

durasi film masih belum pasti. Manual skenario Field memperkenalkan konsep ini dan memengaruhi banyak penulis skenario, hingga dianggap sebagai "Alkitab" bagi para penulis (Field, 1979). Konsep ini sudah disebutkan sebelumnya oleh Nash & Oakey (1978) yang merekomendasikan babak pertama sebagai "masalah yang diperkenalkan", babak kedua sebagai "konflik yang tidak bisa diselesaikan", dan babak ketiga sebagai "solusi terhadap masalah". Field (1977) kemudian menggambarkan babak I sebagai "Awal", babak II sebagai "Konfrontasi", dan babak III sebagai "Resolusi" (Thompson, 1999). Menurut Bordwell (2023) babak pengenalan adalah titik awal yang sangat penting dalam cerita, di mana segalanya dimulai dan biasanya diawali dengan latar belakang cerita. Babak II yaitu konfrontasi adalah bagian terpanjang dalam sebuah film, di mana tokoh utama berusaha menyelesaikan masalah yang telah dihadapinya sejak awal. Pada tahap ini, cerita mulai berubah arah, seringkali karena tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama atau pendukung. Babak III sebagai penutup adalah bagian akhir yang mencakup klimaks, yaitu puncak dari konflik atau pertarungan terakhir. Ini adalah momen penting sebelum cerita berakhir, di mana ketegangan mencapai puncaknya. Dari permulaan hingga penutup, karakter, masalah, tujuan, serta aspek ruang dan waktu dikembangkan dan menjadi inti dari keseluruhan alur cerita.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film fiksi berjudul *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* berdurasi 21 menit. Film ini bergenre romansa komedi dengan aspek rasio 16:9. Film ini berkisah tentang pertemuan antara Bimo dan Clara, sepasang mantan kekasih yang menghabiskan hari bersama setelah mereka tanpa sengaja bertemu kembali.

Konsep Karya

Film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* bertujuan untuk menunjukkan bahwa cinta dapat membuat orang menjadi bodoh dan terkelabui. Film ini dikemas dengan konsep *live action* berfokus pada hubungan dan permasalahan dua karakter secara

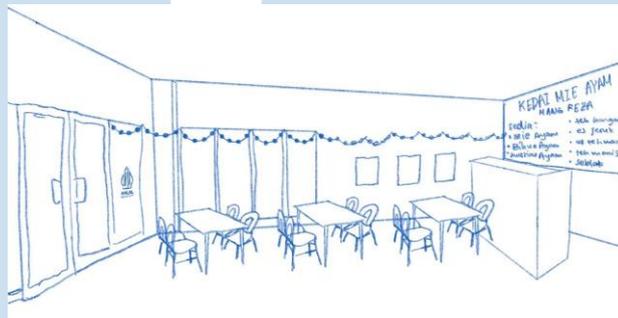
romantis. Acuan *setting* dan properti dari film ini adalah film “*La La Land*”, “*Oh My Girl*”, “*Parasite*”, dan “*Purnama di Terminal Tiga*”. Film fiksi romansa identik dengan penggunaan warna dan properti cerah dan hangat. Pada film ini penulis menggunakan skema warna analogus hijau ke merah yang bertujuan untuk menggambarkan kehangatan dan cinta. Penulis juga menggunakan properti yang memberikan simbolis visual untuk menambah kedalaman emosional pada film romansa.

Tahapan Kerja

Dalam proyek film ini, peran penulis sebagai *production designer* dimulai dengan mengadakan pertemuan bersama sutradara untuk memahami konsep cerita dan suasana yang ingin dicapai. Setelah itu, penulis mulai melakukan penelitian dan mencari ide-ide kreatif untuk *setting*, kostum, dan properti. Salah satu metode yang digunakan adalah menonton beberapa film populer yang mengandung semiotika pada propertinya. Salah satu film yang penulis temukan adalah film *Parasite* (2019), menceritakan tentang kesenjangan sosial yang dialami oleh keluarga Park dan keluarga Kim. Sutradara dari film *Parasite* yaitu Bong Joon Ho menggunakan batu sebagai makna denotasi yang memberikan makna konotasi awal kehidupan yang dijalani oleh Keluarga Kim dan menggunakan tangga makna denotasi yang memberikan makna konotasi adanya kesenjangan sosial yang terjadi.

Melalui penelitian dan pencarian referensi yang sudah penulis lakukan, penulis melakukan pengembangan konsep visual dengan memilih palet warna menggunakan warna analogus yaitu hijau ke merah. Warna analogus dipilih untuk mendapatkan *mood* warna yang lembut dan perubahan warna hijau ke merah membangkitkan perasaan. Menurut Ryan dan Lenos (2020) merah sering dikaitkan dengan cinta dan kehangatan, warna hijau dikaitkan dengan kedamaian dan keindahan. Penulis memilih kostum yang sederhana namun tetap memberikan identitas pada karakter. Selanjutnya penulis membuat sketsa *set* dan menyiapkan properti yang sudah ditentukan. Pembuatan sketsa dimulai dengan melakukan riset lokasi yang sesuai dengan cerita di daerah Tangerang menggunakan Google sebagai

mesin pencari. Bersama kelompok, penulis menemukan sebuah kafe yang cocok dengan suasana *set* yang diinginkan. Selain itu kami juga berusaha mencari *set* lainnya dengan bertanya kepada teman dan koneksi kami, serta menelusuri jalanan sekitar Tangerang untuk menemukan lokasi yang sesuai untuk pengambilan gambar. Setelah menemukan beberapa lokasi yang memungkinkan penulis mulai menggambar *set* desain yang ingin dibangun yaitu tempat makan.



Gambar 1.1 Sketsa *set* desain tempat makan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian penulis bersama dengan kelompok memilih dan menetapkan lokasi yang sesuai dengan konsep artistik yang sudah dibuat dengan datang dan melakukan observasi pada lokasi-lokasi tersebut. Lokasi-lokasi yang digunakan adalah kafe, rumah, jalan raya, ruko kosong, halte busway, dan pasar lama. Ketika berada di lokasi tersebut penulis mulai bekerja sama dengan DOP untuk mendiskusikan letak dan tata ruang yang masuk ke dalam *frame* nantinya. Penulis mengukur ruangan-ruangan yang akan digunakan menggunakan meteran dan mencatatnya. Setelah lokasi sudah ditentukan, penulis bersama dengan kelompok mulai membersihkan ruko kosong untuk dijadikan sebagai *set* tempat makan. Sketsa *set* yang sebelumnya dibuat penulis sesuaikan dengan lokasi-lokasi yang sudah dipilih. Seminggu sebelum proses pengambilan gambar penulis menata dan mendesain *set* yang dengan berpacu pada sketsa *set*. Penulis mendesain poster untuk digunakan di *set* tempat makan, poster yang didesain menggunakan kata-kata yang lucu untuk menambah unsur komedi.