

perkembangan emosional besar. Terlepas dari situasi yang sulit, hubungan yang kuat dengan ayahnya membantunya belajar tentang ketekunan dan pentingnya keluarga.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Karya yang menjadi pembahasan penulis sebagai Penata kamera berjudul “Dua Kata Lucu”. Karya ini adalah film pendek yang berdurasi 15 menit bergenre drama keluarga dan *sub genre* komedi. Film ini bercerita tentang PIOK (24), seorang *content creator* yang viral di sosial media berkat konten - konten jokes “Dua Kata Lucu”nya. Sebenarnya, jokes “Dua Kata Lucu” yang ia jadikan sebagai bahan konten itu ia dapatkan dari seorang Bapak - Bapak (50) yang berdandan sebagai pementas semar yang kerap muncul di mimpinya Piok. Ke viralannya di sosial media membuatnya menjadi sebuah pekerjaan tetap baginya.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Konsep dari film pendek fiksi ini mengangkat tentang hubungan anak dan orang tua yang memiliki perbedaan pemahaman tentang pekerjaan yang kerap terjadi di kehidupan.

Konsep Bentuk: *live action*

Konsep Penyajian Karya: perancangan perubahan karakter piok melalui *teknik komposisi*

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Pada tahap perancangan ide, Setiap anggota kelompok berkumpul untuk mendiskusikan tentang ide cerita. Setiap anggota menceritakan pengalaman mereka sendiri atau dari lingkungan mereka. Akhirnya, Mereka tertarik untuk membuat cerita komedi yang sedang viral di sosial media , dengan membuat

karakter utama membuat konten dua kata yang lucu dan konflik tentang hubungan antara anak dan orang tua. Lalu lanjut ke tahap pemilihan genre, penulis dan anggota kelompok berdiskusi tentang *genre* film yang akan dipilih. Sebelumnya mereka mengusulkan genre action, Akhirnya mereka mengikuti usulan dari sutradara yaitu memilih *genre* drama dan sub *genre* komedi. Ketika pembuatan statement, kelompok kami ingin menyampaikan keresahan dengan gagasan bahwa “Terkadang hal yang kita pikir itu yang terbaik, belum tentu baik di mata orang”. Film ini mengangkat isu kekeluargaan sebagai tema utama, dengan logline: “PIOK (25), ingin mempertahankan pekerjaannya sebagai konten kreator. Namun, sang ibunda tidak menyukainya dan meminta Piok untuk mencari pekerjaan yang lebih jelas”. Sebelum membuat sinopsis, Penulis Naskah dan Sutradara terlebih dahulu merancang karakter protagonis berdasarkan premis yang telah dibuat. Perancangan ini bertujuan untuk membantu membangun desire, goals, wants, needs, obstacle serta tabel positif character change arc. Setelah elemen-elemen ini ditentukan, barulah karakter pendukung ditempatkan untuk membantu atau menghambat protagonis dalam mencapai tujuannya. Kemudian Penulis Naskah dan Sutradara lanjut ke proses pembuatan *script*.

b. Observasi

Setelah pembuatan naskah selesai, Penulis selaku Penata kamera mulai melakukan berbagai tahapan dalam pra produksi film “Dua Kata Lucu” Tahapan yang dilakukan adalah :

Hunting Lokasi

Penulis dan anggota lainnya melakukan survey lokasi apa saja yang perlu dikunjungi, Penulis sudah mendapatkan Instruksi dari Sutradara, kira - kira *angle* apa saja yang diperlukan dalam film ini, Survey yang dilakukan oleh Penulis sudah dilakukan semaksimal mungkin dengan menyesuaikan *budgeting* yang sudah di *breakdown* dalam *breakdown budgeting*.

Menentukan Alat

Setelah Hunting Lokasi penulis harus memikirkan alat apa saja yang sekira diperlukan dalam pengambilan gambar sesuai dengan budget yang ditentukan, Akhirnya penulis memutuskan menggunakan kamera *Sony FX 3* beserta dengan

alat pembantu seperti *Lensa*, *Tripod* dan *Slider*, Penulis juga sudah mempertimbangkan kualitas gambar dari kamera tersebut yang sudah masuk ke budget produksi kami.

c. Studi Pustaka

Penulis memilih *Teknik komposisi Depth of Field* sebagai teori utama untuk menggambarkan perubahan karakter Piok.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Setelah *Script* telah selesai dibuat, Penata kamera dan Sutradara berdiskusi dalam pembuatan *Director Shot plan* yang dimana, Sutradara dan Penata kamera membaca script bersama sama lalu setiap *shot-plan* yang disebutkan oleh Sutradara kepada Penata kamera dari segi motivasi *type of shot* dan *angle* , didiskusikan bersama dengan Penata kamera apakah tiap shotnya dapat dieksekusi atau tidak, kemudian hasil diskusi tersebut akan dibedah menjadi *Director Shot List* dan *Photboard* sebagai pemandu Penata kamera untuk menghasilkan gambar yang diinginkan oleh Sutradara, *shotlist* yang disusun oleh sutradara, yang berfungsi untuk memberikan panduan terperinci mengenai setiap adegan yang perlu diambil selama proses syuting.

Shot list ini sangat penting dalam tahap perencanaan produksi film karena mencantumkan informasi terkait jenis *shot* yang akan diambil, durasi masing-masing shot, serta urutan pengambilan gambar. Dengan menggunakan shotlist, sutradara dapat memastikan bahwa visi artistik mereka tercapai dengan cara yang efisien dan efektif. Selain itu, shotlist membantu tim produksi, seperti Penata kamera, Penata cahaya, dan *staff* teknis lainnya, dalam memahami aspek teknis dan kreatif dari setiap adegan yang akan diambil.

16	INT	NIGHT	SUDUNG	Piok mulai mengobrak-abrik barang-barang yang ada di dalam gudang dengan frustasi	PS	Eye Level	Crab W	Slider	35mm	
				Mamah datang menghampiri	MCU	Low Angle	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Piok mulai emosi dengan Mamah - lanjut obrak-abrik gudang	COVER NORMAL A/E	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Mamah semakin dalam usahanya mulai sedih dan meninggalkan gudang	COVER NORMAL A/E	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Mamah kembali dengan membawa kotak kuning	MCU	High Angle	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Piok menengok kebelakang	MCU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Piok mengambil kotak tersebut dan membawanya ke ruang tv	TS	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
17	INT	NIGHT	RUANG TV	wacok shot duduk barang di sofa	TS	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Piok buka kotak dan lihat foto	CU	High Angle	STATIC	TRIPOD	30mm	
				Piok tanya Mamah	COVER NORMAL A/E	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Mamah menjawab	COVER NORMAL A/E	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35 mm	
18	INT	DAY	KAMAR PIOK	Piok pakai baju	CU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	30mm	
				Piok pakai sepatu	45 degree right	CU	Low Angle	STATIC	TRIPOD	30mm
				Piok menyiapkan rambutnya	CU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	30mm	
				Piok berpakaian di depan kaca	MCU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	30mm	
19	EXT	DAY	GALANGAN HARI	Piok menengok di depan gerbang sebelah di atas motor	Established	PS	Eye Level	STATIC	38mm	
				Mamah keluar dari dalam sekolah dan naik motor	MCU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Mamah dan piok di depan gerbang sekolah	MCU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	35mm	
				Piok dan mamah naik motor	MCU	Eye Level	STATIC	TRIPOD	33mm	
				BEO CREDIT SHOT (MAMAHAN CREDIT TITLE)	Long shot for credit title	PS	Eye Level	Handheld	Shoulder Dig	35mm

Gambar 3. 1. Shotlist Scene 16,17,18 dan 19

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Keberadaan *Shotlist* membuat proses pengambilan gambar lebih terorganisir dan terencana, serta mengurangi kemungkinan pengambilan gambar yang tidak perlu, sehingga setiap elemen *visual* yang diambil dapat mendukung alur cerita dan atmosfer film yang ingin disampaikan.



Gambar 3. 2. Photoboard Scene 16

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Untuk penjelasan pada gambar diatas, Penulis selaku Penata kamera bereksperimen menggunakan Photo board yang sudah ditentukan, Yang dimana

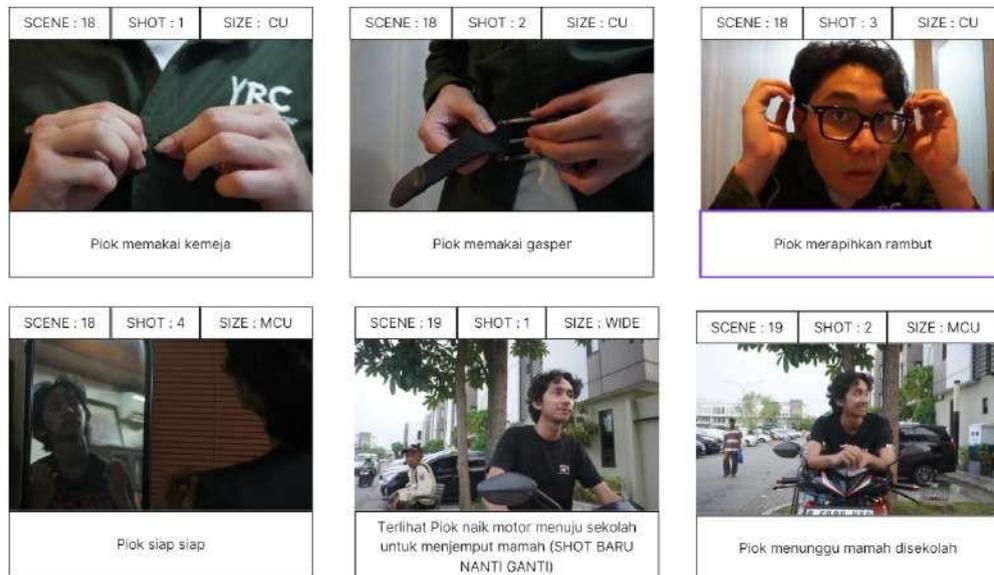
Teknik Komposisi Frame in frame dan *Depth of Field* digunakan pada *scene* tersebut dengan menempatkan Piok di dalam Gudang dan Mamah di depan pintu gudang.



Gambar 3.3. Photoboard Scene 17

(sumber : dokumentasi pribadi)

Pada gambar diatas, cerita berlanjut dari eksperimen yang telah dilakukan pada *scene* 15 dan 16. di *scene* 17 ini, menggambarkan momen emosional antara Piok dan Mamah. Mereka tampak duduk bersama di sofa, mengenang masa lalu sambil melihat kumpulan foto Ayah Piok. Foto-foto itu menampilkan sosok Ayah Piok saat ia masih aktif menjadi seorang pementas yang penuh semangat dan dedikasi. Dalam suasana yang hangat namun menyentuh hati, Piok dan Mamah berbagi kisah, mengingat kembali momen-momen indah dan berharga yang pernah mereka lalui bersama Ayah Piok. Adegan ini menekankan pentingnya kenangan dan kekuatan ikatan keluarga dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.



Gambar 3.4. *Photoboard Scene 18.*

(Sumber : dokumentasi pribadi)

Melanjutkan dari tiga adegan sebelumnya, *Photo Board* tersebut menunjukkan Piok yang sedang mempersiapkan diri di kamarnya untuk menjemput Mamah di sekolah. Adegan ini menggambarkan perhatian Piok terhadap persiapannya, mencerminkan bawah Piok sedang bersiap siap akan pergi ke acara TV tersebut, Namun ternyata Piok menjemput Mamahnya di sekolah. Menunjukkan bahwa Piok mementingkan kepentingan dari ibunya dan hubungan keluarganya, memperlihatkan Piok semakin matang dalam menghadapi tanggung jawab dan tantangan.

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Photoboard Scene 19.

(sumber : dokumentasi pribadi)

Untuk gambar diatas melanjutkan dari 4 *scene* sebelumnya, Piok terlihat sedang menunggu Mamah didepan gerbang sekolah lalu diakhiri dengan adegan terakhir pada adegan 19 adanya Long take Piok dan Mamah sedang naik motor menuju jalan ke rumah.

2. Produksi:

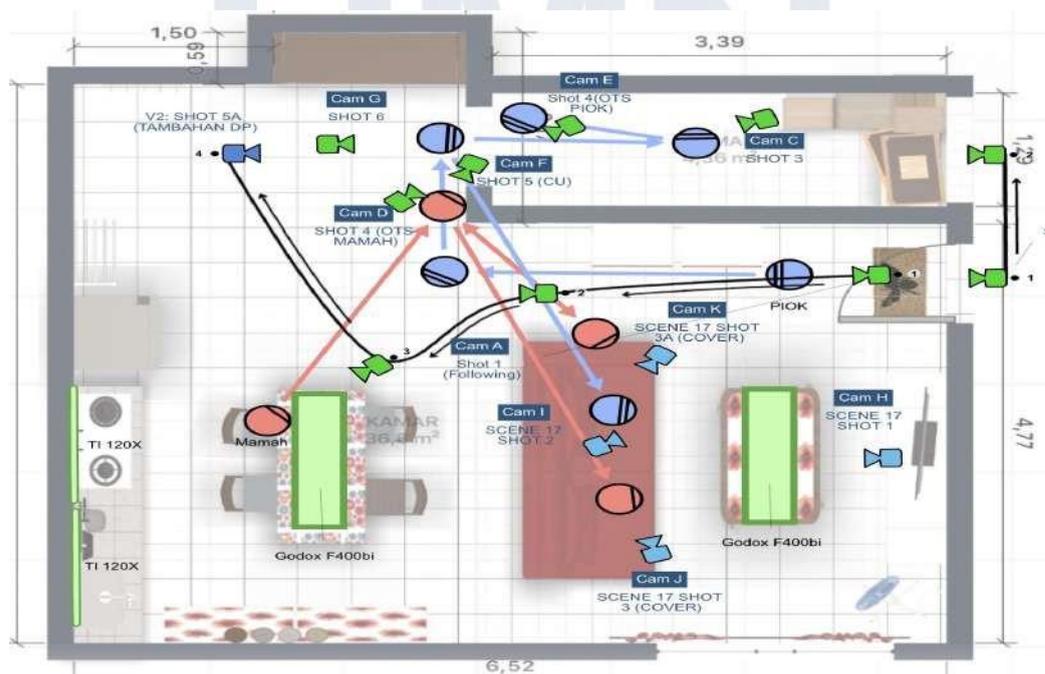
Disaat Produksi, Penata kamera bertanggung jawab atas eksekusi *Framing* yang telah disepakati oleh Sutradara ketika dalam pembuatan *Director Shot List* dan *Photo board*, Penata kamera juga seseorang yang membantu Sutradara atas penerjemahan *Script* kedalam bahasa *visual* karena setiap sudut pengambilan gambar menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Didalam sebuah bahasa *visual*, teknis dan angle adalah kunci yang penting untuk produksi. Oleh karena itu Penulis harus menguasai dasar - dasar pengambilan gambar sebagai syarat yang mutlak sebagai Penata kamera, Karena Penata kamera harus tahu apa yang dilakukan sesuai dengan instruksi dari Sutradara. Tak hanya teknis dari *angle*, tetapi juga penggunaan cahaya yang tepat menjadi faktor utama dalam menghasilkan gambar yang bagus, sehingga penonton tidak meraba - raba sebuah adegan yang dimunculkan. Pemakaian teknis kamera dalam film “Dua Kata Lucu” ini memakai *Single Camera*. Lalu untuk pengambilan gambar menggunakan *Tripod*, *Handheld* dan *Slider*.

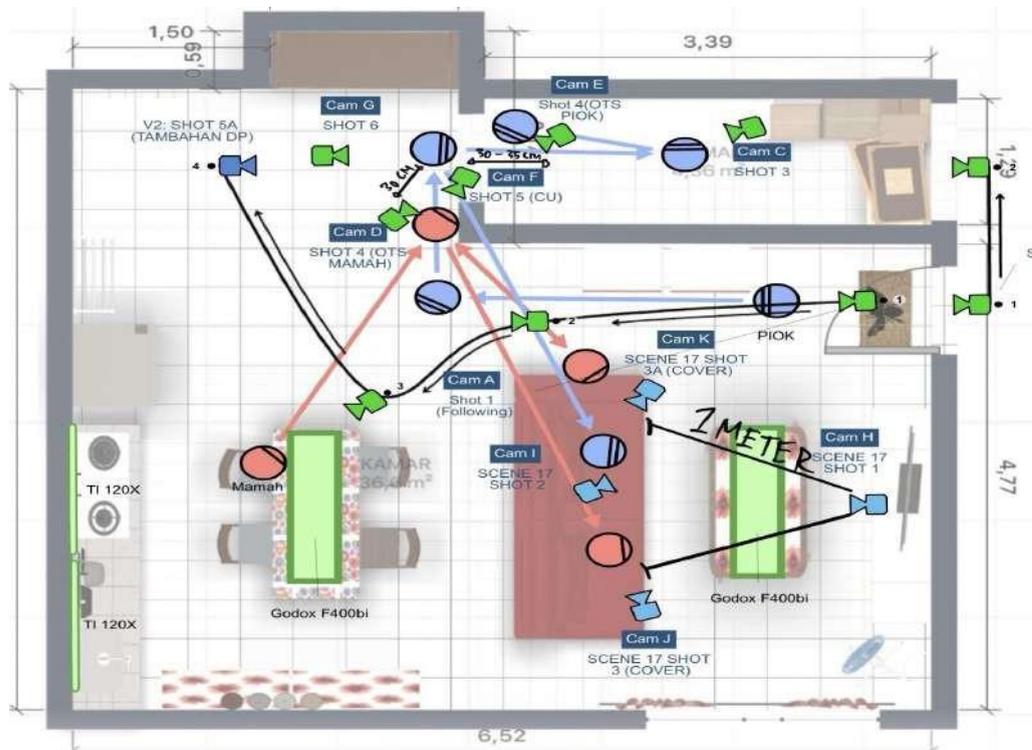
Pada proses ini penulis menjelaskan bagaimana proses mengeksekusi *scene* 16,17,18 dan 19 yang secara visual adanya penggunaan Teknik Komposisi *Frame in frame* dan *Depth of Field* Pada *scene* 15 disaat Piok menghampiri

Mamah ke ruang tengah untuk menanyakan kotak yang ada di mimpinya kemudian pada *scene* 16 terlihat piok sudah di dalam gudang dan Mamah yang berdiri di depan pintu, Perpidahan shot yang dilakukan menggunakan *Crab Right* menunjukkan Teknik komposisi *Frame in Frame* pada karakter Piok yang terlihat tersudutkan pada masalahnya dan juga penggunaan teknik *Depth of Field* juga digunakan pada *scene* ini memperlihatkan Piok berargumen dengan ibunya menjelaskan pemikirannya yang egois di dalam gudang yang sempit, menandakan bawah pemikirannya juga secara *visual* masih sempit.

Kemudian dilanjut dengan Cover shot Piok dan Mamah yang sedang berargumen dimana Piok terlihat yang masih didalam Gudang berdialog dengan Mamah yang sedang berdiri di depan Pintu, Memperlihatkan perbedaan *Depth of Field* diantara Piok dan Mamah, kemudian *scene* berganti pada *scene* 18 dimana Piok sedang bersiap siap dikamar lalu dilanjut kepada *scene* 19 Piok yang sedang menunggu Mamah di depan gerbang sekolah, memperlihatkan *Depth of Field* Piok terlihat terbuka disana menandakan secara *visual* Piok sudah tidak lagi terkurung dalam pikirannya yang sempit dan egois dan lebih terlihat berlapang dada.

Berikut adalah Floorplan Breakdown bagaimana penulis mengeksekusi adegan yang dijelaskan :



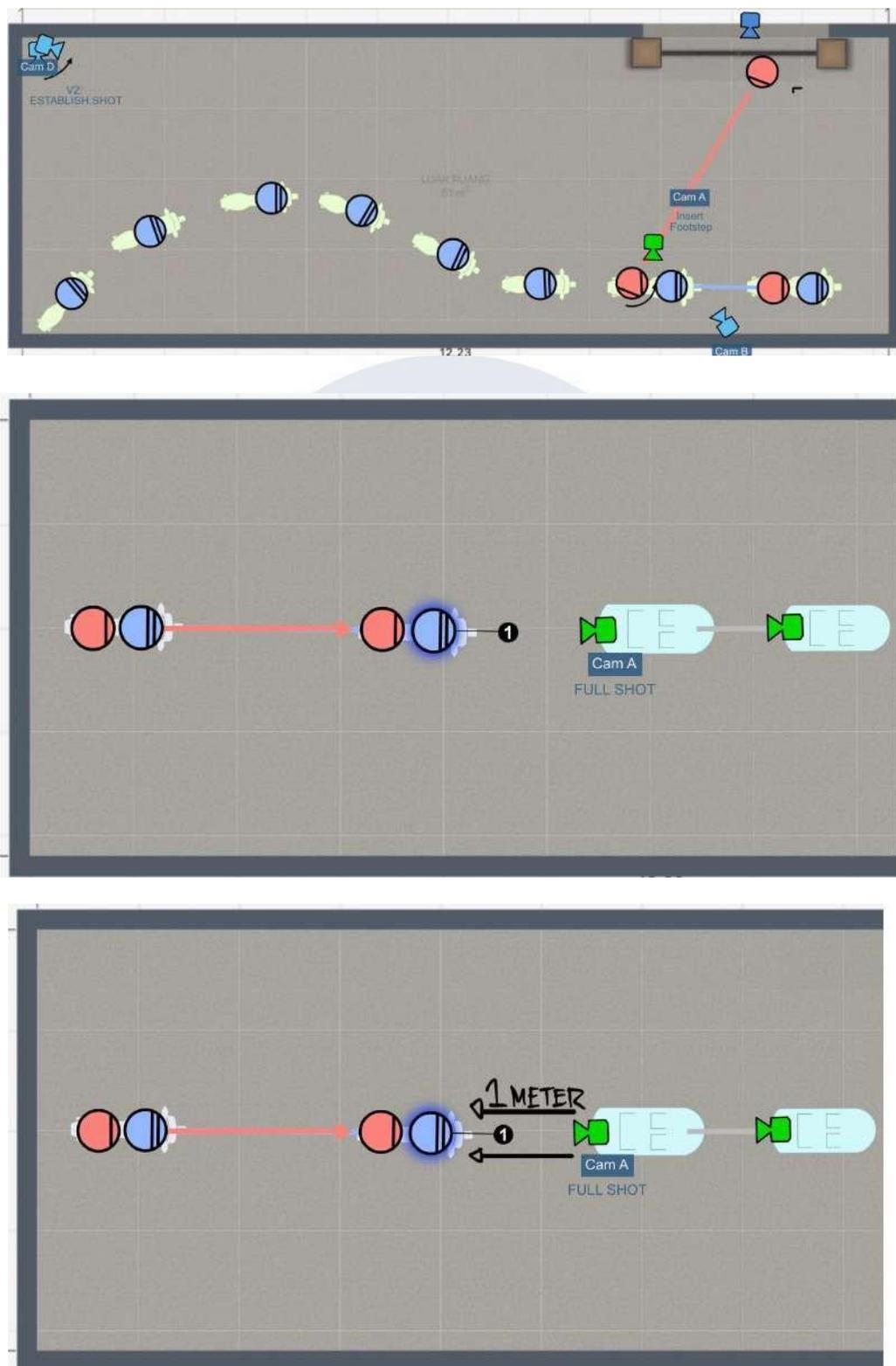


Gambar 3.6. Floorplan scene 16,17.

(sumber : dokumentasi pribadi)

Floor Plan di atas memberikan penjelasan mendetail mengenai pergerakan kamera dan pengaturan blocking dalam *scene* 16 dan 17. Pada *scene* 16, jarak antara talent dan kamera diatur sekitar 30 cm, menciptakan komposisi *visual* yang intim dan fokus, sehingga penonton dapat lebih merasakan emosi karakter. Selain itu, floorplan ini juga menggambarkan perubahan pergerakan kamera serta posisi talent dengan kamera kurang lebih berjarak 1 meter dalam *scene* 17, dengan penyesuaian blocking untuk menjaga kesinambungan *visual* dalam alur cerita.





Gambar 3.8. Floorplan Scene 19.

(sumber : dokumentasi pribadi)

Floor Plan diatas menjelaskan pergerakan kamera movement *Long take* dan pengaturan *blocking* pada *scene* 19. Pada adegan tersebut, jarak antara talent dan