

## 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