

### 3. METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang dan merealisasikan *set* ruang bawah tanah yang akan menjadi ruang liminal dalam film *A Gift Called Craziness*. Proses ini melibatkan dua tahap utama: pra-produksi, dan produksi, yang dilakukan melalui kolaborasi dengan tim. Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan *set* ruang bawah tanah yang akan menjadi ruang liminal.

#### 3.1. Metode Dan Teknik Pengumpulan Data

Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur dan observasi karya. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap objek kajian, baik dari segi teori maupun bentuk visual dan artistik karya yang diamati.

#### 3.2. Objek Penciptaan

Film dengan judul "*A Gift Called Craziness*" adalah film pendek fiksi yang berdurasi 13 menit, menggunakan format *Full High Definition* dengan rasio 16:9. Film pendek dengan genre *psychological thriller* ini mengeksplorasi tema *sanity* dan *insanity* dengan mempertanyakan batasan antara kewarasan dan kegilaan. Film pendek ini mengisahkan seorang evangelis muda gereja bernama Wira, yang mendapat panggilan untuk melayani orang di sebuah panti rehabilitasi. Di panti tersebut, Wira bertugas untuk mendampingi Sarah, seorang pasien yang selalu mencoba untuk bunuh diri. Namun, Wira dikejutkan oleh cara "terapi" yang dilakukan oleh pemilik panti dan berakhir memicu konflik ideologis antar keduanya. Film ini memicu refleksi tentang siapa yang sebenarnya "waras" dan siapa yang "gila". Fokus utama penulis dalam skripsi penciptaan sebagai *production designer* adalah bagaimana merepresentasikan *set* dan properti untuk menghadirkan suasana asing kepada Wira lewat ruang bawah tanah.

Konsep perancangan *set* ruang bawah tanah sebagai ruang liminal pada film *A Gift Called Craziness* adalah membuat ruang bawah tanah ini terlihat asing. Visual dari ruang kerja "dokter" dirancang seolah-olah ruangan itu sangat minim untuk dijangkau oleh orang lain, dengan fokus untuk menciptakan nuansa asing.

Elemen visual yang ditampilkan berupa pencahayaan ruang yang redup, warna hangat (*ambient light*) dan dingin bercampur, serta komposisi ruang dirancang untuk menegaskan adanya perbedaan signifikan antar ruang lain di panti tersebut yang terlihat dari bentuknya tidak tertata seperti ruang pada umumnya, memiliki ruang di dalam ruang dengan tujuan mempertegas karakteristik asing (*unfamiliar*). Dengan adanya perpaduan antara *set* dan dukungan properti sebagai pelengkap latar film, karya ini berupaya untuk mewujudkan dan merepresentasikan karakteristik ruang liminal pada ruang bawah tanah.

### **3.3. Tahapan Kerja**

Tahapan kerja ini menjelaskan langkah-langkah yang ditempuh penulis dalam proses perancangan *set*, mulai dari tahap pra-produksi hingga produksi. Setiap tahapan dijelaskan untuk menunjukkan bagaimana konsep ruang liminal diterapkan secara bertahap melalui analisis naskah, perancangan visual, dan realisasi *set*.

#### **3.3.1. Pra Produksi**

Pada tahap awal pra-produksi, penulis memulai untuk melakukan *script analysis* terlebih dahulu untuk memahami cerita, karakter dan konflik yang ingin diwujudkan untuk membayangkan gambaran *set* yang ingin dicapai. Selanjutnya, penulis melakukan proses *script breakdown* yang memfokuskan penulis untuk mengidentifikasi *set* dan properti yang secara eksplisit tercantum dalam skenario, termasuk lokasi *set* yang diperlukan. Penulis juga mempertimbangkan kebutuhan properti tambahan yang dapat memperkuat visualisasi suasana dan ruang yang digambarkan secara implisit dalam naskah. Tahap selanjutnya adalah *art breakdown*, yang bertujuan untuk mempertajam proses pendetailan lebih lanjut terhadap elemen *set* dan properti yang telah dilakukan sebelumnya dalam *script breakdown* untuk memetakan kebutuhan visual secara lebih spesifik.

Berdasarkan dari semua analisis dan *breakdown*, penulis mulai menyusun konsep visual yang cocok dengan membuat *moodboard*, menyesuaikan color palette, hingga mencari referensi artistik dan arsitektur dari film lain untuk membangun latar film pendek ini. *Set* ruang bawah tanah pada film pendek *A Gift Called Craziiness* memiliki konsep untuk menciptakan ruang liminal, yang dapat dilihat dan dirasakan sebagai ruang asing. Pembuatan konsep visual ini terbentuk dari adanya komunikasi dengan sutradara agar bisa disesuaikan dengan konsep gaya penyutradaraan dan menghindari kesalahan yang tidak diinginkan.

ART BREAKDOWN - <i>PRODUCTION</i> (A GIFT CALLED CRAZINESS)					
No.	ITEM	QTY	HARGA	TOTAL	DESC.
1	PIPA (DOORS BESI)	12			beli (set)
2	LENGKUAN PIPA (DOORS BESI)	14			beli (set)
3	PULLEY BESI	1			beli
4	PANEL LUSTRIK	1			beli
5	LAMPU KAPAL	6			beli
6	PAPAN	1			beli
7	STOP KONTAK	2			beli
8	KABEL LUSTRIK	banyak			beli
9	RAK BUKU	1			harian
10	KURSI	2			pinjam
11	MESIN	1			harian
12	BUKU	banyak			harian
13	folder binder	banyak			harian
14	map plastik	3			harian
15	keras*	banyak			harian
16	alat	banyak			harian
17	printer	1			harian
18	foto sarah	1		grafis	print
19	keras dokumen	banyak			harian
20	PIN PAPAN	banyak			beli
21	LAMPU GANTUNG	1			lida
22	TANGKAI LUPET	1			lokasi
23	KARDUS	30			beli (sewing machine)
24	ALAT BEDAH	1 set			beli
25	DUCTING KABEL	6			beli
26	KOTAK METERAN	1			beli
27	MCB	6			beli
28	TOKEN LUSTRIK	1			beli
29	TONGK AIR	1			beli
30	EMBER	4			beli
31	LACI	1			lokasi
32	TOPLES	14			beli

33	GLUSERIN	2kg			beli
34	USUS SAPI	1			beli (pasar simpasa oms atau opul lain)
35	MATA	1			beli
36	OTAK SAPI	1			beli (pasar simpasa oms atau opul lain)
37	JANTUNG SAPI	1			beli (pasar simpasa oms atau opul lain)
38	HATI SAPI	1			beli (pasar simpasa oms atau opul lain)
39	HEKOS	1			pinjam
40	TIRAI PVC PLASTIK (KUNING)	5 lembar			lida
41	LEMARI	1			lokasi
42	PLASTIK	1			beli
43	TERRAL BUREM	1			lokasi
44	AIR	1			lokasi
45	KAUN PUTIH	1			punya (ambil di b6 k1)
46	PALA CASAN USB BUAT LAMPU KAPAL	5			beli
47	LABEL DUS BESAR	30		grafis	bikin (5x3cm) (willy)
48	LABEL DUS KECIL	30		grafis	bikin (8x5cm) (willy)
49	LABEL ORGAN	6		grafis	willy
50	DARAH	1 liter			bikin (lele)
51	DATA KEMATIAN MANUSIA PER TAHUN	3		grafis	willy
52	MUNTAHAN	500gram			bikin (rubem)
53	TIAPLEX (70x100cm)	1			oti
54	TIANG	2			beli (willy)
55	STIKER PAPAN DAUN PANDAN IRIS	1		grafis	bikin (willy) 70x100cm

Gambar 3. 1 Art Breakdown  
(Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 3. 2 Referensi Set  
(Sumber: Penulis, 2025)



Gambar 3. 3 Referensi Film Sebagai Referensi Set  
(Sumber: Penulis, 2025)

Penulis juga melakukan *recce* bersama tim untuk mulai mengobservasi lebih dalam ruang bawah tanah yang dijadikan konsep ruang liminal, dimulai dari mengukur panjang dan lebar ruangan tersebut, berdiskusi kebutuhan luas ruang yang dipakai, hingga kebutuhan teknis seperti pencahayaan, *blocking* aktor dan lainnya juga didiskusikan di lokasi pada *recce*.



Gambar 3. 4 Recce Ruang Bawah Tanah  
(Sumber: Penulis, 2025)

Tahap terakhir dalam pra-produksi adalah membuat *set* desain. Tujuan penulis membuat *set* desain adalah mempermudah tim dalam membayangkan gambaran

*set* ruang bawah tanah yang menjadi ruang liminal. Tidak hanya tim internal, namun mempermudah juga untuk tim artistik dalam melakukan *set dressing* dan *set building* nantinya ketika produksi.



Gambar 3. 5 Set Design Ruang Bawah Tanah  
(Sumber: Penulis, 2025)

### 3.3.2. Produksi

Penulis berfokus pada implementasi seluruh konsep visual yang telah dirancang selama tahap pra-produksi. Pada saat melakukan *pre-set*, penulis bersama tim artistik mulai mengimplementasikan ruang bawah tanah sesuai dengan *set* desain yang sudah dibuat sebelumnya. Proses ini diawali dengan menyelaraskan *layout* bentuk ruang asli menjadi bentuk ruang seperti set desain, dengan diawali proses take-out barang yang ada di ruang tersebut kemudian melakukan *build set*. Setelah itu, penulis bersama tim artistik langsung melakukan *dressing* pada *set* tersebut. Pemilihan furnitur dan dekorasi sudah disesuaikan dengan sutradara dan kebutuhan penulis untuk mewujudkan suasana ruang liminal.



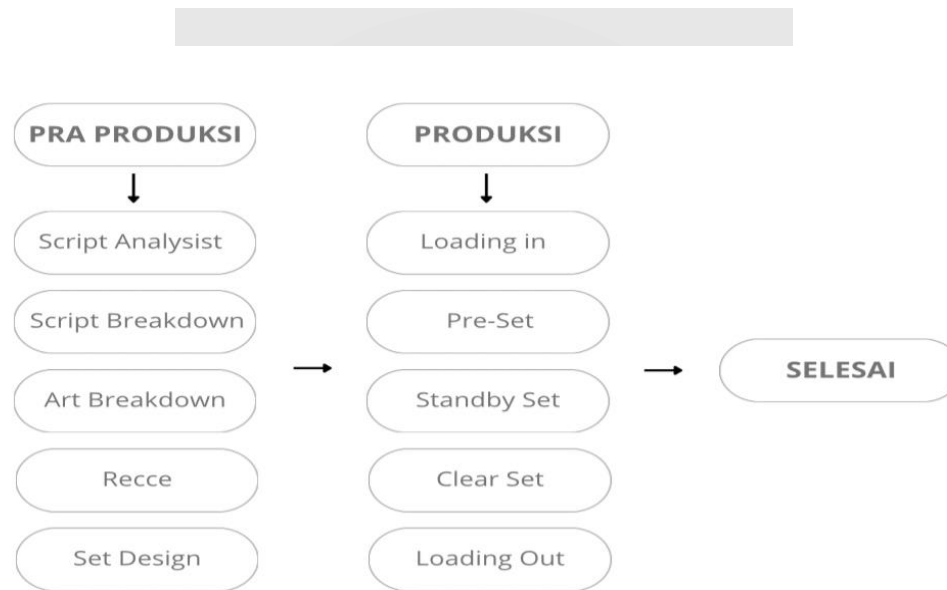


*Gambar 3. 6 Proses Pembuatan Set*  
(Sumber: Penulis, 2025)



*Gambar 3. 7 Proses Pembuatan Set*  
(Sumber: Penulis, 2025)

Selama proses produksi berjalan, penulis bertanggung jawab dalam semua kebutuhan artistik, mulai dari *set* hingga properti yang harus disiapkan tiap *scene* dan dibantu oleh asisten artistik agar seluruh elemen visual yang ingin diciptakan terasa kuat dalam segi fungsi dan estetika, sehingga penulis mampu memperlihatkan bentuk ruang liminal pada film pendek ini. Setelah semua proses pengambilan gambar sudah selesai, penulis bersama tim artistik langsung melakukan pembongkaran dan pengembalian *set* ke kondisi awal. Properti yang dipinjam dan disewa juga dikembalikan kepada pemilik sesuai persetujuan bersama, sementara properti dari hasil produksi, diamankan sebagai arsip karya penulis.



Gambar 3. 8 Skema Kerja  
(Sumber: Penulis, 2025)

Skema tersebut menggambarkan alur kerja produksi yang dimulai dari pra-produksi hingga tahap penyelesaian. Pada pra-produksi dilakukan script analysis, script breakdown, art breakdown, survei lokasi (*recce*), serta perancangan *set design*. Selanjutnya, pada tahap produksi dilaksanakan proses loading in, pre-*set*, standby *set*, clear *set*, dan loading out. Seluruh rangkaian kegiatan tersebut kemudian berakhir pada tahap selesai sebagai penutup proses produksi.