

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Skripsi ini merupakan laporan dari Tugas Akhir yang berupa karya *trailer* dari film pendek “*Setengah Nada Bergeming*”. Film ini menceritakan tentang seorang anak muda bernama Dodie yang ingin menjadi musisi, tetapi ayahnya yang idealis melarangnya. Dalam pembuatan karya ini, penulis menggunakan *3d character* ayah sebagai acuan untuk merancang properti dan set. Karena pada *scene* ini karakter ayah lebih dominan dibandingkan dengan karakter Dodie. Lalu penulis menggunakan metafora visual untuk menggambarkan karakter ayah dalam merancang set dan properti dalam *trailer* “*Setengah Nada Bergeming*”. Penulis akan menerapkan teori – teori yang telah dibahas dalam BAB II pada skripsi ini.

Penulisan ini dibuat menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Menurut (Wahidmurni, 2017) metode penelitian kualitatif merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data yang berupa narasi yang bersumber dari wawancara, pengamatan, dan dokumen (hlm. 1). Setiap data yang ada pada penulisan ini didapat melalui studi literatur dengan membaca buku dan jurnal guna menentukan objek yang akan digunakan untuk menjadi metafora visual. Dan juga melakukan studi visual dengan menonton film sebagai acuan dalam merancang set dan properti.

3.1.1. Sinopsis

Dodie merupakan seorang mahasiswa jurusan bisnis yang memiliki hobi bermain musik dan bercita-cita sebagai pemusik. Tetapi ayahnya selalu menentang hobi dan impian Dodie untuk menjadi seorang musisi. Dulu ayah dan ibu Dodie merupakan seorang musisi, tetapi ibunya mengalami kecelakaan saat ingin menyempurnakan single pertama mereka. Saat itu Dodie masih berumur 2 tahun ketika ibunya meninggal.

Saat ini ayah Dodie meninggalkan dunia musik dan memiliki bisnis yaitu toko *furniture*. Ayah Dodie selalu memaksakan Dodie untuk meneruskan usahanya karena ayahnya menganggap bahwa menjadi musisi tidak akan membuat Dodie sukses. Tetapi Dodie tetap berusaha untuk mengikuti keinginannya. Dodie dan bandnya mendaftarkan diri ke sebuah kompetisi. Suatu hari Dodie menemukan kaset rekaman berisi lagu milik ayahnya dulu, lalu Dodie dan bandnya berniat membawakan lagu ayahnya tersebut saat kompetisi nanti.

3.2. Posisi Penulis

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memiliki posisi sebagai *production designer*. Sebagai *production designer*, penulis memiliki tanggung jawab dalam membuat konsep artistik. Selama proses pengerjaan, sebagian besar penulis bekerja pada tahap pra produksi dan produksi. Pada tahap pra produksi, penulis merancang tata artistik agar terwujudnya apa yang ada dalam naskah. Lalu pada tahap produksi, penulis mewujudkan apa yang telah dirancang.

3.3. Peralatan

Penulis menggunakan beberapa peralatan dalam melakukan perancangan dan penerapan rancangan, baik peralatan *software* dan *hardware*. Peralatan yang digunakan oleh penulis antara lain:

1. *Sketch up*
2. *Twin Motion*
3. Kamera *Handphone*
4. Meteran

3.4. Tahapan Kerja

Dalam proses pembuatan *trailer Setengah Nada Bergeming*, penulis sebagai *production designer* terlibat dalam tahap pra produksi dan produksi.

3.4.1. Tahap Pra Produksi

Selama tahap pra produksi, langkah pertama yang penulis lakukan adalah memahami isi naskah untuk memahami isi cerita dan karakter dalam *trailer Setengah Nada Bergeming*. Bagi penulis, karakter adalah hal yang penting dalam perancangan properti dan set. Penulis menggunakan *3D character* ayah untuk menjadi acuan perancangan properti dan set dalam *trailer Setengah Nada Bergeming*, dan menggunakan metafora visual untuk menggambarkan karakter ayah. Setelah membaca naskah dan memahami *3D character*, penulis mulai melakukan diskusi dengan sutradara untuk memahami konsep visual dari sutradara.

Setelah itu, penulis mulai membedah naskah dan membuat rancangan properti dan set yang mengacu dengan 3D *character* dari ayah.

Penulis juga membuat *moodboard* agar konsep visual dapat tergambarkan. Lalu penulis mulai membuat sketsa awal lokasi menggunakan aplikasi *sketch up*. Setelah itu, penulis mulai melakukan *location scouting* untuk mendapatkan lokasi yang sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Setelah mendapatkan lokasi, penulis mulai menyesuaikan sketsa dengan lokasi yang sudah didapatkan. Setelah itu, penulis membuat *hunting plan* untuk memudahkan penulis saat melakukan *hunting props*. Setelah mendapatkan hasil dari *hunting props*, penulis melanjutkan membuat *hunting report* agar penulis lebih mudah saat harus menjemput atau mengambil *props* dan mengembalikan *props*.

3.4.2. Tahap Produksi

Pada tahap ini penulis ikut dalam proses pengambilan gambar (*shooting*). Sebelum *shooting*, penulis dan *crew art* datang lebih awal untuk menjemput beberapa *props* dan menata *props*. Selama proses *shooting*, penulis selalu *standby* di depan monitor untuk memperhatikan setiap *props* dan set yang tertangkap kamera, juga mengarahkan *crew art* melalui monitor. Setelah proses *shooting* selesai, penulis dan *crew art* mulai merapihkan properti dan membongkar set yang telah selesai digunakan. Lalu mengembalikan lokasi seperti semula dan membersihkan lokasi.

3.5. Acuan

Acuan yang digunakan oleh penulis dalam membuat karya adalah 3D *character* dari karakter ayah pada *trailer Setengah Nada Bergeming*. Karena *scene* yang diambil dalam *trailer* ini lebih didominasi oleh karakter ayah. Oleh karena itu,

penulis menggunakan 3D *character* ayah untuk menjadi acuan rancangan properti dan set. Selain menggunakan 3D *character* ayah, penulis juga menggunakan film Cek Toko Sebelah (2016) yang disutradarai oleh Ernest Prakarsa sebagai referensi.

Dalam film Cek Toko Sebelah, menceritakan tentang keluarga yang terdiri dari ayah yang bernama Koh Afuk dan dua anak laki – laki yang sudah dewasa. Anak pertama yang bernama Yohan yang sudah menikah tetapi masih belum memiliki pekerjaan. Sedangkan anak keduanya yang bernama Erwin belum menikah tetapi sudah memiliki pekerjaan yang baik. Erwin merupakan anak kesayangan ayahnya, maka ayahnya bersikeras kepada Erwin untuk melanjutkan usaha ayahnya. Tetapi ternyata Erwin mendapatkan promosi naik jabatan di kantornya dan harus bekerja di luar negeri.

Erwin diberikan waktu oleh ayahnya untuk berfikir tentang keinginan ayahnya untuk melanjutkan usaha ayahnya. Maka dari itu Erwin diminta untuk bekerja beberapa lama di toko ayahnya. Dari film Cek Toko Sebelah, penulis mendapatkan referensi bagaimana properti dan set yang ada di rumah Koh Afuk. Dimana Koh Afuk ini seorang ayah yang tinggal sendiri dan properti di rumahnya merupakan properti jadul yang menggambarkan sifat Koh Afuk yang kolot. Penulis juga melihat *mood* dalam film Cek Toko Sebelah yang terkesan *cold* yang menggambarkan konflik dari Koh Afuk dan kedua anaknya.



Gambar 3.1 Cek Toko Sebelah
(Sumber: *screenshot* Film Cek Toko Sebelah, 2016)

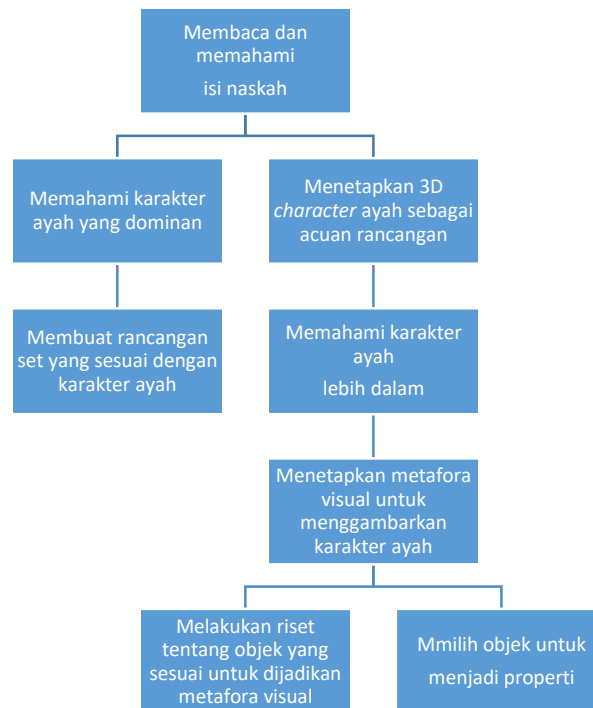


Gambar 3.2 Cek Toko Sebelah
(Sumber: *screenshot* Film Cek Toko Sebelah, 2016)



Gambar 3.3 Cek Toko Sebelah
(Sumber: *screenshot* Film Cek Toko Sebelah, 2016)

3.6. Proses Perancangan



Gambar 3.4 Bagan Proses Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)