



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

Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah analisa *set* dan properti. *Set* dan properti penting untuk mendukung terbentuknya karakter utama dalam film *Petualangan Sherina*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah naratif bersifat deskriptif kualitatif.

Obyek pada penelitian ini adalah *set* dan properti. *Set* dan properti yang dimaksud terbagi atas *personal prop*, *hand prop*, *key prop*, *consumable prop*, dan *set prop*.

3.2 Sinopsis

Karena tawaran pekerjaan, Darmawan, insinyur pertanian, pindah ke Bandung Utara untuk bekerja di wilayah perkebunan sesuai dengan cita-citanya. Kepindahan ini melibatkan seluruh keluarga Darmawan. Sherina, putri tunggal Darmawan yang berusia 10 tahun pun harus pindah sekolah ke Bandung Utara. Tidak disangka, di sekolah barunya, Sherina mendapatkan musuh di kelasnya, Sadam. Saat berlibur Sherina diajak ikut berkunjung ke rumah atasan ayahnya, Ardiwilaga. Sherina mendapati ternyata Sadam adalah anak atasan ayahnya. Ketika Sherina dan Sadam sedang berlomba adu lari, keduanya diculik orang jahat yang ingin menguasai

perkebunan ayah Sadam. Kejadian ini mengubah permusuhan mereka menjadi persahabatan.

Ada perkembangan karakter utama, Sherina dalam film ini. Perkembangan karakter tersebut ikut mempengaruhi penggunaan *set* dan properti pada Sherina. Hal inilah yang menimbulkan ketertarikan penulis untuk meneliti tentang pembangunan karakter melalui *set* dan properti.

3.3 Tahapan Kerja

Penelitian terhadap fungsi *set* dan properti dalam membangun karakter utama dalam film *Petualangan Sherina* dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu:

1. Menonton film *Petualangan Sherina*
2. Menentukan karakter yang akan dianalisa
3. Menentukan *scene* yang akan dianalisa.
4. Mengumpulkan data tentang *set* dan properti yang membangun karakter Sherina dalam *scene* yang telah dipilih melalui menonton film.
5. Menganalisa fungsi *set* dan properti yang membangun karakter Sherina.

3.4 Data

Adapun data yang didapat sebagai berikut :

3.4.1 Tiga Dimensional Karakter Sherina

1. Psikologis Sherina
 - Tinggi badan : 140cm

- Umur : 10 tahun
- Jenis kelamin : Perempuan
- Warna kulit : Kuning langsung
- Rambut : Hitam, pendek, dan sedikit ikal
- Lainnya : Suka memakai plester antiseptik di tubuhnya (terutama di tangan dan kaki)

2. Psikologis Sherina

- Petualang
- Periang
- Pemberani
- Mandiri
- Suka membela kebenaran
- Adil
- Agak sedikit *tomboy*
- Pantang menyerah
- Suka bernyanyi
- Murah hati
- Suka menolong
- Menyukai permen coklat aneka warna
- Suka menempelkan plester antiseptik di tubuhnya
- Suka berolahraga

3. Sosiologis

- Anak satu-satunya
- Berasal dari keluarga yang sederhana
- Mempunyai banyak teman
- Anak kesayangan ayah dan ibunya
- Mudah bergaul

3.4.2 Data Tiap Scene

1. Scene Pembukaan

Scene pembukaan merupakan *scene* pengenalan tokoh utama, Sherina. Pada *scene* ini diperlihatkan sifat dan karakter periang Sherina diperlihatkan melalui *set* dan properti yang digunakan.

Sherina memakai seragam biru-putih, jam tangan besar berwarna kuning cerah mencolok mata yang terkenal pada saat itu. Ia menyukai permen coklat aneka warna yang selalu dibawa dalam sebuah kotak biru dalam jumlah banyak. Sherina memakai banyak plester kuning di bagian-bagian tubuhnya seperti tangan dan kaki. Tas ransel Sherina pun ditemplei beberapa *sticker* berwarna kuning dan rambutnya dibiarkan terurai dibandingkan sahabat-sahabatnya yang dikuncir atau memakai bando.

Set pada *scene* pembukaan adalah sebuah pojokan jalan yang dilindungi sebatang pohon besar. Di bawah pohon tersebut terdapat mobil rongsok tua. Mobil

tersebut sudah tidak berfungsi lagi. *Set* ini menjadi lokasi markas Sherina dan sahabat-sahabatnya.

2. *Scene* Halaman Sekolah

Scene ini merupakan *scene* yang mengawali pertengkaran antara Sherina dan Sadam. Pertengkaran terjadi di halaman sekolah. Di saat istirahat, Sherina duduk bersama dengan sahabat-sahabatnya sambil makan permen cokelat yang dibawa Sherina. Di sisi lain halaman sekolah, Sadam dan teman-temannya mengolok-olok Sherina dengan menyebut kata “monyet” berkali-kali sambil menunjuk ke Sherina. Sherina marah. Dia berteriak pada Sadam “Sini kalau berani!”. Sherina sontak berdiri dengan sikap menantang. Sadam di seberang halaman tidak mau kalah. Sadam berdiri dan menghampiri Sherina. Mereka bertemu di tengah halaman sekolah dan Sherina spontan mendorong Sadam. Tidak siap dengan tindakan Sherina, Sadam terjatuh. Sosok pemberani Sherina muncul didukung dengan warna merah pada sepatunya. Ia terlihat mencolok karena sahabat-sahabatnya memakai sepatu berwarna hitam.

3. *Scene* Persiapan Menuju Peneropongan Bintang, Boscha

Scene ini bercerita persiapan yang dilakukan Sherina untuk menang melawan Sadam. Sherina sedang berlibur selama tiga hari. Dia diajak ayahnya untuk berlibur di rumah majikan ayahnya. Ketika sampai di rumah majikan ayahnya, Sherina mendapati bahwa Sadam adalah anak dari majikan ayahnya. Karena tidak terima akan kekalahan saat di sekolah, Sadam menantang Sherina untuk adu lari hingga peneropongan

bintang, Boscha. Sherina mempersiapkan segala sesuatunya untuk memenangkan pertarungan, sekaligus memberi pelajaran kepada Sadam.

Kekesalan Sherina pada Sadam terlihat dari mimik wajahnya dan didukung properti berupa kostum polo shirt berwarna merah terang. Sherina mempersiapkan perlengkapannya sendiri untuk siap berpetualang, seperti tali berukuran besar, senter, plester antiseptic, dan tidak lupa permen cokelat aneka warnanya. Di bagian lain, perlengkapan Sadam (disiapkan oleh orang lain) adalah baju, air minum, obat-obatan. Di sini terlihat perbedaannya. Bawaan Sherina memperlihatkan jiwa petualang, sementara perlengkapan Sadam adalah untuk berjaga-jaga.

Selain itu ada dua *set* kamar yang berbeda pada *scene* ini. *Set* tersebut menunjukkan bagaimana Sherina yang pemberani dan mandiri mempersiapkan perlengkapannya sendiri. Sedangkan perlengkapan Sadam dipersiapkan oleh ibunya. Selain itu pada *set* kamar Sherina terdapat gorden berwarna hijau dan merah yang berada di sisi kanan dan kirinya.

UMN