

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Film pendek “Rumangsa” merupakan karya film pendek fiksi yang diproduksi pada tahun 2025, dengan durasi kurang lebih 15 menit dan direkam dengan format 4K dan format ratio 16:9. Film ini utamanya diperuntukkan demi menyelesaikan tugas akhir, dengan tema penerimaan (*acceptance*) dan genre drama dan *action*. Dalam penciptaan film ini dibutuhkan waktu *shooting* yang optimal sekitar 2 hari.

Film ini bercerita tentang seorang pria bernama Arya yang melakukan proyeksi astral untuk berbicara dengan Nadira, istrinya yang sudah tiada. Arya melakukan proyeksi astral ini setelah menghabiskan Anton, orang yang menganiaya dan membunuh istrinya. Perbincangan itu awalnya terjadi dengan mulus dan romantis, tetapi ketika Nadira tau bahwa Arya masihlah seorang yang penuh ego dan selalu mementingkan kepuasan sendiri, Nadira mulai marah dan suasana semakin memanas, sampai akhirnya klimaks pertengkaran Arya dan Nadira terjadi dan Anton hadir kembali ke dunia astral karena hal yang tidak terduga, Anton dan Arya melanjutkan perkelahian mereka demi memenuhi ego masing-masing. Arya akhirnya merasa bahwa semua yang telah ia lakukan sia-sia, dan ia melihat seorang sosok seperti Nadira dan mengikutinya demi bisa kembali ke pelukan Nadira.

3.2. KONSEP KARYA

Sebagai desainer produksi pada film Rumangsa, penulis merancang set dan properti untuk ruang pribadi Anton, di mana seluruh adegan dalam film terjadi. Film pendek Rumangsa ingin menampilkan *setting* tempat di mana Anton selalu menghabiskan waktunya, dan juga menunjukkan bagaimana karakter Anton yang narsisistik, merupakan seorang kolektor benda-benda unik, dan keadaan ruangan yang memiliki banyak tekstur. Dengan latar waktu di tahun 1960-1970an, latar tempat yang digunakan adalah sebuah ruangan besar yang digunakan untuk bekerja dan ruang koleksi barang-barang unik dan aneh.

Fokus utama dari penulisan ini adalah bagaimana penulis sebagai penata artistik dapat menggunakan properti *practical light* untuk menggambarkan dunia astral. Utamanya penulis akan membahas aksi *practical light* dalam *scene 2*, di mana karakter Arya akan berjalan menyusuri ruangan dan properti lampu praktikal akan menyala dan mati sesuai pergerakan Arya, serta *scene 10*, dimana adanya *fight scene* antara karakter Arya dan Anton, sampai terjadinya sebuah penerimaan bahwa mereka sudah mencapai titik akhir hidup mereka. Semua lampu tersebut dikerjakan oleh tim artistik, dengan berkolaborasi dengan DoP dan tim lampu. Dalam proses pengerjaannya membutuhkan waktu kurang lebih 4 sampai 5 jam untuk memasang seluruh lampu *practical* dalam film ini. Dengan berusaha semaksimal mungkin untuk menyembunyikan setiap kabel yang ada, tim artistik pun membuat alat *controler* untuk properti *practical* untuk disesuaikan dengan kebutuhan film ini.

3.3. TAHAPAN KERJA

3.3.1. PRA PRODUKSI:

A. IDE ATAU GAGASAN

Film Rumangsa awalnya mendapatkan referensi dari menonton sebuah rangkaian pertunjukan teater kontemporer singkat yang memiliki konsep imersif, dimana penonton dibawa seakan menjadi bagian dari pertunjukan tersebut. Pembawaan dialog yang *heavy* dan emosional dari para aktor yang membuat penonton membayangkan dunia yang ada di depan mereka sama seperti yang dilontarkan oleh aktor, padahal penonton hanya melihat para aktor berbicara di tiga titik yang berbeda melalui sebuah medium telepon yang menggunakan gelombang radio ke luar angkasa.

Melalui konsep dunia tidak terlihat yang imajinatif ini, penulis tertarik untuk merancang konsep dunia astral yang dapat diinterpretasikan sebagai medium komunikatif antara Arya dan Nadira, istrinya yang sudah tiada. Selain pertunjukan teater, penulis dan tim juga mengambil referensi dari film dan serial yang mengusung tema dunia lain atau dunia astral,

seperti *Insidious* (2010) dan *Stranger Things* (2016) yang keduanya menggunakan konsep dunia lain atau dunia astral di dalamnya.

B. OBSERVASI DAN RISET

Di tahap ini, penulis melakukan pembedahan naskah untuk menganalisa keperluan apa saja yang dibutuhkan, baik sesuai yang dituliskan di dalam naskah seperti *key props* dan *hand props*, ataupun *decorative props* yang perlu penulis tambahkan ke set. Penulis juga melakukan riset yang sesuai dengan latar film, yang diambil di Indonesia sekitar tahun 1960 - 1970an sehingga semua properti yang digunakan harus sesuai dengan tahun-tahun tersebut. Penulis juga mempelajari dan membaca ulang teori desainer produksi, teori *mise-en-scène*.



Gambar 3.1. Dunia Astral pada film *Insidious* (2010)

(Sumber: <https://www.looper.com/1334464/the-further-insidious-explained/>, 2023)

Penulis melakukan peninjauan pribadi terhadap film *Insidious* (2010) sebagai referensi visual yang relevan dengan kebutuhan naratif dalam cerita. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa penggunaan properti berupa lampu pijar memiliki peran yang penting dalam membentuk atmosfer yang merepresentasikan dunia astral. Kehadiran elemen pencahayaan tersebut memberikan kontribusi penting

dalam menciptakan kesan visual yang mendukung nuansa dan identitas ruang pada representasi dunia astral dalam film.

C. *RECCE, SET DRAWING, DAN BUDGETING*

Tim artistik ikut berperan dalam proses pencarian lokasi yang sesuai untuk pembuatan film ini. Setelah lokasi yang tepat ditemukan, penulis melanjutkan ke tahap *recce*. Pada tahap ini, penulis bersama dengan tim melakukan pengukuran lokasi, membantu pembuatan *storyboard* berdasarkan arahan *blocking* dari sutradara, serta memastikan keberadaan properti yang akan digunakan.

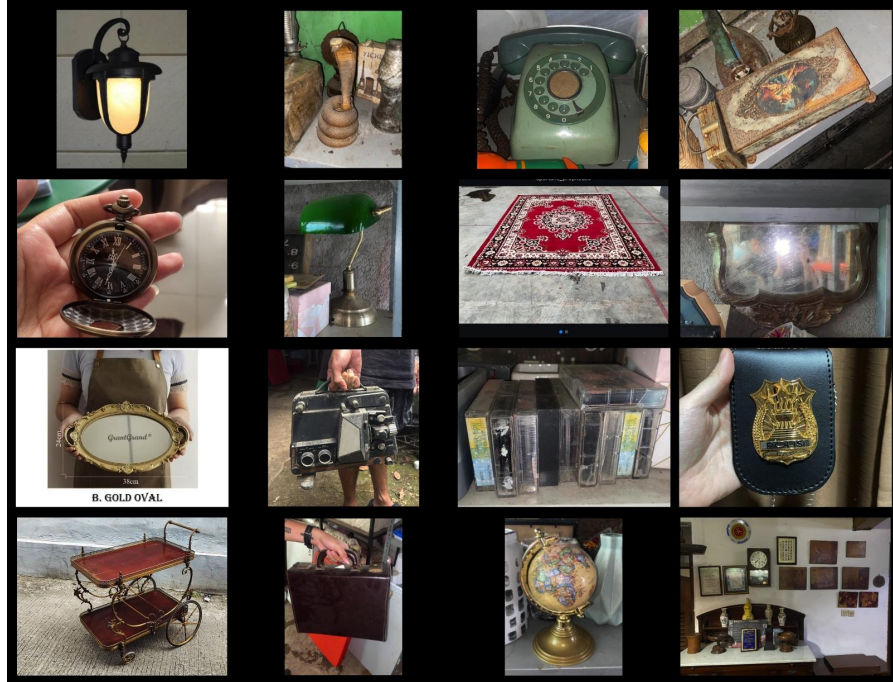


Gambar 3.2. *Set Drawing* Lorong dan Ruangan Anton.
(Sumber : MiSongSeng Studios, 2025)

Selanjutnya, penulis membuat gambar kerja menggunakan perangkat lunak dan menyusun skema jalur listrik untuk kebutuhan properti lampu, seperti lampu lantai, lampu meja, dan lampu dinding. Setelah proses tersebut, dilakukan tahap *initial budget* guna memperkirakan anggaran yang dibutuhkan untuk pembangunan set.

D. *PROP HUNTING*

Tim artistik kemudian melaksanakan pencarian properti melalui proses pembelian maupun penyewaan.



Gambar 3.3. Kumpulan properti yang dicari
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Setelah properti diperoleh, kegiatan dilanjutkan dengan proses pengepakan dan penyesuaian properti apabila diperlukan.

E. STUDI PUSTAKA

Desainer Produksi (*Production Designer*) berperan penting dalam mewujudkan visi visual film melalui kolaborasi erat dengan sutradara dan tim artistik, mulai dari pembuatan sketsa set hingga pemilihan elemen *mise-en-scène* seperti *setting* dan properti (Barnwell, 2017). *Mise-en-scène* mencakup semua elemen visual dalam bingkai film, termasuk pencahayaan, kostum, *staging*, dan *setting*—yang membentuk atmosfer, narasi, dan emosi penonton (Bordwell et al., 2024). *Setting* tidak hanya sebagai latar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun realitas

naratif dan makna simbolik yang kontekstual (Bazin dalam Bordwell et al., 2024).

Properti, terutama properti lampu praktikal, tidak hanya memiliki fungsi estetis dan naratif tetapi juga simbolik, sebagaimana terlihat dalam serial *Stranger Things*, di mana lampu menjadi media komunikasi antara dunia nyata dan dunia astral (Barnwell, 2022). Dunia astral merupakan sebuah dimensi eksistensi non-fisik yang berada di luar jangkauan persepsi indera manusia (Atkinson & Duquette, 2012), dalam film *Insidious* digambarkan sebagai ruang tanpa waktu yang dapat diakses melalui proyeksi kesadaran dan menjadi tempat peralihan antara hidup dan mati (Rauf, 2017). Elemen-elemen *setting*, properti, dan dunia astral saling bersinergi menciptakan pengalaman sinematik yang imajinatif sekaligus emosional.

F. *PRESET*

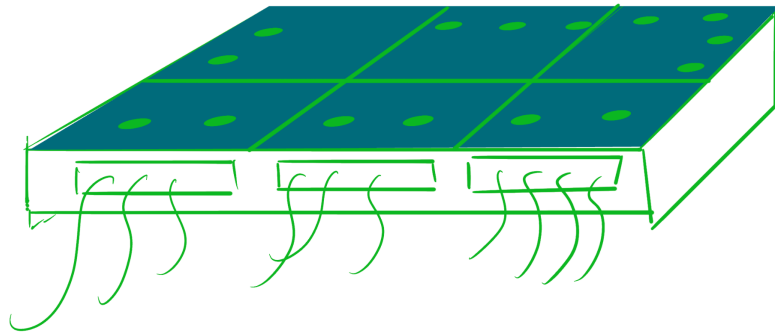
Tahap berikutnya adalah persiapan masuk ke set pada masa *pre-set*, yaitu periode beberapa hari sebelum syuting dimulai, yang digunakan oleh tim artistik untuk melakukan *dressing*, yaitu menata dan meletakkan properti pada posisinya masing-masing sesuai dengan rancangan visual yang telah dibuat sebelumnya.

G. EKSPERIMEN BENTUK DAN TEKNIS

Penulis akan teori properti menggunakan properti lampu *practical* yang mengikuti subjek bergerak dan juga objek properti yang bergerak dengan sendirinya dan logika dunia astral pada film ini, dan juga objek yang bergerak dengan sendirinya

H. EKSPLORASI BENTUK DAN TEKNIS

Penulis juga akan menggunakan lampu properti dekoratif dan juga objek yang akan jatuh untuk mendukung atmosfer dunia astral. Selain itu, penulis melakukan riset terhadap prop yang akan digunakan. Penulis juga membuat *sketch set draw* dan *practical lighting placement plan* untuk *programmer* lampu praktikal yang bekerja sama dengan penulis dan DoP.



Gambar 3.5. Sketsa alat *controller properti lampu*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 3.6. Alat *controller properti lampu*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Terdapat alat *controler* untuk properti lampu *practical* untuk disesuaikan dengan kebutuhan film ini. Fungsi dari alat ini untuk mengatur properti lampu apa yang akan mati dan menyala disesuaikan dengan konsep dunia astral yang dibentuk

3.3.2. PRODUKSI

Proses produksi film *Rumangsa* memakan waktu 2 hari, dilaksanakan pada tanggal 3 dan 4, bulan Mei 2025. Pada hari pertama produksi, pengambilan gambar berfokus kepada seluruh adegan *long take*. menulis menyiapkan segala properti dan *adjustment* yang perlu dilakukan kepada properti selama syuting berlangsung. penulis juga berkoordinasi dengan sutradara dan departemen lain

untuk menjaga komunikasi selama *shooting* agar tetap lancar dan juga penulis ikut mendiskusikan segala kesulitan yang terjadi selama *shooting* berlangsung.



Gambar 3.7. Foto set sebelum di *dressing*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar di atas menunjukkan kondisi *set* sebelum dilakukan *dressing* oleh tim *dresser*, di mana dalam foto tersebut masih terlihat banyak barang asli dari lokasi yang perlu digantikan oleh properti yang telah disiapkan oleh tim artistik.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Foto set sesudah di *dressing*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar ini menunjukkan kondisi *set* setelah dilakukan *dressing* oleh tim *dresser*, di mana properti seperti sofa, karpet, tirai kain, meja dan kursi kerja, dokumen, foto Anton, serta beberapa properti lainnya telah ditempatkan di lokasi.

3.3.3. PASCAPRODUKSI

Pada tahap pascaproduksi, tim artistik melaksanakan beberapa tanggung jawab logistik. Penulis mengkoordinasikan proses pengembalian seluruh properti yang disewa selama produksi kepada pihak penyedia yaitu *prop house*. Selain itu, dilakukan penataan kembali barang-barang pribadi ke *basecamp* tim artistik penulis, disertai dengan pengecekan kondisi setiap barang pribadi yang digunakan selama proses produksi. Setelah seluruh barang dikembalikan dan didata, penulis menyusun *budget report* akhir yang memuat rincian penggunaan anggaran oleh tim artistik. Laporan ini kemudian diserahkan kepada produser sebagai bagian dari pertanggungjawaban keuangan untuk keseluruhan kebutuhan produksi.

