



### **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

Pada bab ini penulis akan menjelaskan metodologi yang dimulai dari gambaran umum yang berisi sinopsis, posisi penulis, peralatan yang digunakan dalam pengumpulan data, lalu ada tahapan kerja penulis yang dimulai dari pra produksi, produksi, paska produksi, serta acuan referensi yang dipakai dalam tugas akhir ini. Metode yang dipakai penulis adalah metode kualitatif berdasarkan teori dan referensi acuan.

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

Film dokumenter “Lasno” merupakan proyek tugas akhir yang dibuat oleh penulis. Film tugas akhir ini adalah sebuah film dokumenter. Dalam proyek ini Dimas Adi Wicaksono selaku sutradara dan *director of photography* (DOP) dan penulis selaku sebagai editor dan produser. Film ini berdurasi 15 menit. Dalam proses kerja pembuatan pada film dokumenter “Lasno” ini penulis menggunakan acuan beberapa teori dan metode dalam melakukan perancangan penggunaan elemen ilustrasi dan *motion graphics* sebagai alat untuk bercerita. Penulis menggunakan metode kualitatif yang berdasarkan teori dan acuan yang digunakan antara lain seperti studi literatur, observasi riset lapangan, *footages* yang didapat dan rekaman *audio* dari subjek.

Studi literatur adalah tahap dimana penulis mencari, membaca, dan menemukan teori-teori dan metode yang cocok dengan karya tugas akhir dari literatur. Sumber literatur yang digunakan adalah buku-buku atau *e-book* tentang

kerja tahap *editing*, fungsi *motion graphics* dalam film dan dokumenter, teori ilustrasi sebagai alat untuk bercerita. Dengan adanya studi literatur penulis dapat mengerti dalam membuat sebuah ilustrasi dan *motion graphics* dalam *editing* dan juga tahapan proses kerja editor dalam film dokumenter dari pra produksi, produksi dan paska produksi.

Observasi lapangan adalah metode penulis melakukan riset selama proses pra produksi dan produksi. Proses riset yang penulis lakukan adalah melakukan riset gambar kepada subjek di lokasi makam keramat untuk mendapatkan gambaran ilustrasi pada tahun 2012 untuk mengetahui kondisi awal pada saat itu. Riset gambar ini diawali dengan bertemu dengan subjek dan menanyakan hal pada saat subjek pertama kali datang dan kondisi makam keramat pada tahun 2012. Riset gambar ini penulis lakukan untuk membuat sebuah ilustrasi dengan acuan dari sumber cerita dari si subjek. Pada akhirnya riset ilustrasi tersebut penulis berikan kepada subjek untuk melakukan analisis kebenaran gambar pada kondisi saat itu.

Penulis juga menggunakan *footages* yang telah diperoleh yang kemudian diseleksi secara *review footages*. *Footages* yang telah diseleksi belum tentu dipakai seutuhnya karena harus disesuaikan dengan rancangan dari sutradara.

### **3.1.1. Sinopsis**

Hidup seorang diri disebuah makam keramat yang terletak ditengah-tengah kota modern, Lasno yang berprofesi sebagai seorang Kuncen memiliki kewajiban untuk merawat dan menjaga makam keramat. Keikhlasan dari hati Lasno yang telah merawat makam pun kini sudah terlihat dari perubahan bangunan makam yang

dulunya berantakan sekarang menjadi lebih tertata dan tamu atau peziarah semakin banyak yang berdatangan.

Pihak keluarga dari makam keramat sama sekali tidak memberi upah kepada Lasno. Lasno pun berjuang seorang diri dengan mengandalkan kerja sampingan demi memenuhi kebutuhan hidupnya. Lasno bertekad bahwa dirinya akan terus merawat dan melestarikan makam keramat tersebut.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Pada Proyek Tugas Akhir ini penulis berposisi sebagai Editor. Secara umum editor adalah orang yang bekerja ditahap paska produksi tetapi dalam dokumenter kerja editor sangat berbeda dengan editor fiksi. Dalam proyek tugas akhir ini penulis sebagai editor sekaligus berperan sebagai produser di film dokumenter Lasno.

Dalam *editing* dokumenter penulis juga merancang sebuah ilustrasi dan *motion graphics* sebagai alat untuk bercerita di film tersebut lalu disambung dengan *footages* yang akan dijadikan sebuah *sequence*, dari sebuah *sequence* akan saling dihubungkan untuk mejadi satu kesatuan dari suatu film.

Seorang editor harus mengetahui rancangan cerita yang akan dibuat. Penulis disini juga bertanggung jawab pada tahap paska produksi seperti seleksi *footages*, penggabungan *footages*, menggunakan elemen ilustrasi dan *motion graphics* sebagai alat untuk bercerita dalam *editing*, penyusunan cerita, *online editing*, hingga hasil akhir sampai film dokumenter Lasno ini menjadi film yang menarik dan layak untuk ditonton oleh penonton.

### 3.1.3. Peralatan

Dalam suatu tahapan kerja film seperti pra produksi, produksi, dan paska produksi membutuhkan sebuah peralatan untuk mendukung proses tahapan pembuatan film.

Dalam proyek tugas akhir ini peralatan yang penulis gunakan sebagai editor dalam menyelesaikan proyek tugas akhir ini terbagi menjadi 2 perangkat yaitu *hardware* dan *software*.

#### 3.1.3.1. *Hardware*

Dalam proses *editing* film dokumenter Lasno penulis menggunakan *Personal Computer* dan Laptop Lenovo Z40. Berikut penulis memaparkan komponen *hardware* spesifikasi *Personal Computer* yang digunakan sebagai berikut :

*Monitor : Dell U2414 Series,*

*Processor : Intel Core i7-5820K, 3.30 GHZ,*

*Mainboard : MSI X99A MPower*

*VGA : AMD R9 390 Radeon – 8 GB,*

*RAM : Avexir 32 GB,*

*PSU : Super Flower 1000 Watt Platinum 80+*

*OS : Windows 10 Pro,*

*Internal Hardisk : SSD Kingfast 256 GB, HD Seagate 1 TB,*

*HD Seagate 500 GB, HD WD 2 TB,*

*External Hardisk : Toure Mobile 1 TB,*

*Keyboard : Logitech K400R,*

*Mouse : Razer Imperator Gaming,*

*Pentablet : Intuos Manga CTH-480.*

*Speaker : Logitech Z213*

*Casing : White Phantom Tower*

Laptop Lenovo Z40 12 GB warna Hitam dengan spesifikasi :

*Processor : Intel Core i5-4200 CPU 1.70 GHZ – 2.40 GHZ,*

*RAM : 12 GB*

*VGA : Dual VGA Intel HD Graphics Family dan Nvidia*

*GeForce 820M,*

*OS : Windows 10 Pro,*

*Internal Hardisk : 500 GB,*

*Mouse : Scorpion Audi Gaming.*

### **3.1.3.2. Software**

Berikut adalah beberapa *software* yang digunakan oleh penulis dalam proses *editing* tugas akhir film dokumenter Lasno :

#### **1. Adobe Premiere CC 2015 – 64 bit**

*Software* ini digunakan oleh penulis untuk mengerjakan proses *editing* dari riset, *rough cut*, *almost fine cut*, *rendering* hingga hasil final.

#### **2. Adobe Photoshop CC 2015 – 64 bit**

*Software* ini digunakan oleh penulis untuk riset dan membuat ilustrasi makam pada film dokumenter Lasno.

### 3. *Adobe After Effect CC 2015 – 64 bit*

*Software* ini digunakan oleh penulis untuk menambahkan elemen *motion graphics* pada ilustrasi untuk mempunyai *motion* saat dimasukkan ke dalam *software editing*.

### 4. *Twin Motion 3 Professional Edition – 64 bit*

*Software* ini digunakan oleh penulis untuk mendukung elemen *motion graphics* pada ilustrasi untuk memperlengkap 2 elemen tersebut.

## 3.2. Tahapan Kerja

Penulis menjelaskan tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan oleh penulis selaku editor pada proyek tugas akhir ini di pra produksi, produksi, dan paska produksi dalam film dokumenter Lasno.

### 3.2.1. Pra Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses riset dengan kru untuk mencari topik yang akan dibahas dari subjek Lasno ini dan akhirnya topik yang diangkat adalah personal dari Lasno dan secara umum dalam membangun pada makam keramat dengan kemampuan yang dimilikinya. Setelah itu penulis dan sutradara mendiskusikan konsep menarik untuk penyampaian topik pada cerita di film dokumenter Lasno.

Penulis juga melakukan tahapan riset lain seperti riset gambar pada makam keramat untuk membuat sebuah ilustrasi sesuai dengan pembicaraan dari si subjek saat dia pertama kali hadir dan membangun pada makam tersebut.

Ada beberapa kendala di pra produksi pada awal riset dikarenakan terlalu banyak narasumber yang memberikan informasi yang sebatas itu saja dan melempar dari narasumber yang satu dengan narasumber yang lain, sehingga membuat kebingungan dalam penentuan subjek pada awal riset dikarenakan pada awal adalah membahas tentang permasalahan konflik tanah yang berada di makam keramat.

Dan tidak ada perkembangan yang signifikan dari narasumber pemilik makam untuk melakukan pengurusan sertifikasi tanah dan juga masalah waktu karena pengurusan sertifikasi membutuhkan waktu minimal 2 tahun dan biaya yang sangat mahal. Sehingga penulis dan sutradara berkesepakatan mengubah target pada subjek untuk fokus kepada penjaga makam yang bernama Lasno untuk mengetahui cerita dari sisi Lasno.

Setelah menentukan subjek, penulis dengan sutradara melakukan pendalaman karakter melalui visual riset. Bertujuan untuk memahami tentang karakter si subjek. Setelah melakukan pendalaman karakter, penulis dan sutradara membuat *shooting script* yang bertujuan untuk merancang cerita yang didapat dari si subjek.

### **3.2.2. Produksi**

Pada tahap produksi ini penulis selalu hadir dalam produksi karena penulis selaku editor juga berperan sebagai produser di proyek tugas akhir ini. Saat produksi penulis selaku editor melakukan pengamatan dengan mata dan pengamatan yang disampaikan apa saja dari mulai subjek dan narasumber yang dekat dengan subjek sehingga mengetahui cerita yang akan rancang.



Penulis dengan sutradara melakukan syuting dengan mengacu kepada *shooting script*, karena *shooting script* menentukan urutan *shot* yang diambil sehingga sesuai dengan urutan dari perancangan awal pada riset dan pra produksi

Setelah selesai produksi, penulis dibantu oleh *director of photography* (*DOP*) dalam melakukan transfer *digital image* yaitu proses transfer data dari memori kamera ke dalam komputer/laptop. Setelah melakukan transfer data penulis juga melakukan pendataan sesuai hari syuting.

Proses pendataan penulis memanfaatkan *folder* dan diberi penamaan sesuai hari, tanggal, tahun, tempat, dan *scene* untuk memudahkan saat proses paska produksi. Dalam proses pendataan di film fiksi sangat berbeda dengan dokumenter yang mengandalkan *script continuity* sebagai patokan dalam mencari *footages* yang bagus diantara *footages* lain.

Dalam menentukan *footages* dokumenter yang baik, proses pendataan sangat membantu penulis untuk melakukan penyaringan *footages* yang digunakan atau tidak dalam proses *editing* dengan banyaknya ratusan *footages* yang dihasilkan.

### **3.2.3. Paska Produksi**

Pada tahap paska produksi di film dokumenter berbeda dengan film fiksi. Sebelum penulis lakukan dalam *offline editing*, editor harus melakukan beberapa tahap sebelum masuk *offline editing* seperti berikut :

#### *1. Footages Review*

Penulis melakukan *footages review* satu persatu ini bertujuan untuk menentukan *file footages* yang akan digunakan atau tidak.

## 2. File Manajer

Setelah tahap *footages review* penulis melakukan *file manajer*. *File manajer* ini sangat membantu penulis untuk menyusun *file footages* akan disusun di *editing*. Pernamaan *file manajer* ini meliputi *folder* yang berisi tanggal, bulan, tahun, tempat, dan *scene sequence*. Editor juga memisahkan *file footages* yang digunakan maupun tidak dapat digunakan karena masalah pada teknis, non teknis, maupun kebutuhan dalam cerita.

- 
- 06 mei 2016 Malam Jumat
  - 06 mei 2016 Pagi establish
  - 10 November 2016 Ziarah remake
  - 11 Juni 2016 Lasno Mancing
  - 11 November 2016 Wawancara Lasno dan Teman
  - 11 september 2016 Wawancara Lasno
  - 12 November 2016 Wawancara Haji Tiri dan Ismail
  - 13 Agustus 2016 Kerja sampingan
  - 13 November 2016 Wawancara teman lasno musafi
  - 14 Mei 2016 VFX fix
  - 17 Agustus 2016 17an
  - 22 Mei 2016 Lasno Bersih-bersih makam
  - ...

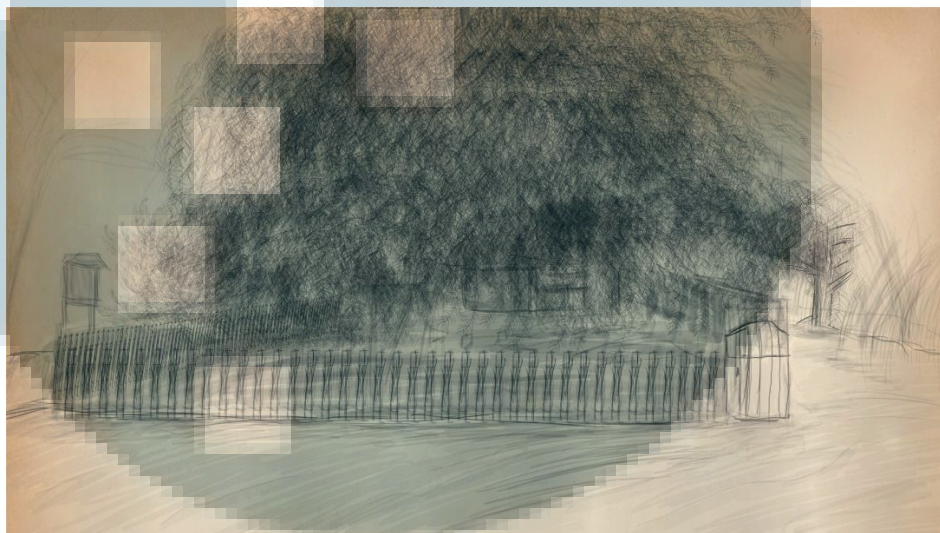
Gambar 3.1 *File Manager*

Sumber : dokumen pribadi.

Cara untuk memperbedakan antara *footages* yang digunakan maupun tidak digunakan adalah *file manajer*. *File footages* yang digunakan penulis memasukan pada *folder* khusus yang bertujuan untuk digunakan pada saat *offline editing*. Sedangkan *file footages* yang tidak terpakai tetap menggunakan *folder file* asli. *File footages* yang tidak digunakan bisa berguna saat penulis membutuhkan *file insert* untuk menutupi kekurangan *footages* saat *offline editing*.

### 3. Pembuatan Ilustrasi

Pada tahap ini setelah mendapatkan riset gambar, *footages* dan *audio* khusus untuk melakukan penggambaran ilustrasi tentang tempat makam keramat sesuai dari si subjek maka dilakukan pembuatan ilustrasi berdasarkan 3 acuan tersebut. *File* dari *audio* tersebut bisa digunakan di *offline editing* sebagai sumber alat cerita untuk menceritakan ilustrasi tersebut.



Gambar 3.2 Riset awal ilustrasi makam

Sumber : dokumen pribadi.

### 4. *Motion Graphics*

Setelah melakukan tahap pembuatan ilustrasi, tahap selanjutnya adalah penggabungan antara elemen ilustrasi dan *motion graphics*. Penggunaan elemen *motion graphics* bertujuan untuk agar gambar ilustrasi mempunyai *motion* dan estetika.

*Motion* memberikan sebuah kehidupan pada gambar tersebut dan estetika menambah nilai seni pada gambar agar lebih terlihat menarik. Seperti perwarnaan, *matte painting*, *3D* akan disatukan secara komposisi untuk mendukung ilustrasi tersebut melalui *motion graphics*.



Gambar 3.3 Ilustrasi yang didukung elemen *motion graphics*

Sumber : dokumen pribadi

##### 5. *Rendering* Ilustrasi dan *Motion Graphics*

Tahap selanjutnya adalah *rendering* setelah ilustrasi dan *motion graphics* digabungkan menjadi satu komposisi. Setelah tahap *rendering* *file footages* baru akan dimasukkan ke dalam *file manajer* bergabung dengan *file manajer* yang lainnya untuk siap digunakan di *offline editing*.

## 6. Membaca *Sequence Script*

Pada tahap ini editor membaca rancangan susunan *Sequence script* dari sutradara. *Sequence script* ini menjelaskan rancangan susunan saat waktu pengambilan *footages* di produksi. *Sequence script* sebagai patokan dalam melakukan *editing* sehingga memudahkan pekerjaan editor.

## 7. Sinkronisasi Visual dan Audio

Pada tahap ini penulis menyinkronkan antara *audio* dan visual.

## 8. *Offline Editing*

Proses *offline editing* dilakukan dengan *sequence script* dari sutradara. Proses *offline editing* melakukan penggabungan *footages* antara satu dengan yang lain. Proses *offline editing* dilakukan per *sequence* sesuai dengan rancangan *sequence script* sampai akhirnya *sequence* disatukan menjadi sebuah film dokumenter yang utuh.

## 9. Menambahkan *Ambience*

Pada proses ini adalah penambahan *ambience* pada *offline editing* untuk terlihat lebih hidup.

## 10. *Online Editing*

Pada proses ini tahap *offline editing* telah selesai dan masuk pada tahap *online editing* yaitu menambahkan *opening bumper*, *credit title*, dan *color grading* untuk

meningkatkan kualitas warna pada gambar karena gambar *footages* satu dengan yang lain berbeda.

#### 11. *Mastering* dan *Rendering*

Pada tahap ini proses *mastering* yaitu penggabungan antara *audio* dan visual sudah memasuki tahap *final* dan akan memasuki tahap selanjutnya yaitu *rendering* dan siap untuk ditonton oleh banyak penonton.

#### 12. *Burning*

Setelah proses *rendering* selesai, lalu memasuki tahap terakhir dari paska produksi yaitu *burning*. *Burning* adalah proses *copy* dari film ke media seperti DVD/CD untuk pendistribusian ke festival film.

### 3.3. Acuan

Dalam pengerjaan proyek tugas akhir, penulis tidak hanya mengacu pada teori-teori literatur saja tetapi juga mengacu pada referensi karya seni berupa sebuah dokumenter animasi yang berjudul "*The Sinking of Lusitania*" tahun 1913 karya Winsor McCay

Dari hasil syuting dari pra produksi dan produksi hingga pendalaman tentang karakter subjek Lasno. Penulis memilih *The Sinking of Lusitania* sebagai referensi untuk menceritakan sebuah cerita dari ilustrasi dan *motion graphics*.

Fungsi 2 elemen sebagai alat untuk bercerita.



Gambar 3.4 Cuplikan gambar “*The Sinking of the Lusitania*”

[https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:The\\_Sinking\\_of\\_the\\_Lusitania\\_\(Winsor\\_McCay,\\_signed\\_cel\).jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:The_Sinking_of_the_Lusitania_(Winsor_McCay,_signed_cel).jpg)

<https://www.youtube.com/watch?v=rLDdfCaUIs>

Dari referensi *The Sinking of The Lusitania* juga dapat memvisualkan arsip data yang tidak diarsipkan pada saat yang lalu. Di film dokumenter animasi *The Sinking of The Lusitania* menceritakan kejadian kapal ferri Lusitania tenggelam di lautan. Winsor McCay sebagai pembuat film mencoba memvisualkan kejadian Kapal Lusitania dalam sebuah karya dokumenter animasi.

Alasan itu yang membuat penulis mengambil referensi *The Sinking of The Lusitania* sebagai acuan dalam menerapkan sebuah ilustrasi dan *motion graphics* di film tugas akhir penulis. Fungsi ilustrasi dan *motion graphics* di film dokumenter Lasno bertujuan untuk memvisualkan arsip pada saat yang lalu, dan sebagai alat

untuk bercerita sehingga para penonton memahami cerita dari sebuah ilustrasi tersebut.

