

BAB III

KONSEP PEMBUATAN KARYA

A. Konsep Naratif

1. Deskripsi karya

Format	: Film Fiksi <i>Based on True Story</i>
Tema	: Obsesi, Otoriterian, Teater
Judul	: Malam Bencana yang Tidak Direncanakan dari Pemanggungan Bencana yang Direncanakan
Genre	: Fiksi
Sub Genre	: Drama
Durasi Film	: 26 Menit
Bahasa Primer	: Indonesia
Bahasa Subtitle	: Inggris
Format Data	: 4K
Aspek Rasio	: 2.35.1
Target Penonton	: Mahasiswa dan Penikmat Film
Umur	: 17+

2. Judul

Judul “*Malam Bencana Yang Tidak Direncanakan Dari Pemanggungan Bencana Yang Direncanakan*”, pemilihan judul dalam film ini berangkat dari ketertarikan penulis dan sutradara akan judul-judul pertunjukan teater yang eksentrik. Judul ini memiliki beberapa elemen menarik untuk memancing rasa penasaran penonton dengan permainan

kata paradoks dan ironis. Pemilihan kata “*bencana*” dalam judul ini juga mengacu pada naskah “*Catastrophe*” karya Samuel Beckett yang diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia untuk menjadi refleksi akan tema besar yang diangkat pada film ini.

3. *Produser Statement*

Film ini adalah eksplorasi mendalam tentang obsesi, kontrol, dan kebebasan dalam proses kreatif. Menggunakan latar belakang teater, film ini berfungsi sebagai cermin yang memperlihatkan bagaimana obsesi seorang seniman dapat menimbulkan siklus destruktif interpersonal. Film ini menggali dinamika antara seni dan kehidupan, dan bagaimana keduanya dapat saling membentuk dalam cara yang terkadang tragis, tetapi juga memberi pencerahan.

4. *Film Statement*

Film ini mengeksplorasi bagaimana kekuasaan dalam dunia teater bisa menggerogoti hubungan manusia, menjadikan proses kreatif sebagai medan perang antara kebutuhan artistik dan kemanusiaan yang terpinggirkan. Karakter Sirrah, sutradara yang digerakkan oleh ambisi, memperlihatkan bagaimana seseorang yang terjebak dalam pencarian akan kesempurnaan bisa menjadi kekuatan yang menghancurkan, baik bagi dirinya sendiri maupun bagi orang-orang yang bergantung padanya. Film ini bukan hanya tentang teater, tetapi tentang bagaimana obsesi kita bisa merusak segala yang kita cintai, dan bagaimana bencana bisa datang dari

dalam diri kita sendiri, bahkan ketika kita berusaha untuk menciptakan sesuatu yang indah

5. Premis

Sirrah, seorang sutradara teater yang ingin mementaskan pertunjukan teaternya namun terkendala oleh obsesinya sendiri.

6. Sinopsis

Sirrah (38), seorang sutradara teater ambisius, mempersiapkan pementasannya yang dimainkan dari naskah seorang penulis drama terkenal, Samuel Beckett yang berjudul "*Catastrophe*". Obsesi Sirrah terhadap teater dan kesempurnaan membuat proses latihan di dalam gedung teater penuh tekanan. Dengan sikapnya yang otoriter seperti dalam naskah Beckett, ia menuntut kepatuhan total dari para aktor, terutama Abi, seorang aktor yang menjadi pusat dari pementasan ini.

Namun, di balik layar, konflik internal Sirrah mulai menguasai dirinya, memperburuk hubungannya dengan tim dan mengganggu jalannya produksi. Ketika hari pertunjukan tiba, sesuatu yang tidak direncanakan terjadi. Hal tersebut menjadi titik balik yang tidak hanya menghancurkan pementasan, tetapi juga mengungkap dinamika relasi antar-karakter dan dampak obsesi Sirrah pada dirinya dan orang-orang di sekitarnya yang kini telah menjadi bencana.

B. Konsep Sinematik

Konsep editing pada film yang digunakan adalah teknik ritme. Menggunakan teknik ini dikarenakan fokus psikologis subjek menjadi tujuan utama yang ingin disampaikan sutradara dalam filmnya. Penetapan ritme ini menggunakan berbagai tahap. Terbagi menjadi 3 babak mengikuti puncak dramatik naratif seperti penulisan naskah.

Untuk mewujudkan passing ini, pendukung lainnya juga diperlukan untuk estetika film atau simbol dan emosi yang ingin disampaikan. Diantaranya:

1. Rasio

Menentukan aspek rasio adalah hal mendasar sebelum menggarap sebuah video. Aspek rasio akan menentukan seberapa lebar video dan menentukan ukuran layar yang ideal untuk ditampilkan (Marco S. b. 2023). Menentukan aspek rasio sangat penting jika pembuat film sudah mengetahui kemana output film akan ditayangkan. Ada banyak ragam jenis aspek rasio sesuai kebutuhan.



Gambar 8 – Ragam-ragam rasio dalam produksi film

(Sumber: idseducation.com)

Namun, untuk film ini menggunakan dua aspek rasio dalam 1 film. Dilandasi dengan format rasio *anamorphic* atau 2,39:1 untuk menampilkan kesan megah dan sinema dari film serta sebagai simbol untuk karakter utama yang memiliki kehidupan yang luas saat di dunia teater. Setelah scene berubah diluar ruang gedung pertunjukan teater berubah menjadi 4:3 sebagai simbol kehidupan sirih yang sempit.

2. Typography

Berbagai jenis *font* membangkitkan emosi yang berbeda dan dapat mengomunikasikan berbagai nada atau tema. Dengan pembungkusan film yang elegan namun *simple*, *font* yang akan digunakan berupa "*Times New Roman*".

3. Transisi

Transisi berfungsi untuk menggabungkan perpindahan antara audio atau visual adegan ke adegan lain agar lebih menarik. Banyak ragam transisi dan lebih baik digunakan sesuai dengan kebutuhan tema dari film yang digarap. Untuk film ini yang digunakan hanya menggunakan tiga jenis, diantaranya:

- *Cut to cut*, transisi ini umum digunakan dan menjadi dominasi pada perpindahan adegan pada film. Karna film yang dibentuk dengan konsep elegan maka tidak terlalu banyak transisi yang berlebihan akan memberikan kejanggalan sebuah film bergenre drama, yang seakan seperti konten *short video*.

- *L Cut* and *J Cut*, transisi ini digunakan untuk memberikan ruang ekspresi lawan dialog, mengantisipasi patahan janggal, dan menambahkan estetika dalam sebuah keberlanjutan adegan.
- *Fade In* and *Fade Out*, transisi ini digunakan untuk menambah realisme dalam sebuah film yang berlatar teater. Seumpama mata menatap layar pertunjukan teater dengan tirai terbuka atau tertutup dan lampu yang perlahan muncul atau memudar.

4. *Scoring*

Musik pada film menjadi sebuah alat untuk membentuk film mencapai sebuah emosi yang tepat. Namun dalam film realisme musik tidak terlalu diutamakan. Pada film ini, penambahan musik hanya sebagai pendukung tambahan. Musik yang diterapkan memiliki warna yang tidak jauh dengan film yang dibentuk dengan visi artistik yang elegan. Musik yang digunakan berupa musik klasik ala Vivaldi dan ditempatkan pada *credits film*.



Gambar 9 – Scoring mengimplementasikan gaya musik Antonio Vivaldi yang Berjudul

“The Four Seasons- Summer- Presto”

(Sumber: Google)

5. *Sound Design*

Desain suara sangat penting pada sebuah film. Suara memiliki kekuatan yang sangat penting untuk psikologis penonton dalam pembentukan emosi pengalaman menonton. Desain suara juga dapat membawa kita melintasi ruang dan waktu (Dave Hagen, 2023). Elemen ini mencakup *Foley*, *SFX*, *ADR*, dan *Sound Design*. Seluruh film yang ditayangkan pada bioskop ataupun industri-industri film memiliki audio yang kaya dari berbagai elemen tersebut. Dalam film ini juga menerapkan design audio yang lengkap dalam elemen tersebut untuk menciptakan

realisme yang kuat dalam sebuah film dan membangkitkan emosional penonton. Permainan *SFX* menjadi kunci utama untuk menciptakan sebuah film tampak lebih hidup. Inilah beberapa yang akan muncul untuk memperkuat adegan:

- *ambience* gedung pertunjukan
- *ambience crowd* dalam ruangan
- *ambience crowd* luar ruangan
- *roomtone* gedung
- *ambience* tukang
- *ambience* basement
- suara gong
- suara jam
- suara langkah kaki pada kayu
- suara gesekan baju
- suara korek
- suara rokok terbakar
- suara kamera

6. *Color grading*

Color grading adalah proses penyesuaian dan pemrosesan warna dalam produksi film untuk mencapai tampilan warna yang diinginkan. Warna dalam film selain memberikan estetika dalam film juga menentukan mood dalam penceritaan dan memperlihatkan secara garis besar genre yang diangkat. Warna sangat berpengaruh mempengaruhi


psikologis penonton untuk merasakan emosi yang disampaikan dalam film. Dalam film ini, "*Whiplash* (2014)" Menjadi referensi untuk memberikan ruang emosional ketegangan para penonton dengan kuning panggung yang mencekam.



Gambar 10 – Still Image Film Whiplash (2014)

(Sumber: *The Movie DB.com*)

7. Alat Pendukung

No.	Alat	Gambar	Fungsi
1.	<i>Macbook Pro</i> <i>MI</i>		Hardware untuk menyunting gambar

2.	<i>SSD SanDisk 1TB</i>		Hardware penyimpanan visual maupun audio
3.	<i>Card Reader</i>		Hardware untuk mentrasfer file dari micro SD
4.	<i>Adobe Premiere cc 2022</i>		Software editing offline
5.	<i>Davinci Resolve 20</i>		Software color grading keseluruhan film
6.	<i>Adobe After Effect cc 2022</i>		Software penambah special effect

7.	<i>Avid Pro Tools12</i>		Software pengeditan audio film
----	-----------------------------	--	--------------------------------------

Tabel 2 – Table *hardware & software* menyunting gambar

8. Rancangan Anggaran Biaya

Departemen Paska Produksi memberikan anggaran kepada produser sebagai mendukung pekerjaan yang berkaitan dalam tahap pasca produksi. Berikut rancangan anggaran yang akan dikeluarkan:

No.	Deskripsi	Jumlah	Harga
1.	<i>SSD SanDisk 1TB</i>	1	1.500.000
2.	Konsumsi Editor Offline	1	150.000
3.	Konsumsi Editor Online	1	150.000
Total			1.800.000

Tabel 3 – Table rancangan anggaran biaya editor