



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

Pada masa awal kemunculan perfilman di abad 18 akhir, film merupakan sekumpulan gambar yang disusun dan diputar sehingga tercipta gambar yang bergerak. Namun dengan perkembangan zaman, penciptaan proses film pun terus berkembang, dari yang merupakan suatu tayangan bisu lalu berkembang menjadi gambar yang bergerak dan bersuara. Begitu pula ketika film yang hanya merupakan gambar hitam putih berkembang hingga menjadi film yang penuh dengan warna. William Cameron Menzies salah seorang *production designer* yang berhasil membawa film hitam putih pada warna.

Disaat perkembangan itu muncul, kebutuhan dalam menciptakan karya film pun meningkat. Seorang sutradara tidak hanya memfokuskan kedalaman cerita melalui *dialog* dan alurnya saja, namun tata artistik pun menjadi sebuah konsep yang penting dalam membangun suasana dan memiliki arti tersendiri dengan apa yang ada pada naskah. Disini lah peran seorang *production designer* dalam mendukung desain konsep secara *visual artistic* untuk menghasilkan suasana emosi yang sesuai dengan visi sutradara pada cerita naskah yang ingin disampaikan. Seperti hal yang dinyatakan Vincent LoBrutto dalam bukunya *The filmmaker's Guide of Production Designer* bahwa *production designer* ialah seseorang yang dapat merubah psikologi penonton, yang diciptakan melalui suasana emosi.

Banyak hal yang harus dianalisa pada naskah untuk memvisualisasikan desain konsep apa saja yang akan diwujudkan untuk mencapai suasana film tersebut. Pembangunan suasana melalui set dan props tercipta melalui tata artistik dalam setiap *scene* nya. Konseplah yang akan menghasilkan suasana perasaan pada penonton, hingga menjadi pembangun komunikasi antara film dan penonton.

Tahapan proses yang di analisa secara *detail* dalam setiap konsep, menjadikan unsur visual sebagai dasar utama saya selaku seorang *production designer* dalam memvisualisasikan desain konsep suasana emosi yang akan dibangun. Hal ini mendasari *production designer* dalam memasukan konsep visualisasi tersebut kedalam konsep tata artistik yang akan dibangun sehingga menghasilkan tata artistik yang dapat memvisualisasikan naskah dalam membangun suasana emosi. Dengan demikian unsur visual dapat menjadikan hal penting yang menghasilkan pengaruh kesensitifan penonton terhadap suasana emosi.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang telah dikemukakan diatas, dapat dirumuskan hal sebagai berikut:

Bagaimana *production designer* memvisualisasikan suasana emosi dari desain set dan props pada film pendek Ajojing Blood?

1.3 Batasan Masalah

Penulis sebagai *production designer* membatasi masalah dalam pemvisualisasian suasana emosi melalui desain set dan props pada *scene Somewhere (scene 3)*, Kamar Ajojing Blood (*scene 10, 12,14*), dan *Tarantallegra (scene 4, 21, 22, 23)* dalam film pendek Ajojing Blood.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk menemukan proses pemvisualisasian suasana emosi yang diciptakan melalui desain set dan props film Ajojing Blood.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis untuk mengetahui peranan *production designer* dalam memvisualisasikan suasana emosi film pendek Ajojing Blood melalui desain set dan props nya.
2. Sebagai bahan pertimbangan mahasiswa jurusan *Cinematography* UMN yang ingin mengetahui pemvisualisasian suasana emosi melalui desain set dan props dalam film pendek Ajojing Blood.
3. Agar masyarakat dapat mengetahui bahwa suasana emosi dapat divisualisasikan melalui desain set dan props.