



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 PENELITIAN

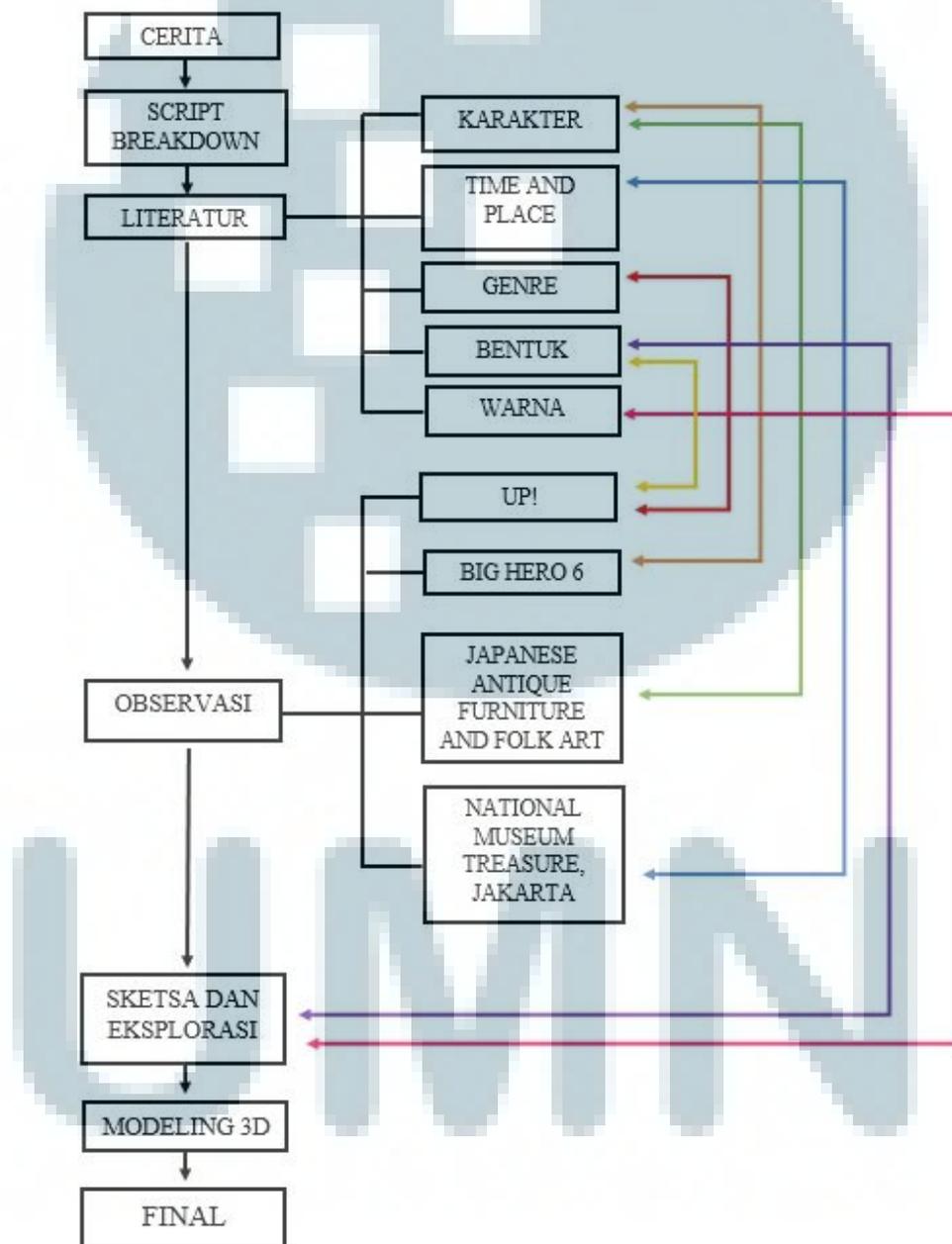
3.1. Gambaran Umum

'*Rick the Scavenger*' merupakan film yang diproduksi oleh 2 mahasiswa jurusan animasi yaitu Gracia Novita dan Cecillia. Penulis berperan sebagai *production designer* yang membahas tentang *environment*, set dan properti, yang dibatasi hanya pada ruangan kerja Rick dan berdasarkan karakter, *time and place*, dan genre menggunakan metode kualitatif.

Metode kualitatif merupakan metode yang menggunakan analisis berbasis literatur dan fakta yang berada di lapangan. Sumber data penelitian ini yaitu data sekunder yang merupakan literatur dari teori *environment*, set dan properti, *environment* berdasarkan karakter, *time and place* dan genre. Sedangkan untuk data primer, penulis mendapatkannya dari observasi. Jenis observasi yang dilakukan penulis adalah *non-participant observation* yang berarti penulis tidak berada langsung di tempat kejadian saat mengobservasi. Data-data ini berupa film yang memiliki tema serupa dengan penulis yaitu film '*UP!*' dan '*Big Hero 6.*' Selain kedua film tersebut, referensi - referensi juga didapatkan dari buku *Japanese Antique Furniture and Folk Art* serta buku *Treasure of National Museum Jakarta*.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut skema tahapan kerja penulis pada saat perancangan set dan properti berlangsung. Setiap objek yang berkaitan akan ditandai dengan garis berwarna untuk mempermudah pembaca agar memahami keterkaitan diantara keduanya.



Gambar.3.1. Skema Proses Desain
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.3. Sinopsis

Rick merupakan seorang arkeolog yang mempunyai istri bernama Kartika Ayu. Saat Kartika Ayu meninggal, Kartika Ayu meninggalkan sebuah jurnal yang di dalamnya menurut Rick berisi petunjuk untuk menemukan barang-barang antik tertentu yang memiliki arti untuk Kartika Ayu. Rick pun mulai mencuri setiap tahunnya, sampai akhirnya sampai ke barang ke 5, ia mencuri di Museum Sejarah Jakarta. Walau sempat terhalang rintangan saat mencuri, Rick akhirnya berhasil mencuri barang terakhir. Saat ia pulang ke rumah, ternyata ke 5 barang tersebut tidak memiliki informasi yang Rick cari, hingga akhirnya Rick menemukan jawabannya pada jurnal milik Kartika Ayu.

3.4. Script Breakdown

Setelah cerita terbentuk, maka langkah selanjutnya adalah mengetahui benda apa saja yang diperlukan di dalam film. Hal ini dilakukan melalui *script breakdown* sehingga penulis mengetahui set dan properti apa saja yang perlu dirancang.

1. Scene 1

INT. RUANG KERJA - MALAM HARI
CU: Sertifikat Rick
CU: Foto perkawinan Rick dan Kartika Ayu beserta berita meninggal Kartika Ayu.
CU: Berita banyaknya barang museum yang menghilang akhir-akhir ini.
CU: Jurnal Kartika Ayu yang terbuka di halaman terakhir, berisi foto 5 barang museum.
MS: Jurnal ditutup oleh tangan Rick, lalu kamera panning menunjukkan Blue Print denah museum dan perencanaan pencurian.

Gambar.3.2. *Script scene 1*
Sumber: Dokumentasi pribadi

2. Scene 3

Fade to Black: dengan iringan alaram yang semakin kecil.

INT. RUANG KERJA - MALAM HARI

POV Rick: Pintu ruang kerja terbuka, menunjukkan ruang kerja Rick yang redup dan berantakan.

Rick lalu berjalan ke meja kerja, dan meletakkan mahkota curian. Pandangannya lalu tertuju kepada Buku Jurnal Kartika. Ia pun menarik bangku dan duduk.

Ia lalu membuka buku jurnal Kartika perlahan-lahan. Satu-persatu halaman ia baca, mulai dari halaman yang berisi foto Kartika saat kanak-kanak, sampai pengalaman Kartika berpetualang mencari benda-benda bersejarah. Rick tersenyum kecil melihat kenangan manis Kartika. Sampai akhirnya ekspresi Rick berubah menjadi sedih saat Ia membuka halaman terakhir jurnal Kartika. Di halaman terakhir tertulis

Gambar.3.3. *Script scene 3*
Sumber: Dokumentasi pribadi

"There's always a treasure beneath everything"

Dibawah tulisan tersebut, terdapat 5 foto barang museum yang telah dicuri Rick. Rick lalu melirik ke 5 barang yang telah berhasil ia curi, dan melihat barang pertama. Rick menunjuk kata "Beneath" yang artinya "dibalik" lalu ia membalik barang tersebut dan mencari petunjuk. Namun tidak ada apa-apa. Hal yang sama terjadi ke 4 barang lainnya. Tidak ada apa-apa dibalik ke 5 barang tersebut.

Rick lalu mengeryitkan dahi, dan bingung apa maksud dari kata tersebut. Ia lalu menaruh salah satu barang curian dari pangkuannya, ke atas meja yang penuh dengan barang-barang Rick. Tak sengaja, siku Rick menggeser jurnal Kartika hingga terjatuh dari meja. Kemudian secara foto terlepas dari kertas jurnal kartika dan bergambar mata. Rick bingung, mengapa ada gambar mata di jurnal kartika? Ia lalu turun ke lantai untuk melihat gambar tersebut lebih jelas. Ternyata dibalik foto mata tersebut, adalah foto salah satu kelima barang yang ada di halaman terakhir Kartika. Rick lalu membalik ke 4 foto lainnya. Ia lalu terdiam sesaat, dan meneteskan air mata. Dibalik ke 5 foto barang museum ternyata adalah foto ia bersama istrinya. Makna "treasure" bukan barang-barang museum, tetapi kebersamaan mereka berdua. Rick lalu melihat ke 5 barang yang telah ia curi, terdiam sejenak, lalu tersenyum.

Gambar.3.4. *Script scene 3*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dengan membaca *script* dan menemukan detail-detail yang diperlukan didalam ruang kerja Rick. Maka penulis bisa langsung membuat daftar barang-barang yang diperlukan di dalam adegan tersebut.

3.5. Literatur

Literatur utama yang dipakai adalah teori *environment*, teori set dan properti, teori *environment* berdasarkan karakter, *time and place*, dan genre. Lalu ketiga teori utama ini didukung oleh teori bentuk dan warna.

3.6. Observasi

Dalam tahap ini penulis menggunakan data observasi terhadap film-film animasi maupun non animasi yang menerapkan *environment* yang menunjukkan karakter, *time and place*, dan genre. Penulis mengambil film 'UP!' untuk diobservasi karena pengaplikasian teori bentuk dan karakter yang begitu kuat. Berbeda dengan 'UP!', film 'Big Hero 6' justru lebih kuat mengaplikasikan teori karakter dan *time and place* pada *environment*-nya. Untuk buku *Javanese Antique Furniture and Folk Art* dan *Treasure of the National Museum*, penulis mengambil bentuk dasarnya sebagai referensi untuk diaplikasikan pada properti film 'Rick the Scavenger'.

3.6.1. UP (2009)



Gambar 3.5. “UP” oleh sutradara Pete Doctor
Sumber: <http://tiwi.io/6493f782>

Carl dan Ellie merupakan sepasang suami istri yang saling menyayangi. Ketika mereka sudah tua, Ellie akhirnya meninggal. Carl yang menyayangi Ellie, tetap menjaga rumah serta barang-barang Ellie dengan rapi. Sampai akhirnya seorang anak bernama Russel muncul di depan rumahnya, dan membawa petualangan. Tanpa disangka, buku jurnal Ellie yang sudah disimpan Carl bertahun-tahun, ternyata dapat mengubah sikap Carl diakhir cerita.

Dalam film ‘UP’, cinta Carl terhadap Ellie serupa dengan rasa cinta Rick terhadap Kartika dalam film ‘Rick the Scavenger’. Ketika seseorang ditinggal oleh orang yang dicintainya, maka ia rela melakukan hal-hal yang berbahaya dan tidak masuk akal. Sama seperti Carl yang memindahkan rumah nya dengan balon udara, dengan Rick yang mencuri barang barang museum.

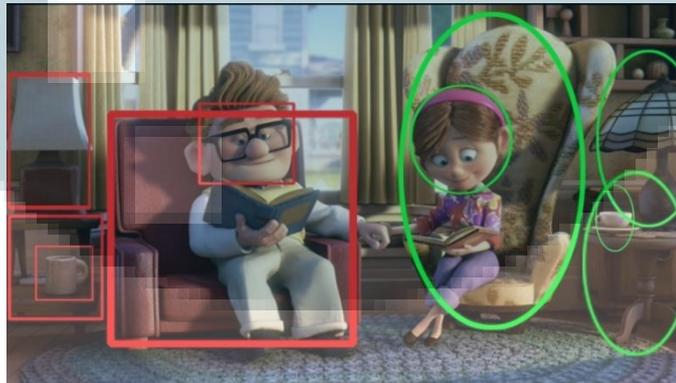
Environment di dalam film ‘UP’ juga menceritakan narasi serta berperan besar di dalam film. Hal ini terlihat dari beberapa *screenshot* yang dapat dibagi kedalam 3 bagian yaitu karakter, *time and place* dan genre.

3.6.1.1. Karakter



Gambar 3.6. Carl dan Ellie sedang membaca buku
Sumber: <https://goo.gl/kng5Dm>

Adegan diatas merupakan adegan kegiatan Carl dan Ellie di kehidupan sehari-harinya yaitu membaca buku bersama di ruang tamu mereka.



Gambar 3.7. Set dan properti Carl dan Ellie
Sumber: <https://goo.gl/kng5Dm>

Set dan properti dari gambar diatas dapat menunjukan siapa pemilik barang tersebut. Carl memiliki kursi yang kotak berwarna merah marun. Sedangkan Ellie memiliki kursi yang lebih berbentuk *curve* atau lengkungan dengan corak bunga dan daun. Di samping Ellie dan Carl terdapat barang-barang pribadi masing-masing yang dapat dibedakan. Mulai dari bentuk lampu, meja, serta cangkir yang digunakan. Carl mempunyai benda-benda yang cenderung kotak, sedangkan Ellie

lebih feminin. Bentuk-bentuk dapat melambangkan kepribadian sang karakter juga. Barang-barang di sekitar Ellie dominan berbentuk *curve* yang melambangkan sisi Ellie yang ceria. Sedangkan barang-barang disekitar Carl dominan berbentuk kotak, yang melambang kepribadian Carl yang kaku namun memberikan kesan nyaman.

3.6.1.2. Time and Place



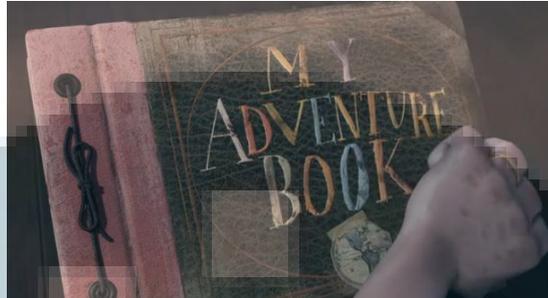
Gambar 3.8. Set dan properti ruang tamu rumah Carl dan Ellie
Sumber: <https://goo.gl/nn3UKm>



Gambar 3.9. Hasil observasi Time and Place ruang tamu
Sumber: <https://goo.gl/nn3UKm>

Walau elemen *time and place* di dalam film ini tidak begitu banyak, namun tetap ada di dalam *environment*-nya. Berikut terdapat Phonograph, yaitu alat untuk mendengarkan musik yang digunakan oleh orang jaman dulu. Serta beberapa *frame* serta corak properti yang terkesan *vintage* yang menambah kesan ‘tempo dulu’. Walau barang-barang tersebut merupakan barang lama, namun keseluruhan *environment* tetap menunjukkan bahwa kejadian ini terjadi di era sekarang.

3.6.1.3. Genre



Gambar.3.10. Cover buku *My Adventure Book*
Sumber: <https://goo.gl/O9Auv2>



Gambar.3.11. Isi buku *My Adventure Book*
Sumber: <http://tiwi.io/fe092d60>



Gambar.3.12. Isi buku *My Adventure Book*
Sumber: <https://goo.gl/zPhAR3>

Kata-kata Ellie yang terdapat pada salah satu lembar buku tersebut (gambar 3.12), menggerakkan hati Carl dan akhirnya mengubah tindakannya. Sehingga keberadaan buku ini dapat dikatakan menjadi kunci dalam cerita. Karena itulah buku ini dapat dikatakan sebagai genre dari film 'UP'. Buku ini telah menjadi *iconography* karena perannya yang besar, dari zaman dulu ketika Ellie dan Carl anak-anak, sampai mereka sudah tua.

3.6.1.4. Warna



Gambar.3.13. Momen terakhir Carl dan Ellie dan Carl setelah Ellie meninggal
Sumber: <https://goo.gl/vNglZI>, <https://goo.gl/gAfYyA>

Warna dengan dominasi merah muda/pink pada gambar pertama mengekspresikan rasa cinta yang tulus dan juga rapuh. Warnanya tidak mencolok mata, dan memberikan kesan lembut. Sedangkan untuk gambar dibawahnya, merupakan gambar yang menceritakan kehidupan Carl setelah Ellie pergi. Warnannya didominasi oleh warna biru pucat. Yang bisa diartikan melambangkan kesedihan.

3.6.2. Big Hero 6



Gambar.3.14. Poster film '*Big Hero 6*'
Sumber: <https://goo.gl/TfgBLB>

'*Big Hero 6*' merupakan sebuah film mengenai Hiro, bocah jenius yang berusia 15 tahun. Ia tinggal bersama kakaknya, Tadashi dan tantenya. Sejak kematian Tadashi, Hiro akhirnya memodifikasi Baymax, robot buatan Tadashi, menjadi robot yang dapat memerangi kejahatan. Hiro pun berniat membalaskan dendam atas kematian kakaknya yang diduga dibunuh secara sengaja oleh seorang penjahat.

Dalam environment '*Big Hero 6*', set dan properti, dapat menceritakan karakter, *time and place* serta genre seperti film '*UP*'

3.6.2.1. Karakter

Berikut merupakan contoh penerapan teori karakter pada kamar tokoh utama film Big Hero 6 pada karakter Hiro dan Tadashi.



Gambar 3.15. Kamar Hiro
Sumber: <http://tiwi.io/2ef1e7b1>



Gambar 3.16. Penerapan karakter dalam Kamar Hiro
Sumber: <http://tiwi.io/2ef1e7b1>



Gambar 3.17. Kamar Tadashi
Sumber: <http://tiwi.io/75ef8b5d>



Gambar 3.18. Penerapan Karakter pada Kamar Tadashi
Sumber: <http://tiwi.io/75ef8b5d>

Environment pada kamar Hiro dan Tadashi dapat dilihat mencerminkan karakteristik mereka. Seperti kamar Hiro yang berantakan, lebih liar, tidak tertata. Namun tetap terlihat, *interest* apa yang ia sukai. Seperti adanya *action figure*, sepak bola, serta beberapa alat untuk Hiro bereksperimen. Sedangkan untuk Tadashi, kamarnya lebih rapi dan tertata dibandingkan kamar Hiro. Di kamar Tadashi juga terlihat *interest* atau hobi Tadashi seperti bermain skateboard, sepeda. Serta terlihat bahwa Tadashi juga melakukan penelitian atau proyek yang terlihat di pojok kiri ruangnya. Ia juga mempunyai banyak medali yang berarti Tadashi merupakan anak yang cukup pintar dan berprestasi. Setelah melihat kamar Tadashi maupun kamar Hiro, set dan properti di dalam ruangan dapat menggambarkan kepribadian karakter, tanpa karakter harus berada di dalam ruangan tersebut.

3.6.2.2. Time and Place



Gambar 3.19. Environment 'Big Hero 6', Port of San Fransokyo
Sumber: <http://tiwi.io/6ad9218e>



Gambar 3.20. Penerapan Environment 'Big Hero 6', Port of San Fransokyo
Sumber: <http://tiwi.io/6ad9218e> , <https://goo.gl/Is805z> , <https://goo.gl/kRBO3C>



Gambar 3.21. Environment 'Big Hero 6', Rumah Hiro
Sumber: <http://tiwi.io/b3491941>

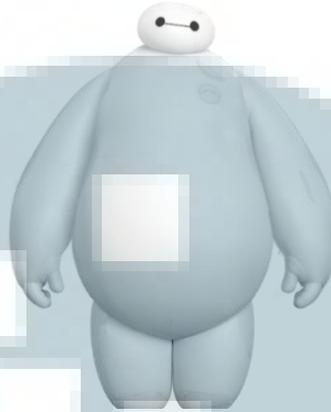


Gambar 3.22. Penerapan *Environment 'Big Hero 6'*, Rumah Hiro
Sumber: <http://tiwi.io/b3491941>, <https://goo.gl/JKnpN7>, <https://goo.gl/adGgxE>

Lokasi dalam film '*Big Hero 6*' merupakan kota San Fransokyo yang merupakan gabungan dari San Fransisco dan Tokyo. Hal ini terlihat pada bangunan - bangunannya yang menggabungkan elemen kedua kota tersebut. Contohnya pada bangunan Port of San Fransokyo, bangunannya port berasal dari Port of San Fransisco, namun atapnya memiliki aksent Tokyo. Hal itu sama seperti pada gambar rumah, yang strukturnya merupakan tipe bangunan amerika, namun atapnya diberi aksent Tokyo. Hal ini menegaskan bahwa dengan melihat *environment*-nya, lokasi dari film '*Big Hero 6*' sudah menceritakan dengan jelas lokasinya.

U M N

3.6.2.3. Genre



Gambar 3.23. Icon 'Big Hero 6', Baymax.
Sumber: <http://tiwi.io/e71f7b34>

Dalam film 'Big Hero 6', *iconography* di dalam film ini adalah Baymax. Penonton yang pernah menonton 'Big Hero 6', pasti akan langsung mengetahui Baymax berasal dari 'Big Hero 6'. Karena keberadaannya yang sangat penting di dalam film. Baymax merupakan robot yang dikembangkan oleh Tadashi (kakak Hiro) dan setelah kematian Tadashi, Hiro yang mengembangkan Baymax sehingga dapat bertarung memberantas kejahatan. Pada penghujung film pada akhirnya Baymax menjadi penyelamat Hiro yang dihadap bahaya. Sehingga akhirnya Hiro menyadari bahwa keberadaan Baymax seperti menggantikan keberadaan kakaknya.

3.6.3. Buku Javanese Antique Furniture and Folk Art

Buku ini berisi referensi dan inspirasi *furniture* Jawa-Belanda. Jika diperhatikan banyak lambang bunga lotus serta menggunakan elemen kayu dan terdapat ukiran-ukiran dari yang sederhana.



Gambar 3.24. Furniture khas Jawa
 Sumber: Buku *Javanese Antique Furniture and Folk Art*

Pada buku ini penulis mengaplikasikan bentuknya ke dalam proses eksplorasi untuk mendesain ruangan Rick dan Kartika. Gambar-gambar diatas meliputi meja, kursi belajar, corak-corak pada furniture Jawa, serta terdapat patung sepasang suami istri yang dapat diaplikasikan ke salah satu barang curian Rick untuk mendukung narasi cerita secara tersirat. Selain itu, dalam buku *Javanese*

Antiwue Furniture and Folk Art juga dijelaskan bahwa terdapat banyak motif bunga lotus yang diaplikasikan.

3.6.4. Treasure of the National Museum, Jakarta.



Gambar 3.25. *Gold Hat, Gold Bowl, Grave maker* dan *Banten Crown* (kiri-kanan).
Sumber: Buku *Treasure of the National Museum, Jakarta*

Barang diatas merupakan *Gold Hat* yang berasal dari Toraja yang dipakai oleh orang yang berstatus penting. Setelah itu adalah *Ramayana Bowl* yang berasal dari Woboyo. Lalu ada *Grave Maker* yang merupakan batu nisan yang berasal dari Buton. Kemudian ada mahkota yang berasal dari daerah Banten, yang pernah dipakai oleh Sultan Maulana Hassanudin pada tahun 1552.

Bentuk dasar barang-barang ini nantinya akan disederhanakan dan diaplikasikan kedalam bentuk barang curian Rick di dalam film '*Rick the Scavenger*'.

3.6.5. Jurnal

Referensi jurnal diperlukan untuk menemukan desain jurnal yang tepat untuk desain jurnal Kartika Ayu yang berisi foto-foto dan catatan hidup milik Kartika.



Gambar 3.26. Referensi Jurnal Kartika

Sumber: <https://goo.gl/xm6zzG>, <https://goo.gl/HOonU8>, <https://goo.gl/G8dX3L>,
<https://goo.gl/XmUHUL>, <https://goo.gl/NQ8GMo>, <https://goo.gl/LvA0pb>,
<https://goo.gl/eWtUHP>, <https://goo.gl/5TrgJf>, <https://goo.gl/CAjecQ>,



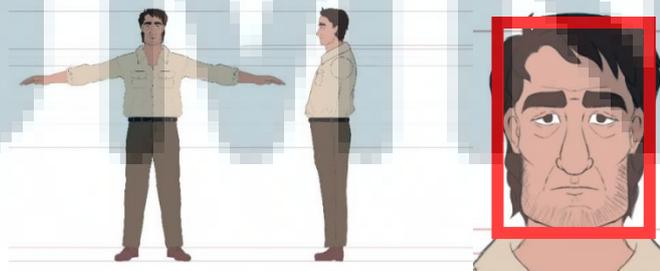
Gambar 3.27. Referensi Jurnal Kartika

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.6.6. Karakter

Karakter merupakan faktor yang penting untuk merancang set dan properti dikarenakan set dan properti akan menjelaskan kepribadian karakter serta identitas karakter. Berikut merupakan visual karakter Rick van Brandes dan Kartika Ayu.

1. Rick van Brandes



Gambar 3.28. Karakter Rick

Sumber: Dokumentasi pribadi

Karakter Rick merupakan karakter yang pendiam, introvert dan merupakan seorang arkeolog. Semenjak kematian istrinya, Rick tidak menjaga penampilan serta tidak memperhatikan lingkungan disekitarnya. Walaupun Rick tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya, ia tetap membiarkan area kerja Kartika Ayu tetap rapi dan tertata. Bentuk fisiologis dari muka Rick mengambil dasar bentuk kotak yang mencerminkan dirinya yang kaku dan tertutup.

2. **Kartika Ayu**

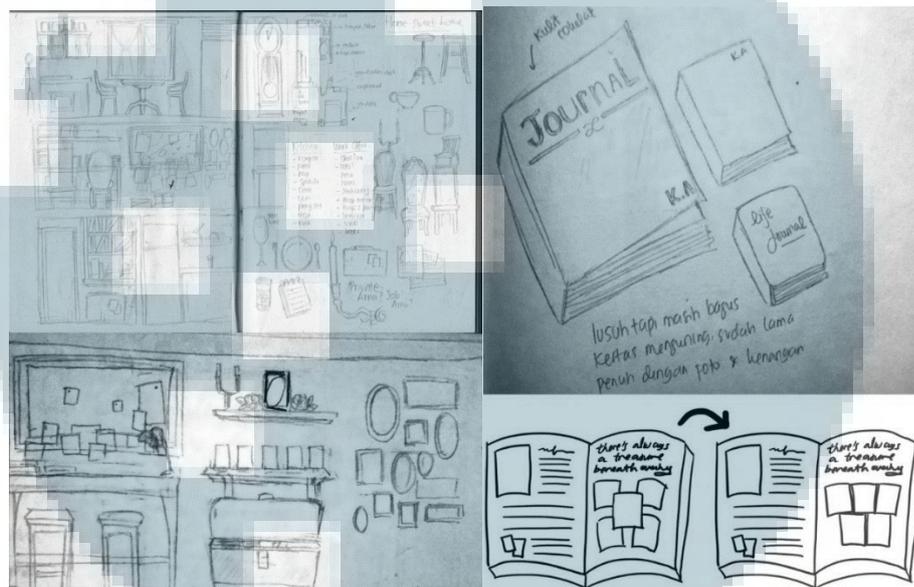


Gambar 3.29. Karakter Kartika Ayu
Sumber: Dokumentasi pribadi

Karakter Kartika Ayu merupakan karakter yang lembut dan pemalu. Sama seperti Rick, Kartika Ayu juga merupakan sebuah arkeolog. Namun sayangnya umurnya tidak bertahan lama karena penyakit alerginya. Bentuk fisiologis dari wajah Kartika sendiri memakai bentuk lonjong menyerupai lingkaran yang mencerminkan kepribadiannya yang hangat.

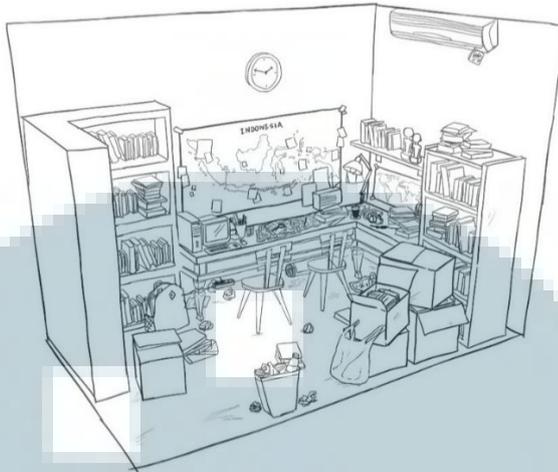
3.7. Eksplorasi Visual

Berikut merupakan eksplorasi penulis mencakup seluruh set dan properti yang berada di ruang kerja Rick. Eksplorasi visual terus berkembang diimbangi dengan literature serta hasil dari observasi yang di dapatkan penulis.



Gambar 3.30. Sketsa awal ruang kerja Rick dan jurnal Kartika Ayu
Sumber: Dokumentasi pribadi

Jurnal Kartika dibuat sesederhana mungkin, dan difokuskan kepada foto yang berada di dalamnya, karena foto tersebut akan memberikan informasi kepada penonton tentang narasi film. Pada halaman terakhir jurnal yang ditunjukkan nanti, terdapat 5 foto yang merupakan foto ke 5 barang curian Rick, namun begitu dibalik, ke 5 foto tersebut dapat disatukan menjadi sebuah gambar besar yang merupakan gambar Rick beserta istrinya.

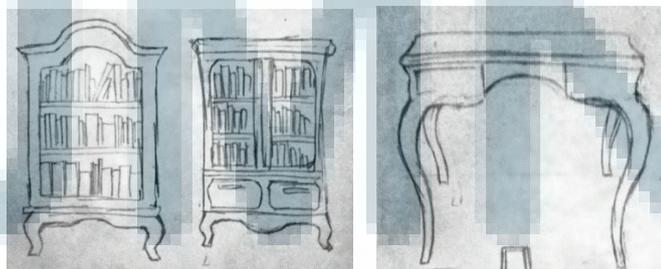


Gambar 3.31. Sketsa *environment* ruang kerja Rick setelah melakukan observasi
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.32. Sketsa *environment* properti Rick dan Kartika
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Properti Kartika mengalami perubahan dari bentuk dasar kotak menjadi *curve* dengan diterapkannya teori bentuk dan karakter pada benda yang dimiliki Kartika.



Gambar 3.33. Sketsa Furniture Kartika
 Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3.34. Sketsa siluet ke 5 barang curian
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Sketsa siluet ke 5 barang curian berdasarkan referensi dari *buku Buku Treasure of the National Museum, Jakarta* dan *Buku Javanese Antique Furniture and Folk Art*.



Gambar 3.35. Percobaan suasana warna yang berbeda pada ruang kerja Rick
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar disebelah kiri yang bernuansa kuning-oranye lebih memberikan kesan hangat dibandingkan dengan gambar sebelah kanan yang bernuansa biru yang memberikan kesan dingin