

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Film pendek *Kala Bilah Membelah* merupakan sebuah film fiksi 13 menit bergenre *thriller* yang mengangkat tema *replacability*. Film pendek fiksi ini menceritakan tentang seorang penjagal dengan dedikasi tinggi pada pekerjaannya, yang terpaksa menghadapi sebuah perubahan nasib yang mendadak. Film ini direkam pada resolusi 2K (16:9) namun dilakukan *downsampling* ke 1080p (16:9) ketika *export*. *Kala Bilah Membelah* direncanakan untuk didistribusi ke festival-festival film lokal maupun internasional, serta OTT.

Penulis dan tim menyusun sebuah film fiksi *live action* dengan 3D VFX, dan *plot* sebagai berikut: Reza (34) adalah seorang penjagal yang terampil dengan dedikasi tinggi untuk pekerjaannya. Di suatu malam yang sibuk, Reza mendapati adanya ketegangan antara atasannya, Firhan (55), dengan salah satu rekan kerjanya yang pergi meninggalkan rumah pematangan dengan begitu saja. Firhan tampak mendorong dan menaikkan intensitas kerja para penjagal demi meraih target harian yang cukup tinggi. Tibalah Rio (15), seorang anak yang dipekerjakan untuk menggantikan rekan kerja Reza. Adanya perubahan situasi yang mendadak tersebut, Reza harus berhadapan dengan adanya kemungkinan bahwa ia tidak begitu berarti di tempat ia bekerja.

3.2. KONSEP KARYA

Film pendek *Kala Bilah Membelah* menggunakan subteks berupa *grain* untuk merepresentasikan kondisi kegilaan (*insanity*) karakter Reza dari *scene* 6- 8. Jumlah *grain* akan meningkat secara progresif sebanyak 3 kali. Pada *scene* 6, nilai *granularity* dari *film grain* yang disimulasikan akan dibuat mirip dengan Kodak Vision3 500T 5219, yaitu 11. Kemudian, ketika Reza berhalusinasi, nilai *granularity*-nya tetap sama, namun disimulasikan seakan menggunakan Kodak Vision3 500T 7219, sehingga *grain*-nya tampak semakin jelas. Lalu, ketika Firhan menyadari jari Reza telah terpotong, *grain* akan disimulasikan layaknya Kodak

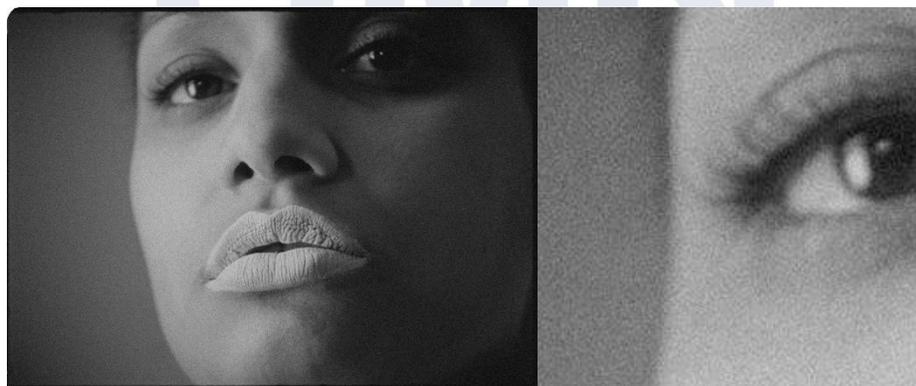
Double-X 7222 yang memiliki nilai *granularity*, 14. *Shot* yang semakin *grainy* menunjukkan perubahan psikologis Reza dari yang awalnya waras menjadi gila.



Gambar 3.2.1 Referensi *Grain #1* yang Diajukan ke Sutradara (Kodak Vision3 500T 5219)
(Sumber: *Euphoria Season 2*, HBO, 2024)



Gambar 3.2.2 Referensi *Grain #2* yang Diajukan ke Sutradara (Kodak Vision3 500T 7219)
(Sumber: *Wren Boys*, Try Hard Films, 2017)



Gambar 3.2.3 Referensi *Grain #3* yang Diajukan ke Sutradara (Kodak Double-X 7222)
(Sumber: Perera, 2019)

3.3. TAHAPAN KERJA

3.3.1. PRA PRODUKSI:

Pada awalnya, penulis melakukan pra produksi bersama tim untuk menyusun skrip yang mengangkat tema *replacability*, namun dibungkus dalam genre *thriller*. Penulis dan tim mulanya tertarik dengan cerita seorang penjagal yang merasa bahwa dirinya dipaksa untuk bekerja secara berlebihan (*overwork*). Kemudian, penulis dan tim menyadari bahwa selama ini banyak pekerja merasakan hal yang sama; bekerja terus menerus untuk orang lain, namun tidak ada jaminan atas pekerjaan yang tetap. Seakan-akan pekerja hanya dipandang sebagai aset yang mudah tergantikan.

Penulis dan tim pun akhirnya mencoba untuk melakukan pengamatan di sebuah RPH di Tangerang, untuk melihat etos kerja dari para penjagal. Dari pengamatan tersebut, ditemukan fakta bahwa para penjagal justru baru mulai bekerja di malam hari, sehingga para pekerja berpotensi lembur dan merasa letih di esok harinya. Selain itu, tim juga menyadari bahwa dalam sebuah RPH, terdapat atasan yang tidak ikut menjagal, namun tetap tegas menjaga produktivitas dari para pekerjanya. Hal ini membuat penulis dan tim merasa tergerak untuk membuat film pendek yang membahas tentang *overwork* dan *replacability* tersebut.

Setelah draf skrip terakhir sudah diselesaikan, penulis dan tim mulai merancang konsep. Dari segi *editing* sendiri, penulis dan sutradara sepakat untuk memanfaatkan *film grain* untuk merepresentasikan kondisi psikologis Reza yang semakin gila setelah dirinya dimaki-maki secara terus-menerus oleh atasannya. Konsep ini kemudian dihubungkan dengan teori-teori yang sudah dicari oleh penulis, terkait *granularity* sebagai subteks untuk *insanity*.

3.3.2. PRODUKSI

Produksi dilakukan selama dua hari dari tanggal 21-22 Maret 2025. Hari pertama diutamakan untuk *shot-shot* eksterior, sedangkan hari kedua difokuskan untuk interior. Selama dua hari tersebut, syuting dilakukan di Produksi Film Negara

(PFN), Jl. Otista Raya No.125-127, RT.9/RW.8, Bidara Cina, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Selama proses syuting berlangsung, penulis beberapa kali berdiskusi dengan sutradara, DP, dan *art director* perihal jumlah *shot*, kualitas *shot*, dan hal-hal lainnya yang terkait dengan VFX. Hal ini dilakukan agar *footage* yang diterima oleh penulis untuk tahapan pascaproduksi cukup dan dapat digunakan dengan baik.

3.3.3. PASCAPRODUKSI

Pada tahapan pascaproduksi, penulis melakukan *offline editing* dengan *output* berupa 7 draf *rough cut* dan 2 draf *fine cut*. Kesembilan draf tersebut pada akhirnya disetujui oleh sutradara sehingga disebut *picture lock*. Tahapan ini kemudian dilanjutkan dengan *color grading* dan VFX yang dilakukan oleh penulis dan tim. Secara khusus, penulis membantu tim dalam perihal VFX dengan menambahkan *film grain* untuk *scene* 6-8.

