

BAB III

KONSEP KARYA

III.1. Konsep Penciptaan

Dalam penciptaan sebuah film butuh proses dan konsep yang sangat panjang, Adapun konsep *editing* yang digunakan untuk mendukung terciptanya penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” yaitu :

III.1.1 Konsep *Editing*

Editing film dokumenter “*The Bunker*” ini menggunakan teknik *editing non-linear* yaitu melakukan proses *editing* dengan menggunakan *software editing* film *Adobe Premiere Pro*, dengan menggunakan *editing non-linear* bisa menyisipkan visual lain berupa video, gambar atau animasi 2D kedalam adegan film. Pencipta juga menggunakan *editing* kompilasi yang berguna untuk menampilkan visual sesuai dengan narasi yang disampaikan oleh narasumber dan narator, untuk mempermudah penonton memahami informasi yang disampaikan. Dalam proses *editing* film dokumenter ini teknik *editing non-linear* dan *editing* kompilasi saling melengkapi satu sama lain yang akan membuat hasil editing lebih maksimal.

Adapun *editing list* yang dibutuhkan untuk mempermudah pencipta pada saat proses pasca produksi dalam film dokumenter “*The Bunker*” adalah sebagai berikut :

Tabel III.1. *Editing List*

No	Segmen	Ext/Int	Visual	Audio	Sound	transisi	Jenis visual	Durasi
	<i>Bumper</i>		<i>Bumper</i>				Animasi / <i>Motion</i>	20 Detik
1	1	Ext	Narator dan Tambahan	Narator Opening	<i>Ambient</i>	<i>Dissolve</i> dan <i>Cut to Cut</i>	video	1 Menit 30 Detik
2		Int	Narator dan Tambahan	Narator Mengenai Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	40 Detik
1	2	Int dan Ext	Pengelola Bunker	Mengenai Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	1 Menit 30 Detik
2		Int	Tim Ahli Cagar Budaya dan tambahan	Mengenai Bunker dan asal usul	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video dan animasi	2 Menit 40 Detik
3		Int	Sejarahwan Kota Medan dan tambahan	Mengenai Bunker dan asal usul	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video dan animasi	2 Menit 40 Detik
4		Int	Tim Ahli Cagar Budaya dan tambahan	Mengenai Bunker dan asal usul	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	2 Menit 15 Detik
5		Int	Sejarahwan Kota Medan dan tambahan	Mengenai Bunker dan asal usul	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	1 Menit 50 Detik
6		Int	Narator	Narator Kesimpulan	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Animasi	45 Detik
1		Int	Narator	Narator	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	13 Detik
2		Ext	Pengelola Bunker		<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	6 Detik

				Mengenai yang tinggal di Bunker				
3	3	Int	Narator	Narator	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	20 Detik
4		Ext	Penglola Bunker	Mengenai Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	1 Menit 35 Detik
5		Int	Istri Penglola Bunker	Mengenai Tinggal diBunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	15 Detik
6		Ext	Tante Penglola Bunker	Mengenai Tinggal diBunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	25 Detik
7		Int	Istri Penglola Bunker	Mengenai Tinggal diBunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	12 Detik
8		Ext	Tante Penglola Bunker	Mengenai Tinggal diBunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	30 Detik
1	4	Ext	Penglola Bunker	Mengenai Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	10 Detik
2		Int	Istri Penglola Bunker	Mengenai Suasana Tinggal di Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	30 Detik
3		Ext	Penglola Bunker	Mengenai Suasana Tinggal di Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	40 Detik
4		Int	Istri Penglola Bunker	Mengenai Suasana Tinggal di Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	40 Detik
5		Ext	Tante Penglola Bunker	Mengenai Tinggal diBunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	20 Detik
6		Int	Istri Penglola Bunker	Mengenai Suasana Tinggal di Bunker	<i>Ambient</i>	<i>Cut to Cut</i>	Video	40 Detik

III.1.2. Konsep Animasi

Animasi pada film dokumenter “*The Bunker*” ini menggunakan animasi 2D, konsep animasi akan disesuaikan dengan narasi yang disampaikan oleh narasumber dan narator dengan menggunakan teknik *editing* kompilasi. Beberapa konsep yang akan menggunakan animasi diantaranya adegan tentara jepang memasuki wilayah sumatera utara khususnya kota medan, dan adegan mengenai identitas bunker. Pembuatan model animasi menggunakan *software Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* sedangkan untuk mengerakkan animasi menggunakan *software Adobe After Effect*.

III.1.3. Konsep Suara

Pada bagian konsep suara pada film dokumenter “*The Bunker*” adalah :

III.1.3.1. *Human Voice*

Suara yang dihasilkan oleh manusia itu sendiri, misalnya suara dari narasumber dan narator.

III.1.3.2. Musik

Musik untuk mempertegas adegan supaya terkesan menarik. Musik dimaksudkan hanya untuk latar belakang, maka ini termaksud dalam *sound effect* atau efek suara seperti instrumen *opening* film.

III.2. Konsep Teknis

Pada penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” ini melewati beberapa proses, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Adapun tahapan dari setiap bagiannya antara lain adalah sebagai berikut :

III.2.1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan persiapan. Pada praproduksi tahapan awal yang dilakukan adalah pengumpulan ide cerita dan kemudian mengembangkan menjadi cerita yang utuh sehingga siap untuk di produksi, pada tahap pra produksi harus memikirkan matang-matang perencanaan untuk memudahkan pada saat proses produksi.

Pencipta sebagai editor bertugas dan membantu dalam menyiapkan film dan menggabungkan tiap-tiap gambar. Adapun beberapa *output* yang dihasilkan dalam proses ini yaitu persiapan kebutuhan peralatan *editing*, *software editing*, persiapan kebutuhan peralatan produksi, dan merancang konsep animasi 2D.

III.2.1.1. Persiapan Peralatan *Editing*

Adapun beberapa peralatan *editing* yang diperlukan dalam penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” adalah sebagai berikut :

III.2.1.1.1. CPU

Personal Computer atau PC adalah perangkat komputer yang biasa digunakan perorangan. PC pada umumnya digunakan di rumah, pusat

perbelanjaan maupun di kantor untuk kebutuhan pribadi dan perusahaan. Fungsi utama PC adalah mengolah data input dan menghasilkan *output* (keluaran) berupa data sesuai dengan keinginan pengguna (*user*). Pada penciptaan film dokumenter “*The Bunker*” sendiri, pc ini digunakan sebagai salah satu alat pendukung untuk proses *online editing*.



Gambar III.1. CPU
(Sumber : Ahmad Nurhadi Lubis, 2023)

III.2.1.1.2. Mouse

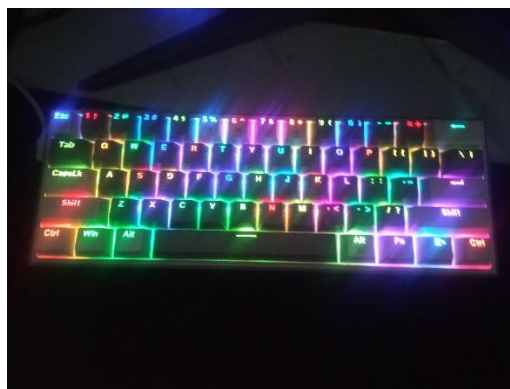
Kegunaan *mouse* pada komputer adalah untuk mengarahkan dan mengatur posisi kursor (*pointer*) sebagai objek perintah pada desktop pada monitor. Alat ini juga digunakan untuk memudahkan *editor* dalam menyelesaikan segala pekerjaan yang nantinya akan dilakukan selama proses *editing*.



Gambar III.2. *Mouse*
(Sumber : Ahmad Nurhadi Lubis, 2023)

III.2.1.1.3. *Keyboard*

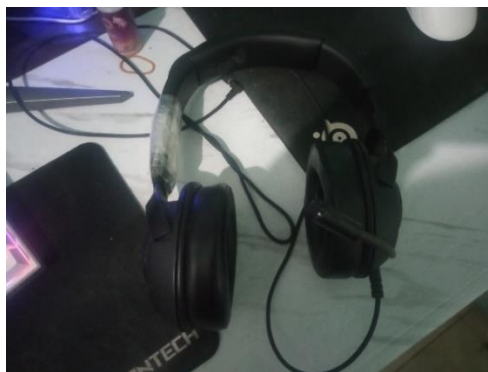
Keyboard adalah alat input dan merupakan salah satu perangkat keras komputer yang memiliki macam-macam tombol yang memiliki fungsi yang berbeda tergantung pada penekanannya yang dapat menghasilkan proses sesuai dengan kemauan kita. Fungsi utama suatu *keyboard* adalah untuk memasukkan data maupun perintah pada komputer atau yang dikenal sebagai perangkat input.



Gambar III.3. *Keyboard*
(Sumber : Ahmad Nurhadi Lubis, 2023)

III.2.1.1.4. *Headset*

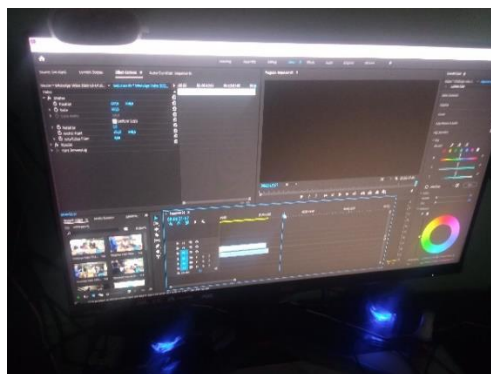
Headset adalah gabungan antara headphone dan mikrofon. Alat ini biasanya digunakan untuk mendengarkan suara dan berbicara dengan perangkat komunikasi atau komputer. *Headset* ini digunakan agar editor lebih detail dalam mendengar suara pada saat proses *editing*.



Gambar III.4. *Headset*
(Sumber : Ahmad Nurhadi Lubis, 2023)

III.2.1.1.5. *Monitor*

Monitor berfungsi sebagai *Output* dari memori komputer atau *central processing* unit berupa *biner*. Fungsi lainnya dari monitor adalah menampilkan data-data berupa *grafis* tampilan dari *prosesor* untuk ditampilkan agar pengguna bisa melihat apa yang sedang dioperasikannya.



Gambar III.5. *Monitor*
(Sumber : Ahmad Nurhadi Lubis, 2023)

III.2.1.2. *Software Editing*

Software yang digunakan dalam proses pencipta sebagai editing sebagai berikut :

III.2.1.2.1. *Adobe After Effect*

Adobe After Effects adalah *software* animasi 2.5D yang digunakan untuk pembuatan animasi, efek visual (*VFX*), dan *Motion*.



Gambar III.6. Logo *Adobe After Effect*
(Sumber : Sumber Google.com)

III.2.1.2.1. *Adobe Audition*

Adobe Audition merupakan program pengolah file multimedia khususnya file audio/suara. Dengan *software Adobe Audition* ini dapat merekam suara, memperbaiki kualitas suara, menambahkan berbagai efek suara, dan menggabungkan dengan berbagai *track* suara menjadi satu *track*, dan menyimpannya dalam berbagai format.



Gambar III.7. Logo Adobe Audition
(Sumber : Sumber Google.com)

III.2.1.2.1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah program aplikasi yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. Walaupun Photoshop juga bisa digunakan untuk membuat gambar/*grafis*.



Gambar III.8. Logo Adobe Photoshop
(Sumber : Sumber Google.com)

III.2.1.2.1. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah program yang dibuat untuk *editing* video dan bagian dari *Adobe Creative Suite*, rangkaian desain grafis, editing video, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh *Adobe Systems*. *Premiere*

Pro mendukung beberapa jenis pengeditan video dan tersedia berbagai *plug-in* yang dapat memudahkan proses pengeditan.



Gambar III.9. Logo Adobe Premiere Pro
(Sumber : Sumber Google.com)

III.2.1.2.1. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah aplikasi perangkat lunak yang cukup populer digunakan oleh desainer grafis untuk membuat grafik vector.



Gambar III.10. Logo Adobe Premiere Pro
(Sumber : Sumber Google.com)

III.2.1.3. Persiapan Kebutuhan Alat Produksi

Adapun beberapa kebutuhan peralatan yang diperlukan untuk proses produksi dalam film dokumenter “*The Bunker*” adalah sebagai berikut :

Tabel III.2. Peralatan Produksi

Nama Alat	Jumlah	Keterangan
Kamera	2	Canon 5D-III , Nikon D7200
Lensa	2	1 Lensa 18-105mm, 1 Lensa 16-35
Tripod	2	Takara
<i>Memory card</i>	2	Lexar 64gb, Sandisk 32gb
<i>Lighting</i>	3	
<i>Mic Record</i>	1	Booya

III.2.1.4. Merancang Konsep Animasi 2D

Pencipta merancang konsep animasi 2D yang akan digunakan untuk penambahan visual dalam film dokumenter “*The Bunker*”, rancangan konsep animasi ini dibuat menggunakan peralatan menggambar yang selanjutnya pada tahap produksi akan dibuat ulang menggunakan *software Adobe Illustrator* ataupun *Adobe Photoshop*.

III.2.2. Produksi

Produksi merupakan sebuah tahap dimana semua materi berupa gambar, suara, animasi 2D dan efek-efek visual yang telah dirancang pada saat pra produksi yang akan direkam saat syuting sehingga menghasilkan sebuah visual yang sesuai dengan rancangan konsep yang ada. Pada tahap ini pencipta sebagai *editor* tetap akan membantu rekan lainnya seperti memberikan masukan dan saran ide yang bagus kepada sutradara untuk membuat *shot* tambahan sesuai dengan konsep apabila ada yang kurang. Selain itu pencipta juga membantu setting lokasi

kemudian membuat laporan *timecode* pada proses *shooting*, laporan *timecode* untuk memudahkan *editor* pada saat proses *editing*. pada proses produksi ini pencipta juga akan membuat animasi yang sudah dirancang sebelumnya menggunakan *software Adobe Illustrator* atau *Adobe Photoshop*, setelah semua bahan animasi yang sudah dirancang selesai dibuat tahap selanjutnya akan dianimasikan menggunakan *software Adobe After Effect* yang hasil akhirnya menjadi animasi 2D.

III.2.3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi ini, pencipta akan melakukan proses *editing* pada film dokumenter “*The Bunker*”. Proses yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

III.2.3.1. Offline Editing

Pada tahap *offline editing* ini, pada proses ini pencipta melakukan pemotongan adegan dan menggabungkan adegan sesuai urutan yang sudah ditentukan, proses pemotongan adegan serta penggabungan adegan ini menggunakan teknik *editing non-linear* yaitu dilakukan menggunakan *software editing film Adobe Premiere Pro*. Pada tahap ini juga pencipta menerapkan teknik *editing* kompilasi dengan cara menyisipkan visual lain yang sudah disediakan berupa video, animasi 2D dan gambar sesuai dengan narasi yang disampaikan.

III.2.3.2. Online Editing

Pada tahap *online editing*, dilakukan penambahan efek-efek seperti efek transisi yang akan digunakan pada setiap potongan adegan, *color grading* pada setiap adegan, penambahan efek *Motion* seperti nama

narasumber yang akan ditampilkan pada saat adegan wawancara dan penambahan *background*. Selanjutnya setelah semua proses editing selesai, pencipta akan *me-review offline* dengan sutradara agar dapat langsung diperbaiki apabila ada kesalahan atau tidak sesuai.

III.3. Desain Produksi

Desain produksi yang bisa menjadi panduan yang baik tentang apa-apa saja yang harus dikerjakan selama *shooting*.

Adapun beberapa konsep produksi yang diterapkan dalam film dokumenter “*The Bunker*” antara lain sebagai berikut :

III.3.1. Identitas Karya

Adapun identitas karya dalam film dokumenter “*The Bunker*” adalah sebagai berikut :

Tabel III.3. Identitas Karya

Nama	Keterangan
Judul Film	The Bunker
Format Film	Film Dokumenter
Durasi Film	40 Menit
Bahasa	Indonesia
Tahun Produksi	2023
Sutradara	Rifi Naufal Aslam
Editor	Ahmad Nurhadi Lubis

Narasumber	Denni Syahputra Dr. Phill. Ichwan Azhari Drs. Lucas Partanda Koestoro, DEA Nurmalia, SE Rachmawati Juli Suharti
Target Penonton	Masyarakat Indonesia
Tema Film	Bangunan Bersejarah
Tujuan Film	Memberikan Informasi
Premis	Sebuah peninggalan bunker militer Jepang yang sekarang dikelola dan menjadi tempat tinggal keluarga Denni Syahputra
Sinopsis	Sebuah bunker militer Jepang yang sekarang dikelola dan dihuni menjadi tempat tinggal Denni Syahputra, setelah bunker tersebut diwariskan oleh kakeknya. Film dokumenter ini juga memasukan pandangan pemerintah setempat mengenai bunker Jepang tersebut.

III.3.2. Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan dalam penciptaan film dokumenter *“The Bunker”* adalah sebagai berikut :

