



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. Gambaran Umum

Tidak sedikit film-film seperti trilogi *The Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003), *The Lovely Bones* (2009), *Pan's Labyrinth* (2006), *Oz the Great and Powerful* (2013), *Alice in Wonderland* (2010), dan lain-lain yang menggunakan *visual effects* sebagai kekuatan utama untuk mendukung jalannya cerita. Film-film tersebut menjadi acuan dan melatarbelakangi penulis untuk mengaplikasikan *visual effects* pada film pendek *Simbiosis*. Tidak hanya berbicara teknis, tetapi juga berbicara mengenai ide yang keduanya menjadi dasar untuk menerapkan konsep visual serta realisasi *set* sesuai dengan *mise en scene* dan kebutuhan cerita.

Adapun metodologi yang diambil penulis berupa deskriptif naratif, yaitu penjabaran teknis serta ide mengenai apa yang dilakukan dan ditemukan penulis.

3.1.1. Informasi Teknis Karya

Film pendek *Simbiosis* berdurasi sekitar 15 menit dengan *set* lokasi yang dapat mengesankan betapa kecilnya Kakak dan Adik di mata alam yang besar. Film ini terdiri dari 18 *scene* yang masing-masing *scene* dapat menceritakan hubungan dan proses simbiosis dari Kakak dan Adik, baik implisit maupun eksplisit.

Adapun kamera yang digunakan pada saat produksi berupa *Blackmagic Pocket Cinema Camera* sehingga *footage* yang dihasilkan berformat .dng (Cinema DNG) yang sifatnya sama dengan format .raw, dengan resolusi *FullHD* atau 1920x1080. Secara bruto, *file footage* keseluruhan hasil *shooting* sebesar 475GB.

3.1.2. Sinopsis

Kakak dan Adik sampai di pulau tujuan dengan sebuah perahu untuk mencari harta karun. Bermodal peluit, kompas, dan peta harta karun, Kakak memimpin perjalanan di saat Adik hanya dapat pasrah dan mengikutinya dari belakang. Perjalanan mereka diselimuti oleh keheningan, mereka jarang berkomunikasi oleh karena hubungan mereka yang tidak intim. Suara yang berkumandang hanyalah dari radio bawaan si Adik, yang seringkali menutup kejanggalan di antara mereka berdua. Hubungan mereka semakin tegang ketika peta yang dipegang Adik, dengan kuat ditarik Kakak sehingga robek. Kakak yang mendominasi mendorong Adik dan menyalahkannya.

Suatu saat, seorang Pria keluar dari semak-semak dan tak sengaja bertemu dengan Adik. Kakak yang sudah bersembunyi terlebih dahulu, mengintip dan mencurigai Pria tersebut yang terlihat memegang peta harta karun. Tak lama setelah menanyakan tujuan si Adik, Kakak mengeluarkan sebuah pistol mainan dan mengusir Pria tersebut. Tak dapat berkata apa-apa, Pria tersebut mengembalikan peta dan pergi. Tampaklah kerat yang berisi botol-botol susu di balik punggung si Pria. Kakak pun menjarahnya. Ketamakkan Kakak mulai terlihat ketika susu yang didapatkannya tidak dibagi dengan rata kepada Adik. Adik pun mulai meningkatkan perlawanan.

Tiba hari di mana mereka berhasil menemukan lokasi X pada peta. Lokasi tersebut berupa tanah lapang yang cukup luas. Mereka pun membagi tugas untuk menggali tanah dengan posisi yang berjauhan, tanpa berkomunikasi sampai akhirnya peti ditemukan. Peti tersebut digembok dengan kuat. Adik yang berusaha

membukanya tampak tak berdaya, sedangkan Kakak yang tidak membantu hanya diam. Tibalah di mana motivasi mereka terungkap, Kakak tidak menyetujui Adik yang ingin membawa pulang harta karun untuk membukanya di rumah, tetapi lebih memilih tinggal di hutan karena dianggap bebas. Adik pun tak berkutik, sambil melihat Kakaknya meminum susu yang ternyata telah basi.

Keesokan harinya, Adik hilang dari tenda. Ia kabur dengan membawa peti dan kompas. Kakak mencari-cari si Adik, sedangkan Adik tersesat dan kebingungan membaca kompas. Amarah Adik akhirnya terluap dengan menendang-nendang peti harta karun hingga menggunakan radio kesayangannya untuk membuka peti tersebut.

3.1.3. Posisi Penulis

Penulis berperan sebagai penulis cerita, konseptor visual, serta bertanggungjawab terhadap keseluruhan proses di tahap *post-production* secara visual. Dari *offline editing, rough cut, fine cut, color grading, digital compositing*, hingga akhirnya *rendering*. Demikian posisi penulis mencakup *editor, colorist*, dan *visual effect artist* serta bertugas untuk menjaga kualitas visual pada film.

3.2. Hardware

Berikut adalah *hardware* utama yang menjadi alat bagi penulis untuk beroperasi:

1. *Notebook MSI GT60* dengan spesifikasi *Intel Core i7-3610QM, NVIDIA GeForce GTX 670M / 3GB DDR 5, 8GB RAM / DDR 3*
2. *External Hard Disk Western Digital My Passport Ultra 2TB* sebagai media penyimpanan *footage-footage* yang berukuran besar

3. *Mouse Logitech G400S* yang tentunya membantu penulis meng-*edit* serta mengerjakan *visual effect* dengan lebih efektif

3.3. *Software*

Berikut adalah perangkat lunak atau *software* yang digunakan penulis untuk menerapkan proses kerja *editing* hingga *digital compositing* dengan kesinambungan *workflow* antar *software* yang telah diuji:

1. *DaVinci Resolve 10 Lite* untuk membuat *proxy* dari *footage BlackMagic Pocket Cinema Camera* yang berformat *.dng* (CinemaDNG) serta sebagai *software* untuk *color grading*
2. *Adobe Premiere CC 2014* untuk meng-*assembly proxy* ke dalam *offline editing* dan meng-*edit fine cut* dari hasil *color grading* bawaan *Davinci Resolve 10 Lite* dalam bentuk *.xml*. Berbeda dengan *Adobe Premiere CS6*, *Adobe Premiere CC* dapat membaca format *.dng*, sehingga lebih aman bilamana *footage .dng* diperlukan
3. *Adobe After Effects CC 2014* untuk mengaplikasikan *visual effect* ke dalam *fine cut* yang di-*import* dari *Adobe Premiere CC 2014*. Dalam *software* ini, penulis akan menerapkan konsep-konsep visual yang menjadi sisi kreatif penulis sebagai *digital compositor* atau *VFX artist*
4. *Adobe Photoshop CS6* sebagai *software* yang membantu penulis untuk memanipulasi *frame* dengan *matte painting* yang akan di-*composite* atau diinput ke dalam *composition* pada *software Adobe After Effects CS6*

3.4. Acuan

Acuan diambil dari beberapa film yang menggunakan *digital compositing* atau *visual effect* sebagai kekuatan utama untuk bercerita seperti *The Lovely Bones* (2009) dan *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001).



Gambar 3.1. *The Lovely Bones*

(Peter Jackson, 2009)



Gambar 3.2. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*
(Peter Jackson, 2001)

Selain itu, penulis juga mengambil acuan dari beberapa film seperti *The Kings of Summer* (2013), *Stand by Me* (1986), dan *Moonrise Kingdom* (2012). Film-film ini tidak menunjukkan adanya materi *digital compositing* secara langsung, atau bahkan tidak menggunakan *digital compositing*, tetapi akan menjadi referensi visual bagi penulis untuk menerapkan *digital compositing* pada film *Simbiosis*, layaknya *mood* serta *set* lokasi yang tersaji pada film-film tersebut.



Gambar 3.3. *The Kings of Summer*; *Stand by Me*; *Moonrise Kingdom*
(Jordan Vogt-Roberts, 2013); (Rob Reiner, 1986); (Wes Anderson, 2012)

3.5. Tahapan Kerja

Tahapan kerja atau *workflow* yang diputuskan penulis untuk memaksimalkan kualitas *digital compositing* adalah *roundtrip*. *Roundtrip* merupakan tahapan kerja berupa penggunaan *software* yang sama berulang kali dalam keseluruhan *workflow*. Dengan kata lain, *roundtrip* adalah proses siklus antar *software* dikarenakan tahapan kerja yang terkesan berputar-putar. Berikut adalah langkah-langkah yang diterapkan penulis dari awal proses hingga akhir fase *post-production*:

1. *Capturing*

Capturing atau *capture* adalah proses pemindahan *footage* dari media penyimpanan yang digunakan di dalam kamera, ke media penyimpanan yang digunakan untuk keperluan *post-production*. Proses ini dibarengi dengan *backup data* atau *footage* pada *hard disk* yang berbeda.

2. Pembuatan *Proxy*

Pada kasus yang dihadapi penulis, *data* yang di-*capture* berformat *.dng* dengan bentuk *still image per frame*. Hal ini membuat *preview footage* sulit dilakukan. Oleh karena itu perlu untuk membuat *proxy* dengan menyatukan keseluruhan *frame* sehingga menjadi satu kesatuan *footage* bergerak yang utuh (format *.mov*). Nantinya *proxy* yang telah di-*render* akan menjadi bahan untuk *preview*. Selain itu, penggunaan *proxy* saat *assembly* pada *offline editing* sangatlah efektif dikarenakan ukuran *proxy* yang kecil (telah dikompres) sehingga tidak membebani *software* yang digunakan.

3. Organisasi *Footage*

Setelah pembuatan *proxy* dilakukan, *proxy* tersebut nantinya harus diorganisir ke dalam direktori atau *folder* sesuai dengan *scene* pada skenario sehingga memudahkan pencarian *footage*.

4. *Preview* dan Seleksi

Dibantu dengan *camera report*, penulis mem-*preview footage-footage* setiap *scene* dan menyeleksi ulang untuk dipisah ke dalam sub-*folder* yang dinamakan G (*good*) dan NG (*not good*).

5. *Assembly* dan *Rough Cut*

Tahap ini adalah proses *editing* yang masih disesuaikan dengan skenario berdasar pada *footage-footage* yang telah diseleksi. Nantinya akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan *rough cut*.

6. *Fine Cut* dan *Picture Lock*

Cut yang telah disesuaikan dengan skenario, akan di-*edit* ulang berdasarkan kreativitas editor sehingga menghasilkan *fine cut*. Setelah itu diproses hingga *picture lock* untuk keperluan *color grading* dan penerapan *digital compositing*.

7. *Relink*

Yang dimaksud dengan *relink* adalah pengembalian atau menghubungkan kembali *footage-footage proxy* yang telah dikompres, ke *footage .dng* aslinya masing-masing dalam kondisi *picture lock*.

8. *RAW Color Grading*

Karena format *.dng* sifatnya sama dengan *.raw*, maka diterapkanlah *RAW color grading* untuk memanfaatkan fitur aturan cahaya dan warna yang lebih lengkap pada setiap *footage*.

9. Aplikasi *Digital Compositing*

Tahap selanjutnya berupa penerapan konsep visual melalui *digital compositing* pada *cut* yang telah melalui proses *RAW color grading*.

10. *Retouch dan Finishing*

Shot yang telah melalui proses *digital compositing* nantinya akan dilanjutkan pada tahap *color correction* sehingga memiliki warna yang harmonis. Dengan kata lain *color grading* dilakukan dua kali, tetapi khusus pada *shot* yang telah melalui proses manipulasi *visual effects*.

11. *Rendering atau Exporting*

Tahap ini adalah akhir dari *workflow post-production* dengan me-render satu kesatuan produk audiovisual yang utuh menjadi film yang dapat dinikmati.

UMMN

3.6. Temuan

Dalam proses pengerjaan di tahap *post* film *Simbiosis*, temuan utama yang penulis alami adalah bagaimana meng-*edit footage* .dng yang bersifat sama dengan format .raw pada umumnya. Tahap pengorganisasian *footage* berjalan cukup lama dan memakan *memory* yang cukup besar. Satu *file* DNG mewakili satu *frame* yang besarnya adalah 2MB, sehingga kapasitas *hard disk* harus dapat menampungnya.

Selain itu, *digital compositing* tidak akan efektif apabila *workflow* dari ketiga *software* yang penulis gunakan kurang efisien. Penulis juga mengalami proses eksperimen *workflow* yang cukup memakan waktu. Bagaimana caranya mentransfer *cut* yang telah di-*edit* dari *software* satu ke *software* lainnya tanpa me-*render* agar tidak terjadi dekadensi kualitas gambar. Tak terhindarkan, penulis pun harus melakukan *roundtrip*, di mana *workflow* yang diterapkan harus mentransfer materi dan berputar-putar pada *software* yang sama. Apabila menerapkan cara yang lebih mudah, yaitu dengan me-*render cut* agar dapat dimasukkan ke *software* lain untuk melanjutkan *workflow*, akan berakibat turunnya kualitas gambar yang berimbas pada kualitas visual *digital compositing*.

Kesulitan tidak hanya berangkat dari konsep dan ide-ide yang baik, tetapi seringkali kesulitan berakar dari hal-hal teknis yang justru membuat ide-ide tersebut tak terealisasikan. Yang penulis temukan adalah bagaimana menangani fokus masalah pada hal teknis di atas untuk menjamin dapat diterapkannya konsep visual melalui *digital compositing* agar berkualitas tidak hanya secara gambar, tetapi juga secara pesan yang penulis tanam sebagai *scriptwriter*.