



### **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**

Dalam melakukan penelitian tentu membutuhkan metode-metode untuk membuktikan dan menjelaskan sebuah temuan. Salah satu yang penulis gunakan dalam penulisan ini adalah cara penelitian kualitatif. Menurut Hennick, Hutter dan Bailey (2011) bahwa penelitian kualitatif adalah cara pendekatan untuk menguji pengalaman seseorang dengan menggunakan beberapa metode seperti wawancara, diskusi kelompok, observasi, analisa konten, metode visual, dan cerita hidup atau biografi (Hlm.8).

Kemudian diteruskan pula bahwa penelitian kualitatif membolehkan peneliti untuk mengidentifikasi dari sudut pandang apa yang dipelajari, serta memahami makna dan interpretasi yang mereka berikan perilaku dan obyek (Hlm.9).

Dalam Tugas Akhir ini penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data yang penulis alami dan temukan di lapangan dalam proses pembuatan film pendek ini, sedangkan data sekunder adalah data yang penulis temukan melalui buku-buku literatur.

Film ini merupakan tugas akhir penulis yang dilakukan secara berkelompok. Adapun anggotanya adalah sebagai berikut: Vonny Kanisius

sebagai sutradara, Ajeng Linda Diah Astuti sebagai produser, Clara Natali sebagai penulis naskah, Monica Adriani sebagai set dan properti, I Gde Rangga Pratama Arka sebagai editor dan *colorist* dan penulis sebagai DOP.

Untuk memperoleh data-data tersebut penulis melakukan pengumpulan data melalui studi pustaka dan hasil shot yang diperoleh di lokasi shooting film pendek *Rumah Setelah Badai*.

### 3.1.1 Sinopsis

*Rumah Setelah Badai* bercerita tentang seorang remaja perempuan bernama Dian yang ingin mengumpulkan seluruh anggota keluarganya. Ayah dan ibunya yang sudah berpisah, Dian dan dua saudaranya Tiara dan Bayu tinggal bersama Ibu. Dengan dalih merayakan acara ulang tahunnya ke-16, Dian menyiapkan, mendekorasi ruangan dan mengumpulkan seluruh anggota keluarganya, serta mengundang Ayah untuk menghadiri acara makan malam.

Acara tersebut berjalan tidak sesuai dengan yang Dian harapkan, usaha yang dilakukan Dian dan Bayu untuk membuat suasana menjadi lebih ceria malah membuat ketidaknyamanan diantara mereka semakin membesar. Setelah acara makan malam berakhir, mereka kembali beraktivitas secara individual.

### 3.1.1 Peranan *Director of Photography* dalam film pendek *Rumah Setelah Badai*

Dalam pembuatan film pendek *Rumah Setelah Badai* ini penulis bertugas sebagai seorang DOP yang memiliki tugas untuk memvisualisasi sebuah adegan dari script dengan menggunakan kamera, dimana mengatur *framing*, jenis *shot*,

pengaturan cahaya dan bekerja sama dengan sutradara dan produser. Menentukan peralatan yang akan digunakan, serta menentukan *mood* melalui warna yang akan dihasilkan. Dalam proses pasca produksi film bekerja sama dengan seorang *colorist*.

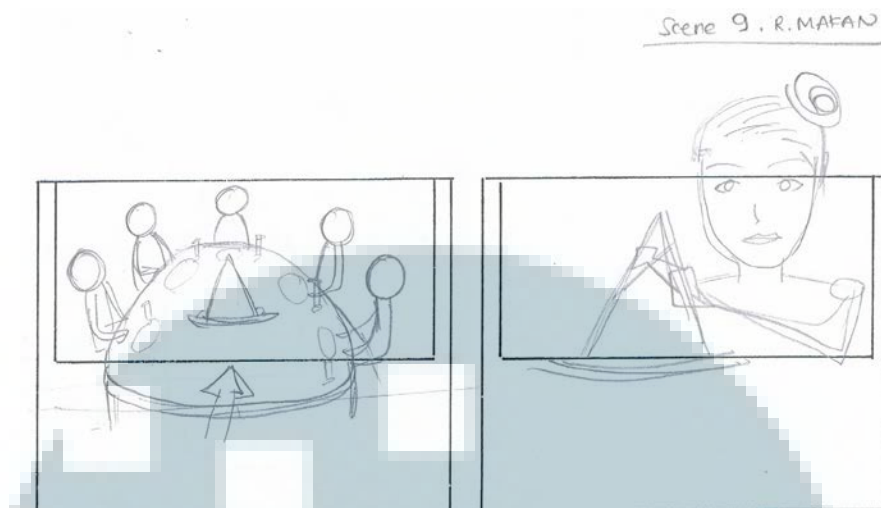
### **3.2 Tahapan kerja**

Tahapan kerja dalam film pendek *Rumah Setelah Badai* ini dibagi menjadi tiga proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### **3.2.1 Pra produksi**

Dalam masa pra produksi penulis menerima naskah yang kemudian dibahas bersama sutradara untuk membuat *storyboard*, *shotlist* dan penempatan kamera. Kemudian DOP membuat daftar alat yang akan digunakan, dan mengkonsultasikannya kepada produser agar dapat disesuaikan dengan *budget* yang ada. Selanjutnya apabila ada peralatan yang bisa dipinjam penulis meminta produser untuk membuat surat peminjaman alat kepada pemilik alat.

U  
M  
M  
N



Gambar 3.1 contoh *storyboard*  
(dokumentasi *Rumah Setelah Badai*)

Selanjutnya melakukan peninjauan lokasi beberapa kali, untuk memastikan alat yang akan digunakan pada saat shooting nanti bisa berjalan dengan lancar. Dalam pengecekan lokasi penulis melihat juga dimana letak saklar listrik, kemampuan listrik dari lokasi dan kemungkinan cahaya masuk ke dalam ruangan pada jam tertentu, yang kemudian dicatat dan akan dikonsultasikan dengan sutradara dalam pembuatan *storyboard*.

Saat pembuatan *storyboard* penulis dan sutradara membuat dengan foto yang sudah diambil pada saat memeriksa lokasi, dengan menggunakan pemeran pengganti. Kemudian sutradara memberikan denah ruangan yang kemudian penulis gunakan untuk membuat *lighting plot*.

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan film pendek ini adalah kamera DSLR Canon 5D MKIII dengan lensa Sigma 70-200mm f2.8, Canon

50mm f1.2 dan Canon 24-70mm f2.8. Kemudian untuk *tripod* penulis menggunakan *tripod* yang dilengkapi dengan *fluid head* untuk menghaluskan pergerakan kamera.

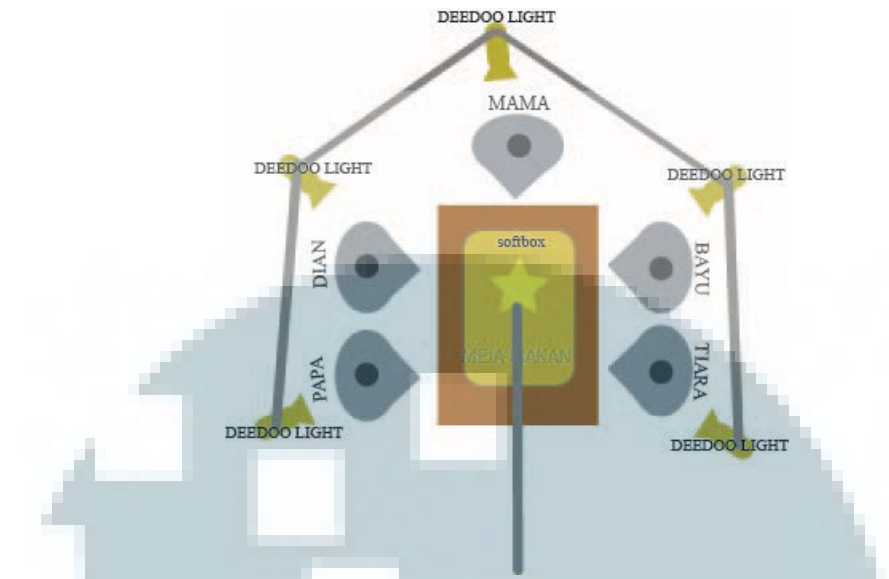
Sedangkan untuk lampu menggunakan 4 buah lampu *cfl bulb* dengan gel CTO dan CTB, dan saat pasca produksi penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro.

### 3.2.2 Produksi

Pada masa produksi penulis mengikuti jadwal *crew call* yang sudah dibuat sebelumnya, dengan dibantu oleh dua *lighting men* (Wiranata dan Dipta) dan satu asisten kamera (Dina). Sebelum proses *shooting* dimulai tim kecil ini memeriksa semua alat yang akan dipakai mulai dari *battery*, kartu memori, *stand* lampu, lampu, hingga perpanjangan kabel.

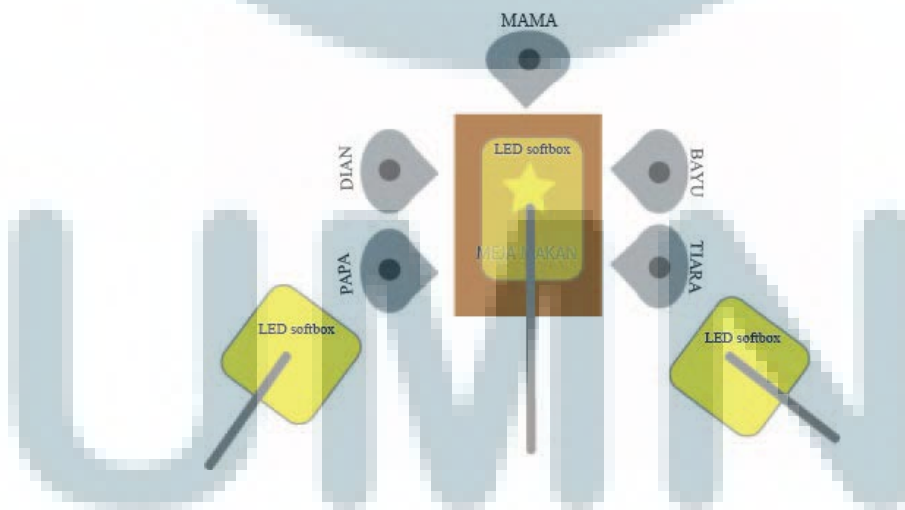
Setelah semua alat siap dipakai maka tim lampu menempatkan lampu yang sudah ada pada *lighting plot* dan penulis sesuaikan tingkat keterangan dan arah pancaran cahaya dari kamera. Dengan ketersediaan waktu yang sedikit maka penulis harus bisa mengambil keputusan dengan tepat. Memindahkan peralatan pada tiap *scene* harus secara hati-hati dan diteliti, jika ada kru yang tidak kuat memindahkan alat maka penulis meminta bantuan dari kru yang memiliki waktu luang.

Pada penataan lampu sebenarnya penulis ingin membuat *lighting plot* yang ideal untuk membuat *scene* makan malam. Dengan menggunakan beberapa lampu Deedoo light dengan *rig* khusus, seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.2 penataan lampu yang ideal (dokumentasi RSB)

Akan tetapi penggunaan lampu yang ideal memerlukan peralatan tambahan, seperti penyewaan *rig*, dan untuk pemasangannya sendiri memerlukan beberapa orang tambahan lagi. Oleh karena itu penulis membuat *lighting plot* sederhana akan tetapi masih bisa mendapatkan *key light*, *fil light* dan *rim light* seperti pada gambar berikut.



Gambar 3.3 Lighting plot yang penulis gunakan (dokumentasi RSB)

Dengan *lighting plot* seperti pada gambar 3.3 penulis menggunakan LED *softbox*, penggunaan lampu jenis LED ini memberikan beberapa keuntungan antara lain, tidak menimbulkan panas, dan lebih ringan, sehingga proses pemasangan lebih mudah. Akan tetapi cahaya yang dihasilkan LED ini sangat luas, sehingga penulis bisa melakukan pengaturan pencahayaan pada pasca produksi. Setelah proses *shooting* hari pertama selesai penulis berdiskusi bersama sutradara untuk persiapan *shooting* keesokan harinya, yang kemudian kru inti melakukan evaluasi untuk *shooting* yang sudah dilakukan. Selanjutnya peralatan disimpan dan diperiksa kembali kelengkapannya.

### **3.2.3 Pasca produksi**

Menentukan *mood* yang akan digunakan pada *scene* Dian mendekorasi ruangan dan saat makan malam. *Colorist* juga memberikan masukan kepada penulis *color pallete* yang sesuai dengan *mood* tersebut.

Pada proses pasca produksi penulis dan sutradara memeriksa *rough cut* yang dibuat oleh editor kemudian melakukan diskusi, hasil *rough cut* ini kemudian dipertontonkan kepada para tim dosen untuk mendapatkan masukan. Setelah mendapatkan kritik dan saran dari tim dosen editor melakukan pengeditan ulang, sesuai dengan masukan dari tim dosen dan diskusi dengan penulis dan sutradara hingga mendapatkan *picture lock*.

Selanjutnya setelah *picture lock* penulis memeriksa dan memberikan masukan kepada editor yang juga bertugas sebagai *colorist* untuk menggunakan warna yang mendukung *mood* penceritaan pada tiap *scene*. Dengan menggunakan

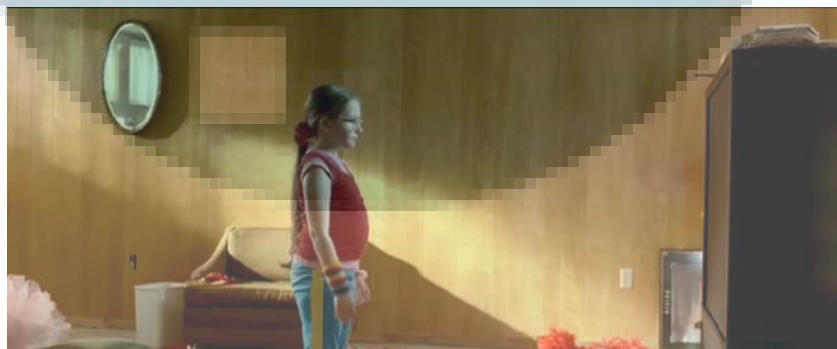


komputer *desktop* dan dua monitor *user interface*, *Colorist* mengeksekusi masukan dari sutradara dan penulis, dengan acuan dan teori pendukung yang sudah ada.

### 3.3 Acuan

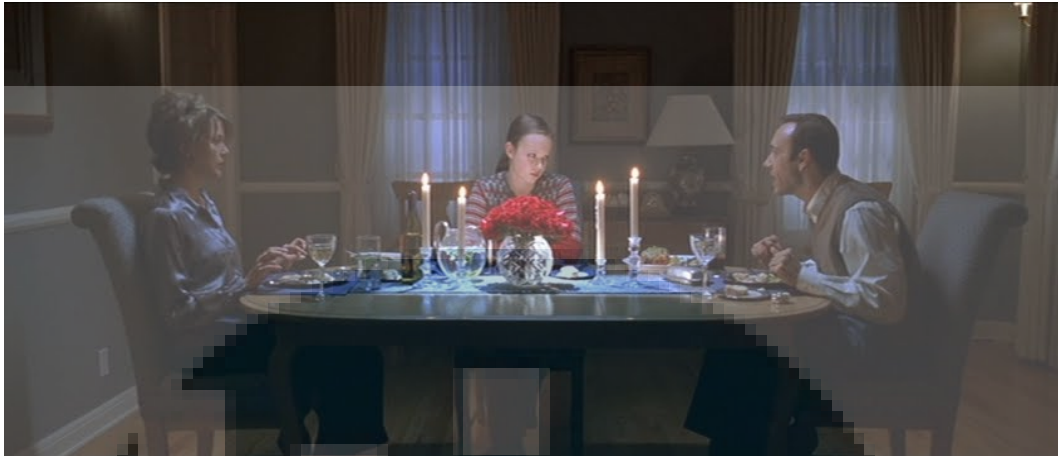
Dalam pembuatan film *Rumah Setelah Badai* ini penulis diberikan referensi oleh sutradara, dua film yang memiliki kemiripan *mood* dan cerita dengan film *Rumah Setelah Badai*.

Film *Little Miss Sunshine* penulis ambil sebagai referensi untuk *mood* ceria. Dimana saat Olive yang mengikuti audisi kontes kecantikan, ia mempersiapkan segala perlengkapannya untuk berangkat ke kontes itu bersama dengan keluarganya.



Gambar 3.4 *mood* ceria  
(little miss sunshine. 2006)

Selanjutnya penulis mengambil referensi untuk *scene* makan malam dari film *American Beauty*. Dengan penggambaran adegan makan malam yang dingin dan penuh konflik.



Gambar 3.5 *mood* murung  
(american beauty: 1999)

Hal-hal berikut lah yang juga ingin disampaikan dalam film *Rumah Setelah Badai*, bagaimana Dian mempersiapkan acara ulang tahunnya dan mengadakan makan malam bersama dengan seluruh anggota keluarganya.

### 3.4 Temuan

Setelah melakukan proses *shooting* maka penulis menemukan beberapa temuan yang telah dilalui, yaitu:

1. Penggunaan *picture style flat* yang dianjurkan oleh Philip Bloom dapat membantu mempercepat waktu *shooting* dan mempermudah melakukan *color grading*.
2. Menggunakan warna komplementer untuk menunjukkan warna ceria dan murung, yaitu warna biru yang berkomplementer dengan kuning. Akan tetapi warna jika tidak didukung dengan set, properti dan penokohan maka kesan ceria dan murung tidak dapat tercapai.

3. Proses *color grading* hasil output dari kamera DSLR Canon 5DmkIII yang hanya berupa H264 8Bit sangat kurang, sehingga tidak bisa melakukan pewarnaan terlalu signifikan. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada proses ini maka membutuhkan monitor *grading* agar hasil akhir bisa sama dengan yang ditampilkan di monitor lainnya.

