

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Film pendek ‘Mengejar Mimpi’ bergenre drama ini di produksi oleh *Nocturnal Production* yang terdiri dari 3 mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dalam tugas akhir ini penulis merancang *environment* berfokus pada desain interior kamar tokoh utama yaitu Firhan. Kamar menjadi bagian penting untuk menceritakan latar dan perasaan tokoh. Perancangan ini disesuaikan berdasarkan karakteristik tokoh. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengolah data dan menganalisa hasil observasi dengan kajian pustaka untuk di proses dalam perancangan.

3.1.1. Sinopsis

Film ini menceritakan kisah seorang anak berumur 12 tahun bernama Firhan. Firhan memiliki cita-cita menjadi bagian dari tim nasional Indonesia. Firhan memiliki bakat dalam bermain sepakbola. Firhan terus berlatih untuk menggapai mimpinya. Sampai suatu hari Firhan divonis oleh dokter bahwa ia mengidap penyakit glaukoma. Penyakit ini menghalangi mimpi Firhan untuk mejadi bagian dari tim nasional Indonesia.

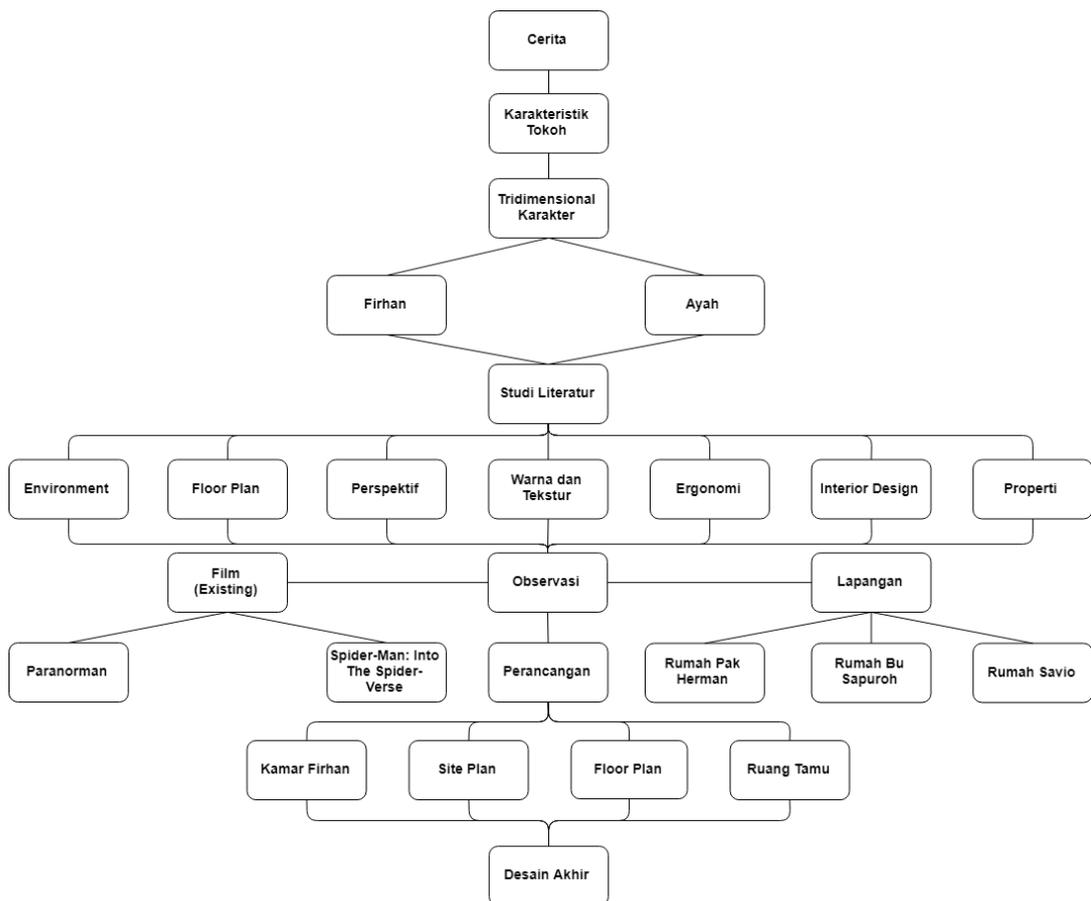
3.1.2. Posisi Penulis

Peran penulis dalam produksi film ‘Mengejar Mimpi’ adalah sebagai *environment artist*. Penulis merancang visual *environment* film ini. Dalam perancangannya, interior kamar Firhan dan ruang tamu menjadi fokus utama penulis dalam skripsi.

Rancangan kamar disesuaikan dengan karakteristik Firhan dan rancangan ruang tamu disesuaikan dengan karakteristik Ayah.

3.2. Tahapan Kerja

Pada proses perancangan *environment*, proses tahapan kerja dimulai dari mengembangkan ide cerita melalui diskusi bersama tim. Berangkat dari diskusi cerita, penulis bersama tim mendapatkan *breakdown* karakter yang sesuai dengan cerita dan menjadi titik awal penulis merancang *environment*. Penelitian dilaksanakan berdasarkan observasi dan landasan teori dari literatur buku, *e-book*, dan jurnal untuk diterapkan dalam perancangan hingga mendapatkan desain akhir.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Tridimensional Tokoh

Perancangan *environment* yang dirancang dan dibahas berdasarkan tokoh, sehingga diperlukan data karakteristik tokoh sehingga dapat diwujudkan dalam bentuk *environment*. Berikut data karakteristik tokoh dalam film ‘Mencetak Mimpi’.

3.3.1. Firhan

Firhan adalah seorang anak keturunan Jawa berumur 12 tahun yang suka bermain bola. Firhan memiliki tinggi 155 cm dan berat badan 55 kg. Firhan memiliki kulit berwarna sawo matang dan rambut bergelombang. Karena Firhan sangat menyukai bola, ia senang menggunakan pakaian bola miliknya. Firhan adalah anak yang penuh semangat dan pantang menyerah. Selain itu, Firhan juga merupakan anak yang berantakan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.



Gambar 3.7. Firhan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Tabel 3.2. *Tridimensional Character* Firhan

1. Sosiologi	- Firhan berasal dari keluarga menengah kebawah
---------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> - Tinggal satu rumah dengan Ayahnya - Memiliki banyak teman dilingkungan rumahnya <li style="padding-left: 40px;">- Sekolah di Smp Negeri
2. Fisiologi	<ul style="list-style-type: none"> - Firhan berumur 12 tahun dan ia mengidap penyakit glaukoma. - Firhan merupakan anak keturunan jawa - Firhan merupakan anak yang kurus dengan tinggi 155cm dengan berat badan 54 kg serta memiliki warna kulit sawo matang dan rambut bergelombang. - Merupakan anak yang senang menggunakan pakaian bola kesukaannya.
3. Psikologi	<ul style="list-style-type: none"> - Firhan adalah anak yang besemangat dan pantang menyerah - Anak yang berantakan dan sangat senang bermain bola. <p>Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.</p>

3.3.2. Ayah

Ayah Firhan merupakan orangtua yang berumur 42 tahun keturunan Jawa dan merupakan orang tua yang tegas namun penyayang pada anaknya dan membesarkannya sendiri, Ayah Firhan sendiri memiliki pekerjaan sebagai seorang PNS di Kemenpora.

Tabel 3.3. *Tridimensional Character Ayah*

1.Sosiologi	<ul style="list-style-type: none">- Ayah Firhan merupakan orang dibesarkan oleh orang tua yang tegas yang menjadikannya sebagai orang yang tegas juga.- Orang tua yang protektif ditambah ketika ayahnya mengetahui anaknya mengidap glaukoma.
2.Fisiologi	<ul style="list-style-type: none">- Ayah Firhan memiliki warna kulit sawo matang dengan rambut rapi tersisir dan berkumis.- Tinggi 160cm dengan berat badan 65 kg Menggunakan pakaian khas PNS lengkap dengan sepatu pantofel.
3. Psikologi	<ul style="list-style-type: none">- Ayah Firhan merupakan orang tegas dan protektif pada anaknya

	<p>karena ia membesarkan anaknya sendiri.</p> <p>Ayah Firhan merupakan orang tua yang baik yang berusaha melakukan yang terbaik untuk anaknya.</p>
--	--



Gambar 3.8. Ayah

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.4. Acuan

Untuk mencapai hasil perancangan yang baik, penulis menggunakan Acuan observasi berupa foto dan studi eksisting.

3.4.1. Observasi Lapangan

Observasi ini diambil melalui sumber *online* dan dokumentasi pribadi lapangan langsung. Observasi lapangan digunakan untuk mendapatkan data kualitatif secara nyata gambaran suasana *environment* yang diperlukan untuk kebutuhan film. Observasi digunakan untuk mendapat gambaran interior yang tepat bagi kamar Firhan.

3.4.1.1. Ruang Kamar Bernuansa Sepakbola

Foto kamar ini didokumentasikan secara langsung oleh penulis. Tempat observasi berlokasi di daerah pasar minggu. Kamar ini adalah kamar pribadi seorang anak bernama Savio yang baru masuk ke jenjang pendidikan menengah pertama. Subjek dari pemilik kamar ini mirip dengan karakteristik firhan. Kamar ini memiliki nuansa kamar dengan atribut poster, baju, dan syal dari klub bola kesukaannya. Observasi ini menjadi acuan referensi properti bagi penulis untuk merancang kamar Firhan.



Gambar 3.2. Kamar Tema Sepakbola

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.4.1.2. Rumah Menengah Bawah

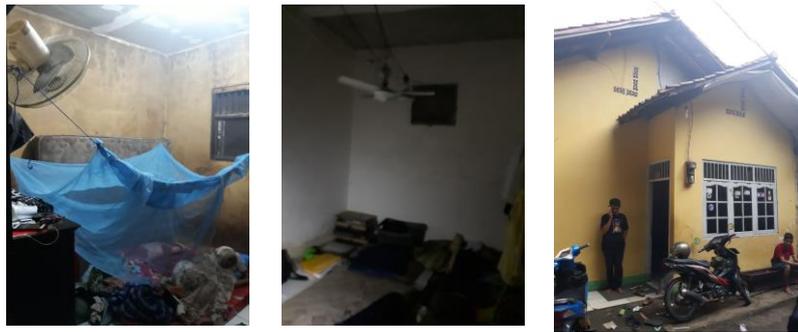
Environment rumah yang digunakan untuk kebutuhan film animasi ‘Mengejar Mimpi’ adalah rumah dari kalangan menengah ke bawah. Rumah yang menjadi lokasi acuan adalah kondisi rumah nyata yang sesuai secara nilai dengan kemampuan daya beli ayah Firhan berdasarkan kondisi perekonomian dan lingkungan. Penulis melakukan 2 observasi lapangan yaitu rumah Bu Sapuroh dan Rumah Pak Herman sebagai referensi pembuatan *environment*.

Di ambil dari artikel *kompasiana.com* yang berjudul ‘Masyarakat Kelas Menengah dalam Kisaran Ekonomi’, Kelas menengah bawah di tentukan dari jumlah uang yang di keluarkan setiap harinya. Berdasarkan riset yang di lakukan oleh *Boston Consulting Group* (BCG) menurut Natawijaya (2019), proyeksi ekonomi masyarakat Indonesia periode 2012-2020 dibagi menjadi 7. Kategori perekonomian yang dimaksud yaitu *Elite, Affluent, Upper Middle, Middle, Emerging Middle, Aspirant Middle*, dan *Poor Middle*. Dalam konteks menengah kebawah berada dalam tahapan *Middle, Emerging Middle, Aspirant Middle, dan Poor Middle*. Dimana yang dimaksud secara angka pengeluaran bulanan menengah bawah mulai dari Rp.1.000.000 hingga Rp.3.000.000. Sehingga berdasarkan data berikut, Pak Herman dan Bu Sapuroh menjadi sumber yang cocok karena pendapatan yang relatif sama dengan yang dimaksud dalam konteks menengah ke bawah.

1. Rumah Bu Sapuroh

Rumah Bu Sapuroh berlokasi di Jalan Pondok Aren RT.01, RW.05, no.26, Tangerang Selatan. Bu Sapuroh memiliki profesi sebagai kepala sekolah dari sekolahan SDN Jurang Mangu Barat 01, Tangerang Selatan. Ruangan rumah dibagi menjadi 3 kamar, ruang tamu, kamar mandi, dapur dan ruang makan. Karena memiliki anak perempuan, cat ruang tamu dibuat berwarna merah muda disesuaikan sebagai dekorasi tempat santai bagi anak sepulang sekolah. Rumah ini sudah berdiri sejak 1993 dengan ukuran 10 x

7,4 m. Rumah ini merupakan rumah peninggalan dari almarhum ayah Bu Sapuroh. Rumah ini dibagi menjadi 3 kamar karena rumah ini ditinggali oleh keluarga Bu Sapuroh dan keluarga adiknya.



Gambar 3.3. Rumah Bu Sapuroh

(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Rumah Pak Herman



Gambar 3.4. Rumah Pak Herman

(sumber: dokumentasi pribadi)

Rumah Pak Herman berlokasi di Kawasan perumahan Binong Permai blok J 12 no.19, RT.07/14, Curug, Tangerang. Pak Herman memiliki profesi sebagai administrasi di Polres Metro Tangerang. Rumah ini berdiri sejak 1998 dengan ukuran 10 x 6 m. Ruangan rumah Pak Herman dibagi menjadi 1 kamar, 1 ruang tamu, 1 dapur, dan 1 kamar mandi, garasi untuk motor, dan sedikit halaman depan. Kamar di rumah Pak Herman hanya 1

karena anak-anak Pak Herman masih tidur bersama. Tetapi di rumah Pak Herman ditemukan beberapa properti yang tergolong menengah ke atas.

3.4.2. Studi Existing

Studi eksisting merupakan acuan studi dari referensi film atau karya yang memiliki relevansi dengan film yang akan dibuat.

3.4.2.1. Paranorman

Paranorman merupakan film animasi bergenre horror. Di dalam cerita, Norman merupakan anak muda yang terobsesi dengan film horror. Norman menyukai hal-hal seperti zombie, monster, hantu, anjing pembunuh, dan lain-lain. Dilansir dari artikel ign.com yang berjudul '*First Look: The Art of Paranorman*', semua kesukaan Norman terwujudkan melalui kamar Norman. Dimana kamar Norman bernuansa hantu, warna-warna berani, dan berantakan.



Gambar 3.5. Kamar Norman bertemakan horror

(sumber: <https://www.ign.com/articles/2012/06/29/first-look-the-art-of-paranorman>)

Referensi karakter Norman sendiri dibuat berdasarkan pengalaman pribadi *Director*, Chris Butler. Dimana Butler juga menyukai hal-hal yang seharusnya belum waktunya untuk disukai termasuk horror. Nelson Lowry sebagai *Production Designer* dari film *Paranorman* berfikir bahwa tempat yang paling logis untuk memulai adalah melalui kamar mereka secara nyata. Lowry bersama tim mengumpulkan referensi melalui foto kamar mereka sewaktu masa kecil.

3.4.2.2. Spiderman: Into the Spider-Verse

Pada acuan ini penulis mengambil referensi melalui *Artbook* dari *Spiderman: Into the Spider-Verse* terutama pada bagian kamar Miles Morales. Miles Morales sendiri memiliki karakter dengan usia dan karakter yang mirip seperti tokoh Firhan. Miles Morales memiliki ketertarikan terhadap hal-hal seni dan memiliki obsesi untuk menjadi spiderman. Kamar Miles Morales memiliki properti seputar seni dan sains sesuai kegemarannya.



Gambar 3.6. Kamar Miles Morales

(sumber: Spider-Man: Into the Spider-Verse-The Art of the Movie)

3.5. Proses Perancangan

Proses perancangan diawali dengan adanya data karakteristik tokoh Firhan sebagai dasar perancangan kamar Firhan. Penulis melakukan beberapa tahapan eksplorasi untuk mencapai hasil yang sesuai berdasarkan acuan observasi, karakteristik firhan, dan kebutuhan film. Setelah itu, penulis membuat tabel properti yang dibutuhkan dalam Environment secara menyeluruh.

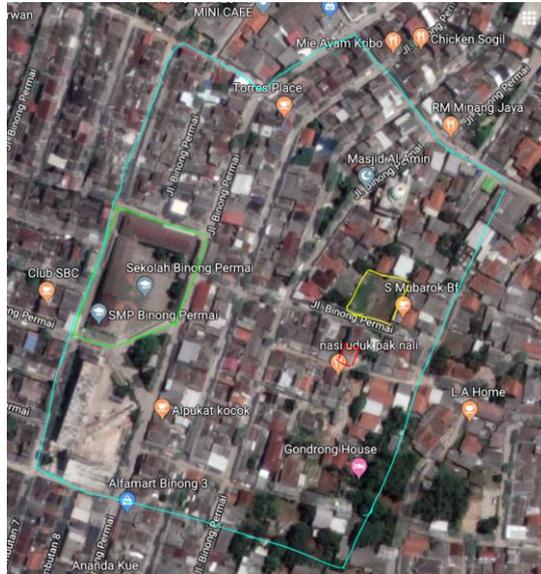
Tabel 3.1. Tabel daftar properti yang dibutuhkan

No.	Lokasi	Keterangan	Objek / Properti
1.	Kamar Firhan	Objek fungsi kamar untuk aktivitas	<ul style="list-style-type: none"> • Kasur • Kipas Angin • Lemari Pakaian • Komputer • Rak • Kursi • Tas • Baju berserakan • Buku
		Berkaitan dengan bola, pelengkap	<ul style="list-style-type: none"> • Syal • Baju pemain bola • Bola • Poster • Figur • Piala
		Keperluan Glaukoma	<ul style="list-style-type: none"> • Kacamata khusus • Obat tetes mata
2.	Ruang Tamu	Berdasarkan karakteristik ayah	<ul style="list-style-type: none"> • Sofa • TV • Koran • Kipas angin • Meja tamu • Jam dinding • Foto keluarga • Foto bersama PNS
3.	Ruang Makan		<ul style="list-style-type: none"> • Kulkas

			<ul style="list-style-type: none"> • Meja makan kayu • Kursi kayu • Sendok garpu • Piring • Minuman • Makanan
4.	Lapangan Bola	Stadion	<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan rumput • Gawang • Papan iklan • Tiang bendera
		Lapangan Komplek	<ul style="list-style-type: none"> • Rumput Lapangan • Gawang

3.6. *Site Plan*

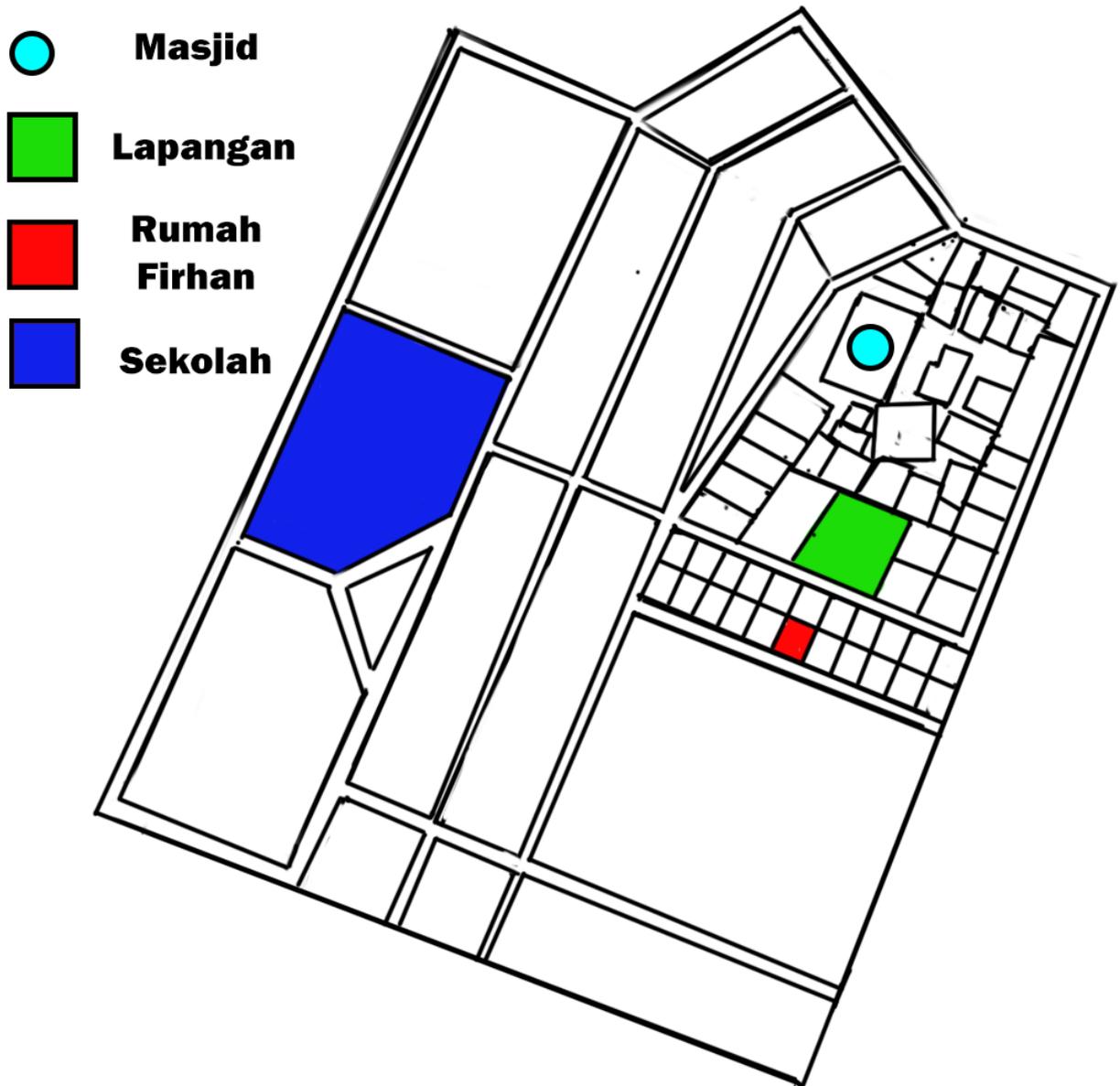
Dalam film ini penulis beserta kelompok sepakat untuk menggunakan lokasi Binong. Karena Binong merupakan salah satu daerah yang tergolong menengah kebawah secara infrastruktur walaupun terletak diantara kawasan Karawaci dan Serpong. Kawasan Binong sendiri terdiri dari banyak rumah-rumah dengan luas yang tidak terlalu besar dengan gaya arsitektur yang menggunakan model rumah yang lebih mengacu kepada gaya klasik dan modern. Selain itu wilayah ini sendiri sudah cukup strategis karena di daerah Binong sudah berkembang dengan adanya fasilitas seperti masjid, sekolah, *minimarket*, ATM, dan lain-lain.



Gambar 3.9. Site Plan Binong

(sumber: Google Maps)

Kondisi lingkungan yang seperti ini memungkinkan untuk Firhan secara mandiri melakukan aktivitas, dimana sekolah masjid dan warung masih dalam satu lingkungan. Rumah dinas yang difasilitasi oleh pemerintah terletak di daerah Tigaraksa, dimana lokasinya berjarak sejauh 20km dari lokasi kerja. Bentuk rumah yang disediakan pemerintah di Tigaraksa masih sejenis dengan yang di Binong, sehingga memiliki rumah dilokasi Binong menjadi opsi lain. Selain itu sekolahan di Binong memiliki kualitas yang lebih baik sehingga Ayah Firhan bertempat tinggal di Binong karena ingin yang terbaik untuk anaknya. Sehingga kami *Nocturnal Production* setuju dengan penggunaan perumahan Binong sebagai acuan denah film kami.

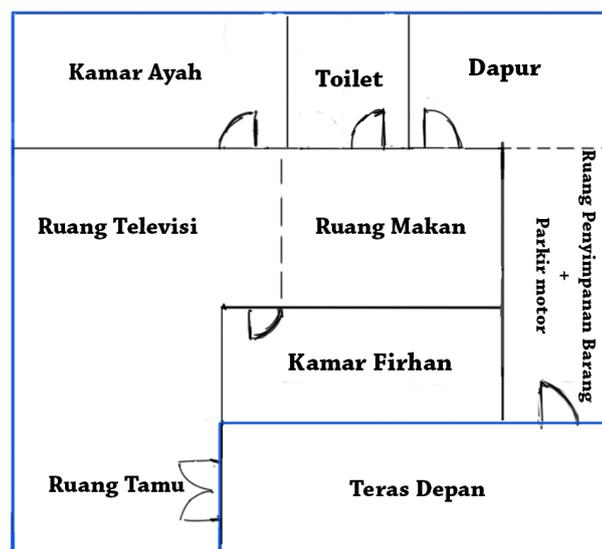


Gambar 3.10. *Site Plan*

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.6.1. Floor Plan

Rumah Firhan dibuat dengan ide rumah yang menengah ke bawah. Hal ini disesuaikan dengan rancangan *floor plan* yang menggunakan lahan rumah secara efektif dalam pembagian ruangan. *Floor plan* ini terinspirasi dari rumah asli Pak Herman sebagai acuan. Karena kondisi rumah menempel dengan rumah lain, sumber cahaya alami jendela hanya diperoleh dari depan, pintu ruang tamu, dan pintu ruang penyimpanan barang.

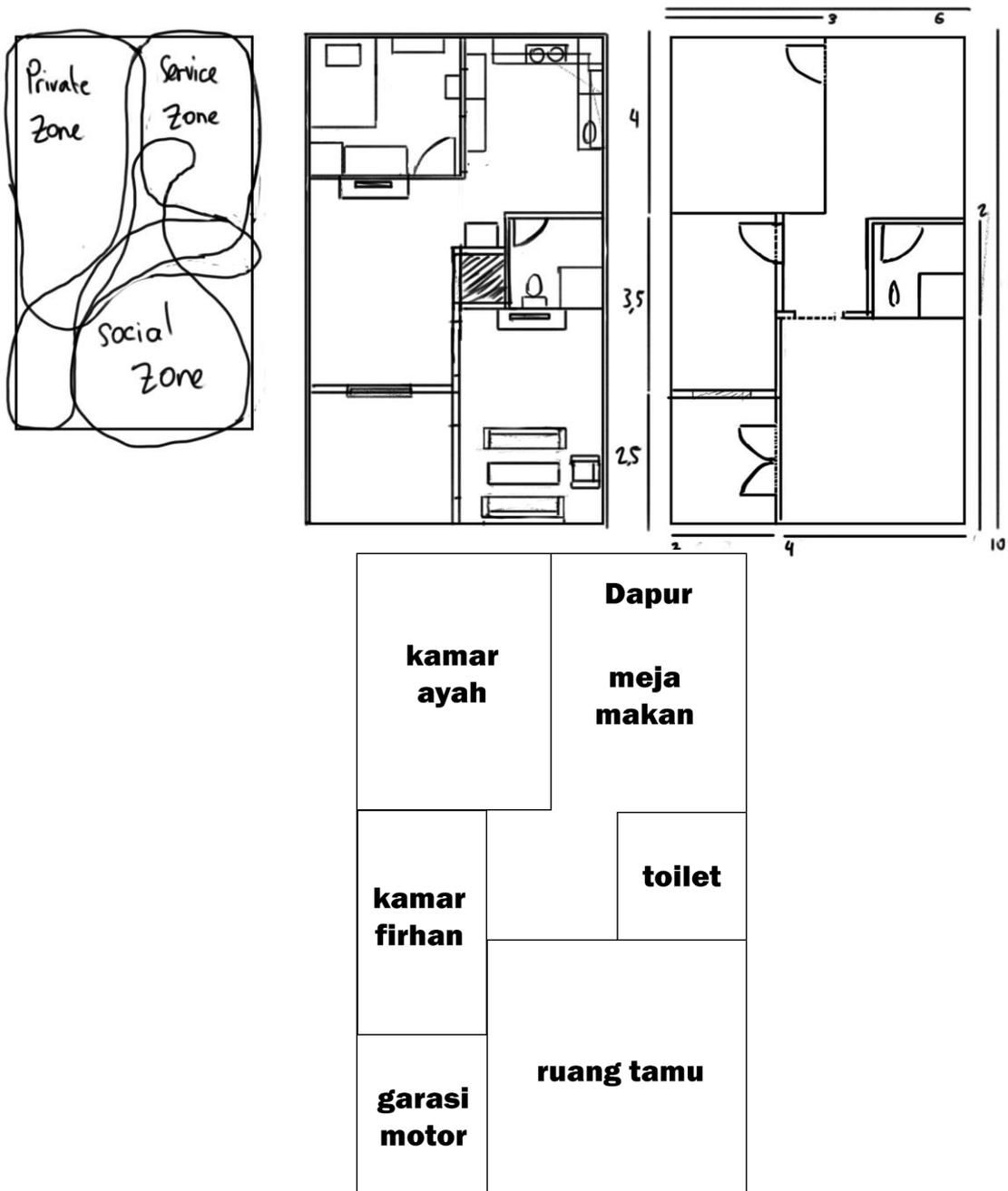


Gambar 3.11. *Floor Plan* awal

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam prosesnya, rancangan *floor plan* berubah karena adanya salah perhitungan ukuran ruangan yang dilakukan oleh penulis. Sehingga dilakukan proses merancang kembali *floor plan* dengan menggunakan metode pemetaan zona rumah seperti yang ditulis oleh Kilmer (2014). Hal ini dilakukan agar pembagian ruang lebih jelas. Proses ini dilakukan secara bertahap, dengan menentukan *social*

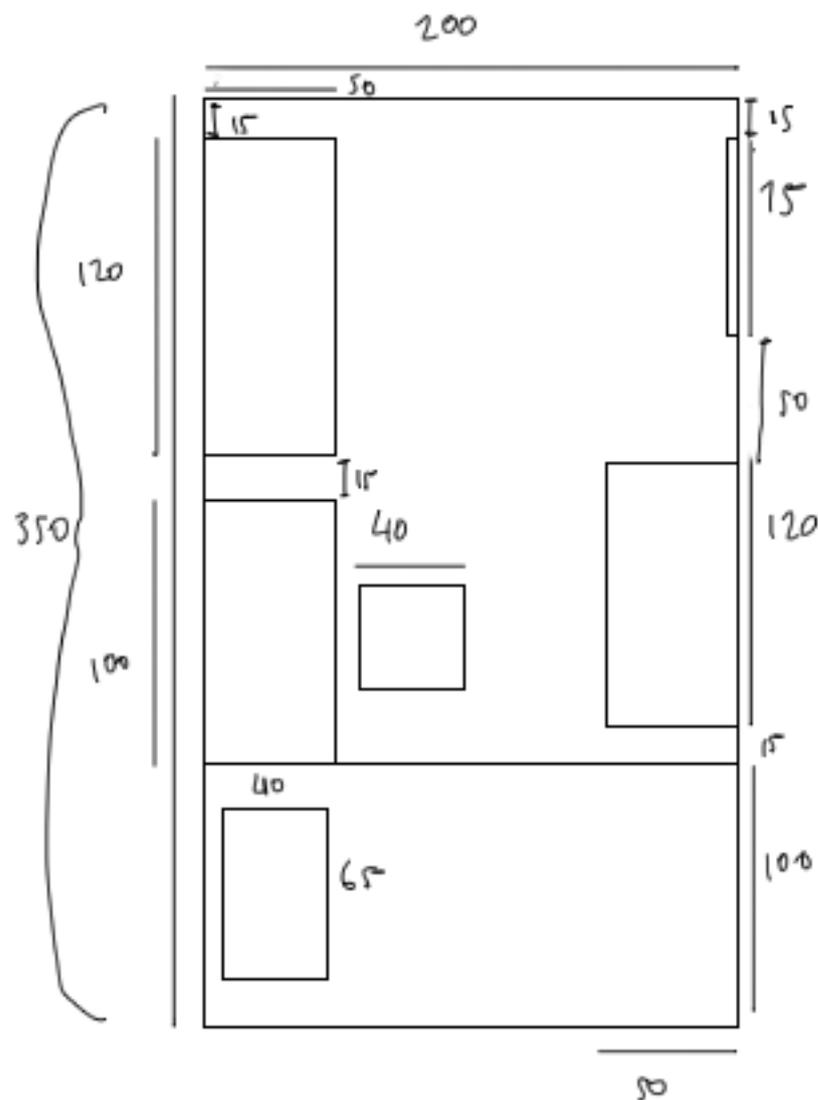
zone, service zone, dan private zone. Setelah mendapatkan pembagian ruangan, dilakukan pengukuran tiap ruangan yang disesuaikan dengan ukuran rumah yaitu 6 x 10 m.



Gambar 3.12. Floor Plan akhir

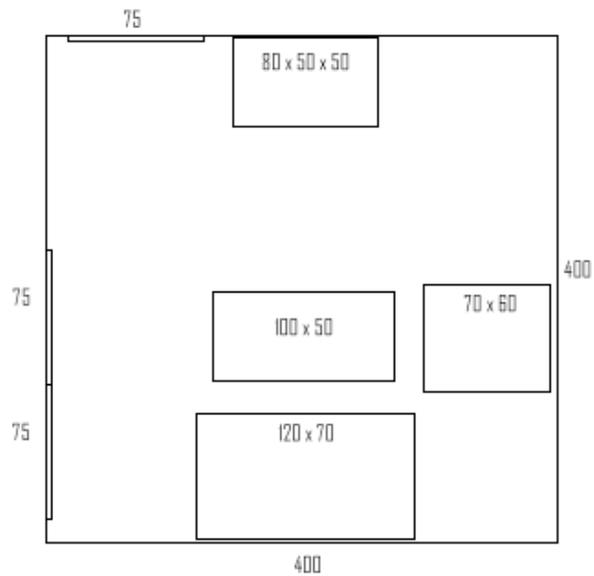
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan ukuran yang lebih sesuai, Penulis memulai merancang denah untuk bagian kamar Firhan. Denah kamar Firhan dirancang secara efektif secara tata ruang agar dengan kondisi kamar berukuran 3,5 x 2 m menjadi efektif dan memperhatikan fungsi kamar.



Gambar 3.13. *Floor Plan* Kamar Firhan

(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.14. *Floor Plan* Ruang Tamu

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.6.1.1. Eksplorasi Kamar Firhan

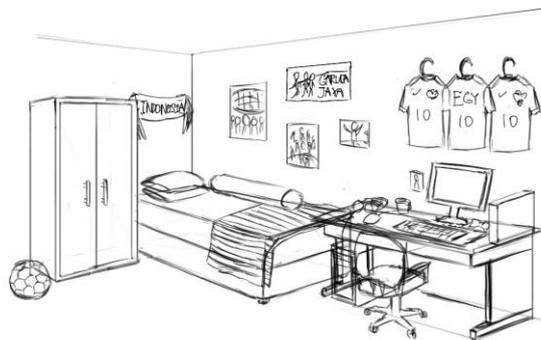
Sketsa proses perancangan awalnya dibuat berdasarkan kebutuhan film berdasarkan karakteristik tokoh Firhan dan hasil diskusi kelompok. Perancangan ini masih berupa sketsa kasar bayangan berdasarkan kebutuhan dan keinginan kelompok mengenai visual kamar Firhan, dalam tahapan ini penulis masih butuh pengembangan acuan maupun teori.



Gambar 3.15. Proses Sketsa Kamar Awal

(sumber: dokumentasi pribadi)

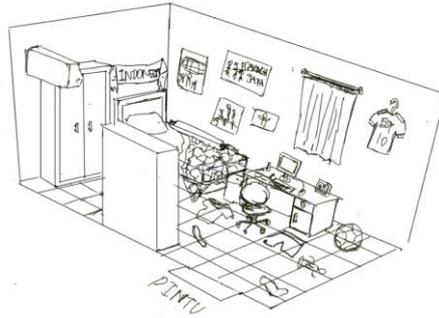
Sketsa penulis terus berkembang, tidak hanya berhenti di sketsa awal saja. Penulis menerapkan hasil observasi lapangan untuk menunjukkan karakter dari Firhan yang memiliki hobi dalam dunia sepakbola melalui atribut kamarnya. Properti bertambah menjadi lebih sesuai dan hidup, ada poster sepakbola, gantungan baju pemain bola favorit, syal dan bola yang digunakannya bermain bersama temannya dibawa ke dalam kamar. Karena ada penyesuaian dengan acuan, Posisi pintu berubah sehingga tatanan properti kamar sedikit berubah.



Gambar 3.16. Proses Sketsa dan Eksplorasi (1)

(sumber: dokumentasi pribadi)

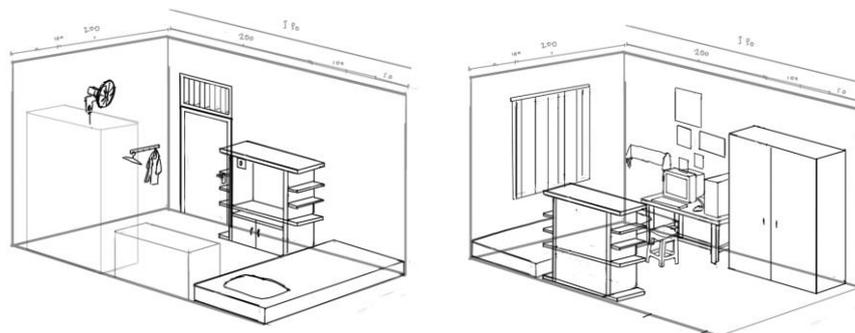
Setelah melewati proses eksplorasi sketsa, penulis mendapatkan sketsa kamar sesuai dengan acuan dan referensi yang sesuai dengan karakteristik Firhan. Dari ciri-ciri kamar berantakannya sesuai usia, kamar memiliki tema sesuai kesukaan firhan yaitu bertemakan sepak bola Indonesia seperti keinginan Firhan dengan perabotan rumah yang tidak terlalu mewah karena berada di kalangan menengah kebawah. Desain kamar tetap memperhatikan fungsi sehingga kamar tetap menjadi tempat untuk beraktivitas secara normal.



Gambar 3.17. Proses Sketsa dan Eksplorasi (2)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan sketsa, penulis melanjutkan perancangan dalam tahapan eksplorasi warna. Kamar Firhan didominasi dengan warna coklat, krem, dan kuning. Kamar firhan memiliki properti yang didominasi dengan material kayu dan pencahayaan alami yang kurang, Kamar Firhan didominasi dengan warna coklat, krem, dan kuning karena adanya keselarasan warna properti dan menjaga pencahayaan kamar Firhan dengan warna yang hangat. Warna ini dipengaruhi dari hasil observasi dan kegunaan warna dalam ruang.



Gambar 3.18. Proses Sketsa dan Eksplorasi (3)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah dianalisa kembali, bentuk kamar mengalami perubahan secara ukuran sehingga perlu penataan properti yang disesuaikan kembali dengan kondisi kamar. Sehingga penulis merancang kembali susunan properti mengikuti ukuran denah kamar yang baru agar tidak terjadi kesalahan dalam ukuran kamar. Beberapa posisi properti mengalami perubahan, seperti posisi kasur mengikuti lebar ruangan agar mendapatkan ruang untuk properti lain. Posisi lemari menjadi berada di sisi lain kamar.

Setelah menentukan posisi properti, penulis memasukan unsur warna dan tekstur ke dalam sketsa warna sehingga informasi *environment* kamar lebih memiliki dampak dan memiliki kedalaman selain dari perspektif. Mencoba mengeksplorasi kembali tekstur dari setiap objek agar menciptakan visual yang lebih menarik dengan tidak menghilangkan esensi properti dalam kamar dan menonjolkan properti. Tentunya semua elemen ini didasari dari karakteristik tokoh yang berusaha digambarkan dalam properti dan warna.

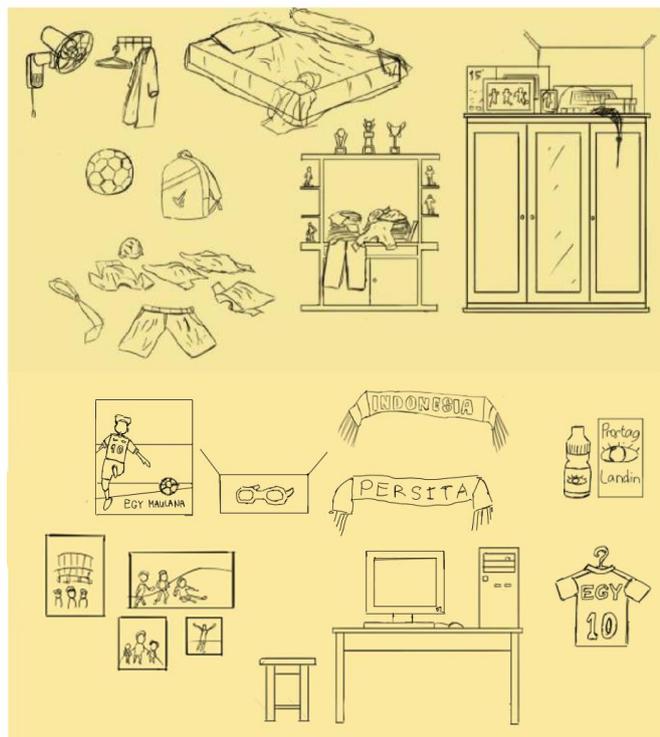


Gambar 3.19. Proses Sketsa dan Eksplorasi Denah Kamar Baru

(sumber: dokumentasi pribadi)

3.6.1.2. Properti Kamar Firhan

Properti kamar Firhan sangat dipengaruhi dengan hal yang digemari dan kebutuhan Firhan untuk melakukan aktivitas di dalam kamar. Pada bagian ini properti yang dibahas adalah properti kamar sesuai dengan kebutuhan aktivitas dan profil dari Firhan. Karena setiap kamar orang bisa berbeda-beda, maka diperlukan susunan rancangan properti yang bisa menggambarkan tokoh Firhan dengan kondisi yang terjadi dalam film. Hal ini penting untuk membantu menginformasikan kondisi dan profil Firhan melalui *environment* yang ada dalam lingkungannya.



Gambar 3.20. Sketsa Properti Kamar Firhan

(sumber: dokumentasi pribadi)

Properti kamar yang dibuat berdasarkan tabel properti yang dibutuhkan. Properti kamar Firhan yang dibuat berdasarkan tabel properti antara lain adalah kasur, pendingin ruangan, lemari pakaian rak barang, atribut bola, dan sebagainya. Dalam rancangan ini penulis mencoba mengeksplorasi properti yang digunakan dalam kamar. Proses eksplorasi dibuat berdasarkan acuan dan proses sketsa yang dilakukan.

Melihat kondisi rumah dengan properti yang memiliki kecenderungan sifat yang sederhana. Berdasarkan acuan, kursi, meja, dan lemari bisa menggunakan bahan kayu. Selain dari bahan kayu, bahan plastik juga bisa menjadi material alternatif perabotan rumah. Untuk bahan kayu digunakan pada lemari, meja, dan kursi.



Gambar 3.21. Properti observasi dalam perancangan kamar

(sumber: dokumentasi pribadi)

Properti yang ada di dalam rak buku antara lain piala, buku, dan figur sepakbola. Susunan propertinya dibuat dengan piala yang rapi dan dipajang dibagian paling atas, sedangkan properti buku terlihat berantakan dan tidak di pedulikan dibagian bawah. Lemari tengah digunakan untuk menyimpan mainan figur milik Firhan. Eksplorasi susunan ini ditentukan berdasarkan prioritas ketertarikan Firhan kepada properti.



Gambar 3.22. Properti observasi dalam perancangan atribut bola
(sumber: dokumentasi pribadi)

Melihat obsesi Firhan pada sepakbola, membuat penulis menambahkan beberapa objek atribut sepakbola dalam tabel properti. Selain dari piala dan figur mainan sepakbola, atribut sepakbola yang dibuat antara lainnya adalah syal, gantungan seragam atlet favorit, bola, poster. Gambar diatas adalah gambar eksplorasi properti atribut bola yang dipajang di dinding kamar. Eksplorasi dilakukan berdasarkan

acuan referensi yang penulis gunakan. Perancangan properti bola didasari dari observasi kamar bola dari Rumah Savio yang disempurnakan lagi. Penyempurnaan yang dilakukan yaitu adanya pengembangan properti bola menjadi lebih terlihat agar properti bola dikamar menjadi terlihat secara dominan menghiasi kamar Firhan.



Gambar 3.23. Properti observasi dalam perancangan pelengkap kamar
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pendingin ruangan yang digunakan di kamar firhan awalnya adalah AC tetapi disesuaikan kembali menjadi kipas angin. Hal ini diputuskan karena kebutuhan untuk mata sensitif Firhan yang berpotensi mengalami mata kering akibat penyumbatan saluran air mata akibat penyakit glaukoma yang menyimpannya. Faktor lain dari penyakit Firhan, penggunaan kipas angin lebih hemat energi sehingga menghemat pengeluaran listrik rumah Firhan. Kipas yang digunakan

juga jenis kipas yang menempel pada dinding. Kipas dinding dipilih karena pertimbangan efisiensi tempat.



Gambar 3.24. Properti observasi dalam perancangan lemari barang

(sumber: dokumentasi pribadi)

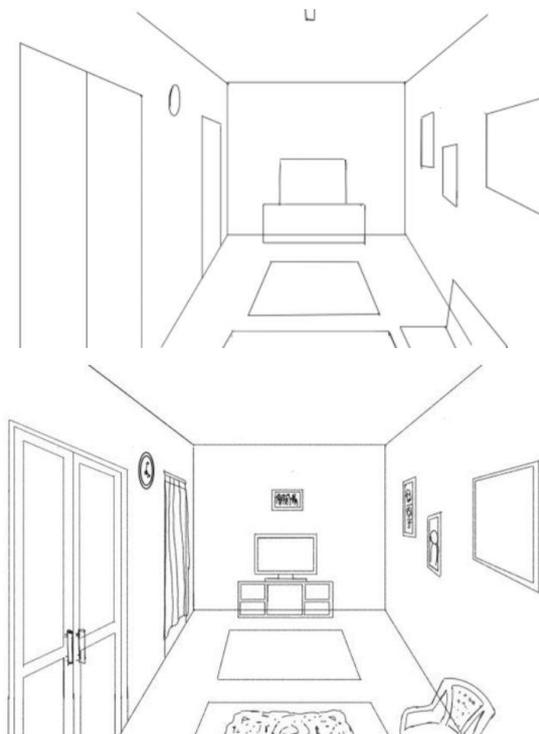
3.6.1.3. Eksplorasi Ruang Tamu

Ruang tamu juga menjadi bagian penting dalam cerita. Kondisi Ruang tamu didesain dengan karakteristik tokoh Ayah. Setelah merancang *floor plan* penulis melakukan *blocking* untuk menentukan patokan lokasi properti dalam ruang tamu. Setelah itu penulis mulai memvisualkan properti yang ada di ruang tamu berdasarkan list properti yang sudah dibuat. Selama melakukan perancangan penulis melakukan eksperimen terhadap properti dan berusaha menemukan bentuk properti yang dinilai tepat untuk ruang tamu. Penulis akhirnya memilih untuk menggunakan material kayu sebagai material utama pada properti.

Selama melakukan perancangan penulis melakukan eksperimen terhadap properti dan berusaha menemukan bentuk properti yang dinilai tepat untuk ruang tamu. Penulis akhirnya memilih untuk

menggunakan material kayu sebagai properti utama ruang tamu karena mampu memberikan kesan natural, material yang awet dan bisa diterapkan dalam gaya minimalis dengan memilih model yang sederhana dan tidak memasukan unsur ukiran.

Setelah dilakukan pengukuran kembali *floor plan* ruang tamu, peletakan barang berubah mengikuti *floor plan* yang baru sehingga tata ruangan menjadi lebih akurat dan sesuai dengan skala rumah. Dimana ukuran ruang tamu yang tadinya memanjang menjadi 4 x 4 m dan posisi pintu Lorong berubah karena adanya perubahan ukuran *floor plan* secara menyeluruh.



Gambar 3.25. Proses Sketsa dan Eksplorasi Ruang Tamu

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah dilakukan pengukuran kembali *floor plan* ruang tamu, peletakan barang berubah mengikuti *floor plan* yang baru sehingga tata ruangan menjadi lebih akurat dan sesuai dengan skala rumah. Dimana ukuran ruang tamu yang tadinya memanjang menjadi 4 x 4 m dan posisi pintu Lorong berubah karena adanya perubahan ukuran *floor plan* secara menyeluruh.

Dalam tahapan perancangan penulis menambahkan properti tikar atau pernak bende yang ada didepan TV. Namun setelah dipertimbangkan kembali, Hal tersebut sudah tidak relevan lagi dengan bertumbuhnya Firhan yang sudah semakin dewasa dan tikar tersebut dinilai sudah tidak sesuai secara fungsi dan memakan tempat ruang tamu sehingga dihapuskan dari perancangan.



Gambar 3.26. Proses Sketsa dan Eksplorasi Ruang Tamu (2)

(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah disesuaikan kembali dan menentukan model properti yang lebih minimalis, Penulis membuat sketsa lagi dengan skala dan properti yang lebih sesuai untuk ruang tamu. Dimana kursi plastik yang digunakan juga memiliki lekukan dan motif tidak mencerminkan gaya minimalis sehingga perlu adanya perbaikan dalam tahapan sketsa menjadi lebih sesuai dengan gaya minimalis.



Gambar 3.27. Proses Sketsa dan Eksplorasi Ruang Tamu (3)

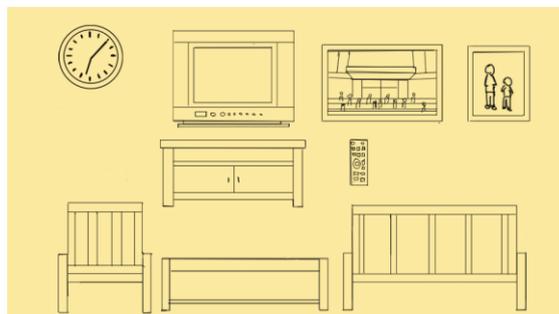
(sumber: dokumentasi pribadi)

Sketsa kamar sudah final, Penulis memasukan unsur warna dan tekstur ke dalam konsep sehingga mendukung environment keseluruhan terhadap properti maupun karakteristik tokoh. Penulis memasukan

unsur warna coklat dari material setiap properti dan warna dominan tembok ruangan agar ruang tamu lebih hidup dan lebih tepat dalam menyampaikan informasi dalam film.

3.6.1.4. Properti Ruang Tamu

Properti dalam ruang tamu dibuat dengan properti yang memiliki relasi dengan karakter Ayah dan berhubungan dengan aktivitas yang dilakukan. Ruangan dalam rumah setiap orang tentu saja berbeda-beda. Sebagai perancang konsep, ingin menghadirkan konsep ruangan yang mampu memberikan *sense of place* bagi karakter maupun penonton dengan tidak mengurangi informasi yang bisa disampaikan melalui keberadaan ruang tamu. Sehingga properti yang digunakan mampu mencerminkan kondisi karakter dalam Film melalui aspek visualnya. Pemilihan warna objek juga disesuaikan kembali dengan bahan material, tekstur dan warna berdasarkan psikologi karakter untuk digunakan dalam ruangan *environment*.



Gambar 3.28. Sketsa Properti Ruang Tamu

(sumber: dokumentasi pribadi)

Properti yang dibuat di ruang tamu berdasarkan tabel daftar properti yang sudah dikelompokkan saat awal perancangan. Properti bagian ruang tamu terinspirasi dari hasil observasi lapangan yang dilakukan. Rumah yang diobservasi sendiri memiliki tata ruang yang disesuaikan karena ruangan tamu yang tidak begitu besar secara ukuran ruangan. Observasi juga menginspirasi penulis secara langsung untuk memperkuat rancangan kondisi ruang tamu yang lebih sesuai. Properti yang ada di Ruang Tamu adalah properti yang bersifat *Social Zones* dan mencerminkan karakter sang Ayah. Sehingga properti yang digunakan adalah yang bersifat memberikan hiburan, kenyamanan melakukan aktivitas sosial dan berkaitan dengan karakteristik tokoh Ayah. Properti yang ada di ruang tamu antara lainnya yaitu kursi ruang tamu, meja ruang tamu, televisi, foto keluarga, foto bersama PNS, kalender, dan koran.



Gambar 3.29. Properti observasi dalam perancangan TV ruang tamu

(sumber: dokumentasi pribadi)

Objek-objek yang diterapkan dalam ruang tamu diambil dari observasi lapangan agar nyata dalam penyampaiannya dan properti menjadi realistis. TV tabung menjadi pilihan dibandingkan dengan TV LED. Menurut Rachman (58) masyarakat masih menggunakan TV tabung karena selain harganya lebih murah, TV tabung menjadi pilihan karena alasan keamanan. TV tabung juga memiliki teknologi yang lebih stabil karena LED masih terus dalam tahap perkembangan secara gambar maupun suara. Data ini diambil artikel tribunnews.com 21 Desember 2015 yang berjudul “TV Tabung Masih Menjadi Pilihan Masyarakat”. Sehingga penulis memutuskan penggunaan TV tabung menjadi properti yang cocok digunakan pada ruang tamu ayah dengan pertimbangan biaya, keamanan, dan ketahanan teknologi hingga masa mendatang.



Gambar 3.30. Properti observasi dalam perancangan foto ruang tamu
(sumber: dokumentasi pribadi)

Selain itu, dirumah Bu Sapuroh dan Pak Herman memiliki kesamaan yaitu memajang foto mereka di ruang tamu. Foto yang ada adalah foto keluarga dan foto bekerja sebagai PNS. Foto ini sendiri bisa memberikan status informasi siapa pemilik rumah walaupun di lingkungan *Social Zones*. Dalam kasus ini penulis menyampaikan informasi pemilik rumah melalui foto keluarga Firhan dan pekerjaan ayah sebagai PNS melalui foto yang ada di ruang tamu.



Gambar 3.31. Properti observasi perancangan meja dan kursi ruang tamu

(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam perancangannya ada perubahan dari jenis material kursi dan meja ruang tamu. Properti ruang tamu dibuat menggunakan material kayu pinus untuk menunjukkan penyetaraan menengah kebawah secara properti. Penyesuaian dilakukan karena di rumah Bu Sapuroh properti yang digunakan adalah kursi berbahan plastik dan kursi yang berada di rumah Pak Herman adalah jenis sofa kayu jati ukir yang mewah. Setelah dilakukan wawancara ternyata sofa mewah dan TV mewah yang dimiliki Pak Herman merupakan pemberian dari atasannya sebagai tanda terimakasih atas pengabdianya bekerja. Namun kondisi seperti ini bisa menghilangkan kesan menengah

kebawah dari rumah Firhan dan beresiko menimbulkan kesalahpahaman penonton menjadi ragu akan kondisi ekonomi dari keluarga Firhan dengan adanya sofa yang mewah. Pertimbangan-pertimbangan ini kemudian menjadi dasar adanya perubahan beberapa properti yang diselaraskan juga dengan teori minimalis dengan adanya batasan penggunaan material.