



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

HASIL PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Proses penerjemahan sebuah *script* ke dalam sebuah karya visual melibatkan banyak kru yang dipimpin oleh sutradara. Kru yang terlibat dibagi menjadi beberapa departemen, dan sutradara berkomunikasi dengan masing-masing kepala departemen seperti *DOP* yang mengepalai departemen kamera dan *production designer* yang mengepalai departemen *art*. Penulis berperan sebagai sutradara di dalam film pendek *Retro Adam* ini.

Retro Adam adalah sebuah film pendek bergenre *comic sci-fi* yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bernama Jesika Rumenda. Setelah membaca *script*-nya, penulis tertarik untuk membuat film pendek ini dengan mencampur *style* film Wes Anderson, dan film fiksi ilmiah yang dibuat pada tahun 1960-1980an. Pembahasan dan penelitian laporan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan fenomenologi.

3.1.1. Sinopsis

Retro Adam bercerita mengenai Anand, seorang laki-laki yang memiliki hasrat untuk memasak dan menjadi koki. Sialnya ia hidup di tahun 2180, era dimana dunia sudah dikuasai oleh perempuan dan dapur merupakan tempat sakral sehingga tidak ada seorang laki-laki yang boleh memasukinya. Anand bersama kedua temannya, yaitu Sabe dan Sahid, mendapatkan informasi bahwa ada

makanan bernama Sushi yang hanya bisa dibuat oleh laki-laki. Mereka akhirnya memberontak dan berjuang untuk mendapatkan hak pria di dapur dengan memanfaatkan Sushi.

3.1.2. Crew List

Terdapat 24 orang kru yang terlibat dalam pembuatan film pendek Retro Adam ini. Kru-kru yang terlibat merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2009 dan 2010. Daftar kru lengkap bisa dilihat dalam bab lampiran hal. 80.

3.2. Tahapan Kerja

3.2.1. Pra Produksi

Perencanaan menjadi bagian yang penting dalam pembuatan sebuah film. Oleh karena itu banyak hal yang dilakukan oleh penulis dalam tahap pra-produksi untuk film pendek ini.

3.2.1.1. Analisa Script

Setelah menerima dan membaca *script*, penulis melakukan analisa *script* untuk setiap *scene* yang didasari dari teori Proferes (2009). Analisa *script* ini berguna untuk memahami aspek-aspek yang terkandung dalam *script* secara menyeluruh, dan juga berguna sebagai guide bagi para aktor untuk memperdalam karakter yang mereka perankan. Dalam penulisan analisa *script* ini penulis mencari motivasi dari setiap karakter dalam setiap *scene*, menguraikan fakta-fakta yang didapat dari *script* dalam setiap *scene*, mencari tokoh yang memimpin dalam setiap adegan, mencari tahu dimana klimaks dalam setiap *scene*, dan mencoba membayangkan apa yang terjadi

sebelum adegan dalam setiap *scene* dimulai. Berikut adalah *script analysis* yang dibuat oleh penulis:

Script Analysis

Scene 1

Yang terjadi sebelum adegan dimulai :

- 1.) Anand, Sahid, dan Sabe dari Pakam Karoti. Mereka baru saja memutuskan untuk menerobos dapur istana untuk meriset kompor.
- 2.) Sebelum dari Pakam Karoti, Anand berargumen dengan ibunya mengenai peraturan lelaki tidak boleh masuk ke dapur.

Fakta-fakta yang didapat dari analisa adegan ini :

- 1.) *Scene* ini terjadi di malam hari.
- 2.) Mereka di saluran udara dan ingin menerobos suatu tempat.
- 3.) Mereka memakai bantalan *dry ice* di tubuh mereka.
- 4.) Sahid memakai baju perempuan.
- 5.) Mereka memakai jam tangan yang bisa mendeteksi suhu tubuh mereka.
- 6.) Mereka memiliki waktu 2 jam dan berhubungan dengan suhu tubuh mereka.

Motivasi dari setiap karakter : Ingin menerobos ke dapur istana.

Tokoh yang memimpin adegan ini : Anand.

Klimaks pada adegan ini : Sabe kesulitan melewati pipa.

Setelah itu penulis membuat *script* breakdown berdasarkan buku *Filmmaker's Guide to Production Design* (LoBrutto, 2002, hal. 16-24) untuk keperluan visualisasi. Berikut adalah *breakdown* yang dilakukan oleh penulis :

- 1.) *Setting* dalam *scene* 1 : Int. Saluran udara. Set saluran udara terlihat *cheesy* dan komikal. Untuk itu set sebaiknya menggunakan bahan seperti karton 3mm. *Shot* dalam *scene* ini akan diambil dengan *side view angle* agar terlihat komikal, maka set hanya perlu dibuat 3 sisi saja. Terdapat bagian saluran udara yang mengecil sehingga Sabe kesulitan melewatinya.
- 2.) Waktu : malam hari. *Lighting* untuk *scene* 1 akan redup karena sumber cahaya dalam saluran udara ini sangat sedikit, diantaranya adalah cahaya dari lampu senter yang mereka pakai dan lampu dari lubang ventilasi. Intensitas lampu dari senter dengan *lighting* dari set akan sangat kontras seperti dalam *storyboard* di gambar 4.22.
- 3.) Tahun : 2180.
- 4.) Kostum : ketiga tokoh utama menggunakan *dry ice* untuk menjaga suhu tubuh mereka. Karena *dry ice* berbahaya jika bersentuhan dengan kulit, maka mereka memasukkannya ke dalam jaket yang mereka kenakan. Jaket yang mereka kenakan adalah jenis jaket tebal untuk naik ke

gunung yang biasanya terbuat dari bahan parasut. Sahid memakai baju perempuan berjenis *dress*.

- 5.) Properti : ketiga tokoh utama memakai jam tangan yang berguna untuk mendeteksi suhu tubuh. Jam tangan tersebut terbuat dari bahan karet agar terlihat komikal. Mereka memakai lampu senter di kepala sebagai sumber cahaya karena saluran udara gelap. Lampu senter yang mereka gunakan berukuran kecil agar mudah dibawa dan tidak berat jika dijepit di kepala. Terdapat lubang ventilasi. Jendela ventilasi terbuat dari bahan yang sama dengan saluran udara agar terlihat *cheesy*.
- 6.) Spesial efek : visual untuk suhu tubuh di jam tangan. Font yang digunakan untuk visual jam tangan adalah font yang berjenis digital agar terlihat futuristik.

3.2.1.2. Pendiskusian Konsep Art

Dalam pemilihan konsep artistik, penulis berkomunikasi dengan *production designer* di dalam film pendek Retro Adam ini. Penulis menginginkan konsep artistik dalam film pendek ini bernuansa seperti film-film *science fiction* yang dibuat pada tahun 1960-1980an. Setelah menonton film *Brazil* dan *Austin Powers*, penulis melihat desain *art* dari kedua film tersebut cocok dengan film pendek Retro Adam ini. Oleh karena itu, Penulis memutuskan agar *looks* untuk art di film ini terlihat *cheesy* dan retro. Untuk konsep *art*, penulis menggunakan referensi dari film *Austin Powers*, *Flash Gordon*, dan *Brazil*. Berikut adalah referensi yang penulis gunakan :



Gambar 3.11. Referensi Art

Sumber : Film *Austin Powers International Man Of Mystery* (Jay Roach, 1997)

Referensi Dapur untuk *scene 2* :

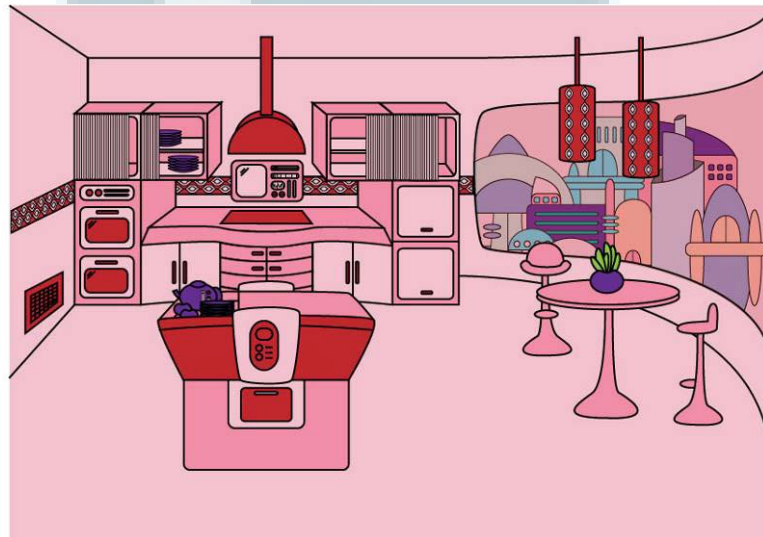
UMMN



Gambar 3.12. Referensi Dapur 1

Sumber : *High Tech Kitchens of The Future, Today* (2012)

Konsep Art :



Gambar 3.13. Konsep Art Dapur

Sumber : Konsep Art Retro Adam

3.2.1.3. Pemilihan Konsep *Cinematography*

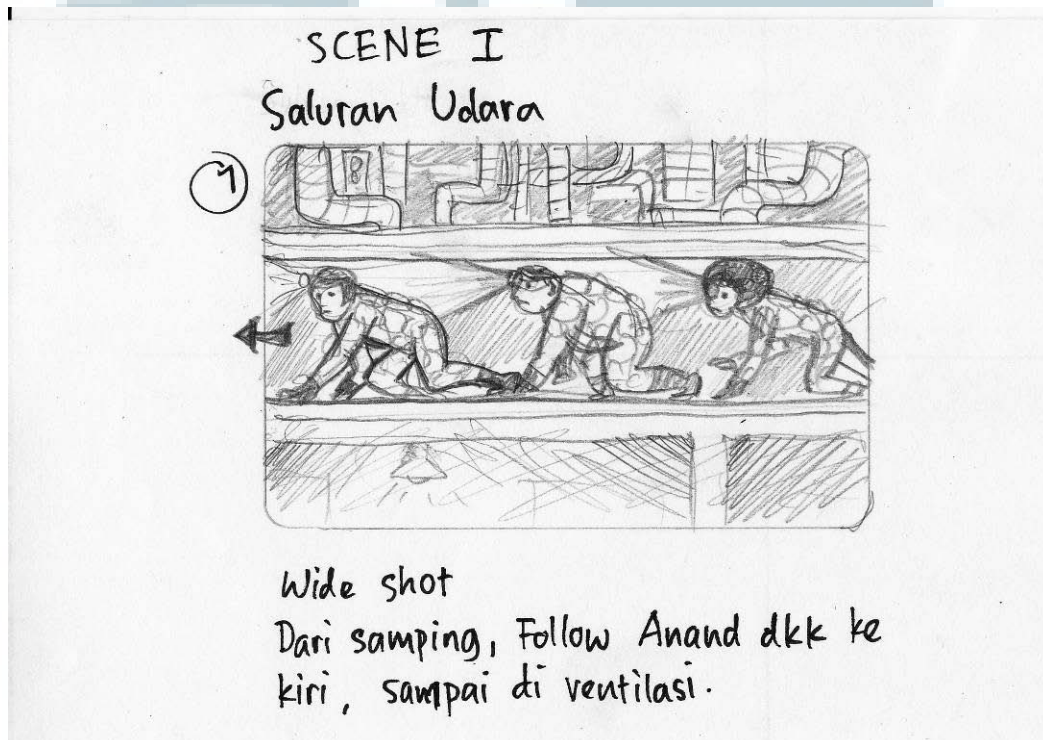
Untuk konsep *cinematography*, penulis banyak berdiskusi dan mencoba menyamakan visi dengan *DOP*. *Camera work*, pemilihan *angle*, dan *camera movement* untuk film ini, penulis banyak terinspirasi dari *cinematography* dalam film-film yang disutradarai oleh Wes Anderson. Penulis melihat Wes Anderson banyak menggunakan *wide angle*, melakukan *dolly track*, dan menaruh kamera pada posisi *eye-level*. Kami juga memutuskan untuk mengambil *long take* dalam beberapa adegan seperti dalam film-film Wes Anderson.



Gambar 3.14. Referensi *Cinematography*

(Sumber : Film *Life Aquatic of Steve Sizzou* (Wes Anderson, 2004))

Pada saat berdiskusi, penulis juga meminta *DOP* untuk membuat *storyboard* dari apa yang telah kami sepakati karena ia memiliki skill menggambar yang sangat baik. *Storyboard* ini diperlukan untuk menjadi *guide* para kru agar mereka mengerti dengan apa yang ingin dicapai oleh penulis. Pada saat *shooting*, terkadang *storyboard* juga berguna untuk mengingatkan penulis dan *DOP* dengan *shot* seperti apa yang telah direncanakan oleh kami berdua.



Gambar 3.15. *Storyboard Scene 1 shot 1*

(Sumber : *Storyboard Retro Adam*)

3.2.1.4. *Casting Pemain*

Penulis dan kru yang lain melakukan 3 kali proses *open casting*. Yang pertama bertempat di kampus Universitas Multimedia Nusantara, dan yang selanjutnya bertempat di Bintaro. Kami mencari 8 *cast* untuk memerankan karakter Anand, Sahid, Sabe, Ibu Presiden, Divya, polisi wanita, dan Pria Misterius. Dalam proses *casting* ini, penulis tidak menemukan calon yang cocok untuk berperan sebagai karakter dalam film pendek ini. Akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan pendekatan lain yaitu meminta setiap kru untuk mencari dan merekomendasikan orang yang terlihat cocok dengan peran yang ada lalu mencoba mengajak mereka untuk *casting*. Setelah melewati proses pencarian yang panjang dan melewati *deadline* yang ditentukan, kami akhirnya memilih Ahmad Arif Adiwijaya berperan sebagai Anand, Pradhana Nayopaya sebagai Sahid, dan Lazuardi Fauzian sebagai Sabe.

3.2.1.5. Table Reading

Kami melakukan proses *table reading* pada tanggal 17 Juni 2012. Proses *reading* ini diikuti oleh hampir seluruh kru yang ada agar mereka mendapatkan gambaran seperti apa karakter yang akan dibawakan oleh para *cast* tersebut, dan juga agar para *cast* mengerti jalan cerita yang ada di dalam *script* secara menyeluruh. Dalam proses *reading* penulis mendengarkan dialog yang diucapkan oleh para *cast* untuk mengetahui apakah pelafalan para *cast* terhadap dialog yang ada di dalam *script* sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis.

3.2.1.6. Rehearsal

Karena jadwal yang padat dari para *cast*, maka penulis hanya memiliki kesempatan 2 kali untuk *rehearsal* dengan 3 pemain utama. Dalam proses *rehearsal* ini, penulis menjelaskan kepada mereka secara detail mengenai cerita dan motivasi karakter dalam setiap *scene*. Setelah itu, penulis meminta mereka untuk berakting sesuai dengan arahan yang diberikan. Penulis berencana untuk banyak melakukan *ad lib* terutama dalam *scene* 1 dan 2, oleh karena itu pada waktu *rehearsal* penulis banyak melontarkan ide untuk akting mereka. Penulis juga terbuka terhadap ide-ide dari mereka sehingga penulis meminta mereka untuk melakukan improvisasi dan kami juga melakukan *brainstorming* bersama.

3.2.1.7. Location

Penulis memutuskan *setting* untuk seluruh film pendek ini dibangun di studio. Untuk menghemat biaya, maka kami memutuskan untuk melakukan proses produksi di studio *broadcast* Universitas Multimedia Nusantara. Pada awalnya penulis menginginkan agar *setting* di studio terlihat seperti XL Center yang ada di *Central Park*, contohnya seperti gambar di bawah ini



Gambar 3.16. Referensi setting

(Sumber : XL Center Mall *Central Park*)

Dengan warna dominan putih dan bahan yang mengkilap, *setting* seperti gambar diatas terlihat futuristik. Tetapi karena kami tidak memiliki dana yang banyak dan biaya untuk membangun set seperti gambar yang diatas akan memakan biaya yang sangat mahal, maka kami memutuskan untuk menggunakan bahan triplek untuk *setting* yang akan dibuat di studio setelah berdiskusi dengan tim *art department*.

3.2.1.8. Recce

Penulis melakukan proses *recce* dengan 3 pemain utama dan *DOP*. Proses *recce* kami lakukan untuk mengatur blocking pemain, mengatur letak

kamera, dan mengatur lighting agar sesuai dengan yang kami rencanakan sehingga pada waktu proses shooting berlangsung kami tidak lagi memakan waktu untuk melakukan hal-hal tersebut. Tetapi *setting* belum dibangun pada saat *recce* dilakukan karena kami mendapatkan kendala yang cukup mengganggu yaitu masalah perizinan.

Pada awalnya kami ingin meminta izin untuk memakai studio selama 3 minggu agar kami bisa membangun set 1 minggu sebelum proses produksi dilangsungkan sehingga kami bisa melakukan *recce* dengan set yang sudah dibangun. Tetapi pihak pemegang studio tidak mengizinkan kami untuk meminjam studio dengan jangka waktu selama itu dengan alasan yang cukup masuk akal yaitu profesionalisme. Pihak pemegang studio hanya mengizinkan kami untuk meminjam studio pada hari *shooting* saja ditambah 1 hari untuk menaruh set di studio karena menurutnya kenyataan di dunia profesional memang seperti itu dan kami diminta untuk mulai mengadaptasi cara seperti itu, dan ia juga akan memberikan denda jika kami melakukan penambahan hari shooting. Kami juga diminta untuk tidak membangun set di dalam studio karena kemungkinan bisa merusak lantai studio.

3.2.2. Produksi

Proses shooting untuk film pendek ini memakan waktu selama 5 hari sesuai yang dijadwalkan oleh asisten sutradara 1 kami. Dalam proses produksi penulis memberikan arahan dalam akting pemain, dan banyak berdiskusi dengan *DOP* dan *production designer*. Karena terhambat masalah perizinan, *setting* untuk shooting film ini dibangun dalam waktu yang berdekatan dengan jadwal *shooting*.

Oleh karena itu kami langsung melakukan penyesuaian *blocking* pemain, *lighting* dan kamera sesaat setelah set dibangun.

3.2.3. Paska Produksi

Proses paska produksi memakan waktu hingga 3 bulan. Sewaktu selesai melakukan *rough cut*, ternyata film ini dinilai kurang baik sehingga *editor* memutuskan untuk merekonstruksi ulang film ini dengan *footages* yang ada. *Editor*, *writer*, dan penulis selama kira-kira satu setengah bulan terakhir sering bertemu untuk merekonstruksi film ini hingga hasil akhirnya berbeda dengan yang tertulis di *script*.

3.3. Hasil Akhir

Disini penulis akan memperlihatkan hasil akhir dan penemuan dari proses produksi yang telah dijalankan, dan setelah itu penulis akan melakukan analisa di bab 4.

3.3.1. Scene 1



Gambar 3.17. Scene 1 shot 1

(Sumber : Film pendek Retro Adam)

Scene pembuka ini diawali dengan *shot* saluran udara yang berwarna silver, lalu penulis menginginkan ketiga pemain utama masuk dari *frame* sebelah kanan dan jalan menuju ke *frame* sebelah kiri. Penulis juga menginginkan *shot* ini diambil dari *side view* dan menggunakan *wide shot*. Penulis ingin *shot* disini terlihat gelap dan hanya terdapat sedikit sumber cahaya. Di dalam *storyboard*, kami merencanakan untuk menggerakkan kamera ke kiri (*dolly left*) mengikuti ketiga pemain tetapi pada akhirnya tidak jadi kami lakukan karena ternyata *setting* untuk saluran udara kurang panjang dan oleh karena itu juga hasil akhirnya sedikit lebih *close-up* dibandingkan dengan gambar yang ada di *storyboard*.



Gambar 3.18. Scene 1 shot 2

(Sumber : Film Pendek Retro Adam)

Setelah *shot* diatas, penulis memutuskan untuk menambahkan *full shot* pemain satu persatu yang bergerak dari *frame* kanan ke *frame* kiri melanjutkan *shot* sebelumnya.

3.3.2. Scene 2



Gambar 3.19. Shot 2 scene 1

(Sumber : Film Pendek Retro Adam)

Setting untuk *scene 2* ini adalah dapur istana. Pada masa *pre-production*, kami mencoba untuk mencari *kitchen set* yang mirip dengan konsep yang kami inginkan. Tetapi sampai mendekati masa produksi, kami tidak juga menemukannya. Setelah itu *production designer* merekomendasikan penulis untuk membuat *kitchen set* sendiri dengan bahan dasar styrofoam dan dilukis sendiri oleh *art department*. Penulis dan *production designer* menyepakati agar dapur istana didominasi oleh warna pink. Untuk *cinematography* dalam *shot* ini tidak jauh berbeda dengan apa yang sudah direncanakan.

3.3.3. Penemuan

- 1.) Analisa *script* berguna bagi penulis untuk dijadikan guidance kepada para cast agar mereka bisa lebih mengerti lebih dalam mengenai peran yang akan mereka mainkan. Selain itu analisa *script* juga berguna sebagai catatan untuk mengetahui apa saja yang perlu divisualisasikan ke dalam sebuah *scene*.
- 2.) Jika ingin menggunakan set yang dibangun sendiri di dalam studio, sebaiknya dalam proses *Rece* set sudah harus dibangun agar dalam proses produksi tidak memakan waktu untuk menyesuaikan *blocking* pemain, letak kamera, dan letak *lighting* lagi.
- 3.) Penulis menemukan fakta bahwa untuk membuat sebuah film dengan visualisasi yang terlihat *cheesy*, ternyata membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Pada awalnya, *budget* untuk membuat film pendek ini adalah sekitar 60 juta rupiah. Budget tersebut sangat besar untuk membuat film pendek yang *non-profitable*. Oleh karena itu kami harus menyiasati banyak hal dan kami berhasil menekan *budget* hingga 28 juta rupiah.

U M N