

1. LATAR BELAKANG

Tata Artistik menjadi salah satu elemen terciptanya visual dari pada film itu sendiri, seperti yang kita ketahui sudah begitu banyak penggunaan tema dan gaya kontemporer yang diaplikasikan pada set desain, props, dan juga kostum sebagai pendukung estetika dalam film. Menurut (Swastika Alia, 2021, hlm.260) Seni Kontemporer diartikan sebagai modernisasi dan tidak lekat dengan aturan seni zaman dahulu, memiliki ruang gerak yang bersifat bebas dan mengikuti perkembangan zaman. Secara individu seni ini mampu memenuhi seni pakai seperti busana, perabotan, lukisan, film, tari, dan musik. Sehingga jika dilihat dari segi sosial, seni ini layak dinikmati dan dimanfaatkan oleh banyak orang seperti menyaksikan pertunjukan musik, tari, atau teater.

Untuk melahirkan sebuah dunia yang baru dengan menggunakan corak Kubisme pada Music Video Say That You're Mine, peranan Production Designer sangatlah penting untuk mewujudkan estetika tersebut. Menurut (Barsam dan Monahan, 2019, hlm. 182), Desainer Produksi merupakan perancang sekaligus eksekutif yang bertanggung jawab atas keseluruhan konsep desain dari sebuah film seperti tampilan set, penempatan properti dan perabotan, serta tema kostum. Selain itu Desainer Produksi mengawasi kepala tiap departemen yang terlibat untuk mencegah *miss-communication* dalam proses *shooting*.

Aspek paling menarik dari Kubisme adalah bagaimana para seniman atau pencipta aliran ini bekerja untuk mengubah konsep tentang bagaimana penonton akan memandang seni, seperti melihat lukisan dari berbagai sudut pandang lalu mengkonfigurasi ulang objek tersebut dari dua dimensi menjadi tiga dimensi. Untuk memperlihatkan intimasi serta koneksi dua karakter melalui visual, props dan set desain di *Music Video Say That You're Mine*. Dua karakter utama bernama Andini dan Dimas akan mengekspresikan lukisan atau karya yang mereka buat dalam bentuk *Modern Cubism*.

Kubisme sendiri memiliki berbagai macam ciri-ciri seperti distorsi yang radikal di area hidung, latar yang terpecah atau terfragmentasi, dan posisi mata yang sedikit janggal tapi dapat memberikan ekspresi artistik. Selaku *Production Designer*, penulis terinspirasi untuk mengimplementasikan aspek-aspek tersebut dalam set desain dan props sebagai simbolik karakter.

Corak Kubisme Sintetis akan ditonjolkan pada karakter Andini yang kreatif, hidup di dunianya sendiri, dan sulit mengekspresikan dirinya sehingga ia mampu menciptakan karya-karya yang memiliki banyak perspektif dalam satu gambar. Sedangkan karakter Dimas akan terfokuskan pada Seni Kubisme Analitik, dikarenakan wataknya yang perfeksionis dan teratur sangat sesuai dengan penggambaran dirinya. Warna *background* ruangan, *material props*, serta *pattern* akan sangat bertabrakan untuk menciptakan kesenjangan karakter atau kontras kedua karakter. Andini akan menggunakan warna-warna cerah dan nyentrik, sedangkan Dimas lebih nyaman dengan warna dua tone.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Kubisme Sintetis dan Analitik yang di implementasikan pada dua karakter utama mampu membangun representasi dunia/universe serta alur cerita di Music Video Say That You're Mine?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Dari latar belakang serta rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahu tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menciptakan inspirasi baru bagi para penata artistik (baik kalangan pelajar atau profesional) mengenai corak kubisme yang layak dijadikan sebagai konsep dasar estetika dari sebuah music video.
2. Diharapkan bisa menjadi media informasi dan ilmu pengetahuan mengenai Gaya Kubisme sebagai bentuk Representasi Dunia Andini dan Dimas.