

diingat poin-poin yang terdapat pada struktur ini tidak harus sama persis pada setiap cerita. Yang terpenting adalah supaya penonton menikmati dan tidak bosan dengan cerita yang dibuat (Epps, 2016).

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1 Deskripsi Karya

Judul	: Mengejar Keder
Tahun Produksi	: 2024
Tema	: Aktualisasi diri
Genre	: Drama, komedi
Format Produksi	: Film Pendek
Durasi	: 15 menit

#### 3.2 Konsep Karya

Penulis membuat naskah film pendek bergenre drama komedi berjudul *Mengejar Keder*. Film pendek ini bercerita tentang Ujang (30) seorang suami dari kalangan ekonomi menengah ke bawah yang resign dari kantornya untuk mengejar cita-citanya menjadi aktor kostum tokoh fiksi kesukaannya yaitu *Mamang Keder*. Namun dalam mengejar keinginannya, dia didesak oleh kebutuhan istrinya yang ingin ingin melahirkan di rumah sakit persalinan mewah.

Konsep Penciptaan: Penulis memilih konsep penciptaan penerapan *positive character arc* dalam perubahan sifat Ujang.

Konsep Bentuk: Film pendek *live action*

#### 3.3 Tahapan Kerja

##### 1. Pra produksi:

##### a. Ide atau gagasan

Ide cerita diperoleh dari *brainstorm* yang dilakukan bersama-sama secara daring. Masing-masing anggota tim boleh memberikan ide cerita lalu dibahas bersama-sama. Ide tentang cerita ini diawali dari sebuah gagasan dari penulis naskah yang memiliki keresahan mengenai impian masa kecil dan pendewasaan. Sutradara tertarik dengan

gagasan yang disampaikan, lalu dibahas bersama-sama, hingga masing-masing dari anggota menyetujuinya.

Salah satu unsur eksentrik dari cerita ini adalah seorang tokoh fiktif yang disukai oleh Ujang. Tokoh yang dimaksud adalah tokoh Mamang Keder. Ide itu didapat dari fenomena yang dialami generasi milenial ketika masa kecilnya menonton tayangan *tokusatsu* di TV. Penulis naskah merasa ada sebuah keunikan dari kenangan masa kecil yang penuh dengan kepercayaan diri dan optimis yang ditinggalkan ketika mereka menjadi dewasa.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi dengan cara berdiskusi dengan para pelaku *suit actor* yang berpengalaman dalam industri hiburan dan menonton berbagai sumber literasi terkait *tokusatsu*. Penulis menceritakan sinopsis singkat cerita kepada mereka, lalu mereka memberikan pandangan, kritik, dan saran terkait cerita. Hal ini berguna dalam menambah detail dan eksplorasi cerita sehingga bisa sesuai dengan berbagai fenomena yang terjadi di dunia nyata.

c. Studi Pustaka

Penulis mengutip studi literatur mencari dari buku-buku yang terdapat di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara yang terbit dalam kurung sepuluh tahun yang lalu. Hal ini dilakukan untuk memperkuat penulisan skripsi dari sumber literatur yang dipilih. Penulis mencari dari subjek film yang berkaitan dengan penulisan naskah. Pada awalnya teori utama yang dipilih yaitu *8 sequences*, namun setelah melalui proses *pitching* dengan dosen penguji, salah satu dari mereka menyarankan untuk mengganti teori yang dipakai sehingga lebih cocok dengan subjek penulisan.

Dalam proses mencari studi literatur, penulis juga melakukan observasi dari jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan program divisi film di Universitas Multimedia Nusantara. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan dan menelusuri sumber literatur yang lebih kredibel.

Sumber literatur diambil dari beberapa sumber sehingga membuka perspektif dan sudut pandang yang beragam. Walaupun terdapat beberapa sedikit perbedaan dalam analisa tiap literturnya, penulis mengutip literatur yang cocok dengan subjek penulisan. Penulis kemudian menyambungkan sumber literatur yang dipakai dengan subjek penulisan yang merupakan karya penciptaan penulis. (berisi penjelasan pemilihan teori utama dan teori pendukung yang digunakan dalam penciptaan karya)

## 2. Produksi:

Produksi dilakukan selama tiga hari bersama tim produksi *Atesva Film*. Penulis mendapatkan tugas tambahan menjadi asisten sutradara dalam proses produksi tersebut. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa perubahan yang dilakukan demi menyesuaikan dengan waktu dan tempat di lokasi produksi sehingga penulis membantu memberikan saran kepada sutradara terkait perubahan minor sehingga cerita masih bisa berkesinambungan.

## 3. Pascaproduksi:

Penulis membantu mengerjakan *production handbook* dan mengamati *rough cut* supaya cerita bisa berkesinambungan.

## 4. ANALISIS

Penulis akan menerapkan teori *positive change arc* untuk merancang tokoh dalam penulisan naskah film *Mengejar Keder*. Penulis menerapkan teori *positive change arc* dari Weiland K. M. ke dalam perubahan sifat Ujang pada naskah film *Mengejar Keder* berdasarkan teori-teori yang sudah disebutkan pada bab 2.

Penulis juga berdasarkan tokoh yang telah dirancang, membuat naskah sebagai tempat tokoh berdinamika. Naskah juga menjadi tempat diwujudkannya perancangan tokoh yang disusun. Penulis membatasi analisis pada skenario scene 2, 8, 9, 12, dan scene 14 karena pada bagian tersebut penulis menerapkan teori *positive change arc*.

### 4.1 HASIL KARYA

#### 4.1.1 Breakdown Character

Ujang dalam film *Mengejar Keder* adalah Ujang. Ujang merupakan kepala rumah tangga yang berusia 40 tahun. Dia baru saja resign dari perusahaan tempat dia bekerja selama 3 tahun dengan alasan kinerjanya yang memburuk. Dia memiliki hobi pada masa kecilnya yang sempat terpendam, yaitu hobi akan tokoh *Mamang keder*.

**Tabel 4. 1** Tabel *breakdown* Tokoh Ujang

<i>Want</i>	Mendapatkan kebahagiaan dengan menjadi aktor <i>Mamang Keder</i> .
<i>Obstacle</i>	Kewajiban dan tanggung jawab menafkahi istrinya.