



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

Dalam tulisan ini memakai metode kualitatif deskriptif. Pada awal penulis akan menjelaskan tentang penelitian deskriptif. Menurut Sugiono (2005), metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisa suatu hasil penelitian (hlm.31). Menurut Nazir (1988), metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti suatu objek atau suatu *set* yang bertujuan membuat suatu gambaran secara sistematis (hlm.57). Sedangkan untuk pengertian penelitian kualitatif menurut Pawito (2007), penelitian yang menggunakan studi kasus, observasi, dan *interview*. Penelitian kualitatif adalah suatu gambaran yang mengemukakan pemahaman naratif dan biasanya dapat membangun sebuah teori tentang komunikasi. Menurut Narimawati (2008), data primer adalah data yang berasal dari sumber asli secara langsung berupa wawancara, penelitian suatu benda, dengan kata lain data primer sebuah penelitian yang berasal dari sumber data penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data secara langsung (hlm.98). Jadi penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang menggunakan studi kasus, observasi dan menganalisa sebuah transkrip dokumen yang hampir sama dengan metode penelitian yang menggunakan data primer berupa data lapangan dan juga wawancara atau melakukan riset ke lokasi. Jadi dalam proses pembuatan maket

ini penulis menggunakan ketiga metode tersebut untuk mendapatkan informasi dan gambaran adegan di dalam film.

3.1.1. Sinopsis

Suatu hari, seorang pria bernama Wahyu berusia 20 tahun tidur hingga pukul 11 siang, ia adalah pengangguran dan anak yang selalu bermalas-malasan. Ibu menggedor kamar untuk membangunkan Wahyu. Di luar ibu telah menyiapkan makanan untuk sarapan Wahyu. Ketika mereka makan bersama, ibunya menyampaikan harapan agar Wahyu mencari pekerjaan, dan tidak malas-malasan. Tak lama, terdengar ketukan pintu, seorang tamu memberikan undangan pernikahan. Ternyata tetangga yang masih berusia dini akan menikah. Ibu menyampaikan kepada Wahyu, bahwa anak usia seperti itu belumlah dapat membahagiakan orang tua sehingga belum layak menikah.

Malam pun datang, Wahyu dan teman temannya seperti biasa nongkrong di warung. Seorang wanita lewat, ia adalah Irma, kekasih Wahyu. Irma adalah anak yatim yang hidupnya kurang berkecukupan. Wahyu menghampiri dan mengajaknya untuk makan bakso, tapi Irma tidak bisa karena di rumah tidak ada orang. Oleh karena itu, Wahyu memilih bermain ke rumah Irma. Keadaan sepi kedekatan mereka menjadi intens, sehingga membahas pernikahan. Wahyu yang tersentuh, berjanji untuk mencari pekerjaan dan Wahyu pulang dan berkata pada ibunya sambil menangis bahwa ia ingin menikahi Irma.

3.1.2. Posisi penulis

Dalam film pendek berjudul *Wahyu*, penulis berperan sebagai *Production designer*. Untuk keperluan penulisan, penulis membuat sebuah maket yang menggambarkan dari sebuah lokasi asli. Pembuatan maket yang ditampilkan adalah *scene* ruang kamar tidur Wahyu, ruang makan, dan warung dengan alasan di tiga *scene* ini Wahyu melakukan interaksi dan menjadi zona amannya. Seperti *scene* kamar Wahyu yang menjadi wilayah pribadinya, *scene* ruang makan tempat Wahyu berinteraksi dengan keluarganya walaupun terjadi konflik, *scene* warung di mana Wahyu dapat bertemu dengan teman-temannya dan tempat favoritnya.

3.1.3. Peralatan dan Materi

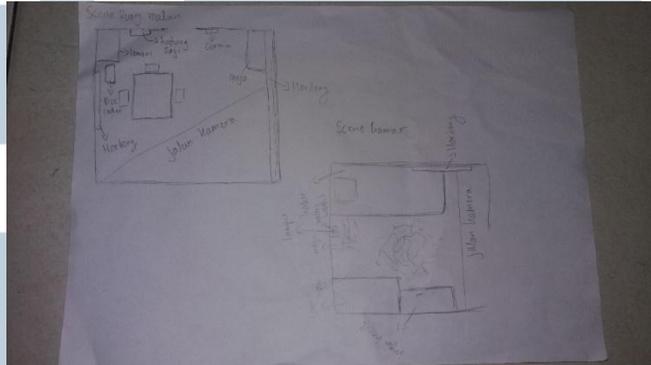
Peralatan yang digunakan pada saat membuat maket awal yang terbuat dari kardus sedangkan peralatan yang dibutuhkan adalah penggaris berukuran 60 sentimeter, *cutter*, pensil. Kardus dengan ukuran besar dipotong sesuai dengan ukuran yang telah diperoleh. Setelah itu penulis membuat maket dengan materi triplek dengan ukuran yang sesuai dari maket awal. Peralatan yang dibutuhkan adalah gergaji kayu, materi digunakan adalah triplek berukuran 0.7 sentimeter dan alas dengan ukuran 0,4 sentimeter. Triplek dipakai agar dapat dipotong dengan mudah tidak perlu mengeluarkan tenaga terlalu besar, dan menggunakan amplas kasar dan halus untuk menghilangkan potongan triplek yang berlebih.

3.2. Tahapan kerja

Tahap awal dalam proses syuting film *Wahyu* penulis sebagai *production designer* melakukan penerimaan skenario yang sudah disetujui oleh sutradara, selanjutnya melakukan pembedahan properti di setiap adegan yang akan ditampilkan. Tahap kedua penulis melakukan sketsa ruang dengan gambaran kasar di sebuah kertas dan serta letak propertinya. Tahap ketiga penulis berdiskusi dengan sutradara dalam pemilihan lokasi yang cocok untuk syuting film *Wahyu*. Tahap keempat melakukan dekorasi pada lokasi yang sudah ditentukan bersama sutradara. Tahap kelima melakukan pencarian properti yang cocok untuk film.

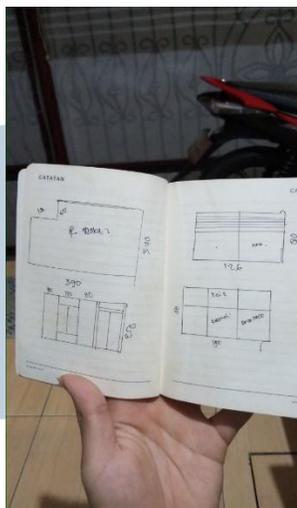
Tahap awal pada pembuatan maket penulis melakukan sketsa awal untuk mengetahui bentuk ruangan, letak properti semua ini dilakukan di sebuah kertas kosong. Tahap kedua penulis melakukan pengukuran ruangan dan properti apa saja yang digunakan saat syuting. Setelah pengukuran selesai dan mendapatkan semua ukuran baru penulis melakukan tahap ketiga yaitu perhitungan pembagian skala dalam sebuah ruang dan ukuran properti tersebut. Tahap keempat melakukan pembuatan maket berbahan kardus untuk mengetahui bentuk tiga dimensi dari sebuah ruangan yang ditentukan. Tahap ini pengerjaannya dengan kardus sangatlah mudah, terutama dalam pemotongan bahan dan pengukurannya. Tahap terakhir adalah melakukan pembuatan maket berbahan triplek dan semua propertinya seperti meja, kasur, lemari, dan dinding berbahan triplek selebihnya seperti televisi terbuat dari

bahan *styrofoam* dan kaca terbuat dari plastik bening dan ada juga menggunakan kaca asli.



Gambar 3.1. *Set Sketsa*

(sumber: foto pribadi, sketsa denah ruang)



Gambar 3.2. Pengukuran Skala

(sumber: foto pribadi, pengukuran skala bentuk ruang)



Gambar 3.3. Pembuatan Maket Awal
(sumber: foto pribadi, bentuk dasar maket)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA