



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

Balloonely short movie merupakan sebuah film pendek yang ber-genre drama. Tokoh utama bernama Elly, ia merupakan seorang perempuan piatu yang mengalami kejadian traumatis dalam masa kecilnya. Ayahnya yang pemabuk sering berbuat kasar dan melakukan pelecehan seksual kepada dirinya, sehingga Elly mengalami masalah mental dan berhalusinasi. Suatu hari, kakaknya membunuh ayahnya yang sedang memperkosa Elly, kakaknya melarikan diri dan meninggalkan Elly sendiri. Lalu, masalah lama teringat kembali pada benak Elly ketika kakaknya kembali dihidupkannya dan mencoba untuk melindungi Elly lagi.

Keseluruhan durasi film *Balloonely* adalah 15 menit, yang terdiri dari 8 *scene* dimana setiap *scene* memiliki masalah yang unik pada teknis gambarnya. Maka dari itu penulis merasa penting untuk mengangkat topik penyelesaian masalah ini sebagai bentuk laporan tugas akhir berjudul *Film Look* dalam *Balloonely Short Movie*.

3.1.1. Sinopsis

Balloonely bercerita tentang seorang perempuan yang mengalami trauma akibat kekerasan seksual yang dilakukan oleh ayahnya. Suatu hari setelah ibunya meninggal dunia, ayahnya sedang mabuk dan mencoba memperkosanya. Sang kakak dengan nekat menusuk ayahnya hingga meninggal dunia. Sejak saat itu,

kakaknya yang bernama Alias pergi dari rumah tersebut meninggalkan adiknya sendirian. Elly yang mengalami trauma pada mentalnya akhirnya hidup dalam halusinasi. Namun, suatu hari kakaknya muncul kembali dalam kehidupannya dan membuat dirinya kembali mengingat kejadian pedih saat itu.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis adalah penanggung jawab dari pasca produksi untuk *visual* film *Balloonely* ini, dengan merangkap sebagai *editor*, *visual effect artist*, dan *colorist*.

3.1.3. Peralatan

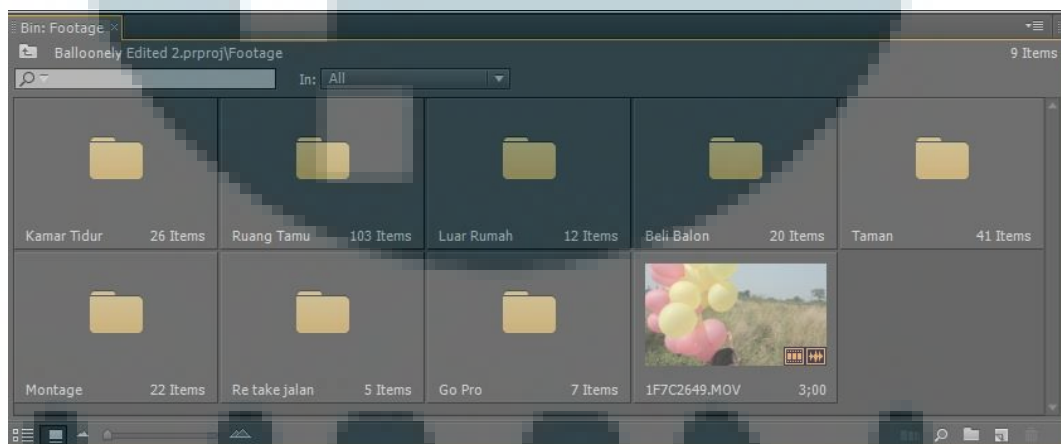
Dalam memproduksi film *Balloonely*, penulis memakai beberapa alat yang pokok dimiliki oleh seorang *editor*, *visual effect artist* dan *colorist*, yaitu *editing computer*. Spesifikasi komputer yang digunakan adalah *intel processor core 2 quad Q8300 2,5Ghz*, *video graphic card nvidia geforce GT 430 2GB*, *RAM memory 8GB*, *sound card sound blaster 5.1 VX*, *sound card sound blaster go pro*, *MSI motherboard MS-7592*. Dalam pengerjaan, penulis memakai paket *original software* dari *Adobe Master Collection CS6* yang merupakan aset pribadi dari penulis sendiri.

3.2. Tahapan Kerja

Tugas penulis memang lebih difokuskan pada pasca produksi, pada sesi pra produksi dan produksi hanya pembacaan naskah dan *shotlist* yang dilakukan untuk membuat *editing log* sebagai perencanaan awal untuk susunan gambar yang berdasarkan naskah.

Dalam pasca produksi, penulis melakukan beberapa tahap sebelum menghasilkan film yang sudah final. Setelah produksi selesai, penulis mulai melakukan tugas sebagai *editor* dengan beberapa tahap, yaitu *sync dailies*, *loose cut*, *rough cut*, *fine cut*, lalu akhirnya *picture lock*.

Tahap pertama yaitu *sync dailies*, penulis menyusun semua bahan *editing* kedalam *folder-folder* berdasarkan lokasi *shooting*. Untuk memudahkan pencarian gambar, *file name* sebelumnya sudah dimodifikasi saat di kamera, sehingga *file name* lebih mudah untuk dibaca oleh penulis. Setelah telah disusun dan dikelompokkan, barulah semua bahan disortir berdasarkan kualitas dari bahannya itu sendiri kedalam *folder* khusus.



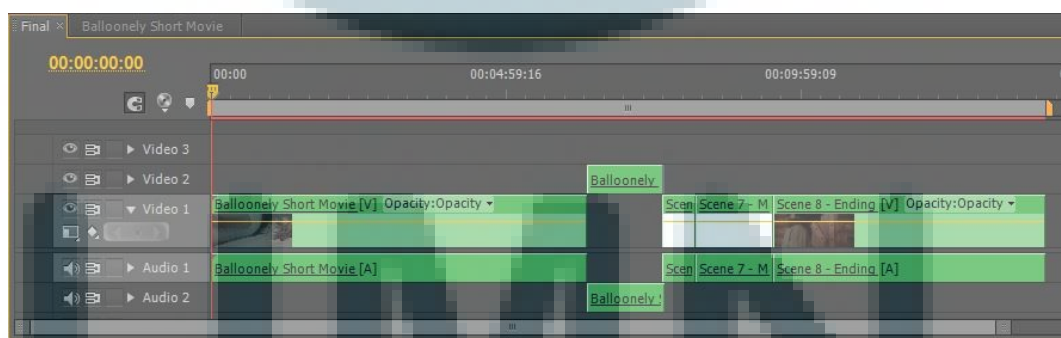
Gambar 3.1 *Sync Dailies*

Tahap kedua yang dialami penulis adalah *loose cut*, inilah waktunya menyusun gambar tanpa di potong terlebih dahulu kedalam *timeline* film dan di kelompokkan dalam *sequence* berdasarkan *scene*. Gambar disusun berdasarkan *storyboard*, saat ini cerita belum bisa terbaca, namun susunan *scene* sudah jelas.

Tahap ketiga yaitu *rough cut*, penulis memotong satu persatu gambar untuk mengambil bagian yang hanya dibutuhkan saja, sehingga bersih dari suara *clapper* dan suara sutradara. Susunan masih berdasarkan *storyboard*, namun pemotongan sudah melibatkan kreatifitas *editor*.

Tahap keempat adalah *fine cut*, saat ini penulis melakukan eksperimen pada karyanya untuk memaksimalkan potensi dari gambar bahan. Penulis mengacak-acak susunan, alur, dan pemotongan yang dilakukan sebelumnya, sehingga mencapai kualitas maksimal.

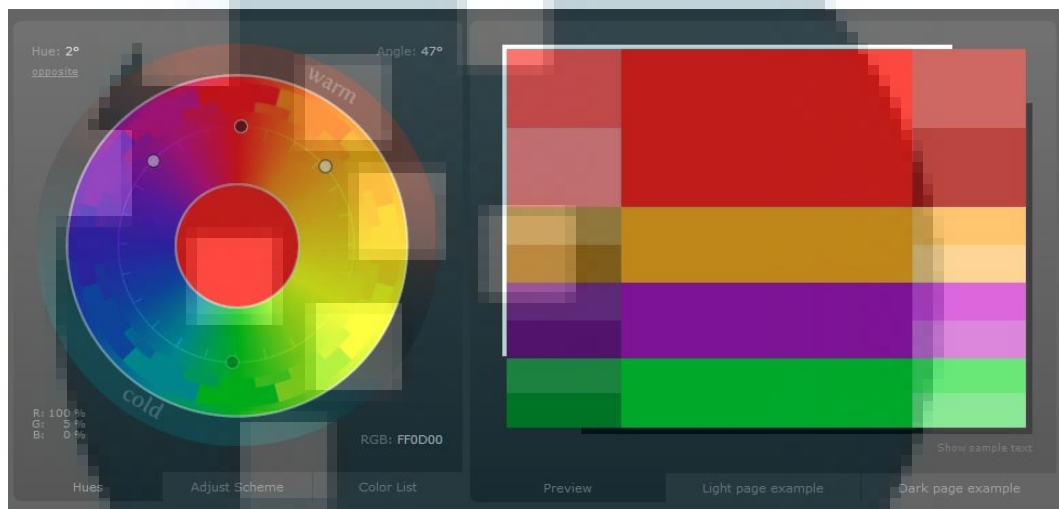
Tahap terakhir adalah *picture lock*, penulis memanggil sutradara dan mempresentasikan hasil perkerjaannya. Karena tahap yang sebelumnya sudah dipikirkan dengan matang dengan waktu yang cukup untuk kreatifitas, sutradara setuju dan hanya merubah sangat sedikit dari hasil *fine cut*. Akhirnya gambar dikunci dan tidak ada lagi yang boleh menyentuh susunan gambar.



Gambar 3.2 Susunan *timeline* setelah *picture lock*

Setelah perkerjaan sebagai *editor* selesai, penulis beralih menjadi *colorist*. Disini juga ada beberapa tahap yang dilakukan untuk menghasilkan hasil yang maksimal.

Tahap pertama adalah menerapkan konsep yang sudah dibuat dan diskusikan dengan sutradara sebagai *primary color correction*. Penulis memakai *color harmony* untuk mengatur keseimbangan dan harmonisasi warna pada gambar.



Gambar 3.3 Harmoni warna film *Balloonely*
(Stanicek, 2010)

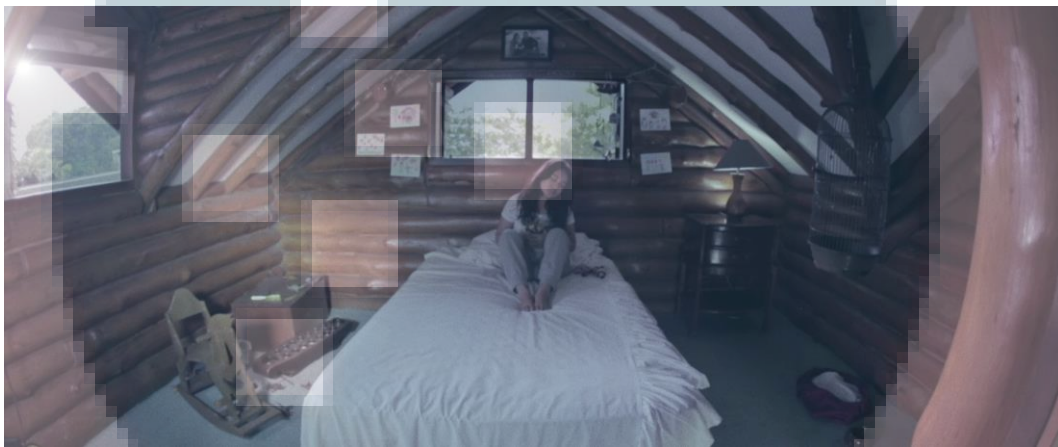
Tahap kedua, *secondary color correction*. Penulis menghilangkan semua kecacatan warna dan intensitas cahaya yang muncul saat *primary color correction* pada bagian tertentu pada gambar, contohnya warna kulit.

Setelah menyelesaikan tugas *colorist*, penulis beralih ke tugas *visual effect artist*. Saat sini penulis melakukan eksperimen utama dalam laporan ini. *Film look* yang akan diciptakan dengan beberapa tahap.

Tahap pertama yaitu menghilangkan semua *digital noise* yang ada pada gambar. *Digital noise* adalah titik-titik *RGB* yang muncul pada *shadow*, karena

masalah teknis dari *sensor digital*, diakibatkan kurangnya sumber cahaya yang terbaca *sensor*.

Tahap kedua adalah *lens flare*, untuk mendapatkan kesan dramatis karena dalam *frame* ini adalah keseluruhan simbolis yang menerangkan cerita film *Balloonely*.



Gambar 3.4 Mensimulasikan *flare*

Tahap ketiga adalah mensimulasikan *film grain* dan *scracth* pada gambar. Sehingga *film look* terlihat *real* pada materi *digital*



Gambar 3.5 35mm *Film Grain Scan*



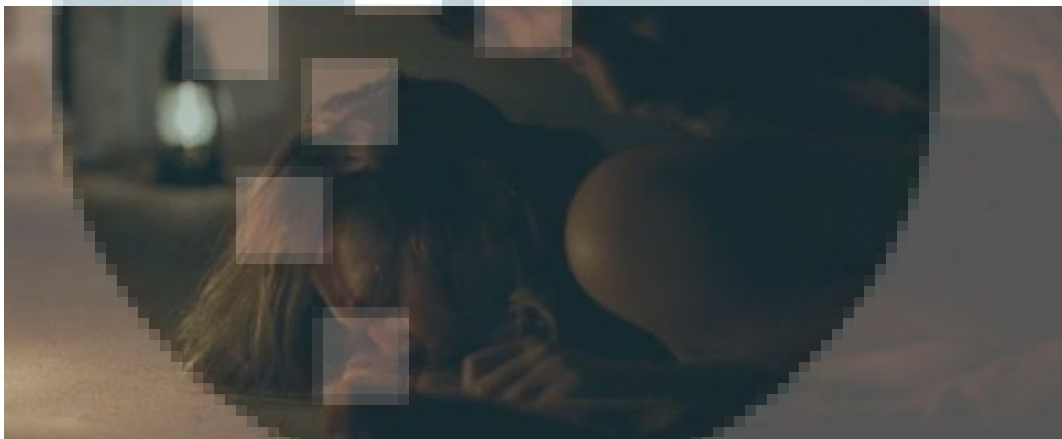
Gambar 3.6 Perbandingan *Film Look* (bawah) dan Gambar mentah (Atas)

3.3. Acuan

Balloonely merupakan film pendek drama fantasi yang mempunyai karakter dengan latar belakang yang suram. Karena itu, penulis sebagai *colorist* dan *visual effect artist* harus mempunyai konsep yang matang untuk memaksimalkan penyampaian cerita dalam film *Balloonely*. Sebagai acuan, penulis mengamati beberapa film yang mempunyai konsep *visual* yang cocok dengan *Balloonely*. Film yang cocok untuk menggambarkan konsep penulis adalah film Martha-Marcy-May-Marlene.



Gambar 3.7 Cuplikan dari Martha-Marcy-May-Marlene



Gambar 3.8 Cuplikan dari Martha-Marcy-May-Marlene



Gambar 3.9 Cuplikan dari Martha-Marcy-May-Marlene

3.4. Temuan

Bahwa dalam pengerjaan yang dilakukan penulis terdapat 3 faktor penting yang harus dilakukan untuk mencapai kualitas *film look* dalam pasca produksi, yaitu konsep *editing*, *color grading*, dan *visual effect*.

Konsep *editing* yang digunakan bervariasi dikarenakan alur *Balloonely* yang dinamis. Tiap *scene* mempunyai *treatment* yang berbeda-beda yang sesuai dengan konsep pada tiap *scene* yang dihasilkan dari diskusi dengan sutradara.

Color grading yang dikonsepsikan oleh penulis dibuat dengan mempertimbangkan *color harmony* yang terdiri dari warna merah, orange, hijau dan ungu. 4 warna itu dikatakan sebagai *accented analogic color*. Karena banyak masalah teknis yang terjadi pada *footage*, penulis banyak melakukan perbaikan kualitas dengan merubah parameter *hue*, *saturation*, *lift*, *gamma* dan *gain*.

Faktor yang terakhir adalah *visual effect*. Yang dikerjakan penulis dalam *visual effect* adalah *lens flare* dan *35mm film grain implementation*. Hal tersebut dikerjakan karena beberapa *scene* memerlukan *treatment* khusus untuk memaksimalkan dramatisasi. *35mm film grain implementation* digunakan untuk memberikan tekstur *film stock* pada materi *digital*.