



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

Dalam *project* ini penulis sebagai *VFX Artist* melakukan sebuah manipulasi gambar dengan visual effect dalam film *Dia yang Kami Tunggu*, sebuah film yang menceritakan tentang kehidupan seorang wanita dan anaknya pasca kematian suaminya, penulis kemudian merasa tertarik untuk memaksimalkan *mise en scene* film *Dia yang Kami Tunggu*, yang berdurasi kurang lebih 18 menit melalui *visual effect* sesuai dengan kebutuhan visual pada jalan ceritanya, lalu metodologi yang digunakan penulis adalah deskriptif, Menurut Parse (2001), penelitian dengan metode deskriptif adalah sebuah metode yang dilakukan penulis penelitian dengan menceritakan peristiwa yang bermakna untuk memperlihatkan evolusi atau tujuan penelitian (hlm. 44).

3.1.1. Sinopsis

Anni tak tahu bagaimana cara memberitahu anaknya, Timo, atas musibah yang menimpa keluarganya, Anton, suami Anni yang juga ayah dari Timo, meninggal dunia karena kecelakaan kereta api, di umur pernikahan yang masih muda dengan anak yang masih berumur 5 tahun, sulit bagi Anni menerima kenyataan pahit ini, rasa cintanya yang begitu besar tergambar dalam melalui gelas kopi yang dibuatnya.

Anni tak dapat melupakan bau yang tercipta dari tubuh suaminya. Timo yang tak mengetahui kematian ayahnya, terus mencari keberadaan Anton, bersamaan dengan hal ini, Timo, tanpa ia sendiri sadari, menjadi semakin peka dan sensitif terhadap hal-hal lain di sekitarnya, Timo mulai dapat melakukan interaksi dengan makhluk halus atau orang yang sudah meninggal dunia. Setiap malam Anni selalu meninabobokan anaknya dengan lagu pengantar tidur yang diputarnya dari kaset, suatu hal yang tidak disadari Anni, setelah kematian bapaknya, Timo selalu terbangun di tengah malam setiap kali musik pengantar tidur berhenti, Timo terbangun dan selalu melihat ke arah cermin lemari kamarnya, dalam cermin, Timo menemukan sosok ayahnya yang terus memperhatikannya.

Di sisi lain, ada bahaya yang masih mengintai mereka, sebuah roh perempuan yang tidak diketahui dari mana asalnya selalu berusaha mengganggu hidup mereka, arwah perempuan dengan tatapan mata yang sangat tajam, memakai baju berwarna merah, terus mengintai hidup mereka, perempuan ini seakan mendendam pada Anni dan tak menginginkan Anni dan Timo untuk hidup tenang. Perempuan ini seakan cemburu dan menginginkan Anton, walaupun Anton telah meninggal, suatu malam, Anni memergoki Timo sedang berkaca di tengah malam sembari memanggil ayahnya, Timo semakin berontak dan terus merengek meminta ayahnya kembali, Anni tak sengaja menampar Timo, diiringi dengan lampu yang padam, malam itu, mereka tidur saling membelakangi, pintu kamar tak lama terbuka sendiri, Timo melihat ayahnya berjalan keluar dan mengikutinya, hingga menemukan kebenarannya sendiri, kebenaran yang cukup mengguncang bagi anak seusianya.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam film ini adalah sebagai seorang *visual effect artist* yang bertanggung jawab pada tahap *post-production* berupa penambahan elemen-elemen *visual effect* pada beberapa *scene* dalam film.

3.2. Hardware

Berikut adalah hardware utama yang menjadi alat tulis bagi penulis dalam beroperasi:

1. CPU dengan spesifikasi *Intel Core i7-3770, AMD Radeon HD 6570 / 2GB / DDR 3, 8GB RAM*.
2. *External SSD 120 GB, Hardisk Seagate 1 TB*: sebagai media penyimpanan *footage* yang berukuran besar.
3. *Mouse M-Tech*: memudahkan penulis bermanuver menggunakan *mouse* saat proses *editing visual effect*.

3.3. Software

Berikut adalah *software* khusus yang digunakan penulis dalam mengedit *visual effect*:

1. *Autodesk Maya 2013*: untuk membuat model *3D* yang kemudian akan diexport ke dalam bentuk format *.obj* dan nantinya akan diimport lagi ke dalam *software Cinema 4D*, alasan mengapa penulis menggunakan *Autodesk Maya* ialah mudahnya penggunaan *tools* yang dianggap penulis lebih mudah dan efisien dari *software 3D* lainnya.

2. *Cinema 4D*: *software* pembantu dalam membuat *motion tracking* dan mengontrol tata cahaya yang lebih memudahkan penulis ketika menggunakannya, *Cinema 4D* juga dapat digunakan untuk *modeling object 3D*, akan tetapi penulis lebih *familiar* dengan *Autodesk Maya* dalam pembuatan *modeling object 3D*.
3. *PFTrack*: *software* untuk melakukan *tracking*, berbeda dengan *Cinema 4D*, *PFTrack* memiliki fitur lebih lengkap dalam proses *tracking*, alasan penulis menggunakan *PFTrack*, karena *PFTrack* mampu melakukan *tracking* secara keseluruhan anggota badan secara *detail* dengan menggunakan *object 3D geometry* lalu hasil *trackingnya* dapat dibawa secara langsung ke *Adobe After Effect*.
4. *Adobe After Effect CC 2015*: berperan dalam menyatukan *fine-cut* dengan *visual effect* yang diciptakan melalui *tools* yang terdapat dalam *Adobe After Effect*, dengan *software* ini, penulis juga dapat mengombinasikan objek *3D* yang diciptakan melalui kedua *software* di atas secara utuh.

3.4. Acuan

Acuan *visual effect* diambil dari beberapa film yang juga menggunakan *visual effect* sebagai pendukung sebuah jalan cerita, seperti dalam film *Game of Thrones (2011)* yang menggunakan beberapa teknik *3D* dalam menciptakan sebuah set sehingga tampak real, lalu *Silent Hill (2012)* yang menggunakan teknik lain seperti *greenscreen* dan *particle effect* dalam mendukung *environment* pada adegannya.



Gambar 3.1. *Making of Game of Thrones Sesason 4*

(<http://www.cgmeetup.net/home/making-of-game-of-thrones-season-4/>, 2014)



Gambar 3.2. *Silent Hill Revelation 3D*

(<http://aveinspiration.blogspot.co.id/2012/11/silent-hill-revelation-3D.html>, 2012)

3.5. Tahapan Kerja

Tahapan kerja yang dilakukan penulis berupa *roundtrip*, yaitu tahapan kerja yang terlihat dilakukan secara berulang ulang melalui sebuah *software* yang sama, berikut langkah langkah dari proses awal hingga *post-production*:

1. Pemberkasan

Pemberkasan adalah tahap awal yang dilakukan dengan *editor* karena *editor* akan memilah *footage-footage* yang nantinya akan digunakan dalam film,

setelah *footage* masing-masing *scene* dipilih oleh *editor* dan *director*, *file-file footage* tersebut akan disimpan dalam *folder-folder* berdasarkan *scene* pada *script*, kemudian *folder-folder scene* tersebut akan dipindahkan ke dalam *hardisk*, pemberkasan ini wajib dilakukan supaya memudahkan penulis dan *editor* ketika mau melakukan *editing*.

2. Pengaplikasian *Visual Effect*

Tahap ini adalah tahap dimana *footage-footage* yang sudah dipilih tadi, dimanipulasi melalui *software* yang digunakan penulis, manipulasi yang dimaksudkan adalah penambahan dan pengurangan elemen visual dalam *frame*.

3. *Retouch*

Setelah dimanipulasi, *footage* kemudian memasuki tahap *retouch* dengan menggunakan elemen *color correction* agar *visual effect* yang tercipta dapat terlihat menyatu dengan *live footage* dan tampak *real*.

4. *Rendering*

Tahap ini adalah tahap terakhir yaitu *export* hasil *footage* yang telah melalui tahapan kerja di atas sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh, dan menjadi format video yang siap disatukan dengan *footage* lainnya.

3.6. Temuan

Dalam proses pengerjaan pada tahap *post-production* film *Dia yang Kami Tunggu*, yang menjadi temuan pertama penulis adalah berbedanya penggunaan metode *tracking* pada tiap visual yang akan diciptakan, sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan *point track* yang sempurna, seperti *tracking* biasa

pada lokasi bermain *3D* dan *tracking* pada wajah, yang sifatnya detail menggunakan *geometry head face*, kemudian penulis juga menemui kesulitan pada proses *live review* saat *editing*, karena beratnya *visual effect* yang diciptakan, akibatnya proses *editing visual effect* tidak dapat *dimonitoring* sebelum melakukan *rendering*.

Hal tersebut juga membatasi penulis dalam mewujudkan *visual 3D* pada *scene* lainnya, guna menghindari *crash* saat *editing* yang bisa menyebabkan kerusakan *file* yang fatal, semakin banyak *object 3D* dan penggunaan efek pada visual yang diciptakan, semakin berat pula *CPU* penulis dan memakan waktu yang cukup lama dalam proses *rendering*.

UMMN