



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

“Petunia” adalah film pendek yang menceritakan seorang anak bernama Clarine yang mempertanyakan apakah sebuah keluarga harus memiliki hubungan darah atau yang selalu ada untuknya. Pada skripsi penciptaan ini penulis bekerja sebagai *production designer* dalam merancang dan mengaplikasikan konsep desain set dan properti pada film pendek “Petunia”. Metode yang dipilih penulis adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Yusuf (2014) metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode penelitian sistematis untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan mendapatkan informasi mengenai suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian melalui pendekatan kuantitatif (hlm. 62). Penulis melakukan pengumpulan data seperti teori-teori serta sketsa dan gambar yang berkaitan dengan skripsi penciptaan ini, turun ke lapangan, dan menganalisa data yang telah diperoleh. Melalui metode ini, penulis meneliti tahapan kerja *production designer* dengan melakukan pekerjaannya secara langsung untuk mendeskripsikan proses tahapan kerja seorang *production designer*.

3.1.1. Sinopsis

Film pendek “Petunia” menceritakan seorang anak bernama Clarine yang harus tinggal bersama keluarga barunya. Ayah kandungnya, Aji, telah bercerai dengan ibunya, Rika. Kini Rika sudah menikah dengan seorang Bupati bernama Denny. Clarine ingin tinggal bersama Aji namun dilarang oleh Rika. Rika beralasan bahwa

Clarine sudah memiliki keluarga baru dan harus menghormati ayah tirinya. Clarine tidak peduli dan tetap bersikeras ingin tinggal bersama Aji. Namun Aji menyuruh Clarine untuk kembali dengan keluarga barunya karena Aji tidak dapat menafkahi Clarine. Clarine pun sedih dan sadar bahwa selama ini ayah tirinya tidak seburuk yang ia pikir. Ternyata Denny benar-benar sayang kepada Clarine layaknya anak sendiri.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis sebagai *production designer* pada film pendek “Petunia”. Penulis dibantu oleh Naufal Amin, Diffa Mahacandra, dan Ponick Almatin sebagai *set decorator* dan *property master*, serta Gaby Seta sebagai *costume designer* merangkap *hair and make-up artist*. Sebagai *production designer*, penulis bertanggung jawab terhadap rancangan dan penerapan yang berkaitan dengan set dan properti film pendek “Petunia”. Perancangan dan penerapan set dan properti ini penulis lakukan menyesuaikan dengan tahapan kerja seorang *production designer*.

3.1.3. Peralatan

Peralatan yang digunakan oleh penulis selama proses merancang konsep desain set dan properti film pendek “Petunia”;

1. Pensil, pulpen, penghapus, penggaris, dan *sketchbook*.
2. *Software* – *Home Design 3D*, *Adobe Photoshop CS6*, dan *Adobe Illustrator CS6*.
3. *Hardware* – *Smartphone Samsung J3 2016* dan *Laptop Hewlett Packard Pavilion*.

3.2. Tahapan kerja

Pada proses pembuatan film pendek “Petunia”, penulis membagi tahapan kerja menjadi dua, yaitu pra produksi dan produksi. Tahapan mencakup proses pembacaan naskah pada masa pra produksi hingga pengaplikasian terhadap set dan properti pada masa produksi.

3.2.1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis memulai tahapan kerja dari membaca naskah terlebih dahulu, kemudian penulis dapat menganalisa naskah sehingga penulis dapat melakukan *script breakdown*. Setelah itu, penulis selaku *production designer* melakukan riset, lalu berlanjut membuat konsep, *mood board*, dan sketsa. Kemudian tahapan berlanjut ke pencarian lokasi, penggambaran secara teknis, hingga konstruksi dan dekorasi.

3.2.1.1. Naskah

Penulis menggunakan naskah sebagai pedoman awal untuk dapat memvisualisasikan cerita. Naskah mendeskripsikan karakter, set, dan properti pada cerita dalam bentuk teks. Penulis sebagai *production designer* kemudian menganalisa naskah untuk mengetahui setiap tokoh yang berperan dalam cerita, lokasi dan jumlah set, latar waktu, dan properti yang digunakan. Dengan menganalisa naskah, penulis dapat membayangkan karakteristik dari setiap karakter sehingga dapat menggambarkan suasana yang ada di sekitar tokoh. Setelah menganalisa, penulis kemudian

melakukan *script breakdown*. Penulis membuat tabel yang berisikan daftar set, lokasi, serta properti-properti yang dibutuhkan disetiap adegannya.

3.2.1.2. Riset

Setelah menganalisa dan melakukan *breakdown* terhadap naskah, penulis melakukan riset mengenai set dan properti pada film terutama yang berkaitan dengan karakteristik tokoh Clarine dan Denny. Kedua tokoh tersebut berperan penting dalam film pendek “Petunia”. Penulis juga melakukan penelitian mengenai gaya arsitektur rumah dinas Bupati dan wakil Bupati Bogor karena pekerjaan tokoh Denny sebagai seorang Bupati. Selain itu penulis juga meneliti gaya arsitektur rumah Walikota dan wakil Walikota Bogor sebagai perbandingan.

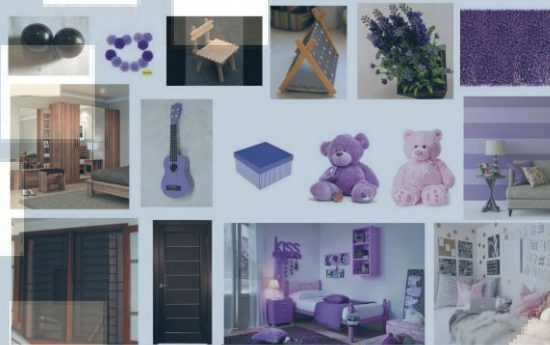
3.2.1.3. Konsep

Penulis membuat konsep rancangan set dan properti setelah melakukan riset. Secara umum, konsep pada film ini menggambarkan kesendirian dan hubungan yang berjarak. Pada kamar Clarine, penulis menciptakan ruangan yang nyaman untuk Clarine karena kamar tersebut menjadi tempat Clarine untuk menyendiri. Sedangkan pada ruang makan dan ruang tamu, penulis ingin menggambarkan hubungan keluarga yang kurang harmonis.

3.2.1.4. Mood board

Setelah penulis membuat rancangan konsep visual, penulis membuat *mood board* sebagai acuan gambar untuk diaplikasikan pada film. Penulis

menggunakan potongan-potongan gambar yang berasal dari foto-foto untuk menyesuaikan dengan rancangan yang telah penulis buat. Penulis membuat rancangan untuk tiga adegan yaitu adegan pada kamar Clarine, ruang makan, dan ruang tamu.



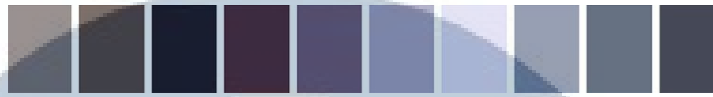
Gambar 3.1. *Mood board* Set dan Properti Kamar Clarine

(Dokumentasi Penulis, 2017)



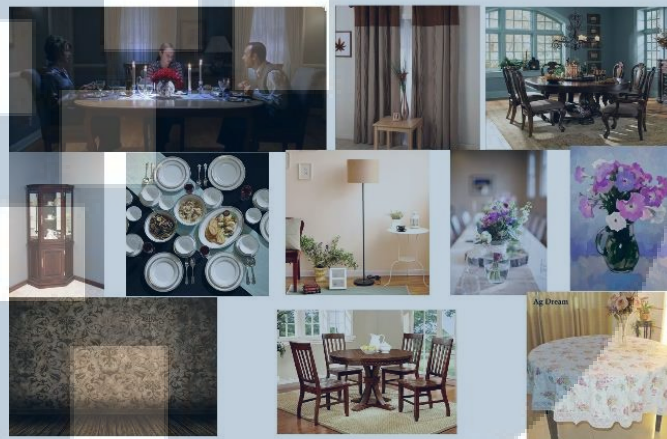
Gambar 3.2. *Mood board* Properti Clarine

(Dokumentasi Penulis, 2017)



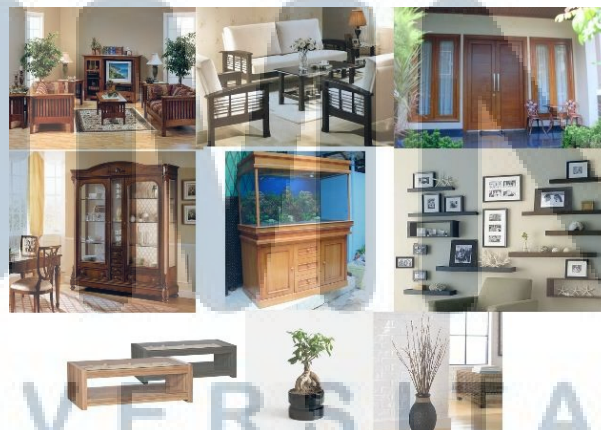
Gambar 3.3. Palet Warna Kamar Clarine

(Dokumentasi Penulis, 2017)



Gambar 3.4. *Mood board* Ruang Makan

(Dokumentasi Penulis, 2017)



Gambar 3.5. *Mood board* Ruang Tamu

(Dokumentasi Penulis, 2017)



Gambar 3.6. Palet Warna Rumah Denny

(Dokumentasi Penulis, 2017)

3.2.1.5. Sketsa

Setelah membuat *mood board*, penulis kemudian membuat sketsa untuk set kamar Clarine, ruang makan dan ruang tamu. Sketsa dibuat manual dengan gambar tangan menggunakan peralatan buku sketsa, pensil, pulpen, dan penggaris. Sketsa dibuat agar penulis dan anggota departemen artistik dapat memperkirakan set seperti apa yang akan dibuat pada ketiga adegan tersebut.

3.2.1.6. Pencarian Lokasi

Pencarian lokasi dilakukan agar dapat merealisasikan sketsa yang telah penulis buat. Pencarian lokasi yang dilakukan penulis bersama sutradara, produser, dan penata kamera dilakukan untuk mempertimbangkan jarak antar lokasi, biaya, perizinan, dan tata letak ruangan yang akan digunakan sebagai set.

3.2.1.7. *Technical Drawings*

Gambar teknis perlu dilakukan penulis setelah mendapatkan lokasi yang akan dijadikan set. Gambar teknis yang dibuat mengacu pada sketsa dan konsep yang penulis telah buat sebelumnya. Pada gambar teknis, sketsa set

dibuat lebih terukur sehingga penulis dapat memperkirakan ukuran dan tata letak properti yang akan diterapkan pada set.

3.2.1.8. Konstruksi dan Dekorasi

Konstruksi dilakukan ketika lokasi sudah ditetapkan. Penulis bersama anggota departemen artistik berkolaborasi untuk menerapkan rancangan set dan properti yang telah dibuat saat pra produksi. Penulis melakukan konstruksi pada set serta mendekorasi dan meletakkan properti pada set. Konstruksi dan dekorasi dilakukan dua hari sebelum masa produksi dimulai.

3.2.2. Produksi

Pada saat produksi, penulis dan anggota departemen artistik mengaplikasikan hasil rancangan set dan properti pada film. Tahapan produksi dibagi menjadi beberapa proses yang berawal dari persiapan set dan properti, latihan, pengaturan kamera, syuting, istirahat, pergantian set, meneliti kembali hasil syuting, dan merapikan kembali set seperti semula.

3.2.2.1. Persiapan

Saat persiapan, penulis bersama anggota departemen artistik menyiapkan dan meletakkan properti dan dekorasi pada set. Penulis juga berkoordinasi dengan sutradara untuk memastikan properti dalam set juga sesuai dengan rancangan sutradara. Penulis menyiapkan beberapa cadangan properti apabila sutradara menginginkan pergantian properti terhadap set.

3.2.2.2. Latihan

Penulis memperhatikan properti apa saja yang akan digunakan aktor serta memperhatikan perubahan terhadap perpindahan properti untuk menjaga kesinambungan setiap adegan.

3.2.2.3. Pengaturan Kamera

Saat departemen kamera mengatur peralatannya, properti dan furnitur akan dipindahkan oleh kru lainnya untuk menyesuaikan peralatan-peralatan kamera, lampu, dan juga kabel-kabel. Hal yang dilakukan penulis adalah menunggu departemen kamera mengatur peralatannya hingga selesai, kemudian penulis bersama anggota departemen artistik dapat menyesuaikan peletakan furnitur dan properti-properti lainnya terhadap set. Penulis kembali berkoordinasi dengan sutradara untuk memastikan tampilan set sesuai dengan keinginan sutradara.

3.2.2.4. Syuting

Pada saat syuting berlangsung, penulis memantau properti dan mengingatkan perubahan posisi properti untuk menjaga kesinambungan setiap adegannya. Penulis dan anggota departemen artistik bersiap siaga apabila dipanggil untuk memindahkan ataupun mengganti properti.

3.2.2.5. Istirahat

Pada waktu istirahat, penulis memanfaatkan waktu untuk mengecek setiap set dan propertinya. Penulis dibantu anggota departemen artistik harus

memastikan tidak ada barang-barang yang bukan properti dan dekorasi masuk ke dalam set. Penulis juga perlu mengecek peletakan properti apabila ada kru yang tidak sengaja memindahkan salah satu properti pada set.

3.2.2.6. Pergantian Set

Penulis dan anggota departemen artistik memindahkan properti-properti yang diperlukan untuk set selanjutnya. Lalu menjaga kesinambungan peletakan properti di setiap adegan.

3.2.2.7. Meneliti Kembali

Penulis bersama sutradara dan penata kamera meneliti kembali hasil syuting. Penulis berdiskusi dengan sutradara dan penata kamera mengenai adegan-adegan yang perlu diulang ataupun set yang akan diambil kembali gambarnya. Setelah diskusi, penulis dibantu anggota departemen artistik untuk kembali mengatur set dan properti pada adegan yang ingin diulang oleh sutradara.

3.2.2.8. *Clean Up*

Setelah syuting selesai, penulis merapikan set dan properti. Penulis dibantu anggota departemen artistik untuk mengemas properti-properti yang telah digunakan. Penulis juga mengecek kondisi set dan furnitur-furnitur yang sebelumnya sudah ada di lokasi untuk memastikan tidak ada yang rusak. Setelah itu penulis merapikan kembali lokasi yang telah dijadikan set seperti semula.

3.3. Acuan

Penulis menggunakan acuan untuk mendapatkan rancangan yang sesuai untuk karakter Clarine dan Denny. Penulis menggunakan teori warna sebagai acuan untuk menggambarkan kepribadian karakter Clarine dan Denny. Warna-warna yang digunakan penulis adalah ungu dan violet untuk karakter Clarine serta coklat untuk karakter Denny. Beberapa film juga menginspirasi penulis dalam merancang set kamar Clarine dan set ruang makan pada rumah Denny untuk film “Petunia”. Film yang menjadi referensi penulis adalah film “Black Swan”, “Ameliè”, “Pretty in Pink”, “American Beauty”, “Inside Out”, dan “Stoker”.

Penulis mengacu pada film “Black Swan” (2010) karya sutradara Darren Aronofsky sebagai referensi set kamar Clarine dalam film pendek “Petunia”. Pada film tersebut, kamar karakter Nina penuh dengan warna merah muda dengan set dan properti pada kamar bergaya *shabby chic*. Kamar tersebut merepresentasikan karakteristik Nina yang feminin dan sensitif. Namun warna merah muda pada film tersebut juga merepresentasikan orientasi seksual pada Nina. Pengaplikasian warna pada kamar Nina dalam film “Black Swan” menginspirasi penulis dalam menerapkan warna pada set kamar Clarine. Penulis memanfaatkan warna pada properti dan dekorasi pada set untuk merepresentasikan karakteristik Clarine dan suasana hati Clarine. Pemilihan warna untuk kamar Clarine pun mengacu pada teori warna.



Gambar 3.7. Referensi Kamar Clarine dari Film “Black Swan”

(Screenshot dari Film “Black Swan”, 2010)

Selain itu, film “Ameliè” (2001) karya sutradara Jean-Pierre Jeunet juga menginspirasi penulis dalam membuat konsep kamar untuk mencerminkan kepribadian Clarine. Pada film tersebut, kamar Ameliè didominasi dengan warna merah seperti pada dinding dan pintu. Karakter Ameliè yang unik digambarkan dari koleksi barang-barang kesukaannya yang dipajang di kamar. Hal tersebut menginspirasi penulis untuk menerapkan barang-barang favorit yang dapat menunjang aktivitas dan hobi karakter Clarine pada kamarnya.

Film “Pretty in Pink” (1986) karya sutradara Howard Deutch juga menginspirasi penulis dalam merefleksikan kehidupan Clarine pada kamar. Pada film tersebut, kamar karakter Andie Walsh penuh dengan nuansa merah muda, dengan dekorasi-dekorasi dengan warna senada dan bergaya feminin. Kamar tersebut merefleksikan kehidupan pribadi karakter Andie dalam hal percintaan.



Gambar 3.8. Referensi Kamar Clarine dari Film “Ameliè”

(Screenshot dari Film “Ameliè”, 2001)



Gambar 3.9. Referensi Kamar Clarine dari Film "Pretty in Pink"

(Screenshot dari Film “Pretty in Pink”, 1986)

Untuk referensi set ruang makan, penulis mengacu pada film *American Beauty* (1999) karya sutradara Sam Mendes pada adegan makan malam. Hal tersebut dikarenakan suasana pada film mirip dengan film pendek “Petunia” dimana keadaannya anak perempuan, ayah, dan ibu sedang makan malam. Suasana makan malam pada film “American Beauty” yang tadinya harmonis dan tenang berubah menjadi tidak menyenangkan. Peletakan properti dan dekorasi terhadap set dalam adegan makan malam di film “American Beauty” tersebut menginspirasi penulis

dalam mengatur set dan properti pada adegan ruang makan di film pendek “Petunia”. Begitupula dengan adegan makan malam di film animasi “Inside Out” (2015) karya sutradara Pete Docter. Posisi pola duduk segitiga, yaitu anak di tengah sementara ayah dan ibu di masing-masing sudut menginspirasi penulis untuk menggambarkan hubungan keluarga yang kurang harmonis dan berjarak. Karakter anak pada kedua film menjadi pusat perhatian di adegan tersebut. Meskipun peran anak tidak banyak bicara, namun penonton akan memahami secara langsung siapa yang menjadi pusat perhatian karena posisinya yang berada di tengah.



Gambar 3.10. Referensi Ruang Makan dari Film “American Beauty”

(Screenshot dari Film *American Beauty*, 1999)



Gambar 3.11. Referensi Ruang Makan dari Film “Inside Out”

(Screenshot dari Film “Inside Out”, 2015)

Penulis juga terinspirasi pada adegan makan malam di film “Stoker” (2013) karya sutradara Park Chan-wook. Adegan tersebut menceritakan hubungan antara India (karakter utama), ibunya, dan pamannya. Sikap India yang bersikap dingin pada pamannya sementara ibunya berusaha untuk mengharmoniskan suasana makan malam, persis dengan adegan makan malam pada film pendek “Petunia”. Penulis terinspirasi dari teknik pencahayaan pada adegan makan malam di film “Stoker” dengan memberi kesan hanya menggunakan *ceiling lamp* di atas meja sebagai *key light* sehingga suasana intimidasi pun terasa. Meja kayu panjang yang digunakan pada adegan makan malam film “Stoker” juga menginspirasi penulis untuk menggambarkan hubungan yang berjarak antar karakter.



Gambar 3.12. Referensi Ruang Makan dari Film "Stoker"

(Screenshot dari Film “Stoker”, 2013)

3.4. Temuan

Selama melakukan proses perancangan dan juga produksi film pendek “Petunia”, penulis menemukan beberapa hal yang mempengaruhi proses perancangan dan pengaplikasian set dan properti.

3.4.1. *Job desk*

Di awal pembentukan tim, penulis belum bergabung menjadi *production designer* melainkan penulis mengambil tugas akhir *Feature Length Script*. Tetapi berhubung Johan Iswara sebagai *art director* yang dimiliki tim dikabarkan terancam tidak dapat mengikuti tugas akhir dan beliau sering tidak hadir dalam rapat, maka produser dan sutradara mengajak penulis untuk bergabung dalam tim sebagai *production designer*. Awalnya tim artistik dibagi menjadi tiga, penulis sebagai *production designer*, Johan Iswara sebagai *art director*, dan Geby Seta sebagai *costume designer* dan *make-up artist*. Namun Johan mengundurkan diri dan memilih untuk keluar dari tim sehingga penulis pun harus merangkap tugas sebagai *art director*.

Karena penulis baru sekali berpengalaman sebagai *production designer* di semester lima, maka penulis masih harus banyak belajar dalam menata artistik pada film. Penulis juga dibantu tiga orang *set decorator* yaitu Diffa Mahacandra, Naufal Amin, dan Ponick Almatin serta Geby Seta selaku *costume designer* dan *hair and make-up artist* saat produksi. *Production designer* tentunya mengerjakan tugas ganda. *Production designer* juga ikut mengecat dinding serta melakukan pembuatan properti dan mendekorasi set bersama anggota departemen artistik lainnya.

3.4.2. Tahapan Kerja

Tahapan kerja dibuat agar proses pengerjaan rancangan dan aplikasi set dan properti berjalan secara teratur. Namun banyaknya keterbatasan serta banyaknya perubahan-

perubahan yang terjadi ketika pra produksi, membuat *production designer* melewati beberapa tahapan dan juga membalikkan tahapan lokasi dan sketsa berulang-ulang hingga mendapatkan lokasi yang tetap. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengalaman penulis dalam bidang tata artistik dalam film. Penulis pun menyadari bahwa pengalaman kerja pada suatu bidang sangat berpengaruh pada kualitas kerja dikemudian hari.

3.4.3. Riset

Penulis melakukan riset mengenai tampilan kamar anak. Berdasarkan artikel karya Melissa Kossler Dutton (2017), penulis menemukan bahwa kamar dapat mencerminkan kepribadian anak serta mempengaruhi suasana hati penghuni kamar. Hal tersebut terjadi karena setiap orang memiliki gaya desain khas tersendiri. Penulis menemukan bahwa kamar anak harus multifungsi. Kamar anak dapat digunakan untuk tidur, bermain, dan juga mengerjakan PR. Warna yang diterapkan pada kamar mempengaruhi suasana hati anak. Kamar anak sebaiknya dapat menunjang hobi atau aktivitasnya di kamar. Biasanya diterapkan pada seprai, *artwork*, ataupun aksesoris-aksesoris lainnya di dalam kamar.



Gambar 3.13. Artikel Tentang Kamar Anak yang Dapat Menggambarkan Kepribadian

(Sumber www.newstrib.com, 2017)

Penulis juga melakukan riset mengenai tempat tinggal Bupati ketika sedang menjabat serta fasilitas yang didapatkannya. Penulis melakukan diskusi bersama mantan wakil Bupati Garut, bapak Diky Candra, yang juga bermain peran sebagai karakter Denny dalam film pendek “Petunia”. Dari hasil diskusi, penulis menyimpulkan bahwa terdapat aturan yang telah ditetapkan Negara bahwa kepala daerah ketika menjabat tinggal di rumah Negara (rumah dinas atau rumah jabat). Namun pada prakteknya, tidak semua kepala daerah tinggal di rumah dinas karena beragam alasan. Hal tersebut diperbolehkan namun alasan harus jelas. Misalnya karena kondisi pekerjaan istri atau sekolah anak yang jauh dari rumah dinas sehingga tidak memungkinkan untuk tinggal di rumah dinas tersebut.

Pejabat serta kepala daerah mendapatkan hak atas kendaraan dinas. Kendaraan tersebut memiliki ketentuan jenis kendaraan berdasarkan tingkat jabatan. Untuk Bupati atau Walikota, tingkatan jabatan termasuk ke golongan eselon 1. Maka mobil dinas yang digunakan adalah mobil jenis sedan ataupun SUV. Namun kendaraan dinas tersebut hanya boleh digunakan untuk keperluan dinas bukan pribadi. Pejabat dan kepala Negara pun mendapatkan supir, pengawal, dan asisten rumah tangga. Tetapi pejabat atau kepala Negara boleh menolak menggunakan asisten-asisten tersebut apabila dirasa tidak perlu ataupun dirasa mengganggu aktivitas anggota keluarganya.

Standar kebutuhan AADB Dinas Operasional Jabatan sebagai berikut:

Tingkatan Jabatan	Jumlah Maksimum	Pilihan Jenis	Kelas Maksimum
Menteri dan yang setingkat	2	Sedan dan/atau SUV (<i>Sport Utility Vehicles</i>)	Kualifikasi A
Wakil Menteri dan yang setingkat	1	Sedan/SUV	Kualifikasi A
Eselon Ia dan yang setingkat	1	Sedan/SUV	Kualifikasi B
Eselon Ib dan yang setingkat	1	Sedan	Kualifikasi C

Gambar 3.14. Standar Kendaaraan Dinas Operasional Jabatan

(Sumber <http://www.hukumonline.com/>, 2017)

Penulis juga melakukan riset tentang rupa dari rumah dinas Bupati daerah Bogor, Jawa Barat. Penulis menemukan bahwa rumah dinas memiliki halaman yang cukup luas, berdinding putih, dan bergaya minimalis. Rumah dinas Wakil Bupati Bogor juga bergaya minimalis, tidak jauh berbeda dengan rumah dinas

Bupati Bogor. Dinding berwarna krem dengan aksen warna hitam. Rumah tersebut memiliki jendela, ventilasi, dan pintu berbentuk geometris.



Gambar 3.15. Rumah Dinas Bupati Bogor

(Sumber www.antaraneews.com, 2014)



Gambar 3.16. Rumah Dinas Wakil Bupati Bogor

(Sumber www.teropongsenayan.com, 2015)

Berbeda dengan rumah dinas Bupati Bogor, rumah dinas Walikota Bogor justru bergaya kolonial. Dinding rumah berwarna putih dengan atap cokelat, dan berpagar putih. Rumah dikelilingi halaman yang luas serta pohon-pohon rindang dan rumah berlokasi di pinggir jalan. Sementara itu, rumah dinas Wakil Walikota

Bogor juga berbeda dari rumah dinas Walikotanya. Rumah tersebut bergaya klasik dengan dinding yang didominasi warna kuning dengan aksent warna putih. Rumah tersebut terlihat seperti hunian mewah dan terkesan seperti rumah pribadi, tidak seperti rumah dinas. Rumah tersebut terletak di perumahan elit.



Gambar 3.17. Rumah Dinas Walikota Bogor

(Sumber: www.bogornews.com, 2014)



Gambar 3.18. Rumah Dinas Wakil Walikota Bogor

(Sumber: www.beritasatu.com, 2015)

3.4.4. Produksi

Pada saat produksi, penulis menemukan beberapa kendala seperti dinding lorong yang gelap dan ada dekorasi alfabet nama di dinding yang tidak boleh dilepas, akuarium yang baru dapat dipindahkan satu jam sebelum set ruang tamu, dan juga menjaga kesinambungan set dan properti di setiap adegan. Penulis juga menemukan bahwa saat produksi, anggota departemen artistik harus selalu siap siaga di setiap adegan serta memperhatikan barang-barang yang bukan properti agar tidak masuk ke dalam set.

