

1. LATAR BELAKANG

Film adalah salah satu bentuk media yang digunakan untuk menyuarakan pesan, ide, atau pandangan tertentu yang sangat bergantung terhadap visualnya. (Bordwell, Thompson & Smith, hlm. 2) Dalam perancangannya, film sudah dibentuk agar mempunyai efek oleh para penontonnya, setiap film memiliki latar belakang dan narasi yang meliputi detail siapa, mengapa, kapan, dan bagaimana kejadian itu dapat terjadi. Narasi dan latar belakang tersebut kemudian dapat diwujudkan melalui aspek tata artistik dalam sebuah film, termasuk dalam set atau properti yang digunakan, sehingga bisa membantu menciptakan visualisasi dan interpretasi bagi para penonton atas cerita yang disampaikan. Dalam hal ini, tata artistik memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah produksi film dan bisa menjadi ciri khas tersendiri.

Production Designer juga memiliki tanggung jawab untuk menafsirkan visi dan naskah dari seorang Sutradara pada film tersebut (LoBrutto, 2002, hlm. 1). *Production Designer* adalah *head* departemen artistik dan berhubungan erat dengan Sutradara, Produser, dan *Director of Photography* pada visualisasi film secara keseluruhan. *Production Designer* bertanggung jawab dalam merancang setiap elemen visual dalam sebuah film, termasuk pemilihan properti, kostum, set, dan pencahayaan yang sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Hasil yang telah dirancang oleh *Production Designer* dalam sebuah film dapat membantu mengkomunikasikan secara visual terhadap para penonton.

Perangai bercerita mengenai HARUN (35) seorang guru seni SD yang baru saja membawa muridnya juara menggambar tingkat kabupaten. Tanpa disadari, foto yang ia ambil bersama muridnya saat menang lomba, membawa Harun ke dalam permasalahan. Salah satu orang tua murid yang konservatif, BU YULI (40) langsung meminta Harun untuk dipecat, setelah melihat bagian tubuh Harun yang bertato dari foto tersebut. Film “Perangai” ini, akan membicarakan mengenai penolakan yang dilakukan oleh masyarakat terkait salah satu bentuk ekspresi diri, yaitu tato. Sepanjang film perasaan itu yang akan dominan dirasakan oleh karakter

protagonist. Oleh karena itu, segala bentuk *treatment*, baik secara visual, akan berpedoman kepada kata penolakan yang diusung sebagai tema.

Setiap detail yang dirancang dalam *setting* menjadi tanggung jawab penulis sebagai *Production Designer* untuk memvisualisasikan 3D *character* atas tokoh Harun yang tergambarkan sesuai naskah pada film Perangai. Sehingga plot cerita yang tertulis dalam naskah bisa tervisualisasikan ke dalam film ini. Penulis sebagai *Production Designer* membuat konsep rancangan visualisasi tersebut melalui properti, kostum, dan pengaturan *set* pada film. Maka dari itu, latar belakang dari karakter sangat penting untuk mendukung perancangan properti dan *setting* yang dimiliki karakternya, sehingga menghasilkan suasana yang tergambarkan sesuai dengan plot cerita pada naskah film melalui rancangan 3D *character* dari konsep tata artistik.

1. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah Bagaimana perancangan tata artistik untuk memvisualkan 3D *character* Harun dalam film “Perangai” ?

Penulis akan fokus pada pembahasan kostum, *make-up*, properti yang dibahas pada penataan artistik yang mencakup pada *scene* 2 dan 3 untuk menggambarkan fisiologis dan sosiologis dari karakter Harun.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan skripsi ini untuk mengetahui penerapan yang dilakukan oleh *Production Designer* untuk menerapkan 3D *character* Harun.

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