

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” merupakan karya tugas akhir yang penulis buat bersama kelompok untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara. Kelompok penulis terdiri dari Dennis Muliawan Basri sebagai produser, Citra Marcellinus sebagai sutradara, Fabian Sutrisna sebagai sinematografer, Jordy Josua sebagai penulis naskah, Tiara Kartika sebagai penata suara, dan Haryo Agung Prasajo sebagai editor. Posisi penulis dalam film ini sebagai *production designer*. Untuk kebutuhan dalam pengumpulan karya kelompok kami memutuskan untuk membuat *trailer* berdurasi 4 menit 45 detik. Film pendek “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” bergenre drama romansa komedi yang bercerita tentang Billy (17) karakter protagonis yang merupakan ketua Geng Anti Pacaran (GAP) di sekolahnya yang jatuh cinta pada seorang perempuan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk dalam mengumpulkan data-data pendukung untuk menjawab rumusan masalah yang ingin dipecahkan. Menurut Albi Anggito (2018), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menginterpretasi fenomena-fenomena yang terjadi berdasarkan data yang dikumpulkan peneliti. Hasil dari penelitian ini didapatkan dari pengumpulan data dari lapangan dan analisa bukan berdasarkan statistik atau data yang bersifat sistematis (hlm. 7-8).

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mencari informasi dari berbagai studi literatur yang menginformasikan tentang penataan artistik pada film dan gaya retro itu sendiri. Penulis juga melakukan observasi pada visualisasi gaya retro di Indonesia dan Amerika dengan melihat referensi pada majalah, film dan serial tv yang tren pada era akhir abad ke-20.

3.2. Sinopsis

Film dibuka dengan BILLY (7) dan LALA (7) yang sedang menampilkan tarian berpasangan. Penonton yang melihatnya berseru “Jadian!” kepada Billy dan Lala. Billy menembak Lala, namun Lala menolak Billy secara mentah-mentah. Billy terlihat kecewa.

Karena kekecewaan sepuluh tahun lalu membuat BILLY (17) menjadi ketua Geng Anti Pacaran (GAP) di sekolahnya. Namun, Billy jatuh cinta kepada DEVINA (16). GAP memiliki rencana untuk menghancurkan acara valentine di sekolahnya. Namun, Billy sempat ragu dengan rencana GAP karena Devina adalah ketua panitia acara tersebut. Gejolak cinta Billy tidak bisa berbohong, Billy mencoba mendekati Devina. Pada suatu ketika, Billy tertangkap basah oleh anggota Geng GAP yang sedang mendekati Devina. Namun, Billy malah menyangkal dan mengecewakan Devina. GAP menghukum Billy karena melanggar peraturan GAP.

Pertemuan singkat Billy bersama Lala yang dulu sempat menolak Billy sepuluh tahun lalu membuat Billy tidak mengikuti aksi GAP. Billy mengutarakan perasaannya kepada Devina saat GAP mengacaukan acara valentine. Devina menolak cinta Billy karena, Billy belum bersikap dewasa dan terlalu

mempertahankan gengsinya. Billy menerima alasan Devina dan Billy keluar dari Geng Anti Pacaran agar dia bisa jujur pada dirinya sendiri.

3.3. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” adalah sebagai kepala departemen artistik atau *production designer* yang bertanggung jawab dalam merancang dan memvisualisasikan segala aspek penataan artistik, desain kostum, *makeup*, dan *hairdo* yang sudah di diskusikan bersama sutradara dan departemen lain.

3.4. Peralatan

BUILD SET	ART GRIP
Multi 12	Masking Tape
Paku Tembak	Lakban Hitam
Kompon	Lakban Bening
Cat Tembok	Double Tape
Kuas	Power Glue
Amplas	Spraymount
Kape	Waterpass
Reng	Paku Skrup
Kaca	Obeng +/-
Stiker Oracal	Cutter
Stiker Kaca Frosted	Penggaris
Mesin Bor	Spidol
Kompressor	Pensil
Spray Gun	Gunting
Mesin Jig Saw	Lemon Pledge
Sarung Tangan	Pembersih Kaca
	Tudor
	Wiper
	Kanebo
	Kain Bal
	Minyak Zippo
	Sanpoly
	Kawat Bendrat
	Bohlam 100w
	Dimmer 500w
	Kabel
	Selotip Kabel
	Steker
	Sapu Ijuk
	Pengki
	Kain Pel
	Ember
	Tisu Gulung/Wajah
	Printer
	HT
	Hazer
	Container
	Bubble Wrap

MAKEUP & WARDROBE
Makeup dan Hairdo:
Bedak
BB Cream
Lipstick
Blush On
Tail Comb
Oil Control Paper
Tissue Wajah
Jepitan Rambut
Ikat Rambut
Hairspray
Wardrobe:
Double Tape
Stemer Baju
Hanger
Binder Clip

Gambar 3.1. Peralatan

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk mencapai visual yang diinginkan Penulis memerlukan beberapa peralatan untuk produksi film ini. Penulis menyesuaikan alat-alat seperti art grip, kebutuhan build set dan kebutuhan *makeup*, *hairdo* dan kostum sesuai dengan kebutuhan cerita dan visual pada film. Selain itu dalam proses perancangan penulis juga

menggunakan beberapa *software* yaitu, Sketchup Pro 2020, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Google Meet, Canva dan Microsoft Excel.

3.5. Tahapan Kerja



Gambar 3.2. Skema Tahapan Kerja

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap penulisan skripsi, penulis membaca skenario bersama tim untuk bahan acuan penulis dalam menentukan topik berdasarkan konsep yang penulis buat. Setelah itu, penulis menentukan topik dan judul penelitian skripsi. Kemudian penulis, mencari bahan acuan sebagai riset pustaka dalam penulisan skripsi dan bahan acuan untuk mendukung konsep pada perancangan dalam melakukan penelitian skripsi. Setelah telah menemukan topik bahan penelitian penulis menyesuaikan dengan teori yang penulis temukan dengan perancangan pada penataan artistik. Selanjutnya, penulis mengeksekusi perancangan konsep pada tahap produksi.

3.6. Acuan

Dalam perancangan konsep film, penulis menggunakan beberapa referensi film, film serial, dan karya seni yang memiliki set, properti, tata kostum, tata rias, dan tata rambut bergaya retro pada akhir abad ke-20. Referensi yang penulis gunakan dalam merancang penataan artistik film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” adalah:

3.6.1. Film Series “*Sex Education*” (2019)



Gambar 3.3. Film Series “*Sex Education* Season 1”

(sumber: Eleven, 2019)

Film series “*Sex Education*” adalah film remaja bergenre drama komedi. Film series ini memiliki *setting* yang bertentangan dengan dimensi ruang dan waktu, dimana film ini memiliki *setting* waktu di masa kini tetapi secara ruang seperti terjadi di masa lampau pada tahun 1980an. Penulis menggunakan referensi set ruang Kepala Sekolah dan aula sekolah film series “*Sex Education*” sebagai acuan

penulis dalam menciptakan ruang bergaya retro ke dalam film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.

3.6.2. Film “*My Stupid Boss 2*” (2019)



Gambar 3.4. Film “*My Stupid Boss 2*”

(sumber: Falcon Pictures, 2019)

Film “*My Stupid Boss 2*” adalah film yang bergenre komedi. Film ini menggunakan warna-warna *less vibrant* dan menggunakan properti dan furnitur bergaya retro. Penulis menggunakan referensi film “*My Stupid Boss 2*” sebagai acuan warna, mood, look, dan style pada penataan artistik film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.

3.6.3. Sitkom “*That ‘70s Show*”



Gambar 3.5. Sitkom “*That ‘70s Show*”
(sumber: The Carsey-Werner Company,1998)

Sitkom “*That ‘70s Show*” mengambil kehidupan latar belakang sekelompok remaja di tahun 1970an. Penulis menggunakan sitkom “*That ‘70s Show*” sebagai acuan penulis dalam merancang set dan properti bergaya retro pada film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”

3.6.4. Film “Ada Apa dengan Cinta” (2002) dan Film “Bebas” (2019)

Film “Ada Apa dengan Cinta” dan film “Bebas” adalah film yang berlatar belakang anak Sekolah Menengah Atas (SMA) di Jakarta pada tahun 1990an dan awal 2000an. Film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” adalah film yang mengambil latar belakang kehidupan anak Sekolah Menengah Atas (SMA) di masa kini. Penulis menggunakan referensi seragam sekolah film “Ada Apa dengan Cinta” dan film “Bebas” sebagai acuan untuk kostum Geng Anti Pacaran (GAP) untuk menggambarkan kesan tren pada masa lalu yang digunakan Geng GAP di masa

kini. Pada film ini, tren seragam sekolah pada masa itu adalah penggunaan celana panjang *baggy*, rok mini diatas lutut, kaos kaki panjang, sepatu brand converse atau Dr. Martens yang *hype* pada masa itu dan motif madras seperti pada seragam sekolah geng *baby girl* dalam Film “Bebas”.



Gambar 3.6. Film “Ada Apa dengan Cinta”

(sumber: Miles Films, 2002)



Gambar 3.7. Film “Bebas”

(sumber: Miles Films, 2019)

3.6.5. Majalah Era 1990an

Penulis menggunakan beberapa majalah yang rilis pada era 90an sebagai bahan referensi *makeup* dan *hairdo* yang terinspirasi pada gaya rambut dan tren *makeup* pada masa lalu untuk diaplikasikan ke dalam film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Salah satu majalah yang penulis gunakan adalah majalah Pesona edisi No.26 yang rilis pada bulan Juni 1995.

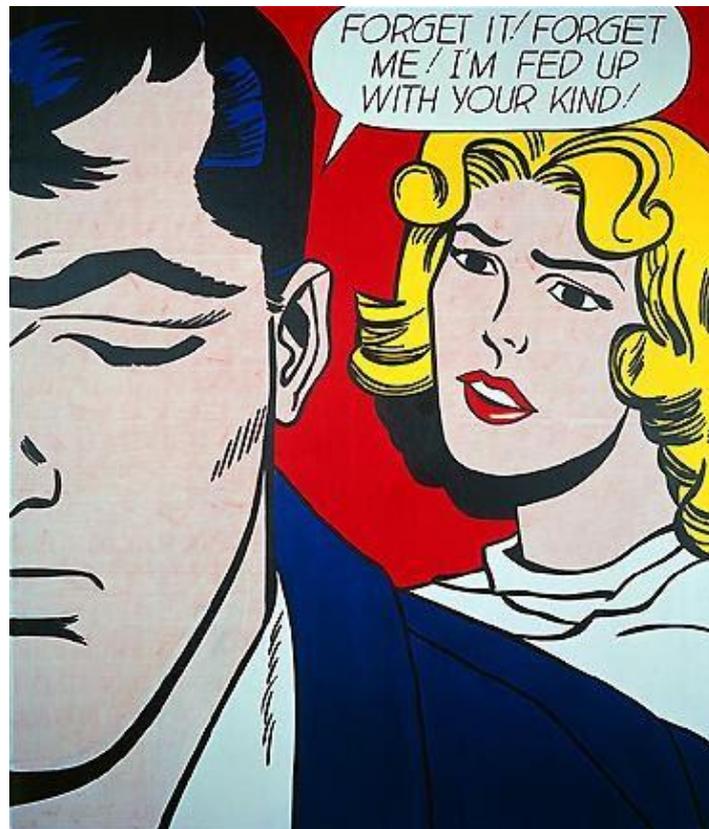


Gambar 3.8. Majalah Pesona Edisi Bulan Juni 1995

(sumber: [instagram.com/majalahjadulku](https://www.instagram.com/majalahjadulku))

3.6.6. Karya Seni Pop Art Roy Lichtenstein

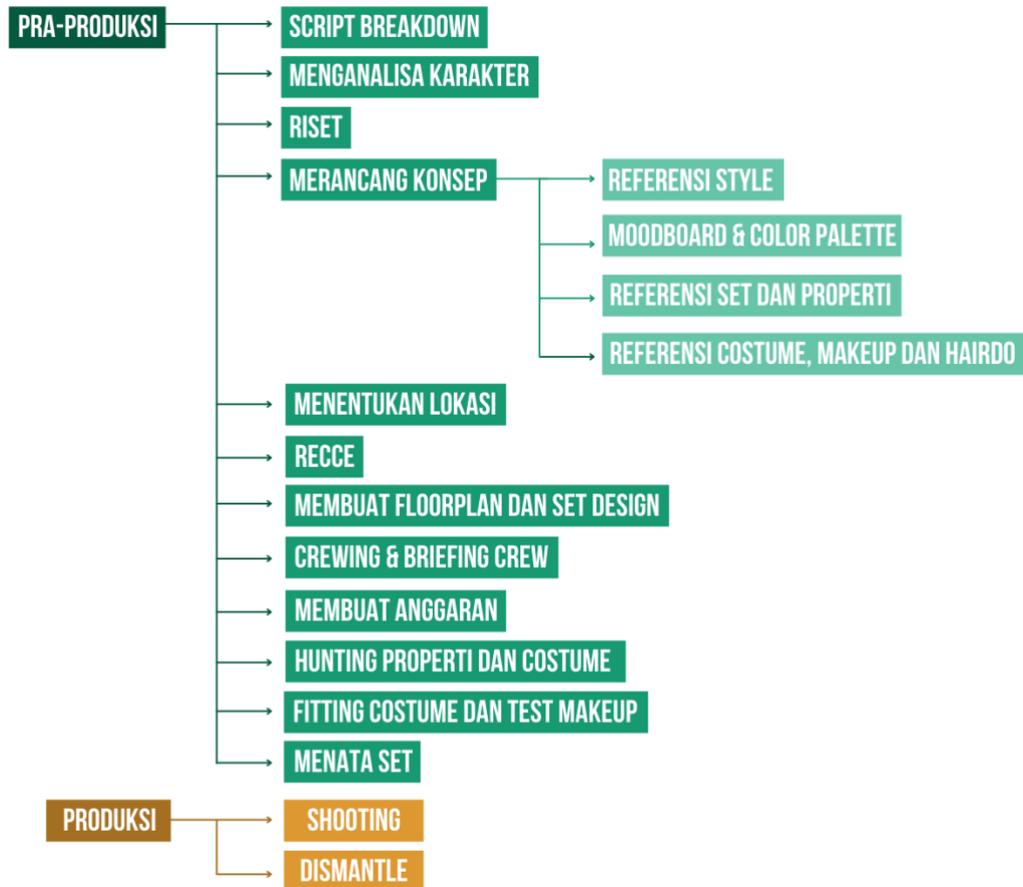
Prints dan motif pop art menjadi salah satu karakter dalam desain gaya retro. Penulis menggunakan referensi karya seni Roy Lichtenstein yang merupakan seniman pop art sebagai acuan untuk merancang *hero props* poster Geng Anti Pacaran (GAP) dalam film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”



Gambar 3.9. Artwork Roy Lichtenstein "Forget It! Forget Me!"

(Sumber: www.wikiart.org/en/roy-lichtenstein)

3.7. Proses Perancangan



Gambar 3.10. Skema Proses Perancangan
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses perancangan tata artistik dimulai dengan membaca dan membedah naskah. Setelah itu, penulis menginterpretasikan naskah ke dalam penataan artistik dengan merancang konsep. Dalam perancangan konsep, penulis memperkuat konsep dengan melakukan riset pustaka, dan mencari referensi visual yang digunakan sebagai acuan. Lalu, penulis mendiskusikan konsep dan perancangan bersama sutradara, produser, dan sinematografer. Penulis juga membentuk tim artistik dalam membantu penulis untuk merealisasikan perancangan konsep yang sudah ditentukan. Penulis dan kru artistik melakukan persiapan selama kurang lebih satu

minggu untuk menyiapkan seluruh kebutuhan artistik dalam pembuatan *trailer* film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Pada proses shooting, penulis melakukan pengawasan dan mengatur penataan artistik yang dibantu oleh sepuluh orang tim artistik.

Saat proses pengerjaan film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” penulis membagi dua tahapan kerja penata artistik dalam dua tahapan yaitu, tahapan pra-produksi dan tahap produksi.

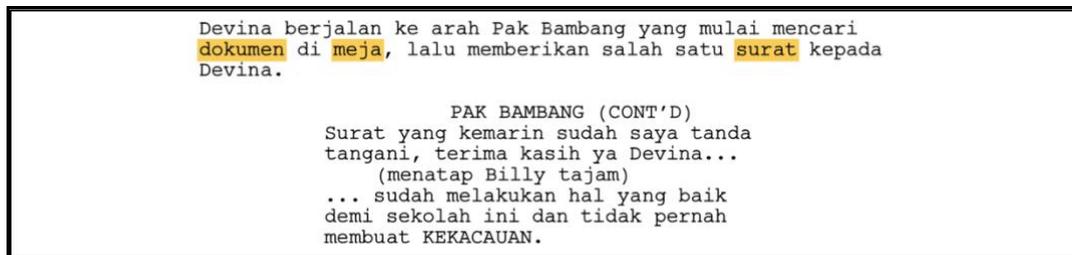
3.7.1. Tahap Pra Produksi

Tahap pra-produksi adalah tahapan paling penting dalam proses pembuatan film. Pada tahap pra-produksi, penulis melakukan beberapa persiapan sebelum konsep dieksekusi pada tahap produksi. Adapun tahapan yang penulis lakukan selama proses pra-produksi, yaitu:

3.7.1.1. Script Breakdown

Pada tahap ini, penulis membaca dan membedah naskah bersama produser, director, penulis naskah, dan kepala departemen lain. Penulis membaca naskah secara intensif kurang lebih tiga kali. Penulis juga berdiskusi dengan sutradara mengenai latar waktu dan tempat yang akan digunakan dalam film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Setelah itu, penulis mengelompokan keperluan artistik berdasarkan script yang penulis analisa. Penulis membagi keperluan artistik berdasarkan beberapa elemen seperti, set, properti, lokasi, kostum, *makeup*, *hairdo*, *special effect*, dan lain-lain. Penulis membedah seluruh elemen artistik di setiap *scene*. Lalu, mencatat seluruh kebutuhan artistik yang nantinya mempermudah penulis dalam merancang konsep dan hunting properti, serta

kostum.



Gambar 3.11. *Script Breakdown Trailer* “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.1.2. Menganalisa Karakter

Pada tahap ini, penulis menganalisa setiap karakter dalam film ini berdasarkan *Three Dimensional Character*. Proses ini membantu penulis dalam menentukan konsep set, properti, kostum, *makeup*, dan *hairdo* berdasarkan kepribadian setiap karakter.

3.7.1.3. Merancang Konsep

Setelah menganalisa dan membedah naskah, penulis merancang konsep artistik dalam film ini berdasarkan konsep besar dari sutradara. Penulis sebagai *production designer*, merealisasikan konsep besar dari sutradara ke dalam elemen-elemen artistik. Pada proses ini, penulis juga melakukan diskusi bersama sutradara. Adapun beberapa tahapan yang penulis lakukan dalam merancang konsep:

1. Menentukan Gaya Ruang

Pada tahap ini, penulis menentukan gaya ruang yang sesuai dengan kebutuhan cerita berdasarkan latar waktu, tempat, dan karakter. Pada film ini penulis menggunakan gaya ruang bernuansa retro pada perancangan set, properti, kostum, *makeup*, dan *hairdo*. Penentuan gaya ruang membantu penulis dalam

menggambarkan suasana, periode, *setting*, dan memberikan acuan dalam mencari referensi properti, kostum, *makeup*, dan *hairdo*.

2. Membuat *Moodboard* dan *Color Palette*

Pada tahap ini, penulis membuat *moodboard* dan *color palette*. Hal ini penulis lakukan sebagai acuan penulis untuk menggambarkan suasana dan penggunaan warna yang ingin penulis gunakan dalam film ini.



Gambar 3.12. *Moodboard* dan *Color Palette*

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

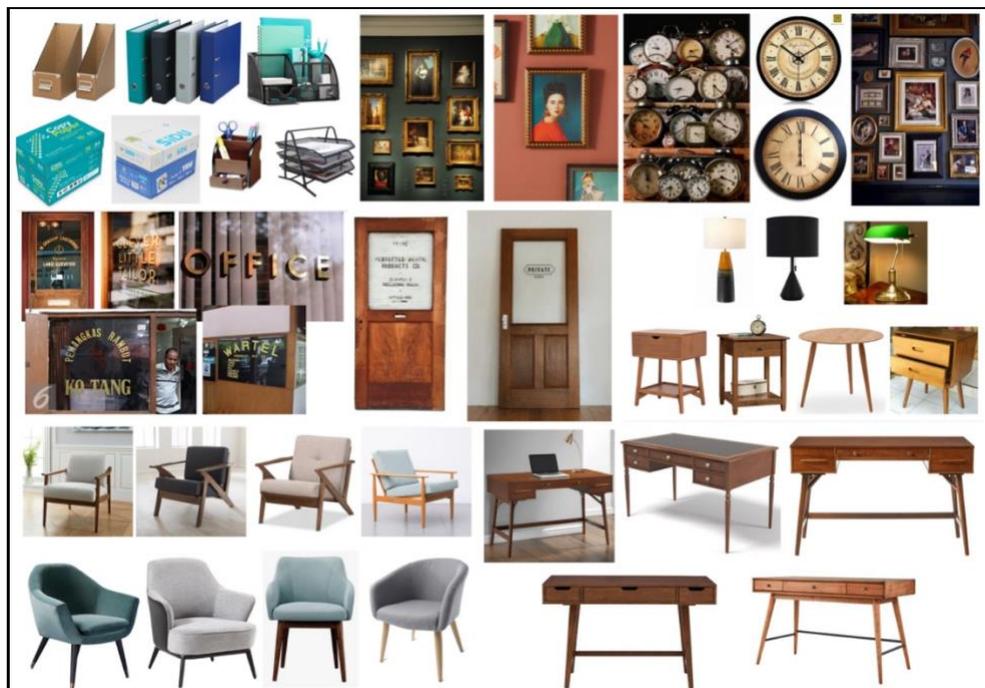
3. Mencari Referensi Set dan Properti

Pada tahap ini penulis, penulis mengumpulkan beberapa referensi set dan properti yang sesuai dengan konsep pada film ini. Penulis mencari referensi set dan properti melalui acuan gaya ruang, *mood*, dan *color palette* yang sudah ditentukan

sebelumnya.



Gambar 3.13. Referensi Set
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.14. Referensi Properti
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

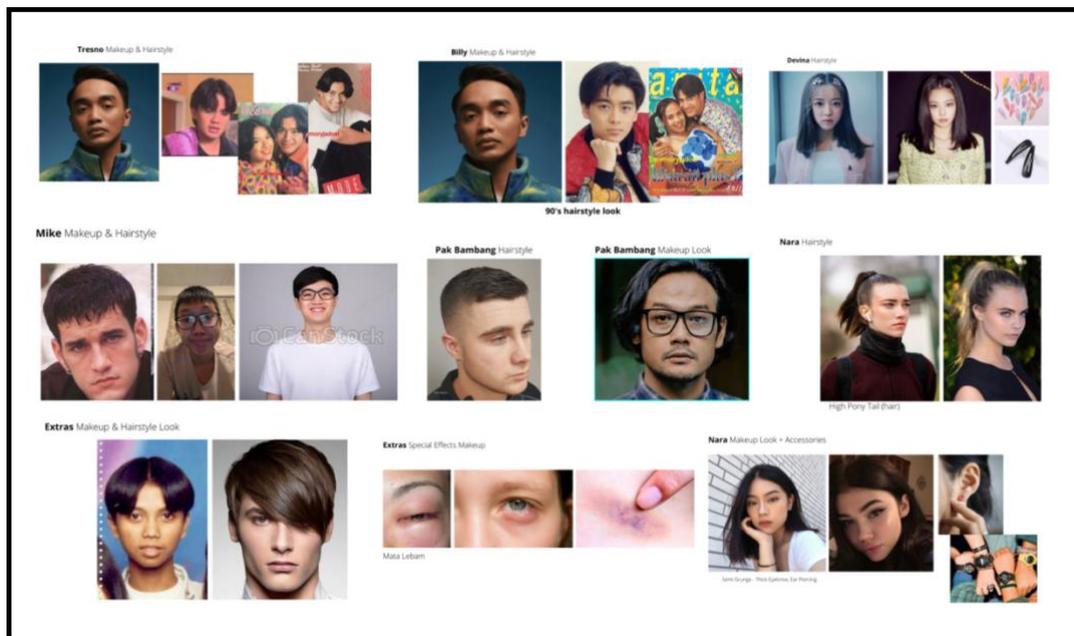
4. Mencari Referensi Kostum, *Makeup*, dan *Hairdo*.

Setelah menentukan referensi set dan properti, penulis juga mengumpulkan beberapa referensi kostum, makeup, dan wardrobe yang sesuai dengan konsep pada film ini. Dalam menentukan kostum, *makeup*, dan *hairdo*, penulis juga menyesuaikan dengan *Three Dimensional Character* dalam film ini.



Gambar 3.15. Referensi Kostum

(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.16. Referensi *Makeup*, dan *Hairdo*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.1.4. Menentukan Lokasi

Setelah menentukan dan merancang konsep serta referensi tata artistik, penulis menjelaskan perancangan penulis kepada departemen produksi agar mencari lokasi yang sesuai. Dalam pembuatan *trailer* film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” penulis membutuhkan lokasi yang cukup luas karena penulis ingin membangun set. Lalu, lokasi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah Gedung D, Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.17. Lokasi Shooting Trailer “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.1.5. Melakukan Recce

Setelah menentukan lokasi, penulis bersama tim dari departemen lain melakukan *recce*. Pada proses ini, penulis bersama sutradara yaitu Citra Marcellinus, dan sinematografer yaitu Fabian Sutrisna menentukan titik lokasi yang ingin digunakan. Penulis juga berdiskusi bersama sinematografer dalam menentukan penempatan lighting agar *space* yang dibutuhkan departemen lighting tidak sempit dan memungkinkan penulis untuk membangun set. Penulis juga mengukur daerah yang dibutuhkan untuk membangun set. Penulis juga melihat *green area* yang telah ditentukan tim produksi untuk meletakkan properti, dan grip selama proses shooting.



Gambar 3.18. Proses Diskusi saat *Recce*

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.1.6. *Membuat Floorplan dan Set Desain*

Setelah melakukan *recce*, penulis merancang floorplan dan set desain berdasarkan konsep desain serta titik lokasi yang sudah disepakati pada saat proses *recce*. Penulis merancang set desain kedalam bentuk 3D menggunakan aplikasi Sketchup Pro 2020. Setelah itu penulis menjelaskan rancangan floorplan dan set desain kepada sutradara, produser, dan sinematografer.



Gambar 3.19. *Floorplan* Set Ruang Kepala Sekolah

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.1.7. *Melakukan Crewing dan Briefing Crew Artistik*

Pada tahap ini penulis melakukan *crewing* untuk menentukan kru departemen artistik. Penulis juga memastikan agar seluruh kru bisa mengikuti proses pra-produksi hingga proses produksi *trailer* film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Penulis dibantu oleh Vendri Alderi Wilastra sebagai asisten penata artistik, Laurencia Valerie, Air Abhipraya sebagai *set dressers*, dan Tesalonika

Geralda sebagai *stand by set*. Penulis juga menentukan kru *set construction* yang terdiri atas Ganden sebagai koordinator *set construction*. Darto, Handoko, Kadek, dan Asep sebagai tim set builder. Pada departemen makeup dan hairdo penulis dibantu oleh Khairunnisa Azzahra sebagai *Makeup Artist* dan *Hairstylist*.



Gambar 3.20. Kru Departemen Artistik
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu penulis melakukan briefing gambaran konsep dan desain yang ingin dicapai kepada departemen artistik, kostum, *makeup*, dan *hairdo*. Penulis juga menjelaskan tugas-tugas setiap kru, serta alur dan teknis yang dibutuhkan pada saat proses shooting. Penulis melakukan briefing kepada departemen artistik, kostum, *makeup*, dan *hairdo* secara daring menggunakan *Google Meet*. Penulis juga memberikan arahan kepada departemen *set construction* atas perancangan desain set yang ingin dibangun.



Gambar 3.21. Proses Briefing Kru Artistik

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.1.8. Membuat Anggaran

Setelah itu penulis membuat proposal anggaran perkiraan budget pada project *trailer* film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Penulis menghitung budget berdasarkan prioritas yang dibutuhkan dalam project ini. Setelah itu, penulis mengajukan proposal anggaran kepada produser. Setelah proposal anggaran sudah sesuai penulis membayar kebutuhan-kebutuhan prioritas terlebih dahulu, seperti material untuk kebutuhan *set construction*.

3.7.1.9. Hunting Properti dan Kostum

Penulis dan kru department artistik menyiapkan seluruh kebutuhan properti dan kostum sesuai dengan referensi yang sudah dijelaskan sebelumnya pada saat briefing. Properti dan kostum yang digunakan dalam project ini penulis dapat dari milik sendiri, sewa, beli, dan pinjam. Setelah properti dari berbagai vendor telah dikumpulkan, penulis memilih properti yang sesuai dengan perancangan artistik.



Gambar 3.22. Proses Hunting Properti

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada proses ini, penulis juga membuat beberapa keperluan grafis seperti *hero props* yang berupa poster Geng Anti Pacaran, *badge* sekolah pada kostum seragam sekolah, stiker pada desain pintu, papan nama, dan lain-lain. Dalam proses mendesain keperluan grafis, penulis dibantu oleh Jonathan Wijaya dan Tesalonika Geralda sebagai *graphic designer*. Penulis memberikan beberapa referensi desain grafis dengan *style* yang ingin penulis rancang.



Gambar 3.23. Hasil Desain *Badge* Seragam Sekolah
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga melakukan proses photoshoot untuk kebutuhan properti foto karakter Pak Bambang, pada proses ini penulis dibantu oleh Vendri Alderi Wilastra untuk mengambil foto. Pada proses ini penulis juga mengeksekusi desain kostum yang telah dirancang. Penulis memilih bahan dan motif untuk dasi pada kostum yang sudah dirancang. Lalu, penulis menjelaskan desain dasi yang ingin dibuat kepada penjahit. Setelah *cast* ditentukan, penulis mencari kostum dan aksesoris sesuai dengan referensi kostum serta ukuran pakaian yang digunakan masing-masing *cast*.

3.7.2. *Fitting Kostum dan Test Makeup*

Setelah seluruh cast dan kostum sudah terkumpul, penulis melakukan *fitting* kostum dan test *makeup* yang akan digunakan. *Fitting* kostum dan test *makeup* dilakukan agar penulis, dan tim bisa melihat kostum dan *makeup* yang digunakan sudah sesuai dengan perancangan. Pada proses ini, penulis melakukan *fitting* kostum dan test *makeup* secara bersamaan. Test *makeup* dibantu oleh Khairunnisa Azzahra sebagai *Makeup Artist* dalam project ini.



Gambar 3.24. Proses *Fitting Kostum dan Test Makeup*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.25. Hasil *Fitting Kostum dan Test Makeup*
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.2.1. Menata Set

Setelah menemukan properti-properti yang digunakan penulis bersama asisten penata artistik melakukan briefing untuk alur pengambilan properti kepada *driver art*, yaitu Jordy Josua. Penulis juga mengontrol pekerjaan *set construction* agar sesuai dengan *briefing* penulis sebelumnya. Persiapan *set construction* sendiri dilakukan selama dua hari. Hari pertama koordinator *set construction* dan tim builder melakukan persiapan di Jalan Manggis, Jakarta Selatan. Hari kedua *set construction* melakukan persiapan di lokasi shooting yaitu Gedung D, Universitas Multimedia Nusantara.

Proses penataan set dilakukan sehari sebelum *shooting*. Setelah departemen *set construction* menyelesaikan tugasnya, Penulis dan asisten penata artistik memastikan kembali semua properti dan *grip* sudah berada di lokasi shooting. Setelah itu, penulis dan asisten penata artistik memberikan arahan kepada *set dresser* untuk menata set dan properti sesuai dengan gambaran set yang sudah dirancang. Penulis juga membantu tim artistik dalam menata set dan properti agar mempercepat waktu penataan.



Gambar 3.26. Proses Penataan Set Ruang Kepala Sekolah
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.3. Tahap Produksi

Pada tahap produksi, penulis sebagai *production designer* mengeksekusi seluruh perancangan yang telah penulis tentukan dan persiapkan pada tahap pra-produksi. Adapun tahapan yang penulis lakukan pada saat tahap produksi:

3.7.3.1. Shooting

Pada tahap ini, penulis memastikan perancangan set, properti, kostum, *makeup* dan *hairdo* sudah sesuai dengan perancangan serta konsep yang sudah ditentukan pada saat pra-produksi. Pada proses shooting, penulis berada di video village bersama sutradara dan produser, penulis juga memberikan arahan kepada kru artistik, *makeup* dan *wardrobe* menggunakan HT. Asisten penata artistik juga membantu penulis dalam memberikan arahan kepada tim artistik yang sedang *standby* di set. Asisten penata artistik juga membantu penulis dalam perpindahan props, dan

menyiapkan kebutuhan *main props* di set. Hal tersebut penulis lakukan agar dapat fokus melihat monitor dari *video village*.



Gambar 3.27. *Shooting Trailer* “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.7.3.2. *Dismantle*

Tahap ini penulis lakukan pada saat *shooting* berakhir. Pada tahap ini, seluruh set, dan properti yang telah dieksekusi pada tahap *shooting* dikembalikan seperti semula. Pada proses *dismantle*, penulis memastikan agar semua properti dan set sudah dirapikan kembali. Penulis dan asisten penata artistik kembali melakukan *briefing* kepada driver art untuk alur pengembalian properti dan *grip*.