

5. KESIMPULAN

Sebagai *Production Designer*, penulis memiliki tanggung jawab atas perancangan dan pengaplikasian elemen-elemen visual terutama properti, kostum, *setting*, dan *makeup* ke dalam film pendek “Perangai”. *Production Designer* berperan besar dalam membangun cerita yang ingin disampaikan melalui *mise en scene*. Film pendek ini sendiri merupakan jenis film dengan plot yang digerakkan karakter, sehingga peran karakter dalam film ini menjadi sangat penting. Film pendek ini membicarakan mengenai penolakan yang dilakukan oleh masyarakat terkait salah satu bentuk ekspresi diri, yaitu tato. Karena hal ini, penulis kemudian membuat rancangan tata artistik dengan fokus untuk memberikan informasi mengenai karakter dalam film dengan didasari oleh 3D *character* yang terdiri atas unsur fisiologi dan sosiologi khususnya pada karakter Harun.

Dalam menggambarkan karakter Harun, penulis menggunakan elemen properti, kostum, dan *setting* dalam *scene* interior yaitu di rumah, terutama di ruang tengah. Untuk pemilihan kostum Harun, penulis mengambil informasi dari 3D *character* khususnya aspek fisiologi yaitu bagaimana Harun biasanya berpenampilan sederhana dalam kesehariannya, dan aspek sosiologis yang meliputi pekerjaan dan peran Harun dalam lingkungan yang merupakan seorang guru SD, serta agama Harun. Dari aspek-aspek tersebut, penulis kemudian memilih seragam guru SD berwarna coklat batik untuk menggambarkan pekerjaan Harun, dan kaos singlet luntur abu-abu, juga celana pendek untuk menampilkan kesederhanaannya.

Penulis sebagai *Production Designer* berperan besar dalam membangun konsep film yang mencakup *set design*, warna, kostum, serta properti-properti di dalamnya. Dalam film “Perangai” penulis telah melakukan *mockup set*, mengumpulkan properti dengan membeli dan membuatnya sendiri, membuat kostum terlihat tidak baru. Kemudian penulis juga melakukan pemasangan *furniture* tanpa merusak bagian tembok dan menempelkan tato ke beberapa bagian badan agar bisa terlihat seperti mirip dengan aslinya.

Penulis juga mengacu pada aspek sosiologis dan psikologi Harun dalam pemilihan tipe rumah yang akan dijadikan *setting* guna menunjukkan keadaan karakter. Selain itu, untuk menggambarkan kehidupan kesederhanaan dan status ekonomi Harun yang rendah. Penulis juga memanfaatkan penataan properti-properti yang sudah memiliki umur cukup tua, serta penggunaan *furniture* kayu yang dapat terlihat di ruang tengah.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA