

menghilangkan rasa rendah diri mereka dengan mengutuk kesalahan orang lebih superior daripada penulis komedi tersebut. Menurut Harvey Mindness (dalam Helitzer, 2016), citra superioritas yang ternoda membuat orang inferior merasa superior karena tidak berada pada situasi yang sama. Memilih target adalah aspek komedi yang paling penting. Materi komedi harus sesuai dengan kepribadian pemain dan minat penonton. Hal ini menunjukkan bahwa komedi selalu tidak adil karena sudut pandangnya bias.

Komedi harus memiliki *element of surprise* yang bisa mematahkan ekspektasi yang sudah dibangun sebelumnya oleh penulis komedi. *Reverse* menjadi salah satu teknik dari komedi yang membuat penonton memikirkan satu jawaban dari satu pernyataan namun, dikembalikan oleh komedian menjadi jawaban yang tidak seharusnya. Saat melakukan *reverse*, komedian harus menghilangkan beberapa petunjuk yang mengarah kepada satu jawaban yang menjadikan hal tersebut sebuah *surprise*. Komedian harus bisa membuat penontonnya berpikir kalau komedinya bisa diprediksi namun, dipatahkan kembali oleh komedian (Helitzer, 2016).

Komedi tidak bisa terpisah dari tawa menurut Horton (2023). Sebagus apapun materi yang dibawakan oleh sang komedian, jika tidak mendapatkan tawa maka komedian tersebut gagal. Jean Houston (dalam Horton, 2023) juga menjelaskan bahwa tertawa dalam kondisi sosial memungkinkan orang-orang untuk berkumpul, dan alih-alih saling bermusuhan dan tidak percaya, kita membiarkan respons bawah sadar kita menjadi tersosialisasikan, penuh kepercayaan, dan secara terbuka menular. Dengan melihat perbedaan dari tawa tersebut, penonton bisa membedakan tawa yang lucu dan tawa yang menyenangkan. Tawa yang lucu akan menuju kepada menertawakan sesuatu atau satu bentuk dari ejekan sedangkan, tawa yang menyenangkan lebih untuk kepentingannya sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Swipe Kanan (2024) merupakan film pendek fiksi *hybrid live action* yang menceritakan tentang Niko, seorang pekerja kantoran di sebuah perusahaan media yang sudah di usia hampir 40 tahun namun, tidak punya pacar. Niko akhirnya dengan keputusasaannya mengunduh *dating apps*. Niko bertemu dengan seorang perempuan bernama Cindy di *dating apps*. Tak lama akhirnya mereka memutuskan untuk bertemu namun, pada saat bertemu tampilan Cindy sangatlah berbeda dengan yang di sosial medianya. Film Swipe Kanan akan bergenre komedi drama. Film ini akan berbahasa Indonesia dan memiliki durasi 13 menit. Film ini akan direkam

dalam format 4K dan dengan *aspect ratio* 16:9 juga, memiliki *output* berupa gambar *digital* dan berwarna. Film akan di produksi pada Maret 2024 dan akan didistribusikan ke beberapa film festival dan platform *streaming online*.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan karya ini adalah film pendek fiksi yang menceritakan tentang seorang laki-laki yang menggunakan *dating apps* untuk mencari pasangan namun, perempuan tersebut tidak sesuai dengan sosial media nya. Konsep bentuk dari karya ini adalah *hybrid live action*, yaitu penggabungan dari *live action* dengan animasi 2D.

Tahapan Kerja

1. Development

Pada masa *development*, penulis menentukan tema dari film pendek Swipe Kanan. Tema utama dari film Swipe Kanan adalah penyalahgunaan sosial media. Sekarang ini sosial media sangatlah berkembang dengan pesat dan penggunaanya pun semakin banyak sehingga, banyak juga kejadian atau kasus mengenai penyalahgunaannya. Sosial media yang diambil di film pendek Swipe Kanan ini khususnya adalah *dating apps* yang sangatlah hangat pada tahun 2021 sampai 2023. Semakin banyak pengguna nya dan semakin banyak juga pengguna yang menyalahgunakan *dating apps*. Pada penulisan *script*, penulis berusaha untuk menyisipkan teknik-teknik komedi seperti, *reverse* dan membangun superioritas pada karakter.

2. Praproduksi:

Masa praproduksi menjadi sangat penting bagi penulis, karena segala persiapan dari keseluruhan film ada pada masa ini. Penulis melakukan perekrutan pemain pada tahapan ini dengan cara membuka *open casting* disosial media. Setelah mendapatkan cukup banyak responden, penulis memilih beberapa pemain yang menurut penulis cocok lalu, melakukan proses *casting*. Penulis membuat *director's treatment* untuk memberikan gambaran dari keseluruhan film. Melihat naskah, yang sudah ditulis, penulis merasa salah satu cara untuk menunjukkan superioritas karakter dan *surprise* adalah dengan *camera movement swish pan*.

Penulis memberikan arahan kepada seluruh departemen bagaimana merencanakan pengambilan gambar untuk setiap adegan. Penulis

kemudian melakukan *location scouting* dan menentukan lokasi yang diinginkan. Setelah lokasi ditentukan, penulis dan timnya melakukan proses *recce*. Penulis pada saat *recce* juga membuat *photoboard* yang menjadi salah satu pedoman pada saat *shooting* nantinya, berdasarkan rancangan shot yang sudah dibuat sebelumnya.

3. Produksi:

Memasuki masa produksi, di sini penulis menjadi sosok pemimpin di lapangan. Dalam masa produksi, penulis berusaha untuk mengaplikasikan *swish pan* pada adegan Andi sedang menjelaskan anime One Piece kepada Niko. *Swish pan* di adegan tersebut, digunakan untuk membangun superioritas dari Niko sebagai karakter yang tidak menyukai anime dan menindas Andi. *Framing* setiap adegannya juga dijaga sehingga, apa yang ingin disampaikan oleh penulis dari elemen komedinya dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, penulis juga mengarahkan akting yang dilakukan oleh para aktor untuk tetap menjaga elemen komedi dari tiap adegannya.

4. Pascaproduksi:

Pada tahapan pascaproduksi, penulis sebagai sutradara bekerjasama dengan editor untuk menjahit seluruh *footage* yang sudah di ambil pada saat produksi. Selama *offline editing*, penulis dan editor menjahit keseluruhan *footage* sesuai dengan skrip juga pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Setelah *offline editing*, penulis hanya memantau pembuatan *motion graphic* pada film agar tidak melenceng dari konsep awal. Penulis juga memantau pada saat *color grading* juga *mixing* pada saat *online editing*.

4. ANALISIS

4.1 HASIL KARYA

Karya di sini adalah hasil penulis dari menganalisis *script* yang sudah ada. Pada adegan 5, penulis ingin menunjukkan bagaimana Niko dapat menunjukkan superioritasnya. Superioritas Niko ditunjukkan dari ketidaktahuan dan ketidakingintahuan Niko kepada anime, terutama anime One Piece. Bergson (dalam Blake, 2016) menjelaskan bahwa komedi dapat bersatu ketika penonton dapat menertawakan musuh yang sama. Komedi juga menjadi salah satu barometer sosial dan menguji selera yang baik dan buruk. Penulis ingin menunjukkan bagaimana