

## 5. KESIMPULAN

Sebagai *production designer*, penulis bertanggung jawab dalam menciptakan visualisasi yang konsisten dan mendukung narasi film. Melalui perancangan *setting* dan properti, penulis dapat menampilkan identitas karakter utama, Ujang, dalam film pendek *Mengejar Keder*. *Setting* gudang yang dipilih mencerminkan karakter Ujang yang tertutup dan individualis, sementara properti seperti topeng dan gambar *Mamang Keder* menambah kedalaman psikologis dan emosional karakter.

*Setting* dan properti dalam film berperan signifikan dalam menggambarkan identitas karakter. *Setting* gudang dengan kondisi yang terbatas dan berantakan mencerminkan kepribadian Ujang yang kompleks dan dinamis. Properti personal seperti topeng dan gambar *Mamang Keder* berfungsi sebagai simbol identitas dan impian Ujang yang tertunda, menggambarkan aspirasi dan konflik batinnya. Penggunaan elemen-elemen ini tidak hanya memperkaya visual film tetapi juga memberikan kedalaman pada karakter Ujang, membuat penonton lebih terhubung dengan perjuangan dan aspirasi sang tokoh utama.

Penelitian ini menerapkan teori identitas persona dari Jung dan konsep karakter tiga dimensi dari Egri. Identitas persona Ujang yang terbentuk dari kompromi antara dirinya dan tuntutan sosial terlihat melalui penggunaan properti dan *setting* yang mencerminkan karakteristik fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Analisis mendalam ini membantu penulis dalam menciptakan dunia visual yang mendukung narasi dan karakter film. Dengan pemahaman yang mendalam tentang karakter, *production designer* dapat menciptakan *setting* dan properti yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dalam mengkomunikasikan cerita.

Penelitian ini juga menyoroti proses kreatif yang dilakukan oleh *production designer*, mulai dari riset, analisis karakter, hingga penerapan *setting* dan properti dalam film. Proses ini mencakup pencarian referensi visual, *recce*, dan penyesuaian rancangan sesuai dengan karakter dan kebutuhan naratif. Hasilnya adalah visualisasi yang otentik dan mampu mendukung perkembangan

cerita dan karakter dalam film *Mengejar Keder*. Penekanan pada detil dan keselarasan visual dengan narasi menjadikan setting dan properti sebagai elemen krusial dalam penceritaan film.

*Setting* dan properti yang dirancang dengan cermat memberikan petunjuk visual penting tentang identitas karakter dan membantu penonton memahami latar belakang dan motivasi karakter. Dalam film ini, *set* gudang dan properti topeng serta gambar *Mamang Keder* tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat naratif yang kuat dalam menggambarkan perjalanan emosional dan psikologis Ujang. Kesimpulannya, penelitian ini menegaskan pentingnya peran *production designer* dalam menciptakan elemen visual yang tidak hanya estetik tetapi juga bermakna dalam mendukung cerita dan karakter film. Melalui analisis karakter dan penerapan teori identitas, penulis berhasil menciptakan setting dan properti yang efektif dalam menggambarkan identitas dan konflik karakter utama, memberikan kontribusi signifikan pada keberhasilan naratif film *Mengejar Keder*.

