

subyektif. Sebaliknya, seseorang yang memiliki sikap kepribadian ekstrovert memiliki pengalaman yang lebih obyektif.

Jung (1921) dalam Satalina (2014) mengatakan bahwa sifat kepribadian ekstrovert memusatkan perhatiannya kepada dunia luar dan cenderung berbicara dengan orang-orang disekitarnya sebagai sosok yang aktif. Orang yang memiliki sifat kepribadian ekstrovert menaruh perhatiannya kepada dunia disekitarnya dengan ketertarikan yang santai. Jung (1921) dalam Satalina (2014) juga mengatakan orang yang memiliki sifat kepribadian introvert memusatkan dirinya pada dunia dalam. Orang yang memiliki sifat kepribadian introvert merupakan sosok yang mengamati dunia sebagai pendiam dan cenderung menyendiri. Berbeda dengan orang yang memiliki sifat kepribadian extrovert, orang yang memiliki sifat kepribadian introvert lebih sibuk dengan kehidupan mereka sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Gitu Doang? adalah film pendek *hybrid* yang diproduksi oleh Venera Visions pada tahun 2025. Film pendek ini mengangkat tema pertengkaran anak kecil melalui gaya bahasa dan karakter yang lahir dari imajinasi keduanya. *Gitu Doang?* mengeksplorasi pengembangan kognitif yang terjadi pada anak-anak melalui interaksi yang dilakukan satu sama lain. Untuk itu, desainer produksi memiliki tugas untuk merancang dan mengimplementasi *set* dan properti kamar untuk menggambarkan 3D karakter dalam film *Gitu Doang?*.

3.2 KONSEP KARYA

Gitu Doang? mengangkat tema pertengkaran anak kecil melalui gaya bahasa dan karakter yang lahir dari imajinasi keduanya. Untuk itu, 3D karakter digunakan untuk merancang konsep kamar kedua anak tersebut. Dennis merupakan sosok introvert kelas menengah yang memiliki kesukaan terhadap karakter-karakter robot. Sejak kecil, Dennis merupakan anak yang lebih sering di rumah dibandingkan keluar sehingga untuk menghabiskan waktu luangnya, ibunya sering menyalakan tv untuk menonton film-film seperti *Wall-E* (2008) dan memberikannya komik-

komik luar angkasa seperti *Fantastic Four* (1979) sehingga Dennis belajar untuk menyukai teknologi luar angkasa seperti robot.

Eric merupakan sosok ekstrovert kelas menengah ke atas yang sering diajak orang tuanya pergi. Dibandingkan Dennis, orang tua Eric memiliki ekspektasi untuknya. Oleh karena itu, Eric seringkali menghabiskan waktunya belajar. Meski begitu, Eric yang sering diajak pergi memiliki kesukaan yang lebih besar dengan alam. Dengan kepintaran Eric yang memiliki kesukaan terhadap ilmu pengetahuan alam serta seringnya menonton film-film seperti *Barney & Friends* (1992) & *The Valley of Gwangi* (1969), Eric akhirnya menyukai hewan-hewan terutama dinosaurus. Di samping buku pelajarannya, kamar Eric juga dipenuhi dengan poster dengan mainan dinosaurus. Dinosaurus tersebut juga memiliki kaitan dengan kedua karakter memiliki kesukaannya masing-masing yang bertolak belakang, namun keduanya belajar untuk menerima kelebihan dan kekurangan satu sama lain.

3.3 TAHAPAN KERJA

Tahapan kerja akan dibagi menjadi dua bagian yaitu bagian pra-produksi dan produksi. Bagian pra-produksi akan diisi dengan penjelasan singkat mengenai persiapan desainer produksi saat tahap sebelum syuting. Bagian produksi akan diisi dengan penjelasan singkat kerjaan desainer produksi saat proses syuting.

1. Pra-Produksi

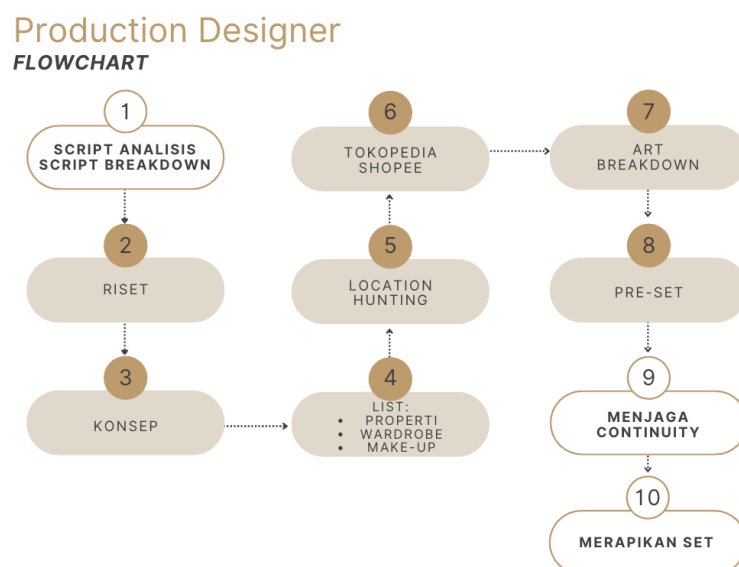
Pada tahap ini, penulis harus membaca naskah yang sudah dibentuk oleh penulis naskah terlebih dahulu. Setelah melakukan itu, penulis melakukan analisa berdasarkan 3D karakter yang sudah dibentuk sebelumnya. Untuk itu, penulis membentuk *script analisis* dan *script breakdown*. Setelah itu, penulis melaksanakan riset untuk menentukan konsep properti kamar yang nantinya akan digunakan dalam film. Setelah sutradara dan kelompok menyetujui konsep yang telah dibentuk, penulis membuat daftar properti, *wardrobe* dan *make-up* sesuai dengan naskah yang ada.

Setelah itu, penulis bersama tim mulai mencari lokasi. Lokasi yang dibutuhkan tidak banyak, cukup satu rumah saja yang memiliki 2 kamar tidur, taman dan ruang tamu. Setelah menemukan dan menentukan lokasi yang tepat, penulis mulai

menentukan penempatan properti yang akan digunakan untuk film nantinya. Penulis lalu mulai mencari aplikasi *Shopee* dan *Tokopedia* untuk melihat harga dan membentuk daftar properti yang nantinya mungkin dapat digunakan dalam film. Setelah menemukan seluruh barang yang bisa dibeli, penulis mulai membentuk *art breakdown* dengan memasukkan seluruh keperluan artistik yang akan diberikan kepada produser untuk dana. Sehari sebelum hari syuting, penulis bersama tim artistik melaksanakan *pre-set* untuk persiapan syuting.

2. Produksi

Pada tahap produksi, penulis bersama tim artistik mewujudkan konsep naskah hingga menjadi *set* yang nyata. Penulis bersama tim artistik juga memastikan seluruh properti pada tempatnya dan tidak berpindah selama melaksanakan syuting. Setelah produksi selesai, penulis bersama tim artistik merapikan *set* dan properti sehingga rumah kembali lagi menjadi keadaan sebelum syuting. Terakhir penulis juga mengambil foto-foto *behind the scene* sebelum, saat dan sesudah terlaksananya syuting sehingga semua barang dapat diketahui tempat asalnya, baik untuk hal konsep yang diinginkan sutradara saat pembuatan film maupun untuk hal pemilik rumah saat mengambil dan mengembalikannya.



Gambar 3.1. Skema perancangan desainer produksi. Dokumentasi pribadi.