



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

Film pendek yang berjudul “*Memoir*” bergenre drama psikologi karya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan Desain Komunikasi Visual dengan peminatan *Cinematography*. Set dan props dalam film “*Memoir*” di susun secara tidak beraturan sesuai dengan elemen desain yang mengacu pada buku *Visual Grammar*. Set dan props akan difokuskan di ruang tamu dan kamar tidur.

Metode penelitian yang digunakan pada laporan ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah penggunaan data dalam bentuk kata-kata dan gambar, bukan dalam bentuk angka. Dari pendekatan tersebut, penulis memperoleh teori-teori dan pengumpulan dokumen untuk memperkuat desain yang berkaitan dengan film pendek yang berjudul “*Memoir*”.

3.1.1. Sinopsis

Film “*Memoir*” bercerita tentang seorang dokter kardiologis Indonesia terkenal bernama Patrick yang menghidap penyakit mental yaitu penyakit *hoarding disorder*. Penyakit tersebut muncul setelah meninggalnya istrinya Patrick yang bernama Anastasia karena kecelakaan. Karier Patrick turun dratis setelah beliau dituduh telah membunuh istri dari salah satunya pasiennya. Teman baik Patrick yang bernama Jason bekerja sebagai wartawan ingin membantu Patrick namun berakhir dengan sedih.

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis pada film “*Memoir*” menjabat sebagai *Production designer*, dimana memiliki tanggung jawab dalam bidang *art* terutama dalam mendesain lokasi film yang fokus pada ruang tamu dan kamar tidur.

3.2. Proses kerja

Jobdesk sebagai *Production designer* pada film pendek “*Memoir*”, penulis melakukan tahapan metodologi dalam proses kerja untuk mendesain set dan props.

3.2.1. Membaca script

Membaca dan mengerti apa isi dalam *script* adalah tahapan yang terpenting sebelum memulai merancang desain. Dari membaca *script* seorang desainer bisa mengambil informasi dan *3D character* dalam *script*.

Di dalam *script* “*Memoir*” penulis mendapatkan *mood* menjijikan yang dihasilkan oleh karakter utamanya karena karakter utama di dalam *script* mengidap penyakit mental *hoarding*. Penyakit *hoarding* ini mendominasi jalan ceritanya film “*Memoir*”.

3.2.2. Menganalisa Hoarding disorder

Setelah membaca *script* tahap berikut yang harus dilakukan oleh penulis adalah mencari tahu dan informasi tentang penyakit *hoarding disorder*. Dari riset yang didapatkan oleh penulis tempat tinggal seorang *hoarder* sangat berantakan dikarenakan mereka suka menaruh barang obsesi mereka di tempat yang mereka bisa lihat dan seterusnya. Dari informasi tersebut, penulis mendapatkan konsep desain yang tidak beraturan untuk set dan props di film “*Memoir*”. Tidak beraturan ini diriset kembali dan menemukan elemen desain yaitu *Informal structure*, *Repetition and frequency/rhythm*, *overlapping*, *distance*, *amount/dominance*, *space*, *weight*, dan *position*.

3.2.3. Script breakdown

Langkah berikut setelah melakukan analisa adalah membuat *script breakdown*. Tujuan membuat *script breakdown* adalah mempermudah *crew* film bekerja. *Script breakdown* yang penulis buat hanya untuk tim *art*. Dengan adanya *script breakdown* semua kebutuhan *art* tersusun rapi dan jelas. Penulis menggunakan aplikasi *excel microsoft* untuk membuat *script breakdown*.

Scn	IE	D/N	Loc	Action	Characters	Ward	MU/H	Propi/Ait	Hand prop	Notes	notes from director	notes from produce
1	I	D	Rumah Patrick	Patrick berlutut dan mengais mengais	Patrick, police, pengacara, wartaman, warga	t-shirt rumah, boxer	natural, berminyak, anxiety	sampah, TV, teddy bear, barang apapun	teddy bear/guci abu	barang apapun adalah barang perempuan, mostly barang perempuan		
1A	I	D	Rumah Patrick	patrick found pembalut bekas lalu menyium	Patrick, police, pengacara, wartaman, warga	t-shirt rumah, boxer	natural, berminyak, anxiety	sampah, TV, teddy bear, barang apapun, packaging pembalut	pembalut bekas			
1B	I	D	Rumah Patrick	polisi mendobrak pintu	Patrick, police, pengacara, wartaman, warga	t-shirt rumah, boxer, seragam polisi	natural, berminyak, anxiety	sampah, TV, teddy bear, barang apapun, smoke gun	pembalut bekas			

Gambar 3. 1 Contoh *script breakdown art*

3.2.4. Merancang Konsep Desain Set dan props

Setelah melakukan riset, yang dilakukan berikutnya adalah merancang konsep desain. Penulis merancang konsep desain *set dan prop* sesuai dengan penyakit mental Patrick yaitu *hoarding*. Keadaan rumah seorang *hoarder* yang penulis temukan adalah dipenuhi oleh barang yang letaknya tidak beraturan. Tidak beraturan ini menjadi fokus desain penulis yang mencangkup pada ruang tamu dan kamar tidur Patrick.

3.3. Acuan

Untuk memperkuat desain set dan props dalam film pendek *Memoir* penulis menggunakan beberapa film referensi. Referensi tidak harus dalam bentuk film, referensi bisa saja bersasal dari foto, dan multimedia lainnya. Dengan menggunakan referensi, penulis mendapatkan inspirasi dan mengeksplor hal-hal yang baru.

Pemakaian boneka beruang pada film *Memoir* mengacu pada film *Ted* dan *Sleepless In Seattle*. Di film *Ted* karakter boneka beruang adalah sahabatnya karakter utama manusia yang bernama John. Pada film *Sleepless In Seattle*, boneka beruang merupakan penghubung antara Sam dan Annie.



Gambar 3. 2 Sumber dari http://images4.static-bluray.com/reviews/7176_1.jpg



Gambar 3. 3 Sumber dari <https://typeset-beta.imgix.net/rehost%2F2016%2F9%2F13%2F93b3fcc0-a27e-4f3e-a44b-53ca2caa8880.jpg>

Penulis mendapatkan acuan untuk mendesain ruang tamu dan kamar tidur dari artikel seorang pria yang bernama Richard Wallace. Beliau adalah seorang *hoarder* yang terparah didunia. Walaupun set dan props pada film *Memoir* tidak sebanyak rumah Richard, namun dengan melihat foto isi rumah Richard, penulis mendapatkan bayangan.



Gambar 3. 4 Sumber dari <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2076822/Richard-Wallace-hoarded-rubbish-seen-space.html>

3.4. Temuan

Syuting film pendek "*Memoir*" tidak dilakukan di studio namun penulis dan *crew* film lainnya memilih untuk syuting di lokasi. Kami melakukan *hunting* lokasi yang sesuai dengan konsep desain dan juga *script*. Kami mendapatkan kendala pada saat *hunting* lokasi karena hampir semua pemilik rumah tidak mengizinkan rumahnya di set kotor. Oleh karena itu kami melakukan syuting di rumah salah satu dari *crew* film. Sebelum menata set dan props, penulis meminta izin kepada pemilik rumah.

Penulis melakukan set lokasi di tahap *pre-production* dan di *production* penulis hanya menjaga dan memperhatikan set dan props yang sudah di set saat *pre-production*. Kendala yang didapatkan oleh penulis adalah penulis tidak bisa bebas menata properti yang diinginkan karena pemilik rumah tidak mau properti mereka seperti sofa dan barang lain nya kotor dan bau. Sehingga yang penulis lakukan adalah memisahkan sampah basah dan sampah kering dan hasilnya adalah set kekurangan sampah sehingga *mood* yang ingin didapatkan kurang maksimal. Penulis melakukan pengurangan tahun Patrick mengidap *hoarding* sehingga jumlah barang yang harus dikumpulkan menjadi lebih sedikit. Jumlah barangnya seorang *hoarder* dilihat dari jumlah tahun mereka mengidapnya. Penulis juga harus menata set ulang karena pemilik rumah tidak ingin barang properti seperti sampah dibiarkan begitu saja yang dapat menghasilkan berbau tidak sedap serta waktu *talent* yang tidak konduktif. Alhasil set hari pertama dengan hari berikutnya berbeda. Tetapi karena didalam *script* hari nya berbeda, perubahan posisi barang tidak terlalu mencolok karena ada barang lain nya di sekitar barang tersebut.

UMMN