

*Point-of-view* merupakan kunci dari *visual storytelling* (Brown, 2011). Hal ini dikarenakan kamera merupakan mata dari audiens atau penonton, bagaimana kamera memperlihatkan sebuah adegan, maka seperti itulah audiens akan melihat adegan tersebut. Pemilihan *point-of-view* yang tepat tentunya akan membuat audiens merasa terlibat dalam adegan yang terjadi.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

*Rumongso Menungso* (2023) merupakan sebuah film pendek yang ber-genre eksperimental dengan durasi 7 menit 41 detik. *Rumongso Menungso* (2023) berupaya memvisualisasikan hal-hal yang mengganggu perasaan manusia dalam mengambil keputusan benar dan salah.

#### **Konsep Karya**

*Rumongso Menungso* (2023) terdiri atas dua bagian yang saling terkait, yaitu metafora dan montase serta efek visual. Dua bagian ini akan menunjukkan bagaimana cara berpikir manusia dalam membentuk konsep benar dan salah sebelum mereka menentukan apa yang benar dan salah.

Metafora dalam film ini akan mewakili perasaan dan pemikiran yang mengganggu manusia dalam membuat keputusan benar dan salah, seperti takut, keinginan, alternatif moral, dan konflik moral. Metafora dalam film ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada audiens tentang bagaimana perasaan dan pemikiran subyektif memengaruhi manusia dalam memahami dan membuat keputusan moral.

Sedangkan montase dan efek visual digunakan untuk memperlihatkan alternatif pemikiran dan perasaan yang mungkin saja tidak dipertimbangkan oleh manusia saat membuat keputusan moral. Bagian ini akan membantu audiens memahami kompleksitas konsep benar dan salah, serta bagaimana pemikiran dan perasaan subyektif memengaruhi manusia dalam membuat keputusan moral.

## Tahapan Kerja

### 1. Pra produksi:

Pada tahapan pra produksi, penulis selaku sinematografer bekerja sama dengan sutradara untuk membahas mengenai visual apa yang ingin ditampilkan dalam film *Rumongso Menungso* (2023). Penulis dan sutradara saling berelaborasi dan bertukar ide untuk menentukan visual yang tepat sembari membaca naskah. Setelah ide visual disepakati, penulis dan sutradara membuat *shotlist*.

Selanjutnya, tim produksi dari film *Rumongso Menungso* (2023) melakukan *workshop* pada Selasa, 14 Maret 2023. *Workshop* ini dilakukan agar keseluruhan tim produksi dapat memahami film *Rumongso Menungso* (2023) secara lebih mendalam. Pada kegiatan ini, dilakukan juga *test cam* untuk menentukan sekaligus mencoba visual yang sudah ditentukan pada pembahasan sebelumnya.

Setelah selesai melakukan proses *workshop* dan *test cam*, penulis beserta produser dan sutradara menentukan peralatan apa saja yang dibutuhkan untuk memproduksi film *Rumongso Menungso* (2023). Tahapan selanjutnya adalah penulis membuat *floorplan* atau denah serta *storyboard* berdasarkan *shotlist* dan hasil *test cam*.

Kemudian dilakukan pengambilan gambar yang berhubungan dengan metafora-metafora perasaan manusia. Selain mengambil gambar, kami juga membeli gambar-gambar yang dibutuhkan dari situs-situs yang menjual *footage*. Gambar-gambar yang tersedia akan ditampilkan pada hari produksi dengan menggunakan alat *projector*.

### 2. Produksi:

Produksi film *Rumongso Menungso* (2023) dilakukan pada Sabtu, 25 Maret 2023. Pada hari produksi, penulis mempersiapkan seluruh peralatan yang akan digunakan selama proses produksi berlangsung, seperti peralatan kamera, peralatan pencahayaan, dan peralatan yang bersangkutan dengan kebutuhan visual lainnya.

Proses produksi dilakukan dengan mengikuti hal-hal yang sudah disepakati, baik itu secara konsep maupun teknis. Dengan mengikuti hal-hal yang sudah disepakati, produksi bisa berjalan dengan lancar tanpa hambatan.

### 3. Pascaproduksi:

Pada proses pascaproduksi, penulis membantu *editor* untuk melakukan *double-checking* pada *footage* yang telah diambil pada proses produksi. Hal ini dikarenakan terjadi *error* pada aplikasi pemutar video pada saat melakukan *preview*, sehingga semua *footage* menjadi *over exposed*. Namun masalah tersebut bisa teratasi.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA

Berdasarkan pada teori-teori yang telah ditulis pada bab studi literatur, penulis akan menganalisis lebih mendalam bagaimana rancangan kreatif visual sebagai interpretasi dari emosi yang mengganggu manusia dalam membuat keputusan benar dan salah dalam film *Rumongso Menungso (2023)*. Film *Rumongso Menungso (2023)* sendiri terbagi menjadi 6 bagian, yaitu pembukaan, perasaan takut, keinginan, konflik moral, alternatif moral, dan penutupan.

6 bagian ini berisi hal-hal yang mengganggu manusia dalam membuat keputusan benar dan salah yang sudah disepakati oleh tim produksi film *Rumongso Menungso (2023)*. Hal-hal tersebut digambarkan ke dalam bentuk visual agar penonton dapat mengerti lebih dalam mengenai emosi yang terdapat pada setiap bagian yang ada pada film *Rumongso Menungso (2023)*. Seperti yang dijelaskan oleh Brown (2011), seorang sinematografer harus mampu menerjemahkan segala bentuk komunikasi non-verbal menjadi sebuah bentuk visual. Maka dari itu penulis akan menjabarkan bagian-bagian dari film *Rumongso Menungso (2023)* pada tabel

1.