

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

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

Penulis sebagai penyunting gambar dalam tugas akhir ini, membuat video komersil bersama dengan “ORTUSEIGHT” yang merupakan calon klien sebagai tugas akhir. Video komersil ini bercerita tentang Dika (18), mengawali hari pertama puasanya dengan latihan bersama sebuah klub futsal ternama di Jakarta. Dika yang baru diterima menjadi pemain baru di akademi tersebut merasa sangat asing. Sepulang Dika dari latihannya, muncul perasaan yang kuat akan rindu berbuka bersama keluarganya di kampung.

Dalam proses pengerjaan penelitian ini, penulis menggunakan teknik penelitian kualitatif. Spesifiknya lagi, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Karena metode tersebut bersifat deskriptif, dimana peneliti yang menyimpulkan data melalui pengamatannya (Creswell, 2013, chp. 9). Penulis berusaha menciptakan video komersil yang *energetic* dengan kesimpulan menurut perspektif penulis. Pemahaman penulis mengenai *energetic* kemudian penulis tuangkan dalam proses analisis penyuntingan gambar. Pada penelitian ini, penulis menyunting video komersil “ORTUSEIGHT” untuk membantu menyampaikan pesan energik dari video komersil tersebut, dengan membuat *rhythm editing* untuk mengeksekusi konsep fun dalam video komersil “ORTUSEIGHT” . Dalam prosesnya, penulis ingin menjelaskan bagaimana *rhythm editing* bisa memberi kesan energik pada sebuah video komersil.

### **3.1.1. Sinopsis**

Dika (18), mengawali hari pertama puasanya dengan latihan bersama sebuah klub futsal ternama di Jakarta. Ia mencetak gol setibanya di lapangan. Latihan berakhir, Dika keluar lapangan diiringi teman-temannya yang terlihat akrab, meninggalkan ia sendiri di belakang. Sesampainya di loker, Dika dihampiri oleh Coach Ando (38), ia memuji Dika dan berlalu. Tanpa sadar, Coach Ando menjatuhkan dompetnya. Dika berusaha mengejar Coach Ando tetapi terlambat karena telah masuk ke lift. Dika yang berinisiatif mengembalikan dompet tersebut kemudian mengejar Coach Ando dengan berlari sepanjang lapangan, menuruni tangga darurat, hingga keluar ke lahan parkir.

Coach Ando ternyata mengendarai mobil tanpa melihat Dika yang tengah mengejarnya. Dika kemudian berinisiatif untuk melalui pintu belakang. Ia berlari mengelilingi taman sampai tiba di pintu belakang dan menghentikan mobil Coach Ando. Ia pun berhasil mengembalikan dompet Coach Ando. Dika berjalan pulang menuju rusun, di perjalanannya pulang, muncul Dina (20) sedang bermain skate tiba-tiba meluncur cepat ke arahnya. Ia pun menghindar kemudian membantu Dina yang terjatuh untuk kembali berdiri. Di perjalanan, ia diberikan paket oleh Satpam. Paket itu adalah paket yang ditunggu-tunggu Dika karena berisi sepatu Ortuseight.

Ketika menaiki tangga rusun, terlihat Bude (50), tetangga Dika sedang mengangkat jemuran pakaiannya. Karena baju yang dipegang oleh Bude terlalu banyak, salah satu bajunya pun terbang. Untungnya, Dika dengan cepat membantu mengambil baju tersebut. Bude kemudian dengan ramah mengajak Dika untuk masuk ke ruangnya. Ternyata, Bude adalah ibu dari BBS, seorang pro player futsal di timnas. Karena perbuatan baik Dika, Bude memberikan Dika sebuah kolak untuk berbuka nanti, namun Dika malah tertunduk mengingat keluarganya di kampung. Sesampainya Dika di rusun barunya, ia menaruh paket di meja lalu membukanya, terlihat sepatu Ortuseight yang sangat ia idamkan. Ia kembali merapikan kardus yang bertumpuk lalu melihat foto ia dan keluarganya ketika lebaran.

Dengan berkumandangnya adzan maghrib, perasaan rindu muncul pada Dika yang terpaksa harus berbuka sendiri karena tidak mengenal siapa-siapa di Jakarta. Tiba-tiba, terdengar suara ketukan pintu rusun Dika. Ternyata Bude dan Dina mengajaknya berbuka bersama. Berbagai jenis lauk tersedia di meja makan. Ketika mereka sedang ingin menyantap lauk berbuka, Bude melambaikan tangan kepada seseorang dari kejauhan, ternyata BBS juga ikut berbuka puasa dengan mereka. Dika tampak kembali bersemangat dan ceria.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam proses produksi video komersil “ORTUSEIGHT”, penulis berperan sebagai editor atau biasa disebut sebagai penyunting gambar. Sebagai seorang penyunting gambar, penulis berperan besar pada saat tahap *post-*

*production*, penulis harus bisa memilah dan memilih *shot- shot* yang telah diambil pada saat produksi, untuk kemudian disusun kembali menjadi suatu kesatuan yang membentuk sebuah cerita, yang diharapkan dapat sesuai dengan konsep yang telah disepakati dan dirancang pada tahap *pre-production*.

### **3.1.3. Peralatan**

Dalam proses penyuntingan pada tahap *post-production*, penulis menggunakan beberapa peralatan sebagai berikut:

#### *1. Peralatan hardware*

##### *a. Personal Computer*

Dengan spesifikasi : *Processor: AMD Ryzen 5 1600x*

*Memory: DDR4 V-Gen Platinum 8GBx2 PC19200/2400Mhz*

*Graphic Card: Asus GTX 1660 Ti*

*Storage:*

*- Western Digital Blue 3.5 inch 2TB*

*- Toshiba 2.5 inch 1TB*

*- V-Gen 256GB Solid State Drive*

*Personal Computer* tersebut digunakan oleh penulis dari awal proses penyuntingan gambar. Dimulai dari melakukan penyalinan hasil *recce* hingga produksi, memilih *shot*, menyunting gambar, dan hingga akhirnya melakukan proses *rendering*. Selain itu, penulis juga menggunakan *Personal Computer* tersebut untuk melakukan penulisan tugas akhir ini.

b. *V-Gen Solid State Drive 1TB*

*Solid state drive 1TB* tersebut, penulis gunakan untuk menyimpan semua hasil produksi yang merupakan *RAW footage*. Selain itu, *solid state drive* tersebut juga penulis gunakan untuk proses penyuntingan hingga *rendering* gambar.

c. *Western Digital Hard Drive*

*Western Digital hard drive 4TB* tersebut penulis gunakan untuk menyimpan cadangan untuk *RAW footage* hasil produksi.

d. *Seagate Hard Drive 1TB*

*Seagate Hard Drive 1TB* tersebut penulis gunakan sebagai cadangan file jika *backup* pada *hard drive* lainnya bermasalah dan *hard drive* tersebut akan diberikan kepada produser sebagai bentuk antisipasi jika terjadi *human error* maupun *error* pada *hard drive* tersebut.

2. Peralatan *software*

a. *Media Player Classic – HC*

Penulis menggunakan *Media Player Classic – HC* untuk melakukan proses *previewing* hasil produksi untuk selanjutnya dipilah sesuai *scene*.

b. *Adobe Premiere Pro CC 2019*

Penulis menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2019* untuk melakukan proses *offline editing* pada video komersil

“ORTUSEIGHT”, yaitu dimulai dari proses *transcoding*, *assembling*, *rough cut*, *conforming*, hingga sampai pada tahap *picture lock*. Pada saat proses online, penyunting gambar juga melakukan *married print* pada *Adobe Premiere Pro CC 2019*, yaitu proses dimana menggabungkan hasil dari *grading* dengan hasil dari *sound mixing*, hingga *rendering* hasil akhir dari film.

c. *Adobe Media Encoder CC 2019*

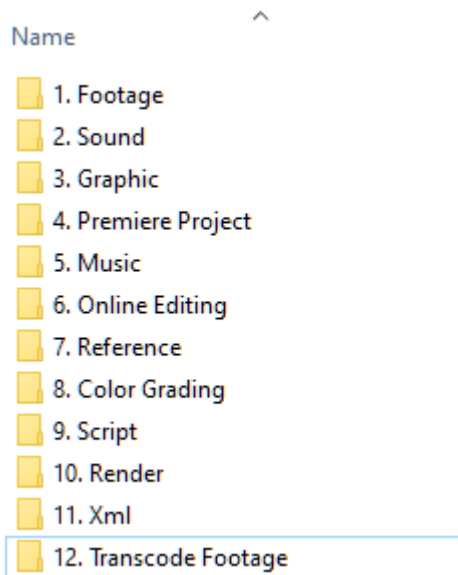
Penulis menggunakan *Adobe Media Encoder CC 2019* ini untuk membantu penulis dalam proses *transcoding*. Karena *software Adobe Premiere Pro CC 2019* tidak mungkin bisa melakukan *transcoding* tanpa bantuan dari *software Adobe Media Encoder CC 2019*.

d. *Adobe After Effects CC 2019*

Penulis menggunakan *Adobe After Effects CC 2019* ini untuk membantu penulis dalam melakukan proses *online editing*. Sebab *software Adobe Premiere Pro CC 2019* tidak dapat melakukan *Motion Graphic* dengan fungsi sebanyak *Adobe After Effects*, *Online editing* yang akan dilakukan pada *Adobe After Effects* adalah seperti pembuatan *interface* pada video komersil, sesuai dengan konsep yang telah disepakati dan melakukan *retouch* pada video jika diperlukan.

### 3.2. Tahapan Kerja

Pada proses pembuatan video komersil “ORTUSEIGHT” penulis pada tahap produksi akan bekerja sebagai *Digital Imaging Technician* atau dikenal sebagai DIT tugas utama seorang *Digital Imaging Technician* adalah memastikan setiap *file* pada tahap *production* sudah memastikan bahwa *file* tersebut sudah dilakukan *back-up* untuk pada tahap produksi tersebut penulis akan melakukan tahap *Organization*.



Gambar 0 Foldering Video Komersil ORTUSEIGHT

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

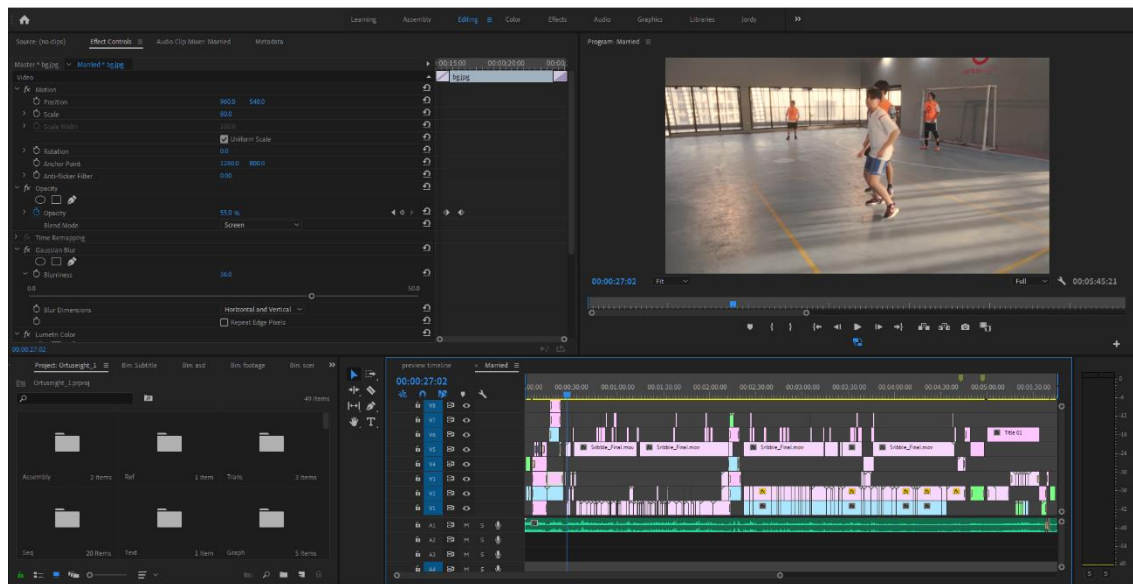
Pada tahap tersebut penulis akan melakukan *foldering*, dimana penulis akan menyusun setiap *file* berdasarkan kategori yang sudah dibuat, tahap ini akan memudahkan penulis sebagai penyunting gambar untuk melakukan pencarian *file* ketika dibutuhkan, dengan adanya tahap tersebut, akan membantu efisiensi pekerjaan penulis sebagai penyunting gambar sekaligus menjaga kerapian *file*.



Gambar 0. Review & Selecting Footage ORTUSEIGHT

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses *production* selesai maka akan berlanjut ke dalam tahap *post production* dimana penulis akan mulai bekerja sebagai penyunting gambar, pada tahap ini penulis akan melakukan *Review & Select* dimana penulis akan melihat semua hasil *footage* yang diambil pada hari *production*. Dan memilah setiap *footage* sesuai dengan kebutuhan.



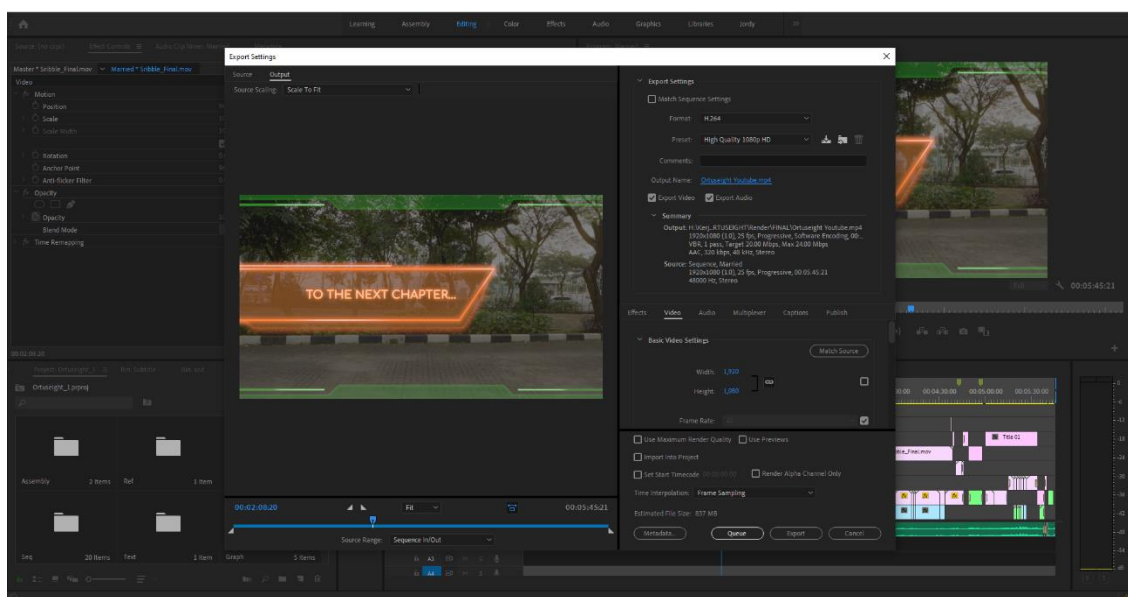
Gambar 0 Timeline Editing ORTUSEIGHT

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai melakukan *review and selection* penulis akan melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap *editing*. Pada tahap ini penulis sebagai penyunting



gambar akan masuk ke dalam tahap *Assembly*, pada tahap tersebut penulis akan melakukan *sync* pada audio dan visual. Penulis akan masuk ke tahap *rough Cut* dimana potongan setiap gambar belum sempurna namun *beat* dan alur cerita sudah mulai terbentuk dan sesuai dengan bayangan sutradara, setelah tahap *rough Cut* selesai maka akan masuk ke dalam tahap *fine Cut* dimana penulis sebagai penyunting gambar akan melakukan pemotongan setiap adegan dengan lebih baik



dan

Gambar 0. Rendering video komersil ORTUSEIGHT  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

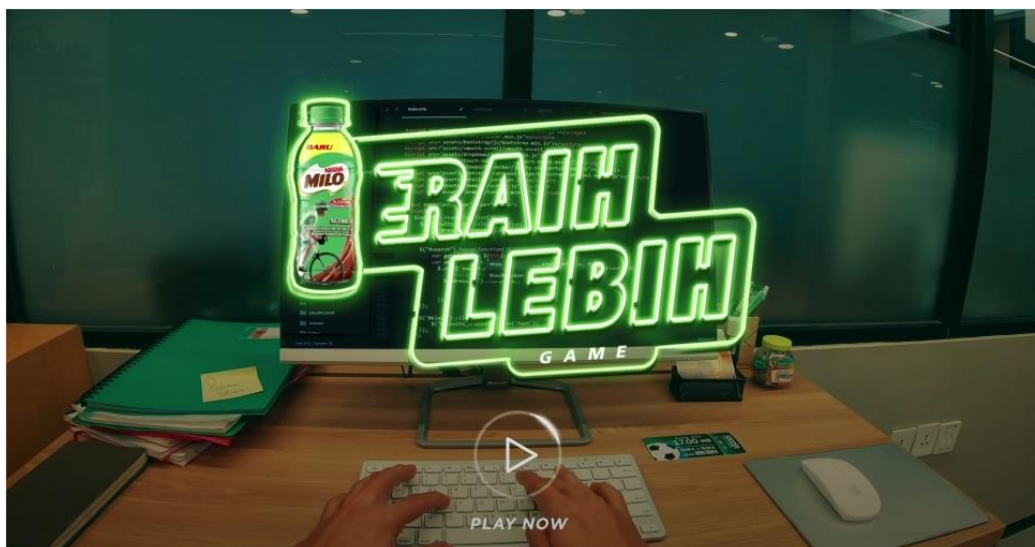
mendekati hasil akhir, dan pada tahap ini penulis dan tim akan mengirimkan hasil *fine Cut* kepada klien untuk menginformasikan *progress editing* dan jika ada revisi dari klien penulis akan segera mengeksekusinya, setelah pihak klien setuju dengan hasil *fine Cut* serta penulis dan tim, maka akan dilakukan *picture lock* dimana potongan setiap *frame* tidak akan berubah tanpa persetujuan editor dan tim, dan akan dilanjutkan ke dalam tahap *online editing*.

### 3.3. Acuan

Pada proses pembuatan video komersil “ORTUSEIGHT”, ada beberapa acuan yang penulis gunakan sebagai penyunting gambar sebagai referensi penyuntingan maupun penulisan skripsi penulis.

#### 3.3.1. Milo Nutri Up

Pada video komersil Milo Nutri Up yang dikerjakan oleh *Imagen Pictures* cukup menggambarkan ide cerita video komersil “ORTUSEIGHT” sendiri dengan menggunakan tata kamera *First Person Point of View* yang menciptakan kesan interaktif dan dekat dengan penonton, namun juga menggunakan *rhythm editing*, *rhythm* yang sangat ditunjukkan pada video komersil Milo Nutri Up merupakan *internal rhythm editing* setiap *Cutting point* pada video berdasarkan *beat* pada *music scoring*, *Camera Movement*, dan *match Cut*.



Gambar 0. Video Komersil Milo Nutri Up

(Sumber: Youtube)

### 3.3.2. Nike Football Commercial

Pada video komersil Nike *Football Commercial* mencerminkan intensitas pada setiap *Cutting point* pada *editing* setiap *frame* demi *frame* sangatlah padat dan menggunakan *Internal Rhythm Editing* dimana banyak *Cutting point* yang dipotong berdasarkan *music scoring* dan *match Cut* di setiap *frame* yang ada. Pada acuan tersebut, konsep yang penulis dan tim akan gunakan juga memiliki kesamaan di antara juga tetap menggunakan *First Person Point of View* dimana ini menjadikan salah satu referensi yang cukup dekat dengan konsep video komersil yang akan nanti di eksekusi.



Gambar 0. Video Komersil Nike Football Commercial

(Sumber: Youtube)

### 3.4. Proses Perancangan

Pada proses pembuatan video komersil “ORTUSEIGHT”, penulis sebagai penyunting gambar ikut berperan dalam ketiga tahap layaknya suatu produksi film,

yaitu tahap *pre-production*, *production*, dan juga tahap *post-production*.

#### **3.4.1. Pre-Production**

Pada tahap *pre-production*, penulis bertugas untuk membuat *videoboard* dari setiap hasil *recce* dan *testcam* yang dilakukan. Dengan tujuan agar setiap *crew* mempunyai bayangan yang sama dengan apa yang diinginkan oleh sang sutradara, selain itu juga penulis juga dapat mengasah *Cutting point* yang ingin dicapai dalam pembuatan video komersil “ORTUSEIGHT”. Selain untuk *crew internal* fungsi *videoboard* yang editor ciptakan, dapat membantu memberi gambaran video komersil “ORTUSEIGHT” kepada *client*, agar mereka mempunyai bayangan untuk video komersil yang nantinya akan dieksekusi.

Selain itu, penulis juga dapat berkolaborasi dengan sutradara dan sinematografer dalam membuat rancangan *shot list* atau *storyboard* dan berdiskusi bagaimana sutradara dan sinematografer memiliki *editorial thinking* tidak hanya membuat sebuah shot namun juga memikirkan *Cutting point* pada shot tersebut, apakah bisa shot yang mereka ambil bisa disambung dengan shot lainnya

#### **3.4.2. Production**

Pada tahap *Production*, penulis berperan sebagai *DIT*. Penulis bertugas untuk memindahkan data dari kamera ke dalam laptop yang digunakan penulis dalam proses penyuntingan. Penulis juga melakukan *back up* data agar jika sesuatu yang tidak diinginkan terjadi, penulis masih memiliki jalan keluar. Selain itu penulis juga melakukan *foldering* terhadap data yang telah dipindahkan agar dapat memudahkan penulis menyunting gambar nantinya. Penulis juga melakukan *editing on set* dan membuat *rough Cut* pada hari *shooting* untuk mengetahui

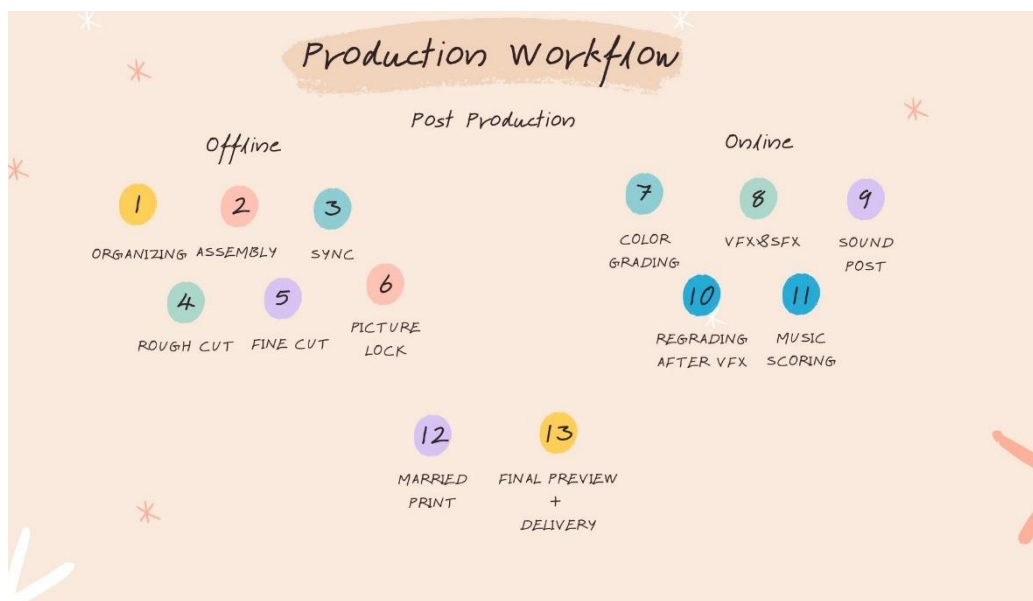
apakah pengadeganan yang telah diambil memiliki kesinambungan yang tidak janggal.

### **3.4.3. Post-Production**

Pada tahap *Post-Production*, penulis bertanggung jawab atas hasil akhir dari sebuah produksi, dimulai dengan melakukan *file management* dan *cross check* pada setiap *RAW* footage yang ada. Setelah itu penulis akan melakukan rough *Cut* dengan beberapa opsi *Cutting point* dan melakukan preview dengan sutradara. Setelah melakukan rough *Cut* dan sutradara memberi beberapa masukan, penulis akan mengeksekusi kembali sesuai dengan *director notes* dan memberi pertimbangan atas *director notes* yang mungkin tidak *works* setelah dieksekusi kembali.

Setelah itu penulis akan melakukan *fine Cut* dengan memasukan *music scoring* yang telah dibuat, untuk memberi kesan *energetic* pada video, dengan tujuan video komersil yang ingin diciptakan mulai memberi gambaran kepada sutradara dan produser, setelah sutradara, produser dan penulis sepakat atas hasil penyuntingan maka akan dilakukan *picture lock*, penulis akan memberikan beberapa *file* untuk lanjut ke tahap *online editing*, penulis akan melakukan *rendering file*, untuk *sound designer*, *music composer*, *colorist*, dan *online editor*, penulis akan melakukan beberapa jenis *rendering* sesuai dengan kebutuhan *online editing* kemudian penulis juga berperan sebagai *online editor* untuk menambahkan beberapa *motion graphic* sesuai dengan konsep yang disepakati.

Setelah setiap divisi sudah selesai dan sudah mendapat persetujuan dari sutradara maka setiap divisi akan melakukan rendering untuk dikirimkan kembali kepada penulis untuk melakukan married print, setelah itu penulis akan melakukan preview kembali untuk memastikan semuanya lalu akan dikirimkan kepada klien.



Gambar 3.1. *Post-Production Workflow*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)