

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Film pendek fiksi berjudul *A Gift Called Craziness* (durasi 13 menit) dengan genre *psychological thriller*, yang berformat film pendek berwarna. *A Gift Called Craziness* mengeksplorasi tema *sanity and insanity* dengan mempertanyakan batasan antara kegilaan dan kewarasan dalam masyarakat yang sering kali terbelenggu stigma sosial. Film ini mengisahkan Wira, seorang evangelis muda gereja, yang mendapat panggilan untuk melayani di sebuah panti rehabilitasi mental. Di sana, ia bertugas mendampingi Sarah, seorang pasien yang kerap mencoba bunuh diri. Namun, Wira justru dikejutkan oleh metode terapi tidak lazim yang diterapkan pemilik panti, memicu konflik ideologis antara keduanya. Dalam ketegangan ini, Wira harus mengambil tindakan untuk menyelesaikan masalah sebelum situasi semakin tak terkendali. Film ini menggugah refleksi tentang siapa sebenarnya yang "waras" dan siapa yang "gila" dalam sistem yang penuh paradoks.

3.2. KONSEP KARYA

Dr. Adrian, antagonis utama dalam film *A Gift Called Craziness*, adalah seorang dokter pemilik panti rehabilitasi mental yang menyembunyikan sifat psikopat di balik penampilan profesionalnya. Sebagai sentral konflik film, karakter ini dirancang melalui pendekatan visual yang berfokus pada dua elemen utama: gestur dan semiotika kostum. Konsep untuk kedua elemen ini kemudian direalisasikan melalui proses pra-produksi yang terarah, yaitu *rehearsal* untuk melatih gestur yang telah dikonsepsikan dan *fitting* untuk mencoba kostum yang telah dikonsepsikan. Proses perancangan karakter dimulai dengan mengonsepsikan gestur spesifik berdasarkan kerangka teoritis psikopati yang telah diuraikan di Bab 2. Konsep gestur ini mencakup gerakan terukur dan kaku, ketidakotentikan emosi melalui inkonsistensi ekspresi wajah dan bahasa tubuh, serta teknik manipulasi seperti kontak mata intens yang diselingi tatapan kosong. Konsep-konsep gestur

ini kemudian dilatih secara intensif bersama aktor selama sesi *rehearsal*, yang difokuskan pada penciptaan *blocking* yang tidak nyaman dan *timing* gerakan yang tidak alami untuk mewujudkan visi sutradara.

Elemen visual kedua yang dikembangkan adalah semiotika kostum, di mana konsepnya juga dirancang secara detail sebelum diuji dalam sesi *fitting*. Konsep kostumnya adalah jas lab putih *immaculate* yang dikenakan dari ujung kepala hingga kaki untuk menyimbolkan otoritas medis sekaligus kekosongan emosi, menciptakan sebuah ironi visual antara penampilan dokter dan sifat aslinya. Konsep ini juga mencakup penggunaan aksesoris spesifik seperti *headcap* medis, masker, sarung tangan lateks, dan kacamata berbingkai kecil, yang dirancang untuk menambah kesan mekanis dan dehumanisasi. Sesi *fitting* kemudian menjadi tahap krusial untuk mencoba dan memvalidasi apakah kostum yang telah dikonsepsikan tersebut berhasil mendukung karakterisasi saat dikenakan oleh aktor. Dengan demikian, integrasi yang konsisten antara gestur yang dilatih melalui *rehearsal* dan kostum yang divalidasi melalui *fitting* bertujuan untuk menciptakan karakter psikopat sesuai dengan konsep dan ide sutradara.

3.3. TAHAPAN KERJA

Untuk mewujudkan "Konsep Karya" yang telah diuraikan, proses penciptaan karakter Dr. Adrian dilaksanakan melalui tahapan kerja yang sistematis dan berurutan, dari riset hingga eksekusi performa dan visual.

3.3.1. Observasi dan Riset Referensi

Tahap paling awal adalah membangun fondasi pengetahuan melalui observasi. Proses ini dibagi menjadi dua kegiatan utama:

- a. Observasi Film: Penulis sebagai sutradara melakukan observasi dengan menonton dan menganalisis film-film bergenre *psychological thriller* yang menampilkan karakter psikopat, seperti

Silence of the Lambs, *Joker*, dan *American Psycho*. Fokusnya adalah untuk mempelajari bagaimana gestur, ekspresi, dan penampilan visual digunakan untuk membangun karakter tersebut di film-film referensi.

- b. Observasi Literatur: Untuk memastikan karakterisasi yang akurat dan kredibel secara psikologis, dilakukan studi literatur mengenai ciri-ciri klinis dan pola perilaku individu dengan psikopati. Ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan karakter yang tidak hanya sinematik tetapi juga berakar pada pemahaman psikologis.

3.3.2. Rehearsal dan Pelatihan Gestur

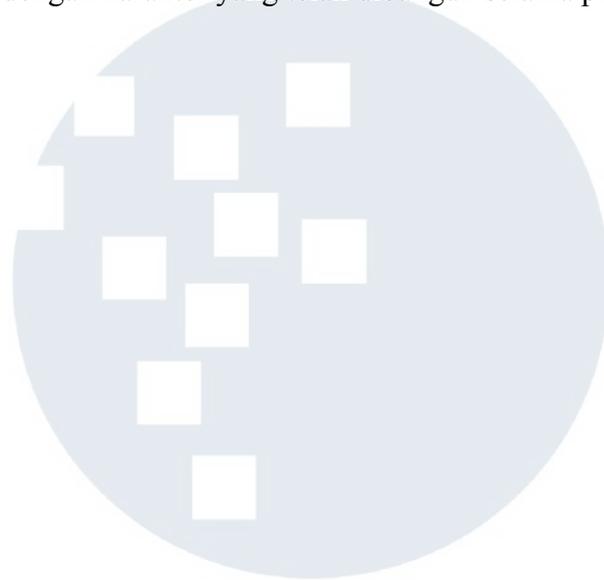
Tahap kedua adalah *rehearsal*, di mana konsep gestur yang abstrak diterjemahkan menjadi wujud fisik. Dalam kolaborasi intensif dengan aktor, beberapa latihan dan teknik spesifik diterapkan:

- a. Untuk membangun tatapan yang mengintimidasi, sutradara menerapkan pelatihan tatapan tajam selama kurang lebih satu menit secara langsung dengan aktor.
- b. Untuk melatih senyum manipulatif dengan gigi yang tampak, sutradara memberikan analogi kepada aktor untuk membayangkan bahwa dirinya adalah seekor serigala yang hendak menerkam mangsanya.
- c. Sutradara secara konsisten menggunakan arahan yang dapat dimainkan (*playable directions*), seperti menerapkan analogi dan kata kerja dengan frasa "coba bayangkan...", untuk mempermudah aktor dalam memahami dan menghidupkan karakter dari dalam.

3.3.3. Fitting Kostum

Tahap terakhir dalam penciptaan visual adalah *fitting*. Pada tahap ini, aktor mencoba kostum yang telah dikonsepsikan dan disediakan oleh tim

wardrobe. Tujuannya tidak hanya untuk memastikan apakah kostum sudah pas di badan aktor dan nyaman digunakan, tetapi juga untuk memvalidasi konsep secara visual. Sesi ini menjadi momen krusial bagi sutradara untuk melihat apakah keseluruhan penampilan dari ukuran jas dokter hingga detail aksesoris, berhasil mencapai efek semiotis yang diinginkan dan menyatu dengan karakter yang telah dibangun selama proses *rehearsal*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA