



Kajian Implementasi Studi Kasus pada Desain Produksi Artistik Film

Salsa Solli Nafsika¹, Zakarias Sukarya Soeteja², dan Hery Supiarza³

^{1,3}Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan
Desain, Universitas Pendidikan Seni dan Desain

²Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan
Desain, Universitas Pendidikan Seni dan Desain

E-mail: essa.navzka@upi.edu¹, zakarias@upi.edu², herysupiarza@upi.edu³

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang cara kerja studi kasus dari mulai Desain-Uji-Strategi; klarifikasi kasus; Pencarian Data; Analisis Data; Laporan dalam Desain Produksi Artistik Film. Metode Penelitian ini menggunakan studi literatur untuk menjawab tantangan bagi sineas muda dalam mewujudkan Kedalaman riset desain produksi film. Hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua elemen produksi film dapat menggambarkan visi artistik yang diinginkan oleh sutradara dan produser.

Kata kunci: desain produksi, artistik, film, studi kasus

Case Study Strategy in Production Design Artistic Film

ABSTRACT

This article discusses how case studies work from Design-Test-Strategy; case clarification; Data search; Data analysis; Reports in Film Artistic Production Design. This research method uses literature studies to answer challenges for young filmmakers in realizing the depth of film production design research. This is very important to ensure that all elements of the film production can reflect the artistic vision desired by the director and producer.

Keywords: production design, artistik, film, case study

PENDAHULUAN

Dalam praktik produksi film tidak hanya kemampuan teknis yang ditunjang oleh alat yang memiliki standar, namun kedalaman ide dan fokus film harus disusun sebaik mungkin dalam tahapan praproduksi yang di dalamnya harus melibatkan seorang peneliti yang akan mengangkat isu tertentu. Kadang kala seorang kreator film pemula sering luput dan menimbulkan pertanyaan tentang landasan apa yang menjadi topik utama bahan cerita, isu apa yang akan dibangun, dari mana isu tersebut, adakah dampak yang timbul sehingga penonton ataupun kreator film dapat menggambarkan dengan baik. Lalu dari mana harus mendapatkan gagasan tersebut, apa mungkin hanya sebatas merenungkan dan mengkhayal saja, sehingga topik yang diusung dirasa bias. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan pengalaman empiris seorang kreator film dalam memahami sumber persoalan yang akan diangkat (Angela, 2023).

Dalam konteks pengkajian film, hal ini kerap kali terjadi bagi sebagian peneliti muda film yang rata-rata dari kalangan mahasiswa dan sering kali mengalami kesulitan dalam menentukan hal apa yang menjadi topik persoalan sehingga film tersebut bisa tercipta. Dengan beragamnya variabel dan lokus penelitian tidak mencerminkan bagaimana proses pendalaman kasus itu bisa terjadi. Fakta yang terjadi, mahasiswa hanya sebatas mengikuti pola dari kawan tanpa memahami strategi dan cara pelaksanaan riset praproduksi tersebut dalam pekerjaan produksi yang memakan waktu, tenaga, dan pikiran. Penelitian ini membahas bagaimana menyusun strategi untuk menentukan data yang relevan dan mengolah data sebagai konsep riset dalam penentuan praproduksi film pada bidang artistik serta kajian yang mendasari mengapa keindahan dalam film tersebut dapat terjadi menggunakan pendekatan studi kasus.

Robert K. Yin memiliki perspektif tentang studi kasus dalam penelitian ilmu sebagai metode yang secara umum mengolah pertanyaan dari kata *How* atau *Why* untuk menelaah peristiwa yang diselidiki bertumpu pada fenomena kontemporer dan realitas yang ada (Prihatsanti et al., 2018). Pendekatan studi kasus (*case study*) merupakan metode untuk menjawab persoalan dalam bidang sosial, perencanaan, budaya, visual, dan industri teknologi. Dilihat dari tujuannya, studi kasus merupakan turunan dari metode kualitatif yang berbasis pada nilai dan pemahaman perilaku manusia berdasarkan keberagaman, teori ilmiah, dan ideologi atau kepercayaan (Nurahma et al., 2021). Berkaitan dengan fenomena yang melibatkan pengalaman empiris, mengkaji sejauh mana gap antara temuan dengan konteks yang ada dengan membandingkan hasil atau bukti dan tentunya dapat dikaitkan dengan pendekatan lain sebagai dasar penelitian. Karakteristik utama dalam studi kasus ini adalah: (1) fokus pada satu atau beberapa kasus, dipelajari dalam konteks kehidupan nyata; (2) menjelaskan hubungan sebab akibat; (3) pengembangan teori dalam fase desain penelitian; (4) tergantung pada berbagai sumber bukti; dan (5)

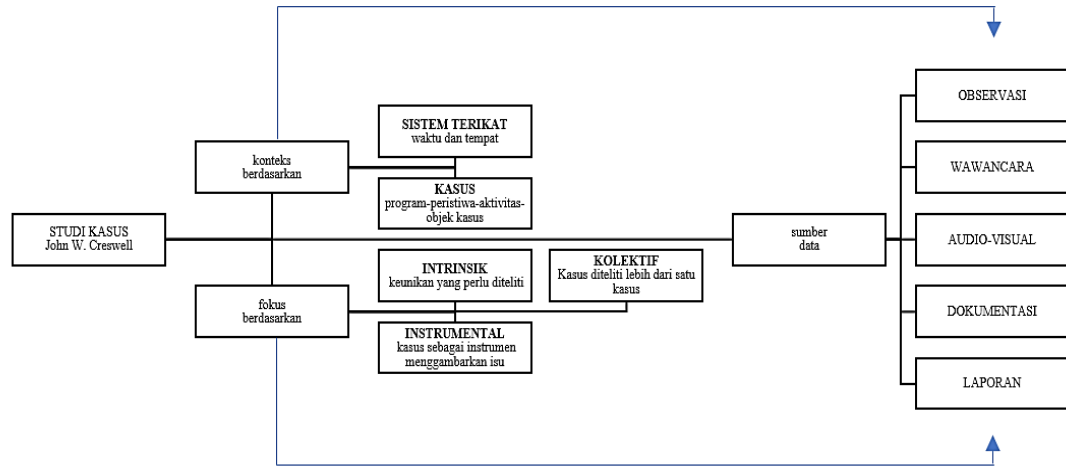
menggeneralisasikan teori (Dong et al., 2002). Terdapat dua golongan dalam studi kasus yaitu hal *Retrospective* dengan ciri adanya penyimpangan dari tidak wajar hasilnya lebih ke arah positif, bersifat kuratif, penyelesaian masalah memerlukan *treatment* dari seorang pakar, dan peneliti hanya memberikan rekomendasi. Sedangkan *Prospective* berupa pengembangan dari kasus yang ada sehingga perlu tindakan langsung oleh peneliti dan para pakar (McElvaney, 2019).

Metode penelitian studi kasus dibedakan menjadi tiga tipe yaitu: Eksplanatoris, Eksploratoris, dan Deskriptif. Beberapa strategi dalam metode penelitian dapat dilihat pada Tabel 1. Hal penting yang membedakan strategi penelitian ialah identifikasi tipe pertanyaan penelitian yang harus memiliki substansi dan bentuk. Maka dalam studi kasus yang dilakukan cenderung pada jenis fenomena atau kasus yang akan ditelaah lebih lanjut, berikut contoh pertanyaan pada strategi studi kasus (Hooda et al., 2018).

Tabel 1. Strategi Studi Kasus, Sumber/Robert K Yin

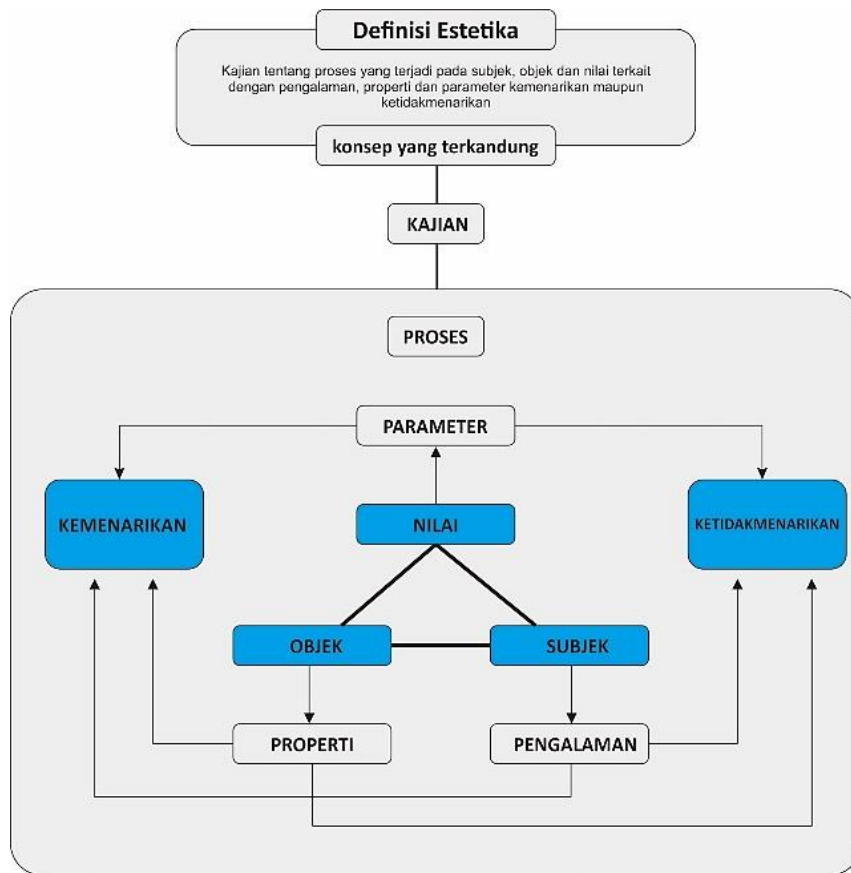
Jenis penelitian	Bentuk pertanyaan penelitian	Bentuk pertanyaan penelitian	Fokus pada peristiwa kontemporer ?
Eksperimen	bagaimana, mengapa	Ya	Ya
Survei	siapa, apa, di mana, berapa banyak	Tidak	Ya
Analisis arsip	siapa, apa, di mana, berapa banyak	Tidak	Ya/Tidak
Sejarah	bagaimana, mengapa	Tidak	Tidak
Studi Kasus	bagaimana, mengapa	Tidak	Ya

John W. Creswell memiliki perspektif tentang studi kasus sebagai metode yang paling lemah dalam validasi data, terdapat keanehan dan memiliki tingkat ketepatan yang minim sehingga tingkat objektivitasnya sangat minim (Cresswell, 2012). Fokus kajian dalam studi kasus mengacu pada individu, kelompok, dan realitas kehidupan yang terjadi dalam satu fenomena atau peristiwa. Ada empat poin yang dikemukakan oleh Creswell dalam studi kasus memiliki karakteristik di antaranya: (1) identifikasi kasus untuk dipelajari; (2) keterkaitan antara kasus dengan lokus dalam satu momentum yang terikat satu sama lain; (3) analisis berbagai sumber informasi dalam pendalaman kasus dari suatu peristiwa yang terjadi; (4) implementasi studi kasus dalam penggambaran konteks atau *setting* sebuah kasus. Studi kasus dapat dijadikan sebagai objek studi dengan mempertimbangkan padanan metode yang digunakan. Maka dalam studi kasus dapat berupa eksplorasi dari sebuah fenomena yang saling mendukung satu sama lain secara terikat yang dihimpun dan diolah menjadi data yang beragam berdasarkan padanan pendekatan lainnya, sehingga data yang didapatkan akan beragam dan banyak (Pranto et al., 2022).



Gambar 1. Konsep Teori Studi Kasus Cresswell
 Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

Penelitian ini mengulas sejauh mana peran metode studi kasus dalam pemecahan masalah desain produksi artistik pada produksi film. Dalam tahapan produksi film, seorang kreator memerlukan pendekatan khusus untuk menentukan antara relevansi naskah dan kreasi nyata dari imajinasi melalui pendekatan *mise-en-scene* meliputi visualisasi tokoh, kostum, *setting*, dan properti serta gaya tutur visual melalui *mood* adegan (Klevan, 2018). Metode khusus dalam praktik penciptaan film berupa Praproduksi, Produksi, dan *Post*-produksi. Setiap tahapan tersebut memerlukan studi kasus dalam mewujudkan nilai estetika dari film. Pendekatan estetika yang digunakan pun pasti memerlukan kajian studi kasus agar pemaknaan dan tafsir penonton bisa sejalan dengan apa yang diharapkan oleh naskah. Peran seorang subjek estetika yakni kreator (*sineas*) atau apresiator (penonton) akan bertalian dengan objek estetika itu sendiri yakni produk film yang di dalamnya banyak sekali unsur yang menjadikan film itu sangat baik dan memanjakan mata, karena pada praktiknya nilai estetika akan terbentuk jika keduanya saling merespons dan melakukan penyelidikan mengenai yang indah (S. Nafsika et al., 2022). Penyelidikan mengenai prinsip-prinsip yang mendasari seni, pengalaman yang bertalian dengan seni dan penciptaan seni, penilaian terhadap seni, atau perenungan atas seni sehingga *sineas* atau penonton bisa menentukan parameter estetika mereka berdasarkan pendekatan yang masing-masing mereka lakukan yaitu Artistik Proses dan Estesis Proses (S. S. Nafsika & Huda, 2021).



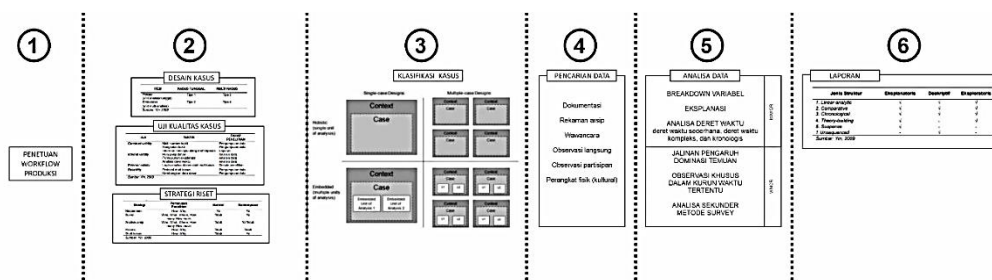
Gambar 2. Konsep Teori Estetika Artistik
Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi literatur, dengan tujuan menggali sejauh mana penggunaan studi kasus dalam desain produksi artistik film yang turunannya kepada penciptaan produk artistik (*mise-en-scene*) meliputi kostum, *setting*, properti, *hand property* sehingga menjadi rujukan bagi sineas muda, serta berdampak pada persepsi yang dibangun oleh penonton untuk mengukur sejauh mana capaian produksi itu terjadi dengan parameter estetika berdasarkan pengalaman estesis. Metode yang akan diujikan mengacu pada teori Studi Kasus Robert K. Yin dan John W. Cresswel.

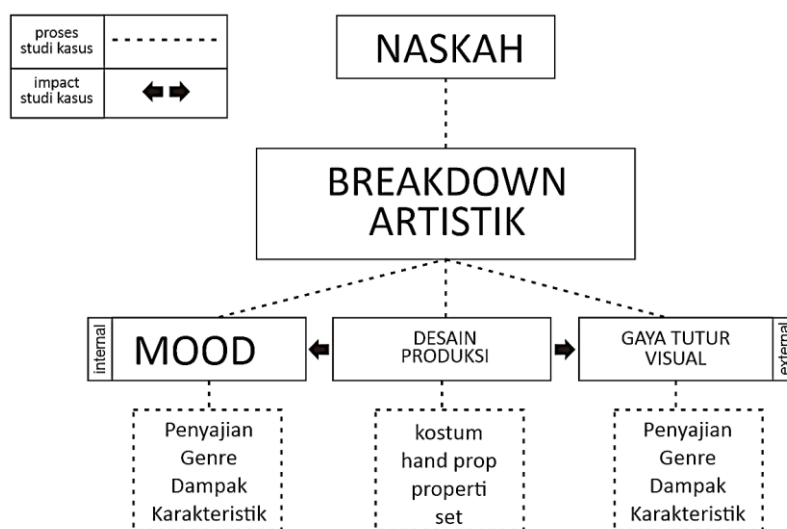
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini penulis akan menjelaskan metode studi kasus dalam sudut pandang kreator yakni penata artistik untuk menganalisis sejauh mana *workflow* produksi berdasarkan capaian estetika film.



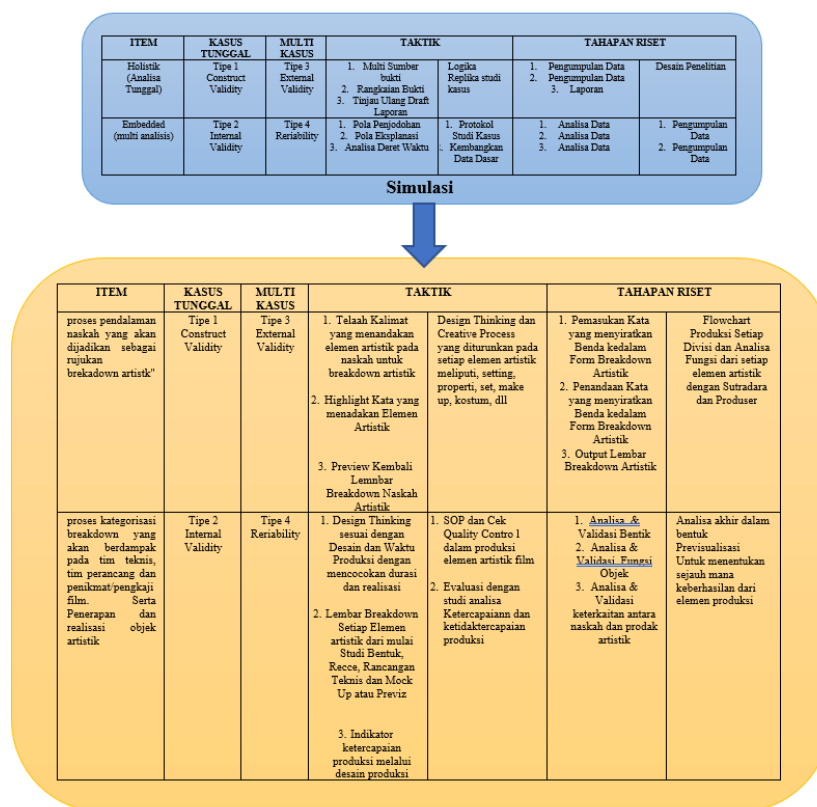
Gambar 3. Manajemen Riset Studi Kasus dalam *Production Design* Artistik Film
Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

Tahapan pertama yaitu penentuan alur kerja produksi film menggunakan studi kasus berlangsung pada saat *breakdown* naskah. Seorang kreator film memiliki peran masing-masing dalam mewujudkan fantasinya melalui objek estetik, salah satunya adalah penata artistik. Penata artistik merupakan subdivisi yang fokus dalam kreativitas penciptaan produk estetik seperti perancangan dan penciptaan penunjang kebutuhan sinematografi melalui *mise-en-scene*. Pada dimensi kompetensi, ada yang dinamakan *Contingency Management Skill* yang di dalamnya merujuk pada strategi dalam mengelola sebuah masalah mulai dari memecahkan persoalan gagasan artistik dengan riset *breakdown*, studi bentuk, riset material untuk kebutuhan tokoh meliputi: kostum, *hand property*, *setting* properti, dan *mood*.



Gambar 4. *Breakdown* Manajemen Riset Studi Kasus dalam *Production Design* Artistik Film
Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

Tahapan kedua yaitu penentuan desain, uji, dan strategi kasus menggunakan pendekatan studi kasus Yin dalam praktik produksi penata artistik yang dilakukan oleh sineas/kreator dengan menyiapkan tipe komponen riset sesuai dengan konteks diawali dengan: (1) Menyiapkan konsep pertanyaan dalam diri atau tim produksi tentang unsur kausalitas (bagaimana dan mengapa) untuk merasionalkan setiap elemen sinematografi; (2) Membimbing dalam pencarian data yang relevan tentang isu teoretis pada setiap konteks, tahapan ini disebut dengan proposisi; (3) Memecah unit analisis konteks sesuai kasus yang terjadi; (4) Tetap menjalankan prinsip logika antara data dan proposisi; (5) Membagi kriteria dari temuan tersebut (Davey et al., 2021). Pemilihan desain kasus perlu dilakukan untuk menjamin protokol dalam riset dapat terjadi dengan membagi item penelitian (analisis tunggal & multi analisis) berdasarkan *workflow* produksi dan menentukan uji kualitas kasus berdasarkan item yang dipilih (Gini et al., 2009), hal tersebut dapat terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Simulasi Desain, Uji, dan Strategi Manajemen Riset Studi Kasus dalam *Production Design* Artistik Film
Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

Desain kasus perlu dipilih oleh para praktisi *production design art director* film untuk menentukan sejauh mana kedalaman naskah film yang nantinya akan direalisasikan melalui riset dan diciptakan dalam kreativitas tim produksinya.

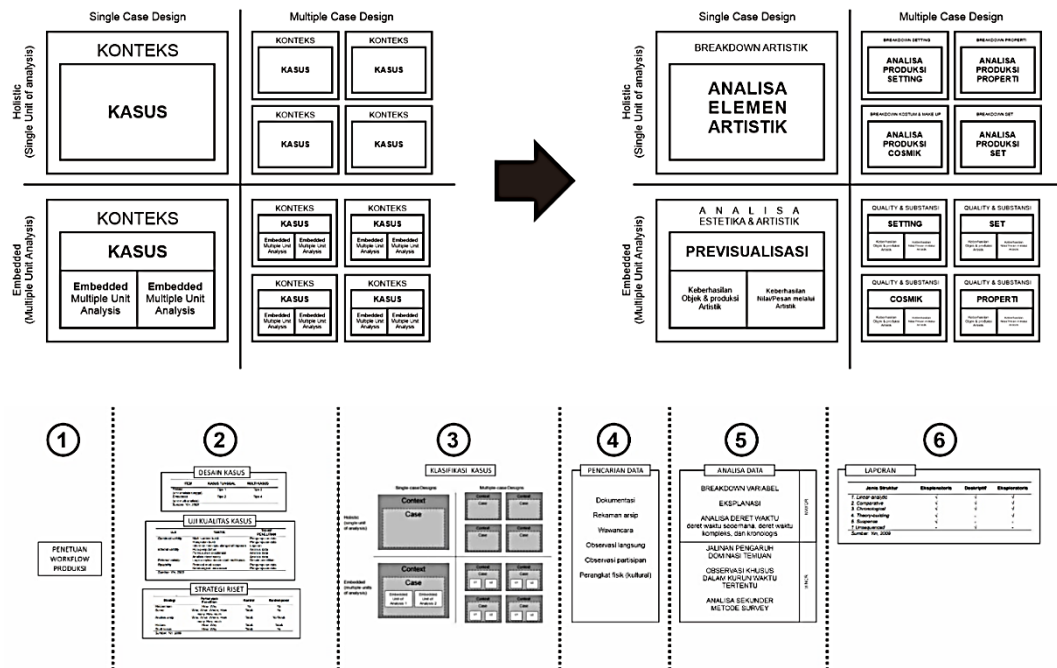
Pemilihan desain studi kasus memungkinkan para *production designer* untuk mempelajari suatu fenomena secara mendalam dan terperinci. Dengan fokus pada satu kasus tunggal atau beberapa kasus terkait, tipe kasus merujuk pada konteks adegan atau struktur drama yang dibangun melalui film, Penata Artistik atau *Production Designer* dapat melakukan analisis yang mendalam terhadap variabel-variabel yang relevan, hubungan antarvariabel, dan konteks spesifik yang memengaruhi fenomena yang diteliti. Hal ini memungkinkan penemuan yang lebih mendalam dan pemahaman yang komprehensif (Fahrudin, 2020).

Desain studi kasus memungkinkan Desainer Produksi untuk mempelajari fenomena dalam konteks yang nyata. Peneliti dapat memeriksa fenomena tersebut dalam pengaturan yang sebenarnya, seperti dalam praktik penata artistik film. Ini memungkinkan pengamatan langsung dan analisis yang lebih akurat terhadap peristiwa yang terjadi secara alami. Dengan demikian, hasil penelitian menjadi lebih relevan dan dapat diterapkan dalam praktik (Ernawati, 2020). Desain studi kasus cocok untuk mempelajari fenomena yang kompleks atau kasus yang langka. Dalam praktik penata artistik film, setiap film memiliki konteks, tantangan, dan keputusan unik yang terlibat dalam penataan artistik. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mempelajari dan menggali dalam rincian dan kompleksitas ini. Juga, jika ada kasus langka atau kasus yang jarang terjadi, desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk menjelajahi kasus tersebut secara mendalam dan menghasilkan pemahaman yang lebih baik (Wisnu & Hapsari, 2016).

Tahapan ketiga yaitu klasifikasi kasus digunakan pada saat *data mining* (penggalian data) untuk menganalisis sekumpulan data serta membangun sebuah model dari sampel data yang belum terklasifikasi pada setiap kluster atau analisis kasus berdasarkan konteks yang terjadi (Yudha & Wahyudi, 2018) sehingga data dapat diurutkan sesuai dengan pendekatannya. Penata artistik harus membagi desain studi kasus terhadap komponen riset dengan menelaah sejauh mana keunikan kasus tersebut secara holistik (menyeluruh) atau *embedded* (terikat) atau multikasus dengan membagi kembali jenis kasus yang terjadi apakah masuk ke dalam kategori multikasus holistik atau multikasus *embedded* (Chaiprasurt, 2019).

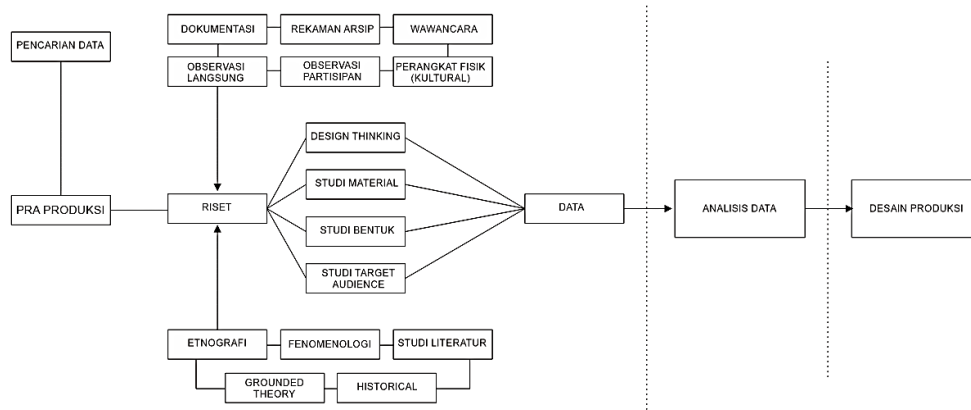
Klasifikasi kasus memungkinkan *Production Designer* untuk menyesuaikan penelitian dengan tujuan yang spesifik. Misalnya, jika tujuan penelitian adalah untuk mempelajari perkembangan nilai artistik dalam film-film horor Amerika pada tahun 2000-an, peneliti dapat mengklasifikasikan kasus-kasus yang sesuai dengan kriteria tersebut. Hal ini membantu dalam mengarahkan pemilihan kasus dan memastikan bahwa data yang dikumpulkan relevan dengan tujuan penelitian. Klasifikasi kasus juga memberikan kerangka kerja analisis yang sistematis dalam penelitian film. Misalnya, peneliti dapat mengklasifikasikan kasus-kasus berdasarkan elemen-elemen penataan artistik seperti set, kostum, pencahayaan, atau

tata suara. Ini membantu dalam mengorganisasi data, menganalisis perbedaan dan kesamaan, serta membuat generalisasi yang lebih terperinci.



Gambar 6. Klasifikasi Kasus pada Manajemen Riset Studi Kasus dalam *Production Design* Artistik Film
Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

Tahapan keempat, pencarian data dalam mencapai desain produksi film dapat melibatkan berbagai pendekatan, tergantung pada jenis data yang digunakan kreator dan sineas film berdasarkan sumber yang dimiliki. Berikut adalah beberapa kemungkinan strategi yang dapat digunakan, penting untuk mengklarifikasi pertanyaan penelitian. Bagaimana mengetahui tentang karya seorang desainer produksi tertentu, sejarah desain produksi dalam film, atau proses kreatif dibalik desain produksi film tertentu? Memiliki pertanyaan penelitian yang jelas akan membantu memfokuskan pencarian dan menemukan data yang paling relevan. Secara keseluruhan, mencari data tentang desain produksi memerlukan kombinasi keterampilan penelitian, akses ke sumber yang relevan, dan kemauan untuk menghubungi profesional industri untuk mendapatkan informasi lebih lanjut (Wicaksono, 2023). Dasar pemenuhan data dengan studi artikel-artikel untuk data tambahan tentang anggaran, garis waktu, dan proses kreatif dibalik karya desainer produksi pada film tertentu sebagai referensi, mempelajari tentang tren terbaru, dan praktik terbaik.



Gambar 7. Pencarian Data pada Manajemen Riset Studi Kasus dalam *Production Design* Artistik Film
Sumber: Salsa Solli Nafsika, 2023

Tahapan kelima merupakan analisis data, dalam konteks riset. "Data" merujuk pada fakta-fakta yang dikumpulkan atau dihasilkan sebagai dasar untuk memperoleh informasi, memvalidasi hipotesis, atau menjawab pertanyaan penelitian. Data sering kali diperoleh melalui metode pengumpulan yang terstruktur dan sistematis, seperti survei, eksperimen, observasi, atau analisis dokumen. Data dalam riset dapat berupa angka, statistik, fakta, pernyataan, atau catatan yang relevan dengan topik penelitian. Data dapat bersifat kuantitatif (terukur secara numerik) atau kualitatif (berupa deskripsi atau interpretasi) (Bungin, 2020).

Dalam proses riset, data sering kali diolah dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tren, hubungan, atau kesimpulan yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk membuat generalisasi, membuat kesimpulan, atau mendukung argumen dalam laporan riset. Argumentasi ini sebagai landasan dalam menciptakan desain produksi awal. Dalam era digital saat ini, jumlah data yang tersedia sangat melimpah dan teknologi informasi memainkan peran penting dalam pengumpulan, penyimpanan, dan analisis data. Pendekatan seperti *big data* dan analisis data yang canggih memungkinkan para peneliti untuk menggali wawasan yang lebih dalam dari data yang ada (Ahmad, 2018).

Dalam konteks artistik film, terdapat beberapa jenis data yang relevan. Berikut data yang bisa diperoleh di antaranya; Data Visual adalah aspek kunci dalam film. Data visual mencakup *frame-by-frame*, komposisi, warna, pencahayaan, efek khusus, animasi, dan semua elemen visual yang ada dalam film. Data ini mencerminkan pilihan artistik sutradara dan sinematografer. Data Audio adalah mencakup elemen-elemen suara dalam film, seperti dialog, musik, efek suara, atau suara latar. Hal ini meliputi skor musik, rekaman suara, dan efek suara yang digunakan dalam produksi film. Data audio memberikan pengalaman pendengaran yang kaya dalam film. Naskah adalah dokumen tertulis yang berisi

dialog, adegan, dan arahan bagi para aktor dan kru film. Naskah menyajikan data teks yang digunakan sebagai pedoman dalam produksi dan pengembangan cerita dalam film. Data Pengeluaran Produksi, mencakup anggaran, biaya produksi, pengeluaran kru, biaya peralatan, dan elemen-elemen finansial terkait dengan pembuatan film. Data ini membantu dalam pemantauan dan pengendalian anggaran produksi serta perencanaan keuangan. Data Penonton dan Respons berupa rujukan pada tanggapan dan reaksi penonton terhadap film. Data ini dapat diperoleh melalui survei, ulasan, penjualan tiket, penghargaan, atau komentar media sosial. Informasi ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana film diterima oleh audiens dan efeknya terhadap mereka. Data Sejarah Film, mencakup informasi tentang film-film sebelumnya, perbandingan dengan film-film serupa, atau pengaruh budaya, atau gerakan artistik pada pembuatan film. Data ini membantu konteks dan pemahaman lebih lanjut tentang film dalam kerangka sejarah dan perkembangan perfilman.

Tahapan analisis data dalam konteks studi kasus pada *production designer* artistik film sebagai langkah awal untuk memunculkan ide yang diharapkan bisa menopang wilayah estetika dalam film. Analisis data ini meliputi *mood, set, property, make up, sfx*. Analisis itu akan dituangkan ke dalam lembar *breakdown* artistik dan *short list*. Data teks yang sudah disusun akan menghasilkan *concept art* yang nantinya akan disusun dan menjadi pedoman dalam mewujudkan rancangan artistik dan desain produksi.

Tahapan keenam yaitu Laporan, berupa laporan deskriptif dengan bentuk narasi atau konsep dan eksplanatoris berupa data visual. Seorang desainer produksi film bertanggung jawab untuk merancang dan mengatur set, kostum, dan elemen visual lainnya dalam produksi film (Burnard, 2004). Berikut adalah beberapa berkas yang mungkin dikerjakan oleh seorang desainer produksi film meliputi; Konsep Desain meliputi gambar-gambar konseptual, sketsa, dan *mood board* yang menggambarkan visi desain produksi film. Desain Set meliputi penentuan lokasi, pemilihan warna, tekstur, dan penataan properti untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita film. *Storyboards* adalah serangkaian gambar berurutan yang menggambarkan urutan adegan dalam film (Ranangsari & Fuquan (2020)). Desainer produksi mungkin terlibat dalam membuat atau memberikan input pada *storyboards* untuk memastikan set dan desain visual lainnya sesuai dengan kebutuhan cerita. Desain Kostum, desainer produksi berkolaborasi dengan perancang kostum untuk menciptakan penampilan visual yang tepat untuk karakter-karakter dalam film. Mereka dapat membuat sketsa dan pilihan warna, serta melakukan riset untuk mencapai penampilan yang konsisten dengan cerita dan periode waktu yang diinginkan. Desain Properti merupakan tanggung jawab untuk merencanakan, memilih, atau bahkan membuat properti yang diperlukan dalam film. Ini termasuk benda-benda seperti perabotan, peralatan, kendaraan, dan objek-

objek lainnya yang ada di dalam set. Desain Visual Efek yaitu penggunaan efek visual; desainer produksi mungkin terlibat dalam mengidentifikasi kebutuhan efek tersebut dan bekerja sama dengan tim efek visual untuk menciptakan desain yang konsisten (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2013). Struktur Riset meliputi rentang periode waktu, budaya, atau tema tertentu yang terkait dengan cerita film. Ini membantu mereka menciptakan desain yang akurat dan autentik. Anggaran dan Jadwal berupa perencanaan dan pengelolaan anggaran serta jadwal produksi untuk aspek desain produksi film. Komunikasi dan Kolaborasi berupa informasi yang didapatkan saat berinteraksi dengan tim kreatif lainnya, termasuk sutradara, produser, sinematografer, dan perancang suara, untuk memastikan visi desain yang konsisten dan kolaborasi yang efektif (Hermansyah, 2018). Berkas-berkas ini dapat berupa dokumen, gambar, sketsa, atau presentasi visual yang digunakan untuk menjelaskan dan memperlihatkan konsep desain kepada tim produksi film lainnya.

KESIMPULAN

Metode studi kasus adalah pendekatan penelitian yang mendalam dan terperinci terhadap satu kasus tunggal atau beberapa kasus terkait untuk memahami fenomena yang ada di dalamnya. Dalam praktik desain produksi artistik film, metode studi kasus dapat digunakan untuk mempelajari proses, strategi, dan efek dari desain produksi artistik film pada film tertentu atau serangkaian film terkait. Penting untuk diingat bahwa metode studi kasus dalam praktik desain produksi artistik film membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang teori dan prinsip-prinsip penataan artistik serta pengalaman praktis dalam industri film. Kolaborasi dengan praktisi industri atau ahli desain produksi artistik film dapat memberikan perspektif yang berharga dalam penelitian ini.

Metode riset artistik dalam praktik produksi film memiliki beberapa implikasi yang signifikan. Metode riset artistik dapat membantu dalam pengembangan konsep yang lebih kuat untuk film. Dengan melakukan riset yang cermat tentang tema, karakter, *setting*, dan elemen-elemen visual lainnya, tim produksi dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang proyek film yang mereka kerjakan. Hal ini membantu dalam merancang penataan artistik yang lebih kohesif dan relevan dengan visi keseluruhan film. Riset artistik memainkan peran penting dalam menciptakan visual yang autentik dan akurat dalam produksi film. Riset ini melibatkan pengumpulan referensi visual, kunjungan lokasi, penelitian sejarah, dan kajian budaya yang relevan dengan narasi film. Dengan menggali inspirasi dari sumber-sumber yang akurat dan menggabungkannya dengan kreativitas, tim penata artistik dapat menciptakan dunia film yang kaya dengan rincian yang tepat.

Metode riset artistik membantu dalam pengembangan karakter yang lebih mendalam dan terperinci. Dengan melakukan riset tentang latar belakang,

kepribadian, dan motivasi karakter, tim penata artistik dapat memberikan elemen penataan yang sesuai dan konsisten dengan karakter yang direpresentasikan dalam film. Hal ini membantu para aktor memahami dan memerankan karakter mereka dengan lebih baik, sehingga meningkatkan keseluruhan kualitas pementasan dan pengalaman penonton. Riset artistik memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang tepat pada film. Melalui riset tentang pemilihan warna, pencahayaan, tekstur, dan properti, tim penata artistik dapat membantu menciptakan suasana yang kohesif dan mendukung narasi film. Atmosfer yang baik dapat memengaruhi emosi penonton, menguatkan pesan yang ingin disampaikan oleh film, dan meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan. Metode riset artistik juga mendorong inovasi dan eksperimen dalam penataan artistik film. Dengan melakukan riset yang ekstensif tentang tren terkini, teknik baru, dan pendekatan kreatif, tim penata artistik dapat mengembangkan ide-ide yang unik dan menantang batasan konvensional dalam produksi film. Hal ini membuka peluang untuk menciptakan karya-karya yang segar dan orisinal.

KEPUSTAKAAN

- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis). *Jurnal Analisis Isi*, 5(9), 1–20. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12201.08804>
- Angela, I. (2023). Pengembangan Strategi pada Rumah Produksi Cinemajestic Pictures Tangerang. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24821/jtks.v9i1.7950>
- Bungin, B. (2020). Post qualitative social research methods : kuantitatif, kualitatif, mixed methods positivism, postpositivism, phenomenology, postmodern. *Jakarta: Kencana.*, 2020.
- Burnard, P. (2004). Writing a qualitative research report. *Accident and Emergency Nursing*, 12(3), 176–181. <https://doi.org/10.1016/j.aen.2003.11.006>
- Chaiprasurt, C. (2019). Designing Embedded Case Study Research Approach in Educational Reserach. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v3i1.25370>
- Cresswell, J. (2012). *Educational research : planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*.
- Davey, D., Malone, S., & Egan, B. (2021). Case Study: Transition to a Vegan Diet in an Elite Male Gaelic Football Player. *Sports*, 9(1). <https://doi.org/10.3390/sports9010006>
- Dong, Y., Hallam, J., & Li, M. (2002). On constructing a cooperative paradigm. *Applied Artificial Intelligence*, 16(3), 209–241. <https://doi.org/10.1080/088395102753559280>
- Ernawati, A. (2020). Studi Kasus Politik Identitas Perempuan dalam Film Ada Apa dengan Cinta. *Nyimak: Journal of Communication*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.31000/nyimak.v4i1.2297>
- Fahrudin, F. (2020). Resepsi al-Qur'an di Media Sosial (Studi Kasus Film Ghibah dalam Kanal Youtube Film Maker Muslim). *Hermeneutik*, 14(1), 141. <https://doi.org/10.21043/hermeneutik.v14i1.6890>

- Gini, G., Garg, T., & Stefanelli, M. (2009). Ensembling regression models to improve their predictivity: A case study in qsar (quantitative structure activity relationships) with computational chemometrics. *Applied Artificial Intelligence*, 23(3), 261–281. <https://doi.org/10.1080/08839510802700847>
- Hermansyah, D. (2018). Kesalahan Pemikiran tentang Riset dalam Pembuatan Film Dokumenter. *Imaji*, 10(2), 93–102.
- Hooda, N., Bawa, S., & Rana, P. S. (2018). Fraudulent Firm Classification: A Case Study of an External Audit. *Applied Artificial Intelligence*, 32(1), 48–64. <https://doi.org/10.1080/08839514.2018.1451032>
- Klevan, A. (2018). *AESTHETIC EVALUATION AND FILM*. Manchester University Press.
- McElvaney, R. (2019). Grooming: A Case Study. *Journal of Child Sexual Abuse*, 28(5), 608–627. <https://doi.org/10.1080/10538712.2018.1554612>
- Nafsika, S. S., & Huda, A. S. (2021). *Estetika : Perspektif Semiotika dan Semantik pada film Salam dari Kepiting Selatan*. 2, 7–13.
- Nafsika, S., Soetedja, Z. S., Sarbeni, I., & Supiarza, H. (2022). *Aesthetic film : constructive perspective art directors*. 17(2), 118–126.
- Nurahma, G. A., & Hendriani, W. (2021). Tinjauan sistematis studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Mediapsi*, 7(2), 119–129. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2021.007.02.4>
- Pranto, T. H., Noman, A. A., Noor, A., Deepty, U. H., & Rahman, R. M. (2022). Effect of Label Noise on Multi-Class Semantic Segmentation: A Case Study on Bangladesh Marine Region. *Applied Artificial Intelligence*, 36(1). <https://doi.org/10.1080/08839514.2022.2039348>
- Prihatsanti, U., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2018). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38895>
- Rabiger, M., & Hurbis-Cherrier, M. (2013). Directing: Film techniques and aesthetics: Fifth Edition. In *Directing: Film Techniques and Aesthetics: Fifth Edition*. <https://doi.org/10.4324/9780203072387>
- Ranangsari, K. A., & Fuquan, Q. (2020). Production of Documentary Film Driving Awareness. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 11(2), 83–95. <https://doi.org/10.33153/capture.v11i2.3166>
- Wicaksono, Y. (2023). Pemanfaatan Manajemen Pengetahuan Untuk Membantu Persiapan Data Pada Proses. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(1), 298–308.
- Wisnu, W., & Hapsari, P. D. (2016). Analisis AISAS model terhadap product placement dalam film Indonesia studi kasus: Brand kuliner di film Ada Apa Dengan Cinta 2. *Jurnal Rekam*, 12(2), 69–81. <http://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/viewFile/1424/294>
- Yudha, S. W., & Wahyudi, M. (2018). Komparasi Algoritma Klasifikasi Untuk Analisis Sentimen Review Film Berbahasa Asing. *Seminar Nasional Informatika, Sistem Informasi Dan Keamanan Siber (SEINASI-KESI)*, 180–185.