

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan *Data Collecting*, yaitu penulis terlibat langsung dalam proses pembuatan properti untuk film *VESPA X-TREME*. Keterlibatan ini memungkinkan penulis memahami secara konkret bagaimana properti khususnya vespa sampah dibuat sesuai dengan kebutuhan naratif.

Tahap pertama adalah studi literatur, digunakan untuk memahami karakteristik vespa extreme dan bagaimana unsur-unsurnya dapat diadaptasikan ke dalam desain produksi film. Pada tahap ini penulis juga menelusuri komunitas vespa extreme untuk memperoleh wawasan awal mengenai praktik modifikasi, alasan pemilihan material, serta makna yang mereka lekatkan pada kendaraan tersebut.

Tahap kedua adalah wawancara lapangan dengan komunitas vespa extreme KROSC di Karet, Jakarta Pusat. Melalui wawancara ini, penulis menggali gaya hidup komunitas, motivasi bergabung, alasan melakukan modifikasi ekstrem, proses pembuatan vespa sampah, hingga tanggapan mereka terhadap cerita film. Tahap ini juga membantu penulis membangun jejaring untuk kebutuhan penyewaan dan pendampingan teknis.

Tahap ketiga adalah observasi proses pembuatan vespa sampah bersama anggota KROSC. Penulis mengamati langsung tahapan pengerjaan, kebutuhan material, dan diskusi teknis mengenai bentuk vespa yang akan digunakan dalam film.

Melalui ketiga tahap tersebut, penulis memperoleh data komprehensif yang diperlukan untuk merancang properti dan kostum secara akurat. Proses ini memastikan desain visual yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kebutuhan estetika film, tetapi juga selaras dengan realitas budaya vespa extreme.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

VESPA X-TREME adalah film pendek drama-komedi berdurasi 12 menit yang mengikuti tiga sahabat Batang, Galer, dan Mbut yang berusaha merebut kembali vespa sampah mereka dari polisi. Demi mendapatkannya kembali, mereka harus menjalani pekerjaan tak lazim yang kemudian menggoyahkan persahabatan mereka.

Film pendek ini merupakan produksi dari rumah produksi TTS (Tiba Tiba Syuting) Production yang memiliki tim terdiri dari Zaky Febriansyah Lazim sebagai Produser, Oskar Filipus sebagai Sutradara, Fidelis Evangello Pramuda Wutun sebagai DOP (Director of Photography), Rahardja Adiwijaya sebagai Editor, dan penulis sebagai Production Designer.

3.2.1 Tahap Perancangan Properti Vespa Sampah



Gambar 3.1. Diagram Proses Perancangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis).

Pada tahap development, penulis menentukan bentuk vespa yang sesuai dengan tema dan *look* film. Penulis terlibat langsung (*participant observation*) dalam diskusi bersama sutradara dan DOP untuk memastikan desain vespa mampu mendukung pesan cerita. Proses ini dimulai dengan *brainstorming* dan riset daring. Awalnya, penulis ingin membuat vespa sampah dengan tampilan penuh tumpukan barang bekas seperti pada contoh gambar 3.1. Namun, konsep tersebut diubah mengikuti arahan sutradara yang menginginkan kesan kebebasan. Karena itu, vespa kemudian dirancang lebih terbuka dan minim dekorasi, sebagaimana contoh pada gambar 3.2.

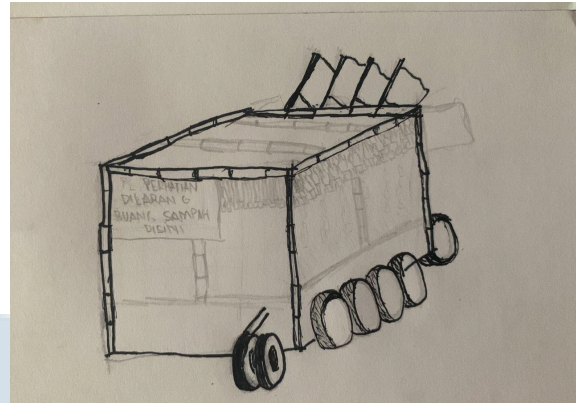
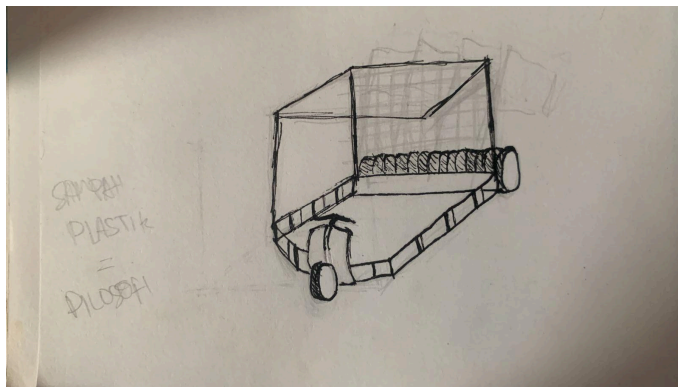


*Gambar 3.2. Contoh vespa sampah
(Sumber: www.ngopibareng.id).*



*Gambar 3.3. Contoh vespa sampah terbuka.
(Sumber: www.cnnindonesia.com).*

Penulis memvisualisasikan ide melalui sketsa kasar dan menghasilkan dua alternatif desain: satu model semi-tertutup dan satu model terbuka. Desain pertama berbentuk persegi panjang dengan rangka bawah dari besi, rangka samping dari bambu berlapis kain bekas sebagai jaring botol plastik, serta bendera dan mesin di bagian belakang. Desain kedua lebih minimalis, menggunakan rangka besi dan bambu dengan jaring kain serta bendera seperti konsep awal.



*Gambar 3.4. Sketsa kasar vepa sampah.
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis).*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA