

**PERANCANGAN UNSUR SEMIOTIKA PROPERTI UNTUK
MENDUKUNG STRUKTUR 3 BABAK FILM *CINTA DAN
SEGALA BODOH-BODOHNYA***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

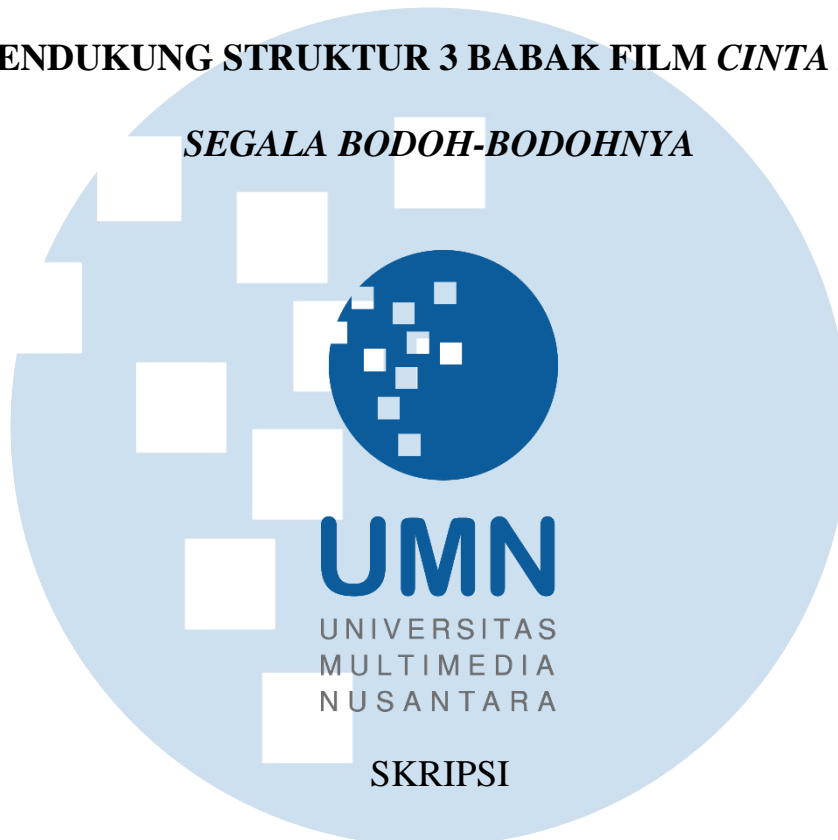
SKRIPSI PENCIPTAAN

Flencia Sagita

0000044791

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN UNSUR SEMIOTIKA PROPERTI UNTUK
MENDUKUNG STRUKTUR 3 BABAK FILM *CINTA DAN
SEGALA BODOH-BODOHNYA***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

UMN

Flencia Sagita

00000044791

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Flencia Sagita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044791

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

Perancangan Unsur Semiotika Properti untuk Mendukung Struktur 3 Babak Film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Mei 2024

UMMN



(Flencia Sagita)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

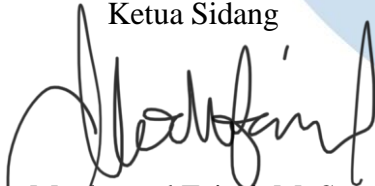
Skripsi dengan judul

PERANCANGAN UNSUR SEMIOTIKA PROPERTI UNTUK MENDUKUNG STRUKTUR 3 BABAK FILM *CINTA DAN SEGALA BODOH-BODOHNYA*


Oleh
Nama : Flencia Sagita
NIM : 00000044791
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari kamis, 2 Mei 2024
Pukul 08.00 s/d 09.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Mochamad Faisal, M. Sn.
0323018404

Penguji


Salima Hakim, S. Sn., M.Hum.,
0327127805

Pembimbing


Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
41042

Digitally signed
by EdelinSW
Date: 2
14:4

Ketua Program Studi Film


Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

Digitally signed
by Kus Sudarsono
Date: 2024.05.17
09:39:10 +07'00'

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Flencia Sagita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000044791
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN UNSUR SEMIOTIKA PROPERTI UNTUK
MENDUKUNG STRUKTUR 3 BABAK FILM *CINTA DAN SEGALA
BODOH-BODOHNYA***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 2 Mei 2024



(Flencia Sagita)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi ini dengan judul: “Perancangan Unsur Semiotika Properti untuk Mendukung Struktur 3 Babak Film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Mochamad Faisal, M. Sn., selaku ketua siding yang telah memberikan arahan dan masukan saat siding.
6. Ibu Salima Hakim, S. Sn., M.Hum., sebagai penguji yang telah memberikan arahan dan masukan saat sidang.
7. Orang Tua, Catherine Yolanda, Tristan Nathaniel, Stephanie Lo, Job Henoch yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 12 Maret 2024


(Flencia Sagita)

PERANCANGAN UNSUR SEMIOTIKA PROPERTI UNTUK

MENDUKUNG STRUKTUR 3 BABAK FILM *CINTA DAN*

SEGALA BODOH-BODOHNYA

(Flencia Sagita)

ABSTRAK

Properti dalam film memiliki peranan penting dalam menyampaikan suatu pesan, memperkuat karakter, serta membangun lingkup yang khas dalam cerita. Properti dapat menggambarkan asal usul karakter, status sosial, hingga informasi penting dalam naratif film. Sehingga properti menjadi elemen yang tak terpisahkan dalam proses produksi film. Dalam penelitian ini penulis sebagai production designer menggunakan teori Semiotika dari Roland Barthes sebagai acuan penulis dalam memilih dan menggunakan properti pada film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya*. Properti-properti yang digunakan akan merepresentasikan pesan atau arti untuk mendukung naratif film.

Kata kunci: Properti, Semiotika, Naratif

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGN OF PROPERTY SEMIOTIC ELEMENTS TO SUPPORT
THE 3-ACT STRUCTURE OF THE FILM CINTA DAN SEGALA***

BODOH-BODOHNYA

(Flencia Sagita)

ABSTRACT (English)

Props in movies always had something important for the audience, whether it's conveying a message, strengthening the characters, or creating a unique sight in stories. Designing a character's background, social status and informations along with the film's narrative. So that element becomes an integral part of the film production process. In this research, as a production designer the author uses Semiotic theory from Roland Barthes as a reference for selecting and using props in the film Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya. The properties utilized will symbolize a message or theme to bolster the film's storyline.

Keywords: Properties, Semiotics, Narrative

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. LATAR BELAKANG.....	1
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1 Semiotika	3
2.2 Properti.....	3
2.3 Struktur Tiga Babak.....	5
3. METODE PENCIPTAAN.....	6
Deskripsi Karya	6
Konsep Karya	6
Tahapan Kerja.....	7
4. HASIL KARYA.....	8
5. KESIMPULAN.....	12
6. DAFTAR PUSTAKA.....	13

U M W N
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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tabel Semotika Roland Barthes	5
Gambar 3.1 Sketsa <i>set</i> desain tempat makan	7
Gambar 4.1 <i>Scene</i> 1 lonceng kafe	9
Gambar 4.2 <i>Scene</i> 1 cincin yang dipakai Clara	10
Gambar 4.3 <i>Scene</i> 7 Bimo dan Clara makan mi ayam bersama	11
Gambar 4.4 <i>Scene</i> 9 Bimo dan Clara bertengkar	12



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN FORMULIR SKRIPSI PENCIPTAAN	15
LAMPIRAN FORMULIR PERJANJIAN	16
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI	17
LAMPIRAN HASIL TURNITIN	18



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG

Film telah menjadi salah satu media dominan dalam budaya populer modern yang mempengaruhi cara kita dalam memahami dunia. Film adalah suatu media seni audiovisual yang menggabungkan elemen gambar bergerak, suara, dan musik untuk menyampaikan cerita atau pesan kepada penonton (Ryan & Lenos, 2020). Dalam membuat sebuah film dibutuhkan berbagai elemen artistik, teknis, dan kreativitas untuk mencapai pengalaman audiovisual yang unik. Di balik itu terdapat beberapa divisi yang penting dalam suksesnya pembuatan film yaitu produser, sutradara, *scriptwriter*, *director of photography*, *production designer*, editor, dan *sound designer*.

Menurut Kubrick dalam tulisan Mikics (2020) film sebagai media ekspresi kreatif memiliki potensi besar untuk mempengaruhi perasaan, pikiran, dan persepsi penonton (Mikics, 2020). Salah satu elemen yang mendukung dalam mempengaruhi perasaan, pikiran, dan persepsi penonton adalah *setting* dan properti. *Production designer* sebagai penanggung jawab *setting* dan properti membantu menciptakan dunia film yang hidup dan membantu menyampaikan pesan kepada penonton melalui desain *set* dan properti yang digunakan (Barnwell, 2004). Desain *set* dan properti harus sesuai dengan konteks waktu dan tempat yang diinginkan agar tercipta suasana yang konsisten sepanjang cerita.

Selain itu, properti berfungsi untuk mendukung narasi cerita. Properti dapat memberikan arti tersendiri dalam mendukung jalannya cerita. Sebagai contoh film *Parasite* (2019) yang disutradarai Bong Joon-Ho yang menggunakan unsur semiotika pada properti-properti yang dapat mendukung naratif film. Bong Joon-Ho menggunakan batu sebagai properti untuk menandakan keberuntungan yang akan datang dan tangga sebagai representasi adanya kesenjangan sosial yang terjadi dalam film. Karena itu penulis tertarik untuk menerapkan semiotika Roland Barthes dalam memilih dan menggunakan properti pada film *Cinta dan Segala Bodoh-Bodohnya*.

Penulis berperan sebagai *production designer* yang bertugas untuk merancang, mengelola aspek visual pada desain *set*, properti, *wardrobe*, dan memastikan adanya konsistensi visual dari awal hingga akhir produksi (Barnwell, 2004). Penulis bersama dengan sutradara merancang konsep desain *set*, properti, dan *wardrobe* yang cocok dan dapat mendukung naratif film. Oleh karena itu penulis mengambil topik yang berjudul perancangan unsur semiotika pada properti dalam mendukung naratif film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang akan dijelaskan dalam skripsi ini adalah bagaimana unsur semiotika diterapkan dalam penggunaan properti pada film *Cinta dan Segala Bodoh-Bodohnya?*.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana *production designer* merancang desain set untuk menciptakan atmosfer yang diinginkan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. STUDI LITERATUR

2.1 SEMIOTIKA

Semiotika memungkinkan kita untuk menggali makna dari berbagai konteks seperti skenario, gambar, teks, adegan dalam film, properti dan lainnya (Riwu & Pujiati, 2018). Semiotika merupakan studi tentang tanda-tanda, baik itu tanda linguistik seperti kata-kata dan frasa, maupun tanda non-linguistik seperti gambar, simbol, dan gestur. Menurut ahli, semiotika juga mencakup sistem tanda yang digunakan untuk menyampaikan makna dalam berbagai bentuk komunikasi manusia. Chandler (2022) menjelaskan bahwa semiotika tidak hanya memperhatikan tanda-tanda itu sendiri, tetapi juga bagaimana tanda-tanda tersebut dihasilkan, diterima, dan diinterpretasikan dalam berbagai konteks sosial, budaya, dan linguistik. Pendekatan semiotika juga mencakup pemahaman tentang bagaimana konteks sosial, budaya, dan linguistik memengaruhi produksi dan penerimaan tanda-tanda. Misalnya, makna sebuah tanda atau simbol dapat bervariasi secara signifikan di antara berbagai budaya atau kelompok sosial.

Bagi Barthes (2013), tanda adalah unit dasar dalam studi semiotika. Setiap tanda terdiri dari dua komponen: *signifier* (penanda) yaitu bentuk fisik atau representasi konkret dari tanda, dan *signified* (petanda) yaitu makna atau konsep yang dikaitkan dengan penanda tersebut. Barthes membedakan antara dua jenis makna dalam analisis semiotiknya: denotasi dan konotasi. Denotasi mengacu pada makna yang literal atau langsung dari sebuah tanda, seperti arti yang muncul dari kata-kata atau gambar itu sendiri. Sementara itu, konotasi merujuk pada makna yang lebih dalam atau tersirat yang terkait dengan aspek-aspek budaya, sosial, atau ideologis. Ini berarti bahwa di balik makna literal, terdapat lapisan-lapisan makna tambahan yang bisa diungkapkan oleh konteks budaya atau pengalaman individu. Konotasi seringkali membawa nilai-nilai, keyakinan, atau stereotip tertentu yang terkait dengan tanda tersebut, dan bisa bervariasi di antara individu atau kelompok. Dengan demikian, analisis semiotik memperhatikan kedua jenis makna ini untuk

memahami bagaimana tanda-tanda membawa makna yang lebih luas dan kompleks daripada sekadar makna literalnya (Rohmaniah, 2021).

Teori Barthes tidak hanya memahami proses penandaan, tetapi juga menjelajahi aspek penandaan lainnya, yaitu konsep 'mitos', yang berperan dalam realitas masyarakat sehari-hari melalui analisis budaya. Baginya, mitos merupakan representasi pemahaman tentang aspek-aspek budaya yang terlihat atau alami. Mitos dianggap sebagai produk kelas sosial yang dominan dalam sejarah masyarakat, serta merupakan bentuk umum dalam budaya di mana konsep sudah ada sebelum aspek nyata ditemukan, dan aspek nyata hanya mengaktifkan konsep tersebut. Fungsi utama mitos adalah untuk memberi makna baru pada tanda-tanda yang relevan dengan maksud komunikatif mereka yang menciptakan mitos (Barthes, 2013).

1. Signifer (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 2.1 Tabel Semiotika Roland Barthes

Dari peta di atas, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Namun, pada saat yang sama, tanda denotatif (3) juga berfungsi sebagai penanda konotatif (4). Dalam teori Barthes, tanda konotatif tidak hanya membawa makna tambahan, tetapi juga mencakup kedua aspek dari tanda denotatif yang mendasarinya. Kontribusi Barthes penting karena melengkapi semiotika Saussure yang hanya fokus pada denotatif. Secara umum, denotasi berarti arti harfiah atau sebenarnya, sementara konotasi melibatkan manipulasi ideologis dan makna yang melampaui makna yang jelas dari kata atau gambar. Ini bisa disebut sebagai mitos, yang mengungkapkan dan membenarkan nilai-nilai dominan pada suatu waktu tertentu (Rohmaniah, 2021).

2.2 PROPERTI

Penggunaan properti dalam film harus dipilih dengan cermat agar cocok dengan visi artistik dan kebutuhan cerita. Fischer (2006) menyatakan bahwa *props* memegang peranan yang signifikan dalam film karena mereka berfungsi untuk menjelaskan dan mendukung narasi dari film tersebut. Properti harus sesuai dengan *setting* waktu dan tempat, mendukung karakter, serta memajukan alur cerita (Bordwell & Thompson, 2023). Properti bisa berupa benda-benda yang dapat diinteraksikan oleh para pemain, seperti *make-up*, gaya rambut, kostum, dan sebagainya. Properti bisa diklasifikasikan ke dalam berbagai kategori yang berbeda seperti *Personal prop* yaitu benda yang selalu digunakan langsung oleh karakter contohnya anting, kalung, kacamata, gelang, cincin, dan lain-lain. *Key prop* hampir sama dengan *personal prop*, namun bedanya adalah *key prop* benda yang selalu digunakan dan selalu terlihat (LoBrutto, 2002). Contohnya kostum yang digunakan oleh karakter.

Hand prop adalah benda yang digunakan secara langsung oleh karakter dan *hand prop* sering disebutkan dalam *script* untuk membantu jalannya alur cerita (Hart, 2013). Contohnya telepon genggam, tas, laptop, ipad, remot, dan lainnya. *Practical prop* adalah benda yang berfungsi sepenuhnya saat digunakan (LoBrutto, 2002). Contohnya lampu untuk menerangi ruangan, mobil yang dikendarai, *music tape* yang diputar untuk mendengar lagu. *Static prop* adalah benda yang tidak digunakan oleh karakter dan tidak berpindah tempat (Hart, 2013). Contohnya pendingin ruangan (AC), watafel, pintu, dan lainnya. *Consumable prop* adalah properti yang bisa dikonsumsi (Hart, 2013). Contohnya makanan dan minuman. *Set prop* adalah benda yang ada di lokasi *set* yang berukuran besar (Hart, 2013). Contohnya sofa, meja, karpet, kulkas, lemari, kasur, dan lainnya.

2.3 STRUKTUR TIGA BABAK

Gagasan struktur tiga babak dalam skenario film dikenal sebagai "akting" dan kemudian diperinci menjadi "struktur tiga babak". Asal muasal proporsi tempat setiap babak mengambil satu perempat – satu perdua – satu perempat dari total

durasi film masih belum pasti. Manual skenario Field memperkenalkan konsep ini dan memengaruhi banyak penulis skenario, hingga dianggap sebagai "Alkitab" bagi para penulis (Field, 1979). Konsep ini sudah disebutkan sebelumnya oleh Nash & Oakey (1978) yang merekomendasikan babak pertama sebagai "masalah yang diperkenalkan", babak kedua sebagai "konflik yang tidak bisa diselesaikan", dan babak ketiga sebagai "solusi terhadap masalah". Field (1977) kemudian menggambarkan babak I sebagai "Awal", babak II sebagai "Konfrontasi", dan babak III sebagai "Resolusi" (Thompson, 1999). Menurut Bordwell (2023) babak pengenalan adalah titik awal yang sangat penting dalam cerita, di mana segalanya dimulai dan biasanya diawali dengan latar belakang cerita. Babak II yaitu konfrontasi adalah bagian terpanjang dalam sebuah film, di mana tokoh utama berusaha menyelesaikan masalah yang telah dihadapinya sejak awal. Pada tahap ini, cerita mulai berubah arah, seringkali karena tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama atau pendukung. Babak III sebagai penutup adalah bagian akhir yang mencakup klimaks, yaitu puncak dari konflik atau pertarungan terakhir. Ini adalah momen penting sebelum cerita berakhir, di mana ketegangan mencapai puncaknya. Dari permulaan hingga penutup, karakter, masalah, tujuan, serta aspek ruang dan waktu dikembangkan dan menjadi inti dari keseluruhan alur cerita.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film fiksi berjudul *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* berdurasi 21 menit. Film ini bergenre romansa komedi dengan aspek rasio 16:9. Film ini berkisah tentang pertemuan antara Bimo dan Clara, sepasang mantan kekasih yang menghabiskan hari bersama setelah mereka tanpa sengaja bertemu kembali.

Konsep Karya

Film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* bertujuan untuk menunjukkan bahwa cinta dapat membuat orang menjadi bodoh dan terkelabui. Film ini dikemas dengan konsep *live action* berfokus pada hubungan dan permasalahan dua karakter secara

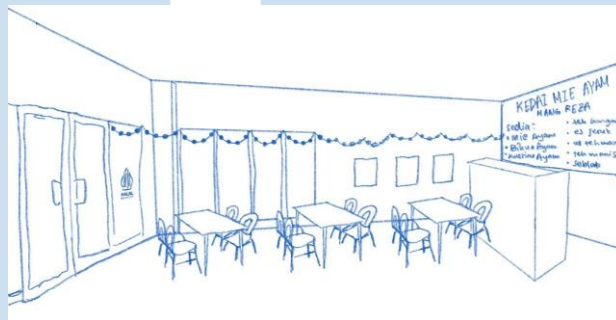
romantis. Acuan *setting* dan properti dari film ini adalah film “*La La Land*”, “*Oh My Girl*”, “*Parasite*”, dan “*Purnama di Terminal Tiga*”. Film fiksi romansa identik dengan penggunaan warna dan properti cerah dan hangat. Pada film ini penulis menggunakan skema warna analogus hijau ke merah yang bertujuan untuk menggambarkan kehangatan dan cinta. Penulis juga menggunakan properti yang memberikan simbolis visual untuk menambah kedalaman emosional pada film romansa.

Tahapan Kerja

Dalam proyek film ini, peran penulis sebagai *production designer* dimulai dengan mengadakan pertemuan bersama sutradara untuk memahami konsep cerita dan suasana yang ingin dicapai. Setelah itu, penulis mulai melakukan penelitian dan mencari ide-ide kreatif untuk *setting*, kostum, dan properti. Salah satu metode yang digunakan adalah menonton beberapa film populer yang mengandung semiotika pada propertinya. Salah satu film yang penulis temukan adalah film *Parasite* (2019), menceritakan tentang kesenjangan sosial yang dialami oleh keluarga Park dan keluarga Kim. Sutradara dari film *Parasite* yaitu Bong Joon Ho menggunakan batu sebagai makna denotasi yang memberikan makna konotasi awal kehidupan yang dijalani oleh Keluarga Kim dan menggunakan tangga makna denotasi yang memberikan makna konotasi adanya kesenjangan sosial yang terjadi.

Melalui penelitian dan pencarian referensi yang sudah penulis lakukan, penulis melakukan pengembangan konsep visual dengan memilih palet warna menggunakan warna analogus yaitu hijau ke merah. Warna analogus dipilih untuk mendapatkan *mood* warna yang lembut dan perubahan warna hijau ke merah membangkitkan perasaan. Menurut Ryan dan Lenos (2020) merah sering dikaitkan dengan cinta dan kehangatan, warna hijau dikaitkan dengan kedamaian dan keindahan. Penulis memilih kostum yang sederhana namun tetap memberikan identitas pada karakter. Selanjutnya penulis membuat sketsa *set* dan menyiapkan properti yang sudah ditentukan. Pembuatan sketsa dimulai dengan melakukan riset lokasi yang sesuai dengan cerita di daerah Tangerang menggunakan Google sebagai

mesin pencari. Bersama kelompok, penulis menemukan sebuah kafe yang cocok dengan suasana *set* yang diinginkan. Selain itu kami juga berusaha mencari *set* lainnya dengan bertanya kepada teman dan koneksi kami, serta menelusuri jalanan sekitar Tangerang untuk menemukan lokasi yang sesuai untuk pengambilan gambar. Setelah menemukan beberapa lokasi yang memungkinkan penulis mulai menggambar *set* desain yang ingin dibangun yaitu tempat makan.



Gambar 1.1 Sketsa *set* desain tempat makan

(Sumber: dokumentasi pribadi)

Kemudian penulis bersama dengan kelompok memilih dan menetapkan lokasi yang sesuai dengan konsep artistik yang sudah dibuat dengan datang dan melakukan observasi pada lokasi-lokasi tersebut. Lokasi-lokasi yang digunakan adalah kafe, rumah, jalan raya, ruko kosong, halte busway, dan pasar lama. Ketika berada di lokasi tersebut penulis mulai bekerja sama dengan DOP untuk mendiskusikan letak dan tata ruang yang masuk ke dalam *frame* nantinya. Penulis mengukur ruangan-ruangan yang akan digunakan menggunakan meteran dan mencatatnya. Setelah lokasi sudah ditentukan, penulis bersama dengan kelompok mulai membersihkan ruko kosong untuk dijadikan sebagai *set* tempat makan. Sketsa *set* yang sebelumnya dibuat penulis sesuaikan dengan lokasi-lokasi yang sudah dipilih. Seminggu sebelum proses pengambilan gambar penulis menata dan mendesain *set* yang dengan berpacu pada sketsa *set*. Penulis mendesain poster untuk digunakan di *set* tempat makan, poster yang didesain menggunakan kata-kata yang lucu untuk menambah unsur komedi.

Proses pengambilan gambar berlangsung selama dua hari; pada hari pertama, penulis bersama dengan tim melakukan pengambilan gambar di berbagai lokasi termasuk gedung kosong, rumah, jalan, rumah, dan ruko kosong. Sedangkan pada hari kedua, proses syuting berlangsung di kafe dan pasar. Pada proses pengambilan gambar penulis menata dan menyesuaikan kostum, *set*, dan properti sesuai dengan kebutuhan adegan, penulis selalu mengecek dan menyesuaikan properti untuk memastikan dan menjaga konsistensi visual dan naratif dalam film. penulis bekerja sama dengan DOP dan sutradara untuk menyelesaikan setiap adegan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Selain itu penulis juga bertanggung jawab memastikan bahwa setiap adegan memiliki estetika yang seragam dan sesuai dengan narasi film secara keseluruhan.

4. ANALISIS

4.1 HASIL KARYA

Film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya* bertujuan menggambarkan bahwa cinta sebagai sesuatu hal yang menyakitkan namun cinta juga bisa menjadi sangat-sangat manis. Film ini menceritakan sepasang mantan kekasih yang pernah saling mencintai kembali bertemu dan menghabiskan hari bersama, namun masalah dari masa lalu hadir di tengah perasaan lama mereka yang kembali tumbuh. Penulis sebagai *production designer* merancang properti dalam film ini menggunakan semiotika Barthes dengan konsep denotasi dan konotasi (*Two Order of Significant*). *Two Order of Significant* mengacu pada dua tingkat makna yang terdapat dalam tanda. Denotasi merujuk pada hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan jelas. Sementara, konotasi mencakup interaksi yang terjadi ketika sebuah tanda memicu emosi atau nilai-nilai dari pengalaman budaya pribadi penonton. Sehingga selain adanya makna yang langsung diberikan oleh tanda, ada juga makna tambahan yang timbul dari konteks personal atau budaya penonton (Rohmaniah, 2021). Penggunaan semiotika pada properti diharapkan dapat mendukung pemaknaan yang lebih mendalam bagi

penonton. Penulis menggunakan properti lonceng, cincin, mi ayam, dan *traffic cone* sebagai makna denotasi dalam mendukung struktur tiga babak dalam film.

4.2 ANALISIS KARYA

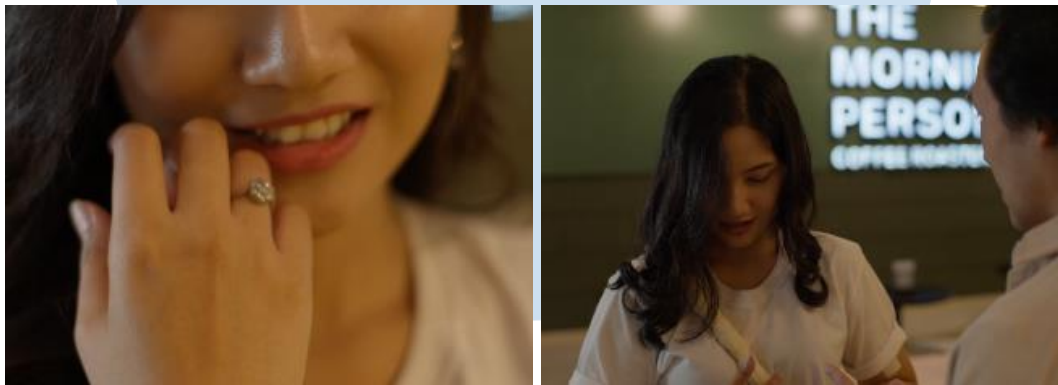
Dalam film *Cinta dan Segala Bodoh-bodohnya*, babak I yang merupakan babak pengenalan di mana segalanya dimulai dan biasanya diawali dengan latar belakang cerita (Bordwell & Thompson, 2023). Berawal pada *scene* pertama yang menunjukkan adanya sebuah lonceng yang tergantung di pintu masuk sebuah kafe. Terlihat kedatangan seorang pria bernama Bimo ke sebuah kafe. Kemudian seorang gadis bernama Clara menghampiri Bimo karena merasa tidak asing dengan sosok tersebut. Bimo dan Clara mulai berbincang saling menanyakan kabar. Ketika mereka berbincang Bimo menyadari bahwa ada sebuah cincin yang terpasang di jari manis Clara. Hal tersebut membuat Bimo bertanya kepada Clara mengenai maksud dari cincin tersebut apakah Clara sudah bertunangan. Clara melepaskan cincin tunangannya dan memasukan cincin tersebut kedalam tasnya dan mengatakan pada Bimo kalau cincin itu hanya cincin biasa. Pada babak I ini properti yang memberikan makna denotasi yang penulis gunakan adalah lonceng dan cincin.



Gambar 4.1 *Scene 1* lonceng kafe
(Sumber: *screenshot* dari *picture lock*)

Lonceng biasa berfungsi sebagai tanda masuk sekolah, tanda memulai pelajaran, alat untuk memanggil orang berkumpul, dan memberi peringatan

(Gabriel, n.d.). Dalam keagamaan lonceng digunakan oleh umat Kristen sebagai penanda waktu ibadah. Asal usul penggunaan lonceng dari gereja Katolik pada sekitar tahun 400 Masehi, diperkenalkan oleh Paulinus, Uskup Nola, sebuah kota di Campania, Italia. Penggunaannya cepat menyebar dan tidak hanya terbatas pada mengumpulkan umat dalam ibadah, tetapi juga digunakan sebagai tanda peringatan dalam situasi bahaya (Sasioba, Sompie, & Mamahit, 2018). Dalam film ini penulis menggunakan lonceng sebagai makna denotasi ketika Bimo masuk ke kafe dan bertemu dengan Clara. Visual dari lonceng tersebut memberikan makna konotasi dimulainya kembali hubungan antara Bimo dan Clara dan sebagai tanda peringatan bahaya dalam situasi hubungan Bimo dan Clara.



Gambar 4.2 *Scene 1* cincin yang dipakai Clara
(Sumber: *screenshot* dari *picture lock*)

Selanjutnya pada babak I penulis juga menggunakan properti cincin sebagai makna denotasi. Cincin menjadi penanda dalam status hubungan. Ketika pria memberikan cincin kepada wanita saat melamar, cincin menandakan keseriusannya untuk menjalin ikatan hubungan mereka (Masmadia, 2018). Sehingga jika seorang wanita sudah memakai cincin di jari manis menandakan bahwa wanita itu sudah terikat dengan hubungan yang serius. Pada *scene* ini ketika Bimo melihat cincin Clara dan bertanya apakah Clara sudah bertunangan, Clara melepas cincin tunangannya dan menjawab bahwa cincin itu hanyalah cincin biasa. Tindakan Clara melepas cincin tunangannya memberikan makna konotasi bahwa Clara melepas hubungan yang mengikatnya.

Babak II konfrontasi tokoh utama berusaha menyelesaikan masalah yang telah dihadapinya sejak awal (Bordwell & Thompson, 2023). Babak konfrontasi dalam film ini digambarkan melalui *scene 7* ketika Bimo dan Clara kembali ke kedai mi ayam yang dulu sering mereka kunjungi saat masih berpacaran. Di kedai mi ayam, mereka makan mi ayam bersama sambil berbincang. Bimo melanturkan candaan kepada Clara untuk kembali berpacaran lagi namun respon Clara sedikit terkejut. Clara mencoba untuk mulai terbuka dan bertanya kepada Bimo apakah Bimo masih percaya akan cinta, Clara juga mulai terbuka dan menceritakan konflik yang terjadi antara dirinya dan tunangannya yang menyingkahi Clara.

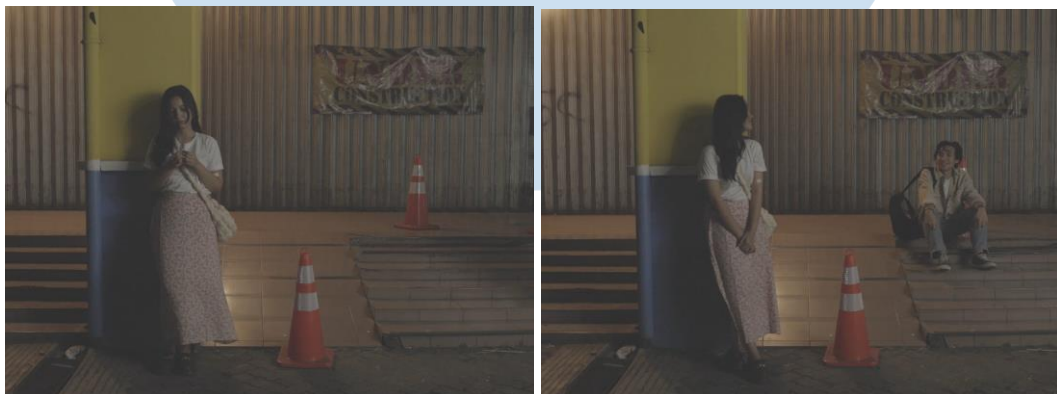


Gambar 4.3 *Scene 7* Bimo dan Clara makan mi ayam bersama
(Sumber: *screenshot* dari *picture lock*)

Dalam *scene 7* penulis menggunakan properti mi ayam sebagai makna denotasi. Dalam budaya Tionghoa, mi memiliki makna khusus yang dipercayai berkaitan dengan umur panjang karena bentuknya yang panjang. Karena itu, dalam budaya keluarga Tionghoa, mi dianggap sebagai salah satu hidangan yang esensial untuk disajikan dalam perayaan ulang tahun. Mi menjadi bentuk harapan agar yang berulang tahun mendapatkan umur panjang dengan mengonsumsi mi. Mi sebaiknya tidak dipotong, melainkan langsung dimakan secara utuh untuk mengekspresikan simbol umur panjang. Dipercaya bahwa semakin banyak mi yang dimakan, semakin panjang umur yang dikaruniai oleh Tuhan (Selvia, 2021). Dalam film ini tindakan Bimo dan Clara makan mi ayam bersama memberikan makna konotasi

yaitu harapan akan hubungan Bimo dan Clara agar memiliki hubungan yang berumur panjang atau berkelanjutan.

Babak III sebagai penutup yang menjadi bagian puncak konflik sebelum cerita berakhir (Bordwell & Thompson, 2023), dalam film ini digambarkan pada *scene* 9. *Scene* ini menunjukkan Bimo dan Clara yang mencoba untuk kembali bersama lagi dengan melakukan adegan berciuman, namun Clara yang tertahan dan tidak bisa melanjutkan hubungan bersama Bimo karena Clara merasa tidak bisa mengkhianati tunangannya seperti yang tunangannya lakukan pada Clara. Hal tersebut membuat Bimo marah kepada Clara karena lebih memilih tunangannya yang sudah mengkhianati Clara. Keduanya bertengkar dan berakhir mencoba untuk saling menerima kenyataan bahwa cinta memang bodoh dan mereka tidak ditakdirkan bersama.



Gambar 4.4 *Scene* 9 Bimo dan Clara bertengkar
(Sumber: *screenshot* dari *picture lock*)

Properti yang digunakan dalam babak akhir untuk menggambarkan makna denotasi adalah *traffic cone* yang berada diantara Bimo dan Clara. *Traffic cone* atau yang sering disebut sebagai kerucut lalu lintas adalah alat yang digunakan untuk mengatur arus lalu lintas dan bersifat sementara. Umumnya, alat ini dipasang untuk mengatur lalu lintas ketika terjadi perbaikan jalan, kecelakaan di jalan, atau saat anak sekolah menyeberang (Perhubungan, 2022). Penulis sebagai *production designer* menggunakan *traffic cone* dengan tujuan memberikan makna konotasi yaitu perbaikan hubungan yang sedang dilakukan oleh Bimo dan Clara. Selain itu karena

kerucut lalu lintas bersifat sementara yang hanya digunakan ketika ada perbaikan jalan saja maka makna konotasi lain yang ingin digambarkan pada *scene* ini adalah hubungan Clara dan Bimo yang hanya sementara dan tidak berlanjut ke hubungan yang serius.

5. KESIMPULAN

Penulis sebagai *production designer* menggunakan properti sebagai simbol untuk mendukung penonton dalam memaknai adegan yang terjadi dalam film. Dengan menggunakan semiotika Barthes, khususnya denotasi dan konotasi penulis memilih properti yang dapat memberikan simbol yang kuat untuk setiap babak film. Penggunaan lonceng dan cincin sebagai simbol dalam babak pengenalan menunjukkan dimulai kembalinya hubungan antara Bimo dan Clara, serta memperkenalkan konflik yang muncul seiring dengan perubahan status hubungan mereka. Kemudian, properti mi ayam digunakan untuk menyampaikan harapan akan hubungan yang berumur panjang atau berkelanjutan dalam babak konfrontasi. Sementara, *traffic cone* di babak penutup menunjukkan perbaikan yang hanya bersifat sementara dalam hubungan mereka. Dengan menggunakan properti tersebut, penulis memperluas narasi film dan memperkuat pengembangan karakter serta konflik yang terjadi. Dengan demikian, penggunaan semiotika Barthes dalam desain properti film ini tidak hanya memberikan elemen visual yang menarik, tetapi juga menghadirkan makna dan menyampaikan pesan tentang perjalanan emosional yang dialami oleh karakter dalam film.

6. DAFTAR PUSTAKA

Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of the Screen*. Wallflower.

Barthes, R. (2013). *Mythologies*. Farrar, Straus and Giroux.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2023). *Film Art: An Introduction 13th Edition*. McGraw-Hill.

Chandler, D. (2022). *Semiotics: The Basics*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Field, S. (1979). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Dell Publishing.

- Fischer, L. (2006). *The Journal of American Culture*. Burlington: Focal Press.
- Gabriel. (n.d.). *Gramedia Blog*. Retrieved from Gramedia.com:
<https://gramedia.com>
- Hart, E. (2013). *The Prop Building Guidebook*. UK: Focal Press.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide To Production Design*. New York: Allworth Press.
- Masmadia, A. S. (2018). MAKNA PERHIASAN EMAS BAGI KALANGAN WANITA MADURA DI KOTA SURABAYA . *JURNAL SI-SOSIOLOGI FISIP UNIVERSITAS AIRLANGGA*.
- Mikics, D. (2020). *Stanley Kubrick (American Filmmaker)*. Yale University Press.
- Nash, C., & Oakey, V. (1978). *The Screenwriter's Handbook*. Collins Reference.
- Perhubungan, D. (2022). *Mengenal Traffic Cone*. Retrieved from dishub.kulonprogokab.go.id:
<https://dishub.kulonprogokab.go.id/detil/425/mengenal-traffic-cone#>
- Riwu, A., & Pujiati, T. (2018). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film 3 Dara. *DEIKSIS*.
- Rohmaniah, A. F. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 124-134.
- Ryan, M., & Lenos, M. (2020). *An Introduction to film Analysis*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Salamah, M. (2024). *Teori Sastra*. CV. Azka Pustaka.
- Sasioba, S. B., Sompie, S. R., & Mamahit, D. J. (2018). Rancang Bangun Bunyi Lonceng Gereja Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 259.
- Selvia. (2021). RAGAM BUDAYA PENGGUNAAN PIRANTI SUMPIT MASYARAKAT BANDUNG. *Paradigma Jurnal Kajian Budaya*.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the New Hollywood Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press.

LAMPIRAN A

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN/PENGAJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya melakukan mengajukan skripsi penciptaan/pengkajian dengan perincian data diri sebagai berikut : *(NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)*

NAMA	Flencia Sagita
NIM	00000044791
PRODI	Film
ANGKATAN	2020
EMAIL	flencia.sagita@student.umn.ac.id
ALAMAT	JL.Tunas Beringin No.1B, RT 11 RW 03, Kel. Sunter Jaya, Kec. Tanjung Priok
NO. TELP / HP	081218972905
DOSEN PEMBIMBING AKADEMIK	Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.

Saya telah mengikuti dan memahami pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian dan saya akan menerima konsekuensi apabila adanya kelalaian yang saya lakukan meskipun telah dijelaskan pada pembekalan skripsi penciptaan/pengkajian. Dengan ini saya sudah memenuhi prasyarat skripsi penciptaan/pengkajian yakni sudah menyelesaikan 100 SKS dan tidak ada nilai D/E dalam transkrip nilai.

Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat saya,

(Flencia Sagita)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

LAMPIRAN B

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.)

INDIVIDU / KELOMPOK	Kelompok	
NAMA PRODUKSI	Stara Production	
JENIS ANIMASI / FILM	Film	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
00000046888	Davine Wijaya	Penerapan Sistem Keselamatan Kerja
00000042740	Timothy Oneil Putra	Penerapan Ensemble Staging Untuk Memvisualisasikan Romance
00000046882	Christoper Delvito Loli	Penerapan Pergerakan Cerita Berdasarkan Character Arc Bimo
00000047370	Valentino Gilang Putra Ahas	Penerapan Design Shot dalam Memvisualisasikan Intensitas Kedekatan antar Karakter
00000044791	Flencia Sagita	Perancangan semiotika properti
00000045302	Felix Leonard Valentino Narua	Penggunaan Intellectual Montage untuk Menunjang Adegan Hubungan Romantis

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,

(Davine Wijaya) (Timothy Oneil Putra) (Christoper Delvito Loli)

(Valentino Gilang Putra Ahas) (Flencia Sagita) (Felix Leonard Valentino Narua)

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

LAMPIRAN C

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Genap 2023/2024



Nama : FLENCIA SAGITA
NIM : 00000044791
Angkatan : 2020
Dosen Pembimbing : Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn. (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	22 Februari 2024	16:00	Membahas sketsa set dan asistensi judul	15 April 2024 14:57
2	26 Februari 2024	16:00	Menetapkan judul dan menjelaskan konsep karya	15 April 2024 14:57
3	14 Maret 2024	10:00	Asistensi penulisan bab 1 dan 2	15 April 2024 14:57
4	18 Maret 2024	10:40	Asistensi penulisan bab 3	15 April 2024 14:57
5	20 Maret 2024	12:36	Asistensi revisi penulisan bab 2 dan 3	15 April 2024 14:57
6	27 Maret 2024	16:44	Asistensi penulisan bab 4	15 April 2024 14:57
7	05 April 2024	14:00	Asistensi revisi penulisan bab 4	15 April 2024 14:57
8	06 April 2024	16:49	Asistensi revisi bab 4	15 April 2024 14:57

LAMPIRAN D

00000044791_Flencia Sagita

ORIGINALITY REPORT

3 %	3 %	0 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	fr.scribd.com Internet Source	1 %
2	ejournal.mandalanursa.org Internet Source	<1 %
3	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
4	toffeedev.com Internet Source	<1 %
5	cinephilia-cine.blogspot.com Internet Source	<1 %
6	www.scribd.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 7 words

Exclude bibliography On

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A