



### **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 merupakan karya sekelompok kreator yang terdiri dari penulis naskah, produser, sutradara, penata kamera, penata artistik, editor dan lain-lain. Karya film merupakan gambar bergerak yang bercerita mengenai sebuah topik atau pesan, mulai dari pesan moral hingga pesan sosial. Sutradara, penata kamera, dan penata artistik merupakan penentu proses kreatif dalam pengambilan adegan pada setiap gambar. Sutradara menyampaikan pesan melalui setiap adegan dalam mengarahkan karakter, penata kamera menyampaikan pesan melalui setiap *angle* dari pergerakan kamera dan *production designer* menyampaikan pesan melalui desain set dan properti yang ada di sekitar karakter. Perancangan konsep desain sangat berperan untuk dapat menyampaikan visi sutradara melalui sisi elemen visual seperti warna, tekstur, dan ruang.

Penulis berperan sebagai seorang *production designer* dalam film pendek yang berjudul “Fiksasi”, berdurasi 13-14 menit dibuat pada tahun 2013. Film pendek ini memperlihatkan ketidaknyamanan karakter utama yang berjuang melawan rasa takut untuk dapat keluar dari zona nyaman. Karakter memilih berada pada zona nyaman, *primary comfort zone* adalah kamar dan *secondary comfort zone* yaitu rumahnya sendiri. Film pendek ini membutuhkan visualisasi emosi yang kuat agar penonton dapat ikut merasakan perjuangan yang dihadapi oleh karakter untuk lepas dari kedua *comfort zone*. Peran seorang sahabat juga

diperlihatkan dalam dukungan yang ditunjukkan terus menerus melalui tindakan-tindakan kecil dengan memperlihatkan gambar atau foto keadaan di luar yang dapat mempengaruhi secara perlahan kepribadian dari karakter utama.

Laporan tugas akhir ini, berisi konsep perancangan desain yang dimunculkan melalui warna, tekstur serta elemen ruang pendukung agar pesan tersirat dalam film pendek “Fiksasi” dimengerti oleh penonton. Elemen visual digunakan penulis sebagai acuan untuk mempertimbangkan hal-hal dasar guna membangun suasana berbeda pada tiap adegan. Penulis mengambil tema “*Desain set untuk karakter utama dalam film pendek Fiksasi*” untuk memperdalam unsur-unsur desain serta mempelajari proses perancangan konsep desain set dan properti sebagai pendukung penyampaian tujuan dalam pesan film pendek “Fiksasi” dengan menggunakan unsur-unsur desain.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan desain set untuk menampilkan suasana pergulatan yang dirasakan oleh karakter utama untuk mengakhiri rasa takut dalam film pendek “Fiksasi”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Ada dua hal utama yang ditampilkan dalam konsep perancangan desain:

1. *Set interior* kamar Joseph dengan pengaruh dua karakter berbeda; Joseph memiliki kepribadian melankolis dan Anna memiliki kepribadian koleris.
2. Analisis perancangan set ditinjau dari *three dimensional character* Joseph dan Anna.

3. Penggunaan elemen visual; warna, tekstur dan ruang untuk menampilkan karakter melankolis dan koleris.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan penulisan laporan tugas akhir ini ialah memperlihatkan proses perancangan konsep desain set dan properti dengan menganalisa karakter serta suasana ruang yang ingin ditampilkan melalui penggunaan elemen-elemen visual.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Laporan tugas akhir ini ialah catatan perjalanan penulis sebagai *production designer*. Selain untuk memenuhi persyaratan kuliah dalam mendapatkan gelar sarjana, penulis juga ingin berbagi pengalaman kepada pembaca. Harapan penulis, laporan ini akan berguna bagi adik-adik kelas yang tertarik untuk mengupas proses kreatif seorang *production designer*.

UMMN