

1.1. RUMUSAN MASALAH

Dalam skripsi ini, penulis menarik rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana Fungsi Naratif *Hand Property* dan *Set Property* pada film Mencuri Raden Saleh. Penulis membatasi pembahasan skripsi pada *hand property* dan *set property* berupa lukisan 1000 Years Series: Yasser Arafat karya Agus Suwage.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan lukisan terhadap unsur naratif dalam film Mencuri Raden Saleh.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Production Designer

Menurut LoBrutto (2002) *Production Designer* adalah kepala departemen seni. *Production designer* bertanggung jawab atas lingkungan fisik, set, dan lokasi. Mereka mengawasi pekerjaan desainer kostum, dan desain rambut dan tata rias. Mereka bertanggung jawab atas pemilihan, pembuatan, dan konstruksi set, lokasi, dan lingkungan untuk sebuah film. Pada dasarnya *Production Designer* adalah orang yang bertanggung jawab terhadap semua hal yang muncul di dalam *frame*.

2.2. Properti

Pada dasarnya properti adalah segala objek yang ditempatkan di dalam *scene*. Properti dapat digunakan sebagai latar belakang, ataupun objek yang menjadi bagian vital dalam suatu cerita. Pemilihan properti pun harus dapat membuat penonton mengetahui apa yang terjadi di dalam cerita. Menurut LoBrutto (2002) Setiap elemen visual harus melengkapi, mendukung, dan mengembangkan narasi sinematik dan sesuai dengan keseluruhan rencana desain. Dengan kata lain, properti memiliki peranan yang penting dalam menyampaikan makna dalam suatu adegan.

2.2.1. *Hand Property*

Hand Property adalah barang atau properti yang dipegang oleh seorang aktor. Barang tersebut sering disebutkan dalam naskah dan membantu menceritakan cerita yang ada di dalam naskah. Di beberapa teater Broadway dan film, *hand property* disebut alat peraga aksi untuk menekankan fakta bahwa alat peraga tangan tidak harus dipegang atau dimanipulasi oleh tangan (Hart, E., 2016, hlm.2). Lebih lanjut, LoBrutto (2002) menambahkan bahwa *Hand property* digunakan atau dipegang oleh para aktor—misalnya, gelas anggur, pemantik rokok, dan telepon.



Gambar 1 Contoh *Hand Property*

(Sumber: *Screenshot* Film Mencuri Raden Saleh)

2.2.2. *Set Property*

Pada dasarnya *Set property* adalah barang yang digunakan sebagai properti untuk menghias set. *Set property* adalah objek besar yang dapat dipindah-pindah dan terletak di set. Sebagian besar furnitur adalah *Set property*, seperti permadani dan barang lain yang berbeda di lantai, dinding, atau langit-langit (Hart, 2016, hlm. 4).

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



Gambar 2 Contoh *Set Property*

(Sumber: *Screenshot* Film *Mencuri Raden Saleh*)

2.3. Narasi

Menurut Eriyanto (2013) Narasi berasal dari kata Latin *narre*, yang artinya “membuat tahu”. Dengan demikian, narasi berkaitan dengan upaya untuk memberitahu sesuatu peristiwa. Sedangkan menurut Porter Abbott (dalam Eriyanto, 2013, hlm. 2) narasi adalah representasi dari peristiwa-peristiwa, memasukkan cerita dan wacana naratif, di mana cerita adalah peristiwa-peristiwa atau rangkaian peristiwa (tindakan) dan wacana naratif adalah peristiwa sebagaimana ditampilkan. Dan menurut Jonch (2020) narasi adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu. Narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi.

2.4. *Foreshadowing*

Foreshadowing juga merupakan salah satu unsur naratif dalam film. Menurut Callahan (2016) *foreshadowing* berfungsi untuk membangun ketegangan. Teknik ini memberikan petunjuk kepada penonton tentang masa depan tanpa mengungkapkan alur cerita. Melalui penggunaan teknik ini penonton diberikan petunjuk terlebih dahulu tentang apa yang akan terjadi nantinya di dalam cerita. Bae & Young (2008) menambahkan bahwa *Foreshadowing* secara implisit menyinggung peristiwa masa depan dengan cara yang membuat pembaca sulit

mengenali maknanya sampai peristiwa itu benar-benar terjadi. *Foreshadowing* berhubungan dengan sebab dan akibat, karena satu hal ini terjadi, maka hal lain pun harus mengikuti (Graham, R., 2007, hlm. 165).

2.4.1. Chekhov's Gun

Menurut Eldridge (2022) *Chekhov's gun* adalah sebuah prinsip di drama, literatur, dan bentuk naratif lainnya yang menegaskan bahwa setiap elemen yang diperkenalkan dalam sebuah cerita harus menjadi bagian penting untuk plot. Moise (2021) juga menerangkan bahwa *Chekhov's gun* adalah salah satu jenis *Foreshadowing* yang konkret. Dalam hal ini, penulis skenario secara eksplisit menyatakan sesuatu karena dia ingin penonton menyadarinya dan dengan demikian, dapat meramalkan kejadian selanjutnya dalam skenario. Semua properti bisa menjadi *Chekhov's Gun* apabila properti tersebut ditunjukkan atau diperlihatkan secara detil. Anton Chekhov menulis: "Jika suatu senjata tergantung di dinding pada babak pertama, itu harus ditembakkan pada babak ketiga. Kalau tidak, senjata itu tidak seharusnya ada di situ" (Lund, C., 2021).

2.4.2. Flashback

Menurut Moise (2021) yang dimaksud dengan *flashback* adalah penulis mengungkapkan kepada penonton sesuatu yang penting yang terjadi pada Protagonis/karakter lain sebelum cerita utama dimulai dan yang berimplikasi pada cerita utama. Blajin (2015) menambahkan bahwa *flashback* adalah interupsi cerita untuk menunjukkan kepada pembaca suatu kejadian yang terjadi di masa lalu. Penulis menggunakan *flashback* untuk "meramaikan" kronologi plot - ini membuat pengungkapan peristiwa menjadi lebih menarik.

2.4.3. Prophecy

Menurut Moise (2021) *prophecy* adalah jenis *foreshadowing* yang melibatkan ramalan, pertanda, atau keberuntungan yang akan diterima Protagonis dan yang secara eksplisit mengungkapkan kepada pembaca apa yang akan terjadi di masa depan. Meskipun terkadang ramalan ini tampak tidak jelas, pada akhirnya akan menjadi kenyataan yang membuktikan bahwa itu memang berhasil sebagai

gambaran awal dari apa yang akan terjadi nanti dalam skenario. Cara Star Wars memasukkan ramalan adalah salah satu cara terbaik yang mungkin dilakukan: “Apa yang dilakukan film prequel dengan baik terkait ramalan bukanlah mencoba menjadikannya cerita. Di Star Wars kita tidak dipaksa untuk melihat jalan Anakin menjadi Yang Terpilih karena kita sudah tahu apa yang terjadi dan dialah yang Terpilih. Untuk menetapkan ramalan di dunia tanpa memberi tahu penonton secara terbuka tentang hal itu adalah kunci untuk penulis yang baik dan penceritaan yang baik. (Smith, 2016)

2.4.4. *Red Herring*

Ungkapan "*Red Herring*" mengacu pada sesuatu yang sengaja menyesatkan. *Red Herring* adalah jenis *foreshadowing* yang sengaja menyesatkan penonton dengan satu-satunya tujuan untuk menjaga ketertarikannya tetap hidup dengan menimbulkan intrik, dan kejutan. Itu bisa digunakan dalam kaitannya dengan apa saja, misalnya penulis skenario bisa membuat orang jahat tampil sebagai orang baik dan sebaliknya. Oleh karena itu, *foreshadowing* jenis *Red Herring* membuat penonton mencapai kesimpulan yang salah berdasarkan kekeliruan (Moise, 2021, hlm. 299).

2.4.5. *Reincorporation*

Menurut Moise (2021) *reincorporation* sebenarnya tipe *foreshadowing* yang dibuat secara terbalik. Itu terdiri dari kembali ke elemen yang diketahui, elemen yang sebelumnya diperkenalkan dalam naskah, yang menjaga perasaan kontinuitas dan konsistensi. Dengan menggunakan *reincorporation*, yaitu dengan menggunakan kembali elemen-elemen yang telah disajikan, penulis skenario memberikan imbalan yang memuaskan kepada penonton atas perhatian yang telah mereka berikan, membuat mereka merasa terlibat dan dihargai.