

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Deskripsi karya yang penulis hasilkan adalah sebuah film pendek live action dengan *genre psychological drama* yang berjudul "Meraki Sangkal". Fokus utama dari karya ini adalah tema penerimaan diri, yang ditujukan untuk penonton berusia 13 tahun ke atas. Film pendek ini akan memiliki format aspect ratio 16:9 dan durasi kurang dari dua puluh menit.

Ceritanya mengisahkan GINA (F,65), merupakan seorang ibu yang telah lama kehilangan anaknya, YUDHIS (M,13) karena hanyut di sebuah sungai. Semenjak itu, Gina mencari keadilan untuk anaknya yang tak kunjung ia dapatkan. Hingga pada akhirnya, Gina mengalami trauma begitu dalam. Ia terus hidup dalam bayang-bayang Yudhis. Gina berusaha untuk melupakan Yudhis sampai harus menjual rumahnya. Suatu hari, ada kejadian serupa yang dialami tetangga depan rumah Gina. Mengetahui kebiasaan Gina membuang sampah setiap pagi, seorang polisi penyidik, DIMAS (M,26) datang ke rumah Gina untuk mencari petunjuk dari Gina. Dalam sesi interogasi tersebut, Gina harus mengalami pertarungan dengan dirinya sendiri. Ia acuh terhadap Dimas. Setelah Dimas berusaha meyakinkan Gina, Gina kini mau lebih terbuka dengan Dimas. Usai perbincangan dengan Dimas, Gina dapat menguasai dirinya, dan menerima kenyataan bahwa Yudhis telah tiada.

#### Konsep Karya

##### Penggunaan *sound effect*

Penggunaan efek *auditory hallucination* yang digunakan dalam *scene* ruang tengah yang menunjukkan sosok ibu yang memiliki delusi yang berhubungan dengan gangguan kejiwaan, mental, dan perilaku. Penggunaan efek *auditory hallucination* ini sendiri dipilih agar dapat menunjukkan bahwa sang ibu yang sehari-hari berdelusi bahwa anaknya masih ada di dalam rumah dan selalu memiliki percakapan dengan ibunya.

*Auditory hallucination* ini sendiri disebabkan oleh sang ibu yang merasa terpukul dan juga sedih atas kematian anaknya yang menimbulkan kesedihan yang dalam, sehingga kesehatan mental sang ibu terganggu. Hal ini menyebabkan sang ibu mengidap *auditory hallucination* dan berdelusi bahwa anaknya masih hidup dan masih berada di dekatnya.

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang membahas tentang seorang ibu yang kehilangan anaknya dan akhirnya memiliki delusi yang disebabkan oleh rasa sakit karena kehilangan anaknya.

Konsep Bentuk: Live action

### **Tahapan Kerja**

#### 1. Pra produksi:

Dalam proses pra produksi, penulis sebagai *sound designer* membutuhkan waktu untuk berkontribusi dalam memberikan beberapa perspektif dan tanggapan dalam skenario. Setelah dirasa telah cukup, barulah mulai dalam mencicil konsep *sound design*. Bersama dengan sutradara, penulis sebagai *sound design* mendiskusikan beberapa aspek teknis *sound* yang dapat digunakan untuk merealisasikan cerita yang telah ditetapkan bersama kelompok. Dimulai dengan bagaimana pengambilan suara, kemungkinan adanya *foley*, konsep *ambience*, pemilihan lagu, dan lain-lain. Di sinilah muncul untuk memperkuat penggunaan *auditory hallucination* untuk mendukung visual suara penderita gangguan delusi pada karakter Gina (F,65). Pembahasan yang sudah disetujui oleh sutradara dan produser membuat penulis sebagai *sound designer* dapat fokus dalam observasi penggunaan *auditory hallucination* saat hari produksi dan proses pascaproduksi.

#### 2. Produksi:

Pada penerapan di hari produksi, *sound designer* sebagai *sound recordist* bersama dengan *boom operator* menyatukan visi agar selama *shooting* terminimalisir kesalahan. Berfokus pada adegan ruang tengah, penulis sebagai *sound designer* telah mengambil suara-suara yang dibutuhkan untuk proses pasca

produksi. Pemahaman gangguan delusi yang telah dipahami juga mempermudah departemen *sound* dalam pengambilan suara adegan tersebut.

3. Pascaproduksi:

Masuk ke dalam proses pascaproduksi, progres dimulai dengan membantu *editor* dalam melakukan *sync*. Setelah sudah mendekati *pict lock*, penulis sebagai *sound designer* menyusun rancangan *sound* seperti suara hujan, petir, dengung, dan lain-lain dalam pantauan sutradara dan produser. Beberapa diskusi dan perspektif muncul dalam proses tersebut sehingga mempermudah penyatuan visi.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with several white squares arranged vertically inside it.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA