

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk sosial yang perlu hidup berdampingan dengan manusia lain. Untuk mencapai tujuan tersebut, kita membutuhkan komunikasi antara satu sama lain. Salah satunya, manusia dapat berkomunikasi melalui film. Karena di dalam film, kita bisa melihat dan mendengarkan bahkan merasakan apa yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Di dalam film, tentu saja tidak hanya tentang aktor yang berakting, melainkan terdapat *look* dan *style*.

Menurut LoBrutto (2002) ada tiga orang yang akan bertanggung jawab dalam merancang *look* dan *style* dalam film. Ketiga orang tersebut adalah sutradara, *director of photography*, dan *production designer* (hlm. 1). Di dalam *look* dan *style* dalam film, mencakup properti dan set. Properti dan set ini dirancang oleh seorang *production designer*. Tidak hanya sendiri, seorang *production designer* memiliki *crew* yaitu *art director*.

Bila seorang *production designer* fokus dalam merancang segala tata artistik dalam film, *art director* yang akan menerapkan semua konsep yang telah dirancang oleh seorang *production designer* ke dalam film tersebut. Menurut LoBrutto (2002) seorang *production designer* memiliki tanggung jawab dalam menginterpretasikan skrip dan visi sutradara lalu mengaplikasikannya ke dalam film maka cerita dalam film tersebut dapat berjalan (hlm. 1). Film ini bercerita tentang seorang anak bernama Dodie yang ingin menjalankan mimpinya sebagai seorang pemusik, tetapi

Ayah Dodie menganggap bahwa karir seseorang sebagai pemusik tidak akan menjamin kesuksesan. Oleh karena itu, Ayah Dodie yang keras kepala menuntut Dodie untuk melanjutkan bisnis ayahnya yaitu toko *furniture*. Setiap karakter dalam film tentu saja memiliki karakteristik yang berbeda.

Seperti karakter yang terdapat pada film *Setengah Nada Bergeming* yang disutradarai oleh Agustino Jonathan. Ayah Dodie memiliki sifat keras kepala dan cenderung tertutup, sedangkan Dodie adalah orang yang terbuka dan ambisius terhadap mimpinya. Dalam penulisan ini, penulis memilih karakter ayah untuk dijadikan acuan dalam pembuatan rancangan set dan properti. Penulis menggunakan metafora visual untuk menggambarkan karakter ayah melalui set dan properti dalam *scene* ruang keluarga. Seperti yang dikatakan oleh (Rizzo, 2005) seorang *production designer* dapat mengubah sebuah teks yang panjang dan penjelasan yang panjang, dengan menggunakan visual melalui simbol, metafora, dan petunjuk untuk mempersingkat semuanya (hlm. 53). Oleh karena itu, penulis menggunakan beberapa properti dalam set untuk menggambarkan karakter ayah.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana metafora visual dapat digunakan dalam perancangan set dan properti pada *trailer Setengah Nada Bergeming*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Pembahasan akan dibatasi pada bagaimana metafora visual digunakan dalam perancangan dan penerapan set dan properti karakter Ayah pada *scene* ruang keluarga.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menjelaskan penggunaan metafora visual untuk menggambarkan karakter ayah melalui set dan properti.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Dalam penulisan skripsi ini, ada beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penulisan skripsi ini, adalah sebagai syarat kelulusan penulis untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Bagi Pembaca

Laporan ini bisa menjadi tambahan pengetahuan bagi pembaca yang membutuhkan informasi terkait dengan penggunaan metafora visual dalam menggambarkan sebuah karakter.

3. Bagi Universitas

Laporan ini dapat menjadi sarana tambahan referensi dalam perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.