

mempengaruhi emosi penonton dan membawa mereka ke dunia yang berbeda. Keseluruhan desain set juga dapat secara detail membentuk cara bagaimana kita memahami peristiwa yang terdapat didalam sebuah cerita. (hlm.115)

2.4 PROPERTI

Menurut Bordwell (2023), properti atau *props* adalah benda yang digunakan untuk memanipulasi atau sebagai benda yang dapat mendukung set. Ketika suatu properti yang ada di dalam set berfungsi sebagai pendukung aksi, maka dapat disebut sebagai properti. Properti juga dapat digunakan untuk menggambarkan psikologi sebuah karakter. Contoh, seorang karakter yang menggunakan properti stetoskop, maka secara langsung penonton mengerti bahwa karakter tersebut bekerja sebagai dokter. (hlm. 120)

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Potret (2024) merupakan film pendek fiksi *live action* bergenre drama yang diproduksi oleh Rein Visual yang mengangkat tema berdamai. Film ini menggunakan format digital berdurasi 15 menit dengan resolusi 1920x1080 pixel dan memiliki *aspect ratio* 9:16. Film Potret ini menceritakan tentang seorang anak muda berumur 17 tahun bernama Anwar yang diharuskan untuk menjadi kepala keluarga untuk ibunya. Anwar bekerja di studio foto jauh dari rumah kontrakan yang Anwar tempati. Kontrakan yang Anwar tempati berada di perkampungan yang status perekonomiannya rendah. Anwar menganggap bahwa kamarnya adalah *safe space* baginya sehingga terlihat tertata rapi yang berbanding terbalik dengan ruang tamu. Karakter Anwar dibentuk sebagai karakter yang memiliki ambisi dengan fotografi, seni musik, dan juga membaca buku tentang sejarah filsafat.

Suatu hari Anwar bertemu dengan ayahnya, Aryadi yang sudah lama meninggalkan Anwar dan ibunya, Ayu di studio foto tempat Anwar bekerja.

Aryadi datang dengan keluarga barunya dengan bahagia. Anwar seketika terpaku dan tetap berusaha melayani Aryadi. Saat pemotretan akan berlangsung, Anwar memotret momen Aryadi dan keluarganya yang sedang bersiap-siap sehingga Anwar dapat menyimpan foto spontan atau *candid* dan menyimpannya di kamar. Anwar pun pulang dan sesampainya di kamar, Anwar langsung menyulap kamar tersebut seolah pameran foto yang berisikan foto-foto *candid* keluarga lain dan juga keluarga Aryadi. Anwar merasakan bahwa dengan foto-foto *candid* yang di pajang merupakan realita yang tidak terlihat di dalam foto keluarga bahagia.

Konsep Karya

Sebagai *production designer*, pada film Potret penulis merancang dan membangun set dan properti ruang tamu dan kamar Anwar untuk menggambarkan *3D Character* Anwar. Penulis menggunakan elemen-elemen karakter Anwar sebagai landasan perancangan dan pembangun set kamar Anwar. Maka penulis memenuhi set kamar Anwar dengan properti yang dapat merepresentasikan *3D Character* Anwar.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Penulis melakukan *script breakdown* sebagai tahap awal pembangunan konsep artistik. Penulis menganalisis dan mencatat properti yang tertulis di dalam naskah, mencatat lokasi set serta menganalisa beberapa properti di luar naskah yang cocok untuk menggambarkan set yang diceritakan di naskah secara garis besar. Setelah itu penulis beralih ke *art breakdown* yaitu tempat dimana penulis menjabarkan kembali set dan properti yang sudah dicatat pada saat *script breakdown* secara garis besar.

b. Observasi

Pada proses observasi, penulis mulai berkoordinasi dengan *script writer* mengenai *3D Character* serta *backstory* karakter Anwar. Pada akhir diskusi, penulis menggunakan dimensi sosiologi dan psikologi karakter

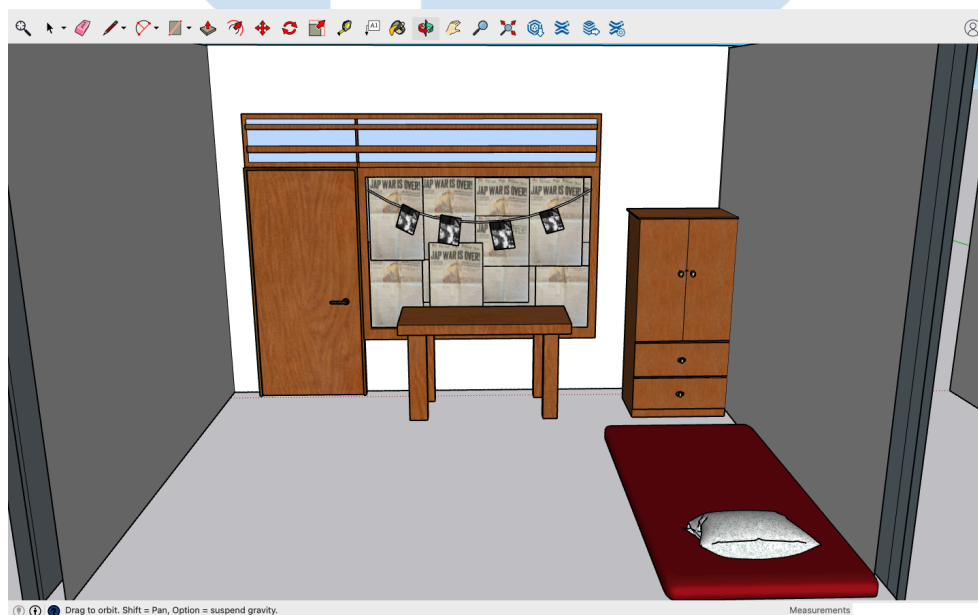
Anwar sebagai landasan untuk merancang dan membangun set dan properti rumah Anwar. Kemudian penulis mulai mencari referensi set dan properti melalui adegan-adegan film yang menggambarkan kamar dan ruang tamu yang berbanding terbalik. Penulis mulai melengkapi *art breakdown* dengan penjabaran properti yang lebih detail.

c. Studi Pustaka

Teori yang dipilih oleh penulis sebagai acuan penelitian adalah teori *3D Character*, dan disertai dengan teori-teori pendukung.

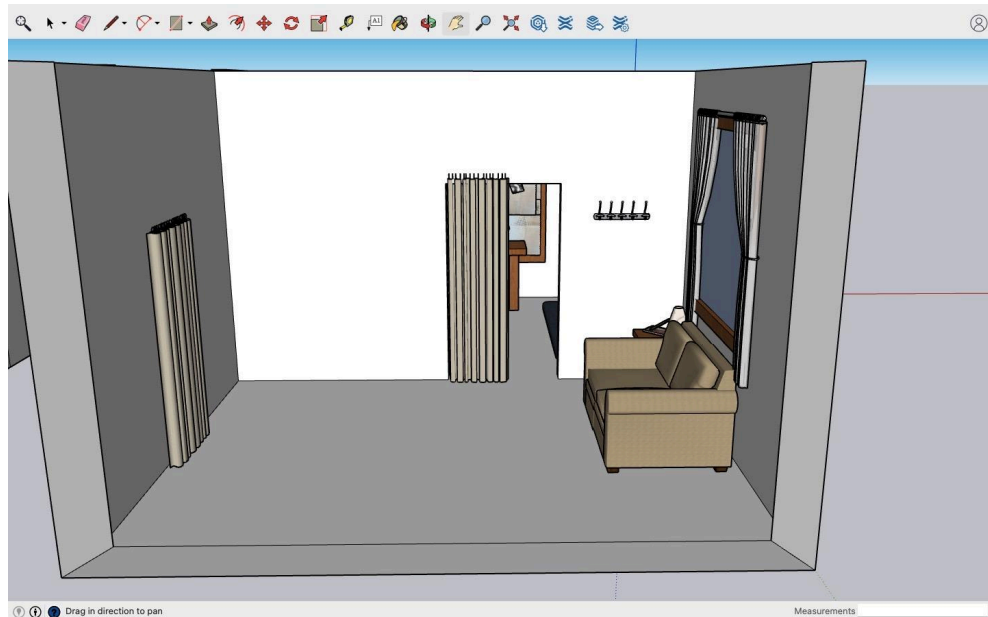
d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan proses *scouting*, penulis membuat rangka set menggunakan aplikasi *Sketchup* untuk acuan gambaran set kamar Anwar dan ruang tamu. Penulis berdiskusi dengan director mengenai properti yang cocok untuk menggambarkan kamar Anwar dan ruang tamu.



Gambar 3.1.1 *Sketchup* kamar Anwar
(Sumber : Dokumen Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1.2 *Sketchup* ruang tamu
(Sumber : Dokumen Pribadi)

2. Produksi:

Pada proses produksi, penulis mengimplementasikan hasil perancangan pasca produksi dengan membangun set dan properti rumah Anwar kemudian penulis mengarahkan *set dresser* untuk menata properti dengan baik dan sesuai dengan yang sudah dirancang.

4. ANALISIS

Konsep perancangan dan pembangunan set dan properti rumah Anwar adalah untuk menggambarkan dan membangun dunia karakter Anwar pada film 'Potret'. Teknis penulis dalam menciptakan set dan properti rumah Anwar berdasarkan teori *3D Character* sebagai acuan utama kemudian melakukan penjabaran *3D Character* karakter Anwar. Hal ini sangat mempermudah penulis untuk menganalisa elemen atau aspek apa yang ada di dalam ketiga dimensi tersebut yang dapat dijadikan landasan untuk menggambarkan dunia karakter secara harfiah. Perancangan set dan properti rumah Anwar dilandasi dengan teori Eboch (2016) mengenai *3D Character* sebagai landasan utama karena seorang *production designer* harus memahami terlebih dahulu *3D Character* tokoh yang