

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Penulis menulis skenario film pendek *U* yang memiliki genre *thriller* dan memiliki tema kesombongan dan berdurasi 15 menit. Film pendek tersebut menceritakan tentang seorang arkeolog sombong yang terpaksa untuk memecahkan sebuah teka-teki sulit untuk keluar dari sebuah terowongan misterius. Penulis menggambarkan kisah tokoh yang bersifat tragedis menggunakan teori *five-act structure*.

3.2. Konsep Karya

Penulis menciptakan sebuah karya berdasarkan riset dan pengamatan pribadi sutradara dan penulis.

1. Konsep Penciptaan: Skenario yang menceritakan tentang dampaknya kepribadian seseorang yang buruk dan sulit diubah.
2. Konsep Bentuk: Penulis menggunakan *five-act structure* untuk naskah yang memiliki alur maju.
3. Konsep Penyajian Karya: Penulis fokus pada penerapan teori *five-act structure* untuk penulisan naskah pada tahap *development*.
4. Sinopsis Singkat: Dalam sebuah terowongan misterius, seorang arkeolog urban bernama Taslim, telah menemukan sebuah artefak kuno yang berupa sebuah kotak Rubik kompleks. Dia memiliki niat untuk mengambilnya untuk keinginan egoisnya sendiri, tapi begitu dia mencoba meninggalkan gua, dia terus dibawa kembali ke ruangan yang sama, berulang kali. Taslim sekarang terjebak di dalam terowongan, terpaksa untuk mengembalikan bentuk tersebut supaya bisa bebas.

3.3. Tahapan Kerja

3.3.1. *Development*

Menurut *Rea et al* (2015), proses penulisan naskah film pendek terdiri dari berbagai langkah. Pertama, penulis mulai dari riset. Langkah ini harus dilakukan terlebih dahulu sebelum benar-benar menulis naskah. Penulis terlebih dahulu harus mengamati dan mempelajari sebanyak mungkin film pendek untuk memahami bentuk tersebut dan apa yang dapat dicapai dengan durasi pendek. Setelah itu, ide untuk cerita film harus ditemukan. Inspirasi cerita dapat muncul dari berbagai tempat seperti, pengalaman hidup nyata, kenangan, mimpi, peristiwa sejarah, isu sosial, dan banyak lagi.

Setelah ide ditemukan, penulis kemudian dapat mulai membuat *step outline* atau *treatment* terlebih dahulu. *Step outline* merupakan cerita yang disampaikan dalam bentuk *story beats*; yang terdiri dari satu atau dua kalimat yang menggambarkan aksi dalam setiap adegan. Di sisi lain, *treatment* cukup merupai sinopsis dalam bentuk dan dapat dibaca seperti cerita pendek; *treatment* merupakan deskripsi film yang berfokus pada aksi. Selanjutnya, penulis dapat mengembangkan cerita lebih lanjut dengan memilih struktur untuk membangunnya.

a. Ide atau gagasan

Ide untuk film *U* sendiri berasal dari diskusi antara penulis cerita dan sutradara. Berangkat dari perasaan dan pengalaman pribadinya sendiri, sutradara menyarankan sebuah premis di mana tokoh terjebak dalam sebuah terowongan tak berujung; yang merupakan metafora seseorang yang terjebak dalam status yang sama dalam hidup; karena masalah pribadi dan penolakan untuk berubah. Akhirnya diputuskan bahwa tokoh tersebut akan memiliki sifat kepribadian negatif yang sulit diubah yaitu, kesombongan dan keserakahan.

Untuk menggambarkan sifat tokoh utama yang serakah, telah diputuskan untuk memasukkan sebuah barang berharga yang diraih olehnya. Masih menggunakan latar terowongan tak berujung, penulis dan sutradara sepakat untuk membuat latar film tersebut sebagai terowongan kuno misterius dengan

sebuah artefak di dalam. Dengan kedua elemen ini, diputuskan bagi tokoh tersebut untuk menjadi seorang arkeolog yang sedang melakukan ekspedisi untuk mencari artefak kuno.

b. Observasi

Setelah premis film dibuat, penulis melakukan riset dan observasi terlebih dahulu untuk mengembangkan cerita. Pertama-tama, penulis mengamati berbagai karya lainnya yang memiliki genre yang sama yaitu, *thriller*. Selain itu, serial TV *Squid Game* (2021-), berperan sebagai inspirasi juga. Hal ini dikarenakan serial tersebut memiliki konsep dimana serangkaian permainan anak kecil. (Tarik tambang & Patung-patungan) diubah menjadi mematikan.

Dari referensi tersebut, penulis mendapatkan ide untuk membuat artefak dalam cerita sebuah cerminan permainan dari dunia nyata yang sering dimainkan. Akhirnya diputuskan bahwa artefak tersebut menyerupai kotak Rubik; ini karena permainan tersebut membutuhkan kesabaran, dan ini bertentangan dengan kekurangan protagonis dalam *U*.

Karena *U* memiliki unsur arkeologi, riset dan observasi telah dilakukan oleh penulis untuk memahami bidang ini secara lebih dalam. Proses ini dilakukan dengan menontom berbagai dokumenter arkeologi dari *YouTube channel* seperti, *Odyssey – Ancient History Documentaries*, *Unearthed History - Archaeology Documentaries & Parable - Free History Documentaries*. Selain itu, penulis juga melakukan riset dengan membaca buku arkeologi seperti, *Archaeology: The Basics* oleh *Fagan & Durrani* (2022) dan *Archaeology: Theories, Methods, and Practice* oleh *Renfrew & Bahn* (2020).

Selain itu, riset telah dilakukan untuk menemukan struktur cerita yang sesuai dengan perjalanan tokoh *U*. Seringkali digunakan dalam karya-karya teater *William Shakespeare* yang bersifat tragis, struktur *five-act structure* seringkali digunakan di sini. Karena protagonis *U* memiliki takdir yang tragis, struktur pembabakan tersebut telah dipilih oleh penulis untuk diterapkan dalam naskah.

c. Penyusunan alur cerita

Setelah *logline* dan *statement* disetujui, penulis cerita segera merancang semua kejadian film dengan menggunakan teori *five-act structure* dalam bentuk *story beats*. Dilakukan dalam bentuk poin, penulis meminta umpan balik terus-menerus dari sutradara mengenai alur cerita. Setelah disetujui, *treatment* dan sinopsis dapat ditulis berdasarkan poin-poin yang telah dibuat.

d. Penulisan naskah

Setelah persetujuan cerita, penulis segera mulai menulis naskah; yang berfungsi sebagai panduan untuk semua hal yang akan terjadi dan dibutuhkan dalam film untuk semua kru. Sama seperti tahap-tahap sebelumnya, penulis masih melakukan kolaborasi dengan sutradara terhadap penyampaian cerita dalam bentuk tersebut. Setelah sudah disetujui oleh sutradara dan produser, naskah kemudian dibagikan kepada anggota *Merakki Production* lainnya.

