

Dimensi Psikologi merupakan dimensi gabungan dari fisiologi dan sosiologi yang membahas karakteristik dari karakter seseorang. Dimensi psikologi mencakup beberapa faktor seperti:

- a. Kehidupan percintaan
- b. Ambisi
- c. Hal yang membuat frustrasi
- d. Watak
- e. Sikap terhadap dunia
- f. Extrovert/introvert/ambivert
- g. Kualitas

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

*Montir Panggilan* (2024) merupakan film pendek yang diproduksi oleh Aquila Visual dan disutradarai oleh Reza Rizqy dengan durasi 11 menit dan menggunakan format DCI 4K dengan rasio 16:9. Film ini memiliki tema tentang perubahan dari karakter utama bernama Taufiq yang selalu diperlakukan tidak baik dari majikannya bernama Arga. Genre pada film ini yaitu drama, karena film ini mengandung unsur kehidupan seorang asisten rumah tangga yang ingin dihargai oleh majikannya.

Film *Montir Panggilan* menceritakan seorang pemuda berumur 25 tahun bernama Taufiq yang bekerja sebagai asisten rumah tangga di sebuah rumah besar dengan gaya bangunan tua pada waktu libur hari raya Idul Fitri. Taufiq melakukan pekerjaan ini demi memperbaiki kondisi hidupnya. Sehari – hari Taufiq selalu dikritik oleh Arga mengenai pekerjaannya di rumah tersebut seperti etika kerja, cara kerja dan pengaruh kerja Taufiq dalam kehidupan Arga.

Suatu hari Arga sudah tidak tahan dengan sikap Taufiq yang selalu melakukan kesalahan di mata Arga. Hingga Arga mengancam untuk memecat Taufiq dan mengancamnya untuk mencari penggantinya yang membuat Taufiq merasa tidak dihargai dan tidak menyukai sikap Arga terhadapnya. Taufiq

memperbaiki motor Arga secara paksa. Setelah selesai memperbaiki motor, Taufiq kembali ke ruang tamu dan duduk berhadapan dengan Arga. Taufiq menatap Arga penuh amarah dengan tujuan untuk melakukan pembalasan terhadap perlakuan Arga kepadanya.

### **3.2. Konsep Karya**

Sebagai desainer produksi, pada film *Montir Panggilan* penulis merancang dan menerapkan set dan properti ruang tamu untuk menggambarkan *3D Character* Arga. Penulis menggunakan kelas sosial dan kepercayaan Arga sebagai landasan perancangan dan penerapan set ruang tamu Arga. Penulis mengisi set ruang tamu Arga dengan properti yang menggambarkan *3D Character* Arga.

### **3.3. Tahapan Kerja**

1. Dalam tahapan proses ini yang pertama adalah pra produksi yang dapat penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Ide atau gagasan

Penulis membaca *final script* yang telah diberikan. Setelah itu penulis menganalisis naskah dan karakter untuk menyesuaikan naskah berdasarkan *3D Character* yang sudah ada. Kemudian penulis melakukan *script breakdown* dan membuat konsep yang sesuai dengan treatment sutradara. Penulis memberikan konsep kepada sutradara untuk menyetujuinya, setelah sutradara menyetujui konsepnya, penulis membuat daftar properti, *make-up*, *wardrobe*, set yang sesuai dengan kebutuhan naskah. Kemudian penulis melakukan *art breakdown* untuk menjabarkan set dan properti yang sudah dicatat pada saat *script breakdown*.

2. Observasi

Pada tahap observasi, penulis berdiskusi dengan sutradara dan *scriptwriter* mengenai *backstory* karakter dan *3D Character*. Penulis mencari informasi tentang *3D Character* setiap tokohnya. Setelah selesai, penulis menentukan untuk menggunakan dimensi sosiologi dan psikologi pada karakter Arga untuk merancang dan membangun set dan properti rumah

Arga. Penulis mencari referensi set dan properti yang menggambarkan ruang tamu. Penulis mulai merapikan *art breakdown* yang lebih detail.

### 3. Studi Pustaka

Teori yang digunakan oleh penulis adalah teori *setting* dan properti, sedangkan *3D Character* merupakan teori pendukung.

### 4. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Setelah menyelesaikan proses *scouting*, penulis membuat denah rumah lalu dipindahkan ke dalam *Sketchup* untuk membuat rangka set ruang tamu Arga. Rangka set yang dibuat bertujuan untuk menentukan properti yang cocok untuk menggambarkan ruang tamu Arga. Untuk menentukan propertinya, penulis berdiskusi dengan sutradara.



Gambar 3.1 Denah Rumah Arga

(Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.2 *Sketchup* Rumah Arga

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Proses tahapan yang kedua adalah tahapan produksi yang akan penulis jelaskan sebagai berikut:

Pada proses produksi, penulis menerapkan hasil perancangannya dengan menyusun set dan properti rumah Arga sesuai dengan konsep yang sudah dirancang. Penulis bersama tim *art* saling membantu dan memastikan *continuity art* pada saat pergantian *shot* dan *scene* agar tetap sesuai dengan rancangan. Setelah proses produksi selesai, penulis bersama tim *art* merapikan kembali set dan properti yang digunakan dan memastikan semua sudah kembali seperti semula.

#### **4. ANALISIS**

Pada bab ini, penulis akan menganalisis mengenai rancangan desainer produksi yang diaplikasikan pada set dan properti dengan konsep yang sudah dirancang dan ditentukan. Penulis ingin memvisualisasikan *3D character* tokoh Arga dalam film *Montir Panggilan* melalui properti dan set.

##### **4.1. HASIL KARYA**

*3D Character* merujuk kepada penciptaan sebuah karakter berdasarkan tiga dimensi yaitu Fisiologi, Sosiologi, dan Psikologi. Karakter Arga merupakan karakter Antagonis dalam film *Montir Panggilan*. Berikut adalah *3D Character* dari Arga.