

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

dirancang akan menambahkan imajinasi pada cerita untuk mendukung cerita film dengan properti yang unik dan spesifik.

Tujuan adanya properti pada konsep desainer produksi yaitu agar film yang dibuat semakin realistis dan pada setiap elemen, setiap karakternya, dan properti atau lingkungannya dapat bekerja secara berkaitan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda sehari - hari ke dalam sebuah set. Semua properti yang ada di dalam set akan membantu dan mengembangkan narasi ke dalam visual film. Properti pada film juga dapat menyampaikan pesan tertentu terhadap penonton, sehingga properti yang dimasukkan ke dalam set berhasil selaras dengan set yang sudah dirancang. (Lobrutto, 2002).

Properti dibedakan menjadi dua jenis, yaitu set prop dan *hand prop*. *Art director* akan menunjuk seseorang untuk menjadi *prop master* yang mengatur adanya atau kelengkapan pada properti yang dibutuhkan. *Prop master* bekerjasama dengan desainer produksi untuk mengidentifikasi dan membelanjakan properti. *Prop master* berkontribusi dan bekerjasama dengan desainer produksi, *art director*, dan *set decoration* untuk mengetahui properti mana saja yang masuk ke dalam set prop atau *hand prop* (LoBrutto, 2002).

Menurut Hart (2013), properti adalah sebuah objek nyata yang biasanya terdapat di dalam penampilan dan juga digunakan oleh aktor dalam penampilannya. Objek nyata terdiri dari aktor, kostum dan set yang dikategorikan sebagai properti. Hart (2013) menjabarkan bahwa properti di bagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

1. *Set Props*

Set props merupakan benda atau aksesoris berbentuk besar untuk mengisi ruangan. Contohnya antara lain seperti meja, karpet, lemari, dan benda lainnya yang menempel di dinding atau benda yang berada di lantai.

2. *Hand Props*

Sedangkan *hand props* merupakan benda atau aksesoris detail yang digunakan oleh aktor untuk menjelaskan kegunaan properti di dalam cerita naskah. *Hand*

props disebut juga sebagai *action props* yang dimana *props* tersebut memiliki fungsi naratif dan digunakan oleh aktor untuk menjalankan perannya. Lain halnya dengan *hand props* yang belum tentu digunakan oleh aktor namun hanya benda yang melekat pada aktor seperti gelas, ponsel, senjata, dan sebagainya. Menurut Hart (2017) *Hand props* terdiri dari 10 macam, yaitu:

1. *Hero Props*: properti utama yang akan digunakan dan biasanya direkam dengan detail atau *close-up*.
2. *Background Props*: properti pendukung dari *hero props* dengan detail yang kurang dan akan terlihat pada bagian *background* di sebuah adegan.
3. *Stunt props*: biasanya digunakan untuk adegan *action* yang membutuhkan keamanan khusus, maka dari itu *stunt props* dibuat menggunakan karet atau *soft foam* yang menyerupai properti *hero* sebagai *stunt props*.
4. *Practical props*: *props* yang bekerja semestinya
5. *Dummy props*: tiruan dari properti yang digunakan.
6. *Rehearsal props* dan *actual props*: hanya digunakan pada saat latihan. Properti ini memiliki ukuran, bentuk yang menyerupai *actual prop*.
7. *Costume props*: benda atau aksesoris yang digunakan di luar pakaian seperti jam tangan, kacamata, dsb.
8. *Personal prop*: properti yang disimpan oleh aktor sendiri dan tidak diatur oleh kru properti.
9. *Consumable prop*: properti yang akan dimakan oleh aktor seperti roti, buah, dsb.
10. *Breakaway prop*: properti yang dibuat untuk dihancurkan oleh aktor saat tampil. Saat menggunakan properti tersebut harus dikoordinasikan oleh departemen *stunt* atau koreografer.

2.2. SETTING

Dalam sebuah film, *Setting* memiliki peran yang sangat penting, bukan sekadar sebagai tempat di mana adegan berlangsung, tetapi juga dapat secara aktif mempengaruhi perkembangan naratif. Keseluruhan set dapat menciptakan makna baru dari cerita sebuah adegan yang berlangsung (Bordwell et al., 2020, 115).

Bordwell (2020) juga mengatakan bahwa set bisa dibentuk atau dibangun dari lokasi yang ada, seperti membangun set di dalam taman. Namun, pembuat film juga bisa membangun set dari awal, terutama dalam produksi iklan, untuk memastikan bahwa *mise en scene* yang dibangun sesuai dengan keinginan dan narasi yang diinginkan. Keseluruhan set dapat membentuk pemahaman penonton terhadap perkembangan cerita naratif.

Menurut Barnwell (2008) set film membantu menciptakan visual yang unik dan berbeda untuk setiap film. Set yang beragam dapat menggambarkan elemen geografis, sejarah, sosial, dan budaya dalam film. Selain itu, set film juga berperan dalam menonjolkan karakter, menjelaskan psikologi karakter, serta menimbulkan emosi dan keinginan karakter dalam menjalankan narasi cerita (Bernaidi, 2021).

Menurut Rizzo (2005) set dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. *Set Interior*

Set interior merupakan set lokasi yang berada di dalam ruangan. Pada produksi film, *set interior* meliputi ruang tamu, dapur, kamar tidur dan ruangan - ruangan tertutup.

2. *Set Exterior*

Set eksterior merupakan set lokasi yang berada di luar ruangan. Pada produksi film, *set exterior* meliputi halaman terbuka seperti halaman rumah, teras, hutan, pantai, dan sebagainya.

2.3. 3D CHARACTER

Setiap cerita terdapat sebuah karakter yang dapat mengisi alur pada cerita. Untuk lebih memperjelas lagi maka karakter harus dibentuk dengan sedetail mungkin, karena karakter akan mempengaruhi jalannya sebuah cerita. Egri (1946) seperti dikutip Yuliantik (2018) memaparkan dimensi karakter menjadi tiga yang disebut dengan *Three Dimensional Character* yang mencakup aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tiga dimensi tersebut memiliki keterkaitan yang dapat membantu dalam pembentukan karakter dan mengenal karakter lebih dalam lagi.

Egri (1946) seperti dikutip Yuliantik (2018) memberikan penjelasan kepada setiap dimensi sebagai berikut:

1. Fisiologi

Dimensi Fisiologi merupakan dimensi yang mengenali karakternya melalui penampilan fisik. Penampilan fisik membantu untuk membedakan setiap karakter yang ada pada cerita. Fisiologi mencakup beberapa faktor seperti:

- a. Jenis Kelamin
- b. Usia
- c. Tinggi Badan
- d. Berat Badan
- e. Warna Kulit, Rambut, Mata
- f. Postur Tubuh
- g. Penampilan
- h. Kecacatan
- i. Keturunan

2. Sosiologi

Dimensi Sosiologi merupakan dimensi yang memberikan gambaran seorang tokoh melalui aspek sosial yang bertujuan untuk mengetahui pola kehidupan manusia pada lingkungannya. Dimensi sosiologi mencakup beberapa faktor seperti:

- a. Kelas sosial
- b. Pekerjaan
- c. Kehidupan di rumah
- d. Kepercayaan
- e. Ras
- f. Komunitas
- g. Hobi

3. Psikologi

Dimensi Psikologi merupakan dimensi gabungan dari fisiologi dan sosiologi yang membahas karakteristik dari karakter seseorang. Dimensi psikologi mencakup beberapa faktor seperti:

- a. Kehidupan percintaan
- b. Ambisi
- c. Hal yang membuat frustrasi
- d. Watak
- e. Sikap terhadap dunia
- f. Extrovert/introvert/ambivert
- g. Kualitas

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Montir Panggilan (2024) merupakan film pendek yang diproduksi oleh Aquila Visual dan disutradarai oleh Reza Rizqy dengan durasi 11 menit dan menggunakan format DCI 4K dengan rasio 16:9. Film ini memiliki tema tentang perubahan dari karakter utama bernama Taufiq yang selalu diperlakukan tidak baik dari majikannya bernama Arga. Genre pada film ini yaitu drama, karena film ini mengandung unsur kehidupan seorang asisten rumah tangga yang ingin dihargai oleh majikannya.

Film *Montir Panggilan* menceritakan seorang pemuda berumur 25 tahun bernama Taufiq yang bekerja sebagai asisten rumah tangga di sebuah rumah besar dengan gaya bangunan tua pada waktu libur hari raya Idul Fitri. Taufiq melakukan pekerjaan ini demi memperbaiki kondisi hidupnya. Sehari – hari Taufiq selalu dikritik oleh Arga mengenai pekerjaannya di rumah tersebut seperti etika kerja, cara kerja dan pengaruh kerja Taufiq dalam kehidupan Arga.

Suatu hari Arga sudah tidak tahan dengan sikap Taufiq yang selalu melakukan kesalahan di mata Arga. Hingga Arga mengancam untuk memecat Taufiq dan mengancamnya untuk mencari penggantinya yang membuat Taufiq merasa tidak dihargai dan tidak menyukai sikap Arga terhadapnya. Taufiq