

BAB III

PELAKSANAAN KLASTER MBKM PROYEK INDEPENDEN

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

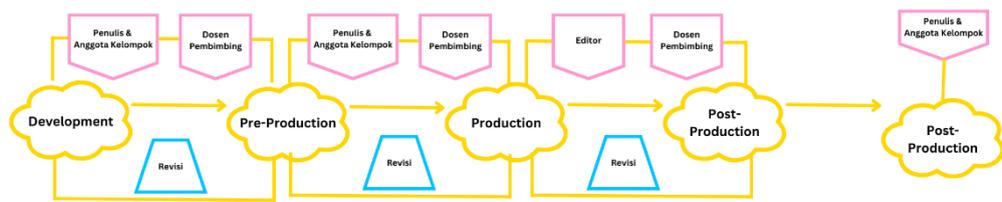
Pada kesempatan ini Penulis dipercaya sebagai Penata artistik dalam film pendek di proyek Independen. Sebagai Penata Artistik, Penulis akan merancang sebuah imajinasi atau dunia yang telah dibayangkan oleh visi dan misi sutradara kedalam filmnya. Perancangan artistik tersebut dimulai dari merancang sebuah latar ruang dan waktu, kostum, hingga penampilan dari setiap karakter. Penulis berdiskusi oleh masing-masing anggota kelompok atau kepala anggota agar perencanaan dan perancangan mendapatkan hasil yang sinkron dan maksimal. Penulis mulai mengerjakan penataan artistik mulai dari tahapan Pra-Produksi hingga hari syuting dimulai atau tahap Produksi.

1) Kedudukan Antara Dosen Pembimbing Internal (Eksternal) dengan Kelompok Kluster MBKM Proyek Independen

Yosep Anggi Noen berperan sebagai Dosen Pembimbing dalam kelas Proyek Independen. Dosen Pembimbing mampu memberi arahan pada aspek manajerial, kreatif, dan teknis pembuatan karya. Dosen Pembimbing juga mampu mengarahkan saran dan kritik untuk pengembangan karya yang dibuat oleh penulis dan kelompok.

2) Koordinasi Atau Alur Kerja Dalam Proyek Independen

Pelaksanaan Penulis dan anggota kelompok lainnya dalam mengerjakan Proyek Independen tercantum dalam bagan dibawah ini, yaitu:



Gambar 3.2 Bagan koordinasi atau alur kerja Penulis

3.2 Tugas yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Development	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan diskusi antar anggota kelompok untuk berdiskusi cerita. Memulai menonton dan mencari referensi film maupun gambar, untuk <i>treatment artistik</i>. Mengumpulkan informasi <i>mise-en-scene</i> yang ingin digunakan. <i>Hunting Location</i>.
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
2	8	Pre Production	<ol style="list-style-type: none"> Melaksanakan <i>location scouting</i> sampai dengan <i>test cam</i>. Melakukan analisis scenario,
	9		

	10		<i>budgeting</i> , membuat <i>set design</i> ,
	11		3. Membuat <i>proplist</i> dan belanja barang, membuat properti
			4. Melakukan <i>preset, buildset, set dressing</i>
3	12	Production	1. Memastikan aspek artistik sudah memadai dan lengkap.
			2. Memastikan seluruh kru art bekerja dengan terstruktur.
			3. Mengkoordinasikan berbagai macam penataan artistik secara seluruh.
4	13	Post Production	1. Mendampingi tim <i>editing</i> untuk memberikan pendapat dan masukan.
	14		2. Mengerjakan budget report, hunting report.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Dalam Klaster MBKM Proyek Independen

Penulis dipercaya sebagai Penata Artistik untuk mengarahkan artistik sebuah film pendek untuk sebuah proyek independen. Sebagai Penata Artistik, penulis menciptakan fantasi atau dunia yang diimpikan oleh visi dan misi sutradara untuk film tersebut. Desain artistik dimulai dengan penentuan ruang dan waktu, kostum hingga penampilan karakter individu. Penulis akan berbicara dengan setiap anggota tim atau pemimpin anggota untuk mensinkronkan desain dan perencanaan seefisien mungkin. Penulis mulai menggarap perancangan artistik dari tahap pra produksi hingga proses *shooting* dimulai yaitu tahap Produksi.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis sebagai penata artistik akan melalui tahapan-tahapan pengerjaan tata artistik pada saat pra produksi sampai dengan produksi dilaksanakan. Tahapan yang dilaksanakan oleh penulis

antara lain, *script analisis, hunting location, recce, design set, budgeting, hunting plan, hunting report, hunting props, test makeup and wardrobe fitting, preset, set building, dan set dressing.*

3.3.1.1 Tahap 1 : *Script analisis*

Tahap pertama melakukan script analisis, penulis dan sutradara melakukan Analisa terhadap suatu konsep besar yang akan menyatukan visi dan misi tata artistik yang diperlukan. Penata artistik akan menentukan unsur-unsur seperti palet warna, style artistik, dan makna terselubung yang membuat artistik memiliki hubungan antara penceritaan. Budgeting termasuk tahapan menganalisa awal yaitu memperhitungkan biaya yang akan dikeluarkan untuk merealisasikan tata artistik.

3.3.1.2 Tahap 2 : *Hunting Location*

Saat tahap ini penulis melakukan pencarian lokasi shooting yang cocok terhadap konsep yang telah dianalisis. Hal tersebut untuk mendapatkan *looks* yang tepat terhadap rancangan artistik. Selanjutnya ketika sudah menentukan suatu lokasi dilakukannya proses memperkirakan apa saja yang dibutuhkan dan memperhitungkan skala secara garis besar untuk merealisasikan sebuah tata artistik.

3.3.1.3 Tahap 3 : *Design Set*

Tahap ini penulis membuat rancangan desain secara garis besar dengan ilustrasi gambar. Penggambaran set tersebut akan mencakup susunan posisi properti yang akan diletakan. Penulis merancang skala ukuran barang dengan skala ruangan.

3.3.1.4 Tahap 4 : *Hunting Plan, Hunting Report, Hunting Props*

Tahapan ini penulis membuat catatan perihal apasaja barang yang akan diperlukan dan apasaja keperluan yang harus dipenuhi untuk

membentuk tata artistik yang telah direncanakan. Lalu menjabarkan keseluruhan yang telah tertulis untuk dibuat keterangan sewa atau pembelian yang dilakukan, lalu membuat keterangan kepemilikan barang. Tahap selanjutnya melakukan pembelian dan penyewaan.

3.3.1.5 Tahap 5 : *Test makeup and wardrobe fitting*

Penulis, penata kostum, dan penata rias melakukan testing pakaian dan makeup untuk melihat looks yang ingin dicapai, sehingga memiliki takaran dan gambaran dalam pencapaian tersebut.

3.3.1.6 Tahap 6 : *Preset*

Tahap terakhir dalam pra produksi yaitu merealisasikan apa yang sudah dirancang sebelumnya. Set building yaitu tahap membangun property utama untuk diwujudkan, Set dressing melengkapi dekorasi didalamnya.

3.3.1.7 Tahap 7 : *Produksi*

Penulis sebagai head department artistik berperan untuk mengontrol segala tata artistik yang telah terealisasikan berjalan dengan baik dan benar

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala pertama yang dihadapi oleh penulis didapatkan pada tahap pra produksi yaitu ketika saat skenario yang terus mendapatkan perubahan untuk penceritaan yang semakin berkembang. Hal ini akan memakan waktu lebih banyak lagi untuk memulai Analisa scenario yang selalu berubah-ubah sehingga tidak dapat lanjut ketahapan berikutnya untuk merancang artistik yang telah dirancang di awal. Dengan demikian waktu yang termakan tersisa dua minggu sebelum shooting dimulai baru dapat melaksanakan analisis lebih lanjut terhadap scenario yang telah *lock*.

Kendala selanjutnya yang kedua terdapat permasalahan yang menimbulkan pertukaran jadwal syuting yang disebabkan oleh adanya acara pesta didekat lokasi syuting. Hal ini diketahui disaat hari produksi sudah mepet di tiga hari sebelumnya.

Kendala ketiga selanjutnya terdapat properti berupa hewan yang perlu dirawat dan dipelihara sehingga tetap sehat dalam melakukan persyutingan. Hewan tersebut merupakan beberapa ekor kucing, penulis menyediakan kucing dari empat hari sebelum syuting dimulai, dan sudah didatangkan langsung untuk menginap di lokasi syuting. Kucing-kucing tersebut terlihat tidak nyaman dan banyak aksi yang membuat keributan antara kucing satu dan kucing lainnya karena kandang yang terbatas dan suhu ruangan yang panas.

Kendala keempat yang penulis alami pada saat syuting adalah terdapat art kru yang mengurus kucing-kucing terkena kecelakaan. Kru art yang mengurus kucing terkena gigitan yang menimbulkan luka yang cukup dalam.

3.3.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala pertama terhadap perihal time line yang sudah mepet pada hari produksi dan yang tidak sewajarnya untuk melakukan pra produksi di dua minggu sebelum produksi. Hal ini penulis memiliki solusi bahwa pengerjaan Analisa yang secepat mungkin dan lebih dikuatkan kerja sama tim oleh kru art lainnya agar lebih cepat terselesaikan. Penulis juga mengutamakan kelengkapan property yang dibutuhkan dan sudah mulai preset pada seminggu sebelum hari produksi, dan melakukan preset selama seminggu penuh.

Solusi dari kendala kedua yaitu berdiskusi langsung dengan anggota kelompok dan melakukan penelusuran atau hunting lokasi secara langsung untuk merencanakan perubahan lokasi yang ada disekitaran daerah tersebut tapi tetap memiliki kemiripan lokasi. Ditukarnya jadwal produksi yang membutuhkan set outdoor menjadi hari kedua untuk menghindari krusialnya set indoor yang tidak memungkinkan dihari pertama untuk melakukan produksi di saat itu.

Solusi pada kendala ketiga yaitu dibatalkannya penginapan kucing kucing pada lokasi shooting dan diganti dengan kucing kucing datang dihari shooting pertama, untuk menjaga Kesehatan kucing. Menyediakan kandang dengan masing-masing kucing mendapatkan satu kandang agar tidak mendapatkan keributan.

Solusi dari kendala keempat yaitu melakukan pertolongan pertama yaitu memberi kotak p3k yang sudah disediakan oleh tim produksi, untuk meredakan darah yang terus mengalir. Kucing - kucing segera diamankan pada kandangnya. Kru yang sakit segera dibawa kerumah sakit terdekat oleh penulis langsung dengan produser.