

## 1. LATAR BELAKANG

Shiel et al (2015, hlm. 21) mengatakan *production designer* merupakan seseorang yang memiliki tanggung jawab terhadap seluruh komponen visual yang tampak dalam sebuah film. Sebagai *production designer* harus mempunyai rancangan yang dapat menceritakan naskah yang tertulis ke dalam bentuk visual. Rancangan ini perlu sesuai dengan tema utama dan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Cara *production designer* mengintepresasi cerita dan mendefinisikan tema berdasarkan pemahannya sendiri merupakan langkah pertama menuju rancangan terhadap film.

*Production designer* dalam merancang dan memvisualisasikan terhadap identitas karakter dapat mencakup pada pemilihan *setting*, properti, kostum, pencahayaan dan elemen visual lainnya untuk menciptakan dunia film yang konsisten dan mewakili karakter serta cerita yang disampaikan Thompson, K., & Bordwell, D., (2019, hlm. 256). Rancangan dalam produksi film bekerja sama untuk memvisualisasikan identitas karakter, melalui elemen *set* yang menjadi tempat di mana karakter berinteraksi dan cerita berkembang. Setiap pemilihan *setting*, *set* yang dibangun, harus sesuai dengan karakter dan memberikan petunjuk visual tentang siapa mereka. Selain itu, properti yang digunakan oleh karakter dapat membantu menggambarkan identitas mereka seperti dari sudut pandang status sosial, minat, dan kepribadian.

Film pendek *Mengejar Keder* menceritakan tentang Ujang (40) yang merasa jenuh terhadap pekerjaannya dan menjadi seorang kepala keluarga. Ujang ingin mengejar impiannya menjadi *talent suit actor*. Namun tersadarkan pada situasi Ayu, sang istri yang hendak melahirkan. Cara pandang Ujang berubah. Ujang mulai menyadari bahwa ia perlu mengorbankan impiannya untuk tujuan hidup yang lebih besar, lalu impian tersebut dapat dihidupi oleh orang sekitarnya.

Menurut LoBrutto (2002, hlm. 43-44), dalam membangun tata artistik suatu karya, penting untuk merepresentasikan cerita dan karakter. Sebagai *production designer*, penulis harus memusatkan perhatian pada rancangan artistik,

terutama set dan properti, dengan memperhatikan jati diri dan sudut pandang karakter, termasuk penggunaan *three dimensional character*.

Film pendek *Mengejar Keder* adalah hasil karya tugas akhir penulis sebagai *production designer* dan digunakan sebagai media untuk menerapkan berbagai teori yang dibahas dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada proses persiapan *production designer* dalam merancang *setting* dan properti yang mencerminkan identitas karakter utama selama tahap pra-produksi.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang penulis gunakan adalah bagaimana perancangan *setting* dan properti berpengaruh terhadap identitas karakter pada karakter Ujang?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah rancangan *setting* gudang dengan properti topeng dan gambar mamang keder pada tahap pra-produksi berdasarkan identitas karakter Ujang.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penulisan ini yaitu untuk mengetahui identitas karakter melalui rancangan *setting* dan properti dalam film pendek *mengejar keder*.