

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan media yang digunakan untuk melakukan komunikasi dan juga untuk menyampaikan hal-hal ataupun pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada penonton. Melalui film, pembuat film berusaha untuk dapat merealisasikan naskah yang berisikan makna atau pesan pada film dengan segi visual melalui pendekatan *mise en scene*. *Mise en Scene* merupakan salah satu istilah yang terdapat pada industri film yang memiliki arti sebagai cara atau teknik untuk memasukkan semua unsur yang dibutuhkan dalam *frame* pada adegan film (Bordwell, 1979). Unsur yang dimaksudkan adalah berupa *set*, properti, *staging*, *costume* dan *make up*. Dengan menggunakan konsep *mise en scene*, sebagai *production designer* penulis akan melakukan rancangan desain visual pada set dan properti.

Menurut Rabiger (2020), aspek desain visual merupakan kombinasi dari lokasi, properti, perancangan set, *wardrobe*, dan juga *makeup*. Perancangan desain visual pada film dapat dibuat berdasarkan latar belakang sosial yang terjadi pada cerita, ataupun berdasarkan *three-dimensional character (3D Character)*. *3d character* digunakan oleh penulis naskah untuk merancang karakteristik dari masing-masing tokoh pada film. Hal ini digunakan untuk menentukan sifat dari tokoh, latar belakang sosial tokoh, paham yang dianut oleh tokoh, kondisi fisik tokoh, dan juga tujuan dari tokoh tersebut beserta dengan kendala yang menghalangi tujuan tersebut. *3d character* memiliki 3 aspek yang terdiri dari *physiology*, *psychology*, dan *sociology* (Mulyawan, 2015).

Melalui *3d character*, seorang *production designer* dapat membuat visualisasi set dan properti untuk menghubungkan antara peristiwa ataupun cerita pada film dengan karakteristik dari masing-masing tokoh di setiap adegan sesuai dengan logika. Untuk merancang *set design* pada film, menjadi tanggung jawab dari seorang *production designer*.

Dengan demikian, penulis bertugas sebagai *production designer* dalam sebuah produksi film pendek tugas akhir dengan judul “Pedes atau Enggak?”. Film ini menceritakan tentang seorang ibu bernama Hanna yang memiliki karakteristik mengontrol penuh seisi rumah serta mendominasi ruangan dan juga keluarganya. Melalui karakteristik tersebut, dipakai oleh penulis sebagai *production designer* untuk merancang keseluruhan kebutuhan artistik dalam film ini.

Dari hal tersebut, sebagai *production designer* penulis bekerja untuk merancang visualisasi set dan properti pada film “Pedes atau Enggak?” mulai dari menentukan properti yang akan dibutuhkan di seluruh adegan dan juga menata ruang dapur dan juga ruang makan untuk memperlihatkan adanya perbedaan desain visual berdasarkan *3d character* dari tokoh Hanna dan juga tokoh Marco yang di mana keduanya memiliki kontrol penuh terhadap ruangan tersebut.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan dan visualisasi set dan properti berdasarkan *3d Character* dari tokoh dalam film “Pedes atau Enggak?”.

1.2.BATASAN MASALAH

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, penulis dapat membuat batasan masalah yang digunakan agar penelitian tidak terlalu luas. Batasan masalah pada penelitian ini akan terfokus pada elemen set dan properti di set ruang dapur dan ruang makan yang terdapat pada *scene* 1 dan 6 untuk menggambarkan aspek *3d Character* dari tokoh Hanna dan Marco.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk bisa menjawab dan mengetahui bagaimana penerapan *3d Character* dari karakter Hanna dan Marco dapat mempengaruhi visual set dan properti di ruang dapur dan ruang makan.