



### **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

### METODELOGI

#### 3.1 Gambaran Umum

Ajojing Blood merupakan sebuah film pendek yang dibuat oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain komunikasi visual dengan peminatan *digital cinematography* dan memiliki durasi delapan menit. Ajojing Blood mempunyai *genre rape-revenge*.

Penulisan Laporan Tugas Akhir pada film pendek Ajojing Blood menggunakan metode kualitatif sebagai metode penelitian dengan pendekatan deskriptif dan fenomenologi. Seperti yang didefinisikan Creswell (2008) metode kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam mengeksplorasi serta memahami sesuatu pada gejala sentral. Gejala sentral itu sendiri dipahami melalui wawancara pada oeseta penelitian deangan mengajukan pertanyaan yang umum atau lebih luas, dari informasi yang diperoleh dalam bentuk teks atau kata kemudian dikumpulkan unuk dianalisis. Hasil analisis tersebut akan menjadi bentuk gambaran atau deskripsi, dari data tersebut peneliti dapat memperoleh arti terdalam. Hingga hasil akir penelitian kualitatif dijabarkan dalam bentuk tulisan laporan. Fenomenologi itu sendiri merupakan pengetahuan yang timbul dikarenakan adanya rasa sadar untuk mengetahui.

### 3.1.1 Sinopsis

Sebuah band bernama “Ajojing Blood” terdiri dari tiga orang perempuan yaitu O, Luna dan Hannah memiliki *secret mission* untuk menghancurkan para penjahat kelamin dan musuh besar mereka, *Mr. Animal* karena melecehkan dan memperkosa para gadis. O yang pernah dinodai oleh *Mr. Animal* memutuskan untuk membalas dendam dengan membuat musik yang dapat menghipnotis para penjahat kelamin ke klub mereka yang bernama “*Tarantallegra*” dan membuat para penjahat kelamin berdansa sampai mati.

### 3.1.2 Posisi Penulis

Dalam film pendek Ajojing Blood ini, penulis berperan sebagai *Production designer* yang merupakan kepala dari departemen *art*. Penulis memiliki tanggung jawab dalam proses pemvisualisasian konsep pada naskah untuk divisualkan secara fisik oleh departemen *art*.

## 3.2 Tahapan Kerja

Membaca naskah merupakan tahap utama yang dilakukan setiap departemen untuk sejalan dalam pemahaman visi cerita yang ingin disampaikan. Begitu pula penulis selaku *production designer* sangat berperan dalam memahami naskah secara detail. Pada pembuatan film ini *production designer* ingin mevisualisasikan suasana emosi melalui konsep set dan props, sehingga membayangkan suasana pada setiap *scene* di naskah agar dapat menimbulkan pengaruh emosi pada setiap suasana *scene* tersebut. Disini *production designer* dalam menyampaikan



dapat menimbulkan suasana emosi dari desain suasana setiap set dan props itu sendiri.

Kemudian melalui pemahaman teori yang didapat, *production designer* membuat gambaran sketsa setiap lokasi sebagai acuan bentuk desain konsep set dan props, disini *production designer* memvisualkan dari bentuk tulisan naskah menjadi visual pada bentuk gambar untuk memberikan bayangan konsep ruang setiap set dan props yang ingin diwujudkan secara fisik, serta *moodboard* sebagai acuan suasana yang ingin diciptakan setiap *scene* nya seperti dapat terlihatnya nuansa warna apa yang *production designer* visualkan dalam suasana emosi setiap setnya .



Gambar 3. 2 Sketsa dan moodboard

(Dok.Pribadi)

### 3.3 Acuan

Film pendek ini memiliki beberapa referensi sebagai acuan, sutradara mengarahkan pada film karya-karya Tim Burton sebagai acuan melalui film. Begitu pula dengan Band *Yeah Yeah Yeahs* yang menjadi acuan sebagai *style* band

Ajojing Blood. Kemudian menggunakan tokoh *Little Red Ridding Hood* sebagai acuan peran O saat ia kecil. Dan dalam film ini warna merah sebagai acuan warna yang mendominasi setiap *scene*, sebagai pengaruh warna yang menunjukkan *power, passion*, emosi dan sensualitas wanita.



Gambar 3. 3 Referensi film Tim Burton : *Alice In Wonderland*  
(<http://www.hollywood.com/news/movies/45732521>)



Gambar 3. 4 Referensi *band Yeah Yeah Yeahs*  
([http://www.andrewwhitton.com/gallery/music/yeah\\_yeah\\_yeahs06](http://www.andrewwhitton.com/gallery/music/yeah_yeah_yeahs06))



Gambar 3. 5 Referensi *Little Red Riding Hood*

([http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little\\_Red\\_Riding\\_Hood\\_-\\_J.\\_W.\\_Smith.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Little_Red_Riding_Hood_-_J._W._Smith.jpg))



Gambar 3. 6 Referensi warna merah

(<http://lauramariacallsop.blogspot.com/2011/10/red.html>)

### 3.4 Temuan

Penulis sebagai *production designer* di film Ajojing Blood bertanggung jawab dalam menerjemahkan naskah serta visi sutradara yang ada dalam cerita untuk dikembangkan secara visual agar dapat diwujudkan secara fisik.

Penulis pun memantau perkembangan props yang dikerjakan sehingga penulis memperoleh pengetahuan berbagai cara dalam menghasilkan sebuah property yang dapat di buat sendiri. Begitu juga dengan props yang harus disewa membuat penulis memperoleh temuan tempat-tempat yang sangat mendukung dalam menyewakan berbagai properti sebagai kebutuhan shooting.

Namun dalam proses ini penulis sebagai *production designer* pun menemukan kendala bahwa tidak semua properti dapat diwujudkan dalam setiap *scene*. Karena ada nya props yang tidak dapat dibuat sendiri namun barang itu sendiri sulit untuk dicari sehingga bila barang tersebut tidak memiliki arti tersendiri dalam naskah bisa dihilangkan atau mengganti dengan alternatif lain.

Begitu juga kendala yang ditemukan ketika adanya kesalahpahaman komunikasi antara sutradara, *production designer*, dan tim *art*. Saat ada perubahan atau penambahan pemikiran sutradara dalam *art* namun komunikasi hanya diketahui antara dua pihak sehingga terkadang menghambat proses karena perubahan apa yang akan digunakan. Dalam hal ini *production designer* harus segera menjadi penengah untuk mengkomunikasikan perubahan sutradara tersebut apakah dalam waktu yang dibutuhkan memungkinkan atau tidak. Begitu pula bila terjadi perubahan pada hari produksi, namun saat terjadi perubahan atau sesuatu

pada hari produksi seperti ini *production designer* kembali mengingatkan konsep awal sehingga bila set dan props yang tidak seluruhnya sesuai naskah namun suasana yang diinginkan dalam naskah tetap dipertahankan. Kendala pun terjadi saat H-1 penulis sebagai *production designer* dikabarkan bahwa baju pemeran utama belum dikerjakan sama sekali oleh penjahit karena keterbatasan waktu beliau dalam mengerjakannya, disaat itu jelas kepanikan sangat terasa karena itu tidak dapat dikerjakan dalam satu hari bila harus diberi penjahit lain. Dengan keadaan tersebut penulis sebagai *production designer* dan tim art yang membantu dalam bidang wardrobe harus segera mencari alternatif lain yaitu mencari baju sudah jadi dengan pola serta warna yang sesuai untuk dimodifikasi kembali. Memodifikasi pun tidak dengan waktu yang singkat karena asesoris pada baju dikerjakan satu persatu dengan manual dan beberapa bagian harus dirombak dan di jahit tangan, tapi dengan begitu dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang dibutuhkan. Hal-hal yang sebenarnya sederhana namun dapat menjadi kendala bila terjadinya kesalahpahaman komunikasi dan membuat saya memahami hal semacam tersebut dapat sangat berpengaruh pada suasana perasaan tim kerja khususnya yang bersangkutan karena adanya rasa beban dan tertekan dalam keterbatasan waktu yang tidak banyak. Dalam hal seperti ini pula diperlukannya dukungan antara tim untuk saling memotivasi dan memberikan kemudahan dalam proses produksi.