



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Laporan ini merupakan penelitian kualitatif yang dianalisa dengan melakukan pendekatan deskriptif dan fenomenologi.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik (Sangadji & Sopiah, 2010, hal. 26).

Pendekatan deskriptif adalah penelitian terhadap masalah yang berupa fakta-fakta saat ini, dari suatu kegiatan (Sangadji & Sopiah, 2010, hal. 21). Lalu, pendekatan secara fenomenologi adalah mengklasifikasikan setiap tindakan sadar yang dilakukan, namun juga meliputi prediksi terhadap tindakan di masa yang akan datang, dilihat dari aspek-aspek yang terkait dengannya. Semuanya bersumber dari pengalamannya sendiri (Kuswarno, 2009, hal. 10).

Tugas Akhir yang dibuat adalah membuat karakter pada film lebih keluar dengan memainkan *make-up* dan *hairstyle* pada peran mereka. Penulis bekerja dibagian *make-up department* dalam film *Retro Adam*. Penulis disini bekerja sama dengan *Production designer*, *art department*, *costume / wardrobe*, *lighting*, *DOP*, dan juga dengan sutradara.

3.1.1 Sinopsis

Naskah film ini dibuat oleh seorang mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara yang bernama, Jesika Rumenda. Retro Adam berceritakan tentang seorang anak laki – laki yang bernama Anand yang hidup di tahun 2180. Anand mempunyai hobi memasak. Namun sayang, di zaman tersebut dunia telah dikuasai oleh perempuan. Laki – laki dilarang masuk ke dapur, karena dapur adalah tempat sakral untuk perempuan. Anand dibantu oleh kedua temannya yaitu, Sabe dan Sahid berusaha untuk memberontak. Mereka mencari cara agar peraturan itu dihapuskan. Dalam usaha pemberontakan ini, Anand harus berhadapan langsung dengan presiden yang mengeluarkan peraturan tersebut, yang juga merupakan Ibu kandungnya sendiri.

3.1.2 Posisi penulis

Posisi penulis pada pembuatan film pendek Retro Adam sebagai *make-up department*.

3.1.3 Peralatan

Peralatan yang digunakan adalah :

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1.) <i>Face primer</i> | 2.) Spon |
| 3.) <i>Foundation</i> | 4.) Bedak |
| 5.) <i>Eye primer</i> | 6.) <i>Eye shadow</i> |
| 7.) <i>Brush</i> | 8.) <i>Blush on</i> |

- | | | | |
|------|------------------|------|----------------------------------|
| 9.) | Bulu mata palsu | 10.) | Maskara |
| 11.) | <i>Eye liner</i> | 12.) | Pensil alis |
| 13.) | Lipstik | 14.) | <i>Face painting</i> |
| 15.) | <i>Iron hair</i> | 16.) | <i>Hairspray</i> |
| 17.) | Jepit lidi | 18.) | Jepit bebek |
| 19.) | Rambut palsu | 20.) | <i>Maybeline make up remover</i> |

3.3. Tahapan

Tahapan yang dilakukan oleh *make-up department* meliputi:

3.3.1 Bedah naskah atau *Script Breakdown*

Pembedahan naskah atau biasa disebut *script breakdown* ini sangat berguna sekali saat *pre-production*. Bukan hanya untuk *make-up department*, tapi untuk seluruh tim. Dimulai dari penjadwalan hingga detail karakter pun dibahas dipembedahan naskah ini. Untuk *make-up department*, *script breakdown* berguna untuk membedah karakter – karakter satu persatu dan mengetahui warna – warna yang digunakan. Setelah mendapatkan apa yang diperlukan, maka penulis memfokuskan pada tiga karakter, yaitu Sahid saat berada di Gunung Fuji, Ibu Presiden pada saat *scene* di kantor, dan polisi feminis. Alasan penulis memilih tiga karakter untuk diulas karena *make-up* dan *hairstyle* tiga karakter tersebut memiliki konsep karakter yang kuat dan menarik untuk dibahas, juga pengerjaannya pun lebih sulit dibanding karakter yang lain.

3.3.2 *Brainstorming*

Film Retro adam ini ingin mengangkat tentang feminimisme yang ada pada saat itu, tahun 2180. Film ini juga ber-*genre comic sci-fi* dengan *style* retro futurisme.

Brainstorming digunakan untuk mengumpulkan referensi dan menambah pengetahuan tentang *style* retro futuristme, dari warna yang dipakai hingga teknik yang digunakan. Dengan adanya *brainstroming*, *make-up department* mengerti apa yang harus digunakan pada saat perancangan.

Pada proses ini juga penulis berdiskusi dengan sutradara dan *production designer*, gunanya untuk mendapatkan apa yang mereka harapkan dan inginkan agar tidak adanya kekeliruan.

3.3.3 Perancangan

Pada proses perancangan ini penulis menggunakan teknik manual dan digital. Teknik manual, penulis mendesain menggunakan buku sketsa dan pensil warna. Sedangkan dengan teknik digital, penulis menggunakan *software adobe photoshop*.

Setelah melakukan perancangan, penulis biasanya berdiskusi kembali dengan sutradara dan *production designer* untuk memberi laporan perkembangannya. Lalu dengan adanya pertemuan ini, sutradara dan *production designer* dapat merevisi rancangan hingga rancangan ini sesuai dengan apa yang mereka inginkan.

Pada perancangan ini penulis lebih aktif menggunakan *photoshop*. Juga revisi dengan referensi.

Untuk perancangan *hairstyle*, sama layaknya seperti *make-up*. Penulis mencari referensi dan memulai untuk merancangnya. *Make-up test*

Setelah disetujui oleh sutradara dan *production designer*, proses selanjutnya adalah *make-up test*. *Make-up test* sangat berguna, karena kita langsung mencoba ke *cast* atau pemainnya.

Guna dari *make-up test* ini untuk melihat secara langsung cocok atau tidak, sesuai tidak dengan rancangan yang ada. Disini *make-up department* bekerja sama dengan DOP, sutradara, dan juga *production designer*.

3.3.4 *Make-up*

Pengerjaan *make-up* dilakukan saat *production*, saat pengerjaan ini *make-up department* bekerja sama dengan *astrada*. Hal itu dilakukan untuk menyelaraskan jadwal yang sudah disusun oleh *astrada*, sehingga waktu tidak mundur dari yang ditentukan.

3.3.5 Penghapusan *make-up*

Tugas terakhir seorang *make-up department* adalah menghapus *make-up* yang berada pada wajah *talent*. Walaupun terlihat mudah dan *simple*, membersihkan *make-up* menunjukkan pertanggung jawaban tugas *make-up department* saat *production*.

3.4. Temuan

Make-up department mempunyai tugas pokok yaitu mengeluarkan karakter pada tokoh dengan menggunakan riasan atau *make-up* dan juga dengan *hairstyle*. Selama pengerjaan, penulis menemukan temuan – temuan, seperti:

3.4.1 Pre - production

1.) Pada awal diskusi belum ada kesepahaman antara *make-up designer* dengan sutradara mengenai pengaplikasian *make-up* dan *hairstyle*. *Make-up designer* menunjukkan beberapa referensi *make-up* dan *hairstyle*, tetapi sutradara tidak menyetujuinya karena kurang *simple* dan futuristik. Setelah mengerti apa yang diinginkan oleh sutradara maka dilakukan perancangan.

2.) Setelah revisi terus menerus dengan sutradara dan *production designer* maka diadakan *make-up test*. Sayangnya waktu yang dipakai tidak cukup dan hasil *make-up test* pada *talent* kurang begitu memuaskan. Hal itu dikarenakan diburu waktu dan pada saat yang sama sedang diadakan *reading*.

3.) *Make-up department* kembali diburu waktu untuk *make-up test* Ibu Presiden akibat *talent* pemeran Ibu Presiden baru di-*lock* beberapa hari sebelum produksi. Meskipun diburu waktu hasil dari *make-up test* cukup memuaskan.

3.4.2 Production

1.) Dibutuhkan waktu yang cukup banyak untuk mengerjakan Polisi Feminis karena untuk membuat alis mereka dibutuhkan ketelitian dan kehati – hatian. Hal ini semakin dipersulit dengan adanya desakan astrada yang menginginkan agar pengaplikasian cepat selesai karena adegan Polisi Feminis di awal *shooting*.

2.) Saat merias Sahid untuk *scene* Gunung Fuji terdapat hambatan yaitu, saat menggunakan *face painting* wajah *talent* menjadi sedikit lengket. Ditambah lagi kondisi lokasi *shooting* yang sangat panas karena *AC* dimatikan saat pengambilan gambar. Akibatnya keringat *talent* bercucuran dan *make-up* menjadi luntur. Hal ini diperparah dengan jenis properti yang tidak bersahabat. Kapuk digunakan sebagai properti pengganti salju. Akibatnya banyak kapuk menempel di muka *talent*.



Gambar 1.1 Contoh temuan *make-up*

(Sumber: dok.pribadi)