

# BAB III

## DESAIN PRODUKSI

### 3.1 Identitas Karya



Gambar 3.1 Poster Film aA

Film “aA” merupakan karya film fiksi pendek yang mengisahkan seorang anak yang menjelajah waktu. Pesan yang ingin pengkarya sampaikan melalui karya film fiksi pendek ini adalah bagaimana seorang anak yang ingin penebusan kesalahan masa lalu, pemahaman dan perdamaian dengan diri sendiri untuk menghadapi masa depan.

1. Judul : aA
2. Kategori : Fiksi Pendek
3. Durasi : 8.50 menit
4. Genre : Drama
5. Warna : Warna
6. Tema : Time Travel
7. Bahasa : Indonesia
8. Subtitel : Inggris
9. Media Tayang : Alternatif dan Festifal Film

- 10. Format : Digital
- 11. Resolusi : 4K
- 12. Aspect Rasio : 16 : 9

### 3.2 Target Audiens

- Usia : 10 - 45 tahun
- SES : A - C
- Pendidikan : Variatif
- Geografi : Lokal, Nasional, dan Internasional

Film ini dibuat untuk target audience berusia 10-45 tahun dengan SES A-C dan latar belakang pendidikan yang variatif karena tema yang diangkat bersifat universal dan relevan dengan berbagai tahap kehidupan. Rentang usia ini mencakup anak-anak, remaja, dewasa muda, dan dewasa yang dapat terhubung dengan elemen cerita seperti perjalanan waktu, hubungan keluarga, penyesalan, dan harapan. Golongan SES A-C memiliki akses baik terhadap media, sehingga memudahkan distribusi film ini, sementara tema keluarga dan penebusan kesalahan dapat dipahami dan diapresiasi oleh orang-orang dari berbagai tingkat pendidikan.

Dari segi geografis, film ini dirancang untuk menarik perhatian penonton lokal, nasional, dan internasional. Hubungan keluarga, cinta, penyesalan, dan harapan adalah tema yang bersifat universal dan dapat menyentuh hati penonton di berbagai budaya dan negara. Dengan demikian, film ini memiliki potensi untuk didistribusikan secara luas, meningkatkan jangkauan dan dampaknya pada audiens yang lebih besar. Emosi dan pengalaman yang digambarkan dalam film ini bersifat universal, memungkinkan penonton dari berbagai latar belakang untuk merasakan koneksi emosional yang kuat.

### 3.3 Timeline Produksi

- Menentukan ide cerita : Maret 2023
- Pengembangan ide cerita : Maret - Juli 2023
- Pembuatan scenario : Juni - Juli 2023

- Pengembangan scenario : Oktober - November 2023
- Director Treatment : Oktober 2023
- Survei lokasi : Oktober - November 2023
- Pemilihan kru : November 2023
- Pembuatan breakdown : November 2023
- Casting pemain : November 2023
- Reading pemain : Desember 2023
- Recce : November - Desember 2023
- Produksi : 16-17 Desember 2023
- Post-produksi : Desember 2023 - Maret 2024
- Distribusi film : April 2024 - April 2026

### 3.4 Film Statement

Film ini menggambarkan perjalanan emosional seorang pria bernama Adam yang berusaha berdamai dengan masa lalunya dan menemukan harapan untuk masa depannya melalui serangkaian peristiwa magis yang melibatkan perjalanan waktu. Dengan latar belakang yang melintasi berbagai periode kehidupannya, dari masa kecil yang penuh kebahagiaan hingga masa dewasa yang penuh penyesalan, Adam dihadapkan pada kenangan indah bersama keluarganya dan momen-momen kritis yang membentuk hidupnya. Dalam usahanya untuk menyadarkan ibunya dari koma, Adam belajar tentang pentingnya hubungan keluarga, penebusan kesalahan, dan harapan yang tak pernah padam. Film ini adalah kisah universal tentang cinta, penyesalan, dan harapan yang dapat menyentuh hati penonton dari segala usia dan latar belakang.

### 3.5 Crew

*Tabel 3.1 Susunan kru film aA*

Jobdesc	Nama
---------	------

<b>Skenario</b>	
Script Writer	Alm. Tio Mufti Fadhillah
<b>Managerial</b>	
Producer	Kharisma Mahardika Pradana Putra
Line Producer	Ainni Fitriani
Production Manager	Sayyidah Intan Latifah
Location Manager	Ilham Fabian Effendi
Cast Coordinator	Atika Nur Azzahra
Cast Transportation	Muhammad Izzan Dhiyauddin
Runner	Ilham Fabian Effendi
Unit Production Manager	Miftah Faridh
<b>Penyutradaraan</b>	
Director	Rangga Ahmaddinata Putrasani
Ass. Director 1	Tasya Rahmanisa
Ass. Director 2	Indah Puspita Cahyani
Clapper	Miftah Faridh
<b>Sinematografi</b>	
Direct of Photography (DOP)	Muhammad Rizki Janasatya Pratama
Cameramen	Muhammad Nursandy
Gafferman	Aldi Mochamad Rahadian

Lightingman 1	Fiqri Fauzi
Lightingman 2	Syafirul Ridho
<b>Artistik</b>	
Art Director	Rangga Ahmaddinata Putrasani
Set Designer	Indah Puspita Cahyani
Ass. Set Designer	Mochamad Yofi Alfansah
Make-Up Talent	Renata Aulia Puteri
Costume Designer	Mochamad Yofi Alfansah
<b>Sound</b>	
Sound Director	Abim Dwi Agatan
Boom Operator	Alang Nur Ahmad
<b>Editor</b>	
Film Editor	Rangga Ahmaddinata Putrasani
<b>BTS</b>	
BTS Director	Muhammad Rizki Janasatya Pratama
BTS Photography	Muhammad Izzan Dhiyauddin
BTS Videography	Lutfan Dani Fadhila
BTS Editor	Lutfan Dani Fadhila

### 3.6 Alat-Alat Pendukung Penyutradaraan

Dalam penciptaan karya apapun, alat-alat yang mendukung pembuatan karya tersebut sangatlah penting. Untuk penggarapan film “aA”, pengkarya menggunakan berbagai alat pendukung untuk mempermudah proses penyutradaraan di lapangan, yaitu:

- *Call Sheet*

Call Sheet adalah lembar catatan produksi yang bertujuan untuk mengingatkan jadwal produksi yang akan atau sedang dilaksanakan. Lembar call sheet diberikan tim managerial kepada seluruh divisi atau kru pada saat proses produksi. Call sheet berisi tabel lokasi pengambilan gambar, pemain yang terlibat, waktu (day/night), serta pembagian waktu. Dalam pengerjaannya, produser dibantu oleh lini produser dan juga asisten sutradara I.

- *Shot Control*

Shot Control atau yang biasa disebut dengan storyboard adalah sebuah papan cerita yang berisikan gambar-gambar berurutan yang merangkai cerita. Fungsi dari shot control yaitu sebagai acuan pengkarya dalam menyampaikan visi yang sutradara inginkan, sehingga mudah dipahami oleh kru, dan acuan dalam produksi. Pengkarya menggunakan shot saat proses recce berupa foto, yang kemudian digunakan dalam proses produksi.

- *Handy Talky*

Tugas sutradara pada proses produksi adalah memimpin jalannya proses syuting. Untuk memfasilitasi komunikasi dengan kepala divisi, pengkarya menggunakan Handy Talky sebagai alat komunikasi selama syuting.

- *Monitor*

Monitor adalah alat yang digunakan sutradara untuk melakukan preview gambar yang sedang direkam. Alat ini digunakan oleh pengkarya selama proses syuting untuk memastikan kualitas dan komposisi visual sesuai yang diinginkan.

### 3.7 Director Treatment

Dalam pengkaryaan film fiksi pendek, sutradara harus mampu membuat gagasan kreatif yang nantinya akan disampaikan kepada tim produksi. Gagasan kreatif tersebut berupa visi misi sutradara terhadap film yang akan diproduksi dengan penerapan sudut pandang tokoh utama. Konsep sudut pandang tokoh utama digunakan oleh pengkarya untuk menentukan persepsi penonton dalam film dan sebagai dasar dalam membangun unsur naratif dan sinematik dalam film “aA”. Treatment tersebut sebagai berikut :

#### a. Look dan mood

Film ini menggabungkan visual dengan palet warna hangat dan pencahayaan lembut untuk adegan masa lalu yang penuh nostalgia, netral dan dingin untuk masa kini yang penuh kecemasan di rumah sakit, serta gelap dan kontras untuk masa depan yang suram dan penuh kesedihan. Mood keseluruhan film mencerminkan perjalanan emosional Adam, dari kesedihan dan penyesalan menuju harapan dan penebusan, dengan sentuhan melankolis yang mengajak penonton merasakan kedalaman hubungan keluarga dan pentingnya memaafkan diri sendiri.

#### b. Mise en Scene

##### 1. Setting

Setting utama film ini adalah rumah tempat tinggal keluarga Adam, yang berfungsi sebagai simbol dari perjalanan emosionalnya. Rumah ini diperlihatkan dalam tiga periode waktu berbeda: masa lalu (1995), masa kini (2010), dan masa depan (2023). Pada tahun 1995, rumah ini hangat dan penuh kebahagiaan, dengan dekorasi klasik, set sofa tebal, meja kayu, dan foto keluarga yang menghiasi dinding, menciptakan suasana nostalgia dan kenyamanan. Pada tahun 2010, rumah tetap menjadi tempat penuh kenangan, meskipun kini terasa lebih kosong dan sunyi karena ibu Adam koma di rumah sakit. Di tahun 2023, rumah berubah menjadi tempat yang berantakan dan suram, mencerminkan kehancuran emosional Adam dengan furnitur yang usang dan bunga mawar layu, namun tetap menyimpan

barang-barang kenangan yang memicu refleksi dan harapan baru bagi Adam.

## 2. Pencahayaan

Film “aA” mencakup penggunaan pencahayaan yang berbeda-beda sesuai dengan mood dan periode waktu yang ditampilkan. Untuk adegan masa lalu yang penuh kebahagiaan, pencahayaan yang lembut dan hangat cocok untuk menciptakan nuansa nostalgia. Untuk adegan masa kini di rumah sakit, pencahayaan yang lebih dingin dan netral dapat memberikan kesan steril dan kesepian, dengan lampu neon atau lampu kota yang merata memberikan kesan suasana rumah sakit yang realistis. Sementara untuk adegan masa depan yang suram dan penuh kesedihan, pencahayaan yang gelap dengan kontras yang tinggi dapat menekankan ketidaknyamanan dan keputusasaan.

## 3. Pengadeganan

Penggambaran tokoh utama, diperlihatkan pada fokus ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Adam digambarkan dengan karakter yang keras kepala dan kurang peduli dengan keluarganya. Sikapnya terlihat dalam adegan konflik dengan ibunya, seperti saat dia meninggalkan ibunya dalam keadaan marah. Kemudian Adam mengalami perubahan fase menjadi karakter yang penuh kecemasan. Dalam adegan masa depan yang suram, ekspresi Adam dapat menunjukkan rasa kehilangan dan putus asa, dengan gerakan tubuh yang lamban dan terbebani. Interaksi Adam dengan lingkungannya juga dapat menjadi cerminan dari perjalanan emosionalnya, misalnya, saat ia merapikan foto keluarga yang miring untuk mencerminkan usahanya untuk menyusun kembali hidupnya.

## 4. Tata rias dan Busana

Tata rias dan busana untuk tokoh utama, Adam, terlihat natural dan mencerminkan karakternya yang sederhana namun

penyulihan emosional. Untuk adegan masa lalu yang penuh kebahagiaan, Adam akan mengenakan pakaian santai namun rapi, dengan rambut yang teratur. Tata riasnya ringan dengan fokus pada tampilan wajah yang bersih dan segar. Tata riasnya tetap sederhana namun mungkin menunjukkan sedikit tanda kelelahan atau ketegangan. Di masa depan yang suram, pakaian Adam serba hitam atau gelap, mencerminkan suasana hatinya yang suram dan sedih. Tata riasnya mungkin lebih dramatis dengan penekanan pada ekspresi yang lelah dan terbebani, namun tetap mengedepankan kesan natural.

#### 5. Sinematografi

Dalam konsep sinematografi, pengkarya menggunakan konsep dinamis, yakni menampilkan perkembangan karakter sesuai situasi psikologis, lingkungan dan konflik antara karakter. Dalam menerapkan sudut pandang tokoh utama, pengkarya memberikan frame-frame yang sempit pada sosok Adam. Dan beberapa pengambilan gambar Close Up untuk menunjukkan ekspresi Adam di setiap konflik yang diterimanya. Pengambilan frame wide shots yang digunakan untuk menunjukkan kesendirian dan isolasi, terutama di rumah sakit dan rumahnya yang kosong di masa depan. Kemudian penambahan establish untuk penekanan makna simbol dari suatu benda untuk penunjang dalam cerita.

#### 6. Suara

Aspek suara dalam film “aA” sangat penting, karena alur cerita dan informasi disampaikan tanpa dialog. Dengan sound effect dan ambience dalam setiap scenenya, dapat membuat setiap adegan memiliki feel dari emosi yang diberikan pemeran.

#### 7. Penyuntingan gambar

Film ini memiliki banyak setting waktu, seperti dari tahun 1995, 2008, 2010, hingga 2023. Penggunaan match cut sangat cocok untuk menghubungkan dua adegan yang berbeda secara

visual. Teknik cutting dengan tempo cepat dan lambat juga digunakan untuk memperlihatkan mood dari karakter utama. Mengingat film ini berkonsep film bisu, maka penambahan visual effect yang bervariasi juga dimunculkan agar penonton tidak bosan dengan film yang pembawaannya tanpa dialog. Penambahan color grading yang menyesuaikan emosi dari karakter utama menjadi penunjang dalam film ini.

