

PELATIHAN PEMBUATAN FILM PENDEK BAGI ANGGOTA TEATER MELATI TAHUN 2018

Khoirul Umam¹, Edi Sumariyanto²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi
Jalan Ahmad Yani 80, Tamanbaru, Banyuwangi, Jawa Timur

e-mail: umam@stikombanyuwangi.ac.id, khoirul.umam35@gmail.com, sumariyantoedi@gmail.com

Abstrak

Festival Sinema Sekolah (FSS) merupakan kegiatan lomba film pendek yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur pada tahun 2018. Lomba tersebut mengusung tema terkait pendidikan, budaya, dan karakter. Lomba tersebut diperuntukkan bagi siswa SMA/MA dan SMK negeri/swasta se-Jawa Timur sehingga anggota-anggota Teater Melati (TM) SMAN 1 Glagah Banyuwangi dapat mengikutinya. Untuk dapat mengikuti FSS 2018, anggota-anggota TM harus memproduksi sebuah film pendek. Produksi film pendek tersebut membutuhkan pendampingan dan pelatihan dari pakar agar proses produksinya berjalan dengan baik. Oleh karena itu dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk melakukan pelatihan dalam produksi film pendek tersebut. Pelatihan dilaksanakan mulai dari tahap praproduksi yaitu pengembangan ide, pembuatan cerita, dan penulisan naskah, tahap produksi berupa kegiatan pengambilan gambar, hingga tahap paskaproduksi untuk melakukan penyuntingan gambar dan publikasi. Pelatihan tersebut telah menghasilkan sebuah film pendek berjudul "REPETISI" yang telah diikutsertakan ke dalam kegiatan FSS 2018 pada bulan November 2018 yang lalu.

Kata kunci: film, multimedia, sinematografi

Abstract

Festival Sinema Sekolah (FSS) is a short-movie competition held by Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur on 2018. The competition has themes about education, culture, and human character. It is intended for senior or vocational high school students on East Java region so that Teater Melati (TM) SMAN 1 Glagah Banyuwangi members can enter the competition. In order to enter the competition, TM members have to produce a short movie. The short movie production requires assistance and training from experts so that its process runs well. Therefore we are performing a community service activity to train TM members in order to produce a short movie. Training activities are implemented from pre-production stage i.e. idea development, story development, and script writing, production stage i.e. shooting, until post-production stage i.e. video editing and publication. The training activity has produced a short movie titled "REPETISI" that has been included at FSS 2018 on November, 2018.

Keywords: cinematography, movie, multimedia

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman telah membawa berbagai macam perubahan dalam bidang pendidikan. Kemudahan dalam menemukan dan menggunakan perangkat-perangkat multimedia adalah salah satu perubahan yang memberikan dampak dalam bidang pendidikan. Dengan kemudahan tersebut siswa sekolah baik tingkat dasar maupun menengah kini dapat memproduksi konten multimedia yang berkaitan dengan pendidikan. Salah satu konten multimedia yang kini semakin diminati adalah konten video.

Dalam pembuatan konten video, peserta didik dapat didorong pengembangan bakat dan kreativitasnya khususnya dalam bidang sinematografi. Selain itu melalui konten video juga peserta didik dapat diajar-

kan untuk mengemas sebuah pesan moral melalui karya yang menarik untuk ditonton. Hal inilah yang mendasari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur melalui UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan menyelenggarakan Festival Sinema Sekolah (FSS) 2018.

FSS merupakan kegiatan lomba film pendek yang diperuntukkan bagi siswa-siswi SMA/MA dan SMK baik negeri maupun swasta di Provinsi Jawa Timur. Pada tahun 2018 FSS mengusung tema terkait pendidikan, budaya, dan karakter. Lomba tersebut menantang peserta didik dari jenjang sekolah tersebut untuk memproduksi sebuah film pendek dengan durasi 10-15 menit [1].

Berdasarkan kriteria peserta FSS 2018 tersebut, maka anggota-anggota Teater Melati (TM) yang merupakan ekstrakurikuler di SMAN 1 Glagah Banyuwangi dapat menjadi peserta pada FSS 2018. Melalui festival tersebut anggota-anggota TM dapat mengembangkan bakat seni perannya tidak hanya sebatas pada lingkup panggung teater saja, melainkan juga hingga ke depan kamera. Pembuatan film pendek untuk festival tersebut juga dapat memberikan pengalaman dan pengembangan bakat anggota-anggota TM dalam pemanfaatan perangkat multimedia terkait sinematografi.

Film pendek yang diproduksi dan dilombakan tersebut dinilai unsur-unsur sinematografinya seperti kualitas cerita, penyutradaraan, kemampuan acting pemain, hingga kualitas pengambilan gambar dan penyuntingannya. Untuk mendapatkan unsur-unsur tersebut, maka proses produksi film pendek perlu dilakukan secara sistematis dan didukung dengan sarana yang memadai serta pengarahan yang baik dari pakar. Oleh karena itu dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berupa pendampingan dan pelatihan pembuatan film pendek bagi anggota-anggota TM SMAN 1 Glagah Banyuwangi. Film pendek hasil pendampingan dan pelatihan tersebut diikutsertakan ke dalam acara FSS 2018.

2. TINJAUAN TEORI

2.1 Festival Sinema Sekolah

Festival Sinema Sekolah atau FSS merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan oleh UPT Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. Bentuk kegiatan tersebut adalah lomba film pendek. Peserta dari kegiatan lomba tersebut berasal dari siswa/siswi SMA/MA dan SMK baik negeri maupun swasta yang berada di Provinsi Jawa Timur [1].

Pada tahun 2018 FSS dilaksanakan dengan mengusung tema “Kreativitas Sinematografi Sekolah Untuk Memajukan Pendidikan serta Memperkuat Kebudayaan dan Karakter” [1]. Berdasarkan tema tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa FSS 2018 mengajak peserta didik pada tingkat SMA untuk memproduksi sebuah film pendek yang mengusung budaya dan pendidikan karakter. Film pendek yang telah diproduksi dan diikutsertakan ke dalam lomba akan dinilai unsur-unsur sinematografinya.

Adapun unsur-unsur sinematografi yang dinilai pada FSS 2018 antara lain [1]:

1. Penulisan naskah atau skenario, terkait dengan penjabaran ide, alur cerita, dan kreativitas.
2. Pengambilan gambar, terkait dengan konsep, pencahayaan, warna, tempat, dan artistik.
3. Penyuntingan, terkait dengan hasil akhir film.
4. Penyutradaraan, terkait dengan pengarahan dalam mengkolaborasikan konsep ke dalam sebuah film.
5. Pemeran, terkait dengan kemampuan acting para pemain yang terlibat.

2.2 Film Pendek

Film pendek merupakan bentuk film yang secara teknis memiliki durasi kurang dari 50 menit. Dalam durasi yang singkat tersebut film pendek tetap harus mengandung alur cerita yang menarik selayaknya film panjang. Oleh karena itu dalam pembuatan film pendek dibutuhkan pengembangan ide cerita menjadi naskah dan skenario. Pembuatan film pendek juga tetap membutuhkan perangkat-perangkat multimedia, baik yang digunakan untuk pengambilan atau perekaman video, perekaman suara, hingga penyuntingan hasil akhir.

2.3 Sinematografi

Dalam pembuatan film pendek, salah satu unsur sinematografi yang perlu diperhatikan adalah teknik pengambilan gambar atau video. Jumlah objek yang masuk ke dalam satu *frame* video, sudut pengambilan gambar, hingga kepadatan objek dalam *frame* tersebut perlu direncanakan dengan baik agar unsur estetikanya terpenuhi. Oleh karena itu pada tahap praproduksi atau sebelum proses pengambilan gambar dilakukan, sutradara perlu membuat *shot list* yang berisi rencana penempatan dan sudut pengambilan gambar yang akan dilakukan oleh kameramen.

Menurut Nugroho [2] terdapat beberapa teknik pengambilan gambar atau video yang dapat dilakukan oleh kameramen. Teknik-teknik tersebut antara lain *full shoot*, *medium shoot*, dan *close up*. Teknik *full shoot* merupakan teknik pengambilan gambar yang menempatkan seluruh objek agar dapat masuk ke dalam *frame*. Dengan kata lain teknik tersebut mengambil gambar dengan sudut yang sangat lebar sehingga dikenal pula sebagai *wide shoot*. Teknik ini biasanya digunakan untuk mengambil adegan yang menunjukkan terdapat banyak orang di suatu lokasi. Teknik *medium shoot* merupakan teknik yang hanya membidik setengah bagian dari objek. Teknik ini biasanya digunakan untuk mengambil adegan percakapan aktor di dalam film yang hanya membidik bagian kepala hingga perut atau pinggang aktor tersebut. Sedangkan teknik *close up* memiliki sudut pengambilan gambar yang lebih sempit dibandingkan *medium shoot*. Biasanya teknik ini digunakan untuk menangkap ekspresi seorang aktor dengan sangat detail.

2.4 Perangkat Multimedia

Perangkat multimedia dalam pembuatan film pendek dapat dibedakan menjadi perangkat video dan perangkat audio. Perangkat video merupakan alat-alat yang digunakan untuk merekam video yang akan digunakan di dalam film. Sedangkan perangkat audio merupakan perangkat yang digunakan untuk menangkap dan merekam suara.

Beberapa jenis perangkat video yang biasa digunakan dalam pembuatan film adalah kamera dan penyangganya (*tripod*). Jenis kamera yang dapat digunakan dalam pembuatan film pendek adalah kamera *Digital Single Lens Reflect* (DSLR), *handycam*, *camcorder*, bahkan *action cam*. Masing-masing jenis kamera memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga dapat digunakan pada tujuan pengambilan gambar yang berbeda-beda pula. Seperti *action cam* yang biasanya berukuran kecil dan memiliki sudut pengambilan gambar yang lebar, dapat digunakan untuk pengambilan gambar bergerak dari sudut pandang pelaku utama.

Dalam pembuatan film pendek aspek suara tentu juga menjadi salah satu aspek pendukung. Untuk merekam suara tersebut dapat digunakan *microphone* yang dihubungkan dengan alat perekam audio. Dengan demikian video dan audio direkam pada tempat terpisah dan dapat digabungkan saat penyuntingan. *Microphone* juga dapat langsung dihubungkan dengan kamera jika kamera yang digunakan mendukung hal tersebut. Dengan cara ini maka proses penyuntingan nantinya akan berjalan lebih sederhana karena video dan audio sudah menjadi satu.

2.5 Penyuntingan Video

Kumpulan video maupun audio yang sudah didapatkan selama proses pengambilan gambar atau *shooting* tentu saja perlu melalui tahap penyuntingan atau *editing* terlebih dahulu sebelum dipublikasikan untuk ditonton. Untuk melakukan penyuntingan video menjadi film pendek dibutuhkan perangkat lunak penyunting video dan audio. Salah satu contoh perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk menyunting video adalah Adobe Premiere Pro. Perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe tersebut memiliki fitur untuk memotong dan menggabungkan video dan juga audio [3].

Selain Adobe Premiere Pro, Adobe juga mengembangkan perangkat lunak Adobe After Effects dan Adobe Audition. Adobe After Effects dikhususkan untuk memproduksi efek-efek khusus di dalam suatu film. Sedangkan Adobe Audition merupakan perangkat lunak yang dikhususkan untuk menyunting audio. Ketiga perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe tersebut dapat dihubungkan satu sama lain sehingga memudahkan penyunting film pendek dalam melakukan penyuntingan [3].

Secara garis besar proses penyuntingan video dapat dibedakan menjadi dua tahap, yaitu (1) *offline editing* dan (2) *online editing*. Tahap *offline editing* merupakan tahapan untuk memilih materi gambar atau video yang akan dirangkai menjadi satu kesatuan utuh dan membentuk alur cerita yang diinginkan. Akan tetapi rangkaian gambar atau video yang didapatkan pada tahap ini masih dalam bentuk kasar dan belum sempurna. Warna video, unsur audio, bahkan unsur-unsur pengganggu lainnya masih terdapat dalam rangkaian gambar atau video tersebut. Sedangkan tahap *online editing* merupakan tahap penghalusan dari *offline editing*. Pada tahap ini dilakukan koreksi warna, audio, hingga menghilangkan unsur-unsur yang tidak diinginkan pada hasil akhir [4].

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) pelaporan.

3.1 Persiapan

Pada tahap ini dilakukan persiapan pelaksanaan kegiatan Abdimas. Persiapan tersebut antara lain berupa penyusunan proposal dan koordinasi dengan anggota Teater Melati (TM) SMAN 1 Glagah Banyuwangi yang terlibat dalam pembuatan film pendek. Pada tahap ini anggota TM yang terlibat diminta untuk menyiapkan ide cerita yang akan diangkat menjadi film pendek. Ide cerita untuk film pendek harus disesuaikan dengan tema FSS 2018.

3.2 Pelaksanaan

Pada tahap ini pengusul melaksanakan kegiatan utama berupa pendampingan dan pelatihan pembuatan film pendek untuk diikutsertakan pada kegiatan FSS 2018. Pendampingan dan pelatihan dilakukan mulai dari (1) tahap pra-produksi berupa pengembangan naskah dan skenario berdasarkan ide cerita yang akan diangkat, (2) tahap produksi berupa pengambilan gambar atau video (*shooting*), hingga (3) tahap pasca-produksi berupa penyuntingan video (*editing*) dan publikasi atau pengumpulan video ke acara FSS 2018.

3.2.1 Tahap Praproduksi

Pada tahap ini anggota TM yang terlibat dalam pembuatan film diminta untuk menjabarkan ide cerita ke dalam sebuah naskah awal. Naskah awal tersebut berbentuk seperti prosa atau karangan bebas yang memberikan gambaran alur cerita. Naskah tersebut dapat dikembangkan kembali menjadi naskah akhir yang telah dilengkapi dengan dialog dan penggambaran detail mengenai unsur-unsur artistik yang akan dimasukkan ke dalam film.

Naskah yang sudah jadi kemudian digunakan sebagai pedoman dalam penulisan skenario. Skenario tersebut berisi gambaran yang lebih detail dibandingkan naskah akhir karena alur cerita telah dibagi ke dalam beberapa *segment* dan *scene*. Tiap *scene* juga dilengkapi dengan rencana sudut pengambilan gambar atau video (*camera angle*) yang harus dilakukan oleh kameramen nantinya.

Pada tahap ini keterlibatan penulis naskah dan sutradara sangat dibutuhkan. Gambaran hasil akhir dari film pendek yang akan diproduksi perlu disampaikan oleh sutradara dan diterjemahkan ke dalam skenario oleh penulis naskah. Oleh karena itu pelatihan pada tahap ini lebih dipusatkan kepada penulis naskah dan sutradara agar skenario yang dihasilkan dapat dijadikan pedoman pengambilan gambar di tahap produksi.

3.2.2 Tahap Produksi

Pada tahap ini anggota TM dikerahkan untuk melakukan pengambilan gambar atau *shooting* sesuai dengan skenario yang telah disusun dan direncanakan. Seluruh sudut pengambilan gambar (*camera angle*) yang tertuang di dalam skenario tersebut sedapat mungkin diambil agar dapat memenuhi kebutuhan cerita yang telah di-kembangkan.

Pengambilan video dari suatu rangkaian skenario tidak harus diambil secara berurutan sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan. Tiap adegan atau *scene* yang telah dituliskan di dalam skenario dapat diambil videonya secara acak, namun dengan tetap memperhitungkan efisiensi. Sebagai contoh seluruh *scene* yang berlatar tempat yang sama akan diambil pada hari yang sama meskipun *scene-scene* tersebut tidak berada pada satu urutan di dalam skenario. Hal ini akan meminimalisir perpindahan lokasi pengambilan video sehingga dapat meningkatkan efisiensi waktu produksi film pendek tersebut.

Dalam setiap proses *shooting* anggota TM juga diminta untuk mencatat setiap adegan yang diambil. Pencatatan dilakukan dengan memanfaatkan *clapboard* yang dilakukan oleh seorang *clapper* atau pencatat adegan. Hal ini perlu dilakukan karena terdapat kemungkinan sebuah *scene* diambil dalam beberapa kali pengambilan gambar (*take*). *Take* yang tepat dan diputuskan untuk digunakan nantinya di dalam film pendek dicatat pada skenario dan *camera angle* yang telah direncanakan. Pencatatan ini akan membantu *editor* saat melakukan penyuntingan video di tahap pasca-produksi.

Clapboard juga dapat dimanfaatkan sebagai penanda sinkronisasi antara video dengan audio yang dapat diambil menggunakan perangkat berbeda selama *shooting* berlangsung. Selain itu jika *shooting* dilakukan dengan memanfaatkan lebih dari satu kamera (*multicamera*), sinkronisasi antara video dari satu kamera dengan video dari kamera lainnya akan lebih mudah dilakukan dengan memanfaatkan *clapping* dari *clapboard* tersebut.

3.2.3 Tahap Paskaproduksi

Tahap berikutnya setelah seluruh *scene* diambil videonya adalah tahap penyuntingan video-video tersebut. Penyuntingan ini bertujuan untuk menghilangkan bagian-bagian video yang tidak diperlukan pada masing-masing *scene*. Selain itu pada proses penyuntingan juga dilakukan penyambungan dan penataan urutan *scene* sesuai dengan skenario yang telah dituliskan. Dengan demikian video-video yang semula diambil secara tidak berurutan akan menjadi satu kesatuan yang utuh dan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Penyuntingan video juga bertujuan untuk memberikan sentuhan akhir kepada video yang diproduksi. Sentuhan akhir ini berupa penambahan suara atau musik latar yang dapat membangun suasana yang diinginkan oleh sutradara di dalam film pendek tersebut. Berbagai macam efek visual juga dapat ditambahkan pada tahap ini agar unsur estetika film yang diproduksi menjadi lebih baik.

Pada tahap penyuntingan, *editor* dan sutradara dapat memanfaatkan perangkat lunak Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, dan Adobe Audition untuk melakukan *editing* pada film pendek yang diproduksi. Pendampingan dan pelatihan saat proses penyuntingan juga dilakukan dimulai dari pembuatan *project* di perangkat lunak tersebut, *import* berkas video, musik, dan *asset* pendukung ke dalam *project*, hingga teknik-teknik penyuntingan video.

Setelah video melalui tahap penyuntingan, video atau film pendek tersebut kemudian harus melalui tahap *rendering* untuk menghasilkan berkas video akhir yang berisi film pendek hasil produksi. Berkas video tersebut selanjutnya dipublikasikan melalui situs atau *platform* YouTube.

3.3 Pelaporan

Pada tahap ini seluruh hasil kegiatan dilaporkan kepada lembaga dan mitra. Laporan hasil pelaksanaan berisi seluruh rangkuman dari kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan oleh pengusul bersama mitra.

4. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

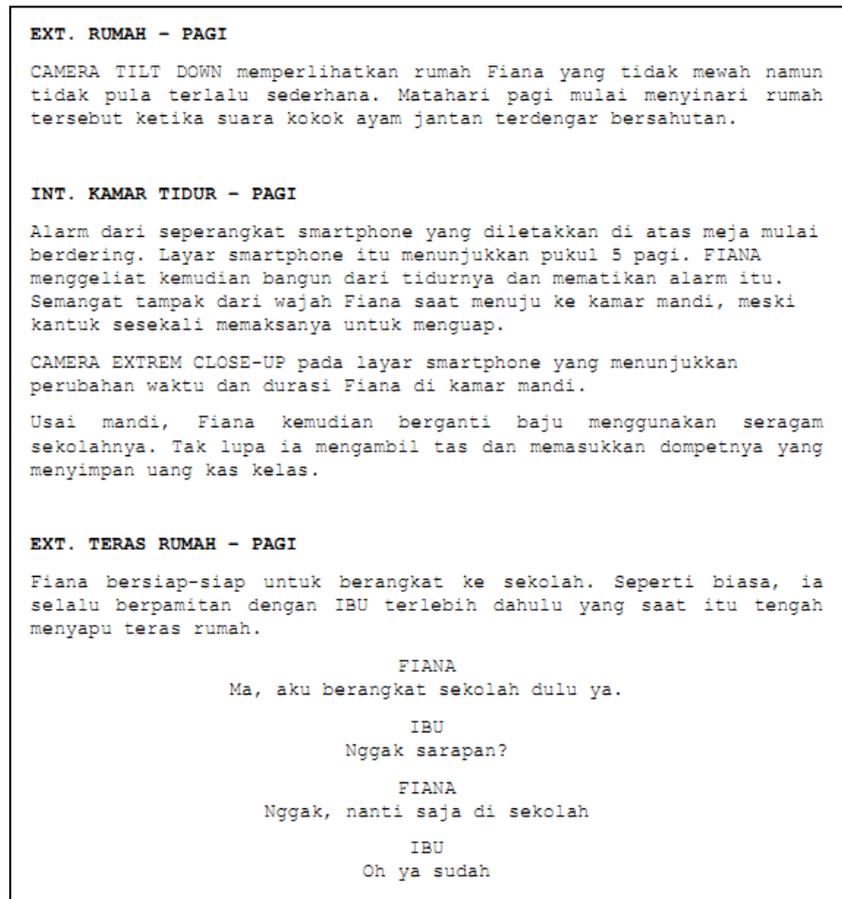
Berikut dijabarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) berupa pendampingan dan pelatihan pembuatan film pendek bagi anggota Teater Melati (TM) SMAN 1 Glagah Banyuwangi untuk diikutsertakan ke dalam acara Festival Sinema Sekolah (FSS) 2018.

4.1 Penulisan Naskah dan Skenario pada Tahap Praproduksi

Pada awal proses pembuatan film pendek, anggota-anggota TM yang tergabung ke dalam tim produksi berkumpul untuk melakukan diskusi, *brainstorming*, serta pengembangan ide cerita. Pada kegiatan tersebut didapatkan ide pembuatan film pendek yang mengangkat konsep putaran waktu (*time loop*). Konsep tersebut menyajikan kondisi aktor yang mengalami kejadian yang sama berulang kali. Namun perulangan tersebut hanya disadari oleh diri aktor utama, sedangkan aktor pendukung atau karakter lain yang berada di sekitar aktor utama tidak menyadarinya. Hal ini bisa menjadi pengantar konflik di dalam cerita yang akan diangkat ke dalam film.

Dari hasil diskusi disepakati bahwa akan diangkat sebuah cerita tentang korupsi kecil yang dilakukan oleh seorang bendahara kelas. Bendahara tersebut menggunakan kas kelas untuk kepentingan pribadinya. Akibatnya ia seolah-olah dihukum oleh Tuhan dengan mengalami hari dan kejadian yang sama berulang kali setiap kali ia bangun dari tidurnya. Hal tersebut membuatnya depresi hingga akhirnya sadar akan kesalahannya dan memperbaiki kesalahannya tersebut pada *loop* yang terakhir. Cerita tersebut pun diberi judul “*RE-PETISP*” yang memiliki arti atau makna “perulangan”.

Ide cerita tersebut selanjutnya dituangkan ke dalam bentuk naskah. Di dalam naskah tersebut dideskripsikan bentuk latar tempat maupun waktu dan suasananya. Di dalam naskah tersebut juga disajikan dialog antarpemain yang terlibat pada masing-masing adegan seperti yang diperlihatkan oleh Gambar 1. Unsur-un-



Gambar 1 Cuplikan Naskah

sur tersebut diperoleh dari penjabaran ide oleh sutradara dengan masukan dari anggota tim produksi lainnya terkait gambaran hasil akhir film.

Untuk membantu dan memudahkan sutradara, kameramen, serta tim produksi lainnya selama tahap produksi, maka naskah yang telah dibuat dikembangkan kembali ke dalam bentuk skenario. Di dalam skenario tersebut setiap adegan dipecah ke dalam *segment* dan *scene* yang diberi penomoran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan sutradara dalam mengarahkan pemain serta memudahkan pencatat adegan dalam mencatat adegan yang diambil gambarnya. Pembagian adegan ke dalam *segment* dan *scene* ini juga akan membantu kameramen yang menggunakan *multicamera* saat pengambilan gambar karena tiap gambar yang dihasilkan oleh masing-masing kamera telah dinomori berdasarkan penomoran *segment* dan *scene*. Cuplikan skenario yang dikembangkan dalam tahap praproduksi ini ditunjukkan oleh Gambar 2.

4.2 Proses Pengambilan Gambar pada Tahap Produksi

Setelah persiapan dan pengembangan naskah beserta skenario telah selesai dilakukan, tahap produksi pun dapat dikerjakan. Inti kegiatan dari tahap ini adalah pengambilan gambar atau video (*shooting*) dari seluruh adegan dan sudut pandang kamera (*camera angle*) yang telah direncanakan dan dituangkan ke dalam skenario. Oleh karena itu perlengkapan dan peralatan pendukung lainnya perlu dipersiapkan terlebih dahulu sebelum berangkat ke lokasi *shooting*. Para pemain juga perlu diberi arahan oleh sutradara terkait adegan yang akan diambil gambarnya.

Perlengkapan *shooting* yang digunakan selama proses produksi film pendek *REPETISI* oleh anggota TM antara lain kamera *Digital Single-Lens Reflect* (DSLR) sebagai kamera utama dan *handycam* sebagai kamera tambahan untuk mendokumentasikan proses *shooting* (*behind the scene* / BTS). Kamera DSLR yang digunakan berjumlah lebih dari satu kamera. Pada beberapa adegan bahkan digunakan hingga tiga kamera DSLR yang mengambil gambar dari sudut-sudut yang berbeda. Penggunaan *multicamera* ini dimaksudkan

Segment	Scene	Deskripsi & Dialog	Shooting Angle
1 (termasuk opening credit)	1	EXT. RUMAH – PAGI Rumah Fiana berbentuk rumah pada umumnya, tidak mewah, tidak pula terlalu sederhana. Matahari pagi mulai menyinari rumah tersebut. CUT TO:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Low level view, tilt down langit ke rumah, efek timelapse gelap ke terang
	2	INT. KAMAR TIDUR – PAGI Jam weaker berdering menunjukkan pukul 5 pagi. FIANA menggeliat kemudian bangun dari tidurnya dan mematikan jam weaker yang masih berdering. Semangat tampak dari wajah Fiana saat menuju ke kamar mandi, meski kantuk sesekali memaksanya untuk menguap. Selebar handuk tersampir di pundaknya. Usai mandi, Fiana kemudian berganti baju menggunakan seragam sekolahnya. Buku-buku yang masih berada di meja belajarnya ia masukkan ke dalam tas. CUT TO:	<ul style="list-style-type: none"> ○ Extreme close up tangan Fiana yang mematikan jam weaker ○ Medium shoot dari samping Fiana menggeliat dan bangun. Pergeseran fokus dari jam weaker ke kasur. ○ Close up dari depan Fiana bangun dari kasur ○ Close up kaki Fiana turun dari kasur ○ Big close up handuk yang diambil Fiana ○ Extreme close up tangan Fiana membuka pintu kamar mandi ○ Medium shoot Fiana masuk ke kamar mandi ○ Big close up jam weaker yang berganti menit menunjukkan durasi mandi Fiana ○ Panning dari jam weaker ke arah Fiana yang baru kembali dari kamar mandi sambil mengeringkan rambutnya ○ Close up dari punggung belakang Fiana saat memakai baju ○ Big close up dasi yang diikat Fiana ke seragamnya ○ Big close up Fiana mengambil buku dari atas meja (banyak buku) ○ Extreme close up buku dimasukkan ke tas

Gambar 2 Cuplikan Skenario

untuk menjaga konsistensi adegan serta menghemat waktu pengambilan gambar karena adegan tersebut tidak perlu diambil gambarnya berulang kali dengan sudut gambar yang berbeda.

Untuk memenuhi kebutuhan estetika dan sinematografi dari gambar atau video yang dihasilkan, maka kamera DSLR dipasangkan pula dengan jenis-jenis lensa yang berbeda. Jenis-jenis lensa yang digunakan selama *shooting* film pendek *REPETISI* adalah lensa *kit* 18-55 mm, lensa *fix* 24 mm, lensa *fix* 50 mm, dan lensa *telezoom* 75-300 mm (Gambar 3). Masing-masing jenis lensa memiliki sudut pengambilan gambar dan kemampuan menciptakan latar buram (*bokeh*) yang berbeda-beda. Semakin pendek *focal length* yang dimiliki oleh lensa tersebut, maka semakin lebar sudut gambar yang dapat ditangkap. Lensa jenis ini digunakan untuk mengambil adegan *wide shoot* seperti adegan di dalam kelas yang menampilkan seluruh siswa. Sedangkan semakin panjang *focal length* yang dimiliki oleh suatu lensa, maka semakin sempit sudut gambar yang dapat ditangkap. Lensa jenis ini digunakan untuk mengambil adegan *medium shoot* dan *close up* seperti adegan percakapan dua orang (Gambar 4). Pemilihan jenis lensa ini dilakukan oleh kameramen atas arahan *director of photography* (DOP) dan hasil diskusi dengan sutradara berdasarkan skenario yang telah disusun.

Selain lensa, perlengkapan pendukung kamera yang digunakan selama proses produksi film pendek *REPETISI* adalah *tripod*. Alat yang digunakan untuk menyangga kamera ini berguna untuk menghindari *camera shacking* selama proses *shooting* yang dapat menyebabkan gambar berguncang. Penggunaan *tripod* dapat membantu kameramen dalam menjaga kestabilan proses pengambilan gambar. Akan tetapi alat tersebut hanya dapat digunakan dalam kondisi statis dimana kamera tidak bergerak atau berpindah tempat.



Gambar 3 Jenis-Jenis Lensa



Gambar 4 Contoh Hasil Pengambilan Gambar dengan Jenis Lensa Berbeda

Untuk membantu kameramen dalam menjaga kestabilan kamera pada saat *shooting* adegan yang menuntut pergerakan kamera, dapat digunakan *camera stabilizer*. Alat yang memiliki mekanisme penyeimbang posisi kamera saat kamera dibawa bergerak (berjalan maupun berlari) tersebut akan menyebabkan kamera relatif stabil pada posisi dan sudut yang sudah diatur oleh kameramen. Dengan demikian meskipun kamera dibawa bergerak oleh kameramen, gambar atau video yang didapatkan juga akan relatif lebih stabil dan tidak berguncang jika dibandingkan dengan tanpa penggunaan *stabilizer* (*handheld*).

Selain kamera yang berfungsi sebagai alat pengambil gambar atau video, selama proses produksi film pendek *REPETISI* digunakan pula alat perekam audio atau suara. Alat tersebut berjenis *shotgun microphone* atau yang dikenal juga sebagai *mic boom*. *Microphone* jenis tersebut dipilih karena sifatnya yang mampu menangkap suara dari arah tertentu saja. Dengan demikian suara yang terekam pun fokus pada satu arah dan meminimalisir gangguan (*noise*) dari arah lainnya.

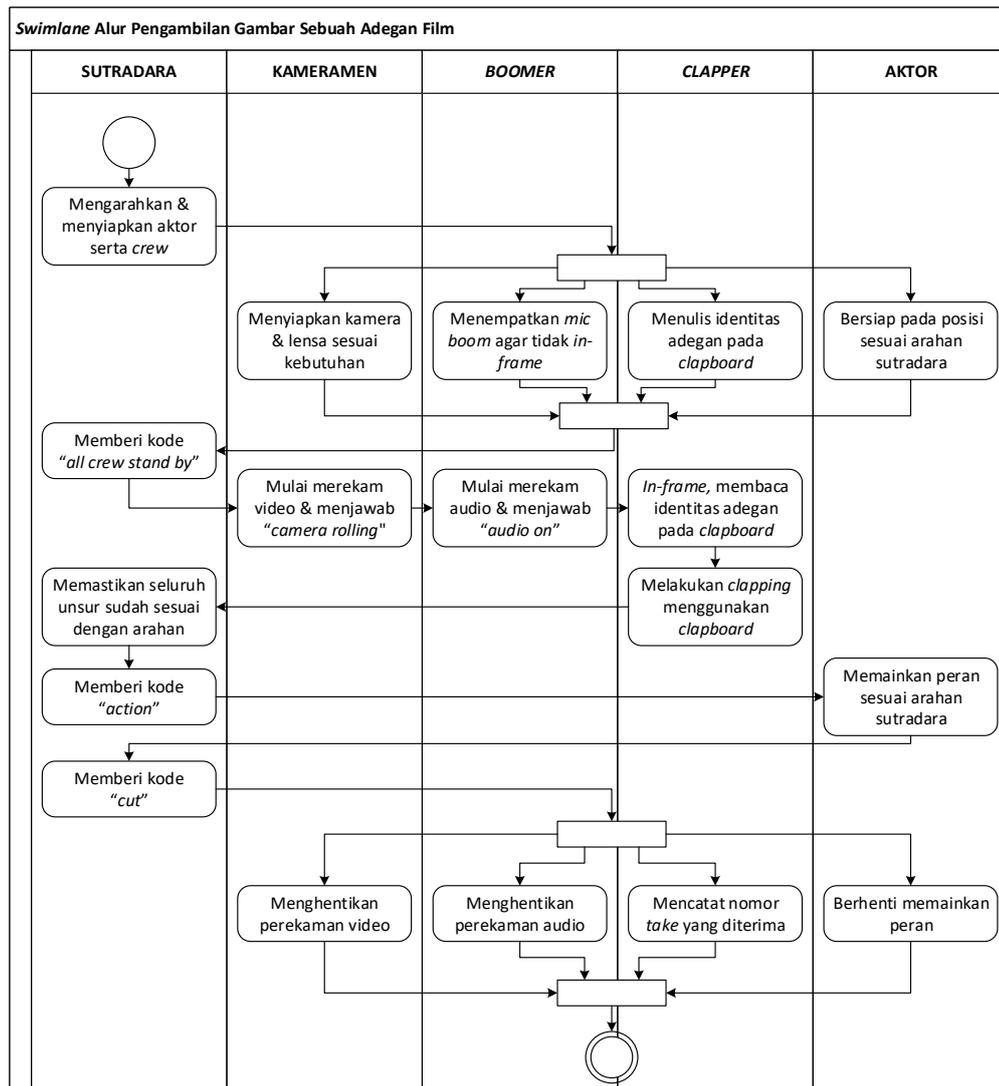
Mic boom dapat dihubungkan langsung ke kamera utama menggunakan kabel maupun perangkat *wireless* sehingga audio yang terekam menjadi satu berkas dengan video yang diambil oleh kameramen. Selama proses *shooting* berlangsung, alat perekam audio tersebut dioperasikan oleh seorang *boomer* menggunakan *boom pole*. *Boom pole* adalah sebuah tongkat panjang yang membantu *boomer* meletakkan dan mengarahkan *mic boom* agar dapat menangkap suara aktor tanpa menyebabkan alat tersebut masuk atau terekam ke dalam gambar (*in-frame*) yang diambil oleh kameramen.

Penggunaan berbagai macam perangkat secara bersamaan (terutama *multicamera*) saat proses *shooting* menghasilkan berkas video maupun audio yang tidak sedikit. Berkas-berkas tersebut perlu disinkronisasikan saat proses penyuntingan di tahap paska-produksi. Oleh karena itu untuk memudahkan *editor* dalam melakukan sinkronisasi video dan audio, selama proses *shooting* film pendek *REPETISI* dilakukan pula pencatatan adegan.

Pencatatan adegan dilakukan dengan memanfaatkan perangkat *clapboard* (Gambar 5) yang dioperasikan oleh seorang *clapper* atau pencatat adegan. Setiap kali suatu adegan akan diambil gambarnya, *clapper* akan masuk ke dalam gambar atau video yang direkam oleh kameramen terlebih dahulu dengan menunjukkan *clapboard* sebelum aktor mulai memainkan peran. Di dalam *clapboard* tersebut disajikan identitas adegan yang sedang diambil melalui penomoran *segment* dan *scene* sesuai dengan yang tertera pada skenario. Selain itu terdapat pula penomoran *take* atau urutan pengambilan gambar untuk *segment* dan *scene* tersebut. Hal ini berguna ketika satu *scene* pada suatu *segment* diambil berulang kali, maka pencatat adegan dapat menandai atau mencatat urutan pengambilan gambar yang diterima oleh sutradara dan diteruskan ke tahap pe-



Gambar 5 Clapboard



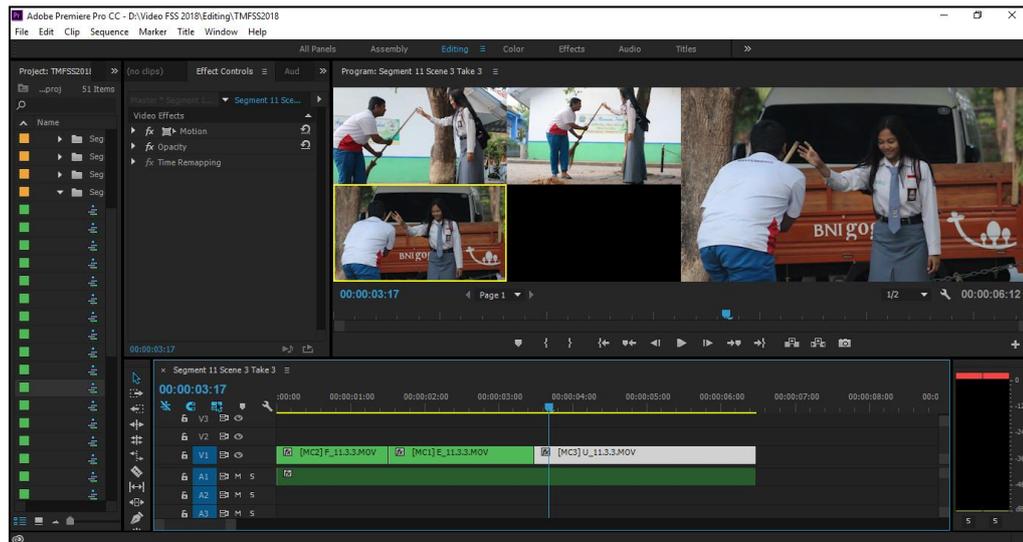
Gambar 6 Alur Pengambilan Gambar Suatu Adegan

nyuntingan. Dengan demikian *editor* tidak perlu memeriksa seluruh berkas untuk menemukan berkas yang akan digunakan dan dimasukkan ke dalam hasil akhir. *Editor* cukup melihat bagian dimana *clapper* menunjukkan *clapboard* saja dan memutuskan apakah berkas video tersebut akan digunakan atau tidak.

Pencatatan adegan juga berguna saat proses *shooting* dilakukan dengan tidak berurutan seperti yang tertuang di dalam skenario. Penomoran *segment* dan *scene* pada tiap adegan yang diambil gambarnya dengan memanfaatkan *clapboard* juga akan membantu *editor* dalam menyusun potongan atau urutan video yang dibutuhkan. Dengan demikian cerita yang dihasilkan pada video akhir akan tetap sesuai dengan yang telah direncanakan.

Secara garis besar proses pengambilan gambar pada tiap adegan akan melalui prosedur yang ditunjukkan oleh *swimlane* di Gambar 6. Proses tersebut dimulai dari sutradara yang memberikan arahan kepada pemain dan *crew* dan *crew* yang menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan. Selanjutnya sutradra memberikan kode kepada *crew* untuk bersiap mengambil merekam video dan audio sekaligus kode kepada pemain untuk bersiap-siap masuk ke dalam karakter yang diperankan. Apabila seluruh pemain dan *crew* sudah siap, pengambilan gambar dapat dimulai.

4.3 Kegiatan Penyuntingan dan Publikasi Video pada Tahap Paskaproduksi



Gambar 7 Penyuntingan Video Multicamera

Setelah seluruh adegan yang direncanakan diambil gambar atau videonya, proses pembuatan film pendek *REPETISI* berlanjut ke tahap paskaproduksi. Pada tahap ini dilakukan penyuntingan video oleh *editor*. Penyuntingan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro. Selain itu digunakan pula perangkat lunak Adobe After Effects dan Adobe Audition sebagai perangkat lunak tambahan. Adobe After Effects digunakan untuk penyuntingan efek dan tampilan tambahan di dalam video seperti efek teks bergerak dan sejenisnya. Sementara itu Adobe Audition digunakan dalam penyempurnaan dan perbaikan audio.

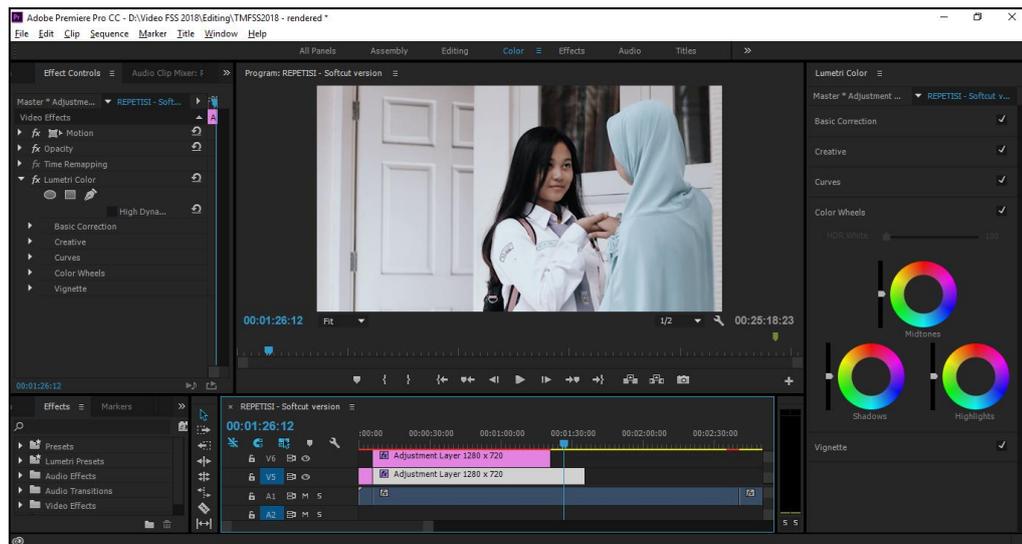
Proses penyuntingan dimulai dengan mengumpulkan seluruh berkas video maupun audio dan *asset-asset* pendukung lainnya ke dalam sebuah *project* di perangkat lunak Adobe Premiere Pro. Berkas-berkas tersebut dikelompokkan berdasarkan pembagian *segment* dan *scene*-nya. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pencarian berkas yang dibutuhkan oleh *editor*.

Selanjutnya *editor* masuk ke dalam tahap *offline editing* untuk mendapatkan *rough cut* dari film pendek *REPETISI*. *Offline editing* dilakukan dengan membuat *sequence* untuk masing-masing *segment* dan *scene*. *Sequence* tersebut berisi potongan-potongan *clip* dari tiap adegan di dalam *segment* dan *scene* tersebut yang telah diurutkan. Apabila terdapat adegan yang diambil menggunakan *multicamera*, maka *clip-clip* dari adegan tersebut harus diolah dan disinkronisasikan terlebih dahulu pada *sequence* berbeda untuk mendapatkan urutan perpindahan *view* antara satu kamera dengan kamera lainnya (Gambar 7).

Setelah tiap *segment* dan *scene* selesai dibuatkan *sequence*-nya, seluruh *sequence* tersebut kemudian digabungkan dan diurutkan hingga mendapatkan cerita yang utuh. Pada tahap ini *editor* dan sutradara berdiskusi terkait penataan urutan *shoot* dan durasi yang dihabiskan. Untuk acara FSS 2018 disyaratkan bahwa durasi maksimal dari film pendek yang diikutsertakan adalah 15 menit. Oleh karena itu jika durasi hasil *rough cut* yang dihasilkan oleh *editor* pada film pendek *REPETISI* lebih dari 15 menit, maka harus dilakukan pemotongan gambar (*delete scene*) namun dengan tetap menjaga kesinambungan cerita yang disajikan. Apabila hasil *rough cut* telah disetujui oleh sutradara, maka proses penyuntingan dinyatakan dalam status *picture lock* yang artinya urutan gambar atau video tidak boleh diubah lagi.

Tahap selanjutnya dari proses penyuntingan film pendek *REPETISI* adalah tahap *online editing*. Pada tahap ini urutan gambar atau video yang telah berada pada status *picture lock* disempurnakan dengan penambahan efek-efek tambahan. Efek-efek tersebut berupa *opening title*, transisi antar adegan, musik latar dan audio tambahan (*foley*), hingga pewarnaan (*color grading*). Pada tahap inilah perangkat lunak Adobe After Effects dan Adobe Audition mulai digunakan. Oleh karena itu tahap ini pun dapat dikerjakan secara paralel oleh beberapa orang *editor*.

Tahap *color grading* merupakan tahapan untuk melakukan penyesuaian warna yang muncul pada video. Penyesuaian tersebut perlu dilakukan agar warna yang tampak pada video sesuai dengan suasana cerita atau yang diinginkan oleh sutradara. Sebagai contoh dalam film pendek *REPETISI* dibutuhkan adegan yang menunjukkan suasana pagi hari. Akan tetapi adegan tersebut diambil gambarnya pada siang hari. Oleh kare-

Gambar 8 Proses *Color Grading*

na itu warna pada video hasil pengambilan gambar yang relatif hangat (oranye) diubah agar tampak dingin (biru) seperti suasana pagi hari (Gambar 8).

Usai tahap *online editing* selesai dikerjakan, seluruh bagian yang dikerjakan secara paralel tersebut kembali digabungkan ke dalam satu project dan masuk ke dalam tahap *mastering*. Pada tahap ini *editor* dan sutradara kembali memeriksa hasil akhir dari seluruh bagian yang telah disunting untuk memastikan tidak ada kesalahan maupun kekurangan. Jika dirasa hasil penyuntingan telah sesuai keinginan sutradara, maka video akhir dapat di-*render* untuk menghasilkan satu berkas video sebagai *master* dari film pendek *REPETISI*.

Berkas video *master* yang dihasilkan dari tahap akhir proses penyuntingan kemudian diunggah ke situs berbagi video YouTube sesuai dengan ketentuan FSS 2018. Hasil unggahan dapat dilihat pada *channel* YouTube Teater Melati dengan URL https://www.youtube.com/watch?v=Y_di9_KZljo. Unggahan tersebut pun didaftarkan kepada panitia FSS 2018 untuk dinilai.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan rangkaian kegiatan atau pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di Teater Melati SMAN 1 Glagah Banyuwangi diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Film pendek diproduksi melalui 3 tahapan utama, yaitu praproduksi, produksi, dan paskaproduksi. Pra-produksi merupakan tahapan dalam membangun cerita, menyiapkan naskah dan skenario, serta merencanakan berbagai macam hal yang dibutuhkan saat tahap produksi berjalan. Tahap produksi merupakan tahapan dalam proses pengambilan gambar (*shooting*). Sedangkan tahap paska-produksi merupakan tahapan untuk menyunting hasil produksi hingga siap dipublikasikan.
2. Peralatan yang dibutuhkan dalam produksi film pendek adalah kamera untuk mengambil gambar atau video beserta perlengkapan pendukungnya seperti *tripod* dan *stabilizer*, *mic boom* untuk menangkap audio,

dan *clapboard* untuk membantu pencatatan adegan pada setiap *clip* video yang diambil selama proses produksi.

3. Film pendek disunting melalui 3 tahap utama, yaitu *offline editing*, *online editing*, dan *rendering*. Tahap *offline editing* merupakan tahap untuk menyiapkan *rough cut* atau hasil penyuntingan kasar namun telah terurut dari film pendek yang diproduksi. Tahap *online editing* merupakan tahap penghalusan dari *rough cut* dengan memperbaiki warna, pencahayaan, maupun suara atau audio yang didapatkan selama proses produksi. Pada tahap *online editing* juga diberikan efek-efek tambahan untuk meningkatkan estetika pada hasil akhir film pendek tersebut. Sedangkan tahap *rendering* merupakan tahap untuk menghasilkan berkas akhir (*master*) dari film pendek yang diproduksi dan siap untuk dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UPT TIK Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, 2018, Festival Sinema Sekolah 2018, <http://dindik.jatimprov.go.id/static/99/festival-sinema-sekolah-tahun-2018/749.html>, diakses tgl 18 September 2018.
- [2] S. Nugroho, 2014, *Teknik Dasar Videografi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [3] Adobe, 2017, Premiere Pro Tutorials, <http://helpx.adobe.com/premiere-pro/tutorials.html>, diakses tgl 10 November 2017.
- [4] Brilio, 2018, Mau belajar editing? Ini 3 Tahapan Dasar Dalam Proses Editing Film!, <https://www.brilio.net/video/discover/mau-belajar-editing-ini-3-tahapan-dasar-dalam-proses-editing-film-181126o.html>, diakses tgl 12 Desember 2018.

