

3. METODE PENCIPTAAN

DESKRIPSI KARYA

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis merujuk pada sebuah proyek independen yang telah dibuat pada semester enam sebagai bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Proyek tersebut adalah sebuah film pendek fiksi dengan durasi sekitar 16 menit, yang berjudul "Di Sini Jual Makanan Kucing" (2023), dan diproduksi di kota Tangerang pada bulan Mei 2023.

KONSEP KARYA

"Di Sini Jual Makanan Kucing" (2023) adalah sebuah film pendek live action dengan genre komedi. Film ini menggambarkan secara jujur perasaan *scriptwriter* mengenai tekanan ekspektasi dan keinginan untuk mendapatkan pengakuan dalam menciptakan karya di lingkungan perkuliahan. Namun, dalam proses pengembangan ceritanya, *scriptwriter* mengembangkan perasaan tersebut dengan menghadirkan plot yang ekstrim dan perilaku karakter yang berlebihan, serta menggunakan akting yang dramatis (hiperbola).

Film ini mengisahkan perjuangan Astika, seorang mahasiswa film, yang berupaya mengarahkan produksi sebuah film dokumenter penyelidikan tentang sebuah kultus yang dikenal sebagai 'pemakan kucing'. Namun, Astika menghadapi kesulitan ketika mengetahui bahwa kehidupan dalam kultus tersebut ternyata kurang menarik dan minim konflik dramatis. Meskipun direkam hanya dengan satu kamera, namun dalam treatment film ini disajikan seolah-olah direkam menggunakan dua kamera, dengan pendekatan treatment kamera sebagai tokoh, yaitu kedua karakter kameramen dari tim yang mendukung Astika. Kami memilih penggunaan visual treatment yang realistis untuk membangun latar belakang dan situasi yang dikenali, sebagaimana yang dirasakan oleh penulis dan banyak mahasiswa film di UMN ketika mereka membuat film atau dokumenter pendek.

TAHAPAN KERJA

1. Pra produksi:

Menurut Norfolk (2020) pentingnya seorang *editor* untuk memiliki referensi penyuntingan gagasan konsep yang kuat. Maka dari itu, yang dilakukan penulis pada tahap pra produksi, penulis membantu pengembangan konsep penyuntingan berdasarkan keperluan cerita bersama sutradara dan *scriptwriter*. Selain memahami cerita, penulis juga membantu sutradara untuk menentukan tipe ritme penyuntingan, transisi, hingga mencari referensi film untuk gaya penyuntingan tertentu. Selain dari segi penyuntingan, penulis juga ikut serta mencari lokasi sesuai kebutuhan cerita dan ikut serta melakukan dokumentasi pada kegiatan *reading* pertama dan ke-2.

2. Produksi:

Menurut Brown (2015) kehadiran seorang *Digital Imaging Technician* pada set film sangat penting untuk memastikan kualitas gambar digital yang dihasilkan kamera selama proses produksi. Maka dari itu, pada tahap produksi, penulis melakukan *job desc* tambahan sebagai DIT (*Digital Imaging Technician*) yang bertanggung jawab untuk mengamankan *file* dengan cara melakukan *back up*, mengorganisir *folder*, hingga membuat *guide* warna pada *shot-shot* yang sudah diambil ketika produksi sedang berlangsung. Dikarenakan adanya kurang pemeran extras pada suatu *scene*, penulis diminta sutradara untuk membantu memainkan sebuah peran. Hal tersebut terjadi karena penulis juga merupakan orang yang mengikuti perkembangan cerita dan dipercaya dapat memerankan karakter tertentu untuk melengkapi visi sutradara.

3. Pascaproduksi:

Menurut Hollyn (2010), *assembly* merupakan langkah awal dalam proses editing film di mana editor mengumpulkan semua adegan dan shot yang telah direkam selama proses produksi dan menyusunnya dalam urutan kronologis sesuai dengan skenario atau rencana visual. Maka dari itu, pada tahap pascaproduksi, penulis melakukan *job desc*-nya sebagai *editor*. Dimana pada tahap ini penulis membuat *assembly* dari keseluruhan *shot* agar bisa mempertimbangkan *shot* mana saja yang bisa dipakai, serta melakukan *sync* antara *shots* dengan *audio* yang ada. Hal itu juga dilakukan agar *editor* dapat melakukan *offline editing* serta diskusi yang dilakukan antara penulis (*editor*),

sutradara, *scriptwriter* dapat lebih menjadi efisien. Setelah *assembly*, penulis melanjutkan dirinya untuk membuatkan:

- 1) *rough cut* yang merupakan salah satu tahap awal dalam *pengeditan* film di mana editor menyusun materi rekaman secara kasar sesuai dengan urutan cerita yang diinginkan. Pada tahap ini, potongan-potongan adegan dipotong dan disusun tanpa perhatian terhadap detail atau akurasi yang sempurna.
- 2) *fine cut* yang merupakan tahap dimana *editor* mulai memperhalus potongan-potongan adegan yang telah dipilih dalam *rough cut*. Penyuntingan yang lebih teliti dilakukan untuk memperbaiki transisi antar adegan, memperpendek atau memperpanjang durasi adegan, serta menyesuaikan tempo dan ritme film secara keseluruhan.

Pada tahap ini, penulis juga mempertimbangkan beberapa susunan *shot* yang sebelumnya tidak terancang di dalam *script* dengan cara berdiskusi dengan *scriptwriter* dan sutradara untuk menambah *mood* bahagia yang dapat mendukung genre film. Salah satu perancangannya menyebabkan berhasilnya implementasi akan tehnik *editing smash cut* pada 2 *scene*.

ASTIKA (O.S.) (CONT'D)
Temen-temen **ready?**

Aman. ALBI (O.S.) JUL (O.S.)
Rolling!

Astika mendekati dirinya ke samping Pepi.

ASTIKA
Kenapa kamu bisa suka banget sama kucing?

Yatno baru mau menjawab. Raka memotong.

RAKA
Cinta, Mbak.

~~INSERT: Pepi dan anggota kultus makan siang bersama di meja makan. Yatno memberikan sangkir "BEST SELLER" dengan wajah pepi.~~

2.

RAKA (CONT'D) (CONT'D)
Orang-orang selama ini salah menilai kucing, kucing lebih dari sebuah binatang peliharaan.
(beat)

Kucing itu pemelihara kita. **Insert**

Raka senyum lebar sekali. Agak serem. Astika mengangguk sambil mengerutkan wajahnya. Yatno fokus memasak.

Gambar 3.1 Catatan *editor* pada *script draft*: 12/05/2023 adegan “Kucing Pemelihara Kita”

Sumber: Pribadi (16 Mei 2023)

ASTIKA
Lalu, kalo ngga sama Mas Pepi.
Emang ga bisa?

RAKA
MASTER Pepi, Mbak.
(beat)
Master Pepi merupakan orang pilihan
yang dapat menghubungkan kami
dengan kucing.

~~INSERT~~

Tanpa Master Pepi selamanya kita
akan tersesat.

Gambar 3.2 Catatan *editor* pada *script draft*: 12/05/2023 adegan “Master Pepi sebagai Orang Pilihan”

Sumber: Pribadi (16 Mei 2023)

3) *picture lock* di mana tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses pengeditan *offline* film. Pada tahap ini, semua pengambilan gambar dan penyuntingan visual telah selesai dan tidak akan mengalami perubahan lebih lanjut. *Picture lock* menandai penyelesaian penyuntingan visual dan memungkinkan fokus untuk beralih ke tahap-tahap post-production lainnya, seperti desain suara dan efek visual. Setelah *picture lock*, tidak ada lagi perubahan yang diizinkan pada gambar film, kecuali dalam keadaan yang sangat penting dan disetujui oleh produser dan sutradara.

Ascher (2019) menjelaskan bahwa tahap *online editing* juga merupakan tahap penting yang dilakukan setelah melewati *offline editing* untuk menyempurnakan aspek warna, visual, dan juga suara pada film. Maka dari itu, setelah penulis melewati tahapan *offline editing* dan sutradara menyatakan *picture lock*, maka penulis dapat melanjutkan tahapan *online editing* untuk memperbaiki *shot* ataupun menambahkan *visual effects* yang telah disepakati sesuai kebutuhan cerita oleh sutradara. Lalu, penulis melakukan *export timeline* dalam bentuk “.aaf” ataupun “.omf” kepada *head of sound department* untuk melanjutkan pengolahan suara secara digital. Selain pengoperan *timeline* kepada divisi *sound*, penulis juga memberikan *timeline* beserta file RAW kepada *colorist* yang akan bekerja sama dengan penulis untuk memberikan warna yang optimal dan sesuai dengan

kebutuhan cerita. Jika, tahapan penyebaran *timeline* sudah berlalu dan tiap divisi pascaproduksi siap memberikan *file* yang baru kepada *editor*, maka penulis bertugas untuk melakukan *married print* yang menyatukan/*render* antara *shot-shot* yang sudah diwarnai dan diberikan *effects* dengan audio yang sudah melewati proses pengolahan.

