



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

Penulis beserta rekan sekelompok yang terdiri dari delapan orang mahasiswa bekerjasama untuk merealisasikan naskah menjadi sebuah film pendek berjudul “*Balloonely*” sebagai Tugas Akhir sesuai dengan bidang yang diminati. Film pendek yang dibuat dan didesain oleh kami bergenre drama-psikologi dengan sentuhan gaya *Puzzle Film* dimana keterangan-keterangan yang didapat penonton di awal film harus dikumpulkan menjadi satu kesimpulan di akhir agar visi yang ingin disampaikan dalam film tersebut tersampaikan.

Metode pengumpulan data yang dipakai penulis adalah dengan metode kualitatif dimana penulis meneliti data yang berbentuk kata, skema, atau gambar (Sugiyono, 2003, Hlm. 14). Saryono (2010, Hlm. 1) menambahkan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari objek yang diteliti karena tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif yang bersifat statistik. Dalam penelitian dengan metode kualitatif ini, data penelitian penulis dapatkan dari observasi dan dokumentasi yang penulis dapatkan selama proses pra produksi dan produksi. Dalam analisisnya, penulis akan menjabarkan *action* karakter Elly dan visi Sutradara lalu mencantumkan *screenshot footage* lalu diberikan penjelasan meliputi *framing*, komposisi, *angle*, *depth of field*, pemakaian lensa, dan pergerakan kamera. Setelah penjelasan-penjelasan tersebut,

penulis akan membuat kesimpulan yang menjelaskan visi dari pengaturan komposisi tersebut terhadap visi sutradara.

3.1.1 Sinopsis

Film pendek *Balloonely* mengisahkan tentang seorang anak perempuan bernama Elly yang memiliki trauma psikologis, salah satunya akibat kekerasan dalam rumah tangga yang dilakukan oleh ayahnya. Kematian ibunya dan pelarian kakaknya karena membunuh ayahnya menyebabkan luka batin mendalam dalam diri Elly sehingga ia terpaksa mencari kebahagiaan melalui caranya sendiri.

3.1.2 Posisi Penulis

Dalam Tugas Akhir ini penulis sebagai mahasiswa sinematografi memilih ambil bagian dalam divisi sinematografi yaitu menjadi *DOP* karena penulis memiliki minat dan pengetahuan *visual directing* yang sudah dipelajarinya dengan seksama selama belajar di Universitas.

3.1.3 Peralatan

Sebagai seorang *DOP* yang merangkap *Camera Person*, penulis harus mengerti apa saja yang dibutuhkan dalam melakukan pengambilan gambar disaat produksi.

Beberapa peralatan yang dipakai penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini adalah :

1. *Laptop Asus N43S*

Penulis menggunakan alat ini untuk menulis laporan Tugas Akhir, menyalurkan data *footage shooting*, dan membuat kerangka *set* juga *blocking* aktor secara visual bersama dengan *storyboard artist*.

2. *Software 3Dmax*

Aplikasi *3D* yang dipakai penulis untuk membuat kerangka *set* secara *3D* agar memudahkan *filmmaker* dalam menjalankan *pre-production* seperti mencari *framing*, menentukan posisi kamera, mendesain *blocking*, dan menentukan lensa apa yang harus dipakai tanpa harus meninjau ulang *set* yang akan dieksekusi.

3. *Software Microsoft Word 2007*

Merupakan aplikasi umum yang dipakai seluruh mahasiswa untuk menyusun Laporan Tugas Akhir.

4. *Aplikasi StoryBoardMaker*

Aplikasi ini adalah alat penulis dalam menyusun *shotlist* yang terdiri dari rangkaian foto-foto atau *3D compositing screenshot* dari *Software 3Dmax*.

5. *Tablet Samsung Galaxy Tab 2 7.0*

Alat ini digunakan penulis untuk menyusun gambar-gambar dari hasil *location hunting*, mengedit *picture style*, *viewfinder*, dan sebagai alat yang memperlihatkan *shotlist* selama *shooting* berlangsung.

6. Kamera *DSLR Canon EOS 5D mk III*

Kamera *DSLR* buatan manufaktur *Canon* ini dipercaya penulis sebagai kamera utamanya dalam mengambil gambar karena memiliki sensor *Full-frame 35mm* dengan resolusi *21 megapixel* dengan kemampuan merekam video kualitas *Full HD 1920p* dengan *frame rate 30 frame* per detik. Fitur tersebut memperbolehkan penulis mencapai *film look* dan *dynamic range* yang luas dimana hal tersebut baik bagi *editor* karena memperluas fleksibilitas dalam memodifikasi kontras dan mengatur pewarnaan.

7. Kamera *DSLR Canon EOS 60D*

Berikut adalah kamera dengan sensor *APS-C 16mm* dengan resolusi *18 megapixel*. Karena kamera ini memiliki ukuran sensor yang lebih kecil dari *Canon EOS 5D mk III* maka penulis memakai kamera ini hanya untuk mengambil gambar saat *location hunting* dan merekam *behind the scene*

8. *Software Plug-in Magic Lantern*

Berikut adalah *software hack* yang diciptakan khusus untuk kamera *DSLR Canon* khususnya dalam bidang videografi karena membantu *operator* kamera dalam mengatur pengambilan gambar dengan cara menambahkan beberapa fitur pengaturan seperti pengambilan *RAW footage* dan garis bantu *Anamorphic* pada *viewfinder*.

9. *Sandisk SDHC Extreme Pro 90mb/s class 10*

SD card ini memiliki kecepatan *transfer* data yang cukup kencang. Kecepatan tersebut sangat baik dalam merekam dan menyimpan data *footage* beresolusi tinggi seperti *RAW* atau *Full HD*.

10. Lensa *DSLR Canon 15mm f/2.8*

Berikut adalah lensa *wide* yang dipilih penulis untuk mengambil *wide shot* atau *establish shot* apabila diperlukan, bukaan diafragma yang lebar baik digunakan untuk *shooting indoor* dimana sering terjadi kurang pencahayaan.

11. Lensa *DSLR Canon 35mm f/1.4*

Penulis menggunakan lensa ini apabila perlu menunjukkan keterkaitan subyek dengan lingkungannya dengan kisaran *framing* antara *Medium Close Up* sampai *Medium Shot*. Distorsi yang dihasilkan oleh lensa ini lebih kecil dibandingkan dengan lensa 15mm sehingga gambar yang dihasilkan terlihat seperti apa adanya.

12. Lensa *DSLR Canon 50mm f/1.4*

Lensa ini tidak memiliki distorsi terhadap subyek atau lingkungannya karena lensa tersebut didesain khusus agar menyerupai pandangan normal manusia. Lensa tersebut baik digunakan untuk pengambilan gambar di tempat dengan pencahayaan minim karena memiliki bukaan *aperture* yang besar.

13. *Giottos Steel Tripod*

Untuk menghasilkan *footage* yang stabil ditengah mobilitas produksi yang tinggi, penulis menggunakan tripod ini karena memiliki bobot yang ringan tetapi tetap kokoh terhadap getaran lantai sehingga *footage* yang dihasilkan lebih stabil dan produksi lebih cepat.

14. *Giottos Fluid Head*

Untuk mengatur komposisi sinematik, penulis membutuhkan *Fluid Head* yang fleksibel, kokoh, dan mulus pergerakannya. Penulis memakai *Fluid Head* ini karena memiliki *Base Plate* yang mudah diatur, memiliki sistem hidrolik, dan berbahan dasar besi.

15. *Giotos Tripod Dolly*

Dolly ini merupakan instalasi pada tripod yang penulis gunakan. Penulis menggunakan ini untuk membuat pergerakan kamera *Dolly In*, *Dolly Out*, *Crabbing Left*, dan *Crabbing Right*.

3.2 Tahapan Kerja

Tahapan kerja berisi tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis pada saat pengumpulan data.

3.2.1 *Pre-production*

1. Penulis membaca *Script* dari sutradara dan berdiskusi akan pesan moral dan kesan yang ingin dicapai dalam penceriteraannya kepada penonton.

2. Berdiskusi dengan *production designer* mengenai konsep visual secara garis besar dan penerapannya. Hal-hal yang didiskusikan antara lain adalah warna, gaya, acuan-acuan seperti contoh film, dan perkiraan kasar *looks* dari film *Baloonely*.
3. Mendengarkan *soundtrack* acuan bersama sutradara dalam rangka menyamakan emosi dan tempo pergantian *shot* pada setiap *scene* bersamaan dengan penyusunan *shotlist* kasar pada *script*.
4. Adapun sudah membuat *shotlist* kasar pada *script*, dikarenakan belum mengerti seperti apa *set* yang akan menjadi tempat produksi, penulis harus mencatat beberapa komposisi sinematik yang diperlukan. Aspek-aspek komposisi tersebut disimpan, agar apabila situasi *set* tidak memungkinkan untuk dieksekusi sesuai konsep, penulis sebagai *DOP* sudah mempunyai rencana cadangan.
5. Penulis mencatat dan memberikan kepada produser secara lengkap perlengkapan apa saja yang dimiliki dan yang dibutuhkan dalam proses produksi film pendek ini.
6. Melakukan location hunting dengan sutradara, *produser*, *production designer*, *sound designer* dan *art director* sampai menemukan lokasi yang diinginkan.
7. Setelah mendapat lokasi yang diinginkan penulis memeriksa fasilitas kelistrikan, memfoto, dan mengambil *video* setiap sudut *set* beserta dengan

human scale model untuk dijadikan skala agar mudah dibuat tiruannya dalam *3D software*.

8. Penulis merekrut seorang *storyboard artist* ke dalam divisinya untuk membantu membuat *3D modeling* untuk *set* dan *blocking*. *3D model* dibuat sedemikian rupa menyerupai *set* asli. Pengambilan gambarnya sudah disertai pemilihan lensa secara *digital* dengan penempatan kamera.
9. Setelah mendapatkan *screenshot* dari *3D storyboard*, penulis dapat mulai menyusun gambar-gambar tersebut menjadi *shotlist* dan *storyboard*.
10. Sembari divisi lain mempersiapkan kewajibannya, penulis melakukan beberapa assistensi dengan sutradara seperti menentukan *picture looks*, mengikuti *casting* sekaligus *rehearsal*, dan menggarap ulang *shotlist*.
11. Penulis juga merekrut beberapa orang untuk divisinya seperti *light person*, *camera assistant*, dan *electrician*.
12. Penulis menyerahkan dokumen-dokumen seperti jadwal *crew*, pembiayaan divisi kamera, *storyboard*, *shotlist*, dan daftar peralatan pada produser dan astrada untuk disortir dalam rangka pencatatan dan penyusunan *production workflow*.

3.2.2 Production

1. Memilih tempat untuk dijadikan *base camp* divisi kamera.

2. Turut mempersiapkan, menyusun, mensortir, dan merangkai peralatan divisi kamera agar siap sedia.
3. Berkomunikasi dengan astrada dalam pengambilan keputusan dan pemberitaan kemajuan produksi pada setiap *crew* di *set*.
4. Memeriksa ketersediaan listrik, *memory card* dan baterai.
5. Membantu mengatur *preset* kamera seperti *picture style*, *resolusi*, *white balance*, *custom white balance*, *internal cropping*, dan *rigging*.
6. Memastikan bahwa divisi *art* sudah selesai menggarap *set* sehingga *lighting* bisa dipasang.
7. Sembari menunggu para aktor latihan, penulis memastikan bahwa *framing*, *rigging* dan *lighting* sudah cocok dengan *shotlist* dan *storyboard* sehingga *camera person* lebih nyaman mengoperasikan kamera.
8. Setelah pengambilan gambar untuk *scene* tersebut selesai, penulis memeriksa spesifikasi *format footage* dan kebocoran atau anomali dalam *shot* yang terpilih. Penulis akan merekomendasikan astrada untuk mengambil ulang apabila diperlukan.
9. Kembali membantu mengatur *blocking set* untuk *scene* berikutnya.

3.2.3 Post Production

1. Menyerahkan dokumen-dokumen seperti *storyboard*, *shotlist*, dan contoh *looks* kepada *editor*.

2. Menyaksikan *rough cut*, dan mencatat apa saja yang tidak sesuai dengan konsep lalu diserahkan pada *editor*.



UMMN