

## 1. LATAR BELAKANG

Film dapat memberikan sebuah informasi dan gagasan, serta menunjukkan tempat dan kehidupan yang tidak diketahui sebelumnya. Fakta dalam sebuah film adalah akan digemari di banyak *platform* tidak menjamin apa pun tentang bentuk dan gayanya (Bordwell et al., 2020). Film dirancang untuk memberikan sebuah efek yang menarik kepada penonton. Maka dari itu para pembuat film memiliki kreativitas dalam berimajinasi yang luas untuk menarik perhatian dan emosional pada penontonnya.

Desainer Produksi merupakan kepala atau ketua dari departemen artistik. Desainer Produksi memiliki hubungan yang erat dengan sutradara untuk menciptakan tampilan visual pada film yang sesuai dengan visi misi sutradara. Desainer Produksi bertugas dalam merancang dan membangun sebuah konsep untuk memvisualisasikan cerita menjadi film. Desainer Produksi yang sukses harus memiliki kemampuan dalam artistik, akal dan ide untuk mewujudkan sesuatu menjadi nyata. Set atau lokasi dan properti menjadi suatu hal yang sangat penting untuk menarik penonton ke dalam cerita (Barnwell, 2008).

Dalam film pasti membutuhkan karakter untuk mengisi cerita. Pembuatan karakter pada film membutuhkan *3D Character* yang terdiri dari aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang saling berkaitan satu sama lain untuk menghasilkan berbagai karakteristik tokoh yang berbeda. Menurut Barnwell (2008), sebuah cerita dirancang untuk membangkitkan sebuah perasaan pada penonton, maka dari itu set dan properti berperan penting untuk membantu dalam menggambarkan sebuah karakter.

Film *Montir Panggilan* bercerita tentang Taufiq, seorang pemuda berusia 25 tahun, yang telah dipecat dari pekerjaannya sebagai montir. Karena dia tidak mahir di bidang apa pun, Taufiq memilih untuk bekerja sebagai Asisten Rumah Tangga sementara selama Hari Raya Idul Fitri. Taufiq berusaha keras untuk mengubah kehidupannya. Namun, Arga yaitu majikan Taufiq terus menindas dan mendiskriminasi nya, dikarenakan karakteristik Taufiq yang tidak disukai Arga.

Fokus yang terus-menerus diberikan kepada Arga semakin memburuk keadaan hidupnya, menghancurkan harga dirinya dan nilai-nilai hidupnya. Dalam situasi sulit ini, Taufiq memiliki dua pilihan antara dia bisa menunjukkan bahwa dia berguna atau menyerah dan menerima bahwa dia tidak berguna.

Penulis mengangkat judul skripsi untuk menjelaskan bahwa *3D Character* tokoh Arga dapat diterapkan pada perancangan dan penerapan set dan properti, serta bagaimana *3D Character* ini memberi pengaruh bagi penulis sebagai desain produksi yang merancang set dan properti untuk film *Montir Panggilan*.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana *3D Character* dapat digambarkan melalui rancangan set dan properti pada film *Montir Panggilan*?

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Batasan masalah penelitian dibatasi pada perancangan dan penerapan set dan properti untuk menggambarkan *3D Character* tokoh Arga pada set ruang tamu.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana *3D Character* dapat divisualisasikan melalui rancangan set dan properti dalam film *Montir Panggilan*.

## **2. STUDI LITERATUR**

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan teori *setting* dan properti yang terkait dengan visualisasi pada film, serta teori pendukung tentang *3D Character* yang membahas fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

### **2.1. PROPERTI**

Properti merupakan sebuah benda atau barang yang digunakan untuk mengisi ruangan. Menurut Lobrutto (2002), Properti merupakan barang yang dapat dipegang atau dimiliki oleh aktor. Properti akan diatur atau dirancang oleh seorang *property master* setelah desainer produksi sudah membuat set. Setiap elemen yang