



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

3.1. Deskripsi Proyek

Penulis membuat film pendek sebagai bahan untuk penulisan Laporan Tugas Akhir yang menjadi syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual peminatan sinematografi dan sebagai portofolio penulis. Film yang dibuat berjudul *Konseptor Kamuflase*.

Konseptor Kamuflase adalah sebuah film ber *genre* fantasi yang berdurasi kurang lebih sepuluh menit. Film ini bercerita tentang seseorang yang sedang mencari jalan untuk jati dirinya dimana dirinya sendiri menolak keberadaannya. Film *Konseptor Kamuflase* disutradarai oleh Monica Vanesa Tedja dan diproduksi oleh Tanty Satria Wibowo. Setiap departemen memiliki kepalanya masing-masing yang terdiri dari *camera department*, *art department*, *make-up and costume*, *post production department*.

Penulis selaku *director of photography* merupakan kepala departemen kamera yang memiliki *kru* yang terdiri dari tiga anggota yaitu Aryo Wicaksono sebagai *camera assistant*, Devita Maringka sebagai *lighting* dan *still photography*, dan Joshua Dwi Sutedjo sebagai *lighting*.

Penulis bekerja dalam pembuatan konsep visual dari film *Konseptor Kamuflase* bersama dengan sutradara. Penulis juga berperan sebagai *1st camera person* dalam film *Konseptor Kamuflase* dalam tahap produksi berlangsung. Proses produksi film ini berlangsung selama enam hari dan dilakukan di dua belas lokasi.

Tugas penulis dalam proyek ini adalah membuat *shot list*, membantu sutradara dalam membuat *storyboard*, memilih alat yang digunakan saat *shooting* dan bekerja selama proses *shooting* berlangsung.

3.2. Sinopsis Film *Konseptor Kamufase*

Konseptor Kamufase merupakan sebuah film pendek yang mengusung tema fantasi dan mengangkat topik tentang kegelisahan seseorang terhadap dirinya sendiri. Film ini bercerita mengenai petualangan seseorang yang terjebak dalam mimpi, dimana wujudnya terus berubah-ubah menjadi perempuan dan juga laki-laki. Sepanjang mimpi, ia melarikan diri dari kejaran sesosok manusia dengan kostum badut tikus (*Mr. Mouse*) yang tampak ingin membunuhnya. Sambil terus melarikan diri, ia pun mulai mendapatkan berbagai petunjuk yang mungkin dapat membantunya memecahkan misteri dibalik mimpi tersebut. Belum lengkap petunjuk yang didapatkan, ia pun bertemu dengan sesosok *Sailor Man* yang berjanji akan membantunya mencari petunjuk yang tersisa. Namun usaha yang dilakukan mereka berdua berhasil digagalkan oleh *Mr. Mouse*. Ternyata sosok dibalik topeng *Mr. Mouse* adalah dirinya sendiri yang berusaha menyadarkan dirinya melalui alam bawah sadar. Ketidaksadaran justru menjadi satu-satunya hal yang dapat menyadarkan dirinya sendiri.

3.3. Waktu dan Tempat

Saat pra-produksi seluruh kepala departemen dengan sutradara dan produser mengadakan rapat berkala di kampus Universitas Multimedia Nusantara lantai lima dan perpustakaan. Pada tahap produksi sesuai batasan masalah penulis membicarakan *scene The Forrest* yang berlokasi di Hutan Sentul dan *Blind Room* kontrakan yang berada di Gading Serpong. *Shooting* di Hutan Sentul berlangsung selama tiga hari sedangkan *shooting* di rumah kontrakan Gading Serpong berlangsung selama dua hari.

Selama berjalannya proses produksi selalu diadakannya rapat evaluasi mengenai bagaimana kinerja jalannya *shooting* pada hari tersebut setelah *shooting* selesai dilaksanakan. Hal yang dibicarakan biasanya seputar apa yang kurang dan apa yang sudah baik pada setiap departemen. Penulis selaku kepala departemen kamera biasanya dihimbau untuk lebih siap dalam masalah penempatan kamera dan lampu karena walaupun dalam *storyboard* dan *shot list* sudah tertera dengan detail, tetapi kadang-kadang ada beberapa hal yang memang harus diantisipasi lebih lanjut apabila tidak sesuai dengan rencana. Contohnya adalah posisi pelistrikan yang harus diperhatikan apabila menggunakan lampu. Penulis harus mempersiapkan kabel *roll* yang panjang karena *stop contact* berada jauh dari lokasi *shooting*. Hal ini membuat penulis harus menyesuaikan ulang penempatan lampu dan kamera. Kondisi cuaca yang tidak pasti juga menjadi hambatan. Penulis harus mengantisipasi seperti selalu sedia payung untuk mengantisipasi hujan dan panas.

Selain itu penulis juga harus menyediakan alat perlengkapan darurat seperti obeng dan alat perekat.

3.4. Peralatan

Pada tahap pra-produksi penulis selaku *director of photography* selalu berdiskusi dengan produser tentang kemungkinan peralatan *shooting* yang akan digunakan. Untuk efisiensi tenaga dan penghematan dana, penulis membagi peralatan menjadi dua bagian yaitu peralatan pokok dan peralatan khusus. Untuk *scene* sederhana, kru hanya menyiapkan peralatan pokok saja. Sedangkan untuk *scene* yang lebih kompleks, peralatan pokok dan khusus disiapkan. Berikut adalah pembagian peralatan yang dibuat oleh penulis:

1. Peralatan Pokok

Pada dasarnya peralatan pokok ini adalah peralatan yang harus selalu tersedia pada saat produksi di semua lokasi *shooting*. Penulis menggunakan alat perekam *Canon 5D Mark II* dengan lensa *Canon fix 50 mm* untuk pengambilan gambar *medium shot* dan *close up*, lensa *Canon L series 24-105mm* untuk pengambilan gambar *long shot*, *medium shot* sampai dengan *extreme close up*. Perlengkapan kamera untuk kebutuhan pokoknya membutuhkan ketentuan seperti di atas, tetapi hal tersebut tidak menutup kemungkinan penulis akan menggunakan lensa tambahan sesuai dengan keperluan adegan. Kemudian untuk bagian artistik kamera dan pergerakan kamera, penulis menggunakan *Glidecam pro 4000*, kamera *rig*, dan *dolly*

track untuk pergerakan kamera, tripod *Manfrotto* untuk pengambilan gambar yang *still*.

2. Peralatan Khusus

Lokasi *shooting* ada di dalam dan luar ruangan, siang dan malam. Karena itu dibutuhkan beberapa alat khusus seperti lampu, *monitor 7" LCD Liliput* dan *TV LCD*. Penulis menggunakan *Kinoflo*, *Red Head*, serta *stand lighting* dan *difuser* untuk memperhalus tembakan cahaya pada lampu. Peralatan tambahan lainnya yang berhubungan dengan departemen kamera akan dikategorikan sebagai peralatan khusus. Pada lokasi hutan atau lingkungan luar lainnya, penulis tidak menggunakan lampu karena cahaya matahari merupakan cahaya yang bagus dan natural walaupun kelemahannya adalah tidak bisa diatur dan sewaktu-waktu bisa berubah kapan saja karena awan. Untuk adegan dalam ruangan, penulis menggunakan lampu selain sebagai pencahayaan juga sebagai fungsi artistik.

Pembagian kedua alat tersebut dibuat agar manajemen alat dapat dilakukan dengan baik dan hal tersebut sangat membantu penulis dan produser berhubungan dengan ketatnya jadwal.

3.5. Tahapan Kerja

Penulis bekerja selama tahap pra produksi dan produksi. Selaku *director of photography* dalam film *Konseptor Kamufase*, penulis harus menemukan cara yang tepat untuk memvisualisasikan sebuah naskah menjadi sebuah film yang

memiliki visi yang kuat. Berikut adalah proses yang dilakukan penulis dari pra produksi sampai produksi selesai.

3.5.1. Pra- Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal yang berupa perencanaan dan desain sebuah film yang ingin dibuat. Dalam film *Konseptor Kamufase*, penulis memiliki jabatan sebagai *director of photography* yang merupakan kepala departemen dibidang kamera dan pencahayaan. Ini adalah proses yang dilakukan penulis saat pra produksi:

1. Setelah penulis skenario menyelesaikan naskahnya, penulis berdiskusi dengan sutradara mengenai pembuatan *shot-list* untuk memberi gambaran awal bagaimana film tersebut akan dilihat oleh penonton dengan cara memahami visi dan keinginan sutradara untuk membuat film.
2. Kemudian setelah *shot-list* sudah disetujui dan siap untuk digunakan sebagai panduan *storyboard*, produser bersama sutradara dan *director of photography* mencari lokasi yang sesuai untuk *shooting* pada tahap produksi. Sesuai dengan konteks pembahasan laporan penulis, kita mendapatkan lokasi di Sentul untuk *scene The Forrest*, dan rumah kontrakan untuk *scene Blind Room*.
3. Karena lokasi sudah didapat, *director of photography* dan sutradara melanjutkan ketahap *storyboarding* untuk visualisasi secara mendetil. Setelah mendapatkan lokasi, sutradara dan *director of photography* juga bisa memprediksi *trial and error* untuk proses *shooting* nanti dan lebih tergambarakan bagaimana visualisasi cerita akan terlihat saat ditonton.

4. Langkah berikutnya, produser dan *director of photography* mendiskusikan alat yang akan digunakan selama *shooting*. Hal yang didiskusikan adalah peralatan apa saja yang perlu disewa dan dipinjam. Yang sedang melakukan Tugas Akhir bukan hanya tim *Konseptor Kamufase* dan hal tersebut menyebabkan terbatasnya peralatan departemen kamera yang bisa dipinjam dari kampus. Produser dan *director of photography* mengatur dana yang akan dikeluarkan apabila ada beberapa alat yang harus disewa. Untungnya penulis bisa meminimalisir pengeluaran dana dengan cara mencari pinjaman alat kepada teman penulis seperti kamera, *microphone*, lensa dan lainnya sehingga penulis dapat lebih fokus terhadap mengkonsepkan pengambilan gambar dan mencari alat yang relatif susah didapatkan seperti monitor dan *TV LCD* untuk sutradara.
5. Selanjutnya tinggal menunggu departemen yang lain siap mempersiapkan segalanya dan proses produksi bisa diselenggarakan.

3.5.2. Produksi

Produksi adalah tahap dimana proses *shooting* berlangsung. Bagi penulis ini adalah tahap eksekusi yang menentukan apakah persiapan yang dilakukan saat pra produksi sudah siap. Tahap ini juga merupakan tahap yang menantang bagi seluruh kepala departemen dan kru karena ditahap ini film *Konseptor Kamufase* direalisasikan. Ini adalah proses yang dilakukan oleh penulis saat *shooting* :

1. Untuk *scene The Forrest* peralatan utama yang digunakan oleh penulis untuk merekam gambar adalah *Canon 5D Mark II*. Penulis menggunakan kamera ini

disebabkan oleh sensor kamera yang *full frame* membuatnya dapat merekam gambar dengan ruang lingkup yang lebih luas. Film *Konseptor Kamufase* menggunakan *aspect ratio* 2.35:1 (*widescreen*). Kamera *Canon 5D Mark II* memiliki *aspect ratio* 16:9 untuk merekam *full high definition* nya yang berukuran 1920x1080. Karena keinginan sutradara untuk membuat film berukuran *widescreen* maka penulis menggunakan lakban hitam untuk menutup *live view finder* agar *aspect ratio* menjadi 2.35:1(*widescreen*). Untuk warna yang ingin ditangkap, penulis mengatur temperatur warna 4500° *Kelvin* untuk warna yang hangat dan agar warna hijau yang ditimbulkan oleh dedaunan menjadi semakin terpancar. Penggunaan *steadicam* dan *rig* menjadi hal krusial pada saat proses *shooting* di hutan karena banyak dari konsep pengambilan gambar membutuhkan pergerakan kamera.

Untuk semua adegan di hutan yang membutuhkan pergerakan kamera yang menggunakan *steadicam* dan *rig* sebagai alat bantu. Penulis mempersiapkan pengaturan *steadicam*, sehari sebelum *shooting* diselenggarakan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk mengefisienkan waktu sebelum *shooting* dilakukan. Untuk mengatur kestabilan yang ada pada *steadicam* diperlukan waktu yang cukup lama karena sehubungan penulis juga sedang belajar bagaimana mengatur alat tersebut dengan cepat dan tepat, untungnya setelah beberapa kali percobaan penulis dan asisten kamera menemukan solusi agar bisa mengatur kestabilan dengan singkat. Solusinya adalah menghafal posisi beban dan posisi kamera apa bila menggunakan lensa tertentu, karena setiap lensa memiliki berat

yang berbeda-beda dan untuk mengatur kestabilan *steadicam*, berat dari sebuah kamera dan lensa menjadi hal utama yang harus diatur.

Berhubungan dengan lensa, pemilihan lensa menjadi tanggung jawab penulis dalam berjalannya proses produksi karena hal tersebut membutuhkan keefisienan waktu. Untuk pengambilan gambar yang menggunakan *steadicam* penulis menggunakan lensa 24-105mm karena dalam penggunaan *steadicam* mengganti lensa berarti mengatur lagi kestabilan *steadicam*. Untuk mengefisienkan waktu, penulis membutuhkan lensa yang dapat diatur ruang lingkungannya secara fleksibel. Salah satunya adalah lensa 24-105mm. Lensa ini bisa mengatur jarak yang diinginkan sehingga penulis tidak perlu mengatur lagi beban apabila ingin mengambil dengan jarak yang berbeda.

Pada saat proses berjalannya produksi pada lokasi hutan, penulis memutuskan untuk tidak menggunakan lampu apapun saat proses pengambilan gambar berlangsung. Hal tersebut disebabkan karena penulis merasa cahaya matahari yang menembak langsung sudah sangat cocok untuk pencahayaan yang natural dan dikarenakan banyak adegan yang membutuhkan pergerakan yang luas sehingga penempatan lampu dapat mengganggu ruang gerak kamera dan pemain dan sebagai upaya untuk minimalisir dana.

Masalah yang dialami oleh penulis pada saat proses *shooting* di hutan adalah dimana jadwal yang sudah ditentukan sangat padat, sedangkan kamera yang tersedia hanya satu, sehingga penulis harus menyediakan baterai tambahan untuk kamera. Bukan hanya itu, penulis menemukan masalah dimana mesin kamera yang sering kepanasan karena dipakai terus menerus dan terkena

panasnya cuaca siang hari. Solusi yang ditemukan oleh penulis pada saat itu hanya mendinginkan kamera pada saat istirahat *shooting* berlangsung dan terpaksa penulis sering mematikan mesin kamera, walau hal tersebut menyebabkan boros energi pada baterai kamera tetapi penulis sudah mempersiapkan beberapa baterai cadangan. Suhu kamera menjadi hal yang krusial karena apabila persediaan baterai sudah banyak berarti kamera akan dipaksa untuk bekerja melebihi batas kemampuan mesinya dan hal tersebut dapat menyebabkan mesin kamera kepanasan yang akan menyebabkan dampak penurunan kualitas pada sensor yang akan bekerja yang akan menimbulkan hasil gambar yang *grainy* disebabkan sensor yang panas.

Penulis menemukan masalah dalam pemindahan data dimana seluruh hasil *shooting* pada hari pertama hilang karena pemakaian *card reader* yang berkualitas rendah. Untuk hal ini penulis sangat menggaris bawahi bahwa hasil pengambilan gambar yang ditampung pada *memory card* (tempat penyimpanan data) harus dipindahkan secara hati-hati dengan *card reader* yang berkualitas untuk menghindari resiko sekecil apapun.

Card reader yang digunakan penulis pada saat pemindahan data hari pertama merupakan barang yang murah karena penulis beranggapan untuk memindahkan data tidak perlu alat yang mahal. Akan tetapi pada hari pertama setelah *shooting* dilakukan, saat proses pemindahan data berlangsung terjadi masalah pada saat data dipindahkan. Hasilnya seluruh data pada hari pertama hilang. Masalah tersebut bisa diatasi segera karena sebenarnya data bisa di

restore (dikembalikan datanya seperti semula sebelum proses pemindahan data) asal *memory card* tersebut tidak dipakai setelah itu.

Pada hari-hari selanjutnya, setelah *shooting* penulis langsung memindahkan data dari kamera ke laptop. Untuk pengambilan gambar dilain hari, penulis menggunakan *card reader* yang lebih memadai. Penulis merokemendasikan produk *Transcend* atau produk lain yang kualitasnya sama atau lebih bagus. Dalam proses pindahan data, penulis sangat menekankan untuk tidak menyepelkan peralatan yang penting untuk selanjutnya.

2. Dalam adegan yang lokasinya rumah kontrakan yaitu *scene Blind Room* penulis menggunakan peralatan kamera yang sama seperti saat *shooting The Forrest* hanya saja untuk pengambilan gambar adegan ini dibutuhkan *green screen* yang berupa cermin supaya bisa membuat adegan berjalan menuju cermin tanpa peralatan kamera terlihat karena hal tersebut akan terlihat apabila menggunakan cermin sebenarnya.

Pengambilan gambar pada adegan tersebut menggunakan warna pada *video* aslinya tetapi nantinya akan dibuat hitam dan putih oleh *editor* sesuai dengan konsep yang sudah dibicarakan dengan sutradara. Pengambilan gambar pada awalnya menggunakan warna dikarenakan untuk merubah papan hijau menjadi tampilan cermin *editor* membutuhkan warna hijau asli untuk di-*edit* menjadi cermin.

Hal yang menyulitkan penulis dan sutradara untuk membuat adegan cermin adalah menyamakan gerakan antara apa yang terlihat di cermin dengan apa yang

dilakukan oleh pemain pada saat pengambilan gambar *point of view*. Hal yang terjadi adalah beberapa ketidaksamaan gerakan dari pemain dan pengambilan gambar harus diambil lagi sampai benar-benar sama.

Pada saat *shooting scene Blind Room* berlangsung, penulis menggunakan lampu *Kinoflo* dua buah sebagai *fill light* (cahaya pengisi) dan satu *Red Head* sebagai *key light* (cahaya utama) pencahayaan diatur dengan komposisi yang natural untuk mengisi ruangan, tetapi untuk adegan dimana badut tikus tersebut muncul lampu *Red head* ditembakkan dari bawah agar menimbulkan kesan teror yang ada pada badut tikus tersebut karena apabila menembakkan cahaya dari bawah, maka bayangan yang terdapat di atas menimbulkan ilusi seperti objek yang besar.

3.6. Acuan

Untuk film *Konseptor Kamufase*, sutradara menginginkan filmnya adalah sesuatu yang baru dan acuannya adalah dari apa yang dia sukai pada waktu itu, tetapi walau bagaimanapun penulis membutuhkan referensi untuk menggambarkan apa yang diinginkan sutradara agar hal yang sutradara inginkan bisa terbayang walaupun sementara saja. Penulis banyak mendapatkan ide dan referensi dari film yang disutradarai oleh Guilermo del Toro yang berjudul *Pan's Labyrinth* yang ada pada beberapa adegannya bertepatan di hutan dan secara visual hutan yang berada di film tersebut terlihat indah dan *absurd*.

Saat melihat lokasi hutan yang didapatkan untuk lokasi *The Forrest* penulis selaku *director of photography* setuju dengan lokasi tersebut karena pohon pinus memiliki serat yang akan menambah estetika pada saat direkam.



gambar 3.1 pohon pinus pada lokasi sentul dan referensi hutan yang memiliki nilai estetis
sumber : Pohon pinus di hutan Sentul (kiri), *Still photography* dari film *Pan's Labyrinth*.

Pohon pinus yang berada di lokasi hutan Sentul nampak kering dan rapuh disebabkan serat-seratnya. Hal tersebut sesuai dengan penggambaran perasaan tokoh utama dimana tokoh utama yang sedang meragukan jati dirinya. Serat di kulit pohon pinus yang kering dan sudah rapuhte tepat untuk memvisualisasikan keraguan tokoh utama.

3.7. Metodologi

Metode yang digunakan dalam menulis Laporan Tugas Akhir ini adalah kualitatif deskriptif dan fenomenologi. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk mencari data-data mengenai keadaan, variabel dan fenomena yang disajikan apa adanya dan natural. Metode ini mendeskripsikan sesuatu yang diobservasi langsung. (Jackson, 2008).

Sementara fenomenologi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang nyata atau benar-benar terjadi. Berfokus pada esensi dari pengalaman yang telah dialami. (Daymon, 2011).

Dengan metode ini penulis terlibat langsung dalam kegiatan tersebut dalam hal ini *shooting* film pendek *Konseptor Kamufase*, kemudian menuliskan kontribusinya selama masa pra-produksi hingga produksi.

