



### **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

Film fiksi pendek “Semasa” merupakan karya tugas akhir yang dikerjakan oleh sekelompok mahasiswa Fakultas Seni dan Desain peminatan sinematografi di Universitas Multimedia Nusantara. Sebagai *production designer*, penulis akan membahas proses tahapan kerja yang dilakukan dari tahap pra produksi hingga produksi. Stereotipe akan ruang domestik yang biasa dikuasai oleh figur feminin, pada film ini dikendalikan dan dikuasai oleh figur maskulin, yaitu karakter laki-laki. Penulis akan membahas bagaimana dampak adanya kepemilikan kuasa lebih antar *gender* dalam cerita terhadap rancangan produksi pada film “Semasa”.

Metode yang penulis pilih dalam laporan ini adalah kualitatif dimana studi pustaka dan literatur menjadi landasan penulisan laporan ini. Acuan lainnya juga didapat dari referensi film, gambar, dan observasi atas stereotipe kesan maskulin dan feminin.

##### 3.1.1. Sinopsis

Film pendek “Semasa” menceritakan tentang Mei, seorang perempuan keturunan Tionghoa yang ingin memberikan kue *sienthou* atau kue persik, sebagai tanda panjang umur, untuk ayahnya yang sedang berulang-tahun. Di tengah perjalanan pulang, Mei tidak dapat mendapatkan kue persik untuk ayahnya. Mei mencari-cari toko kue sampai akhirnya mengarahkan Mei pada sebuah toko kue yang dimiliki

oleh seorang laki-laki, yang pernah mempunyai arti penting dalam hidupnya, yaitu Bayu. Figur Bayu yang menguasai betul ruang dapur dan mahir dalam membuat kue menjadi jawaban bagi Mei untuk mendapat kembali kue persik tersebut. Seiring Mei dan Bayu membuat kue, hubungan mereka pun perlahan mulai terajut kembali. Pertemuan mereka bukan hanya membuka masa lalu tetapi juga menjadi jalan bagi Mei untuk mendapatkan keinginannya akan kue persik dan pulang membahagiakan ayahnya.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Penulis berperan sebagai *production designer* dalam film pendek “Semasa”. Tahap perancangan hingga aplikasi telah dilakukan oleh penulis. Dalam produksi film ini, penulis memiliki tanggung jawab dalam mewujudkan impresi pada visualisasi desain produksi. Impresi tersebut dibutuhkan untuk memvisualisasikan pembangunan *mise-en-scène* dalam film. Karakteristik beserta dengan latar belakang karakter pada film menjadi pedoman penulis untuk membentuk konsep desain produksi terutama dalam set dan properti.

### **3.1.3. Peralatan**

Selama proses pra produksi hingga produksi, penulis menggunakan beberapa perangkat dan peralatan untuk persiapan konsep hingga aplikasi saat di lokasi. Perangkat dan peralatan yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

1. *Adobe Illustrator CS6*
2. *Adobe Photoshop CS6*
3. *Sketchbook*

4. Alat tulis
5. Meteran
6. Karton *Asturo*
7. *Art Carton*
8. *Art Paper*
9. Kain
10. Triplek dan Kayu
11. Lakban Kertas

### **3.2. Tahapan Kerja**

Pada proses pembuatan film pendek “Semasa”, penulis yang berperan sebagai *production designer* melakukan beberapa tahapan kerja yang mencakup proses riset hingga aplikasi konsep terhadap set dan properti. Tahapan kerja tersebut penulis bagi menjadi dua, yaitu tahap pra produksi hingga produksi.

#### **3.2.1. Pra Produksi**

Selama proses pra produksi, tahapan yang dilakukan mencakup membaca naskah hingga sketsa akhir setelah lokasi ditentukan.

##### **3.2.1.1. Membaca Naskah, *Script Breakdown***

Penulis mengawali dengan membaca naskah yang ditulis oleh penulis naskah. Naskah menjadi panduan bagi tiap kru dalam memvisualisasikan cerita. Dari naskah yang ada, penulis akan mengetahui gambaran besar awal akan apa yang terjadi secara naratif pada film yang akan dibuat.

Selain itu, mengetahui karakter-karakter yang ada pada naskah juga menjadi penting bagi seorang *production designer* dalam memvisualisasikan suatu ruang. Dalam tahap ini, pembacaan naskah bersama antar kru menjadi penting, terutama untuk mengetahui pandangan sutradara terhadap naskah. Diskusi dengan sutradara harus dilakukan untuk mengetahui impresi apa yang ingin ditunjukkan pada film. Sehingga, *production designer* dapat mengerti apa yang dapat dilakukan dalam memvisualisasikan *mise-en-scène* yang ingin dibangun lewat desain produksi. Penjabaran terhadap naskah juga dilakukan untuk mengetahui kebutuhan set, properti, kostum dan tata rias pada tahap produksi.

#### **3.2.1.2. Analisa Karakter dan Latar Belakang Cerita**

Penulis melakukan analisa terhadap karakter yang diikuti dengan latar belakang cerita dibalik karakter tersebut. Latar belakang cerita yang dimiliki antar karakter membantu penulis dalam menentukan kesan yang harus ditonjolkan demi membangun *mise-en-scène* pada set.

#### **3.2.1.3. Pembentukan Konsep**

Penulis membuat konsep disertai dengan diskusi bersama sutradara. Dari diskusi tersebut, latar belakang serta hubungan antar karakter menjadi poin penting dalam pembentukan konsep desain produksi. Adanya kendali atas suatu kepemilikan ruang berpengaruh terhadap perancangan set dan properti film pendek “Semasa”.

#### **3.2.1.4. Riset**

Riset dilakukan untuk mengumpulkan berbagai data serta referensi yang dapat menunjang penulis dalam melakukan proses pra produksi. Dalam pra produksi, riset yang dilakukan penulis mengarah kepada bagaimana kesan maskulin dan feminin memengaruhi suatu ruang tertentu. Apa yang membedakan kesan maskulin dan feminin serta elemen-elemen apa yang memberikan kesan maskulin terhadap suatu desain dan aplikasinya terhadap suatu ruang.

#### **3.2.1.5. Warna dan Bentuk**

Berdasarkan riset yang dilakukan, penulis mendapatkan bahwa elemen-elemen yang dapat membantu pembangunan *mise-en-scène*, yang berkaitan dengan rancangan produksi, set dan properti, adalah termasuk di dalamnya warna dan bentuk. Warna dan bentuk memiliki ciri khasnya sendiri berkaitan dengan kesan maskulin dan feminin. Pemilihan warna dan bentuk yang sesuai pada film akan menunjukkan kesan maskulin atau feminin yang ingin dibangun.

#### **3.2.1.6. Moodboard**

Pembuatan *moodboard* menjadi penting sebagai pedoman bagi seorang *production designer* dalam bentuk penggambaran suasana pada *scene* tertentu. *Moodboard* itu sendiri memiliki hal-hal yang tercakup di dalamnya, seperti warna dan palet, bentuk, properti, kostum, dan tata rias.

### 3.2.1.7. Pencarian Lokasi

Pemilihan lokasi berhubungan erat dengan konsep yang dimiliki oleh seorang *production designer*. Interior ruangan suatu lokasi menjadi salah satu pertimbangan penulis dalam tahap pencarian lokasi. Apa saja yang harus disesuaikan dari konsep terhadap lokasi merupakan pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan pada tahap ini. Pertimbangan tersebut dilakukan untuk menyelaraskan konsep dan aplikasi yang sesuai dengan perjanjian serta perizinan lokasi tersebut.

### 3.2.1.8. Sketsa Akhir

Setelah lokasi ditentukan, penulis menangkap apa saja hal-hal yang menjadi perlu untuk disesuaikan mengacu kepada konsep awal yang telah dibuat. Ukuran asli lokasi, barang-barang asli lokasi yang tidak dapat dipindahkan, setting yang dilakukan disesuaikan dengan perizinan lokasi menjadi poin-poin yang memengaruhi sketsa akhir set. Sketsa akhir dibutuhkan sebagai pedoman penulis untuk pengaplikasiannya pada saat produksi.

## 3.2.2. Produksi

Pada saat produksi, penulis mengaplikasikan konsep yang telah dibentuk ke dalam set dan properti. Eksekusi ke dalam set menjadi penting untuk menerapkan aplikasi atas konsep sebagai realisasi penggambaran *mise-en-scène* pada desain produksi. Selama tahap produksi, penulis dibantu oleh empat orang dari tim *art department*.

### 3.3. Acuan

Studi literatur menjadi landasan awal berangkatnya konsep. Selain itu, referensi film juga menjadi acuan bagi penulis dalam pembentukan konsep visual pada film pendek “Semasa”. Beberapa referensi film tersebut menjadi acuan bagi penulis dalam merancang suatu ruang menjadi set.

Perancangan set dan properti mengacu kepada referensi film yaitu film *Dough* (John Goldschmidt, 2015) dan *Madre* (Benni Setiawan, 2013), dimana toko roti beserta dapurnya dimiliki oleh figur laki-laki. Dari kepemilikan atas gender tertentu tersebut berpengaruh kepada tampak rupa set toko serta dapur dari segi warna, bentuk, pemilihan jenis tulisan dan dekorasi properti. Dalam kedua film tersebut sendiri, kendali atas toko roti serta dapur dimiliki oleh figur maskulin, yaitu laki-laki.



Gambar 3.1 Contoh Jenis Tulisan Toko Roti

(<https://www.youtube.com/watch?v=Y7b4IoNRhtk&t=2s>)

Jenis tulisan kapital yang berkesan tegas yang digunakan pada nama toko roti dalam film *Dough* menjadi referensi pemilihan jenis tulisan yang dipakai pada film “Semasa”.



Gambar 3.2 Contoh Set Toko Roti  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Y7b4IoNRhtk&t=2s>)

Pemakaian warna coklat dan bentuk-bentuk *angular* sangat terlihat pada desain toko roti pada film *Dough*. Hal tersebut sesuai dengan landasan pemahaman yang telah penulis jabarkan pada tinjauan pustaka.

UMMN



Gambar 3.3 Contoh Set Dapur Toko Roti  
(<https://www.youtube.com/watch?v=Y7b4IoNRhtk&t=2s>)



Gambar 3.4 Contoh Set Dapur Toko Roti  
([https://www.youtube.com/watch?v=NB\\_TA9wI\\_ZM](https://www.youtube.com/watch?v=NB_TA9wI_ZM))

Penggunaan warna coklat dan bentuk-bentuk *angular* juga mendominasi set dapur dalam kedua referensi film. Hal tersebut sesuai dengan landasan pemahaman

mengenai warna dan bentuk yang penulis dapatkan. Hiasan berupa bunga, atau bentuk-bentuk organik lainnya juga tidak terlihat dalam kedua referensi film.

Berkaitan dengan kedua film tersebut, *scene* toko kue dan dapur toko kue pada film “Semasa” juga dimiliki oleh figur laki-laki. Perancangan set pada kedua film tersebut menjadi penting sebagai referensi penulis, bagaimana kepemilikan figur maskulin atas suatu ruang berpengaruh terhadap warna, bentuk, set, dan properti dalam kesatuan desain produksi.



UMN