

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam tugas akhir yang penulis produksi dengan judul *Maya Can't Have Nice Things*, penulis berperan sebagai *editor*. Film pendek ini memiliki *genre* drama dan memiliki tema kesendirian atau *loneliness*. Film ini akan berdurasi 15 menit dan memakai aspek rasio 2:1 dengan resolusi 4K. *Maya Can't Have Nice Things* menceritakan tentang seorang perempuan bernama Maya berumur 25 tahun yang merupakan seorang psikolog handal yang kesepian sehingga ia menjadikan para pasiennya sebagai orang yang menemani dia. Sampai satu ketika muncul sesosok entitas yang membantu Maya untuk sadar apa yang ia butuhkan sebenarnya.

3.2. Konsep Karya

Film pendek *Maya Can't Have Nice Things* adalah film pendek fiksi *hybrid* yang menggunakan *live action*, animasi 2D dan 3D. Dalam proses *editing*, film *Maya Can't Have Nice Things* menggunakan *match cut* untuk menggambarkan *flashback*. Berdasarkan hasil analisis skenario yang dilakukan oleh penulis, karakter Maya merasakan perasaan yang sama dalam rentang waktu yang berbeda. Penulis sebagai *editor* menerapkan *match cut* sebagai penghubung perasaan yang sama dirasakan oleh karakter dalam waktu yang berbeda. Elemen utama *match cut* yang penulis gunakan adalah *match on action* untuk menyambungkan dua lintas waktu dengan aksi yang sama. Elemen tersebut juga didukung dengan perancangan *framing* yang sesuai agar dapat mewujudkan hasil *match cut* yang diinginkan.

3.3 Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan
Berdiskusi bersama sutradara dan *DOP* untuk dapat mewujudkan rencana perancangan *match cut* yang diinginkan.
 - b. Observasi

Penulis mencari referensi film yang memiliki teknik *match cut* untuk menjalankan cerita.

c. Studi pustaka

Penulis mencari beberapa teori yang berhubungan dengan *match cut*. Penulis juga menemukan beberapa teori lanjutan yang menjelaskan jenis-jenis *match cut* sehingga penulis dapat merencanakan apa yang harus dilakukan ketika produksi. Penulis juga mendapat teori tentang *flashback* yang menjelaskan bagaimana *flashback* dapat mempengaruhi penceritaan dalam sebuah film.

d. Eksperimen bentuk dan teknis

Penulis melakukan eksperimen *editing* dari *dummy* film yang telah dibuat berdasarkan *shot list*.

2. Pascaproduksi:

Mengaplikasikan *match cut* untuk menggambarkan *flashback* melalui tahap *offline editing*.

4. ANALISIS

Berdasarkan skenario yang diterima, penulis menemukan adanya dua rentang waktu yang berbeda. Dari hasil analisis skenario yang dilakukan penulis, ditemukan adanya teknik *editing match cut* yang cocok untuk menggabungkan cerita dengan dua rentang waktu yang berbeda. Penulis sebagai *editor* berdiskusi dengan sutradara dan penata kamera mengenai implementasi *treatment match cut* ke dalam film pendek *Maya Can't Have Nice Things*. Di dalam bab 4, penulis akan menjelaskan lebih rinci terkait setiap *match cut* yang ada di dalam film *Maya Can't Have Nice Things*.

4.1. HASIL KARYA

Film pendek *Maya Can't Have Nice Things* menceritakan tentang seorang karakter, Maya (F, 25) yang merupakan seorang psikolog handal di kotanya. Ia kerap menangani pasien-pasien yang delusional. Pada suatu hari, ia kedatangan seorang