

PRODUCTION DESIGNER FILM PENDEK HAN MATEE HAN CIT GADOEH

PRODUCTION DESIGNER OF SHORT FILM HAN MATEE HAN CIT GADOEH

Nadya Rahmitha Sari

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Nadyarahmitha@gmail.com

Abstrak

Kurangnya pengetahuan mengenai aneuk syahi membuat pemuda Banda Aceh tidak lagi memikirkan masa depan dan regenerasi aneuk syahi. Oleh karena itu, perlu adanya penyampaian pesan dengan media film pendek. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan pemuda Banda Aceh memahami pentingnya regenerasi aneuk syahi pada tari seudati. Dalam perancangan ini, digunakan pendekatan warna dalam mise-en-scene yang mempermudah perancangan konsep. Metode yang digunakan adalah metode campuran sekuensial eksplanatori dengan mengawalkan metode kuantitatif dan dilanjutkan dengan metode kualitatif untuk memperoleh data perancangan. Sehingga kedepannya pemuda Banda Aceh dapat melestarikan tari seudati dan regenerasi aneuk syahi

Kata Kunci: Production Designer, Aneuk syahi, Film Pendek

Abstract

The lack of knowledge about aneuk syahi made the youth people of Banda Aceh no longer think about the future and regeneration of aneuk syahi. Therefore, there should be a way to deliver the messages that use short film as a media. With this design, it is expected that youth people of Banda Aceh understand the importance of regenerating aneuk syahi in dance seudati. In this design, a color approach is used in mise-en-scenes that help on conceiving the design. The method used is explanatory method sekuensial eksplanatori with quantitative methods and followed by qualitative methods to obtain data for the design. So that the future of youth people of Banda Aceh can preserve dance seudati and regeneration aneuk syahi

Keywords : Production Designer, Aneuk syahi, Short movie

1. Pendahuluan

Tari seudati dilestarikan oleh masyarakat Aceh dari masa ke masa, namun saat ini tari seudati sudah mulai bergeser nilai-nilai tradisinya dan semakin pudar keberadaannya. Dalam tari seudati terdapat seorang wakil pemimpin tari yang diberi sebutan aneuk syahi. Tidaklah sulit untuk menjadi seorang aneuk syahi jika seseorang memiliki keinginan dan kemampuan untuk mendapatkannya. Namun, seiring berjalannya waktu meskipun tari seudati masih ada dan masih diminati di beberapa tempat kini sudah sangat jarang pemuda yang tertarik untuk menjadi bagian penting dalam tarian ini yaitu aneuk syahi. Maka sangat wajar jika saat ini aneuk syahi diperankan oleh orang-orang tua. Fenomena ini menjadi sesuatu yang dicemaskan oleh pelaku para tari seudati.

Oleh karena itu di perlukan adanya penyampaian pesan pentingnya peran aneuk syahi tersebut kepada para remaja Aceh pada khususnya. Perancang akan mengembangkan rancangan ke dalam sebuah media komunikasi yaitu film pendek dengan konsep mise-en-scene dalam psikologi warna, dalam perancangan ini perancang menggunakan metode campuran untuk mendapatkan hasil analisis data dan jawaban yang terepercaya.

Dalam perancangan sebuah film dibutuhkan adanya production designer yang mengatur seluruh tata artistik dengan menerjemahkan skenario bersama sutradara dalam menyampaikan pesan regenerasi aneuk syahi dalam bentuk visual.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Tari Seudati Sebagai Seni Pertunjukan

Endang Caturwati (2011:15) Banyak hal yang mempengaruhi seni pertunjukan itu sendiri seperti tujuan dan fungsinya. Dalam fungsinya seni pertunjukan memiliki fungsi primer yaitu sebagai sarana upacara ritual, peristiwa-peristiwa penting maupun penyampaian ungkapan pribadi dengan memberikan nilai estetik dan penanaman nilai-nilai kehidupan secara kontekstual, sedangkan fungsi sekunder apabila digunakan bukan untuk diminati seperti ajang gengsi, mata pencaharian dan bisnis. Seni pertunjukan yang dari masa kemasa menjadi

sebagai media komunikasi antara masyarakat, pengikat silaturahmi karena dapat mengumpulkan massa dalam satu tujuan, sebagai media pendidikan, media propaganda dan media dakwah dalam agama.

2.2 Film

Peransi (2005:3) *Ilusi*. Secara meterial film terdiri atau dibangun oleh gambar-gambar dan bulan oleh seluloid. Gambar-gambar ini menimbulkan ilusi yang kuat sekali pada kita bahwa apa yang diproyeksikan pada layar sungguh-sungguh kenyataan. Ini disebabkan karena gambar-gambar itu berbeda dengan gambar pada seni lukis misalnya, tapi merupakan gambar-gambar mekanis (dibuat oleh dan dengan sesuatu mekanik: fototustel, kamera film)

2.2.1 Mise-En-Scene

Pratista (2008:61) *Mise-en-scene* [baca: mis ong sen] adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Dengan demikian bisa kita katakan bahwa separuh kekuatan film terdapat pada aspek yang terdiri dari empat yakni :

1. *Setting* (latar)
2. Kostum dan tata rias wajah (*make-up*)
3. Pencahayaan (*lighting*)
4. Para pemain dan pergerakannya (akting)

2.3 Production Designer

FFTV-IKJ(2008:112) *Production Designer* adalah seorang professional di bidang perancangan tata artistik yang bertugas merencanakan dan membuat gambar-gambar desain yang memenuhi gambar estetika untuk sebuah produksi film. Bertanggungjawab dalam menciptakan *look* dan *style* dari sebuah film.

Dari pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, *Production Designer* menciptakan nuansa, atmosfir dari warna, lokasi, periode, desain dan set untuk membangkitkan emosi dalam film. Bekerjasama dan dekat dengan sutradara untuk mengetahui apa yang diinginkan dan menyinkronkan kondisi juga bertanggungjawab atas kru tata artistik lainnya. Meskipun mengacu pada konsep yang telah ditentukan, *Production Designer* memiliki keunikan, ciri khas dan selera yang berbeda. Tidak hanya merancang ide-ide yang sudah ada tetapi juga harus kreatif membuat ide-ide dan rancangan alternatif untuk keadaan apapun yang tak terduga selama produksi.

2.4 Psikologi Warna

Darmaprawira (2002:31) Respon manusia terhadap warna merupakan persatuan yang bersifat naluriah sebagaimana kita menautkan musik apakah menyedihkan atau menggembirakan. Psikologi warna digunakan perancang sebagai pendekatan, sedangkan untuk metode penelitian pada perancangan karya film pendek fiksi ini menggunakan metode campuran.

Menurut Darmaprawira (2002:30) mengartikan bahwa persepsi visual warna pada saat ini setiap orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera berdasarkan perasaan saja, tetapi juga berdasarkan kegunaannya. Kemudian juga didukung oleh beberapa hal yaitu pengaruh warna terhadap emosi.

3. Pembahasan

3.1 Data

3.1.1 Objek

Aceh memiliki kesenian tari yang beragam, salah satunya adalah tarian tradisional yaitu tari *seudati*. Tarian yang berasal dari daerah kabupaten Pidie, Aceh ini merupakan salah satu seni pertunjukan islam di Indonesia yang digemari oleh masyarakat Aceh yang mulai pudar keberadaannya. *Seudati* adalah tarian yang tidak menggunakan alat musik, hanya menggunakan alunan syair dan gerakan-gerakan tertentu yang menjadi ciri khas tarian ini. Awalnya *seudati* ditampilkan untuk kegiatan dakwah agama Islam di Aceh, juga digunakan sebagai strategi melawan penjajahan Belanda dengan syairnya dalam bahasa Aceh yang tidak dimengerti kaum penjajah. Seiring berkembangnya zaman, saat ini tari *seudati* digunakan untuk acara perlombaan dan acara hiburan lainnya di Aceh.

Dalam tari *seudati* terdapat seorang peran yang penting yang melantunkan syair yaitu *aneuk syahi*. Namun seiring berkembangnya zaman, saat ini sudah berkurangnya minat pemuda untuk menjadi *aneuk syahi*. Maka perancang akan membahas mengenai fokus permasalahan dari salah satu pelaku tari *seudati* yaitu *aneuk syahi*.

Setelah mengenal lebih dalam dan mengetahui permasalahan dalam pelaku tari *seudati*, perancang meneliti minat pemuda Aceh terhadap peranan *aneuk syahi*. Untuk menentukan kategori usia, perancang berdasar pada

pembagian periodisasi menurut Elizabeth B. Hurlock, dalam bukunya yang berjudul "Psikologi Perkembangan". Hurlock membagi periodisasi perkembangan sebagai berikut:

1. Masa prenatal, saat terjadinya konsepsi sampai lahir.
2. Masa neonatus, mulai lahir sampai minggu kedua.
3. Masa bayi, akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua.
4. Masa kanak-kanak awal, umur 2 tahun sampai 6 tahun.
5. Masa kanak-kanak akhir, umur 6 tahun sampai 10/11 tahun.
6. Masa pubertas/ preadolescence, umur 10/11 sampai 13/14.
7. Masa remaja awal, umum 13/14 tahun sampai 17 tahun.
8. Masa remaja akhir, umur 17 tahun sampai 21 tahun.
9. Masa dewasa awal, umur 21 tahun sampai 40 tahun.
10. Masa setengah baya, umur 40 tahun sampai 60 tahun.
11. Masa tua, umur 60 tahun sampai meninggal dunia.

Banyak ahli yang telah meneliti masalah periodisasi tahapan perkembangan dan hasil yang berbeda pula. Namun, pada dasarnya yaitu periodisasi didaktis dan periodisasi psikologis. Perancang juga memilih salah satu teori untuk sasaran target. Menurut jurnal Hariez Fadilah (2017) usia 12-18 tahun disebut periode pubertas, dorongan-dorongan seksual mulai muncul, sekaligus menandai kedewasaan seseorang. Usia 18-20, disebut periode genita, masa dimana membangun hubungan yang lebih akrab dan memberikan kontribusi kepada masyarakat melalui bekerja. Berdasarkan teori pembagian periodisasi perkembangan yang di dapat, perancang memilih pemuda dengan usia 17-21 dengan kategori usia remaja akhir. Karena pada usia tersebut target sasaran akan lebih mudah mencerna serta memahami sebuah makna film dengan berlatar belakang salah satu seni pertunjukan di daerah tempat mereka berdomisili yaitu di Aceh. Ditambah lagi perancang akan membuat alternatif-alternatif agar hasil rancangan berupa film pendek fiksi ini dapat diterima dengan cepat bagi target sasaran. Alternatif tersebut akan perancang bahas lebih lanjut dengan metode-metode pengumpulan data yang dilakukan oleh perancang.

Dalam perancangan ini, perancang memilih jenis pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada perancangan didapat dengan metode kuesioner, dan data kualitatif didapat dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Pada perancangan ini perancang mendapatkan hasil penelitian dengan menggunakan teknik kuantitatif terlebih dahulu, kemudian setelah data kuantitatif perancang melanjutkan dengan teknik kualitatif. Maka, perancang menggunakan metode analisis campuran dengan jenis metode sekuensial eksplanatori.

3.2 Analisis

Karena perancangan ini menggunakan metode campuran, maka perancang menggunakan dua metode analisis. Yaitu dengan menggunakan kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 1 Analisis

No.	Faktor	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
1	Faktor-faktor penyebab kurang pentingnya regenerasi pada pelaku tari <i>seudati</i> bagi pemuda Aceh	Kuantitatif	Mengetahui faktor-faktor penyebab kurang pentingnya regenerasi pada pelaku tari <i>seudati</i> bagi pemuda Aceh	Ketertarikan Pemahaman Kesadaran Kegemaran Tempat menyaksikan seni pertunjukan Minat Terhadap Media Film Genre film yang disukai
2	Faktor Intrinsik	Kualitatif	Mengetahui faktor-faktor intrinsik atas pemahaman dan keinginan pemuda terhadap tari <i>seudati</i> Aceh.	Hobi Keinginan Rasa Tanggung Jawab
3	Faktor Ekstrinsik	Kualitatif	Mengetahui faktor-faktor ekstrinsik atas pemahaman dan	Lingkungan

			keinginan pemuda terhadap tari <i>seudati</i> Aceh.	
--	--	--	---	--

Tabel 2 Analisis dengan Pendekatan Psikologi Warna

Subjek	Tujuan	Metode	Unit Analisis
Pemuda Banda Aceh usia 17-21 tahun.	Untuk mengetahui cara komunikasi terhadap emosi antara komunikator dan komunikan berdasarkan warna .	Pada analisis ini perancang menggunakan pendekatan psikologi warna	Sikap Tindakan

Tabel 3 Analisis Komparasi

	Tenggelamnya <i>Kapal Van Der Wijk</i>	Calon	Tarian Bumi
Latar/ Setting	Dengan warna latar yang tematik dan khas dari segi bangunan	Latar dengan rumah sederhana yang bernuansa coklat dan kayu, dapat memberikan kesan kekeluargaan	Suasana pertunjukkan tari Bali didalam sebuah panggung sederhana
Property	Property yang digunakan seperti barang-barang antik khas daerah	Property seperti prabotan rumah yang banyak bernuansa kayu	Menggunakan barang barang antik daerah
Wardrobe	Menggunakan pakaian dengan warna-warna sesuai dengan emosi pemain	Menggunakan pakaian sehari-hari dan menunjukkan identitas pemain melalui warna dan model pakaian	
Make Up	Menggunakan riasan natural	Menggunakan riasana natural sehari hari	Wajah yang natural, namun lebih ditonjolkan pada saat tampil menari

3.3 Hasil Analisis

Berdasarkan analisis perancang menggunakan kuantitatif, kualitatif, pendekatan psikologi warna dan karya bertemakan sejenis perancang menyimpulkan hasil analisis.

Dari tema besar yang perancang dapat dari analisis dan membuat ke dalam bentuk perancangan warna dalam *mise en scene* yang akan menjadi sebuah karya visual berupa film pendek. Dengan bertemakan keluarga sebagai penyampaian pesan yang terdapat unsur-unsur warnayang menjadi bagian emosi dari film ini. Dengan film yang bertemakan keluarga ini dan seni, maka akan dibuat dengan konsep keadaan rumah yang kekeluargaan, rumah yang bergaya minimalis dan memiliki nuansa khas dari segi latar. Kemudian penggambaran karakter dari tokoh utama, kemudian difokuskan dengan unsur-unsur warna untuk memberikan emosi dari para pemain. Unsur warna yang akan diberikan mencakup dari beberapa aspek seperti *property*, *costume*, *make up*, dan *setting*

3.4 Konsep Media

3.4.1 Konsep Film

Dari hasil analisis penelitian fenomena kurangnya minat pemuda Aceh untuk menjadi *aneuk syahi* pada tari *seudati*, perancang mendapatkan tema besar yaitu, tidak inginnya pemuda menjadi *aneuk syahi* karena lebih mementingkan kemajuan individu yang juga berpengaruh dari berkembangnya zaman dan teknologi, kemudian

banyaknya pemuda Aceh hanya mengetahui kehadiran dan menyaksikan tari *seudati* namun tidak memahami makna *seudati* dan peranan dari *aneuk syahi* selain itu mereka menganggap tari *seudati* sama dengan semua jenis tarian lainnya. Lingkungan yang juga mempengaruhi adanya kemauan dari para pemuda, yang dinilai melalui analisis teori kepribadian dengan rentang umur 17 hingga 21 tahun, pemuda akan lebih mengikuti alur dan dorongan orang di sekitarnya.

Perancang juga menganalisa karya sejenis berdasarkan *mise-en-scene* yang lebih difokuskan pada *setting*, *property*, kostum dan *make up* dari karya sejenis yang cenderung memperlihatkan ciri khas sebuah daerah dan latar belakang peristiwa. Dari analisis komparasi tiga karya sejenis, perancang mendapatkan ide konsep besar pada perancangan ini yaitu dengan menggunakan pakaian sehari-hari dan *make up* yang natural, serta memberikan visual warna pada bagian tata artistik dan *set on location* sebuah rumah masyarakat menengah keatas dan telah disesuaikan dengan konsep sutradara dalam naskah.

3.4.2 Hasil Perancangan

Dalam hasil perancangan, perancang akan menjelaskan dalam tiga tahapan yaitu, pra produksi, produksi, dan hasil produksi

1. Pra Produksi

- a. Struktur faktual cerita
- b. Simbolisasi
- c. Karakterisasi
- d. Perancangan media

- Judul

Judul film “*Han Matee Han Cit Gadoeh*”. Han = Tidak, Matee = Mati, Cit = Juga, Gadoeh = Hilang. Yang bermakna tari *seudati* Tidak Mati Juga Tidak Hilang.

- Pesan dan tujuan

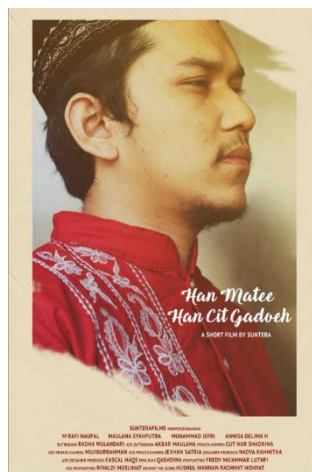
Memberikan gambaran para remaja bahwa yang sudah berkurang minatnya menjadi *aneuk syahi* pada tari *seudati* agar lebih peduli akan pentingnya regenerasi *aneuk syahi* agar tidak hilang keberadaannya dan diakui oleh orang lain.

- Durasi dan format video

Film ini berdurasi kurang lebih 30 menit dengan format H.264, 1920x1080, FPS 23,98 (24fps), audio AAC, 48000 Hz, stereo dan bitrate 11.72 Mbit/

e. Media pendukung

- Trailer
- Poster



Gambar 1 Poster Film Han Matee Han Cit Gadoeh

- f. Perancangan media
- g. Estimasi biaya

2. Produksi

a. Konsep visual

Dalam perancangan ini, konsep visual adalah cara menginterpretasikan skenario melalui deskripsi visual. Konsep visual dibuat untuk memberikan gagasan baru. Pesan dan makna semua tergantung bagaimana pemirsa menafsirkan gagasan yang diberikan.

- Deskripsi visual
Penggambaran dari skenario dideskripsikan lebih lanjut pada beberapa adegan yang mewakili keseluruhan adegan film agar dapat menyampaikan pesan sesuai yang diharapkan. Dalam perancangan ini perancang akan menyampaikan melalui *setting*, *property*, kostum dan *make up* dalam film, tanpa membatasi imajinasi dan pesan yang diambil oleh pemirsa.
- *Mise-en-scene*

4. Kesimpulan

Dari hasil perancangan film pendek ini, dalam penyampaian pesan regenerasi *aneuk syahi* melalui konsep *production designer* berdasarkan analisis perancang menggunakan kualitatif, pendekatan psikologi warna dan karya berteman sejenis. Bahwa dapat disimpulkan, penyampaian pesan perlu dikemas dengan cara yang berbeda, tidak hanya dengan tulisan atau lisan secara formal, namun dapat juga melalui karya visual yang mengandung banyak unsur-unsur di dalamnya. Melalui film pendek ini, di dalamnya perancang sampaikan sebagai pesan orang tua kepada generasi muda untuk meregenerasi *aneuk syahi* pada tari *seudati* terutama pemuda Aceh. Dengan diperkannya Teuku Agam oleh pemuda asli Aceh, akan menjadi contoh bagi pemuda lainnya, cerita yang dibumbui konflik antara bapak dan anak, kemudian didukung dengan pendekatan warna dalam *mise-en-scene* untuk menambahkan *mood* pada film ini.

Pada akhirnya, *Production designer* dalam perancangan film pendek ini menggunakan konsep untuk mengungkapkan pesan dalam unsur warna melalui *setting*, *property*, *make up* dan *costum*. Dengan hasil akhir, film yang berjudul "*Han Matee Han Cit Gadoeh*" yang berarti "Tak Mati Tak Juga Hilang" film yang akan mengungkapkan fenomena *aneuk syahi* saat ini dan akan mengenalkan kebudayaan Aceh pada masyarakat luas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariansah, M. (2014). "*Gerakan Sinema Dunia*". FFTV-IKJ. Jakarta.
- [2] Buzan, Toni. (2007). "*Buku Pintar Mind Map*". Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- [3] Caturwati, Endang. (2011). "*Kajian Seni Pertunjukan*", STSI. Bandung.
- [4] Creswell, John W. (2016). "*Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*". Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- [5] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. "*Warna*". ITB. Bandung
- [6] Effendy, Heru. (2014). "*Mari Membuat Film*". Jakarta: PT Gramedia.
- [7] FFTV-IKJ. (2012). "*Job Description Pekerja Film*". FFTV-IKJ. Jakarta.
- [8] Hassan, Marzuki & Daud, Noerdin. (1982). "*Sekilas Mengenai Tari Seudati Aceh*". Vol 1. Hal 4.
- [9] Husin, Amir. (1987). "*Mengenai Seudati Dari Dekat*". Vol 1. Hal 9.
- [10] Hermaliza. (2014). "*Tari Seudati Aceh*". Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. Banda Aceh.
- [11] LoBruto, Vincent. 2002. "*The Filmmakers Guide*". Allworth Press. Canada
- [12] Murgiyanto, Sal. (2004). "*Tradisi dan Inovasi Beberapa Masalah Tari di Indonesia*". Wedatama Widya Sastra. Jakarta.
- [13] Peransi, D.A. (2005). "*Film / Media / Seni*". FFTV-IKJ. Jakarta.
- [14] Pratista, Himawan. (2008). "*Memahami Film*". Homerian Pustaka. Yogyakarta.
- [15] Purwanto. (2015). "*Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*". Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- [16] Prakosa, Gatot. (2001). "*Ketika Film Pendek Bersosialisasi*". Jakarta: Yayasan Layar Putih
- [17] Ratna, Nyoman Kutha. (2010). "*Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*". Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- [18] Soedarsono. (1992). "*Pengantar Apresiasi Seni*". Balai Pustaka. Jakarta.
- [19] Sedyawati, Edi. (2002). "*Seni Pertunjukan Buku antar bangsa untuk Grolier internasional, inc*". Jakarta: PT Widyadara.
- [20] Prakosa, Gatot. (2001). "*Ketika Film Pendek Bersosialisasi*". Jakarta: Yayasan Layar Putih
- [20] Fadhilah, Hariez. (2013). "*Periodisasi Perkembangan Beserta Fase-Fase Perkembangan Manusia*". [Http://hariezfadhilah.blogspot.co.id/2013/12/periodisasi-perkembangan-beserta-fase.html](http://hariezfadhilah.blogspot.co.id/2013/12/periodisasi-perkembangan-beserta-fase.html) (diakses 29 Juli 2017 10:20:26)