

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1.Deskripsi Karya

Film pendek fiksi berjudul *Tide of Memories* merupakan karya tugas akhir bergenre drama dengan tema *acceptance*. Film ini memiliki durasi kurang lebih 15 menit dan memiliki aspek rasio 1,85:1.

#### 3.2.Konsep Karya

Film *Tide of Memories* bercerita tentang karakter Fandi (13) yang sangat dekat dengan ayahnya Jeremy (44). Konsep penciptaan karya ini berawal karena relasi ayah dan anak yang sangat dekat. Sebagai orang tua dan anak mereka saling memberikan afeksi, terbiasa menyatakan kasih sayang secara verbal ataupun non verbal, dan tidak ada rasa canggung. Fandi dan Jeremy merasa nyaman melakukan aktivitas bersama. Karena perasaan itu, Fandi bahkan memilih untuk tidur di kamar Jeremy meski memiliki kamar sendiri. Di kamar Jeremy, Fandi juga mengisi kamar itu dengan barang-barangnya. Desain *set* kamar dirancang sederhana walaupun status sosial yang dimiliki adalah menengah ke atas.

*Set* interior kamar didominasi oleh karakter Jeremy sebagai pemilik kamar namun secara properti seimbang tidak ada yang lebih mendominasi. Properti yang digunakan merepresentasikan masing-masing karakter. Barang yang dimiliki Fandi memiliki warna yang lebih mencolok dibanding Jeremy. Barang yang mereka miliki mencerminkan statusnya. Fandi sebagai pelajar memiliki barang seperti meja belajar, buku sekolah, alat tulis, sedangkan Jeremy sebagai karyawan teknik sipil memiliki meja kerja dan peralatan yang dibutuhkan untuk bekerja meski Jeremy jarang melakukan pekerjaan kantornya di rumah. Dalam kamar itu terdapat juga *hand props* yang digunakan oleh kedua karakter dalam keseharian mereka seperti TV dan gim konsol untuk bermain dan nonton bersama. Barang yang ada di dalam kamar tersebut cukup banyak. Saat Jeremy meninggal dunia, Fandi dalam fase *denial* dan seolah bertemu Jeremy yang sedang merapikan bajunya ke dalam kardus di kamar itu. Terdapat efek asap dari kamar untuk memperkuat suasana. Setelah itu mereka melakukan aktivitas seperti yang biasa mereka lakukan, dilanjutkan dengan

memilah barang-barang mereka. Saat Fandi tertidur Jeremy menyusun barang-barang mereka ke dalam kardus. Fandi terbangun menyadari bahwa Jeremy sudah tidak ada di kamar itu dan barang-barang mereka sudah tersusun dalam kardus. Fandi kemudian menerima kenyataan bahwa Jeremy sudah tiada dan pindah ke rumah paman dan bibinya. Fandi meninggalkan barang Jeremy bersama barang lama miliknya yang sudah tersusun rapi dalam kardus.

### 3.3. Tahapan Kerja

*Production designer* memiliki peran yang penting untuk mengimplementasikan skenario ke dalam visual selama proses produksi film pendek *Tide of Memories*. *Production designer* memiliki tanggung jawab pada elemen visual *mise-en-scene* agar sesuai dengan narasi. Tahapan kerja *Production designer* dibagi menjadi 3 bagian besar yaitu: praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

#### 3.3.1. Pra produksi

Pada tahap ini *production designer* akan berdiskusi dengan *director* dan *DOP* untuk membahas visual yang ingin dicapai dengan cara menyamakan visi, ide, dan gagasan.

a. Analisis naskah dan karakter

*Production designer* membaca dan menganalisis naskah agar lebih memahami aspek naratif dan bisa diimplementasikan ke dalam visual. Selain ini *production designer* juga menganalisis karakter agar memahami karakter secara mendalam.

b. Riset

*Production designer* melakukan riset dan mencari referensi untuk kebutuhan *set*, *props*, lokasi, *costume*, dan *makeup* yang sesuai dengan skenario dan karakter.

c. *Location hunting*

*Production designer* bersama dengan *head* lainnya akan ikut mencari lokasi yang tepat dan sesuai dengan narasi.

- d. Membuat *art breakdown* dan *set* desain

Setelah mencari lokasi yang tepat, *production designer* akan membuat *art breakdown* barang yang dibutuhkan dan membuat *set* desain sebagai gambaran

- e. *Props Hunting*

Setelah membuat *list* dan *set* desain, *production designer* akan melakukan *hunting* properti yang dibutuhkan.

### 3.3.2. Produksi

Pada tahapan produksi, semua perancangan yang sudah dibuat akan direalisasikan di lokasi syuting. Kru artistik akan bekerja sama dan melakukan *preset* saat 1 hari sebelum syuting agar persiapan hari produksi tidak terburu-buru. Properti yang sudah dikumpulkan akan disusun sesuai perancangan, serta menjaga *continuity*. Pada saat syuting, *production designer* akan *standby* di monitor untuk memastikan seluruh tampilan visual sesuai dengan rancangan. Kru artistik akan membantu menyediakan *hand props* yang dibutuhkan saat adegan berlangsung. Jika terjadi *retake* dan terdapat properti yang berubah letak atau wujud, kru artistik akan segera langsung mengembalikan seperti semula. Setelah syuting selesai, *production designer* dan kru artistik bertanggung jawab untuk mengembalikan dan merapikan lokasi syuting seperti semula.

### 3.3.3. Pascaproduksi

Pada tahap ini *production designer* membuat *budgeting* sesuai dengan pengeluaran yang sudah terpakai untuk kebutuhan artistik pada saat syuting. *Production designer* juga bertanggung jawab untuk memastikan kembali barang yang dipinjam atau sewa sudah dikembalikan dengan keadaan seperti semula, juga merapikan barang yang milik kelompok.