

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Film Indie

Indie ataupun *independent* sering diartikan sebagai kemandirian atau mandiri, dan jika kita berpacu pada pengertian tersebut, maka independen memiliki ruang untuk adanya kebebasan. Kebebasan dalam berkarya.

Film Indie atau Film Independent adalah sebuah tawaran bagi seniman film untuk menampilkan idenya sendiri dengan bebas dan ekspresif tanpa adanya kontaminasi tuntutan ataupun titipan pihak lain. Seniman yang dimaksud dapat berkarya dengan penuh emosi dan memaksimalkan buah pemikirannya sendiri. (*diambil dari Buku cara pintar bikin film indie, Penulis Fajar Nugroho, Yogyakarta tahun 2007,*)

Kebebasan yang dimaksud dalam kata indie itu mengartikan bahwa film ini memberikan kebebasan bagi para pembuatnya dalam mengimplementasikan keinginan, *skill* ataupun konsepnya sendiri. Tanpa ada *embel-embel* yang berupa titipan ataupun tuntutan pihak lain, seperti titipan produser ataupun atasan, tuntutan pasar dan sebagainya, film yang lahir benar-benar menampilkan keorisinalan karya pembuatnya. Seperti yang sering disinggung oleh banyak pakar khususnya dibidang kesehatan dan kedokteran bahwa daya pikir manusia memiliki kekayaan yang begitu besar. Alangkah besarnya karya pemikiran yang akan lahir jika manusia yang bersangkutan dapat memaksimalkan daya pikirnya sendiri. Begitu pula dalam sebuah karya film, lahirnya sebuah film besar dan sukses tentunya diawali dari proses eksplorasi pemikiran dari si empunya ide film yang bersangkutan.

Film indie yang notabene menjadi tren ataupun genre yang disukai khususnya kaum muda adalah salah satu ajang yang tepat untuk

melakukan proses eksplorasi pemikiran, karena dengan posisi atau umur yang masih muda, terutama yang belum terkontaminasi banyak permasalahan dalam hidup, pemikiran yang lahir akan sangat memungkinkan untuk dieksplorasi secara maksimal.

Adanya kebebasan dalam mengeksplorasi pemikiran dalam film indie kemudian memicu lahirnya warna baru dalam kancah perfilman khususnya di Negara kita. Hal ini bisa kita lihat khususnya dalam karya-karya film mahasiswa yang umumnya masih idealis dan berorientasi pada kepuasan gagasan, tanpa terlalu jauh memikirkan aspek keuntungan secara materiil.

Seperti dalam karya film mahasiswa Jurnalistik Unisba angkatan 2003—, dalam pembuatan film yang diberi judul “Mail-Box”, ide cerita dibuat sendiri, soundtrack film yang diciptakan serta diaransemen sendiri, tokoh film yang diperankan sendiri, teknis lapangan yang dikerjakan sendiri (tim film) serta finansial pun banyak keluar dari uang sendiri. Walaupun sebagian didukung dari dana fakultas, selebihnya merka menambalnya dari sponsor yang mereka cari sendiri.

Hal ini tentu dialami oleh rekan-rekan mahasiswa lain dan para sineas indie pada umumnya. Aspek kepuasan dalam berkarya adalah hal yang diutamakan maka dalam film indie kebebasan ide mutlak menjadi salah satu tuntutan yang harus dipenuhi.

Film indie sebagai sarana eksplorasi pemikiran adalah salah satu solusi untuk mewedahi kreatifitas, khususnya sineas-sineas muda yang masih mencari jati diri, secara eksistensi ataupun karier, dan dengan adanya sarana tersebut maka tidak ada alasan lagi kalau karunia kemampuan berpikir yang dimiliki tidak di eksplorasi secara maksimal, apalagi kaum muda memang dituntut untuk lebih peka terhadap realita yang berkembang di sekitarnya.

Jadi berdasarkan pengertian diatas maka film indie bisa didefinisikan sebagai suatu tempat berkarya untuk membuat suatu film dengan pemikirannya dan keinginannya sendiri.

Dalam pembuatan film ada dasar-dasar dari pembuatan film itu sendiri apa itu? Yakni skenario dan *storyboard*.

1. Pengertian Skenario

Naskah atau *Skenario* adalah naskah cerita yang didesain untuk disajikan sebagai film. Naskah tersebut berisi cerita atau gagasan yang telah didesain cara penyajiannya, agar komunikatif dan menarik disampaikan dengan media film. *Skenario* merupakan naskah kerja di lapangan, sehingga kalimat-kalimat deskripsi harus pendek-pendek supaya cepat memberikan pengertian dan segera bisa memproyeksikan adegan pada si pembacanya.

2. Pengertian Storyboard

Storyboard disebut juga naskah dalam bentuk gambar, artinya potongan-potongan gambar sketsa kasar yang merupakan bentuk-bentuk shot atau adegan yang dihasilkan atas dasar shot utama adegan. *Storyboard* ibaratnya gambaran/hasil produksi yang ingin dibuat.

Fungsi *storyboard* antara lain sebagai standar dari apa yang ingin diproduksi, juga sebagai rujukan bagi seluruh unit produksi sekaligus standar pengawasan hasil produksi.

Untuk itu *storyboard* dilengkapi :

- a) Bagaimana pengambilan gambarnya seperti shot size, sudut gambar/angle, komposisi.
- b) Pergerakan lensa atau pergerakan kamera (Lens or Camera Moving) seperti Zoom-In/Out, Tilt-Up/Down, Pan Left/Right, Track In/Out, Swing Left/Right.

Keterangan nomor yang berfungsi untuk menandai atau sebagai panduan tim produksi mencari teks atau narasi yang ada dikertas terpisah.

2.2 Landasan Estetika

Kata estetika berasal dari bahasa Yunani *aisthetikos*, atau kata *aisthanomal* yang berarti mengamati dengan indera. Estetika juga dipadankan dengan teori cita rasa (G. Dickie dalam Sahman, 1993 : 1). Lebih lanjut Sutrisno. M (1999 : 13) menyatakan bahwa, "Estetika biasanya meliputi dua bidang yaitu filsafat estetika (keindahan) dan filsafat kesenian sendiri".

Dilihat dari asal katanya estetika dipandang sebagai sesuatu yang berkaitan dengan yang didapat diindera atau pengamatan inderawi / penginderaan (The Lian Gie, 1976 : 15). The Lian Gie juga menegaskan bahwa estetika merupakan cabang pengetahuan yang bertujuan untuk penelaahan keindahan. Keindahan yang dimaksud kadang-kadang dipusatkan antara keindahan alam dan karya seni.

Menurut W. Halverson dalam Anwar (1980 : 20) estetika berurusan dengan nilai-nilai non moral seperti keindahan, dan nilai-nilai lainnya yang ada kaitannya dengan seni. Ditegaskan pula bahwa estetika adalah aksiologi yang hanya berurusan dengan nilai keindahan dan seni.

Dalam buku *Kisi-Kisi Estetika*, Mudji Sutrisno (1999 : 106 - 124) merangkum berbagai pandangan tentang estetika (keindahan). Menurut Plato estetika itu mengatasi dunia indera dan pengalaman yang khusus, yang bercirikan indah. Keindahan tersebut menurut Aquinas, sekaligus sempurna, harmonis, selaras dan jernih (terang), bagi orang yang menikmatinya. Sedangkan Immanuel Kant menandai menandai teori keindahan dengan empat hal, yaitu netral, universal, bertujuan, dan memiliki kepentingan.

Berdasarkan uraian diatas dapat diartikan bahwa estetika adalah nilai keindahan yang terpancar dari suatu karya seni atau karya non seni yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan.

2.3 Kamera

Kesamaan lensa, badan kamera merekam gambar :

2.3.1 Kamera Video

Untuk menghasilkan sebuah gambar film yang baik sudah barang tentu berkaitan dengan cara pengambilan gambar dan proses editingnya. Setiap orang bisa membuat karya film video asalkan tahu dan paham proses pembuatannya dan cara-cara penggunaan peralatannya. Asalkan ada kemauan dan peralatan tidak susah untuk mempelajarinya. Apalagi saat ini kamera video sudah bukan barang asing lagi. Dalam lingkup keluarga pun sudah dikenal handycam, peralatan sederhana yang sudah dipenuhi beberapa fasilitas. Jenis-jenis kamera adalah sebagai berikut :

a. Kamera studio / stationer

Kamera studio / stationer yaitu kamera *docking* untuk studio kameranya agak besar dan berat, fasilitas *focusing* dan *zooming* dikendalikan dari *stick handle*, fasilitas *recording* oleh VTR berada diruang master control. Kamera studio televisi dibagi menjadi dua yaitu :

- 1) Kamera monochrome atau kamera hitam putih yang sekarang sudah jarang digunakan.
- 2) Kamera berwarna, menghasilkan gambar berwarna.

b. Kamera elektronik hitam putih maupun berwarna mempunyai tiga bagian yaitu :

- 1) Sistem lensa yang berfungsi untuk membentuk banyak benda yang memantulkan sinar kedalam benak bayangan yang lebih kecil.
- 2) Kamera itu sendiri memiliki peralatan yang lebih berguna untuk mengubah sinar optik itu kedalam gelombang listrik.
- 3) Viewfinder, yaitu berfungsi untuk mengubah kembali gelombang listrik itu kedalam gambar televisi sama dengan bayangan gambar yang dihasilkan oleh sistem lensa.

Pada setiap kamera terdapat bagian-bagian tertentu dengan fungsi yang berbeda-beda seperti :

1) *View Finder*

Berfungsi sama dengan monitor, fungsinya untuk melihat gambar hasil bidikan lensa, mencari *focus*, mencari komposisi yang di inginkan.

2) *Color bars*

Berfungsi untuk mengatur warna pada awal penggunaan awal kaset, juga untuk menghasilkan penggunaan kaset.

3) *Filter*

Ada 4 pilihan dalam menggunakan fasilitas *filter* yaitu :

- a. Filter 1, digunakan untuk *shooting interior* / dalam ruang dengan cahaya *tungsten light*, biasanya juga dengan cahaya *day light* seperti neon.
- b. Filter 2, digunakan untuk *shooting out door* / luar ruangan dengan cahaya *day light*.
- c. Filter 3, digunakan untuk *shooting out door* / luar ruangan kondisi mendung.
- d. Filter 4, digunakan untuk *shooting out door* dengan kondisi pencahayaan *day light*, biasanya filter ini dilengkapi dengan *effect croos*.

4) *White and Black balance*

Setiap akan melakukan *shooting* kameramen wajib melakukan *white and black balance* untuk menetralsir kondisi saat mau melakukan *shooting* di waktu dan tempat yang berbeda dengan kondisi yang berbeda.

5) *Tally*

Tally adalah indikator yang menandakan bahwa kamera sedang kondisi *recording*.

6) *Gain*

Fasilitas untuk menambah intensitas cahaya sebesar 1 ½ stop. *Gain* digunakan bila *root shooting* kekurangan cahaya sementara kita tidak membawa lampu.

7) *Zebra*

Indikator yang menandakan benda dikamera memiliki sensitifi yang tinggi.

8) *Shutter*

Bukaan dan tutupan yang akan bekerja sesuai dengan kecepatan (speed) yang akan digunakan.

c. VTR (*video tape recorder*)

Memiliki fungsi untuk merekam gambar dalam bentuk kaset

Fasilitas penunjang :

a. Tombol *play* berfungsi untuk menjalankan kaset pada posisi normal

b. *Forward* dan *Rewind*

Forward untuk memajukan kaset secara cepat dan *Rewind* untuk mengembalikan posisi kaset sebelumnya.

c. *Pause* untuk menghentikan sementara peputaran kaset.

d. *Eject* untuk membuka kaset.

e. *Time code* untuk memudahkan pencarian gambar yang baik pada saat melakukan *editing*.

f. *Real time* untuk mencatat pengambilan gambar

g. *Record time* untuk mempercepat durasi kaset.

h. *Sound canel / sound level / sound control* untuk mengontrol audio yang masuk

2.3.2 Penyangga / Statip

Untuk menstabilkan kamera agar menghasilkan gambar terbaik.

Alat penyangga kamera :

1. *Tripod* → penyangga berkaki tiga.
2. *Tripod dolly* → tripod beroda.
3. *Padestal* → berbentuk satu tiang, berpegas.
4. *Crane* → penggerak naik, turun, kesamping.
5. *Steadicam* → penyangga yang diletakkan di bahu operator kamera

2.3.3 Pergerakan Kamera

1. *Panning* >> pergerakan kamera ke arah horisontal.
 - a. *Follow Panning* >> gerakan mengikuti objek.
 - b. *Survening Pan* >> gerakan menelusuri pemandangan / sekelompok orang.
 - c. *Interlude Pan* >> gerakan panning tiba-tiba berhenti untuk menghubungkan objek.
 - d. Kecepatan *panning* >> mengikuti objek sampai titik klimaks.
 - e. *Wipe pan* >> panning dg cepat untuk memperlihatkan rincian gambar.
2. *Tilt up & tilp down* >> gerakan kamera keatas / ke bawah pada poros.
3. *Tracking* >> gerakan kamera diatas penyangga bergerak mendekati/ menjauhi objek.
4. *Follow* >> gerakan kamera mengikuti objek searah.
5. *Padestal (boom & crane)*>> gerakan naik / turun pada pedestal.
6. *Zooming* >> gerakan kamera mendekat / menjauh dari perubahan lensa.
7. *Stop motion* >> gerakan kamera setiap satu bingkai secara normal (1 dtk = 24 bingkai).

8. *Swing* >> Gerakan kamera dengan *jimmy jib*.

2.3.4 Angle Kamera

-High Angle

Kamera dioperasikan lebih tinggi dari subyek. Memberi kesan superioritas sehingga subyeknya terkesan melemah.

-Eye Level

Sudut pengambilan gambar normal, biasanya setinggi dada. Digunakan pada acara yang gambarnya tetap.

-Low Angle

Kamera diposisikan dari bawah atau lebih rendah dari subyek. Membuat subjek lebih kelihatan punya kekuatan.

2.3.5 Ukuran Gambar

-ECU (Extreme Close Up)

Pengambilan gambar sangat dekat sekali. Bertujuan memperdetail suatu objek.

-BCU / VCU/ HS (Big Close Up / Very Close Up / Head shoot)

Pengambilan gambar dari kepala hingga dagu objek.

-CU (Close UP)

Pengambilan gambar dari pas atas kepala hingga bawah leher.

-MCU / BS (Medium Close Up / Bust Shot)

Pengambilan gambar dari kepala hingga sebatas dada

-WS / MS (Wais Shot / Mid Shot)

Ukuran gambar dari kepala sampai pinggang.

-KS / MS (Knee Shot / Mid Shot)

Ukuran gambar dari kepala sampai lutut.

-FS (Full Shot)

Pengambilan gambar dari atas kepala hingga ke kaki.

-LS (Long Shot)

Pengambilan gambar melebihi FS. Bertujuan untuk menunjukkan objek dengan latar belakangnya .

-One Shot

Pengambilan gambar satu objek bertujuan memperlihatkan seseorang dalam satu *frame* .

-Two Shot

Pengambilan gambar dua orang. Bertujuan memperlihatkan adegan dua orang yang bercakap-cakap.

-Tree Shot

Pengambilan gambar tiga orang.

-Group Shot

Pengambilan gambar sekelompok orang.

2.3.6 Komposisi

Komposisi adalah susunan objek gambar secara keseluruhan pada bidang gambar agar objek menjadi pusat perhatian (*POI=Point of Interest*). Dengan mengatur komposisi gambar kita juga dapat dan akan membangun “mood” suatu gambar dan keseimbangan keseluruhan objek. Berbicara komposisi maka akan selalu terkait dengan kepekaan dan “rasa” (*sense*).

Komposisi Yang baik

1. Sepertiga Bagian (*Rule of Thirds*)
2. Sudut Pengambilan gambar
3. *Background (BG)* dan *Foreground (FG)*
4. *Head room*
5. *Nose position*
6. *Sporious object* (benda pengganggu)
7. *Looking Room* (ruang pandang mata berimbang)

2.3.7 Istilah Yang Harus Dipahami

DISOLVE : transisi 2 gambar.

WIPE :penggantian adegan A ke B dengan efek.

INSERT : pengisian gambar lain dengan gambar yang ada

INTERCUT : memasukkan gambar netral antar dua gambar yg sudah ada.

CUT TO : perpindahan gambar A ke gambar B.

SUPERIMPOSED : memasukkan gambar/tulisan ke dalam gambar yg sudah ada.

2.4 Deskripsi Perangkat Keras

Agar pada saat melakukan proses *editing* kita dapat melakukannya dengan nyaman dan cepat, maka diperlukan sebuah PC yang mendukung. Pekerjaan mengedit video memerlukan space di dalam hard disk yang cukup banyak, serta memerlukan memory yang besar. Selain itu agar gambar yang ditampilkan di monitor bagus, diperlukan juga card video (VGA) yang mumpuni. Untuk itu disini penulis menggunakan PC dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Dengan Processor intel core 2 duo E7500
- RAM 1GB
- VGA 512 MB
- Hardisk 320GB

2.5 Deskripsi Perangkat Lunak

Adapun Software-Software yang digunakan untuk menyelesaikan film ini adalah :

2.5.1 Adobe Premiere Pro cs3

Adobe Premiere Pro cs3 merupakan software video editing professional yang paling lengkap fasilitasnya di banding dengan software–software pengeditan video yang lain seperti ulead video studio, pinnacle, media, dan lain-lain. Adobe Premiere Pro cs3

dapat menampung hingga 99 lapisan video dan audio dengan fasilitas :

- Video overlapping,
- Special efek filtering
- Penanganan gerak video
- Insert/ensamble title (penyusunan judul)
- Keying Effect

Adobe Premiere Pro cs3 juga termasuk program yang didukung banyak Digitalisize-Card. Hal ini juga berlaku untuk card yang harganya relative murah yang sering dijumpai untuk kepentingan home user maupun kepentingan professional (TV) yang disertai efek-efek khusus secara realtime.

a. Area Kerja

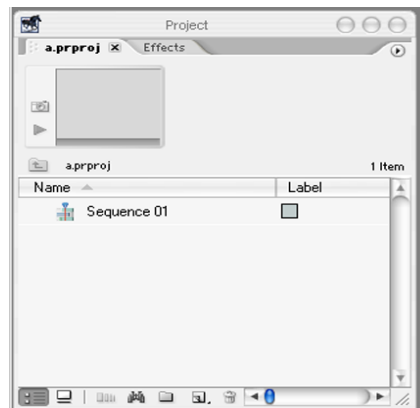
Setelah mengetahui lebih rinci tentang Adobe premiere berikut area kerja adobe premiere :



Gambar 2.1 : Area kerja Adobe Premiere 1.5

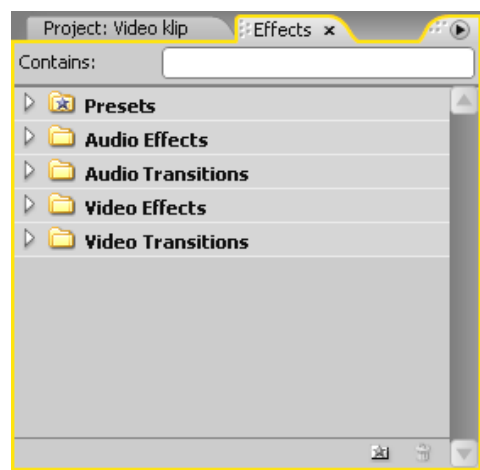
b. Jendela Project

Jendela project digunakan untuk menampung file-file hasil impor video, gambar dan audio yang akan diolah. Gambar 2.1 memperlihatkan tampilan jendela project.



Gambar 2.2 Jendela project bagian file import

Dalam jendela project juga terdapat bagian effect, yaitu bagian yang berisi pilihan-pilihan berbagai macam efek yang dapat diterapkan dalam video maupun audio. Selain itu juga bisa menambah menarik tampilan video. Akan tetapi dalam penggunaan efek harus disesuaikan agar tampilan tidak berubah. Gambar 2.2 berikut adalah tampilan jendela project effects.



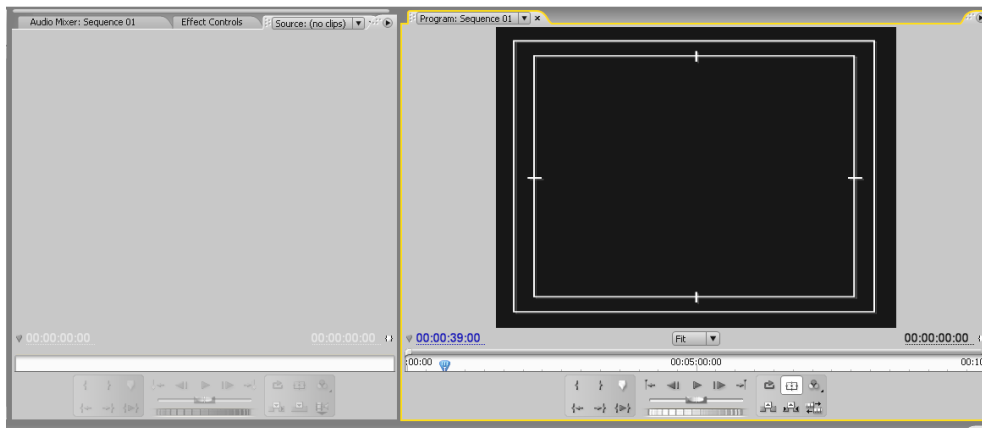
Gambar 2.3 Jendela project bagian effect.

c Jendela Monitor

Jendela monitor terdapat dua monitor :

1. Monitor klip yang digunakan untuk menampilkan klip-klip atau video setelah proses pengapcuran sebelum pengeditan.

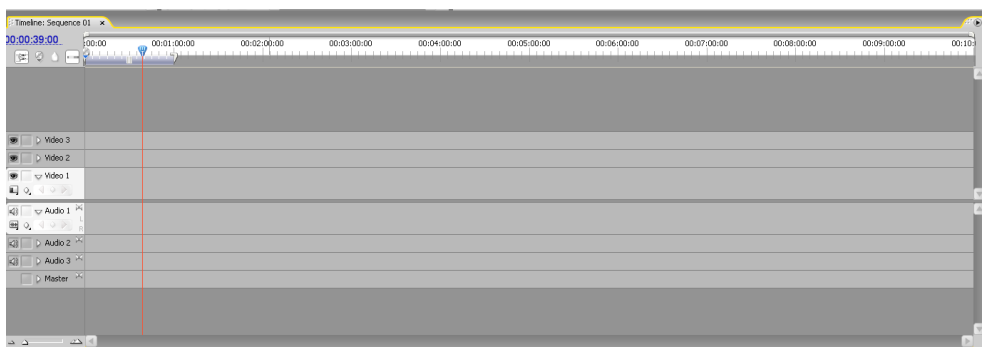
2. Monitor sequence digunakan untuk menampilkan klip yang akan diedit.



Gambar 2.4 Jendela monitor

d. Jendela Timeline

Berfungsi untuk mengedit klip yang telah dimasukkan pada sequence.



Gambar 2.5 Jendela Timeline

e. Tools

Adobe Premiere Pro cs3 juga menyediakan tools atau bahasa keren yang dapat mengartikan kata ini adalah perkakas atau peralatan. Panel memiliki pengaruh besar dalam semua pekerjaan kita karena dengan panel inilah kita akan lebih banyak menggunakan perkakas yang ada didalamnya.



Gambar 2.6 panel tools

► Selection Tool 

Alat ini berbentuk anak panah yang mengarah kesudut kiri atas. Alat ini memiliki peran penting, diantaranya dalam menyeleksi suatu buah clip. Bila ada clip yang terseleksi, gunakanlah tool ini untuk melakukan trimming dengan mendekatkan kursor keujung clip tersebut.

► Track Select Tool 

Alat ini berbentuk anak panah yang menghadap kekanan dan terdapat garis putus – putus berbentuk kotak atau persegi empat diluar anak panah tersebut, tool ini berfungsi untuk menyeleksi semua clip didalam suatu track.

► Ripple Edit Tool 

Ripple edit tool digunakan untuk mengedit clip yang berada ditengah – tengah clip lain, dimana durasi clip lain yang ada disebelahnya tetap. Namun keseluruhan durasi berubah sesuai dengan banyaknya perubahan clip yang diedit.

► Rolling Edit Tool 

Rolling edit tool digunakan untuk mengedit clip yang berada ditengah – tengah clip lain, namun tool ini mempertahankan durasi kedeluruhan clip tetap konstan. Jika clip yang berada

ditengah dipanjangkan atau dipendekkan maka clip disebelahnya akan menyesuaikan.

► Rate Stretch Tool 

Tool ini digunakan untuk mengatur durasi clip. Dengan cara klik dan drag diujungdujung clip untuk menambah atau mengurangi durasi, dan hasilnya akan sama seperti menggunakan *Clip>Video Option>Duration*.

► Razor Tool 

Dalam Adobe premiere pro Razor tool digunakan untuk membagi clip menjadi dua atau memotong – motong clip untuk menjadi bagian – bagian kecil untuk diedit.

► Slip Tool 

Seperti Rolong Edit Tool dan Ripple Edit Tool, Slip Tool juga digunakan untuk mengedit clip yang berada ditengah – tengah clip lain dan untuk mengubah In point dan Out point dari suatu clip itu sendiri. Clip yang berada disebelahnya tidak berubah dan durasi keseluruhan clip tetap.

► Slide Tool 

Slide tool digunakan untuk menggeser posisi clip di Timeline. Durasi, In point dan Out point dari clip yang diedit konstan, sedangkan durasi keseluruhan clip tetap.

► Pen Tool 

Pen tool digunakan untuk mengatur tinggi rendah suara audio atau untuk mengatur suara pelan atau tidaknya audio yang kita gunakan sebagai background suara.

► Hand Tool 

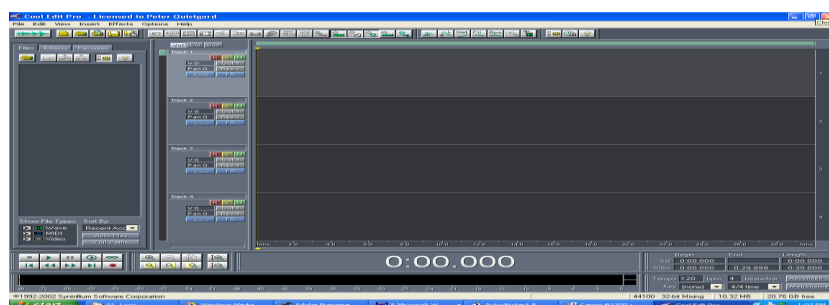
Bila dibandingkan dengan sebuah tangan memanglah cocok. Tool ini berfungsi untuk menggeser stage, terutama bila kita menge-Zoom dengan skala besar. Dengan tool ini kita bisa melihat kekiri dan kekanan, keatas.

► Zoom Tool

Zoom tool digunakan untuk memperbesar atau memperpanjang file video yang terdapat pada jendela timeline yang sedang Anda edit agar dalam proses pemotongan terlihat dengan jelas antara frame satu dengan frame yang lain.

2.5.2 Cool Edit Pro 2.0

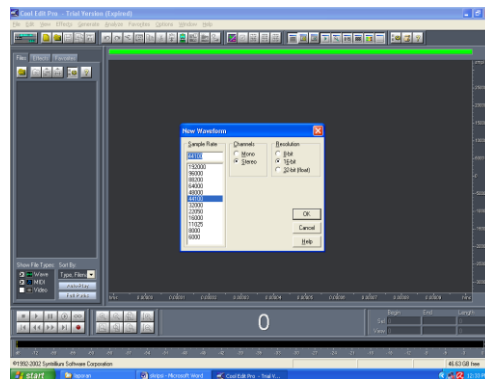
Cool Edit Pro 2.0 merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk pengeditan audio yang mempunyai banyak fasilitas dan mudah untuk digunakan. Software ini juga memiliki banyak pilihan untuk memberi efek pada audio agar suara jadi lebih bagus. Selain itu Cool Edit 2.0 juga banyak digunakan dalam instansi yang bergerak di bidang broadcasting seperti radio, televisi, studio rekaman dan lain-lain. Adapun tampilan Cool edit Pro 2.0 seperti gambar 2.7 berikut ini :



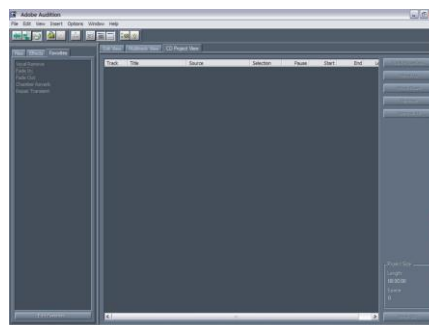
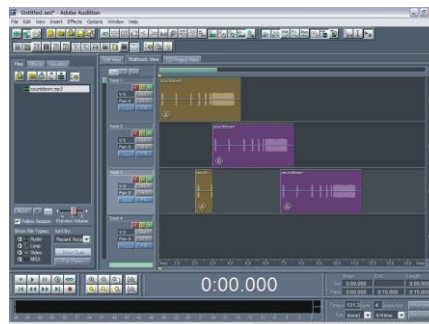
Gambar 2.7: Tampilan awal

a. Lembar kerja

Untuk membuat track baru pada Cool Edit adalah **File - New Waveform** kemudian pilih dan atur seting channel seperti pada gambar 2.8 - 2.9 berikut ini :



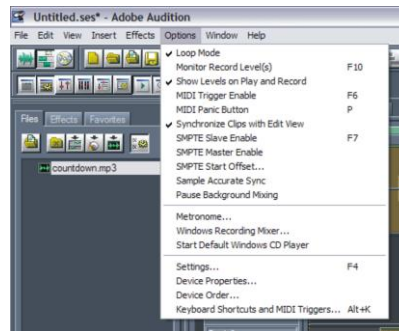
Gambar 2.8 : Membuka lembar kerja.



Gambar 2.9 : Waveform View (Atas), Multi Track View (Tengah) dan CD Project View (Bawah) pada cool edit pro

b. Menu Bar

Pada cool edit pro 2.0, terdapat menu bar yang berfungsi untuk memudahkan pemakai didalam mengoperasikan aplikasi ini.



Gambar2.10: Menu Bar pada cooledit pro 2.0

c. Panel Tombol

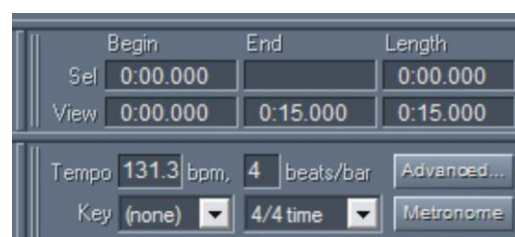
Tombol berfungsi sebagai pengatur Audio yang kita edit. Berikut adalah contoh gambar dari Panel Tombol.



Gambar 2.11: Panel Tombol pada cool edit pro 2.0

d. Panel Durasi Waktu

Berfungsi sebagai penunjuk durasi waktu dan penunjuk Tempo. Terletak pada kanan bawah halaman.



Gambar 2.12: Durasi Time pada cool edit pro 2.0

e. Tool

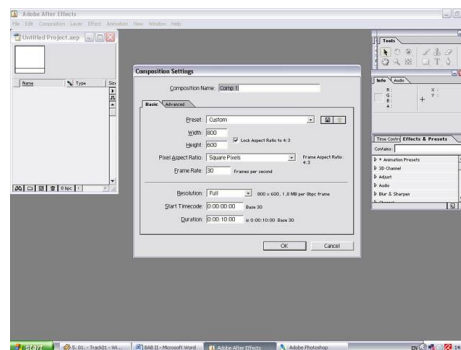
Berisikan alat – alat penunjang didalam melakukan perintah pada Program cool edit pro 2.0



Gambar 2.13: Tool pada cool edit pro 2.0

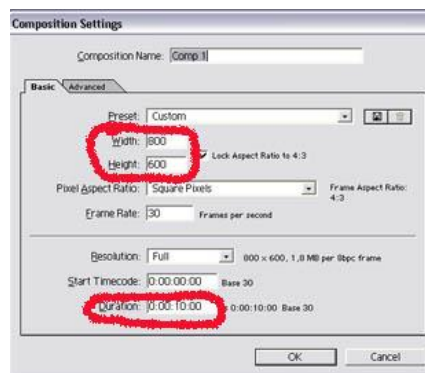
2.5.3 Adobe After Effect cs3

Software ini digunakan dalam pembuatan brand Film indie ini. Karena Software ini mudah digunakan dan hasilnya juga bagus untuk animasi. Dan berikut halaman kerjanya.



Gambar 2.14 Pemilihan Compositon

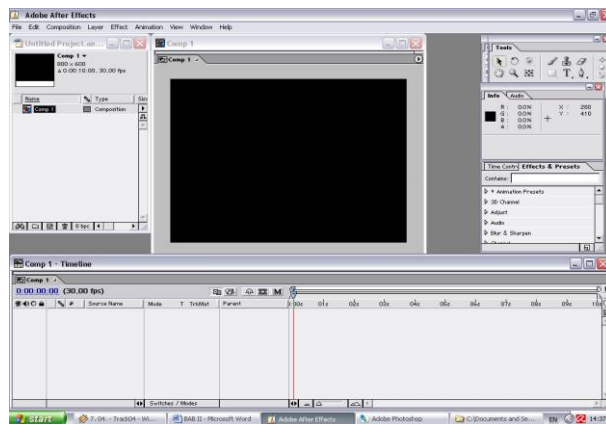
Setiap kita membuka Adobe After Effect terlebih dahulu kita harus memilih compositon yang nantinya menjadi layer dimana kita mengedit .



Gambar 2.15 Memilih Ukuran dan Durasi

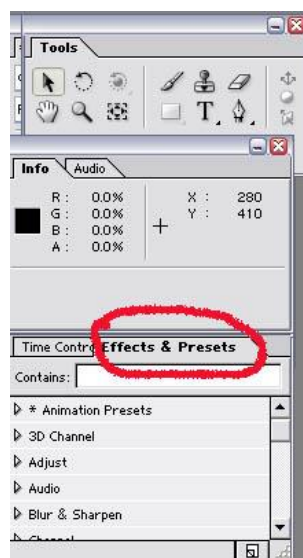
Kemudian disini kita juga bisa mengatur ukuran dan durasi agar hasil yang diinginkan dapat terpenuhi.

Adapun tampilan lembar kerja Adobe After Effect CS3 seperti gambar 2.16 berikut ini :



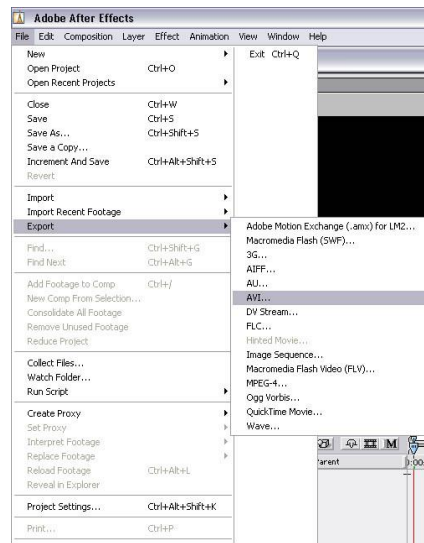
Gambar 2.16 Lembar kerja

Dan ini adalah halaman atau project kerja pada Adobe After Effect dan disitu terdapat timeline seperti pada Adobe premier .



Gambar 2.17 Effect dan Presset

Pada Effect dan Presset disini kita bisa membuat animasi dengan efek-efek yang telah disediakan



Gambar 2.18 Export ke avi

Untuk merender atau menjadikan menjadi bentuk file yang di inginkan.

2.6 Desain Produk

2.6.1 Ide Cerita

Akhir-akhir ini sering bermunculan sebuah film layar lebar yang mengangkat sebuah ide cerita yang mengangkat kehidupan social yang menyangkut dunia pendidikan dan toleransi. Banyak pula sebuah film indie yang mengangkat tema yang sama, itu menandakan bahwa dengan tema tersebut memang banyak yang perlu digali dan banyak pula pesan yang ada didalam cerita tersebut. Film indie ini berangkat dari 1001 kehidupan disekitar penulis yang perlu diangkat dan bisa menyampaikan pesan yang sangat bermakna.

2.6.2 Alur Cerita (Narasi)

Nurani seorang anak laki-laki yang tinggal bersama ibunya, meraka hidup disebuah rumah yang tidak terlalu mewah, kehidupannya pun sederhana karena mereka orang yang kurang

mampu. Ibu nurani sehari-hari menjual gorengan keliling, karena dengan itulah mereka bisa bertahan hidup.

Nurani seorang anak berusia 7 tahun, dia seorang anak yang cerdas namun karena tidak mempunyai biaya maka ibu nur tidak bisa menyekolhkannya. Nurani juga mempunyai keterbatasan buat bicara (gagu) tapi sebenarnya anak yang cerdas.

Disuatu hari di pagi yang cerah, Nurani melihat dua anak seusianya yang melihat selebaran informasi bahwa telah dibuka pendaftaran bagi siswa baru di sebuah Sekolah Dasar yang berada di sebelah desanya. Tak lama kemudian melintas seorang ibu yang sedang mengantarkan anaknya untuk mendaftarkan sekolah dibelakangnya saat “nur” melihat informasi tersebut. Nurani bermaksud mengambil dan ingin menunjukkan kepada ibunya tetapi ibunya bilang kalau ibunya tidak punya uang dan meminta nurani untum membantu ibunya saja berjualan gorengan.

Pada suatu ketika nur berjalan ia menemukan sebuah dompet dimana dompet tersebut milik seorang kepala sekolah di SD tersebut yang kemudian nurani diangkat sebagai anak dan disekolahkan bapak kepala sekolah tersebut setelah ibu nurani meninggal.