



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

Kunang - Kunang merupakan sebuah film yang menceritakan tentang seorang kakak yang berusaha mengusir ketakutan adiknya terhadap kegelapan, kemudian kakak menemukan sesuatu yang tidak pernah dia bayangkan sama sekali. Film pendek ini disutradarai oleh Zidny Ilman Nafian dan diproduksi oleh Cayuz Canisius.

Dalam film pendek *Kunang - Kunang* ini memiliki keunikan dari setiap *scene* dan juga memiliki beberapa masalah, karena hal tersebutlah penulis tertarik untuk membahasnya. Film pendek *Kunang - Kunang* ini dibuat karena untuk keperluan Tugas Akhir yang menjadi syarat kelulusan S1 program studi Desain Komunikasi Visual peminatan *Digital Cinematography* serta akan digunakan sebagai portfolio penulis.

3.2. Sinopsis

Bertempat tinggal di tempat pembuangan akhir, kakak beradik berjuang melawan kerasnya hidup tanpa kasih sayang orang tua. Kakak, selain melindungi juga menjadi kepala rumah tangga untuk adik. Sedangkan Adik mengelola apa yang didapat oleh kakak. Tanpa listrik membuat malam mereka lebih gelap dan hanya tergantung pada obor buatan. Obor tersebut menjadi penerang mereka satu – satunya selain cahaya bulan. Terlebih lagi, adik sangat takut gelap karena

kegelapan bisa menimbulkan hal – hal yang menyeramkan untuknya serta membangkitkan memori kelam masa lalu. Karena rasa kasih terhadap adiknya, kakak berusaha mencari cara agar ketakutan adik menghilang. Perjalanan pun dimulai ketika kakak menemukan sebuah mobil penangkap serangga dengan lampu sirine yang menarik perhatiannya didekat gubug sedang berhenti untuk membuang sampah. Tanpa pikir panjang kakak mencoba mengambil sirine tersebut dan membuatnya terjembab ke bak mobil penangkap serangga tersebut dan pingsan.

Kakak terbangun dengan keadaan linglung melihat sekitarnya, cahaya – cahaya yang menari di kepalanya menjadikan tanda untuk bangun dan melihat apa yang terjadi. Dengan heran bercampur takjub ia melihat, memperhatikan gemerlapnya kota yang selama ini dia cari. Gemerlap kota memang menghipnotisnya, tapi dia menyerah pada kenyataan bahwa gemerlap tersebut tidak bisa dibawa pulang untuk adiknya. Dalam keadaan putus asa, munculah cahaya kecil yang menarik perhatian untuk dia ikuti. Tanpa sadar dia sudah “diantarkan” pulang oleh cahaya kecil tersebut. Cahaya kecil tersebut adalah kunang – kunang yang membawanya pulang dan menerangi malam serta membuat adiknya terlelap kembali.

3.3. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam proyek film pendek *Kunang - Kunang* bertanggung jawab pada paska produksi mulai dari *offline editing* hingga *online editing*, tepatnya adalah sebagai *colorist* juga merangkap sebagai *Editor* dan *VFX Artist*. Penulis

bekerja untuk merangkai visual, membangun *mood* serta menjaga visi film yang telah dibuat oleh sutradara dan *Director of Photography*.

3.4. Spesifikasi *Hardware*

Pada proses penerapan *color correction* dan *color grading* penulis menggunakan PC Built Up yaitu HP Pavilion Elite H8-1192d dengan spesifikasi :

Tabel 3.4.1 Spesifikasi *Hardware*.

Processor	Intel Core i7-2600 Processor, 3.4 GHz, 4 Cores, 8 Threads, 8MB Cache
Chipset	Intel H67 Express Chipset
Memory	8 GB DDR3
Drive	Sandisk Solid State Drive Extrem II SSD 128GB
Video Graphics	NVIDIA GeForce GT 545 3GB
Audio	BEATS audio support, Integrated High Definition Audio, 7.1 Surround Sound Ready
OS	Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
UPS	APACE 500MW

Penulis menambahkan penggunaan *harddisk external* 1 TB WD sebagai media untuk penyimpanan data *editing*, *cache*, serta media untuk menyimpan *footage*. Lalu 1 TB WD sebagai media untuk menyimpan data *back-up* dan *final rendering* film pendek *Kunang - Kunang*.

3.5. Spesifikasi Software

Berikut ini beberapa *software* yang merupakan bagian *tools* penting yang penulis gunakan untuk melakukan proses *color correcting*, *grading* hingga *final rendering* untuk film pendek *Kunang - Kunang*.

Tabel 3.5.1 Spesifikasi Software.

No	Software	Keterangan
1	Da Vinci Resolve 10 Elite	<i>Software yang advance untuk proses color correction hingga color grading.</i>
2	Another GUI	<i>Software untuk converting video.</i>
3	CineKolor	<i>Color metter untuk sampling warna.</i>

3.6. Tahapan Kerja

Tahapan yang dilakukan penulis adalah yang berkenaan dengan tugas sebagai *colorist*, penulis sebelum melakukan tahapan untuk melakukan proses penerapan *color correction* dan *color grading* melakukan beberapa tahap yang pertama yaitu *convert video* menjadi *ProRes*, *comforting edit decision list*, memahami konsep dan berdiskusi dengan sutradara, simulasi, penerapan *color correction* dan *color grading* dan terakhir *rendering*.

1. *Converting Footage*

Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah *encode video footage* asli dari kamera 5D Mark III menjadi jadi *format ProRes*, hal ini dilakukan karena

footage asli dari kamera masih memiliki *codec H264*, dengan merubahnya menjadi *ProRes* memudahkan penulis nantinya untuk memproses pengolahan warna.

2. *Comforting Edit Decision List (EDL)*

Untuk memulai mengerjakan proses *online editing* setelah *offline editing* dilakukan, dan *editor* memberi *EDL (Edit Decision List)* yang nantinya akan digunakan untuk melanjutkan proses *online editing*, salah satunya adalah *color correction* atau *grading*. *Comforting EDL* ini digunakan untuk mempermudah proses *color correction* dan *grading*, dimana *file video footage* yang akan diolah sesuai dengan potongan gambar yang telah dibuat oleh *editor*.

3. *Diskusi Dengan Sutradara dan D.O.P*

Untuk memahami konsep warna pada gambar film pendek *Kunang - Kunang* penulis berdiskusi dengan sutradara dan *director of photography* mengenai konsep warna yang ingin ditonjolkan dan disampaikan kepada penonton, sehingga warna nantinya warna tidak hanya untuk memperindah gambar pada film namun juga dapat mendukung kebutuhan bercerita.

4. *Evaluasi Footage*

Pada dasarnya *evaluating footage* memberikan bantuan agar perencanaan baik konsep maupun langkah apa yang ingin dituju agar nantinya proses *color correction* dan *grading* yang kita lakukan dapat sempurna.

5. *Color Correction*

Tahapan *color correction* adalah pada dasarnya *primary color correction* yang memungkinkan untuk mengatur dan menyesuaikan *contrast, highlight, white*

balance dan *color balance*. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki ataupun untuk menyeimbangkan warna pada gambar *video* secara keseluruhan.

6. *Color Grading*

Color grading digunakan untuk berbagai tujuan. *Color grading* sering digunakan untuk memastikan dan menjaga kesinambungan *color balance* dari satu *shot* ke *shot* lain, sehingga tidak akan mengganggu atau mengalihkan perhatian penonton. *Color grading* juga bertujuan untuk menciptakan *looks* secara spesifik sehingga menciptakan sisi kreatif dari gambar pada film.

7. *Rendering / Exporting*

Rendering adalah proses tahapan akhir untuk penyatuan semua *frame* video yang kita olah menjadi satu *file*.

3.7. Acuan

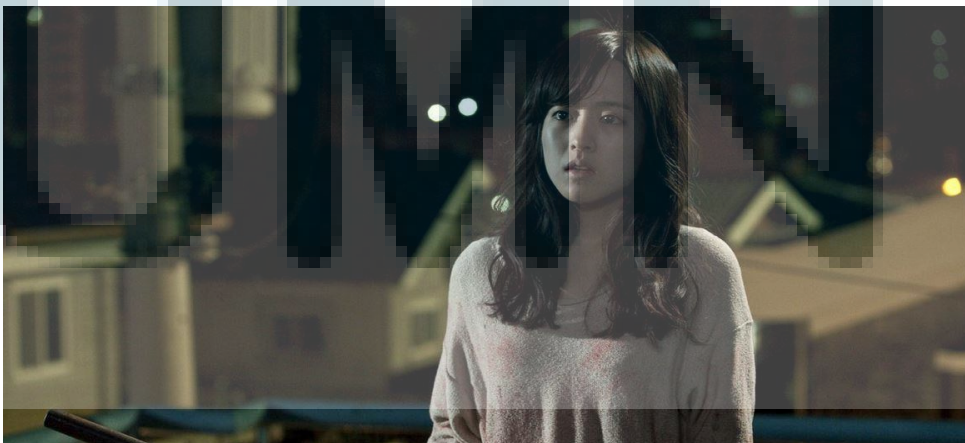
Film *Kunang - Kunang* adalah film yang menggambarkan keindahan, emosi dan perjuangan. disamping itu juga penulis yang juga sebagai *colorist* harus dapat memberikan sentuhan warna yang tidak hanya untuk meningkatkan kualitas gambar namun juga memperhatikan nilai naratifnya. Sehingga baik cerita maupun emosi yang disampaikan dapat mudah dipahami dan dirasakan oleh penonton. Agar dapat mencapai hal tersebut penulis juga memiliki beberapa referensi warna sebagai acuan sesuai dengan konsep film pendek *Kunang - Kunang*, yaitu film *Moonrise Kingdom* yang disutradarai oleh Wes Anderson dan film *Don't Click* yang disutradarai oleh Kim Tae-kyeong.



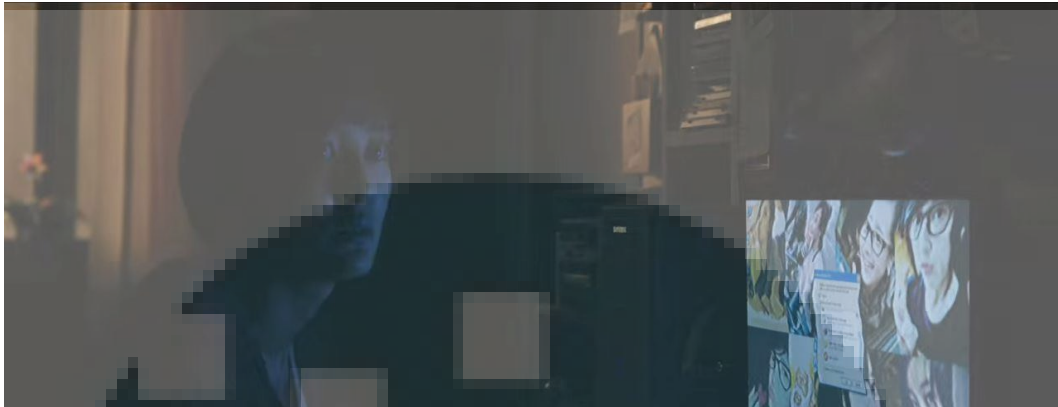
Gambar 3.7.1 Acuan warna pada film *Monrise Kingdom*



Gambar 3.7.2 Acuan warna pada film *Monrise Kingdom*



Gambar 3.7.3 Acuan warna pada film *Don't Click*



Gambar 3.7.4 Acuan warna pada film *Don't Click*

3.8. Temuan

Dalam film pendek *Kunang - Kunang* khususnya pada *scene* yang berlokasi di Bantar Gebang, terdapat kesalahan penyetingan kamera baik *iso*, *f-stop* dll. Hal itu menyulitkan penulis untuk melakukan tahapan *color correction* dimana pada *scene* yang terdapat di bantar gebang penataan *lighting* terlalu dekat dengan objek dan tidak menggunakan *diffuser* sehingga mengakibatkan adanya bias cahaya dari beling kaca dan plastik sampah.

Masalah lain muncul ketika *proses secondary color correction/grading* yaitu penyeleksian tidak sempurna disebabkan materi syuting berupa *compressed video* dan bukan *uncompressed video (RAW)* dan bermasalah pada *noise* yang menyulitkan penulis untuk melakukan tahapan seleksi warna pada *secondary color correction* nanti.

Treatment yang diterapkan untuk film pendek *Kunang - Kunang* sangat membutuhkan kejelian, penulis dituntut tidak hanya pandai mengolah gambar menjadi indah namun juga dituntut agar warna dapat bercerita.