



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film bagus dan menarik akan menghibur penonton. Ada beberapa faktor yang membuat film bagus dan menarik. Antara lain cerita menantang, serta visualisasi atau tatanan gambar yang sesuai dan menarik. Tatanan gambar mencakup teknik pengambilan kamera, pencahayaan, peletakan *set* dan properti, posisi *blocking*, hingga musik dan *sound effect*. Semua ini diperlukan karena film merupakan gabungan antara gambar bergerak dan suara. Cerita menjadi menarik tentunya karena didukung tampilan gambar yang menarik. Tampilan gambar adalah tanggung jawab *Director*, *Director of Photography*, dan *Production designer* (LoBrutto, 2002).

*Petualangan Sherina*, dirilis tahun 2000, dikatakan sebagai momen kebangkitan film Indonesia (Liputan 6.com). Di masa 1990-an, film Indonesia didominasi film genre drama-komedi (Warkop) dan komedi-horor (Suzanna) yang lebih mengeksploitasi seksualitas dan sensualitas perempuan daripada mutu atau bobot film yang menarik. Film-film yang mendominasi era 1990-an bisa dikatakan sebagai film untuk orang dewasa, contohnya film-film Warkop yang berusaha menarik tawa penonton, namun malah mengeksploitasi tubuh perempuan.

*Petualangan Sherina*, film segala umur, disutradai oleh Riri Riza mengembalikan semangat film Indonesia (filmindonesia.or.id). Film ini bermutu, secara sinematografi dan berhasil menarik penonton dalam jumlah fantastis untuk jaman itu. Dibuat dengan budget Rp 2.000.000.000, tayang lebih dari satu bulan di gedung bioskop dengan penonton 1,6 juta. Setelah *Petualangan Sherina*, sineas muda Indonesia memproduksi film-film berkualitas seperti, *Jelangkung* karya Rizal Mantovani dan Jose Poernomo tahun 2001, *Ada Apa Dengan Cinta* karya Rudi Soedjarwo tahun 2002, *Arisan* karya Nia Di Nata tahun 2003, *GIE* karya Riri Riza tahun 2005, dan lainnya. Bisa dikatakan bahwa *Petualangan Sherina* mengawali terciptanya atmosfer film yang bagus dan diminati penonton Indonesia di era awal 2000-an.

*Petualangan Sherina* menarik dengan alur cerita yang disampaikan melalui musik dan set properti pendukung karakter Sherina. Awal film *Petualangan Sherina* menceritakan Sherina di Jakarta. Kehidupan Sherina menyenangkan, penuh petualangan bersama sahabat-sahabatnya. Akan tetapi, petualangan tersebut harus terhenti. Ayah Sherina, Darmawan, seorang insinyur pertanian, mendapatkan pekerjaan di bidang pertanian di Bandung Utara. Sherina harus ikut pindah ke Bandung Utara.

Di sekolahnya yang baru, Sherina mendapat musuh, Sadam, anak majikan ayah Sherina. Hal ini diketahui Sherina saat berliburan ke rumah majikan ayahnya, Ardiwilaga. Petualangan Sherina pun dimulai ketika Sherina menerima tantangan Sadam untuk adu lari hingga tempat peneropongan bintang, Boscha. Dalam

kesempatan ini permusuhan antara Sherina dan Sadam berubah menjadi persahabatan, saat keduanya diculik oleh Pak Raden, suruhan Kertarejasa yang ingin menguasai tanah pertanian Ardiwilaga.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana *set* dan properti mendukung karakter utama, Sherina pada *Petualangan Sherina*?

### **1.3 Batasan Masalah**

Menganalisa *set* dan properti pada *scene*:

1. *Scene* pembukaan yang menceritakan kisah Sherina saat masih di Jakarta
2. *Scene* halaman sekolah, Sherina bertengkar dengan Sadam
3. *Scene* persiapan menuju tempat peneropongan bintang, Boscha, ketika Sherina menerima tantangan dari Sadam untuk adu lari hingga Boscha

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan skripsi adalah menganalisa dan menguji bahwa *set* dan properti berperan penting sebagai pendukung Sherina, karakter utama pada film *Petualangan Sherina*

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari penelitian ini adalah penulis mengerti dan memahami bahwa *set* dan properti berhasil mendukung karakter Sherina pada film *Petualangan Sherina* dengan baik. *Set* dan properti adalah bagian dari sinema yang mendukung tampilan visual karakter.

Manfaat yang didapat oleh pembaca dari penulisan ini adalah menambah wawasan agar dalam menentukan *set* dan properti pada suatu karakter dalam film harus benar-benar teliti. Karena pemilihan *set* dan properti yang baik mendukung terbentuknya sebuah karakter.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is a circular emblem. It features a stylized building with several square windows on the left side, set against a light blue background. The building is rendered in a darker blue color.

UMMN