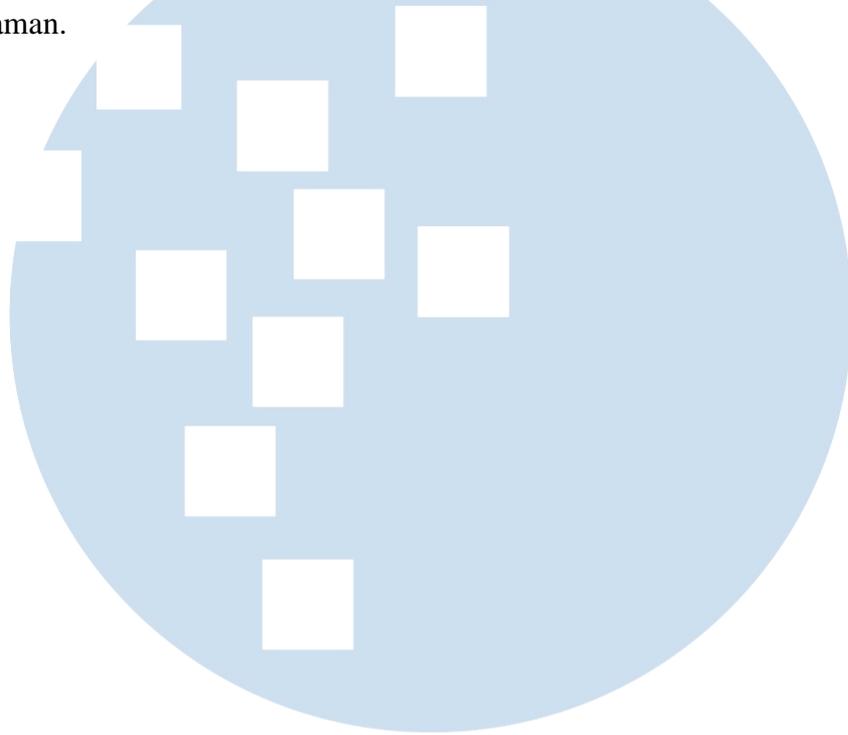


## 5. KESIMPULAN

Rumah lama Abah adalah tempat bernaung sekaligus sarana kedekatan keluarga yang perlahan tercipta melalui perubahan hidup yang keras dan memaksa. Melalui penelitian yang sudah dilakukan dan temuan yang didapatkan dari wawancara dengan asisten penata artistik film “Keluarga Cemara” Dita Gambiro, diperoleh tiga kesimpulan sebagai berikut:

1. *Setting* rumah lama Abah ini adalah suatu tempat yang tanpa sengaja memperangkap Abah dan keluarganya untuk berkomunikasi lebih intens. Abah yang pada awalnya berjarak dengan anak-anaknya kini sudah belajar untuk beradaptasi dengan mereka. Jarak ini tercipta karena Abah kesulitan untuk menunjukkan kerapuhannya. Sebenarnya keluarga Cemara adalah keluarga yang harmonis. Tetapi di dalam keharmonisan bukan berarti tidak ada cela atau kekurangan yang terjadi. Abah dulu memiliki kekurangan yaitu sering tidak menepati janji dan kesulitan menghadapi Euis yang beranjak remaja, dan Abah juga jarang ada di rumah karena sibuk bekerja. Namun di akhir film, karakter Abah berubah menjadi lebih perhatian terhadap pertumbuhan anak-anaknya dan lebih hadir untuk mereka.
2. Demi mewujudkan sebuah *setting*, diperlukan adanya kerja sama disetiap departemen. Sutradara memiliki visi dan misi dan kemudian *production designer* akan memproses informasi tersebut dan memberi detail tersendiri. Pemilihan lokasi *setting* rumah lama berada di Puncak, Bogor memiliki bentuk rumah yang bagus dan kokoh. Rumah berhalaman luas ini mampu mencerminkan status sosial Abah dan keluarganya yang cukup berada di daerah itu. Sementara, kondisi rumah yang tidak ideal mengambil peran narasi untuk menceritakan bahwa apa pun kondisinya, rumah yang sebenarnya adalah keluarga. Ketidaktepatan yang terjadi adalah suatu hal yang harus diterima dan justru keunikan tersebut adalah hal yang menyatukan anggota-anggotanya.
3. Perancangan pada *set design* adalah hal yang sangat penting dalam aspek *production design*. Perancangan interior dan eksterior dari rumah lama dibuat

untuk memberi makna dan esensi (konteks dan subteks) pada tampilan visual sebuah *frame*. Hal ini menyebabkan adanya tiga fase perubahan *setting* yaitu rumah yang terbengkalai, rumah yang baru dibersihkan, dan rumah yang sudah nyaman.



# UMMN

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A