

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

Penulis menerapkan *visual effect* untuk mendukung *mise-en-scene* pada video tutorial PT. Demix. Penulis akan menjabarkan proyek yang penulis lakukan.

Penulis menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong (2017) penelitian kualitatif sebuah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lainnya. Pendekatan ini berupa setiap data yang didengar, dilihat, direkam, dapat berupa wawancara yang dicatat sendiri oleh peneliti, sehingga memberikan berbagai aspek yang berkaitan dan sesuai fakta.

Penulis berpartisipasi dalam pembuatan video tutorial PT. Demix sejak pra-produksi hingga pasca produksi. Video yang dibuat merupakan video tutorial yang dikemas dengan unsur komedi agar pada saat penonton mempelajari produknya tidak akan bosan.

##### **3.1.1. Sinopsis**

Ibu Marni diundang ke Demix Show untuk menceritakan ceritanya. Ia diwawancarai oleh seorang pewawancara bernama Pison, yang sedikit eksentrik dan alay. Ia pun menceritakan bagaimana salah satu bagian ubin di kamar mandinya yang berlumut dan menjadi licin. Hal tersebut membuatnya khawatir dan gusar, ditambah suaminya tidak bisa memperbaiki ubinnya tersebut karena belum lama mengalami kecelakaan di tempat kerjanya. Ia pun mencoba mencari tukang yang bisa membenarkan ubinnya, ia meminta bantuan bang Jali, teman

suaminya, tetapi bang Jali tidak bisa membantunya karena tidak begitu mengerti dengan penggunaan mortar instan. Suatu waktu kemudian, anaknya yang baru saja pulang dari sekolah, memasuki kamar mandi tersebut dan saat keluar ia terpeleset dan hampir saja terjatuh. Hal tersebut membuatnya kaget setengah mati dan akhirnya tersadar. Ia pun mencoba berkonsultasi dengan suaminya, yang kemudian mendorongnya untuk membetulkan ubinnya sendiri. Dengan produk Demix yang praktis dan mudah, serta bantuan dari sosok Mimo yang datang dengan ajaib, ia pun berhasil membetulkan ubinnya. Pada akhirnya ibu Marni pun merasa bangga dengan dirinya.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada tugas akhir ini berperan sebagai *editor* yang bertanggung jawab atas *offline editing* yang merangkai alur cerita dan *online editing* yang menyempurnakan gambar dan memberikan beberapa tambahan efek visual dalam video tutorial PT. Demix.

### **3.1.3. Peralatan**

Penulis dalam mengerjakan projek ini menggunakan 5 peralatan berikut:

#### 1. Laptop

Penulis mengerjakan seluruh tugas-tugas *editing* dari *offline* hingga *online editing* menggunakan laptop penulis, penulis juga membawa laptop pada saat produksi agar dapat langsung mem-*backup file* syuting, penulis hanya memiliki laptop dan keuntungannya laptop dapat mudah dibawa kemana-mana kekurangannya laptop penulis menjadi *hang* karena cukup berat untuk melakukan *visual effects* dengan laptop. Laptop yang digunakan oleh penulis yakni Asus ROG GL553VD.

## 2. Aplikasi

Penulis mengerjakan projek ini dengan menggunakan aplikasi berikut.

### 1) Adobe Premier Pro

Penulis menggunakan aplikasi ini untuk melakukan *offline editing*.

### 2) Adobe After Effect

Penulis dalam mengerjakan *visual effects* menggunakan aplikasi ini karena dapat dengan mudah *link* dengan Adobe Premier Pro.

### 3) Adobe Photoshop

Penulis menggunakan Adobe Photoshop saat membuat beberapa visual untuk tambahan *effect*.

### 4) SketchUp

Penulis dalam mengatur *setting* yang telah dibuat oleh *art director* pada program SketchUp.

### 5) Enscape

Penulis mengatur *lighting* dan pergerakan kamera serta *rendering* dilakukan pada program ini karena meskipun tidak dapat memberikan *look* yang realistis namun efektif dan efisien.

## 3. Script

*Script* yang telah dibuat menjadi landasan cerita bagi penulis untuk melakukan *editing*.

## 4. Storyboard

*Storyboard* penulis gunakan sebagai landasan visual agar sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

## 5. *Camera Report*

Menurut penulis *camera report* penting bagi penulis karena dapat memudahkan pada saat mengatur *file* dan pada saat melakukan pengaturan *lighting* dan pergerakan kamera di program Enscape, karena penulis membutuhkan untuk mengetahui lensa yang digunakan serta *white balanced*.

### 3.2. Tahapan Kerja

Penulis sebagai *editor* terlibat sejak pra-produksi hingga pasca produksi. Penulis juga bertanggung jawab dalam menyempurnakan visual yang telah diambil.

#### 3.2.1. Pra-Produksi

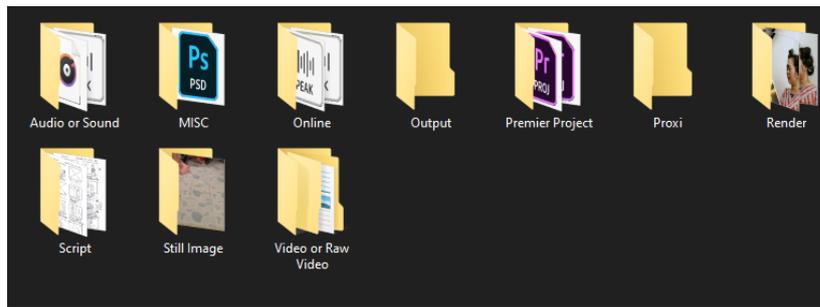
Dalam perancangan penulis sudah terlibat dan merancang konsep video yang akan dibuat. Penulis sudah mencari referensi untuk *editing* yang akan diterapkan pada video dan penulis juga berkontribusi saat pembuatan konsep.

#### 3.2.2. Produksi

Penulis berperan sebagai penulis *camera report* dan juga membantu tim kamera mengatur *lighting* dan melihat *shot* yang diambil serta penulis juga menjadi pemain. Dan juga pada saat pengambilan adegan *green screen* berdiskusi agar dapat diambil se-*clean* mungkin.

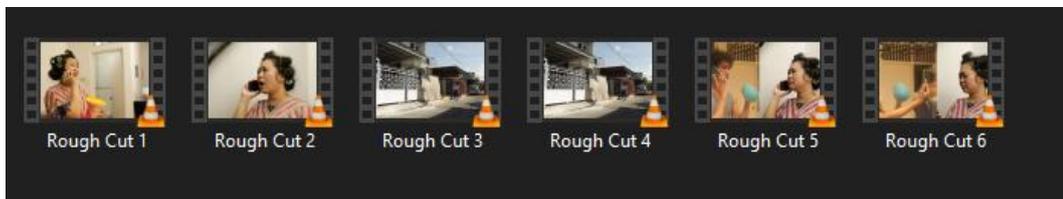
#### 3.2.3. Pasca Produksi

Penulis berperan akan hasil visual dari video tutorial yang akan dibuat. Pada saat proses produksi selesai penulis memindahkan data-data *shooting* pada laptop penulis dan kemudian penulis mengatur *file* agar rapi.



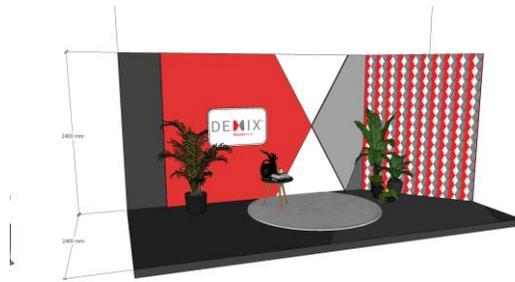
Gambar 3.1 *Folding*  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis langsung melakukan *assembly* di Adobe Premier Pro dan menonton ulang semua adegan yang telah di rekam dan membandingkan *shot*. Pada saat melakukan *editing* penulis menggunakan *script*, *storyboard*, dan *camera report* dan kemudian membuat *rough cut* dan mengirimkannya pada *director* hingga tercipta sekitar 6 *rough cut*



Gambar 3.2 Total *rough cut* yang dikerjakan  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah *rough cut* selesai dan dinyatakan *fine cut* penulis mengirim *file* kepada *sound designer* agar *sound designer* dapat langsung bekerja sedangkan penulis melanjutkan ke tahapan *visual effects*. Penulis mendapatkan file Sketchup dari *art director* untuk set yang akan digunakan pada adegan awal.



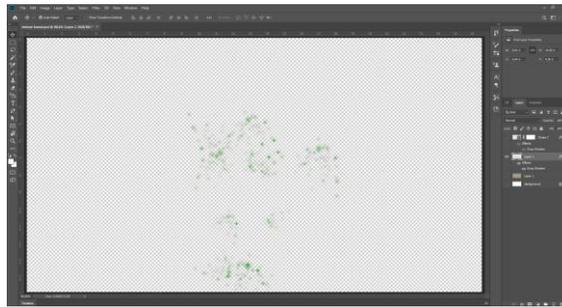
Gambar 3.3 SketchUp Demix Show  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mengecek kemudian mengurangi beberapa yang tidak dapat dicapai, kemudian penulis menggunakan Enscape untuk mengatur pergerakan kamera dan *lighting* agar sesuai dengan adegan awal. Penulis kemudian *render* dan memasukkannya pada program After Effect.



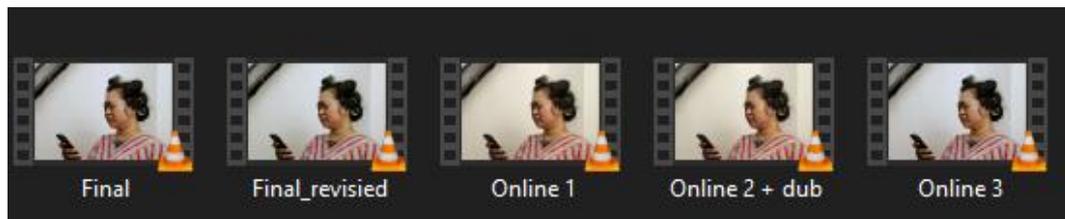
Gambar 3.4 *Look* dari Enscape  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis kemudian mengerjakannya dan meng-*compositing* beberapa *effect* yang telah penulis berikan. Penulis kemudian membuat beberapa efek visual tambahan dengan menggunakan Adobe Photoshop dan kemudian memasukkannya kembali ke After Effect untuk *compositing*.



Gambar 3.5 Efek lumut di Photoshop  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada saat *online editing* penulis mengerjakan setidaknya 3 revisi *online editing* hingga menjadi *final* dan menggabungkannya dengan *sound* yang telah dikerjakan oleh *sound designer* kemudian penulis menyatukan *file* dan melakukan proses *rendering* dan mengirimkan kembali ke kelompok dan *client* dan sudah ok.



Gambar 3.6 File online hingga final  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.3. Acuan

Penulis dalam mengerjakannya menggunakan beberapa referensi seperti foto, video dan lainnya untuk membantu penulis mendapatkan hasil visual yang ingin dicapai dalam *video tutorial* PT. Demix yang akan penulis jabarkan, sebagai berikut:

#### 3.3.1. Acuan Editing

Dalam *editing* penulis terinspirasi dari film *Ant-Man* bagian karakter Louise saat bercerita dan penulis akan mengaplikasikan *dialectic editing* yang dimana

memperjelas apa yang diceritakan oleh ibu Marni di *scene 1*, kemudian *flashback* pada *scene* selanjutnya dan kejadian yang ia ingin sampaikan berada di *scene 2* dengan bantuan suara untuk menceritakan sebuah kejadian, dan juga menggunakan teknik *editing time remapping* untuk membantu dalam mendramatisir emosi karakter dan memberikan informasi dalam video tutorial.



Gambar 3.7 Adegan Louis *storytelling*  
(Film Ant-Man, 2015)

### 3.3.2. Acuan *Visual Effects*

Dalam pembuatan efek *smoke* penulis terinspirasi dari video komersial *urusan hosting dan website, ingat DEWAWEB - cloud hosting expert (ISO 27001 certified)*. Pada saat ninja pergi menghilang setelah menolong dan kemunculannya diawali oleh asap yang menunjukkan dapat datang dengan cepat selain itu penulis juga terinspirasi dari sosok yang seperti malaikat dalam video komersial berikut yang memberikan kesan ada harapan dan menaikkan lagi motivasi diri.



Gambar 3.8 Ninja menghilang  
(Youtube Dewaweb, 2020)



Gambar 3.9 Cahaya di kepala malaikat  
(Youtube Dewaweb, 2020)

Dalam *scene* awal yang berada di dalam sebuah *setting* Demix Show penulis terinspirasi dari video Froyonion yang menggunakan *green screen* dan juga acara *talkshow* dari TV seperti ini *talkshow*, Tonight Show dan beberapa acara *talkshow* lain, dan juga video komersil dari Gojek.



Gambar 3.10 *Set replacement*  
(Youtube Froyonion, 2019)



Gambar 3.11 Iklan Gojek interaktif  
(Youtube Gojek, 2018)

Dalam melakukan *editing visual effect*, penulis juga mengambil acuan dari film *Avengers* yang disutradarai oleh Joss Wedhon pada 2012. Film *Avengers* penuh dengan unsur *visual effects* untuk mendukung *mise-en-scene*. Sebagai *editor* penulis banyak terinspirasi dari film *Avengers* karena *visual effect* dalam film *Avenger* membuat film *Avenger* menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman yang luar biasa.



Gambar 3.12 *Visual effects* dari film Avenger  
(The Avengers, 2012)