

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Slice of Life merupakan film pendek animasi yang di produksi oleh tiga orang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berperan sebagai *production designer* dan membahas mengenai perancangan set dan properti. Dalam perancangan ini, penulis mengangkat tema tradisi Tionghoa di dalam rumah makan.

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang menggunakan analisis literatur dan fakta yang ada di lapangan. Selain itu penulis juga menggunakan referensi dari film dan gambar untuk observasi visual.

3.2. Sinopsis

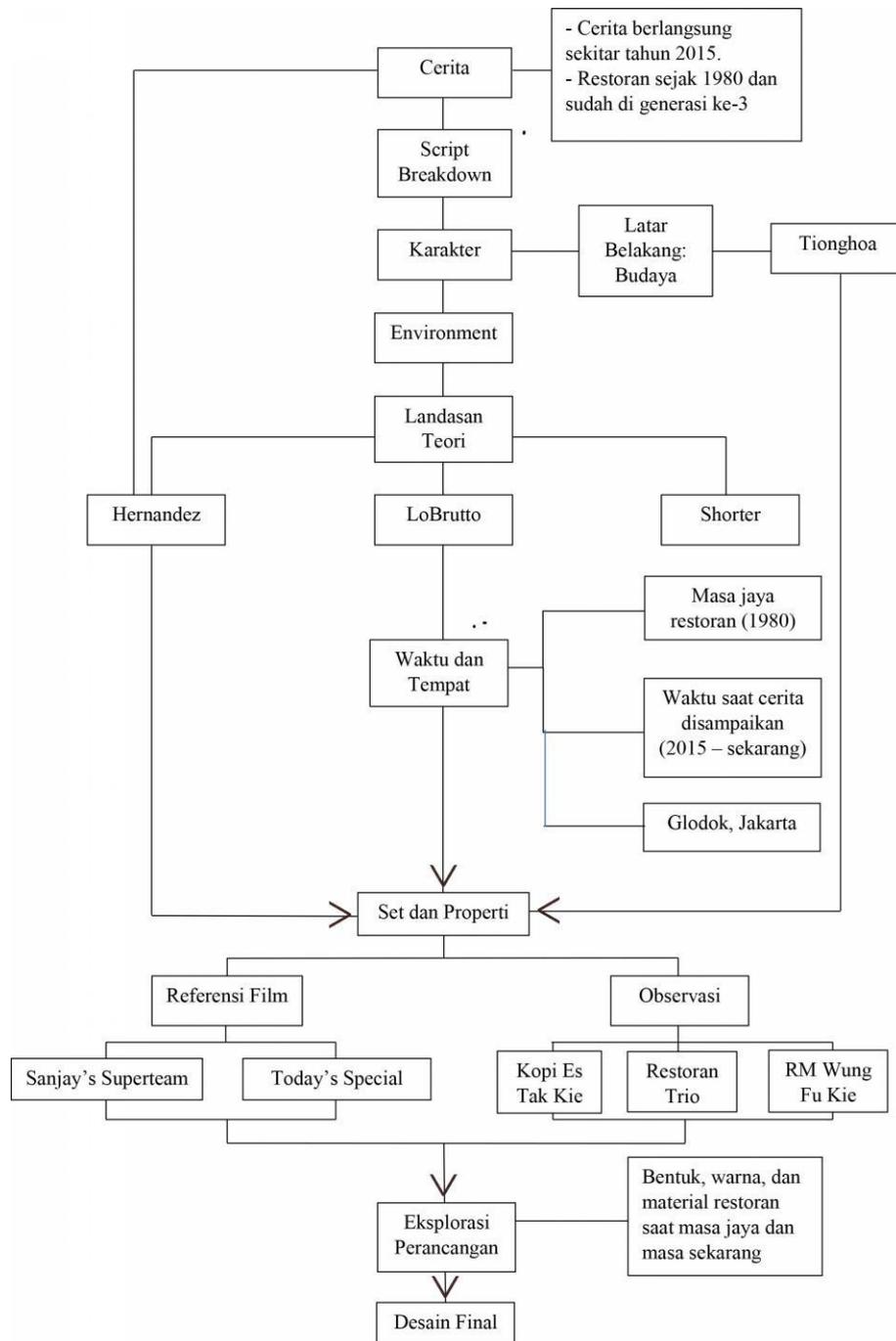
Bercerita tentang seorang koki muda yang diwariskan sebuah kedai makan keluarga. Kedai tersebut menyediakan masakan Tionghoa dengan menu *home cooking*. Setiap hari, Bubun asyik bermain *mobile games* di ponselnya dan kurang memberikan pelayanan kepada pengujung yang datang. Sampai suatu hari, ia tidak sengaja memotong jarinya sehingga terciptalah dirinya yang satu lagi dari potongan dirinya untuk melakukan pekerjaan memasak yang menjadi tanggung jawabnya agar dia bisa kembali bermain. Namun, yang kemudia malah tercipta adalah kekacauan karena potongan-potongan tersebut bertambah banyak.

3.3. Posisi Penulis

Dalam produksi film *Slice of Life* peran penulis adalah *art director*, *production designer*, dan *background artist*. Penulis bertugas untuk merancang konsep visual dan *environment* di dalam film ini. Sementara yang menjadi fokus utama penulis dalam skripsi adalah set dan properti.

3.4. Tahapan Kerja

Berikut merupakan skema tahapan kerja yang dilakukan penulis pada saat perancangan set dan properti berlangsung. Diawali dari premis cerita mengenai koki pemalas, penulis bersama tim penulis mengembangkan lebih jauh mengenai *setting* cerita, tokoh, dan latar belakangnya. Berangkat dari hal tersebut, penulis mulai merancang konsep visual.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan
(Dokumentasi Pribadi)

3.5. Pengambilan Data

Penulis Mengumpulkan data lewat sudi literatur, kemudian diikuti dengan data referensi visual pada sub-bab selanjutnya.

3.5.1. Landasan Teori

Teori utama yang digunakan adalah LoBrutto mengenai *setting* yang terbentuk dari *time and place*. Ditambah Shorter mengenai warna dan tekstur dalam *production design*. Kemudian dilengkapi teori Hernandez mengenai *storytelling* dan tokoh dalam environment.

3.5.2. Referensi Visual

Seperti yang penulis jelaskan pada latar belakang, Sanjay's Superteam menjadi inspirasi penulis untuk merancang set dan properti yang mendukung cerita dan karakter dari kedua tokoh. Sanjay dan ayahnya beretnis India yang tinggal di Amerika dan bermukim di apartemen. Ayah Sanjay digambarkan sebagai orang tua yang konservatif dan religius. Sementara Sanjay seperti anak pada umumnya yang suka menonton acara superhero kesukaannya. Konflik dalam film pendek ini, Sanjay memilih menonton televisi dibandingkan beribadah dengan ayahnya. Ayah Sanjay sangat mengikat dengan tradisi dan budaya khawatir dengan anaknya yang menyukai hiburan dari Barat menyuruh Sanjay untuk beribadah. Sanjay yang tidak sengaja mematikan lilin saat beribadah tiba-tiba berada di kuil dan bertemu dengan roh jahat. Saat itu juga Sanjay di tolong oleh dewa-dewa yang berada di dalam kuil.



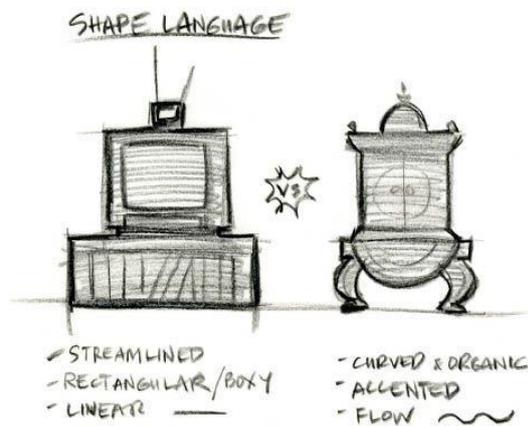
Gambar 3.2. Konsep *Setting* Sanjay's Superteam
(The Art of Sanjay's Superteam, 2015)

Di dalam *Artbook Sanjay's Superteam*, Robert Kondo sebagai *production designer* menjelaskan rancangan set dan properti. Dia menggunakan konsep Timur dan Barat di interior apartemen tersebut. Properti yang di arah Barat merupakan televisi yang menyiarkan siaran Barat. Sebaliknya di bagian Timur, merupakan properti yang berasal dari India.



Gambar 3.3. Dua *setting* yang kontras
(The Art of Sanjay's Superteam, 2015)

Warna yang digunakan dalam apartemen tersebut adalah dominan putih yang pudar. Warna ini mengartikan kebosanan dan warna ini akan kontras dengan warna yang ada di kuil. Penempatan jendela di tengah ruangan memiliki fungsi pada *shot* tertentu. Pada awal *shot* jendela redup membuat ruangan gelap, tapi ketika akhir *shot* Sanjay dan Ayahnya bertemu di tengah ruangan dan jendela menjadi terang.



Philosophy	Design	Camera
One Life Greek Myth	West Square 	Flat Apartment 
Multiple Lives Hindu Myth	East Circle 	Depth Temple 
This Moment Buddhist Myth	Center Square & Circle 	Graphic & Dimensional Family 

Gambar 3.4. Shape language
(The Art of Sanjay's Superteam, 2015)

Bentuk properti juga dirancang dengan sedemikian rupa dan memiliki makna sendiri di dalamnya. Selain itu bentuk properti kontras seperti ceritanya

yang berisi konflik antara dua budaya. Televisi divisualkan dengan garis yang tegas hingga membentuk kotak. Sebaliknya altar memiliki garis yang melengkung dan sangat berbeda dengan bentuk dasar televisi.



Gambar 3.5. Perubahan *setting* sesuai karakter
(*Today's Special*/David Kaplan, 2009)

Film yang menjadi referensi kedua adalah *Today's Special*. Film ini memiliki *setting* restoran keluarga dengan masakan India. Di dalam film ini terdapat konflik antara ayah dan anaknya yang dingin. Sang Ayah merupakan pemilik restoran India, Tandoori Palace yang tinggal di Amerika. Sementara anaknya, Samir merupakan *sous chef* yang baru saja keluar dan tidak bisa membuat masakan India. Restoran keluarga mereka hampir bangkrut saat dipegang ayahnya. Tetapi pada saat ayahnya sakit dan diganti oleh Samir, restoran ini mulai mengalami banyak kemajuan. Samir yang awalnya tidak mengerti sama

sekali mengenai masakan India menjadi mencintai masakan India. Pada akhir cerita Ayah Samir ingin menjual restoran ini, tapi Samir tidak ingin dan dia percaya dia bisa membuat restoran ini menjadi ramai.

Dua shot diatas merupakan perubahan interior dari ruang makan saat masih dijalan oleh ayahnya dibandingkan saat dijalan Samir. Semua properti sebelum di renovasi memiliki kesan sangat tua dan tidak terawat dengan baik. Warna kuning dan coklat jadi dominan di ruang makan ini.



Gambar 3.6. Ornamen India dalam Interior
(*Today's Special*/David Kaplan, 2009)

Sayangnya karakteristik budaya India di dalam interior belum terlihat sebelum melihat pintu depannya. Penulis menjadikan film ini referensi untuk melihat perubahan interior saat pemilik restoran berubah. Peletakan kursi dan meja, hiasan meja, dan foto yang membuat restoran ini menjadi lebih baru dan mewah dari sebelumnya. Walaupun terlihat baru, beberapa properti lama tetap digunakan, seperti meja, kursi, dan meja kasir. Foto-foto keluarga yang menggantung di dinding merupakan bentuk dari Samir yang mulai menerima ayahnya.

3.6. Observasi

Dalam proses ini penulis mencari dan mengobservasi rumah makan Tionghoa untuk dijadikan acuan set dan properti yang akan di rancang. Data yang di kumpulkan beberapa temuan penulis di lapangan dan sebagian penulis dapatkan dari media atau jurnal *online*.

3.6.1. Lokasi/Set

Rumah makan Tionghoa sering ditemukan di daerah peranakan. Dalam etnis Tionghoa, budaya dan tradisi mereka sangat dijaga. Di Indonesia, terbilang banyak rumah makan Tionghoa yang baru maupun yang sudah jadi turun–temurun dalam suatu keluarga.

Beberapa kota yang dikenal dengan kota tua seperti Jakarta, Bandung, dan Semarang memiliki banyak bangunan yang masih berdiri sejak era kolonial. Selain banyak bangunan yang bergaya kolonial berdiri, ada juga bangunan bergaya Tionghoa yang sudah bercampur dengan bangunan lokal. Di ketiga kota

ini banyak juga rumah toko yang masih berdiri dan dipertahankan sebagai warisan budaya. Contohnya adalah Pantjoran Tea House di Jakarta yang dulunya merupakan Apotek Chung Hwa kemudian direvitalisasi dan bangunannya dijadikan warisan budaya. Dalam sejarah, etnis Tionghoa sudah menempati Indonesia sekitar abad ke-11. Masuknya penduduk Tionghoa di Indonesia berpengaruh besar terhadap pertokoan yang ada Jakarta.



Gambar 3.7. Lokasi yang sama tetapi waktu berbeda

(<https://phinemo.com/bandung-tempo-dulu-dan-masa-kini/>)

Salah satunya adalah kawasan peranakan di Glodok. Hingga kini kawasan Glodok tidak lepas dengan budaya dan tradisi Tionghoa. Selain itu beberapa usaha dalam rumah toko juga masih ada yang hidup hingga puluhan tahun. Salah satunya yaitu Kopi Es Tak Kie yang berdiri sejak 1923 kemudian mulai menempati rumah toko pada tahun 1976 hingga sekarang. Umumnya bangunan

ruko memiliki luas yang kecil, lebar kurang lebih 5meter dan memiliki panjang mulai dari 15 meter.



Gambar 3.8. Kopi Es Tak Kie selama 4 generasi
(kopiestakkie.com)

Kopi Es Tak Kie merupakan Kedai yang menjual beragam kopi khas Tionghoa. Kedai ini sendiri sudah mencapai generasi ke-4 sekarang. Walaupun warung kopi ini ramai pengunjung, interior di dalamnya tidak banyak berubah dari dulu hingga sekarang. Ornamen yang terpasang di dinding menjadi ciri khas Tionghoa tetap ada. Seperti kaligrafi, kalender Tionghoa, dan lainnya. Kemudian, masa jaya mereka tidak redup hingga sekarang, terbukti dengan foto – foto yang di gantung. Dari artis hingga gubernur pada saat itu, Joko Widodo pernah mengunjungi tempat ini.



Gambar 3.9. Kumpulan foto pemilik dengan pelanggan

(<https://myeatandtravelstory.wordpress.com/2017/10/27/maraton-ngopi-ke-kopi-es-tak-kie-jakarta/>, 2017)

Sementara dua rumah makan lainnya yang di observasi penulis adalah rumah makan Wong Fu Kie dan Restoran Trio. Rumah makan Wong Fu Kie menyediakan masakan Tionghoa khususnya jenis hakka sementara Restoran Trio berjenis cantonese. Kedua rumah makan ini juga merupakan rumah makan keluarga. Kedua rumah makan ini sudah di lalui beberapa generasi dan tidak berpindah tempat. Sementara hanya rumah makan Wong Fu Kie yang mengalami renovasi pada tahun ini.



Gambar 3.10. Rumah Makan Wong Fu Kie yang Belum Direnovasi
(<https://twitter.com/RennyFernandez/status/764750793513668612>, 2016)



Gambar 3.11. Rumah Makan Wong Fu Kie yang Sudah Direnovasi
(https://www.tripadvisor.com/Restaurant_Review-g294229-d10523105-Reviews-Restoran_Trio-Jakarta_Java.html)

3.6.2. Properti

Rumah makan dengan masakan Tionghoa banyak tersebar di Indonesia. Tidak sedikit rumah makan Tionghoa yang dapat bertahan dari generasi ke

generasi. Diantaranya adalah Restoran Trio di Gondangdia dan restoran Wong Fu Kie di Glodok. Rumah makan tersebut memiliki ciri khas masing masing, akan tetapi keduanya memiliki persamaan yaitu mempertahankan interior di ruang makannya. Kedua rumah makan tersebut memiliki meja bundar karena keduanya mempunyai target pelanggan yaitu keluarga, sehingga banyak orang yang bisa duduk dalam satu meja.

Saat penulis mewawancarai pemilik Restoran Trio penulis menemukan bahwa bangunan dari Restoran Trio sendiri merupakan kawasan zona putih yang artinya merupakan warisan budaya dan tidak diijinkan untuk direnovasi. Sehingga tempat tersebut benar-benar terjaga keasliannya. Sejauh ini perubahan signifikan adalah warna dari dinding restoran tersebut yang pernah berubah dari hijau, biru, hingga hijau lagi. Pemilik saat ini merupakan generasi ketiga, Lam Hong Kie (73 tahun) dari Restoran Trio. Lam Hong Kie menyebutkan beberapa barang di dalam interiornya yang berusia tua. Mulai dari papan menu, meja, dan kursi sejak 1960an hingga kipas dan *speaker* sejak 1940an. Sementara taplak meja makan selalu diganti setiap 6-7 tahun. Dinding restoran ini dulunya menggunakan bambu kemudian diganti menjadi triplek hingga sekarang.



Gambar 3.12. Barang-barang berusia puluhan tahun
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Restoran ini membuat suasana semakin tua dengan lagu-lagu daerah yang di putar lewat *speaker* tua. Kemudian para pramusaji dalam restoran ini rata-rata berumur 40 tahun keatas yang sudah bekerja disini selama kurang lebih 30 tahun. Karena dulu banyak pelanggan yang datang adalah orang Belanda, menu makanan ditulis menggunakan 3 bahasa (Indonesia, Inggris, dan Mandarin). Terdapat pula ornamen yang tidak lepas dari Tionghoa yaitu kalender Tionghoa dan lampion. Tidak jauh dengan interior dalam Restoran Trio, Rumah Makan Wong Fu Kie juga menggantungkan ornamen yang menjadi karakteristik dari interior Tionghoa. Akan tetapi Wong Fu Kie mempunyai keunikan tersendiri yaitu banyak kalender Tionghoa yang berjajar di dalam ruang makannya.



Gambar 3.13. Ruang Makan Wong Fu Kie

(andrealidwuna.wordpress.com)

Selain itu lemari di rumah makan Wong Fu Kie diisi ornamen Tionghoa, seperti patung kucing karakter tulisan Tionghoa. Meja makan dan kursi di rumah makan Wong Fu Kie mempunyai bentuk yang beragam. Bentuk lingkaran dapat diisi oleh satu keluarga, sementara ada juga meja kecil yang hanya bisa diisi dua sampai tiga orang. Penataan meja yang bervariasi ini digunakan untuk memaksimalkan tempat yang kecil agar dapat diisi oleh pelanggan yang banyak.



Gambar 3.14. Interior Rumah Makan Wong Fu Kie
(wewerehere.id)

Selanjutnya adalah properti di dalam dapur. Dapur di dalam rumah makan Tionghoa tidak banyak perbedaan dari dapur masakan lainnya. Peralatan yang digunakan juga bukan peralatan yang tahan lama sehingga tidak terlihat peralatan yang digunakan turun menurun. Sehingga penulis perlu menambah beberapa referensi dari rumah makan baru untuk melihat perbedaan. Gambar di bawah ini merupakan dapur dari rumah makan Tionghoa, Kudus (soto), dan Sunda yang bukan dari kelas menengah atas, sehingga peralatannya juga sederhana dan tidak canggih. Kesamaan terdapat pada wadah atau *storage* berbahan plastik, lap tangan, wajan, piring, talenan, dan kompor.



Gambar 3.15. Peralatan dalam dapur rumah makan

(<https://wewerehere.id/post/menelusuri-labirin-jakarta-demi-wong-fu-kie> dan Dokumentasi Pribadi)

Salah satu perbedaan dapur masakan Tionghoa dengan kedua dapur masakan lain adalah bumbu dan botol saus yang berbagai macam diletakkan di dekat kompor. Masakan Tionghoa mempunyai beragam variasi masakan. Makanannya banyak menggunakan bumbu dan saus saat makanan di masak. Maka dari itu dalam area masak perlu adanya ruang yang cukup untuk menempatkan bumbu dan bahan tersebut. Botol-botol dan berbagai bumbu dalam gambar di bawah ini berurut kiri ke kanan di ambil dari dapur rumah makan Wong Fu Kie, Kantin Chinese Food, dan New Berkat Chinese Food.



Gambar 3.16. Botol dan bumbu yang fungsinya sama

(<https://wewerehere.id/post/menelusuri-labirin-jakarta-demi-wong-fu-kie> dan Dokumentasi Pribadi)

3.7. Proses Perancangan

Setelah mengumpulkan referensi, observasi visual, menuliskan daftar properti, dan script sudah diselesaikan penulis melanjutkan ke tahap awal perancangan set dan properti. Terdapat dua ruangan yang dirancang, yaitu dapur dan ruang makan.

3.7.1. *Script Breakdown*

INT. KEDAI CHINESE FOOD - DAY

Tiga dari delapan meja terisi pengunjung. Satu diantaranya sedang memesan makanan. Di dinding kedai, tergantung foto-foto usang: foto bangunan kedai, foto karyawan, foto keluarga pemilik kedai yang terdiri dari suami, istri, dan anak.

Di meja dapur dekat jendela, terdapat seorang pria bercelemek, yang seru memainkan *cooking games* di gawai pintarnya. Ia BUBUN (23). Hampir memenangkan level tersebut, Namun dari *game screen* tiba-tiba muncul sebuah karakter yang menghancurkan arena permainan sehingga *game over*. Karakter itu tak lain Bude Nining (48).

Bubun yang sedang asyik, diselang Bude Nining, pelayan kedai, yang membatuk. Bubun menoleh ke arah Bude, berhenti sejenak. Bude memberikan kertas pesanan baru di jendela itu dan menunjukkan Bubun pengunjung yang perutnya berbunyi lapar. Bubun masuk ke dapur.

Gambar 3.17. *Script Breakdown*

(Dokumentasi Pribadi)

Script breakdown digunakan melihat interaksi antara tokoh dan alur cerita dengan *environment*. *Script* juga membantu merinci bagaimana fungsi dan peletakan properti di dalam film. Dalam *scene* di atas foto menjadi hal yang penting untuk membangun *backstory* dari tokoh utama. Perlunya visualisasi yang baik agar

penonton dengan cepat menangkap cerita dalam film. Selain itu membantu penulis memahami cerita dan karakter lebih dalam.

Setelah mengobservasi ruang makan dan dapur dari rumah makan. Penulis membuat daftar barang yang di masukkan dalam set dan peoperti dalam film Slice of Life.

Tabel 3. 1 Properti yang dibutuhkan

No.	Tempat	Nama Barang
1.	Dapur	Panci
		Wajan
		Lemari tua (tempat wajan, tempat botol, dan gelas)
		Termos
		Plastik tergantung
		Kardus
		Tempat nasi
		Alat makan (piring, gelas, sendok, garpu)
		Aliran listrik (sakelar dan kabel)
		Pipa
		Keran
		Alat masak (wajan, spatula, kompor, botol berisi bumbu, bahan siap masak)
		Alat persiapan masak (bahan masakan, pisau, piring, mangkuk, sendok, bumbu-bumbu)
		Kulkas
		Kipas angin
		Radio
		Galon
		Kursi
Alat kebersihan (sapu, kain pel, kain lap)		
2	Ruang Makan	Meja kayu berumur tua
		Kursi kayu gelap berumur tua
		Meja Kasir (kertas order, pulpen, patung kucing)
		Altar
		Kalender (masehi dan tionghoa)
		Kumpulan foto (foto keluarga, rumah makan Dulu dan sekarang, artikel, pelanggan, makanan)

		Alat makan (tempat sendok, sambal, nomor meja, tisu)
		Kipas angin berumur tua
		Lampu
		Jendela
		Pintu
		Lampion
		Papan 'Rumah Makan Pelipur Lapar'
3	Jendela Saji (Perantara antar dapur dan kasir)	Kertas Menu
		Gantungan pesanan
		Nampan

3.7.2. Karakter

Dalam perancangan karakter di lakukan oleh tim penulis. Karakter menjadi salah satu hal penting untuk merancang *environment* set dan properti. Karakter dapat membantu untuk memilah bagaimana *environment* yang akan di visualkan.

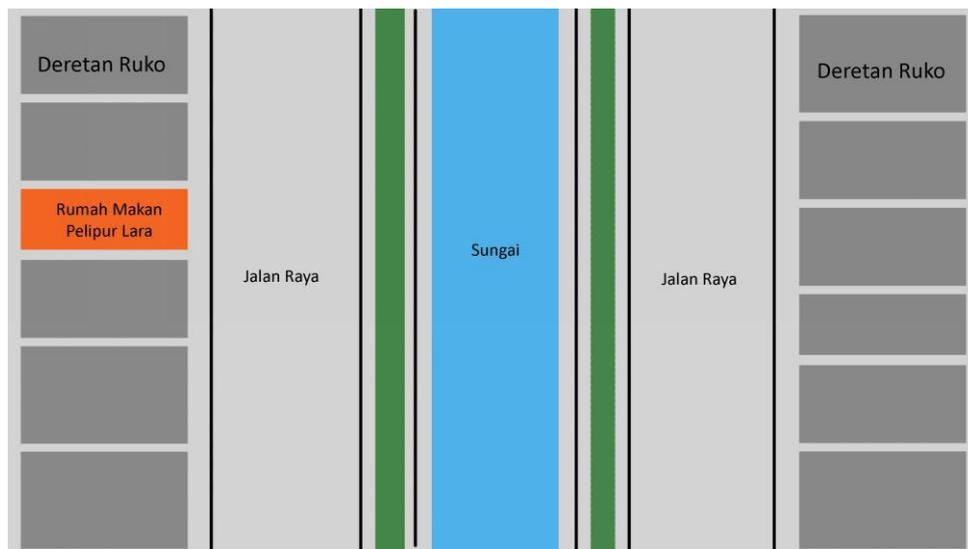


Gambar 3.18. Karakter Bubun
(Dokumentasi Pribadi)

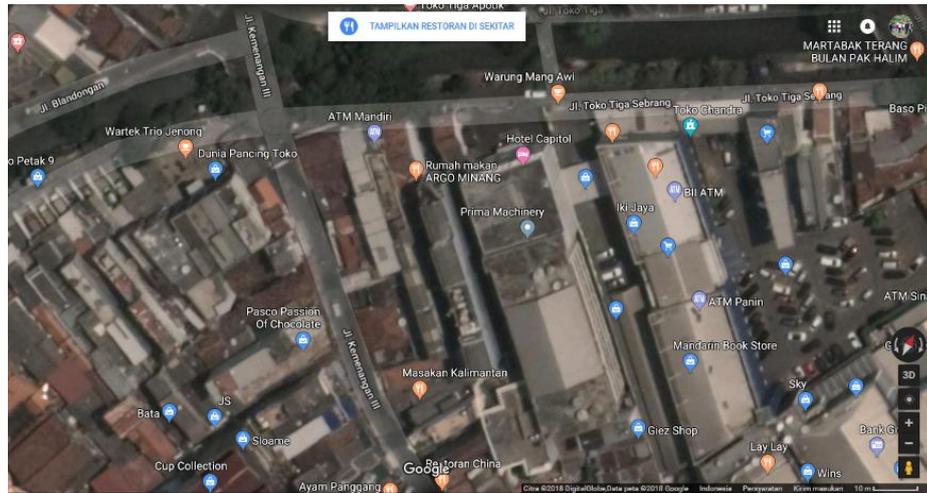
Bubun adalah juru masak sekaligus penerus rumah makan milik orang tuanya yang sudah tiada. Ia mengisi waktu luangnya dengan bermain games yang ada di ponsel. Namun seringkali ia lupa waktu dan tetap bermain walaupun ada

pengunjung yang menunggu. Bubun mengurus kedai itu bersama Bude Nining, pelayan kedai yang sudah lama bekerja di kedai itu. Hubungan mereka kurang akur. Bubun seringkali kurang mendengarkan Bude Nining. Bubun selalu menganggap Bude Nining jadul, tidak asik, dan mengganggu kesenangannya. Apa dikehendaki Bude Nining tidak sesuai dengan apa yang Bubun senangi. Desain bentuk fisiologi Bubun adalah lingkaran yang lancip. Bentuk ini merupakan bentuk dari sifat Bubun yang tidak stabil.

3.7.3. Eksplorasi



Gambar 3.19. *Site Plan*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.20. Denah Perancangan
(Google Maps)

Dalam film ini, kelompok penulis menamakan rumah makan tersebut Rumah Makan Pelipur Lapar. Penulis mengambil daerah Glodok untuk Rumah Makan ini karena tempatnya yang di kawasan peranakan yang padat dan banyak berdiri ruko-ruko tua disekitarnya. Beberapa ruko daerah ini memiliki ruang yang kecil dan terdapat 2 tingkat.



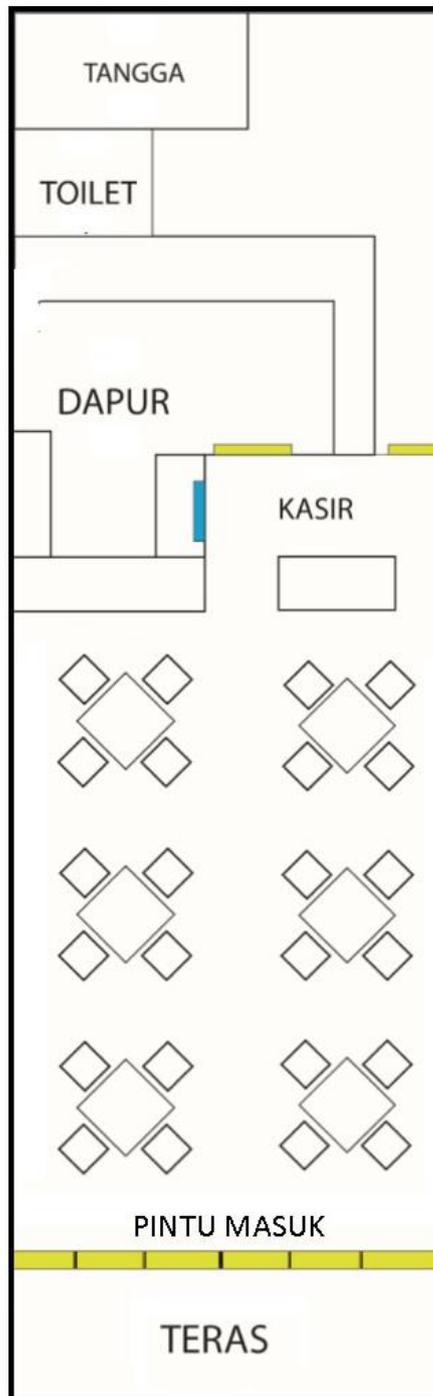
Gambar 3.21. Eksplorasi Eksterior
(Dokumentasi Pribadi)

Ruko dalam tersebut merupakan ruko dengan konsep gaya kolonialisme, sebelum penulis menentukan jenis rumah makan yang akan di rancang. Bangunan terlihat lebih besar dan kokoh, kemudian langit-langit lebih tinggi, dan atapnya berbeda dibandingkan dengan ruko yang menjadi pemukiman orang Tionghoa dahulu. Rancangan di atas berdasarkan ruko di daerah Bandung (Jl. Braga).



Gambar 3..22. Eksplorasi Rumah Makan yang akan dirancang
(Dokumnetasi Pribadi)

Kemudian penulis mengeksplorasi untuk rancangan ruko setelah mendapatkan konsep dengan tradisi Tionghoa. Penulis merancang lantai dasar dari rumah makan yang luasnya 5x15 m². Karena film ini membutuhkan ruangan yang sempit, penulis megambil referensi luas ruko yang kecil yang ada di kawasan Glodok. Karena lantai 2 tidak digunakan sama sekali, tangga di tempatkan di ruangan yang berbeda dengan dapur dan ruang makan.



JALAN RAYA

Gambar 3.23. *Floor Plan*
(Dokumentasi Pribadi)

Dibawah ini merupakan eksplorasi penulis dengan semua set dan properti yang akan diperlukan. Penulis terus melakukan eksplorasi seiring dengan literatur dan observasi yang didapat.

3.7.3.1. Ruang Makan

1. Set



Gambar 3.24. Konsep Ruang Makan
(Dokumentasi Pribadi)

Berikut eksplorasi ruang makan sebelum menjadi rumah makan Tionghoa. Ruangan ini mengambil referensi dari rumah makan tua seperti Restoran Trio (1942) dan Rumah Makan Baru (1980an).



Gambar 3.25. Barang yang tidak berubah
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah rumah makan dirubah konsepnya menjadi rumah makan masakan Tionghoa yang sudah turun temurun. Dalam gambar di atas, penulis menyesuaikan dari tempat dan referensi rumah makan tersebut. Eksplorasi tersebut masih menggunakan rumah toko yang terbilang luas karena berisi sembilan meja. Kemudian terdapat banyak bingkai foto di dindingnya untuk menunjukkan banyak hal seperti keluarga pemilik, pelanggan yang pernah datang, dan foto-foto lama yang masih hitam-putih. Meja makan, kursi dan lemari bermaterial kayu untuk menunjukkan umur dari perabotan tersebut.



Gambar 3.26. Restoran Trio

(https://www.tripadvisor.com/Restaurant_Review-g294229-d10523105-ReviewsRestoran_Trio-Jakarta_Java.html)



Gambar 3.27. Ruang Makan

(Dokumentasi Pribadi)

Pada konsep awal, rumah makan terlihat lebih luas dan juga mejanya yang bervariasi. Dikarenakan tokoh utama merupakan koki tunggal, luas ruko dibuat lebih kecil sehingga ada beberapa perubahan di dalamnya. Eksplorasi dalam set ini masih mengikuti gambaran dari restoran Trio.



Gambar 3.28. Sketsa dan Eksplorasi Warna Ruang Makan
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian eksplorasi dilanjutkan dengan menambahkan beberapa properti dan memberikan tambahan material di sisi kanan dan kiri tembok seperti ciri khas dalam ruko nuansa tua milik Kopi Es Tak Kie.



Gambar 3.29. Kopi Es Tak Kie

(<https://myeatandtravelstory.wordpress.com/2017/10/27/maraton-ngopi-ke-kopi-es-tak-kie-jakarta/>,
2017)



Gambar 3.30. Sketsa dan Eksplorasi Bentuk Ruang Makan
(Dokumentasi Pribadi)

Dibawah ini merupakan ekplorasi warna dalam set ruang makan. Dalam set ini coklat gelap dan kuning menjadi warna yang dominan karena material dalam properti bermaterial kayu. Sementara tembok dan lantai berwarna abu-abu.



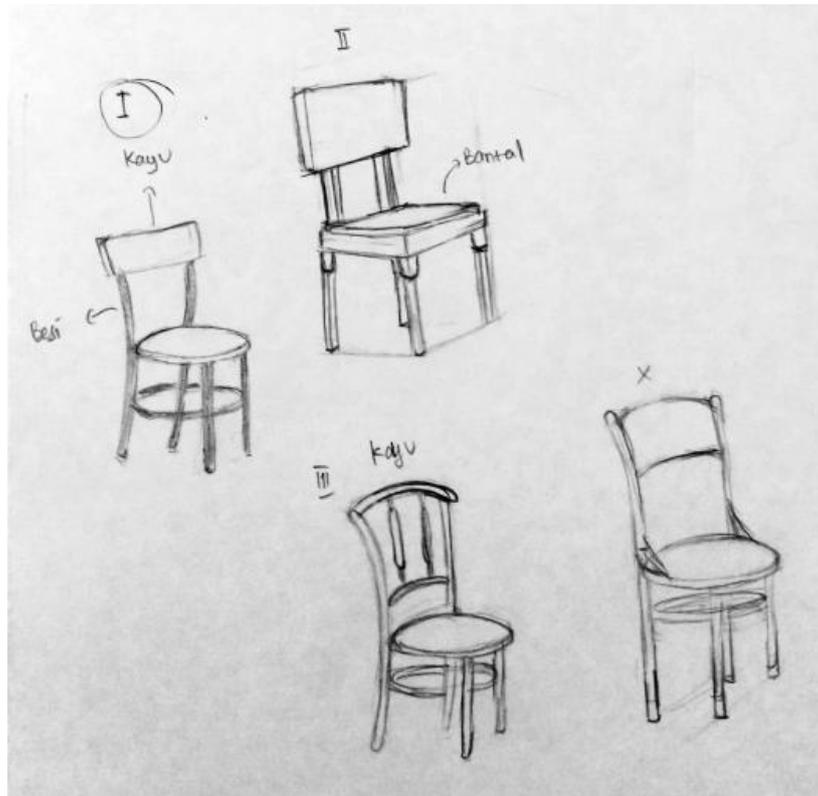
Gambar 3.31. Eksplorasi Set Ruang Makan
(Dokumentasi Pribadi)

2. Properti

Properti dalam ruang makan sangat terpengaruh dari konsep rumah makan tua. Mulai dari kursi, meja, foto-foto, lemari, dan kipas angin. Properti tersebut memang terbilang awet hingga puluhan tahun. Penulis mengeksplorasi kursi yang biasa di temukan di rumah makan yang bernuansa tua. Secara keseluruhan material dari kursi-kursi tersebut adalah kayu yang berwarna gelap.



Gambar 3.32. Berbagai bentuk kursi
(Dokumnetasi pribadi)



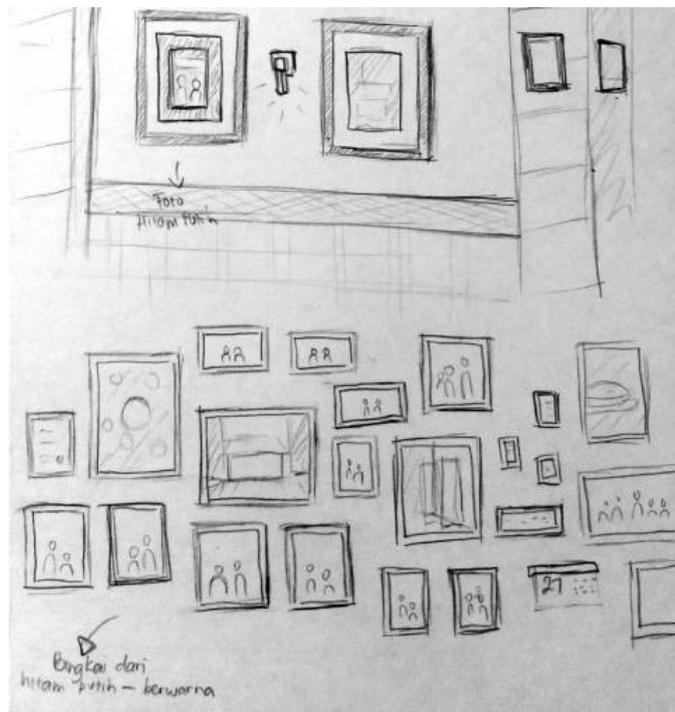
Gambar 3.33. Kursi
(Dokumentasi Pribadi)

Sementara properti yang lain yaitu kumpulan foto, dapat berfungsi untuk menunjukkan bagaimana rumah makan tersebut berkembang. Kopi Es Tak Kie menggantungkan kumpulan foto seperti foto pelanggan, foto keluarga, dan juga artikel dari koran atau majalah.



Gambar 3.34. Kumpulan foto

(<https://myeatandtravelstory.wordpress.com/2017/10/27/maraton-ngopi-ke-kopi-es-tak-kie-jakarta/>,
2017)



Gambar 3.35. Kumpulan sketsa foto

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.36. Sketsa dan Eksplorasi Ruang Makan
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian gambar di atas merupakan gambar eksplorasi dari kumpulan foto yang akan di gantung berdasarkan dengan referensi yang penulis gunakan. Penulis mengeksplorasi ornamen-ornamen yang digantung di dalam rumah makan. Seperti kalender, jam, patung kucing, dan lampion. Dinding ruang makan diisi dengan gambar-gambar makanan dan beberapa kalender lama yang digantung. Diatas meja diletakkan sendok, garpu, sumpit, nomor meja, sambal, tusuk gigi, dan tisu gulung. Makanan dengan menu *home cooking* seperti nasi goreng dan ayam menjadi menu utama dari rumah makan Pelipur Lapar.



Gambar 3.37. Properti Ruang Makan
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.38. Makanan
(Dokumentasi Pribadi)

3.7.3.2. Dapur

1. Set



Gambar 3.39. Konsep awal
(Dokumentasi Pribadi)

Sebelum *setting* ditentukan menjadi rumah makan Tionghoa, penulis mencoba melakukan eksplorasi dari konsep *enviromtment*. Gambar diatas merupakan eksplorasi dari dapur sebelum menjadi rumah makan masakan tionghoa. Konsep rumah makan tua masih digunakan di gambar ini. Penggunaan warna coklat dominan dalam dapurnya, dan tempatnya yang masih luas.



Gambar 3.40. Menu Makanan

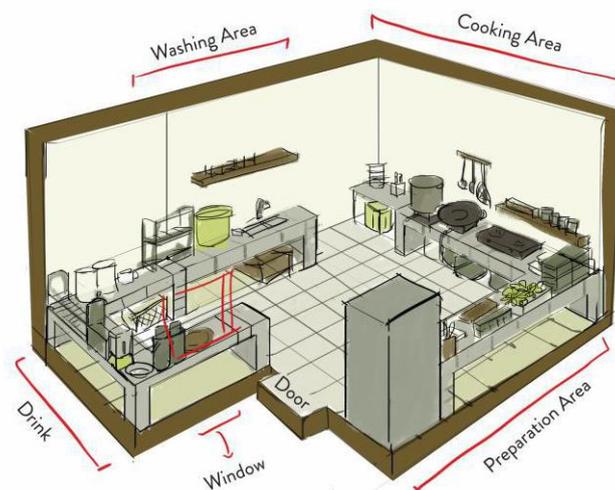
(Dokumentasi Pribadi)

Rumah makan Pelipur Lapar menyajikan masakan khas Tionghoa. Masakan yang disajikan berisi menu-menu makanan Tionghoa yang tidak spesifik jenisnya dan lebih sederhana pembuatannya, seperti masakan *home cooking*. Akan tetapi yang menjadi ciri dari masakan dalam menu ini adalah masakan yang dimasak saat di pesan. Gambar menu diatas merupakan menu masakan dari Kedai Aroma yang menjadi referensi menu masakan dari Rumah Makan Pelipur Lapar.



Gambar 3.41. Sketsa Dapur
(Dokumentasi Pribadi)

Sketsa berikut merupakan eksplorasi dari luas ruangan dapur yang akan digunakan. Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendukung *shot* dalam film adalah posisi jendela dan ruang dapur yang berbentuk 'L'. Kegunaan bentuk ini untuk memisahkan posisi Bubun dengan Dark Bubun.



Gambar 3.42. Sketsa dan Eksplorasi
(Dokumentasi Pribadi)

Berikut denah dari dapur yang dirancang. Di dalam dapur, terdapat 3 area yang menjadi dasar dalam perancangan dapur. 3 area tersebut adalah *preparation*, *cooking*, dan *washing*. Sementara area dekat jendela adalah tempat minum. Sampai eksplorasi ini penulis belum merinci properti yang berumur lama. Properti yang di gunakan merupakan barang-barang yang memang biasa berada di dapur rumah makan

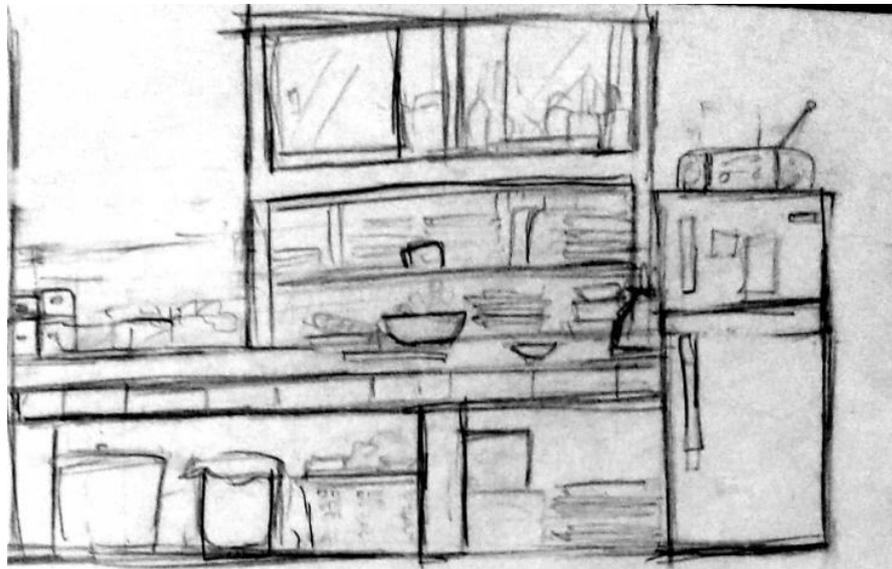


Gambar 3.43. Suasana Dapur
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas merupakan eksplorasi untuk *environment* dapur beserta warnanya dan materialnya. Dikarenakan ruang dapur bukan ruangan *built in* dindingnya terbuat dari triplek dan sudah menguning karena lama. Kemudian ada tambahan kulkas, kulkas yang sudah tua dan satu lagi merupakan kulkas yang terbilang baru untuk menaruh bahan sayuran dan juga daging.

2. Properti

Berikut bentuk sketsa untuk bagian persiapan makanan. Area ini di penuh dengan bahan untuk memasak, piring, mangkuk, dan pisau. Di bagian ini properti di dalam lemari banyak diisi dengan barang barang persediaan. Ada juga bahan bahan-bahan seperti sayur untuk mengefisiensikan waktu saat mempersiapkan makanan. Lemari tua yang digunakan bermaterial kayu warna gelap. Kemudian di atas kulkas terdapat radio lama yang sudah jarang terpakai. Ada juga beberapa catatan dan kalender yang di tempelkan depan kulkas maupun di lemari. Meja persiapan terbentuk dari keramik lantai yang dibangun menjadi meja. Banyak rumah makan menggunakan meja yg seperti ini untuk menghindari kotoran yang menempel dan lebih mudah dibersihkan.

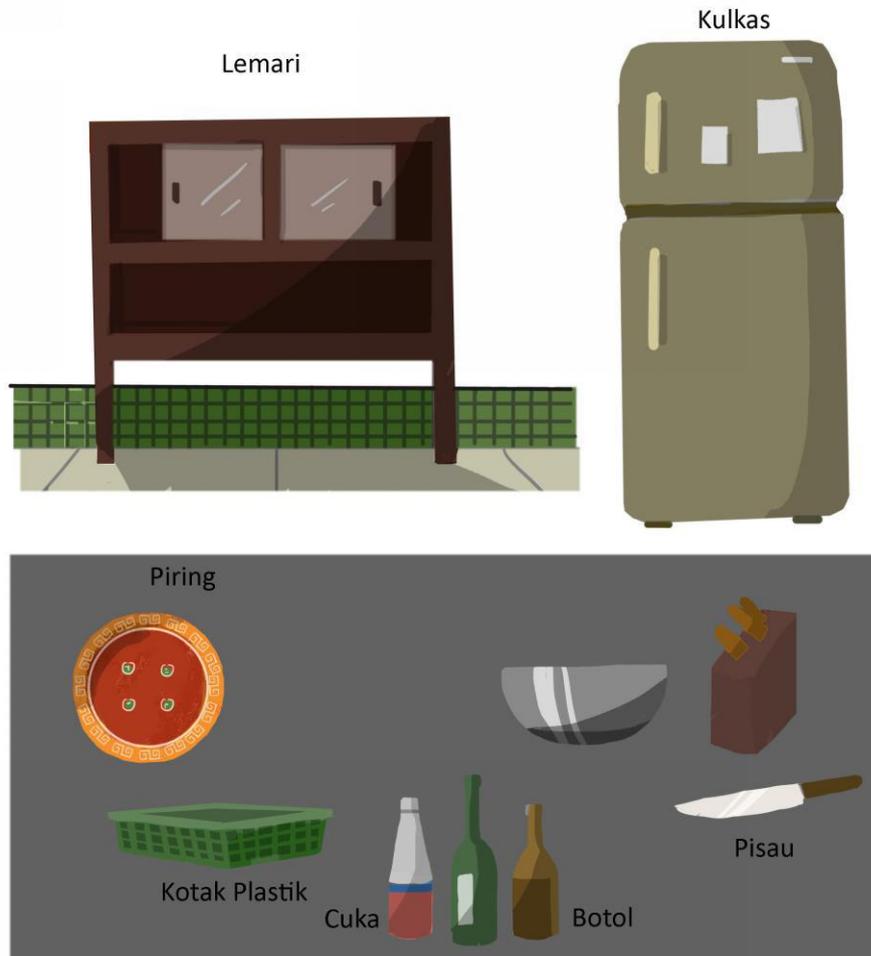


Gambar 3.44. Sketsa Dapur
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.45. Referensi Properti
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar tersebut merupakan referensi dari dapur yang akan dirancang. Terdapat lemari yang isinya penuh dengan piring, mangkuk, bahan makan, botol-botol kecap, sambal, pisau, talenan, dll. Kemudian wadah plastik yang bermotif kotak-kotak. Piring merah bermotif diatas sering ditemui di rumah makan Tionghoa. Selain itu terdapat juga piring-piring plastik yang berwarna polos. Kulkas sebelah kiri merupakan referensi kulkas lama. Pintunya dipenuhi dengan catatan kecil. Kemudian kulkas satunya merupakan *freezer* untuk daging maupun sayur. Penulis membuat eksplorasi dari referensi dan menyederhanakan gambar untuk dijadikan *style* di dalam film.



Gambar 3.46. Properti Masak
(Dokumentasi Pribadi)

Sketsa awal ini merupakan area memasak yang diisi oleh properti alat-alat masak. Contohnya panci, kompor, wajan, spatula, dll. Di dalam area ini barang-barang di letakkan dengan efisien untuk mempermudah proses memasak. Seperti botol-botol yang berada di area terjangkau dan ember berisi air dibawahnya untuk mempercepat mencuci peralatan memasak.



Gambar 3.47. Sketsa Dapur
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.48. Referensi Dapur
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar tersebut memperlihatkan bagaimana rumah makan menata barang-barang di dapur. Walaupun terlihat berantakan, penataan ini sangat berpengaruh dalam efisiensi proses memasak.



Gambar 3.49. Area Masak
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.50. Properti Dapur
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar properti di atas adalah gambar properti area memasak yang gayanya disederhanakan. Alat-alat masak yang digunakan mudah ditemukan pada dapur-dapur sederhana masa sekarang. Perbedaan dari dapur rumah biasa adalah ukuran dari alat memasak seperti kompor, wajan, dan panci. Kompor komersil sering di rumah makan untuk memasak yang bebannya berat.