



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Setelah penulis melakukan studi, eksplorasi hingga menyelesaikan perancangan set dan properti untuk panggung untuk acara *talk show Kepo Maksimal*, penulis menyimpulkan bahwa diperlukan pemahaman mengenai karakteristik pemilik acara yaitu Daniel Putra. Karakteristik ini amat diperlukan supaya penonton dapat melihat bahwa set *talk show* memang dibuat untuk Daniel Putra. Selain set dan properti yang mencerminkan kepemilikan, juga harus dapat mencerminkan waktu dan tempat yang berlaku dalam film yang akan dipahami lewat visual.

Pada set dan properti hasil rancangan penulis, visual ruangan kemudian mencerminkan karakter tokoh pemilik acara *talk show Kepo Maksimal* yaitu Daniel Putra. Hal tersebut ditunjukkan dari suasana hasil set dan pemilihan properti baik warna dan bentuk yang dirancang berdasarkan tokoh. Pemilihan set dan penyusunan *layout* properti dalam set akan menghasilkan kesan dalam hasil *shot* kemudian. Kesan yang dihasilkan *shot* ini yang akhirnya mewakili karakter tokoh. Hal ini penulis temukan ketika melakukan studi lapangan dan analisis referensi nyata, dimana penata set dan properti mengatur sedemikian rupa sesuai konsep program. Walaupun keadaan panggung hampir sama dengan panggung *talk show* lain, namun beberapa ikon dan warna yang ada di Daniel Putra kembali ditunjukkan pada properti untuk menunjukkan kepemilikan. Tak hanya ikon, namun karakter Daniel yang supel, menyukai hal baru dan populer diwakili oleh warna

serta objek dalam properti. Hal ini penulis dapatkan dari pemahaman aliran *Pop Art* yaitu meminjam objek untuk menghasilkan karya yang lain dan dikenal mudah oleh penonton.

Selanjutnya pemilihan *style* visual adalah poin yang tak kalah penting yang kemudian berkaitan dengan tokoh yang bergerak. Bagaimana pemilihan tekstur, pemilihan *line art* untuk semakin memperlihatkan bentuk benda, warna *line art* yang kemudian akan semakin mengkontraskan antara *background* dan tokoh.

6.2. Saran

Setelah merancang dan menyelesaikan tugas akhir ini, penulis memiliki saran untuk pihak berikut:

1. Bagi penulis sendiri dan kelompok

Penulis menyarankan untuk lebih menjabarkan tokoh, latar belakang, waktu dan tempat untuk memperkuat cerita fiktif ini terlihat nyata dan dipercaya. Penulis juga menyarankan untuk tidak menerima ide dan mengambil dari banyak pihak, namun mengumpulkan kemudian menyeleksi. Hasil penyeleksian tersebut kemudian dipilih mengacu kembali pada cerita yang akan disampaikan, hal ini akan membuat proses film lebih cepat.

2. Bagi perancang set dan properti lainnya

Penulis menyarankan untuk memperkuat kembali karakter dari tokoh dalam film. Hal tersebut meliputi latar belakang, sifat, kesukaan yang kemudian akan tercermin dalam set dan properti. Kuatnya karakter ini akan mempermudah perancang set dan properti untuk mengeksplorasi hingga akhirnya menjadi set dan properti yang ikonik mewakili tokoh dalam film.

3. Bagi Universitas

Menyediakan literatur untuk set dan properti film lebih banyak. Sulitnya menemukan literatur khusus yang membahas pengaruh karakter tokoh ke dalam properti. Penulis juga kesulitan menemukan literatur khusus membahas tata set dan properti untuk *talk show* dari awal dibuatnya konsep acara. Sehingga keduanya diperlukan analisa dan riset lokasi langsung.