



### **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 salah satu media komunikasi massa untuk menyampaikan suatu ide, pesan, pandangan. Film dirancang untuk memiliki efek kepada penontonnya. (Bordwell, Thompson & Smith, hlm. 2) Setiap film memiliki cerita dan latar belakang cerita yang mencakup siapa, kapan, mengapa dan bagaimana. Cerita dan latar belakang dalam *frame* dapat dimunculkan dengan tata artistik dalam sebuah film. *Set* atau *props* dalam film dibutuhkan untuk membantu memvisualisasikan serta membantu menghadirkan interpretasi penonton atas cerita yang disampaikan. Tata artistik bisa menjadi ciri khas dalam film. Hal ini menunjukkan bahwa tata artistik bisa menjadi aspek penting dalam film. Sebuah produksi film tidak akan berjalan tanpa peran seorang *production designer*.

*Production designer* bertanggung jawab untuk menafsirkan naskah dan memvisualisasikan visi sutradara (LoBrutto, 2002, hlm. 1). *Production designer* merupakan kepala dari departemen *art* dan bekerja dekat dengan produser, sutradara, dan *director of photography* untuk mendiskusikan keseluruhan visual film. Sepanjang syuting, anggota dari departemen *art* harus siap siaga apabila harus mengatasi kesulitan dalam *set* seperti harus membenarkan, merapikan atau ada perubahan yang harus dilakukan. Rancangan *production design* dalam film membangun komunikasi dengan penonton.

Dalam film “Gelap Mata” (Rizkiyadi, 2019) pesan yang ingin diwujudkan secara visual adalah penderitaan Yatno yang melihat istrinya terbaring sakit dan tidak dapat beranjak dari kasur. Film ini menceritakan perjalanan Yatno menemani istrinya yang sakit parah. Cinta Yatno kepada istrinya membuat Yatno mau melakukan apapun agar penyakit istrinya sembuh dan istrinya tidak menderita lagi. Tekad Yatno ternyata membuat Yatno menjalani penderitaan batin. Yatno terjebak dalam dilema penyembuhan cara mistis dengan mengandalkan nasehat dukun.

Sebagai *production designer*, penulis ingin memvisualisasikan 3D *character* atas tokoh Yatno dan Mbah Sukmo. 3D *character* diwujudkan melalui tata artistik yang akan mencakup kesan suram, murung, kekumuhan yang juga menjadi bagian dari konsep *art*. Penulis sebagai *production designer* merancang visualisasi konsep tersebut melalui *props*, pengaturan *set* dalam film.

## 1.2. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan hal sebagai berikut :

Bagaimana perancangan tata artistik dapat memvisualisasikan 3D *character* dalam film “Gelap Mata” .

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 1.3. Batasan Masalah

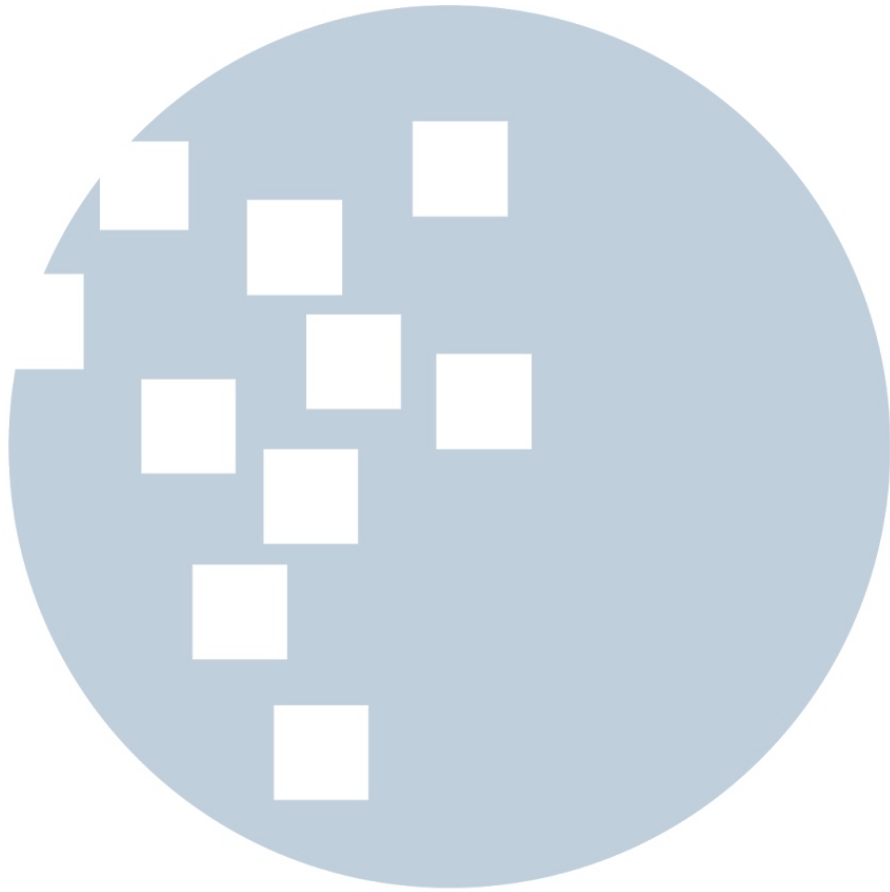
Penulis membatasi masalah yang dibahas pada tata artistik yang mencakup penderitaan, kesan suram, terabaikan dan kuno pada *scene* 3, 13 dan 20A.

### 1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat dengan maksud untuk menjawab rumusan masalah yaitu menjelaskan bagaimana strategi seorang *production designer* dalam membangun tata artistik sesuai dengan naskah dan 3D *character* serta menambah ilmu dan pengetahuan mengenai tugas dan kewajiban seorang *production designer*.

### 1.5. Manfaat Skripsi

1. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada penulis sebagai pemahaman peranan seorang *production designer*.
2. Skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan informasi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin mengetahui tentang bagaimana seorang *production designer* membangun set sesuai naskah dan 3D *character*.
3. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai perancangan set dan properti yang sesuai dengan 3D *character*.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA