

No.	Karakteristik Warna	Makna Psikologi
6	Ungu	Warna ungu dapat menimbulkan perasaan yang berbeda tergantung tingkat kecerahannya. Ungu gelap cenderung memberi kesan <i>gloomy</i> dan depresif, sedangkan ungu muda memberi kesan lembut dan feminim.
7	Hitam, Putih, dan Abu-abu	Warna-warna ini memberi kesan yang polos dan netral. Putih bisa dianggap bersih, hitam bisa memberi kesan dalam, dan abu-abu memberi kesan ketidakpastian akan suatu hal.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan lebih fokus terhadap objek yang diteliti. Fokus pada penelitian kualitatif lebih tertuju pada suatu objek, manusia, dan hubungan di antara hal-hal tersebut untuk memahami suatu fenomena yang sedang dianalisis (Safarudin et al., 2023). Menurut Safarudin et al. (2023), penelitian kualitatif terdapat 5 pendekatan, yaitu studi naratif, studi fenomenologi, studi *grounded theory*, studi etnografis, dan studi kasus.

Teknik pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi karya secara langsung dan studi literatur. Data primer didapatkan melalui analisis adegan dari film “Ekspose”. Data sekunder didapatkan dari buku, jurnal, dan artikel mengenai *mise-en-scene* dan teori warna *warm* dan *cool*.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film pendek fiksi berjudul “Ekspose” menceritakan tentang seorang jurnalis muda bernama Talisa yang ingin mengungkapkan sebuah kasus *doxing* yang sedang marak menyerang masyarakat yang tidak bersalah. Namun, dalam perjalannya untuk mengungkap kasus tersebut, ia mulai mendapatkan ancaman-ancaman mengerikan dari pihak yang berkuasa. Ketika dihadapkan dengan ancaman-ancaman yang dapat mencelakai dirinya dan orang-orang yang ia sayangi, Talisa harus memilih antara mengalah untuk melindungi dirinya dan keluarganya atau berpegang teguh terhadap prinsipnya untuk menyuarakan kebenaran serta keadilan.

Film “Ekspose” merupakan karya tugas akhir yang diciptakan oleh *Aether Company*. Film ini memiliki durasi 17 menit. Film “Ekspose” diproduksi pada tanggal 4 Oktober 2025. Tema dari film ini adalah tentang *power* dan *control* di mana film ini menekankan bagaimana kekuasaan dapat mengontrol sebuah sistem dengan terstruktur. Konsep awal dari tema film “Ekspose” berasal dari sistem di sebuah negara yang semakin lama semakin korup. Film ini diciptakan untuk memperlihatkan kepada penonton bahwa sistem dan kekuasaan korup nyata adanya dan hidup berdampingan dengan masyarakat. Siapa saja bisa menjadi korban dari rusaknya sistem yang diberlakukan dengan semena-mena tanpa memikirkan keadilan.

Film “Ekspose” secara visual menggunakan referensi dari tiga buah film yaitu “*The Journalist*” (2019), “13 Bom di Jakarta” (2023), dan “*Spotlight*” (2015). Ketiga film tersebut menjadi acuan untuk perancangan *look* dan *mood* dari “Ekspose” karena memiliki karakter visual yang kuat untuk membangun suasana tegang dan sedikit suram. Melalui “*The Journalist*”, penulis dan tim mendapatkan referensi bagaimana kondisi dan suasana di dalam kantor sebuah redaksi media serta melihat *props* dan pakaian yang identik dengan jurnalis. Dari “13 Bom di Jakarta”, penulis dan tim dapat melihat penerapan teknologi dalam investigasi suatu kasus. Lalu, film “*Spotlight*” yang menceritkan tentang sekelompok jurnalis memberikan pengetahuan lebih kepada penulis dan tim tentang cara kerja seorang jurnalis. Dengan menggunakan ketiga film tersebut sebagai referensi, penulis dan

tim membangun visual yang dapat mendukung tema besar dari “Ekspose” mengenai *power* dan *control*.

Untuk memperkenalkan karakter Talisa dan situasi yang dihadapinya ketika ingin menegakkan kebenaran terhadap kasus *doxing* di negaranya, *production designer* menggunakan teori warna *warm* dan *cool* pada *set*, *props*, dan kostum Talisa saat di kantor atau meja kerja Talisa. Pada kantor Talisa, *set*, *props*, dan kostum akan dominan berwarna *cool* seperti biru. Kantor akan menjadi tempat di mana Talisa memperlihatkan sifatnya yang tenang dan tertutup. Di *set* ini, suasana lebih tertata dan profesional. Akan tetapi pada adegan terakhir di kantor, akan terdapat kontras warna antara *set* dengan kostum Talisa yang berwarna merah. Hal ini menandakan bahwa akan terjadi sesuatu kepada Talisa.

3.3. TAHAPAN KERJA

Production designer sebagai kepala dari divisi artistik memiliki peran penting dalam masa-masa persiapan pembuatan film. Bersama dengan *director* dan *director of photography*, ketiga kepala divisi ini harus memutar otak dan membuat konsep visual yang sesuai dengan narasi sehingga *mise-en-scene* dari film dapat ikut bercerita. Tahapan kerja *production designer* dibagi menjadi tiga bagian, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berikut adalah peran penulis sebagai *production designer* dalam pembuatan film “Ekspose” secara detail.

3.3.1. Praproduksi

Pada tahap praproduksi, *production designer* lebih dulu menganalisis naskah yang telah dibuat oleh penulis naskah. Ketika membaca sebuah naskah, seorang *production designer* harus melakukan *art breakdown*. Hal-hal yang harus diperhatikan oleh *production designer* ketika membaca naskah adalah karakter tokoh dalam cerita, *makeup* dan kostum, *setting*, dan *props*. *Art breakdown* dilakukan agar saat membuat konsep artistik tidak akan ada yang tertinggal. Saat melakukan *art breakdown*, *production designer* menyesuaikan dengan *3d character* dari tokoh yang telah dibentuk oleh penulis naskah agar pembentukan *set*, *props*, dan aspek artistik lainnya sesuai dengan cerita serta tokoh di dalamnya.

Setelah menganalisis dan membedah secara rinci, tahap selanjutnya adalah membuat konsep artistik atau *art deck*.

Pembuatan *art deck* dimulai dengan melakukan riset dan mencari referensi yang sesuai dengan visi *director* tentang visual, warna, dan suasana yang ingin dicapai. Di dalam *art deck*, *production designer* menentukan *setting*, *props*, palet warna, kostum, *makeup*, gaya rambut, *time* dan *space*, dan kemudian disusun menjadi *moodboard*. Ketika membuat *moodboard*, penulis membuat *moodboard* untuk masing-masing *set* agar tiap *set* dapat terlihat gambarannya dengan jelas. Setiap *set* harus dipikirkan dengan baik agar semuanya tetap sejalan dengan cerita dan tidak ada yang janggal. Contoh hal yang harus diperhatikan adalah detail terhadap waktu atau tahun terjadinya cerita untuk pemilihan *props*, kelas sosial, karakterisasi tempat, pemilihan palet warna, dan peletakan *props* serta *set design*.

Tidak hanya untuk *set*, terdapat juga *moodboard* kostum untuk masing-masing karakter yang ditentukan melalui *3d character* yang telah dibuat. Kostum yang digunakan oleh pemain harus dipersiapkan agar selaras dengan *set*. Contohnya, untuk *set* kantor maka pakaian yang dikenakan adalah pakaian semi-formal dan rapih. Pembuatan *moodboard* *set* maupun kostum akan sangat membantu *director* dan *director of photography* untuk membayangkan ide visual dari *production designer*. Pada film “Ekspose”, konsep artistik yang ingin dicapai adalah realistik, sedikit *gloomy*, dan kontras warna yang harmonis.

Setelah membuat konsep artistik, sembari melihat-lihat lokasi yang terpilih dan melakukan *recce*. Berdasarkan naskah yang telah dibuat, lokasi yang dibutuhkan adalah kantor Talisa, rumah Talisa, dan jalanan. Dalam mencari lokasi, tidak diharuskan untuk mencari yang sama dengan desain *set*, namun akan lebih baik jika lokasi tetap sesuai dengan konsep tempat dan waktu yang sudah ditentukan. Untuk kantor Talisa, lokasi yang dicari adalah kantor yang cukup modern dan dominan berwarna putih dan abu-abu, jadi pencarian lokasi harus di gedung-gedung yang lumayan baru. Untuk rumah Talisa, lokasi yang dicari adalah rumah sederhana dan ruangan yang tidak terlalu luas untuk kamar Talisa yang merupakan kelas sosial menengah. Lalu, untuk jalanan penulis dan tim memilih

jalanan yang sepi dan memiliki beberapa toko yang tutup saat malam hari untuk menambah kesan sepi serta mencekam.

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan lokasi dan mengukur luas lokasi sebagai *production designer* adalah membuat sketsa *set design* dan *sketchup*. Dengan membuat model 3 dimensi melalui *sketchup*, *director* dan *production designer* akan lebih mudah untuk membayangkan bagaimana bentuk *set* asli yang akan dibangun nanti sesuai dengan luas lokasi. Hasil dari *sketchup* dapat digunakan untuk menentukan peletakan perabot besar, *props*, *blocking*, dan *floorplan* untuk kamera dan *lighting*. Proses pembuatan *sketchup*, penulis dapat membayangkan barang-barang dan keperluan apa saja yang diperlukan dengan lebih rinci.

Di saat semua *props* dan kostum telah ditentukan, *production designer* bisa membuat *hunting plan* dan *initial budget* untuk menghitung perkiraan dana yang dibutuhkan. *Hunting plan* akan mempermudah pencarian *props* dan kostum karena nama dan kontak vendor akan tercatat di sana. Setelah itu, *production designer* dapat melakukan pencarian terhadap barang-barang *props* dan kostum dengan cara menyewa, meminjam, dan membeli. Untuk memperkecil jumlah dana yang diperlukan, penulis mencari barang-barang dan pakaian di pasar *thrift* atau meminjam kepada teman yang memiliki barang serupa. Barang-barang yang sudah didapatkan dapat disimpan dan dicatat dengan teratur dalam *hunting report*. Pada saat ini, *production designer* bisa sambil membuat *props dummy*. Pada film “Ekspose”, *production designer* harus membuat sebuah *dummy* bangkai burung dan beberapa desain seperti logo perusahaan, kalender kantor, *ID card*, poster jalanan, serta aset UI untuk layar vfx laptop dan *handphone*.

Mendekati hari syuting, untuk memastikan kembali bahwa semua sudah siap, akan diadakan uji coba *makeup* dan *wardrobe* di mana para pemain akan hadir untuk dipakaikan pakaian dan riasan sesuai dengan adegan nanti. Saat uji coba ini, penulis menilai apakah semuanya sudah cocok dengan karakter dan adegan yang akan dibawa atau belum. Jika terdapat pakaian atau riasan yang tidak cocok, penulis dan *director* masih memiliki waktu untuk memperbaikinya sebelum hari syuting.

Sebagai kepala divisi artistik, *production designer* bertanggung jawab untuk memastikan bahwa semua kebutuhan artistik sudah terpenuhi sebelum hari

produksi. Semua barang-barang *props*, kostum, barang yang disewa, dan lain-lain harus siap sedia untuk digunakan. Jangan sampai ada hal yang terlewatkan.

3.3.2. Produksi

Mendekati hari produksi, *production designer* bersama dengan kru artistik melakukan *preset*. Barang-barang sewaan yang besar bisa langsung dimasukkan ke dalam *set* dan ditata sesuai dengan desain *sketchup* yang telah dibuat. Semua *props* diletakkan sesuai tempatnya dan dipastikan sudah aman. Saat hari produksi, tugas *production designer* adalah memberikan arahan kepada anak-anak artnya untuk dalam keadaan siaga terutama untuk adegan yang memerlukan kontinuitas atau perpindahan *props*.

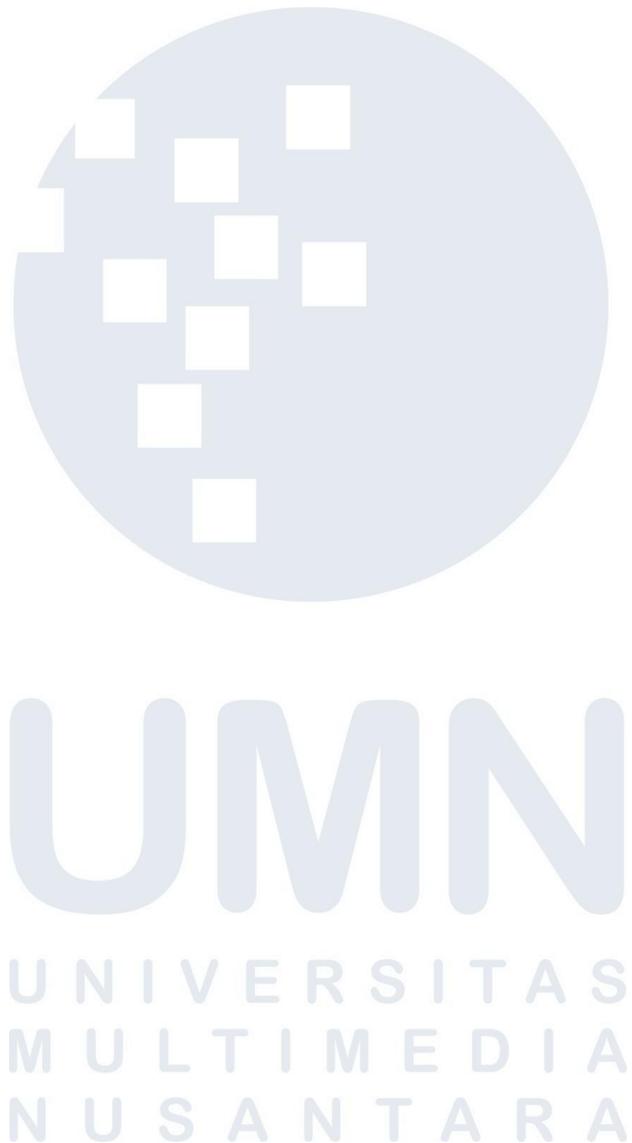
Selain memastikan *set*, *production designer* juga bertanggung jawab untuk memastikan *makeup* dan kostum setiap pemeran sesuai dengan art deck yang telah disepakati. *Production designer* akan memberi arahan kepada *makeup artist* dan *wardrobe* agar melakukan pekerjaan mereka sesuai arahan dan adegan yang akan diambil. Jika suatu saat terjadi *retake* adegan maka kru artistik harus sigap untuk mengembalikan letak dan wujud kembali seperti semula. Pada hari produksi yang penting untuk diperhatikan adalah ketersediaan semua barang dan ketelitian terhadap detail.

3.3.3. Pascaproduksi

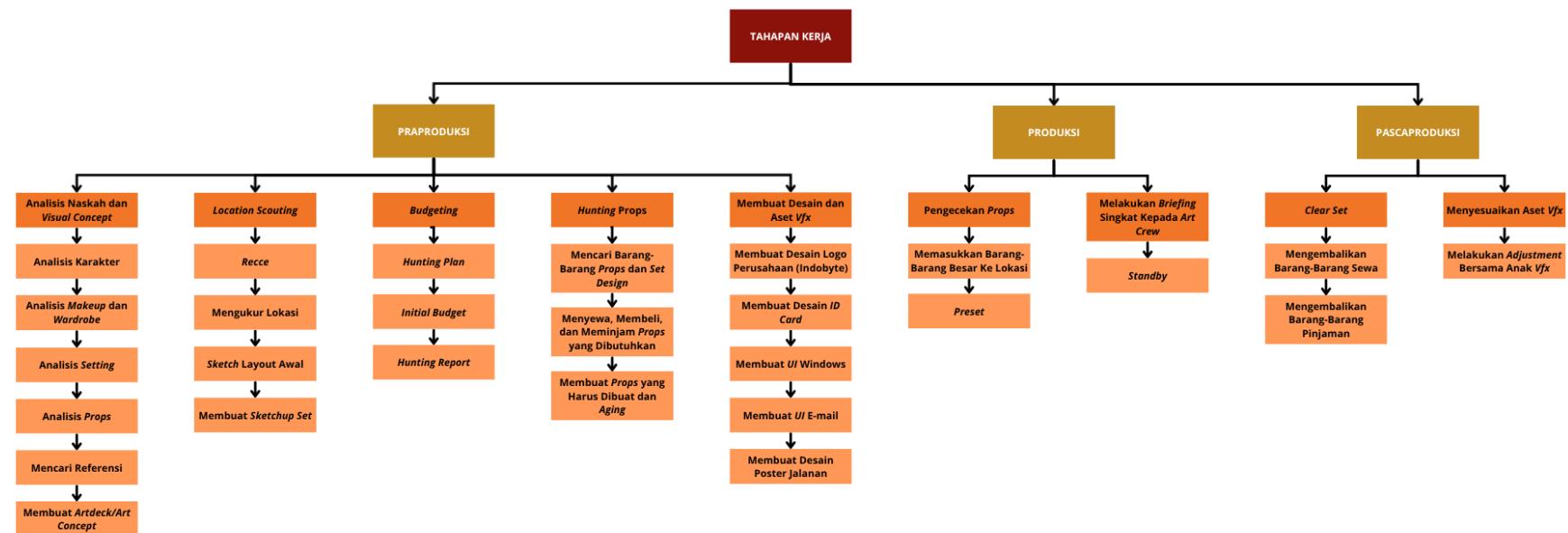
Selesai kegiatan syuting, *production designer* beserta kru artistik bisa segera merapikan barang-barang artistik dan mengembalikan lokasi ke wujud semula seperti sebelum digunakan. Setelah hari syuting, *production designer* bertanggung jawab untuk mengembalikan barang-barang yang disewa dan dipinjam kepada pemiliknya. *Production designer* juga harus menghitung jumlah pengeluaran dan melakukan penyesuaian dana karena saat hari produksi tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa hal mendadak yang harus dibeli.

Pada saat yang bersamaan, *production designer* harus kembali melakukan penyesuaian terhadap desain aset *vfx* bersama dengan anak *vfx*. Di tahap ini tidak terlalu banyak yang harus dikerjakan, hanya menyunting beberapa aset seperti *UI email* maupun *windows* agar tidak bermasalah ketika dipindahkan ke *software vfx*. Pada masa pascaproduksi, penulis tetap harus *standby* sewaktu-waktu dibutuhkan

untuk mengecek hasil akhir atau *editing*. Hal yang harus diperhatikan adalah warna, kontinuitas, dan aspek-aspek artistik lainnya



3.3.4. Skema Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skema Tahapan Kerja Production Designer. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)