



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Teaser film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” merupakan sebuah *teaser* yang dibuat untuk tugas akhir penulis di Universitas Multimedia Nusantara. *Teaser* yang memiliki genre drama komedi ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan tokoh yang akan muncul pada film pendek dari “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan jawaban dari rumusan dan batasan masalah penulis. Seperti yang Dr. Conny (2010) katakan, metode kualitatif menekankan aspek penafsiran dan melihat arti sebagaimana dimengerti oleh orang lain wawancara adalah cara untuk menangkap makna suatu pengalaman (hlm. 89). Bagi penulis penelitian ini cocok untuk mendapatkan jawaban dari pengaruh *cut to cut* dalam membangun komedi pada *teaser* ini.

3.1.1. Sinopsis

Billy, Nara, Zulkarnaen, Tresno, dan Mike yang merupakan anggota dari Geng Anti Pacaran (GAP) harus berhadapan dengan Pak Bambang, si kepala sekolah, karena membuat kekacauan. Satu persatu dari mereka berargumen untuk menyelesaikan masalah tersebut. Seluruh argumen anggotanya tak membuahkan hasil, Billy sebagai ketua GAP memulai argumen. Tetapi, argumen Billy dihiraukan oleh Pak Bambang. Devina, gadis yang Billy sukai masuk ke dalam

ruangan kepala sekolah itu untuk mengambil berkas. Seketika Billy bertingkah bijak untuk membangun *image* baik di depan Devina, namun justru membuat anggota GAP tak setuju dengan Billy dan mulai berdebat satu sama lain. Billy muak dengan anggotanya lalu mengabaikan perdebatan itu untuk menjaga impresi baik di depan Devina. Tak disangka Devina memberikan senyuman mempesona kepada Billy.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis berperan sebagai penyunting gambar pada *teaser* film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Penulis memiliki tanggung jawab dalam mengelola dan menyusun seluruh hasil rekaman yang diambil ketika produksi hingga menjadi sebuah *teaser* yang dapat dinikmati. Sebagai *editor*, penulis lebih banyak berkontribusi dalam tahapan paska produksi dibanding tahapan sebelumnya. Penulis juga lebih berkontribusi pada tahapan *offline editing* ketimbang *online editing*, maka dari itu penulis sangat bertanggung jawab pada *rough cut* yang akan dipreview oleh sutradara dan produser hingga seluruh kru inti setuju untuk *picture lock* untuk dilanjutkan ke tahapan *online editing* hingga *teaser* siap untuk ditonton publik.

3.1.3. Peralatan

Dalam melakukan proses *editing* yang nyaman dan aman, penulis menggunakan sebuah laptop yang sekiranya mumpuni untuk mengelola hasil rekaman dari proses produksi.



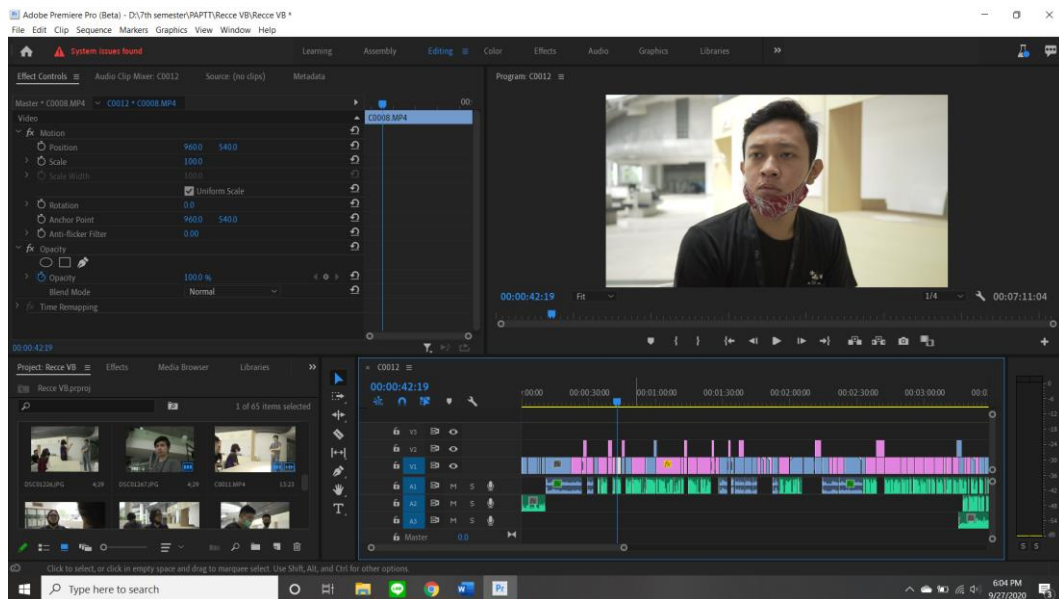
Gambar 3. 1 Laptop penulis

3.2. Tahapan Kerja

Penulis ikut serta dalam tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

3.2.1 Pra Produksi

Penulis berdiskusi dengan sutradara untuk menentukan *cutting point* dari tiap dialog ketika membaca naskah bersama. Penulis juga ikut memperhatikan dalam proses pembuatan *shotlist*, bersama sutradara dan penata kamera, lalu penulis membuat urutan *shot* berdasarkan dari *shotlist* dan *floorplan* yang sudah dibuat oleh sutradara dan penata kamera. Penulis dan sutradara juga sepakat untuk membuat *videoboard* supaya seluruh kru inti bisa terbayang dari hasil akhir *teaser* ini, penulis juga yang menyunting dari *videoboard* serta membuat *photoboard*.



Gambar 3. 2 *Timeline editing*

3.2.2 Produksi

Penulis menjadi *loader* yang membackup seluruh hasil rekaman dan membuat catatan tersendiri diluar dari *cam report* dan *sound report*. Penulis juga berdiskusi dengan sutradara dalam tiap *shot* untuk memastikan bagian mana yang akan diperlukan dalam proses *editing*.



Gambar 3. 3 Proses *backup*



Gambar 3. 4 Proses diskusi bersama sutradara dan produser

3.2.3 Paska Produksi

Pada tahap ini penulis sebagai *editor* memberikan kontribusi terbesarnya, yaitu menyunting seluruh hasil rekaman menjadi suatu jalan cerita. Pada tahapan paska produksi ini, penulis memiliki urutan kerja dalam proses *editing*.



Gambar 3. 5 Proses *editing*

3.2.3.1 Assembly

Pada tahapan ini, penulis mengurutkan seluruh hasil rekaman visual maupun audio sesuai urutan *shot* sehingga mudah untuk *dipreview* bersama. Dan tahap ini juga akan mempermudah penulis untuk masuk ke tahap *editing* selanjutnya.

3.2.3.2 Selection

Pada tahap ini, penulis memilah *shot* yang diperlukan dalam proses *editing* berdasarkan catatan yang penulis buat ketika produksi. Hal ini supaya *sequence rough cut* hanya berisikan hasil rekaman yang dibutuhkan.

3.2.3.3 Rough Cut

Pada tahap ini, penulis mengelola dan menyusun keseluruhan *shot* yang dibutuhkan hingga menjadi sebuah *rough cut* yang berisikan jalan cerita yang sesuai dengan naskah. Dari hasil *rough cut* pertama langsung *dipreview* oleh sutradara dan penulis melanjutkan membuat *rough cut* kedua sesuai dari masukan sutradara.

3.2.3.4 Fine Cut

Pada tahap ini, sutradara sudah setuju dengan hasil *rough cut* terakhir yang dibuat oleh penulis. Penulis merapihkan kembali *sequence* tersebut untuk dijadikan *sequence picture lock* yang dimana hasil dari *picture lock* sudah tidak bisa diganggu gugat lagi durasi maupun urutan dari tiap *shot* yang ada padanya.

3.2.3.5 Online Editing

Pada tahap ini, penulis hanya mengikuti perkembangan dari *colorist*, *mograph artist* dan *sound designer*. Karena penulis lebih memfokuskan pada *offline editing*.

3.2.3.6 Married Print

Pada tahap ini, penulis *render final footage* dan *final sound* yang sudah dikerjakan oleh *online editor* secara paralel hingga menjadi *final teaser*.

3.3 Acuan

Referensi yang digunakan dalam *teaser* ini adalah sebuah *series* yang berjudul “Brooklyn Nine-nine”. Penerapan komedi pada *teaser* ini ada pada *episode 9 season 4* dari “Brooklyn Nine-nine” ini yang berjudul “The Overmining”. Dan film yang berjudul “The Big Lebowski”.

3.3.1 Brooklyn Nine-nine

Episode 9 season 4 dari “Brooklyn Nine-nine” memiliki pembuka yang dapat dijadikan referensi dalam penerapan PAP (*preparation, anticipation, punchline*) pada *editing*. Pembuka episode ini menggunakan *shot* Peralta sebagai *setup* dan *shot* Boyle sebagai *punchline*. Serta diterapkan juga teknik *overlapping editing* pada adegan ini.



Gambar 3. 6 *Still* dari "Brooklyn Nine-nine"

Pada urutan *shot* di bagian ini juga *shot* Peralta menjadi *suspense* dan *shot* Boyle menjadi *payoff*. Dalam pembentukan *suspense* di bagian ini juga tiap *shot* ditambahkan *zoom in* di tiap *shot* tersebut hendak di *cut*.

3.3.2 The Big Lebowski

Pada film ini terdapat bagian *smash cut* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam penerapan *smash cut* pada *teaser* ini. Dalam dua *shot* ini juga memiliki *shot suspense* dan *shot punchline*. *Shot* The Dude dijadikan sebagai *shot suspense* karena penyutradaraan pada *shot* ini membuat pemain kaget dengan apa yang ia lihat ketika ia membuka matanya. *Suspense* tersebut dibayarkan dengan *punchline* dari *group shot* Maude Lebowski bersama dua pengawalnya yang membuatnya kaget dan salah satu dari mereka membuat The Dude kaget.



Gambar 3. 7 *Still* dari "The Big Lebowski"

3.4 Proses Perancangan

Pada proses *editing*, penulis menerapkan teknik *smash cut* dan *kuleshov effect* untuk membangun komedi sesuai dengan konsep yang sudah disepakati oleh sutradara pada tahap pra produksi. Berikut adalah proses perancangan penulis dalam merealisasikan teknik *smash cut* dan *kuleshov effect*.

3.4.1 Penerapan teknik *smash cut* pada adegan Tresno bertanya pada Mike

Kejutan dari *smash cut* yang ingin penulis capai pada *teaser* ini sesuai dengan referensi, "The Big Lebowski". Susunan yang dibuat oleh penulis juga sesuai dengan referensi, yaitu *shot* yang berisikan *setup* yang sudah dibangun oleh Tresno, lalu dilanjutkan dengan *shot* yang berisikan *punchline* yang dibawakan oleh Mike.



Gambar 3. 8 Proses penerapan teknik *smash cut*

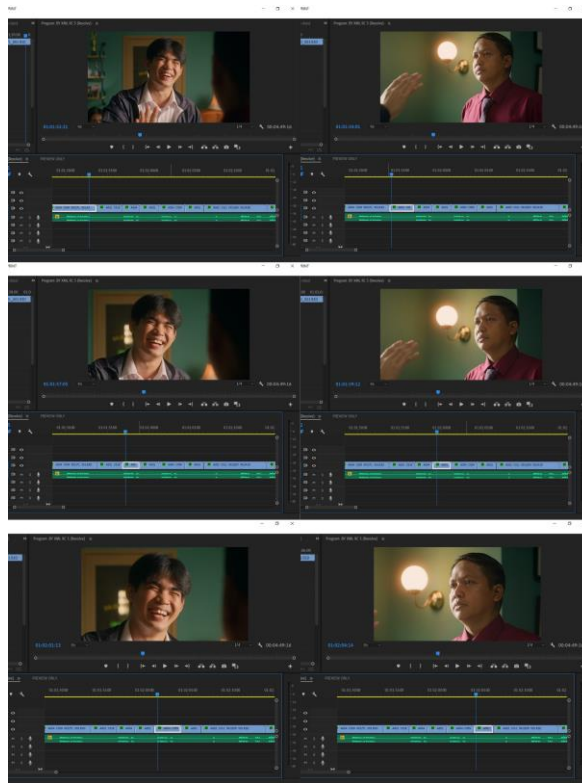


Gambar 3. 9 Proses penerapan teknik *smash cut*

Penulis menerapkan teknik *smash cut* tersebut sesuai dengan pernyataan Pudovkin tentang *smash cut* yang bertujuan untuk mengejutkan. Pada kedua adegan ini, *smash cut* juga berperan untuk memberikan kejutan komedi yang berupa emosi yang diberikan Mike sama sekali tidak berhubungan dengan situasi pada adegan tersebut.

3.4.2 Penerapan PAP *editing* pada adegan Billy mengajak tos Pak Bambang

Pada adegan Billy keluar dari mode orasinya, penulis dan sutradara sepakat untuk membuat komedi yang sudah dibawakan oleh Billy menghasilkan suasana yang canggung. Reaksi Pak Bambang yang terdiam juga merupakan *punchline* dari *set up* yang sudah di bangun oleh Billy. Penulis menambahkan *overlapping editing* pada adegan ini sebagai *double punchline*, dan *overlapping* disini akan membuat waktu terasa lebih lama pada kecanggungan ini.



Gambar 3. 10 Proses penerapan PAP dan *overlapping editing*

Namun penerapan teknik ini tidak sepenuhnya sesuai dengan referensi, dikarenakan *shot* yang dihasilkan tidak memiliki efek *zoom*. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk melakukan *scaling* untuk menegaskan kembali *shot* yang berisikan ekspresi dari Billy dan Pak Bambang.