

aktivitas manusia yang menyebabkan kerusakan ekosistem tersebut merupakan karakteristik dan contoh dari istilah antroposen.

Dalam hubungannya dengan film, melalui buku *Inhospitable World : Cinema in the Time of the Anthropocene*, Fay (2018) mengungkapkan bahwa hubungan antroposen dalam film adalah bagaimana film mengungkapkan istilah mengenai antroposen untuk mengubah cara pikir audiens terhadapnya. Antroposen dalam film sering kali dieksplorasi melalui tema-tema yang berkaitan dengan dampak manusia terhadap lingkungan, perubahan iklim, dan masa depan planet. Dari film-film tersebut, dengan narasi dan visual yang kuat mengajak penonton untuk merenungkan dampak tindakan manusia dan perlunya kesadaran akan lingkungan dalam konteks antroposen.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1 DESKRIPSI KARYA**

Pada tugas akhir ini, penulis membuat film fiksi pendek berjudul *Air dan Mata Abdi* dengan genre drama. Film ini diproduksi oleh Triaddict Production dan disutradarai oleh Daniel Jhon Kevin Gultom. Film ini bergenre drama dengan format digital dengan aspek rasio 2.35:1 dan berdurasi 16 menit 39 detik. Terdapat beberapa set pada film ini seperti set tempat *steam* truk, gudang mesin *steam* truk, sungai dan beberapa flashback pada set *basecamp punk*, dan set jalan raya. Untuk kebutuhan penulisan ini, penulis membatasi pembahasan pada dua set, yakni set gudang mesin *steam* truk dan sungai. Penulis selaku *art director* bertanggung jawab merancang set dan properti yang akan divisualisasikan sesuai dengan pesan dari film yang ingin disampaikan.

#### **3.2 SINOPSIS KARYA**

Film ini bercerita tentang Abdi, seorang mantan anak *punk* yang harus menghadapi duka kelam dari masa lalunya, yaitu adiknya tewas terkena gas air mata pada saat demo pengusuran rumah. Ia pun harus melanjutkan hidupnya menjadi buruh pencuci truk dengan bayangan-bayangan masa lalu adiknya.

Di tempat Abdi bekerja sekarang, hidupnya semakin tidak layak dan dirugikan seperti ia harus tidur di gudang mesin, dan gaji dipotong semena-mena oleh atasannya. Suatu ketika, ia harus mencuci truk-truk yang digunakan untuk proyek pembangunan di lahan penggusuran bekas *basecamp punk* miliknya, dan hal tersebut kembali membangkitkan trauma masa lalu Abdi.

### **3.3 KONSEP BENTUK DAN PENCIPTAAN**

Film pendek berjudul *Air dan Mata Abdi* merupakan film fiksi bergenre drama emosional dan bertemakan eksploitasi yang berfokus pada antroposen. Film ini mengisahkan Abdi, seorang buruh cuci truk yang mengalami banyak tindakan merugikan maupun dirugikan seperti kehidupan tidak layak akibat penggusuran tempat tinggal untuk lahan proyek, namun Abdi tidak melakukan perubahan yang membawa kebaikan, seperti adanya balas dendam dan menciptakan kerusakan lainnya.

### **3.4 KONSEP PENYAJIAN KARYA**

Berdasarkan genre drama emosional, Daniel Jhon Kevin Gultom selaku sutradara dan penulis selaku *art director*, kami menyajikan konsep set yang seolah memperlihatkan realitas tempat *steam* truk di Parung Panjang. Terdapat sindiran-sindiran terkait ketidaklayakan kehidupan di Parung Panjang dengan konsep set yang dirancang sangat kotor oleh *art director* dan didiskusikan bersama sutradara. Hasil rancangan seperti gudang mesin *steam* dibuat seolah menjadi kamar tidur Abdi, yang hanya berisikan matras tipis di tengah tumpukan mesin dan peralatan *steam* truk. Selain itu, hasil rancangan set sungai yang tercemar dan menyumbati saluran air yang menyambung ke tempat *steam* truk. Hal ini diterapkan untuk memvisualisasikan antroposen di dalam set dan properti dalam film pendek *Air dan Mata Abdi*.

### **3.5 TAHAPAN KERJA**

1. Pra produksi:
  - a. Ide atau gagasan

Gagasan atau ide pertama kali terbentuk oleh Daniel Jhon Kevin Gultom selaku sutradara pada bulan Juli 2023. Gagasan atau ide didapati dari ketertarikan sutradara selaku warga asli Parung Panjang untuk membahas fenomena-fenomena kehidupan di Parung Panjang. Ide yang terbentuk pertama kali adalah karakter Abdi, yang merupakan gambaran manusia yang dirugikan dari keserakahan manusia, namun ia tidak membawa perubahan baik dan malah melakukan tindak merugikan akibat keserakahannya juga. Secara keseluruhan cerita, menceritakan Abdi yang tergusur dari tempat tinggal sebelumnya akibat penggusuran paksa untuk lahan proyek, lalu Abdi bekerja untuk bertahan hidup di tempat *steam* truk dan ia harus mencuci truk bekas penggusuran lahan, dan Abdi membalas dendamnya.

b. Observasi

Dalam observasi, penulis melakukan *reading* dan *breakdown script* bersama tim. *Reading* dan *breakdown* dilakukan beberapa kali pertemuan karena proses pembentukan karakter Abdi yang cukup lama. Setelah proses yang cukup panjang, penulis bersama tim menyepakati karakter Abdi yang memendam emosi dan amarahnya karena pengalaman yang dialaminya, namun ia menjadi pribadi yang merugikan dan tidak membawa perubahan yang baik juga. Setelah kesepakatan tersebut, penulis selaku *art director* bersama tim mengunjungi langsung tempat Abdi berada yaitu *steam* truk ke daerah Parung Panjang.

Observasi dilakukan secara dua kali kunjungan. Kunjungan pertama, penulis berkenalan dan berbincang dengan warga setempat, dan menelaah seluruh tempat yang ada di *steam* truk. Kunjungan kedua, penulis mendiskusikan bersama sutradara bagaimana visualisasi antroposen di dalam set dan properti berdasarkan tempat asli *steam* truk tersebut. Kami juga melakukan riset bagaimana tidak layaknya kehidupan buruh daerah dari pengalaman sutradara dan melihat secara langsung di daerah Parung Panjang.



Gambar 3.1. Kondisi Lokasi Shooting Cuci Steam di Parung Panjang.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan dalam penciptaan karya adalah *mise-en-scene*, sebagaimana hal-hal yang ingin divisualisasikan harus dimasukkan ke dalam adegan. Hal-hal yang ingin divisualisasikan tersebut harus berdasarkan teori pendukung, yaitu antroposen yang menjadi *guide* dalam menaruh setiap set dan properti kepada *mise-en-scene*. Antroposen yakni manusia dan alam saling merugikan satu sama lain yang disebabkan oleh aktivitas manusia. Berdasarkan teori tersebut, menjadi acuan sebagai gambaran ekosistem dunia yang semakin hancur.

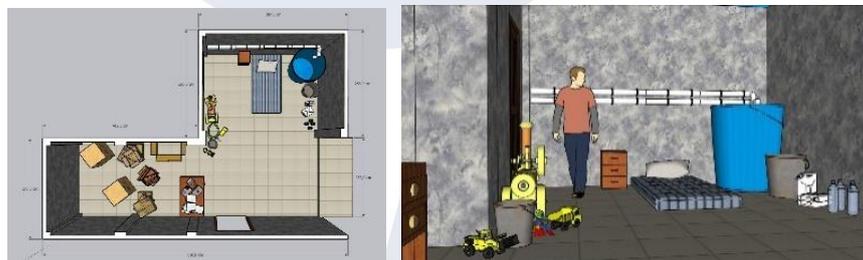
d. Perancangan Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan observasi dan mendapatkan *guide* dari studi literatur, penulis mulai melakukan rancangan desain untuk set dan properti yang akan digunakan nanti pada filmnya. Penulis mulai mencari referensi film untuk rancangan desain set dan propertinya. Penulis menemukan referensi film yang disutradarai oleh Joko Anwar yang berjudul *Joko Anwar's Nightmares and Daydreams*. Penulis terinspirasi oleh set pada film tersebut yang ada pada episode 2: *The Orphan*. Set tersebut berada di Bantar Gebang, namun bukan mengenai Bantar Gebang yang akan di *highlight*, tetapi penulis terinspirasi dari rancangan set yang memperlihatkan kemiskinan, kotor dan dirancang seakan bahwa set itu realistis dengan kehidupan nyata.



Gambar 3.2. Referensi perancangan set dalam film.  
(Sumber: *Joko Anwar's Nightmares and Daydreams: The Orphan*, 2024)

Penulis akan merancang beberapa set seperti tempat *steam* truk, sungai, gudang mesin *steam* truk, dan *basecamp punk*. Untuk kebutuhan penulisan ini, penulis akan memfokuskan pada *set interior* gudang mesin *steam* truk dan sungai yang tercemar. Gudang mesin *steam* truk merupakan ruangan Abdi seorang diri. Awal mulanya, penulis mengilustrasikan rancangannya menggunakan gambar digital dengan konsep dan pemikiran dari dirinya sendiri, setelah itu didiskusikan bersama sutradara.



Gambar 3.3. *Set Design* Ruang Gudang Mesin *Steam* Truk.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Abdi mendapatkan tempat tinggal yang tidak layak setelah mengalami penggusuran rumah. Penulis dan sutradara menyepakati bahwa gudang mesin *steam* truk akan digunakan menjadi kamar tidur Abdi. Kami mengilustrasikan gudang dengan skala ruangan yang kecil yang penuh dengan mesin-mesin bau dan berdebu, yang tidak layak untuk pernafasan manusia. Di antara mesin-mesin tersebut, hanya diisi matras tipis dengan lantai yang kotor untuk Abdi tidur. Matras tersebut bersebelahan dengan toren air yang akan dicemari menggunakan air keras oleh Abdi. Hal-hal

tersebut ingin membuktikan teori antroposen, yaitu aktivitas manusia yang merugikan alam.

Selain itu, penulis dan sutradara juga ingin memperlihatkan pencemaran sungai yang berada di lingkungan steam truk. Awalnya, kami mengalami kesulitan karena akses untuk turun ke sungai sangat terjal dan berbahaya, hingga kami menemukan jalan yang memungkinkan aman untuk turun secara teknis dan kamera juga. Lalu, penulis dan sutradara menyepakati bahwa pencemaran sungai berupa sampah-sampah plastik yang akan menyumbat saluran air steam truk.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan perancangan desain, penulis selaku *art director* membentuk tim artistik. Penulis bersama tim artistik mendiskusikan cerita dari film ini serta rancangan desain yang dibuat dan membuat keputusan bagaimana set dan properti akan dibuat. Kami mulai menyusun set di satu hari sebelum hari produksi. Dimulai dengan peletakan mesin-mesin steam truk. Setelah itu, kami isi dengan matras tipis serta bantal dengan menggunakan teknik *aging* yang menjadikan matras tersebut terlihat usang dan kotor.



Gambar 3.4. Properti untuk Set.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah itu, penulis dan tim sempat kesulitan memasukkan toren air ke dalam ruangan, karena disebabkan oleh kecilnya ruangan tersebut. Sehingga, kami harus memotong sedikit bagian toren agar bisa ditekukkan masuk ke dalam ruangan.



Gambar 3.5. Proses Memasukkan Toren ke dalam Gudang.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk sampah plastik yang berada di sungai, penulis beserta tim artistik mengumpulkan plastik-plastik yang akan kami *aging* menjadi lebih kotor dan menghindari kesan plastik yang masih baru. Kami kaitkan semua plastik di satu tali benang putih yang tipis dan hampir kelihatan transparan, agar saat menyumbat saluran air, sampah plastik tersebut dapat beriringan mengalir di satu alur yang sama.

## 2. Produksi:

Pada masa produksi, *shooting* dilakukan dalam satu hari dan seluruh tim artistik bertanggung jawab ikut keseluruhan *shoot*. Kami melakukan sistem *stand by*, yaitu siaga di tempat memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan pada hari produksi. Ada beberapa adegan yang memerlukan artistik siaga di tempat, seperti ingin mengambil rekaman dari dalam toren, sehingga artistik harus mempersiapkan toren agar bisa dimasuki oleh kamera. Setelah itu, banyak kebutuhan-kebutuhan lain seperti mengembalikan set seperti semula ketika akan mengambil rekaman ulang (*retake*).

*Art director* juga memiliki tanggung jawab untuk mengatur *budget* yang didapat dari produser agar sesuai dengan barang-barang yang dibutuhkan.

Barang-barang untuk set dan properti tidak harus semuanya dibeli, namun bisa dikategorikan pinjam maupun sewa yang menyesuaikan dengan budget yang ada.

No.	<i>Props</i>	<i>Placement</i>	<i>Qty</i>	<i>Price</i>
<i>i.</i>	<b>Basecamp Kelompok Punk</b>			<b>Rp 667.806</b>
1	Papan Demo	Dipegang oleh <i>supporting talent</i>	2	Rp 10.000
2	Truk <i>Remote Control</i>		1	Rp 117.700
3	Mainan Superman	Dimainkan oleh Aceng	1	Rp 65.206
3	Rantai	Pintu <i>basecamp</i>	1	-
4	Tabung Gas Air Mata + Asap	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	Rp 92.000
5	Poster	Dalam <i>basecamp</i> punk	5	Rp 50.400
6	Bendera Punk	Dinding <i>basecamp</i> punk	1	Rp 76.000
7	Kursi Plastik	Dalam <i>basecamp</i> punk	3	-
8	Tangga Lipat	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
9	Gantungan Baju	Dinding <i>basecamp</i> punk	1	Rp 10.000
10	Baju	Dinding <i>basecamp</i> punk	5	-
11	Sofa Kayu	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
12	Peralatan Dapur		4	-
13	Botol Miras	Dalam <i>basecamp</i> punk	10	Rp 72.000
14	Jerigen	Dalam <i>basecamp</i> punk	3	Rp 15.000
15	Kardus	Dalam <i>basecamp</i> punk	6	-

16	Meja Kayu	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
17	Dispenser	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
18	Galon	Dalam <i>basecamp</i> punk	7	-
19	Koran Bekas	Dalam <i>basecamp</i> punk	5	Rp 25.000
20	Gitar	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
21	Karpet	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	Rp 34.500
22	Pilox	Dinding <i>basecamp</i> punk	4	Rp 100.000
<b>ii.</b>	<b>Gudang Mesin Steam Truk</b>			<b>Rp 728.406</b>
1	Matras Tipis	Dalam gudang	1	Rp 89.000
2	Bantal	Dalam gudang	1	-
3	Toren	Dalam gudang	1	-
4	Truk <i>Remote Control</i>	Dalam gudang	1	Rp 117.700
5	Mainan Superman	Dalam gudang	1	Rp 65.206
6	Jerigen Bekas	Dalam gudang	10	Rp 50.000
7	Ember Air Keras	Dalam gudang	1	Rp 63.000
8	Stiker Ember Air Keras	Pada ember air keras	3	Rp 21.500
9	Penyangga Ember	Dalam gudang	1	-
10	Kaleng Uang	Dalam gudang	1	-
11	Uang	Dalam Kaleng	15	Rp 40.000
12	Wadah Cairan <i>Detailing</i>	Dipegang Abdi	1	Rp 8.000
13	Kuas	Dipegang Abdi	1	Rp 12.000
14	Sampah Plastik	Di saluran toren	1	-
15	<i>Fog Machine</i>	Dalam gudang	1	Rp 50.000
16	Nakas Kayu	Dalam gudang	1	-
17	Botol Bekas	Dalam gudang	10	Rp 50.000
18	Kanebo	Dalam gudang	1	Rp 8.500
19	Kain Lap	Dalam gudang	1	Rp 8.500

20	Selang Air	Dalam gudang	2	-
21	Mesin <i>Steam</i>	Dalam gudang	1	-
22	Pipa Air	Dalam gudang	2	Rp 150.000
23	Kertas Bekas	Dalam gudang	10	-
24	Koran Bekas	Dalam gudang	5	Rp 25.000
25	Kardus	Dalam gudang	10	Rp 20.000
<b>iii.</b>	<b><i>Steam Truk</i></b>			<b>Rp 1.761.350</b>
1	Truk	Eksterior <i>Steam</i>	3	Rp 1.350.000
2	Gantungan Superman	Dalam Truk	1	Rp 28.000
3	Selang Air <i>Steam</i>	Eksterior <i>Steam</i>	6	-
4	Kain Lap	Dipegang Abdi	2	Rp 8.500
5	Kanebo	Dipegang Abdi	1	Rp 8.500
6	Ember Cairan <i>Detailing</i>	Dipegang Abdi	1	Rp 8.000
7	Kuas	Dipegang Abdi	1	Rp 12.000
8	Rokok	Eksterior <i>Steam</i>	1	Rp 26.000
9	Korek	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
10	Uang	Dipegang Bokir	5	Rp 40.000
11	<i>Fog Machine</i>	Eksterior <i>Steam</i>	1	Rp 50.000
12	Mesin <i>Steam</i>	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
13	Ember Air Besar	Eksterior <i>Steam</i>	2	-
14	Jerigen Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	10	Rp 50.000
15	Botol Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	10	Rp 50.000
16	Spanduk	Eksterior <i>Steam</i>	1	Rp 88.350
17	Ban Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	10	-
18	Ember Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	2	-
19	Kardus Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	8	Rp 16.000
20	<i>Trashbag</i>	Eksterior <i>Steam</i>	3	Rp 26.000
21	Jemuran Baju	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
22	Baju Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	5	-
<b>iv.</b>	<b><i>Kolong Deck Mesin Truk</i></b>			<b>Rp 17.000</b>
1	Gumpalan Tanah	Di mobil truk	1	-
2	Selang Air <i>Steam</i>	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
3	Kain Lap	Dipegang Abdi	1	Rp 8.500
4	Kanebo	Dipegang Abdi	1	Rp 8.500
<b>v.</b>	<b><i>Saung Ruang Tunggu</i></b>			<b>Rp 204.000</b>

1	Handphone	Dipegang <i>supporting talent</i>	1	-
2	Spanduk	Eksterior saung	1	Rp 78.000
3	Koran Bekas	Dalam saung	3	Rp 15.000
4	Plastik Makanan	Dalam saung	5	Rp 5.000
5	Poster	Dalam saung	3	Rp 15.000
6	Botol Bekas	Dalam saung	5	Rp 25.000
7	Kardus Bekas	Eksterior saung	3	Rp 6.000
8	Ban Bekas	Eksterior saung	3	0
9	Tong Api	Eksterior saung	1	0
10	Kayu Bakar	Di atas tong api	12	Rp 60.000
<b>vi.</b>	<b>Mobil Pickup Polisi</b>			<b>Rp 27.000</b>
1	Mobil Polisi	Eksterior Jalan	1	-
2	Borgol	Di tangan Abdi	1	Rp 27.000

Tabel 3.1. *Props List* Tata Artistik Film Pendek Air dan Mata Abdi.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 4. ANALISIS

### 4.1 HASIL KARYA

Dalam film Air dan Mata Abdi, menyorot karakter Abdi yang mengalami penggusuran rumah untuk lahan baru proyek pembangunan. Akibat penggusuran tanah tersebut, adik dari Abdi tewas terkena gas air mata akibat paksaan penggusuran tersebut. Duka Abdi yang dalam, ditinggalkan oleh adiknya dan tidak mempunyai tempat tinggal. Oleh sebab itu, Abdi bekerja sebagai buruh cuci truk di suatu tempat steam truk dan meminta tempat tinggal untuknya. Namun, tempat yang Abdi dapati sangatlah tidak layak, bahkan ia harus mencuci truk menggunakan air keras yang harus ia racik sendiri dengan teknis keamanan yang sangat minim. Ketidakpedulian manusia tersebut menjadi perjalanan emosional bagi karakter-karakter di dalamnya dan dibutuhkannya visualisasi set dan properti yang menggambarkan keadaan tersebut.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, film ini mengandung unsur antroposen, dimana berupa gambaran aktivitas manusia merusak alam, dan alam