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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1. Konseptor Kamuflase

Konseptor Kamuflase merupakan sebuah film dengan genre *Fantasy* dan *Suspense*. Film ini memiliki gaya film yang tidak biasa dan menggunakan elemen-elemen mimpi yang memang menjadi tema utama dari film ini.

Film *Konseptor Kamuflase* menceritakan tentang seorang wanita yang terjebak di sebuah mimpi dan ia harus mencari serta mengikuti petunjuk-petunjuk yang ada di dalam mimpi tersebut. Di dalam mimpi tersebut, ia dikejar oleh sosok badut misterius dengan topeng seekor tikus, dan bertemu dengan seorang pelaut yang diyakini bisa membantu dia mengetahui apa sebenarnya arti dalam mimpi tersebut.

Selama film ini berlangsung, film ini memiliki *tone* film yang berubah-ubah sesuai dengan adegan yang berada di film tersebut. Setiap scene memiliki mood sendiri, namun tetap memiliki warna yang menjadi warna utama dari film ini, yaitu merah, biru dan kuning.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.1. Contoh Tone Film *Konseptor Kamuflase* 1

Gambar 3.2. Contoh Tone Film *Konseptor Kamuflase* 2

Di dalam film ini juga, sang produser dan sutradara menggunakan cara menyampaikan pesan yang tidak secara langsung kepada para penonton dengan metafora-metafora melalui set yang telah dibuat dan dimodifikasi untuk mencapai definisi benda tersebut dalam dunia mimpi.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.3. Contoh Metafora di dalam film *Konseptor Kamuflase*

3.2. Metodologi

3.1.1. Metode Observasi

Penulis telah melakukan pengumpulan data dengan cara observasi yang dilakukan ke tempat-tempat pemutaran film-film independen di daerah Jakarta. Tempat – tempat yang dikunjungi oleh penulis adalah Eltra Cine Studio, Reading Room, dan Dia.Lo.Gue di daerah Kemang. Ketiga tempat ini sering digunakan oleh para sineas-sineas Indonesia untuk menayangkan film-film independen mereka.

Kunjungan pertama penulis adalah Eltra Cine Studio. Studio ini adalah studio pemutaran *preview-preview* film dan pemutaran film independen. Studio ini juga mempunyai studio-studio kecil di dalamnya untuk *editing* dan *audio-recording* untuk *scoring* film.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.4. Tampak luar Eltra Cine Studio

Studio ini kerap digunakan oleh Kalyana Films, sebuah production house yang menangani film-film seperti *Quickie Express*, *Madame X,* dan *Arisan!* milik produser/sutradara Nia Dinata. Kalyana Films kerap menggunakan Eltra Cine Studio sebagai tempat *preview* dan *editing* film mereka. Studio ini juga kerap digunakan untuk festival film-film pendek untuk tempat pemutaran film mereka.

Saat memasuki gedung studio ini, penulis langsung melihat tempat makan untuk para penyewa studio dan karyawan.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.5. Tampak dalam Eltra Cine Studio

Setelah tempat makan, penulis memasuki ruang *preview* yang menyerupai sebuah studio bioskop kecil. Bioskop kecil atau ruang preview ini bisa menempati hingga 30 orang.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.6. Tampak dalam ruang *preview* Eltra Cine Studio

Setelah itu, penulis menuju ke lantai 2. Di lantai atas studio ini terdapat sebuah taman untuk beristirahat dan tempat diskusi film. Taman ini dapat digunakan untuk bersantai dan istirahat, serta dapat digunakan sebagai tempat diskusi film yang baru saja di putar di ruang preview.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

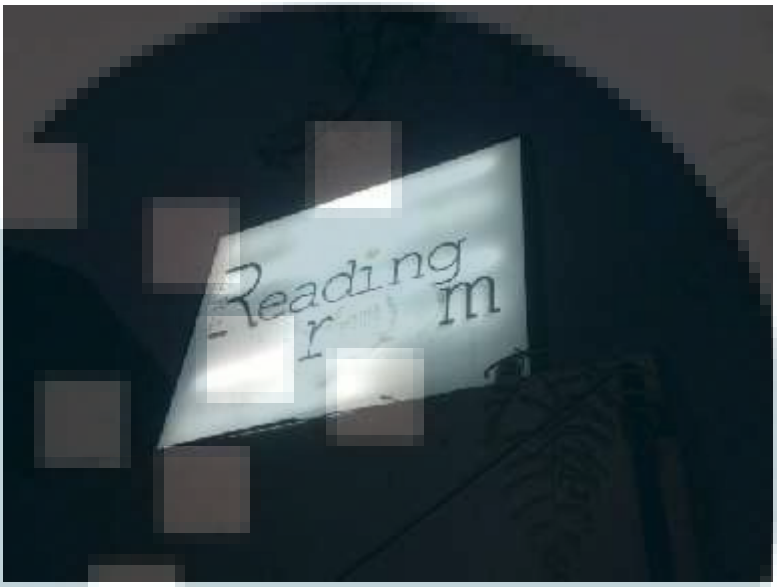
Gambar 3.7. Tampak Taman atas Eltra Cine Studio

Di dalam kunjungan ke Eltra Cine Studio ini, penuli bertemu dengan Dimas, seorang *Color Grading Artist* yang sedang mengerjakan sebuah proyek di salah satu studio *grading* yang ada di Eltra Cine Studio. Setelah penulis dibawa mengelilingi studio ini, penulis mendapatkan kontak dengan mbak Shinta, Manajer dari Eltra Cine Studio itu sendiri. Penulis melakukan tanya jawab dengan Mbak Shinta tentang peletakan media promosi yang diperbolehkan di dalam studio selama *event* pemutaran film berlangsung. Mbak Shinta mengatakan bahwa dari pihak Eltra tidak memperbolehkan untuk menempel poster pada dinding-dinding yang terdapat di Eltra, berarti, yang diperbolehkan adalah media promosi semacam *X-Banner* yang ditaruh di lantai atau di atas meja.

Kunjungan observasi kedua penulis adalah Reading Room. Kafe dua lantai ini memiliki sebuah *Screening Room* yang sering digunakan oleh sutradara terkenal Joko Anwar, yang membuat film-film seperti *Pintu Terlarang*, *Kala*, dan

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Modus Anomali, untuk melakukan *event* screening kecil-kecilan yang dilanjuti dengan diskusi tentang film-film tersebut.



Gambar 3.8. Reading Room *signage*

Di lantai kedua tempat ini, terdapat sebuah screening room besar, yang hanya boleh dimasuki menggunakan ijin dengan manajer dari tempat tersebut.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.9. Pintu menuju Screening Room

Gambar 3.10. Screening Room *Signage*

Dari hasil observasi penulis di *Reading Room*, poster yang ditempel hanya diperbolehkan di daerah kaca-kaca, sama seperti Eltra, tidak diperbolehkan

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

menempel di tembok. Sedangkan penggunaan X-Banner juga tidak terlalu efektif karena sempitnya ruang gerak di dalam kafe *Reading Room* ini sendiri.

Kunjungan observasi ketiga penulis adalah Dia.Lo.Gue. Tempat ini terkadang menjadi tempat diskusi dan sebagai sebuah galeri. Terkadang, tempat ini juga menjadi tempat screening film-film independen, namun sangat jarang karena tempatnya yang agak terbuka. Penulis tidak mendapatkan izin untuk mengambil gambar di tempat ini dikarenakan pemilik sekaligus manajer dari tempat ini sedang tidak ada di tempat.

Setelah tanya jawab dengan salah satu karyawan di tempat ini, untuk peletakan media promosi diperbolehkan dimana saja kecuali penempelan di tembok, dan selama peletakannya tidak mengganggu aktivitas dan fasilitas studio tersebut.

Penulis juga melakukan observasi terhadap film ini sendiri dengan mengikuti beberapa hari masa produksi film *Konseptor Kamuflase*, juga mengikuti pemutaran *Rough Cut* film untuk mendapatkan mood dari film tersebut.

3.1.2. Metode Wawancara

Penulis mengikuti *shooting* produksi film tersebut, membantu para kru, dan penulis melakukan observasi terhadap mood yang akan diusung, dan menemui sutradara dan produser dari film ini untuk mendapatkan informasi tentang film ini.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.11. Penulis (kemeja kotak-kotak) mengikuti aktivitas *shooting*

Dari pertemuan ini, penulis mendapatkan hasil bahwa film ini akan banyak menggunakan metafora-metafora yang menjadi simbol petunjuk untuk mengetahui arti sebenarnya mimpi yang diceritakan di film ini, melalui objek-objek, kostum, dan set yang terdapat di dalam film tersebut. Di dalam film ini akan banyak set dekorasi dan objek-objek penunjang yang tidak biasa, namun tetap mempunyai arti tersendiri.

Metafora-metafora yang ingin disampaikan oleh film ini adalah penyampaian pesan religiusitas dan seksualitas, dan menggunakan tema mimpi yang menjadi tema utama film ini secara tersirat. Seperti contohnya, ketiga pintu yang menjadi salah satu objek utama film ini. Menunjukkan bahwa pintu-pintu di film tersebut menggambarkan pilihan hidup sang pemimpi.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

3.1.3. SWOT Analysis

Film *Konseptor Kamuflase* memiliki kekuatan yang membedakan film ini dengan film-film pendek yang beredar, namun juga memiliki aspek yang patut dipertimbangkan. Berikut ini adalah penjabarannya dengan tabel.

Tabel 3.1

SWOT Analysis

Strength	Film *Konseptor Kamuflase* memiliki daya tarik yang berbeda. Dengan tema film *fantasy* yang jarang diangkat oleh para sineas di tanah air, film *Konseptor Kamuflase* memiliki kemunculan yang segar bagi para penikmat film di tanah air.
Weakness	Film ini memiliki jalan cerita yang tidak mudah dipahami, sehingga, orang-orang yang belum terlalu mengikuti *genre* dari film ini belum tentu bisa mengikuti jalan cerita dan memahami jalan cerita dari film *Konseptor Kamuflase* ini sendiri .
Opportunities	Film dengan tema ini belum banyak diangkat oleh *film maker* Indonesia, sehingga keunikan dari tema ini dapat mendapatkan peluang yang besar untuk masuk ke dalam pasar film festival di tanah air.
Threat	Banyak film- film festival asing yang memiliki gaya ini, sehingga untuk pemutaran di festival yang bersifat

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

	internasional akan mendapatkan saingan yang cukup banyak.

3.1.4. Mind Mapping

Mind-mapping yang dilakukan oleh penulis berakar pada kata “mimpi” karena film ini mengusung tema utamanya adalah mimpi.

Gambar 3.12. *Mindmapping*

Di dalam mind-mapping yang di buat oleh penulis tentang mimpi, disini bisa didapat beberapa poin yang digunakan untuk dasar pembuatan media promosi film ini. Poin-poin yang akan digunakan adalah:

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

1. Suram yang merupakan cabang dari memori, karena film ini memiliki nuansa *suspense* yang cukup *dark.*

2. *Unreal* atau Imajiner, karena film ini adalah film *fantasy,* sehingga penulis akan menggunakan gambar-gambar *digital imaging* yang bernuansa mimpi.

3.1.5. Alternatif Sketsa

Gambar 3.13. Sketsa alternatif

Dalam alternatif sketsa dilakukan, bisa dilihat penulis pertama kali berpikir untuk menggunakan kolase foto yang di *stylize* dengan vektorisasi.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Gambar 3.14. Alternatif sketsa 2

Namun, setelah berbagai pertimbangan secara nuansa yang ingin didapatkan dan kepentingan promosional, penulis akhirnya memilih sketsa kedua, yaitu menggunakan *digital imaging* kolase foto menggunakan beberapa foto asli yang akan diolah menjadi satu gambar yang menggambarkan film tersebut.

3.1.6. *Timeline* Media Promosi

Setelah semua observasi dan wawancara, hingga *brainstorming*, penulis akan mulai melakukan pengaplikasian semua hasilnya kepada media promosi yang akan dibuat. Setelah perundingan dan kesepakatan antara penulis dengan produser dari film ini, penulis mengajukan media promosi yang akan dibuat, yaitu *Teaser web poster*, poster utama, DVD cover, X-Banner, Booklet, Merchandise, *Social Network Kit* (*Cover photo Facebook* dan *Profile Picture*), serta *web banner*.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014

Promosi yang akan dilakukan oleh tim *Konseptor Kamuflase* adalah melalui *Social Network*. Tim produksi *Konseptor Kamuflase* akan mambuat *page* di *Facebook* untuk menarik para calon penonton melalui *social networking*. *Page Facebook* ini akan disebar melalui tim *Konseptor Kamuflase*. Di dalam *page Facebook* ini akan terdapat berbagai *Social Network Kit*. Ada *Cover photo Facebook* dan Profile Picture Facebook yang akan digunakan untuk memaksimalkan *page* tersebut. Di dalamnya akan terdapat *teaser poster* yang akan menunjukkan karakter dan nuansa yang ditawarkan oleh film tersebut, serta berbagai pengumuman tentang *premiere* dan foto-foto *behind-the-scene* dari film ini. Tidak menutup kemungkinan bagi para tim produksi *Konseptor Kamuflase* untuk menyebarkan secara pribadi *page* ini melalui akun *Facebook* dan berbagai akun *Social Network* lainnya.

Sekitar satu bulan sebelum *premiere* film ini diputar, poster utama akan naik, dan dipasang di dalam *page* tersebut sebagai penarik minat masyarakat untuk menonton film ini. Lalu, media promosi lainnya akan ikut naik cetak untuk kepentingan *screening* nantinya.

Perancangan Media ..., Aryo Wicaksono, FSD UMN, 2014