

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1 Deskripsi Karya**

Penulis membuat karya penciptaan berupa film pendek fiksi berjudul “U” dengan genre *action, thriller* yang menceritakan tentang seorang arkeolog yang bernama taslim yang menemukan sebuah artifak tua yang terbentuk seperti sebuah kubus rubik. Taslim memiliki intensi untuk mengambil artifak untuk diri dia sendiri yang akhirnya berakhir tragis untuk dirinya, taslim tidak bisa keluar dari goa tersebut dan terus menerus berputar ditempat tersebut, dengan kondisi artifak kubus yang sudah berantakan sampai akhirnya taslim berusaha untuk mengembalikan kubus tersebut ketempat awalnya agar bisa bebas dari tempat tersebut. Dalam pembuatan karya ini penulis berperan sebagai *sound recordist* dan *sound designer*, dengan tanggung jawab dalam perekaman suara di lapangan saat proses produksi serta membangun konsep audio sesuai yang diinginkan pada pasca produksi melalui penerapan *sound effect, ambience, foley, scoring dan mixing*.

#### **3.2 Konsep Karya**

Konsep Penciptaan: Film pendek fiksi yang menggambarkan keserakahan sebuah arkelog yang menginginginkan artefak untuk dirinya sendiri, terjebak disebuah goa dan berputar terus menerus.

Konsep Bentuk: Film pendek dengan genre *live action, thriller*

Konsep Penyajian Karya: Penyajian karya dilakukan dengan *treatment* audio pada pasca produksi. Penulis akan membentuk suara murmured dalam film dengan melakukan perancangan sound effect berupa suara murmured yang dilayerd dan dibantu oleh plug in Krotos

#### **3.3 Tahapan Kerja**

Penelitian ini akan melalui tahapan kerja sebagai berikut:

##### **3.3.1 Script Breakdown**

###### *a. Script Breakdown*

Pada tahap ini penulis melakukan *breakdown* secara menyeluruh pada *script* untuk hal apa saja yang perlu diperhatikan selama proses syuting apa saja yang ingin diprioritaskan diambil dari suara lapangan. Kemudian juga melakukan *breakdown* untuk *ambience*, *sound effect*, dan hal hal mayor yang dapat membentuk dunia pada filmnya.

### 3.3.2 Perancangan konsep

#### 2. Perancangan Konsep

Penulis melakukan perancangan konsep untuk *sound effect* khusus yang menjadi poin penting dalam film yang berupa suara *murmured* yang meliputi objek kubus yang merupakan objek terkutuk dan penting sebagai inti dari film “U”. Suara *murmured* yang ingin diciptakan oleh penulis adalah membentuk suara *murmured* dari sebuah objek kutukan yang mempengaruhi psikologi karakter. suara *murmured* dari objek kutukan yang dimaksud dengan teori (Belaulieu, 2019) sebuah benda yang diperuntukan untuk mengancam atau menyakiti seseorang atau individu. Seperti contoh pada film “*Lord of the Ring, the fellowship of the ring*” Tahun 2001 karya Peter Jackson dimana karakter Frodo baggins dan Bilbo baggins memiliki cincin yang memanggil menghantui dan menghasut mereka untuk menggunakan cincin tersebut dan kekuatannya.

### 3.3.3 Testing Sound Effect

#### 3. Testing Sound Effect

Pada proses testing *sound effect*, penulis bereksperimen cara membuat suara “*murmured*” dengan mencoba menduplikasi suara dari referensi film *Lord of the Ring, the fellowship of the ring*” suara cincinnya, *Harry Potter The Prisoner of Ascaban* karakter *dementor* yang menjadi gambaran untuk *sound effect* yang ingin diciptakan.