

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Penulis menuliskan skenario film pendek fiksi berjudul “Sparrow” dengan *genre* drama dan tema kesesakan yang berdurasi kurang lebih 10-15 menit. Film pendek ini menceritakan tentang Pipit, seorang perempuan yang memiliki mimpi besar dalam hidupnya sehingga realita kini terasa menyesak. Penulis menerapkan teori *Positive Change Arc* untuk memperlihatkan perubahan karakter Pipit di dalam skenario film ini.

3.2. KONSEP KARYA

Pembuatan skenario film pendek “Sparrow” menggunakan konsep penciptaan berupa skenario film pendek fiksi yang menunjukkan konflik internal dari karakter Pipit. Konsep bentuk dari karya ini adalah sebuah skenario film pendek *live action*. Konsep penyajian karya akan berfokus pada penggunaan teori *Positive Change Arc* pada perkembangan karakter Pipit di dalam skenario film pendek “Sparrow”.

3.2.1. Referensi Karya

Film pendek “Sparrow” dibuat dengan pendekatan *magical realism* di mana hal-hal magis yang ada di dunia nyata akan dianggap normal. Beberapa referensi yang digunakan untuk mencapai pendekatan tersebut adalah film “Birdman” (2014) yang mana karakter utama memiliki semacam kekuatan supranatural di dunia yang normal. Sedangkan, untuk penggambaran karakter Pipit yang merasa sesak, Penulis menggunakan referensi *music video* “*Small Girl*” oleh Lee Youngji ft. D.O. saat karakter terlihat lebih besar dari pada ruang yang ada.

Referensi cerita dan karakter menggunakan film “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” (2004) yang menceritakan tentang seorang karakter yang ingin menghapuskan ingatan tentang mantan kekasihnya agar bisa hidup lebih bahagia. Mirip seperti karakter Joel pada “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” (2004), karakter Pipit memiliki konflik internal yang cukup besar ketika mengetahui

alternatif penghapusan ingatan agar bisa hidup tanpa mimpi yang tidak bisa ia raih. Namun, berbeda dari film tersebut yang menggunakan prosedur klinis, metode yang digunakan pada film “Sparrow” adalah hipnosis untuk menghapuskan ingatan. Pilihan karakter pada akhir cerita pun cukup berbeda karena Joel akhirnya mengulang kembali percintaannya dengan mantan pacarnya, sedangkan di akhir cerita “Sparrow”, Pipit tetap memilih ketenangan hidupnya tanpa mimpi besar yang membuatnya sesak.

3.3. TAHAPAN KERJA

3.3.1. *Development*

Penulis memulai tahap awal pada produksi film pendek “Sparrow” dengan tahap *development*. Pada tahap ini, Penulis sebagai penulis naskah berkolaborasi dengan sutradara untuk mengembangkan ide yang nantinya akan dibuat menjadi film pendek untuk tugas akhir. Penulis melanjutkan pengembangan ide sehingga membuatnya menjadi skenario yang utuh. Kemudian, skenario ini akan diteruskan kepada produser dan kru-kru lainnya untuk tahap pra produksi dan seterusnya.

a. Ide atau gagasan

Penulis sebagai penulis naskah memulai pencarian ide bersama sutradara dengan membicarakan keresahan yang pernah dirasakan. Berakar dari keresahan yang sama mengenai perasaan sesak yang dirasakan karena belum bisa meraih mimpi karena terjebak dalam realita yang ada sekarang, pembuatan cerita dimulai. Penulis dan sutradara melakukan *pitching* kepada produser untuk meneruskan ide cerita menjadi skenario. Setelah berbagai kemungkinan cerita, Penulis bersama dengan sutradara dan produser melanjutkan dengan salah satu cerita yang dirasa mungkin untuk dikembangkan.

b. Riset dan observasi

Penulis melakukan riset dan observasi melalui film-film serupa yang memiliki konsep *magical realism*, dari kehidupan sehari-hari orang sekitar

yang merantau dan tinggal sendirian, juga melalui media sosial mengenai hipnosis. Skenario yang dibuat oleh Penulis berkaitan erat dengan *magical realism* sehingga beberapa bagian dari skenario memerlukan imajinasi yang dihubungkan dengan kehidupan nyata. Riset dan observasi dilakukan agar Penulis dapat membuat aksi dan dialog yang sesuai bagi setiap karakter di dalam skenario.

c. Penulisan *logline* dan *statement*

Bersamaan dengan riset dan observasi, Penulis juga merancang *logline* dan *statement* bersama dengan sutradara. Kebanyakan *logline* dicetuskan oleh Penulis, lalu dibuatkan *statement* oleh sutradara. Pembuatan *logline* dan *statement* ini juga merupakan tahapan untuk menyelaraskan visi dari Penulis dan sutradara agar penulisan selanjutnya dapat berjalan dengan lancar. Produser dan kru inti lainnya juga memberikan pendapat agar semuanya menyetujui ide yang akan dibuat menjadi film kedepannya.

d. Penulisan sinopsis

Setelah menentukan *logline* dan *statement*, Penulis akan menulis sinopsis internal dan eksternal. Sinopsis internal adalah sinopsis satu lembar yang mencakup keseluruhan cerita agar kru inti dapat memahami cerita yang ingin dibuat. Sedangkan, sinopsis eksternal adalah sinopsis satu paragraf yang digunakan untuk menjelaskan film pada proses *funding*, *pitching*, *casting*, dan lainnya.

e. Membuat *3D character*

Penulis melanjutkan dengan pembuatan *3D character* karena dirasa perlu untuk membangun karakter yang dapat dipercaya. *3D character* mencakup deskripsi fisiologi, psikologi, dan sosiologi dari karakter. Pembuatan *3D character* ini juga membantu Penulis untuk menentukan aksi dan dialog karakter saat penulisan skenario nantinya.

f. Membuat *plot point*

Selanjutnya, Penulis membuat *plot point* sebagai panduan sebelum menuliskan skenario. Pembuatan *plot point* dapat berguna untuk memetakan peristiwa-peristiwa yang akan terjadi pada skenario. Penulis menggunakan teori *Positive Change Arc* dalam menjabarkan struktur dalam cerita.

g. *Drafting*

Setelah seluruh tahapan selesai, Penulis melanjutkan dengan *drafting* atau menuliskan skenario. Penulisan skenario dapat berjalan dengan lebih lancar karena telah melakukan tahapan-tahapan sebelumnya. Dalam penulisan skenario, Penulis juga terus melakukan konsultasi dengan sutradara untuk memasukan *treatment* penyutradaraan dan produser untuk menyesuaikan skenario dengan lokasi nyata yang didapatkan. Skenario yang telah selesai dibuat akan menjadi petunjuk bagi kru-kru lainnya pada tahap pra produksi dan seterusnya.

