



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

Film pendek *Wa Teng*, merupakan proyek film tugas akhir yang penulis kerjakan sebagai editor. Film tugas ini adalah film fiksi pendek dan bergenre drama ironi. Film ini disutradari oleh Clara Vippasana, diproduksi oleh Xena Levina, ditulis oleh Jessica Nevina, serta Fransiscus Theodora sebagai *Production Designer* dan Galih Wicaksono sebagai *Director of Photography*. Film ini berdurasi 16 menit. Film ini mengangkat budaya tionghoa mengenai *Ceng Beng*, sebuah budaya yang biasa mereka lakukan setiap tahunnya untuk membersihkan kuburan leluhur. Karena film ini bergenre drama ironi, maka *ending* dari cerita ini akan menjadi *ironic ending*. Untuk itu, saya sebagai editor membentuk sebuah struktur gambar dalam salah satu adegan di film ini, untuk memperkuat *mood* ironi dalam film ini. Adegan tersebut adalah adegan penting dalam film karena menunjukkan konflik sesungguhnya dari karakter utama.

Dalam proses kerja pembuatan film fiksi pendek *Wa Teng* ini, penulis menggunakan acuan beberapa teori dan teknik untuk melakukan perancangan demi membangun *mood* yang penulis inginkan. *Mood* tersebut akan memperkuat cerita dan didukung dengan teknik yang penulis terapkan. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode studi literature untuk memperkuat teori yang penulis pakai.

Studi literatur adalah tahap di mana penulis mencari bahasan yang cocok untuk film ini kemudian mencari teknik mana yang dapat memperkuat tujuan

penulis untuk memperkuat *mood* yang ingin penulis berikan. Sumber literatur yang penulis gunakan adalah buku – buku dan e-book tentang *genre* film, *editing* dalam film, dan teknik *editing* yang penulis terapkan.

3.1.1. Sinopsis

Aseng (60) seorang arwah yang terpaksa kabur dari alam baka. Ia mencuri tiket bus perjalanan ke bumi dan kabur untuk menemui anaknya, Abun (35) di bumi. Semua ini ia lakukan karena selama ia telah meninggal, keturunannya tidak pernah memberikannya persembahan. Akibatnya, Aseng tidak memiliki lagi harta di dunia alam baka. Karena itu, Aseng bertujuan untuk menemui anaknya dan membujuknya untuk melakukan ritual *Ceng Beng*, sebuah ritual tradisional tionghoa untuk memberikan persembahan kepada leluhur atau sekedar membersihkan kuburan. Tempat pertama yang Aseng kunjungi adalah kuburannya sendiri di bumi. Di tempat itu, itu melihat arwah – arwah lain telah mendapat persembahan dari keturunannya, hanya kuburan dia sendiri yang masih kosong, kotor dan berantakan.

Abun, seorang pemilik toko persembahan dan peralatan sembahyang tionghoa, sedang sibuk mengurus tokonya. Banyak sekali pekerjaan yang harus ia lakukan meskipun matahari sudah terbenam. Telepon dari istrinya pun diabaikan. Ia lebih memilih pelanggan yang datang dari pada istrinya di telepon. Disela – sela pekerjaannya di toko, Aseng sudah sampai di toko itu, dan melihat tingkah Abun yang ternyata mengabaikan keluarganya sendiri. Aseng mulai sadar bahwa keluarganya saja yang masih hidup tidak mendapatkan perhatiannya, apalagi ia yang sudah meninggal.

Aseng mengikuti Abun sampai ke rumah. Di rumah, Aseng melihat foto – foto keluarga dan merasakan bahagia karena akhirnya bisa pulang ke rumah yang dulu ia bangun. Di rumah, Abun pergi ke dapur dan melihat makanan yang sudah terlihat tidak menyenangkan, sehingga ia mengurungkan niatnya untuk makan di rumah. Aseng terus memperhatikan tingkah Abun. Rupanya Abun masih ingin melanjutkan pekerjaannya yang belum selesai di toko. Dan di tempat ini, Aseng melihat sosok dari dirinya ada di situ, melakukan pekerjaan yang sama dengan Abun. Di situ ia sadar bahwa apa yang menimpanya sekarang dan yang menimpa keluarga Abun adalah ulahnya yang dari dulu sudah mengajarkan anaknya untuk bekerja keras hingga lupa keluarga. Aseng pun merasa bersalah dan akhirnya mengajak bicara Abun meskipun Abun tidak dapat mendengar suaranya. Aseng meminta maaf ketika Abun sudah kelelahan mengerjakan pekerjaannya yang begitu banyak. Abun pun merasakan bahwa pekerjaannya yang sekarang ini adalah warisan dari ayahnya. Abun sadar belum melakukan ritual *Ceng Beng* untuk ayahnya. Keesokan harinya, Abun pergi ke kuburan tetapi masih enggan untuk melakukan ritual *Ceng Beng*. Kebetulan, di tengah perjalanan Abun melihat Adi (30) seorang penjaga kuburan yang biasa dititipi oleh orang – orang untuk membakarkan persembahan di kuburan. Abun pun turun dari mobil untuk memberikan persembahan kepada Adi untuk dibakarkan di kuburan Aseng.

Setelah pesimis dengan persembahan yang ia cari dari anaknya, Aseng sudah siap untuk tinggal selamanya bergentayangan di kuburannya. Akan tetapi ia mulai melihat persembahan datang satu persatu mulai dari makanan, peralatan persembahan, elektronik seperti tv, laptop, hp, hingga parfum dan baju – baju

bermerk. Aseng mulai bergembira mendapat barang - barang tersebut. Ia mulai mencari – cari siapa yang memberikan persembahan ini. Ia mengira bahwa Abun akhirnya ingat akan leluhurnya dan keluarganya. Setelah ia lihat lagi ternyata yang membakar persembahan itu adalah Adi. Aseng hanya termenung dan duduk di kuburannya. Ia tidak merasakan keinginannya tercapai.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis dalam proyek tugas akhir ini berperan sebagai editor. Penulis bertanggung jawab penuh pada proses paska produksi untuk membentuk dan merangkai gambar demi gambar untuk memperlihatkan sebuah kesatuan gambar bergerak untuk film pendek ini. Penulis mengurus semua data yang telah diambil mulai dari *review* dan pengorganisasian file menurut lokasi dan adegan hingga seluruh proses *offline editing* selesai. Pada saat proses *offline editing*, penulis berhak mengatur segala struktur gambar, pemilihan gambar dan suara, penempatan gambar dan suara. Setelah itu penulis akan menyerahkan hasil *fine cut* kepada *colorist* untuk melakukan koreksi warna, ke *sound designer* untuk didesain suaranya dan kepada *vfX artist* untuk ditambahkan beberapa *visual effect* yang dibutuhkan. Setelah tahapan itu semua selesai, penulis akan mereview kembali bersama tim dan berhak menerima dan menolak hasil dari mereka hingga semua dapat disetujui.

3.1.3. Peralatan

Untuk mendukung tercapainya tujuan laporan ini, penulis membutuhkan peralatan untuk mendukung proses *editing* berlangsung, Karena posisi penulis sebagai editor maka penulis memerlukan seperangkat komputer untuk bekerja dan

peralatan yang digunakan terbagi menjadi 2 perangkat yaitu *hardware* dan *software*

3.1.3.1. *Hardware*

Dalam proses *editing* film fiksi pendek *Wa Teng* ini, penulis menggunakan *Personal Computer*. Berikut penulis paparkan komponen hardware dari *Personal Computer* yang penulis gunakan

Monitor : LG 25" 21:9 Ultrawide Monitor,

Processor : Intel Core i7-3770K, 3.50 GHZ,

Mainboard : ASRock z77 pro3

VGA : NVIDIA GeForce GTX 660Ti,

RAM : Avexir 32 GB, *PSU* : Super Flower 1000 Watt Platinum
80+

OS : Windows 10 Pro 64-bit (10.0 Build 14393),

Internal Hardisk : HD Seagate 1 TB,

External Hardisk : Seagate 500 GB,

Keyboard : Logitech K400R, 19

Mouse : X7 Mouse,

Speaker : CST 5000

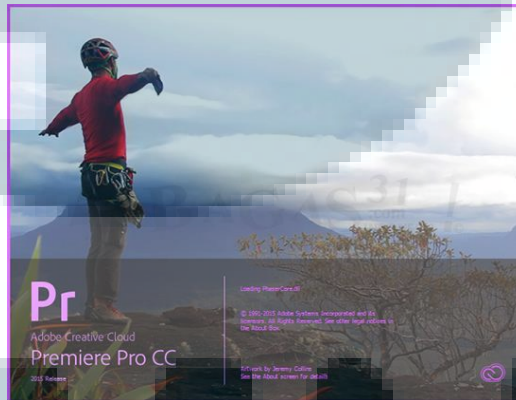
Casing : Dazumba Dvito 770

3.1.3.2. Software

Berikut adalah beberapa *software* yang penulis gunakan untuk proses *editing* tugas akhir film fiksi pendek *Wa Teng*

1. *Adobe Premiere CC 2015 – 64 bit*

Software ini penulis gunakan untuk memproses *editing* dan membentuk semua potongan gambar dari awal hingga akhir. Dari *preview file* hingga *rendering*



Gambar 3.1. Adobe Premiere Pro CC

(sumber: [https://www.bagas31.com/wp-](https://www.bagas31.com/wp-content/uploads/2015/06/PremierePro-1.jpg)

[content/uploads/2015/06/PremierePro-1.jpg](https://www.bagas31.com/wp-content/uploads/2015/06/PremierePro-1.jpg))

2. *Adobe After Effect CS6* – 64 bit

Software ini penulis gunakan untuk memberikan *visual effect* pada film pendek ini dan berguna untuk mendukung teknik yang penulis gunakan yaitu, *dissolve*



Gambar 3.2. Adobe After Effects CS6

(sumber: [http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-qJeRNHPGMV4/VQGjFLCfroI/AAAAAAAAAik/FiqDhYiVyc0/s1600/AE.png)

[qJeRNHPGMV4/VQGjFLCfroI/AAAAAAAAAik/FiqDhYiVyc0/s1600/AE.png](http://2.bp.blogspot.com/-qJeRNHPGMV4/VQGjFLCfroI/AAAAAAAAAik/FiqDhYiVyc0/s1600/AE.png))

3.2. Tahapan Kerja

Penulis akan menjelaskan tahapan kerja yang penulis lakukan selama menjadi editor pada film fiksi pendek ini. Penulis akan bagi ke dalam 3 proses kerja, yaitu pra – produksi, produksi, dan paska produksi.

3.2.1. Pra Produksi

Tidak banyak yang bisa penulis lakukan di pra produksi karena mendapat posisi sebagai editor, yang notabene bekerja di belakang atau setelah produksi. Tetapi penulis memberikan gambaran apa yang penulis dapat dari naskah yang telah ditulis oleh penulis naskah film ini. Setelah penulis naskah menulis draft terakhir dari naskah film ini, penulis membaca dan mengerti bahwa film ini memiliki potensi – potensi yang bisa diangkat melalui *editing*. Di naskah ini, penulis menemukan potensi terbesar dari film ini adalah untuk menambahkan esensi *mood* ironis, karena film ini bergenre drama ironi. Dan adegan yang menurut penulis paling penting untuk mengangkat *mood* tersebut adalah di adegan toko, ketika penonton akan diberikan informasi bahwa Abun terlihat tidak peduli dengan keluarganya. Lalu di adegan ruang makan ketika Aseng menyadari kesalahannya. Dan adegan terakhir ketika seluruh barang persembahan telah datang dan Aseng mengira bahwa Abun telah ingat padanya tetapi itu semua salah.

Untuk memberikan informasi yang tepat dan sesuai yang disampaikan, penulis sebagai editor bertugas membuat struktur gambar pada saat di edit sehingga informasi yang diberikan lebih tercapai. Penulis menggunakan teknik ritme, *timing*, dan *pacing* untuk mengatur informasi – informasi mana yang harus di berikan lebih banyak dan informasi – informasi mana yang harus di berikan lebih dalam.

3.2.2. Produksi

Karena tidak banyak tugas yang editor lakukan diproduksi film. Penulis mengajukan diri untuk membantu proses produksi menjadi apapun, contohnya, *loader, runner, stunt, extras*, dll

3.2.3. Paska Produksi

Di tahap ini penulis mendapat peran utama karena proses produksi telah selesai dan harus lanjut ke tahap *editing*. Penulis sebagai editor tentu saja yang memegang kendali pembuatan struktur gambar dan adegan. Sebagai editor penulis juga membagi lagi tahapan kerja di paska produksi ini.

3.1.3.1. Acquisition (pengumpulan data)

Dalam tahap pengumpulan data ini, penulis yang telah menerima data hasil produksi berupa *footage – footage* gambar dan audio. Untuk memudahkan pekerjaan, penulis mengorganisasi seluruh *footage* berdasarkan hari produksi, dan lokasi produksix. Begitu juga dengan *file – file* audio yang penulis dapatkan. Seluruh data tersebut penulis tempatkan di *folder* yang berbeda.

3.1.3.2. Organization

Setelah penulis membagi seluruh *footage* berdasarkan lokasi, penulis membaginya lagi untuk mempermudah *editing*, kali ini penulis membaginya per adegan dari adegan awal hingga adegan akhir, total ada 8 adegan, terbagi menjadi adegan opening, di bus, di rumah Aseng, di toko

Abun, di rumah Abun, dan di kuburan. Adegan dirumah Aseng total ada 2 adegan dan adegan di kuburan dibagi menjadi 2 adegan.

3.1.3.3. Review and Selection

Setelah mengorganisasi semua adegan, penulis mulai mereview satu persatu *footage* berdasarkan *camera report* yang telah disetujui sutradara pada saat produksi. Dari semua data yang diberi label *good* pada *camera report*, penulis mencocokkan dengan *shot – shot* lain dan membayangkan tingkat kekontinuitasannya. Tidak semua yang di beri label *good* bisa dipakai pada proses *editing*, sehingga penulis melihat *shot – shot* sebelumnya dan mulai menilai sendiri apakah bisa di pakai atau tidak. Dan semua *footage* yang bisa di pakai, penulis memisahkan kembali ke *folder* khusus dan langsung meng-*import* nya ke software *editing*, adobe premiere. Ada juga *scene* khusus yang memerlukan *visual effect* sehingga penulis pisahkan lagi dan meng-*import* nya ke *software editing* khusus *visual effect* yaitu *adobe after effect*

3.1.3.4. Assembly

Setelah semua *file* yang bisa digunakan di-*import* ke *premiere*, penulis memulai penyusunan gambar. Penulis pun memisahkan semua gambar yang telah disusun per-*sequence*. *Sequence* tersebut membentuk satu adegan dan bila adegan tersebut sudah selesai, penulis membuat *sequence* baru. Penulis pun menyusun seluruh adegan sesuai naskah yang ada. Di tahapan ini penulis juga melakukan *syncing* audio visual

3.1.3.5. *Rough Cut*

Pada tahapan ini, penulis menyatukan semua *sequence* yang telah dibuat dan disusun berurutan menurut naskah. Penulis melakukan koreksi – koreksi dari semua *sequence* yang telah disatukan karena ada beberapa yang masih kasar. Transisi yang diperlukan untuk perpindahan dari *sequence* satu ke *sequence* lain juga penulis rancang sedemikian rupa. Proses ini merupakan potongan kasar dan belum di olah lagi gambarnya ke proses *online editing*. Tetapi dengan cara ini penulis jadi tahu bagian mana yang terlalu panjang atau tidak berguna, dan bagian mana yang masih membutuhkan proses pemotongan gambar lagi. Penulis juga mulai berdiskusi dengan sutradara mengenai potongan *rough cut* ini. Pada proses ini penulis juga sudah memasukan visual effect guna penyampaian gambar yang lebih tersampaikan agar tahu apakah cocok atau kurang kuat.

3.1.3.6. *Fine Cut*

Setelah *rough cut*, tentunya potongan kasar tersebut akan terus mendapat perubahan. Perubahan kecil maupun besar. Setelah *roughcut* diperbaiki dengan baik. Maka penulis mulai merapikan kembali potongan – potongan yang masih kurang rapi hingga menjadi sempurna dan bisa disebut sebagai *fine cut*. *Fine cut* ini adalah editan terakhir yang sudah disetujui oleh sutradara juga dan sudah *di lock* menjadi *picture lock*. Di tahapan ini seluruh potongan gambar sudah tidak perlu dirubah lagi. Setelah itu, gambar akan mulai dikoreksi warnanya dan mulai *digrading* sesuai warna *mood* yang di inginkan setiap adegannya.

3.3. Acuan

Untuk mendukung penggunaan teknik yang akan penulis terapkan di film pendek ini, penulis mencari inspirasi dan referensi dari film lain yang telah beredar. Film ini adalah film yang menggunakan teknik ritme untuk menyampaikan pesan. Penggunaan teknik ini juga dirasa tepat untuk memberikan informasi kepada penonton dan menambah kesan *dramatic irony* pada bagian *ending* film.

3.3.1. *Into The Wild* (2007)

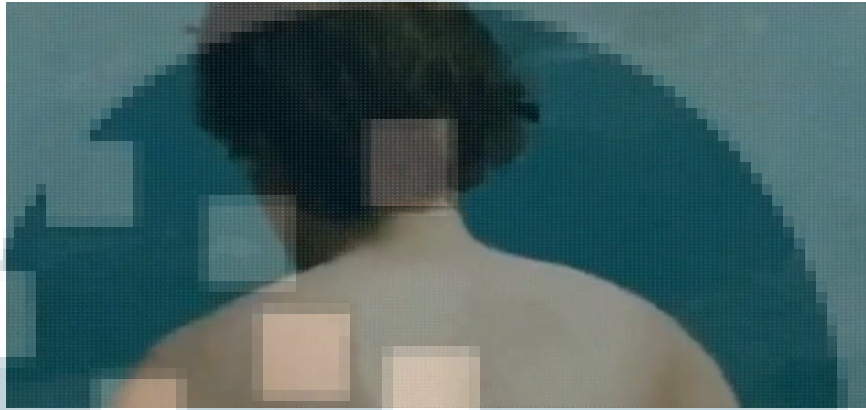


Gambar 3.3. *Into The Wild*
(Screenshot film *Into The Wild* (2007))

Film karya Sean Penn ini menceritakan tentang seorang laki – laki yang pergi ke alam meninggalkan seluruh harta dan prestasinya hanya untuk memenuhi hasrat idealisnya. Ada 3 adegan yang penulis jadikan acuan pada film ini yaitu adegan ketika ia terjun ke sungai, dan adegan ketika ia pergi ke kota melihat pesta di sebuah kafe dan teringat tentang dirinya sendiri, dan adegan ketika ia melontarkan emosinya di atas gunung.

3.3.2. Penyusunan *footage* dalam film acuan

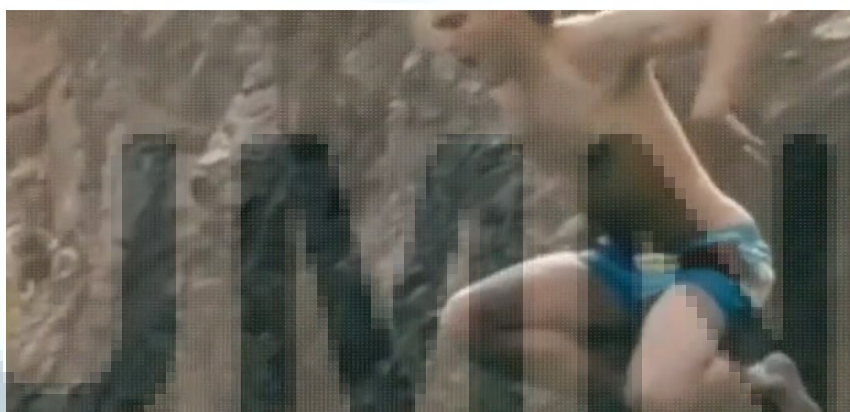
3.1.2.1. Adegan Terjun ke Sungai



Shot 1



Shot 2



Shot 3



Shot 4



Shot 5

Gambar 3.4. Adegan Lompat ke Sungai
(screenshot film *Into The Wild*)

Pada adegan ini, editor menggunakan teknik ritme *expanding time* untuk memanjangkan waktu supaya penonton dapat ikut merasakan emosi dari karakter yang diperlihatkan. Dalam hal ini ketika Alexander, pemeran dalam gambar, terjun ke sungai. *Expanding time* disini digunakan dengan cara mengulang gambar yang telah ditunjukkan untuk memanjangkan waktu. Penonton pun akan merasakan kegembiraan dan keseruan ketika Alexander terjun ke sungai. Terlihat ketika dari *shot 1* ketika Alexander mau melompat dan diikuti *shot 2*, *shot* dari bawah menampilkan ia terjun ke bawah. Lalu *shot* berikutnya adalah *shot* yang lebih *close up* dari itu dari sudut yang berbeda dan diikuti *shot 4* yaitu pengulangan *shot 2* agar

tampak lebih lama ketika ia melompat dari atas hingga terjun ke sungai seperti yang terlihat pada *shot 5*.

3.1.2.2. Adegan Subjective Shot

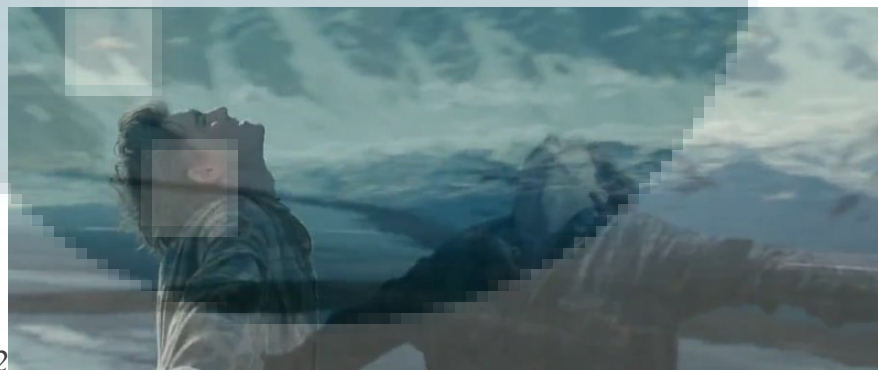


Gambar 3.5. Subjective Shot
(screenshot film *Into The Wild*)

Adegan ini adalah adegan ketika karakter utama dalam film ini, yang pergi dari rumahnya meninggalkan harta dan keluarga sedang berjalan di sebuah kota. Ia melihat suatu kerumunan orang pesta dan melihat orang yang terlihat di *shot 1* gambar di atas. Ia teringat akan dirinya ketika belum meninggalkan harta dan keluarganya dan membayangkan bahwa orang itu adalah dirinya. Sehingga editor film ini membuat 2 *shot* tersebut

berdampingan dan *didissolve* untuk memperlihatkan *point of view* dari karakter tersebut. Ini digunakan untuk memberikan informasi sudut pandang karakter yang digambarkan.

3.1.2.3. Adegan Gunung



Gambar 3.6. *Expanding Shot* Gunung
(screenshot film *Into The Wild*)

Di Adegan ini, Alexander sedang meluapkan emosi kebahagiaannya ketika sampai di puncak gunung. Lagi – lagi untuk memberikan *mood* pada penonton tentang apa yang dirasakan oleh karakter tersebut, editor menggunakan *expanding shot* berupa pengulangan *shot* memutar dengan transisi *dissolve* sebanyak 2 kali untuk memperpanjang waktu.