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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam Project Tugas Akhir film pendek "Last Dinner" ini bercerita menggunakan alur maju mundur yang sangat berkaitan dengan laporan dari penulis. Film pendek ini sendiri disutradarai oleh Clara Vipassana Gosal dan ia juga yang menulis naskah film pendek "Last Dinner". Pada film pendek ini penulis bertanggung jawab untuk menggabungkan *footage* yang telah diambil pada saat produksi agar penyampaian cerita dapat tersampaikan.

Prastowo (2011) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan pengamatan yang dilakukan selama di lapangan dan kemudian di analisa (hlm. 22-24). Dalam metode penelitian kualitatif, penulis menyampaikan data-data yang telah didapatkan selama melakukan pengamatan terhadap karya Tugas Akhir yang telah dibuat oleh penulis bersama kelompok, termasuk mengamati hasil *editing* film penulis. Data yang didapatkan dibandingkan dengan teori yang telah dijelaskan pada Tinjauan Pustaka dan jabarkan antara teori dengan data tersebut. Seluruh pengamatan yang telah dilakukan, dimasukkan kedalam laporan Tugas Akhir dalam bentuk informasi naratif.

3.1.1. Sinopsis

Andy, seorang anak yang sedang mengenang makan malam terakhir bersama ayahnya. Pada makan malam tersebut yang spesial tersebut, terjadi konflik yang

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

membuat makan malam spesial tersebut menjadi perdebatan. Permasalahan keuangan yamg mereka hadapi bersama mendorong ayahnya untuk mengembalikan keadaan mereka seperti semula. Rudy sendiri tidak mau mendukung Andy yang bekerja dengan orang sebagai karyawan, menurut Rudy seharusnya Andy membuka usaha agar dapat mengembalikan keadaan seperti semula. Dan menurut Andy membuka usaha baru merupakan pekerjaan yang sulit dan beresiko, dan harus membuat Andy meninggalkan pekerjaannya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam project film pendek "Last Dinner" ini penulis berperan sebagai editor *offline* dan dalam proses *editing online* penulis dibantu oleh Bobby Adrian Vitra, dan *Sound Post* dilakukan oleh Leo Erwando. Penulis bertanggung jawab untuk membentuk struktur cerita yang sudah dipersiapkan dari tahap naskah, dan membangun cerita tersebut, dengan dibantu pada tahap *online editing* untuk memperkuat visual pada film.

3.1.3. Peralatan

Dalam penyelesaian proses *editing* film pendek ini, penulis menggunakan laptop 'Macbook Pro Retina 2012 (15")' dengan spesifikasi:

1. *Core i7 & NVIDIA GeForce GT 650M*
2. *8 GB onboard 1600 Mhz DDR3L SDRAM*
3. *512 GB SSD Storage*

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

Gambar 3.1. Macbook Pro Retina 15"

Penulis juga menyediakan *storage* tambahan yakni *Western Digital* HDD 2 TB sebagai tempat penyimpanan tambahan untuk semua *backup* data *editing,* mulai dari *footage* dan *project* yang akan digunakan.

Gambar 3.2. *External Harddisk* WD 2TB

Pada film pendek "Last Dinner" penulis menggunakan beberapa software untuk melakukan *offline & online editing,* yakni:

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

1. *Final Cut Pro X ver 10.3*

2. *Adobe Premiere Pro (2017)*

3. *Adobe After Effects (2017)*

3.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja penulis sebagai editor dimulai dari praproduksi, produksi hingga paskaproduksi. Pekerjaan seorang editor akan lebih ditekankan pada saat paskaproduksi, dikarenakan peran seorang editor akan bekerja yakni membentuk kerangka film yang telah dibuat dalam naskah dan pada saat produksi. Pada tahap praproduksi dan paskaproduksi, penulis memberikan bantuan dan masukan yang tidak dimasukkan ke dalam laporan.

3.2.1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi penulis membantu penulis naskah dalam penulisannya yakni memberikan ide ide atau masukan. Penulis juga membaca dan memahami bentuk dari naskah film ini. Beberapa pertemuan diberlakukan dengan kru-kru lainnya agar penulis dan kru lainnya mengerti apa yang sutradara ingin bentuk dalam visual film ini termasuk dalam *editing*

3.2.2. Produksi

Selama masa produksi penulis tidak banyak membantu, tetapi penulis yang menjadi *data loader* dan membantu produser untuk melakukan hal lainnya.

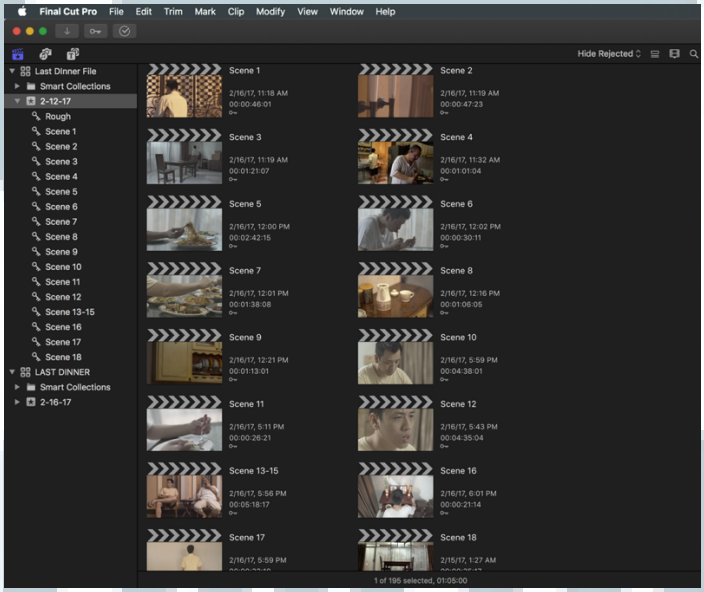
Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

3.2.3. Paska Produksi

Pada masa paska produksi penulis mengerjakan *offline editing,* dan berikut adalah tahapan yang dilakukan selama *offline editing:*

1. Menyusun *cut* tiap *scene*

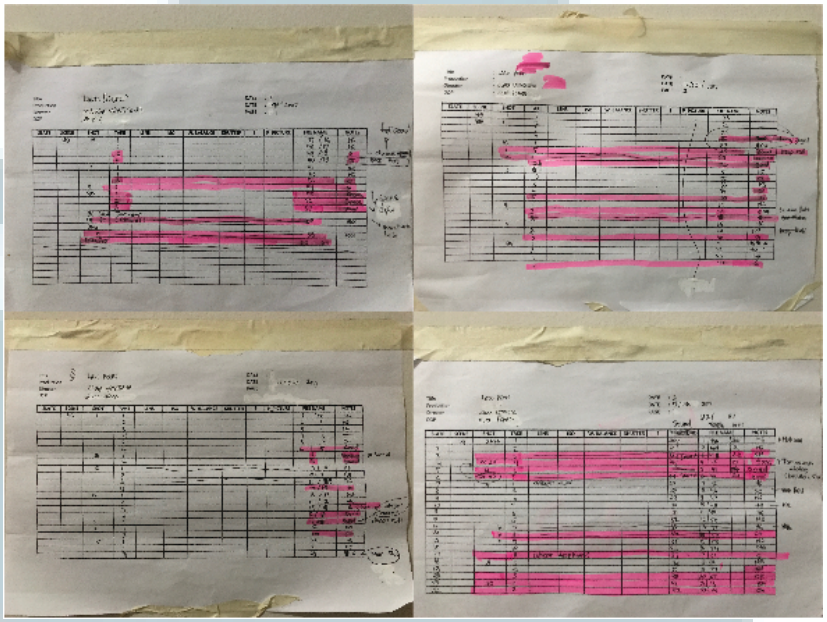
   Pada tahap ini, penulis melakukan *cutting* yang dipisah dan dibagi menjadi tiap *scene.* Gunanya memisahkan *scene* pada film adalah agar penulis dapat mengakses *scene* tersebut lebih mudah lagi, serta apabila penulis ingin mengembalikan bentuk *cutting* semula dari *scene* tersebut, penulis dapat mengaksesnya. Setelah melakukan penyusunan tiap *scene,* penulis menggabungan *scene-scene* tersebut menjadi 1 bagian film.



Gambar 3.3. Penyimpanan footage per-*scene* dan *cut* per-*scene*

   Pada penyusunan film per-*scene* penulis dibantu dengan *camera report* yang telah didokumentasikan pada masa produksi, departemen kamera (asisten kamera) mencatat semua *file* sesuai dengan *slate* dan *scene* agar penulis dapat mencari *file* lebih cepat. Untuk penggunaan *camera report* akan lebih efektif

apabila pada suatu film berisi banyak *scene* dan *file,* terutama untuk film panjang. Penggunaan *camera report* sangat penting bagi departemen paskaproduksi, termasuk departemen audio.



Gambar 3.4. *Camera report*

2. *Review*

Setelah menggabungkan seluruh *scene* film, penulis mencoba melihat film tersebut dalam bentuk sesuai naskah dan akan melakukan pencatatan apa saja yang harus dikembangkan kemudian setelah melakukan *review,* penulis akan membentuk *roughcut* berdasarkan naskah yang telah dibuat, apabila dalam naskah ada bagian yang tidak dapat diaplikasikan, penulis akan membuat alternatif lainnya.

3. *Roughcut*

Pada tahapan *roughcut* penulis akan merapikan *cutting* tiap shot serta membangun tension sesuai dengan *mise en scene* yang telah dikonsep oleh *director.* Seluruh *scene* pada film akan disesuaikan dengan mood yang ingin

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

dibentuk dan diselaraskan dengan dialog. Dalam tahap *roughcut* penulis harus memperhatikan *continuity* dalam tiap shot agar logika dalam pergerakan tetap terjaga, misalkan pada *scene* teras dimana karakter Andy dan Rudy sedang berbicara, penulis harus memperhatikan gestur yang terjadi di dalam *frame* tersebut. Untuk *continuity* pada dasarnya sudah harus diberlakukan pada masa produksi, dimana ada kru yang sudah siap di lokasi untuk berperan sebagai *script continuity*.

4. *Finecut*

   Setelah melakukan penyesuaian dari *roughcut* dan mendapatkan *feedback* dari *director,* penulis akan kembali menyesuaikan *editing* tersebut hingga *editing* tersebut lebih pas lagi dengan apa yang diinginkan oleh *director*. Pada tahap *finecut* sendiri perubahan dalam *offline editing* seharusnya sudah minor. Penulis tetap dapat mengubah *finecut* apabila dirasa *finecut* tersebut tidak pas.

5. *Audio Synchronize*

   Audio Synchronize merupakan tahapan *audio post production* yang dikerjakan oleh tim *audio post,* yakni Leo Erwando. Penulis akan mengirimkan file *finecut* dalam resolusi rendah untuk di-*synchronize* dan disesuaikan.

Setelah tahap *finecut* selesai, penulis melakukan *online editing* dan bekerjasama dengan Bobby Adrian untuk merapikan warna dan cahaya dalam visual film tersebut, sementara Leo Erwando akan melakukan *audio post* untuk memasukan *audio-audio* tambahan dalam film. Pada tahapan *online editing,*

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

penulis juga memasukan *bumper, judul* dan *credit title* hingga akhirnya film tersebut siap untuk dirender.

Untuk keperluan distribusi, penulis juga melakukan *Burning* untuk memasukan film yang telah selesai ke dalam suatu DVD/CD agar dapat diedistribusikan.

3.3. Acuan

Acuan sebagai acuan dalam *editing,* penulis menyiapkan beberapa film yang akan digunakan sebagai referensi visual, teknik *editing* dan sebagainya yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam film pendek "Last Dinner" ini. Terdapat beberapa film yang penulis gunakan sebagai referensi dalam *editing,* yaitu:

3.3.1. Interstellar

Gambar 3.5. Interstellar – Christopher Nolan (2014)

Film ber-*genre Sci-Fi* ini menceritakan tentang peneliti dari NASA yang mencari kehidupan baru diluar angkasa untuk memindahkan penduduk di Bumi ke planet lain, dan NASA mengirimkan Cooper bersama timnya untuk mencari tahu dimana planet yang dapat dihidupi. Film ini menggunakan alur maju mundur dalam

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

penceritaan. Dalam film ini, penulis menggunakan teknik *editing* dalam Interstellar yang dapat digunakan dalam film "Last Dinner". Salah satu teknik *editing* dalam film Interstellar yang penulis terapkan adalah pada *scene* terakhir film Interstellar.

Gambar 3.6. *scene* terakhir Interstellar

Penulis menerapkan teknik l-cut yang dipakai dalam film Interstellar pada *scene* terakhirnya. Pada film Interstellar, karakter Murph yang merupakan anak dari Cooper, bertemu dengan Cooper setelah berpuluh-puluh tahun tidak bertemu dan pada akhirnya Cooper kembali ke planet Bumi.

Keadaan Murph yang tertidur lemah di ranjang ditemani oleh anak dan cucu-cucunya membuat Cooper sangat kaget. Perbedaan waktu yang terjadi terhadap Cooper membuat Cooper jauh lebih muda puluhan tahun dibanding Murph yang merupakan anaknya sendiri. Cooper mengalami distorsi waktu selama berada di luar angkasa yang membuat 1 menit di luar angkasa sama dengan 1 tahun lebih di planet Bumi.

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017

Murph meminta Cooper untuk mencoba mencari Brand yakni teman Cooper selama diluar angkasa. Menurut Murph, Cooper masih memiliki waktu yang panjang untuk hidup dan pasangan hidupnya adalah Brand.

Percakapan yang sedang berlangsung antar Murph dan Cooper divisualisasikan dengan audio yang terus berjalan sedangkan *shot* yang digunakan adalah *shot* yang *discontinuity*, yakni *shot* Cooper meninggalkan ruangan tersebut, *shot* Brand yang sedang berada di planet lain dan *shot* Cooper menaiki pesawat.

3.3.2. Like Father, Like Son

Gambar 3.7. Like Father, Like Son – Hirokazu Koreeda (2013)

Drama keluarga yang menceritakan tentang tertukarnya anak mereka dengan keluarga lain yang membuat mereka harus menukarkan anak yang mereka telah besarkan selama bertahun-tahun. Mereka memiliki kesulitan untuk menerima kenyataan bahwa anak mereka telah tertukar dan merasa bersalah karena tidak membesarkan anak mereka sendiri. Dalam film ini, penggunaan *mood* dan warna akan menjadi referensi visual dalam *online editing "Last Dinner"* sesuai dengan visi dari *director* dalam membentuk *mise en scene.*

Desain Perbedaan Waktu..., Jonas Awi, FSD UMN, 2017