

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Dalam pembuatan tugas akhir ini, penulis membuat film pendek bergenre drama, komedi yang bertemakan keserakahan, film ini akan berdurasi 15 menitan. Film *Surya Dapet Emas (Kali)* menceritakan seorang Surya yang mendapatkan emasnya secara bersamaan dengan Benny dan Lukman, namun karena keserakahan Surya, Surya tidak mau membagi emasnya kepada Benny dan Lukman sehingga terjadi perebutan emas yang ditemukannya oleh Surya, Benny, dan Lukman.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis sebagai sound designer merancang konsep, perekaman suara saat produksi, hingga proses pasca produksi serta merancang penerapan lagu dangdut pada film *Surya Dapat Emas (kali)* pada scene kejar – kejaran oleh 3 karakter yaitu Surya, Benny, dan Lukman.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan : film pendek fiksi yang menceritakan seorang penggali emas yang serakah ketika dia dan teman – temannya menemukan bongkahan emas besar yang ada di sungai.

Konsep Bentuk : film pendek fiksi bergenre drama komedi.

Konsep Penyajian Karya : penyajian karya dilakukan dengan konsep serta rancangan musik dangdut ketika proses pasca produksi, yang digunakan untuk memberikan rasa komedi pada adegan kejar – kejaran untuk merebut bongkahan emas antara Surya, Benny, dan Lukman.

Tahapan Kerja

Penulis akan melakukan tahapan kerja sebagai berikut :

1. Breakdown scene
2. Referensi musik dangdut
3. Perancangan musik dangdut

4. ANALISIS

Penulis akan fokus hanya pada adegan kejar – kejaran antara Surya, Benny, dan Lukman. Penulis akan menganalisis dan mencoba Kembali musik dangdut yang sudah dibuat. Pada adegan ini terlihat Surya mencoba kabur dengan bongkahan emas yang sudah ada ditasnya dia, namun sesaat Surya menyalakan mesin motornya terlihat dari kejauhan Benny dan Lukman mengejar surya dari belakang untuk mendapatkan bongkahan emas tersebut. Sesaat kemudian Surya, Benny, dan Lukman sampai di sungai yang biasa mereka gali seketika Benny menendang motor Surya sampai terjatuh, Surya, Benny, dan Lukman merebuti bongkahan emas yang terjatuh sehingga terlempar jauh ke sungai tersebut.

4.1. BREAKDOWN SCENE

Penulis dan sutradara akan berdiskusi mengenai *scene* yang akan dipakai *scoring*, setelah memahami dan apa yang ingin sutradara sampaikan, penulis akan membuat *sound breakdown* yang meliputi dialog, *sound effect*, dan *scoring*. Setelah memahami tujuan sutradara dan menentukan *scene* yang akan dipakai *scoring* penulis akan berdiskusi dengan *music composer* untuk merancang *scoring* dangdut koplo yang sesuai dengan tujuan sutradara dan penulis sebagai *sound designer*.

Penulis sebagai *sound designer* menyetujui keputusan sutradara pada *scene* kejar – kejaran akan menggunakan teknik musik *anemphatetic*, menurut (Davison & Reyland, 2016) musik *Anempathetic* merupakan teknik penggunaan lagu yang tidak selaras dengan suatu adegan di dalam film, sehingga menciptakan kontras