



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

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis merancang *concept art* secara keseluruhan dalam film animasi *stop motion* yang berjudul *A* dengan durasi kurang lebih 4-5 menit. Film ini bergenre drama *fantasy* dimana menceritakan mengenai dunia baru yaitu dunia apel dengan subyek utamanya adalah buah apel yang dimanusiakan, sehingga buah apel tersebut memiliki kaki dan tangan dan memiliki kehidupan sosial. Kawasan yang menjadi lokasi utama pada film ini adalah perkotaan yang *fashionable* dimana keadaan lingkungan disana sangat mementingkan *fashion*. Dalam kota tersebut terdapat beberapa elemen yaitu gedung, jalanan, dan taman.

Pada musim kemarau, buah apel siap dipanen. Maka dari itu, musim yang dipakai dalam film ini adalah pada musim kemarau karena protagonis yang baru saja lahir. Selain itu, saat musim kemarau suhu cukup dingin. Namun, disiang hari matahari terik sehingga suhu terasa panas. Dengan adanya pergantian suhu yang cukup ekstrim, kulit apel akan mudah rusak. Maka dari itu, terdapat set *cooler* yang berfungsi sebagai tempat pengawetan kulit agar apel tidak mudah keriput.

3.1.1. Sinopsis

Film *A* ini menceritakan tentang sebuah apel Malang yang merasa tidak diterima oleh masyarakat karena warna kulitnya yang berbeda dengan apel yang lain. Setelah melihat adanya salon, Rusmini memiliki keinginan untuk merubah dirinya

menjadi sama dengan yang lain. Rusmini pun mengalami perubahan dalam hidupnya. Dimana ia sudah tidak berwarna hijau lagi dan ia memiliki 2 orang teman yaitu Uji dan Deli. Mereka bersenang-senang melewati hati bersama. Namun, kesenangan itu tidak berlangsung lama ketika mereka hendak mengawetkan diri di sebuah *Cooler*. Dalam pengawetan diri, para apel harus melewati 3 tahap yaitu tahap pencucian, pengeringan, dan pembungkusan. Setelah melewati tahap pencucian, warna merah dikulit Rusmini pun luntur. Deli yang mengetahui hal tersebut pertama kali terkejut dan marah dengan Rusmini. Rusmini merasa bersalah dan sedih. Deli pergi meninggalkan Rusmini dan mengajak Uji tetapi Uji hanya terdiam. Ternyata Uji juga menyimpan sebuah rahasia bahwa dirinya bukanlah apel merah asli. Mengetahui hal tersebut Deli semakin kesal dan pergi meninggalkan mereka berdua. Rusmini yang sedih pun terkejut karena Uji membela dan menemaninya. Akhirnya, mereka dengan percaya diri menunjukkan warna asli mereka tanpa harus dipengaruhi lingkungan sekitarnya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam project ini, penulis berprofesi sebagai *Production Designer* yang bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan set dan properti dalam film A. Penulis bertugas untuk merancang set dan properti dari konsep awal hingga hasil jadi yang dapat digunakan untuk syuting.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang penulis gunakan dalam pembentukan set dan properti secara keseluruhan adalah alat pemotong *Styrofoam*, cutter, gunting, penggaris, pensil, alat tulis, serta laptop dan *software adobe photoshop CS6*.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut adalah tahapan – tahap yang penulis lakukan dalam proses pembuatan konsep art sampai ke tahap pengaplikasian kedalam bentuk set dan prop pada film A.

1. Membaca Skrip

Tahap yang sangat awal yang harus penulis lakukan adalah membaca dan memahami isi dari skrip film ini. Hal ini bukan hanya berlaku untuk penulis sebagai *production designer* melainkan berlaku pula untuk setiap *crew*. Disini, penulis harus mengetahui betul inti dari cerita, genre, serta karakter dalam film ini.

Dalam Film A ini, penulis harus membuat sebuah dunia baru yaitu dunia apel. Penulis harus bisa membayangkan seperti apa kehidupan buah apel tersebut. Kemudian dituangkan kedalam bentuk visual yang menggambarkan bahwa adanya simbol – simbol kehilangannya jati diri pada karakter utama yaitu Rusmini si Apel Malang.

2. *Breakdown* Set dan Properti

Setelah memahami isi cerita, ini saatnya penulis harus membuat perincian setiap set dan properti dimasing-masing *scene*. Hal ini penting karena bisa mempermudah penulis dalam pengerjaan dan penyusunan set dan properti pada saat tahap produksi nantinya. Misalnya, pada *scene* 1 lokasi set terdapat pada jalanan kota dengan adegan Rusmini yang kebingungan dan menemukan selembor kertas brosur. Maka, dalam *list* set dan properti sudah tertera bahwa setnya di jalanan kota dan propertinya terdapat selembor kertas brosur.

3. Riset

Film A ini berbasis genre *fantasy*, maka cukup sulit jika penulis tidak melakukan riset terlebih dahulu. Penulis melakukan riset untuk mengumpulkan data seperti mencari referensi yang berhubungan dengan apel dan ruang lingkup sekitarnya. Riset sangat penting dilakukan guna membantu penulis dalam mencari ide dan sebagai bukti dukungan bahwa yang penulis buat bukan mengada-ada.

Riset yang Penulis lakukan diantara lain adalah mencari referensi bentuk benda-benda yang akan dibuat. Contohnya seperti bentuk gedung, penulis mencari berbagai macam bentuk gedung yang kemudian penulis jadikan referensi bentuk awal agar bisa dimodifikasi menjadi sebuah bentuk yang baru. Pengumpulan data riset penulis dapatkan dari internet, buku, film, dan melihat contoh nyata yang pernah penulis lihat.

4. Sketsa

Data hasil riset yang sudah terkumpul dapat membantu penulis masuk ketahap berikutnya yaitu sketsa. Setelah membayangkan bentuk yang ingin dibuat, penulis tuangkan dalam bentuk coretan di kertas. Sketsa yang penulis buat bisa lebih dari satu yang kemudian penulis diskusikan dengan sutradara. Diskusi dengan sutradara juga penting dimana penulis mencocokkan *style* set dan properti dengan karakter agar keduanya saling mendukung. Sketsa yang penulis buat digunakan sebagai patokan dasar bentuk jadi dari set tersebut. Maka, hasil sketsa awal mengalami beberapa perubahan hingga ke sketsa akhir.

5. Skala

Setelah mengetahui bentuk set dan properti yang penulis inginkan, penulis harus menghitung skala set dan properti yang disesuaikan oleh karakter serta titik nyaman pada saat pengambilan gambar. Jika pengambilan gambar set dan karakter digabung maka skala set dan properti harus diperhatikan lebih rinci agar tidak terdapat kejanggalan dalam segi ukuran. Skala yang penulis gunakan yaitu 1:2 dimana ukuran setiap gedung kurang lebih 2 kali lebih besar dari ukuran karakter. Ukurang panjang, lebar dan tinggi harus diperhitungkan dengan baik agar tidak terjadi kejanggalan antara set dengan karakter. Kecuali konsep awal yang dibuat memang menggunakan set yang terlihat lebih kecil dari karakter.

6. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, penulis harus berdiskusi terlebih dahulu dengan D.O.P. Penulis harus mengetahui porsi set yang akan terlihat dalam *frame* agar tidak terbuat dengan sia - sia.

Selanjutnya, penulis mulai memikirkan bahan yang cocok dalam pembentukan set. Bahan yang penulis pilih berdasarkan pengalaman penulis, masukan saran dari tim yang lain serta mencari tahu melalui via internet. Namun, bahan tersebut juga penulis seleksi dari segi lokasi bahan yang mudah dijangkau dan *budget* kelompok. Setelah menemukan bahan, penulis mulai mencoba mengaplikasikannya dalam bentuk 3Dimensi.

Proses pembuatan set tidaklah mudah dan tidak semuanya berjalan dengan lancar. Penulis sesekali mengalami kegagalan dalam proses pembuatan set dimana bahan yang penulis gunakan tidak cocok. Contohnya saja dalam pembentukan bangunan salon. Penulis menggunakan bahan dasar yaitu karton *board* sebagai kerangka. Kemudian penulis lapisi menggunakan alimunium *foil* dan dilem menggunakan kertas Koran yang dilapisi oleh lem fox. Lalu, cat menggunakan sempul dan dilapisi oleh cat *acrylic*. Namun, hasil akhirnya tidak sesuai perkiraan penulis. Bentuk bangunan tersebut tidak mulus sehingga penulis harus memikirkan solusi yang bisa memperbaiki bentuk dari gedung tersebut. Setelah mendapat saran dari salah satu tim, penulis mencoba untuk melapisi bagian yang tidak mulus tersebut dengan DAS agar bentuknya sesuai dengan yang penulis inginkan. Alhasil, bentuk bangunannya tidak begitu terlihat rusak. Maka dari itu, Penulis harus memiliki pengalaman,

keterampilan dan ketelitian dalam pembuatan set agar tidak bingung dan set terlihat rapih.

3.3. Acuan

Acuan yang penulis gunakan sebagai referensi dalam menentukan set adalah melalui 2 film yaitu film animasi *Bee Movie* (2007), dan *The Man Without A Head* (2003).

Dalam film *Bee Movie* (2007) jika dilihat dari bentuk setnya *production designer* membuat sebuah kota lebah dalam bentuk sarang lebah. Jika dilihat dari proses pembuatannya, sang *production designer* terlebih dahulu melakukan riset mengenai lebah dan mencari tahu seluk beluk mengenai kehidupan lebah lebih dalam sehingga dapat membuat set yang sangat berhubungan dengan kehidupan lebah. Bentuk dasar yang digunakan juga tidak lepas dari lebah yaitu susunan motif segi enam sesuai dengan bentuk sarang lebah. Begitu pula dengan warna yang digunakan. Warna dominan lebah adalah kuning dan hitam sehingga dalam film ini juga dominan dengan warna – warna yang terkait.

U M N



Gambar 3. 1 Setting di Film Animasi *Bee Movie*

(<http://adamnerva.com/gallery/portfolio-2/>)

Selain itu, penulis juga mengambil referensi dalam film *The Man Without A Head* (2002) pada *scene* dimana sang protagonis baru mendapatkan kepala yang cocok. Pada *scene* tersebut terlihat seperti ruang ganti yang ditutupi oleh tirai dan terdapat satu cermin di sana. Hal tersebut menunjukkan hasil bahwa betapa penasaran atau menegangkannya ketika protagonis baru mendapatkan kepala barunya.



Gambar 3. 2 Screenshot Film *The Man Without A Head* adegan ruang cermin
(Screenshot Film *The Man Without A Head*)

UMMN