



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 PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum

Film pendek “Belunggu Malam” merupakan karya tugas akhir yang diproduksi oleh sekelompok mahasiswa Fakultas Seni & Desain dengan peminatan Film di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis akan membahas proses kerja dari tahap pra produksi hingga produksi sesuai dengan peran penulis, yaitu *production designer*.

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan salah satu cara subjek memperoleh data primer yang ada pada lapangan dengan mengumpulkan tulisan dan kata-kata dari narasumber, bukan mengumpulkan data berupa angka-angka. Data primer merupakan data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti tanpa bantuan perantara. (Silalahi, 2012, hlm. 289). Metode kualitatif dapat dijalankan dengan wawancara, studi pustaka, foto dan dokumen resmi, dan catatan di lapangan. (hlm. 2). Dalam pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan teknik dokumentasi.

Penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif karena literatur dan pustaka yang penulis gunakan mencakup ilmu yang dibutuhkan untuk proses perancangan konsep. Sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Silalahi (2012), penulis juga berhasil mengumpulkan data primer tanpa perantara dan langsung dari sumber tanpa perantara. Dari metode dan teknik yang penulis terapkan, penulis berhasil

mendapatkan data-data yang diperlukan untuk kebutuhan perancangan melalui literatur. (Sugiono, 2013).

3.1.1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik yang penulis terapkan untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam menyusun konsep. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa dokumentasi merupakan cara pengumpulan data yang menggunakan hasil penelitian sebelumnya dari pengarangnya (*author*) yang diabadikan dalam bentuk fisik untuk dipergunakan kembali. Dokumentasi menggunakan foto, film, buku-buku, dan karya seni lainnya yang memiliki nilai dan sejarah kehidupan (*life histories*). Studi dalam bentuk dokumentasi bisa saja ditempuh untuk melengkapi hasil penelitian lainnya seperti wawancara dan observasi.

3.1.2. Sinopsis

Film pendek “Belunggu Malam” menceritakan tentang Nining, seorang pembantu rumah tangga yang mengalami pelecehan, yaitu dia diintip oleh Jason, anak majikannya saat sedang mandi di malam hari. Nining memperjuangkan hak dan privasinya sebagai perempuan pada Mami, majikannya yang merupakan ibu kandung Jason dengan harapan mendapatkan keadilan. Mami pada awalnya membantah tuduhan Nining pada anaknya, tetapi setelah didesak oleh Nining, Mami memiliki niatan untuk mencari tahu kebenarannya.

Mami yang ingin membuktikan tuduhan Nining mendapatkan pengakuan dari Jason secara langsung. Namun Mami menutupi kebenaran tersebut untuk melindungi citra dan harga dirinya. Nining merasa hidupnya tidak nyaman dan tidak tenang di rumah tersebut, hingga suatu hari Nining memutuskan untuk pulang ke kampung karena tidak mendapatkan keadilan yang dia perjuangkan. Namun Mami menghalangi kepulangan Nining.

3.1.3. Peran Penulis

Dalam produksi film pendek “Belunggu Malam”, penulis berperan sebagai *production designer* yang bertanggung jawab untuk menyusun konsep visual dan semua elemen artistik yang dibutuhkan dalam set. Dalam tahap pra produksi hingga produksi, penulis mendiskusikan dan mengeksekusi apa yang dibutuhkan untuk menimbulkan impresi tertentu untuk kebutuhan film. Karakteristik, latar belakang karakter, dan kondisi psikologis dari karakter menjadi pedoman utama penulis dalam menyusun konsep visual untuk film ini.

3.1.4. Peralatan

Penulis menggunakan berbagai macam peralatan dan perangkat untuk menunjang proses pra produksi hingga eksekusi di lokasi pada saat produksi. Peralatan dan perangkat yang digunakan oleh penulis adalah:

1. *Adobe Photoshop CS6*
2. *Adobe Illustrator CS6*
3. *Google SketchUp version 2017 & 2018*

4. *Sketch book A3 dan A4*
5. Peralatan melukis dan menggambar
6. Alat tulis
7. Meteran
8. Kain hitam ukuran 4mx3m
9. *Art carton & sterofoam*
10. Kaca film dan *acrylic sheet* ukuran A3

3.2. Tahapan Kerja

Pada masa pra produksi hingga produksi, penulis sebagai *production designer* melakukan beberapa riset dan studi literatur yang dapat membantu penulis merancang dan merealisasikan konsep yang sudah ada. Tahapan kerja tersebut penulis bagi menjadi tahap pra produksi dan produksi.

3.2.1. Pra Produksi

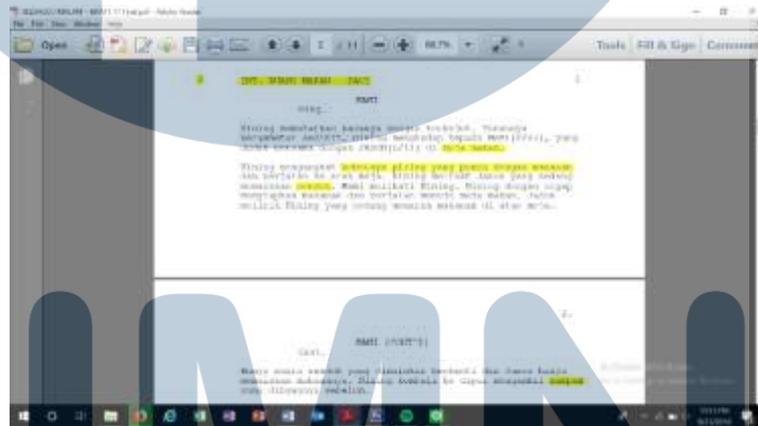
Pada tahap ini penulis membaca naskah dan melakukan *breakdown* elemen-elemen visual yang dibutuhkan sampai dengan membuat sketsa rancangan set.

3.2.1.1. Membaca dan Membedah Naskah

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah membaca naskah berulang kali untuk memahami jalan dan struktur cerita serta memahami masing-masing karakter. Setelah memahami jalan cerita, penulis mendiskusikan naskah yang dibagi menjadi pembahasan per *scene* bersama sutradara, sekaligus untuk mengetahui konsep utama sutradara secara visual. Setelah

berdiskusi bersama sutradara, penulis bergabung bersama dengan seluruh kru inti untuk melakukan *reading* bersama terlebih dahulu dengan tujuan untuk menyatukan persepsi dan pandangan terhadap film.

Setelah membaca naskah dan berdiskusi dengan produser, sutradara, dan DoP, penulis mulai membedah naskah untuk mengetahui properti, kostum, dan *make-up* yang dibutuhkan untuk menunjang set dan karakter. Naskah dibedah per scene dan penulis membuat *list* untuk memudahkan dalam hal pendataan. Dari proses membaca dan membedah naskah, penulis dapat mendata dan menyusun konsep visual yang diperlukan.

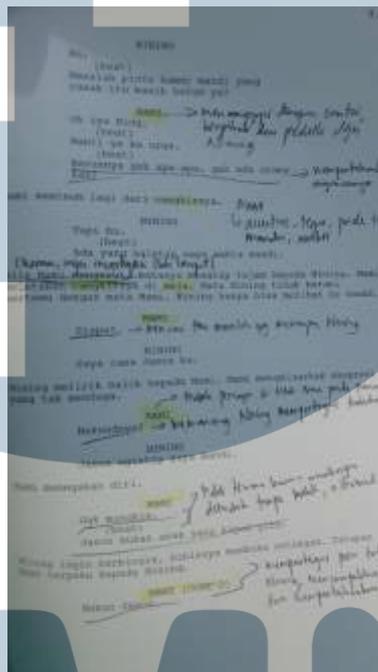


Gambar 3.1. Hasil Bedah Naskah
(Dokumentasi Penulis)

3.2.1.2. Menganalisa dan Membedah Karakter

Selanjutnya penulis mulai menganalisa karakter yang dapat membantu penulis dalam merancang set yang diperlukan sesuai dengan latar belakang, konflik, dan situasi yang dihadapi oleh karakter. Tahap ini penting bagi penulis karena dengan mengenal latar belakang masing-masing karakter,

penulis dapat mengetahui alasan dan bagaimana karakter merespon situasi yang ada dan penting untuk menentukan properti apa yang diperlukan. Dari menganalisa dan membedah karakter tokoh Mami, penulis mengetahui posisi Mami sebagai pengendali dalam rumah dan karakter dominan yang berkuasa atas tokoh lainnya, yaitu Nining dan Jason.



Gambar 3.2. Analisa Tokoh Mami
(Dokumentasi Penulis)

3.2.1.3. Merancang Konsep

Penulis pada tahap ini mulai melihat naskah secara keseluruhan dan merancang konsep yang harus diterapkan saat eksekusi nanti di saat syuting. Dengan analisa 3D karakter dan analisa naskah per scenenya, penulis menetapkan untuk membahas konsep mengenai kekuasaan Mami di rumahnya. Dari merancang konsep, penulis mengetahui tampilan visual yang akan diterapkan sesuai dengan karakter tokoh Mami, yaitu dominasi Mami

di dalam rumah melalui set dan properti. Konsep yang telah penulis rancang divisualisasikan melalui *moodboard*.

3.2.1.4. Membuat *Moodboard*

Berangkat dari konsep dan analisa karakter yang penulis lakukan sebelumnya, penulis membuat *moodboard* untuk memudahkan proses visualisasi seperti apa yang diinginkan oleh penulis dan membantu sutradara dalam mendapatkan gambaran ruangan yang penulis rancang. Dengan adanya *moodboard* juga memudahkan penulis dan DoP untuk memutuskan warna dan *lighting* yang sesuai dengan rancangan masing-masing. Dari proses membuat *moodboard*, penulis, DoP, dan sutradara menyatukan pandangan mengenai tampilan visual film dan mengetahui konsep dasar masing-masing divisi. *Moodboard* yang penulis rancang untuk divisi *art* sendiri bertujuan untuk memudahkan proses *briefing* kepada anggota lainnya dan menjadi acuan penulis dalam merancang set dan memilih properti.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



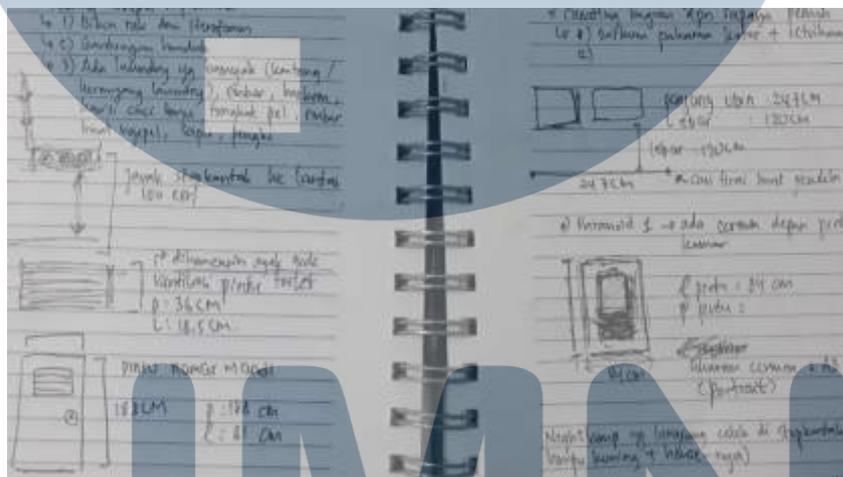
Gambar 3.3. *Moodboard Visual*
(Dokumentasi Kumpul Sore Production)

3.2.1.5. Location Scouting

Setelah melakukan semua tahapan di atas, penulis dan tim mulai mencari lokasi yang berpotensi untuk dijadikan lokasi syuting. Lokasi yang tim dapatkan cukup sesuai dengan konsep dan ekspektasi penulis, tetapi beberapa ruangan membutuhkan perubahan agar konsep penulis terwujud. Setelah tim berunding dan memutuskan setuju dengan calon lokasi, penulis kembali berdiskusi dengan sutradara dan DoP untuk mengetahui rancangan masing-masing. Penulis juga mengukur dan mendata ukuran ruangan yang akan dirancang menjadi set. Setelah melakukan *location scouting*, penulis mengetahui *floorplan* ruangan yang akan digunakan sebagai set dan dapat memastikan kembali konsep yang sudah dirancang dapat diterapkan atau tidak.



Gambar 3.4. *Location Scouting* bersama Tim
(Dokumentasi BTS Kumpul Sore Production)

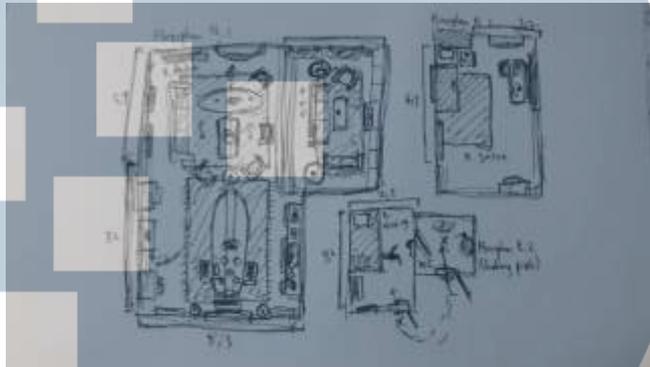


Gambar 3.5. Hasil Pengukuran Properti
(Dokumentasi Penulis)

3.2.1.6. Membuat *Floorplan*

Setelah melihat dan meninjau lokasi pasti yang akan dijadikan lokasi syuting, penulis menggunakan dokumentasi berupa foto ruangan di dalam rumah tersebut yang akan dirancang dan dirubah menjadi set sesuai keperluan narasi. Rancangan *floorplan* dan konsep penulis lakukan bersama dengan

sutradara dan DoP. Dari proses membuat *floorplan*, penulis mengetahui ukuran ruangan dan batas maksimal ruangan yang digunakan sebagai set yang mempengaruhi budget *art* yang diberikan produser.



Gambar 3.6. Sketsa *Floorplan*
(Dokumentasi Penulis)

3.2.2. Produksi

Pada tahap ini, penulis mengaplikasikan konsep ke dalam set. Pengaplikasian konsep divisualisasikan melalui pemilihan properti dan penerapan warna-warna dan material tertentu yang sesuai dengan rancangan penulis. Dalam proses mengeksekusi konsep sesuai rancangan untuk kebutuhan narasi dan *mise-en-scene*, penulis dibantu oleh kru yang tergabung dalam tim *art*.

3.2.2.1. Set Up

Pada tahap ini, penulis beserta kru *art* melakukan dekorasi lokasi asli untuk didekor dan ditata menjadi set yang dibutuhkan sesuai dengan narasi film. Penulis dan kru *art* mengosongkan perabot dan membersihkan lokasi, kemudian mengelompokkan perabot pemilik rumah yang tidak dipakai

sebagai properti. Penulis dan kru *art* menggunakan beberapa perabot pemilik rumah dikarenakan perabot tersebut tidak bisa dipindahkan dan bersifat permanen di lokasi tersebut, sehingga satu-satunya cara penulis mengakali adalah dengan menjadikan perabot tersebut sebagai properti dalam set. Tahap *set up* berlangsung selama dua hari.



Gambar 3.7. Tahap *Set Up* bersama kru *art*
(Dokumentasi BTS Kumpul Sore Production)

3.2.2.2. Pengambilan Gambar

Pada tahap ini, penulis sudah memulai tahap produksi. Pengambilan gambar dimulai dengan menata set sesuai dengan keperluan narasi dan mengaplikasikan properti seperti *décor props*, *action props*, *make-up*, dan kostum. Penulis kemudian mengarahkan dan mengawasi kinerja kru *art* agar

tereksekusi. Pengambilan gambar berlangsung selama tiga hari, dengan pengambilan gambar selama dua hari di rumah dan satu hari di sawah.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.8. Tahap pengaplikasian *Set Décor*
(Dokumentasi BTS Kumpul Sore Production)

3.2.2.3. *Dismantle*

Pada tahap ini, penulis dan kru *art* telah menyelesaikan tahap produksi. Pada tahap *dismantle*, penulis dan kru *art* menata kembali set seperti semula. Pembongkaran set dan penataan kembali perabot sesuai dengan lokasi asli mulai dari mengembalikan kembali sofa dari ruang TV kembali ke ruang tengah sesuai dengan lokasi asli, mengecat kembali kamar pembantu yang dijadikan kamar Nining dan ruang TV lantai atas yang dijadikan set kamar Jason. Proses *dismantle* berlangsung selama tiga hari.

3.3. Acuan

Penulis menggunakan literatur yang sudah ada sebelumnya sebagai sumber utama penulisan dan perancangan konsep untuk dieksekusi saat produksi. Studi literatur lebih berperan sebagai latar belakang dan memperkuat alasan penulis memutuskan untuk menjalankan konsep tersebut. Terlepas dari literatur yang digunakan, penulis juga memerlukan referensi visual berupa film untuk menunjang tampilan untuk kebutuhan narasi.

Perancangan set dan properti mengacu pada film *American Psycho* (2000) dan *The Way He Looks* (2014) sebagai referensi yang penulis gunakan secara desain produksi karena memiliki *color palette* seperti rancangan penulis. Kedua film ini menurut penulis yang paling mewakili rancangan secara *looks* pada film pendek “Belunggu Malam”.



Gambar 3.9. Cuplikan Film *American Psycho*
(<http://www.listal.com/viewimage/5427432>)



Gambar 3.10. Cuplikan Film *American Psycho*
(<https://www.imdb.com/title/tt0144084/mediaviewer/rm304022784>)



U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Gambar 3.11. Cuplikan Film *The Way He Looks*

(<http://bandofthebes.typepad.com/bandofthebes/2011/10/brazils-i-dont-want-to-go-back-alone-wins-iris-prize.html>)



Gambar 3.12. Cuplikan Film *The Way He Looks*

(<http://hambredecine.com/a-primera-vista-the-way-he-looks-hoje-eu-quero-voltar-sozinho-daniel-ribeiro-2014/>)

Film *American Psycho* penulis jadikan sebagai acuan dalam merancang desain produksi film pendek “Belunggu Malam” karena memiliki tampilan yang megah dan minimalis, cukup sesuai dengan tampilan lokasi asli yang akan penulis jadikan set. Warna ruangan dari film *American Psycho* juga terlihat kontras dan netral. Sedangkan film *the Way He Looks* penulis jadikan sebagai acuan untuk merancang kamar tidur Jason, karena memiliki nuansa yang berwarna biru muda dan masih memiliki kesan kamar anak remaja. Tampilan kamar pada film *The Way He Looks* juga cukup menyerupai lokasi asli, sehingga dapat mempermudah penulis dalam mencocokkan warna untuk dipadukan.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A