



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 proses pembuatan film terdapat divisi, seperti sutradara, produser, *scriptwriter*, *DOP*, *editor*, dan juga *production designer*. Setiap divisi memiliki peran masing-masing untuk menjadikan film menjadi satu kesatuan. Tidak hanya sutradara saja yang mampu membuat film tersebut sesuai dengan visinya, kru berpartisipasi dengan membuat konsep masing-masing kemudian disatukan menjadi satu visi. Salah satu peran yang penting adalah seorang *production designer*. Menurut LoBrutto (2002), pemenuhan kebutuhan film harus sesuai dengan naskah dan dari persetujuan sutradara. Seorang sutradara harus menerima berbagai konsep dari kru dalam mewujudkan visinya (hlm. 15).

Menurut LoBrutto (2002), *production designer* adalah seseorang yang merancang dan memvisualisasikan konsep serta gambaran yang ada di naskah sebuah film sehingga menciptakan suasana yang dimaksudkan. Ada dua medium bagi *production designer* untuk mendukung *mood* film, yaitu melalui set dan properti. Selain mendukung *mood* film, kedua medium tersebut dapat pula digunakan untuk pembentukan karakter film dan termasuk segala karakteristiknya. Seorang *production designer* harus membuat konsep berdasarkan naskah film, agar dapat menciptakan suasana yang mendukung narasi pada film (hlm. 1).

Setiap karakter dalam film memiliki sifat yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang masing-masing. Dalam film pendek “*Memoir of Kanaya*” tokoh utama digambarkan berdasarkan kejadian-kejadian masa lalu mereka. Sehingga karakter memiliki trauma atas kejadian pahit yang mereka alami. Dari trauma tersebut mereka menjadi sangat tertutup dengan lingkungan luar atau yang biasa disebut dengan introvert. Menurut Sharp (1987), semenjak awal, karakter yang tinggal dalam suatu hubungan sosial dan beradaptasi dilingkungan sosialnya, mengenali tipe-tipe diri mereka sendiri sehingga seorang dengan yang lain bisa saling membedakan karakteristik mereka (hlm. 11). Penulis sebagai *production designer* dalam film pendek “*Memoir of Kanaya*” bertanggungjawab untuk membuat rancangan set sesuai dengan karakteristik karakter dalam film. Properti yang dipilih penulis dihubungkan dengan teori tipe introvert karakter dan latar belakang karakter.

Setiap detail yang dirancang dalam set menjadi tanggung jawab penulis sebagai *production designer* untuk menciptakan suasana yang tergambarkan pada naskah. Sehingga plot cerita yang tertulis dalam naskah bisa tervisualisasikan ke dalam film tersebut. Warna, kostum, set, properti yang ada pada karakter dalam film merupakan tanggung jawab *production designer* dalam memvisualisasikan naskah ke dalam karakter. Maka dari itu, latar belakang dari setiap karakter sangat penting untuk mendukung perancangan set dan properti yang dimiliki karakternya, sehingga menghasilkan suasana yang tergambarkan sesuai dengan plot cerita pada naskah film melalui pendesaian karakter dari konsep tata artistik.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan dan aplikasi set dan properti untuk memvisualisasikan karakteristik tokoh utama dalam film “*Memoir of Kanaya*” ?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan masalah dibatasi pada perancangan dan pengaplikasian sifat introvert karakter pada set dan properti kamar Naya kecil dan kantor Naya dewasa.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan membuat skripsi ini supaya penulis lebih mengerti seberapa pentingnya suatu tata artistik mempengaruhi cerita pada film, dan ketika properti dan set berhubungan dengan latar belakang karakter. Berharap para pembaca juga mengerti set dan properti yang dipilih tidak sembarang memilih seperti membeli suatu barang, tetapi sebagai *production designer* dalam produksi film, penulis memilih dengan kebutuhan suatu narasi dan menurut karakteristik setiap tokoh pada film.

1.5. Manfaat Skripsi

Penulisan skripsi penciptaan ini bermanfaat bagi penulis dan untuk mengetahui bagaimana pentingnya sebuah *3D character* dan *background story* karakter untuk merancang set dan properti dalam film. Penulisan skripsi penciptaan ini dapat bermanfaat juga bagi pembaca dan universitas sebagai bahan tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai rancangan set dan properti sesuai dengan karakteristik tokoh utama.