

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Proyek yang dibuat penulis pada video iklan PT Aku Pintar Indonesia adalah merancang *set*, *property*, dan kostum yang disertai dengan pemilihan warna dan tekstur untuk mencapai *mood subtle*. Pesan yang dibawakan dalam video iklan ini adalah #masadepanmu berharga, iklan ini dibuat untuk menyadarkan pelajar SMP-SMA dan orang tua akan pentingnya sebuah minat dan bakat. Konsep utama penulis pada video iklan ini adalah *mood subtle* yang menunjukkan emosi seorang ibu dan anak yang harmonis dan penuh dengan kehangatan.

Pada video iklan #masadepanmu berharga, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif naratif. Menurut Muri (2017), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan apabila ingin melihat mengungkapkan suatu peristiwa suatu objek dalam konteks, menemukan sebuah makna yang mendalam dalam suatu masalah yang dihadapi. Bentuk data kualitatif dapat berupa gambar, kata, maupun kejadian serta dalam *set* yang natural (2017, hlm. 24).

Penulis mengacu pada teori penelitian di atas, dengan menceritakan kembali proses perancangan *set*, *property*, dan kostum pada video iklan PT Aku Pintar Indonesia berdasarkan sudut pandang penulis. Penulis menyertakan hasil foto, dokumen dan catatan lapangan dari tahap pra-produksi sampai dengan produksi yang menjadi sumber data yang dikaji dan dianalisis.

3.1.1. Sinopsis

Seorang anak bernama Astrid, yang sejak kecil dibacakan buku cerita oleh ibunya sebelum tidur. Seiring berjalannya waktu Astrid menjadi anak yang imajinatif dan sering bermain *role-playing* dengan ibunya dengan mengikuti cerita di buku. Ibu membantu dan mengajarkan Astrid membaca dan menulis. Saat Astrid berumur 12 tahun, Astrid mulai menyukai menulis dan dapat menulis buku ceritanya sendiri. Ibu berharap Astrid dapat mengejar apa yang dia inginkan dan memiliki kepercayaan diri untuk dapat mengasah kemampuannya.

3.1.2. Posisi Penulis

Dalam video iklan #masadepanmu PT Aku Pintar Indonesia, penulis berperan sebagai *production designer*. *Production designer* merupakan kepala dari departemen seni yang bekerja sebagai pengarah artistik dalam sebuah iklan, film, maupun *documenter*. *Production designer* bertanggung jawab atas tampilan film, iklan, maupun dokumenter, seperti *set*, lokasi, *props*, *make up*, *hairdo* dan juga termasuk kostum. Penulis melakukan perancangan dan penerapan pada setiap *set*, *props*, dan kostum dalam video iklan ini. *Set*, *props*, dan kostum yang dibahas untuk keperluan penulis antara lain kamar, ruang tengah dan taman.

Dalam membuat suatu perancangan tata artistik, penulis melakukan *breakdown* dan mendalami *scenario* tersebut agar dapat mengetahui *set*, *props*, dan kostum apa saja yang diperlukan dan dipersiapkan. Setelah itu penulis akan mendiskusikan rancangan dengan sutradara dan DOP untuk mencapai suatu konsep

dan pemikiran yang sama. Kemudian penulis merealisasikan rancangan yang sudah dibuat dengan menerapkannya pada *set*, *property* dan kostum.

3.2. Tahapan Kerja

Dalam penulisan skripsi awal, penulis menentukan judul, rumusan dan batasan masalah pada kelas seminar, tetapi setelah konsep besar yang sudah didiskusikan dan disetujui *client* membuat penulis mengganti judul, rumusan dan batasan masalah. Judul yang dibawakan dalam skripsi ini mengangkat *brand personality* yang sudah disetujui oleh kelompok tugas akhir penulis dan *client*, yaitu *sincerity*. Penulis mengangkat topik *mood subtle* karena *mood subtle* dapat mencerminkan *brand personality* PT Aku Pintar Indonesia, yaitu *sincerity*. Setelah selesai di pergantian judul, penulis melakukan *research* akan konsep yang penulis bahas, yaitu *mood subtle* dan bagaimana cara untuk merancang dan menerapkan *mood subtle* pada *set*, *property* dan kostum yang akan penulis gunakan. Pada proses perancangan dan penerapan ini penulis banyak melakukan eksperimen untuk mendapatkan tampilan *mood subtle* yang memiliki kesan halus dan tenang melalui warna dan tekstur dari *set*, *property* dan kostum yang digunakan. Setelah proses *shooting* terealisasikan penulis mendapatkan temuan baru dengan konsep yang

penulis terapkan pada *set*, *property* dan kostum yang terlihat dalam satu *frame*.

Berikut adalah tahapan yang sudah dilalui penulis:



Gambar 3. 1. Tahapan Kerja Pembuatan Skripsi

(Dokumen Pribadi)

3.3. Acuan

Dalam pembuatan video iklan PT Aku Pintar Indonesia, penulis memakai referensi tata artistik dari film, beberapa film itu adalah film *Ain't Them Bodies Saints* (2013, David Lowery) dan sequence film *Arrival* (2016, Denis Villeneuve). Acuan ini digunakan karena *look* dan *mood* pada film ini cocok dengan konsep yang penulis inginkan, yaitu *subtle*. Beberapa referensi *set*, *props* dan kostum dalam film *Arrival* dan *Ain't Them Bodies Saints* yang akan digunakan penulis untuk membangun tata artistik sesuai *mood subtle*:



Gambar 3. 2. Potongan Gambar dari Film *Arrival*

(Denis Villeneuve, 2016)

Penulis menjadikan gambar di atas acuan untuk membuat *set* dan *property* pada *scene* taman saat Ibu dan Astrid bermain dengan menirukan penyihir di buku cerita yang Ibu bacakan untuk Astrid. Untuk kostum pada *scene* ini Astrid juga menggunakan kostum seperti Hannah, tetapi Astrid menggunakan kostum yang menyerupai penyihir sedangkan Hannah menggunakan kostum koboi. Dalam film *Ain't Them Bodies Saints*, penulis menjadikan *scene* Ruth membacakan buku untuk Sylvie menjadi referensi untuk *scene* kamar saat Ibu membacakan buku cerita untuk Astrid.



Gambar 3. 3. Potongan Gambar dari Film *Ain't Them Bodies Saints*
(David Lowery, 2013)

Dalam film *Ain't Them Bodies Saints* terdapat *scene* sofa, di dalam *scene* ini menceritakan Ruth sedang menyanyikan lagu untuk Sylvie. Penulis menjadikan *scene* ini sebagai referensi *set* dan *property* ruang tamu, yaitu saat Astrid berumur 12 tahun membacakan buku cerita yang dibuat oleh Astrid sendiri kepada Ibunya.



Gambar 3. 4. Potongan Gambar dari *film Ain't Them Bodies Saints*
(David Lowery, 2013)

Untuk kostum penulis menggunakan acuan dari film *Arrival* dan *Ain't them Bodies Saint*. Pada *scene* taman penulis menggunakan kostum, kemeja untuk Ibu dan baju kodok serta ada penambahan jubah berwarna kuning untuk Astrid. Kemudian pada *scene* ruang tengah-ruang makan penulis menggunakan kostum, baju tidur putih untuk Astrid dan Ibu.



Gambar 3. 6. Potongan Gambar dari Film *Arrival*

(Denis Villeneuve, 2016)



Gambar 3. 5. Potongan Gambar dari Film *Arrival*

(Denis Villeneuve, 2016)



Gambar 3. 8. Potongan Gambar dari film *Ain't Them Bodies Saints*
(David Lowery, 2013)



Gambar 3. 7. Potongan Gambar dari film *Ain't Them Bodies Saints*
(David Lowery, 2013)

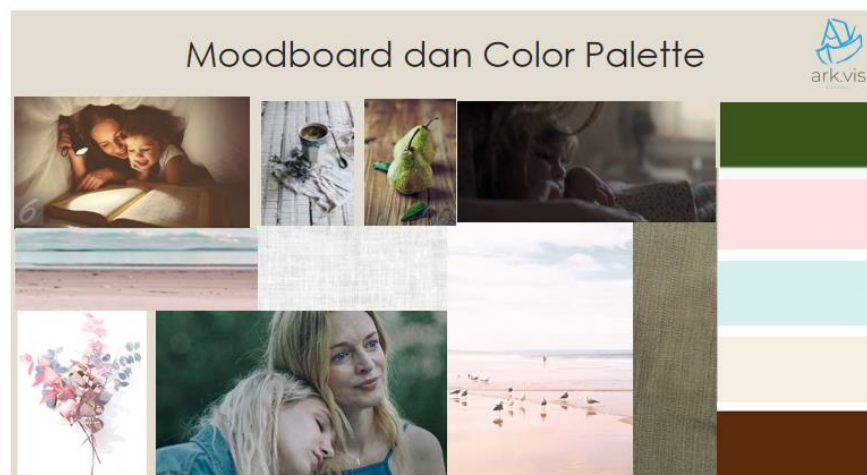
3.4. Pra-Produksi

Pada tahap pra-produksi, penulis sebagai *production designer* menganalisis skenario dan membuat *art breakdown*. Pada proses ini penulis membuat perancangan untuk *set*, *property* dan kostum. Penulis merancang *set*, *property*, dan kostum yang sesuai dengan *brief* sutradara dan menyesuaikan dengan skenario serta pesan yang ingin disampaikan. Dalam merancang konsep, penulis melakukan riset untuk mengetahui *mood* dan suasana apa yang cocok dan sesuai dengan gambaran skenario serta PT Aku Pintar Indonesia. Penulis menggunakan *mood subtle* karena menggambarkan sosok Ibu yang merupakan representasi PT Aku Pintar yang menaungi anak muda untuk menggapai minat dan bakat yang diinginkan. Penulis menggunakan konsep ini karena, *mood subtle* mencerminkan sosok Ibu yang halus dan penuh ketenangan dalam menemani dan mendukung anaknya untuk menggapai apa yang anaknya inginkan.



Gambar 3. 9. Potongan Gambar dari *Scene Ruang Tengah*
(Dokumen pribadi)

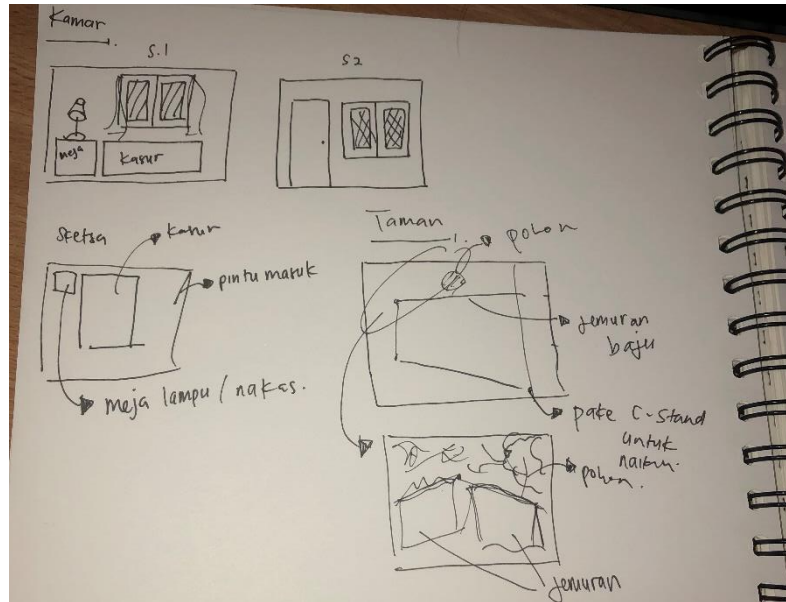
Untuk menggapai *mood subtle* penulis menggunakan beberapa film yang menggunakan *set, property* dan kostum yang memiliki nuansa halus, tenang dan memiliki warna yang *soft*. Acuan yang digunakan penulis dalam merancang konsep tata artistik adalah film *Arrival* (2016, Denis Villeneuve) dan film *Ain't Them Bodies Saints* (2013, David Lowery). Selama proses pra-produksi, penulis banyak belajar tentang *set, property* dan kostum untuk digunakan pada produksi. Penulis melakukan beberapa riset tentang *set, property* dan kostum untuk memperlihatkan *mood subtle* dan melakukan beberapa improvisasi demi mendapatkan tekstur dan warna yang halus dan tenang. Setelah mendapatkan referensi yang akan digunakan untuk merancang *set, property* dan kostum, penulis berdiskusi dengan sutradara dan DOP dalam penentuan *color palette*, kemudian penulis melakukan pengukuran lokasi dan membuat *floorplan* yang akan digunakan pada saat produksi.



Gambar 3. 10. *Color Palette* dan *Mood Board*

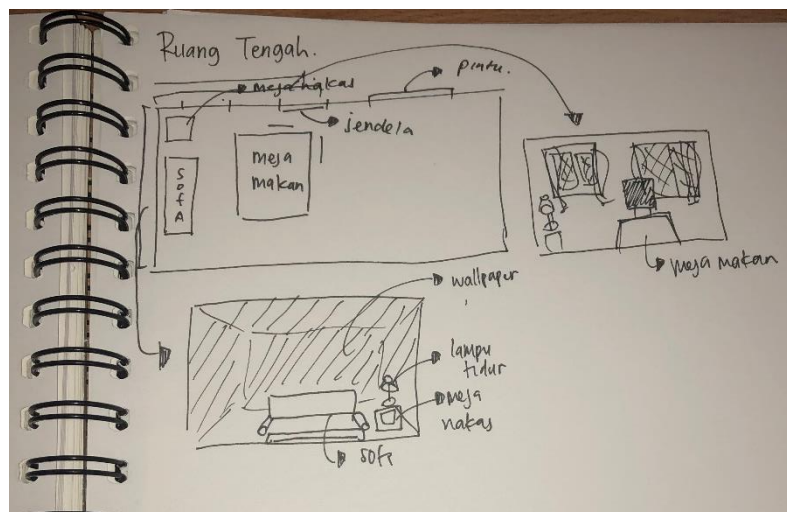
(Dokumen pribadi)

Beberapa sketsa ruangan yang dibuat penulis untuk tampilan dan penempatan *set* dan *property*:



Gambar 3. 11. Sketsa Tata Ruang Kamar dan Taman

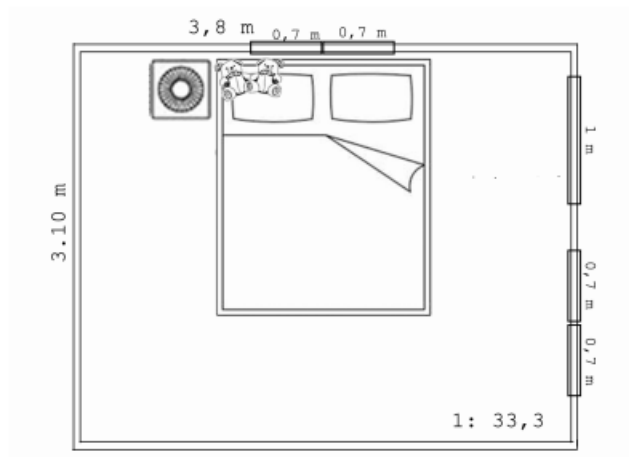
(Dokumen Pribadi)



Gambar 3. 12. Sketsa Tata Ruang Tengah

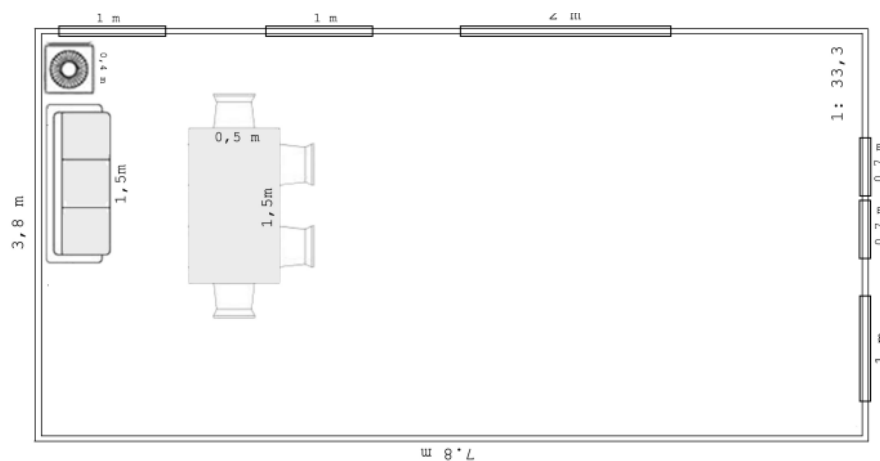
(Dokumen Pribadi)

Sketsa yang penulis buat berupa *set* kamar, ruang tengah dan taman. Pada sketsa ini terdapat tata letak *property* dari video iklan PT Aku Pintar Indonesia. Sketsa ini mempermudah pada saat penataan *property* dan sketsa ini mempermudah kerja sama dengan departemen DOP (*Director of Photography*) untuk penyesuaian tata artistik dengan tata kamera.



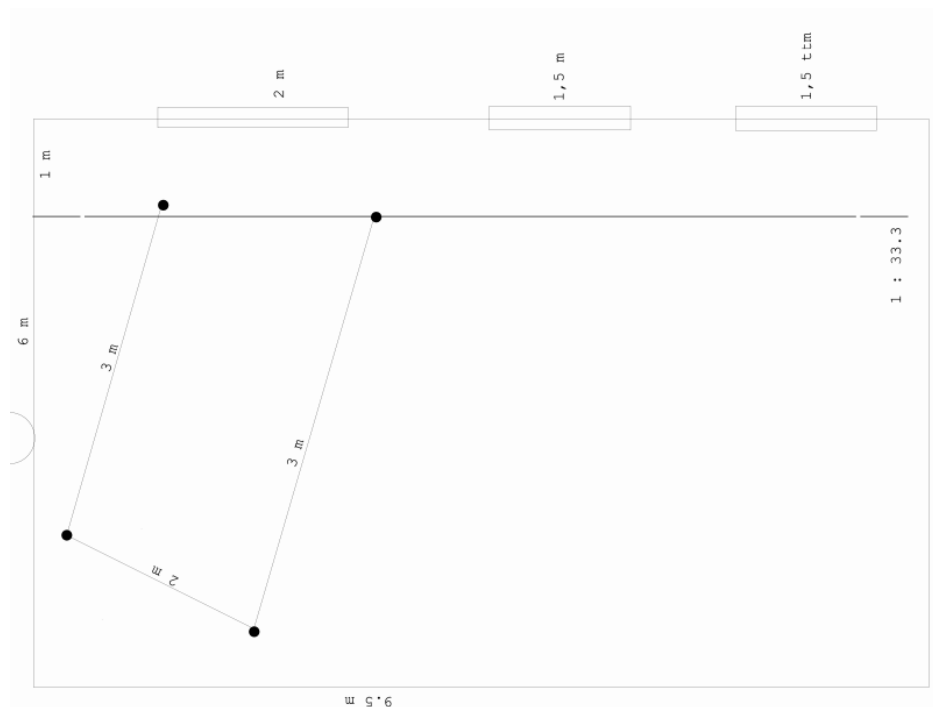
Gambar 3. 14. *Floorplan* Kamar

(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 13. *Floorplan* Raung Tengah

(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 15. *Floorplan* Taman

(Dokumen pribadi)

3.5. Produksi

Pada tahap produksi, penulis sebagai *production designer* mengatur dan menyesuaikan *final design* yang sudah disetujui dengan sutradara. Pada tahap ini penulis menerapkan dan merapihkan kembali *set*, *property* dan kostum yang digunakan karena pada saat *test cam*, penulis dan anggota lainnya sudah menyediakan seluruh kebutuhan *shooting* dan tinggal menata kembali *set*, *property* dan kostum yang akan digunakan. Penempatan ruang yang akan digunakan pada saat *shooting* semua berada pada satu lokasi yang memiliki ruang tengah, kamar dan taman yang dapat digunakan untuk membangun *set*, sehingga proses *shooting* berjalan lancar dan tidak membuang waktu saat perpindahan *scene* dan perpindahan alat (peralatan *art* dan DOP).

Beberapa proses *set* dan *property* yang sudah tertata dan sudah ditempatkan pada posisi yang ditetapkan:



Gambar 3. 17. Proses Penerapan *Set* dan *Property* Ruang Tengah
(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 16. Proses Penerapan *Set* dan *Property* Taman
(Dokumen pribadi)



Gambar 3. 18. Proses Penerapan *Set* dan *Property* Kamar
(Dokumen pribadi)