

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data yang akan penulis pakai adalah Kualitatif, Film “*Shattered*” merupakan ciptaan yg menyelidiki dimensi emosional dari karakter Adam. dari perkembangan cerita tersebut, film “*Shattered*” menunjukkan realitas adam yang bertentangan dengan apa yang yang sebenarnya terjadi. Film yang berjudul “*Shattered*” yang berartikan hancur, melambangkan bahwa kehancuran batin karakter Adam akibat sebuah kecelakaan mobil yang dialaminya beberapa tahun yg lalu, memberikan dampak hancur layaknya kaca yang pecah.

Dari film ini menggambarkan perasaan dan tekanan mental yang alami oleh Adam, lalu dari penerapan teknik *editing flickering* disini akan memperjelas juga seluruh alur cerita ini, agar penonton juga bisa merasakan bahwa realitas yang dialami oleh karakter Adam tidak seperti yg ia lihat terjadi atau bisa dibilang ia mengalami yaitu halusinasi.

3.2 KONSEP KARYA

Konsep Penciptaan: film pendek yang berjudul “*Shattered*” yang menggambarkan kehancuran batin seorang Ayah yg mengalami trauma di masa lalunya dari kecelakaan mobil. Memberikan dampak hancur layaknya seperti kaca yang pecah.

Konsep Bentuk: film *Drama*

Konsep Penyajian Karya: Penerapan transisi *Flickering* di *scene* 2, 4, 10

Pada film ini, penulis menerapkan transisi *Flickering* pada *scene* 2, 4, 10 untuk memperjelas alur cerita dan agar penonton dapat bisa membedakan antara halusinasi dan imajinasi pada karakter Adam. Dalam pembuatan film ini, penerapan transisi *Flickering* memegang peranan sangat penting, karena dengan transisi ini penonton dapat mengerti keseluruhan dari ceritanya. Dalam konteks film-film yang

bergenre seperti *Mystery*, *Thriller*, *Horror*, penerapan transisi *Flickering* telah menjadi salah satu elemen penting untuk memperjelas keseluruhan cerita kepada penonton. Dalam konteks film *Drama* transisi *flickering* digunakan juga sebagai tanda bahwa isi dari kepala karakter Adam seperti itu (kacau).

3.3 TAHAPAN KERJA

1. Pra Produksi

Dalam tahap Pra Produksi penulis sebagai seorang *editor* disini mencari Referensi *Visual flickering* yang ingin penulis terapkan nantinya di tahap pasca produksi, di pra produksi penulis melihat banyak referensi *visual flickering* dari *Netflix & Youtube*. Lalu pada tahap ini penulis juga mencoba menerapkan *effect flickering* yang kurang lebih diinginkan oleh Sutradara. Setelah penulis *discuss* dengan sutradara fungsi dari menggunakan *effect flickering* ini adalah untuk *revealing* keseluruhan dan memperjelas cerita tersebut.



Gambar 2.3 Referensi *Visual Effect Flickering*

(Sumber : Netflix Fractured 2019)



Gambar 2.4 Referensi *Visual Effect Flickering*

(Sumber : Youtube Film “The Ring” 2002)

2. Produksi

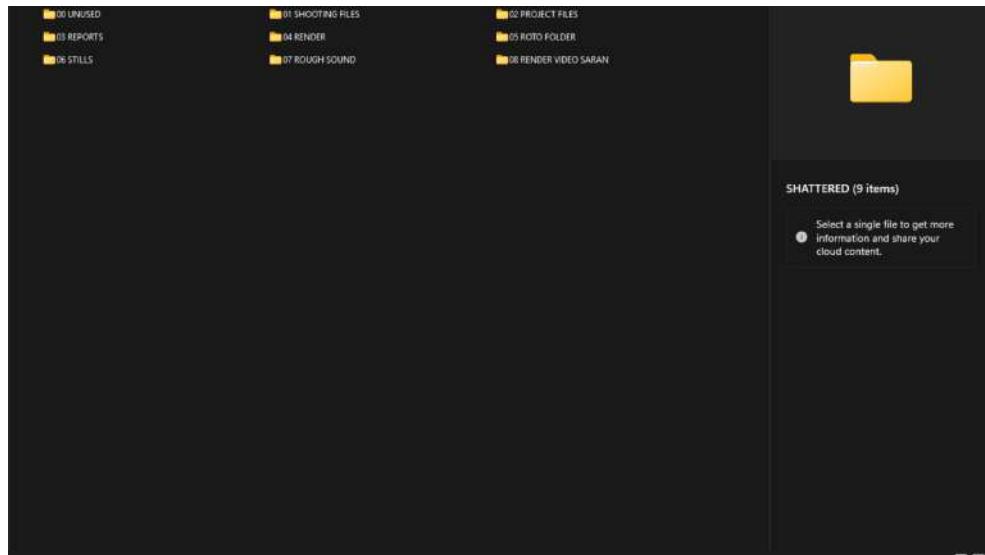
Pada tahap Produksi pembuatan film “*Shattered*” untuk Tugas akhir kami, disini penulis bertugas untuk menjadi DIT (*Digital Imaging Technician*) yang dimana disini penulis bertugas untuk mengelola semua adegan dari pembuatan film “*Shattered*” dan menjaga serta menyimpan semua datanya ke dalam *hardisk*.

Setelah penulis mengelola dan memindahkan *filenya* tersebut ke dalam *hardisk*, penulis mulai memindahkan dan *mengimport file* yang ingin penulis terapkan *effect flickering* nya. Pada tahap produksi ini penulis sudah mulai mencoba-coba untuk menerapkan *effect flickering* di beberapa adegan misalnya baru di *scene 2 & 4*, hanya untuk mengetes penerapan *effect invert* di *software Premiere Pro*.

Penulis juga bertanggung jawab untuk membenarkan kualitas visual pada *scene, audio* maupun keperluan teknis lainnya yang dapat mengurangi pengalaman menonton bagi penonton yang ingin menikmatinya.

Setelah memindahkan data, Penulis juga membuatkan *file foldering* dan menata semua *file* menjadi beberapa *file* agar nantinya mudah dicari adegan yang dipilih saat melakukan proses *editing*. Selain itu penulis juga melakukan *file foldering* untuk suara atau *audio* dari adegan tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 *File Foldering*

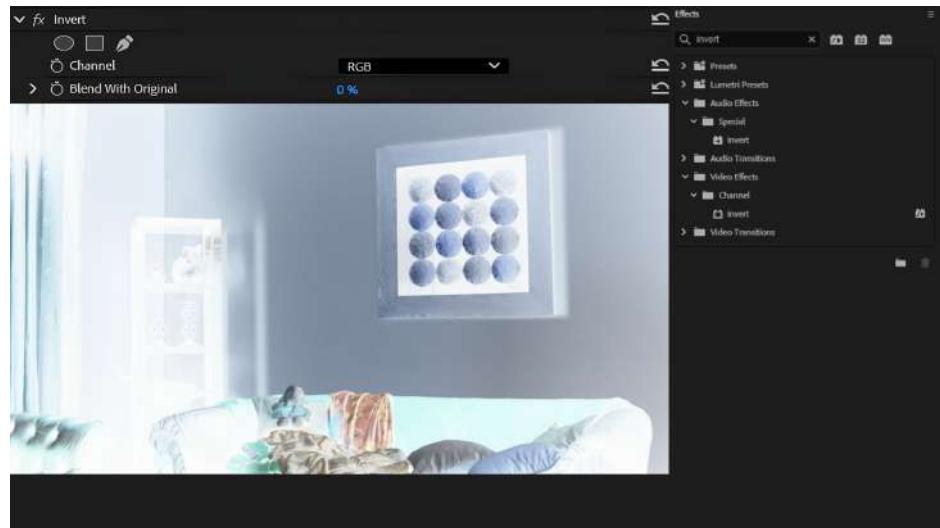
(Sumber : Film “Shattered”)

3. Pascaproduksi

Pada tahap ini dalam film yang berjudul “*Shattered*” penulis memiliki tugas untuk menggabungkan dan menata semua adegan yang telah diambil selama proses shooting menjadi sebuah cerita yang sesuai dengan visi *Director* yg diinginkan.

Dalam penulis melakukan proses *editing* yang dilakukan sebelum melakukan proses *editing* penulis harus meng *adjust* terlebih dahulu adegan dan *shot* apa saja yang tidak akan digunakan nanti pada saat melakukan proses *editing* nanti. Setelah mengatur adegan-adegan yg tidak digunakan penulis melanjutkan untuk menambahkan *effect* pada *scene* tertentu untuk memperjelas visual yang ingin disampaikan.

Di tahap pasca produksi, penulis juga menerapkan disetiap *scene* yang akan dipakai *effect flickering* nya dengan menerapkan *effect invert* yang langsung ada di *software premiere pro*.



Gambar 3.2 Penerapan Effect *Invert Flickering*

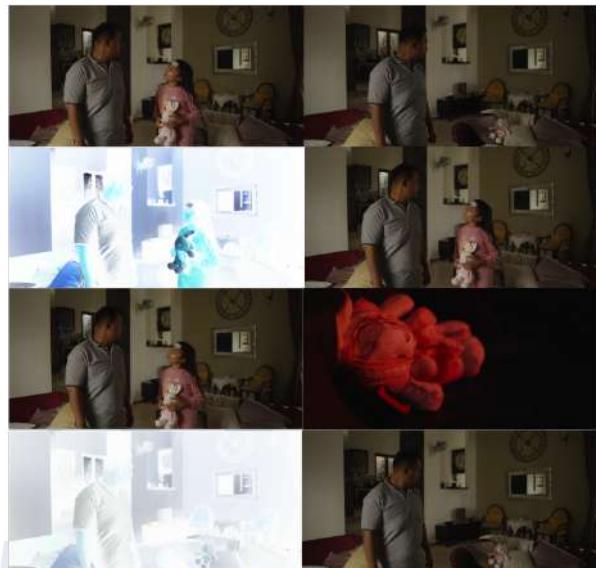
(Sumber : Film “Shattered”)

Lalu untuk bagian *online editing*, penulis membuat transisi *flickering* yang menggunakan beberapa shot yg sudah diambil pada tahap produksi seperti *before* dan *after*. Disini penulis juga menggunakan transisi *flickering* nya dengan berupa screenshot 3-8 untuk scene *revealingnya*. Lalu penulis menggunakan *effect invert* ke beberapa gambar agar menciptakan suasana filmnya lebih terasa bahwa ada efek distorsi cepat yang menunjukkan adanya gangguan realitas dari karakter Adam.



Gambar 3.3 *Online Editing* Transisi *Flickering Scene 2*

(Sumber : Film “Shattered”)



Gambar 3.4 *Online Editing Transisi Flickering Scene 4*

(Sumber : Film “Shattered”)



Gambar 3.5 *Online Editing Transisi Flickering Scene 10*

(Sumber : Film “Shattered”)