

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perancangan visual melalui set dan properti merupakan salah satu aspek penting dalam menciptakan suasana dalam film. Dalam sebuah produksi film, penata artistik bertugas merancang ruang yang dapat mendeskripsikan tokoh dan digunakan untuk menyampaikan cerita dalam sebuah film. Penata artistik mampu menginterpretasikan naskah film, visi dari sutradara, dan diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Penata artistik dapat melakukan interpretasi dengan rancangan set dan properti dengan menentukan suasana, gaya desain, periode, skema warna, material, dan tekstur.

Pada skripsi ini, penulis memilih gaya desain retro dalam menciptakan suasana dan mendefinisikan tokoh pada film pendek “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”. Retro sendiri dipengaruhi oleh gaya dan tren masa lalu. Penulis menggunakan gaya retro dengan menggabungkan beberapa periode waktu dan ruang tertentu. Percampuran periode waktu dan ruang berdasarkan dari gaya retro di Indonesia dan Amerika dengan menggunakan sumber acuan dari tren di periode tertentu, majalah, aliran seni, dan film yang menggunakan *setting* masa lampau. Penulis menggunakan periode waktu tahun 1960an hingga awal tahun 2000. Menurut Havier (2012), ciri khas gaya retro bisa dilihat dari bentuk furnitur yang dinamis, warna yang solid dan *less vibrant* menjadi salah satu karakter gaya retro.

Penggunaan gaya retro sebagai representasi karakter Billy yang belum mendapatkan kesempatan untuk berdamai dengan masa lalu dan menantang keras status lingkungan sekitarnya di masa kini. Ada dua era yang ditunjukkan dalam film ini, yakni tahun 2010, dan 2020. Dari masa kanak-kanak hingga remaja. Suatu keputusan atau reaksi tokoh di masa lalu tanpa disadari memiliki pengaruh yang besar di masa kini. Pada umumnya, manusia selalu menyimpan memori masa lalu yang kelam. Dimana pada tahun 2010 ingin menunjukkan trauma dan sisi kelam Billy yang dibawa hingga pada tahun 2020.

Billy adalah ketua Geng Anti Pacaran (GAP) di sekolahnya. Dalam film ini, Geng Anti Pacaran (GAP) ingin digambarkan ke dalam perspektif lain. Film ini mengambil latar belakang kehidupan anak SMA dan bergenre drama komedi. Sehingga pemilihan skema warna, gaya desain, material, dan tekstur dirancang mengarah ke aliran seni retro. Penulis yang berperan sebagai penata artistik menerapkan gaya retro pada konsep visual berdasarkan karakter Billy, konflik yang dialami Billy, genre, dan suasana. Hal-hal tersebut akan penulis representasikan melalui elemen visual yang akan diterapkan pada penataan artistik untuk set dan properti.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gaya retro dirancang serta divisualisasikan ke dalam penataan artistik pada film pendek “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam skripsi ini, batasan masalah dibatasi pada:

1. Penerapan gaya retro pada penataan artistik pada scene ruang kepala sekolah dalam trailer film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.
2. Perancangan gaya retro pada penataan artistik pada set kelas tahun 2010.
3. Perancangan gaya retro pada penataan artistik pada markas Geng Anti Pacaran (GAP).

1.4. Tujuan Skripsi

Penulis bertujuan untuk menjelaskan bagaimana penataan artistik dapat dirancang dan divisualisasikan menggunakan gaya retro dalam film pendek “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat penulisan skripsi ini adalah:

1. Bagi penulis agar dapat menambah pengetahuan sebagai penata artistik serta mengetahui proses perancangan konsep desain set dan properti yang divisualisasikan dalam film “Pencarian Asmara Paling Tak Terduga”.
2. Bagi pembaca agar mendapatkan pengetahuan baru dalam merancang elemen-elemen visual seperti suasana, warna, gaya desain, material, tekstur, serta cara menentukan elemen-elemen visual yang tepat untuk menginterpretasikan cerita.

3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara agar dapat menjadi referensi pustaka dan diaplikasikan pada produksi film mahasiswa terutama peminatan studi Film.