur cerita. Lalu, penulis mulai melakukan proses *rendering* dengan kualitas rendah, guna mempercepat durasi *render*. Kemudian penulis dan tim melakukan *review* hasil dari *rough cut* yang kemudian menghasilkan *rough cut 2*, dan *rough cut 3*.

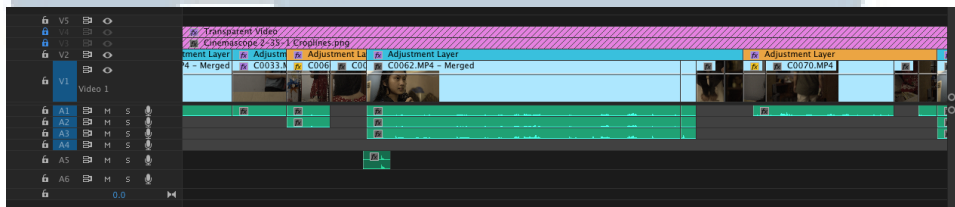
3. *Fine Cut*

Pada tahap ini, penulis lebih berfokus kepada *continuity* dan *mood* yang tercipta pada setiap *scene*, dengan memilih jenis *shot* dan teknik *cutting* yang dapat mendukung narasi pada film. Proses ini tidak mempengaruhi struktur cerita yang

sudah terbentuk pada tahap *rough cut* 3. Kemudian data audio di-render untuk diserahkan kepada *sound designer*.

3.2.3.2. *Color Grading*

Setelah menjadi satu film utuh, langkah selanjutnya adalah proses pewarnaan film. Proses ini dilakukan dengan harapan dapat mendukung mood pada film. Penerapan *color grading* ini dilakukan penulis pada *software Adobe Premiere Pro CC 15*.



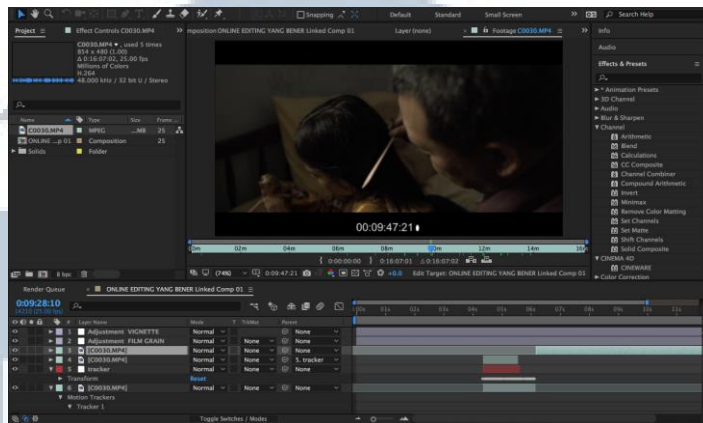
Gambar 3.4. *Timeline Kerja Proses Color Grading*

(Sumber : *Screenshot data pribadi*)

3.2.3.3. *Online Editing*

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada masa pasca-produksi. Penulis menambahkan logo universitas, *bumper logo Alpha Production*, *bumper judul film*, dan *credits title*. Pada tahap ini juga, penulis melakukan *color correction* dan penambahan effect *film grain*, dan *vignette*. Proses *online editing* dilakukan pada *software Adobe After Effect CC 15*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.5. Proses *Online Editing*
(Sumber : *Screenshot data pribadi*)

Kemudian penulis mengganti data audio lama dengan data audio yang sudah dikelola oleh *sound designer* agar audio film lebih seimbang dengan kualitas pendengaran. Setelah data audio digabungkan, penulis melakukan proses *render* dengan kualitas yang bermacam-macam sesuai kebutuhan. Setelah proses *render* selesai, penulis melanjutkan pada tahap *burning*. Proses *burning* merupakan proses pemindahan data ke sebuah DVD ataupun CD yang nantinya diperlukan untuk kebutuhan *screening* dan festival.

3.3. Acuan

Referensi visual, dan konsep *editing* yang penulis jadikan sebagai acuan adalah sebuah *tv series* yang memiliki cerita *flashback* didalamnya. Penulis menjadikan film yang menggunakan teknik *match cut* sebagai referensi visual, sebagai acuan penulis dalam menerapkan *match cut* nantinya.

3.3.1. *13 Reason Why*

Pada film ini, penulis mendapatkan referensi visual dalam penggunaan teknik *match cut*. Selain itu, penulis mendapatkan inspirasi untuk penerapan *color*

grading untuk membedakan *setting* waktu. Film ini juga menggunakan *flashback* didalamnya. Bercerita tentang seorang Hannah Baker yang bunuh diri dikarenakan pelecehan seksual dan *bullying* di sekolahnya. Lalu karakter Clay mendapatkan pesan dari Hannah tentang 13 alasan mengapa ia bunuh diri. Sepanjang cerita pada film ini, digambarkan dengan Clay yang selalu teringat akan masa lalunya sewaktu Hannah masih hidup.



Gambar 3.6. TV Series, *13 Reason Why*

(Sumber : www.cdn.cnn.com)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA