



### **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

Dalam sebuah produksi film terdapat banyak divisi, salah satu divisi yang penting adalah *art departement*. Divisi ini dipimpin oleh seorang *production designer* yang merupakan konseptor dari segala desain set, properti dan kostum. Hal ini diperkuat dengan pernyataan LeBrutto (2002) bahwa *production designer* adalah kepala divisi artistik yang bertanggung jawab atas desain set, properti, kostum, dan *make up* (hlm. 14). Sebagai pemimpin desain *production designer* akan dibantu oleh *art director* untuk merealisasikan hasil desain.

Film “Antara Aku, Bapak, dan Papa” adalah sebuah film pendek yang mengangkat tema *fans* perempuan Indonesia terhadap sinetron. Film ini bercerita tentang keluarga Jawa dengan karakter Ibu Lela yang mengidolakan artis sinetron favoritnya yaitu Diky Chandra. Tindakan Ibu Lela yang selalu memuja Diky Chandra membuat hubungan dengan suaminya menjadi kurang harmonis.

Desain visualisasi bagaimana Ibu Lela mengidolakan sang artis menjadi elemen penting untuk mendukung cerita. *Production designer* adalah yang bertanggung jawab melakukan riset dan merancang visualisasi Ibu Lela dalam mengidolakan artis favoritnya terlihat natural dan meyakinkan. Mengingat penulis tidak memahami perilaku ibu-ibu secara mendalam dan tidak mengalami fase mengidolakan sosok tertentu secara berlebihan, membuat penulis tertarik menjadi *Production designer* dalam film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa”.

## 1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana eskapisme mempengaruhi visualisasi fanatisme dalam desain properti pada film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa” ?

## 1.3. Batasan Masalah

Pembahasan Tugas Akhir ini dibatasi pada properti stiker, foto, sampul VCD sebagai visualisasi fanatisme.

## 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk memperlihatkan hasil desain properti pada film pendek “Antara Aku, Bapak, dan Papa” yang memvisualisasikan fanatisme.

## 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Disamping itu penulis akan mempunyai pengalaman sebagai seorang *Production Designer* sehingga mengetahui lebih dalam seluk beluk bidang ini.
2. Menambah wawasan bagi pembaca mengenai peran *Production Designer* dalam membuat konsep desain untuk produksi sebuah film.
3. Menambah referensi penciptaan karya, khususnya dalam bidang *production design* untuk Universitas Multimedia Nusantara.