



### **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

Penulis membuat film pendek ber-genre drama psikologis sebagai bahan penulisan laporan tugas akhir yang menjadi syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual peminatan *Cinematography*. Film pendek berjudul “Fiksasi” berdurasi 13-14 menit yang dibuat pada tahun 2013.

Metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif yang bersifat naratif. Naratif di sini artinya bercerita tentang proses perancangan set dan properti pada film pendek Fiksasi. Sebagai seorang *production designer*, penerapan desain *main set* pada set dan properti dianalisa agar hasilnya sesuai dengan pesan tersirat dalam setiap *scene* dan *shot* film pendek Fiksasi. Untuk itu, beberapa buku dan referensi film menjadi acuan utama penulis untuk melakukan proses perancangan set dan properti film pendek “Fiksasi”.

##### 3.1.1. Sinopsis

“Fiksasi” merupakan film pendek tentang seorang pemuda bernama Joseph, yang merasa takut untuk keluar dari zona nyamannya. Hal ini terjadi karena Joseph pernah mengalami *bullying* sehingga ia hanya merasa aman ketika berada di dalam kamar tidurnya yang tertutup rapat. Selama beberapa tahun, Joseph tidak pernah keluar dan hanya berkomunikasi dengan seorang nenek yang mengasuhnya melalui *sticky notes*. *Notes* itu ia tempelkan di lorong depan kamar tidurnya, hingga seluruh bagian dinding itu nyaris tak terlihat. Satu-satunya orang

yang bisa berbicara dan masuk ke dalam ruang kamar Joseph hanya sahabatnya sendiri, yang bernama Anna.

Anna adalah gadis yang keras kepala dan selalu berusaha untuk bisa meraih apa yang ia inginkan dengan gigih. Setiap hari, pada jam yang sama, Anna selalu datang ke kamar Joseph untuk sekedar mengobrol, meskipun Joseph nyaris tidak pernah merespon. Joseph selalu mengenali kedatangan Anna, karena ketukan pintu berirama yang selalu Anna lakukan. Suatu ketika, Anna mendadak harus pindah dan tidak akan bisa mengunjungi Joseph lagi. Anna bertekad untuk memaksa Joseph keluar dari kamar tidurnya secara bertahap. Anna, memberikan kalung *Hakuna Matata*-nya kepada Joseph, dengan harapan Joseph akan mempercayai makna dari *Hakuna Matata* yang artinya “semuanya akan baik-baik saja”.

Joseph, yang tergerak karena permintaan dari Anna, berusaha membuang rasa takutnya dengan bantuan Anna. Meskipun awalnya agak sulit, Anna berhasil memaksa Joseph untuk keluar dari kamar tidurnya, berjalan di lorong kamarnya, sampai berdiri di tangga rumahnya. Ketika Anna mendadak tidak datang di hari lain, Joseph panik mencari Anna. Meskipun merasa ketakutan, Joseph akhirnya berhasil untuk keluar dari rumahnya, dengan menggenggam kalung *Hakuna Matata* pemberian Anna.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis selaku *production designer* merupakan kepala departemen artistik yang bertanggung jawab pada pembuatan konsep visual dari film “Fiksasi” bersama

dengan sutradara. Penulis juga bekerja sama dengan Beatrice Janice selaku *set designer* dalam mewujudkan konsep dan aplikasi set serta properti ke dalam desain tata letak ruang selama proses *shooting* berlangsung. Film ini memiliki tiga ruang set, yakni ruang kamar, lorong, dan ruang tamu. Lingkup kerja penulis dalam proyek ini adalah membuat konsep, menentukan lokasi, memilih properti yang digunakan dan bekerja selama proses pra-produksi hingga proses shooting berlangsung.

### **3.1.3. Peralatan**

Peralatan yang digunakan oleh *production designer* selama proses merancang konsep desain set dan properti film pendek Fiksasi;

1. Pensil, penghapus, penggaris, pensil warna, *sketchbook*
2. *Software* - Adobe Photoshop CS4 dan Adobe Illustrator CS6
3. *Hardware* – Laptop windows Asus i7.

## **3.2. Tahapan Kerja**

### **3.2.1. Membaca Naskah**

Naskah adalah panduan awal di mana seorang *production designer* harus dapat memvisualisasikan cerita ke dalam bentuk visual. Set dan properti yang tersirat dalam naskah harus dapat mendukung suasana lingkungan serta karakter yang dibangun. Emosi dan perasaan karakter akan sangat mempengaruhi perancangan konsep desain untuk dapat membangun impresi terhadap cerita sehingga lingkungan fisik dapat diciptakan. Penulis membaca naskah untuk mencari tahu karakter yang berperan, lokasi, jumlah set, properti yang digunakan, serta waktu yang terjadi. Penulis menangkap impresi yang menjadi *point* utama dalam naskah

yaitu mengenai karakter yang takut untuk keluar rumah dan memilih untuk nyaman berada di dalam kamarnya sendiri. Karakter dalam film “Fiksasi” menjadi kunci utama untuk dapat menggambarkan suasana atmosfer yang ada di sekitar karakter.

### **3.2.2. Penelitian**

Penelitian dapat diambil dari berbagai sumber seperti foto, lukisan ataupun gambar (LoBrutto, 2012, Hlm. 100). Dalam film pendek “Fiksasi”, penulis melakukan riset mengenai kepribadian karakter, ketakutan, serta tingkah laku yang mempengaruhi desain tata letak set disekitar karakter karena impresi yang penulis dapat ketika membaca naskah ialah desain set harus dapat mewakili karakter.

### **3.2.3. Memformulasikan konsep *drawing***

Sebelum *production design* dibangun dan dirancang, *production designer* membuat sebuah konsep di atas kertas dengan sketsa gambar kasar di mana impresi awal mengenai cerita dan karakter ditangkap dan didukung oleh hasil penelitian yang didapat. Konsep yang diusung penulis adalah karakteristik karakter yang diwakili oleh warna, tekstur dan elemen ruang.

### **3.2.4. *Mood board***

Penulis menggambarkan emosi karakter ke dalam bentuk potongan gambar dari internet sebagai penunjang perancangan konsep set dan properti interior kamar yang dapat menggambarkan kepribadian karakter utama film pendek Fiksasi.

### **3.2.5. Pencarian Lokasi**

Riset mengenai lokasi dilakukan agar sketsa yang telah dibuat dapat direalisasikan. Beberapa alternatif lokasi dipilih dengan pertimbangan yang tepat, baik dari segi biaya, maupun tata letak ruangan. Dalam hal ini, penulis ikut serta dalam mencari lokasi bersama dengan sutradara, produser dan penata kamera untuk dapat melihat dan mengambil keputusan secara langsung.

### **3.2.6. *Approval* dan *Storyboard***

Setelah memiliki rancangan konsep yang matang, penulis bertemu dengan sutradara untuk menjelaskan impresi beserta rancangan konsep yang sudah dibuat. Sutradara menambahkan visinya terhadap karakter yaitu ingin memperlihatkan adanya hal yang mendorong karakter utama untuk dapat keluar dari rasa takut yang dideritanya dan hal itu ingin ditampilkan oleh sutradara melalui set dan properti dari awal adegan dimulai.

### **3.2.7. *Drafting***

Perubahan – perubahan yang terjadi digabungkan dengan rancangan konsep awal dalam bentuk *draft* yang lebih tertata, rapi dan detil. Biasanya *draft* adalah bentuk rancangan *final* dari konsep *production design* yang nantinya akan di aplikasikan.

## **3.3. Acuan**

Berikut acuan yang digunakan oleh penulis untuk dapat mendukung karakter utama film pendek Fiksasi:

### 3.3.1. *Three - Dimensional Character*

Penulis menjadikan kepribadian melankolis sebagai acuan yang dapat menggambarkan karakter utama film pendek “Fiksasi”. Karakter utama dengan kepribadian melankolis memiliki karakteristik yang serius, tekun, pemikir yang mendalam, analitis berbakat, kreatif, artistik, idealis, rapih dan sangat pemilih dalam berteman. Kepribadian melankolis dapat menggambarkan karakter yang *introvert* dan pendiam. Berbeda dengan karakter sahabat dari karakter utama yang selalu memberikan motivasi melalui tindakan - tindakan kecil dan tidak menyerah untuk mengajak karakter utama melawan rasa takutnya. Karakter tersebut sangat cocok dengan kepribadian koleris yang memiliki karakteristik kuat, tegas, sok berkuasa dan dinamis menggambarkan karakteristik dari kepribadian koleris. (Sari, 2009, Hlm. 10).

Littauer juga menganalisa sifat dasar dari masing - masing kepribadian dan mengelompokkan kepribadian koleris sebagai pribadi yang cenderung *ekstroverted*, optimis dan *outspoken*, karena sifat dasar yang lebih mengutamakan kesenangan, aktif dan semangat yang membara, sedangkan kepribadian melankolis cenderung berbanding terbalik dengan karakteristik koleris, yaitu cenderung *introverted*, pesimis, dan *soft-spoken* (2000, Hlm. 19).

### 3.3.2. Foto

Penulis mencari referensi foto yang dapat menjadi acuan untuk merancang desain set dan properti pada *main set* ruang kamar Joseph dalam film pendek “Fiksasi”:

## 1. Set

Untuk mendesain set ruang kamar, penulis mencari referensi foto set ruang kamar karakter yang memiliki kepribadian *introvert* dan melankolis yang menjadi karakteristik dari karakter utama film “Fiksasi” (Lampiran G).

## 2. Properti

Penulis juga mencari referensi properti yang dapat merepresentasikan karakter *introvert* atau melankolis (Lampiran H).

### 3.3.3. Film

Penulis juga mencari referensi film lain yang memiliki kemiripan dari segi cerita dan nuansa yang ingin ditampilkan. Penulis mengacu kepada film “Shaking Tokyo”. Segi tampilan nuansa film sangat mendukung cerita di mana seorang karakter yang bertahun-tahun tidak keluar dari rumahnya sendiri sehingga banyaknya barang-barang disekitar karakter menunjukkan bahwa karakter memiliki banyak waktu untuk membaca banyak buku dan memiliki kebiasaan yang selalu dilakukannya.



Gambar 3.1. Acuan Film  
(Shaking Tokyo, 2008)

### **3.4. Temuan**

Selama melakukan proses perancangan dan juga produksi film pendek Fiksasi, penulis menemukan beberapa hal yang dapat mempengaruhi proses perancangan:

#### **3.4.1. Job Desk**

Di awal pembentukan tim, penulis adalah seorang editor sekaligus asisten sutradara. Namun karena *production designer* mengundurkan diri ditengah *pre-production*, penulis menggantikan posisi tersebut. Hal ini dikarenakan seorang *production designer* sangat dibutuhkan untuk melengkapi konsep desain set dengan deadline yang mendesak. Hal lain yang menjadi pertimbangan penulis, *jump cut* yang menjadi pembahasan topik penulis sebagai editor tidak cocok dengan visi yang ingin disampaikan oleh sutradara dan juga dengan pembahasan penata kamera dalam film pendek fiksasi. Perubahan *job desk* tersebut membuat penulis tergesa-gesa dalam mencari sumber dan referensi yang sesuai dengan karakter utama. Di samping itu, pembuatan konsep menjadi sangat sedikit dan lebih mencari konsep properti melalui internet. Namun, penulis menganalisis karakter utama yang menjadi kepribadian melankolis dan karakter sahabat yang memiliki kepribadian koleris. Penulis juga membuat konsep secara garis besar yaitu tatanan set dan properti dalam kesatuan ruangan.

#### **3.4.2. Membaca Naskah**

Ketika membaca naskah penulis tidak hanya memvisualisasikan naskah kedalam bentuk visual set dan properti, namun penulis juga harus menangkap impresi karakter dan menjabarkan karakter ke dalam bentuk *three-dimensional* karakter yaitu aspek fisik, sosiologis, dan psikologis. Ketiga aspek ini sangat membantu

penulis dalam merancang konsep desain yang sesuai dan mendukung karakter yang memiliki kepribadian tertentu.

### **3.4.3. Penelitian**

Pada proses penelitian, penulis kesulitan untuk mencari referensi yang akurat mengenai gambaran ruang kamar yang mencerminkan karakter *introvert* dikarenakan tidak ada teori yang benar-benar dapat menjelaskan gambaran ruang kamar dengan karakter tertentu, oleh karena itu, penulis harus menganalisa kebiasaan yang menjadi karakteristik setiap karakter dan menghubungkannya dengan teori elemen visual yang dapat menggambarkan kepribadian karakter. Penelitian juga dilakukan selama proses pra-produksi hingga produksi berlangsung. Perubahan yang terjadi secara mendadak, mengharuskan *production designer* melakukan riset sesuai dengan perubahan yang terjadi.

### **3.4.4. Konsep Gambar**

Visi sutradara yang berubah-ubah menyulitkan *production designer* untuk mencapai desain akhir yang sesuai. Visi harus dapat di *lock* sebelum produksi berlangsung, hal ini akan dapat membantu meminimalisirkan perubahan yang terjadi pada saat shooting. Penulis juga mendapatkan berbagai temuan ketika membuat konsep gambar desain set agar sesuai dengan karakter. Setiap kepribadian memiliki karakteristik tersendiri yang dapat divisualisasikan baik dari sisi warna maupun properti. Penulis juga harus memiliki pertimbangan ketika membuat konsep tata letak, agar ruang gerak karakter sesuai dengan letak properti dan dapat mendukung visual cerita yang ingin disampaikan.

### 3.4.5. Pencarian Lokasi

Penulis turut serta dalam mencari lokasi, hal ini dikarenakan tidak adanya *location scout* yang bertanggung jawab dalam mencari lokasi. Hal ini membuat penulis menjadi tidak fokus dalam membagi waktu merancang desain dan juga harus mencari lokasi yang sesuai.

### 3.4.6. Drafting

*Deadline* yang sangat mendesak, properti yang harus dipinjam, dan *budget* yang minim membuat penulis sangat sulit membuat final desain yang sesuai dengan ukuran ruangan. Hal ini menjadi masalah bagi penulis, karena penulis tidak dapat mengukur objek yang dipinjam dan menyesuaikannya dengan ukuran ruangan. Sehingga, asumsi yang diperkirakan tepat menjadi tidak sesuai dan harus merubah konsep yang telah dibuat.

### 3.4.7. Rehearsal

*Rehearsal* sangat mempengaruhi penerapan dari desain yang telah dirancang. Penulis bersama *set designer* dan tim lainnya melakukan *rehearsal* sehari sebelum *shooting* dimulai dengan semua tim dan aktor sudah berada dilokasi Puncak, Jawa Barat. Hal ini dikarenakan *deadline* yang mendesak sehingga, kekurangan yang timbul ketika menata set harus dapat diatasi dengan bahan seadanya. Proses pengukuran material menjadi tidak sesuai dengan luasnya ruangan pada saat dilokasi. Ketidaksesuaian perkiraan mengakibatkan perubahan visi harus terjadi. Dalam hal ini, seorang *production designer* harus melakukan penelitian yang sesuai sehingga perubahan masih dapat dikatakan sesuai dan tidak terlalu jauh merubah konten yang ada.

### 3.4.8. Produksi

Ketika perubahan terjadi dan munculnya masalah, seorang *production designer* harus memiliki pemahaman yang mendalam sebelumnya baik mengenai karakter maupun teori set dan properti. Penulis harus cepat mengambil keputusan atas perubahan yang terjadi secara mendadak tanpa menyimpang dari impresi karakter. Selain itu, keputusan penulis juga harus sesuai dengan pandangan sutradara agar visi sutradara tidak menjadi kacau karena adanya perubahan dari segi set dan juga properti. Komunikasi yang baik antara *production designer*, penata kamera dan sutradara akan membantu menyelesaikan masalah dengan mudah.

UMMN