



### **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

Sebagian besar orang tentu menyadari dalam produksi apapun pasti ada banyak profesi lainnya masing-masing yang berkontribusi untuk menyelesaikan sebuah produksi, walau terkadang orang-orang awam tidak mengerti akan *job description* dari masing-masing profesi tersebut (Bergfelder, Harris, & Street, 2007, hlm. 11). Salah satu figur yang memiliki kontribusi paling penting terhadap proses kreatif sebuah film adalah orang yang bertanggung jawab akan set dan *props*, orang itu disebut sebagai *production designer*. Menurut LoBrutto (2002), seorang *production designer* adalah orang yang bertanggung jawab dalam menerjemahkan *script* dan visi sutradara kedalam bentuk visual yang memberikan tampilan (*looks*) pada sebuah film. Secara keseluruhan, penerapan *production design* adalah proses penggambaran *script* kedalam bentuk metafora visual, palet warna, arsitektur, lokasi, desain, dan set (hlm. 1).

Film adalah sebuah media yang menyajikan ilusi realitas. Banyak metode untuk mengubah persepsi penonton tentang realitas dalam menginterpretasikan makna dari sebuah film. Metode ini adalah tentang menambahkan subteks visual kedalam adegan disebuah film. Selain itu, metafora visual juga dapat menjadi alat yang kuat dalam membangun naratif pada film. Itu artinya pembuatan film lebih dari sekedar menempatkan aktor di lokasi *shooting* dan di depan kamera,

perancangan set dan *propsnya* juga penting untuk mendukung naratif sebuah film. Maka diperlukan seorang *production designer* dalam pembuatan film.

Metafora merupakan alat untuk menghubungkan hal-hal yang ada di dunia ini dengan sebuah kreativitas seni dalam film. Dengan adanya penggambaran skenario secara metafora visual dalam *production design*, sebuah film akan mempunyai nilai yang lebih. Seperti contoh dalam penggunaan kostum difilm *The Graduate* (1967), seorang tokoh wanita paruh baya bernama Mrs. Robinson yang mengenakan pakaian berkulit macan tutul adalah sebagai simbol dari kekuatan seksual dan sikap terhadap anak-anak muda seperti Benjamin si tokoh utama (LoBrutto, 2002, hlm. 26).

Film pendek *Scripted* mengangkat tema tentang manipulasi dalam *reality show*. Maka penulis sebagai *production designer* dalam film pendek *Scripted*, menerapkan metafora visual melalui desain set dan *propsnya* untuk menyampaikan tema tersebut.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana penerapan metafora visual dalam *production design* film pendek *Scripted*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah yang akan diselesaikan dalam proyek Tugas Akhir ini pada metafora visual berdasarkan pesan naratif dalam *scene* Ruang Tunggu Audisi 2, *Nervous Room*, Ruang Wawancara, dan Panggung Audisi melalui desain set dan *props* film pendek *Scripted*.

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

Untuk mengetahui penerapan metafora visual dalam *production design* yang dibuat oleh penulis selaku *production designer* dengan hubungannya dalam penyampaian pesan naratif dari film pendek *Scripted*.

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

1. Bagi penulis untuk mengetahui peranan *production designer* dalam menerapkan metafora visual untuk menyampaikan pesan naratif dalam film pendek *Scripted* melalui desain set dan *props*nya.
2. Sebagai bahan pertimbangan mahasiswa perminatan *Digital Cinematography* UMN yang ingin mengetahui perancangan konsep desain set dan *props* menggunakan metafora visual dalam film pendek *Scripted*.
3. Agar masyarakat dapat mengetahui bahwa metafora visual dapat divisualisasikan melalui desain set dan *props*.

UMN