

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA

A. Konsep Naratif

1. Deskripsi Karya

Judul : JAJANG *ON THE SHORE*

Tema : Sosial Budaya

Genre : Drama Keluarga

Durasi : 15 Menit

Resolusi : 1920 x 1080

Format : H.264

Frame Rate : 24 fps

Aspek Rasio : 16:9

Bahasa : Sunda

2. Target Penonton

Usia : 13+

SES : B – C – D

Gender : Laki-laki dan Perempuan

3. Ide

Ide dasar pada film ini merupakan kisah dari seorang anak remaja yang memiliki ketertarikan dan kegemaran kepada olahraga surfing, surfing sangat banyak digemari oleh banyak orang, terutama oleh masyarakat sekitar pantai dan khususnya di Batu Karas. Anak remaja ini bernama “Jajang”, kegemarannya terhadap surfing tidaklah

berjalan mulus, dikarenakan ia mempunyai larangan yang diberikan oleh sang ayah, larangan ini juga ada karena sang ayah mempunyai trauma pada laut dan olahraga surfing. Kematian sang ibu, sang ayah ingin menikah lagi dengan meminta bantuan sang anak sebagai pemaes dalam pernikahannya, sang anak tidak bisa menolak dan harus menjalankan semua prosesnya dengan tegar dan Ikhlas.

4. Judul

Judul film ini adalah “JAJANG *ON THE SHORE*” merupakan judul film yang akan digarap. Judul ini menyangkut tentang pantai, mempunyai latar belakang pantai karena karakter pada film ini yaitu seorang anak remaja yang tinggalnya tidak jauh dari pantai, juga “Jajang” merupakan karakter yang gemar dan menyukai olahraga surfing, tetapi dia mempunyai larangan dari sang ayah tentang surfing dan pantai.

5. Premis

Jajang (13) merupakan seorang anak remaja yang berkeinginan untuk belajar surfing seperti anak lainnya, anak tetapi ia dilarang oleh bapaknya yang berprofesi menjadi nelajan, larangan ini dikarenakan sang bapak sempat mengalami trauma karena surfing.

6. Film Statement

Surfing di Indonesia belum menjadi budaya yang dipandang oleh warga yang jauh dari pantai, padahal Surfing telah menjadi budaya yang melekat pada warga pesisir pantai. Maka dari itu, film ini memperlihatkan budaya surfing yang sudah melekat di Batu Karas yang patut di lestarikan, hal ini dikarenakan banyaknya potensi para surfer di Batu Karas yang berprestasi dan berpotensi.

B. Konsep Sinematik

Konsep yang akan digunakan pada film “JAJANG ON THE SHORE” ini dengan menggunakan teknik *pacing variabel*. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk menguatkan penekanan pada cerita dengan gaya film realisme. Gaya tersebut Untuk Mewujudkan unsur unsur dalam teknik *pacing variabel*. Ada beberapa acuan yang mendukung seperti dialog, adegan, dan *cutting*. Berikut beberapa teknik dan alat pendukung dalam proses penyuntingan gambar antara lain :

1. *Straight Cut*

Teknik ini adalah salah satu cara *cutting* gambar dari satu *shot* berpindah ke *shot* lain. Pada film ini akan didominasi oleh pemotongan *straight cut* karena penulis ingin memberikan pemotongan yang membuat film realistik.

2. *Crosscutting*

Teknik yang digunakan ini merupakan pergantian *shot* bersamaan tetapi dengan latar dan waktu yang berbeda, teknik ini akan digunakan pada film ini di *scene*.

3. *Editorial Thingking*

Dalam film penyunting gambar juga bisa disebut sebagai sutradara kedua, sehingga harus menguasai dan mengetahui unsur dramatik, nuansa warna, dan tata Cahaya. *Editorial thingking* adalah pikiran atau imajinasi seorang penyunting gambar terhadap membangunnya gambar mentah sehingga menjadi sebuah cerita sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Teknik ini juga bisa disebut cara kerja apa yang akan dilakukan penyunting gambar saat proses *editing*.

4. *Mood and Look*

Dalam segi warna pada film ini, penyunting gambar, sutradara, dan penata kamera

memiliki visi yang sama, dimana pada film ini akan menggunakan warna greenish sesuai latar belakang yang diambil, selain color palate greenish mengandung psikologis warna dari sebuah pertumbuhan sesuai dengan pertumbuhan emosional karakter dalam film fiksi yang akan dibuat. Warna hijau ini mengandung makna dari perasaan optimis dan motivasi.



Gambar 3. 1 Gambar Color Palette

(sumber: Pinterest)



Gambar 3.2 Gambar Color Palette

(sumber: Pinterest)

5. Alat pendukung *editor*

a. Device

Alat yang digunakan oleh penulis sebagai penyunting gambar untuk proses *editing* yakni menggunakan ASUS FX505DD, Ryzen 5 3550 with Radeon Vega Mobile GFX, resolusi 1920x1080, 15'6 60hz, IPS, Geforce GTX 1050, Ram 8+8gb (16GB), Storage HDD 1TB + SSD M.2 NVME 256GB. Dan Juga Macbook Pro M1 13" Layar Retina (diagonal) IPS; resolusi 2560 x 1600 - 227 piksel, Chip M1 CCPU 8-core GPU 8-core, SSD 256GB.



Gambar 3. 2 Laptop ASUS FX505DD

b. Software



Gambar 3.3 DaVinci Resolve

Davinci Resolve, digunakan untuk melakukan proses *roughcut*, dan juga *color grading*.



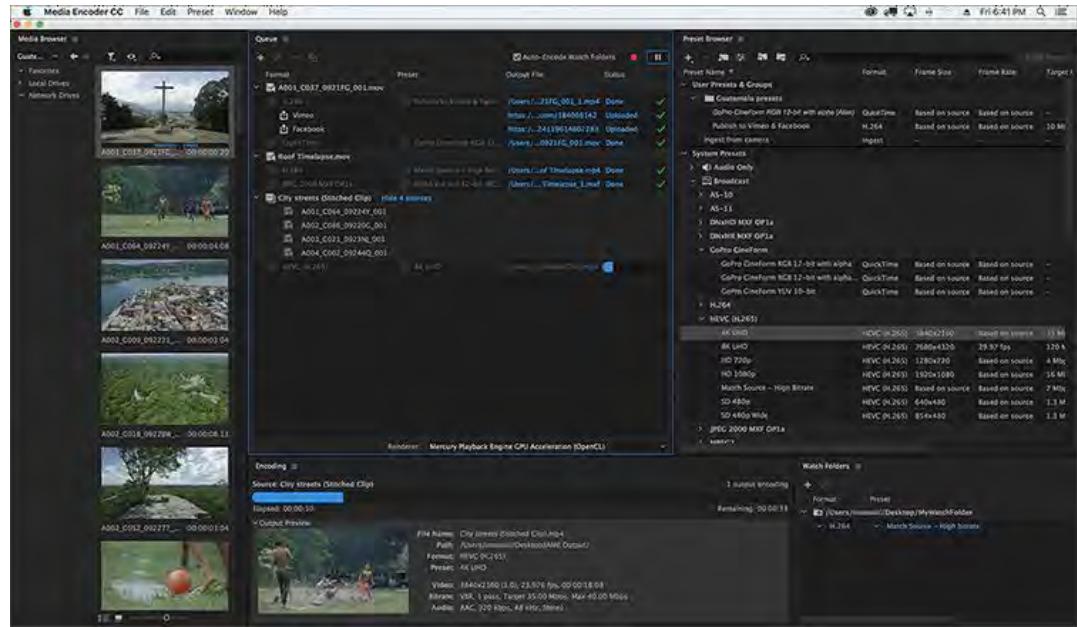
Gambar 3. 4 Adobe After Effect

Adobe After Effect, digunakan untuk melakukan *Rotoscope* jika diperlukan dalam proses *editing*.



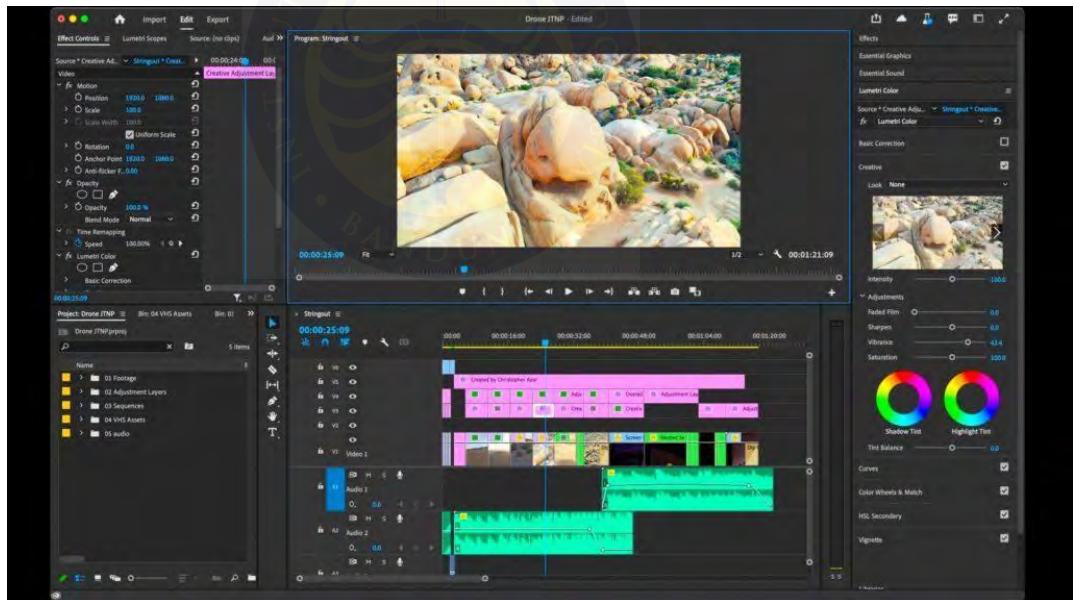
Gambar 3. 5 Adobe Audition

Adobe Audition, *Software* ini digunakan untuk mixing dan mastering audio saat *editing*.



Gambar 3. 6 Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder, Digunakan untuk proses *rendering* selbih singkat dari *software* adobe.



Gambar 3. 7 Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro, Digunakan untuk *backup* proses Roughcut jika terjadi kendala di *software* Davinci Resolve.

C. Workflow

1. Menerima File Dari Lapangan

Penerimaan file di saat produksi disaat proses pemindahan dan *proxy* yang telah di lakukan DIT (*Digital Imaging Technician*), Penyunting gambar bertugas memastikan kembali semua file telah tersusun dan kumplit sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

2. *Editing Offline*

Ini adalah tahapan dimana menggabungkan *footage* audio dan visual hingga membentuk cerita yang utuh seperti pada naskah, secara kasar *offline editing* fokus pada penyusunan cerita. Untuk proses yang dilakukan sebagai berikut

1. *Sync*

Sync atau sinkronisasi adalah proses menyatukan sebuah *file footage* RAW dengan *file* audio RAW sehingga visual dan audio berkesinambungan.

2. *Organization*

Proses ini membentuk sebuah folder untuk mengelompokan *footage visual* dan audio yang telah disinkronkan kedalam satu folder sesuai dengan scene/day sehingga membuat penyunting gambar lebih mudah dalam proses selanjutnya.

3. *Review and Selection*

Ini dilakukan untuk penjauhan dan memilih *footage* mana saja yang terbaik dari seluruh *footage* yang dapat dimasukan kedalam *timeline editing*.

4. *Assembly cut*

Proses ini bisa juga penggabungan, yang dimaksud adalah penggabungan *footage* yang telah dipilih pada proses sebelumnya hingga

menjadi kesatuan, pada proses ini juga *scene/shot* juga akan mulai disusun dengan cerita atau alur sesuai naskah.

5. *Roughcut*

Rangkaian kasar yang telah dibuat pada proses *assembly cut* akan disesuaikan lagi pada proses ini, seperti membuang *footage* yang dirasa kurang pas atau penyesuaian lain seperti penyesuaian tempo yang bertujuan memperkuat cerita yang telah dibuat

6. *Fine Cut*

Setelah penyesuaian pada proses sebelumnya proses ini berarti struktur film, alur, dan tempo telah bagus ataupun telah sesuai dengan apa yang direncakan, pada proses ini hanya bisa dilakukan perubahan kecil yang tidak mengaruh struktur film.

7. *Picture Lock*

Proses ini berarti mengunci keseluruh proses *editing offline*, yang berarti tidak ada penyesuaian apapun, dan tidak ada lagi perubahan dalam struktur cerita, tempo, atau lainnya. Dan setelah proses ini selesai akan lanjutke tahap berikutnya yaitu *online editing*.

4. *Editing Online*

Pada tahap ini bisa dikatakan proses penyempurnaan dari tahap sebelumnya, Proses ini juga akan melewatkkan proses penambahan *color grading*, *visual effect*, ataupun audio sesuai dengan konsep yang telah dibuat, untuk tahapan proses yang akan di lakukan yakni :

1. *Color Correction* dan *Color Grading*

Proses ini dilakukan karena pada umumnya *file footage visual* akan berupa RAW dan biasanya menggunakan sistem warna flat agar bisa mengatur pencahayaan dan lainnya secara lebih luas. *Color Corection* ini akan mesinkronkan warna antar *footage* sehingga film terasa tidak ada perubahan signifikan yang dapat membuat penonton tidak nyaman. *Color Grading* proses ini akan memberikan mood warna pada film sesuai dengan adegan maupun sesuai konsep sutradara yang telah ditentukan.

2. *Visual Effect*

Setelah selesai pada proses sebelumnya, selanjutnya maka akan lanjut ke proses *visual effect*, yakni proses ini bisa menambahkan effectapi, asap maupun lainnya, tapi pada film yang akan penulis buat hanya akan melakukan proses *rotoscoping* jika diperlukan, yaitu proses penghapusan atau menghilangkan objek tertentu yang dianggap mengganggu pada *visual*.

3. *Sound Designing*

Selain visual disini juga akan dilakukan sebuah perubahan pada audio mentah dan akan diolah oleh *sound designer* untuk menambah efek suara, menata suara, maupun menambahkan karakter suara yang bertujuan menenangkan adegan cerita pada film. Selain dari itu ada juga proses pembuatan musik atau bisa disebut *music scoring* untuk membuat musik sesuai adegan untuk menciptakan efek dramatis ataupun penguatan film.

4. *Mastering*

Ini adalah proses *final* yaitu menyatukan *file* visual dan audio yang telah dilakukan penyesuaian oleh *Colorist*, *Sound designer*, *Music Composer*, *Visual Artist*, dan Lainnya pada proses – proses sebelumnya,

sehingga pada tahap ini *editing* film bisa dikatakan selesai dan film siap ditayangkan.

