



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Film pendek *Mie Kuning Abadi* merupakan cerita adaptasi dari sebuah keunikan budaya masyarakat keturunan Tionghoa akan penghormatan kepada arwah leluhur yang telah meninggal. Dahulu pengambilan judul film *Mie Kuning Abadi* berasal dari sebuah benda *Sio pe (Pa pwee)*. *Sio pe* merupakan sebuah benda yang digunakan oleh tokoh utama untuk berinteraksi kepada sang istri, dalam tradisi masyarakat keturunan benda ini merupakan sebuah sarana untuk bicara kepada para leluhur.

Dengan penggunaan Meja Abu Leluhur masyarakat Tionghoa berupaya menunjukkan rasa bakti, menghormati bahkan mengenang jasa-jasa kebaikan orang-orang terkasi mereka selama masa hidupnya. Dalam arti besar, penggunaan meja abu leluhur digunakan dengan tujuan memperkokoh persatuan keluarga secara garis keturunan dengan penggunaan tradisi itu sendiri.

Pemilihan maupun penggunaan *props* oleh penulis dalam film *Mie Kuning Abadi* akan menjadi sebuah alur cerita penting dimana *props* yang digunakan akan membantu tokoh utama dalam berinteraksi dengan karakter yang tak terlihat (*unseen character*). Penulis selaku *production designer* akan bertanggung jawab dalam merancang desain *look* maupun *style* untuk menunjang alur cerita dan berkontribusi *mise en scene* “*That which has been put into the scene*”

sesuatu yang sengaja diatur didalam sebuah gambar untuk menciptakan sebuah konsep serta memberikan kombinasi dari seluruh elemen visual (Sikov, 2010).

Sebuah film akan melalui proses kreativitas penggabungan seluruh ide dari para pembuat film. Penulis selaku *production designer* mempunyai tanggung jawab atas sketsa, ilustrasi, model dan konsep dalam proses produksi, mereka harus menciptakan bentuk yang terlihat secara *visual* untuk menunjang cerita serta menyampaikan tujuan dari visi film tersebut.

Riset maupun *survey* dilakukan ditahap *pre-production*, tahap ini merupakan masa kreativitas dan penyaluran ide kreatif. Film yang menarik selalu memiliki *set* dan *props* yang mendukung. Menurut LoBrutto (2002) seorang *production designer* bertugas memvisualisasikan cerita melalui pembangunan fisik lingkungan, ada tiga orang yang bertanggung jawab untuk memvisualisasikan cerita dalam film bukan hanya *director*, tetapi *director of photography* dan *production designer* merupakan bagian penting dari tim inti yang bertanggung jawab untuk memvisualisasikan cerita.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana pemilihan *set* dan *props* dapat mendukung dan menggambarkan *unseen character* pada film *Mie Kuning Abadi*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam laporan ini, penulis akan memfokuskan pada pembuatan konsep *design set* dan penggunaan *props* yang dapat mewakili karakter Chen pada *scene*:

1. *Scene* dan *props* dapur yang menceritakan dimana Ko Hao yang sedang memasak untuk menyiapkan makanan di Meja Abu sang istri.
2. *Scene* dan *props* ruang tamu, yang dibagi menjadi tiga ruang yaitu: ruang Meja Leluhur, ruang Sofa TV, ruang Meja Jahit dan *scene* Teras. Dimana kedua tempat ini, merupakan tempat Ko Hao berinteraksi dan berkomunikasi dengan Chen.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Untuk mengetahui bagaimana cara pengaplikasian desain *set* maupun *props* sehingga menggambarkan *unseen character* Chen.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari laporan Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagi Penulis  
Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi khususnya dalam Fakultas Seni dan Desain.
2. Bagi Akademik  
Laporan Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bagi Pembaca  
Laporan ini dapat dijadikan tambahan pengetahuan bagi pembaca terkait tentang laporan tugas akhir ini.