Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Salam (2011), penelitian kualitatif merupakan tradisi dalam ilmu sosial di mana kita mengamati orang dalam batas teritorial dan interaksinya dengan bahasa serta bahasa mereka sendiri. Penelitian kualitatif menggunakan *multimethods* sebagai fokusnya untuk mengkaji suatu masalah dalam masalah untuk memberi makna dan menginterpretasi suatu fenomena yang melibatkan penggunaan kajian dan kumpulan pengalaman empirik (hal. 26-27).

3.1.1. Sinopsis

Seorang wanita bernama Pin yang kesepian dan terjebak dalam apartemennya karena kakinya di-gips akibat kecelakaan yang dialaminya. Dalam kesepiannya, dia selalu ber-sms dengan temannya sampai suatu hari ada sebuah sms dari nomor tak dikenal yang ternyata seorang pria dan akhirnya Pin mulai tertarik dengan pria tersebut. Pin yang penasaran dengan pria tersebut, meminta alamat *IM* Pin meminta foto pria tersebut tetapi Pin diminta untuk mengirimnya terlebih dahulu. Tanpa berpikir dua kali, Pin langsung mengambil foto diri dan mengirimnya kepada pria itu lalu kemudian Pin menerima kiriman foto yang jika dilihat dengan sekilas tidak terlihat apa–apa tetapi pria itu berkata bahwa dia berada di sebelah Pin, namun Pin tidak melihat ada siapapun juga di dalam foto selain dirinya. Pin mulai curiga sampai dia menemukan sebuah artikel tentang 100 hari kematian

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

seorang pria yang meninggal karena kecelakaan dan orangtua sang pria ikut menguburkan ponselnya supaya sewaktu–waktu jika pria tersebut merasa kesepian bisa menelpon ke rumah.

Hal aneh pun mula terjadi. Pin mulai tidak menghiraukan pesan dari pria itu namun pria itu terus mengirim pesan sampai pada akhirnya pria itu berkata bahwa dia sudah berada di depan gedung apartemen Pin dan sedang berjalan menuju kamar Pin. Pin segera bergegas ke pintu untuk mengunci pintu. Lampu – lampu di lorong mulai padam satu–persatu dan akhirnya lampu kamar Pin ikut padam. Ponsel Pin berbunyi berisi pesan masuk dari pria itu yang mengatakan bahwa dia sudah berada di dalam kamar Pin. Wajah pria itu tiba–tiba muncul dan membuat Pin kaget sehingga terjatuh dari jendela apartemennya ke jalan hingga meninggal. Sebuah mobil jenazah lewat melewati mayat Pin dan kemudian ponsel Pin muncul foto Pin yang dikirim ke pria tadi dan sudah ada wajah pria itu di samping Pin.

3.2. Tahapan Kerja

Langkah penelitian yang dilakukan penulis adalah dimulai dari mencari ide dasar tentang hubungan set dan properti dengan film yang kemudian ditentukan film apa yang akan dibahas. Setelah itu, penulis mencari referensi yang berkaitan dengan hal yang akan dibahas dari kampus lain, salah satunya Institut Kesenian Jakarta yang memiliki Fakultas Perfilman. Membaca buku referensi lain seperti *e-book* yang didapatkan dari dosen pembimbing serta melakukan *browsing* di internet mengenai macam–macam set dan properti serta penggunaannya sebagai alat untuk menarasikan jalan cerita film.

Peranan Set dan..., Atika Yoestanto, FSD UMN, 2013

3.3. Temuan

Selama proses penulisan laporan skripsi ini, penulis menemukan bahwa di dalam *main set* pada segmen pertama film *4bia* yang berjudul *Loneliness* terbagi menjadi tiga zona utama berdasarkan hirarki ruang, yaitu balkon yang merupakan zona umum, meja komputer yang merupakan zona umum/zona pribadi, dan kasur yang merupakan zona pribadi. Serta beberapa properti yang sering muncul di tiga zona tersebut dan merupakan properti penting supaya cerita dapat terbangun adalah, ponsel, kruk, boneka, dan komputer.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA