



### **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

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Ajojing Blood merupakan sebuah film pendek yang dibuat oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain komunikasi visual dengan peminatan *digital cinematography* dan memiliki durasi sekitar 9 menit. Ajojing Blood mempunyai *genre rape-revenge*.

Penulisan Laporan Tugas Akhir pada film Ajojing Blood menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan naratif. Menurut Creswell (2008) metode kualitatif merupakan metode dengan suatu pendekatan untuk memahami suatu gejala sentral dengan melakukan wawancara melalui pertanyaan yang umum dan agak luas. Dari data yang telah didapat kemudian dianalisis dalam bentuk penggambaran atau deskripsi, dan dibuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam (Hlm. 3). Menurut Webster dan Metrova (2007) naratif adalah suatu metode penelitian di dalam ilmu-ilmu sosial untuk memahami identitas dan pandangan dunia seseorang dengan mengacu pada cerita-cerita (narasi) yang ia dengarkan ataupun tuturkan di dalam aktivitasnya sehari-hari dan menjadi bagian dari penelitian untuk memahami manusia dan dunianya (Hlm. 3).

##### 3.1.1. Sinopsis

Sebuah band bernama “Ajojing Blood” terdiri dari 3 orang perempuan yaitu O, Luna dan Hannah memiliki misi untuk menghancurkan para penjahat kelamin dan musuh besar mereka, Mr. Animal karena melecehkan dan memperkosa para gadis.

O yang pernah dinodai oleh Mr. Animal memutuskan untuk membalas dendam dengan membuat musik yang dapat menghipnotis para penjahat kelamin ke klub mereka yang bernama “*Tarantallegra*” dan membuat para penjahat kelamin berdansa sampai mati.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam pembuatan film pendek Ajojing Blood, penulis bekerja di dalam *art department* sebagai *prop master* yang berada di bawah *production designer*. Penulis memiliki tanggung jawab dalam proses pengadaan properti.

### **3.1.3. Peralatan**

Peralatan yang dipergunakan penulis dalam menyelesaikan laporan ini sebagai berikut:

1. *Budgeting*
2. Kamera

## **3.2. Tahapan Kerja**

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, penulis memfokuskan penelitian pada proses pengaplikasian properti guna menghasilkan tampilan yang diinginkan dan sesuai dengan kebutuhan film Ajojing Blood.

Tahapan yang dilakukan oleh *prop master* mulai dari proses *pre-production* sampai tahap *production* dalam film Ajojing Blood adalah sebagai berikut:

### 1. *Hunting*

Tahapan ini adalah tahapan dimana *prop master* mencari apakah props yang dibutuhkan dalam film sudah dimiliki atau perlu dicari lagi. Apabila perlu dicari, maka *prop master* harus menentukan apakah props yang dibutuhkan tersebut harus dibeli, disewa atau dibuat. Untuk props yang perlu dibeli, *prop master* bekerja sama dengan *production buyer*. Untuk props yang perlu disewa, *prop master* bekerja sama dengan *prop storemen*. Sedangkan untuk props yang dibuat, *prop master* bekerja sama dengan *prop maker*.

### 2. *Property Grouping*

Dalam tahapan ini, *prop master* mengelompokkan props sesuai dengan jenis propsnya untuk memudahkan dalam mencari props yang sesuai.

### 3. *Budgeting*

Setelah menentukan semua kebutuhan props, selanjutnya *prop master* menentukan anggaran keuangan untuk kemudian dipertimbangan dengan *producer*.

### 4. Eksekusi

Pada proses eksekusi, *prop master* mengkoordinasi semua props yang dibutuhkan sudah siap dan ditempatkan dengan benar. Selanjutnya setelah proses pengambilan gambar, *prop master* bertanggungjawab dalam keamanan dan pengembalian props.

### 3.3. Acuan

Dalam proses pengaplikasian desain properti, penulis memiliki beberapa acuan sebagai berikut:

#### 1. Film

Penulis diberikan referensi oleh sutradara dan *production designer* mengenai tampilan property yang diinginkan. Referensi yang diberikan didapat dari beberapa film lain diantaranya *Eyes Wide Shut* dan *The Rocky Horror Picture Show*.

#### 2. Music Video

Selain film, referensi yang diberikan oleh sutradara banyak berupa *music video* dari beberapa penyanyi dan band seperti pada video Mike Snow yang berjudul *Animal*. Pada video tersebut terdapat referensi mengenai jenis dan bentuk topeng hewan dan asap. Selanjutnya pada video milik Lovefoxxx yang berjudul *Heartbreaker* terdapat referensi berupa tampilan *confetti* yang diinginkan. Referensi dapat dilihat pada Lampiran A: Gambar Referensi.

#### 3. Google

Dari beberapa referensi yang telah diberikan, penulis juga mencari sendiri referensi dengan *browsing* dari internet. Hasil referensi yang penulis dapatkan juga digunakan sebagai bahan alternatif untuk beberapa properti yang sulit untuk didapatkan.

### 3.2. Temuan

Properti dalam film pendek *Ajoring Blood* sangat penting peranannya dalam mewujudkan simbolisme yang ingin disampaikan, namun dalam pengerjaannya terdapat kendala dalam hal keuangan dan waktu sehingga hal ini mempengaruhi tampilan properti. Oleh sebab itu, orang-orang yang terlibat di dalam *art department* dituntut untuk berpikir kreatif dan berusaha mendapatkan alternatif lain. Dalam hal ini, penulis selaku *prop master* harus mampu memahami konsep prop itu sendiri guna mencari alternatif lain seandainya prop tersebut tidak tersedia.

Penulis harus melakukan sendiri pencarian tempat penyewaan dan tempat yang menjual berbagai prop dengan harga yang terjangkau untuk mengantisipasi keuangan yang merupakan tugas yang seharusnya dilakukan oleh *buyer*. Dalam menyewa pun penulis harus memperhitungkan pukul berapa mengambil barang sewaan sehingga dapat meminimalisir budget. Selain menyewa prop, penulis juga melakukan pencarian dengan meminjam dari lingkungan sekitar seperti teman, keluarga dan kru lain. Hal ini tidak sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh LoBrutto (2002) dan Marner (1974) mengenai tugas seorang *props master* yang terdapat dalam Bab II poin 2.4.1 dikarenakan kurangnya kru yang bertugas di bawah *prop master*. Selain merangkap sebagai *buyer*, penulis juga melakukan pekerjaan rangkap sebagai *set decorator* dimana penulis menata berbagai prop untuk ditempatkan di dalam set. Dalam pencarian properti pun penulis menemukan kendala karena properti yang diinginkan tidak sesuai dengan budaya Indonesia sehingga lebih sulit untuk mendapatkannya.

Penulis memiliki *timeline* kerja dalam proses penyediaan prop, namun *timeline* tersebut tidak digunakan dalam proses yang dialami oleh penulis sehingga membuat sistem pengerjaan menjadi tidak teratur. Hal ini dikarenakan jadwal *shooting* yang mendadak sehingga penulis tidak memiliki cukup waktu untuk menyiapkan prop yang dibutuhkan. Penulis sebenarnya berharap apabila sistem kerja yang dilakukan dapat sesuai dengan *timeline* yang telah dibuat saat pra-produksi sehingga persiapan penyediaan prop dapat lebih terorganisir.

Selain itu, komunikasi juga penting dilakukan untuk menghindari kesalahpahaman. Penulis mengalami komunikasi dengan beberapa kru yang terlibat dalam menyediakan prop sehingga kinerja penulis menjadi terburu-buru dan tidak teratur. Penulis juga harus mencari alternatif lain untuk prop yang tidak dapat disediakan dan mendiskusikannya dengan sutradara dan *production designer* agar tidak menghilangkan nilai naratif yang ingin disampaikan melalui prop tersebut.

UMMN