



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Karya yang diciptakan adalah film eksperimental berdurasi 7 menit 41 detik dengan format digital berwarna berjudul “Rumongso Menungso”, Rumongso Menungso berasal dari bahasa Jawa, Rumongso (Rumangsamu) yang artinya perasaanmu atau merasakan, sedangkan Menungso artinya adalah manusia. Penggabungan dua kata ini artinya adalah tentang bagaimana manusia merasakan dan mencerna suatu hal ke dalam dirinya. Film ini ingin memberikan pengalaman yang digiring oleh pengkarya dengan memvisualisasikan proses berpikir manusia dengan bentuk konsep benar dan salah.

3.2 KONSEP KARYA

Film karya pada film “Rumongso Menungso” menampilkan dua bagian yang saling terkait. Yang pertama, film akan menampilkan metafora yang mewakili perasaan dan pemikiran yang tidak terungkap yang dibagi menjadi enam bagian seperti opening, perasaan takut, keinginan, konflik moral, alternatif moral, closing. Pengkarya menggambarkan manusia dengan menggunakan metafora seorang pria yang mengenakan pakaian ihram yang melambangkan seorang manusia tanpa ada hal duniawi seperti status atau harta yang melekat dengan dirinya. Pria berpakaian ihram ini akan bersandiwara dengan gerakan dan mimik muka yang menggambarkan tiap bagiannya. Pengkarya juga menggunakan proyektor yang disorotkan ke dinding sebagai latar belakang, sekaligus memasukkan metafora melalui visual yang melambangkan aspek dari perasaan-perasaan yang tidak terungkap.

Menggunakan efek visual dan suara, pengkarya kemudian memperkuat visual dan memberikan dampak yang lebih untuk menunjukkan perasaan yang tidak terungkap. Metafora ini diberikan efek visual seperti superimpose, morphing, dan pergantian warna, serta didukung oleh suara yang dimanipulasi dan

mampu menggambarkan perasaan takut. Kemudian, film didukung dengan suara yang menggambarkan tiap bagian, setelah itu suara akan dilakukan manipulasi suara seperti *echo* dan *pitch* yang diatur untuk memberikan kesan yang berbeda pada tiap bagiannya.

3.3 TAHAPAN KERJA

Pada tahapan *development* penulis mulai mengumpulkan referensi melalui karya lain maupun bacaan. Setelah itu, pada saat pra produksi, penulis mulai memperkuat konsep yang akan menjadi acuan perancangan konsep *pitch* dan *echo*. Ketika konsep sudah matang, pada tahapan produksi penulis mulai mengumpulkan suara-suara yang sesuai dengan konsep. Setelah suara-suara tersebut dikumpulkan, suara mulai dirangkai pada tahapan pasca-produksi dan melalui proses eksperimental yang sesuai dengan alur kerja pembuatan film.

