

### 3 METODE PENCIPTAAN

#### Deskripsi Karya

Karya dibuat berupa film pendek naratif yang membahas kleptomania, dibungkus dengan genre drama komedi. Film tersebut berjudul *C.D (Cleptomania Disorder)*. Filmnya akan berdurasi 20 menit dengan format mov dan aspek *ratio* 2.4 : 1.

#### Konsep Karya

*C.D* merupakan film fiksi bercerita mengenai pencurian massal di sebuah rusun. Banyak barang-barang yang tiba-tiba hilang, salah satunya adalah celana dalamnya Rini. Rini mencoba untuk menemukan dalang di balik semua kejadian ini, dan dia meyakini bahwa pelakunya seseorang lelaki keranjang mata bernama Agus. Sampai pada akhirnya rini menemukan fakta pelakunya bukan Agus, melainkan seorang wanita mengidap *kleptomania* bernama Putri.

Film *C.D* dibungkus dalam bentuk format film *live action* yang bergenre drama, dan *subgenre*-nya adalah komedi. Pemilihan genre drama karena penulis bersama tim kreatif ingin membuat cerita yang dekat dengan realita dan kehidupan sehari-hari. Komedi juga menjadi subgenre di film *C.D*, karena tim kreatif dan penulis ingin menggambarkan bahwa orang-orang yang tinggal di rusun sangat bervariasi dan beragam. Ada bapak-bapak mata keranjang, ada ibu-ibu tukang gosip, dan ada anak muda *playboy*. Variasi karakter ini akan diekspresikan lebih, sehingga membuat karakter-karakter tersebut menjadi sosok komedi.

Tema yang diambil adalah keyakinan, sehingga penulis bersama dengan tim kreatif membuat *plot* mengenai karakter yang suka menduga-duga, dan sangat tersetir akan dugaannya. Sebagai karakter utama, Rini selalu mempunyai kepercayaan bahwa Agus adalah pencurinya karena penampakaannya yang terlihat senyum-senyum sendiri, dan aneh. Agus juga sering terlihat membawa pakaian Wanita seperti rok. Penulis dan tim kreatif juga memberikan pesan moral dimana kita tidak boleh mudah tersetir oleh keyakinan kita tanpa bukti yang kuat.

Visual yang ingin di *achieve* di film *C.D* adalah “Kumuh”. Tim kreatif bersama penulis ingin menggambarkan atmosfer rusun ini sedekat mungkin dengan realita, Di mata orang awam, rusun seringkali menggambarkan kehidupan *lowlife* karena diciptakan untuk orang-orang yang tidak mampu membeli rumah. Visual akan terlihat lebih kasar, kotor, dan menggambarkan atmosfer warga menengah kebawah.

Warna akan lebih dominan ke *cyan* dan oranye pucat *analogous* supaya menggambarkan suasana rusun yang tandus dan kumuh.. *Treatment* pengadeganan di film ini dibuat *serealistic* mungkin demi memperkuat kesan drama di film ini. Komedi menjadi *subgenre* karena komedi ini dimunculkan pada saat adegan montase, di mana Rini Bersama ibu-ibu bergosip dan menduga-duga siapa pencuri celana dalam Rini.

### **Tahapan Kerja**

1. Pra produksi:
  - a. Ide gagasan : Penulis mempunyai gagasan bagaimana *C.D* bisa menjadi wadah untuk teori-teori editing.
  - b. Observasi : Penulis mencari teori yang sesuai dalam memberi sebuah penekanan visual terhadap pelaku tersangka.
  - c. Studi pustaka: Penulis menemukan teori *cut zoom in* dimana teori ini memvisualkan *zoom in* secara *jump cut*.
  - d. Ekperimen bentuk teknis : *cut zoom in* dipakai di film-film *Hollywood* dan film Jepang, contohnya seperti di *The Birds* (1963), *Psycho* (1960), *the Rings* (2002), dan lain-lain. Terlihat di beberapa film, *cut zoom in* berguna menekankan sesuatu yang penting di dalam *frame*.
  - e. Eksplorasi bentuk dan teknis : Penulis ingin memakai *cut zoom in* sesuai teori Jeremy Vinyard pada shot gantungan kunci Agus.
2. Produksi:

Selama proses produksi, penulis tidak berpartisipasi langsung di set syuting. Penulis melakukan *assembly cut* dan juga *sync sound*. Penulis memulai

merangkai beberapa *scene* secara kasar agar alur ceritanya terbayang. Terkadang penulis di panggil tim produksi untuk membahas *shotlist* yang berhubungan dengan *flow* cerita. Diskusi ini berguna agar tidak ada miskomunikasi dalam perubahan kreatif

3. Pascaproduksi:

Pada tahap pascaproduksi, penulis melaksanakan tugasnya sebagai editor. Penulis memulai proses *offline editing* yaitu merangkai gambar sesuai skenario dan arahan sutradara. Penulis juga mengaplikasikan teori penulisan yang sudah dipilih. Setelah proses *offline* sudah di-*lock* oleh tim kreatif, proses *editing* berlanjut ke *online editing* dan *mixing mastering audio* yang dikerjakan pihak divisi lain. Setelah tahap tersebut selesai, penulis bisa melakukan proses *delivery*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA