



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

Retro Adam merupakan sebuah film pendek yang berdurasi 9 menit 50 detik dan dibuat oleh mahasiswa jurusan desain komunikasi visual peminatan *cinematography*, Universitas Multimedia Nusantara. Retro Adam mempunyai genre *comic sci-fi* dengan *style* film yaitu retro-futurisme.

Di dalam penulisan laporan tugas akhir ini, penulis melaksanakannya dengan cara riset kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan fenomenologi. Dimana riset kualitatif adalah mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dengan mengamati apa yang orang lakukan dan katakan (Anderson, 2006). Pendekatan deskriptif adalah memperoleh informasi mengenai status dari fenomena untuk menggambarkan "apa yang ada" sehubungan dengan variabel atau kondisi dalam suatu situasi (Key, 1997). Dan fenomenologi tidak saja mengklasifikasikan setiap tindakan di masa yang akan datang, tetapi dilihat dari aspek-aspek yang terkait. (Kuswarno, 2009)

3.1.1. Sinopsis

Retro Adam bercerita tentang seorang pemuda bernama Anand ingin menjadi koki namun keadaan tidak memungkinkan dikarenakan ia hidup di tahun 2180. Pada tahun tersebut wanita telah mendominasi dunia. Ibunya sendiri, Mama Anand, adalah seorang presiden dunia yang menetapkan peraturan bahwa pria tidak boleh masuk dapur apalagi memasak. Anand ditemani Sabe dan Sahid berjuang untuk

emansipasi pria dengan cara mencoba membuat sushi. Makanan dari Jepang ini telah lama ditiadakan karena hanya tangan lelaki yang dapat membuatnya lezat. Anand kemudian demo masak sushi di depan istana kepresidenan dan ini membuatnya harus ditangkap dan dibawa ke ruang kantor ibunya. Setelah perdebatan panjang antara Anand dan Mama Anand, akhirnya Anand dihukum kastrasi. Saat dihukum Anand melemparkan sushi ke arah Mama Anand. Sushi tersebut berhasil masuk ke mulut Mama Anand dan ini membuat Mama Anand teringat betapa ia menyukai sushi. Hasilnya, hukuman Anand dihentikan dan peraturan pria dilarang memasak pun dihapuskan.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan film pendek *Retro Adam*, penulis bekerja sebagai *art director*. Yaitu salah satu *crew art department* yang berada dibawah *production designer* dan membawahi *set designer* dan *set decorator*.

3.1.3. Pembagian Kerja

Dalam produksi film pendek *Retro Adam* ini, *production design* dikepalai oleh Jesika. *Production designer* membuat konsep desain dan menggabungkannya ke dalam *whitebook* sesuai dengan arahan dari *director* yaitu Hendrik. *Whitebook* merupakan kumpulan konsep yang dibuat oleh *production designer*.

Disini penulis bekerja sebagai *art director*. Dan tugas penulis adalah membuat desain set dan properti pada semua set yang ada di dalam film berdasarkan konsep desain yang sudah berbentuk *whitebook* yang diberikan oleh *production designer*.

Setelah desain set dan properti sudah selesai penulis buat dan mendapat persetujuan oleh *production designer*, barulah desain tersebut penulis berikan kepada *set designer* yaitu Mery dan *set decorator* yaitu Tria, agar mereka dapat segera mengerjakan tugasnya.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh *art director* selama proses desain set dan properti film Retro Adam adalah:

- 1.) *Hardware* – iMac dan Sony VAIO.
- 2.) *Software* – Adobe Illustrator CS5.
- 3.) *Sketchbook*, pensil, pensil warna, penghapus.

3.3. Tahapan yang dilakukan di Lapangan

Tahapan yang dikerjakan oleh penulis dalam proses desain set dan properti film Retro Adam adalah sebagai berikut:

- 1.) *Development*.

Dalam tahap *development*, penulis berdiskusi dengan *production designer* untuk mengetahui konsep dan *style* apa yang diinginkan oleh mereka untuk tampilan film Retro Adam.

- 2.) *Script Breakdown*.

Setelah mendapatkan *style* konsep dari *director* dan *production designer*, penulis membaca isi naskah untuk mencari tahu tentang lokasi, jumlah set, properti yang ada, waktu kejadian, dan periode waktu di dalam naskah.

3.) *Research.*

Setelah melakukan *script breakdown* penulis mencari referensi melalui foto, mengambil ide-ide dari film serupa Retro Adam seperti “Gentlemen Broncos”, mencari referensi dari file desain dari *art director* dan *production designer* lain.

4.) *Concept Drawing.*

Setelah mendapatkan referensi yang mendukung, penulis lalu mulai membuat sketsa kasar di atas kertas dan untuk dipresentasikan di depan *production designer*.

5.) *Location and Property Hunting.*

Sebelum melangkah ke bagian desain yang lebih detail, penulis melakukan *location and property hunting* bersama dengan produser, *production designer*, *set designer* dan *set decorator*.

6.) *Discussion.*

Setelahnya penulis juga berdiskusi dengan produser, *production designer*, *set designer*, dan *set decorator* sebelum akhirnya penulis sampai pada *final design* set dapur dan penjara

7.) *Final Design.*

Desain yang telah disetujui oleh *production designer* lalu diberikan oleh penulis kepada *set designer*.

3.4. Acuan

Dalam mengerjakan desain set dan properti film Retro Adam, penulis mengacu pada konsep dari *production designer* yaitu:

- 1.) Genre *comic sci-fi*.
- 2.) *Style* retro-futurisme.
- 3.) Sentuhan *feminine* berpengaruh dalam segala hal.
- 4.) *Color pallete* utama adalah warna *feminine*.
- 5.) Memakai acuan desain retro tepatnya tahun 1970an.

Maka dari itu penulis mencari foto-foto, film, maupun desain dari *production designer*, desainer produk, dan juga arsitek yang mempunyai *style* yang cocok dengan konsep Retro Adam.

3.4.1. Foto

Penulis mencari berbagai referensi foto yang dapat dijadikan acuan dalam mendesain set dapur dan penjara dalam film Retro Adam.

1.) Dapur.

Untuk mendesain set dapur, penulis mencari referensi foto dapur pada era 1970an (gambar 3.1), dapur yang bernuansa *feminine* (gambar 3.2, 3.3 dan 3.4), serta foto dapur retro-futurisme (gambar 3.5 dan 3.6)

2.) Wallpaper Border.

Penulis juga mencari referensi yang dapat digunakan untuk mendesain wallpaper dapur istana. Didapatkanlah beberapa foto wallpaper yang banyak digunakan pada tahun 1970an seperti gambar 3.7, 3.8, dan 3.9.

3.) Istana.

Penulis juga mencari referensi desain untuk istana presiden dari beberapa bangunan di era 1970an dengan *style* retro-futurisme (gambar 3.10 dan 3.11).

3.4.2. Film

Untuk nuansa atau *mood* yang diinginkan dalam film *Retro Adam*, penulis mengacu kepada beberapa film seperti “CQ” (gambar 3.12), “Gentlemen Broncos” (gambar 3.13 dan 3.14). Dan untuk referensi desain penjara penulis mengambil beberapa contoh dari sebuah serial televisi seperti “Battlestar Galactica” (gambar 3.15 dan 3.16) dan “Bones” (gambar 3.26)

3.4.3. Desain Dari *Production Designer* dan *Art Director* lain.

Penulis juga mencari referensi dari desain-desain *production designer* lain seperti Julie Bolder yang pernah mengerjakan film *science fiction* sebagai acuan desain (gambar 3.17 dan 3.18).

3.4.4. Ilustrasi Para Desainer dan Arsitek Lain

Selain mencari referensi desain dari *production designer*, penulis juga mencari referensi dari desainer dan arsitek lain.

1.) Istana.

Penulis mencari berbagai macam ilustrasi istana maupun gedung-gedung mewah dengan *style* retro-futurisme (gambar 3.20 dan 3.22) maupun futuristik (gambar 3.19) untuk dijadikan acuan dan referensi desain.

2.) Alarm Pendeteksi Suhu Tubuh.

Penulis mencari foto atau konsep desain dari desainer lain yang sekiranya cocok untuk dijadikan acuan desain (gambar 3.24 dan 3.25)

3.5. Temuan

Setelah menjabarkan tahapan yang ada, penulis menemukan:

3.5.1. *Concept Drawing*

Dalam pembuatan *concept drawing* penjara, penulis harus mengganti warna dinding yang penulis berikan kepada *production designer* dikarenakan penggantian konsep dari penjara dengan mood yang membuat narapidana menjadi tertekan menjadi penjara dengan konsep yang *feminine* dan membuat pria merasa terintimidasi oleh wanita.

3.5.2. *Location and Property Hunting*

Penulis ikut serta menjadi *location scout* dikarenakan Retro Adam tidak mempunyai *location scout* sendiri sehingga tim art-lah yang bergerak untuk mencari lokasi.

Tim tidak mendapatkan sebuah dapur untuk dipinjam *shooting* karena kebanyakan dapur di Jakarta lebih banyak memiliki *style* minimalis dan itu tidak sesuai dengan konsep Retro Adam yang mempunyai *style* retro-futurisme.

Penulis ikut serta dalam *property hunting* dan ketika penulis melakukan *property hunting* bersama dengan *set designer* dan *set decorator*, penulis sedikit kesusahan untuk mendapatkan properti dengan model retro, retro-futurisme, maupun futuristik.

3.5.3. Discussion

Ketika berdiskusi, produser berkata bahwa *budget* yang ada tidaklah banyak sehingga penulis harus membuat desain yang tetap mempunyai *style* retro-futurisme tetapi tidak harus mengeluarkan biaya besar.

3.5.4. Final Design

Penulis harus melakukan beberapa *adjustment* pada desain dikarenakan pada detik terakhir setelah penulis memberikan desain penjara kepada *set designer*, penulis mengetahui bahwa *set designer* hanya mempunyai budget untuk menggunakan dinding berwarna abu-abu dan *pink*. Maka dari itu penulis harus merubah desain penjara sekali lagi.

UMMN