



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 “Antara Aku, Bapak, dan Papa” adalah film pendek karya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Film pendek ini mengisahkan tentang Keluarga Jawa dengan karakter Ibu Lela yang mengidolakan artis sinetron yaitu Diky Chandra. Film ini disutradarai oleh Adithia Dandi Krisna dan diproduksi oleh Cynthia Hana dengan nama produksi Kang Dolan Production.

Metode penulisan yang digunakan untuk laporan Tugas Akhir ini adalah pemahaman secara mendalam mengenai teori yang penulis gunakan selama proses desain dalam persiapan pembuatan film. Dalam laporan Tugas Akhir ini, penulis membahas mengenai visualisasi fandom dalam desain properti. Penulis membatasi properti yang akan dibahas dalam laporan, yaitu pada properti stiker, foto, sampul VCD, dan televisi.

3.1.1. Sinopsis

Ibu Lela seorang ibu rumah tangga yang sangat mengidolakan artis sinetron Diky Chandra. Ibu Lela memiliki hubungan yang tidak romantis dengan suaminya. Suami Ibu Lela sangat tidak suka sikap Ibu Lela yang sangat mengidolakan Diky Chandra, sementara Ibu Lela sangat tidak suka dengan suaminya yang selalu mementingkan bebek peliharaannya. Suatu hari Ibu Lela mendengar sebuah acara lomba mencuci piring yang berhadiah makan malam dengan Diky Chandra, Ibu Lela sangat antusias untuk mengikuti lomba tersebut.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam pembuatan film pendek “Antara Aku, Bapak, Papa”, posisi penulis dalam proyek film adalah sebagai *production designer* yang bertugas membuat konsep visualisasi dalam film.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang penulis gunakan selama proses desain dalam persiapan pembuatan film “Antara Aku, Bapak, dan Papa” terbagi dalam dua peralatan yaitu manual dengan menggunakan pensil, dan digital. Penulis membuat gambar – gambar kasar hasil buatan tangan dengan menggunakan pensil, dan diproses digital menggunakan *hardware* dan *software*. *Hardware* yang digunakan adalah MacBook Pro (13-inch, Mid 2012), *processor* 2.5 GHz, Intel Core i5, *memory* 4GB 1600 MHz DDR3, *graphic* Intel HD Graphics 4000 1024 MB. Kemudian *software* yang penulis gunakan adalah *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Microsoft Excel 2011* untuk membuat *art breakdown*, dan jadwal.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam Tugas Akhir ini, penulis sebagai *production designer* film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa” membagi tahapan kerja menjadi dua, yaitu tahap pra produksi dan produksi.

3.2.1. Pra Produksi

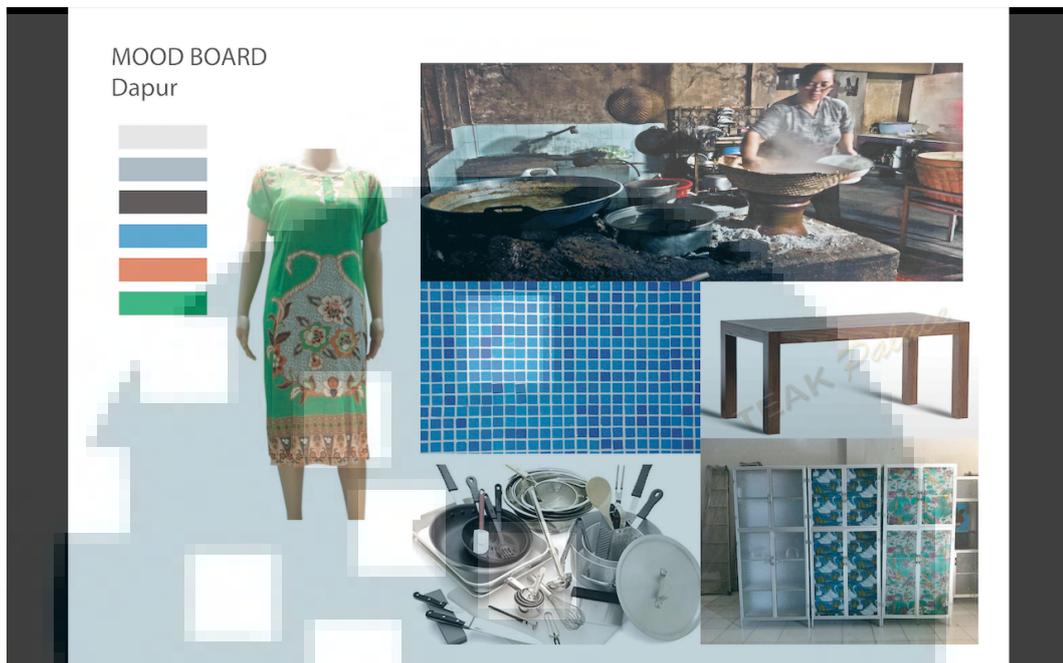
Pra produksi adalah tahap mulai mendesain, mencari referensi, dan memberi arahan kepada *art departement* untuk melakukan persiapan sebelum syuting. Penulis sebagai *production designer* dalam film pendek “Antara, Aku, Bapak, dan

Papa” melakukan tugas dan tahapan kerja yang mengacu pada teori yang sudah penulis bahas pada BAB II tinjauan pustaka. Berikut adalah tahapan kerja yang dilakukan :

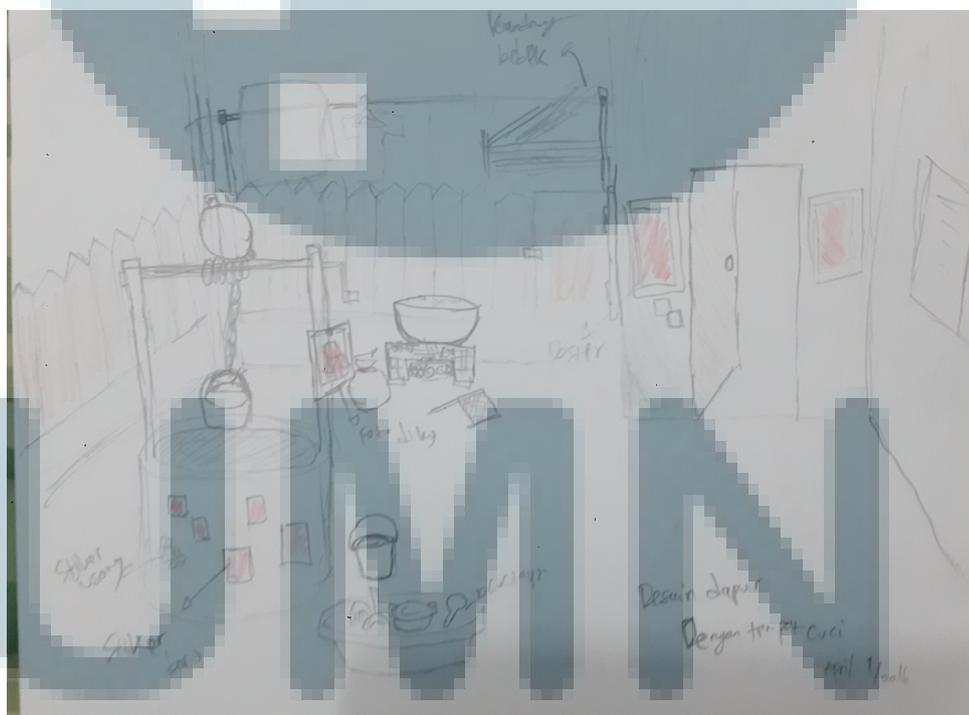
1. Membaca *script* berulang kali.
2. Melakukan riset dengan menonton film acuan, sinetron acuan, dan lainnya.
3. Membuat *mood board* dan sketsa sementara dari *script draft 9*.



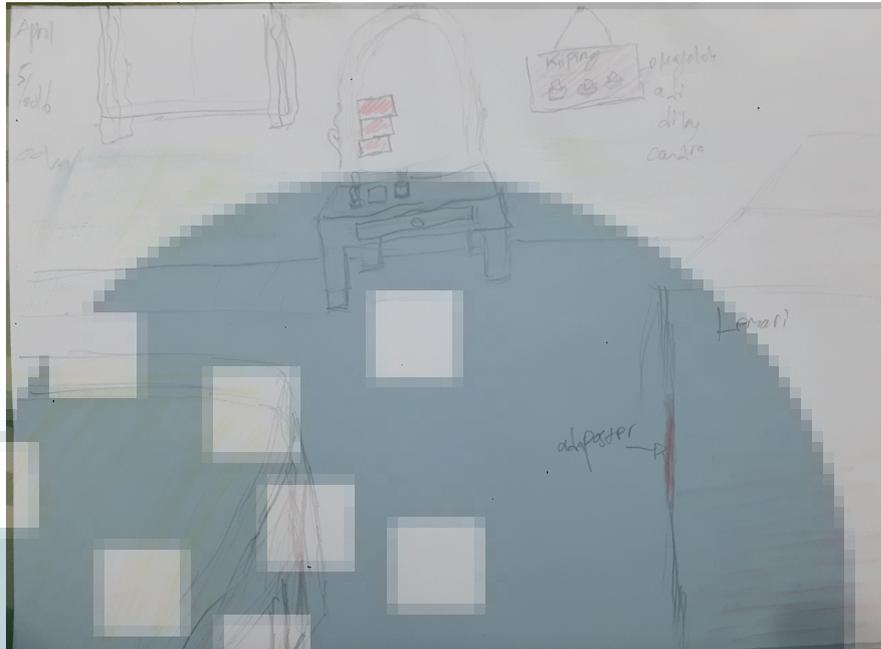
Gambar 3.2.1. *Moodboard* Kamar
(Dokumentasi pribadi)



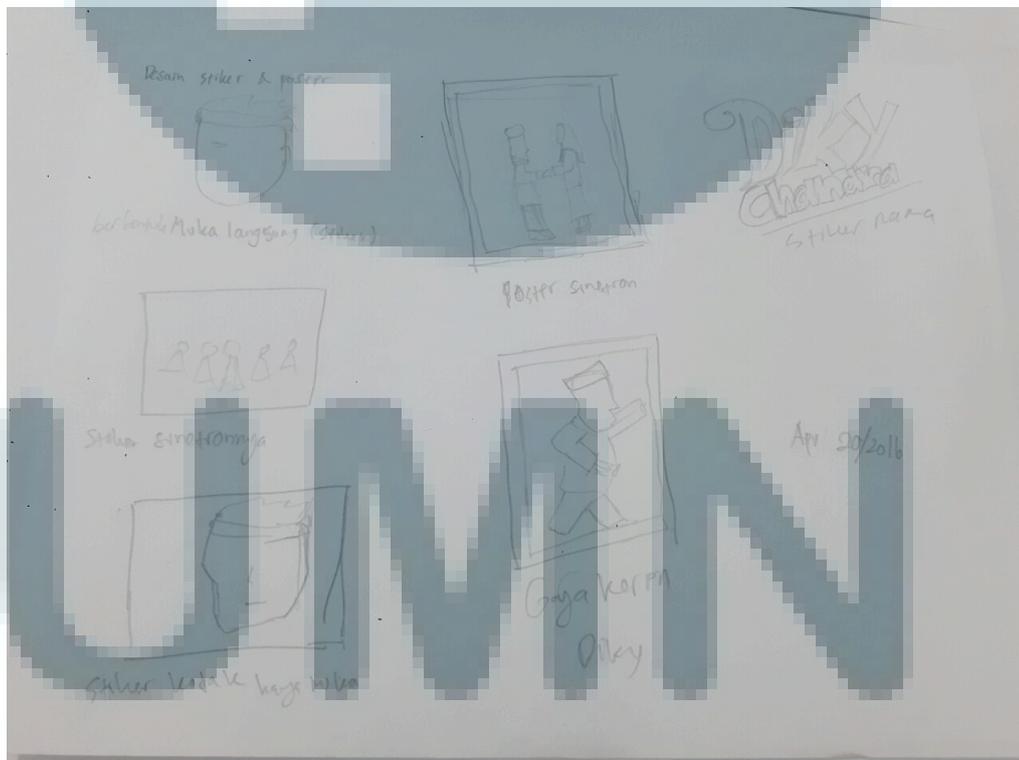
Gambar 3.2.2. Moodboard Dapur
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.3. Sketsa awal dapur
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.4. Sketsa awal kamar (Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.5. Sketsa awal poster dan stiker (Dokumentasi pribadi)

4. Melakukan rapat dengan *art department*.
5. Berdiskusi dengan sutradara mengenai konsep desain.

Dalam membuat konsep desain, penulis melakukan analisis terhadap karakter utama yaitu Ibu Lela. Ibu Lela adalah karakter wanita yang menyukai artis Diky Chandra, berasal dari kalangan menengah ke bawah, dan tinggal di kampung. Penulis memutuskan untuk membuat konsep visual yang *to the point* dengan desain yang sederhana dan langsung menunjukkan Ibu Lela mengidolakan sang artis. Didukung dengan penjelesan Labib (2002) penikmat sinetron kalangan menengah ke bawah menikmati sinetron sebagai hiburan dan tidak akan mengkritisi kekurangan sinetron tersebut. (hlm. 154).

Konsep desain yang langsung berdasarkan pada Ibu Lela yang merupakan kalangan menengah ke bawah. Seperti dikatakan Heryanto (2015) karya dalam budaya populer (suara, gambar, pesan yang diproduksi massal) secara konseptual bersifat mudah diakses dan langsung menarik perhatian. Daya tarik terletak pada kesederhanaan, kemudahan memahami, dan bisa dinikmati secara langsung oleh masyarakat. Mereka (masyarakat) bukanlah kalangan elite dalam pengertian filosofis, estetis, yang memandang rendah budaya populer (hlm. 22-23).

Sosok Diky Chandra sangat jelas menjadi bagian dari konsep karena beliau adalah idola dari Ibu Lela. Salah satu cara menunjukkan sifat fanatisme adalah memunculkan sosok idola dalam properti yang didesain. Dalam BAB II dijelaskan bahwa fanatisme pada tingkat ke-2 *intenses-personal*, yaitu para penggemar akan mengoleksi benda pribadi yang memunculkan sosok idolanya.

Sosok Diky Chandra akan memberikan informasi secara langsung siapa idola Ibu Lela.

Dalam menampilkan sosok Diky Chandra ukuran yang dipilih adalah *medium shot*. Dalam penjelasan Thompson & Bowen (2009) *medium shot* memberikan kenyamanan dalam melihat, dan memperhatikan (hlm. 8). Karena itu penggunaan *medium shot* untuk menampilkan sosok Diky Chandra menjadi pilihan bagi penulis untuk membuat fanatisme terlihat memberikan rasa nyaman bagi Ibu Lela.

Pemilihan warna-warna yang digunakan untuk desain juga berdasarkan pada pernyataan Heryanto, yaitu karya harus langsung menarik perhatian. Maka warna kontras dipilih oleh penulis untuk menjadi dasar dalam mendesain. Seperti yang dijelaskan dalam BAB II tinjauan pustaka, warna dalam film terbagi dalam dua jenis yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas yang akan dominan digunakan adalah merah, sementara pada warna dingin adalah warna biru.

Dari keseluruhan konsep yang dijelaskan oleh penulis kepada sutradara, penulis mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan kepada *final design*.

UMMN

6. Melihat lokasi dan mengecek kondisinya



Gambar 3.2.6. Lokasi Kamar
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.7. Lokasi Dapur
(Dokumentasi pribadi)

7. Melakukan desain sesuai dengan konsep dan lokasi yang tersedia.

8. Berdiskusi kembali dengan sutradara mengenai konsep akhir dan *final design* untuk konsep fanatisme setelah penyesuaian lokasi.



Gambar 3.2.8. Poster 1
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.9. Poster 2
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.10. *Mug*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.11. *Stiker 1*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.12. Stiker 2
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.13. Stiker 3
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2.14. Stiker 3
(Dokumentasi pribadi)

9. Mengawasi proses pengerjaan *art department* hingga akhir dan memasuki tahap produksi.

3.2.2. Produksi

Memasuki tahap produksi, penulis sebagai *production designer* ikut mengawasi dan menata set, properti, dan kostum. Selama masa produksi tahapan kerja yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

1. Memantau hasil set didalam *frame* bersama sutradara
2. Melakukan pemeriksaan ulang dengan acuan *art breakdown*.
3. Mendokumentasi lokasi syuting yang telah di *setting*.
4. Melakukan perubahan perubahan sesuai arahan sutradara.

Notes: ikut membantu *art department* menata saat pembuatan film.

3.3. Acuan

Dalam pembuatan film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa” penulis banyak mendapatkan acuan sutradara, dalam membuat desain set, properti, dan kostum acuan-acuan tersebut menjadi pertimbangan penulis. Berikut adalah acuan yang penulis dapatkan :

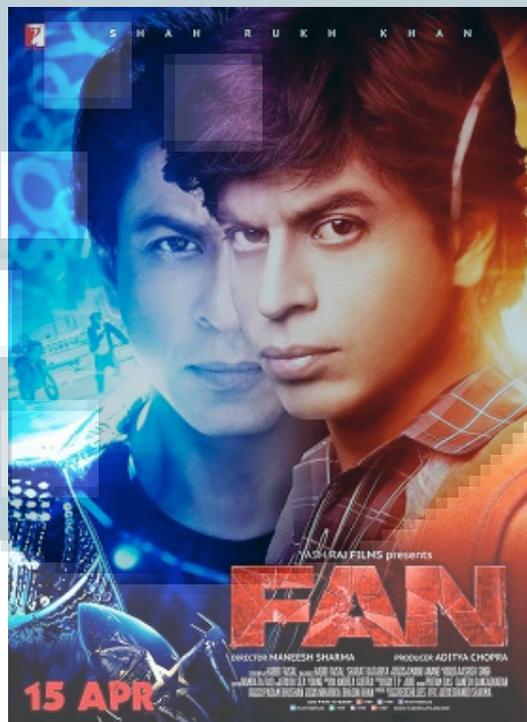
1. Film

Film adalah acuan yang tepat dalam mencari referensi ketika akan membuat film. Dalam film tidak hanya alur ceritanya yang bisa menjadi acuan tetapi visual yang ditampilkan, *style*, karakter, waktu dan tempat, set dan properti juga bisa menjadi acuan. Penulis menggunakan dua acuan film selama proses mendesain set, properti.



Gambar 3.3.1. Kamulah Satu-Satunya (2007)
(<http://www.layarfilm.com/movie/414/kamulah-satu-satunya>)

Pada film ini perilaku Nirina sebagai indah yang sangat mengidolakan Dewa 19, menjadi acuan penulis untuk menganalisis karakter perempuan muda dalam bertindak dan mendekorasi ruangnya. Indah akan menjadi tolak ukur dalam mendesain properti yang akan ada dalam set agar tidak seperti indah, karena karakter Ibu Lela memiliki banyak batasan dalam mengidolakan artisnya tidak seperti Indah.



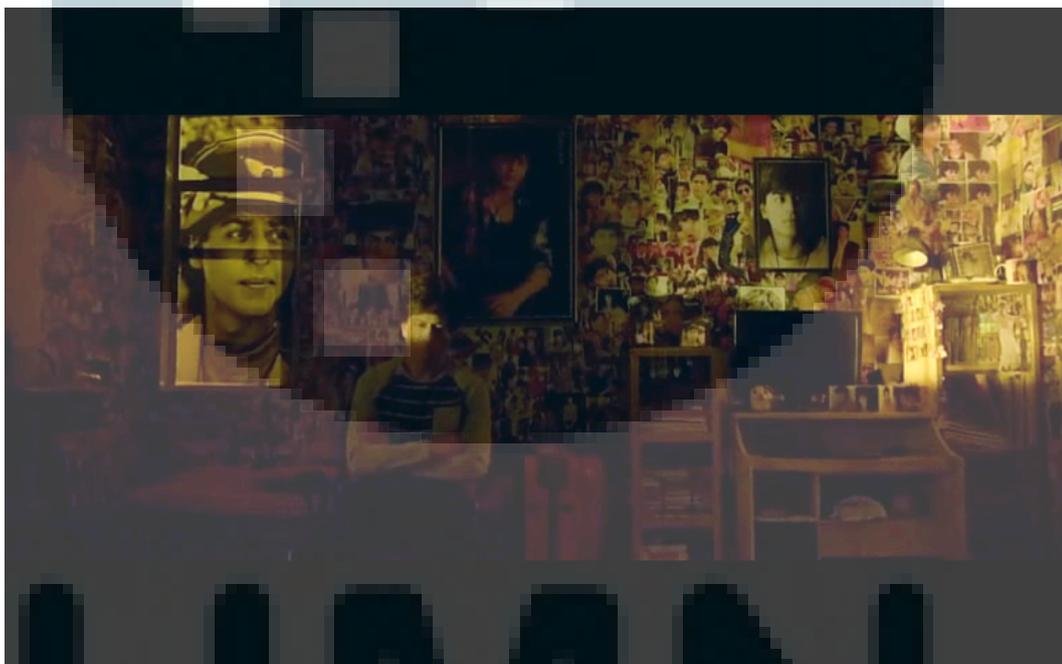
Gambar 3.3.2. FAN (2016)

(<http://www.santabanta.com/photos/fan/17590003.htm>)

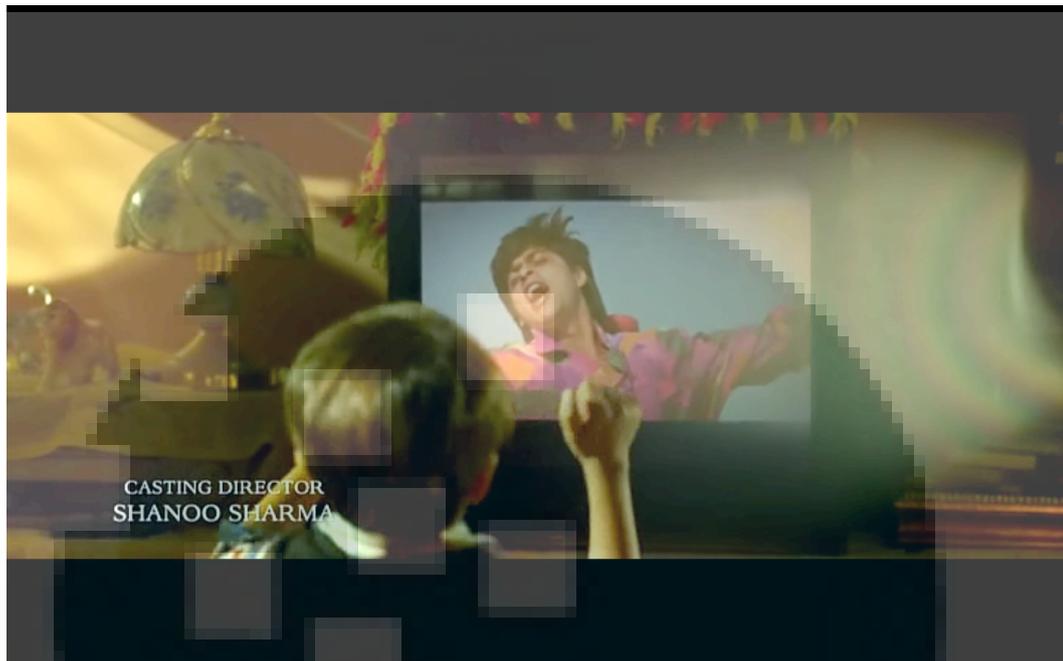
Pada film ini karakter utama memberikan pengaruh besar dalam menentukan jenis properti apa yang menggambarkan fanatisme. Poster, stiker, klipng, koran, televisi adalah bentuk fanatisme yang diperlihatkan dalam film.



Gambar 3.3.3. Poster
(*Screen capture film FAN*)



Gambar 3.3.4. Stiker, foto, wallpaper
(*Screen capture film FAN*)



Gambar 3.3.5. Televisi
(Screen capture film FAN)

2. Sinetron/FTV

Sinetron adalah bentuk acuan yang cukup menggambarkan kondisi masyarakat antara tahun 2013-2016. Acuan sinetron ini bertujuan mencari informasi *style* kostum dan warna yang sering menampilkan ibu-ibu rumah tangga kalangan menengah.

3. *Script*

Script yang menjadi acuan yang sangat penting bagi penulis untuk membuat konsep desain. *Script* yang digunakan pada film ini adalah *final draft 11*.

4. *3D Character*

Acuan penulis dalam membuat konsep salah satunya adalah *3D character*. Melalui analisa *3D character* penulis dapat mengetahui secara terperinci sifat dan

latar belakang dari karakter tersebut untuk mendukung konsep yang ingin di realisasikan oleh penulis.

5. lambang hati

Lambang hati selalu melambangkan bentuk kasih sayang, menjadi acuan penting untuk memperlihatkan bentuk rasa sayang yang bisa dilihat dan dimengerti tanpa banyak bicara. Penulis memasukan lambang hati ke dalam desain.



Gambar 3.3.6. Lambang hati

<http://www.digaleri.com/2013/09/88-gambar-cinta-hati-love-romantis.html?m=1>

UMMN



Gambar 3.3.7. Lambang hati

(<http://www.digaleri.com/2013/09/88-gambar-cinta-hati-love-romantis.html?m=1>)

UMMN