

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” penulis berperan sebagai *production designer* yang bertanggung jawab dalam merancang dan memvisualisasikan segala aspek penataan artistik, desain kostum, *makeup*, dan *hairdo* yang sudah didiskusikan bersama sutradara dan departemen lain. Dalam perancangannya, penulis menggunakan gaya retro sebagai elemen untuk menunjukkan karakter Billy dengan masa lalunya. Hal yang ingin ditunjukkan adalah karakter Billy yang belum mendapat kesempatan untuk berdamai dengan masa lalunya. Penggunaan gaya retro merupakan gaya visual dan gaya ruang terinspirasi dari budaya dan tren yang terjadi di masa lampau. Retro dapat menciptakan keterikatan emosional antara manusia dan lingkungannya. Retro dapat melekat dengan manusia karena adanya rasa, dan ingatan kita tentang sejarah waktu dan ruang di masa lampau.

Pada penerapannya, penulis menggunakan beberapa elemen penting dari gaya retro yang diaplikasikan ke dalam penataan artistik. Penulis menerapkan gaya retro dengan menggunakan penggunaan gaya ruang, gaya visual retro, penggunaan warna *less vibrant*, pemilihan furnitur bergaya retro. Penulis mengaplikasikan gaya retro dengan penggabungan beberapa periode ruang berdasarkan dari gaya retro di Indonesia dan Amerika dengan sumber acuan dari tren di periode tertentu, majalah, aliran seni, dan film yang menggunakan *setting* masa lampau. Penulis

menggunakan periode waktu tahun 1960an, 1970an, 1980an, 1990an, dan 2000an (sebelum tahun 2002). Gaya retro diterapkan pada set dan properti di ruang kepala sekolah, markas GAP, dan kelas 2010.

5.2. Saran

Pada proses pembuatan film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga” penulis mendapat cukup banyak referensi, wawasan baru tentang tren-tren di masa lampau yang dianggap retro di masa kini. Sehingga, kemampuan penulis dalam menemukan ide, materi, dan referensi semakin diasah. Sehingga, penulis ingin memberikan saran kepada pembaca, bahwa penting melakukan riset terlebih dahulu terhadap sesuatu yang ingin kita aplikasikan ke dalam film. Karena dengan referensi dan riset yang dikumpulkan dapat membantu perancangan artistik. Dalam melakukan riset sebaiknya tidak hanya terpaku dari internet, karena terkadang riset secara langsung melalui buku, majalah, karya seni, film, dan tren/*lifestyle* bisa menjadi acuan dalam perancangan artistik. Pada proses produksi, saran yang ingin penulis sampaikan kepada pembaca adalah penting melakukan briefing kepada kru artistik terlebih dahulu agar tidak terjadi mispersepsi.