

BAB III

KONSEP KARYA

III.1 Konsep Penciptaan

Konteks Tri-Heliks : Perspektif Konsep Penciptaan milik I Wayan Sujana Suklu, konsep penciptaan merupakan ujung dari paradigma ataupun perspektif dari seniman sebagai bentuk artistik yang diyakini sesuai kehendak ekspresi yang ingin diajukan. Konsep penciptaan menentukan kategori-kategori, karakter-karakter, sifat-sifat, serta pola-pola artistik yang akan digunakan sebagai konsep medium serta konsep wacana berupa ungkapan seni. Konsep penciptaan akan terbentuk sesuai dengan fungsi dari penciptaan tersebut. Maka dari itu, fungsi seni berdampak sehingga menjadi penentu akan sebuah karya seni sekaligus konsep penciptaan seni tersebut (Suklu, 2019: 3).

III.1.1 Penyutradaraan

Menjadi sutradara dalam penciptaan karya film “Kanvas Terakhir” yang memiliki tanggung jawab akan segala hal baik para pemain, *crew*, serta teknis yang akan di lakukan untuk menciptakan film “Kanvas Terakhir”, Penyampaian subjektivitas tokoh dalam film ini merupakan kunci utama yang harus dipertahankan oleh sutradara baik dalam konsep pengadeganan dan konsep teknis penyampaian lainnya, dimana dalam proses pemaparan naskah kepada tim teknis dan pemain sutradara memberikan gambaran-gambaran subjektif mengenai karakter dan sifat sifat para pemain serta memiliki hobi yang berbeda di bidang seni.

Mengarahkan segala hal teknis berupa pergerakan kamera, artistik, properti, set lokasi, serta pakaian yang akan di gunakan para pemain merupakan tanggung jawab utama menjadi seorang sutradara meskipun di bantu oleh divisi divisi lain, sutradara berhak mengarahkan demi tercapainya pesan yang ingin di sampaikan dalam film “Kanvas Terakhir”.

Gaya penyutradaraan yang akan di gunakan dalam produksi film “Kanvas Terakhir” adalah *interpretator*. Sutradara interpretator adalah sutradara yang menganggap atau mengsikapi para kru dan pemainnya sebagai kreator, ia lebih menjadi perangkai dari setiap kreatifitas kru dan pemainnya. Pemain dan krunya merupakan pencipta dan peran sutradara sebagai supervisor yang membiarkan kru dan pemain melakukan proses kreatif.

III.1.2 Ritme Internal dan Tempo

Frierson (2018) mengatakan *internal rhythm* merupakan penggabungan dari dua faktor, yaitu faktor primer dan sekunder. Dalam sebuah video terdapat pergerakan objek-objek. Setiap pergerakan objek dalam sebuah film/video merupakan faktor primer dalam pembentukan *internal rhythm*. Ritme internal yaitu ritme yang dihasilkan dari aspek yang ada di dalam shot (*mise en scene*), yaitu: *type of shot*, gerak subjek, kamera, dan suara (musik, dialog, *sound effect*). Semua cara membentuk ritme tadi adalah alat untuk bercerita dan penggunaannya harus tepat sesuai dengan kebutuhan konten, sehingga hasilnya tidak hanya menarik secara irama, tetapi menarik secara emosi dan cerita. Menurutnya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi *internal rhythms*, *Tempo of action*. Dalam hal ini, pergerakan aktor yang dimaksud adalah pergerakan yang

memberikan pergerakan dan tensi. Dimana hal yang dimaksud misal kegiatan yang dilakukan berulang-ulang oleh aktor sehingga membuat sebuah tensi atau ritme. Biasanya juga dapat dipadukan dengan *shot* yang memiliki durasi yang cepat, *Pattern of movement and lensa usage*, penggunaan lensa juga menjadi salah satu hal atau cara yang bisa dilakukan oleh *filmmaker* untuk memanipulasi penonton. Misal penggunaan lensa *telephoto* yang dapat membuat sebuah visual 3D menjadi 2D dengan segala pergerakan di dalamnya yang akan membuat sebuah pola atau ritme tersendiri. *Camera placement*, penempatan camera menjadi salah satu hal yang dapat dimanipulasi untuk memberikan penonton kesan dan pesan yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. Misal penempatan kamera dengan *low angle* membuat karakter berkuasa atas karakter lainnya.

III.1.3 *Mis En Scene*

1. *Setting*

Konsep *setting* yang diusung dalam peralisasi film ini adalah *set on location*, karena film ini memiliki klimaks cerita dan puncak emosi pada *set* hutan, juga beberapa *set* yang di perlukan seperti ruangan kelas serta *coffe shop* yang akan di *set* tetapi tetap menggunakan konsep *set on location* karena akan memakai ruangan kelas dan *coffe shop* sungguhan untuk mengambil gambar pada adegan tersebut. Ada beberapa *set* lokasi yang akan benar di tata ulang yaitu *set* lokasi kamar tara, pada kamar tara akan menunjukkan 2 suasana yaitu ketika ia masih kuliah dan ketika ia sudah menjadi musisi terkenal. Properti yang digunakan pada *set* kamar tara berupa gitar dan poster poster para musisi yang di tempel di dinding untuk menunjukkan bahwa ia memang memiliki jiwa sebagai musisi.

2. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias yang digunakan Tara serta tiga orang temannya adalah identitas sosial sebagai mahasiswa, simbol dan pribadinya sendiri. Dimana pemilihan pakaian seperti casual santai yang menunjukkan bahwa karakter tara tidak terlalu kaku tetapi santai sebagai remaja, begitu juga dengan tiga orang temannya yaitu kaluna, jaka, dan napi. Tata rias yang dipilih sutradara adalah efek natural berdasarkan ruang dan waktu yang menunjukkan perubahan suasana ketika berada di kampus dan berada di hutan belantara.

3. Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada proses produksi film “Kanvas terakhir” mengejar nuansa alami baik pada masa sekarang atau pada masa kilas balik dalam cerita dengan menggunakan teknis tiga dimensi cahaya, dimana pada proses produksi warna dasar pencahayaannya adalah putih dan kuning untuk nuansa pagi, siang, sore dan biru untuk nuansa malam, kemudian akan ditindak lanjuti pada proses pasca produksi yaitu proses pewarnaan dengan memberikan kesan warna tambahan seperti nuansa pagi kebiruan, siang dengan putih kekuningan, sore dengan kesan jingga dan malam hari diberikan nuansa kuning dan keunguan agar warna yang disajikan menjadi lebih terkesan alami.

4. Pergerakan Aktor

Sebagai bagian dari aspek *mise en scene*, pemain dan pergerakannya merupakan hal terpenting dalam naratif film yang menggunakan karakter atau manusia dalam proses perealisasiannya, pemilihan karakter dalam film mengacu pada tiga dimensi tokoh penceritaan. Dalam bahasa Inggris, istilah *acting* ini

berasal dari kata “*to act*” yang berarti bertindak, berbuat, melakukan atau berbuat seolah-olah menjadi di luar dirinya. Dari kata “*to act*” tersebut lahirlah istilah *actor* untuk istilah pemeran pria dan *actrees* sebagai sebutan untuk pemeran wanita. Tindakan berbuat seolah-olah menjadi di luar dirinya tersebut tentunya akan dilakukan berdasarkan tokoh yang dibutuhkan dalam lakon. Lakon atau naskah yang dibawakan juga akan memberikan kebutuhan Seni Peran yang berbeda. Selanjutnya, naskah juga akan menyesuaikan terhadap jenis seni teater yang dibawakan. Intinya, terdapat berbagai gaya akting atau seni peran yang digunakan dalam berakting. Setiap gaya seni peran tersebut memiliki keunggulan masing-masing, terutama jika dikaitkan dengan jenis kebutuhan akting, seperti akting untuk teater atau film. Dari teater tradisional, kita dapat mempelajari bahwa Seni Peran harus menggunakan gaya yang sesuai dengan kebutuhannya. Hal ini juga berlaku bagi Teater Modern bahkan Seni Film sekalipun.

Film akan cenderung membutuhkan gaya yang realistik, natural atau alami. Ruang dalam Seni ini merupakan ruang imajiner yang diciptakan Pemeran untuk mengolah posisi tubuh dan jarak rentangan tangan dengan anggota badannya. Terdapat beberapa variasi ruang, yaitu: lebar (gerak besar), sedang (gerak wajar), kecil (gerak menciut). Contohnya, melalui gerak besar, pemeran akan memberikan suasana; sombong/angkuh, menguasai, agung, perbedaan status, dan kebahagiaan atau justru tampak marah. Suara, atau vokal adalah salah satu unsur utama yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dialog dari Seni Teater. Selain itu beberapa jenis Drama Teater akan membutuhkan unsur ini untuk bernyanyi, hingga menirukan berbagai suara di luar manusia, seperti Hewan dan benda

tertentu. Teknik dasar peran adalah metode dan strategi dasar dalam melakukan atau memainkan Peran. Selain teknik, teknik dasar seni peran juga melibatkan berbagai latihan untuk mempersiapkan tubuh seorang Pemain. Teknik dasar Seni Peran meliputi beberapa poin. **Olah Tubuh**, Yakni latihan dasar untuk menjaga stamina dan kelenturan tubuh. **Olah Suara/Vokal**, Latihan untuk menjaga dan meningkatkan kemampuan vokal. **Olah Rasa**, Latihan untuk meningkatkan kemampuan penghayatan dan imajinasi. **Ruang**, Merupakan kemampuan untuk mengetahui kebutuhan suatu ruang pergerakan dari fragmen atau adegan. Misalnya agar tidak melakukan *blocking*, yaitu menunjukkan punggung pada penonton, sehingga mereka tidak dapat melihat ekspresi dan gerakan tubuh Pemain dengan baik.

5. Sinematografi

Konsep sinematografi yang dominan digunakan adalah mengutamakan dinamika gambar, seperti *rule of third*, *Leading line*, komposisi simetris, frame penuh dan lainnya, meletakkan objek sesuai kebutuhan adegan dan pergerakan kamera lebih dominan menggunakan Teknik *handheld* bertujuan untuk memberi kesan dramatik dari subjektif emosional Tara dan tiga orang temannya yang sedang kesulitan berada di tengah hutan dan mencoba mencari jalan keluar, statis untuk memberikan kesan kebosanan atau kebingungan Tara dalam menghadapi sesuatu dan agar informasi dari gambar tersebut tersampaikan kepada penonton tanpa ada gangguan lain dan. *Leading lines* dimana mata manusia akan mengikuti garis dan alur. Kita bisa memaksimalkan keadaan ini dengan menempatkan obyek utama di ujung garis, sehingga terasa ada sebuah ‘perjalanan’ disana.

Dalam *leading lines*, ada beragam jenis garis yang bisa digunakan, seperti garis lurus, melengkung, zigzag, dan sebagainya. Frame Penuh, Sesuai dengan namanya, komposisi frame penuh benar-benar mengalokasikan frame untuk satu obyek. Jika menggunakan Teknik frame penuh akan menghasilkan gambar detail serta fokus. Komposisi frame penuh sangat cocok digunakan untuk melihat ekspresi tara dan teman teman nya ketika mereka tersesat di sebuah hutan.

6. Suara

Konsep utama dalam tata suara film ini adalah natural, dimana suara-suara yang hadir dalam setiap gambarnya sesuai dengan kondisi lingkungan yang tampak berdasarkan logika ruang dan waktu, sedangkan untuk ilustrasi atau musik pengiring menggunakan genre musik acoustic dengan gaya petikan gitar yang dimainkan tara untuk menambahkan efek dramatik pengiring adegan. Konsep suara lainnya adalah Konsep *Diegetic sound* adalah suara dalam film dengan sumber suaranya secara langsung berkaitan dengan ruang adegan pada film. *Diegetic sound* dipengaruhi oleh pembatasan *frame*. Suara yang di luar dan di dalam *frame* sangat berbeda karakteristiknya dan dapat dimanfaatkan oleh sineas sesuai tuntutan cerita. Konsep *non diegetic sound* adalah seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita dan hanya mampu didengar oleh penonton saja. Contoh *non diegetic sound* yakni seperti ilustrasi musik atau lagu, efek suara, *voice over* dan narasi. *Non diegetic sound* sering kali juga diistilahkan *sound over* karena sumber suara secara fisik tidak berasal dari objek dalam adegan atau dapat disebut sebagai suara tambahan. Kosep *non diegetic sound* ini pencipta gunakan untuk mendukung mood film yang ingin disampaikan melalui musik scoring dan narasi pada karya film “*Kanvas Terakhir*”. *Mood* dalam film juga sangat berpengaruh membuat penonton tertarik untuk lebih menikmati karya film fiksi “*Kanvas Terakhir*”.

7. *Editing*

Konsep penyuntingan gambar pada film “Kanvas Terakhir” dengan penekanan aspek ritme, ritme tersebut diatur berdasarkan apa yang sedang dialami oleh tara tentang kehidupan sebagai mahasiswa, dan keinginan dia untuk menjadi musisi terkenal, sehingga ritme tersebut dapat membimbing penonton masuk kedalam subjektivitas tara dan memberikan kesan impresif.

III.2 Konsep Teknis

III.2.1 *Breakdown Script* “Kanvas Terakhir” (Pra Produksi)

Membuat *Script Breakdown* merupakan proses menguraikan tiap adegan dalam skenario kedalam daftar yang berisi informasi tentang segala hal yang dibutuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dilakukan untuk mengetahui rincian kebutuhan shooting, mempermudah pengaturan jadwal shooting dan biaya yang dibutuhkan. Setelah *Script Breakdown* diisi dengan berbagai informasi, setiap departemen berhak menerima *Script Breakdown* untuk acuan dalam mempersiapkan segala sesuatu saat proses produksi berlangsung. Pembagian kerja serta segala sesuatu yang dikerjakan selama produksi juga mengacu pada hal-hal yang tertera pada *Script Breakdown*. *Script breakdown* dibuat atas dasar data yang sudah dibuat sebelumnya dalam *script breakdown sheet*. Segala keperluan shooting untuk satu scene diuraikan dalam satu lembar *script breakdown sheet*.

Tabel III.1 Breakdown Naskah “Kanvas Terakhir”

SCENE	DAY- NIGHT INT/EXT	CAST	MUA/WARDROBE	EQUIPMENT	NOTE
-------	-----------------------	------	--------------	-----------	------

1	NIGHT - INT – KAMAR	TARA	Natural – Kaos hitam dan Celana Pendek	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W -	Terlihat Tara Sedang memainkan lagu yang ia buat, kemudian melihat ke arah kanvas yang ada di depan nya
2	NIGHT - EXT – COFFE SHOP	TARA	Natural – Kemeja hitam, celana chino hitam	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara sedang mengisi live music di sebuah coffe shop
3	NIGHT - EXT – COFFE SHOP	TARA	Natural – Kemeja hitam, celana chino hitam	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W -	Setelah Live musik tara berjalan keluar kemudian tampak di pukuli oleh pria tidak di kenal
4	NIGHT- INT – KAMAR	TARA	Wajah Lebam – Kemeja hitam, celana chino hitam	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara sampai di kamar dan menggantung gitar nya yang telah patah
5	DAY - EXT - TAMAN	TARA	Natural Sedikit lebam – Kemeja kotak kotak, Celana cream	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara sedang mengangkat telfon berupa tawaran live music

6	DAY – INT - KELAS	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	Natural – Pakaian kuliah	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara memasuki kelas dan teman temannya sudah ada di kelas
7	DAY – INT – LORONG KAMPUS	-TARA - KALUNA	CONT' 6	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara mengajak kaluna untuk pergi kesebuah tempat
8	DAY – EXT - JALANAN	-TARA - KALUNA	CONT' 6	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara dan Kaluna berada di jalan menggunakan motor milik tara
9	DAY – EXT – TAMAN CAFE	-TARA - KALUNA	CONT' 6	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara dan Kaluna sedang berdialog di sebuah taman cafe
10	NIGHT – INT – KAMA	-TARA	Natural – kaos hitam, celana pendek	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara sedang berbaring di atas kasur dan menerima email
11	DAY – INT - KELAS	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	Natural – Pakaian Kampus	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara memasuki ruang kelas dan kaluna menanyakan perihal ide

12	NIGHT – INT – KAMA	-TARA	Natural – kaos putih, celana pendek	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara Sedang memikirkan tawaran jaka
13	DAY – EXT – RUMAH TARA	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	Natural - tara dengan jaket hutan -Napi celana pendek -Kaluna Pakaian Santai -jaka memakai kemeja hijau	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Mereka berempat sedang bersiap untuk pergi
14	DAY – EXT - PASAR	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Montase mereka berempat sedang berada di pasar untuk membeli kebutuhan makanan
15	DAY – EXT - JALANAN	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Di dalam mobil jaka, kaluna, napi tertidur pulas
16	DAY – EXT - LAPANGAN	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Tara keluar dari mobil untuk menyusul kaluna
17	DAY – EXT – JALANAN HUTAN	-TARA - KALUNA -JAKA	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl	Montase Ambience Hutan

		-NAPI		60W	
18	DAY – EXT –HUTAN	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Mobil mogok di tengah hutan
19	DAY – EXT – JALANAN HUTAN	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Montase mereka berempat berjalan memasuki hutan
20	NIGHT – EXT – JALANAN HUTAN	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Mereka mendirikan tenda di tengah hutan
21	NIGHT – EXT – JALANAN HUTAN	-TARA - KALUNA -JAKA -NAPI	CONT' 13	-Sony a7ii -Zeiss 24- 70mm -Sony 80mm -Gimbal Weebil S -Godox Sl 60W	Makan malam di depan tenda dengan api unggun menyala

III.2.2 *Equipment* Teknis Film “Kanvas Terakhir” (Produksi)

Merekam gambar atau footage menggunakan 3 kamera utama sony a7ii yang memiliki masing masing fungsi seperti, *master shoot* dan *close up* dipadu dengan beberapa lensa seperti lensa sony 85mm f1,8 yang digunakan untuk mengambil *close up* agar terlihat jelas setiap pergerakan aktor serta ekspresi wajah

yang di tampilkan para pemain. Ada juga lensa zeiss 24-70 mm sebagai *master shoot* dalam film “Kanvas Terakhir” yang di gunakan untuk memperlihatkan jelas kondisi situasi dan suasana. Alat lain yang digunakan seperti *stabilizer* zhiyun weebil s agar gambar tidak *shaky* atau goyang, dan monitor yang digunakan untuk memantau segala hal yang ada di dalam frame.

Pencahayaan menggunakan 2 lampu utama yaitu godox sl 60w yang di pakai ketika *set* lokasi berada di dalam ruangan atau *interior* seperti kamar tara dan coffe shop, lampu digunakan mengikuti mood serta emosi adegan, seperti contoh adegan tara sedang *live music* di coffe shop menggunakan lampu dengan *tone* hangat dengan menggunakan filter warna kuning yang akan menambahkan kesan hangat serta romantis. Dan pencahayaan biru digunakan ketika *set* lokasi kamar tara yang menunjukkan suasana sepi dingin dan tenang.

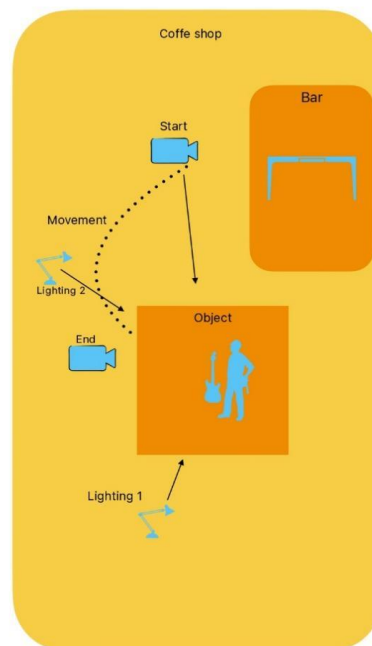
Konsep *setting* yang diusung dalam peralisasiian film ini adalah *set on location*, karena film ini memiliki klimaks cerita dan puncak emosi pada *set* hutan, juga beberapa *set* yang di perlukan seperti ruangan kelas serta *coffe shop* yang akan di *set* tetapi tetap menggunakan konsep *set on location* karena akan memakai ruangan kelas dan *coffe shop* sungguhan untuk mengambil gambar pada adegan tersebut. Ada beberapa *set* lokasi yang akan benar di tata ulang yaitu *set* lokasi kamar tara, pada kamar tara akan menunjukkan 2 suasana yaitu ketika ia masih kuliah dan ketika ia sudah menjadi musisi terkenal.

Perekaman suara menggunakan alat *recorder* Zoom H6, TX & RX Clip on Clip on (*Sennheizer*) serta boom mic yang akan merekam suara *ambience* yang berada di *set* lokasi, contohnya seperti hutan, disitu akan merekam suasana hutan

yang nyaman, *ambience* angin dedaunan serta suara air untuk menunjukkan suasana natural kondisi hutan, beberapa clip on di atas digunakan langsung di tempel pada baju aktor agar suara terdengar sangat jelas.

III.2.3 Floor Plan

Floorplan adalah denah atau *setting* lokasi yang akan digunakan dalam pengambilan gambar atau foto dan biasanya digunakan saat *shooting* film, *shooting* iklan, dan dalam pembuatan konten visual lainnya. Perencanaan *floorplan* harus dilakukan sebelum proses produksi dilakukan, mengingat fungsinya sebagai panduan ketika sudah memasuki proses produksi.



**Gambar III.1 Contoh *Floor Plan Scene 2* “Kanvas Terakhir”
(Sumber: Akbar Narandika)**

Pada *FloorPlan* di atas terlihat setting lokasi di coffe shop dengan objek tara sedang memainkan gitar, menggunakan 2 *lighting* dari samping objek dan menggunakan kamera sony a7ii dengan paduan lensa 24-70mm, pergerakan kamera di mulai dari samping kanan objek dan berakhir tepat di depan objek.

III.2.4 *Offline editing* (Pascaproduksi)

Offline editing adalah tahap memotong dan merangkai *footage-footage* hasil *shooting* menjadi satu bagian. Sebelum masuk ke tahap pemotongan dan perangkaian, *raw footage* yang pada umumnya memiliki resolusi di atas 1920p x 1080p, harus dikonversi terlebih dahulu menjadi resolusi yang lebih rendah dengan *proxy*. Hal tersebut sangat penting karena kecepatan proses editing akan dipengaruhi oleh kemampuan sistem *software* dan *hardware* yang digunakan. Sehingga proses *editing footage* dengan resolusi yang bisa mencapai 4K ataupun 6K bisa lebih cepat dan lancar dengan *proxy*. Namun tenang saja, kualitas *footage* asli tidak akan berubah, dan ini hanya salinan data untuk membantu proses editing. Setelah tahap *proxy*, hal yang harus dilakukan oleh *offline editor* adalah melakukan proses *sync*. Di mana seluruh *footage* dan audio hasil *shooting*, baik yang good ataupun not good harus disinkronisasi sesuai *timecode* yang ada. Maka dari itu, fungsi *clapper* sangat membantu dalam tahap ini, untuk menentukan ketepatan suara dan visual. Dengan tahap ini, *offline editor* akan memiliki kumpulan seluruh *full sync footage* yang akan membantu dalam memilih dan mensortir *footage* yang akan dipakai. Tahap selanjutnya, adalah memilih dan

memotong *footage* yang telah disinkronisasi. Di sini merupakan peran offline editor dalam menyusun cerita. Di mana offline editor akan fokus pada *flow*, *pace*, dan *timing* dari potongan-potongan gambar tersebut. Seorang *offline editor* harus bisa mengkomunikasikan cerita dan emosi lewat potongan dan susunan *footage* yang ada. Dalam tahap ini juga sudah mulai dimasukan efek suara, dan *dummy music* untuk membantu *offline editor* menemukan feel yang tepat. Setelah semuanya selesai dan sesuai yang diinginkan, *offline editing* selesai dan dapat dikatakan *picture lock*. Di mana *picture lock* tidak dapat diubah lagi secara *flow*, dan potongan gambar dan suara.

III.2.5 Online editing (Pascaproduksi)

Online editing sendiri merupakan proses *touch up* dari hasil *offline editing*, dengan penambahan *color grading*, efek visual, *motion graphic*, dan *audio mixing*. Di tahap *online editing*, *file picture lock* akan difinalisasi. *File proxy* dengan resolusi rendah dari *offline editing*, akan dihubungkan kembali menjadi kualitas file asli untuk diproses *online*. Dengan kualitas file asli, *online editor* harus melakukan proses *color correction* dan *color grading*. Biasanya dari hasil *offline editing*, warna antar *footage* masih terlihat *raw*, dan berbeda-beda antara shot. Di tahap inilah peran online editor untuk menyamakan warna dari setiap shot yang dipakai, agar tidak terkesan belang saat ditonton. Namun sebelum itu, online editor harus menentukan mood warna yang director ingin visualisasikan pada hasil akhir. Setelah mencari warna yang tepat, online

editor harus meratakan warna setiap shot dengan warna yang ingin dicapai.

Dikarenakan *color grading* akan berperan penting untuk menentukan mood dalam video. Tahap selanjutnya dalam online editing, kamu bisa menambahkan efek visual dan CGI jika dibutuhkan. Efek visual seperti cahaya, asap, ataupun tambahan objek pada background untuk memperindah ataupun memperbaiki gambar. Contoh sederhana, kamu bisa menambahkan awan di langit yang mendung dalam proses ini, ataupun menghapus objek yang bocor dari hasil shooting. Kemudian, kamu juga bisa menambahkan animasi ataupun motion graphic sesuai kebutuhan yang diinginkan. Termasuk menambahkan motion untuk kebutuhan tipografi dan juga menambahkan subtitle pada video.

III.3 Desain Produksi

“Kanvas Terakhir” Merupakan sebuah karya film fiksi pendek yang memiliki alur maju mundur menceritakan seorang mahasiswa “tara” yang sangat mencintai dunia musik dan bersama tiga orang temannya yang sesama mahasiswa tingkat akhir, kebingunan atas tugas akhir mereka, pada akhirnya mereka memutuskan pergi ke suatu tempat untuk mencari sebuah ide, bukannya mendapatkan hal tersebut, mereka malah terjebak di sebuah hutan dan tidak menemui jalan keluar.

Judul : Kanvas Terakhir
 Kategori : Fiksi Pendek
 Durasi : 30 menit
 Genre : Drama Petualangan

Warna : Warna
Bahasa : Indonesia
Tema : Tentang Perjalanan
Subtitle : Bahasa Indonesia
Media tayang : Screening dan Festival Film
Format : 1080 Full HD
Aspect Rasio : 16:9

Dalam film ini, pengkarya tentunya mempunyai beberapa referensi visual, mulai dari pemilihan framing, angle, dan pencahayaan. Adapun referensinya sebagai berikut:



**Gambar III.2 Trailer Film “Ben & Jody”
(Sumber: Visinema Pictures)**



**Gambar III.3 Trailer Film “Ben & Jody”
(Sumber: Visinema Pictures)**



**Gambar III.4 Trailer Film “Ben & Jody”
(Sumber: Visinema Pictures)**



Gambar III.5 Trailer Film “Ben & Jody”

(Sumber: Visinema Pictures)

III.4 Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan merupakan jadwal untuk berlangsungnya proses produksi agar film dapat selesai tanpa memakan waktu yang lama, rincian tahapan di uraikan dan di beri marka akan kejelasan bagi tiap – tiap tahapan. Berikut jadwal produksi pada film fiksi "Kanvas Terakhir" yang dibagi menjadi tiga proses yakni, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

Tabel III.1 Jadwal Pelaksanaan Film Fiksi “KANVAS TERAKHIR”

TAHAPAN	KEGIATAN	WAKTU					
		Oktober 2022	Novem ber 2022	Desember - Januari 2022	Februari 2023	Maret 2023	April - Agustus 2023
Praproduksi	Mencari dan Menemukan Premis						
	Riset Data						
	Penajaman ide						
	Membuat Berbagai Plot						
	Pembuatan Naskah						
	Final Draft						
	<i>Reading</i> naskah						
	Melengkapi Alat & artistic						
	<i>Meeting Final</i>						
Produksi	<i>Music Recording</i>						
	<i>Shooting</i>						
	<i>Shooting report</i>						
Pascaproduk si	Menyusun File						
	Menulis <i>editing</i> skrip						
	<i>Editing offline</i>						
	<i>editing online</i>						
	<i>Mixing & Scoring</i>						
	<i>Color grading</i>						
	<i>Subtitling</i>						
<i>Finishing & Review</i>							