



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

Tugas akhir yang penulis buat merupakan proyek film pendek berjudul “Terbit di Bawah Binar” yang disutradarai oleh Reynaldy Wiranata, diproduksi oleh Billa Ayu Kinanti, ditulis oleh Cynthia Fayola, dan Aulia Febriani sebagai *production designer*, serta Christian Yonathan sebagai sinematografer. *Job desc* penulis pada tugas akhir ini adalah *editor*. Film pendek ini berdurasi sekitar 10 menit. Penulis sebagai *editor* diberikan tanggung jawab untuk menyusun adegan dari kumpulan gambar dan suara yang telah diambil. Penulis juga diberi tanggung jawab untuk memvisualisasikan konflik antara karakter utama dan ketakutannya dalam beberapa *scene* melalui penerapan teknik *editing* yang akan penulis terapkan pada film ini.

3.1.1. Penelitian Kualitatif

Yusuf (2014) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian dengan melakukan proses mencari makna, pemahaman, atau pengertian tentang suatu kejadian dalam *setting* yang diteliti, kontekstual, dan menyeluruh. Peneliti tidak mengumpulkan data sekaligus, melainkan tahap demi tahap dan makna dapat disimpulkan secara proses dari awal hingga akhir kegiatan yang bersifat naratif dan holistik (hlm. 328). Sugiarto (2015) juga menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dalam pendekatan induktif. Proses dan makna berdasarkan perspektif subjek lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif (hlm. 8).

3.1.2. Sinopsis

Film “Terbit di Bawah Binar” menceritakan tentang seorang penari balet yang bernama Rani (17) yang ingin mengikuti audisi untuk menjadi penari utama balet. Ia merupakan orang yang tidak percaya diri. Yang menyebabkan Rani tidak percaya diri adalah tindakan dari pelatih Rani (40). Pelatih Rani sangat terobsesi dengan Rani. Hal inilah yang menyebabkan pelatih Rani sangat keras terhadapnya dan membuat Rani tertekan dengan perilakunya.

Ketertekannya Rani terhadap pelatih membuat Rani selalu berhalusinasi bahwa ada sosok figur hitam yang selalu menghantuinya. Figur hitam tersebut merupakan simbol ketakutannya Rani terhadap pelatihnya. Keberadaan figur hitam ini semakin membuat Rani menjadi tidak percaya diri. Saat Rani mulai audisi dan menari di atas panggung, ia selalu melihat figur hitam tersebut yang membuat gerakannya menjadi kaku dan tidak teratur. Tetapi, Rani melawan rasa takutnya terhadap figur hitam dengan menjadikan kemarahan pelatih yang telah dilakukannya sebagai acuan untuk menari lebih sempurna.

3.2. Posisi Penulis

Dalam karya film pendek berjudul “Terbit di Bawah Binar” ini, penulis diberi tanggung jawab untuk melakukan tahap *editing*, mulai dari *offline editing* yang berkaitan dengan struktur cerita film, sampai dengan *online editing* yang berkaitan dengan kualitas gambar pada film. Dalam melakukan tahapan *editing* tersebut, penulis juga harus memastikan bahwa konflik antara karakter utama dan ketakutannya pada film ini dapat tersampaikan kepada penonton. Penulis sebagai

editor harus memvisualisasikan konflik antara karakter Rani dan ketakutannya dengan memakai teknik-teknik *editing* yang penulis pakai.

3.3. Peralatan

Dalam karya film pendek berjudul “Terbit di Bawah Binar” ini, penulis diberi tanggung jawab untuk melakukan tahap *editing*, mulai dari *offline editing* yang berkaitan dengan struktur cerita film, sampai dengan *online editing* yang berkaitan dengan kualitas gambar pada film. Dalam melakukan tahapan *editing* tersebut, penulis juga harus memastikan bahwa konflik antara karakter utama dan ketakutannya pada film ini dapat tersampaikan kepada penonton. Agar tercapainya tujuan laporan ini, penulis membutuhkan peralatan yang dapat mendukung proses *editing* berlangsung. Oleh karena itu, *editor* memerlukan alat untuk bekerja dan terbagi menjadi dua bagian, yaitu *hardware* dan *software*.

3.3.1. Hardware

Dalam proses *editing* film “Terbit di Bawah Binar” ini, penulis menggunakan *personal laptop*. Berikut adalah komponen *hardware* dari *personal laptop* yang penulis gunakan.

Mainboard : ASUS ROG GL552JX

Processor : Intel® Core™ i7-4750HQ CPU @ 2.00GHz

RAM : 8 GB (Corsair 4 GB + 4 GB)

OS : Windows 7 Ultimate

VGA : *Nvidia GTX 950m*

Internal HDD : *1 TB*

External HDD : *Touro 1 TB*

Mouse : *Logitech*

3.3.2. Software

Berikut adalah *software* yang digunakan penulis untuk melakukan proses *editing*:

1. *Adobe Premiere Pro*

Software ini digunakan penulis untuk melakukan proses *editing* pada tahap *offline editing*, yaitu tahap di mana melakukan pemotongan gambar dari awal hingga akhir, *sync* suara, *color grading*, serta *preview* sampai *rendering*.

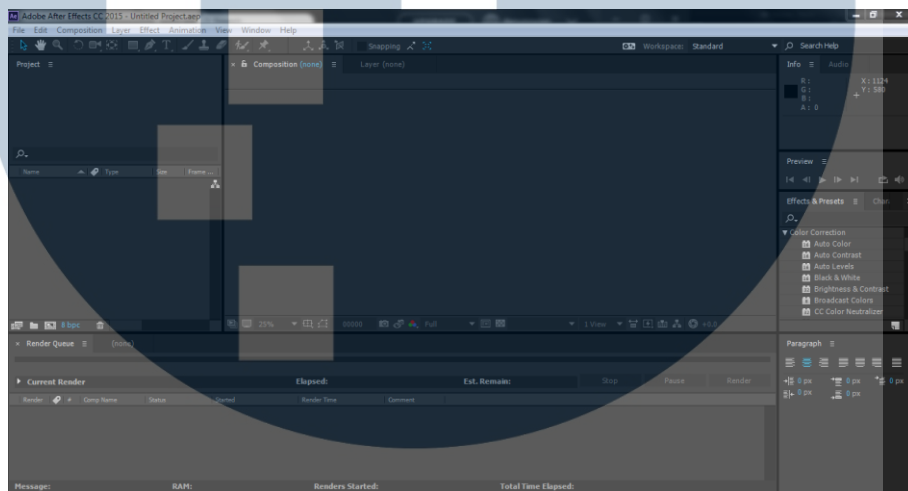


Gambar 3.1. *Adobe Premiere Pro Desktop*

(Dokumentasi Pribadi)

2. Adobe After Effects

Software ini penulis gunakan pada tahap *online editing*, di mana pada tahap ini penulis mengoreksi adanya kesalahan-kesalahan pada film seperti kesalahan latar, objek, dan lain-lain. Software ini juga digunakan penulis untuk memberikan *special effect* yang ada pada film ini.



Gambar 3.2. Adobe After Effects Desktop

(Dokumentasi Pribadi)

3.4. Tahapan Kerja

Penulis sebagai *editor* akan menjelaskan tahapan kerja serta menceritakan pengalaman yang penulis lakukan pada proses produksi film pendek berjudul “Terbit di Bawah Binar” ini. Penulis akan membagi tahapan tersebut menjadi tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.4.1. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis tidak banyak yang bisa dilakukan karena penulis sebagai *editor* yang notabene bekerja banyak setelah produksi. Oleh karena itu, penulis akan memberikan gambaran yang penulis dapat dari naskah yang telah dibuat oleh penulis naskah film ini. Di tahap ini, penulis membantu membuat cerita dan memberikan ide. Setelah penulis naskah telah membuat *draft* terakhir, penulis mulai mencari konsep-konsep *editing* yang memiliki potensi untuk diterapkan pada film tersebut.

Penulis mengambil salah satu aspek yang menurut penulis bisa banyak dibahas dengan konsep *editing* yang dipakai, yaitu konflik. Dan adegan yang menurut penulis paling penting untuk memvisualisasikan konflik antara karakter utama dan ketakutannya tersebut adalah adegan saat karakter utama bernama Rani sedang menari dan konfliknya dengan pelatih dan figur hitam. Konsep-konsep yang telah penulis siapkan kemudian didiskusikan dengan konsep dari sutradara, sinematografer, dan *production design*. Dan konsep yang telah dibuat oleh masing-masing *job desc* saling berkaitan satu sama lain. Oleh karena itu penulis dapat membahas konsep *editing* penulis pada penelitian ini.

3.4.2. Produksi

Pada tahap produksi, penulis sebagai *editor* tidak banyak melakukan sesuatu saat syuting, tetapi *editor* tetap melihat *framing* kamera yang ditetapkan oleh sinematografer agar lebih memudahkan pekerjaan penulis pada tahap pasca produksi. Penulis juga mereview *shot* yang telah direkam bersama sutradara dan

sinematografer untuk memastikan bahwa tidak ada yang salah saat merekam sebuah adegan. Penulis juga tetap memberikan opini kepada sutradara dan sinematografer untuk *editing* nanti. Selain itu, penulis sebagai *editor* juga melakukan proses *DIT* (*Digital Imaging Technician*), yang merupakan proses memindahkan data yang berasal dari kamera ke dalam *hardisk* eksternal yang telah penulis siapkan. Begitu juga dengan suara, suara yang telah direkam oleh *soundman* juga dikumpulkan supaya penulis bisa mengorganisir data-data *visual* dan *audio* tersebut. Proses ini dilakukan saat sedang istirahat syuting, perpindahan *scene*, dan saat selesai syuting.

3.4.3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, penulis menjadi peran utama, karena di tahap ini mulai masuk proses *editing* dan proses inilah yang menentukan baik atau buruknya sebuah film. Berikut adalah tahapan yang penulis lakukan sebagai *editor*.

3.4.3.1. Acquisition

Tahap ini adalah tahap di mana penulis sebagai *editor* menerima hasil rekaman atau *footage* gambar dan suara. Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *acquisition* merupakan proses pengumpulan data-data *footage* gambar dan suara untuk proses *editing* pada tahap pasca produksi. Data-data *footage* gambar dan suara tersebut harus dapat diakses oleh *software* yang dipakai oleh *editor* untuk melakukan *editing* (hlm. 7). Kemudian, penulis mengorganisasi *footage* gambar dan suara tersebut berdasarkan hari produksi tersebut dilakukan.

3.4.3.2. Organization

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *organization* merupakan tahap di mana *footage* gambar dan suara harus memiliki sistem pengelompokan yang jelas, hal ini dilakukan untuk menghindari kesulitan *editor* untuk mencari *footage* yang menurut *editor* tersebut baik (hlm. 7-8). Penulis sebagai *editor* telah mengorganisasi *footage* gambar dan suara tersebut sesuai dengan hari produksi tersebut dilakukan. Tetapi pada tahap ini, penulis kembali mengorganisasi file menjadi per *scene* yang fungsinya untuk mempermudah proses *sync* gambar dengan suara. Total ada 9 *scene*.

3.4.3.3. Review and Selection

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *review and selection* merupakan tahapan di mana setelah *editor* memperoleh dan mengatur *footage-footage* tersebut, *editor* perlu melihat kembali semua *footage* gambar dan suara, kemudian memilih *footage* yang terbaik agar bisa dipakai saat proses *editing* (hlm. 8). Setelah penulis melakukan organisasi *footage*, penulis mulai melihat kembali *footage* gambar dan suara tersebut. Tetapi, penulis dibantu dengan adanya *camera* dan *sound report* yang telah disetujui oleh sutradara. Dari *camera* dan *sound report* tersebut, terdapat label bertulisan *good* yang berarti *footage* tersebut bisa dipakai saat proses *editing*, tetapi, tidak semuanya *footage* yang diberi label *good* bisa dipakai untuk proses *editing*, sehingga penulis tetap melihat kembali *footage* lainnya dan menilai sendiri bisa atau tidaknya *footage* tersebut dipakai pada waktu proses *editing*.

3.4.3.4. *Assembly*

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *assembly* adalah sebuah tahap dimana *editor* mulai melakukan proses *editing* menjadi urutan *footage* gambar dan suara yang logis. *Editor* akan mengedit sesuai dengan naskah yang telah dibuat (hlm. 8). Pada tahap ini, penulis semua *footage* gambar dan suara penulis *import* ke *software editing* yang penulis pakai, yaitu *adobe premiere pro*. Kemudian, penulis memulai penyusunan gambar. Pada tahap ini, penulis membuat *sebuah sequence* yang didalamnya ada satu *scene* saja. Jadi, satu *sequence* terdiri dari satu *scene*. Penulis pun menyusun adegan sesuai naskah yang telah dibuat. Penulis juga melakukan *sync footage* gambar dengan suara pada tahap ini.

3.4.3.5. *Rough Cut*

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *rough cut* adalah sebuah tahapan di mana proses *editing* telah disusun sedemikian rupa dengan aliran narasi yang sesuai dengan naskah tetapi masih banyak kesalahan. Kesalahan tersebut antara lain seperti pemotongan dari satu *shot* ke *shot* lainnya belum sempurna, *audio* belum lengkap, dan lain-lain (hlm. 8). Penulis pada tahap ini menyatukan semua *sequence* yang telah dibuat dan disusun berdasarkan naskah yang telah dibuat. Setelah semua *sequence* digabung, penulis mengoreksi *shot* tersebut dari semua *sequence* karena masih banyak pemotongan gambar yang kasar. Dengan cara ini, penulis jadi mengetahui *shot* apa saja yang tidak berguna atau terlalu panjang atau *shot* apa saja yang masih bisa dilakukan pemotongan gambar lagi. Dan pada tahap ini, penulis juga melakukan diskusi dengan sutradara.

3.4.3.6. *Fine Cut*

Thompson & Bowen (2009) menjelaskan bahwa *fine cut* merupakan sebuah tahapan di mana *rough cut* telah jadi, tetapi masih ada *shot-shot* yang perlu diperbaiki. Tahap ini adalah tahap dimana proses *editing* terus-menerus diperbaiki hingga *shot-shot* yang telah disusun tersebut menjadi sempurna. *Fine cut* merupakan proses *editing* terakhir yang telah disetujui oleh sutradara dan tidak perlu diubah lagi (hlm. 8). Pada tahap ini, *rough cut* yang telah penulis buat terus menerus mendapatkan perubahan dari sutradara, dosen pembimbing, dan dosen film lainnya. Oleh karena itu, penulis terus-menerus melakukan perbaikan dan merapikan potongan-potongan *shot* yang masih kasar. Sampai pada akhirnya mencapai tahap *fine cut*, yaitu proses *editing* yang terakhir dan telah disetujui oleh sutradara dan telah menjadi *picture lock*.

3.5. Acuan

Penulis sebagai *editor* telah menerapkan teknik *editing* yang penulis gunakan ada film pendek berjudul “Terbit di Bawah Binar”. Untuk mendukung teknik-teknik tersebut, penulis mencari beberapa referensi film yang menjadi acuan. Melalui beberapa referensi film tersebut, penulis dapat mempelajari teknik *editing* yang digunakan pada film-film tersebut. Film-film yg menjadi referensi teknik *editing* penulis adalah film-film yang menggunakan teknik *rhythm*, *pacing*, dan *timing* untuk memvisualiasikan konflik pada film tersebut.

3.5.1. *Black Swan* (2010)



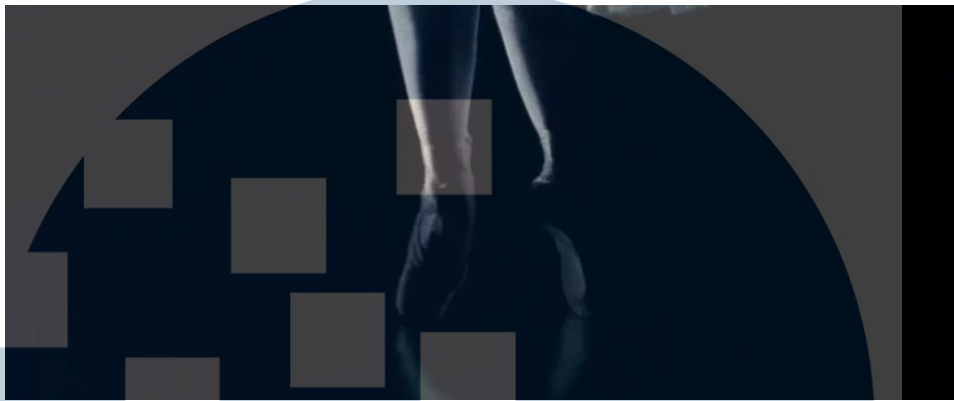
Gambar 3.3. “*Black Swan*”

(<https://indoxxi.cool/movie/black-swan-2010-y46>)

Film *Black swan* (2010) menceritakan tentang seorang penari balet bernama Nina ingin mengikuti sebuah acara tahunan *Swan Lake*. Ada sebuah adegan yang penulis jadikan acuan pada film ini, yaitu ketika karakter utama bernama Nina sedang membayangkan dirinya menari dengan sempurna saat di atas panggung.



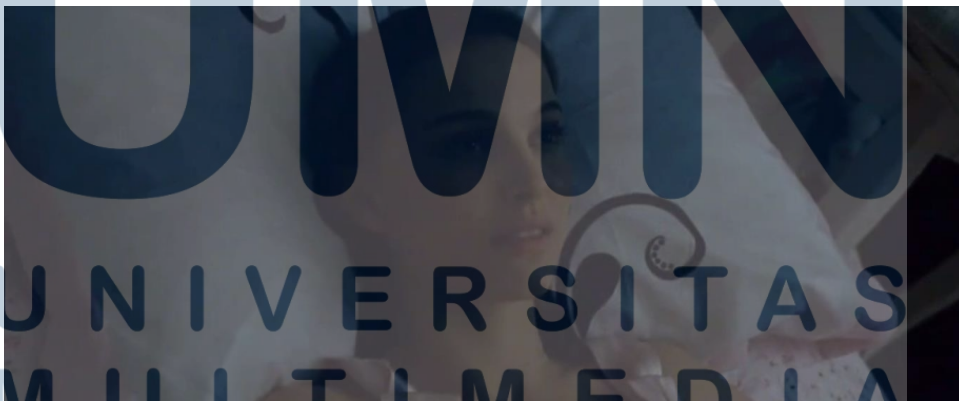
Gambar 3.4. *Shot 1* Adegan Ekspetasi Nina
(*Screen Capture* film “*Black Swan*”)



Gambar 3.5. *Shot 2* Adegan Ekspetasi Nina
(*Screen Capture* film “*Black Swan*”)



Gambar 3.6. *Shot 3* Adegan Ekspetasi Nina
(*Screen Capture* film “*Black Swan*”)



Gambar 3.7. *Shot 4* Adegan Realita Nina
(*Screen Capture* film “*Black Swan*”)

Adegan ini merupakan sebuah awal *scene* yang menceritakan tentang Nina yang sedang membayangkan dirinya menari dengan sempurna di atas panggung. Kemudian muncul karakter seperti angsa hitam yang mengganggu dirinya sedang menari. Lalu, *cut* ke *scene* Nina sedang berbaring di atas tempat tidurnya. Film “Terbit di Bawah Binar” memiliki adegan yang hampir serupa dengan adegan pada *scene* ini. Film ini menjadi acuan dalam penerapan teknik *rhythm*, *pacing*, dan *timing*. Saat Nina belum diganggu oleh sosok karakter seperti angsa putih, gerakan Nina menari sangat sempurna, *pacing editing* begitu pelan. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan kesempurnaan tarian Nina, *rhythm editing* sangat baik, dimulai dari menunjukkan ekspresi Nina yang terlihat percaya diri, kemudian menunjukkan adegan kaki Nina sedang melakukan tarian balet seperti yang ada di *shot* nomor 2. Hal ini menunjukkan bahwa Nina sangat percaya diri saat di atas panggung, dan cara menunjukkan rasa percaya diri tersebut dengan melihat ekspresi dan gerakan tari Nina.

Kemudian, adegan selanjutnya adalah ketika Nina diganggu oleh sosok karakter menyerupai angsa hitam. *Rhythm editing* pada adegan ini juga sangat baik, dimulai dari Nina yang awalnya percaya diri menjadi tidak percaya diri akibat adanya sosok tersebut. *Rhythm editing* adegan ini dibangun dengan cara membuat *pacing* yang cepat karena untuk menunjukkan gerakan Nina yang kaku dan tidak percaya diri lagi, didukung juga dengan tempo musik yang cepat. Adegan selanjutnya adalah adegan Nina sedang berbaring di atas tempat tidur seperti pada gambar *shot* 4. Teknik yang digunakan pada adegan ini adalah *timing*, *timing* yang sangat tepat untuk melakukan transisi perpindahan *scene*. Perpindahan *scene*

tersebut adalah saat Nina sedang berekspektasi kemudian *cut* ke adegan selanjutnya yang berarti masuk ke realita Nina bahwa yang ia bayangkan belum pasti realitanya akan seperti apa yang ia ekspektasikan.

3.5.2. Whiplash (2014)

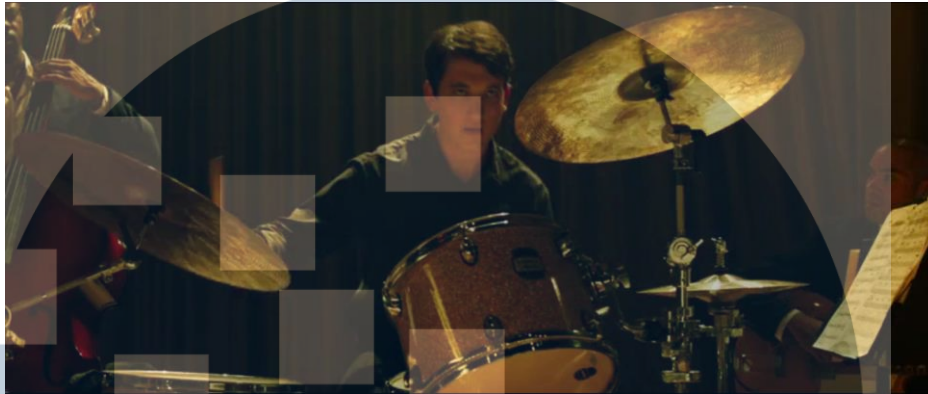


Gambar 3.8. “Whiplash”

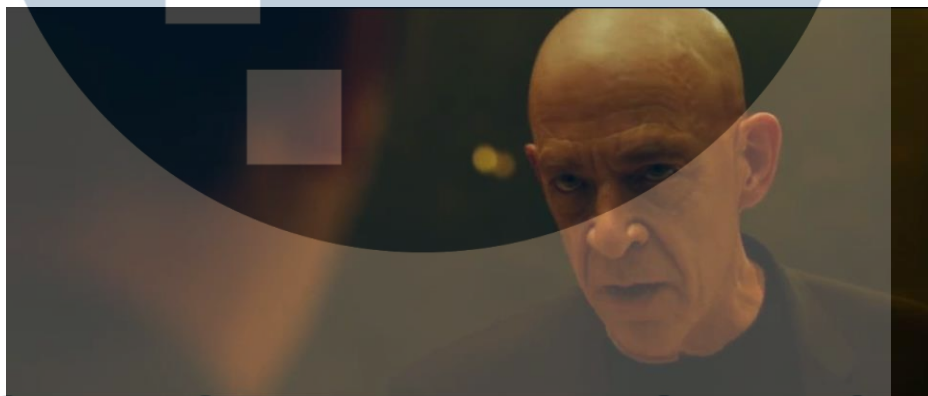
(<https://indoxxi.cool/movie/whiplash-2014-58vm>)

Film *Whiplash* (2014) menceritakan tentang seorang pemain drum bernama Andrew ingin mendaftar di sebuah sekolah musik dengan guru yang bernama Terence Fletcher yang terkenal guru yang sangat kejam ketika mengajar muridnya. Adegan yang menjadi acuan penulis pada film ini adalah adegan Andrew saat tiba-tiba datang ke sebuah konser untuk bermain drum dan berkonflik dengan gurunya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9. *Shot 1* Adegan Andrew Bermain Drum
(*Screen Capture* film “*Whiplash*”)

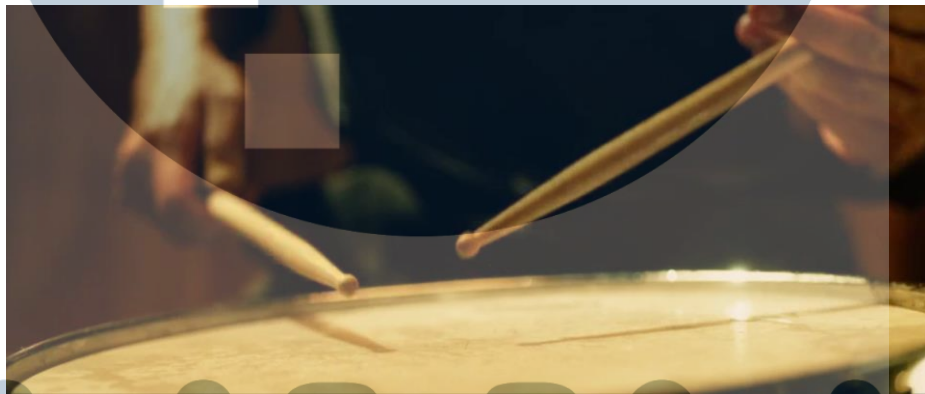


Gambar 3.10. *Shot 2* Konflik dengan Pelatihnya
(*Screen Capture* film “*Whiplash*”)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. *Shot 3* Adegan Andrew Bermain Drum
(*Screen Capture* film “*Whiplash*”)



Gambar 3.12. *Shot 4* Adegan Andrew Bermain Drum
(*Screen Capture* film “*Whiplash*”)

Adegan ini merupakan final *scene* dari film *Whiplash*. Konflik dari adegan pada film “Terbit di Bawah Binar” sangat menyerupai konflik yang ada pada film ini, yaitu konflik dengan guru dari karakter utama tersebut. Film ini juga menjadi acuan penulis dalam penerapan teknik *rhythm*, *pacing*, dan *timing*. Pada final *scene* ini, Andrew merasa percaya diri dan berani, karena sebelumnya Andrew tidak percaya diri dikarenakan tekanan dari gurunya. Tetapi, pada *scene* ini Andrew berhasil meluapkan emosinya kepada gurunya. *Rhythm* dari adegan ini sangat baik, *Rhythm*

adegan ini dapat dilihat pada potongan gambar yang digunakan oleh *editor* film ini. Ketika Andrew sedang bermain drum, pasti selalu disisipkan reaksi dari guru tersebut. Tanpa adanya dialog pada adegan tersebut seakan-akan mereka berdua sedang berbicara dengan penggunaan *rhythm editing* yang baik tersebut.

Pacing pada film ini juga beraturan. Ketika guru Andrew masih belum bisa mempercayai Andrew, *pacing* yang tercipta yaitu *pacing* yang cepat. Hal ini untuk menunjukkan Andrew yang bisa melawan rasa takutnya kepada guru tersebut, sampai pada akhirnya guru tersebut mempercayai Andrew. *Pacing* yang cepat ditunjukkan dengan cara *cutting* yang cepat, seperti *cut* dari drum, kemudian ke stik drum, kemudian ke pelatih, kemudian ke keringat Andrew, dan lain-lain. Ketika guru tersebut telah mempercayai Andrew, *pacing* menjadi pelan. Hal ini untuk menunjukkan rasa puas Andrew karena telah dipercaya menjadi pemain drum oleh gurunya. *Pacing* yang pelan ini ada pada adegan saat guru menyuruhnya untuk menurunkan nada tempo drum tersebut. *Timing* pada film ini pun tepat antara potongan *shot* dan *pacing* yang terkadang cepat juga terkadang lambat. Penulis dapat merasakan konflik antara Andrew dengan pelatihnya yang berjalan dengan sangat baik melalui penggunaan teknik-teknik *editing* pada film ini.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A