

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Film Potret, merupakan film fiksi pendek berdurasi 22 menit 17 detik. Film ini mendeskripsikan sosok Anwar, seorang fotografer yang diam-diam mengabadikan momen-momen lain dari foto keluarga. Momen-momen tersembunyi tersebut dikumpulkan oleh Anwar sebagai galeri pribadinya. Masalah muncul ketika Anwar dipertemukan kembali dengan keluarga bapak kandungnya yang baru. Pertemuan tersebut memicu reaksi psikologis Anwar yang menjelaskan tindakan tak wajarnya.

3.2. KONSEP KARYA

Konsep penciptaan film ini berfokus pada eksplorasi tema realitas di balik fasad keluarga yang terlihat sempurna dalam sesi foto. Konsep yang lahir dari pengamatan mendalam terhadap kehidupan sehari-hari dan dinamika hubungan keluarga. Melalui karakter Anwar yang diam-diam memotret momen lain sebelum pemotretan; tentang kenyataan di balik setiap “potret sempurna” yang justru terdapat emosi dan kompleksitas yang disembunyikan. Karya ini merupakan drama keluarga dengan pendekatan visual sinematik yang realistis, kemudian disajikan melalui perpaduan antara narasi linier dengan elemen visual yang dipresentasikan dengan ritme yang perlahan, untuk memberikan ruang bagi penonton merenungi setiap momen dan kedalaman karakter Anwar dalam membangun suasana kontemplatif.

3.3. TAHAPAN KERJA

1. Breakdown Scene

Tahapan ini dilakukan dengan penulis membaca skrip dan membedah per *scene* untuk memahami kebutuhan suara dan emosi yang ingin disampaikan di setiap *scene*. Penulis akan menganalisis setiap *scene* untuk menentukan jenis efek suara, musik, dan dialog yang dibutuhkan, serta bagaimana elemen-elemen ini dapat digunakan untuk memperkuat narasi dan menciptakan pengalaman audio yang imersif bagi penonton.

2. Referensi untuk pengaplikasian SFX

Pada tahap ini, *sound designer* akan mencari referensi dari berbagai sumber, seperti film, video game, dan rekaman suara, untuk mendapatkan inspirasi dan ide untuk efek suara (*sound effect*) yang akan digunakan. Referensi ini membantu dalam menentukan jenis suara, tekstur, dan nuansa yang sesuai dengan *scene* dan karakter dalam film.

3. Perancangan Sound Efek (SFX)

Tahapan ini melibatkan proses kreatif dalam merancang dan menciptakan efek suara yang unik dan orisinal untuk film. *Sound designer* akan menggunakan berbagai teknik, seperti rekaman lapangan, manipulasi suara digital, dan *foley*, untuk menghasilkan efek suara yang realistis dan imajinatif, yang akan menghidupkan dunia film dan meningkatkan pengalaman menonton.

