
PENERAPAN TEKNIK *CHROMA KEY* UNTUK MENCAPAI CONTINUITY EDITING PADA FILM FIKSI “NGARANGIN”

I Kadek Mahendra, I Dewa Made Darmawan, I Kadek Puriartha

Institut Seni Indonesia Denpasar
Jalan Nusa Indah Denpasar – Bali Telp. (0361) 236100
E-mail : endragorlila@gmail.com

Abstrak

Film *Ngarangin* merupakan film fiksi yang diadaptasi dari cerita pendek “*Ketika Kentungan Dipukul Di Bale Banjar*” karya Rasta Rindu pada tahun 1960. Berlatar belakang pada tahun 1960 bercerita tentang konflik keluarga antara ayah dengan anak, yang memutuskan untuk pergi dari lingkungannya demi memilih kekasihnya, Konflik tersebut berdasarkan permasalahan yang sering terjadi di kalangan masyarakat Bali. Film ini menyampaikan penggambaran gejala batin dalam sebuah hubungan keluarga, kekasih dan masyarakat. Melalui Penciptaan ini penulis mewujudkan dalam bentuk hasil *editing*. Pada film *Ngarangin* terdapat salah satu *scene* yang di-*setting* menyerupai pasar tahun era 1960 dengan membangun set pedagang pasar. Pembangunan set ini perlu menggunakan *bluescreen* sebagai alat bantu untuk mempermudah dalam proses manipulasi pada proses *editing*. Sebelum masuk ketahapan *editing* dalam proses penciptaan film dibutuhkan pengumpulan data berupa metode observasi dan pustaka serta didukung pada teori estetika, continuity dan teori *visual effect*. Teknik *chroma key* merupakan salah satu teknik yang *editor* gunakan untuk memanipulasi ruang dan menghilangkan bagian-bagian yang dipandang tidak sesuai dalam film. *Editing* pada film *Ngarangin* bertujuan untuk mewujudkan cerita dalam naskah tersampaikan dalam bentuk audio visual, yang nantinya dapat dinikmati sebagai hiburan oleh masyarakat yang menonton. Luaran dari karya tugas akhir ini ber-*genre* drama keluarga, cerita dalam film menggunakan bahasa Bali dengan durasi 35 menit, mempunyai sasaran dari remaja hingga dewasa. Film *Ngarangin* menggunakan format digital Mp4 dengan resolusi 2k 2560x1440 pixels, aspek rasio 16:9.

Kata Kunci: *Editing, Chroma key, Ngarangin, film fiksi*

Abstract

Ngarangin The Movie is a fiction movie which is adapted from a short story entitled ‘Ketika Kentungan Dipukul Di Bale Banjar’—‘When the Bamboo Drum was Hit at the Hall’ written by Rasta Rindu in 1960. With 1960’s background, it’s all about family conflict between father and children who decided to leave her neighborhood for her lover. This conflict is based on common conflict which is frequently happened in Balinese societies. This movie expresses inner conflict in a family relationship, love live relationship and society. This creation is actualized through editing work. In Ngarangin The Movie, there are one scene that was set to resemble 1960’s traditional market by build a set of market vendors. The building of this set needs blue screen as auxiliary equipment to make the manipulation in editing process becomes easier. Before editing step is done, the first thing that needs to be done in the term of creation is collecting the data by observation and reading method that will be supported by some theories such as aesthetics theory and visual effect theory. Chroma key technique is one of the techniques editor uses to manipulate spaces and eliminates the dissonant parts from the movie. Editing in Ngarangin The Movie has a purpose to actualize story in the script to audio visual form which can be watched as entertainment for the audience. The genre of this movie is house drama, the story in the movie uses Balinese language with 35-minutes length duration. The target audience are teenager to adult. Ngarangin The Movie uses digital MP4 format with 2K 2560x1440 pixels resolution and aspect ratio by 16:9.

Keyword: *Editing, Chroma Key, Ngarangin, Family, Fiction movie*

PENDAHULUAN

Film sering digunakan sebagai alat sosialisasi atau sebagai media hiburan. Dengan *visual* dan *audio*, film mampu bercerita dalam waktu singkat. Pembuatan film pada umumnya harus melewati 3 (tiga) tahap penting yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Proses pra produksi adalah proses persiapan yang dilakukan dengan perencanaan yang matang untuk mempersiapkan hal yang diperlukan dalam persiapan sebuah proses produksi yang antara lain seperti pengumpulan ide atau gagasan konsep, penyusunan naskah, riset. Tahapan produksi merupakan rencana kerja dengan dilakukan proses pengambilan gambar, suara, serta elemen – elemen yang diperlukan untuk membentuk sebuah film. Pasca produksi adalah sebuah tahapan proses mengolah gambar menuju hasil akhir dimana materi materi yang sudah di ambil pada saat produksi akan masuk ke tahap *editing*. Tahapan *editing* merupakan pengumpulan bahan *audio video* selama proses produksi (*syuting*), memilih, menyusun, dan *me-review* hasil tersebut diupayakan harus bercerita logis dan penuh arti. Peranan penting dalam tahap ini adalah seorang *editor*. Sebagai *editor* dituntut untuk memiliki pemahaman cerita yang kuat, sehingga menumbuh kembangkan ide kreatif dalam proses menyusun *shot*. Ide kreatif yang dimaksud adalah *editor* harus memahami struktur penceritaan agar cerita dalam film tersebut bisa dipahami oleh penonton serta dapat merasakan emosi yang telah disusun. *Editor* membangun rangkaian *shot – shot* ini menjadi satu kesatuan cerita yang berkesinambungan.

Editing terbagi ke dalam 2 (dua) tahapan yaitu *Editing Offline* dan *Editing Online*. *Editing Offline* merupakan sebuah proses menata gambar dalam bentuk kasar untuk di urutkan sesuai konsep cerita. Tahapan ini hanya baru menyusun cerita sesuai skenario belum ada penambahan – penambahan efek yang di inginkan (Mabruri, 2013:58). *Editing Online* merupakan tahap lanjutan dari *editing offline*. *Editing online* adalah proses ketika seseorang *editor* mulai memperhalus hasil *offline*, memperbaiki kualitas hasil dan memberikan tambahan transisi serta memberi efek khusus yang dibutuhkan termasuk penambahan *visual effect* yang lainnya seperti *chroma key* (*green screen/blue screen*) yang juga dilakukan dalam tahap ini (Mabruri, 2013:59). *Visual*

effect atau efek visual adalah serangkaian proses pembuatan gambar yang menyertakan proses manipulasi tertentu di luar adegan pengambilan gambar *syuting* asli. Dalam pengerjaannya, untuk menciptakan *visual effect* yang sempurna tidak hanya membutuhkan teknologi yang canggih, namun juga keterampilan dalam mengkomposisikan keseluruhan visualnya. Oleh karena itu, hasil *visual effect* ini dapat juga dikategorikan sebagai karya seni termasuk tahapan *editing* yang digunakan untuk memanipulasi ruang, waktu dan keadaan. *Green Screen / Blue Screen* adalah teknik pembuatan efek khusus gambar atau video dengan menggunakan *Chroma Key*. *Chroma Key* merupakan teknik visual efek untuk menggabungkan dua gambar atau video secara bersamaan didasarkan pada daerah warna kunci yang akan dihapus latar belakangnya dari subjek foto atau video.

Melalui kesempatan ini, penulis ikut serta dalam proses pembuatan karya film fiksi yang berjudul *Ngarangin* sebagai *editor*. Pada *scene* pasar ini memerlukan peranan *extras talent* dan settingan pedagang yang ramai. *Extras talent* atau figuran merupakan seorang aktor pendukung yang bertugas untuk melengkapi sebuah film, mereka biasanya muncul tanpa dialog, tidak hanya peranan *extras* sangat berpengaruh untuk menghidupkan suasana di berbagai *setting* tempat. Pada film kolosal, *extras talent* akan sangat banyak, namun disini pada tahap produksi (*syuting*) hal ini menjadi kurang karena terbatasnya jumlah peranan *extras* dan minimnya set warung pedagang. Oleh karena itu penulis mensiasati dengan menggunakan *visual effect blue screen* pada produksi dan menggunakan teknik *chroma key* pada proses *editing*. Selain itu penulis menggunakan teknik *chroma key* untuk menghilangkan bagian atau hal yang tidak diinginkan yang masuk kedalam *frame*.

Sebuah proses penciptaan karya atau khususnya penggarapan dalam tahapan *editing*, metode menjadi sesuatu yang sangat penting. Metode merupakan prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu dengan efisiensi.

Oleh karena itu ada 2 (dua) metode yang digunakan untuk pengumpulan data guna memperoleh informasi yang dibutuhkan serta mendukung penciptaan ini antara lain, metode yang digunakan pertama yaitu observasi, observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004:104). Observasi dilakukan Bersama tim untuk mengamati lokasi yang akan dijadikan lokasi syuting. Kedua yaitu metode pustaka. Pengertian pustaka menurut Nazir (1988) adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan penelaah terhadap berbagai buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Pada pasca produksi atau tahapan *editing* metode juga digunakan sebagai cara dalam melalui tahapan ini, metode yang digunakan yaitu metode *non-linear* (komputer atau digital), metode ini menggunakan alat bantu seperti komputer sebagai alat *editing* sehingga *editing* bisa dilakukan secara lebih maksimal. Hasil rekaman video tidak langsung diedit menggunakan *tape recorder* melainkan dipindah terlebih dahulu kedalam *hardisk* penyimpanan di komputer, selanjutnya video diedit dengan komputer menggunakan *software editing* video.

Pada karya film fiksi yang berjudul *Ngarangin* adalah luaran dari karya tugas akhir. Dari cerita film ini menyampaikan penggambaran gejolak batin dalam sebuah hubungan keluarga, kekasih dan masyarakat. Setiap film pasti memiliki pesan yang ingin disampaikan film juga berperan sebagai alat propaganda atas sebuah tujuan, yang pada akhirnya disadari atau tidak akan membawa pengaruh yang kuat terhadap pola pikir suatu masyarakat. Film *NGARANGI* ingin menyampaikan dampak maupun sebab – akibat dari kesalahpahaman hubungan pernikahan dengan perbedaan suatu status sosial di Bali yang masih dalam suatu hukum adat maupun kebiasaan perilaku turun temurun dari nenek moyang. Serta melalui karya tulis skripsi ini penulis ingin tulisan ini kelak menjadi acuan, referensi/wawasan

serta pertimbangan dalam bidang *editor* khususnya penerapan *visual effect* teknik-teknik *chroma key* yang dimuat dalam tulisan ini.

METODE PENELITIAN

Tahap perencanaan yang dilakukan penulis sebagai metode pengumpulan data adalah:

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004:104). Observasi dilakukan Bersama tim untuk mengamati lokasi yang akan dijadikan lokasi syuting.

Pustaka

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1988:111). Dalam penulisan, penulis menggunakan jurnal – jurnal yang terkait dengan permasalahan *visual effect* dari *chroma key*.

Editing Non – Linier

Melalui tahapan *editing* ini metode yang digunakan adalah metode *non-linear* (komputer atau digital), dimana metode ini menggunakan alat bantu seperti komputer sebagai alat *editing* sehingga *editing* bisa dilakukan secara lebih maksimal. Hasil rekaman video tidak langsung diedit menggunakan *tape recorder* melainkan dipindah terlebih dahulu kedalam *hardisk* penyimpanan di komputer, selanjutnya video diedit dengan komputer menggunakan *software editing* video.

Editing film Continuity Cutting

metode *editing* film yang digunakan adalah *Continuity Cutting*, metode ini merupakan metode *editing* film yang berisi penyambungan dari dua buah adegan yang mempunyai kesinambungan. Metode ini digunakan untuk menggabungkan atau menyusun guna kesinambungan cerita dalam film.

HASIL ANALISIS DAN INTERPRETASI DATA

Hal-hal yang akan dibahas meliputi tahapan penciptaan dan perwujudan karya yang berisi proses penerapan teknik chromakey untuk mencapai continuity editing pada film fiksi “*ngarangin*”

Tahapan Penciptaan

Penulis mengaplikasikannya melalui editing, yang dimulai dari proses penciptaan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi penulis melakukan diskusi dengan seluruh tim terkait tentang jalan cerita dan editing film. Serta lanjut pada pencarian kru film, pencarian lokasi syuting, pencarian dana produksi, *casting* pemain dan hal-hal persiapan lainnya. Diskusi tersebut memperoleh permasalahan tentang pembangunan set pasar karena pasar dalam cerita film ini tidak menggunakan pasar asli melainkan membangun set pasar. Oleh sebab itu penulis berinisiatif menggunakan *blue screen* guna memanipulasi keadaan pada *scene* pasar agar terlihat ramai seperti pasar pada umumnya.

Produksi

Tahap produksi (*syuting*) merupakan proses eksekusi segala perencanaan yang di lakukan pada Pra Produksi. Penulis ikut serta terjun ke lokasi syuting untuk mencatat nomor file pada kamera dan audio serta mem-*backup* file data ke memory *external hardisk*. Pada tahapan produksi penulis juga memberikan arahan kepada sutradara dan kameraman terkait untuk keperluan teknik khusus pada tahap pasca produksi.

Pasca Produksi

Tahapan pertama yaitu *offline editing* yang dilakukan sebelum menyatukan file adalah memasukan file kedalam *software editing adobe premiere*,

mem-*froxy footage* atau *shot* yang digunakan sesuai dengan *scrip continuity*, menyusun urutan *shot*, merapikan dan menyusun audio. Kemudian lanjut pada tahapan kedua yaitu *online editing*. Setelah gambar tersusun dan membentuk cerita dari awal hingga akhir dengan tetap diupayakan sesuai dengan konsep, mulailah dengan memberikan efek pada gambar yang dibutuhkan serta *colour grading* pada film. tahapan ini adalah tahapan penting dalam sebuah *editing*, *editor* harus mampu melakukan *editing* dalam waktu yang telah ditentukan.

Perwujudan Karya

Scene 1 (Ext – Pasar – Day)

Proses Editing pada *Scene 1* menggunakan teori dan teknik *continue editing* serta *chroma key*. *Continuity editing* yang dimaksud pada *Scene 1* adalah penghubung shot 1 dan shot 2.



Gambar 1 Shot 1 dan shot 2 pada Scene 1
(Sumber: Endra, 2019)

Seperti *shot 1* dan *2* pada gambar, menggunakan teknik *match on action* yang dimana *shot* diambil dari arah berbeda yang menampilkan aksi yang tidak terputus dalam sebuah moment pergerakan yang sama. Terlihat pada gambar *Scene* pasar menggambarkan keramaian pada pasar serta kegiatan orang-orang di pasar. Selanjutnya untuk mendukung pada *shot 1* di butuhnya teknik *chroma key* untuk menyempurnakan serta mendukung *scene* tersebut.

tahap tersebut akan di bedah melalui tahapan-tahapan.



Gambar 2. *Import file footage*
(Sumber: Endra, 2019)

Tahap awal memasukan file *footage* ke *timeline after effect* dengan cara *drag and drop* ke *timeline*. Format yang digunakan pada *after effect* sesuai dengan resolusi *shot* yaitu 2k 2560 x 1440 *pixels*.



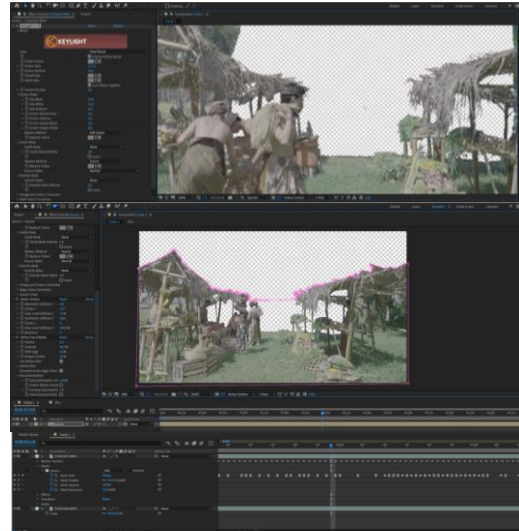
Gambar 3. *Proses Keylight*
(Sumber: Endra, 2019)

Gambar *blue screen* di *selec* mulailah ditambah dengan *effect* yang pertama yaitu *keying keylight*. Dengan menggunakan *keylight*, *blue screen* dapat mudah di seleksi dengan *screen colour* dan memilih object yang berwarna biru dan secara otomatis gambar biru tersebut menjadi sedikit transparan.



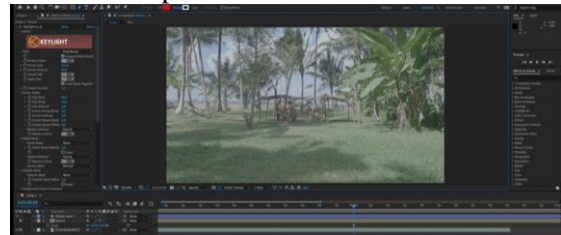
Gambar 4. *Membuat trasparan*
(Sumber: Endra, 2019)

Setelah *blue screen* menjadi transparan tahap selanjutnya merapikan atau menyempurnakan bagian bagian yang dilihat kurang sempurna seperti gambar yang terpotong atau bekas bekas biru yang ada di bagian badan *estras*. Cara tersebut dengan mengatur *screen mate* pada *effect control* dengan menambah *clip back* 29, *clip white* 51 dan *screen pre-blur* 0,2.



Gambar 5. *Proses masking latar belakang*
(Sumber: Endra, 2019)

Tahap selanjutnya mengganti latar belakang dengan masking per *keyframe* 120 *frame* sesuai dengan pergerakan set dan *extras*. Hal ini dilakukan guna menyempurnakan transparansi agar bagian tubuh seperti rambut yang bergerak tidak terkena transparansi.



Gambar 6. *Proses masking latar belakang.*
(Sumber: Endra, 2019)

Gambar ini akan digunakan sebagai pengisi dari transparan pada gambar sebelumnya dan ditumpuk. Pengambilan gambar pada proses ini adalah posisi kamera tidak boleh berpindah dan *frame* pada *shot* tidak boleh berubah.



Gambar 7. *Sesudah penerapan teknik chroma key*
(Sumber: Endra, 2019)

Pada *timeline after effect* gambar transparan berada di atas gambar lahan kosong dan menghasilkan perpaduan dua *frame* dengan membentuk dimensi jauh memanjang.

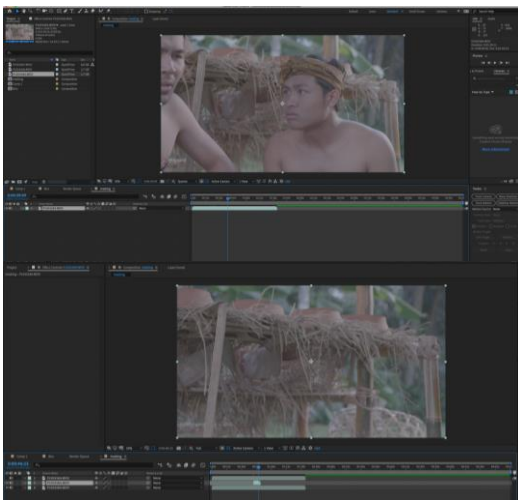
Scene 7 (Ext – Pasar – Day)



Gambar 8. Shot MCU Gung Lila dan Made Sukarya Scene 7 (Sumber: Endra, 2019)

Pada *shot medium close up* khusus dialog Made Sukarya terdapat kejanggalan yang terlihat tanagan serta setengah bagian wajah dari Gung Lila *in frame*, hal ini menjadi pertimbangan karenanya bagian setengah dari Gung Lila akan dihapus dengan teknik *chroma key* dengan cara mengunci titik warna pada kulit Gung Lila. Dari permasalahan tersebut, teori yang digunakan adalah teori *visual effect* mengenai *Digital Compositing* dan teori *Continuity Editing*

Adapun tahapan – tahapan yang dilakukan



Gambar 9. Import file footage (Sumber: Endra, 2019)

Select *shot* dan potong bagian *shot* yang akan diedit pada *timeline*, lalu potong bagian ahir *shot* setelah Gung Lila dan Made Sukarya pergi, kemudian duplikat *shot* tersebut dengan menekan *shortcut* pada *keyboard Command+D*, penduplikatan *shot* tersebut digunakan untuk membedakan

Made Sukarya dengan bagian Gung Lila yang akan dihilangkan.



Gambar 10. Masking Gung Lila (Sumber: Endra, 2019)

Tahap selanjutnya adalah *masking* bagian Gung Lila yang akan dihilangkan. Tujuan dari *masking* ini agar bagian diluar dari Gung Lila atau Made Sukarya tidak ikut menjadi transparan. *Masking* digunakan dengan cara mengguankan pen tool yang terdapat pada panel tools pada aplikasi *after effect*.



Gambar 11. Masking Gung Lila (Sumber: Endra, 2019)

Tahap selanjutnya pada *layer masking* Gung Lila di berikan *effect keylight* yang di dapat pada menu bar, *effect, keying, lalu keylight*. Pada *effect control keylight, screen color* di seleksi pada warna kulit Gung Lila.



Gambar 4.15 Effect control keylight (Sumber: Endra, 2019)

Selanjutnya mengatur *screen balance* dengan menambahkan poin +1.0 kemudian pada *screen mate* menambahkan *clip black* +99, *Screen Grow* +9 dan *screen softness* +20. Dari tahapan tersebut *shot medium close up* Made Sukarya menjadi lebih bersih tanpa terlihat Gung Lila. Hasil dari penggambaran *scene* ini menggunakan teori *continuity editing* mengenai kesinambungan ruang (*Continuity Spatial*) pada *shot* dialog.

SIMPULAN

Scene 1 yaitu *scene* pasar menggunakan *bluescreen* dengan menggunakan *visual effect* dan teknik *chroma key* pada proses *editing*. Selain itu teknik *chroma key* juga digunakan pada *scene* 7 untuk menghilangkan bagian-bagian atau hal yang tidak diinginkan yang masuk kedalam *frame* dengan cara mengunci titik warna yang ingin dihilangkan atau dibuat transparan, lalu diganti dengan gambar yang sesuai. Teknik ini digunakan untuk mewujudkan gambar yang sesuai serta cerita dalam naskah bisa tersampaikan dengan baik. Penulis menggunakan teknik *chroma key* yang bertujuan untuk memanipulasi keadaan. Pada penulisan penulis didukung teori *visual effect*, teori *Continuity Editing*, dan teori estetika sebagai landasan dalam penulisan.

Jadi dengan demikian, pada proses *editing* tahapan-tahapan dan teknik tersebut dilakukan agar cerita dalam film *Ngarangin* tersampaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung dan Raharjo, 2009, *Buku kantong sosiologi SMA IPS*, Yogyakarta: PT. Buku Kita
- Dharsono (2007). *Estetika*. Jakarta: Rekayasa Sains
- Dony, Kusen. 2009, *Teori Dasar Editing*. Jakarta: Sinemagorengan Indonesia.
- Effendy, Onong uchjana. 1989. *Kamus Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju.
- Griffith, D.W. 1972. *Pengertian Editing dalam Selection of shot*. Jakarta: Grasindo.
- Himawan Pratista. 2008, *Pemahaman Film*, pertama, Yogyakarta : Montase Press.
- Himawan Pratista. 2017, *Pemahaman Film*, edisi kedua, Yogyakarta : Montase Press.
- Kusen Dony Hermansyah, M. (2011, Juli 9). Jenis (Genre) Film
- M. Nazir. 1988. *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mabruri, Anton. 2013, *Teori Dasar Editing Produksi program acara, televisi & film*, Jawa Barat: Mind 8 Publishing House.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo
- Riduwan. 2004. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Cetakan Pertama. Bandung: Alfabeta.