

Buletin



UNIVERSITI
TEKNOLOGI
MARA

e-ISSN: 2600-8289

Muharram 1446H/ Julai 2024

ACIS

Aplikasi Kaedah Fekah *Al-Umur Bi Maqasidiha* Dalam Konteks Hijrah Masa Kini

Inspirasi Hijrah Kepada Generasi Muda **6**

Menggapai Kecemerlangan Melalui Hijrah Nabi **8**

Hikmah Hijrah Rasulullah SAW **9**

Karya Kreatif: Sumber Idea Berlandaskan Pengalaman dan Teknik
Pengembangan Idea **11**

Mengungkap Hijrah Harta : Sorotan Webinar Eksklusif Zakat
Pendapatan **13**

Puisi: Ilustrasi Ilham Ke Naskah Kreatif **16**

eISSN 2600-8289



9 772600 828001

Karya Kreatif: Sumber Idea Berlandaskan Pengalaman dan Teknik Pengembangan Idea



Oleh:

Shahril Anuar Abdul Ghalim

Pensyarah Kanan, Fakulti Komunikasi dan
Pengajian Media (FKPM),
UiTM Negeri Sembilan, Kampus Rembau

Dalam pembikinan sesuatu karya kreatif, idea merupakan asas utama yang perlu dititikberatkan. Dengan kata lain, ia merupakan tapak yang akan berfungsi sebagai penjana jalan cerita dan bakal diolah menjadi sesuatu jenis karya kreatif. Dalam fokus penulisan ini, kita akan membincangkan mengenai karya kreatif dalam bentuk atau format audio visual. Perbincangan akan mendasari mengenai sumber idea berdasarkan pengalaman dan teknik bagi tujuan pengembangan idea.

Umum mengetahui bahawa karya audio visual adalah suatu hasil seni yang memaparkan jalan cerita lengkap berpandukan idea dari pengarah. Bermula dengan babak permulaan, pertengahan dan pengakhiran. Ini adalah suatu yang harus dipraktikkan dalam persembahan audio visual bagi pemahaman tontonan. Karya kreatif ini akan dihasilkan dengan gabungan penjana idea dalam menentukan tema, penghasilan skrip (dialog, monolog dan naratif), watak dan perwatakan, latar masa dan tempat, pergerakan kamera, kesan bunyi dan pencahayaan dan sudut pandangan serta sasaran khalayak. Rangkuman ini perlu diperhalusi bagi menghasilkan kesan yang optimum pada hasil karya dan khalayak penonton. Dalam kupasan kali ini, penulis akan membincangkan secara ringkas berkenaan penggunaan teknik penggunaan dialog dan pergerakan kamera.

Terdapat pelbagai bentuk karya kreatif dalam persembahan audio visual antaranya dokumentari, rancangan majalah, forum bual bicara, iklan, drama, dan juga filem. Kesemua yang dinyatakan mempunyai format yang tersendiri bagi memastikan kepelbagaian yang wujud dalam karya kreatif. Maka, idea juga harus diteliti bagi kesesuaian bentuk persembahan yang ingin disampaikan.

Apabila kita memperkatakan tentang karya kreatif, idea atau ilham merupakan perkara penting untuk dibincangkan. Persoalan demi persoalan perlu dilontarkan dalam menentukan idea yang cuba digarap. Antaranya ialah apakah langkah awal yang diperlukan apabila seseorang individu memperoleh idea? Bagaimanakah untuk menyesuaikan idea dengan bentuk persembahan? Apakah proses yang perlu bagi mengembangkan idea? Ini antara persoalan yang agak sukar untuk diperhalusi apabila seseorang ingin memulakan langkah sebaik sahaja terfikir sesuatu difikiran mereka.

Terdapat beberapa sumber yang dikenalpasti mampu untuk menjana idea seseorang. Antaranya yang popular ialah seperti menjalankan penyelidikan, sesuatu topik tumpuan pembacaan, inspirasi berdasarkan tontonan, kupasan melalui latihan/bengkel dan juga pengalaman sendiri. Kesemuanya ini mempunyai keistimewaan tersendiri dari segi kematangan dan kualiti idea.

Pada penulisan kali ini, apa ingin ditekankan adalah pada salah satu sumber idea yang mampu dijana oleh setiap individu sebagai permulaan dalam berkarya iaitu sumber daripada sudut pengalaman sendiri. Secara amnya, pengalaman hidup merupakan proses pembelajaran dan pengamatan manusia seharian. Pengalaman setiap manusia adalah berbeza-beza dan terdapat pelbagai faktor yang membezakannya seperti jantina, umur, zaman, latar belakang, dan lain-lain lagi yang menjadi dasar kelainan dari sudut pengalaman.

Sebagai contoh mudah, manusia mempunyai pengalaman kehidupan yang berbeza jika diukur mengikut zaman seperti zaman kanak-kanak, remaja, dewasa dan dihujung usia. Ianya bukan terhad kepada si pelaku tetapi mereka yang menyaksikan atau memerhatikannya juga turut mampu untuk menghuraikan pengalaman tersebut. Ini adalah salah satu cara pengamatan idea berlandaskan pengalaman sendiri dan pengalaman orang lain sebagai sumber. Pengalaman tersebut mampu diterjemahkan dalam bentuk karya kreatif jika dijana dengan baik dan mengikut proses yang tertentu. Keunikan idea berdasarkan pengalaman sememangnya antara yang popular kerana ketulenan dan pembuktian yang wajar. Pengalaman mampu diterbitkan bagi tujuan perkongsian kehidupan agar menjadi panduan dan sumber rujukan bagi individu lain seandainya melalui situasi atau keadaan yang sama.

Idea daripada pengalaman dirasakan lebih menjanjikan sesuatu hasil yang meyakinkan kerana berdasarkan pengalaman yang dilalui maka ianya akan membuatkan jalan cerita lebih mudah diterima (logik) dan menarik serta tidak sukar bagi tujuan pemahaman. Cumanya garapan konsep perlu disusun dengan teknik yang baik iaitu perlu ada satu jalan cerita yang mampu membawa penonton merasai seperti mana seharusnya.

Antaranya dialog dan naratif perlu disusun dengan baik untuk mengelakkan terlalu banyak maklumat yang cuba disampaikan dalam satu-satu masa. Terlalu banyak penggunaan dialog juga akan mengakibatkan penonton terikat dengan apa yang cuba disampaikan melalui audio. Sebaiknya dialog digarap bersesuaian dengan naratif visual yang mampu diterjemahkan oleh penonton melalui

pengamatan sendiri. Ini akan menimbulkan impak yang baik kerana memberi ruang kepada penonton untuk berfikir seketika sambil mentafsirkan dialog yang dihasilkan oleh watak. Naratif visual memainkan peranan penting dalam membawa penonton merasai kesan sesuatu situasi.

Contohnya seperti penyusunan visual babak perpisahan antara anak dengan ibu bapa ekoran desakan kehidupan. Dialog yang banyak atau kerap akan membuatkan penonton mungkin akan berjaya mengesan kelemahan lontaran suara (jika ada) seperti kelancaran pertuturan, kewajaran dialog, tahap penghayatan dan sebagainya. Kesemua ini mampu diatasi dengan kehadiran naratif visual. Ia meliputi cara pandangan, pergerakan tubuh, suasana sekeliling dan unsur simbolik yang mampu dicetus bagi membawa suasana yang sepatutnya.

Begitu juga dengan pergerakan kamera. Pengalaman yang cuba dibawa akan lebih membawa impak yang berkesan jika diadun dengan pergerakan kamera yang mampu menghasilkan kesan visual yang baik. Kamera membawa fungsi seperti mata manusia dalam memerhatikan keadaan alam ini. Maka sumber pengalaman yang cuba diangkat menjadi karya kreatif ini juga harus seiringan dengan pengamatan peribadi individu melalui deria penglihatan (pergerakan kamera).

Seperti contoh bagaimana pengalaman seseorang melalui detik kesedihan akibat kehilangan insan tersayang?. Dengan mudah kita akan menjawab tentulah melalui tangisan bagi menggambarkan kesedihan tersebut. Tetapi kesan visual mampu untuk membuatkan penonton bukan sahaja nampak keadaan tersebut secara fizikal tetapi merasainya jika penggunaan pergerakan kamera dilakukan dengan baik. Penggunaan teknik untuk membawakan perasaan sedih lebih berkesan. Realitinya, jika kita melihat orang menangis dengan jarak yang jauh maka kita mungkin tidak akan merasai kesedihan mereka berbanding jika kita merapati mereka dengan jarak yang lebih dekat.

Kesimpulannya, terdapat banyak lagi teknik yang perlu diaplikasi bagi mengembangkan idea berdasarkan sumber pengalaman. Ternyata bukan mudah untuk menjana idea bagi tujuan karya kreatif. Tidak dinafikan pengalaman manusia yang pelbagai mampu untuk mencetuskan jalan cerita yang baik tetapi keperluan dan adunan pelbagai faktor lain menjadi penentu samada idea tersebut mampu untuk dikongsikan dengan khalayak penonton dengan berkesan.