



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu *genre* film Indonesia yang sedang diminati beberapa tahun belakangan ini adalah drama remaja, menurut data *viewer* (<http://filmindonesia.or.id/>). *Genre* ini diminati oleh remaja masa kini, dan juga oleh para orang tua yang bernostalgia tentang masa remaja mereka. *Genre* drama remaja bercerita tentang kehidupan di usia sekolah yaitu sekitar 15-18 tahun, cinta pertama, dan sebagainya yang menjadi masa-masa indah selama remaja. Salah satu film Indonesia yang memiliki *genre* ini adalah film *Galih dan Ratna* karya sutradara Lucky Kuswandi yang tayang pada tahun 2017. Film ini bercerita tentang kisah cinta masa remaja, dan merupakan film *remake* dari film *Gita Cinta dari SMA* yang adalah film Indonesia pada tahun 1979 yang disutradarai oleh Arizal.

Sebuah film dapat dibuat oleh karena adanya kerja sama antar kru pembuat film dari berbagai departemen, seperti departemen produksi, departemen *art*, dan masih banyak lagi. Untuk menciptakan visual yang baik dalam film, *director*, *producer*, dan *production designer* mendiskusikan ide dan konsep mereka. Seorang *production designer* dalam kru film memiliki posisi yang setara dengan *director* dan *producer*, karena tanggung jawab yang dimiliki sama besarnya dengan tanggung jawab *director* dan *producer*.

Seorang *production designer* bertanggung jawab atas konsep visual yang ada dalam film. Semua elemen yang nantinya akan muncul di layar merupakan

rancangan dan konsep dari *production designer*. *Production designer* merancang konsep *set*, properti, kostum, grafik, *lighting*, warna, dan lain-lain. Elemen yang terpenting adalah *set* dan properti, karena *set* dan properti menjadi hal yang paling jelas terlihat pada layar. *Set* dan properti tidak hanya ada sebagai latar terjadinya suatu adegan dalam film, tapi juga berfungsi membangun jalannya cerita sebuah film dengan menyampaikan dunia dalam film kepada penonton. *Set* dan properti membuat penonton percaya pada apa yang terjadi dalam film.

Karena pentingnya *set* dan properti dalam film, penulis tertarik untuk membahas kedua hal tersebut yang ada dalam film layar lebar Indonesia. Film Indonesia yang menurut penulis signifikan untuk dianalisis adalah film yang berjudul *Galih dan Ratna*. Alasan film tersebut menjadi pilihan penulis adalah karena film yang merupakan *remake* dari film tahun 1979 ini menampilkan nuansa zaman 1970an melalui *set* dan propertinya meskipun film ini tayang pada zaman yang sudah berbeda yaitu 2017. Sehingga penulis tertarik membahas apakah *set* dan properti, termasuk *set* dan properti yang bernuansa 1970an, memiliki fungsi terhadap struktur dramatik film tersebut. Penulis akan membahas 4 *set* utama yang terdapat dalam film ini yaitu rumah Galih, rumah Ratna, sekolah, dan toko kaset, beserta properti yang ada di dalam *set* tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana *set* dan properti dapat berfungsi dalam struktur dramatik di film layar lebar *Galih dan Ratna*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi skripsi ini pada adegan-adegan utama atau yang disebut dengan *sequence* dalam *three-act structure*, dan penggunaan *set* dan properti yang ada pada tiap *sequence*.

### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menganalisis *set* dan properti dalam film *Galih dan Ratna* yang memiliki fungsi bagi struktur dramatik. Untuk mempelajari lebih lagi mengenai *set* dan properti, tidak hanya sebagai latar belakang dari adegan, tapi *set* dan properti memiliki fungsi lebih dari pada itu.

### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat penulisan skripsi ini bagi penulis adalah untuk memenuhi syarat kelulusan jenjang Strata Satu (S1) di Universitas Multimedia Nusantara dan sebagai media bagi penulis untuk menuangkan pengetahuan yang sudah penulis dapatkan selama berkuliah di UMN, sambil menambah pengetahuan penulis selama proses penulisan.

Bagi khalayak umum, manfaat penulisan skripsi adalah untuk menambah referensi tertulis mengenai hubungan antara *set* dan properti dengan alur cerita dalam film, sehingga dapat memberi gambaran lebih jelas mengenai fungsi *set* dan properti pada sebuah film.

Dan bagi universitas, manfaat penulisan skripsi adalah untuk memberi sumbangan jurnal akademis yang bisa menjadi referensi contoh penulisan skripsi bagi mahasiswa Program Studi Film, terutama mengenai topik *set* dan properti.