

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1 **Gambaran Umum**

Proyek yang dibuat penulis dalam film pendek *Kembali Ke Awal* adalah membuat konsep dan menyediakan serta membuat properti untuk kebutuhan di dalam *set*. Proyek film ini bertemakan drama kehidupan, yang menceritakan seorang wanita yang hidup di dalam penyesalannya dan berusaha bangkit untuk mewujudkan impian yang tertunda dikarenakan orang yang disayang pada masa lalunya. Film pendek ini berdurasi sekitar 15-20 menit. Terdapat dua *set* utama yang terdapat dalam film pendek ini, yaitu kamar.

Laporan ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Penulis akan menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan situasi yang terjadi dalam laporan tugas akhir ini. Dengan demikian penulis akan membahas mengenai *set* dan properti yang dipakai pada saat di kamar Rossa secara lebih terperinci pada penjelasan berikutnya di laporan tugas akhir ini.

#### 3.2 **Sinopsis**

Rossa, seorang wanita muda yang hidupnya diawali dengan kehilangan tujuan menjadi mahasiswa arsitek, yang bertentangan yang berkeinginan menjadi

mahasiswa jurnalis. Setelah lulus dari sekolah menengah atas ia dipaksa oleh kedua orang tuanya untuk masuk ke perguruan tinggi jurusan arsitek. Menjadi arsitek bukanlah cita-citanya. Arsitek hanyalah keinginan dari kedua orangtuanya, dan di saat itulah berawal kisah Rossa mulai bertentangan oleh kedua orangtuanya. Hidup tanpa hasrat dan penuh tekanan di saat teman-teman SMA-nya masuk ke perguruan tinggi dan jurusan yang sesuai dengan apa yang mereka cita-citakan. Belum cukup penderitaan Rossa pada saat itu, di saat menjadi mahasiswa arsitek di perguruan tingginya, ia dihina, dikucilkan, dan dicemooh oleh teman-temannya dan dosen karena hasil tugas gambarnya yang buruk. Semakin memuncak kekesalan yang ia tahan, dan lalu dilimpahkannya emosi kepada orangtuanya di rumah. Sampai akhirnya orangtuanya meninggal dunia akibat perdebatan di antara mereka yang memang terjadi sudah dari lama. Makin pahit kehidupan untuk dijalani oleh Rossa pada saat itu, yang sudah tidak memiliki orangtua. Banyak perasaan yang ia rasakan, kekesalan pada dirinya, perasaan penyesalan akan meninggalnya orangtua karena dirinya, dan ingin memperbaiki kesalahan di masa lalunya untuk orang yang ia sayangi.

Di kafe tempat kesayangannya, ia sedang mencari ide. Di situlah ia merasakan kembali masa lalunya yang dulu, teman-teman SMA-nya, teman-teman kuliahnya, dan masalah-masalahnya yang ia rasakan kembali. Sampai seketika ia lamunannya terhenti ketika dikagetkan oleh sesosok gadis kecil yang menghampiri mejanya. Dengan kepolosan gadis kecil itu memberikan gambarnya kepada Rossa. Mendengarkan celotehan gadis kecil itu mengingatkan dirinya di saat kecil. Hingga akhirnya gadis kecil itu dipanggil oleh ibunya, semakin

terkejutlah Rossa ketika melihat orangtua gadis itu ternyata terlihat mirip dengan orangtuanya. Ia baru menyadari, bahwa ia memiliki kemampuan menggambar sejak kecil.

### **3.3 Posisi Penulis**

Pada produksi film pendek *Kembalik ke Awal* ini, penulis mengambil posisi sebagai *art director* yang menciptakan konsep dan bertanggung jawab atas penampilan *set* dan pengadaan properti yang diperlukan dalam *scene*. Penulis menjadi seorang *art director* yang bekerja secara pribadi, tanpa adanya bantuan tenaga lain yang biasanya terdapat di sebuah *art department*. Dalam proyek ini, *art department* tidak dibutuhkan dalam keadaan yang terlalu kompleks, dikarenakan *budget* yang minim dan kebutuhan film yang sederhana.

*Set* dan properti yang penulis buat pada film pendek *Kembali ke Awal* ini antara lain adalah:

#### **3.3.1 Set**

*Set* yang digunakan dalam produksi film pendek *Kembali ke Awal* merupakan *set interior*, yang terletak di dalam ruangan. Terdapat dua *set* utama dalam film pendek ini, yakni:

##### **3.3.1.1 Kamar Rossa**

Kamar Rossa ini berupa kamar dengan ukuran yang cukup besar karena keluarga Rossa termasuk keluarga yang cukup berada, terlihat dari kemampuan orang tua Rossa yang dapat memfasilitasinya dengan peralatan

arsitek yang mahal. Selain itu, dibutuhkan pula kamar berukuran besar agar dapat memposisikan properti yang ada dengan keadaan yang tidak terlalu berhimpitan. Pada kamar Rossa ini terdapat satu ranjang ukuran besar yang terletak pada posisi *central*, dengan dua meja kecil yang berada pada sisi kanan dan kirinya, juga terdapat meja rias pada sisi kanan ruangan, serta meja arsitek di sebelah kanan ruangan, dekat jendela.

### **3.3.2 Properti**

Untuk produksi film pendek *Kembali ke Awal* ini, penulis membuat salah satu properti yang dibutuhkan, yakni foto-foto. Penulis harus mengumpulkan foto-foto lama yang terlihat era-80an. Untuk properti lain yang dibutuhkan, penulis hanya perlu melakukan penyediaan saja, dengan meminjam, membeli properti-properti tersebut, atau menggunakan properti yang sudah ada. Properti utama yang digunakan dalam produksi film *Kembali ke Awal* adalah:

#### **3.3.2.1 Sprei Kasur**

Terdapat tiga spreng yang berbeda yaitu, spreng polos berwarna kuning *ochre* atau kuning kecoklatan, spreng motif berwarna-warni, dan spreng dengan motif bunga yang didominasi warna kuning *ochre* atau kuning kecoklatan. Setiap warna pada spreng mempunyai simbolisasi tersendiri dari setiap emosi yang ingin dibangun pada film pendek ini.

### 3.3.2.2 Foto-Foto

Terdapat dua jenis foto untuk dua *scene* yang berbeda yang terdapat pada film pendek ini. Di saat ia bimbang, foto Rossa di saat masa kecil dan dengan teman-teman SMA yang letaknya lebih terkesan acak dan berantakan dan tanpa *frame*. Foto yang letaknya acak dan berantakan pun dibagi letaknya menjadi dua, yakni foto ia kecil bersama orang tuanya dan foto kedua orang tuanya yang diletakan menumpuk di meja rias dan foto-foto lainnya yang ditempel secara acak di dinding kamar Rossa. Perubahan disaat ia optimis, semua foto-foto ini diletaknya tersusun rapih di dinding kamar Rossa. Hanya foto Rossa dewasa dan foto keluarganya yang sudah menggunakan *frame* di meja kerja kamarnya. Letak dan *frame* dari foto-foto tersebut mempunyai arti simbolik yang dapat mewakili emosi bimbang dan optimisi dari perasaan Rossa, serta mewakili kesan tua atau tidaknya suatu foto.

### 3.3.2.3 Meja arsitek, kumpulan kertas gambar arsitektur, dan alat tulis.

Properti meja arsitek merupakan simbol yang mewakili profesi dari Rossa, yakni seorang mahasiswa arsitektur. Kumpulan kertas gambar arsitektur beserta karya-karya arsitekturnya, dan alat tulis dibuat terkesan berantakan dan acak-acakan agar mewakili perasaan Rossa.

#### **3.3.2.4 *Sticky Notes* Warna Kuning, Hijau dan Merah Muda.**

Terdapat tiga warna *notes* yang akan di letakkan untuk dua *scene* yang berbeda yang terdapat pada film pendek ini. Yakni warna merah muda, hijau dan kuning untuk mewakili simbolik emosi bimbang dan optimis pada tokoh Rossa. Disaat *scene* bimbang, Peletakan yang bersamaan dengan foto, *sticky notes* yang ditempel secara acak di dinding kamar Rossa, dengan coretan kata, dan gambar di setiap *notes*-nya. Perubahan disaat *scene* optimis, *sticky notes* tidak lagi berada di dinding kamar Rossa, melainkan ditempel di area ruang kerja Rossa dengan tersusun rapih, untuk terkesan rapih agar menjelaskan perubahan karakter Rossa.

#### **3.3.2.5 Gambar gedung arsitek**

Properti gambar gedung arsitek penjelasan untuk perubahan karakter Rossa yang sudah menjadi seorang arsitek. Gambar gedung arsitek yang dicetak besar dan diletakan di dinding pada ruang kerja Rossa. Peletakan gambar gedung arsitek mempunyai arti simbolik perubahan emosi optimis pada Rossa.

### **3.4 Tahapan Kerja**

Dalam produksi film pendek *Kembali Ke Awal*, penulis yang bertindak sebagai *art director* hanya mengalami dua proses tahapan kerja, yakni pra-produksi dan produksi. Berikut adalah tahapan kerja yang penulis rencanakan dalam melaksanakan tugas sebagai *art director*:

### 3.4.1 Pra-Produksi

Dalam pra-produksi penulis membaca seluruh naskah yang sudah dibuat *scriptwriter*, lalu membedah naskah sambil menyusun kebutuhan *set* dan properti yang diperlukan dalam film pendek ini. Kemudian membuat sketsa dan denah *set* lokasi dan properti yang akan digunakan. Setelah hasil sketsa *set* dan properti sudah jadi, maka selanjutnya sketsa tersebut didiskusikan kembali dengan sutradara, *Director of Photography (DOP)*, dan produser. Kesepakatan dari diskusi tersebut menghasilkan *final design* yang akan diterapkan dalam film. Dari *final design* tersebut, mulailah pencarian lokasi *set* dan pengumpulan properti sesuai dengan desain yang telah dibuat.

### 3.4.2 Produksi

Pada saat produksi, *art director* mulai menata *set* dan properti sesuai dengan *final design* yang telah dibuat pada saat proses pra-produksi. Setelah proses syuting berakhir, *art director* akan membereskannya kembali sesuai dengan keadaan semula.

## 3.5 Acuan

Dalam proses mendesain konsep *set* dan properti kamar Rossa pada film *Kembali ke Awal*, penulis memilih untuk menggunakan referensi nyata yang sudah ada atau biasanya ada dan bisa dilihat langsung oleh mata untuk membuat konsep. Referensi ini sudah terekam di dalam otak, sehingga ketika membuat konsep desain *set* dan propertinya, penulis hanya perlu membayangkan kemudian

membuat gambaran kasar atau sketsanya, yang kemudian dapat langsung diterapkan pada saat proses produksi.

### **3.6 Temuan**

Demikian dijelaskan tahap pengerjaan yang penulis jalani sebagai seorang *art director* pada saat proses produksi film pendek *Kembali ke Awal*. Tahap pengerjaan yang penulis lakukan pada dasarnya sedikit agak berbeda dengan teori yang Rizzo ungkapkan sebelumnya pada Bab II.

#### **3.6.1 Script Breakdown**

Pada saat membaca dan meneliti keseluruhan naskah, penulis mulai mencatat kebutuhan *set* dan properti yang akan digunakan dalam *scene* kamar Rossa dan kafe di film *Kembali ke Awal*.

#### **3.6.2 Riset atau Pencarian Referensi**

Setelah penulis mengetahui *set* dan properti yang dibutuhkan untuk keseluruhan *scene* pada film pendek *Kembali ke Awal*, penulis pun melakukan riset atau pencarian referensi dengan melihat secara langsung referensi nyata yang sudah ada atau biasanya ada dan bisa dilihat langsung oleh mata. Dengan demikian referensi tersebut sebenarnya sudah terekam di otak seperti apa bentuk dan tata letaknya.



### 3.6.3 Sketsa

Pada tahapan ini, setelah daftar *set* dan properti lengkap yang akan dijadikan panduan telah mencukupi, mulailah pembuatan konsep berupa sketsa *set* dan properti yang diperlukan. Sketsa di buat bersamaan dengan saat mendapatkan lokasi yang diperlukan untuk film pendek ini.

### 3.6.4 *Budget Breakdown*

Berdasarkan desain konsep yang sudah dibuat, dimulailah pembuatan *breakdown* anggaran yang berisikan rincian biaya kebutuhan yang diperlukan untuk diajukan kepada produser. Dalam film pendek *Kembali ke Awal*, perkiraan anggaran awal yang dibuat sesuai dengan harga yang harus dibayar untuk mendapatkan *set* dan properti yang diperlukan.

### 3.6.5 Diskusi

Setelah daftar *set* dan properti, referensi nyata, sketsa, serta *budget breakdown* selesai dibuat, maka akan menghasilkan sebuah konsep desain. Hasil konsep tersebut kemudian didiskusikan kepada sutradara, DOP, dan produser. Kendala yang dihadapi adalah pada saat pelaksanaan produksi ternyata ada tata letak properti yang diubah posisinya dikarenakan letaknya dirasa agak mengganggu dan kurang terasa estetik.

### 3.6.6 Penerapan

Pada tahap penerapan ini, hasil akhir dari sebuah desain konsep yang sudah dibuat mulai direalisasikan ke dalam bentuk nyata. Kemudian *set* dan properti dibagi kembali berdasarkan kebutuhannya dalam cerita. Namun pada akhirnya ada penerapan beberapa desain yang tidak sesuai dengan konsep sebelumnya.

UMMN