



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

Dalam penulisan skripsi, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dianggap cocok karena menghasilkan sebuah data yang deskriptif dan bukan data yang berupa angka. Penulis juga akan membahas detail tentang karya dan tahapan kerja dalam pembuatan karya.

#### 3.1. Gambaran Umum

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apa saja langkah-langkah yang ditempuh seorang *production designer* dalam proses pembuatan film selama masa pra produksi dan produksi agar dapat menciptakan *look* dan *style* yang sesuai dengan film yang akan dibuat. Film *Baba* adalah sebuah film fiksi pendek dengan genre drama keluarga. Film ini menceritakan tentang seorang anak tengah bernama Denny umur 13 tahun yang menginginkan kakaknya Anton untuk kembali pulang setelah diusir dari rumah oleh ayahnya. Film *Baba* berlatar belakang *Tionghoa* Benteng.

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk pengambilan data. Menurut Bogdan dan Taylor (1975) yang dikutip dari Moleong, metode kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh. Jadi, individu atau organisasi tidak boleh diisolasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi hal tersebut perlu dipandang sebagai sesuatu keutuhan (hlm. 4).

Selain itu, menurut Denzin dan Lincoln (1987) yang dikutip dari Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif biasanya adalah wawancara, pengamatan dan pemanfaatan dokumen (hlm. 5).

Metode penelitian kualitatif memiliki banyak arti dan cara pandang, namun dapat ditarik kesimpulan bahwa metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk memahami hal yang dialami subjek penelitian dengan cara mendeskripsikan ke dalam kata-kata dan bahasa. Penulis menggunakan metode penelitian ini karena cocok digunakan untuk meneliti tentang hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang subjek penelitian dan meneliti latar belakang yang tidak dapat diteliti dengan penelitian kuantitatif.

### **3.1.1. Sinopsis/Latar Belakang Perusahaan**

Suatu pagi, Denny (13) membantu Mama (45) memasukkan kue dagangan ke dalam kotak-kotak kue yang ada. Di sisi lain, Mama sedang memasukkan pakaian kotor ke dalam mesin cuci. Tiba-tiba Anton (18) datang dengan terburu-buru dan dengan wajah babak belur. Anton masuk ke dalam kamar mandi untuk membasuh tubuhnya. Papa (48) datang menghampiri Anton, begitu tahu Anton pulang. Papa memarahinya dan mengusir Anton karena Papa merasa tingkah Anton sudah kelewatan. Denny hanya bisa terdiam ketika melihat Anton pergi meninggalkan rumah.

Denny ingin Anton kembali ke rumah, karena menurutnya Anton adalah sosok kakak yang selalu melindungi Denny. Denny selalu dibantu oleh Anton begitu juga ketika Denny di-*bully* oleh teman-temannya. Denny sering melihat dan bertemu dengan Anton di luar rumah sedang bersama teman-temannya. Denny selalu meminta Anton untuk pulang dan meminta maaf kepada Papanya, namun Anton enggan untuk melakukannya. Denny sendiripun tidak berani untuk meminta Papanya memaafkan Anton karena Papa adalah orang yang keras. Denny hanya bisa membantu Anton menyelip ke dalam rumah pada malam hari.

Beberapa hari setelah Anton pergi dari rumah, Denny sekeluarga pergi dan rumah kosong. Denny melihat bekas bungkus rokok yang dikenalnya milik Anton. Denny membiarkan pintu pagar tidak dikunci. Anton memasuki rumah begitu tahu pagar tidak terkunci. Ia merasakan kerinduan akan rumahnya. Anton makan dan mandi seorang diri. Papa masuk ke dalam rumah dan melihat batang rokok yang masih baru dihisap lalu mematikkannya. Di sisi lain, Anton tergesa-gesa keluar rumah begitu tahu Papa datang. Papa memungut baju Anton yang tergeletak di lantai dan memasukkannya ke dalam mesin cuci. Papa hanya bisa duduk dan termenung di pintu sebelah mesin cuci. Terlihat kerinduan dari mereka, namun terhalang oleh ego masing-masing

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam skripsi ini, penulis berperan sebagai *production designer* yang bertugas untuk merancang *set* dan properti dalam film *Baba*. Dalam pembuatan karya *production designer* akan bekerja sama dengan *director* dan *director of photography* untuk merancang *look* dan *style* film. Pembuatan karya film juga

dilakukan secara berkelompok dengan beranggotakan 6 orang yang bertanggung jawab atas masing-masing departemen. Setelah melakukan perancangan yang sesuai dengan visi misi film, *production designer* akan bekerja sama dengan *art director* untuk merealisasikan rancangan yang telah dibuat.

### **3.1.3. Peralatan**

Penulis menggunakan beberapa peralatan untuk menunjang pembuatan karya. Peralatan utama penulis sebagai *production designer* adalah laptop. Laptop digunakan untuk melakukan riset di berbagai macam media. Serta buku gambar untuk membuat sketsa rancangan yang nantinya akan digunakan untuk membangun sebuah *set* dan juga untuk *art departement* sebagai acuan dalam merealisasikan rancangan. Peralatan pendukung lainnya untuk pembuatan karya merupakan peralatan untuk membuat bangunan, seperti misal bahan bangunan, gergaji, palu dan lainnya. Peralatan yang digunakan lainnya merupakan peralatan membangun sebuah *set* dan mendekorasi ruangan pada umumnya.

### **3.2. Tahapan kerja**

Dalam memproduksi sebuah karya film, ada 2 tahapan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan. Pertama, tahap pra produksi, untuk merancang sebuah konsep *style* film. Kedua, tahap produksi, tahap pengekseskusian hasil rancangan pada pra produksi.

### 3.2.1. Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan *look* dan *style* dari sebuah film dan akan bekerja sama dengan *director* dan *director of photography*. Penulis akan melakukan riset, survei lokasi, membuat sketsa kasar sebuah *set*, menentukan palet warna dan menentukan properti yang digunakan. Semua aspek yang dirancang harus berhubungan dengan tema yang diambil. Riset diperlukan untuk dapat menentukan tema yang diambil untuk merancang *set*. Riset yang dilakukan biasanya berdasarkan *director statement* atau berdasarkan latar belakang cerita yang diangkat. Setelah melakukan riset, penulis akan berdiskusi dengan *director* untuk menentukan *set* dan aspek-aspek yang lain sesuai dengan hasil riset. Penulis akan melakukan survei lokasi *shooting* bersama *director* dan *director of photography*.

#### 1. *Script breakdown*

Tahap ini merupakan langkah awal penulis untuk menentukan *look* dan *style* yang akan ditampilkan dan dirancang. *Script breakdown* biasanya akan dibaca bersama dengan semua kru untuk membahas setiap aspek yang dibutuhkan per divisi. Dalam tahap ini, *statement* sutradara diperlukan untuk mengetahui bagaimana pandangannya terhadap cerita.

#### 2. Riset

Setelah melakukan *script breakdown*, penulis melakukan riset sesuai bahasan yang diambil dan ditentukan bersama dengan sutradara. Riset dilakukan untuk menunjang data yang dibutuhkan.

### 3. Ilustrasi konsep

Setelah melakukan riset, rancangan konsep akan terbentuk. Rancangan konsep di gambar oleh penulis yang berupa sketsa kasar dari sebuah *set*. Ilustrasi konsep ini akan diperlukan bagi *art departement* sebagai acuan mereka dalam bekerja dan merealisasikan rancangan konsep.

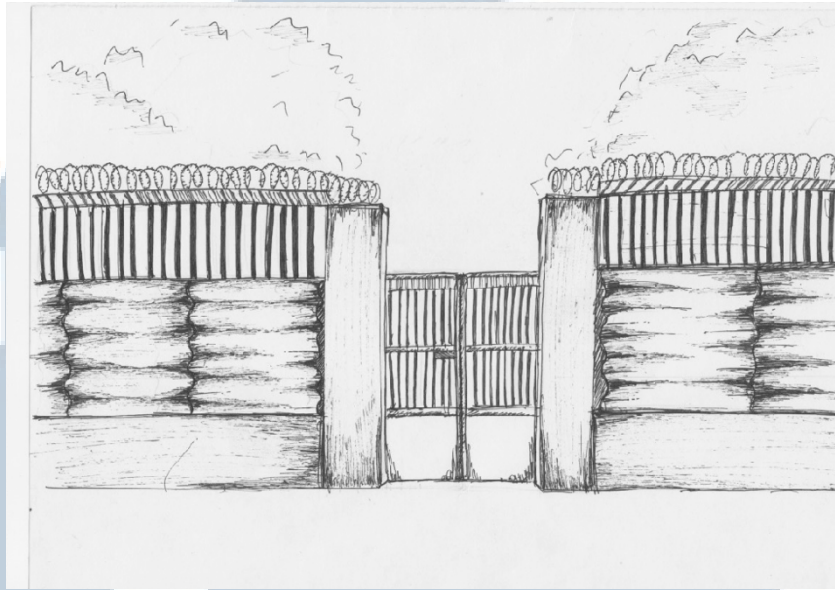
### 4. *Moodboard*

*Moodboard* dibuat penulis untuk menentukan *style* dan *look* film. *Moodboard* biasanya menjadi acuan bagaimana tampilan gambar dalam film nantinya.

### 5. Pencarian lokasi

Pencarian lokasi yang sesuai, diperlukan untuk melihat apakah lokasi tersebut cocok dengan rancangan konsep yang telah dibuat atau tidak, dan apakah lokasi tersebut bisa di *set* sesuai rancangan yang ada. Lokasi dapat berupa lokasi interior dan lokasi eksterior.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.1. Contoh ilustrasi konsep

Penulis akan menyampaikan rancangannya ke *art departement* dan mendiskusikan ulang dengan tim agar rancangan bisa direalisasikan. Penulis melakukan riset bahan untuk membangun *set* bersama *set decorator* dan *art director*. Penulis juga mengeksekusi properti di setiap *set* bersama *property master* dan melakukan rancangan kostum dan tata rias bersama orang yang bertanggung jawab atas kostum dan tata rias. Semua aspek yang telah dirancang, mulai dari *set* di setiap *scene*, properti dan palet warna.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Penulis akan membuat sketsa kasar dari setiap *set* yang dirancang. Rancangan *set* yang telah disiapkan kemudian di uji coba seminggu sebelum waktu produksi, dengan mencoba menggunakan bahan yang telah di riset. Penulis juga mengumpulkan barang-barang yang diperlukan untuk membangun *set*, properti, serta kostum yang akan digunakan saat produksi bersama dengan *art departement*. Setelah uji coba berhasil, *set* dibangun sehari sebelum produksi dan ada beberapa *set* yang juga dibangun saat produksi.



Gambar 3.2. Proses uji coba *set*



Gambar 3.3. Proses uji coba *set*

### 3.2.2. Produksi

Pada tahap ini, penulis merealisasikan beberapa rancangan yang belum direalisasikan saat pra-produksi. Penulis mengawasi dan membantu pekerjaan *art director*, *property master*, *set construction* dan *costume and make up* agar yang direalisasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.



Gambar 3.4. Pembuatan *set* saat produksi

Penulis juga menjadi *art continuity* yang bertugas untuk mencatat kelanjutan *art* atau properti yang digunakan per adegan saat *shooting*, hal ini berguna agar properti yang digunakan tidak berbeda-beda saat *take* satu dengan yang lainnya. Dengan melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif, data-data yang didapat akan di analisis dan dikorelasikan dengan teori yang sudah ditulis.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA