



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

“Rumah Setelah Badai” adalah sebuah film pendek yang bergenre drama keluarga dan dibuat oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain komunikasi visual dengan peminatan *cinematography*. Tokoh dalam film Rumah Setelah Badai memiliki karakter yang berbeda-beda dalam menunjukkan cara mereka beradaptasi terhadap suasana ketidakharmonisan yang mereka hadapi. Penyampaian karakter tiap tokoh ini disampaikan melalui set dan properti yang digunakan dalam film.

Metode yang dilakukan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan fenomenologi. Pendekatan secara deskriptif berarti adanya penggunaan data-data dalam bentuk kata-kata atau gambar-gambar, bukan angka. Pendekatan fenomenologi bertujuan untuk menjelaskan pengalaman yang dialami seseorang, termasuk interaksinya dengan orang lain. Dalam hal ini, penulis melakukan studi literatur untuk menemukan teori-teori dan juga pengumpulan dokumen-dokumen dalam bentuk sketsa dan gambar yang berkaitan dengan proyek laporan Tugas Akhir ini.

3.1.1 Sinopsis

“Rumah Setelah Badai” bercerita tentang seorang remaja perempuan bernama Dian yang ingin mengumpulkan seluruh anggota keluarganya. Ayah dan ibunya

sudah berpisah, Dian dan dua saudaranya Tiara dan Bayu tinggal bersama Ibu. Dengan dalih merayakan acara ulang tahunnya ke-16, Dian mengumpulkan seluruh anggota keluarganya dan mengundang Ayah untuk menghadiri acara makan malam. Acara tersebut berjalan dengan kaku, usaha yang dilakukan Dian dan Bayu untuk membuat suasana menjadi lebih ceria malah membuat kecanggungan diantara mereka semakin membesar. Setelah acara makan malam berakhir, mereka kembali beraktivitas secara individual.

3.1.2 Posisi Penulis

Pada proyek pembuatan Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai *production designer*. Penulis bekerja bersama dengan *property master* sebagai *crew* dari departemen artistik.

3.1.3 Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh *production designer* selama proses desain set dan properti film pendek “Rumah Setelah Badai” adalah:

1. *Hardware* – Asus N56V
2. *Software* – Adobe Photoshop CS6
3. *Sketchbook*, pensil, pensil warna, spidol, penghapus.

3.2 Proses Kerja

Dalam proyek film pendek Rumah Setelah Badai ini penulis melakukan tahapan-tahapan proses dalam bekerja.

3.2.1 Membaca Skrip

Hal paling awal yang harus dilakukan oleh *production designer* dalam merancang sebuah konsep desain adalah membaca skrip yang diberikan. *Production designer* memiliki peran untuk memvisualisasikan hal-hal dalam skrip ke bentuk nyatanya. Penterjemahan ke kenyataan ini tidak semata-mata dilakukan secara mentah-mentah begitu saja, namun harus diperhatikan hal apa yang menonjol dari skrip yang diberikan tersebut dan impresi apa yang timbul ketika naskah tersebut dibaca.

Dalam naskah “Rumah Setelah Badai”, penulis mendapat kesan bahwa tiap tokoh dalam film ini memiliki tingkah yang berbeda-beda untuk menyikapi masalah dalam keluarga mereka. Masing-masing tokoh ini juga sama-sama memiliki harapan untuk memiliki keluarga yang baik, namun mereka menunjukkan hal ini secara berbeda-beda. Perbedaan karakter tiap tokoh ini mendominasi jalannya film ini.

3.2.2 Merancang Konsep Desain

Setelah membaca skrip dan memahami hal yang menonjol dari skrip tersebut, *production designer* mulai merancang konsep untuk desain film tersebut. Konsep yang dibahas oleh penulis berdasar dari perbedaan karakter antar tokoh. Tiap karakter memiliki sisi fisiologi, psikologi, dan sosiologi yang berbeda. Warna juga digunakan penulis untuk semakin memperjelas perbedaan yang ada antara tokoh-tokoh ini. Tokoh Tiara, Dian, dan Bayu menggunakan warna pink, kuning, dan biru untuk memperjelas psikologis sifat mereka.

3.2.3 Riset

Riset dilakukan setelah konsep desain sudah terancang dengan baik. Penulis melakukan riset dengan cara melihat referensi dari film lain yang berkaitan, dari berbagai foto dan literatur di internet dan juga di media cetak, serta dengan memperhatikan hal-hal di sekitar yang berkaitan untuk tugas penulis dalam proyek film ini. Penulis melakukan riset mengenai arti dari psikologi warna, sifat dasar manusia, serta fisiologi dan sosiologi yang dapat mempengaruhi karakter sifat seseorang.

3.2.4 Berdiskusi dengan *Director*

Setelah konsep desain matang, penulis berdiskusi dengan *director* untuk membicarakan tentang impresi yang menjadi dasar dari konsep desain tersebut. Terjadi perubahan-perubahan akan hal yang ingin ditampilkan dalam film, namun akhirnya penulis dan *director* mendapatkan kesepakatan untuk sebuah konsep desain.

3.3 Acuan

Penulis menggunakan acuan-acuan untuk mendapatkan rancangan konsep yang sesuai untuk masing-masing tokoh. Acuan yang digunakan penulis adalah teori tentang karakter tokoh, dimana tokoh dikembangkan melalui aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologisnya. Penulis juga menggunakan teori warna yang disesuaikan dengan kepribadian karakter tokoh. Warna-warna yang digunakan penulis adalah merah jambu untuk tokoh Tiara, kuning untuk tokoh Dian, dan biru untuk tokoh Bayu. Film-film lain juga memberi pengaruh pada penulis dalam

merancang konsep desain untuk film Rumah Setelah Badai. Film-film yang menjadi bahan referensi penulis adalah “Stepmom” dan “We Are Family”.

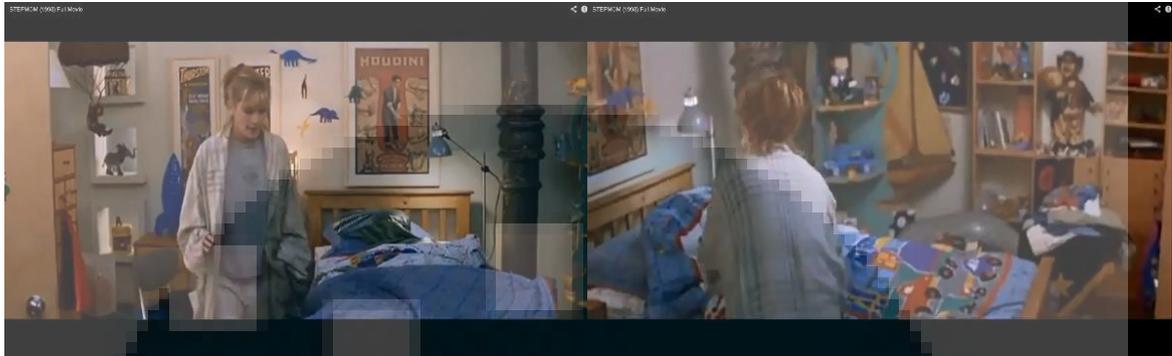
Film “Stepmom” memiliki karakter seorang anak laki-laki yang gemar bermain sulap bernama Ben. Hal ini serupa dengan tokoh Bayu dalam film “Rumah Setelah Badai”, sehingga penulis dapat menjadikan karakter anak kecil dalam film Stepmom ini sebagai acuan untuk tokoh Bayu.



Gambar 3. 1. Referensi Tokoh Bayu
(Screenshot film Stepmom)

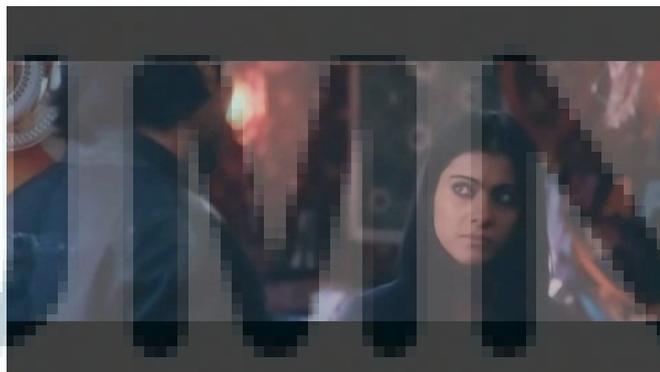
Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa Ben selalu mengenakan kostum pesulap. Ia juga selalu berusaha menunjukkan trik-trik sulapnya, dalam tempat dan kondisi apa pun. Karakter Ben menginspirasi penulis dalam pengembangan tokoh Bayu.

UMMN



Gambar 3. 2. Referensi Kamar Bayu
(Screenshot film *Stepmom*)

Gambar diatas adalah foto kamar Ben dari 2 sisi. Desain interior kamar Ben menginspirasi penulis untuk desain kamar Bayu. Kamar tersebut menunjukkan unsur-unsur sulap sekaligus dunia imajinasi anak-anak yang dipadukan secara tepat. Warna yang digunakan untuk barang-barang tersebut juga beraneka ragam namun masih menyimpan kesan suram dari perabotannya yang berwarna coklat. Warna yang suram ini memberikan kesan kesendirian, sekalipun benda-benda lain di sekelilingnya memiliki aneka warna.



Gambar 3. 3. Referensi Suasana Ulangtahun
(Screenshot film *We Are Family*)

“We Are Family” memiliki scene dimana terdapat pesta ulang tahun dengan berbagai warna warni khas acara ulang tahun, namun dalam warna-warni yang ceria itu terdapat nuansa perasaan suram yang menunjukkan masalah yang ada dalam cerita tersebut. Warna-warna dan desain set dalam film ini merupakan ide awal penulis tentang konsep yang akan digunakan untuk film “Rumah Setelah Badai”.



Gambar 3. 4. Referensi Maja Makan
(Screenshot film *We Are Family*)

Scene ruang makan dalam film “We Are Family” menggunakan meja dan kursi makan berwarna gelap dan berbentuk kaku. Hal ini menunjukkan permasalahan yang melanda keluarga tersebut juga bagaimana kekakuan yang mereka hadapi antar sesama anggota keluarga ketika mereka semua berkumpul di meja makan. Hal ini mempengaruhi konsep yang penulis gunakan untuk bentuk perabotan makan dalam film “Rumah Setelah Badai”.

Lingkungan sekitar memiliki peranan penting yang dapat dijadikan referensi untuk diterapkan dalam film. Penulis melihat bagaimana seorang perempuan yang memiliki sifat feminim selalu dikaitkan dengan warna pink dan bagaimana warna kuning selalu berkaitan dengan warna yang hangat dan

bersahabat. Dalam hal ini penulis juga menangkap bahwa tiap orang memiliki sifat yang sangat berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Sifat-sifat yang berbeda ini dapat memiliki keinginan yang sama, namun cara penyampaian keinginan yang mereka gunakan atau tindakan terhadap suatu hal yang mereka lakukan tentunya akan berbeda.

