



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

Dalam film, salah satu elemen penting yang mendukung tampilan film agar terlihat nyata adalah melalui tata artistik yang berada di dalam *art department*. *Art department* dipimpin oleh *production designer* yang bertugas mendesain konsep untuk tampilan film, diikuti oleh *art director* yang menurut Michael Sringer, ketua Guild of Film Art Directors, mewujudkan imajinasi dan fantasi di dalam suatu batas kerangka kerja yang praktis dan ekonomis, dan harus mengendalikan imajinasinasinya sesuai dengan tugasnya serta membuat segala sesuatunya mungkin difilmkan secara fisik.

Penulis yang memiliki jabatan sebagai *property master* memiliki tanggung jawab dalam pengadaan properti. Menurut Marner (1974), dalam produksi besar, seorang *prop master* akan dibantu oleh beberapa orang seperti *prop buyer* yang bertugas untuk membeli properti dan *prop maker* yang membuat properti yang tidak dapat dibeli. Namun karena film *Ajojing Blood* merupakan film dengan skala kecil maka penulis bekerja secara merangkap.

Film pendek *Ajojing Blood* mengusung *genre rape and revenge* dimana cerita dimulai dari karakter utama O yang pernah mengalami pelecehan (*rape*) yang kemudian melakukan balas dendam (*revenge*). Melalui *genre* tersebut, penyampaian makna dapat disampaikan melalui set dan prop.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka penulis ingin mengangkat tema proses pengaplikasian desain properti. Penulis menggunakan film karya tugas akhir sebagai *prop master* dengan judul “Pengaplikasian Desain Properti dalam Film Pendek Ajojing Blood”. Selain itu, penulis juga ingin agar masyarakat mengetahui bahwa peran *prop master* juga penting dalam proses pembuatan film.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana proses pengaplikasian desain properti dalam film pendek Ajojing Blood?

1.3. Batasan Masalah

Pengaplikasian desain properti dalam film pendek Ajojing Blood dibatasi pada set *Tarantallegra* dan Kamar Ajojing.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengetahui pengaplikasian desain properti dalam film Ajojing Blood.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis untuk mengetahui bagaimana mengaplikasikan desain properti film Ajojing Blood
2. Bagi pembaca sebagai bahan pertimbangan bagi mahasiswa jurusan Cinematography UMN yang ingin mengetahui tentang pengaplikasian properti dalam film pendek

3. Bagi perpustakaan untuk tambahan koleksi dan bahan informasi pendukung mengenai pengaplikasian desain properti dalam film pendek.

