

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam *project* tugas akhir ini, penulis dan kelompok (Bingbong Picture), telah sepakat untuk menciptakan sebuah film *experimental art* yang berjudul *Abirama*. Dengan memiliki durasi sekitar 10 menit, judul film ini bersumber dari Bahasa Sansekerta yang mengartikan serasi atau selaras. Dalam film ini menyoroti bahwa manusia merespons secara spontan ketika terpapar suara dan tekstur, menjadi motivasi untuk belajar dan mengekspresikan gerakan sebagai responnya. Film ini bertujuan untuk memberikan pengalaman menonton *dance film* dengan menggunakan medium alat pijat mini elektrik yang ditempelkan di tangan sambil mendengarkan alunan suara.

Metode dalam penelitian yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif. Proses penelitian dimulai dengan pengumpulan data, observasi, dan analisis. Pengumpulan data dan observasi dilakukan terhadap teori-teori dan hasil film yang relevan dengan tujuan penelitian. Hasil dari pengumpulan data tersebut kemudian dianalisis menggunakan studi Pustaka yang telah disusun secara untuk menghasilkan temuan penelitian.

Konsep Karya

Film ini menggunakan konsep unik dengan memanfaatkan alat pijat mini elektrik yang digunakan di tangan sebagai bagian dari tarian. Alat ini memiliki mode yang berbeda, memicu berbagai gerakan otot tangan sesuai dengan mode yang dipilih. Pergerakan alat tersebut ditandai dengan tempo berulang-ulang, yang beragam-ragam tergantung pada mode yang dipilih. Selain itu, alat ini juga menangkap suara lingkungan sekitarnya yang akan diselaraskan dengan ketukan gerakan otot tangan. Dalam film ini, gerakan kamera dipadukan dengan penggunaan alat pijat, terkadang sinkron dan terkadang tidak. Visual yang dihasilkan menampilkan gerakan kamera dan koreografi yang kadang sejalan dan kadang tidak, menggambarkan gerakan dan getaran dari alat pijat tersebut. Maka dari itu, penulis sebagai *editor* hanya melaksanakan visi dan tujuan sutradara untuk memfokuskan dalam penyampaian

pesan kepada penonton yang lebih alami atau mendalami dan mengurangi gangguan visual yang dapat memecah konsentrasi dengan menggunakan teknik *match cut*.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

Setelah mengembangkan ide, sutradara mulai menyusun naskah untuk film *experimental art Abirama*. Dalam project ini, Penulis hanya membantu sutradara untuk mencapai visi dan tujuan sutradara. Visi dan tujuan sutradara adalah untuk menyampaikan pesan kepada penonton bahwa pengalaman hidup yang mengajak manusia keluar dari zona nyaman dan menikmati saja. Sutradara menyampaikan pesan tersebut melalui film *experimental art* dengan menggunakan medium alat pijat mini elektrik dengan para pemain akan bereksplorasi gerakan sesuai dengan alat tersebut sambil mendengarkan alunan suara. Awalnya, sutradara ingin melakukan pengambilan *one take* atau *long take*. Namun, rencana tersebut gagal karena sutradara lebih mau mengeksplorasi gerakannya. Akhirnya, untuk membantu pencapaiannya visi dan tujuan sutradara, penulis memutuskan menggunakan teknik *editing match cut* untuk menciptakan realisme dalam film *Abirama* dan membuat penonton lebih fokus atas penyampain pesan tanpa adanya gangguan pergantian kesamaan visual yang mencolok.

Penulis berfokus pada penerapan teknik *match cut* yang telah ditentukan sesuai dengan teori yang telah ada dan referensi yang tersedia untuk mencapai tingkat realisme yang diinginkan. Sebagai contoh referensi film, “*2001: A Space Odyssey*” menggunakan teknik *match cut* yang menciptakan realisme. Pada *shot* kerangka tulang yang dilempar hewan purba ke udara, kemudian dilanjutkan dengan *shot* kapal ruang angkasa modern. Penggunaan teknik *match cut* ini memberikan kesan *continuity* dan memberikan pengalaman yang realistis bagi penonton, menggambarkan perubahan zaman dan teknologi secara organic, tanpa memerlukan transisi yang mencolok.

Oleh karena itu, penulis memilih teknik *match cut* untuk menciptakan realisme dalam film *Abirama*. Sutradara juga memberikan kebebasan kepada

penulis untuk menentukan teknik *editing* yang ingin digunakan. Pemilihan teknik *match cut* dianggap sesuai karena mampu menciptakan kesan *continuity* dan penonton dapat fokus dengan pesan yang ingin disampaikan tanpa terganggu dengan pergantian kesamaan visual yang mencolok, sehingga dapat memenuhi visi dan tujuan sutradara.

2. Produksi

Dalam proses produksi, penulis memiliki dua peran penting. Pertama, sebagai *camera report* tugasnya mencatat *file name* dari video yang telah diambil dan mencatat statusnya. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam pemilihan *footage* saat proses *editing*. Kedua, sebagai *DIT (Digital Imaging Technician)*, tugasnya mengarsip dan melakukan *backup* data dari hasil produksi ke dalam *harddisk*.

3. Pasca produksi

Pada tahap ini, penulis sebagai *editor* bertugas untuk melakukan *filling footage* yang telah dilakukan selama proses produksi. Selanjutnya, penulis melakukan *assembly* untuk menyusun dan mengatur *shot* sesuai dengan alur cerita yang telah ditetapkan. Kemudian proses *rough cut* sampai *picture lock*, penulis mengatur urutan *shot*, menghilangkan *shot* yang tidak relevan, memotong atau menggabungkan *shot*, dan menambahkan *effect*.

Penulis ditemani oleh sutradara, membantu dalam pemotongan dan penggabungan *shot*, dan juga dalam pemilihan *shot* agar sesuai dengan visi dan *mood* yang ingin dicapainya. Selain itu, penulis menerapkan teknik *editing* yang telah ditentukan sebelumnya bersama sutradara, yaitu teknik *match cut*.

Dalam menentukan *match cut*, penulis memilih beberapa *shot* yang akan dijadikan *match cut* dengan melakukan *playback* pada setiap *footage* untuk mencari visual yang cocok. Penulis memiliki kebebasan dalam memilih beberapa *shot* untuk *match cut*, namun tetap memilih yang sesuai dengan *mood* atau visi sutradara. Proses pemilihan *shot* yang akan di-*match cut*, penulis melakukan *screenshot* untuk mencari *shot* yang memiliki kemiripan visual dengan *shot* lainnya.

Penulis menggunakan *match cut* antara *footage* yang menampilkan gerakan *jazz* dan gerakan *hiphop*. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antara kedua