

1. LATAR BELAKANG

Pada abad ini film telah menjadi media yang akrab dengan masyarakat. Selain sebagai media hiburan, film juga dirancang untuk dapat memberikan pengaruh tertentu pada penontonnya. Film secara efektif dapat menyampaikan pesan kepada para penontonnya, dikarenakan bentuknya yang audiovisual mudah dicerna oleh masyarakat. (Rahman Asri, 2020) Film dapat dikatakan sebagai media representasi karena dapat menceritakan pengalaman pribadi dari sang pembuatnya dan menampilkannya di atas layar.

Menurut Rabiger (2020) segala sesuatu yang terlihat pada layar disebut sebagai *mise en scène*, penggunaan *mise en scène* dapat membantu untuk menekankan tema atau ide yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Seperti penggunaan cahaya yang gelap dan bayangan untuk menunjukkan gejolak batin karakter di depan layar. Berikut juga dengan properti yang diletakan pada *set*, setiap properti mempunyai relasi dengan latar belakang, tahun kejadian dan tempat. *Mise en scène* sendiri terdiri dari beberapa elemen yaitu, *seting*, *acting* dan *blocking*, Sudut kamera/penempatan kamera, *design* kostum dan pencahayaan.

Untuk mendukung elemen dalam *Mise en scène* dibutuhkan *production designer*. *Production designer* bertanggung jawab dalam menata visual, kostum, make up, latar tempat, latar *setting* dan mendesain tata tempat properti pada suatu lokasi berdasarkan 3D karakter. Dalam melakukan pekerjaannya *production designer* bekerja sama dengan *director* dan *director of photography* untuk menghasilkan visual terbaik (Irving, 2013). *Production designer* dibantu dengan *makeup artist*, *set dresser*, *costume designer* yang membantu *production designer* dalam mewujudkan konsep yang telah dirancang.

Penulis bertugas sebagai *production designer* dalam sebuah produksi film pendek tugas akhir dengan judul “Pangkas Rambut Nugroho”. Film ini menceritakan tentang seorang anak bernama Jojo, Ia berumur 8 tahun dan mengalami *social anxiety disorder* karena sering dibuli oleh temannya disekolah. Ibunya yang telah meninggal dan ayahnya selalu sibuk bekerja menjadikan Jojo tumbuh besar tanpa adanya perhatian dari orang tuanya. Jojo memiliki karakteristik pemalu, tidak percaya diri dan pendiam, sebagai *production designer* penulis ditugaskan untuk memvisualkan

3d karakter Jojo melalui properti khususnya pada set kamar. Karena *set* kamar merupakan yang paling penting dalam memvisualkan identitas karakter Jojo.

Social anxiety disorder atau yang lebih dikenal fobia sosial menjadi masalah utama yang ingin diangkat dalam film “Pangkas Rambut Nugroho”. (Turk, C. L., Heimberg, R. G., Magee, L., & Barlow, D. H., 2001) Dalam bukunya menjelaskan bahwa fobia sosial adalah sebuah trauma dimana seorang individu takut berbicara maupun berinteraksi di depan umum atau berbicara di depan orang. Fobia ini dapat dialami oleh siapa saja ketika berbicara dengan orang lain. Namun, pada penderita *fobia social*, rasa cemas dan takut yang dialami menetap secara terus menerus. Gangguan mental yang menyebabkan penderitanya merasa takut diawasi, dihakimi dan dipermalukan oleh orang lain. Dari kisah ini, penulis menginginkan fobia sosial yang ditampilkan dalam film pendek “Pangkas Rambut Nugroho” dapat dirasakan melalui properti yang telah di set pada kamar Jojo.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas rumusan masalah pada penelitian ini dititik fokuskan pada set kamar Jojo dan bagaimana penggunaan properti dapat mendukung fobia sosial yang dialami oleh karakter Jojo di dalam film?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Setting kamar Jojo di awal Film
2. Properti yang digunakan pada set kamar Jojo

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penataan properti dapat menggambarkan fobia sosial yang dialami oleh karakter utama Jojo.