

## BAB IV

### Analisis

#### 4.1. Cerita Film WAHYU

Berawal dari *scene* rumah Wahyu pada pengaruh *set* dan *prop* tidak terlalu mewah namun memperlihatkan keluarga yang bercukupan. Diawali dengan ruang kamar Wahyu selalu bangun siang dan selalu terlihat dengan baju yang berhamburan di mana-mana pada kamarnya, dan terdapat banyak poster-poster tertempel di dinding kamarnya.

Bagian kedua ketika Wahyu yang beranjak ke ruang makan. Biasanya ruang makan tempat keluarga berkumpul, di sini berubah karena muncul permasalahan saat Wahyu membantah perkataan ibu. Ibu langsung berdiri dari kursi dan memarahi Wahyu, setelah itu Wahyu pergi ke tempat dia biasa berkumpul dengan teman-temannya yaitu di warung bakso dekat rumah.

Bagian ketiga di warung tersebut sudah ada dua orang temannya yang sedang bermain, pada saat itu pacar Wahyu bernama Irma lewat, Wahyu pun mengikuti Irma pulang. Sesampai di rumah, Irma mengajak Wahyu masuk. Wahyu dan Irma duduk di ruang tamu yang sempit. Di rumah Irma terjadilah hal-hal yang tidak diinginkan. Wahyu menyesali perbuatannya dan kembali pulang sesampai rumah Wahyu

langsung meminta maaf kepada ibunya dan menyesali perbuatannya dan akan mempertanggungjawabkan perbuatannya.

## **4.2. Tahap awal**

Pada tahap awal ini, penulis menerapkan teori menurut LoBrutto (2002) sebagai *production designer* yang di mana menjadi kepala dari departemen *art*. Penulis sebagai *production designer* bertugas dan bertanggung jawab dalam mengatur *set*, lokasi, kostum, *make up* dalam sebuah film. Berikut adalah tahap kerja seorang *production designer* dalam proses pembuatan film.

### **4.2.1. Menganalisis skenario**

Dalam tahap ini, penulis sebagai seorang *production designer* menganalisa skenario yaitu dengan membaca skenario dari awal sampai akhir agar dapat menandai properti apa saja yang digunakan dan menentukan pakaian, lokasi, malam atau siang. Seperti yang dikatakan oleh Barnwell (2004) jika skenario sudah siap maka seorang *production designer* mulai menganalisis tentang *interior* dan *exterior*, menentukan lokasi, dan menentukan malam atau siang hari.

no	i/e	d/n	description	talent	costum	make up	hand prop	set/prop	set	scene
1	int	d	sebuah kamar yang berantakan seprai,selimut, dan sarung guling yang terlepas baju-baju yang berserakan.wahyu yang menantap sebuah bingkai foto dan ibu datang	wahyu dan ibu	wahyu mengenakan celana boxer dan ibu yang menggunakan daster	wahyu natural sedikit berkerin gat dan ibu natural	wahyu memegang bingkai foto dan ibu memegang spatula	sebuah kamar dengan meja belajar dia tasnya buku pelajaran dan di	kamar wahyu	1
2	int	d	wahyu menggosok tangannya dengan sabun sambil memegang foto	wahyu	wahyu mengenakan celana pendek	wahyu natural keringat yang berkecuran	sabun batangan	di kamar mandi yang terletak di dalam kamar dan tisu	kamar mandi	2
3	int	d	wahyu menuju ruang makan ada ibunya dan kakaknya yang baru saja pulang dari pasar membawa belanjaan dan seorang bapak	wahyu,ibu,u,kakak,bapak	wahyu yang mengenakan kaos biasa,ibu mengenakan daster dan kakaknya baju kaos dan celana pendek cewe dan bapak yang mengenakan pakalan rapih kantor	wahyu,ibu,kakak natural dan bapak rapih	wahyu memegang piring,ibu menyapkan makanan, kakak membawa undangan dan belanjaan bapak membawa tas kantor	ruang makan yang disana sudah ada beberapa makanan untuk sarapan dan perlengkan makan dan sebuah undangan	ruang makan	3
4	ext	d	gerobak bakso wahyu dan temnnya yang tertawa yang hendak menunggu irma lewat	wahyu,ibnu,hendra,irma	wahyu yang berpakaian rapih dengan jelana jeans panjang membawa motor dan temannya yang memakai pakaian biasa irma yang memakai baju layaknya kembang desa	wahyu rambut di sisir rapi dan irma natural dan temannya wahyu natural	wahyu memakai jem tangan dan membawa motor dan irma membawa tas sandang	sebuah warung bakso yang terpampang logo halai yang besar dan ada 2 motor milik wahyu dan 2 temannya yang sedang nongkrong	warung	4
5	ext	d	wahyu mendorong motornya dan berjalan di samping irma menuju rumah irma	wahyu dan irma	celana panjang jeans baju, irma lengan panjang dan jelana jeans	wahyu rambut yang di sisir, irma natural	wahyu jem tangan dan 1 motor dan irma tas sandang	sebuah jalan kampung yang sudah sering mereka berdua lewat	jalan kampung	5

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

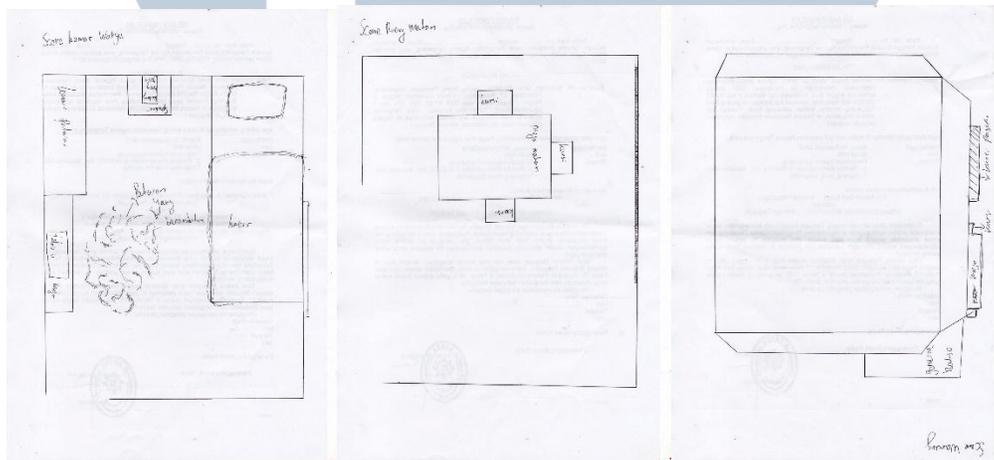
6	ext	n	wahyu dan irma sudah sampai di depan rumah irma	wahyu dan irma	wahyu celana panjang jeans baju , irma lengan panjang dan celana jeans panjang	wahyu rambut yang disisir, irma natural	wahyu jem tangan dan 1 motor dan irma tas sandang	rumah irma yang bersatus middle down yang tidak terlalu banyak perabotan rumah karena keluarganya baru saja di tinggal oleh ayahnya	teras rumah irma	6
7	int	n	wahyu dan irma yang duduk di sofa di ruang tamu	wahyu irma dan nana	wahyu celana panjang jeans baju , irma lengan panjang dan celana jeans panjang	wahyu rambut yang disisir, irma natural	wahyu memakai jem tangan membawa 2 handphon e irma membawa sebuah cangkir teh dan botol susu adiknya	sebuah sofa dan meja yang tidak terlalu mewah dan perabotan seperti lemari	ruang tamu irma dan kamar	7
8	ambien suara ayam berkokok									8
9	ras rumah irma di scene 6									9
10	mereka duduk saling bertolak belakang									10
11	cene teras irma di scene 6									11
12	plan wahyu dan hand prop nya dengan motornya									12
13	gan scene 4 warung									13
14	ext	n	wahyu pulang ibunya yang heran melihat wahyu menangis	wahyu ibu	wahyu yang masih sama mengenakan baju yang sama dan ibu yang memakai daster	wahyu yang sedikit berantakan muka lesuh, ibu yang hendak tidur memakai pakaian rumah	wahyu jem tangan hp 2 di kantong celana	meja makan tetapi meja yang sudah rapi dan bersih tidak ada makanan hanya taplak meja	ruang makan	15
15	int	n	wahyu yang terlihat sedih	wahyu ibu	wahyu yang masih sama mengenakan baju yang sama dan ibu yang memakai daster	wahyu yang sedikit berantakan muka lesuh, ibu yang hendak tidur memakai pakaian rumah	wahyu jem tangan hp 2 di kantong celana	terdapat meja kecil dan 2 bangku yang terbuat dari bambu di depan teras rumah wahyu dan pot	teras rumah wahyu	14

Gambar 4.1. Analisa Skenario Film *Wahyu*

(sumber: foto pribadi, analisa scenario)

#### 4.2.2. Melakukan sketsa

Pada tahap ini penulis menggambar sebuah sketsa ruang dan menentukan penataan letak properti pada sebuah film *Wahyu* agar dalam menata properti di lokasi penulis sebagai *production designer* dan tim tidak kesulitan atau kebingungan dalam meletakkan dan memosisikan. Seperti yang disebutkan oleh Barnwell (2004) sketsa adalah sebuah gambaran kasar yang penting dilakukan oleh desainer sebagai landasan utama.



Gambar 4.2. Gambar Sketsa Tiga Ruang

(sumber: foto pribadi, gambar sketsa tiga ruang)

#### 4.2.3. Pencarian lokasi

Penulis dengan tim *production designer* melakukan pencarian lokasi yang sesuai dengan cerita film dan sketsa yang sudah dibuat. Setelah mendapatkan lokasi di Balaraja dan rumah yang cocok untuk syuting. Penulis meminta izin kepada warga

setempat untuk meminjam lokasi dan barang-barang perabotan rumah untuk digunakan syuting dan juga membuat beberapa properti pelengkap. Hal ini juga dikemukakan oleh Barnwell (2004) pencarian lokasi dilakukan demi menemukan sebuah lokasi yang dapat menunjang dari segi ukuran, situasi, dan dekorasinya.



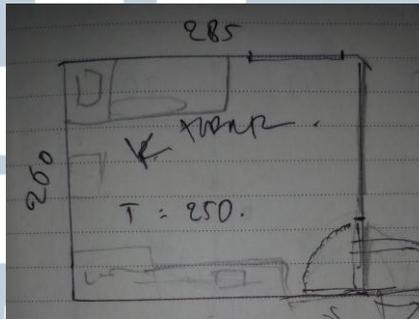
Gambar 4.3. Penentuan Lokasi

(sumber: foto pribadi, penentuan lokasi)

#### 4.2.4. Model

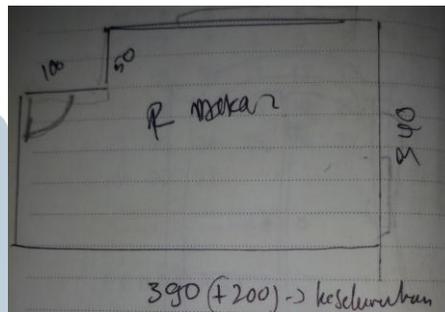
Dalam tahap ini proses model terlepas dari proses syuting penulis sendiri sebagai production designer membuat tiga dimensi bentuk ruang dari beberapa *scene* di film *Wahyu* yaitu *scene* kamar Wahyu, *scene* ruang makan, *scene* warung dengan menggunakan skala pada ruang tersebut adalah 1:10. Dalam pembuatan ketiga maket ini penulis melihat lagi sketsa ruang yang penulis buat, setelah itu penulis mendatangi lagi lokasi yang di mana menjadi tempat proses syuting untuk mendapatkan ukuran bentuk ruang dan perabotan yang digunakan saat syuting, sesudah mendapatkan

ukuran dari semua ruang dan perabotannya penulis langsung membuat tiga bentuk ruang tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Smith (2004) model atau maket adalah bentuk rancangan yang memiliki bentuk dan komposisi yang telah direncanakan terlebih dahulu.



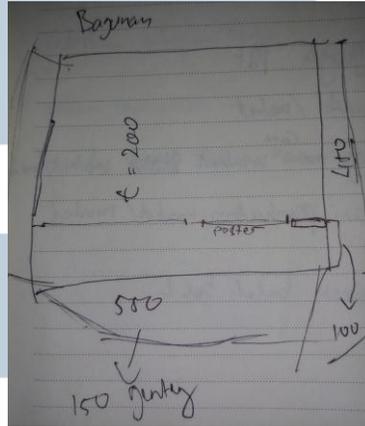
Gambar 4.4. Sketsa Kamar dan Ukuran

(sumber: foto pribadi, sketsa kamar dan ukuran)



Gambar 4.5. Sketsa Ruang Makan dan Ukuran

(sumber: foto pribadi, sketsa ruang makan dan ukuran)



Gambar 4.6. Sketsa Warung dan Ukuran

(sumber: foto pribadi, sketsa warung dan ukuran)

### 4.3. Tahapan desain

Dalam proses mewujudkan maket untuk penggambaran tentang ruang kamar, ruang makan, dan warung, *production designer* melakukan tahapan kerja guna mendapatkan gambaran yang sesuai dengan konsep ditentukan. Tahapan awal dilakukan melakukan penggambaran sketsa pada ruangan yang akan dibuat menjadi maket. Tahapan kedua melakukan pengukuran lokasi aslinya setelah ukuran telah didapatkan lalu dihitung dengan skala yang diinginkan. Tahapan ketiga perakitan bahan-bahan yang mau dibuat menjadi maket, setelah itu tahapan terakhir melakukan pengecatan pada bagian maket.

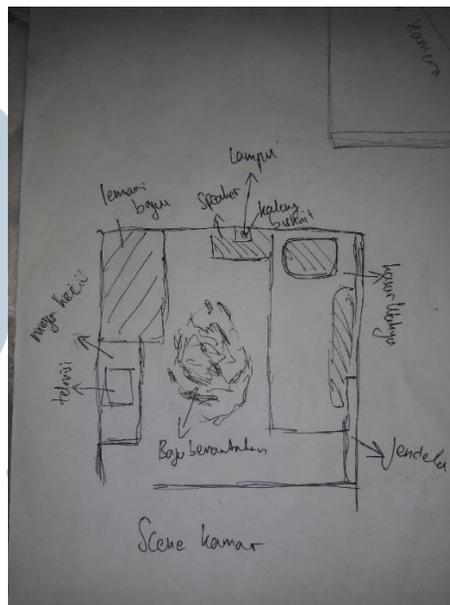
### 4.4. Tahapan awal

Dalam tahapan awal ini penulis melakukan sketsa kasar pada sebuah kertas menggambarkan sketsa tiga *scene*, yaitu *scene* ruang kamar, *scene* ruang makan, dan yang terakhir *scene* warung. Hal serupa yang disebutkan oleh Mills (2008) maket

sketsa tahap awal dalam pembuatan maket dan biasanya tidak mengutamakan kerapihan namun lebih ke visual ruang.

#### 4.4.1. Sketsa ruang kamar

Pada tahap awal ini penulis melakukan sketsa ruang kamar dengan properti di dalamnya. Pada gambar sketsa ruang kamar ini terdapat properti yaitu: 1 buah kasur lengkap dengan bantal guling, 1 *speaker*, 1 kaleng biskuit Khong Guan, 1 lampu belajar, 1 meja dengan televisinya dan terakhir 1 lemari baju. Letak dari properti tersebut, kasur letaknya pojok kanan, letak lemari baju pojok sebelah kiri, letak meja dengan televisi Khong Guan berada di tengah antara kasur dengan lemari baju.



Gambar 4.7. Sketsa Ruang Kamar

(sumber: foto pribadi, sketsa denah kamar)



Gambar 4.8. *Scene* Ruang Kamar Wahyu

(sumber: foto pribadi, *scene* ruang kamar)



Gambar 4.9. Maket *Scene* Kamar Wahyu

(sumber: foto pribadi, Maket *Scene* Kamar)

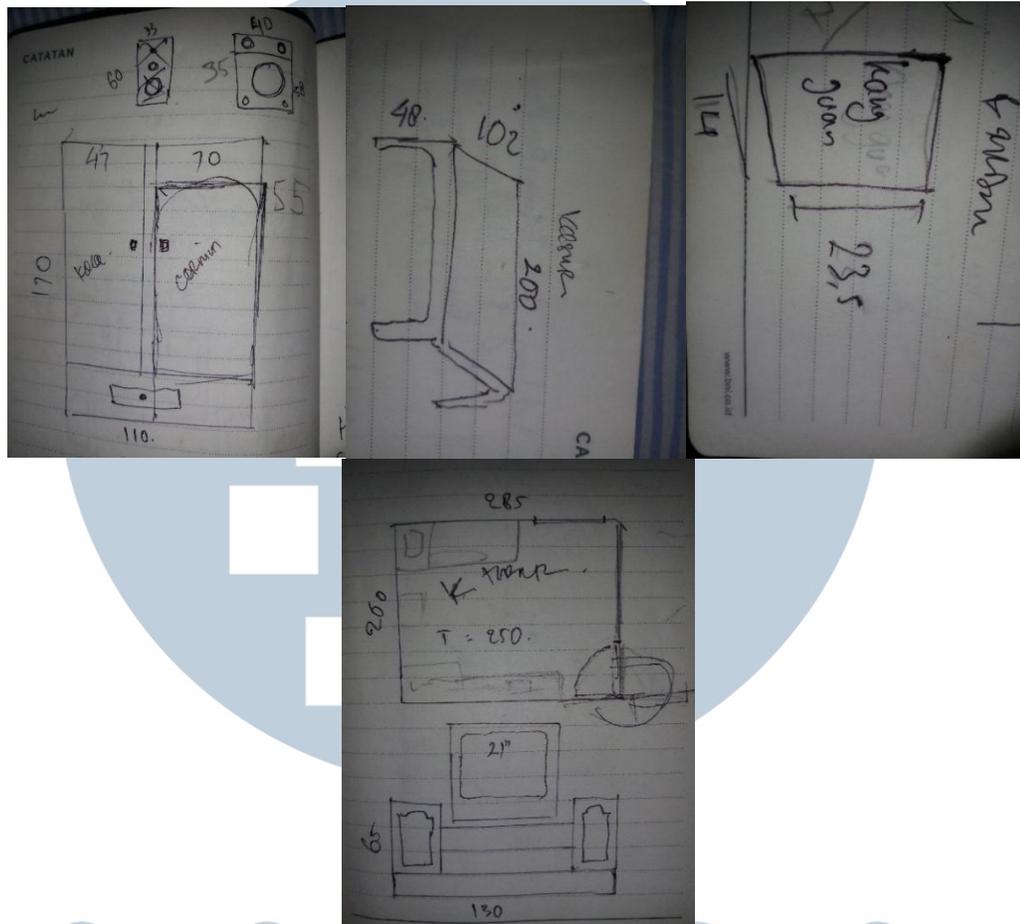
Untuk ukuran dari ruangan dan properti ruang kamar yaitu: kasur yang memiliki ukuran 102x200 sentimeter dengan tinggi 48 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi

10,2x20 sentimeter dengan tinggi 4,8 sentimeter. Kaleng Khong Guan memiliki ukuran 23,5x14 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 2,35x1,4 sentimeter.

*Speaker* dengan ukuran 40x58x35 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 4x5,8x3,5 sentimeter, lemari baju dengan ukuran 170x110 sentimeter memiliki dua daun pintu dengan ukuran 47 sentimeter sebelah kiri 70 sentimeter sebelah kanan dengan skala 1:10 menjadi 17x11 sentimeter daun pintu sebelah kiri 4,7 sentimeter dan sebelah kanan 7 sentimeter.

Properti terakhir meja televisi 65x130 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 6,5x13 sentimeter, untuk ukuran ruangan kamar adalah 260x285 sentimeter dengan tinggi 250 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 26x28,5 sentimeter dengan tinggi 25 sentimeter.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 4.10. Properti Ruang Kamar  
(sumber: foto pribadi, sketsa properti kamar)

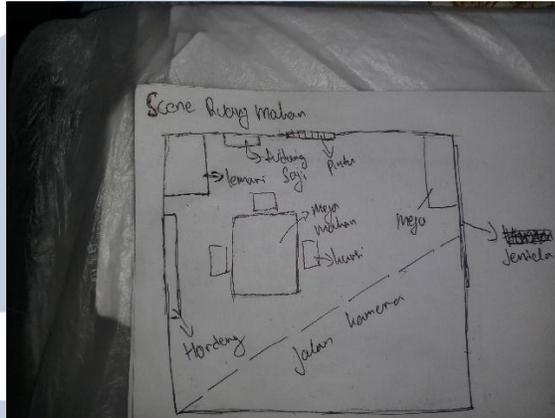


Gambar 4.11. Properti Maket *Scene* Kamar Wahyu

(sumber: foto pribadi, properti kamar)

#### 4.4.2. Sketsa ruang makan

Pada tahap kedua ini penulis melakukan sketsa ruang makan dengan properti di dalamnya. Pada sketsa ruang makan ini terdapat properti: 1 meja makan dengan 3 buah kursi 1 lemari piring, 1 pintu dengan dua daun pintu 1 jendela dengan kaca nako dan 1 jendela dengan ventilasi udara 126x80 sentimeter, 1 buah tudung nasi.



Gambar 4.12. Sketsa Ruang Makan  
(sumber: foto pribadi, sketsa denah ruang makan)



Gambar 4.13. Scene Ruang Makan Wahyu  
(sumber: foto pribadi, scene ruang makan)



Gambar 4.14. Maket *Scene* Ruang Makan Wahyu

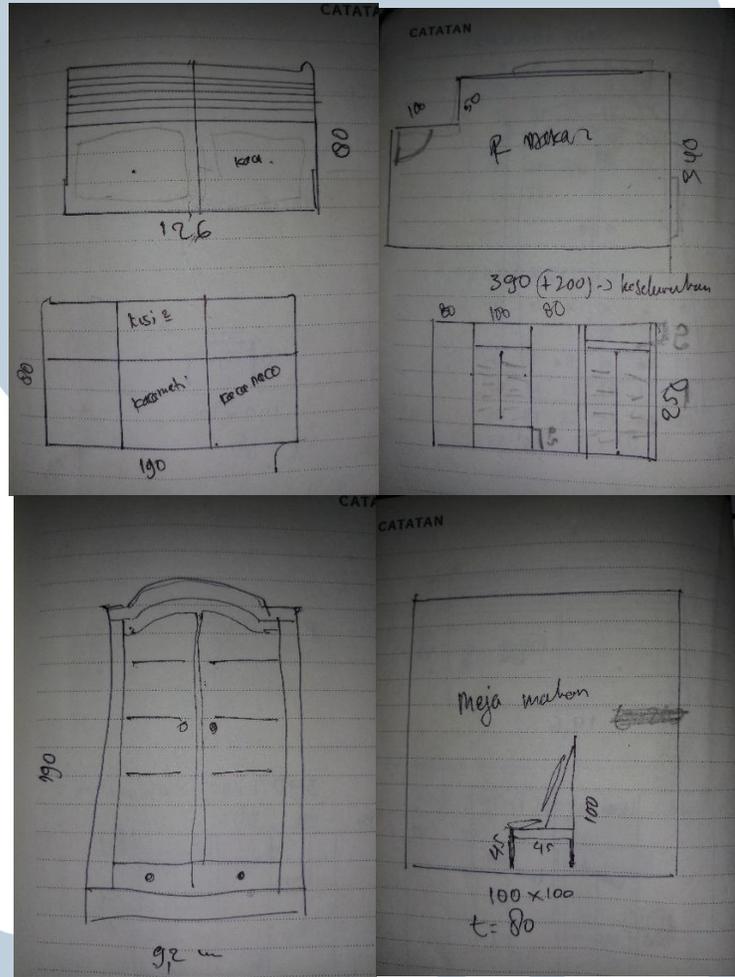
(sumber: foto pribadi, maket ruang makan)

Untuk ukuran ruangan dan propertinya yaitu: meja makan dengan ukuran 100x100 sentimeter tinggi 80 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 10x10 sentimeter tinggi 8 sentimeter.

Kursi makan dengan ukuran 45x45 sentimeter tinggi 100 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 4,5x4,5 sentimeter dengan tinggi 10 sentimeter, lemari piring dengan ukuran 190x92 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 19x9,2 sentimeter, jendela dengan kaca nako 80x190 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 8x19 sentimeter, jendela dengan ventilasi udara dengan ukuran 80x126 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 8x12,6 sentimeter.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Terakhir pintu tinggi 250 sentimeter dengan jendela 100 sentimeter dengan jarak keduanya 80 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 25 sentimeter tingginya lebar jendelanya 10 sentimeter dengan jarak keduanya menjadi 8 sentimeter.



Gambar 4.15. Sketsa Properti Ruang Makan

(sumber: foto pribadi, sketsa properti ruang makan)



Gambar 4.16. Properti Maket *Scene* Ruang Makan

(sumber: foto pribadi, properti runag makan)

#### 4.4.3. Sketsa warung

Pada tahap ketiga ini penulis melakukan sketsa warung dan propertinya di dalamnya. Pada sketsa warung ini terdapat properti yaitu: 1 buah kursi panjang, 1 buah gerobak bakso, 2 *banner*, 1 meja makan, 3 buah kursi, 3 buah motor.



Gambar 4.17. Sketsa Warung

(sumber: foto pribadi, sketsa denah warung)



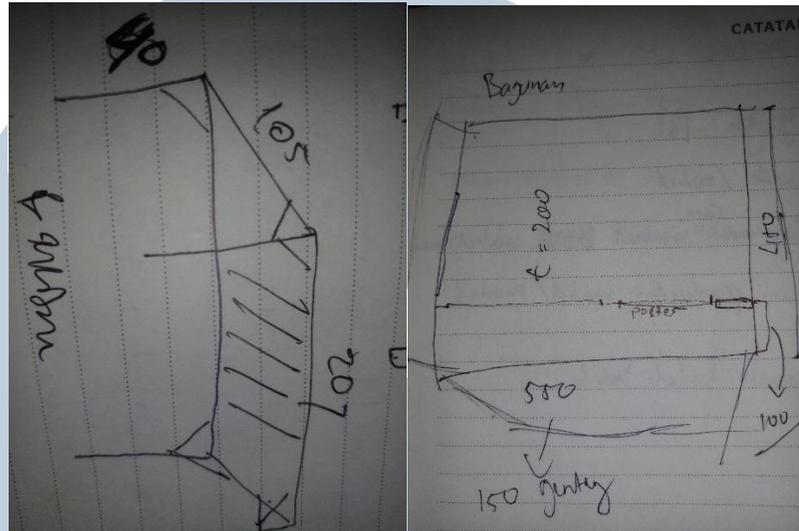
Gambar 4.18. Scene Warung

(sumber: foto pribadi, Scene Warung)



Gambar 4.19. Maket *Scene* Warung  
(sumber: foto pribadi, Maket Warung)

Untuk ukuran ruangan dan properti yaitu: untuk ruangan warung ini berukuran 550x450 sentimeter dengan tinggi 200 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 55x45 sentimeter dengan tinggi 20 sentimeter. Meja panjang dengan ukuran 105x207 sentimeter dengan tinggi 40 sentimeter dengan skala 1:10 menjadi 10,5x20,7 sentimeter dengan tinggi 4 sentimeter, kursi makan dengan ukuran 40x40x4,5 sentimeter dengan tinggi 80 sentimeter.



Gambar 4.20. Sketsa Properti Warung  
(sumber: foto pribadi, sketsa warung dan properti)



Gambar 4.21. Properti Maket *Scene* Warung

(sumber: foto pribadi, Properti warung)

#### 4.4.4. Persiapan bahan

Dalam proses pembuatan maket penulis mempersiapkan bahan-bahannya, dan bahan dasar untuk membuatnya adalah triplek. Penulis mempersiapkan bahan-bahan lainnya seperti gergaji kayu dan gergaji mesin, paku yang berukuran kecil, lem kayu, penggaris, karton, *styrofoam*, beberapa helai plastik, potongan kaca, sumpit, kuas, beberapa warna cat, palu, kardus, bubuk serpihan triplek, kain bergambar sebagai

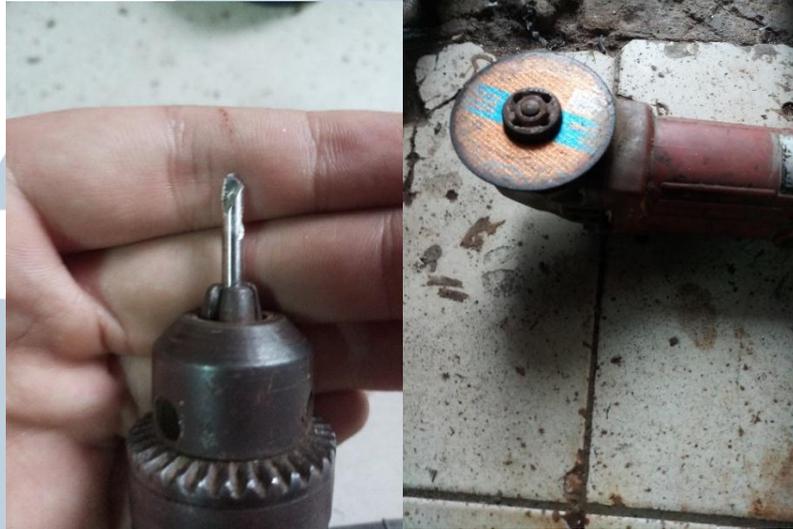
sprei dan bantal guling, kain putih polos sebagai korden, bor, potongan gabus putih untuk membuat televisi.



Gambar 4.22. Alat Pemotong Triplek

(sumber: foto pribadi, alat pemotong triplek)

Pada gambar di atas kedua alat gergaji mesin dan gergaji kayu kecil digunakan untuk memotong triplek. Penulis menggunakan gergaji mesin untuk memotong triplek karena sangat mudah dan hasil potongan sangat lurus bila menggunakan gergaji biasa melakukannya dengan tangan maka hasilnya permukaan triplek tidaklah lurus. Sedangkan gergaji yang berukuran kecil digunakan untuk memotong bagian yang susah dijangkau oleh bergaji mesin seperti membuat jendela, membuat pintu.



Gambar 4.23. Alat Pemotong Jendela atau Pintu

(sumber: foto pribadi, alat pemotong)

Pada gambar di atas kedua alat ini gerinda dan bor ini digunakan untuk membuat jendela dan pintu serta membuat ventilasi pada jendela. Proses pembuatan ventilasi udara pada jendela adalah pertama memberi garis berapa panjang ventilasi udara biasanya ukuran mengikuti panjang dari jendela, kedua melubangi setiap ujung dari garis tersebut lalu, ketiga dengan gerinda baru penulis dapat membuat lubang ventilasi udara pada jendela.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 4.24. Bahan Karton Untuk Membuat Daun Pintu

(sumber: foto pribadi, bahan karton)



Gambar 4.25. Daun Pintu Scene Ruang Makan Wahyu

(sumber: foto pribadi, pembuatan properti daun pintu)

Pada gambar di atas karton yang digunakan penulis berbahan karton kaku tidak mudah bengkok seperti karton lainnya biasa untuk membungkus, karton ini dilapisi

dengan karton supaya tidak cepat bengkok setelah itu baru diberi sirip supaya terlihat seperti jendela pada *scene* ruang makan.



Gambar 4.26. Triplek Dasar Lantai

(sumber: foto pribadi, bahan triplek dasar)

Pada gambar di atas adalah gambar triplek dasar lantai yang berukuran 0,4 sentimeter pada setiap maket ruang kamar, ruang makan menggunakan triplek dasar lantai ini sebagai lantai ruangan tersebut. Bila tidak menggunakan triplek dasar lantai ini dan bila langsung menempelkan dinding pada triplek bawah maka kesan dari maket ini kurang rapi.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

#### **4.4.5. Proses pemasangan**

Pada tahap awal penulis memotong triplek yang sudah memiliki ukuran, setelah itu memotong atau membentuk jendela terlebih dahulu. Setelah itu direkatkan dengan lem fox pada sisi yang akan ditempel dan dibantu dengan paku supaya lebih cepat merekat. Selanjutnya memberikan alas lantai dari triplek tipis kemudian direkatkan dengan lem fox lalu di beri paku. Proses ini menerapkan teori dari Mills (2008) maket primer yaitu membentuk ruangan sebagai awal desain dan maket *interior* yang berfungsi sebagai maket yang mempelajari ruang *interior* dengan skala yang ditentukan.

##### **1. Pembuatan ruang kamar**

Dalam proses ini penulis membuat ruang kamar terlebih dahulu karena ruang kamar menurut penulis sedikit lebih mudah. Pada gambar di bawah penulis sedang membuat jendela pada ruang kamar dengan menggunakan gerinda seperti penulis jelaskan pada persiapan bahan di atas.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 4.27. Pemasangan Ruang Kamar  
(sumber: foto pribadi, proses perakitan ruang kamar)

## 2. Pemasangan ruang makan

Pada proses kedua ini penulis membuat ruang makan. Menurut penulis maket ini agak sulit, dalam pembuatan maket ruang makan penulis waktu sedikit lebih lama karena proses pembuatan daun pintu menggunakan sirip dan bisa terbuka menggunakan engsel pada setiap sisinya, jendela yang sangat banyak pada setiap dindingnya.



Gambar 4.28. Pemasangan Ruang Makan  
(sumber: foto pribadi, proses perakitan ruang makan)

### 3. Pemasangan warung

Setelah selesai membuat ruang kamar penulis mulai membuat maket *scene* warung sedikit lebih mudah karena hanya memiliki 1 jendela yang terbuka. Menurut penulis bagian tersulitnya adalah ketika membuat genteng karena 2 bagian triplek yang dibuat segitiga harus seimbang antara kanan dan kirinya supaya pas ketika menempatkan pada bangunan dindingnya.



Gambar 4.29. Proses Perakitan

(sumber: foto pribadi, proses perakitan warung)

#### 4.4.6. Proses pembuatan properti

Pada awal pembuatan properti dimulai dari *scene* kamar. Properti kamar ada kasur, lemari, meja televisi, televisi 22”, kaleng biskuit, lampu tidur, *speaker* berukuran sedang, poster bola, poster motor balap dan juga poster *band*, korden berwarna putih. Kedua, properti *scene* ruang makan. Pada ruang makan terdapat meja makan dengan 3 buah kursi makan, lemari piring, dan korden berwarna putih. Ketiga properti *scene*

warung yang memiliki meja makan berukuran kecil dan tiga buah bangku, meja panjang dan gerobak bakso, dan tiga buah motor. Dalam proses kedua ini penulis menggunakan jenis pembuatan maket sekunder yaitu proses pembuatan properti pada maket ruang.

### **1. Properti kamar**

Pada tahap awal ini penulis membuat properti kamar yaitu kasur yang berbahan dasar triplek dan di atasnya menggunakan busa keras, kemudian membuat lemari baju berbahan karton kaku dan selembar plastik bening supaya terlihat seperti kaca. Pembuatan lemari televisi yang berbahan sama dengan lemari baju yaitu karton kaku dan televisinya terbuat dari gabus yang dibentuk menyerupai televisi dan diberi kertas *silver* supaya terlihat seperti layar televisi.



Gambar 4.30. Meja Televisi, Kaleng Biskut, *Speaker*, Lemari Baju

(sumber: foto pribadi, Properti Kamar)

## 2. Properti ruang makan

Pada awalnya penulis membuat meja makan dan kursi makan berbahan triplek dengan setiap kaki meja dan kursi dari sumpit bambu yang dipotong sesuai ukuran dan bentuknya, setelah itu penulis membuat tudung saji menggunakan bagian bawah botol plastik dan diberi kertas berwarna merah, kemudian penulis baru membuat lemari piring dari bahan triplek.



Gambar 4.31. Lemari Piring, Kursi, Tudung Saji

(sumber: foto pribadi, properti Ruang Makan)

### 3. Properti warung

Pada proses ini penulis membuat meja dan kursinya terlebih dahulu dari bahan triplek dengan kaki meja dan kursi terbuat dari sumpit bambu yang telah dipotong sesuai ukuran dan bentuknya, setelah itu penulis baru membuat kursi panjang berbahan sama dengan kursi dan meja. Properti gerobak bakso penulis membeli replika mainan yang bentuknya sama lengkap dengan penjualnya.



Gambar 4.32. Properti *Scene* Warung

(sumber: foto pribadi, pembuatan properti)



Gambar 4.33. Kursi, Meja Makan Warung

(sumber: foto pribadi, pembuatan properti Warung)

#### 4.4.7. Proses perakitan

Pada tahap awal penulis membuat properti kamar. Pada awal penulis membuat tempat tidur terlebih dahulu, memotong triplek dan menyatukan dengan lem fox dan dieratkan dengan paku. Setelah itu penulis membuat lemari baju menggunakan karton

dan merekatkannya dengan lem supaya langsung kering. Penulis menambahkan sedikit helai plastik supaya terlihat seperti kaca. Bagian tersulit adalah membuat meja televisi dalam segi pemotongan dan perakitan ditempel dengan lem berbahan langsung kering. Televisi dibuat dari *styrofoam* yang berukuran tebal dan dipotong membentuk sebuah televisi. Kertas *silver* ditambahkan supaya terlihat seperti layar televisi. Setelah properti kamar telah selesai selanjutnya proses penempatan properti pada posisinya yaitu kasur pada pojok kanan lemari baju pada pojok kiri lemari televisi bersebelahan dengan lemari baju dan *speaker*, kaleng Khong Guan, dan lampu belajar terletak di tengah antara kasur dengan lemari baju.



Gambar 4.34. Perakitan Ruang Kamar

(sumber: foto pribadi, proses penempatan posisi properti ruang kamar)

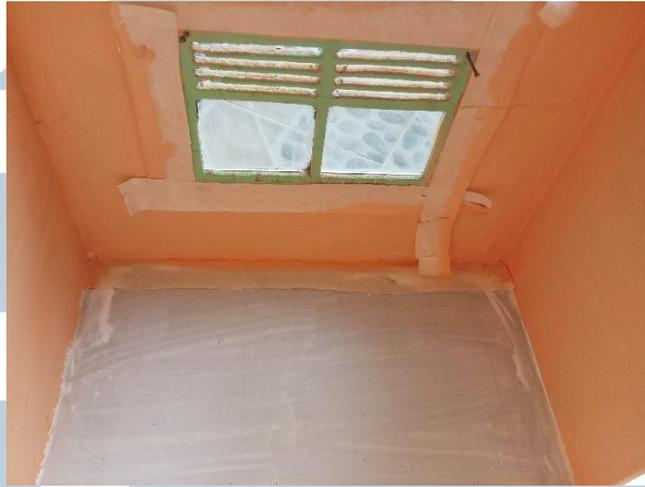
Pada tahap kedua penulis membuat meja makan untuk ruang makan dengan triplek. Kaki meja terbuat dari sumpit bambu yang direkatkan dengan lem yang langsung nempel. Setelah itu kursi makan dibuat menggunakan bambu dan triplek,

untuk peralatan makan mainan replika dibeli sebagai pelengkap. Setelah properti selesai selanjutnya proses penempatan posisi properti meja makan dan kursi berada di tengah, lemari piring berada di pojok sebelah kanan dan tudung saji berada di dinding jendela.

Pada tahap ketiga, properti warung yang terdiri dari meja kursi, kursi santai di buat dengan bantuan tukang. Gerobak bakso didapatkan dengan membeli replika, genteng atap warung menggunakan lapisan dalam karton yang bergelombang menyerupai bentuk gelombang pada seng. Pada proses ini penulis membuat rangka pada setiap ruang dan juga meliputi pembuatan properti pada setiap ruangan. Setelah properti selesai selanjutnya proses penempatan posisi propertinya yaitu meja dan kursi terletak di depan meja Panjang berada di samping meja kursi makan, sedangkan gerobak bakso berada di sebelah kiri dari meja dan kursi makan dan posisinya sedikit lebih keluar melewati atap warung.

#### **4.4.8. Proses tahap akhir**

Pada tahap akhir pengecatan maket dilakukan pada maket kamar diberikan warna krem yang sama dengan lokasi asli dan diberi kaca pada setiap sisi jendela, untuk kasur warna abu-abu dipilih dan diberi tambahan spre, bantal guling. Kasur terlihat kusam, kotor dan warna memudar. Lemari diwarnai hitam sedangkan meja televisi diberi warna coklat tua supaya terlihat seperti meja yang terbuat dari kayu.



Gambar 4.35. Proses pengecatan Ruang Kamar

(sumber: foto pribadi, Tahap akhir pengecatan ruang kamar)

Pada *scene* ruang makan penulis memberi warna yang sama seperti kamar dan untuk jendela diberikan warna coklat muda, untuk dindingnya digunakan lapisan triplek berwarna coklat menyerupai warna kayu. Meja diwarnai coklat dan kursi diberi warna merah. Setiap jendela memiliki list hijau dan di setiap sisinya diberikan kaca lalu dilengkapi korden.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 4.36. Proses pengecatan Ruang Makan  
(sumber: foto pribadi, Tahap akhir pengecatan ruang makan)

Pada *scene* warung warna abu-abu dipilih sebagai genteng warung sedangkan meja, kursi dan kursi panjang di berikan warna coklat. Serbuk potongan triplek ditambahkan supaya terlihat seperti tanah tiga motor replika dan juga orang-orangan ditambahkan supaya terlihat seperti dalam filmnya.

#### 4.5. Survei lokasi

Dalam membuat ketiga maket tersebut penulis melakukan survei ke lokasi tempat syuting film *Wahyu* tersebut. Penulis datang ke lokasi hanya satu kali, dalam satu hari itu dari pagi penulis mengumpulkan dan mendata apa saja properti atau ruangan yang digunakan dalam proses pembuatan film karena tidak terlalu banyak hanya tiga bangunan saja. Awal yang dilakukan adalah mengukur ruangan yang digunakan untuk ruang makan dengan luas 390x340 sentimeter di ruangan tersebut terdapat jendela yang berukuran 126x80 sentimeter, properti di ruang makan ada lemari piring

yang berukuran 190x92 sentimeter properti kedua ada meja makan berukuran 100x100 sentimeter dengan tinggi 80 sentimeter dan kursinya 100x45 sentimeter.

Kedua penulis mengukur ruang kamar yang berukuran 260x285 sentimeter dengan tinggi 250 sentimeter setelah itu penulis mengukur properti yang terdapat di ruang kamar seperti kasur dengan ukuran 102x200 sentimeter dengan tinggi 48 sentimeter, properti yang kedua adalah lemari pakaian berukuran 110x170 sentimeter. Properti ketiga yaitu lemari televisi dengan ukuran 65x130 sentimeter televisi berukuran 21” properti ketiga adalah *speaker* 40x58 sentimeter dan yang terakhir kaleng Khong Guan 23,5x14 sentimeter.

Ketiga adalah bangunan warung luas bangunan 550x450 sentimeter dengan tinggi 200 sentimeter, properti yang ada di warung adalah meja panjang dengan ukuran 105x207 sentimeter dengan tinggi 40 sentimeter. Semua ukuran yang penulis dapatkan dalam satu hari ini penulis bandingkan dengan skala yang digunakan yaitu 1:10.

