

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Pada tugas akhir ini, penulis bersama beberapa anggota kelompok penulis membuat sebuah karya visual yaitu film pendek yang berjudul “Swipe Kanan” yang bergenre drama komedi dan memiliki durasi 11-13 menit. Film pendek “Swipe Kanan” menceritakan menceritakan seorang laki-laki bernama Niko (32) yang didesak oleh keluarganya untuk membawa pasangan pada saat Imlek, Niko kemudian mencari seorang pasangan menggunakan aplikasi *dating*, dan mulai mendekati seorang perempuan. Namun perempuan tersebut ternyata berbeda dengan apa yang Niko lihat pada aplikasi *dating* dan media sosialnya.

Konsep Karya

Secara konsep karya, film fiksi “Swipe Kanan” merupakan sebuah film yang bertujuan untuk memberi gambaran kepada penonton bahwa apa yang dilihat di media sosial belum tentu sama dengan apa yang ada atau apa yang terjadi di dunia nyata, melalui kisah dari Niko yang ingin mencari pasangan melalui aplikasi *dating*. Konsep bentuk dari “Swipe kanan” adalah *live action* dengan genre drama komedi, dan konsep penyajian karya untuk tulisan ini adalah penerapan teknik *editing* khususnya *pacing* dan *timing*.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi

Pada tahapan pra produksi, penulis sebagai editor sebenarnya tidak banyak mengikut serta khususnya pada saat penulisan naskah. Pada tahapan ini penulis sekedar memberikan masukan terkait cerita dan perkembangannya. Selain itu karena pada film ini akan menggunakan *treatment* khusus seperti *motion graphic* sehingga penulis harus berdiskusi bersama *director* perihal *motion graphic* seperti *layouting*, *design*, dan durasi sehingga dapat mempertahankan *pacing* dan juga *timing* sebuah adegan. Penulis kemudian mulai menyicil dan membuat *asset* yang nanti akan digunakan untuk keperluan *motion graphic*.

2. Produksi

Penulis bersama tim penulis melakukan produksi pada tanggal 9 hingga 10 Maret dan hanya menggunakan satu lokasi saja. Pada saat produksi, peran penulis adalah sebagai DIT, melakukan *backup*, *file management*, dan membuat *stills* terkait adegan-adegan yang sudah direkam. Penulis juga beberapa kali melakukan pembahasan bersama *director* terkait *editing* dan *flow editing* kedepannya.

3. Pascaproduksi

Pascaproduksi merupakan tahapan bagi penulis untuk memulai *editing*, penulis melakukan *offline editing* pada tanggal 11 - 15 Maret. Pada awalnya penulis terlebih dahulu melakukan proses *assembly* dengan memilih *shot* dan audio dengan *status good* dan *choice* yang tertulis di lembar *script continuity* dan melakukan proses *sync* antar gambar dan suara. Penulis kemudian memisahkan *file* yang sudah dipilih dan di-*sync* sesuai dengan *scene* yang tertera dalam *script*.

Setelah proses *assembly* selesai dilakukan, penulis kemudian mulai melakukan pemotongan sesuai dengan yang ada di naskah atau biasa disebut dengan *offline cut* hingga menjadi *draft 1*, dan pada *draft 1* ini penulis menerapkan teknik *pacing* seperti yang dijelaskan oleh Pearlman, teknik *pacing* dilakukan dengan cara menyusun *shot* dengan pemotongan yang cepat. Penulis kemudian membagikan hasil *offline draft 1* kepada rekan penulis dan mendapatkan beberapa masukan dari rekan penulis hingga mendapatkan titik cerah, yaitu pada *draft 5*.

Tahapan ini kemudian dilanjutkan ke tahapan *fine cut*, dan pada tahapan ini penulis merapikan *cut* yang telah dilakukan pada tahapan *rough cut* dan menerapkan teknik *timing* seperti yang dijelaskan oleh Reisz & Millar, *timing* pada tahapan ini penulis melakukannya dengan cara memotong, membuang dan menentukan titik awal dan titik akhir dari sebuah *shot* sehingga *shot* tersebut dapat menunjang penggambaran kondisi depresif. Setelah *fine cut* dirasa aman, penulis kemudian lanjut pada tahapan *picturelock* yang nantinya

akan menjadi sebuah *guide* untuk keperluan *online editing* yang terdiri dari *color grading*, *sound mixing*, *motion graphic*. Khususnya untuk *color grading* dan juga *sound mixing*, tidak ditangani secara langsung oleh penulis.

Metode Penelitian

Pada tulisan ini, penulis menggunakan pendekatan dari metode penelitian kualitatif. Anggito dan Setiawan (2018) menjelaskan bahwa, penelitian kualitatif merupakan sebuah cara dalam pengumpulan data yang memiliki tujuan untuk menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi. Data penelitian kualitatif tidak didapatkan dengan statistik atau biasa dikenal dengan kuantitatif, melainkan data penelitian kualitatif didapatkan dengan cara analisis. Pengumpulan data-data tersebut lalu kemudian diterapkan atau digunakan.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Pada proses pembuatan film pendek “Swipe Kanan” penulis berperan sebagai seorang editor. Penulis akan membahas dan juga menganalisis teknik *editing pacing* dan juga *timing* dalam menunjang penggambaran kondisi depresif karakter utama.

Penulis akan membahas teknik *editing pacing* dan *timing* pada *scene 5* yang merupakan *scene* ruang tengah pada saat Andi bertamu kerumah Niko, *scene 8* merupakan *scene* Andi masuk ke kamar Niko dan *scene 7* merupakan *scene* Niko yang baru saja pulang dari kantor, kemudian menyadari Imlek sisa seminggu lagi. Penulis kemudian akan menghubungkan antara 3D karakter tokoh utama dengan teori Depresi.

4.2. ANALISIS KARYA

4.2.1. Andi bertamu kerumah Niko (Scene 5)

Sebelum penulis melakukan *editing*, penulis terlebih dahulu melakukan analisis terhadap naskah film pendek Swipe Kanan yang dapat dilihat dari gambar di bawah ini.