**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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

# BAB III

# METODOLOGI

## 3.1. Gambaran Umum

Penelitian ini dilakukan oleh penulis yang berperan sebagai *production designer* dalam merancang konsep dan mengaplikasikan set properti berdasarkan *3D character* dalam film pendek *"Memoir of Kanaya"*. Penulis mengambil beberapa langkah seperti wawancara, riset visual, dan observasi lapangan. Metode kualitatif menurut Denzin dan Lincoln dikutip oleh Salam (2011) mengatakan bahwa penelitian yang memperoleh data yang detail, luas cakupannya dan kompleks. Pengumpulan data dalam penelitian ini utamanya dalam bentuk kata-kata dan gambar daripada angka-angka (hlm 34). Salam (2011) menambahkan, penjelasan yang diberikan pada metode ini lebih berada pada tataran pengertian seperti suatu interaksi mengapa suatu hal itu harus terjadi atau tidak terjadi (hlm. 35).

Dalam penelitian tersebut penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif menurut Moleong (2002) adalah ilmu yang berusaha mendeskripsikan dan menginterprentasi apa yang terjadi pada suatu obyek dan akibat dari yang dilakukan obyek tersebut. Efek yang terjadi adalah kecenderungan seseorang dalam mempertimbangkan masa lalu dan pengaruh perkembangan masa kini (hlm. 42). Penulis menggunakan metode tersebut karena penelitian yang dilakukan penulis yaitu melakukan studi pustaka dan literatur, lalu menerapkankan ke dalam film. Penulis mengumpulkan data primer yang berupa film pendek *"Memoir of Kanaya"*, dan sekunder yang berupa kumpulan teori-



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

teori yang berasal dari studi literatur dan pustaka dan analisa naskah, *3D character,* analisa teori tipe introvert dan latar belakang karakter.

### 3.2. Sinopsis

Naya (24) adalah seorang pegawai *call center* bank di Jakarta. Suatu hari saat sedang bekerja, Mama angkat Naya (52) yang tinggal di luar kota menelepon dan memberi kabar bahwa Papa angkat Naya (54) baru saja meninggal karena terkena serangan jantung. Setelah mendengar kabar tersebut, Naya kembali melanjutkan pekerjaannya. Dua hari setelah menerima kabar tersebut, Naya pulang ke rumah Mama untuk menghadiri ibadah kematian Papa. Sesampainya di rumah, Naya diajak oleh Mamanya untuk masuk ke dalam kamar. Mama meminta Naya untuk bersaksi tentang kehidupan Papa saa Papa masih hidup. Naya sebenarnya tidak mau, namun mamanya bersikeras.

Ibadah penghiburan pun dimulai. Naya keluar dari kamar dan melihat Mamanya sedang menceritakan kisah hidup Papa di depan semua orang. Naya duduk di kursi yang kosong. Setelah Mama menyelesaikan ceritanya, Mama memberikan *microphone* kepada Naya. Naya bangun dari tempat duduknya dan berdiri di samping peti mati berisi jenazah Papa. Naya mulai menceritakan hal – hal baik yang Papa lakukan saat Naya masih kecil. Namun, dibalik semua kata – kata yang Naya ucapkan di hadapan semua orang, Naya menyimpan memori yang pahit.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

Saat Naya masih kecil Papa pernah melecehkannya secara seksual. Memori – memori yang selama ini Naya tekan di dalam pikirannya terputar kembali. Naya memutuskan untuk tidak membuka hal ini di depan semua orang. Naya menangis dan tidak dapat melanjutkan kata – katanya lagi. Seorang pendeta mengambil *microphone* dari tangan Naya dan mulai mengucapkan doa. Semua orang berkumpul di sekeliling peti mati Papa. Peti mati Papa lalu ditutup.

Beberapa hari kemudian, Naya membereskan kamarnya untuk terakhir kalinya sebelum kembali lagi ke Jakarta. Naya mengumpulkan semua barang – barang dari masa kecilnya yang masih tersisa dan memasukkannya ke dalam kardus. Lalu membakar kardus tersebut dengan tujuan menghilangkan segala kenangan yang ada di masa lalu.

### 3.3. Posisi Penulis

Posisi penulis dalam karya Tugas Akhir ini adalah sebagai *production designer* film pendek "*Memoir of Kanaya*". Penulis bertanggungjawab untuk merancang dan mengaplikasikan semua set dan properti sesuai dengan karakteristik introvert Naya kecil dan Naya dewasa. Perancangan tersebut dilakukan pada saat pra produksi, penulis berdiskusi dengan sutradara dan penulis naskah bagaimana penulis mengaplikasikannya ke dalam set yang telah di sketsa. Sketsa kasar dijadikan acuan penulis sebagai gambaran bentuk set. Pembedahan naskah juga dilakukan oleh penulis sebelum produksi untuk mendetailkan barang-barang apa saja yang harus dipersiapkan.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

Teori metafora visual diterapkan dalam film "*Memoir of Kanaya"* untuk menjelaskan properti-properti sesuai dengan arti dari masing-masing properti. Penulis menata set dan properti di film pendek "*Memoir of Kanaya"* sesuai dengan *3D character* karena tertarik dengan karakteristik karakter yang dilihat dari sifat psikologinya yaitu introvert. Selain itu, penulis ingin mengeksplorasi lebih pada set dan properti tertata di sebuah film bagaimana sebuah set diatur lebih detail dengan data *3D character*.

## 3.4. Peralatan

Peralatan yang dipakai penulis untuk membuat film *"Memoir of Kanaya"* adalah:

1. Cat
2. Kayu
3. Paku
4. Triplek
5. Sterofoam
6. Kertas krep
7. Gunting
8. Kawat kecil
9. Meteran
10. Gergaji



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

11. Lem kayu

12. Papan

13. Gabus ati

## 3.5. Tahapan Kerja

Pada proses pembuatan film pendek *"Memoir of Kanaya"*, penulis berperan sebagai *production designer* melakukan beberapa tahapan kerja yang mencakup proses riset hingga mengaplikasikan ke dalam set dan properti. Tahapan kerja penulis dibagi menjadi dua yaitu pra produksi dan produksi.

### 3.5.1. Pra Produksi

Proses yang dilakukan dalam tahap pra produksi mencakup pembacaan naskah, analisa naskah, analisa *3D character*, menghubungkan *3D character* dengan tipe-tipe introvert, merancang visual, *script breakdown* hingga pencarian lokasi.

### 3.5.2. Pembacaan Naskah

Penulis mengawali dengan membaca naskah yang sudah dibuat oleh penulis naskah, pembacaan naskah ini bertujuan untuk mengetahui gambaran umum dalam setiap adegan. Sehingga penulis sebagai *production designer* dapat gambaran visual setiap adegan dalam film. Selain itu, karakter-karakter yang ada pada naskah juga penting untuk para kru ketahui. Penulis dengan para kru harus berdiskusi terutama dengan sutradara, supaya mengerti impresi apa yang ditunjukkan pada film.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

### 3.5.3. Analisa *3D Character*

Penulis melakukan analisa terhadap setiap karakter yang ada pada naskah. Setelah mendalami latar belakang karakter utama, penulis mengetahui bahwa karakter dalam film pendek *"Memoir of Kanaya"* memiliki sifat introvert. Tipe introvert pada setiap karakter berbeda karena latar belakang yang mereka miliki. Sehingga penulis dapat merancang dan memvisualisasikan properti sesuai dengan karakteristik introvert mereka.

### 3.5.4. Riset

Riset yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan studi literatur. Dalam pra produksi, riset yang dilakukan penulis mengarah pada bagaimana sifat seorang introvert merespon dan berinteraksi kepada lingkungan sekitarnya, bagaimana seorang introvert beraktivitas dengan lingkungan baru dan cara mereka mengekspresikan ketika sedang mengalami depresi berat karena faktor keluarga maupun faktor luar.

Seorang introvert menurut Eysenck (2006) adalah seorang yang memiliki ciri-ciri karakter seperti sangat tenang, cenderung pesimis, penuh kuatir, sederhana, menyendiri (hlm. 31). Di bab sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa menurut Sharp yang mengutip dari buku Jung (1987) salah satu ciri dari seorang introvert adalah tidak menunjukkan kepribadiannya secara langsung ke orang dan seringnya menghindari acara-acara seperti pesta atau pertemuan (hlm.75).

Maka dari itu, dari riset yang sudah dilakukan, penulis mendapati bahwa seorang introvert ketika mereka berada di lingkungan baru untuk beradaptasi



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

misalkan di sekolah baru maupun di luar sekolah, mereka cenderung diam dan menunggu sampai ada yang mengajak mereka berbicara, mendengarkan musik ataupun membaca buku. Merupakan ciri khas mereka untuk menghilangkan waktu senggang. Ketika mereka sedang dalam kondisi frustasi entah dari lingkungan kerja maupun pertemanan, mereka cenderung mengungkapkan pada seseorang yang mereka percaya. Tidak pandai bergaul dan tidak mengikuti perkembangan zaman membuat mereka memiliki teman yang sedikit. Mereka cenderung memilih menyendiri di rumah atau di tempat yang membuat mereka nyaman, karena tidak ada yang peduli dengan mereka.

Kemudian dari riset tersebut, terbentuk gambaran dari sifat mereka untuk perancangan yang ingin dibuat penulis, yaitu dengan membuat tempat nyaman untuk karakter mengekspresikan pikiran mereka, adanya barang kesayangan yang sering mereka bawa untuk menjadikan teman, dan memilih properti-properti yang berhubungan dengan latar belakang.

### 3.5.5. Konsep Visual

Penulis merancang sketsa adegan-adegan set sesuai dengan narasi film. Dalam merancang dan pemilihan properti untuk set, penulis berdiskusi bersama sutradara dan penulis naskah. Latar belakang karakter menjadi acuan penulis untuk membuat rancangan set film pendek *"Memoir of Kanaya"*. Penulis mendapati bahwa karakter dalam film memiliki sifat introvert. Maka dari itu, dengan beberapa teori yang menunjukkan sifat kepribadian seorang introvert penulis memilih properti dan menggambarkan set sesuai dengan karakteristik tokoh tersebut.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

### 3.5.6. Pencarian Lokasi

Dalam pencarian lokasi, penulis bersama produser serta kru lainnya mencari lokasi sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan yaitu mencari rumah dengan kondisi dan lingkungan seperti tahun 1990an dan juga *interior* rumah yang mendukung narasi film. Menurut Luciana Arrighi yang dikutip oleh Shorter (2012), seorang desainer memiliki tanggung jawab untuk membuat sebuah dunia yang nyata dalam film supaya penonton tetap terbawa oleh cerita yang ada pada film. Maka dari itu *production designer* harus melakukan observasi, riset, dan lebih memahami zaman yang ada pada cerita itu. Perbedaan tersebut sangat penting karena mempermudah membedakan zaman pada cerita dalam film (hlm. 39). Maka dari itu, penulis harus memahami era tahun 90an untuk memenuhi naskah.

Pada tahun 1990an, rumah tentunya memiliki perubahan dibandingkan dengan era tahun ini. Perbedaan tersebut menjadi bahan acuan penulis untuk mencari lokasi dengan tipe rumah 1990an. Adapun perbedaan tersebut dilihat dari eksterior rumah, seperti pada atap segitiga rumah yang sangat tinggi, halaman yang sangat luas dan biasanya dihiasi banyak tanaman, plafon yang tidak terlalu tinggi, dan memiliki satu lantai. Jika dua lantai rumah tersebut dimiliki oleh konglomerat. Begitu juga dengan ciri-ciri yang disebut oleh Sukada (2004) yaitu rumah bidang atap tidak bertemu dan tidak memiliki bumbungan, dinding bagian tepi miring ke luar membentuk bidang segi lima, atap datar untuk teras atau beranda disangga tiang besi berbentuk V, beranda berfungsi sebagai ruang penerima tamu dan ruang peneduh.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

Gambar 3.1. Contoh Rumah pada tahun 1990

( www.rumahindoidaman.blogspot.com )

Saat masuk era tahun 2000, lahan perkotaan semakin sempit dan mahal, maka dari itu, orang-orang saat ini memanfaatkan lahan untuk usaha maupun tempat tinggal. Halaman rumah yang begitu luas dicukupkan hanya untuk lahan parkir saja. Rumah minimalis memiliki aksen garis lurus di setiap sudut, daripada garis lengkung yang dimiliki rumah 90an pada umumnya di bagian depan. Lahan ini bisa digunakan untuk berbagai macam fungsi seperti tempat kerja, toko, tetapi dengan desain yang minimalis.

Gambar 3.2. Contoh Rumah modern era tahun 2010

( www.rumahindoidaman.blogspot.com)

Ada tiga pilihan lokasi yang sudah direncanakan untuk dijadikan sebagai rumah karakter. Lokasi-lokasi tersebut didapat dari *location manager* serta kru produksi lain. Tetapi dari naskah film yang dibuat oleh penulis naskah, lokasi set hanya memerlukan satu untuk set rumah dan satu untuk set kantor. Lokasi rumah terakhir untuk set rumah Naya adalah pilihan yang sangat sesuai dengan karakteristik Naya.

Gambar 3.3. Hasil Set dari Rumah Pamulang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Lokasi tersebut dipilih penulis karena memiliki bagian luar rumah yang mendukung era tahun 1990. Memiliki beberapa tanaman di halaman depan, pagar dan tembok rumah yang gelap sehingga dapat menimbulkan kesan dingin. Karena bagian luar rumah tersebut dimainkan oleh karakter Naya yang memiliki salah satu karakteristik yaitu dingin. Sedangkan beberapa tumbuhan yang berada di depan rumah mendukung hobi karakter mama dalam film yaitu suka berkebun.

Sedangkan untuk interior rumah pada lokasi terakhir mendukung karakteristik Naya kecil untuk adegannya di kamar, dan karakteristik mama untuk adegan ruang tamu. Kamar pada lokasi terakhir mendukung *mood* narasi film karena memiliki ruang yang kecil hal tersebut menggambarkan karakter Naya

yang introvert, yaitu tidak suka berinteraksi secara luas, Naya cenderung bermain sendiri atau bersama papanya sendiri dikamar.

Lalu dari lokasi yang tidak dipilih penulis, ada beberapa kondisi yang tidak mendukung karakteristik Naya kecil ataupun kondisi rumah yang tidak mendukung era 90an. Contoh pada lokasi pertama yaitu di daerah Nusa Indah. Bagian luar rumah menunjukkan lingkungan yang ramah dan harmonis karena adanya jendela-jendela besar berwarna putih kuning dan juga tembok rumah berwarna putih sehingga menimbulkan kesan seperti di gereja. Selain itu ketika penulis melihat *interior* rumah sudah minimalis sehingga menimbulkan kesan modern. Alasan lainnya yaitu pemilik rumah tidak mengizinkan peti mati masuk ke dalam rumah.

Gambar 3.4. Rumah Nusa Indah

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Lokasi rumah kedua berada di Pancoran. Bagian dalam rumah sangat mendukung kondisi ruang dan waktu yang sesuai pada naskah. Tetapi luasnya rumah dan properti-properti rumah yang tidak bisa diubah posisi penempatannya merupakan hal yang menjadi kendala penulis, sehingga tidak dapat memilih lokasi



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

tersebut. Rumah tersebut memiliki luas yang terlalu besar sehingga dapat menimbulkan kesan banyak anggota keluarga yang berperan penting dalam rumah tersebut, sedangkan dalam naskah film *"Memoir of Kanaya"*, hanya ada tiga anggota yang berperan dalam narasi. Properti dalam rumah tidak bisa dipindahkan secara mudah, karena properti-properti yang ingin dipindahkan penulis memiliki ukuran yang sangat besar dan tidak bisa dijadikan sebagai ruang tamu.

Gambar 3.5. Rumah Pancoran
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Karena kondisi dan alasan tersebut, penulis memilih lokasi terakhir yang berada di daerah Pamulang – Ciputat. Selain karena *exterior* dan *interior* rumah yang mendukung, penulis mendapat perizinan penuh untuk mengubah warna cat tembok untuk kamar Naya kecil. Warna sebelumnya adalah warna hijau tua, sedangkan yang ingin disampaikan pada narasi kamar Naya kecil ingin memunculkan rasa nyaman dan hangat. Menurut Bellatoni (2005), dalam film warna hijau diartikan atau disampaikan untuk menjelaskan sesuatu yang berhubungan dengan kematian atau racun, seperti di film "*Snow White and the Seven Dwarfs"* film *Disney* yang dirilis pada tahun 1937, warna hijau ditujukkan pada mata sang penyihir ketika melihat Putri Salju dan racun yang dipakai penyihir untuk meracuni Putri Salju (hlm. 173).



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

Maka dari itu, penulis dan kru artistik kemudian mengganti warna hijau tua menjadi warna biru langit dan menempelkan beberapa lukisan yang mendominasi warna oranye. Warna biru langit menunjukkan Naya kecil yang masih kanak-kanak, yang suka berimajinasi luas setinggi langit dan dominasi lukisan berwarna oranye menghubungkan rasa nyaman dan hangat Naya pada kamarnya sehingga Naya cenderung memilih bermain di kamar dibandingkan keluar rumah.

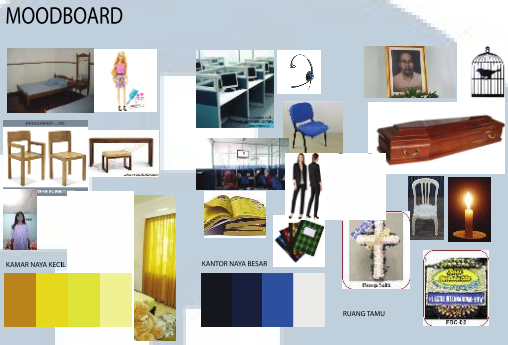
### 3.5.7. *Moodboard*

Penulis membuat *moodboard* untuk dijadikan sebagai acuan dalam membangun *mood* pada setiap adegannya. *Moodboard* itu sendiri memiliki hal-hal yang tercakup di dalamnya, seperti warna palet, properti, kostum dan tata rias. Warna palet memiliki fungsi untuk membuat warna film berpedoman dengan warna-warna yang rancang penulis. Tentunya, warna tersebut berkaitan dengan narasi film. Sehingga tidak ada yang lari dari warna yang sudah dipilih. Sebagian besar warna yang dipilih merupakan turunan dari warna pokok, misalkan warna pokok yang dipilih adalah warna merah. Sehingga warna turunan untuk properti lain seperti merah bata, merah tua, merah muda, bahkan putih kemerahan.

Dalam film *"Memoir of Kanaya"* ada beberapa adegan dengan set dan yang berbeda. Setiap set yang dibangun memiliki karakteristik yang berbeda, sesuai dengan kepemilikian ruang tersebut terhadap karakter. Karena karakter dalam film pendek ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda, maka penulis membuat *moodboard* berdasarkan karakteristik masing-masing karakter.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018




Gambar 3.6. *Moodboard Film*

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

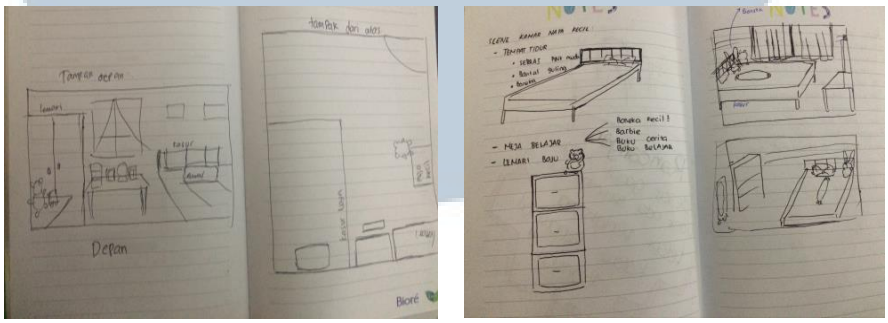
Warna yang dipakai untuk set kamar Naya kecil adalah warna kuning dan turunan monokrom kuning. Menunjukkan bahwa sifat karakter yang mempunyai jiwa rindu akan kehangatan yang diberi oleh mama dan papa kandungnya. Naya kecil memiliki sifat introvert dan Naya cenderung sering bermain di kamarnya. Karena kamarnya tersebut membuatnya nyaman dan merupakan tempat dimana Naya bisa melakukan aktivitasnya dengan terbebani pikiran.

Sedangkan warna biru yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, menurut Bellatoni (2005) warna biru dalam film dimiliki oleh karakter yang memiliki luka dalam penderitaan, tetapi karakter tidak mengungkapkannya kepada semua orang (hlm. 87) yang pilih penulis untuk set kantor Naya dewasa menunjukkan sifatnya yang dingin, kaku dan sangat monoton dengan gaya hidup sosialnya. Naya dewasa juga memiliki sifat introvert. Dari kejadian pahit yang dialami oleh Naya dewasa membuatnya terbungkam oleh kehidupan sosialnya. Naya semakin menutupi dirinya dari dunia luar, dan mementingkan tanggung jawab pekerjaannya daripada lingkungan sosial termasuk keluarga Naya.

### 3.5.8. Sketsa

Setelah merancang sesuai dengan lokasi yang ditentukan. Konsep visual mulai diterapkan dengan membuat desain visual sesuai dengan adegan yang di ceritakan. Penulis membuat gambaran untuk sketsa akhir dengan menggunakan *3D design*, supaya terlihat lebih jelas gambaran yang dimaksudkan penulis untuk ditunjukkan kepada sutradara dan kru lain. Sebelum membuat sketsa akhir, penulis membuat tahapan-tahapan untuk mengetahui perubahan-perubahan yang penulis buat.

1. Sketsa pertama




Gambar 3.7. Sketsa awal kamar Naya

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dalam sketsa pertama penulis hanya menggambarkan beberapa properti sesuai dengan naskah, dan gambaran peletakkan properti di dalam kamar Naya kecil. Warna dan properti kecil belum penulis gambarkan karena sketsa ini hanya untuk patokan peletakkan barang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Sketsa tahap kedua

Gambar 3.8. Sketsa tahap kedua kamar Naya

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Sketsa kedua penulis menambahkan beberapa catatan untuk penambahan properti di dalam kamar. Contohnya di atas kasur, penulis menambahkan properti seperti boneka, bantal, dan guling. Warna sudah penulis tambahkan dalam bentuk *notes* di samping gambar yang sudah sesuai dengan *art breakdown.* Pada sketsa tahap kedua ini penulis gambarkan supaya lebih jelas untuk kru artistik mengetahui peletakkan serta suasana yang diambil penulis.

Selain itu, adanya pengurangan properti dalam kamar karena terbatasnya ruangan untuk properti itu diletakkan. Properti yang dikurangi seperti kotak tempat penyimpanan mainan anak, dan juga laci kotak tempat penyimpanan barang atau baju.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Sketsa akhir

Gambar 3.9. Sketsa akhir kamar Naya

(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Sketsa akhir ini, penulis gunakan untuk pendetailan lebih lanjut. Menggunakan sketsa 3D untuk menjelaskan kepada seluruth tim produksi, supaya detail properti lebih jelas, serta *handsprop* yang akan ada di kamar tersebut. Selain itu, sketsa 3D ini berfungsi untuk menjelaskan peletakkan atau posisi properti di kamar dan patokan warna yang sudah dirancang.

## 3.6 Acuan

Gambar 3.10. Set Kamar Sherina dalam film Petualangan Sherina

(www.trivia.co.id)



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

Penulis menjadikan film Petualangan Sherina yang dirilis tahun 2000 dan disutradarai oleh Riri Riza, sebagai acuan penerapan set kamar anak Indonesia dalam desain produksi. Pemeran dalam kamar tersebut adalah Ibu dan Sherina, karena kamar tersebut adalah kamar Sherina, maka kepemilikan kamar dimiliki oleh karakter Sherina , set dan properti menyesuaikan karakteristik Sherina.

Dalam penataan set kantor untuk adegan kantor Naya, penulis mencari acuan film yang berhubungan dengan kantor yang sangat rapi dalam penataan, dengan karyawan kantor yang terlihat disiplin, ruang sempit, dan warna kantor yang monoton. Film pendek *9 A.M. to 9 P.M.* yang dirilis tahun 2018, karya Dick Wong dalam situs *viddsee* merupakan film yang bertemakan komunitas dengan lingkungan kerja. Berceritakan tentang seseorang bernama Carman yang merupakan seorang karyawan kantor pada umumnya, bekerja dengan jam kerja yang padat dan sibuk. Menurut Carman, bekerja dengan pekerjaan yang disukainya merupakan pekerjaan yang mulia sedangkan bekerja dengan pekerjaan yang dibencinya merupakan beban yang harus diterima.

Penulis mengambil acuan ini karena bentuk, suasana, warna dan properti sesuai dengan karakteristik Naya. Warna pada film pendek *9 A.M. to 9 P.M.* sangat monoton dengan pengambilan warna putih. Menunjukkan bahwa suasana kantor dan karakter yang membosankan, penuh dengan aturan kedisiplinan. Sedangkan properti yang diambil dalam film hanya sedikit dan rapi menunjukkan bahwa karakter yang hanya bekerja penuh dengan pekerjaannya sehingga karakter tidak bisa bersenang-senang dengan pekerjaannya.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

Gambar 3.11. Set Kantor dalam Film *9 A.M. to 9 P.M.*

( www.vidsee.com)

Film pendek *"Memoir of Kanaya"*, hanya beberapa properti yang dipilih penulis untuk menunjukkan karakteristik Naya yang tidak ingin hidup bebas dalam lingkungan kerjanya. Naya sangat tertutup untuk mengungkapkan masa lalunya sehingga dirinya memilih tempat kerja yang memiliki sekat-sekat tinggi untuk membatasinya berinteraksi dengan rekan kerjanya. Selain dari film, penulis melakukan riset pada lokasi asli menggunakan internet, gambaran untuk tempat

Untuk set kamar Naya penulis juga memakai acuan dari film *"Princess 56"* yang dirilis tahun 2016 dalam sebuah situs *viddsee* dan di sutradarai oleh Ya-Ting Hsu . Film menceritakan seorang anak perempuan bernama Hsin yang hidup sendiri bersama papanya. Hsin sangat sayang kepada papanya karena hanya papa yang dimilikinya. Suatu hari papa Hsin mengalami kecelakaan mobil yang membuatnya harus kehilangan papa selamanya. Karakteristik dari Hsin adalah seorang anak yang sayang kepada papanya, peduli dengan sekitar, sedih ketika



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018

memiliki masalah keluarga, merasa nyaman dengan kamarnya karena Hsin selalu tidur bersama papanya.

Suasana dalam set kamar Hsin dibangun untuk menunjukkan bahwa kamar tersebut merupakan tempat yang membuat karakter nyaman untuk bermain, bercerita, dan berlindung. Properti-properti yang terlihat di *frame* sangat mendukung keadaan dan karakteristik karakter yang suka berimajinasi dengan buku ceritanya. Properti boneka-boneka yang tergeletak, menunjukkan bahwa boneka tersebut sering dijadikan temannya untuk bermain.

Gambar 3.12. Set Kamar dalam film *Princess 56*
( www.viddsee )

Begitu juga dengan set kamar Naya kecil, penulis memilih properti seperti boneka, majalah, buku gambar, kertas-kertas gambar untuk menunjukkan bahwa karakter sering beraktivitas dengan kreatif di dalam kamarnya. Aktivitas kecil dan besar seperti bermain dengan bonekanya, menggambar di lantai, berimajinasi menjadi seorang puteri, membaca buku membuat Naya merasa nyaman dengan kamarnya sendiri.



Peran Production Design..., Nikita Intan Christiani, FSD UMN, 2018