

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“GUMBANG” Merupakan film dokumenter untuk tugas akhir penulis di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dalam membuat skripsi penciptaan menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan kualitatif. Metode penelitian ini memungkinkan penulis dalam menjelaskan dan menceritakan proses *editing* dalam film dokumenter “GUMBANG”. Film dokumenter yang menceritakan mengenai keluarga nelayan di Kepulauan Riau, yang sehari-sehari menangkap ikan menggunakan jaring yang disebut sebagai gumbang. Dalam penulisan ini penulis akan menjelaskan rancangan *editing* yang dilakukan penulis dalam menyusun cerita “GUMBANG”.

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif. Menurut (Asner-Self, Kimberli, Schreiber, 2010) adalah studi tentang kehidupan individu seperti yang dicertiakan melalui kisah-kisah mereka, baik itu pengalaman mereka termasuk ke dalam diskusi tentang makna pengalaman-pengalaman bagi individu. Menurut (Moleong, J Lexy, 2010) penelitian kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lain dari orang-orang dan perilaku. Pendekatan deskriptif ini dilihat dari setiap data-data yang didengar, dilihat, direkam, bisa

berupa media wawancara yang dicatat secara teliti oleh peneliti. Sehingga penelitian deskriptif merupakan penelitian yang memberikan berbagai aspek yang berkaitan dan fakta.

3.1.1. Sinopsis

Lie Hok Die atau yang biasa dipanggil Eng A adalah seorang nelayan Tionghoa berusia 53 tahun. Setiap harinya Eng A pergi melaut ditemani seorang anak buahnya untuk menangkap udang, ikan dan hasil laut lainnya. Hasil tangkapan tersebut diambil dengan cara menenggelamkan jaring-jaring khusus yang biasa disebut Gumbang. Jaring Gumbang yang ditinggal tenggelam kemudian ditarik menggunakan kapal hingga mengapung. Hasil laut yang terjebak dalam Gumbang lalu dituang ke dalam kapal milik Eng A. Eng A yang telah menjadi seorang nelayan selama kurang lebih 20 tahun tentu bukanlah perjalanan yang mulus. Setiap harinya ia dibayangi ketidakpastian cuaca dan ombak serta hasil laut yang tidak menentu. Belum lagi ancaman seperti jaring Gumbang yang hilang entah kemana. Namun bagi Eng A, hal ini sudah menjadi bagian dari manis pahit hidupnya. Selama dirinya masih kuat, ia masih akan terus melaut hingga akhir hayatnya.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi Penulis dalam tugas akhir film dokumenter “GUMBANG” sebagai editor, dari kumpulan *footage* yang sudah dilakukan pada saat *shooting*. Peran sebagai editor adalah menggabungkan hasil dari produksi dimuat dalam satu software aplikasi untuk memulai penggabungan audio dan visual. Penulis pada tahap Pra-produksi tidak terlalu banyak terlibat, namun pada proses Produksi penulis

menjadi Cinematografer. Kemudian setelah memasuki Paska-produksi penulis memulai proses pengeditan audio visual, untuk menggabungkan materi-materi yang sudah diterima dan disusun berdasarkan alur cerita yang ingin disampaikan.

3.1.3. Peralatan

Dalam melakukan proses *editing* yang dilakukan oleh penulis dalam membuat dokumenter mengenai “GUMBANG” menggunakan *Hardware* dan *Software*, sebagai berikut.

3.1.4. Hardware

3.1.4.1.1 ASUS ROG GL553VL

Dalam melakukan *editing* untuk film dokumenter Gumbang, penulis menggunakan laptop ASUS ROG GL 553VL, dengan spesifikasi:

a. Spesifikasi Laptop ASUS ROG

CPU	Core i7	
Model Prosesor	i5-7300HQ i7-7700HQ	
Chipset	Intel HM175 Express	
Model GPU	NVIDIA GeForce GTX 1050 , with 2GB/4GB GDDR5 VRAM	
Memori & Penyimpanan	RAM	8GB , 32GB
	Memori Tambahan	up to 32 GB
	Slot Memori	2 x SO-DIMM
	Tipe Penyimpanan	HDD , SSD
	HDD	1TB

	Kecepatan Rotasi	5400 rpm , 7200 rpm
	SSD/eMMC	128GB , 256GB , 512GB
	Drive Optikal	Super-Multi DVD
Layar	Ukuran Layar	15.6 inches
	Resolusi	LED backlit Full HD (1920x1080) 60Hz Anti-Glare Panel with 72% NTSC 178° wide- viewing angle display Anti-Glare Panel with 45% NTSC
	Tipe Panel	

(Sumber: <https://id.priceprice.com/ASUS-ROG-GL553VD-19657/specs/#Specs>)

b. Hardisk WD 2 TB

Interface

USB 3.0

Kompatibilitas

- Windows® 10, 8.1 atau 7
- Driver NTFS yang dapat diunduh untuk membaca/menulis di macOS.
- Perlu format ulang untuk menggunakan Time Machine di macOS. Kompatibilitas dapat bervariasi bergantung pada konfigurasi perangkat keras dan sistem operasi pengguna

Dimensi (L x W x H)

110mm x 81.6mm x 12.8mm

Di Dalam Kotak

- Penyimpanan Portabel My Passport Ultra

- Kabel USB-C™ dengan adaptor USB 3.1
- Perangkat lunak WD Discovery™ untuk WD Backup™ dan WD Drive Utilities™
- Panduan pemasangan cepat

(Sumber: <https://shop.westerndigital.com>)

3.1.4.1.2 Software

Dalam mengerjakan *editing* dokumenter “GUMBANG”, penulis menggunakan software “Adobe Premiere Pro 2019” sebagai salah satu software *editing* yang diciptakan oleh perusahaan Adobe.

3.2. Tahapan Kerja

3.2.1. Pra-Produksi

Dalam tahapan Pra-Produksi penulis bersama dengan tim produksi mencari-cari subyek yang menarik untuk dijadikan sebagai narasumber dalam dokumenter tersebut. Karena penulis hanya berdua sehingga penulis dalam proses pra-produksi membantu tim untuk mencari topik, dan tema dari film dokumenter. Setelah melalui beberapa proses yang cukup panjang, penulis dengan tim akhirnya menemukan satu topik yang menarik mengenai keluarga nelayan yang masih menggunakan alat tradisional dalam menangkap ikan.

Peran penulis sebagai editor, dan sinematografer. Penulis menyusun beberapa tipe *editing* dan jalan cerita yang sesuai dengan tema yang dibawakan. Dalam hal ini penulis merencanakan hasil *editing* yang *slow pace*, sesuai arahan dari sutradara.

3.2.2. Produksi

Dalam produksi penulis berperan sebagai sinematografer dan *loader* untuk membantu memindahkan data dari kamera. Selain menjadi editor penulis Sinematografer yang merencanakan *footage* yang akan dipakai dan disusun dalam *editing*. Kemudian tim mengambil wawancara yang dibuat untuk menjelaskan alur cerita tersebut.

3.2.3. Pasca Produksi

Produksi merupakan peran editor dalam memulai *editing*. Penulis mengumpulkan *footage* hasil rekaman setiap hari kemudian mencoba menyusun dengan alur dari keberangkatan nelayan hingga pulang, dan mencuci ikan. Sebagai seorang editor, penulis membuat gambaran *editing* dan bagian-bagian apa saja yang akan di *cut*. Tentu dalam merencanakan sebuah *final film*, seorang editor harus melalui beberapa tahapan

3.2.3.1. Acquisition

Dalam tahapan *Acquisition* penulis melihat hasil dari beberapa rekaman yang sudah dikumpulkan pada saat produksi, beserta *stock shot*, dan hasil wawancara yang dilakukan untuk memudahkan penulis dalam mencari hasil rekaman per hari dan wawancara.

3.2.3.2. Organization

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan dan memisahkan, mengelompokkan masing-masing bagian, baik itu *sotck shot*, tokoh, dan audio. Sehingga memudahkan penulis untuk melihat *footage-footage* yang kurang baik.

3.2.3.3. Rough Cut

Dalam tahapan ini penulis menyusun dan menganalisa dibantu oleh sutradara, karena wawancara yang dilakukan menggunakan bahasa Hokkian, sehingga membuat penulis mencari-cari *footage* yang mendukung dan sesuai dengan pembicaraan pada hasil rekaman. Setelah itu penulis mencoba untuk menggabungkan dalam satu *timline editing* dari rekaman visual berdasarkan waktu kejadiannya. Dimulai dari berangkat pada pagi hari, di tengah laut, proses pencucian dan pemisahan ikan dan udang kecil (ebi), dan proses memisahkan ikan besar, ikan kecil. Setelah itu mengikuti arahan dari hasil wawancara.

Penulis dan tim mencoba untuk mendengarkan audio wawancara sehingga dapat dimasukkan kedalam cerita dan membuat cerita tersebut menjadi hidup, tidak hanya sebatas hasil rekaman, dan interaksi baik antara tim dengan tokoh, dan juga tokoh dengan temannya.

3.2.3.4. Fine Cut

Pada tahapan ini penulis dibantu oleh sutradara mencoba memisahkan cerita-cerita dan menyusunnya agar setiap dialog dan juga wawancara tetap bersambung, dan tidak membuat cerita patah di tengah. Pada proses ini penulis mencoba menyusun

cerita yang tepat dengan *cutting poin* yang tepat dalam memfinalisasi hasil *editing*. Mencoba untuk menyusun *stock shot* untuk mempermudah transisi dari satu bagian menuju bagian lain.

Mengurangi durasi jika memang dilihat lebih panjang. Mencoba memotong bagian-bagian yang dirasa banyak *shaking*. Penulis mencoba untuk menyusun wawancara agar sesuai dengan apa yang diinginkan, dan penjelasan yang cukup jelas dari narasumber.

3.2.3.5. *Picture Lock*

Pada tahapan ini penulis memastikan jika hasil film dokumenter yang sudah disusun oleh penulis sesuai dengan keinginan dari sutradara sesuai dengan alur cerita dan wawancara. Memastikan kembali jika susunan dari masing-masing *shot* sudah cukup jelas, dan tidak ada yang bertumpukkan antara satu *shot* dengan *shot* yang lainnya. Memastikan jika kecerahan masing-masing *shot* sesuai dengan *footage* yang lainnya. Memeriksa kembali setiap *stock shot* yang sudah dikumpulkan dan membuat *credits title*.

3.2.3.6. *Rendering/Exporting*

Pada tahap ini penulis melakukan proses *export* file film yang sudah melalui tahapan-tahapan di atas dan memilih resolusi yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

3.3. Acuan

Pembuatan film dokumenter Gumbang menggunakan referensi dari film dokumenter “LEVIATHAN” (2012). Karena film ini memiliki kesamaan dengan film yang digarap oleh Penulis, dari segi tipe dokumenter yang digunakan, kondisi yang tidak dibuat-buat, atau apa adanya. Referensi yang penulis gunakan untuk membuat film Gumbang, dengan metode yang hampir serupa.

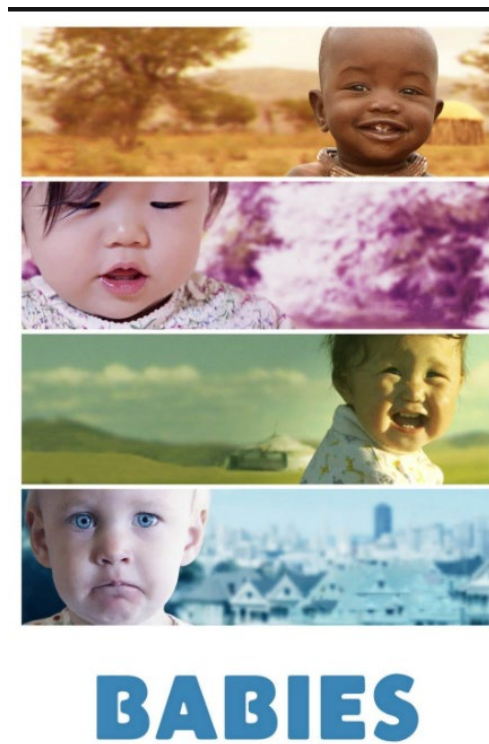


Gambar 3.1. Film Leviathan (2010)

(Sumber: film Leviathan)

Film Leviathan (2012) ini bercerita mengenai proses penangkapan ikan yang dilakukan oleh para nelayan. Film Leviathan menunjukkan situasi di kapal yang tidak tenang dan diombang-ambing oleh ombak yang cukup tinggi. Seperti itu yang tim produksi inginkan bercerita mengenai nelayan yang harus melaut untuk memnuhi kebutuhan hidupnya dan keluarga. Film Leviathan menunjukkan proses penangkapan ikan, pemotongan pemisahan berdasarkan jenis ikan yang di tangkap.

Selain dari film Leviathan, penulis menggunakan referensi dari film dokumenter yang berjudul BABIES (2010). Yang bercerita mengenai “*Personal Life*” seorang anak bayi di seluruh dunia. Film ini memberikan inspirasi bagi penulis untuk mendapatkan cerita dari sisi *Personal life* anak bayi.



Gambar 3.2. Film Babies (2010)

(Sumber: Google Image)

Film Babies ini bercerita mengenai setahun pembuat film melihat perkembangan bayi yang ada di seluruh dunia. Dari film dokumenter ini penulis mengambil sisi mengenai sebuah kehidupan, yang sama seperti tokoh dalam film yang dibuat penulis. Sisi *Personal Life* ini yang menjadi acuan yang dikembangkan oleh penulis untuk mendapatkan sisi cerita dari kehidupan seorang tokoh.