



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1. Film

Film merupakan sebuah cerita yang ditunjukkan melalui format audio dan visual. Film mengomunikasikan informasi dan ide, memperlihatkan tempat dan cara hidup yang mungkin tidak diketahui oleh orang-orang. Para *filmmaker* membuat film yang menghibur, memberikan informasi dan mengikutsertakan imajinasi penonton. Film didesain untuk menimbulkan pengalaman bagi penontonnya dan menghasilkan kesensitifan penonton terhadap suasana emosi dalam film (Bordwell, 2016, hlm. 2).

Menurut Irving & Rea (2006), ada 3 tahap dalam pembuatan film. Yaitu,

2.1.1. Pra Produksi

Pra produksi merupakan proses awal dari pembuatan film. Periode ini merupakan dilakukannya penelitian, pengembangan ide dan penjelajahan segala kebutuhan untuk kesuksesan produksi. Dalam tahap ini *outline*, *treatment* dan konsep *draft* naskah sudah ada. Dalam tahap ini yang utama adalah naskah dan konsep mulai didiskusikan untuk mendapat yang terbaik. Konsep visual dalam tata artistikpun telah didiskusikan antara *production designer*, sutradara dan *director of photography*.

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

2.1.2. Produksi

Produksi merupakan proses pengambilan gambar untuk film. Proses ini akan dimulai apabila persiapan dalam *pre production* sudah matang dan siap beraksi. Kru dan lokasi pun telah terpilih.

2.1.3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dalam pembuatan film. Dalam proses ini, *editing* akan dilakukan. Gambar dan suara yang telah direkam akan disunting agar film terwujud.

2.2. 3D Character

Egri (1946) menyatakan bahwa saat membuat sebuah karakter dalam film, dibutuhkan hal-hal yang melatarbelakangi karakter tersebut seperti faktor genetik, kondisi sosial, kondisi ekonomi, cerita keluarga, dan lain sebagainya. Hal-hal ini dapat disebut dengan *three dimensional character*.

Menurut Egri (1946), *Three Dimensional Character* terdiri dari,

2.2.1. Fisiologi

- 1) Jenis kelamin
- 2) Usia
- 3) Tinggi badan dan berat badan
- 4) Warna rambut, mata dan kulit
- 5) Postur
- 6) Penampilan

7) Kecacatan

8) Sifat turun temurun

2.2.2. Sosiologi

1) Kelas sosial

2) Pekerjaan

3) Kehidupan di rumah

4) Kepercayaan

5) Ras

6) Komunitas

7) Hobi

2.2.3. Psikologi

1) Kehidupan percintaan

2) Ambisi

3) Hal yang membuat frustrasi

4) Watak

5) Sikap terhadap dunia

6) *Extrovert / Introvert / Ambivert*

7) Kualitas

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3. Desa

Menurut UU No. 5 1979, desa merupakan suatu wilayah yang ditempati oleh sejumlah penduduk sebagai kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai organisasi pemerintahan terendah langsung di bawah Camat dan berhak menyelenggarakan rumah tangganya sendiri dalam ikatan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, desa merupakan kesatuan wilayah yang dihuni oleh sejumlah keluarga yang mempunyai sistem pemerintahan sendiri yang dikepalai oleh kepala desa dan merupakan pedalaman. Kemudian pedesaan berarti daerah atau kawasan desa.

Syafrudin (seperti dikutip dalam Deswimar, 2014, hlm. 43), istilah desa secara etimologi berasal dari kata swadesi bahasa Sanskerta yang berarti wilayah, tempat atau bagian yang mandiri dan otonom.

2.3.1. Togel

Mengutip dari jurnal milik Adipu (2013), *togel* atau toto gelap merupakan salah satu perjudian di Indonesia yang sifatnya ilegal. Perjudian ini melibatkan kupon dan nomor. Judi *togel* biasanya dilakukan di warung-warung saat makan dan meminum kopi, di pangkalan ojek, di sawah-sawah. Selain itu ada juga yang menggunakan ponsel sebagai modus transaksi perjudian *togel*.

Kartono (seperti dikutip dalam Adipu 2013, hlm. 7) menyatakan ekonomi menjadi salah satu faktor perjudian yang digemari oleh seluruh golongan masyarakat, terutama yang berpenghasilan rendah. Penghasilan rendah tersebut

mendorong keinginan keras untuk mendapatkan keuntungan yang besar dalam waktu singkat tanpa harus bekerja keras.

2.4. Ruang Sehat

Menurut Fitriani (2007) dalam jurnalnya, rumah atau hunian merupakan salah satu kebutuhan primer. Rumah adalah bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat tinggal dan sarana pembinaan keluarga. Jadi, dapat diartikan bahwa rumah bukan hanya menjadi pelindung dari cuaca tetapi juga terjadi pertumbuhan dan perkembangan keluarga serta pemenuhan kehidupan mendasar.

Seperti yang dikatakan Joga (dikutip dalam Fitriani, 2007, hlm. 11) rumah harus difungsikan sebagai tempat untuk terapi fisik dan mental seluruh penghuni rumahnya. Apabila rumah sehat, orang yang tinggal di dalam juga sehat”

Menurut Kes (2011) dalam jurnalnya, beberapa syarat ruangan yang sehat di antaranya,

1. Sirkulasi udara yang baik
2. Penerangan yang cukup
3. Lantai dan dinding tidak lembab, berbau, adanya rembesan air
4. Terdapat atap dan langit-langit

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

2.5. Penderitaan dan Cinta

Derita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang menyusahkan yang ditanggung dalam hati. Sedangkan penderitaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keadaan menyedihkan yang harus ditanggung seseorang. Intensitas penderitaan manusia berbeda-beda tingkatnya. Penderitaan bisa menjadi hikmah besar dalam hidup manusia walaupun tidak sedikit prahara dalam hidup.

Menurut Marden (seperti dikutip dalam Prasetyo, Deliani & Purnamasari, 2015, hlm. 3) dalam diri manusia ada cipta, rasa dan karsa. Karsa adalah sumber yang menjadi penggerak segala aktivitas manusia. Cipta adalah realisasi dari adanya karsa dan rasa. Ada tendensi baik rasa maupun karsa selalu ingin dipuaskan. Apabila terpenuhi, manusia akan merasa senang dan bahagia. Jika tidak, maka rasa menderita muncul. Rasa kurang mengakibatkan munculnya wujud penderitaan bahkan rasa takut.

Wilcox (2018) menyatakan bahwa cinta romantik mengandung makna kedekatan, ketergantungan, mementingkan orang lain, penerimaan, dan eksklusivitas daripada sekedar hubungan kawan. Tennov dalam Wilcox (2018) menyatakan ada beberapa orang yang mau bertingkah ekstrem demi cinta (hlm. 372).

2.6. *Production Design*

Production design merupakan salah satu aspek penting dari pembuatan film. *Production design* memberikan petunjuk kepada penonton tentang ruang dan waktu film, karakteristik tokoh dalam film, perasaan karakter, lingkungan dalam

film dan sebagainya. Tampilan dan gaya yang ada dalam film merupakan hasil dari imajinasi, bakat seni, dan kolaborasi antara *production designer*, sutradara dan *director of photography* (LoBrutto, 2002. Hlm.1)

Halligan (2012) mengatakan bahwa desain dalam film merupakan hal yang sangat berpengaruh dan penting, namun terkadang tidak benar-benar terlihat. Visual yang terlihat didalam layar merupakan hasil kerja seorang *production designer* dan timnya.

Halligan (2012) menambahkan bahwa peran *production designer* dalam film terkadang kurang diperhatikan namun sebenarnya tata artistik merupakan salah satu kunci mutlak kesuksesan atau kegagalan dari sebuah produksi film. *Production designer* dapat dikatakan sebagai pengontrol *mood* dan pembuat ilusi dalam film dengan gagasan dari sutradara (hlm. 1).

Production design adalah proses dan penerapan visual yang didukung oleh palet warna, arsitektur, periode, lokasi, desain, *set* hingga koordinasi kostum, *makeup* dan gaya rambut yang sesuai dan mendukung cerita. *Production design* merupakan perpaduan segala elemen menjadi keseluruhan yang dapat dipercaya dan dapat merepresentasikan cerita dan mengidentifikasi karakter (LoBrutto, 2002).

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

2.7. Tugas dan tanggung jawab *production designer*

Seorang *production designer* bertanggung jawab untuk menafsirkan naskah dan visi sutradara serta menerjemahkan pada lingkungan nyata tempat aktor dapat mengembangkan karakter dalam menyampaikan cerita sesuai naskah (LoBrutto, 2002, hlm. 1).

Seorang *production designer* akan bekerja di awal pra-produksi. Ia akan membantu menerjemahkan naskah secara visual dengan memunculkan konsep dan desain rancangan *set*, *props*, kostum hingga gaya rambut yang mencakup periode ruang dan waktu, lokasi, tekstur dan warna. Halligan (2012) mengatakan bahwa seorang *production designer* harus dapat mengeluarkan pendapatnya bukan hanya disuruh oleh sutradara namun harus menghormati, menghargai dan memiliki hubungan baik dengan seluruh tim.

Production designer harus dapat memastikan semua *set* dibangun tepat waktu dan kebutuhan *set* terpenuhi sesuai dengan anggaran dana yang ditentukan (Shorter, 2012, hlm. 8). *Production designer* berperan besar dalam membantu mengomunikasikan emosi dan atmosfer yang mendukung cerita melalui konsepnya. Barnwell (2008) mengatakan bahwa *production designer* tidak hanya diwajibkan untuk menemukan bangunan individu, ruang, kota dan dunia, tetapi juga untuk memberi tempat-tempat tersebut dengan makna atau sejarah dengan koneksi pada narasi film.

Production designer merupakan kepala dari departemen *art* dan bekerja dekat dengan produser, sutradara dan *director of photography* untuk mendiskusikan

keseluruhan visual film. Sepanjang syuting, set bisa terus berkembang. Terkadang ada yang perlu diperbaiki, dirapikan atau dapat pula dibangun *set* baru.

2.8. *Art Department*

Art Department merupakan departemen yang bertanggung jawab mengenai tata artistik dalam sebuah film atau tim desain. Tim desain bertanggung jawab atas semua yang terlihat pada layar. Stadler & McWilliam mengatakan bahwa peran *art department* paling tepat digambarkan atau dinyatakan sebagai seni pemalsuan atau ilusi karena tujuannya yang merupakan membuat dunia yang tidak nyata tampak nyata (hlm. 3). Lobrutto (2002) mengatakan bahwa *production designer* akan mengawasi seluruh tim desain..

Art department merupakan tim yang dikepalai oleh *production designer* untuk membantu mewujudkan konsep desain dari *production designer* (Barnwell, 2008, hlm. 18).

Menurut Lobrutto (2002), yang termasuk dalam *art department* adalah sebagai berikut:

1. *Art director* akan mengawasi kru *art department* dalam *set* dan akan memberikan laporan langsung kepada *production designer* pada saat produksi berlangsung. *Art director* merupakan asisten eksekutif dari *production designer* dan bertanggung jawab dalam berurusan dengan logistik dalam mendapatkan dan mengambil material dari *set* atau menuju *set*.

2. *Set designer* bertanggung jawab dalam membuat desain yang digunakan untuk pembangunan *set* dan juga mengawasi pembangunan *set* yang sesuai dengan konsep yang diberikan oleh *production designer*.
3. *Hair and makeup* bertanggung jawab dalam gaya rambut dan *makeup* karakter dalam film. Mereka juga harus memikirkan konsep-konsep gaya rambut dan *makeup*.
4. *Construction coordinator* bertanggung jawab dalam pembangunan *set* sesuai sketsa dan konsep dari departemen *art*.
5. *Property master* bertanggung jawab dalam segala objek dan properti yang akan digunakan oleh aktor dan bertanggung jawab dalam penyediaannya.
6. *Location scout* bertanggung jawab dalam pencarian lokasi sesuai dengan skrip dan mendokumentasikan hasil pencariannya tersebut.
7. *Scenic Artist* bertanggung jawab atas pewarnaan, pengecatan, pelukisan *background*, properti, bahan-bahan ilustratif, dll.
8. *Costume designer* bertanggung jawab atas pembuatan atau pemilihan pakaian yang akan dipakai oleh aktor.

2.9. *Mise en Scene*

Menurut Bordwell, Thompson & Smith (2016) *mise en scene* merupakan salah satu hal yang sangat diperhatikan oleh penonton. *Filmmakers* dapat menggunakan *mise en scene* untuk mencapai realisme, membuat *setting* nampak lebih nyata dan membiarkan aktor memainkan perannya senatural mungkin.

Komponen dari *mise en scene* adalah kostum, *setting*, *action*, *lighting*. Keempat elemen ini sangat penting untuk membangun dunia cerita serta menentukan kapan dan di mana kejadian tersebut berlangsung. Komponen ini mengekspresikan dan mendramatisir *mood* dan menyampaikan makna melalui gaya visual (Stadler & McWilliam, 2009).

Dalam film “Gelap Mata”, penulis sebagai *production designer* akan membahas 2 komponen *mise en scene* yaitu :

2.9.1. Setting

Setting merupakan sebuah tempat atau lokasi di mana semua kejadian atau adegan tertentu berlangsung. *Setting* akan disesuaikan dengan tema pada cerita yang ada pada skrip. *Setting* dapat berada di dalam ruangan maupun di luar ruangan dan memiliki unsur sejarah, suasana hati, dan properti yang berbeda-beda (Gibbs, 2002, hlm. 3). Stadler & McWilliam (2009) menyatakan *setting* mengacu pada lingkungan, pemandangan, atau latar belakang tempat terjadinya suatu kejadian.

Set dalam film merupakan lokasi dan tempat dalam cerita yang menunjukkan ruang dan waktu. *Set* dapat dibangun dan dapat juga dari lokasi nyata yang sudah ada. Fischer (2015) mengatakan bahwa keputusan tentang desain *set* tidak hanya dibuat berdasarkan kaitannya dengan cerita, narasi dan lokasi tetapi juga karakter tokoh (hlm. 15)

Set yang telah dibangun yang mencakup ruang dan waktu juga sangat penting karena seperti yang dikatakan LoBrutto (2002), ruang dapat mengekspresikan emosi, suasana hati dan atmosfer antara karakter dengan

lingkungannya (hlm. 99). Karakter seseorang atau karakter dalam cerita dapat ditunjukkan melalui perancangan *set*. Hal ini menjadikan *set* sebagai salah satu faktor utama dalam pembuatan film karena *set* dapat mendukung narasi film.

Set terbagi dalam 2 jenis (Lobrutto, 2002) di antaranya,

2.9.1.1. Studio

Studio set merupakan *set* yang dibangun di dalam studio dan dapat dibangun sesuai dengan spesifikasi dari desain serta dapat diproses tanpa penundaan yang tak terduga (Lobrutto, 2002, hlm. 151). Pengambilan gambar di dalam studio akan lebih memudahkan para kru dan pengambilan gambar. Gambar dapat diambil tanpa gangguan dari cuaca, kerumunan, dan gangguan-gangguan lainnya. Tetapi tidak semua film dengan anggaran yang rendah memiliki keuangan yang cukup untuk melakukan produksi di dalam studio (Lobrutto, 2002, hlm. 135).

2.9.1.2. On Location

Lobrutto (2002) mengatakan bahwa *on location set* merupakan *set* yang menggunakan lokasi nyata atau lokasi yang sudah ada. Seorang *production designer* biasanya akan melakukan beberapa perubahan pada lokasi yang sudah ada sesuai dengan konsep atau mencari lokasi yang sudah sempurna atau sudah benar-benar sesuai dengan konsep hingga tidak ada yang perlu diubah.

Sedangkan Thomas dalam Stadler & McWilliam (2009) membedakan antara berbagai jenis dan fungsi ruang sinematik. Di antaranya,

1) *Dramaturgical Space*

Dramaturgical space mengacu pada lokasi yang dapat di dramatisasi, diberi makna simbolik dan sosial. Ruang publik dan privat seperti tempat kerja atau rumah, masing-masing mendefinisikan tindakan karakter dalam parameter tertentu.

2) *Physical Space*

Physical space merupakan *setting* geografis dan arsitektur.

3) *Cinematic Aspects of Space*

Cinematic aspects of space sebagian besar tidak dapat diakses oleh karakter itu sendiri dan merupakan elemen-elemen seperti komposisi, *background* dan *foreground*.

4) *Diagetic Space*

Diagetic space merupakan realitas fiktif dari dunia cerita seperti tempat, pemandangan, suara dan peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dapat diakses oleh karakter

5) *Extra Diagetic Space*

Extra diagetic space mengacu pada tindakan, ruang dan peristiwa di luar dunia cerita seperti *subtitle*, *credits*, dan *scoring* yang hanya dapat dilihat oleh penonton.

2.9.2. Kostum & *makeup*

Kostum merupakan sesuatu yang dikenakan oleh aktor pada saat berada di depan kamera. Kostum digunakan sebagai media untuk membantu menunjukkan

karakteristik seorang figur. Kostum meliputi *wardrobe*, *acesories*, *prothetics* dan *makeup*. Kostum merupakan salah satu elemen untuk membangun cerita dan menentukan ruang dan periode (Stadler & McWilliam, 2009, hlm. 2).

Wardrobe department harus melakukan *script breakdown*, *budgeting*, *continuity*, perencanaan *fitting* dan belanja. Penting untuk memperhatikan dan mempertimbangkan apakah anggaran uang yang telah diberikan dapat mencakup semua kebutuhan *wardrobe* (Musgrove, 2003). *Wardrobe department* juga harus menyediakan pakaian cadangan apabila pakaian pertama mengalami kerusakan atau ada sesuatu yang harus diubah.

Stadler & McWilliam (2009) menambahkan, kostum dan kosmetik juga dapat membuat pernyataan tentang identitas dan mengidentifikasi suatu individu serta dapat merepresentasikan perubahan emosi dan atmosfer (hlm.7 & 8). *Makeup artist* dalam film harus selalu ada di *set* untuk mengaplikasikan *makeup* sebelum syuting dan untuk *touch up* (LoBrutto, 2002, hlm. 46)

2.10. Properti

Properti merupakan suatu benda yang tertulis dalam skrip atau benda yang disentuh, dipegang atau digunakan oleh aktor. Properti merupakan sesuatu yang dibutuhkan dan memiliki kaitan dengan cerita. Dalam bukunya, Fischer (2015) menuliskan bahwa properti merupakan salah satu elemen *set decoration*, tetapi properti seringkali menjadi peran besar dalam film (hlm. 19)

Shorter (2012) mengatakan bahwa ruang dapat didefinisikan sebagai area bebas yang dapat memiliki tujuan tertentu. Sebuah ruang juga dapat dinilai lebih

nyata dan memiliki karakteristik apabila ada objek dan elemen desain yang ditempatkan didalamnya untuk memberikan makna (hlm. 27). Oleh karena itu, penempatan properti juga berperan besar dalam pengisian ruang dan pembuatan set.

Pemilihan properti dalam film merupakan hal yang sangat penting. Properti yang dipilih untuk dipakai dalam *frame* harus sesuai dengan konsep yang telah dirancang sedemikian rupa. Properti yang akan digunakan dapat mendukung jalan cerita film dan menumbuhkan representasi karakter atau adegan yang terjadi.

Properti menurut Hart (2013) adalah sebagai berikut :

1. *Hand props* merupakan properti yang digunakan oleh aktor namun tidak memiliki nilai naratif.
2. *Action props* merupakan properti yang digunakan oleh aktor dan memiliki nilai naratif.
3. *Hero props* merupakan properti yang digunakan dalam sebuah adegan dan diambil oleh kamera secara *close up*.
4. *Background props* merupakan properti yang terletak di latar atau belakang.
5. *Dummy props* merupakan properti yang dibuat dengan bahan atau material tertentu agar menyerupai aslinya.
6. *Personal props* merupakan properti yang dimiliki oleh aktornya sendiri dan tidak menjadi tanggung jawab departemen properti.
7. *Consumable props* merupakan properti yang habis pakai pada saat proses pengambilan gambar berlangsung.

8. *Trim props* merupakan properti yang tergantung di atas dan di dinding seperti gordena dan lukisan.
9. *Set dressing* merupakan properti yang diletakkan di dalam *set* dan tidak dapat digunakan oleh aktor

2.11. Warna

Setiap warna memberikan kesan dan identitas pada karakter, tempat dan waktu. Warna dapat mendirikan suasana hati, emosi, atmosfer serta kepekaan psikologis. *Production designer* akan membuat palet warna untuk sebuah film. Palet warna yang dipilih merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan dan mendefinisikan dunia dalam film (Lobrutto, 2002, hlm. 77).

Menurut Nugroho (2008), dalam roda warna yang dikembangkan oleh Newton (fisikawan, matematikawan, ahli astronomi, filsuf alam, alkimiawan, dan teolog yang hidup pada tahun 1643-1727) dan Luzar (2011) dalam jurnalnya terdapat :

2.11.1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna pokok yang terdiri dari 3 warna yaitu merah, biru dan kuning.



Gambar 2.1. warna primer
(Sumber : *Google image*)

2.11.2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer. Misalnya oranye merupakan percampuran dari warna kuning dan merah atau ungu yang merupakan percampuran dari warna biru dan merah.



Gambar 2.2. warna sekunder
(Sumber : www.blogernas.com)

2.11.3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan warna sekunder. Misalnya coklat kemerahan yang merupakan percampuran dari oranye dan ungu atau coklat kebiruan yang merupakan percampuran dari ungu dan hijau.

Coklat kuning
(jingga+hijau)

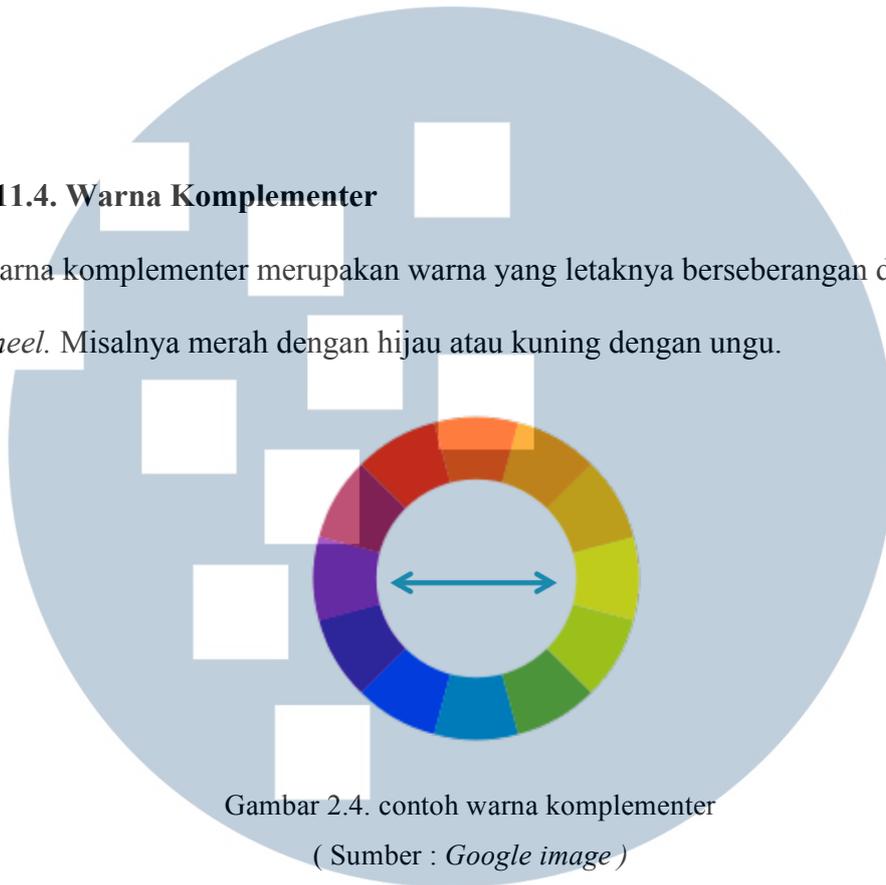
Coklat biru
(ungu+hijau)

Coklat merah
(jingga+ungu)

Gambar 2.3. warna tersier
(Sumber : *Google image*)

2.11.4. Warna Komplementer

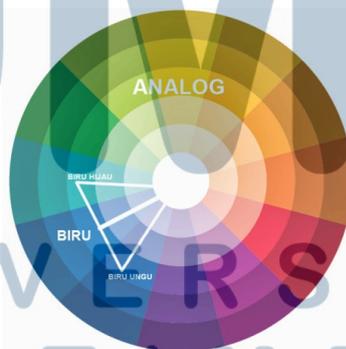
Warna komplementer merupakan warna yang letaknya berseberangan dalam *color wheel*. Misalnya merah dengan hijau atau kuning dengan ungu.



Gambar 2.4. contoh warna komplementer
(Sumber : *Google image*)

2.11.5. Warna Analogus

Warna analogus merupakan kombinasi dua warna pokok yang berdekatan dalam *color wheel*.



Gambar 2.5. warna analogus
(Sumber: *Google image*)

2.11.6. Warna Monokromatik

Warna monokromatik merupakan beberapa tingkatan gradasi warna dari satu warna ke putih (*tint*) atau ke hitam (*shade*).



Gambar 2.6. warna monokromatik
(Sumber : *Google image*)

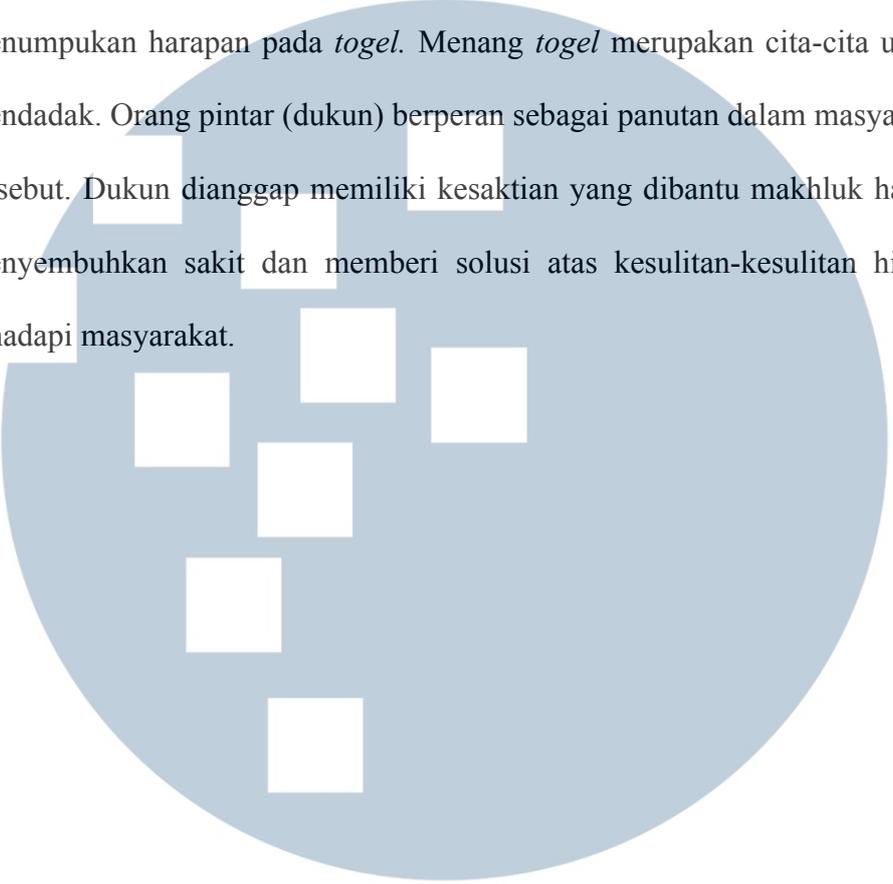
2.12. Naskah

Stadler & McWilliam (2009) mengatakan bahwa naskah atau skrip merupakan rencana tertulis terperinci untuk pengambilan gambar atau produksi yang berisi semua dialog dan adegan. Naskah merupakan panduan untuk *screen text*. Pembuatan naskah akan melalui banyak *draft* karena seringkali berubah-ubah (hlm.132). Grove (2009) mengatakan bahwa naskah merupakan film tanpa gambar, efek suara atau *scoring*. Sebuah naskah memiliki dua bagian, dialog dan deskripsi yang deskriptif.

Film pendek yang baik atau bagus seringkali adalah yang memiliki alur cerita. Seperti memiliki konflik yang harus diselesaikan, kejadian di mana ada suatu pilihan yang harus dibuat oleh karakter. Penting sekali untuk berhati-hati terhadap pembuatan naskah yang bertentangan atau membingungkan. Cerita harus dibuat koheren. Selain itu juga harus menghindari dialog yang terlalu deskriptif.

Dalam film “Gelap Mata”, perancangan tata artistik dilakukan berdasar konsep penderitaan Yatno yang menginginkan kesembuhan istrinya karena sakit istrinya yang berkepanjangan. Karena kemiskinan itu, mayoritas warga desa

menumpukan harapan pada *togel*. Menang *togel* merupakan cita-cita untuk kaya mendadak. Orang pintar (dukun) berperan sebagai panutan dalam masyarakat desa tersebut. Dukun dianggap memiliki kesaktian yang dibantu makhluk halus untuk menyembuhkan sakit dan memberi solusi atas kesulitan-kesulitan hidup yang dihadapi masyarakat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA