

1. LATAR BELAKANG

Menyaksikan sebuah karya film dapat membuat penonton keluar dari kehidupan mereka menuju dunia yang lain, sebuah dunia di mana mereka memasuki kehidupan dari karakter fiktif, membangun opini pribadi mengenai kejadian sejarah, dan terperangkap dalam kombinasi artistik antara warna, cahaya, dan suara (Pramaggiore, 2020). Secara singkat, pembangunan beberapa komponen penting dalam film dapat membuat penonton merasakan dirinya masuk ke dalam dunia yang baru dan terperangkap dalam keindahan atau realitas lain dari keseharian mereka. Melalui film, kita dapat melihat, mendengar dan merasakan apa yang ingin disampaikan oleh *filmmaker*. Film tidak hanya membahas tentang cerita, aktor, dan aksi, namun masih banyak aspek penting seperti visual dan gaya dari film yang masing-masing memiliki karakteristik yang unik (Sethio, G., & Hakim, S. 2022).

Menurut Mclellan (2020), *production designer* adalah orang yang bertanggung jawab atas pembangunan sebuah dunia naratif dalam film. Divisi penyutradaraan dan penulisan cerita mungkin dapat berimajinasi dan memberikan konsep visual atau naratif yang eksentris, namun tetap menjadi tanggung jawab dari *production designer* untuk merancang, memvisualisasikan naskah, menentukan lokasi yang tepat, membentuk dan merancang *set* yang sesuai dengan konsep dari sutradara. Dengan *production design* yang baik, divisi lain yang memiliki tanggung jawab berbeda dapat bergabung dalam satu pemahaman naratif yang sama untuk mewujudkan visi sebuah karya.

Dalam penciptaan film pendek pilihan tekstur, warna, dan pencahayaan dapat dirancang serealistis mungkin untuk memberikan petunjuk visual dan pemahaman bagi penonton. Menurut Mclellan (2020), *production design* yang baik adalah seni untuk memberikan petunjuk visual kepada penonton, tidak ada yang boleh didesain sebelum pemahaman karakter dan cerita dapat dipahami. Dari proses penciptaan naskah, *production designer* memvisualisasikan pendekatan desain yang membantu cerita dan karakter dalam aspek warna, tekstur, pencahayaan, komposisi, pergerakan, latar waktu dan latar tempat.

Film pendek “U” memiliki latar sebuah terowongan terbengkalai misterius, seorang petualang ahli masuk ke area terowongan tersebut yang menyimpan sebuah artefak rubik. Terowongan memiliki kekuatan supranatural yang mencegah sang petualang keluar dari area tersebut dengan membawanya kembali ke dalam terowongan walaupun sudah melewati ketiga rute berbeda. Menyadari segala usahanya untuk keluar sia – sia, sang petualang mencoba menyelesaikan teka teki rubik yang diberikan kepadanya untuk bisa keluar dari ancaman terowongan tersebut.

Maka dari itu, membangun *set* menjadi fokus utama dalam karya penulis karena di dalam film ini, *production designer* memiliki peran untuk memastikan proses pembangunan *set* berjalan dengan lancar dari tahap awal produksi serta membuat beberapa alat untuk memudahkan pemahaman visualisasi *set* dari bentuk narasi ke dalam visual. Melalui skripsi ini, penulis berharap dapat melaksanakan dan menjelaskan tahapan perancangan *set* secara detail serta memberikan sudut pandang seorang *production designer* sebagai kepala artistik dalam proyek film pendek ini.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan dan penerapan *set* desain terowongan terbengkalai dalam film pendek “U”?

1.2. BATASAN MASALAH

Membahas tentang tahapan terperinci tentang perancangan pembangunan dan desain *set* terowongan terbengkalai dalam film pendek “U” berdasarkan tahapan kerja Barnwell (2004).

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mempelajari, merancang dan menerapkan alur kerja *production designer* dalam proses membangun *set* terowongan terbengkalai berdasarkan tahapan kerja Barnwell (2004) dalam film pendek “U”.