

5. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendokumentasikan dan merefleksikan proses penciptaan properti vespa sampah dalam film *VESPA X-TREME*, dengan penulis berperan langsung sebagai Production Designer. Hasil penciptaan menunjukkan bahwa properti tidak hanya berfungsi sebagai elemen pendukung visual, tetapi memiliki peran penting dalam membangun makna, memperkuat narasi, serta merepresentasikan identitas karakter dan dunia film secara keseluruhan. Melalui properti vespa sampah, elemen visual menjadi medium utama dalam menyampaikan gagasan tentang kebebasan, ekspresi diri, serta dinamika budaya jalanan yang diangkat dalam film.

Keterlibatan langsung penulis sebagai Production Designer memungkinkan terjadinya proses perancangan yang kontekstual dan berkesinambungan, mulai dari pengembangan konsep hingga perumusan desain properti. Proses perancangan dilakukan melalui eksplorasi bentuk yang mencakup diskusi kreatif, brainstorming, serta pembuatan sketsa kasar sebagai visualisasi awal desain. Sketsa kasar berperan sebagai alat bantu untuk menguji gagasan bentuk, struktur, dan proporsi properti, sekaligus memastikan kesesuaian desain dengan kebutuhan naratif dan teknis film sebelum diwujudkan dalam bentuk properti.

Proses penciptaan properti diawali dengan tahap pengumpulan data melalui studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara dengan komunitas vespa extreme KROSC. Tahap ini bertujuan untuk memahami karakteristik vespa extreme, filosofi modifikasi, serta makna simbolik yang melekat pada penggunaan barang-barang bekas. Data yang diperoleh kemudian diolah sebagai landasan konseptual dalam proses perancangan, sehingga desain properti yang dirumuskan tidak hanya memenuhi kebutuhan cerita, tetapi juga merepresentasikan realitas budaya komunitas vespa extreme secara visual.

Dalam proses perancangan, teori *Mise-en-Scène* digunakan untuk menempatkan properti vespa sampah sebagai bagian penting dari komposisi

visual film, sementara teori subkultur Dick Hebdige, khususnya konsep *bricolage*, digunakan untuk memahami dan memaknai penggunaan material bekas sebagai simbol identitas dan ekspresi budaya. Pendekatan ini menegaskan bahwa properti vespa sampah tidak hanya dipahami sebagai objek fungsional, melainkan sebagai elemen naratif yang berkontribusi dalam membangun karakter, konflik, dan atmosfer visual film.

Meskipun terdapat berbagai keterbatasan dalam proses penciptaan, seperti keterbatasan waktu, referensi, dan ketersediaan material, keterbatasan tersebut memengaruhi keputusan perancangan secara konseptual dan visual. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Production Designer dalam mengolah data, menyesuaikan konsep, serta merespons kondisi produksi menjadi faktor penting dalam menghasilkan desain properti yang relevan dengan kebutuhan film.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi mahasiswa dan pembuat film yang ingin mengangkat properti ekstrem atau berbasis budaya jalanan dalam karya audiovisual. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa peran Production Designer dalam proses perancangan properti merupakan aspek krusial dalam membangun makna, emosi, dan identitas visual sebuah film, sehingga desain properti tidak dapat dipisahkan dari proses penceritaan itu sendiri.

