

kabinet dapur dan juga beberapa properti pendukung untuk menggambarkan konsep dapur.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek berjudul “Pedes atau Enggak?” ini merupakan sebuah film pendek yang diproduksi oleh *Production House* Persepsi Film. Film pendek ini mengusung sebuah tema tentang kontrol dan memiliki genre *family drama*. Durasi yang dimiliki oleh film ini adalah kurang lebih 15 menit. Film ini memiliki cerita tentang seorang ibu bernama HANNA (38) yang bekerja sebagai konten creator kuliner dan juga food reviewer. Hanna juga memiliki seorang anak perempuan bernama BELLA (15).

Suatu ketika, Hanna mendapatkan tawaran untuk melakukan kompetisi *review* dari sebuah *brand* makanan pedas bersama dengan anaknya. Tanpa berpikir panjang Hanna pun menerima tawaran tersebut dikarenakan Hanna juga membutuhkan uang untuk membiayai sekolah Bella. Tetapi, Hanna harus menerima fakta yang buruk yakni anaknya selama ini tidak makan pedas. Hal ini membuat Hanna murka dan juga memaksa Bella untuk bisa makan pedas dengan cara melatih Bella untuk makan makanan pedas. Namun hasilnya tidak memuaskan, sampai pada hari kompetisi dimulai pun Bella masih tidak dapat makan pedas.

Konsep Karya

Film “Pedes atau Enggak?” (2024) ini memiliki latar waktu di tahun 2020 dan juga tahun 2001. Latar tempat yang digunakan adalah di sebuah rumah dengan desain *modern* minimalis yang berada lingkungan perkotaan besar yang memiliki karakteristik mobilitas yang tinggi. Selain itu, kondisi status sosial yang diterapkan pada film ini adalah status sosial menengah ke atas. Sehingga, desain yang digunakan pada interior rumah tahun 2020 di film ini memiliki karakteristik *modern architecture*. Istilah *modern* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki pengertian sebagai sesuatu yang baru atau kekinian.

Dalam hal ini adalah seperti *furniture* dengan desain dan teknologi masa kini. Sedangkan, pada desain interior rumah yang digunakan pada ruang makan tahun 2000-an di film ini lebih banyak menggunakan properti klasik. Adanya perbedaan kebutuhan set dan properti dari dua periode waktu yang berbeda ini, digunakan untuk menggambarkan dua karakter yang berbeda. Karakter Marco dan Hanna mempunyai karakteristiknya tersendiri. Untuk karakter Hanna, secara *3d character* dapat didefinisikan sebagai tokoh yang rapih, bersih, dan menyukai segala sesuatu yang serba terkontrol. Sedangkan pada tokoh Marco dapat didefinisikan sebagai tokoh yang menyukai hal-hal ornamental antik dengan tekstur kayu.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:

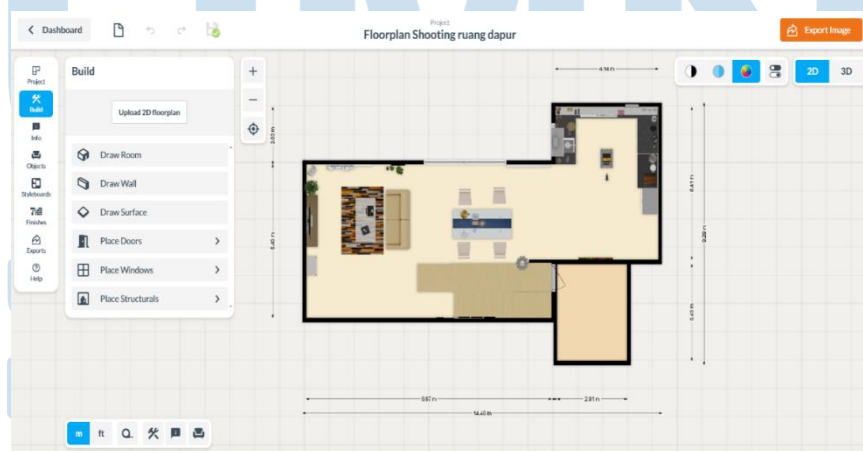
Sebagai *production designer*, penulis pada masa pra produksi secara keseluruhan bertanggung jawab penuh dalam merancang visual keseluruhan set pada film atas visi yang ingin direalisasikan dari sutradara. Sebagai tahap awal penulis berdiskusi bersama dengan sutradara untuk menentukan ide ataupun gagasan yang akan diimplementasikan terhadap aspek visual pada film seperti latar waktu yang terjadi dalam cerita, kondisi sosial, dan lainnya dengan cara mencari berbagai macam referensi dari beberapa film. Setelah itu, penulis bersama sutradara memutuskan untuk menciptakan dua set yang berasal dari dua *timeline* waktu yang berbeda, yakni antara waktu di tahun 2020 dan tahun 2000 awal. Setelah itu, penulis melakukan observasi dengan melihat foto-foto referensi interior khas tahun 2000-an melalui internet dan juga dari rumah era 2000-an di lingkungan sekitar. Tidak lupa, penulis juga melakukan proses untuk membedah *3d character* dari masing-masing tokoh yang memiliki kontrol terhadap ruangan masing-masing untuk merancang rancangan produksinya.

Setelah melakukan observasi, penulis membuat *moodboard* yang nantinya akan digunakan sebagai gambar acuan ataupun kiblat untuk melakukan desain set dan juga menentukan properti apa saja yang akan dibutuhkan. Saat *script* sudah

selesai, penulis mulai membaca *script* dan melakukan analisis untuk melihat lokasi yang sekiranya dibutuhkan sebagai tempat utama kejadian dalam cerita dan menentukan barang apa saja yang harus dibutuhkan pada masing-masing adegan.

Setelah itu, penulis membuat *art breakdown* dan mengajukan proposal pemilihan tempat kepada sutradara. Penulis bersama dengan sutradara dan produser kemudian melakukan *hunting* lokasi rumah yang sesuai dengan konsep dan juga memenuhi kebutuhan visual. Sesudah menentukan lokasi yang dipilih, penulis kemudian melakukan riset mengenai properti apa saja yang sekiranya kurang ataupun tidak ada di lokasi tersebut dan melakukan *list*. Setelah melakukan *list* properti, penulis melakukan *hunting* properti untuk mencari barang-barang yang akan digunakan sebagai properti pelengkap pada set.

Penulis mencari properti di beberapa tempat seperti tempat khusus jualan barang antik, hingga ke pusat perbelanjaan yang menyediakan barang-barang furniture rumah tangga. Setelah mendapatkan semua properti yang dibuat, penulis kemudian membuat denah *3d floorplan* secara digital untuk melakukan simulasi terhadap konsep visual dari set dan properti yang akan digunakan. Pada rancangan denah *3d* ini, penulis mencoba untuk mensimulasikan meletakkan berbagai macam properti dan mendesain ruangan bersama dengan sutradara berdasarkan konsep *moodboard* yang telah dibuat. Peletakkan properti ini juga dibuat mengikuti komposisi visual yang sudah ditentukan oleh *director of photography*.



Gambar 3.1. *Floorplan* denah ruang dapur

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.2. *Floorplan* denah ruang makan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. Denah 3d ruang dapur

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Denah 3d ruang makan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Produksi:

Saat di proses produksi, penulis secara langsung melakukan penataan tempat set di lokasi yang dirancang sesuai dengan konsep *moodboard* dan juga berdasarkan *floorplan* yang sudah dibuat. Selain itu, penulis juga bertugas untuk memindahkan berbagai macam properti ke tempat yang sesuai dengan konsep dan mengaplikasikannya ke dalam set. Saat proses *shooting* dimulai penulis harus bertanggung jawab atas keseluruhan properti yang ada agar selalu *continuity* di setiap *scene* dan juga *shot*. Penulis juga bertanggung jawab dalam mengontrol keseluruhan departemen *art* yang terdiri dari *set decorator* dan *set dresser*.

Jika terjadi *take* ulang, maka penulis harus meletakkan kembali properti-properti yang sudah berpindah posisi ke letak awalnya. Penulis juga dibantu oleh *assistant art director*, dan juga *set dresser* selama proses *shooting* berlangsung. Di akhir proses produksi, penulis juga bertugas untuk membereskan semua properti yang digunakan dan menata ulang set seperti aslinya.

3. Pascaproduksi:

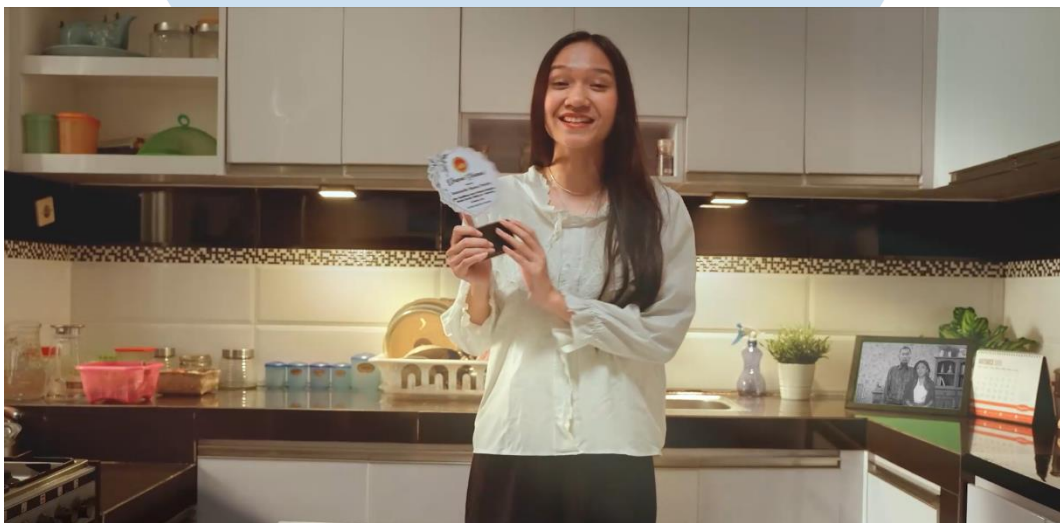
Pada proses pascaproduksi, penulis melanjutkan revisi pada penulisan *list art breakdown*, dan juga melakukan *budgeting* dari divisi *art*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berdasarkan penjabaran yang telah penulis tulis di atas, pada bab ini penulis akan melakukan analisa terhadap perancangan visualisasi set dan properti berdasarkan teori *3d Character*.

4.1.1. *3d Character* tokoh Hanna



Gambar 4.1. Karakter Hanna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tokoh pertama yang terdapat pada film ini bernama Imanuella Hanna Pratiwi. Hanna berperan sebagai seorang ibu berkebangsaan Indonesia dengan keturunan Belanda yang berusia 38 tahun. Secara aspek fisiologi, tokoh Hanna memiliki tinggi 172cm dan berat badan 50kg. Ciri-ciri fisik lain yang Hanna miliki adalah memiliki rambut panjang berwarna hitam, kulit berwarna kuning langsung, mata dengan warna