



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

Tugas Akhir yang penulis buat merupakan sebuah film pendek ber-*genre* fantasi, dengan judul *Konseptor Kamouflage*. Film pendek yang ditulis dan juga disutradarai oleh Monica Vanesa Tedja ini memiliki durasi sekitar 10 menit. Sebagai kepala dari tim *post-production* film pendek ini, penulis diberi tanggung jawab untuk merakit adegan dari kumpulan *shot* gambar dan suara yang telah diambil, dengan tetap menjaga emosi setiap adegan yang ingin disampaikan kepada penikmat film ini. Tidak hanya itu, penulis juga diberi tanggung jawab untuk mengarahkan serta memantau kerja keseluruhan tim *post-production*, termasuk *color grading* dan *Digital Special Effect*.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan deskriptif dan fenomenologi. Berikut penjelasan singkat tentang penelitian kualitatif, pendekatan deskriptif, dan pendekatan fenomenologi.

3.1.1 Penelitian Kualitatif

Pada laporan Tugas Akhir ini penulis akan menggunakan teknik kualitatif karena penulisan laporan Tugas Akhir ini lebih menekankan pada analisis dan proses penyimpulan, dan dinamika hubungan antar fenomena yang diminati. Tujuan dari metode kualitatif adalah untuk mengidentifikasi, menentukan, membandingkan, dan mengintrepretasikan pola dan tema.

3.1.2 Pendekatan Deskriptif

Penulis akan menganalisis dan menyajikan fakta-fakta dari berbagai sumber, baik tertulis maupun dari sumber non-literatur.

3.1.3 Pendekatan Fenomenologi

Teknik ini adalah sebuah metode penelitian kualitatif yang mempelajari pengalaman manusia dan kesadarannya. Teknik ini penulis gunakan karena pada penulisan Tugas Akhir ini penulis akan memberikan penjelasan berdasarkan dari pengalaman penulis menjadi seorang editor pada film *Konseptor Kamufase*.

3.2 Deskripsi Karya

3.2.1 Sinopsis

Berikut adalah sinopsis dari film pendek *Konseptor Kamufase* :

Konseptor Kamufase merupakan sebuah film pendek yang mengusung tema fantasi dan mengangkat topik tentang kegelisahan seseorang terhadap dirinya sendiri. Film ini bercerita tentang petualangan seseorang yang terjebak dalam mimpi, dimana wujudnya terus berubah-ubah menjadi perempuan dan juga laki-laki. Disepanjang mimpi, ia melarikan diri dari kejaran sesosok manusia dengan kostum badut tikus (*Mr. Mouse*) yang tampak ingin membunuhnya. Sambil terus melarikan diri, ia pun mulai mendapatkan berbagai petunjuk yang mungkin dapat membantunya memecahkan misteri dibalik mimpi tersebut. Belum lengkap petunjuk yang didapatkan, ia pun bertemu dengan sesosok *Sailor Man* yang berjanji

akan membantunya mencari petunjuk yang tersisa. Namun usaha yang dilakukan mereka berdua berhasil digagalkan oleh *Mr. Mouse*. Ternyata sosok dibalik topeng *Mr. Mouse* adalah dirinya sendiri yang berusaha menyadarkan dirinya melalui alam bawah sadar. Ketidaksadaran justru menjadi satu-satunya hal yang dapat menyadarkan dirinya sendiri.

3.2.2 Posisi Penulis

Dalam karya film pendek dengan judul *Konseptor Kamuflase* ini, penulis diberi tanggung jawab untuk melakukan tahap editing, baik dari *offline editing* yang berhubungan dengan struktur film, sampai pada *online editing* yang berhubungan dengan kualitas gambar serta suara.

Untuk pembuatan *Digital Special Effect* dalam *online editing*, penulis dibantu oleh beberapa rekan dari Universitas Multimedia Nusantara dengan peminatan Animasi, yaitu Joshua Dwi dan Sesarini Hambali. Sedangkan untuk tahap *color grading*, penulis dibantu oleh Regie Bagus Kurniawan.

Dalam melakukan serta memantau setiap tahap-tahap editing, penulis harus memastikan bahwa visi dan juga emosi dari film ini tersampaikan. Penulis harus menjaga visualisasi emosi yang telah lebih terdahulu diciptakan oleh sutradara dan *director of photography*.

3.3 Spesifikasi *Hardware* yang Digunakan

Dalam penyelesaian proses editing film pendek ini, penulis menggunakan laptop/notebook MacBook Pro 15” dengan spesifikasi:

Processor : 2.66 GHz Intel Core i7

Memory : 8 GB 1067 MHz DDR3

Penulis juga menggunakan 3TB WD *external harddisk* sebagai medium untuk menyimpan semua data editing, mulai dari semua *footage*, beserta dengan semua data *project editing*.

Untuk mendukung *sound editing* pada film pendek Konseptor Kamufase ini, penulis menggunakan beberapa alat perekam, yaitu *Zoom H4n Recorder*, dan *Apogee One*.



Gambar 3.1 Zoom H4n Recorder



Gambar 3.2 Apogee One

3.4 *Software yang Digunakan*

Berikut beberapa *software* yang penulis gunakan dalam mendukung proses editing Konseptor Kamuflase:

- 1) Adobe Premiere Pro CS5.

Software ini digunakan dari proses *rough cut*, hingga *fine cut*.

- 2) Magic Bullet Looks (*plug-in*).

Ini merupakan *plug-in* yang di-*install* ke dalam *software* Adobe Premiere Pro CS5 & Adobe After Effects CS5 sehingga penulis dapat mengeksplorasi proses *color grading*.

- 3) Adobe After Effects CS5.

Software ini digunakan untuk proses pembuatan *Digital Special Effect* dari film pendek ini.

- 4) Logic Pro 9.

Penulis menggunakan *software* ini sebagai pendukung dari proses *sound editing* yang penulis lakukan.

3.5 Tahap Editing yang Dilakukan

Sebagai informasi pendukung, penulis melakukan sebuah wawancara singkat dengan seorang sutradara dan editor handal, Lucky Kuswandi (sutradara ‘Madame X’, 2010). Berikut adalah penjabaran singkat mengenai tahap-tahap editing menurut Lucky Kuswandi :

1) Pemahaman *Script*

Sebelum memulai proses editing, sudah sepantasnya seorang editor membaca serta memahami dahulu cerita dari film tersebut. Dengan membaca dan memahami *script*, seorang editor akan lebih mengerti apa yang hendak sutradara sampaikan melalui film ini. Adalah tugas editor untuk bekerja sama dengan sutradara, dan juga dengan seluruh *crew*, untuk memvisualisasikan visi dari film yang akan diproduksi tersebut.

2) *Capture* dan Administrasi

Proses *capture* adalah proses pemindahan *footage-footage* dari rol film (analog) atau *memory card (digital)* ke dalam komputer; jika akan diedit dengan *software* dalam komputer (*non-linear editing* [NLE]).

Setelah semua data dikumpulkan, editor dihimbau untuk melakukan administrasi. Administrasi adalah proses dimana seorang editor mengelompokkan *footage-footage* berdasarkan *scene*. Setiap *scene* memiliki folder masing-masing yang dibagi lagi menjadi folder *Master Shot*, *Long Shot*, *Medium Shot* (MS), *Medium Close Up* (MCU), *Close Up* (CU), dll. Pengelempokkan ini akan sangat memudahkan editor ketika mencari *footage* yang diperlukan di tahap-tahap selanjutnya.

3) Menonton *Footage*

Setelah mendapatkan seluruh *footage*, tahap selanjutnya adalah menonton - *footage-footage* yang dimiliki. Ditahap ini, editor akan memilih dan menentukan *shot-shot* apa saja yang sekiranya akan digunakan. Proses penentuan *shot-shot* ini bukanlah penentuan final, karena pastinya tidak mungkin semua *shot* akan digunakan pada akhirnya.

4) *Assembly*

Ditahap inilah proses *offline editing* dimulai. Editor akan menyusun *footage-footage* menjadi satu kesatuan sesuai dengan *script*. *Footage-footage* yang digunakan adalah *footage* yang di-*mark good* pada lembaran *camera log*. *Camera log* adalah lembaran yang mencatat detail setiap *take* pada tiap-tiap *scene*. *Camera log* mencatat *take* manakah yang berhasil direkam (*good/ G*), dan mana yang tidak berhasil (*no good/ NG*).

5) *Rough Cut*

Tahap ini merupakan tahap editing secara kasar. Tahap ini tidak mementingkan kualitas gambar yang disajikan, tetapi fokus kepada bagaimana penggabungan *footage-footage* tersebut dapat membuat suatu struktur cerita yang utuh. Biasanya dialog, *sound*, teks, *Digital Special Effect* belum lengkap. Warna dari masing-masing *shot* juga belum diubah, dan masih berbeda-beda.

6) *Fine Cut*

Fine cut adalah sebuah proses memperbaiki/membersihkan pemotongan gambar, namun fokus kepada *continuity* dan *mood* yang tercipta dari penggabungan *shot-shot* tersebut. *Fine cutting* adalah pemotongan gambar yang tidak mempengaruhi struktur cerita yang telah dibuat pada tahap *rough cut*.

7) *Picture Lock*

Picture lock adalah titik dimana struktur editing telah terbentuk, baik dari segi emosional, alur cerita, *mood*, *pacing*, serta *continuity*. Sutradaralah yang berhak menyatakan *picture lock* dari sebuah *cut*. Ketika sutradara telah menyetujui sebuah *cut* dan menyatakan untuk melakukan *picture lock*, itulah titik akhir dari *offline editing*.

8) *Digital Special Effects*

Tahap pengeditan *Digital Special Effects* sudah termasuk ke dalam *online editing*. Semua tahap di dalam *online editing* tidak akan mempengaruhi struktur cerita yang telah dibuat di tahap *offline editing*.

Digital Special Effects adalah segala jenis manipulasi gambar yang dilakukan dengan bantuan komputer, seperti *compositing*, animasi, dll.

9) *Color Grading*

Tahap ini dilakukan oleh seorang *colorist*. Tahap *color grading* adalah proses mengubah atau meningkatkan kualitas warna dari sebuah gambar

bergerak. Tahap ini sangat terfokus kepada kualitas gambar. Proses pengubahan warna ini dapat dilakukan hanya untuk sekedar peningkatan kualitas gambar, tapi juga dapat dilakukan untuk mendukung atau menekankan suatu *mood* tertentu yang ingin disampaikan kepada penikmat film.

10) *Sound Editing*

Tahap ini adalah salah satu tahap penting dalam pembuatan sebuah film. Karena walaupun sebuah film memiliki materi visual yang sebagus apa pun, namun memiliki kualitas audio yang minim, *mood* penonton akan *drop* dalam sekejap. *Sound editing* adalah editing dari segala sesuatu yang berhubungan dengan suara, baik dialog, *ambience sound*, *sound effect*, dan musik.

11) *Married Print*

Setelah tahap *sound editing* selesai dikerjakan, inilah tahap penggabungan kedua materi tersebut, yaitu materi editing gambar (visual), dengan materi editing suara (*sound*), atau yang biasa disebut sebagai *married print*.

12) *Print to Film*

Setelah proses *married print* selesai, materi telah siap untuk tahap terakhir yaitu mencetaknya ke dalam film.

L. Kuswandi (*personal communication*, 27 November, 2012) mengenai tahap-tahap editing.