

## 1. LATAR BELAKANG

Pada saat ini, dunia telah memasuki era globalisasi yang membuat informasi berkembang begitu pesat. Salah satu contoh yang menunjukkan perkembangan yang pesat di era saat ini adalah bidang teknologi informasi. Salah satu bagian dari perkembangan teknologi informasi adalah film, yakni komunikasi massa (Setiawan, 2018). Melalui film, penonton dapat melihat objek yang ditampilkan yang ditampilkan dalam layar kaca. Film sebagai media komunikasi juga dapat menyampaikan suatu pesan kepada penonton, baik pesan edukasi, sosial, hiburan, dan lainnya. Film juga dapat menepati sasaran penonton sehingga setiap penonton melihat film, tanpa sadar film tersebut dapat mempengaruhi kehidupan penonton itu sendiri, dan mendapat sesuatu setelah menonton film.

Salah satu unsur penting yang ada di dalam film adalah *mise en scene*. *Mise en scene* berasal dari bahasa Prancis yang berarti ‘semua elemen di dalam film’. Menurut Bordwell (2016), *mise en scene* terdiri mulai dari dekorasi, setting, properti, *make-up*, *hair style*, kostum, *lighting*, *movement*, dan *acting*. Kehadiran *mise en scene* berguna untuk menyampaikan visi misi yang sudah dibuat sutradara ke dalam setiap adegan. Dengan adanya *mise en scene*, setiap adegan bisa menyampaikan pesan kepada penonton tentang apa yang terjadi. Elemen-elemen dari *mise en scene* inilah yang akan diciptakan oleh seorang *Production Designer* dalam sebuah film untuk memberikan komunikasi kepada penonton melalui visual.

*Production Designer* merupakan *head of department* artistik yang bertanggung jawab atas tampilan fisik untuk sebuah film. *Production Designer* merupakan aspek penting untuk mengembangkan naratif film (Sethio & Hakim, 2022). *Production Designer* selalu bekerja sama bersama sutradara dan sinematografer dalam menciptakan tampilan setiap adegan.

Seorang *production designer* bekerja dari tahap *development* sampai pra-produksi, sedangkan pada tahap produksi yang bertanggung jawab adalah *art director*. *Production Designer* bertugas untuk menciptakan *setting*, properti,

*make-up, hair style*, kostum untuk setiap set dan karakter dalam film yang kemudian akan diteruskan ke *Art Director*. Tentunya, *Production Designer* harus melakukan riset terlebih dahulu sebagai fundamental untuk proses desain kedepannya (Barnwell, 2008).

Dalam setiap pembuatan karakter di film membutuhkan rancangan 3D *character*. 3D *character* ini terdiri dari aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang saling berkaitan satu sama lain sehingga menghasilkan berbagai karakteristik tokoh yang berbeda. Film *Besok Pasti Menang! (Kayaknya)* merupakan film karya penulis untuk proyek tugas akhir sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Terdapat satu karakter utama bernama Agus dan dua karakter kontagonis bernama Pak Guntur, dan Adam. Agus yang merasa kesal ketika tidak punya barang-barang mewah seperti rekan kerjanya menimbulkan rasa iri yang besar. Karena rasa iri tersebut ia kemudian mencoba melakukan segala cara instan untuk mendapat kekayaan dalam sekejap.

Penulis yang berperan sebagai *Production Designer* dalam proyek ini, akan membuat konsep rancangan untuk menunjukkan 3D *character* Agus. Penulis akan merancang kostum, *make-up*, properti set rumah untuk menunjukkan kondisi fisiologis dan sosiologis Agus sesuai dengan latar belakang sehingga narasi film ini dapat tersampaikan.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan dan visualisasi tata artistik untuk menggambarkan 3D *character* Agus dalam film “*Besok Pasti Menang! (Kayaknya)*”?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Penulis akan membatasi pembahasan yang dipisahkan melalui perancangan dan visualisasi *setting*, properti, kostum, dan *make-up*.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana 3D *Character* Agus dapat digunakan sebagai landasan perancangan kostum, *make-up*, dan properti set rumah dalam film “*Besok Pasti Menang! (Kayaknya).*”

## **2. STUDI LITERATUR**

Penelitian ini akan menggunakan teori utama 3D *Character* yang terkait dengan fisiologi, sosiologi, dan psikologi serta teori pendukung tentang *mise en scene* yang akan membahas *setting*, properti, kostum, dan *make-up*.

### **2.1. 3D CHARACTER**

Karakter dalam film merupakan materi fundamental yang harus dibuat dengan lengkap (Egri, 2009). Menurut Egri, setiap karakter dalam film memiliki ‘*three dimensional character*’ yang meliputi tampilan genetik, status sosial, dan kondisi ekonomi. Egri (2009) membagi 3 *dimensional character* berdasarkan :

#### **1. FISILOGI**

Fisiologi merupakan tampilan fisik suatu karakter yang meliputi :

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna rambut, mata, dan kulit
- e. Postur
- f. Penampilan (gemuk/kurus, berantakan/rapi, bentuk kepala, hidung, dan mulut).
- g. Cacat (tanda lahir, abnormal)

#### **2. SOSIOLOGI**

Sosiologi merupakan kondisi sosial suatu karakter yang meliputi :

- a. Kelas sosial (bawah, menengah, atas)
- b. Pekerjaan (tipe pekerjaan, jam kerja, gaji, sikap terhadap pekerjaan)
- c. Pendidikan