

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

PERAN PENATA ARTISTIK DALAM FILM “VOICE CALL”

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar
Ahli Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi
Broadcasting Film**



Oleh :

Yulius Prasetya Mega Wicaksana

2016/BC-F/5118

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

PERAN PENATA ARTISTIK DALAM FILM “VOICE CALL”

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli

Madya (A.Md) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi

Broadcasting Film



STIKOM
Disetujui Oleh :
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA


Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai laporan Tugas Akhir dan telah dipresentasikan dihadapan dosen penguji Broadcasting Radio Tv dan Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta pada :

Hari : Senin

Tanggal : 19 Agustus 2019

Jam : 09.00 WIB

Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta

1. Heri Setyawan, S.Sos., M.Sn

(Pembimbing dan penguji I)

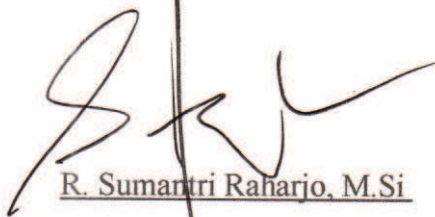
2. Tjandra Setia Buwana, S.I.P

(Penguji II)

3. Herry Abdul Hakim M, MM

(Penguji III)

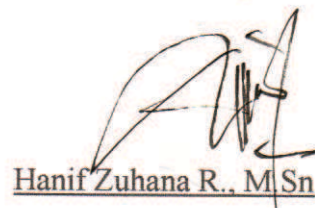
Mengesahkan :



R. Sumantri Raharjo, M.Si

Ketua Stikom

Mengetahui :



Hanif Zuhana R., M.Sn

Kaprodi Brodcasting

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Yulius Prasetya Mega Wicaksana
NIM : 2016/BC-F/5118
Judul Laporan : Peran Penata artistik dalam film "Voice Call"

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis yang penulis buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya, merupakan deskripsi atas latihan kerja Profesional selama penulis menempuh tugas akhir karya kreatif film fiksi berjudul "Voice Call" dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi (*copy-paste*) karya serupa milik orang lain, kecuali yang penulis kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang penulis buat, kemudian penulis cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti penulis melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademik, yang secara sah dapat dibuktikan berdasarkan dokumen – dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM, maka penulis bersedia dicabut gelar atau hak penulis sebagai Ahli Madya Komunikasi, yang kemudian di publikasikan secara luas oleh STIKOM.

Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 14 Agustus 2019



METERAI
TEMPEL
TGL. 20
27997AFF938740224
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Yulius Prasetya Mega Wicaksana

MOTTO

“Gusti Nuntun Lampah Kula”

(Tuhan Menuntun Langkah Perjalanan Saya)

With Grace I live, I found You're all I need and want

Berdoa adalah titik tujuan paling awal dalam berusaha.

dan bersyukur adalah syarat penutup utama dalam mencapai sebuah usaha.

**Berproses seperti api: Nek wedi ojo wani-wani, Nek wani ojo Wedi-wedi
(filosofi geni)**

Bagaimanapun juga merawat cita-cita tak akan semudah berkata-kata. Rencana berikutnya rajut lagi cerita, merapal doa, Gas sekencangnya.

(FSTVLST)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Teruntuk orang tua saya yang selalu menjadi rumah untuk pulang,
menjadi akar dalam merajut asa serta menjadi sumbu dalam
semangat berkarya.*

KATA PENGANTAR

Berkah Dalem

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Penata Artistik dalam Film *“Voice Call”* Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM)

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang membantu dan memberikan dukungan penuh dalam menyelesaikan laporan karya kreatif tugas akhir. Dalam proses pembuatan laporan ini, tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua penulis, selaku Bapak dan Ibuk yang selalu ada untuk memberikan dukungan secara penuh dalam mengeajar mimpi, tujuan maupun cita-cita serta selalu memberikan kebebasan dalam berkarya.
3. Teman-teman satu kelompok nge-Jaman *Production* diantaranya Satria Yusa Aji, Sutriadi Ramadhan, Aswien Dwi Poetra dan Nikodemus Anandika yang telah menyelesaikan karya kreatif secara bersama-sama.
4. Para tim produksi yang telah membantu melancarkan karya kreatif sekaligus tugas akhir penulis.
5. Keluara besar Broadcasting Film STIKOM angkatan 2016 yang telah menjadi keluarga terbaik selama penulis menempuh studi dan berproses bersama-sama .
6. Teman-teman satu tongkrongan yang selalu memberi support dalam berkarya maupun bercanda.

7. Bapak Heri Setyawan selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif penulis.
8. Ibu Hanif Zuhana Rahmawati, M.Sn. selaku Kaprodi Broadcasting R-TV yang selalu memotivasi dalam menyelesaikan penulisan laporan dan selalu sabar mendampingi kami dalam menaungi bahtera perkuliahan.
9. Bapak Tjandra Setia Buwana, S.I.P dan Bapak Herry Abdul Hakim M, MM yang sudah bersedia menjadi dosen penguji.
10. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan mengajarkan ilmu yang baik selama ini.
11. Seluruh pihak yang telah memberikan saran, kritikan maupun dukungan yang tidak dapat disebutkan semuanya.

Dengan penuh kesadaran, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut serta berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar dapat lebih baik lagi. Akhir kata semoga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, institusi pendidikan, dan masyarakat luas. Amin!

Berkah Dalem

Yogyakarta, 15 Agustus 2019

Yulius Prasetya Mega
Wicaksana

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Etika Akademik	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
Abstrak	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	3
1.4 Manfaat Karya Kreatif	4
1.5 Lokasi dan Waktu	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Jadwal dan Kegiatan produksi film “Voice Call”	6

BAB II KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul	8
2.1.1 Peran	8
2.1.2 Penata	8
2.1.3 Artistik	8
2.1.4 Film	8
2.1.5 Voice call	9
2.2 Pengertian Film	9

2.3 Jenis-Jenis Film.....	10
2.3.1 Film dokumenter	10
2.3.2 Film fiksi	10
2.3.3 Film eksperimental.....	11
2.4 Kru inti dalam sebuah film fiksi.....	11
2.5 Mise en scene	13
2.5.1 Setting	13
2.5.2 Fungsi setting	13
2.5.3 Lokasi pengambilan gambar	15
2.6 Penata artistik.....	16
2.6.1 Tujuan dan fungsi penata artistik	18
2.6.2 Tahapan kinerja seorang penata artistik.....	18
2.7 Departemen Artistik.....	19

BAB III DESKRIPSI OBYEK KARYA KREATIF

3.1 Klasifikasi Film	25
3.2 Deskripsi Film	26
3.3 Ide/ Gagasan	27
3.4 Konsep Cerita	28
3.5 Premis	28
3.6 Sinopsis.....	28
3.7 Tokoh.....	29
3.8 Penokohan	31
3.9 Lokasi Produksi	35
3.10 Tim Produksi	37
3.11 Peralatan Film	39
3.12 Breakdown Day 1	42
3.13 Breakdown Day 2	47
3.14 Biaya Produksi Film Voice Call	50

BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penata Artistik dalam film “Voice Call”	54
4.2 Departemen artistik	55
4.3 Konsep Film dan ide cerita	56
4.3.1 Konsep Produksi	57
4.3.2 Konsep Teknis.....	57
4.3.3 Konsep Tata Artistik	57
4.4 TAHAPAN PRODUKSI FILM	69
4.4.1 Pra produksi	69
4.4.2 Produksi.....	69
4.4.3 Pasca Produksi	70
4.5 Peran Penata Artistik dalam Film “Voice Call”	70
4.5.1 Pra produksi	70
4.5.2 Produksi.....	72
4.5.3 Pasca produksi.....	74
4.6 BREAKDOWN ARTISTIK.....	75
4.7 EVALUASI.....	80
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Font Film “Voice Call “ ngejaman Production.....	25
Gambar 2 Foto Savika Intan Nadhila.....	29
Gambar 3 Foto Aji Dwi Putra	29
Gambar 4 Foto Yeheskiel Panggabean	29
Gambar 5 Foto Kaido.....	30
Gambar 6 Foto Theresia Citra.....	30
Gambar 7 Foto Aswien Dwi Poetra	31
Gambar 8 Foto Savika Intan Nadhila.....	31
Gambar 9 Foto Aji Dwi Putra	32
Gambar 10 Foto Yeheskiel Panggabean	33
Gambar 11 Foto Kaido.....	35
Gambar 12 Lokasi Hotel 101	35
Gambar 13 Lokasi Jalan Bugisan.....	36
Gambar 14 Lokasi Kali Code.....	36
Gambar 15 Lokasi Trotoar Samping Gramedia	36
Gambar 16 Lokasi Circle K Kotabaru	37
Gambar 17 Lokasi Kontrakan Aji	37
Gambar 18 konsep <i>floorplan</i> kamar apartemen	58
Gambar 19 Set <i>dressing</i> kamar apartemen.....	59
Gambar 20 konsep <i>floorplan</i> meja komputer tampak atas.....	60
Gambar 21 Set <i>dressing</i> meja komputer	60
Gambar 22 Setting jalanan dan trotoar natural	61
Gambar 23 Setting natural <i>supermarket</i>	61
Gambar 24 proses pengambilan gambar dengan setting <i>supermarket</i>	62
Gambar 25 kucing.....	63
Gambar 26 buku teori-teori sains.....	64

Gambar 27 properti kondom	64
Gambar 28 Kostum Ket saat berada di luar	65
Gambar 29 Kostum Ket saat berada didalam apartemen	66
Gambar 30 Kostum adel saat berada didalam kamar apartemen	66
Gambar 31 Kostum adel saat membeli makanan ringan.....	67
Gambar 32 kostum tokoh pendukung 1 jefri	67
Gambar 33 make up ket	68
Gambar 34 make up adel.....	68
Gambar 35 make up tokoh pendukung 1 jefri.....	69
Gambar 36 penata artistik membuat set	73
Gambar 37 properti mobil yang digunakan saat proses pengambilan gambar	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu dan Tempat Film Pendek <i>Voice Call</i>	6
Tabel 2 Peralatan <i>Visual</i>	39
Tabel 3 Peralatan <i>Lighting</i>	39
Tabel 4 Peralatan <i>Audio</i>	40
Tabel 5 Peralatan <i>Editing</i>	40
Tabel 6 Peralatan Artistik.....	41
Tabel 7 <i>Breakdown Voice Call Day 1</i>	42
Tabel 8 <i>Breakdown Voice Call Day 2</i>	47
Tabel 9 Biaya Produksi Departemen Visual	50
Tabel 10 Biaya Produksi Departemen Lighting.....	50
Tabel 11 Biaya Produksi Departemen Audio.....	51
Tabel 12 Biaya Lain-lain Produksi Film Pendek <i>Voice Call</i>	52
Tabel 13 Total Biaya Produksi Film Pendek <i>Voice Call</i>	52
Tabel 14 Breakdown Artistik Film Pendek “Voice Call”	75

ABSTRACT

A science fiction short Film titled "Voice Call" revolves around an experiment of Schrodinger Cat, in which a teenager wants to do an experiment done to a cat placed in a cardboard filled by Toxic food that puts the cat's position in a state of life or death, but is foiled by her ex-boyfriend. Then the teenager tried the experiment on himself. In the process of shooting, what is seen in a frame is artistic engineering with a real setting in order to create a space and time indicator and provide strong information to support the story and scenes in the movie. The role of the writer as an artistic stylist designed the mood of the audience and helped find the answers in the story through a property contained in the movie "Voice Call".

Keywords: *Art Director, Setting, Sci-fi Film, Schrodinger Cat*

ABSTRAK

Film pendek bergenre fiksi ilmiah berjudul "Voice Call" menceritakan tentang sebuah eksperimen *Schrodinger Cat*, dimana seorang remaja ingin melakukan sebuah eksperimen yang dilakukan kepada seekor kucing yang ditempatkan di dalam sebuah kardus yang diisi oleh makanan beracun yang dimana menempatkan posisi kucing tersebut dalam keadaan hidup atau mati, namun digagalkan oleh mantan pacarnya. Lantas remaja tersebut mencoba eksperimen itu pada dirinya sendiri. Dalam proses pengambilan gambar, apa yang terlihat dalam sebuah *frame* adalah rekayasa artistik dengan *setting* yang nyata agar tercipta sebuah penunjuk ruang dan waktu serta memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita dan adegan dalam film. Peran penulis sebagai penata artistik merancang mood penonton dan membantu mencari jawaban yang ada dalam cerita melalui sebuah properti yang terdapat dalam film "Voice Call".

Kata Kunci : *Penata Artistik, Setting, Film Fiksi Ilmiah, Schrodinger Cat*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perfilman di Indonesia pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Nampak terlihat film-film lokal Indonesia mulai berani bersaing di studio-studio bioskop terlihat jelas anak-anak muda mulai melirik film Indonesia kembali. Dari sebuah statistik yang dibuat oleh Bekraf memaparkan jika minat menonton film Indonesia meningkat dari tahun ke tahun, bahkan pada tahun 2017 mencapai 42,7 juta. Hal ini menjadi pemicu para sineas-sineas untuk berani menunjukkan karyanya. Seiring dengan pesatnya minat penonton, industri-industri perfilman di Indonesia meyakini pasar pengembangan industri perfilman sangat potensial dan bisa menembus pasar bioskop lokal bahkan internasional. Selain dari bidang industrinya, film dalam latar lokasi atau tempat dapat menarik perhatian, karena unsur budaya Indonesia yang masih sangat kuat.

Sebagai salah satu bentuk media komunikasi, film merupakan proses dari bentuk produksi yang mampu memanipulasi penonton secara tidak sadar, karena proses pembuatannya yang dapat dibuat sedemikian rupa. Sebagai contoh film berlatarkan sejarah, yang dibuat mirip dengan latar set pada tahun sejarah itu terjadi. Pesan film sebagai media komunikasi dapat berbentuk informasi dan hiburan dengan menggunakan lambang-lambang yang ada dalam pikiran manusia berisi isi pesan, perkataan, suara dan sebagainya.

Dengan berkembangnya minat penonton terhadap film lokal, film independen atau biasa disebut film *indie* atau film pendek juga mulai ramai menunjukkan eksistensinya kepada penonton. Dilihat dari namanya, film pendek biasanya berdurasi kurang dari 50 menit namun mempunyai banyak makna dari segi cerita, dan memiliki arti yang besar yang terkandung dalam filmnya. Dalam film pendek yang sering ditemui adalah simbol-simbol yang terkandung yang memberikan makna tersendiri untuk penonton.

Pada prosesnya, pembuatan film membutuhkan banyak sumber daya manusia yang memiliki ketertarikan dalam bidang perfilman, agar film yang diproduksi mampu mencapai target. Hal ini menunjukkan jika manajemen dari sebuah produksi film sangat penting. Dalam sebuah produksi film, para pekerja film terdiri dari penulis naskah, produser, sutradara, penata kamera, penata lampu dan penata artistik. Setiap divisi dari sebuah produksi film mempunyai peran yang sama-sama penting dan juga tanggung jawab yang besar, agar sutradara dapat menerjemahkan naskah kedalam skenario.

Proses pembuatan film tidak lepas dari peran penting seorang penata artistik. Kunci keberhasilan film fiksi, epic sejarah, dan fantasi sangat tergantung dari rancangan settingnya, karena tanpa setting, cerita dalam film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama setting adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. Maka dari itu seorang penata artistik dituntut untuk mampu menggambarkan naskah kedalam setting ruang dan waktu. Penata artistik secara teknis adalah koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua desain tata artistik yang nampak dalam sebuah *frame* pada kamera. Seluruh latar set, baik properti *on location* maupun *hand* properti adalah tanggungjawab dari seorang penata artistik.

Dalam karya kreatif ini penulis memberikan informasi tentang penata artistik beserta departemennya. Penata artistik tidak hanya bisa bekerja sama dengan sutradara, penata artistik harus bisa memahami gagasan seorang sutradara dan harus bisa menangkap hal-hal yang diutarakan secara langsung oleh sutradara. Sebagai penata artistik, penulis memahami naskah yang kemudian diterjemahkan oleh sutradara, agar penulis dapat mampu memahami visi misi sutradara, dan sering berkomunikasi dengan sutradara.

Produksi film pendek berjudul "*Voice Call*" yang menceritakan tentang seseorang yang terlalu fanatik dengan eksperimen sains *schrodiger cat* yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak tahu hidup atau mati, yang

ditetakkan dalam sebuah kardus, namun digagalkan oleh mantan kekasihnya, hingga dia ingin mengahiri hidupnya yang membawanya kedalam posisi antara hidup atau mati. Cerita fiksi ini diangkat oleh penulis naskah yang juga merangkap sebagai sutradara, dari rasa penasaran dengan kebiasaan yang ada disekitarnya yaitu bermain game, peliharannya kucing dan juga seringnya mengedit sebuah film.

Film “*Voice Call*” tidak dapat berjalan dengan proses yang baik apabila tidak ada kerja sama dalam sebuah tim yang baik. Sebagai penentu komposisi dalam sebuah *frame*, peran penulis sebagai penata artistik sangat menentukan hasil mulai dari membangun ruang dan juga membuat *hand* properti. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat cerita ini kedalam film yang dijadikan sebagai tugas akhir.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran penata artistik dalam film “*Voice Call*”?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar Ahli Madya dalam jurusan broadcasting Ilmu Komunikasi.
2. Menerapkan ilmu - ilmu yang sudah diterapkan selama proses pendidikan di Stikom Yogyakarta kedalam wadah nyata melalui praktek produksi film.
3. Mengembangkan ide dan gagasan yang ada kemudian dikembangkan dalam sebuah film berjudul “*Voice Call*”.

1.4 Manfaat Karya Kreatif

Selain sebagai syarat kelulusan, manfaat karya kreatif dalam produksi film ini adalah sebagai salah satu langkah penulis dalam menerapkan pengalaman pengalaman dalam setiap produksi. Manfaat yang didapat dalam karya kreatif :

1. Mendapat pengalaman dalam berkarya terutama menjadi sebuah chief dalam sebuah produksi.

2. Menambah karya dalam bentuk porto folio.
3. Mengetahui cara dan teknik dalam pembuatan sebuah film, khususnya dalam merancang dan membuat properti.
4. Menjadi sebuah media komunikasi yang memberikan pesan kepada penonton.
5. Menambah pengalaman dan wawasan tentang cara kerja penata artistik.
6. Melatih penulis agar mempunyai rasa disiplin dan tanggung jawab dalam menjalankan jobdesk mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

1.5 Lokasi dan Waktu

Lokasi:

Hotel 101 Jl. Mangkubumi Yogyakarta, jembatan kleringan kewek code, trotoar Jl suroto gondokusuman, Jl. Bugisan Yogyakarta.

Waktu:

Pra produksi 15 Januari – 18 Maret 2019

Produksi 19 Maret 2019 dan 25 Maret 2019

Pasca produksi 1 April 2019

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam laporan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder.

Teknik pengumpulan data primer:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang merekam berbagai fenomena yang terjadi baik dari segi situasi maupun kondisi. Dalam membuat film "*Voice Call*" ini penulis mengamati lokasi yang akan digunakan untuk proses produksi film

“*Voice Call*”, dari segi ruangan, keramaian lokasi, listrik dan sebagainya.

2. Studi pustaka

Mengumpulkan sumber data-data dari buku, artikel dan internet tentang tata artistik.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab secara langsung antara pengumpul data terhadap sumber data. Penulis melakukan wawancara kepada sutradara film “*Voice Call*”, guna mendapatkan informasi secara spesifik.

4. Praktek

Dalam mengumpulkan data primer ini penulis terlibat secara langsung melalui praktek dalam proses produksi karya kreatif film pendek “*Voice Call*”

Teknik pengumpulan data sekunder:

1. Sumber dokumentasi

Sumber dokumentasi dalam *behind the scene* sangat perlu digunakan dalam mengumpulkan data secara langsung dilapangan.

1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “*Voice Call*”

Berdasarkan hasil rapat pra produksi yang melibatkan semua *crew*, maka proses produksi film “*Voice Call*” berjalan selama 3 bulan. Diawali dengan pra produksi bulan januari 2019, produksi bulan maret 2019 dan pasca produksi bulan april sampai dengan bulan juni 2019. Lokasi produksi yang ditentukan sebagai setting adalah hotel 101 yogyakarta, jembatan kleringan kewek code, trotoar Jl.suroto Yogyakarta dan sepanjang jl.bugisan yogyakarta

Waktu dan tempat

WAKTU	TEMPAT	KEGIATAN	KETERANGAN
15 januari 2019	Kampus Stikom	Rapat pertama	Crew inti
28 januari 2019	Goeboex cafe	Bedah naskah dan menentukan crew per jobdesk	Crew inti
1 maret	Goeboex café	Mencari talent dan menentukan lokasi	Crew inti
3 maret	Filosofi kopi	Bertemu talent	-Produser -Sutradara
4 maret	Hotel 101	Hunting lokasi	-Produser -Sutradara -Penata Artistik -DOP
6 maret	The paragon	Hunting lokasi	-produser -Sutradara -penata artistik -DOP -Audio
6 maret 2019	jembatan kleringan kewek code, trotoar Jl suroto gondokusuman, Jl. Bugisan Yogyakarta.	Hunting lokasi	-Produser -Sutradara -Penata Artistik -DOP -Audio
8 maret 2019	Roenjeng cafe	Rapat all crew	All crew
11 maret 2019	Goeboex cafe	Reading talent	-Produser

			-Sutradara
14 maret 2019	Roenjeng cafe	Reading talent	-Produser -Sutradara
16 maret 2019	Kontrakan agung	Reccee	Crew inti
17 Maret	Goeboex cafe	Rapat all crew	All crew
19 maret 2019	Hotel 101	PRODUKSI DAY 1	All talent All Crew
21 maret 2019	Goeboex cafe	Rapat produksi day 2	Crew inti
25 maret	Jembatan kewek code, trotoar Jl suroto gondokusuman, Jl.Bugisan Jogja	PRODUKSI DAY 2	-Beberapa talent -Beberapa Crew

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Peran Penata Artistik dalam Film “Voice Call”

2.1.1 Peran

Peran menurut Soerjono Soekamto (2002:243) merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

2.1.2 Penata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia penata adalah orang yang pekerjaannya menata (tari, ruang, rambut, busana).

2.1.3 Artistik

Menurut FFTV IKJ (2008:115) Penata artistik merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi semua rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggungjawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab *art director*.

2.1.4 Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pendapat kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986:134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja, akan tetapi umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan seperti pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam sebuah film biasanya menggunakan simbol-simbol yang ada dalam pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah selaput tipis yang dibuat untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat oleh potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Terdapat 3 jenis dalam film yaitu film fiksi, film dokumenter, dan film eksperimental.

2.1.5 Voice Call

Voice call adalah film pendek yang menceritakan tentang seseorang yang terlalu fanatik dengan eksperimen sains *Schrodinger cat* yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak tahu hidup atau mati, yang ditetakkan dalam sebuah kardus, namun digagalkan oleh mantan kekasihnya, hingga dia ingin mengahiri hidupnya yang membawanya kedalam posisi antara hidup atau mati.

2.2 Pengertian Film

Film adalah gambar yang bergerak yang secara harafiah berasal dari kata *cinematography* yang berasal dari kata *cinema* dan *graphy* yang berasal dari bahasa Yunani. *Kinema* yang berarti gerakan dan *graphoo* yang berarti menulis. Jadi secara harafiah *cinematography* berarti menulis gambar yang bergerak. Menurut Effendy, 1986 film menjadi sebuah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu. Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk informasi dan hiburan dengan menggunakan lambang-lambang yang ada dalam pikiran manusia berisi isi pesan, perkataan, suara dan sebagainya.

Film pertama kalinya dipertontonkan didepan umum pada tahun 1895 oleh Lumiere bersaudara, Lumiere Louis (1864-1948) dan Auguste (1862-1954) disebuah cafe bernama *Grand cafe* di *Boulevard des Capucines, Paris*. Sejak saat itulah kemudian perkembangan perkembangan dalam film mulai berkembang secara pesat, dari segi teknologi dan dari segi cerita dan unsur sinematiknya.

Perubahan yang jelas nampak dari industri perfilman adalah warna dan suara. Pada awalnya film hanya berwarna hitam putih kemudian berkembang menjadi berwarna seperti sekarang ini, yang menambah efek dramatis dan seolah

olah terlihat nyata. Film bisu menjadi sejarah perfilman yang pada saat itu hanya mempertontonkan gambar yang bergerak saja dengan iringan orkestra. Semakin berkembangnya teknologi maka unsur suara atau audio pada film semakin penting, yang membuat penonton menjadi terbawa suasana seolah olah ikut berada dalam suasana film yang mereka tonton.

Film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif dan unsur sinematik saling berkesinambungan dan berinteraksi satu sama lain dalam membentuk sebuah film. Unsur naratif dalam film berhubungan dengan aspek cerita yang berarti materi dari film yang akan dibuat, sedangkan unsur sinematik berhubungan dengan aspek-aspek teknis dalam memproduksi sebuah film, yang dapat disimpulkan dengan gaya mengolahnya.

2.3 Jenis- Jenis Film

Secara umum film dibagi menjadi 3 jenis yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental

2.3.1 Film Dokumenter

Pada film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa, melainkan merekam suatu peristiwa yang sedang terjadi. Film dokumenter berhubungan langsung dengan tokoh, obyek, suatu momen atau peristiwa dan lokasi yang benar benar nyata. Pada umumnya bentuk film dokumenter memiliki karakter teknis yang khas, yang memberikan kemudahan dalam merekam sebuah peristiwa. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai maksud dan tujuan, seperti informasi, berita, bahkan investigasi dari sebuah fakta yang sedang terjadi, atau bisa juga sesudah terjadi.

2.3.2 Film Fiksi

Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata, yang pada prosesnya dikonsep sedemikian rupa. Dalam film fiksi terdapat masalah dan sebuah konflik, biasanya menggunakan struktur 3 babak. Film fiksi relatif lebih kompleks karena melalui proses praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

Managemen produksinya juga lebih kompleks karena menggunakan peran dan juga kru dengan jumlah yang banyak.

Pada prosesnya, film fiksi biasanya memakan waktu yang relatif lebih lama, tergantung dari naskahnya. Persiapan teknis seperti pemilihan lokasi pengambilan gambar serta set harus dipersiapkan dengan matang baik didalam studio maupun non studio. Film fiksi umumnya menggunakan kelengkapan dan peralatan yang jumlahnya lebih banyak dan bervariasi.

2.3.3 Film Eksperimental.

Film eksperimental merupakan jenis film yang paling berbeda diantara dokumenter dan fiksi. Film eksperimental tidak memiliki plot namun tetap memiliki struktur. Struktur sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka. Film eksperimental biasanya tidak berbicara tentang apapun karena bentuknya yang abstrak dan tidak mudah dipahami. Film eksperimental dibuat menggunakan selera sineas yang mereka ciptakan sendiri. Ini yang membuat film eksperimental juga bisa disebut dengan kategori film art.

2.4 Kru Inti dalam Sebuah Film Fiksi

Agar proses pembuatan film dapat berjalan sesuai dengan konsep, maka diperlukan sebuah kru dalam setiap produksi film, diantaranya:

1. Produser

Produser adalah seseorang yang mempunyai *jobdesk* mengawasi dan menyalurkan sebuah proyek film kepada seluruh *crew* yang terlibat. Produser yang baik harus bisa bekerja sama dengan siapa saja karena kepala departemen punya hak penuh untuk memilih anggota timnya.

2. Sutradara

Sutradara adalah orang yang mengarahkan sebuah film sesuai dengan scenario. Skenario digunakan untuk mengontrol aspek-aspek seni dan drama. Sutradara juga berperan membimbing *crew* dan para pemeran film dalam merealisasikan kreatifitas yang diinginkan.

3. Asisten sutradara

Dalam sebuah produksi film, asisten sutradara atau biasa disebut sebagai astrada dibagi menjadi 2, yaitu:

a. Astrada 1

Astrada 1 adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam membuat jadwal kerja yang bertitik tolak dari pemecahan *shot* yang dibuat oleh sutradara. Dalam hal ini, jadwal dibuat bersama-sama dengan manager produksi.

b. Astrada 2

Astrada 2 adalah seseorang yang membantu sutradara dalam pengadeganan maupun pengembangan karakter pemain.

4. Penata gambar

Penata gambar atau disebut juga *Director of Photography* yang tugasnya sebagai pengarah fotografi yang memvisualkan penafsiran atau visi sutradara akan skenario/naskah. Ia harus bisa menampilkan *mood visual* yang diinginkan oleh sutradara.

5. Penata suara

Penata suara dalam produksi film mempunyai peran untuk mengambil suara dialog maupun *ambience* dalam produksi film. Selain bertugas dalam produksi, penata suara juga terlibat dalam pascaproduksi yaitu membuat *scoring* musik dan *dubbing* serta *voley* jika diperlukan.

6. Penata cahaya

Penata cahaya mempunyai peran untuk menyiapkan serta menciptakan cahaya terhadap kebutuhan *visual*, agar obyek seperti apa dan seperti yang diinginkan oleh penata gambar dapat mendukung suasana atau keadaan. Seorang penata cahaya harus benar-benar teliti dan menguasai teknik yang sesuai.

7. Penata artistik

Penata artistik mempunyai peran yang sangat penting, karena tanpa artistik, *visual* dalam sebuah film fiksi tidak bisa tercipta. Seorang penata artistik bertanggung jawab atas semua "*look*" dalam film.

8. Editor

Editor adalah seseorang yang bertanggung jawab atas keseluruhan proses penyuntingan gambar hingga menjadi sebuah film yang utuh, baik gambar maupun suara.

2.5 *Mise En Scene*

Mise en scene (dibaca mis on sen) adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam sebuah film adalah bagian dari unsur ini. Separuh kekuatan sebuah film terdapat dalam aspek *mise en scene* karena terdiri dari set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya termasuk akting unsur-unsur *mise en scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. (Pratista 2017:97)

2.5.1 *Setting*

Setting adalah seluruh latar dengan segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti lemari, kursi, meja, lampu. *Setting* yang digunakan dalam film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* harus mampu meyakinkan penonton jika film tersebut terlihat sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya.

Jika lokasi tidak memungkinkan, biasanya sineas mencari lokasi yang serupa, atau membangun *setting* yang serupa dengan bentuk aslinya, seluruh latar *setting* bergantung pada kemampuan kreatifitas dari penata artistiknya. Kunci keberhasilan dari film fiksi, epic sejarah dan fantasi sangat bergantung pada rancangan *setting*nya. (pratista 2017:98)

2.5.2 Fungsi *Setting*

Setting adalah elemen utama yang sangat membantu aspek naratif sebuah film. Tanpa *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama *setting*

adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta membangun *mood* yang sesuai dengan naskah.

Beberapa fungsi *setting* antara lain:

Ruang dan Waktu

Setting yang sempurna adalah *setting* yang sesuai dengan konteks ceritanya. *setting* yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi cerita dan latar waktu yang sesungguhnya. Dari masa ke masa memiliki karakter serta kebutuhan properti yang berbeda-beda sesuai dengan naskahnya. *Setting* mampu memberikan informasi tentang tahun, kapan, serta dimana cerita film berlangsung.

Status sosial

Status sosial juga berpengaruh dalam cerita naskahnya, seperti *setting* yang dimiliki oleh kalangan atas dapat membedakan dengan *setting* kalangan bawah. *Setting* kalangan atas biasanya memiliki wujud rumah yang megah, luas, dengan perabotan interior yang terlihat elegan sedangkan pada kalangan bawah, biasanya terkesan sederhana dengan properti apa adanya.

Mood

Untuk membangun *mood* dan suasananya, *setting* berkaitan erat dengan tata cahaya. Suasana *setting* terang cenderung bersifat formal, akrab serta hangat. Sementara suasana *setting* gelap cenderung bersifat dingin, mencekam dan bernuansa misteri. Dalam film elemen natural seperti api, air, angin, kabut, mendung sering kali digunakan untuk membangun *mood* sebuah adegan. Suasana berkabut memberikan suasana dingin, menceka dan mistis. Suasana hujan menggambarkan kesedihan dan *romantic*.

Motif / Simbol

Setting dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai dengan naskah. Elemen natural sering kali dimanfaatkan sineas untuk menggambarkan status fisik dan mental tokoh- tokohnya.

Pendukung Aktif Aksi / Adegan

Properti sering kali dapat berfungsi aktif untuk mendukung adegan aksinya. Seperti dalam adegan perkelahian, seringkali properti yang ada disekitar seperti kayu, batu umumnya digunakan sebagai *hand property* yang digunakan untuk kebutuhan *shot*.

2.5.3 Lokasi Pengambilan Gambar

Terdapat 2 lokasi pengambilan gambar:

1. Set Studio

Set studio digunakan karena sangat ideal untuk untuk mengontrol segala aspek produksinya tanpa terganggu faktor cuaca, lalu lintas, perijinan dan sebagainya. Pada umumnya set studio digunakan pada produksi film bergenre fantasi, perang, *superhero*, epic sejarah dan film fiksi ilmiah yang bercerita masa silam dan masa depan.

Film berlatarkan set studio biasanya menggunakan *budget* yang besar, karena membangun sebuah set raksasa seperti pada film *avengers* atau *spiderman*. Desain pada set juga tidak hanya berupa bangunan dan ruangan, bisa berupa kendaraan seperti pada film *max fury road* dan juga kapal seperti pada film *titanic* yang menjadi latar set utama sepanjang filmnya.

Teknologi *CGI (computer Generated Imaginery)* sangat membantu proses pengambilan film dalam set studio karena bisa membuat latar yang nampak nyata hanya dengan proses editing. Pada teknologi *CGI*, latar set yang digunakan berwarna hijau dan biru, guna membantu proses seleksi pada tahap editing. Selain membantu dalam latar set

studio, *CGI* juga dapat membentuk karakter dan tokoh seperti yang diinginkan dalam cerita. Contohnya dalam film *Jurassic Park*, yang menggambarkan tokoh dinosaurus hanya dengan pemeran pembantu yang menggunakan kostum.

2. *Shot on Location*

Shot on location adalah produksi film dengan menggunakan latar set lokasi yang sesungguhnya. *Shot on location* belum tentu menggunakan lokasi yang sama persis dengan ceritanya tetapi dapat dibentuk sedemikian miripnya dengan lokasi yang ada dalam sebuah cerita.

Shot on location mempunyai beberapa keuntungan diantaranya tidak perlu membangun seperti dalam set studio sehingga biaya produksi lebih murah. Kedua efek *realisme* pada film lebih meyakinkan penonton karena diambil dilokasi yang sesungguhnya. *Shot on location* juga mempunyai kekurangan diantaranya cuaca yang tidak bisa diperkirakan, perijinan lokasi yang sulit, dan lalu lalang masyarakat pada umumnya.

2.6 Penata Artistik

Pengarah artistik adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan “*look*” dalam sebuah film. Berkaitan dengan hal tersebut, seorang produser atau manager produksi bertanggung jawab untuk membentuk tim kreatif yang terbaik dengan hasil karya yang baik pula namun dengan biaya yang tidak begitu mahal. Penata artistik harus bisa membendakan visi dari pengarah fotografi agar bisa direkam oleh pengarah fotografi.

Tanggung jawab seorang penata artistik adalah melaksanakan semua rancangan baik teknis maupun estetika visual artistik yang meliputi tata set, dekorasi baik eksterior maupun interior, set busana, tata rias, kebutuhan properti hingga *visual effect* dalam sebuah film. Hasil dari sebuah film sangat ditentukan

dari peran seorang penata artistik, agar dapat membentuk *atmosphere* dan *mood* dalam setiap cerita.

Penata artistik tidak hanya harus bisa bekerja sama dengan sutradara, tetapi ia harus bisa memahami gagasan sutradara, bahkan ia harus bisa menangkap hal-hal yang tidak diutarakan secara eksplisit oleh sang sutradara. Seorang penata artistik yang baik dituntut untuk bisa memperkaya gagasan yang diinginkan oleh seorang sutradara. Selain dengan sutradara, seorang pengarah artistik juga harus bisa bekerja berdampingan dengan pengarah fotografi dan *management* produksi agar semuanya dapat terstruktur dengan baik.

Peran dan tanggung jawab penata artistik menurut Tino Saroengalo (124-128) dalam menjalankan tugasnya sebagai penata artistik:

1. Membangun dunia pemain yang diinginkan oleh sutradara. Dalam menciptakan dunia pemain tersebut seorang penata artistik harus mementingkan pada apa yang terlihat dalam kamera. Segala sesuatu dirancang sesuai dengan sudut pengambilan gambar sehingga tidak terjadi pembangunan set atau peletakkan properti yang mubazir.
2. Set *dressing* yaitu segala sesuatu yang ada dalam set.
3. Benda kecil lainnya terutama yang berhubungan langsung untuk dipakai oleh pemain tidak termasuk dalam *set dressing* tetapi properti.
4. Pengadaan barang cadangan atau duplikat untuk benda yang akan dirusak atau dikotori pada saat *take*.
5. Properti master.
6. Bekerjasama dengan penata kostum untuk menciptakan look dari kostum keseluruhan film.
7. Bekerjasama dengan penata rias dan mengawasi jangan terlalu pucat.
8. Pengarah artistik properti master, penata kostum, maupun penata rias harus membuat *breakdown* adegan sesuai naskah untuk departemen masing-masing.

2.6.1 Tujuan dan Fungsi Penata Artistik

Tujuan Penata Artistik:

1. Membantu membentuk jiwa dan citra dari sebuah tayangan.
2. Membantu penonton agar mendapatkan suatu ciri atas cerita dan pribadi setiap peran yang didalamnya.
3. Membantu memperlihatkan adanya hubungan peran yang satu dengan peran yang lainnya.

Fungsi Penata Artistik:

1. Untuk individualisasi peran

Warna dan gaya dari penata artistik harus ada perbedaan dengan yang lain, karena tidak ada pribadi yang sama dan apabila dibuat sama atau mirip tanpa ciri tersendiri maka terkesan monoton.

2. Untuk membantu menghidupkan perwatakan pelaku

Sebelum pemain berdialog, seluruh unsur tata artistik yang ada sudah mewujudkan siapa dia. Status umur, kebangsaannya, status sosialnya, kepribadiannya, hobi, kesenangannya dan hal yang tidak disukainya, tempat kejadian atau adegannya dan lain sebagainya.

2.6.2 Tahapan Kinerja Seorang Penata Artistik

Kinerja seorang penata artistik pada tahap pra produksi:

1. Menjadi eksekutor tata artistik mulai dari persiapan hingga menjelang produksi di lokasi yang telah disepakati.
2. Membuat *breakdown* properti dan jadwal kerja khusus di departemen artistik.
3. Menyiapkan elemen-elemen material tata artistik lebih awal sesuai dengan rancangan gambar kerja dari *production designer* sebagai kesiapan menjelang *shooting*.

4. Bersama dengan manajer produksi dan asisten sutradara dalam membuat jadwal *shooting*.

Kinerja seorang penata artistik pada tahap produksi:

1. Menjadi eksekutor tata artistik termasuk penanggungjawab penyediaan segenap unsur tata artistik sesuai dengan naskah.
2. Mengarahkan pelaksanaan kerja staf departemen artistik dan menentukan kualitas hasil akhir sebelum dan selama proses *shooting*.

Kinerja penata artistik pada tahap pasca produksi:

1. Mengembalikan *set dressing* lokasi seperti posisi awal.
2. Mengecek kembali properti yang sudah digunakan pada saat *shooting*.
3. Mengembalikan properti.

2.7 Departemen Artistik

Penata artistik yang bagus tidak harus mahal, yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian antara naratif film dengan unsur sinematiknya. Dalam mengerjakan tugasnya penata artistik tidak bekerja sendiri, ia mempunyai asisten, yang terbentuk dalam sebuah tim yaitu departemen artistik.

Nilai produksi adalah bagaimana menyeimbangkan tanggung jawab keuangan dengan tuntutan artistik di skenario. Seorang produser atau manajer produksi bertanggung jawab untuk :

1. Mencari pengarah artistik.
2. Menentukan pendekatan visual yang diinginkan.
3. Menyetujui anggaran dan jadwal.
4. Mencari kru pendukung inti.
5. Mengawasi pembuatan dan pelaksanaan jadwal persiapan produksi/konstruksi.

Tim kerja dari departemen artistik dibagi menjadi:

1. *Art director*
2. *Assisten art director*
3. *Set dress* (penata set)
4. *Propertymen*
5. Penata rias
6. Penata busana
7. *Special effect*
8. Properti master
- 9.

Art Director

Menurut FFTV IKJ (2008:115) *Art director* merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi semua rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggungjawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab *art director*.

Konsep kerja *art director* tahap planning:

1. Menganalisa naskah dan berkonsultasi dengan sutradara untuk mencapai persesuaian penafsiran atas naskah khususnya dari sudut penataan *visual* artistiknya.
2. Membuat pola desain tata *visual* berdasarkan panafsiran skenario yang telah disepakati.
3. Mengadakan rapat dengan staff *visual*.
4. Melakukan hunting lokasi bersama sutradara dan penata gambar.
5. Membuat *breakdown* khususnya dibidang tata *visual* artistik.
6. Membuat jadwal kerja khususnya dibidang tata *visual* artistik.

Konsep kerja *art director* tahap produksi:

1. Mengkoordinasi pelaksanaan penyediaan segenap unsur tata *visual* artistik sesuai dengan tahapan proses perekaman gambar.
2. Mengawasi atas hasil akhir perekaman, sebelum proses perekaman gambar.
3. Bertanggungjawab atas hasil atau mutu tata artistik baik secara teknis maupun secara estetis.

Tanggung jawab *art director*:

1. Menentukan tim artistik sesuai dengan kebutuhan.
2. Mengajukan gagasan tata *visual* kepada sutradara dan pengarah fotografi dari pra produksi hingga produksi berlangsung.
3. Membantu sutradara dan pengarah fotografi dalam merancang sebuah konsep tata warna.
4. Mewujudkan *visual* yang telah disepakati.

Asisten Art Director

Asisten *art director* mempunyai kewajiban untuk membantu *art director* dalam mengawasi seluruh proses dari pra-produksi-pasca produksi agar dapat mewakili rancangan dari seorang *art director*.

Tanggung jawab asisten *art director* yaitu:

1. Menjabarkan konsep rancangan tata *visual*.
2. Melakukan pengawasan dan bertanggung jawab atas pelaksanaan fisik perwujudan rancangan tata *visual*.
3. Menjadi koordinasi tim tata visual dalam teknis dan praktis di lapangan.

Penata Set (*set dresser*)

Penata set adalah orang yang bertanggung jawab menata, membangun set properti baik properti yang harus ada dalam sebuah naskah maupun properti pendukung yang sangat detail.

Tugas penata set adalah membantu pengarah artistik dalam:

1. Merancang pelaksanaan perwujudan set.
2. Melaksanakan dan bertanggung jawab atas perwujudan set.
3. Mengoordinasi tenaga tata hias set atau pembangun set.

Propertyman

Propertyman adalah seseorang yang bertugas menyediakan segala kebutuhan properti dan bertanggung jawab atas seluruh properti yang ada dalam naskah.

Tugas *propertyman*:

1. Merencanakan pengadaan properti
2. Melaksanakan pengadaan dan bertanggung jawab atas keamanan dan keselamatan barang-barang properti.

Penata Rias

Penata rias adalah seseorang yang merias wajah karakter tokoh agar sesuai dengan naskah. Penata rias harus mampu memberikan efek karakter seperti kesesuaian umur, kemiripan wajah dalam film bergenre biografi.

Tugas penata rias:

1. Merencanakan pelaksanaan tata rias dari rambut hingga ke wajah.
2. Mewujudkan tata rias sesuai dengan tuntutan naskah.
3. Menjaga kesinambungan tata rias wajah.

Penata Busana

Penata busana adalah seseorang yang menghidupkan karakter tokoh dengan potongan baju serta padannya. Penata busana harus memastikan apakah bahan yang dipakai akan merubah tone atau warna jika terkena cahaya. Aspek lain yang harus diperhatikan adalah keselarasan antara adegan dengan baju yang

dipakai. Hal ini harus diperhatikan agar karakter dan adegan tetap sesuai dan natural.

Tugas penata busana:

1. Merencanakan pengadaan busana.
2. Melaksanakan pengadaan busana dan bertanggung jawab atas keselamatan dan keamanan busana.
3. Menjaga kesinambungan tata busana.

Special Effect

Seseorang penata *effect* mempunyai tugas yang menyiapkan segala kebutuhan berbagai efek-efek *visual* yang dibutuhkan. Ada 2 jenis efek yang dibentuk, yaitu efek *visual* yang dibuat dan dibentuk melalui seorang aktor, seperti efek lebam, efek berdarah dan efek *visual* yang dibuat untuk kebutuhan sinematik seperti asap, mobil meledak setelah bertabrakan, menciptakan hujan.

Tugas *special effect*:

1. Merancang dan mengadakan materi *visual* efek khusus (spesial).
2. Melaksanakan kegiatan efek khusus sesuai dengan yang disepakati oleh sutradara.

Properti Master

Properti master mempunyai peran yang sangat penting dalam sebuah departemen artistik. Properti master dibawah petunjuk *art director* bertanggung jawab atas segala pengadaan properti. Properti yang dipakai biasanya didapat dipasar bebas, dengan membeli atau menyewa. Namun jika biaya tidak memungkinkan, properti master harus bisa membuat kebutuhan properti yang akan digunakan sesuai desain yang sudah disepakati. Contohnya dalam scene 1 terdapat kebutuhan properti meja, kursi, lemari dan tempat tidur yang berlatarkan set tahun 1970. Seorang properti master kemudian akan mencari kebutuhan properti yang sudah tertera dengan korelasi tahunnya.

Tugas properti master:

1. Merencanakan pengadaan properti.
2. Melaksanakan pengadaan dan bertanggung jawab atas keamanan dan keselamatan barang-barang properti.
3. Menjaga kesinambungan properti.

BAB III
DESKRIPSI OBYEK KARYA FILM PENDEK

3.1 Klasifikasi Film

Voice Call

Gambar.01 Logo Film “*Voice Call*” Ngejaman Production

Desain produksi dari film pendek “*Voice Call*” meliputi :

- a) Rumah Produksi : *Ngejaman Production*
- b) Kategori : Film Pendek Fiksi
- c) Genre : Fiksi Ilmiah
- d) Durasi : 13 menit
- e) Judul : *Voice Call*
- f) Premis : Segala sesuatu di alam semesta saling terhubung
- g) Tema : Ilmu Sains
- h) Bahasa : Bahasa Indonesia
- i) Penulis Naskah : Sutriadi Ramadhan
- j) Format Tayang : Video Berwarna
- k) Sasaran Penonton : Masyarakat Umum
- l) Pemain :
 - 1. Savika Intan Nadhila as Adel
 - 2. Aji Dwi Putra as Ket
 - 3. Yeheskiel Panggabean as Jefri
 - 4. Kaido as Kucing Percobaan
 - 5. Theresia Citra Jatiningtyas as Clara
 - 6. Aswien Dwi Poetra as Gavin

m) Lokasi :

1. Hotel 101 Yogyakarta
2. Jalan Bugisan Yogyakarta
3. Jembatan Kali Code Yogyakarta
4. Torotoar samping Gramedia Sudirman Yogyakarta
5. Circle K Kotabaru Yogyakarta
6. Kontrakan Satria yusa aji

3.2 Deskripsi Film

Film Pendek "*Voice Call*" adalah film pendek yang bergenre fiksi ilmiah, film ini mengangkat beberapa teori fisika *Quantum* antara lain teori kucing *Schrodinger* dan *multiverse*. Ket adalah tokoh utama di film ini. Film ini bercerita tentang Ket yang terobsesi pada sebuah eksperimen kucing *schrodinger*, dahulu nya Ket pernah mencoba eksperimen ini menggunakan kucing asli, lalu di gagalkan oleh kekasihnya Adel, sejak saat itu, mereka berpisah, ketika Ket dalam keadaan benar-benar putus asa, dia mencoba eksperimen kucing *schrodinger* pada dirinya sendiri. Di film ini sutradara menggunakan gaya yang sama sekali bertolak belakang dengan film-film yang sudah sutradara produksi lainnya, biasanya gaya film yang sering sutradara gunakan adalah minimnya dialog dan tidak luput dari efek *CGI*. Sutradara mencoba hal baru, dengan meninggalkan gaya film lama,. sehingga di film ini akan banyak sekali dialog dan tanpa adanya *CGI*.

Pada film *Voice Call*, segala sesuatunya berproses melalui panggilan suara, mulai dari perkenalan, awal permasalahan film hingga penyelesaiannya pun terjadi hanya melalui panggilan suara. Film ini mempunyai 2 *ending* yang berbeda, di karenakan adanya konsep *multiverse* yang memang tercipta dari film ini, Mungkin akan perlu pengulangan beberapa kali untuk menonton film ini agar benar-benar paham konsep kucing *schrodinger* dan *multiverse*.

Pesan dari film ini adalah fenomena yang penonton saksikan adalah fenomena yang setiap saat di alami oleh setiap orang, namun banyak yang tidak menyadari

fenomena ini. Penonton juga di harapkan bijak dalam mengambil keputusan, karena keputusan seseorang juga berdampak pada orang lain.

3.3 Ide/ Gagasan

Pencarian ide di mulai awal september 2018, yang mana sutradara memasuki tahun terakhir di Stikom Yogyakarta. Pencarian ide sutradara mulai dengan melihat akan kemana film ini nanti, sutradara pun memperkirakan film ini harusnya tidak begitu jauh, film ini yang pasti akan di tonton oleh para dosen, dan juga akan di tonton di acara gelar karya yang setiap tahunnya di adakan oleh mahasiswa Stikom Yogyakarta, dengan begitu sutradara beranggapan, apapun film yang di buat, pasti akan sampai ke 2 tempat tersebut. Sutradara kemudian memutuskan untuk membuat sebuah film yang benar-benar sutradara ingin buat, agar ada kepuasan tersendiri. Melalui film ini, sutradara ingin menggabungkan 3 elemen sutradara sukai, yaitu kucing, game dan film.

Bermodalkan 3 elemen tersebut, sutradara berusaha bagaimana caranya ketiga element ini bisa bersatu. Seminggu berlalu, sutradara belum menemukan cerita yang bisa menggabungkan ketiga elemen ini, sutradara mulai berfikir kalau ketiga elemen ini tidak bisa di gabungkan, lalu memutuskan untuk menunda pencarian ide.

Selang beberapa bulan, tepatnya 16 november 2018, sutradara melihat sebuah postingan di instagram berupa sebuah piring yang tersangkut di pintu lemari kaca, postingan tersebut memiliki caption “Piring yang berada dalam dua kondisi, pecah tapi tidak pecah. Sampai pintunya di buka”, sutradara pun tertarik membaca komentar pada postingan tersebut, ada banyak komentar serupa yang menyebut fenomena *schodinger cat*, ada beberapa pula memplesetkannya menjadi *schrodinger plate*.

Sutradara kemudian mulai mencari tahu tentang *schodinger cat* ini, dan ternyata fenomena ini cocok dengan salah satu game populer saat ini yaitu PUBG, maka, sutradara sudah menemukan penghubung dari ketiga elemen tadi.

3.4 Konsep Cerita

Segala sesuatu di alam semesta saling terhubung, di film “*voice call*”, sutradara memisah seluruh karakter, memberi jarak untuk masing-masing karakter. Sehingga sutradara dapat menceritakan bagaimana proses mereka dapat terhubung

satu sama lain, bahkan tiap-tiap tokoh tidak menyadari kejadian yang mereka alami.

3.5 Premis

Ket mencoba eksperimen kucing *schrodinger* pada dirinya sendiri, Adel yang walaupun terpisah oleh jarak, mampu menyelamatkan Ket dari eksperimen tersebut.

3.6 Sinopsis

Film ini menceritakan seseorang (Ket) yang terlalu fanatik dengan sebuah eksperimen sains (*Schrodinger Cat*). *Schrodinger cat* adalah sebuah eksperimen yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak hidup dan juga tidak mati. Ket pernah mencoba eksperimen ini, namun di gagalkan oleh kekasihnya (Adel).

Hingga suatu masa, Ket sudah berfikir untuk mengakhiri hidupnya, lantas ia mencoba kembali eksperimen tersebut pada diri nya sendiri yang membawa nya pada posisi tidak hidup dan tidak mati (*Superposisi*). .

3.7 Tokoh

3.7.1 Savika Intan Nadhila berperan sebagai Adel



Gambar 2. Foto Savika
(Sumber Sosial media)

3.7.2 Aji Dwi Putra berperan sebagai Ket



Gambar 3. Foto Aji dwi putra
(Sumber foto pribadi)

3.7.3 Yeheskiel Panggabean berperan sebagai Jefri



Gambar 4. Foto Yeheskiel
(Sumber Sosial media)

3.7.4 Kaido berperan sebagai kucing percobaan



Gambar 5. Foto Kaido
(Sumber Pemilik kucing)

3.7.5 Theresia Citra Jatiningtyas berperan sebagai Clara



Gambar 6. Foto Theresia
(Sumber Sosial media)

3.7.6 Aswien Dwi Poetra berperan sebagai Gavin



Gambar 7. Foto Aswien
(Sumber Sosial media)

3.8 Penokohan



Gambar.8 Savika Intan Nadhila sebagai Adel
(Sumber dokumentasi)

1. Adel (Tokoh Utama Wanita)

a) Latar Belakang

Keluarga : Orang tua masih lengkap, anak tunggal, kini merantau mencari pengalaman hidupnya sendiri

Budaya : Kota

Ekonomi : Sederhana, tinggal di sebuah kamar apartemen

Sosial : cukup akrab dengan semua orang

Pendidikan : kuliah mengambil jurusan design, pintar dalam segala hal, nilai bagus untuk semua pelajaran, terutama bidang sains

b) Fisik

Umur : 23

Ciri : Kulit Putih bersih, rambut panjang, kurus

Penampilan: Senang memakai kaos, selalu memakai kalung dan jam tangan

c) Psikis

Sifat Kunci : Pemarah, mandiri, setia

Motivasi : Selalu ingin bersama Ket

Cara yang di tempuh : selalu ingin membantu Ket, memastikannya agar selalu sehat.



Gambar.9 Aji dwi putra sebagai Ket
(Sumber dokumentasi)

2. Ket (Tokoh utama pria)

a) Latar Belakang

Keluarga : Sebatang Kara

Budaya : Kota

Ekonomi : Menengah kebawah, dahulu tinggal bersama Adel, tapi sudah punya kos sendiri.

Sosial : Teman-teman nya asik pada nya

Pendidikan : Lulusan SMA

b) Fisik

Umur : 23

Ciri : Punya berewok, Tinggi

Penampilan : Senang menggunakan kaos lengan panjang atau kemeja

c) Psikis

Sifat kunci : Pemarah, perfeksionis, ambisius

Motivasi : Melakukan hal-hal yang dia senangi

Cara yang di tempuh : Mencoba eksperimen kucing schrodinger dengan segala cara



Gambar.10 Yeheskiel Panggabean sebagai Jefri
(Sumber dokumentasi)

3. Jefri (Tokoh Pendukung Pria)

a) Latar belakang

Keluarga : Orang tua lengkap, sedang merantau kuliah

Budaya : Kota

Ekonomi : Menengah ke atas, punya sebuah mobil dari orang tua nya

Sosial : Punya banyak teman,

Pendidikan : Sedang kuliah

b) Fisik

Umur : 22

Ciri : Warna kulit agak sawo matang, badan agak berisi, tidak terlalu tinggi

Penampilan : Bergaya *Hypebeast*

c) Psikis

Sifat Kunci : Pemalas

Motivasi : Selalu menghindari dari pacarnya saat dia beraktifitas

Cara yang di tepuh : Selalu mencari alasan untuk menunda permintaan pacarnya

4. Gavin (Tokoh pendukung pria non-fisik)

a) Latar Belakang

Keluarga : Orang tua masih lengkap, dan tinggal bersama orang tua

Budaya : Kota

Ekonomi : Menengah ke atas

b) Psikis

Sifat Kunci : Mudah bergaul, humoris

Motivasi : Menghibur teman-temannya

Cara yang di tempuh : menggoda Adel yang sedang sendirian di grup discord

5. Clara (Tokoh pendukung wanita, non-fisik)

a) Latar Belakang

Keluarga : Keluarga masih lengkap

Budaya : Kota

Ekonomi : Menengah Atas

b) Psikis

Sifat Kunci : Manja, Pemarah,

Motivasi : Meminta di antar ke rumah sakit untuk menjenguk neneknya

Cara yang di tempuh : Menelepon terus-terusan pacarnya agar cepat di antar



Gambar.11 Kaido sebagai Kucing Percobaan
(Sumber dokumentasi)

6. Kaido (Kucing - non-manusia)

a) Fisik

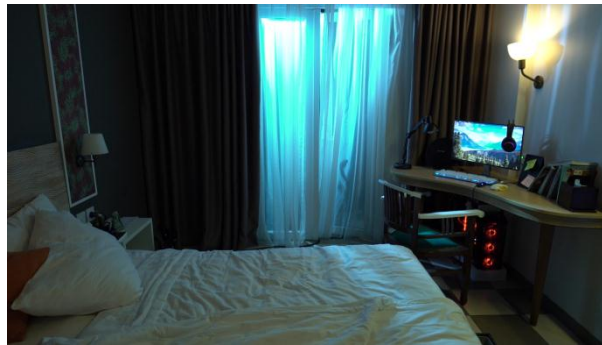
Umur : 6 Bulan

Ciri : Berbulu oren dan tebal, berjenis persia kitten

3.9 Lokasi Produksi

Lokasi pembuatan film karya kreatif ini berada di enam lokasi, yaitu :

- Hotel 101 Yogyakarta.



Gambar 12. Lokasi Hotel 101 Yogyakarta
(Sumber foto pribadi)

- Jalan Bugisan Yogyakarta.



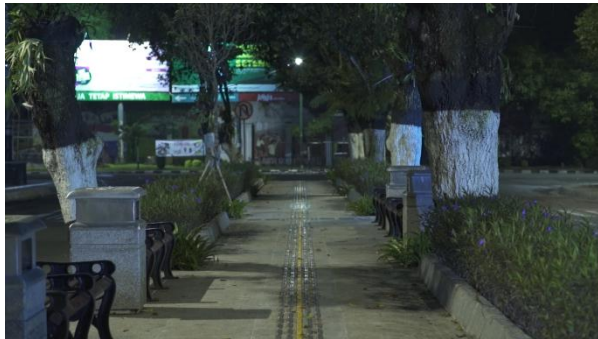
Gambar 13. Lokasi Jalan Bugisan
(Sumber foto pribadi)

- Jembatan Kali Code



Gambar 14. Lokasi Kali Code
(Sumber foto pribadi)

- Torotoar samping Gramedia Sudirman Yogyakarta



Gambar 15. Lokasi Torotoar samping Gramedia Sudirman Yogyakarta
(Sumber foto pribadi)

- Circle K Kotabaru



Gambar 16. Lokasi Circle K Kotabaru
(Sumber foto pribadi)

- Kontrakan Aji



Gambar 17. Lokasi Kontrakan Aji
(Sumber foto pribadi)

3.10 Tim Produksi

Membuat film karya kreatif merupakan kerja kolektif, maka dari itu di film “*Voice Call*” ini membutuhkan beberapa tim. Diantaranya :

1. PRODUSER: MUHAMMAD TRI PRAYOGI
2. LINE PRODUCER: EVA SUSANTI
3. PENULIS NASKAH : SUTRIADI RAMADHAN
4. SUTRADARA: SUTRIADI RAMADHAN
5. ASTRADA 1: SATRIA YUSA AJI
6. D.O.P: NICOMEDES ANANDIKA W.P
7. ASSCAMP 1: IBNU RIYALDI
8. ASSCAMP 2: HARUN REEZA NUGROHO
9. GAFFER: DHANI DWI BAKTIAR
10. ASS.LIGHTING 1: IQBAL ZEIN
11. ASS.LIGHTING 2: LOURENTIUS ADI NIRPITAKA

12. AUDIO: ASWIEN
13. BOOMER OPERATOR: INDRA KUSUMA
14. BOOM OPERATOR: ALVI SURYA
15. ART DIRECTOR: YULIUS PRASETYA MEGA
16. ASS. ART: FRANSISKUS DHIMAS
17. MAKE UP & WARDOBE: NABILLA PUTRI WIJAYA
18. EDITOR OFFLINE & ONLINE: SATRIA YUSA AJI
19. COLORIST: SUTRIADI RAMADHAN
20. KOMPOSER: ASWIEN
21. CLAPPER: EVA SUSANTI
22. DRIVER: WIDI FIRMAN
23. BTS: KEVIN ARJUNA

3.11 Peralatan Film “Voice Call”

VISUAL

Nama Barang	Jumlah
Sony A7s mark ii	1
Lensa Samyang 35mm	1
Lensa Samyang 50mm	1
Lensa Samyang 85mm	1
Zhiyun Stabiliser	1
Rigging	1
Tripod e-image	1

Monitor Viltrox	1
Memori card 64GB	2
Batre sony	6

Tabel 2. Peralatan Visual “Voice Cal”l

LIGHTING

LED YOUNG UNO 900	2
ARRI JUNIOR	2
APPUTURE 300D	1
BACKDROP	1
C STAND	2
PERLENG	2
SANDBAG	4
LINEN	5
SOFT TUNE	1

Tabel 3. Peralatan Lighting “Voice Call”

AUDIO

TASCAM DR-701	1
MIC CONDENSOR SHOTGUN RODE NTG 5	1
HEADPHONE MONITOR	1
BOOM POLE	1
BLIMB	1
CAT CASE	1
KABEL MIC	2
MIC CONDENSOR STUDIO	1

AUDIO INTERFACE	1
SPEAKER MONITOR FLAT	1
MIDI CONTROLLER	1
STAND MIC STUDIO	1
KOMPUTER/PC	1
POWER BANK+KABEL KONEKTOR	1
SOFTWARE CUBASE STUDIO 5	1
SOFTWARE LOGIC PRO X	1
AUDIO MEDIA PLAYER	1

Tabel 4. Peralatan Audio “Voice Call”

EDITOR

KOMPUTER/PC	1
SOFTWARE ADOBE PREMIERE PRO CC 2015	1
SOFTWARE ADOBE AFTER EFFECT CS6	1
SOFTWARE CORELDRAW 2018	1
HEADPHONE	1
SPEAKER	1

Tabel 5. Peralatan *Editing* “Voice Call”

ARTISTIK

MEJA KOMPUTER	1
SET PC	1
SPEAKER	1
LAMPU BELAJAR	1
BUKU BUKU	BEBERAPA
KARDUS	1
KUCING	1

PAKAIAN	BEBERAPA
SEPATU	3
TEMPAT TIDUR	1
BANTAL GULING	2
PATUNG	2
HANDPHONE	2
EARPHONE	2
MOBIL	1

Tabel 6. Peralatan Artistik “*Voice Call*”

3.12 BREAKDOWN TUGAS AKHIR “VOICE CALL” DAY 1

BREAKDOWN TUGAS AKHIR “VOICE CALL” DAY 1 NGEJAMAN PRODUCTION

DATE : SELASA 19 MARET 2019

CREW CALL : 12.00 AT KAMPUS

LOC : HOTEL

ON LOC : 14.00

TALENT ON LOC : 15.00

TAKE : 15.00 // EST WRAP : 03.00

TIME	LOC	SCENE	SHOT	TALENT	PROPERTY	WARDROBE	EQUIPMENT	DESC
HANDHELD								
15.00 – 19.00	HOTEL	20	1	ADEL & KET	BUKU SAINS, SET KAMAR, KUCING, KARDUS, ROKOK, TEMPAT MAKANAN KUCING, SET.MEJA		RONIN, A7SII	KET MEMBACAKAN BUKU SAINS EKSPERIMEN (LONGTAKE)
		1	2		SET KOMPUTER, HEADPHONE			ESTABILIS H & VOICE CALL MASUK
		7	1		TAS KRESEK BELANJAAN, POP MIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL			ADEL TERDIAM DAN MERASA LAPAR
		7	4-7		TAS KRESEK BELANJAAN, POP MIE, SPRINGLESS,			ADEL TERDIAM DAN

				AIR MINERAL		MERASA LAPAR
		8	1-3	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		GAVIN MASUK GRUP DISCORD & KET MASUK
		8-10	2	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		GAVIN MASUK GRUP DISCORD & KET MASUK
		10	1	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		ADEL KECEWA DAN MELEMPA R KRIPIK
		13	1	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH		ADEL MEMAKI' KET DAN MELANJUT KAN GAME
		13	5	SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH		ADEL MEMAKI' KET DAN MELANJUT

								KAN GAME
		15	1-3		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			NGOBROLI N KUCING SHCRODIG ER DAN ADEL PANIK
		17	1		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			ADEL CEMAS TP MELANJUT KAN PERMAINAN
		17	3-4		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE			ADEL CEMAS TP MELANJUT KAN PERMAINAN
ISTIRAHAT, MAKAN 19.00-19.45								
STILL								
19. 45 - 23. 00	HOT EL	1	1		SET KOMPUTER, HEADPHONE		TRIPOD, A7SII	ESTABILIS H & VOICE CALL MASUK
		1-7	1-3		TAS KRESEK BELANJAAN,POP MIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL			ESTABILIS H & VOICE CALL MASUK

		5	1-2		KONDOM,SARAN G LABALABA		ADEL MENJELAS KAN PUBG
		7	2-3		TAS KRESEK BELANJAAN,POP MIE, SPRINGLESS, AIR MINERAL		ADEL LAPAR
		8	1-6		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		GAVIN MASUK GRUP DISCORD & KET MASUK
		10	2		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		ADEL KECEWA DAN MELEMPA R KRIPIK
		13	2-4		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH		ADEL MEMAKI” KET DAN MELANJUT KAN GAME
		13	6		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE, KONDOM, TONG SAMPAH		ADEL MEMAKI” KET DAN MELANJUT KAN

							GAME
		17	2		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		ADEL CEMAS TP MELANJUT KAN PERMAINAN
		17	5-6		SPRINGLESS, KOMPUTER, HEADPHONE		ADEL CEMAS TP MELANJUT KAN PERMAINAN
		19	1		KOMPUTER, HEADPHONE, BUNGKUS ROKOK		(SET SIANG) ADEL BERDOA

Tabel 7. Breakdown Voice Call Day 1

3.13 BREAKDOWN TUGAS AKHIR “VOICE CALL” DAY 2

BREAKDOWN TUGAS AKHIR “VOICE CALL” DAY 2 NGEJAMAN PRODUCTION

DATE : SENIN 25 MARET 2019

CREW CALL : 19.00 AT KAMPUS

LOC : PINGGIR JALAN & KONTRAKAN ON LOC : 20.00

TALENT ON LOC : 21.00 WIB

TAKE : 21.00 // EST WRAP : 04.00

TIM E	LOC	SCE NE	SH OT	TAL ENT	PROPERTY	WARD OBE	EQUIPM ENT	DESC
21.0 0- 23.0 0	JALAN SEPI (BUGISAN)	16	1	KET	MOBIL		RIG	MOBIL MENYALIP KAMERA
		18	2					FOLLOW MOBIL (SAMPING)
		18	2A					DETAIL FOLLOW BAN MOBIL
		18	1					JEFRI NELPON DR DLM MOBIL
		19	1					KAKI KENA CAHAYA
		19	2					TWO SHOT MOBIL

								DAN KAT
		TAMBAHAN						PERSNELI NG & PEDAL GAS
		14	1		HEADSET, HP		TRIPOD	AKU DALAM POSISI ITU
		14- 15	1					BARING SHOT HP- KAKI
		18	3					MENUNJU K LANGIT
PERJALANAN								
23.15 - 00.15	PINGGIR JALAN (XCODE)	MASTER (2-9)	1		EARPH ONE, HP		TRIPOD	AWAL SAMPAI AKHIR
		MASTER (6-9)	1	KET				MENGGOY ANGKAN KAKI + 1 DIALOG
		9	1					KET BERDIRI DAN TURUN KE TROTOAR
		MASTER	1					ELS

00.30 - 02.00	PINGGIR JALAN (SILOL)	(11-12)		KET	SET. LOC		TRIPOD	LS
		MASTER	2					
		(11-12)						
		MASTER	3					RIG
PERJALANAN								
02.30 - 02.45	TOKO/ WARUN G	12	2	KET	EARPH ONE, HP, BOTOL MINUM AN		RIG	KET MEMBELI MINUMAN DAN BERDEBAT DENGAN ADEL
02.45 - 04.00	RUMAH JEFRI (KONTR AKAN)	21		JEF RI & SUA RA CLA RA	SET. MEJA KOMPU TER		TRIPOD	JEFRI MAIN PUBG DAN MATI SAMBIL DI TELPON CLARA

Tabel 8. Breakdown Voice Call Day 2

3.14 BIAYA PRODUKSI FILM “VOICE CALL”

Visual

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Kamera Sony A7 Mark II	1	160.000	Sewa	160.000
2	Lensa Samyang for Canon 24mm	1	80.000	Sewa	80.000
3	Lensa Samyang for Canon 50mm	1	70.000	Sewa	70.000
4	Lensa Samyang for Canon 85mm	1	60.000	Sewa	60.000
5	DJI Ronin M	1	350.000	Sewa	350.000
6	Tripod E IMAGE	1	30.000	Sewa	30.000
7	Converter Sigma MC-11 (adaptor lensa)		50.000	Sewa	50.000
8	Memory Card 64 gb Extreme	2	40.000	Sewa	80.000
	Viltrox	1	110.000		110.000
	Batrei Pack		200.000	sewa	200.000
				Total	1.190.000

Tabel 9. Biaya Produksi Film “Voice Call” Departemen Visual

Lighting

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	LED Yongnuo 900	2	75.000	Sewa	150.000
2	ARRi Junior	2	30.000	Sewa	60.000
3	Aputure 300d	1	350.000	Sewa	350.000

4	Backdrop	1	50.000	Sewa	50.000
	C Stand	2	50.000		100.000
	Perleng	2	10.000		20.000
	Sand Bag	4	10.000		40.000
	Linen	5	7.500		37.500
	Soft tune	1	50.000		50.000
				Total	857.500

Tabel 10. Biaya Produksi Film “Voice Call” Departemen Lighting

Audio

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Zoom H5N	1		Sewa	100.000
2	Mic Rode	1		Sewa	70.000
3	Boom Stand Mic	1	30.000	Sewa	30.000
4	Baterai Alkaline	2	25.000	Beli	50.000
				Total	250.000

Tabel 11. Biaya Produksi Film “Voice Call” Departemen Audio

Lain-lain

NO	Nama Alat	Jumlah	Harga	Keterangan	Total
1	Art		200.000	Beli	200.000
2	Talent 1		350.000		350.000

3	Talent 2		150.000		150.000
4	Mobil		350.000	Sewa	350.000
5	Lakban Hitam	5	20.000	Beli	100.000
6	Lakban Hijau	1	30.000	Beli	30.000
7	Konsumsi Siang	15	10.000	Beli	150.000
8	Konsumsi Malam	15	10.000	Beli	150.000
9	Print		100.000		100.000
				Total	1.580.000

Tabel 12. Biaya Lain-Lain Produksi Film *Voice Call*

Total keseluruhan

NO	Nama Alat	Harga
1	Departemen Visual	1.190.000
2	Audio	250.000
3	Art & Lain-lain	1.580.000
4	Lighting	857.500
5	Dana Tak Terduga	1.000.000
	Jumlah	4.877.500

Tabel 13. Total Biaya Produksi Film *Voice Call*

BAB IV

KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penata Artistik dalam Film “Voice Call”

Penata artistik adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan “*look*” dalam sebuah film. Berkaitan dengan hal tersebut, seorang produser atau manager produksi bertanggung jawab untuk membentuk tim kreatif yang terbaik dengan hasil karya yang baik pula namun dengan biaya yang tidak begitu mahal. Penata artistik harus bisa membendakan visi dari pengarah fotografi agar bisa direkam oleh pengarah fotografi.

Tanggung jawab seorang penata artistik adalah melaksanakan semua rancangan baik teknis maupun estetika visual artistik yang meliputi tata set, dekorasi baik eksterior maupun interior, set busana, tata rias, kebutuhan properti hingga *visual effect* dalam sebuah film. Hasil dari sebuah film sangat ditentukan dari peran seorang penata artistik, agar dapat membentuk *atmosphere* dan *mood* dalam setiap cerita.

Konsep *visual* yang sudah dibentuk juga menyangkut pada kostum yang akan dikenakan oleh *talent*, agar tercipta konsep *visual* yang baik seperti bagaimana memilih kostum yang sesuai dengan latar *setting* dan juga propertinya. Contoh yang paling sederhana adalah ketika seseorang berlatar belakang sederhana dengan rumah yang apa adanya, kostum yang dikenakan harus yang sederhana seperti kaos dan celana agar tepat dengan latar belakang tokoh.

Penata artistik tidak hanya harus bisa bekerja sama dengan sutradara, tetapi ia harus bisa memahami gagasan sutradara, bahkan ia harus bisa menangkap hal-hal yang tidak diutarakan secara eksplisit oleh sang sutradara. Seorang penata artistik yang baik dituntut untuk bisa memperkaya gagasan yang diinginkan oleh seorang sutradara. Selain dengan sutradara, seorang pengarah artistik juga harus bisa bekerja berdampingan dengan pengarah fotografi dan *management* produksi agar semuanya dapat terstruktur dengan baik.

Dalam prakteknya, seorang penata artistik akan dihadapkan oleh berbagai macam kendala dalam proses produksi. Untuk mengurangi dan menanggulangi kendala maka diperlukan kesiapan yang matang serta dituntut untuk memiliki nilai yang lebih, seperti tidak boleh asal dalam memilih sebuah properti.

4.2 Departemen Artistik

Awal memahami dan menganalisa skenario yang sudah ada, penata artistik berkomunikasi dengan sutradara. Pertemuan penata artistik dengan sutradara membahas tentang beberapa hal seperti persoalan dekorasi interior, properti yang digunakan dan juga kostum yang digunakan oleh *talent*. Hal pertama kali yang akan dilakukan penata artistik adalah mencari tim, karena tidak akan bisa penata artistik bekerja sendiri. Maka dari itu, seorang penata artistik selalu dibantu oleh bawahannya yang sering disebut dengan asisten artistik, yang mempunyai peranan serta *jobdesknya* masing masing.

Berikut adalah beberapa tim departemen artistik yang membantu penata artistik dalam pra hingga pada saat produksi:

1. Penata artistik

Penata artistik adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan “*look*” dalam sebuah film. Tanggung jawab seorang penata artistik adalah melaksanakan semua rancangan baik teknis maupun estetika visual artistik yang meliputi tata set, dekorasi baik eksterior maupun interior, set busana, tata rias, kebutuhan properti hingga *visual effect* dalam sebuah film.

2. Asisten penata artistik

Asisten penata artistik mempunyai kewajiban untuk membantu penata artistik dalam mengawasi seluruh proses dari pra-produksi-pasca produksi agar dapat mewakili rancangan dari seorang penata artistik.

3. Set dekorasi

Orang yang bertanggung jawab menata, membangun set properti baik properti yang harus ada dalam sebuah naskah maupun properti pendukung yang sangat detail.

4. Master properti

Bertugas mencari, membeli atau menyewa perlengkapan set dekorasi dengan segala perna pernik dekorasi.

5. *Props builder*

Bertugas membangun properti maupun membentuk set dekorasi yang dibutuhkan dalam sebuah produksi.

6. *Make up*

Peran penata rias atau *make up* yaitu merias wajah karakter tokoh agar sesuai dengan naskah.

7. *Wardobe*

Mempunyai tanggung jawab atas semua kostum yang digunakan oleh *talent*. Selain mempunyai tanggungjawab, seorang penata busana harus bisa merancang, merencanakan dan memahami karakter *talent*.

4.3 Konsep Film dan Ide Cerita

Penciptaan karya kreatif tugas akhir film pendek berjudul “*Voice Call*” yang memiliki *genre* fiksi ilmiah menceritakan tentang seseorang yang terlalu fanatik dengan eksperimen sains *schrodiger cat* yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak tahu hidup atau mati, yang ditetakkan dalam sebuah kardus, namun digagalkan oleh mantan kekasihnya, hingga dia ingin mengahiri hidupnya yang membawanya kedalam posisi antara hidup atau mati. Cerita fiksi ini diangkat oleh penulis naskah yang juga merangkap sebagai sutradara, dari rasa penasaran dengan kebiasaan yang ada disekitarnya yaitu bermain *game*, peliharannya kucing dan juga seringnya mengedit sebuah film.

Ide cerita dalam film ini didapat penulis ketika melihat sebuah postingan di *instagram* yang memperlihatkan sebuah gambar piring yang sedang terjepit di pintu kaca dengan keterangan “piring yang berada dalam dua kondisi, pecah tapi tidak pecah, hingga pintunya dibuka”. Karena rasa penasaran, penulis membaca kolom komentar dan menemukan beberapa komentar yang sama, yaitu “kucing *schrodiger*” yang ternyata memiliki kesamaan karena *schrodiger cat* adalah percobaan sains yang akan ditampilkan dalam film ini. Dalam pembuatan film “*Voice Call*” ini menggunakan setting lokasi *indoor* dan *outdoor* dengan konsep set nyata.

4.3.1 Konsep Produksi

Penata artistik harus bekerja dengan cepat dan cekatan. Penata artistik harus hafal *scene* mana yang akan diambil gambarnya terlebih dahulu agar memudahkan *set dressing* serta dalam menyiapkan properti dan *wardrobe* serta *make up* yang akan digunakan. Penata artistik harus bisa menjaga set yang baik dan terencana guna menjaga *continuity* setiap *scene*.

4.3.2 Konsep Teknis

Dalam film “*Voice Call*” konsep yang digunakan adalah memanfaatkan *setting* lokasi asli dan menggunakan properti asli. Ada beberapa *setting* yang ditambahkan untuk mengisi *frame* dan pemanis *visual* agar mendukung konsep dari naskah yang sudah diberikan. Hotel yang sedikit diubah menjadi apartemen tetap natural hanya ditambah propertinya, guna menjaga keaslian lokasi dan realitas tempat.

4.3.3 Konsep Tata Artistik

Dalam konsep artistik film “*Voice Call*” ini, penulis banyak berkomunikasi dengan sutradara terutama saat merencanakan peletakan properti dan gaya *set dressing* yang sesuai dengan naskah. Konsep artistik memanfaatkan ruang yang sudah ada. Penyediaan dan pemilihan properti harus mengikuti konsep cerita dan karakter tokoh yang ada dalam cerita. Selain mengikuti konsep cerita

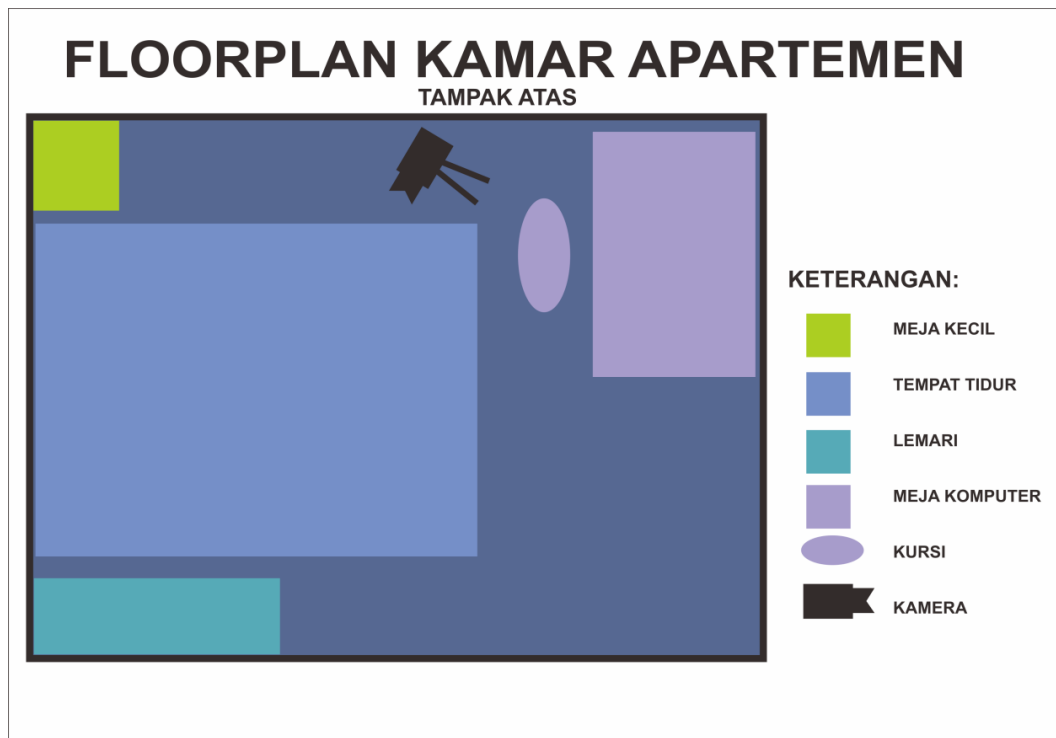
dan karakter, pemilihan karakter mempertimbangkan latar waktu, lokasi dan set warna yang sesuai.

Produksi kali ini, penata artistik memanfaatkan interior-interior yang sesungguhnya kemudian di dekor, karena lokasi yang digunakan sudah sangat menunjang apa yang dibutuhkan dalam naskah, walaupun ada beberapa yang perlu di set. Berikut *setting* lokasi, properti, *wardobe* dan *make up* yang digunakan:

a. Set Lokasi

1. Apartemen

Sebagai penata artistik, penulis tidak merubah konsep interior, karena sudah cukup terbantu dengan set lokasi yang asli. Pada saat pembuatan *floorplan* kamar terdapat beberapa bentuk set, kemudian setelah berdiskusi dengan sutradara maka terplilihlah konsep *floorplan* seperti pada gambar dibawah.



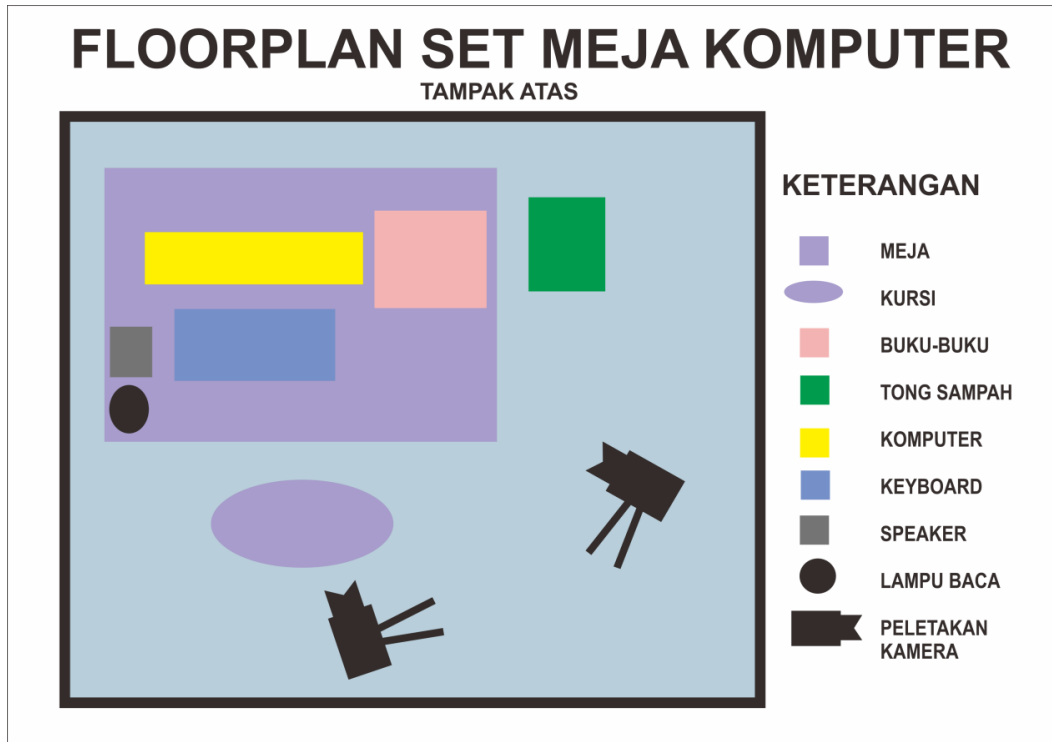
Gambar 18. Konsep *floorplan* kamar apartemen
(sumber pribadi dibuat dengan corel draw)

Pada saat proses pengambilan gambar, penulis yang berperan sebagai penata artistik dan tim membuat set seperti yang ada dalam *floorplan*, dan hasil set yang ada adalah seperti gambar dibawah ini.



Gambar 19. *Set dressing* kamar apartemen
(sumber potongan film pendek “Voice Call”)

Setelah set kamar apartemen terbentuk, penulis menambahkan set meja komputer yang sudah dibuat pada *floorplan* (gambar 18) kemudian saat proses pengambilan gambar, penulis dan kru membuat set yang sama dengan *floorplan* (gambar 19).



Gambar 20. Konsep *floorplan* meja komputer tampak atas.
(sumber pribadi dibuat dengan *corel draw*)



Gambar 21. *Set dressing* meja komputer.
(sumber potongan film pendek "*Voice Call*")

2. Jalanan dan Trotoar



Gambar 22. *Setting* jalanan dan trotoar natural, tanpa membuat dan membentuk properti.

(sumber potongan film “*Voice Call*”)

3. *Supermarket*

Setting supermarket seperti pada umumnya.



Gambar 23. *Setting natural supermarket.*

(sumber pribadi)



Gambar 24. Proses pengambilan gambar dengan *setting supermarket*.

(sumber potongan film pendek "*Voice Call*")

b. Properti yang Digunakan

Properti merupakan hal penting didalam film khususnya di dalam artistik dalam sebuah produksi film. Properti memiliki beberapa kegunaan diantaranya untuk latar dalam *setting*, pengadeganan sebuah film dan menjadi ciri khas dari sebuah film. Komponen properti sangat penting, maka dari itu tidak boleh asal-asalan dalam mencari properti, karena setiap properti mempunyai arti tersendiri. Dalam membuat *set dressing* serta mengembangkan naskah yang diberikan sutradara, terdapat beberapa properti yang digunakan dalam setiap set. Diantaranya:

1. Meja kerja
2. Kursi
3. Peralatan komputer
4. Buku-buku pendukung properti meja komputer
5. Kardus yang akan digunakan untuk eksperimen kucing
6. *Display* pakaian pendukung properti lemari
7. *Spring bed*
8. Lemari
9. Tas pendukung properti

10. Sepatu pendukung properti lemari
11. *Handphone* yang digunakan Adel, Ket, dan Jefri
12. *Earphone* yang digunakan ket
13. *Headphone* yang digunakan adel untuk bermain game
14. Plastik belanjaan berisi makanan ringan
15. Rokok
16. Patung pendukung properti
17. Kondom digunakan untuk menggambarkan hubungan Ket dan Adel
18. Mobil yang digunakan Jefri
19. Kucing sebagai perumpamaan hidup Ket

Dari beberapa properti diatas, terdapat beberapa properti yang dibuat, meminjam dan ada beberapa properti yang dibeli. Dalam film pendek “*Voice Call*” terdapat properti yang sangat penting, selain berperan sebagai properti pendukung dalam film yaitu:

1. Kucing

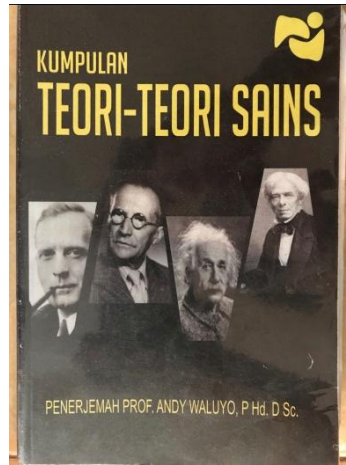


Gambar 25. Kucing.

(sumber pribadi)

Kunci dalam film tersebut adalah kucing yang digunakan untuk Ket bereksperimen dengan cara dimasukkan kedalam kardus kemudian diberi makanan.

2. Buku yang dibaca oleh Ket



Gambar 26. Buku teori-teori sains

(sumber pribadi)

Buku sains eksperimen, berisi beberapa eksperimen yang kemudian digunakan Ket untuk bereksperimen kucing *schrodiger*. Dalam hal ini penulis dan kru membuat *cover* buku dari *coreldraw* kemudian dicetak dan disampul pada buku yang sudah ada.

3. Kondom



Gambar 27. Properti kondom

(sumber dokumentasi *behind the scene*)

Menggambarkan hubungan Ket dengan Adel.

c. Wardobe

Dalam hal ini, tata busana yang digunakan adalah kostum keseharian *talent*, karena dalam film ini semuanya menggambarkan seseorang pada umumnya. Tidak ada kostum yang khusus sebagai penanda sesuatu dalam cerita. Walaupun demikian tim artistik tetap menyiapkan kostum.

1. Tokoh utama 1 Ket

Menggunakan kostum seorang pemuda yang terkesan urakan dan tidak rapi.



Gambar 28. Kostum Ket saat berada di luar.

(sumber potongan film pendek “*Voice Call*”)



Gambar 29. Kostum Ket saat berada didalam apartemen.

(sumber potongan film pendek *"Voice Call"*)

2. Tokoh utama 2 Adel

Menggunakan kostum yang biasa dan sederhana, namun tetap memperlihatkan status sosialnya yang tinggal disebuah apartemen sehingga mempunyai kesan menengah keatas.



Gambar 30. Kostum Adel saat berada didalam kamar apartemen.

(sumber potongan film pendek *"Voice Call"*)



Gambar 31. Kostum Adel saat membeli makanan ringan.

(sumber potongan film pendek *“Voice Call”*)

Memperlihatkan keadaan keluar dari apartemen untuk membeli makanan ringan, karena menggunakan jaket.

3. Tokoh pendukung 1 Jefri

Menggunakan kostum apa adanya yang menandakan anak biasa saja.



Gambar 32. Kostum tokoh pendukung 1 Jefri. (sumber potongan film pendek *“Voice Call”*)

d. Make up

1. Ket



Gambar 33. *Make up* ket.

(sumber potongan film pendek “*Voice Call*”)

2. Adel

Make up yang digunakan oleh Adel adalah *make up* natural tapi tetap menggunakan *make up* sederhana, agar terkesan lebih enak dipandang.



Gambar 34. *Make up* Adel. (sumber potongan film pendek “*Voice Call*”)

3. Jefri



Gambar 35. *Make up* tokoh pendukung 1 jefri.

(sumber potongan film pendek “*Voice Call*”)

4.4 Tahapan Produksi Film

4.4.1 Pra Produksi

Tahap paling awal dalam pembuatan sebuah film adalah pra produksi. Pada tahap ini penata artistik memahami dan menganalisa naskah. Setelah memahami dan menganalisa naskah, penata artistik membuat sebuah gambaran set yang merupakan gambaran dari seluruh *setting* yang ada dalam naskah. Penata artistik harus banyak berkomunikasi dengan sutradara untuk merealisasikan naskah kedalam sebuah “*look*” pada film. Setelah ini terbentuk kemudian penata artistik mencari kru untuk bekerja sama dalam departemen artistik. Pemilihan lokasi, membuat *breakdown* properti, membuat *floorplan* dan anggaran properti adalah bagian yang harus ada dalam pra produksi.

4.4.2 Produksi

Tahap produksi, seorang penata artistik mempunyai tugas untuk melakukan pengecekan setiap set-nya sebelum pengambilan gambar dimulai. Penata artistik bertanggungjawab terhadap sutradara atas set yang sudah dibuat oleh departemen artistik. Selain bertanggungjawab dalam seluruh set, penata

artistik juga bertanggungjawab terhadap anggaran yang secara langsung berhubungan dengan produser.

4.4.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini peran penata artistik adalah mengembalikan seluruh properti yang digunakan pada saat produksi. Penata artistik juga membantu dalam proses skoring serta proses editing, jika menggunakan *special effect* maka penata artistik wajib mendampingi editor dalam proses editing karena *special effect* merupakan bagian dari artistik.

4.5 Peran Penata Artistik dalam Film “Voice Call”

Dalam proses pembuatan film pendek “*voice call*”, penulis mempunyai peran sebagai penata artistik. Seluruh tampilan dalam latar setting adalah tanggungjawab seorang penata artistik.

4.5.1 Pra Produksi:

Pada tahap ini penulis memahami naskah dan menganalisa serta mengembangkan ide-ide yang ada. Setelah naskah dianalisa dan dibedah per *scene*, penulis kemudian merancang beberapa tahapan, diantaranya:

a. Menentukan konsep *visual*

Penata artistik memilih konsep *visual* berdasarkan kebutuhan dalam naskah dan merumuskan analisa yang sudah dilakukan oleh penulis.

b. Mencari tim produksi

Pada tahapan ini penulis sebagai penata artistik mencari tim untuk bekerja sama dalam departemen artistik. Pemilihan tim produksi yang baik akan menghasilkan kerja sama yang baik. Sebelum mencari tim, penulis menentukan seberapa berat artistik yang akan digunakan, dari *set. dressing*, properti yang digunakan. Karena *set dressing* dan properti yang akan digunakan tidak begitu berat, maka penulis membawa 2 orang tim yaitu Dhimas yang

mempunyai peran sebagai *master prop* dan *set dressing* dan Nabilla yang mempunyai peran sebagai *wardrobe* dan *make up*.

c. Hunting lokasi

Dalam naskah “voice call”, terdapat 2 lokasi yang akan dijadikan sebagai latar set, yaitu interior yang berupa sebuah kamar apartemen dan eksterior yang menggunakan jalan dan trotoar sebagai lokasi pengambilan gambar. Ada beberapa opsi yang menjadi pilihan, diantaranya *home stay*, kamar kontrakan dan hotel. Setelah berunding dengan sutradara, akhirnya sebuah kamar di hotel yang akan dijadikan lokasi pengambilan gambar film “Voice Call”.

d. Membuat konsep artistik

Pada tahapan ini, penulis membuat konsep berupa desain artistik interior yang akan dibuat sebagai *set dressing*. Palet warna yang digunakan dalam set kamar adalah warna warna lembut seperti coklat, *cream*, dan putih sebagai warna netral.

e. Membuat *floorplan*

Floorplan merupakan dasar dalam perencanaan *setting*. Selain sebagai dasar perencanaan *setting*, *floorplan* dapat digunakan sebagai gambaran dalam merancang set, agar tidak memakan waktu yang lama pada saat set di lokasi.

f. Memilih properti

Setelah *floorplan* dan konsep dibentuk, kemudian penata artistik bersama sutradara memilih kebutuhan properti yang akan digunakan.

g. Membuat *breakdown* properti

Naskah yang sudah dibedah per *scene* kemudian dibuat tabel properti, yang fungsinya memudahkan dalam mencari kebutuhan properti, baik sebagai set properti maupun sebagai *hand* properti.

h. Merancang anggaran

Setelah semuanya dicatat, penulis merancang anggaran yang akan diajukan kepada produser. Dalam merancang anggaran, penulis memilih mana properti yang bisa dipinjam dan mana properti yang harus dibeli, agar anggaran yang diminta tidak melebihi batas dan efisien.

4.5.2 Produksi:

Pada tahap produksi, seluruh rancangan yang dibuat pada saat pra produksi akan diterapkan, guna mendapatkan karya berbentuk *audio visual* yang nantinya akan dinikmati oleh penonton. Penata artistik menyiapkan dan mengecek seluruh properti yang akan digunakan untuk syuting sebelum pengambilan gambar dimulai. Mulai dari *set dressing*, lokasi, hingga properti yang digunakan. Dalam hal ini peran penata artistik mempunyai tanggungjawab yang besar kepada sutradara karena penata artistik bertanggungjawab penuh atas set yang telah dilakukan oleh departemen artistik. Selain itu, anggaran yang telah disusun juga menjadi tanggungjawab penata artistik kepada produser, agar biaya yang keluar pada saat produksi tetap terjaga dengan baik.

Lokasi hotel 101:

Dalam produksi hari pertama di hotel 101, seluruh kru termasuk *talent* sudah bersiap untuk melakukan pengambilan gambar. Penata artistik mulai mengecek kembali seluruh properti yang sudah di set bersama sutradara. Master properti menyiapkan properti yang nanti akan digunakan dalam beberapa *scene* yang membutuhkan *hand* properti sementara *wardrobe* dan *make up* menyiapkan kostum *talent* untuk digunakan saat pengambilan gambar. Beberapa konsep yang diterapkan saat produksi oleh penata artistik:

1. Membuat set lokasi kamar hotel 101 menjadi set apartemen yang dibantu oleh asisten artistik dan master properti.
2. Master properti menyiapkan *hand* properti yang akan digunakan dan dibutuhkan di beberapa *scene*.

3. *Wardobe* menyiapkan kostum yang akan digunakan oleh talent sesuai dengan naskah dan karakter masing-masing *talent*
4. *Make up* mempersiapkan talent sesuai dengan karakter tokoh dalam naskah.



Gambar 36. Sebelum proses pengambilan gambar, penata artistik dan tim membuat set sesuai dengan *floorplan* yang sudah dibuat.

(sumber *Behind The Scene "Voice Call"*)

Setelah semuanya sudah terkonsep sesuai dengan pra produksi, barulah peran penata artistik dalam tahap produksi ini menjadi penanggungjawab divisi artistik yang telah disepakati oleh sutradara serta menjadi tanggungjawab segala sesuatu kebutuhan artistik sesuai dengan naskah yang ada.

Lokasi jalanan.

Dalam produksi hari kedua ada beberapa lokasi yang digunakan, yaitu jalan raya, trotoar, jembatan pinggir jalan dan *supermarket*. Pada hari kedua ini peran artistik tidak begitu banyak seperti hari pertama, karena menggunakan konsep realistik yang bergantung pada lokasi. Properti yang digunakan pada hari kedua adalah mobil, karena properti mobil berpengaruh dalam naskah dan

handphone yang digunakan ket untuk menelpon adel. *Wardrobe* dalam hari kedua ini juga tidak ribet serta *make up* kepada talent juga apa adanya.



Gambar 37. Properti mobil yang digunakan saat proses pengambilan gambar di hari ke 2.

(sumber potongan film pendek “Voice Call”)

4.5.3 Pasca Produksi:

Pada tahap pasca produksi, dilakukan proses editing *offline* dan *online* agar menjadi sebuah kesatuan gambar hingga menjadi sebuah cerita film yang diharapkan. Dalam proses ini tidak hanya menyatukan sebuah gambar saja, melainkan menggabungkan audio yang sudah *direcord* oleh penata suara dan juga memberikan *scoring* agar kesan dalam film lebih menyentuh kepada penonton.

Dalam pasca produksi ini, peran penulis sebagai penata artistik adalah mengecek properti yang digunakan baik itu dibeli atau meminjam agar tidak ada yang hilang. Pengecekan anggaran yang sudah dikeluarkan dengan produser juga penting, agar seluruh anggaran yang sudah dicata oleh produser dapat direkap ulang. Setelah semua properti beres, penata artistik kemudian mendampingi editor dalam mengedit film.

4.6 Breakdown Artistik Film Pendek “VOICE CALL”

Breakdown Artistik “Voice Call”

NgeJaman Production

Sutradara: Sutriadi Ramadhan

Penata artistik: Yulius Prasetya Mega W

no	scene	Deskripsi	Ext/int	Set	Main properti	Lokasi	Catatan
1	1	Adel berada dalam kamar, didepan computer sedang bermain game dan menerima telepon	Int	Set meja komputer apartemen	Meja, komputer, headphone, Handphone, Buku buku, speaker.	Hotel 101	Continuity scene 3
2	2	Seorang laki laki sedang berbaring di penggir jalan	Ext	Jalanan	Handphone, earphone	Jalan bugisan	
3	3	Adel bermain game	Int	Set meja komputer apartemen	Meja, komputer, headphone,	Hotel 101	Lanjutan scene 1

					Handphone, Buku buku, speaker.		
4	4	Ket melihat jalan raya	Ext	Natural jalanan	Handphone, earphone	Jalan bugisan	Continuity scene 2
5	5	Adel ditelpon ket dan menjelaskan tentang game pubg	Int	Set meja komputer apartemen	Komputer, headphone, Handphone, Buku buku, speaker.	Hotel 101	
6	6	Ket masih telponan dengan adel	Ext	Natural jalanan	Handphone, earphone	Jalanan	
7	7	Adel merasa lapar dan membeli makanan dari supermarket untuk dimakan di apartemen	Int	Set meja komputer apartemen	Tas plastik supermarket berisi springless, pop mie, air mineral	Apartemen	

8	8	Gavin menelpon adel	Int	Set meja komputer apartemen	Handphone, Earphone, Komputer, Meja, Kursi	Apartemen	
9	9	Ket berbaring dijalan sambil menelpon adel	Ext	Natural jalanan	Handphone, earphone		
10	10	Adel kecewa dan kesal	Int	Set meja komputer apartemen	Kaleng springless		
11	11`	Ket berjalan ditrotoar dan masih telpon dengan adel	Ext	Natural trotoar	Handphone, earphone		
12	12	Ket membeli air mineral	Int	Natural supermarket	Botol air mineral	supermarket	Mengambil salah satu minuman dikulkas supermarket
13	13	Adel memaki Ket dan melanjutkan bermain game	Int	Set meja komputer apartemen	Springless, Komputer, handphone, kondom, tong	apartemen	

					sampah		
14	14	Ket bertanya pada Adel mengenai tantangan game yang diberikan oleh adel	Ext	Jalanan	Handphone, earphone		
15	15	Adel panik karena Ket hendak bunuh diri, seperti dalam kucing percobaan yang dilakukan oleh Ket	Int	Set meja komputer apartemen	Springless, Komputer, handphone	Apartemen	
16	16	Sebuah mobil melintas dan ngebut, dijalanan yang sepi	Ext	Jalanan	Mobil	Jalanan	Footage mobil lewat
17	17	Adel masih panic dan cemas tetapi tetap bermain game	Int	Set meja komputer apartemen	Springless, Komputer, headphone	Apartemen	
18	18	suara clara menelpon Jefri, dan Ket masih terbaring dijalanan	Ext	Jalanan	Mobil	Jalanan	Shot dari dalam mobil, memperlihatkan Jefri sedang telpon dengan Clara

19	19	Adel terus berdoa, agar Ket tidak tertabrak mobil yang dikendarai Jefri	Int	Set meja komputer apartemen	Komputer, headphone, bungkus rokok	Apartemen	
20	19	Mobil semakin dekat dengan Ket yang masih berbaring di jalanan	Ext	Jalanan	Mobil, handphone, earphone	Jalanan	Shot dari dalam dan luar mobil
21	20	Ket membaca sebuah buku sains eksperimen	Int	Set meja computer dan set kamar apartemen	Komputer, Buku sains eksperimen, kucing, kardus, rokok, tempat makanan kucing,	Apartement	Long take memperlihatkan adel yg duduk di depan computer dan ket yg berbaring di kasur sambil membaca buku sains eksperimen

4.7 Evaluasi

Setiap produksi pasti memiliki kekurangan serta kelebihan masing-masing. Sebagai salah satu poin, evaluasi menjadi sesuatu yang penting karena tidak semua proses berjalan dengan baik. Setiap proses selalu memiliki kendala yang harus dihadapi baik teknis maupun non teknis. Pada produksi film “*Voice Call*” ini, ada beberapa kendala yang ditemui oleh penulis, yaitu:

1. Kurangnya koordinasi penata artistik terhadap tim sehingga pada saat pengambilan gambar harus mencari properti yang digunakan yang menyebabkan waktu sedikit mundur dalam proses pengambilan gambar.
2. Kesiapan tim yang kurang menyebabkan tergesa-gesa dalam menyiapkan properti saat H-1, seharusnya penata artistik lebih peka dalam berkomunikasi.
3. Terbatasnya anggaran sehingga kurang maksimal dalam mengeksplor *set dressing* serta mengembangkan properti.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam proses produksi film pendek *“Voice Call”* penulis mendapatkan pengalaman baik dari segi teknis maupun non teknis sehingga penulis secara tidak langsung terlibat dan belajar didalamnya. Dari pembahasan yang telah diuraikan, maka penulis memetik kesimpulan bahwa peran penata artistik sangatlah penting, mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Dalam hal ini penulis dituntut untuk menggabungkan ide-ide kreatif yang telah dianalisa dari sebuah naskah, hingga kemudian dituangkan dalam sebuah film pendek.

Banyak ilmu yang didapat dalam proses produksi film *“Voice Call”* terlebih sebagai penata artistik, baik ilmu yang sudah diberikan selama berkuliah di Stikom Yogyakarta yang kemudian dituangkan dalam praktikum serta pembelajaran dari teman-teman baik dari divisi artistik maupun dari tim produksi tugas akhir ini.

Dalam sebuah produksi film pendek dibutuhkan semangat kerja serta *teamwork* yang baik dan solid serta profesionalisme kerja yang tinggi. Ada kalanya bercanda dalam sebuah *teamwork* agar mendapatkan kesan mencairkan suasana, namun juga ada kalanya penulis dituntut untuk serius dalam bekerja didalam produksi film pendek *“Voice Call”* ini. Sebuah karya film pendek *“Voice Call”* ini nantinya akan dipertontonkan pada khalayak umum, sehingga harapannya dapat diapresiasi serta memotivasi teman-teman khususnya yang sedang mendalami dunia produksi film.

Beberapa hal yang penulis dapatkan selama proses produksi hingga dalam pembuatan laporan ini diantaranya:

1. Seorang penata artistik harus mampu menguasai teori yang sudah diberikan dan dipelajari selama proses perkuliahan.

2. Seorang penata artistik harus mampu menguasai praktek dalam lapangan agar tidak terjadi kesalahan terutama dalam hal berkomunikasi.
3. Seorang penata artistik harus mampu memahami dan menangkap keinginan sutradara sesuai dengan yang ada dalam naskah.
4. Penata artistik harus berani dalam mengambil sebuah keputusan, khususnya dalam pemilihan properti dan tim produksi.
5. Penata artistik dituntut untuk bisa mengelola tim dalam departemen artistik.
6. Cekatan dan harus teliti dalam produksi, agar semuanya dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan konsep yang sudah dibentuk saat pra produksi.
7. Seorang penata artistik dituntut untuk mampu bekerja sama dengan divisi-divisi lain, terutama divisi visual.

5.2 Saran

Selama menjalani dan mengerjakan tugas akhir berupa karya film pendek ini maka penulis menemukan beberapa hal diantaranya kekompakan dalam *teamwork* serta kepercayaan terhadap masing masing individu tim sehingga seorang penata artistik mampu mengatasi hal-hal yang berhubungan dengan teknis maupun non teknis agar tercipta keharmonisan dalam sebuah produksi. Keharmonisan dalam sebuah produksi akan menciptakan energi yang positif, sehingga jika terdapat kesalahan-kesalahan dalam produksi dapat diatasi bersama-sama. Setelah terlibat secara langsung dalam produksi film pendek "*Voice Call*", penulis mendapatkan beberapa saran:

1. Seorang penata artistik tidak boleh menyepelekan pra produksi sehingga dapat lebih tertata dan detail dalam mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan saat produksi.

2. Tidak boleh menggangkap remeh divisi lain dalam sebuah *teamwork* agar tercipta hubungan yang harmonis dan saling mendukung selama proses produksi.
3. Menjaga kekompakkan dalam departemen artistik agar dapat menjadi tim yang solid.
4. Meningkatkan kreatifitas dan lebih mengeksplor wawasan dalam membedah sebuah naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Nugroho, Agustinus (2018). Kompilasi Buletin Film Montase Vol 1
Montase, Yogyakarta
- Effendy, Heru. (2014). Mari Membuat Film. KPG (Kepustakaan Populer
Gramedia), Jakarta
- Giovanni, Tri (2013). Memahami Film, Dinas kebudayaan, Disbud, Yogyakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Pratista, Himawan (2017). Memahami Film, Edisi kedua, Montase press,
Yogyakarta
- Saroengallo, Tino (2008). Dongeng Sebuah Produksi Film, Intisari, Indonesia

DAFTAR REFRENSI

<https://www.slideshare.net/WulanArdianti/lembar-kerja-artistik> (23 Juni 2019)

<http://tipssersan.blogspot.com/2015/04/apa-yang-dimaksud-dengan-film-indie.html> (25 Juni 2019)

<https://musa666.wordpress.com/2011/08/17/cinematography-cinematographer/>
(23 Juni 2019)

LAMPIRAN

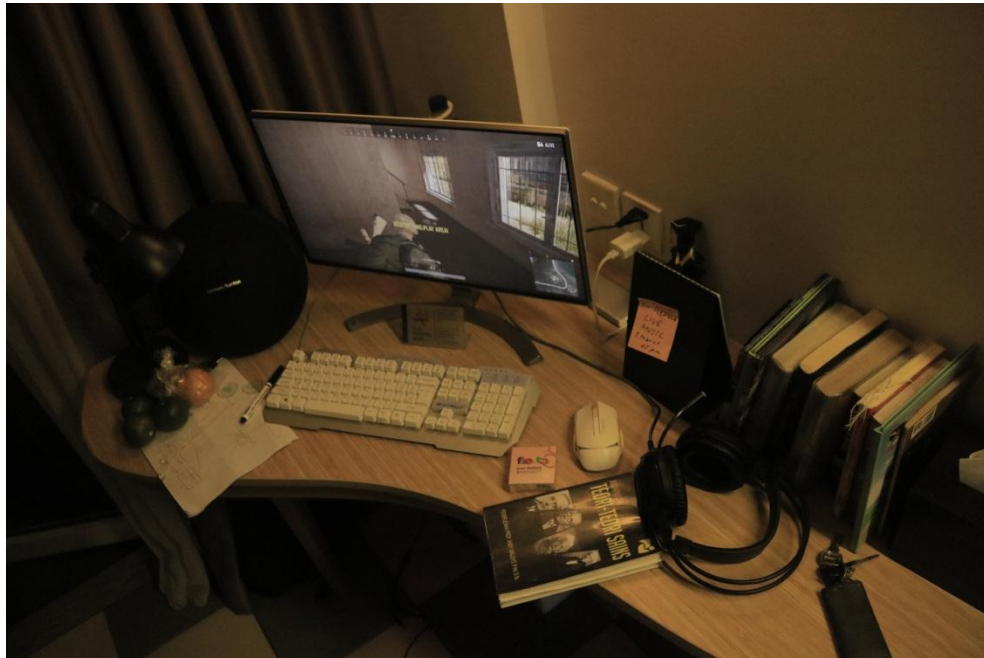

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA


Ngejaman
production



Voice Call

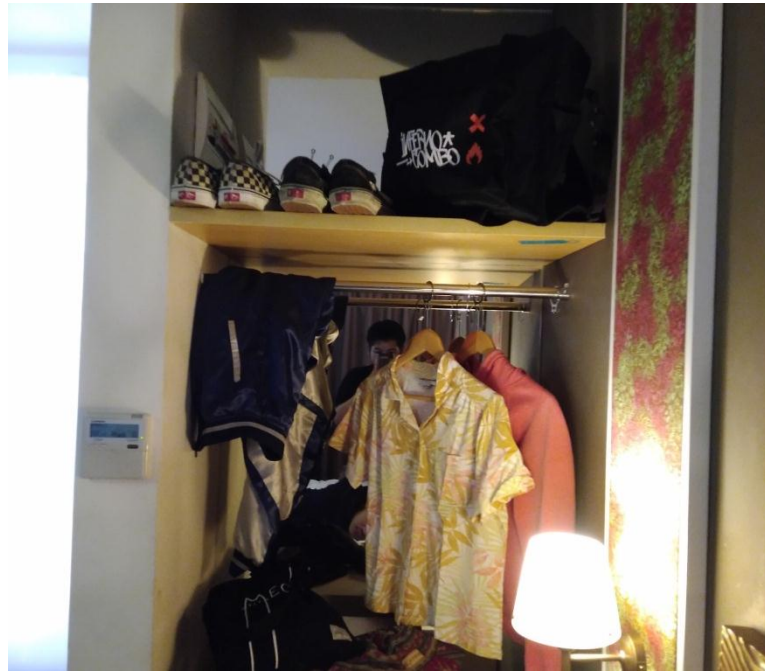
A FILM BY **SUTRIADI RAMADHAN** PRODUSER: **MUHAMMAD TRI PRAYOGI** LINA PRODUCER: **EVA SUSANTI** ASISTEN: **SATRIA YUSA AJI**
D.O.P: **NICOMEDES ANANDIKA W.P.** ASSCAMP 1: **IBNU RIYALDI** ASSCAMP 2: **HARUN REEZA NUGROHO** GAFFER: **DHANI DWI BAKTIAR** ASSEMBLING: **IQBAL ZEIN**
ASSLIGHTING 2: **LOURENTIUS ADI NIRPITAKA** AUDIO DESIGNER: **ASWIEN DWI POETRA** SOUND OPERATOR: **INDRA KUSUMA, ALVI SURYA**
ART DIRECTOR: **YULIUS PRASETYA MEGA** ASS. ART: **FRANSISKUS DHIMAS** MAKE UP & WARDROBE: **NABILLA PUTRI WIJAYA**
EDITOR: **SATRIA YUSA AJI** COLORIST: **SUTRIADI RAMADHAN**
- BROADCASTING FILM -
© 2019



Setting meja komputer dengan beberapa properti pendukung.



Properti pendukung dimeja kecil yang menambah *aestetik* dalam *frame*.



Properti pendukung setting lemari



Penata artistik *standby* ketika proses pengambilan gambar dilakukan, guna menjaga *continuity* properti



Proses pengambilan gambar. Terlihat beberapa *crew* dan sutradara sedang sibuk dengan *jobdesknya* masing masing



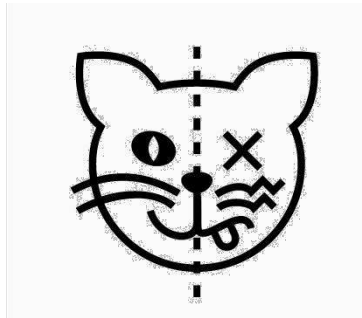
Sutradara dan *DOP* sedang *preview* gambar yang diambil.



Suasana ketika pengambilan gambar dilakukan.



Setelah produksi selesai, tim mengembalikan alat sesuai divisi masing masing.



VOICE CALL

Written by

Sutriadi Ramadhan

Final Draft

Sinopsis

Film ini menceritakan seseorang (Kat) yang terlalu fanatik dengan sebuah experiment sains (Schrodiger Cat). Schrodiger cat adalah sebuah experiment yang membuat seekor kucing berada dalam suatu kondisi yang tidak hidup dan juga tidak mati. Kat pernah mencoba experiment ini, namun di gagalkan oleh mantan kekasihnya (Adel).

Hingga suatu masa, Kat sudah berfikir untuk mengakhiri hidupnya, lantas ia mencoba kembali experiment tersebut pada dirinya sendiri yang membawanya pada posisi tidak hidup dan tidak mati (Superposisi).

Act 1

1 INT - APARTEMENT - NIGHT

Suasana di sebuah kamar wanita terdengar suara notifikasi tanda seseorang sedang masuk ke sebuah room percakapan di salah satu aplikasi chat, yaitu discord. Terlihat seseorang wanita dengan kaos dan celana pendek santai duduk di meja komputer sedang bermain game, dengan headset di kepalanya sambil menyapa voice call

ADEL

Hi

Dengan wajah cemberut

ADEL (CONT'D)

Jawab kek

2 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Seorang laki-laki berbaring menjawab dari pinggir jalan dengan earphone di telinganya

KET

Iya

ADEL

obat sudah di minum?

3 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel tetap bermain game

KET
Sudah,Lagi apa

ADEL
lagi main pubg

4 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Ket bangkit dan duduk sambil melihat jalan raya

KET
Apa tuh

ADEL
game battleroyale

KET
seperti apa itu?

5 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel menjelaskan sambil fokus bermain game

ADEL
gampang, kita tinggal survive aja
dari 100 orang yang saling serang
sampai tersisa 1 orang terkuat, itu
lah pemenangnya.

KET
kucing schrodiger?

ADEL
haha apa hubungannya

KET
karena di pikiranku kamu dalam
kondisi tidak hidup dan tidak mati

ADEL
ya begitu lah, ayo sini temenin
main

KET
nggak ah, kapan-kapan saja

ADEL
ah gitu kamu ya, datang cuman pas
kepengen doang, dasarnya bajingan
memang

adel melihat ke meja dekat kasur kondom yg di penuh sarang laba-laba terjatuh

6 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Ket tersenyum sambil menggoyang-goyangkan kaki nya

KET
sudah jam segini, kamu pasti belum
makan, makan dulu sana

7 INT - APARTEMENT - NIGHT

ADEL
sok tau kamu

Sejenak adel terdiam lalu terdengar bunyi perut adel dan kamar pun tiba-tiba kosong, dengan headphone yg juga tergantung,

TITLE

terdengar suara pintu adel masuk ke kamarnya membawa tas kresek berisikan belanjanya dan menaruhnya di kasur. Adel menghela nafas panjang menatap belanjanya di kasur. selang beberapa detik adel langsung memakan pop mie yg ia beli baru saja

Usai memakan pop mie, adel melanjutkan dengan memakan kripik, terdengar suara notifikasi menandakan seseorang masuk kedalam grup voice call.

8 INT - APARTEMENT - NIGHT

ADEL
Hi ket

GAVIN
sendirian aja neng di grup discord

ADEL
oh sorry vin, aku kira si ket

GAVIN
emang tadi ket hubungin kamu?

ADEL
iya, bentar aja sih

GAVIN
tadi sih sama gua, minum dia, trus
keluar mau merokok katanya, tapi
nggak bailik-balik

ADEL
vanessa di situ juga vin?

GAVIN
ga ada tuh, katanya sih ada masalah

ADEL
masalah apa?

GAVIN
nggak tau juga, nggak mau cerita
dia. Udahan ya, gua cuman numpang
lewat tadi

ADEL
iya

Notifikasi berbunyi, menandakan seseorang keluar dari room discord. ADEL menyenderkan punggungnya ke kursi. Tak lama terdengar kembali suara notifikasi menandakan seseorang masuk room discord

ADEL (CONT'D)
Ket

KET
sudah makan?

ADEL
sudah (tutup foto) gimana pacarmu

KET
Udah putus

ADEL
seriusan kamu

KET
saya resign, dan nggak punya apa2
lagi dan dia ninggalin

9 EXT - PINGGIR JALAN - NIGHT

Ket turun dari tempatnya berbaring dan berjalan di torotoar

ADEL
Mm dan saya di sini masih..

KET

Sudahlah

10 INT - APARTEMENT - NIGHT

KET

kita udah nggak bisa bersama lagi

Adel sedikit kecewa lalu melempar kripik yg ia makan. Ket mendengar itu dengan ekspresi seakan paham dengan perasaan Adel

ADEL

Kamu di mana?

KET

di luar, berjalan sejauh yg saya bisa

Act 2

11 EXT - TOROTOAR - NIGHT

Ket sambil berjalan

ADEL

Haha bercanda kamu

KET

bahkan jika saya adalah seekor kucing, saya siap di jadikan percobaan schrodiger

ADEL

segitu hampa nya kah kamu ?, kamu perlu teman tempatmu menyelesaikan masalah

KET

saya bisa selesaikan sendiri

ADEL

Dengan minum?

12 EXT - TOKO JAJANAN - NIGHT

Ket membuka kulkas di sebuah toko, kemudian duduk memilih minuman

KET

ini yg saya tidak suka, selalu ikut campur urusan saya

ADEL
karena kamu selalu salah dalam
menyelesaikan masalahmu

Ket menegug minumannya sejenak

KET
salah gimana maksud kamu

ADEL
Kamu minum !

Ket melihat minumannya (teh pucuk)

KET
Iya kenapa

ADEL
ngulang kesalahan yg sama

KET
Trus

ADEL
Lari

KET
Trus

ADEL
ngerusak anak
orang, pemabuk, Bajingan

KET
Cuman itu aja?

13 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel bernafas sejenak

ADEL
Pengecut

Adel memjamkan mata, ket bertambah emosi setelah adel tetap
melanjutkan hinaa

KET
bangsat!! masih di lanjut anjing
lah!!!

Berbunyi suara klick mouse menandakan Adel keluar dari room
discord

Adel membuka mata dan menghela nafas panjang dan beranjak dari kursi. Adel membersihkan kripik yg ia lempar tadi. Adel juga membuang kondom yg terjatuh ke tong sampah.

Adel melanjutkan bermain game. Tiba-tiba terdengar suara notifikasi menandakan seseorang masuk kedalam room discord.

KET (CONT'D)

Del

ADEL

Apa lagi sih ket

KET

sorry tadi saya hilang kontrol

ADEL

bukannya sudah biasa ya kayak gini, kayak baru pertama aja

KET

ya sorry

ADEL

ya..(dengan ekspresi terpaksa)

KET

Saya mau bertanya?

ADEL

Apa

KET

aku masih penasaran dengan game itu, jika kita berdua dalam 1 pertempuran yg sama. Dan tersisa kita berdua, lalu saya tertembak olehmu, maka kamu akan menang

ADEL

Bener banget

14 EXT - JALAN SEPI - NIGHT

KET

lalu apa yg terjadi jika kamu keluar di awal atau di pertengahan permainan, apakah saya yg jadi pemenang

ADEL
 ahaha belum pasti lah, hilangnya 1
 orang dalam game bakal berpengaruh
 banyak dalam game ini

KET
 Apakah hanya di game?

ADEL
 entahlah, mungkin cuman di game

15 INT - APARTEMENT - NIGHT

KET
 Waktu itu apakah kucing percobaan
 kita mati?

ADEL
 Ya, dia mati setelah beberapa saat
 di keluarkan, tumben sekali kamu
 hari ini membicarakan kucing
 schrodiger

KET
 Karena aku dalam posisi itu

Adel berfikir sejenak memikirkan maksud dari kalimat terakhir
 yg di ucapkan Ket. Selang beberapa lama, Adel baru tersadar
 bahwa Ket akan bunuh diri, namun tidak tahu cara Ket untuk
 bunuh diri

ADEL
 nggak..nggak..nggak..
 hey

Notifikasi berbunyi menandakan seseorang keluar dari room
 discord

Adel panik sambil menelfon secara pribadi namun tidak di
 angkat karena Kat menaruh hp nya di jalanan beserta dirinya
 yg berbaring di tengah jalan

16 EXT - DEPAN RUMAH - NIGHT

Sebuah mobil melintas dan ngebut di jalan yg sepi

17 INT - APARTEMENT - NIGHT

Adel masih panik dan cemas. Mobil terus ngebut, sementara Ket
 masih berbaring di jalanan.

adel Tiba-tiba adel terfokus pada game yg dia mainkan melihat seorang musuh sedang berperang dengan musuh lainnya. Adel kembali duduk ke kursinya memakai headphone.

Adel meneropong menarget musuh dan berfikir sejenak dengan ragu untuk menembak. Sontak adel langsung keluar game tanpa menembak musuh yg di lihatnya lalu berdoa menggenggam kedua tangannya dan memejamkan mata. Sementara mobil masih terus melaju dengan kencang

18 EXT - JALAN SEPI - NIGHT

CLARA
Sudah sampai mana beb, cepetan dong

JEFRI
iya ini masih otw

CLARA
dari tadi otw terus

JEFRI
sabar dong, kalau nabrak orang gimana

CLARA
ini tengah malam, siapa juga orang yg diem di tengah jalan, orang bunuh diri ada

Ket yg masih berbaring di tengah jalan dengan tangan menunjuk ke langit sambil mengucapkan kebenaran perkataan Adel

KET
Dia benar, yg dia katakan itu benar

Mobil terus ngebut, dengan Ket masih berbaring di jalanan

19 INT - APARTEMENT - DAY

Adel terus berdoa semoga apa yg di lakukannya berdampak dengan ekosistem kehidupan mobil terus mendekat, cahaya mobil sudah mengenai kaki dari Ket. Suasana semakin tegang hingga antara mobil dan Ket berjarak 1 Meter, adel tetap berdoa.

FLASHBACK

20

KET MEMBACA BUKU TENTANG SAINS DAN MENEMUKAN SEBUAH EKSPERIMEN MENARIK, YAITU TENTANG KUCING SCHRODINGER. DENGAN KERAS DIA MEMBACAKAN EKSPERIMEN ITU UNTUK ADEL

KET

Kucing Schrödinger adalah eksperimen pikiran , kadang-kadang digambarkan sebagai sebuah paradoks , yang dibuat oleh fisikawan Austria Erwin Schrödinger pada tahun 1935.

Sebuah eksperimen dimana kucing di tempatkan dalam sebuah kotak yg di dalam nya ada kapsul pemicu racun yg membuat kucing dalam keadaan superposisi, yaitu hidup atau mati

ADEL

Aku tau itu, peluangnya 50-50

KET

ya, apabila kucing terkena racun maka akan mati, dan juga sebaliknya kucing akan selamat

Ket Menutup buku dan berbaring sambil berangan-angan suatu saat dia akan mencoba eksperimen tersebut.

KET (CONT'D)

ooh, ini adalah eksperimen paling menarik yg pernah saya ketahui.

Suatu saat saya akan mencoba sendiri eksperimen ini

Adel tersenyum melihat rencana konyol Ket

Adel

Pastinya saya akan ada di situ.

Tapi ingat, jangan gunakan kucing beneran loh

Ket bangkit dari kasur lalu duduk dan tertersenyum. Adel duduk dengan panik (baju lain). Ket lewat (baju lain) membawa kardus. Dan kembali lewat untuk mengambil kucing

KET

Tenang saja, peluangnya 50-50

ini makanan kucing yg saya tidak tahu akan cocok dengan kucing ini atau tidak, jika tidak cocok, kucing ini akan selamat, dan kucing ini untukmu

ADEL

Berapa lama kamu akan menutup kotak itu?

KET

Mmm..Setengah jam

Adel masih terlihat panik, Ket pun menutup kotak itu dan pergi keluar untuk merokok

KET (CONT'D)

Saya akan keluar, untuk merokok sebentar

Adel panik dengan perlahan mendekati kotak itu, dengan wajah memastikan, Adel melirik ke pintu lalu mengeluarkan kucing yg ternyata masih selamat. Adel panik apa yg harus di katakan kepada Ket. Tiba-tiba Ket duduk di depan pintu sambil menghisap rokok

Ket (CONT'D)

Suatu saat saya akan mencobanya lagi dan tidak pada kucing

Ket berjalan lewat di belakang Adel dan mematikan rokoknya di asbak, lalu kembali keluar ruangan. Adel terlihat sedih dan melepas kucing yg dipeluknya. Tiba-tiba pintu kembali terbuka, Ket masuk untuk mengambil tas dan mengambil kondom di atas meja dan membuangnya ke tong sampah, lalu keluar

Adel msh terus berdoa lalu terdengar notifikasi tanda seseorang masuk kedalam room discord.

KET (CONT'D)

Kamu tahu, kucing yg kali ini selamat

Adel tersenyum dan bernafas lega.

CREDIT TITLE

In Another Parallel Universe

Jefri sedang bermain PUBG sedang berhadapan dengan musuh, hp jefri berbunyi panggilan dari pacarnya

CLARA

Beb, Ayo jadi anter ke rumah sakit
nggak, nenek nggak ada yg jagain
skrng

JEFRI

bentar, aku lagi main game ini

CLARA

ngegame mulu

JEFRI

1 Match doang, tunggu mati deh ya

Tiba-tiba jefri tertembak dan mati di permainan

JEFRI (CONT'D)

anj..

CLARA

nah udah mati tuh, cepetan

JEFRI

Iya

Jefri langsung menuju rumah clara secepat mungkin hingga menabrak Kat