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 Penelitian

Tugas akhir ini merupakan proyek perancangan TV *commercial* untuk produk makanan *cupcake* bermerk Golden Sugar, yang berdurasi 30 detik. Golden Sugar didirikan oleh Ferina Anggani yang merupakan seorang wanita berumur 21 tahun pada tanggal 5 Juni 2012. Pada awalnya Ferina mendirikan Golden Sugar hanya melalui via *online.* Tetapi, karena banyaknya respon dari masyarakat, nama Golden Sugar kini sudah tersebar luas dan sering mengikuti bazar–bazar dengan terna seperti: *Pop up market* 2013, *Cinemagraph Seminar* UMN 2012, dan lain sebagainya.

Golden Sugar yang cukup terbilang sebagai pendatang baru di bidang kuliner dan belum memiliki TV *commercial* membuat penulis memutuskan untuk mengambil tema proyek perancangan TV *commercial* sebagai tugas akhir. Dalam perancangan ini, penulis melakukan beberapa metode, yaitu tinjauan pustaka, praktik produksi TV *commercial*, serta analisa perbandingan antara tinjauan pustaka dengan praktik yang telah dilaksanakan.

Proyek ini dilakukan oleh penulis sendiri dengan beberapa bantuan dari rekan-rekan mahasiswa UMN. Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan TV *commercial* ini mengandung unsur perpaduan antara *live action* dan *motion graphics*.

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

3.1.1. Sinopsis

TV *commercial cupcake* Golden Sugar ini menceritakan seorang remaja perempuan bernama Dira yang berumur sekitar 16 tahun sedang menikmati waktu senggangnya dengan membaca buku didalam ruangan yang bernuansa pastel. Ketika Dira memakan *cupcake,* sensasi dari *cupcake* itu membuat Dira merasa berada di dunia khayalan yang penuh dengan elemen-elemen kue. Semakin Dira memakan kuenya, semakin terasa sensasi kelembutan dan membuat Dira terjun masuk kedalam dunia khayalannya.

Inspirasi tema iklan TV komersil ini berasal dari *tagline* Golden Sugar itu sendiri yaitu *Smile, Bite,& Repeat*. Penulis melampirkan A/V *Script* pada Lampiran A.

3.1.2. Posisi Penulis

Pada proyek pembuatan Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai pihak yang merancang dari proses awal hingga proses akhir. Laporan ini dituliskan berdasarkan pekerjaan penulis sebagai *Art Director,* yang merancang konsep visual. Dalam proses syuting TV *commercial* ini, penulis dibantu oleh beberapa rekan-rekan dari mahasiswa UMN sendiri. Daftar kru – kru yang membantu pelaksanaan syuting ini akan dilampirkan pada Lampiran B.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam pembuatan rancangan TV *commercial cupcake* Golden Sugar ini terdapat beberapa proses–proses tahapan kerja. Berikut merupakan proses tahapan kerja

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

dalam merancang sebuah produksi TV *commercial* dalam bidang konsep visual sebagai *art director.*

3.2.1. Konsep Cerita

Tahap pertama dalam perancangan TV *commercial* adalah membuat sebuah konsep cerita. Dalam produksi TV *commercial* pada umumnya, konsep cerita ditentukan oleh klien sendiri atau dirancang oleh 3 posisi atas dalam sebuah rumah produksi yaitu: penulis naskah, sutradara, dan *art director.*

Pada proyek tugas akhir ini, penulis merancang konsep cerita sendiri berdasarkan tagline *cupcake* Golden Sugar, yaitu *Smile, Bite,&Repeat*. Setelah mendapatkan ide, penulis kemudian membuat naskah A/V dimana ada dua kolom visual disebelah kiri dan kolom audio disebelah kanan.Dalam penulisan naskah, sangat penting peranan sutradara sebagai pengambilan *angleshot* gambar dan juga *art director*sebagaipenerjemah konsep visual dari sebuah konsep cerita. Penulis melampirkan naskah A/Vpada Lampiran A.

Cerita TV *commercial cupcake* Golden Sugar ini berdurasi 30detik dengan tema *fantasy, girly,* dan *soft pastel.* Pemilihan tema ini ditentukan atas dasar rundingan bersama Ferina Anggani, pemilik Golden Sugar. Ferina ingin memberi kesan *cupcake*nya dengan suasana pastel sesuai dengan warna logo Golden Sugar itu sendiri. (Logo dapat dilihat di Gambar 3.1.)

3.2.2. Riset dan Merancang Konsep Visual

Pada tahap perancangan konsep visual, penulis mencari riset-riset yang berhubungan dengan *cupcake*. Warna, bentuk, dan kesanapa saja yang

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

mendominasi dan menjadi ciri khas dari sebuah*cupcake* terutama sesuai dengan visi misi Golden Sugar. Tugas seorang *art director* sangat besar dan berpengaruh dalam pembentukan imej visual guna menciptakan sebuah cerita yang tepat.

Penulis mencari referensi suasana yang mencerminkan kelembutan, ringan dan berwarna *soft* sesuai dengan konsep cerita. Referensi yang didapatkan bisa berasal darimana saja. Dari internet, fotografi, film, dan dari iklan-iklan yang lain.

Gambar 3.1. Logo Golden Sugar

Gambar 3.1. merupakan logo Golden Sugar. Warna biru muda, coklat muda, dan putih merupakan kombinasi warna-warna *soft*. Dengan demikian, Golden Sugar identik dengan kombinasi warna tersebut. Terlebih lagi, dalam TV *commercial* ini, produk yang akan dipasarkan adalah menu andalan Golden Sugar, yaitu *vanilla cupcake* dengan *cream* yang berwarna merah muda, krem, dan biru kehijau-hijauan.

Kemudian konsep visual melalui bentuk, penulis ingin menampilkan sifat kelembutan, *girly*, dan *fantasy* dalam TV *commercial* iniakan divisualisasikan

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

dengan bentuk – bentuk yang tidak terlalu kaku atau tegas. Untuk di dunia *fantasy*, penulis akan memasukkan unsur illustrasi kartun dengan teknik pewarnaan berbasis seperti *watercolor*. Sehingga, kesan dunia *fantasy* sangat ringan seperti *cream cupcake* dan sifat kepolosan gadis remaja. Acuan dari perancangan konsep visual ini, penulis dapatkan dari logo dan *tagline* Golden Sugar.

3.2.3. Pembuatan Konsep Karakter

Dalam pembuatan TV *commercial cupcake* Golden Sugar, penulis berdiskusi dengan Ferina selaku pemilik Golden Sugar, bahwa imej *girly* dan *soft* akan timbul jika pemerannya adalah gadis remaja, berpenampilan lucu dengan sentuhan warna pastel dan *soft*. Berikut merupakan sinopsis dari konsep karakter yang diinginkan:

Seorang gadis remaja berusia sekitar 14-16 tahun, bertubuh proposional dengan berat badan seimbang. Memiliki warna kulit putih atau kuning langsat dengan wajah tidak oriental dengan hidung yang sedang hingga mancung. Gadis ini harus memiliki panjang rambut minimal sebahu dengan maksimal panjang sepinggang. Bentuk wajah secara keseluruhan harus mengesankan sebagai gadis remaja yang imut dan polos.

3.2.3.1. Karakter Wajah

Untuk memvisualisasikan karakter wajah yang cocok dengan konsep cerita, maka penulis mencari referensi dari internet sebagai bahan acuan

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

disaat pencarian *talent* dan *casting*. Referensi-referensi gadis remaja yang cocok dengan karakter tersebut adalah sebagai berikut:

Gambar 3.2. Mikha Tambayong
(www.si0.twimg.com/profile_images/1428970354/mikha-tambayong1.jpg)

Gambar 3.3. Nikita Willy
(www.celebspictures.in/upload/nikita_willy_13.jpg)

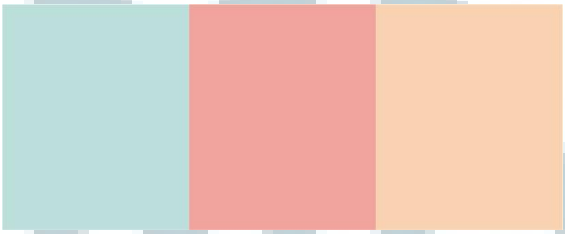
Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.4. *Talent* Yang Terpilih

Talent yang diterima merupakan anak SMA yang berumur 16 tahun dengan tinggi badan proposional. *Talent* ini bernama Anandira dan sesuai dengan konsep karakter yang dicari.

3.2.3.2. *Wardrobe*

Selain pemilihan karakter wajah, penentuan kostum apa yang akan digunakan sangatlah penting untuk meningkatkan konsep visualisasi yang kuat. Dilihat dari konsep cerita, Golden Sugar ini identik dengan warna-warna *soft* dan pastel.



Gambar 3.5. *Refreshing Pastel Complementary Scheme*
(Tina Sutton dan Bride M.Whelan,2004,hal 104)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.5. merupakan acuan sebagai kombinasi warna pakaian yang akan digunakan untuk TV *commercial cupcake* Golden Sugar ini. Dalam naskah, penulis menemukan bahwa kostum yang akan digunakan model ini ada dua. Yang pertama berada di sebuah ruangan santai bernuansa pastel dan yang kedua model ini akan berada di dunia *fantasy*. Berikut merupakan beberapa referensi sebagai acuan kostum:

Gambar 3.6. Referensi Kostum di Dunia Nyata
(m5.paperblog.com/i/22/225575/fashion-inspiration-pastel-hologram-leggings—L-CodVpR.jpeg)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.7. Sketsa Kostum di Dunia Nyata

Gambar 3.6. merupakan acuan penulis dalam menentukan kostum sebagai arahan bagian *wardrobe crew* dalam produksi TV *commercial* ini. Sedangkan gambar 3.7. merupakan sketsa akhir dalam penentuan kostum. Penulis memilih warna-warna yang kalem dan *soft*.

Menurut Tina Sutton & Bride M.Whelan (2004) di bukunya yang berjudul *Complete Color Harmony*, perpaduan warna merah muda dan biru *tosca* atau muda merupakan kombinasi yang menciptakan nuansa yang segar tetapi tetap lembut. Perpaduan ini cocok dengan interpresi dari warna *cream cupcake* Golden Sugar yang akan diiklankan.

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.8. Referensi Kostum di Dunia Khayalan
(www.fashionpastel.tumblr.com)

Gambar 3.9. Sketsa Kostum di Dunia Fantasi

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.9. merupakan hasil akhir dari kostum yang akan digunakan di dunia khayalan. Warna yang digunakan sama dengan yang di dunia nyata yaitu menggunakan warna yang *soft* dan pastel. Hanya saja jenis kostumnya lebih mengarah ke *dress* selutut dengan bahan *tile* dan *lace* yang berbahan ringan dan simpel.

Untuk kostum dan aksesoris di dunia khayalan, penulis sangat menghindari warna yang mengandung unsur hijau, karena di *scene* ini akan menggunakan teknik *green screen* pada saat syuting.

3.2.3.3. *Make up*

Konsep cerita berbasis *fantasy,* sangatlah penting dari dukungan *make up* guna untuk memperkuat konsep dari karakter itu sendiri. Penulis tetap menggunakan *swatches* warna yang sama dengan *wardrobe*, yaitu menggunakan warna-warna pastel yang lebih ditekankan ke warna biru *tosca*, merah muda, krem, dan *broken white.* Berikut merupakan beberapa referensi *make up* sebagai acuan penulis sebagai *art director* dengan *make up artist* agar mempunyai satu pemikiran, yaitu:

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.10. Referensi *Make Up*di Dunia Nyata
(payload59.cargocollective.com/1/2/78375/3497828/npm-letthemeat01-06.jpg)

Gambar 3.11. Hasil Akhir*Make Up* di Dunia Nyata

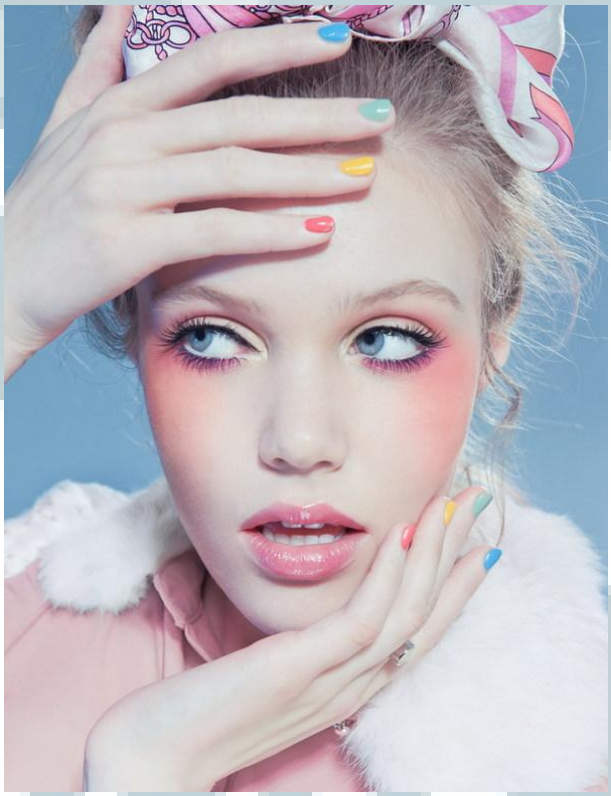
Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.12. Warna Kutek
(www.tamsinhowse.com/blog/wp-content/uploads/pastel-nails-necklaces.jpg)

Gambar 3.13. Referensi rambut di dunia nyata
(www.tantalummag.com/collections/iss0010/images/08/SWEET-PASTEL-WEB-3.jpg)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.11. merupakan hasil akhi r*make up* yang akan digunakan untuk di dunia nyata yang lebih terlihat natural dan *girly*. Warna *soft* lebih ditekankan kepada sapuan *eyeshadow* dan *blush on*. Sedangkan pada Gambar 3.12. adalah warna kutek yang akan digunakan sepanjang *scene* syuting TV *commercial* ini. Dan untuk referensi gaya rambut pada dunia nyata, dilihat pada Gambar 3.13. dengan warna natural dan hanya di keriting bagian bawahnya saja, agar kesan *girly* dan remajanya kuat.



Gambar 3.14. *Make Up* dan *Hairstyle* Dunia Fantasi
(www.behance.vo.llnwd.net/profiles/89560/projects/4178157/d5ca76b6e0026c123831f572265802cf.jpg)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.15. Hasil Akhir *Make Up* dan *Hairstyle* Dunia Fantasi

Gambar 3.16. Referensi aksesoris rambut dunia khayalan (www.24media.tumblr.com/479f86b6d84e16ef0b23a6a1c83c8c44/tumblr_mg6eu5Xqtu1rjh42so1_500.jpg)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.15. dan Gambar 3.16. merupakan beberapa *mood board* yang penulis gunakan sebagai acuan di dunia fantasi. *Make up* dan *hairstyle* yang digunakan lebih kuat dan aneh daripada di dunia nyata. Tetapi tetap masih menggunakan unsur-unsur warna pastel dan secara keseluruhan tema yang terpancar masih bertemakan gadis remaja yang imut dan *girly*.

3.2.4. Pembuatan Konsep Set *Environment*

Dalam TV *commercialcupcake* Golden Sugar terdapat 2 set yang akan digunakan. Yang pertama set didalam sebuah ruangan santai dan yang kedua set yang pada saat syuting menggunakan *greenscreen* dan pada saat pasca produksi, *background*akan diganti dengan suasana yang bertemakan dunia fantasi.

3.2.4.1. Ruang Santai

Konsep pada ruangan ini menyusung kepada suasana lembut, remaja, fantasi dan warna-warna pastel. Maka dari itu, penulis menggunakan tirai-tirai ataupun kain-kain tile untuk sebagian besar *property* yang akan digunakan dalam ruangan santai tersebut. Kain tile dipilih karena jenis bahannya yang berongga dan ringan sehingga bisa dibentuk-bentuk menyerupai *cupcake* yang kenyal.

Berikut, referensi penulis sebagai acuan untuk pembuatan set ruangan ini :

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.17. Referensi Ruangan 2
(payload59.cargocollective.com/1/2/78375/3497828/npm-letthemeat02-03.jpg)

Gambar 3.18. Referensi Ruangan 3
(payload59.cargocollective.com/1/2/78375/3497828/npm-letthemeat01-06.jpg)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

3.2.4.2. *Fantasy Land*

Dalam cerita, ada bagian dimana si karakter yang bernama Dira memasuki dunia khayalan atau bisa juga disebut dengan *Fantasy Land*. Dalam produksi, disini tidak membuat set dunia khayalan, tetapi asli dari illustrasi gambar sebagai latar belakang ataupun *environment* yang diperlukan.

Saat syuting menggunakan set *green screen* yang akan di *chroma key* pada saat *post-production*. Tetapi, penulis disini juga membuat konsep visual latar belakang yang akan ditampilkan seperti apa nantinya. Dalam dunia fantasi, akan menggunakan tehnik illustrasi 2D. Berikut referensinya:

Gambar 3.19. Referensi Dunia Fantasi 1
(www.deviantart.com)

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.20. Referensi Dunia Fantasi 2
(*Screenshot from* Linda McCartney's *Ads)*

3.2.5. Sketsa Set *Environment*

Setelah menentukan konsep visual dan mencari beberapa referensi untuk set *environment*, penulis kemudian membuat sketsa set tempat yang akan disesuaikan dengan ruangan yang ingin dipakai syuting. Rencana syuting akan dilaksanakan di dalam ruangan studio dengan menggunakan *backdrop* putih sebagai latar belakangnya.

Ukuran yang akan digunakan dalam syuting untuk ruangan santai yaitu sekitar 2,5-3 meter untuk lebarnya. Berikut ini adalah sketsa set yang telah penulis buat:

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

Gambar 3.21. Sketsa Ruang Santai

Sedangkan dalam pembuatan dunia fantasi, disini penulis menggunakan *greenscreen*. Dan pada *post-production*, latar belakang akan diganti oleh ilustrasi gambar dunia fantasi yang penuh dengan kue.

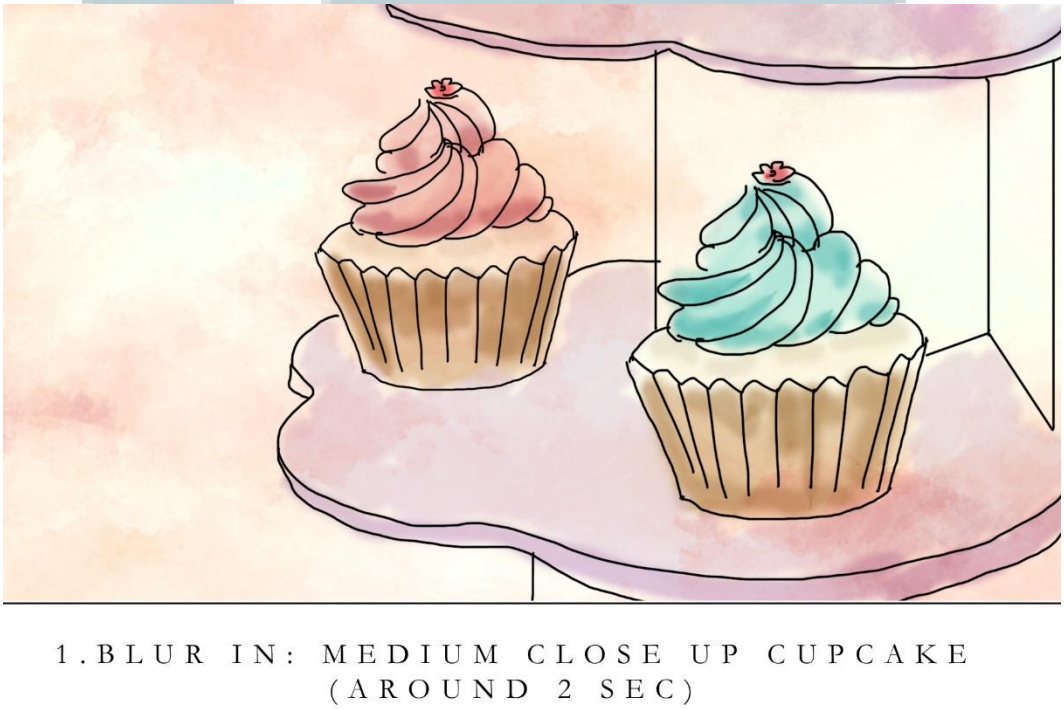
Gambar 3.22. Sketsa Dunia Fantasi

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013

3.2.6. *Storyboard*

Dalam produksi, penting fungsinya sebuah *storyboard*. Tidak hanya untuk memudahkan sang sutradara dan DOP, tetapi juga seorang penata artistik (*art director)*. Karena mungkin saja, ada beberapa benda yang bisa di *cheating* guna untuk memperkecil *budget*.

Penulis membuat *Storyboard* setelah naskah A/V selesai dan tidak ada lagi revisi. Dalam pembuatan ini, penulis juga bekerja sama dengan Bagoes Tresna Adji sebagai *Director of Photography*. Berikut adalah salah satu *scene* dalam sketsa*storyboard* yang telah penulis buat untuk acuan pada saat syuting. Untuk lebih lengkapnya terdapat di Lampiran C.



Gambar 3.23. Sketsa *Storyboard* Salah Satu *Scene*

Perancangan TV..., Divanda Gitadesiani, FSD UMN, 2013