

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi konsep *underground* dalam film dan studi literatur. Penulis melakukan observasi melalui film "*The Fast and the Furious: Tokyo Drift*" dan "*2 Fast 2 Furious*" yang menampilkan konsep *underground*. Penulis memilih referensi tersebut karena memiliki konsep yang sesuai dengan gambaran *art director* mengenai konsep *underground*.



Gambar 3. 1 Referensi untuk konsep *underground*. Sumber: *The Fast and the Furious: Tokyo Drift* (2006)

Art director menggabungkan konsep *underground* yang digunakan dalam film "*Tokyo Drift*" dengan objek utama berada di tengah seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.1 yang kemudian diadaptasikan dalam film "*Mic Check!*".



Gambar 3. 2 Referensi untuk konsep underground. Sumber: 2 Fast 2 Furious (2003)

Art director menggabungkan konsep *underground* tersebut dengan pencahayaan yang terdapat dalam film "2 Fast 2 Furious" seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2. Dengan penggabungan antara 2 referensi tersebut, *art director* bisa menciptakan konsep *underground* yang cocok untuk film "Mic Check!".

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

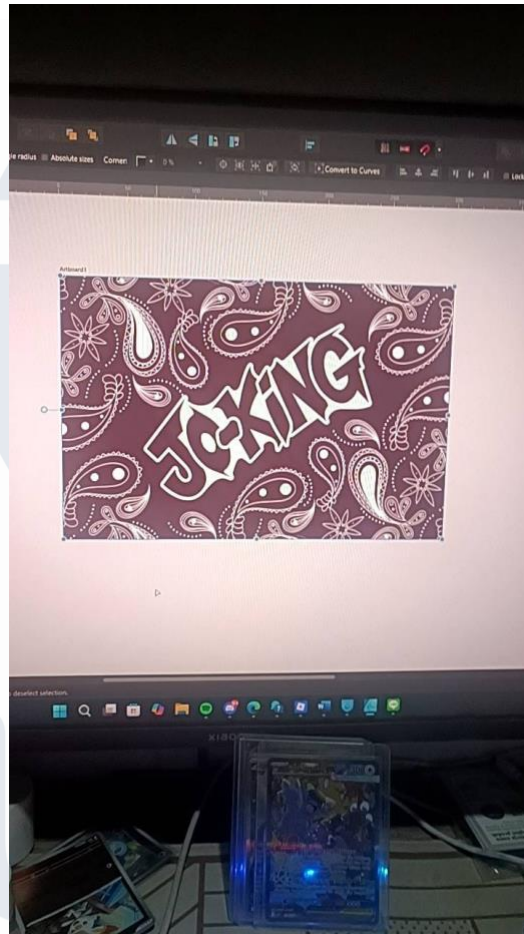
- "Mic Check!" merupakan film pendek berdurasi 15 menit dengan genre musik dan drama. Dalam karya ini, penulis membuat sebuah set dengan tema *underground* yang dimulai dari menonton beberapa referensi dari film yang sudah ada, kemudian penulis mencoba menyusun konsep sendiri untuk diterapkan dalam film pendek "Mic Check!"
- Konsep yang dibahas dalam penelitian ini adalah *underground*, di mana *underground* sendiri merupakan sebuah set untuk menampilkan pertandingan antara kedua pemeran utama dalam film ini. Referensi *underground* dalam film ini diambil dari film "The Fast and the Furious: Tokyo Drift", dan 2 Fast 2 Furious.

- Rencana awal dalam menciptakan set *underground* ini adalah dengan cara menempatkan banyak mobil yang telah dimodifikasi di dalam *basement* yang akan dijadikan sebagai lokasi. Namun di tengah perencanaan peneliti menyadari bahwa dengan menempatkan banyak mobil, sorot utama penonton bisa terpecah dan menjadi tidak fokus kepada *rap battle* yang menjadi sorot utama dalam adegan ini. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk membuat beberapa partisi dan properti yang mendukung, serta menempatkan hanya dua mobil sebagai pengisi set. Tahapan pertamanya adalah mendesain *banner-banner* yang akan digunakan sebagai properti set tersebut, kemudian peneliti mulai menyicil partisi yang dibuat dari triplek dan kayu kaso. Setelah partisi dapat berdiri dengan sempurna, grafiti dan tipografi mulai ditambahkan untuk menggambarkan kebebasan dalam seni dan elemen visual subkultural. *Art director* membuat grafiti bertuliskan *T2C* sebagai identitas pembuat film ini. Setelah satu minggu pengerjaan, akhirnya partisi dan properti selesai dan dikirim ke lokasi.



Gambar 3. 3 Proses Pengerjaan Partisi Film Mic Check!. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pengerjaan dimulai satu bulan sebelum syuting dilaksanakan, tahapan pertama yaitu desain *banner* dilakukan dengan beberapa kali revisi. Ketika *banner* utama selesai, *banner* kedua baru mulai didesain mengikuti desain kasaran yang sebelumnya telah dibuat. Gambar 3.3 merupakan setengah proses saat membuat partisi, tepatnya pada saat menunggu cat semprot kering.



Gambar 3. 4 Desain Banner Film Mic Check!. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah masalah *banner* selesai seperti pada gambar 3.4, tersisa dua minggu lagi untuk mengejar pembuatan partisi. Hal yang pertama dilakukan adalah mencari toko bangunan terdekat untuk membeli bahan-bahan yang diperlukan. Penulis menemukan toko di sebelah tempat *print banner*, yang berada di Gading Serpong. Setelah membeli bahan-bahan utama, pengerjaan partisi langsung dimulai. Tahapan pertamanya adalah membuat kaki untuk berdirinya triplek yang akan digunakan menggunakan kayu kaso. Untuk pengerjaan satu kaki

membutuhkan waktu kira-kira 4-5 jam dikarenakan tenaga kerja yang bukan profesional dalam memotong kayu. Pembuatan kaki selesai setelah dua hari dikerjakan, Selanjutnya adalah pemotongan triplek yang ternyata memakan waktu cukup lama dikarenakan teknik memotong dan tebalnya triplek yang digunakan. Setelah triplek berhasil disatukan dengan kakinya, tahapan selanjutnya adalah menghias bagian depan partisi tersebut menggunakan cat semprot dengan desain tertentu.



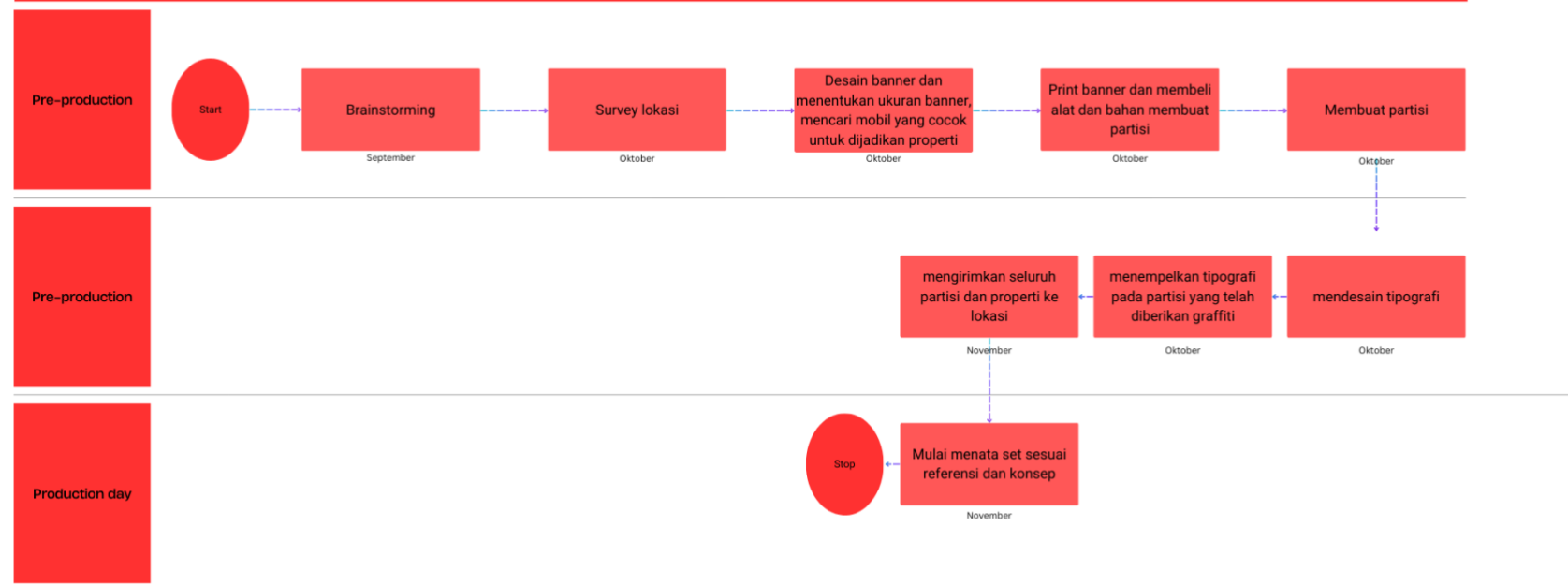
Gambar 3. 5 Proses Penempatan Properti. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah selesai, partisi dan properti diantar ke lokasi pada malam sebelum syuting diadakan, kemudian siang harinya partisi dan properti mulai diposisikan di tempat. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.5, tepat sebelum adegan

rap battle diambil, dua mobil yang telah dimodifikasi diparkir sesuai konsep yang telah ditetapkan beserta tambahan *sound system* sebagai pelengkap set.



Art Department Workflow



Gambar 3. 6 Tabel Workflow Art Department. Sumber: Penulis