

## 1. LATAR BELAKANG

Film merupakan karya seni sekaligus media komunikasi yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Hal ini yang menjadikan film cukup berkembang hingga saat ini. Sebuah film mengandung informasi dan gagasan yang dapat memberi penikmat sebuah pengalaman yang didorong melalui cerita yang berpusat pada karakter, visual, dan audio (Bordwell & Thompson, 2013). Perancangan karakter, visual, dan audio merupakan aspek yang saling berhubungan dan mendukung terbentuknya suatu film. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebuah film merupakan hasil pembentukan yang sangat kompleks dari berbagai aspek.

Dalam suatu tangkapan layar, terdapat beberapa aspek yang saling berhubungan dan memiliki perannya masing-masing. Segala sesuatu yang terlihat dalam sebuah tangkapan layar tersebut disebut *Mise-en-scene* (Bordwell & Thompson, 2020). Segala sesuatu yang tertangkap di dalam sebuah layar tentu harus memiliki makna dan fungsinya. *Mise-en-scene* merupakan sarana dalam merealisasikan dan menafsirkan naskah. Bordwell & Thompson (2020), menyebutkan beberapa komponen dalam *Mise-en-scene* antara lain *setting*, kostum, *makeup*, pencahayaan, dan *staging*.

Di dalam aspek-aspek tersebut, tentu terlibat aspek artistik yang melingkupi *set* dan properti yang digunakan untuk membangun interpretasi para penikmat akan informasi dan gagasan yang ingin disampaikan. Aspek artistik yang disajikan dalam sebuah film tentunya sudah dirancang menjadi sebuah tata artistik yang mampu membangun dunia dalam film itu sendiri. Artistik yang dirancang sedemikian rupa tentu harus bisa menjadi sarana dalam menyampaikan pesan dalam film tersebut. Tidak hanya menyampaikan pesan, artistik yang telah dirancang harus mendukung psikologis karakter. Dengan demikian, artistik yang ditampilkan dalam sebuah frame harus dibuat relevan dengan dunia sang karakter.

*Production Designer* berperan dalam menciptakan dunia untuk dipercayai oleh penonton menjadi sesuatu yang nyata dan mampu mewujudkan visi sutradara ke dalam suatu tampilan layar visual (Halligan, 2013). Kerja seorang *Production Designer* tentu tidak terlepas dari aspek cerita, narasi, karakter, dan visi sutradara.

Untuk itu, perancangan yang telah dilakukan oleh seorang Production Designer harus mampu mendukung penciptaan karakter dalam seorang tokoh. Produksi sebuah film merupakan bentuk kerjasama dari departemen Penyutradaraan, Produksi, Sinematografi, Artistik, dan Audio. *Production Designer* merupakan kepala dari departemen artistik yang bertanggung jawab dalam merancang penciptaan sebuah set dan penataan properti.

*Dinding Kasat* (2023) mengisahkan DANIEL (M, 17), seorang anak SMA kelas 3 yang sebentar lagi akan melanjutkan pendidikannya ke jenjang perkuliahan, begitu pula dengan JESSICA (F, 17), teman Daniel yang akan berkuliah di Sydney. Mendekati perpisahan keduanya, Jessica memberanikan diri untuk meminta kepastian akan hubungan tanpa status yang sudah Ia lalui cukup lama dengan Daniel. Daniel yang merasa tidak nyaman dengan pertanyaan Jessica, terus-menerus menolak untuk menjawab pertanyaan Jessica. Hal ini dikarenakan Daniel memiliki trauma dalam berkomitmen dikarenakan perilaku ayahnya.

Ketidakharmonisan menjadi salah satu tema besar dalam film pendek *Dinding Kasat*. Hal ini ditunjukkan melalui hubungan setiap karakter yang terhalang oleh sebuah “dinding kasat” yang membuat hubungan antara setiap karakter tidak terlalu intim. Ketidakharmonisan dalam film pendek *Dinding Kasat* dihadirkan melalui aspek artistik yang terlihat melalui properti-properti yang tidak berada di tempat yang seharusnya. Namun pada kenyataannya, ketidakharmonisan yang dihadirkan dalam film melalui penataan artistik, dapat beragam dari segi penerapannya.

Melalui skripsi ini, penulis sebagai *Production Designer* dalam film pendek *Dinding Kasat* ingin menganalisa 3D karakter Monika melalui tata artistik yang telah dirancang. Lingkup analisa yang penulis lakukan berfokus pada set dan properti pada pengadeganan *scene* 4.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah Bagaimana perancangan set dan properti dapur serta meja makan berdasarkan 3D karakter Monika dalam film pendek *Dinding Kasat* (2023)?

## **1.2.BATASAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka akan dibatasi pada *setting* dan penataan properti pada dapur serta meja makan rumah Monika dalam *scene* 4. Penulis membatasi penganalisaan hanya pada area dan *scene* tersebut dikarenakan pengekspresian emosi karakter Monika yang banyak terjadi pada area tersebut.

## **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan perancangan set dan properti dapur serta meja makan berdasarkan 3D karakter Monika dalam film pendek *Dinding Kasat* (2023). Penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta memperluas pengetahuan bagi peneliti, pembaca, bidang ilmu terkait, maupun institusi pendidikan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA