BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Teaser film Setengah Nada Bergeming merupakan sebuah *teaser* yang dibuat untuk tugas akhir penulis di Universitas Multimedia Nusantara. *Teaser* yang memiliki genre drama ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan tokoh dodie dan ayah yang akan muncul pada film pendek dari Setengah Nada Bergeming.

Penulis menggunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Mulyana (2007, Hlm, 4-5) penelitian deskriptif kualitatif adalah menekankan aspek penafsiran yang melibatkan banyak metode dalam menelaah pada masalah penelitiannya. Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, memungkinkan penulis untuk memberikan pemaparan dan menceritakan proses hasil yang diperoleh oleh penulis saat perancangan *editing*. *Teaser* film Setengah Nada Bergeming menceritakan tentang seorang ayah yang menginginkan, masa depan anaknya yang setelah lulus kuliah memiliki masa depan yang cerah. Namun sang anak yang bernama dodie tidak setuju dengan keinginan ayahnya yang menyuruh dirinya untuk menjaga toko, dodie lebih memilih menjadi bermain band. Di cerita tersebut penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan penulis dalam menjelaskan proses *editing teaser* film Setengah Nada Bergeming.

3.2. Sinopsis

DODIE (23) yang sedang asik menonton televisi disuruh AYAH (51) untuk makan terlebih dahulu. Lalu, mereka berbincang mengenai masa depan Dodie yang sudah lulus kuliah. Dodie yang tersinggung karena papanya tidak setuju dengan masa depan Dodie, langsung mencueki omongan papanya. Seketika Dodie menyadari bahwa ia teringat dengan lagu yang selalu didengar papanya lalu berencana untuk melakukan aransemen dan membawakan lagu tersebut agar ayahnya setuju dengan Dodie yang bermain musik.

3.3. Posisi Penulis

Penulis berperan sebagai penyunting gambar pada teaser film Setengah Nada Bergeming. Penulis memiliki tanggung jawab dalam mengelola dan menyusun seluruh *shot* yang diambil ketika produksi sampai menjadi sebuah *teaser* yang dapat dinikmati. Sebagai penyunting gambar, penulis lebih banyak berkontribusi pada tahapan pasca produksi dibanding tahapan sebelumnya.

3.4. Peralatan

Dalam mengerjakan *editing* dan juga penulisan, peralatan yang digunakan oleh penulis adalah komputer dengan spesifikasi:

1. *Processor intel* (R) Core (TM) i7-10700F CPU @4.2Hz
2. 32GB *RAM*
3. *Graphic card* AMD RADEON 5600XT

Selain itu penulis juga menggunakan perangkat lunak sebagai berikut:

1. *Windows 10 Pro* 64-bit
2. *Adobe Premiere Pro 2020*
3. *Adobe After Effects 2020*

3.5. Tahapan Kerja

Editor tidak hanya bekerja pada tahap pasca produksi saja, melainkan punya tugas juga dalam tahap pra produksi dan produksi. Berikut adalah tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam proses penyuntingan gambar *teaser* film pendek Setengah Nada Bergeming.

3.5.1. Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi, penulis tidak terlalu banyak terlibat namun penulis melakukan pekerjaan membuat *workflow editing* untuk mempermudah proses penyuntingan gambar dikemudian hari.

3.5.2. Produksi

Dalam tahap ini, penulis bertanggung jawab dalam perpindahan data. Data *footage* dan *sound* dilakukan pemindahan ke *media storage* setelah selesai proses pengambilan gambar, lalu meyimpannya. Penulis mengelompokkan *file footage* dan *sound* di folder yang berbeda supaya mudah diakses.

3.5.3. Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis sebagai seorang *editor* menjalas tugas sesungguhnya, yaitu menyunting gambar dari seluruh hasil rekaman untuk menjadi suatu jalan cerita. Pada tahapan pasca produksi penulis memiliki urutan kerja dalam proses *editing*.

Berikut ini adalah penjabaran mengenai apa saja yang penulis lakukan selama masa pasca produksi.

3.5.3.1 Assembly

Pada tahap ini, penulis melihat kembali naskah lalu menyusun *footage* dan *sound* yang sudah diterima untuk dibuat urutan *shot* sehingga mudah untuk di *preview* bersama. Penulis belum banyak melakukan pemotongan gambar yang berarti, penulis hanya menyusun *shot* apakah sudah sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan. Jika penulis merasa cerita sudah sesuai dengan skenario maka penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya *rough cut.*

3.5.3.2 Rough Cut

Pada tahap ini, penulis melakukan penyusunan dan mengelola keseluruh *shot* yang dibutuhkan dalam melakukan penyuntingan gambar. Penulis juga memperhatikan *continuity* yang terbangun antar *shot* dapat mempengaruhi jalannya cerita. Dari hasil *rough cut* pertama di *preview* oleh sutradara lalu melanjutkan *rough cut* kedua sesuai dari masukan dan arahan sutradara.

3.5.3.3 Fine Cut

Pada tahapan ini, hasil *rough cut* yang dibuat oleh penulis yang sudah dilakukan sebelumnya sudah di setujui oleh sutradara. Penulis merapikan *sequence rough cut* untuk dijadikan *sequence picture lock* yang hasil dari *picture lock* sudah tidak ada perubahan dan tidak bisa diganggu urutan *shot* dan *durasi* yang ada padanya.

3.5.3.4 Online Editing

Pada tahap ini, penulis hanya fokus pada *offline editing* maka penulis hanya menunggu dari *colorist,* dan *sound designer*.

3.5.3.5 Married Print

Pada tahapan ini, penulis melakukan render *final footage* dan *final sound* yang diterima dari *online editor* secara paralel sehingga menjadi *final* teaser yang sudah disetujui oleh sutradara.

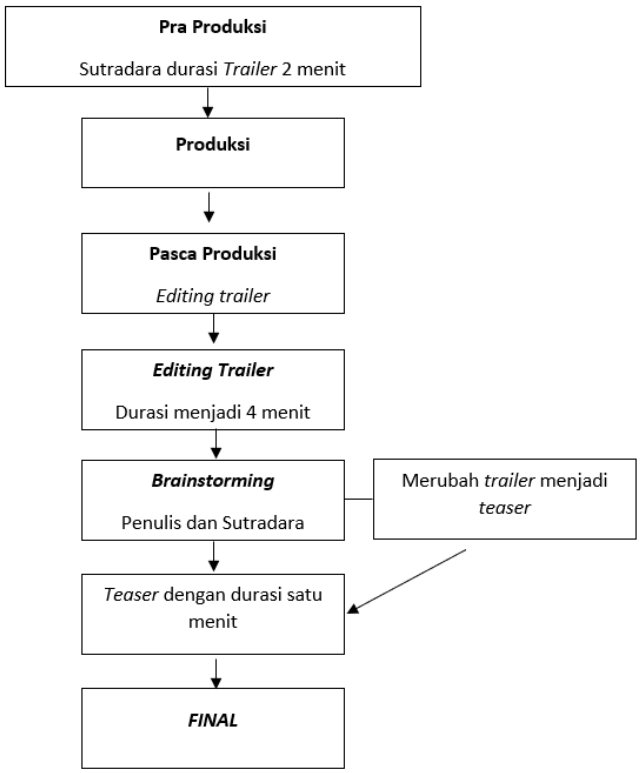
3.6. Acuan

Dalam melakukan perancangan yang dilakukan untuk kebutuhan *teaser* film setengah nada bergeming, penulis mengambil referensi sebuah film Chrisye bercerita bagaimana perjalanan seorang musisi yang bernama chrisye yang berjuang untuk menjadi musisi yang terkenal namun tidak diperbolehkan oleh ayahnya. Penulis mengambil referensi film tersebut karena teknik *editing* yang digunakan hampir sama dengan *teaser* film pendek yang penulis kerjakan.

Gambar 3.1 *Still* dari “Chrisye”

(*Screen Capture* film Chrisye, 2017)

3.7. Proses Perancangan



Gambar 3.2 Skema Proses Perancangan

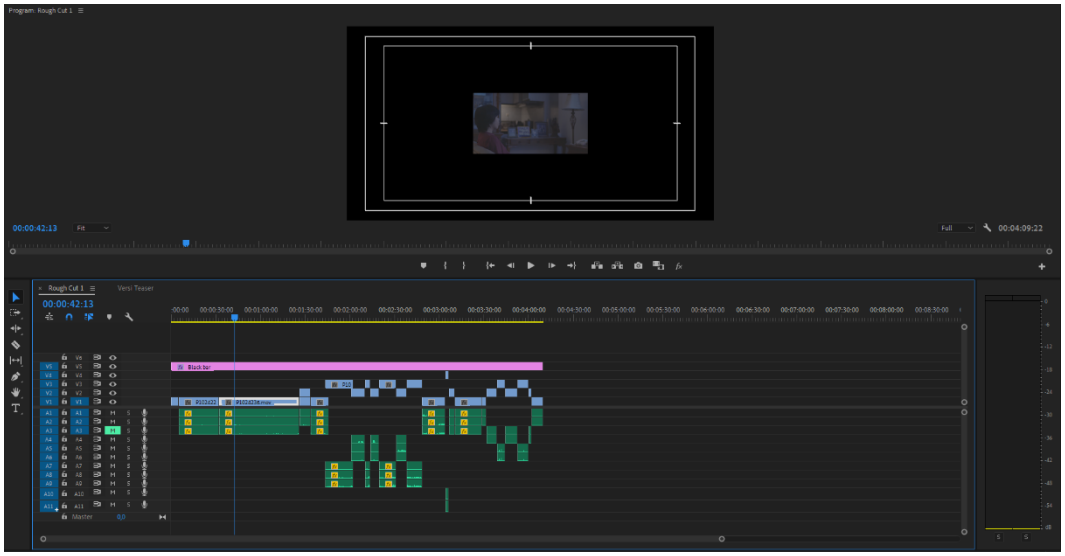
(Dokumentasi Pribadi)

Pada proses perancangan penulis sebagai *editor* pada tahap pra-produksi sudah saling berkoordinasi untuk membuat sebuah *trailer* film pendek “Setengah Nada

Bergeming". Sutradara ingin *trailer* film tersebut memiliki *dramatic* yang bisa dirasakan oleh penonton dan susunan terhadap *shot-shot* yang dibuat sesuai dengan naskah yang ditulis oleh *script writer* yang memiliki durasi kurang lebih 2 menit, dalam hal ini penulis dan sutradara sepakat untuk membuat *trailer* yang memiliki *dramatic*.

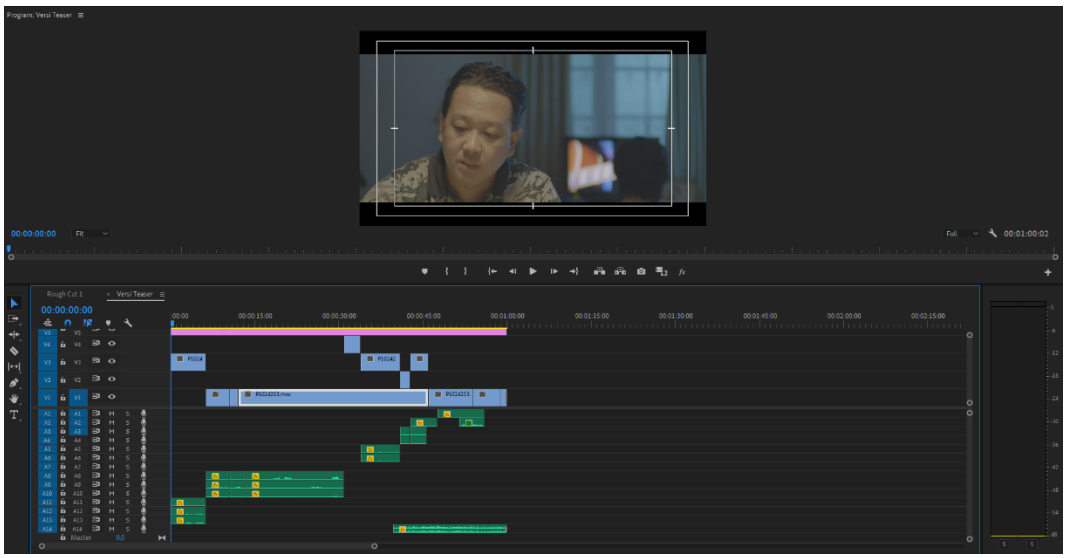
Kemudian setelah produksi terjadilah masalah karena adegan yang dimainkan oleh aktor terlalu lama dan durasi pada adegan menjadi panjang. Pada tahap pasca produksi terjadilah masalah dimana saat dilakukan *editing* ternyata durasi *trailer*, menjadi 4 menit dan kesan *dramatic* yang ingin disampaikan oleh sutradara tidak tercapai.

Karena masalah tersebut maka penulis membahas hal tersebut dengan sutradara untuk membuat sebuah *teaser* yang sebelumnya adalah *trailer*. penulis setelah melakukan *editing* yang dilakukan mendapatkan hasil perbedaan durasi yang awalnya 4 menit menjadi 1 menit. Dengan adanya perubahan durasi maka *shot-shot* yang ditampilkan banyakan dilakukan pemotongan dan penuturan kata yang ada juga berbeda dengan naskah.



Gambar 3.3 Durasi awal 4 menit

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.4 Durasi setelah 1 menit

(Dokumentasi pribadi)