

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Masa remaja adalah masa yang indah, dimana masa remaja di identikkan dengan masa pencarian jati diri. Masalah pacaran tidak bisa lepas dari dunia remaja, karena salah satu ciri remaja yang menonjol adalah rasa senang kepada lawan jenis disertai keinginan untuk memiliki. Banyak muda-mudi dizaman sekarang yang terseret dalam pergaulan bebas. Pacaran seolah menjadi budaya dan nuansa bagi mereka untuk menuangkan sebuah rasa cinta. Menurut Guerney dan Arthur, pacaran adalah aktifitas sosial yang membolehkan dua orang berbeda jenis kelaminnya untuk terikat dalam interaksi sosial dengan pasangannya yang tidak ada hubungan keluarga.

Pacaran yang tidak terkontrol dapat menyebabkan kesalahan yang fatal, seperti hamil diluar nikah. Hamil diluar nikah adalah suatu hal yang akan menimbulkan rasa malu bagi sebuah keluarga dan juga akan mencoreng nama besar sebuah keluarga. Kehamilan pada remaja diluar nikah dapat menimbulkan masalah besar, sehingga mereka dihadapkan pada permasalahan melanjutkan kehamilannya atau menggugurkan kehamilannya.

Skenario yang penulis angkat adalah skenario *Ketika Kamu Kembali* yaitu tentang sepasang kekasih yang melakukan kesalahan dimasa lalunya yang mengakibatkan sang gadis hamil dan diusir dari rumah. Sang lelaki yang tidak

bertanggung jawab menghilang tanpa kabar dan meninggalkan gadis tersebut, hingga suatu hari mereka dipertemukan kembali.

Ketertarikan penulis dalam memilih skenario *Ketika Kamu Kembali* karena pada saat ini pacaran dikalangan remaja pada umumnya sudah melebihi batas wajar, hal itu sangat banyak penulis jumpai dilingkungan sekitar, bahkan ada juga yang hamil diluar nikah. Melalui film fiksi *Ketika Kamu Kembali* penulis menyampaikan kepada penonton bahwa pacaran yang melebihi batas, dapat menimbulkan dampak bagi yang melakukannya.

Film merupakan media yang bersifat visual dan audio untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat (Uchjana Efendy). Film secara umum dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya, yakni cerita dan non cerita. Film fiksi adalah suatu jenis film yang sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Himawan Pratista, 2017).

Film *Ketika Kamu Kembali* ini berlatarkan kota besar yang banyak gedung tinggi seperti kota Jakarta. Di dalam film ini juga memperlihatkan bagaimana kehidupan masyarakat Jakarta melalui dialog/logat berbiacaranya. Penulis menggunakan konsep *Compositing* pada latar tempat dari skenario *Ketika Kamu Kembali* dan menggunakan *greenscreen* agar penonton tahu, bahwa latar tempat dari skenario *Ketika Kamu Kembali* merupakan kota Jakarta.

Pada penggarapan film *Ketika Kamu Kembali* penulis berperan sebagai *compositor*, dimana penulis bertanggung jawab pada visual dari film tersebut dan bekerja pada tahapan post produksi. *Compositor* merupakan sebutan bagi orang yang mengerjakan proses *Compositing*. *Compositor* bertugas untuk menggabungkan elemen-elemen render yang biasanya diberikan secara terpisah seperti background, yang kemudian digabungkan menjadi satu keutuhan shot.

Pada film fiksi *Ketika Kamu Kembali*, penulis menggunakan *Compositing*. *Compositing* merupakan tahapan penting dari pembuatan *visual effect*. *Compositing* yaitu penggabungan dua atau lebih strip film dalam bentuk digital yang diambil dari tempat yang berbeda dan menghasilkan satu video yang utuh dalam bentuk digital yang merupakan gabungan dari komponen-komponennya (Alvy Ray Smith, 1995). Didalam *compositing* juga terdapat *CGI* (*Computer Generated Image*), *Greenscreen* dan *Rotoscoping*. Namun *compositing* yang penulis gunakan pada film fiksi *Ketika Kamu Kembali* lebih tertuju pada bagian *greenscreen* atau bisa disebut juga dengan pergantian *background* / latar. *Greenscreen* yang berarti layar hijau, dimana komputer akan mendeteksi warna latar disetiap *frame* dan menghasilkan *matte* yang akan digunakan untuk menggabungkan aktor/objek utama dengan latar belakang (Steve Wright, 2013). Didalam *greenscreen*, penulis menggunakan *keying* sebagai proses untuk menyeleksi objek dari latar/*background*. Didalam *compositing*, komposisi juga sangat dibutuhkan sebagai penempatan objek agar sesuai dengan latar yang akan ditambahkan (Steve Wright, 2013). Penulis menggunakan komposisi simetris untuk menambahkan nilai estetik pada film fiksi *Ketika Kamu Kembali*.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, rumusan ide penciptaan yaitu *Compositing* pada Film Fiksi *Ketika Kamu Kembali* untuk membangun *setting* lokasi ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN KARYA

Tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya ini yaitu :

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini yaitu untuk menciptakan informasi sesuai naskah yang disampaikan dalam bentuk Visual. Selain itu penulis bertujuan untuk mengembangkan konsep editing yang didapat selama bangku perkuliahan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penciptaan karya ini yaitu menggunakan *Compositing* untuk membangun *setting* lokasi pada Film Fiksi *Ketika Kamu Kembali*.

Manfaat yang ingin penulis capai pada penciptaan karya ini :

1. Manfaat Teoritis

Hasil karya ini dibuat agar dapat memberikan wawasan dan referensi kepada pengkarya lain dan juga menjadi pedoman dalam pembuatan film juga konsepnya

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Pengakrya

Pengkarya dapat mengaplikasikan konsep *compositing* yang belum pernah digunakan oleh pengkarya sebelumnya, sehingga ilmu editing yang pengkarya dapat dibangku perkulihan teraplikasikan.

b. Manfaat bagi Masyarakat

Karya ini dapat menjadi pembelajaran dan referensi untuk menambah pengetahuan, pemikiran imajinatif masyarakat dan menambah informasi mengenai masalah yang terjadi di dalam cerita.

c. Manfaat bagi Institusi

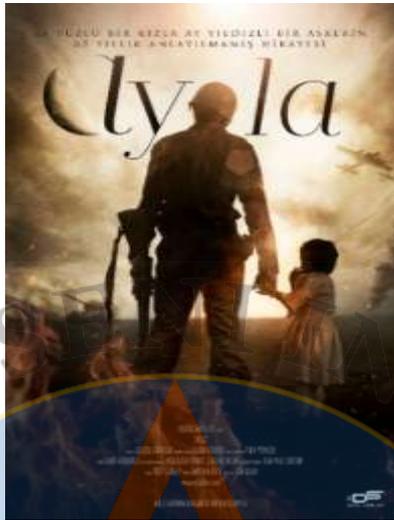
Dari penggunaan konsep dan teknik yang penulis aplikasikan pada karya ini dapat menjadi bahan rujukan serta dapat mengembangkan kembali dalam editing sebuah film.

D. TINJAUAN KARYA

Pada penciptaan film fiksi *Ketika Kamu Kembali*, penulis merujuk kepada karya-karya yang telah ada dan dapat membantu penulis dalam beberapa hal yang berhubungan dengan konsep.

Tinjauan Karya yang menjadi acuan penulis untuk membuat film *Ketika Kamu Kembali* ini adalah :

1. Ayla The Daughter of War



Gambar 1
Poster Film Ayla the Daughter of War, 2017
(Sumber : shorturl.at/dnpHP, 2021)

Film Ayla the Daughter of War merupakan film asal Turki yang dirilis pada tahun 2017. Film ini mengisahkan tentang pertemuan antara seorang prajurit Turki dengan gadis kecil asal Korea Selatan bernama Ayla. Film Ayla the Daughter of War diangkat dari kisah nyata seorang sersan Turki yang ditugaskan untuk membantu berperangan saudara di Korea Selatan pada tahun 1950. Film ini merupakan karya sutradara Can Ulkay yang diproduksi oleh Warner Bros.

Film Ayla the daughter of war ini bermula saat Suleyman datang ke sebuah desa yang seluruh masyarakatnya telah habis dibantai dalam perang. Tanpa terduga, disana Suleyman menemukan seorang anak kecil yang selamat dari pembantaian, anak tersebut bernama Ayla. Ayla yang tengah menangis sambil menggenggam erat tangan ibunya yang telah meninggal. Suleyman pun bergegas membawa Ayla ke kamp untuk menyelamatkannya.



Gambar 2
Potongan data mentah film Ayla the Daughter of War
(Sumber : Image Capture Rahmatika , 2021)

Gambar diatas merupakan potongan gambar dari *footage* asli film Ayla the daughter of war yang belum diedit. Pada gambar diatas, memperlihatkan proses shooting film Ayla the daughter of war menggunakan *bluescreen* atau *background* biru.

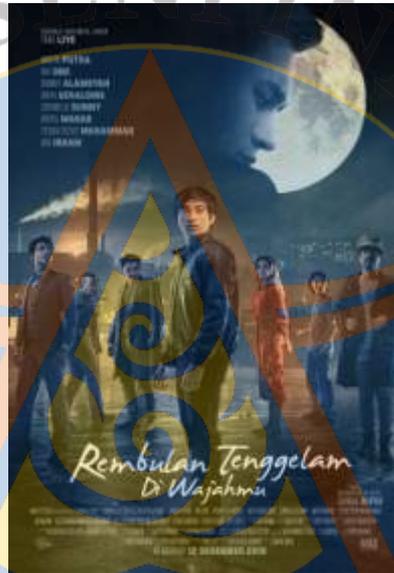


Gambar 3
Potongan film Ayla the Daughter of War
(Sumber : Image Capture Rahmatika , 2021)

Gambar diatas merupakan hasil akhir dari gambar yang telah diedit. Penulis mengambli referensi pada film yang berjudul Ayla the Daughter of War. Pada adegan diatas terdapat persamaan *compositing* yang penulis gunakan pada film *Ketika Kamu Kembali*. Pada gambar diatas menunjukkan adegan ketika Ayla, Sulaiman dan teman-temannya sedang berdiri di depan pesawat, dimana gambar

asli dari adegan tersebut hanya menggunakan background berwarna biru. Pada film *Ketika Kamu Kembali*, penulis menggunakan *backgorund* berwarna hijau atau *greenscreen* dan proses *compositing*nya tetap sama dengan *bluescreen* atau layar biru.

2. Rembulan Tenggelam Diwajahmu



Gambar 4
Poster Film Rembulan Tenggelam Diwajahmu, 2019
(Sumber : shorturl.at/uLU68 , 2021)

Film *Rembulan Tenggelam Diwajahmu* merupakan film yang diangkat dari sebuah novel *best seller* karya Tere Liye dengan judul yang sama. Film ini diproduksi oleh Ody Mulya Hidayat. Film yang berdurasi 93 menit ini bermula dengan kisah pengusaha kaya raya berusia 60 tahun, Ray, yang sekarat di rumah sakit. Dia dikenal sebagai pengusaha properti yang terus mengekspansi bisnisnya. Setelah melewati banyak hal yang membawanya kepada posisinya sekarang, kaya raya, terpandang, disegani, tetapi tetap sendirian dan kini sakit. Ray kembali berpikir dan mempertanyakan, meski sudah sukses dalam bisnis, ia tetap merasa

kosong. Saat itu dia didatangi seorang pria dengan wajah teduh yang membawanya kembali ke masa lalunya untuk menemukan pertanyaan yang sebelumnya pernah dia teriakan kepada Tuhan. Kedatangannya membuat Ray terkejut. Meski tak mengenal pria tersebut, dia tetap menuruti perkataan pria asing tersebut. "Aku akan membawamu pergi ke tempat di mana semua pertanyaanmu akan terjawab," ucap pria tersebut. Saat Ray memegang tangan pria itu, seketika juga ia berada di sebuah jalan. Ia mempertanyakan kepada pria asing itu mengapa mereka berada di tempat itu. "Karena di sini pertama kalinya kamu berkenalan dengan rembulan" jawab pria itu.



Gambar 5
Potongan data mentah film Rembulan tenggelam di wajahmu
(Sumber : Image Capture Rahmatika , 2021)

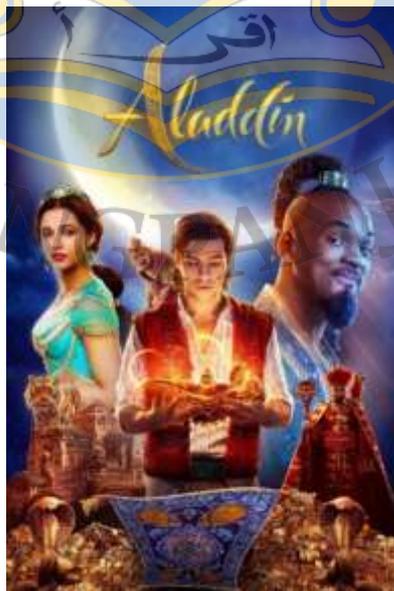
Gambar diatas merupakan potongan gambar dari *footage* asli film Ayla the daughter of war yang belum diedit. Pada gambar diatas, memperlihatkan proses shoting rembulan tenggelam di wajahmu menggunakan *greenscreen* atau *background* berwarna hijau.



Gambar 6
Potongan Film Rembulan Tenggelam Diwajahmu, 2019
(Sumber : Image Capture Rahmatika , 2021)

Pada film Rembulan Tenggelam Diwajahmu juga terdapat persamaan teknik *Compositing* yang penulis gunakan untuk meningkatkan memperlihatkan latar tempat pada film *Ketika Kamu Kembali*. Film ini menjadi referensi bagi penulis dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Pada gambar diatas, menunjukkan perbedaan gambar asli dengan gambar yang sudah *dicompositing*.

3. Aladdin



Gambar 7
Poster Film Aladdin, 2019
(Sumber : shorturl.at/boMOR , 2021)

Film Aladdin merupakan film fantasi musikal asal Amerika yang bergenre adventure, comedy, family, fantasy, musical dan romance. Film Aladdin menceritakan kembali A Live Action dari film Disney yang telah tayang pada tahun 1992 lalu dengan judul yang sama. Film ini disutradarai oleh Guy Ritchie yang juga merangkap sebagai penulis naskah skenarionya dan bekerja sama dengan penulis lainnya yaitu John August. Film Aladdin menceritakan tentang seorang pemuda jalanan yang memiliki teman seekor monyet pencuri bernama Abu. Ketika Aladdin dan Au menemukan lampu ajaib yang didalamnya ada Genie, mereka harus melindungi lampu itu dari penyihir jahat yang bernama Jafar dan burung peliharaannya yang bernama Lago.



Gambar 8

Potongan data mentah Film Aladdin, 2019
(Sumber : Image Capture Rahmatika , 2021)

Gambar diatas merupakan potongan gambar dari *footage* asli film Aladdin yang belum diedit. Pada gambar diatas, memperlihatkan proses shooting film Aladdin *bluescreen* atau *background* biru.



Gambar 9
Potongan Film Aladdin yang telah diedit, 2019
(Sumber : Image Capture Rahmatika , 2021)

Kesamaan yang penulis gunakan juga terdapat pada *Compositing*, mengganti background biru pada gambar asli menjadi latar yang akan dipakai pada film *Ketika Kamu Kembali*, namun penulis akan menggunakan layar hijau atau *greenscreen*.

Berdasarkan tinjauan karya diatas yang menjadi referensi dan rujukan penulis untuk membuat karya adalah dalam penggunaan *Compositing* yang digunakan pada naskah *Ketika Kamu Kembali*.

E. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Editing

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing pada tahap paska-produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya (Himawan Pratista, 2017) Editor adalah orang yang bertanggung-jawab mendapatkan seluruh potongan gambar dan mengaturnya dalam kesatuan yang utuh. Dalam proses editing terdapat dua

tahapan yaitu *offline* editing dan *online* editing. *Offline* editing merupakan tahapan awal, dimana seorang editor bertugas memotong dan merangkai *footage-footage* hasil shooting menjadi satu bagian yang utuh. *Online* editing merupakan tahapan kedua dimana seorang editor dapat menambahkan *visual effect*, *motion graphic*, *color grading* dan *audio mixing* hingga nantinya film keluar dengan hasil yang maksimal.

2. Visual Effect

Efek Visual atau yang biasa disebut *visual effects/VFX*, terdiri dari berbagai macam proses komputerisasi yang menggunakan gambar yang dibuat atau dimanipulasi diluar dari *live action footage* yang diambil. *Visual effects* melibatkan *live action footage* dan Gambar GC/CGI (*Computer Generated Image*), untuk membuat objek virtual yang nampak nyata pada ruang 3 dimensi, yang tidak mungkin atau sulit didapatkan pada saat merekam *footage* (Hamidon, Ho, & Noor, 2013).

3. Compositing

Compositing merupakan bagian penting dari *visual effect* diindustri perfilman pada saat ini. *Compositing* yaitu penggabungan dua atau lebih strip film dalam bentuk digital yang diambil dari tempat yang berbeda dan menghasilkan satu video yang utuh dalam bentuk digital yang merupakan gabungan dari komponen-komponennya (Alvy Ray Smith, 1995). *Compositor* sebutan bagi orang yang melakukan proses *Compositing*, dimana ia bertugas dalam mengambil elemen elemen visual yang berbeda,

seperti karakter yang akan dipakai, dan memadukannya secara artistik, sehingga menghasilkan suatu video utuh dengan visual yang nyata.

Didalam *Compositing* juga terdapat *bluescreen* dan *greenscreen*, *bluescreen* yang berarti layar biru dan *greenscreen* berarti layar hijau. *Bluescreen* dan *greenscreen* memiliki prinsip yang sama, dimana komputer akan mendeteksi warna latar disetiap *frame* dan menghasilkan *matte* yang akan digunakan untuk menggabungkan aktor / objek utama dengan latar belakang. Pada proses *Compositing* harus memperhatikan beberapa aspek penggabungan seperti, pergerakan yang harus diselaraskan, perubahan secara posisi, rotasi dan skala sebuah pergerakan elemen ataupun objek, sehingga elemen yang akan digabungkan mempunyai data pergerakan yang sama, proses ini biasa disebut dengan proses *tracking*.

4. *Keying*

Keying atau *chroma keying* adalah teknik untuk menggabungkan dua gambar yang berbeda dimana warna latar belakang dari gambar tersebut dihilangkan (transparan), dan digantikan dengan gambar lain dibelakangnya (Zhi, 2015).

F. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan

Pada tahapan ini penulis mencari beberapa referensi dari berbagai buku mengenai *compositing*. Penulis juga menonton film sebagai media referensi, dan membaca buku yang berkaitan tentang ide sehingga menghasilkan suatu ide konsep yang cocok untuk diaplikasikan dalam film yang akan diproduksi.

Penulis juga berdiskusi dengan penulis naskah mengenai naskah yang berkaitan dengan tema, alur cerita penempatan adegan dalam scene dan menentukan format film. Pada tahap ini, penulis juga berdiskusi dengan tim kamera dan membahas tentang shot-shot apa saja yang akan digunakan. Penentuan shot sangat penting agar ketika lapangan, tim kamera sudah mempunyai bayangan shot yang akan digunakan.

2. Perancangan

Pada tahapan ini penulis menentukan atau merancang cara pengaplikasian konsep yang telah didapat dalam elaborasi, seperti halnya menentukan scene-scene tertentu untuk mengaplikasikan konsep yang akan diterapkan. Seperti gambar diatas, penulis menggunakan layar hijau ketika produksi dan di paska produksi penulis melakukan proses editing untuk menghilangkan layar hijau tersebut dan menggantikannya dengan background sesuai dengan naskah.



Gambar 10
Gambaran Konsep
(Sumber : shorturl.at/loqMV, 2021)

3. Perwujudan Karya

Pada tahapan ini, penulis mengaplikasikan konsep yang telah ditentukan terhadap naskah, dan mempersiapkan beberapa bahan atau materi yang telah penulis siapkan untuk membantu tahapan pra, produksi dan paska produksi.

4. Penyajian Karya

Pada tahapan ini penulis akan melakukan penyajian karya dalam bentuk *screening* film fiksi.

