

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. DESKRIPSI KARYA**

Dalam produksi film pendek untuk Tugas Akhir, sutradara akan bekerja sama dengan produser, sinematografi, penata artistik, dan anggota tim lainnya untuk bisa menciptakan film pendek berjudul “Rumangsa.” Merupakan karya film pendek fiksi yang diproduksi pada tahun 2025, dengan durasi kurang lebih 15 menit dan direkam dengan format 4K dan format rasio 16:9. Film ini memiliki genre drama, *action*, dengan tema penerimaan (*acceptance*) dan genre drama dan *action*. Cerita film ini mengisahkan tentang Arya, seorang pria berusia 34 tahun, yang baru saja menyelesaikan balas dendam terhadap pembunuh istrinya. Ia melakukan tindakan kekerasan terhadap pembunuh tersebut hingga sekarat.

Setelah kejadian tersebut, Arya melakukan proyeksi astral dengan tujuan untuk bertemu kembali dengan istrinya. Saat pertemuan astral tersebut terjadi, Arya secara tidak sengaja mengungkapkan apa yang baru saja ia lakukan, yaitu membalas dendam terhadap pembunuh istrinya. Istrinya, yang mendengar hal tersebut, tidak suka terhadap tindakan yang diambil oleh Arya. Reaksi ini menyebabkan perbedaan emosi di antara keduanya, dengan Arya yang merasa tindakannya sah dan istrinya yang menolak cara tersebut. Perbedaan pandangan ini memicu ketegangan antara mereka, yang memperlihatkan adanya perbedaan dalam cara mereka memaknai keadilan dan balas dendam.

#### **3.2. KONSEP KARYA**

Konsep penciptaan dalam karya ini berupa sebuah film pendek fiksi yang mengeksplorasi dunia astral sebagai gambaran dari kondisi batin Arya. Dunia astral dihadirkan sebagai representasi visual dari proses psikologis dari karakter utama. Untuk menguatkan representasi tersebut, perlu adanya pendekatan visual dalam film ini secara ekspresif melalui pengaturan properti, *practical lighting*, dan juga penggunaan *color temperature*.

*Lighting* digunakan tidak hanya sebagai sumber pencahayaan fungsional saja, tetapi sebagai cara untuk menggambarkan suasana hati dan juga perubahan psikologis. Pemilihan variasi *color temperature* sampai penggunaan *practical light* dipilih untuk mewakili tahap emosional yang dialami Arya. Warna hangat digambarkan untuk menggambarkan tahap awal pada emosi Arya. Saat emosi meningkat, berubah menjadi warna yang lebih dingin.

### 3.3. TAHAPAN KERJA

Pada bagian ini, penulis ingin menjelaskan tahapan kerja yang dilakukan dalam perancangan konsep visual untuk film pendek *Rumangsa*. Selama tahap pengembangan (*develop*), tahapan kerja diawali dengan proses *brainstorming* ide dan perumusan gagasan awal, di mana penulis mencoba untuk mengeksplorasi hubungan antara tema cerita tentang ego dan penerimaan diri dengan pendekatan visual yang cocok. Proses ini diawali dengan kegiatan menonton sebuah pertunjukan teater dan juga berbagai film maupun *series* untuk memahami bagaimana cara menggambarkan tahap emosi berkembang bisa ditunjukkan dalam film tersebut untuk membawa emosi penonton bersama dengan karakter.

Setelah mendapatkan referensi visual, penulis melanjutkan ke tahap dokumentasi visual dan elemen visual yang ditemukan. Temuan ini kemudian dibandingkan dengan teori yang cocok, seperti teori tentang emosi menurut *American Psychological Association (APA)* dan juga konsep visual menurut Block. Setelah itu, penulis bekerja sama dengan penata artistik dan juga sinematografer dalam menentukan penggunaan *practical lighting* dan juga *color temperature* sebagai sarana eskalasi emosi dari karakter. Hal ini mencakup teori tone warna, kontras cahaya dalam membangun sebuah suasana, dan menggambarkan emosi karakter Arya.

Setelah itu, tahap terakhir dari proses ini adalah penyusunan *director's treatment*. Dokumen ini merangkum pendekatan visual yang akan dilakukan, termasuk gaya pencahayaan, palet warna, perbedaan visual antara dunia realita dan dunia astral, dan aspek-aspek yang mendukung perkembangan emosi tokoh

utama. *Treatment* ini menjadi acuan utama untuk seluruh departemen sebelum masuk ke pra-produksi. Seluruh proses ini difokuskan untuk memastikan elemen visual bisa mendukung dalam cerita dan juga berfungsi selaras dengan karakter yang akan dibangun.

### **3.4. IDE ATAU GAGASAN**

Ide awal dari penciptaan film ini berangkat dari pengalaman personal penulis dalam menonton sebuah pertunjukan teater kontemporer yang menggunakan pencahayaan sebagai elemen utama dalam membangun atmosfer emosional. Dalam pertunjukan tersebut, penulis mengamati bagaimana pencahayaan bisa menuntun penonton ke dalam emosi yang dialami oleh tokoh, tanpa harus disampaikan secara verbal. Cahaya menjadi alat komunikasi visual yang kuat dan mampu menyampaikan tekanan batin, konflik internal.

Pengalaman ini memperkuat kesadaran penulis dalam membuat *director treatment*, menggunakan cahaya untuk dijadikan alat sebagai komunikasi dari emosi Arya karena semua masalah yang dialami Arya adalah internal, dan penulis memerlukan penggambaran *practical light* yang ada di film tersebut untuk dijadikan sebagai media penggambaran skala emosi Arya. Beberapa referensi film turut memperkuat ide ini, seperti *Insidious* (2010) dan *Stranger Things* (2016), yang keduanya memvisualisasikan dimensi lain sebagai bentuk dari konflik internal atau ancaman eksternal. Dari proses ini, terbentuklah struktur cerita dan pendekatan penyutradaraan dalam film berjudul *Rumangsa*.

### **3.5. OBSERVASI**

Proses pengembangan ide juga dilakukan dengan kegiatan observasi yang dilakukan penulis untuk membuat film ini. Salah satunya adalah menonton pertunjukan teater yang berjudul *Menari* oleh Teater Pandora. Dalam teater tersebut, sutradara dalam teater tersebut memilih teknik pencahayaan yang digunakan untuk menggambarkan sebuah emosi karakter di dalamnya, untuk

membangun suasana dan memandu penonton mengikuti perjalanan karakter utama.

Selain itu, penulis juga menonton film referensi dan *series* seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, seperti *Insidious* dan *Stranger Things*, untuk mengamati lebih dekat bagaimana dunia supranatural atau dunia alternatif bisa divisualisasikan. Melalui hal ini, penulis mencatat bahwa pencahayaan dan warna memiliki kemampuan untuk membedakan dunia nyata dan dunia astral.

### **3.6. STUDI PUSTAKA**

Setelah melakukan proses pencarian referensi, penulis menindaklanjuti dengan membaca beberapa buku dan jurnal yang kuat untuk memperkuat teori yang akan digunakan. Definisi emosi *American Psychological Association (APA)*, yang menyatakan bahwa "Emosi merupakan sebuah respon biologis, subyektif, dan sosial yang terjadi pada seorang individu. Marah sebagai salah satu emosi dasar, adalah reaksi emosional terhadap kejadian eksternal atau internal yang dianggap sebagai suatu hal yang melanggar, mengancam, atau tidak adil." (Hashim & Alexiou, 2022).

Secara visual, penulis juga menggunakan teori konsep visual menurut Bruce Block, yang menjelaskan bahwa konsep visual adalah sebuah kumpulan elemen dasar dari penciptaan visual yang berisi: ruang, mengarah kepada ruangan fisik yang muncul di depan kamera, ruang yang terlihat di layar, atau juga ukuran serta bentuk layar (Block, 2021). Hasil dari studi pustaka ini menjadi dasar dalam penyusunan *director's treatment* dalam menjadi panduan kreatif selama proses *development* dan proses pra-produksi.

### **3.7. EKSPLORASI BENTUK DAN TEKNIS**

Eksplorasi dilakukan melalui pendekatan terhadap gaya visual dan tata cahaya. Penulis memilih untuk menggunakan *practical lighting* sebagai sumber cahaya

yang secara semestinya, seperti lampu meja atau lampu neon untuk dieksplor untuk menciptakan *scene* yang baik dalam penyampaian pesan kepada penonton.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA