



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 V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan perancangan dan analisis pada set dan properti untuk rumah makan Pelipur Lapar yang merupakan rumah makan masakan Tionghoa, penulis menyimpulkan bahwa sangat diperlukan pemahaman mengenai tradisi Tionghoa yang ada di Indonesia khususnya karakteristik dan jenis makanannya. Selain itu sangat diperlukan pendalaman dari tokoh Bubun dan latar belakang dari tokoh tersebut.

Dalam set dan properti yang dirancang, set dan properti harus dapat mencerminkan tokoh dan *time and place* supaya cerita dan latar belakang dari tokoh dapat dipahami lewat visual dari rumah makan tersebut. Selain *time and place*, terdapat bentuk, tekstur, material dan warna untuk mendukung cerita. Penggunaan *time* pada *time and place* di dalam konsep ini sangatlah penting melihat rumah makan tersebut mempunyai sejarah turun-temurun yang secara tidak langsung menceritakan latar belakang dari tokoh Bubun. Didukung dengan konsep warna dan material yang dipilih pada tiap generasi dapat membantu visualisasi *time*.

Pada set dan properti hasil rancangan penulis, visual ruangan tersebut berhasil menunjukkan latar belakang dari tokoh yang merupakan etnis Tionghoa yang rumah makannya adalah turun-temurun. Hal tersebut ditunjukkan dari suasana hasil set dan pemilihan properti. Properti pelengkap yang menjadi suatu

keunikan tersendiri dari rumah makan Tionghoa. Seperti hiasan Imlek, foto-foto dari yang dulu hingga sekarang, peletakkan properti meja dan kursi yang dapat memaksimalkan keuntungan dari rumah makan, dan properti yang mendukung kepercayaan dari tokoh. Tidak lupa dengan properti yang mendukung tokoh Bubun seperti *WiFi* yang menjadi kontras di dalam lemari tua. Walaupun keadaan dapur hampir sama dengan dapur rumah makan lainnya, akan tetapi perlu mencerminkan bagaimana tokoh bubun berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Penempatan listrik didekat jendela saji yang merupakan tempat Bubun *stand by* dimaksudkan untuk Bubun yang selalu mengisi daya baterai dan kekekatannya dengan *gadget*. Dapur yang kurang bersih menjadi cerminan dari Bubun yang tidak mempedulikan keadaan sekitar. Hal-hal seperti tekstur pada dinding yang telah kusam, keramik yang berbeda warna dan retak, lemari kayu di dapur menunjukkan dapur yang kurang terawat. Sedikit sekali elemen yang menunjukkan Tionghoa di dalam dapur, hal ini hanya ditunjukkan pada penggunaan piring bermotif khas Tionghoa dan penggunaan bumbu dan botol yang berbagai macam sesuai dengan masakan Tionghoa yang mempunyai variasi makanan yang luas.

Terakhir pemilihan gaya makanan itu sendiri. Bagaimana pengaruh menu dengan properti yang digunakan. Seperti botol dan bumbu yang berada di dekat area masak. Adapun peralatan makan yang diletakkan di atas meja seperti sendok, garpu, dan sumpit. Terdapat tambahan sambal dan nomor meja. Pemilihan gaya makanan yang sederhana membuat Rumah Makan Pelipur Lapar terlihat sederhana dan kurang autentik. Seperti yang sudah dijabarkan di atas perancangan

ini sudah mengaplikasikan tradisi budaya Tionghoa dalam set dan properti lewat ruang makan dan dapur yang mendukung cerita dan karakteristik tokoh.

5.2. Saran

Dalam perancangan set dan properti, penulis menyarankan untuk memperdalam kembali karakter dari tokoh yang ada di dalam film tersebut. Adapun pemahaman mengenai budaya makan orang Tionghoa di Indonesia. Beserta karakteristiknya perlu diperkuat. Jenis makanan apa yang di ambil dapat menambah kedalaman dari perancangan tersebut. Sulitnya menemukan literatur yang terbaru mengenai kuliner etnis Tionghoa sehingga sangat diperlukan untuk riset dan memahami lokasi di lapangan .Kemudian lebih diperluas lagi secara visualisasi, seperti menggunakan visual metaphor untuk menguatkan konsep dan membuat film menjadi lebih kaya akan makna. Peran *production designer* pada film animasi dan *live action* hampir sama, sehingga disarankan tidak hanya menggunakan referensi dari film animasi. Terakhir perlunya komunikasi yang baik antara sutradara dengan production design, sehingga set dan properti yang dirancang dapat di manfaatkan secara maksimal di dalam frame sebuah shot.

U M N
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