



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

Mie Kuning Abadi adalah film pendek yang dibuat dalam kepentingan tugas akhir dari sekelompok mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Mengangkat tentang ritual sembayang serta kepercayaan akan kehidupan setelah kematian menjadi fokus utama penulis dalam pembuatan konsep desain *set* maupun *props*. Penggambaran *unseen character* dari sosok Chen (Alm) akan divisualisasikan dalam rancangan dan pemilihan *props* maupun *set* pada rumah melalui status ras dari tokoh utama Ko Hao dan Chen (Alm) yang berstatus keturunan Tionghoa.

Dalam penulisan tugas akhir, penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif naratif, dimana merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman dengan masalah-masalah kehidupan sosial yang berdasar pada kondisi realitas, sistematis, fakta dan akurat pengumpulan datanya dikaji secara rinci dapat mencangkup kata-kata maupun gambar, penulis melakukan studi literatur berdasarkan pengalaman sendiri serta melakukan pengamatan untuk menghasilkan data-data yang sistematis.

3.1.1. Sinopsis

Ko Hao (73 thn) seorang pria tua keturunan Tionghoa yang hidup sendiri karena ditinggal istrinya meninggal dunia semenjak itu, Ko Hao selalu melakukan ritual sembayang sebagai salah satu sarana untuk menghadirkan sosok istrinya di dalam rumah agar mereka tetap saling berkomunikasi. Setiap hari Ko Hao menghabiskan

harinya untuk melayani istrinya dengan memberi makan, menonton TV bersama, serta mengobrol.

Namun sampai hari H, ketika merayakan ulang tahun sang istri tidak kunjung datang yang terlihat dari hasil *Sio pe*. Dengan ego yang begitu besar Ko Hao membalikkan sendiri hasil *Sio pe* sehingga kayu terlihat salah satu sisi terbuka dan tertutup yang menandakan Chen kembali berada disana untuk merayakan ulang tahun.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis dalam film *Mie Kuning Abadi* berperan sebagai *production designer* yang merupakan kepala *art department* dan bertanggung jawab mengatur semua konsep *visualisasi* mengenai bagian *art*, *set* maupun *props* yang terlihat secara fisik yang dapat mewakili *unseen character* pada tokoh Chen (Alm) melalui penggunaan desain *visual* pada *art*.

3.2. Tahapan Kerja

Saat berdiskusi mengenai cerita yang begitu dekat dengan penulis. Sebagai seorang *production designer* penulis melakukan riset dan pemahaman serta melakukan diskusi dengan sutradara dan *script writer* bertujuan untuk mencapai pemahaman antara masing-masing bagian.

Membaca naskah adalah tahapan selanjutnya memahami naskah untuk menggambarkan bentuk fisik dari suatu kebudayaan dalam cerita secara detail bertujuan untuk mencapai visi dan misi yang ingin dicapai oleh film *Mie Kuning Abadi*. Untuk memahami isi cerita penulis membedahnya secara visual dengan

melakukan riset, mencari referensi, melakukan pengamatan langsung mengenai tradisi sembayang serta bertanya kepada keluarga maupun masyarakat sekitar sehingga bertujuan untuk menghasikan konsep yang diinginkan.

Penulis sebagai *production designer* membuat *mood board* sebagai acuan dasar untuk menggambarkan suasana yang ingin diciptakan dalam setiap *scene*, acuan gambaran akan menggambarkan hubungan karakter antara kedua tokoh, terlebih akan menggambarkan karakter Chen yang bersifat *unseen character*. Visualisasi karakter Chen akan tergambarkan melalui desain *set* yang diwujudkan berdasarkan konsep yang di gambarkan pada *scene* yang telah ditentukan.

Setelah memahami inti cerita bagaimana pemakaian Meja Abu Leluhur yang menjadi sarana penghubung untuk komunikasi antara Ko Hao dengan istri yaitu Chen yang bersifat *unseen* menjadi fokus dalam perancangan konsep desain film ini yang berdasar kepada adat kebiasaan mengenai peranakan orang keturunan Tionghoa.

UMN

BREAKDOWN SET & PROPERTY

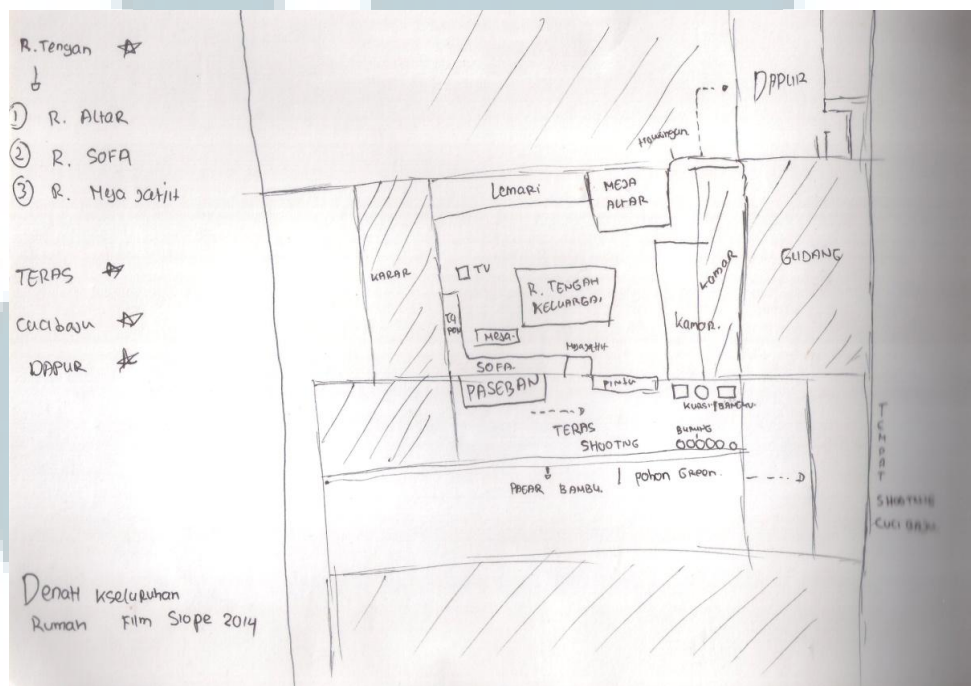
SCENE 1 - DAPUR / PAGI Continuity dengan scene 1 dan 15 untuk decorating dan set prop

NO.	LIST BARANG	JUMLAH	KETERANGAN	JENIS PROP
1	Ketupat	5	5 buah di dalam panci kukus	prop action
2	panci kukus	1	terbuka di atas kompor	prop action
3	ketupat diatas piring	5	1 dari 5 buah ketupat sudah dipotong jajar genjang	prop action
4	Sendok kuah	1	Untuk menuangkan kuah ketupat sayur	decorating
5	Sayur ketupat	1	Sepanci sayur ketupat di atas kompor	prop action
6	mangkok ayam jago	1	Tempat sayur ketupat	set prop
7	Kain lap	1	kotor sehingga ko hao harus mencari tissue yg steril	prop action
8	Garam, micin, gula, ada di tempat bumbu	1	garam sudah terbuka dan tinggal setengah terlihat berantakan	prop action
9	tissue		berada rada jauh (sehingga ko hao terlihat mencari)	prop action
10	kompor gas	2	1 berisi kuah sayur dan 1 berisi kukusan ketupat	decorating
11	tempat rak piring	1	ada mangkok mangkok, piring, sendok dll	decorating
12	pisau- pisau		untuk memotong ketupat	prop action + set prop
13	sendok bebek		ada di rak piring	decorating
14	talenan			decorating
15	gantungan ketupat	8	ada tergantung	prop action + set prop
16	bawang merah, bawang putih, cabe		setumpuk bedara di tempat bumbu-bumbu dapur	decorating

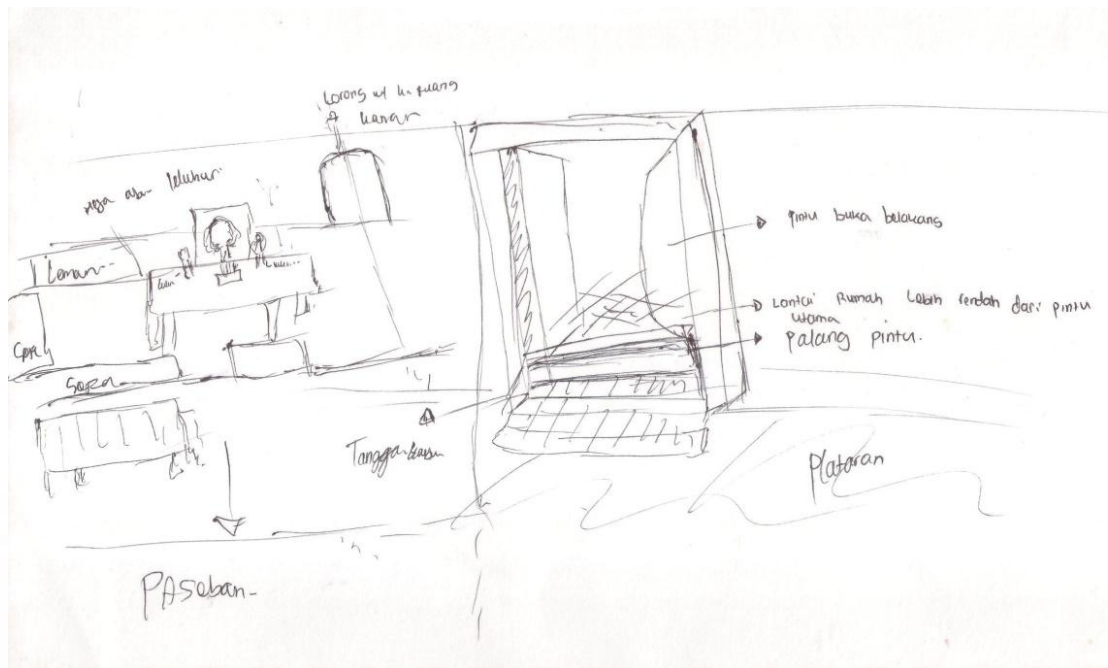
SCENE 2 - Ruang tamu/ pagi continuity dengan scene 2, 4, 6, 7, 9, 13, 16 u/ decor dan set prop

NO.	LIST BARANG	JUMLAH	KETERANGAN	JENIS PROP
1	meja abu	1	memiliki laci	main set
	Foto Istri	1	menunjukkan istri yang telah meninggal	set prop
	Bingkai foto hitam	1	menunjukkan warna kematian, jilat kayu	set prop
	hilo	1	dengan beberapa bekas batang hilo	set prop
	Dudukan lilin	2	untuk dudukan lilin	set prop
	cangkir arak	3	berisi air	set prop
*	hio tangkai hijau	2	tangkai warna hijau	prop action
	vas bunga	2	untuk menaruh bunga sakura	set prop
	bunga sakura	10	melambungkan ketidak kekalan 5 kanan 5 kiri	set prop

Gambar 3.1. Script Breakdown
(Dok. Pribadi, 2014)



Gambar 3.2. Draft set sketsa denah Rumah
(Dok. Pribadi, 2014)



Gambar 3.3. *Draft sketsa konsep penempatan Meja Abu Leluhur*
(Dok. Pribadi, 2014)



Gambar 3.4. *Mood board*
(Dok. Pribadi, 2014)

3.3. Acuan

Beberapa referensi sebagai acuan untuk film *Mie Kuning Abadi*. Film karya Hanung Bramantyo (2002) yang berjudul *Tanda Tanya*, Wan An karya Yandy Laurens (2013), *What Time is it There?* (2002), *3 Sum* (2013), selain dari film-film tersebut penulis melakukan studi literatur dengan mencari sejumlah referensi melalui sumber buku, internet maupun dokumen pribadi mengenai tradisi akan kehidupan maupun kematian dalam tradisi masyarakat Tionghoa.



Gambar 3.5. Ref. perancangan set dapur dan ruang altar dalam film *Tanda Tanya* (Hanung Bramantyo, 2002).



Gambar 3.6. Ref. film *Tanda Tanya*
(Hanung Bramantyo, 2002).



Gambar 3.7. Ref. film *What Time is it There?*
(Screen capture *What Time Is It There?*, 2001)

3.4. Temuan

Merancang desain *look* maupun *style* serta memvisualisasikan berdasar naskah menjadi bentuk fisik yang dapat dilihat adalah tanggung jawab dari seorang *production designer*. Sebagai seorang *production designer* dalam memvisualkan konsep dalam film *Mie Kuning Abadi* tidaklah semudah yang diharapkan oleh penulis sebelumnya.

Sebuah *set* maupun *props* begitu penting dalam penggambaran suasana maupun alur cerita dalam sebuah film. Berbagai hal dilakukan oleh penulis dari pengumpulan riset, melakukan wawancara dengan keluarga maupun tetangga, biokong, dan berkomunikasi bersama DOP, sutradara serta *script writer*. Penulis pun merangkap sebagai *art director*, *props master*, *set decorator* dan dibantu oleh seorang sebagai tim *art* yang membantu penulis saat produksi berlangsung.

Selama pra-produksi penulis mencari segala *props* dan *set* dengan cara meminjam maupun membeli bahkan menggunakan *props* yang sudah ada. *Hunting props* dicari berdasarkan kebutuhan serta meminimalisir *budget* anggaran produksi, dalam proses banyak kendala yang ditemukan oleh penulis dari mendapatkan *props* maupun mencari lokasi *shooting* yang pas untuk menunjukan karakter dari Chen dan *props* yang menggambarkan sosial ras dari karakter tokoh yang berstatus keturunan Tionghoa.

Props seperti meja abu, lemari, meja, sofa, foto, meja jahit dan TV merupakan beberapa contoh *props* yang sangat susah dicari karena berukuran besar dan berumur tua. *Props* meja altar leluhur serta lokasi yang memberi izin untuk menempatkan meja altar adalah kendala terbesar penulis. Dimana

sesungguhnya meja altar leluhur tidak boleh sembarang dibuat sebagai *props* untuk *shooting*.

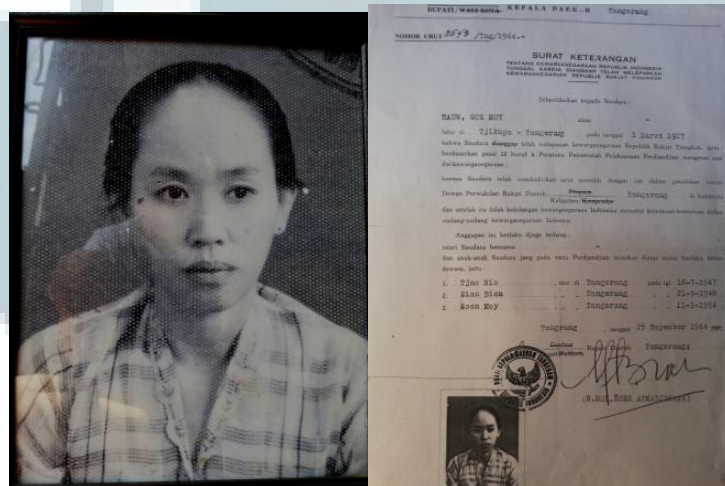
Meja altar leluhur merupakan *props* utama yang digunakan sebagai cerita dari film *Mie Kuning Abadi*. *Props* ini digunakan sebagai sarana interaksi Ko Hao dengan Chen, dalam menggunakan serta mencari meja altar sangatlah susah dan tidak memungkinkan untuk dibeli. Pembelian meja altar akan berdampak pada anggaran *budget* yang akan membengkak serta ketidakcocokan tipe maupun usia pada *props* ini.

Kemudian sulitnya pencarian foto mediang istri untuk diletakan dalam altar leluhur dalam kepercayaan masyarakat Tionghoa. Persembahan maupun penggunaan ritual dan peletakan meja adalah hal yang sangat sakral dan penting bagi mereka, menghormati sanak keluarga yang telah meninggal tidak boleh sembarangan untuk meminjam dan memindahkan meja yang asli di dalam rumah yang telah memiliki meja altar leluhur.

Dalam proses *shooting* juga, terjadi pembatalan-pembatalan *art* yang tidak dapat digunakan di dalam rumah karena kepercayaan keluarga yang dapat menyinggung kepercayaan dari pihak sipemilik rumah. Oleh karena itu, pemilihan foto yang penulis gunakan adalah foto sanak keluarga sendiri dari hasil *scan* yang didapat dari dokumen pelepasan kewarganegaraan Republik Rakyat Tiongkok di tahun 1964.



Gambar 3.8. Foto Alm. Ema *El Nio* yang tidak mendapatkan izin keluarga.
(Dok. Pribadi, 2014)



Gambar 3.9. Foto Alm. Ema *Haww Goe Moy* dari dokumen di tahun 1964
(Dok. Pribadi, 2014)

Kendala selanjutnya yang ditemukan ketika adanya kesalah pahaman komunikasi antara *production designer* dengan sutradara, *production designer* dengan *script writer* maupun dengan rekan tim *art*. Temuan selanjutnya ketika susahnya melakukan pembuatan *label* dan *packaging* yang sulit. Penyusunan jadwal dari astrada yang dilakukan tanpa komunikasi dengan *production designer* sangat menyulitkan penulis untuk melakukan *continuity* pada makan

persembahan. Dalam hal ini sebagai *production designer* harus secara sigap mengatasi dan membuat perubahan secara cepat agar tidak membuat proses produksi terhambat saat adanya perubahan *scene* yang tidak sesuai dengan jadwal dikarenakan hujan maupun kondisi dari karakter tokoh Ko Hao yang tidak baik. Penulis menemukan komunikasi antar *department* sangat dibutuhkan dan harus terjalin dengan baik karena menggunakan *props* yang berupa makanan. *Production designer* diharuskan berkomunikasi dengan *astrada* untuk mengubah jadwal sesuai *scene* yang diperlukan saat persembayangan agar tidak dipisah-pisah.

UMN