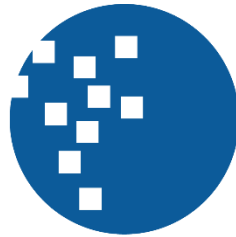


**STRATEGI *ART DIRECTOR* DALAM MEMVISUALISASIKAN  
ANTROPOSEN MELALUI SET DAN PROPERTI  
PADA FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI* (2024)**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

**Farhah Kamilatunnuha**

**00000058364**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**STRATEGI *ART DIRECTOR* DALAM MEMVISUALISASIKAN  
ANTROPOSEN MELALUI SET DAN PROPERTI  
PADA FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI* (2024)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Farhah Kamilatunnuha**

**00000058364**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Farhah Kamilatunnuha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058364

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

**STRATEGI ART DIRECTOR DALAM MEMVISUALISASIKAN  
ANTROPOSEN MELALUI SET DAN PROPERTI PADA FILM PENDEK  
*AIR DAN MATA ABDI (2024)***

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Farhah Kamilatunnuha)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul  
**STRATEGI *ART DIRECTOR* DALAM MEMVISUALISASIKAN  
ANTROPOSEN MELALUI SET DAN PROPERTI PADA FILM PENDEK  
*AIR DAN MATA ABDI (2024)***

Oleh

Nama : Farhah Kamilatunnuha  
NIM : 00000058364  
Program Studi : Film  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Desember 2024  
Pukul 09.00 s/d 10.00 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Rista Ihwanny, S.Hum, M.Si  
NIK.0329018201

Penguji



Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn, M.Si  
NIK.0308077607

Pembimbing



Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn, M.F.A  
NIK.0318078804

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E, M.Sn.  
NIK.0328097503

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farhah Kamilatunnuha

NIM : 00000058364

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**STRATEGI ART DIRECTOR DALAM MEMVISUALISASIKAN  
ANTROPOSEN MELALUI SET DAN PROPERTI PADA FILM  
PENDEK AIR DAN MATA ABDI (2024).**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan letter of acceptance) \*\*.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
  - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
  - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Desember 2024



(Farhah Kamilatunnuha)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: **“Strategi Art Director dalam Memvisualisasikan Antroposen Melalui Set dan Properti Pada Film Pendek *Air dan Mata Abdi* (2024)”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

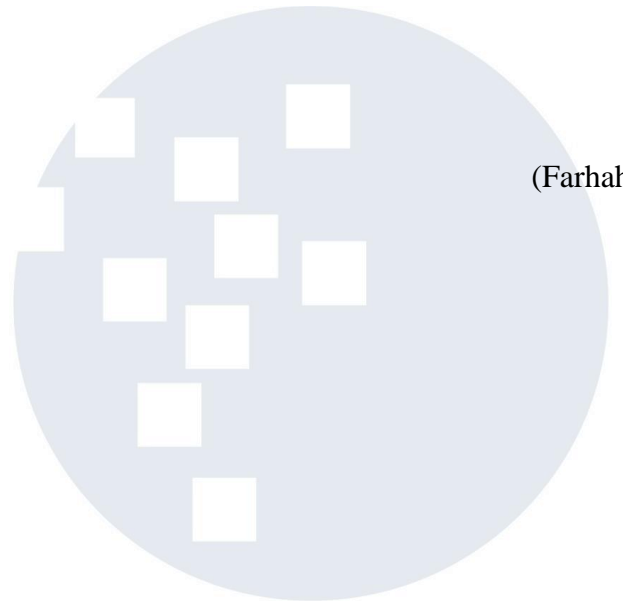
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Zulhiczar Arie Tinarbuko S.Sn, M.F.A, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum, M.Si, sebagai ketua sidang, yang banyak membantu proses penyelesaian tesis ini.
6. Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn, M.Si, sebagai dosen penguji yang banyak membantu proses penyelesaian tesis ini.
7. Keluarga, sahabat, dan kekasih saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
8. Rekan-rekan *Triaddict Production* yang mengerjakan tugas akhir ini bersama saya dan telah memberikan bantuan dukungan selama proses pengerjaan dan penyelesaian penulisan ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 8 Januari 2025



(Farhah Kamilatunnuha)



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **STRATEGI *ART DIRECTOR* DALAM MEMVISUALISASIKAN ANTROPOSEN MELALUI SET DAN PROPERTI PADA FILM PENDEK *AIR DAN MATA ABDI* (2024)**

(Farhah Kamilatunnuha)

## **ABSTRAK**

Dalam sebuah film, *art director* memiliki peran yang cukup besar dalam sebuah proses penciptaan film. *Art director* berperan penting pada sebuah penciptaan set dan properti. Pada film pendek *Air dan Mata Abdi*, *art director* memvisualisasikan set dan properti yang mengangkat tema mengenai antroposen. Penulis ingin menyorot kerugian akibat antroposen, yakni aktivitas manusia yang mengakibatkan kerusakan alam di masa kini yang akan digambarkan melalui set dan properti. Penulisan ini menggunakan teori *mise en scene*, sebagai teori utama, serta menggunakan teori visualisasi dan teori antroposen sebagai teori pendukung atau acuan karakteristik dalam memvisualisasikan set dan properti yang akan dikerjakan. Teori antroposen yang dibawa oleh penulis membantu penulis untuk dapat memvisualisasikan mengenai permasalahan ekosistem di bumi ini. Melalui penulisan skripsi ini, penulis menemukan bahwa set yang digambarkan berdasarkan tema antroposen dapat mendukung perjalanan cerita dalam film pendek *Air dan Mata Abdi*. Pemilihan properti yang tepat juga bisa menjadi simbolisasi dari tema dan cerita yang diangkat pada film.

**Kata kunci:** *Art Director*, Antroposen, Set, Properti, *Air dan Mata Abdi* (2024)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**ART DIRECTOR'S STRATEGY IN VISUALIZING THE  
ANTHROPOCENE THROUGH SETS AND PROPERTIES IN  
THE SHORT FILM "AIR AND MATA ABDI" (2024)**

(Farhah Kamilatunnuha)

**ABSTRACT (English)**

*In a film, the art director has a fairly large role in the process of creating a film. The art director plays an important role in the creation of sets and properties. In the short film "Air dan Mata Abdi", the art director visualizes the sets and properties that carry the theme of the anthropocene. The author wants to highlight the losses due to the anthropocene, namely human activities that cause environmental damage in the present which will be depicted through the sets and properties. This writing uses the mise en scene theory as the main theory, and uses the visualization theory and the anthropocene theory as supporting theories or references for characteristics in visualizing the sets and properties that will be worked on. The anthropocene theory brought by the author helps the author to be able to visualize the problems of the ecosystem on this earth. Through writing this thesis, the author found that the sets depicted based on the anthropocene theme can support the journey of the story in the short film "Air dan Mata Abdi". The selection of the right properties can also be a symbol of the theme and story raised in the film.*

**Keywords:** Art Director, Anthropocene, Set, Properties, Air dan Mata Abdi (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT (English).....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>1. LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	3
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	3
<b>2. STUDI LITERATUR.....</b>	<b>3</b>
2.1. MISE-EN-SCENE .....	3
2.2. VISUALISASI.....	4
2.3. ANTROPOSEN .....	5
<b>3. METODE PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
3.1. DESKRIPSI KARYA.....	6
3.2. SINOPSIS KARYA.....	6
3.3. KONSEP BENTUK DAN PENCIPTAAN KARYA.....	7
3.4. KONSEP PENYAJIAN KARYA.....	7
3.5. TAHAPAN KERJA.....	8
<b>4. ANALISIS.....</b>	<b>16</b>
4.1. HASIL KARYA .....	16
4.2. ANALISIS KARYA .....	17
<b>5. KESIMPULAN.....</b>	<b>21</b>
<b>6. DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>23</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. <i>Props list</i> tata artistik film pendek Air dan Mata Abdi.....	13
---	----



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kondisi lokasi shooting cuci <i>steam</i> di parung panjang.....	9
Gambar 3.2. Referensi perancangan set dalam film. ....	10
Gambar 3.3 <i>Set design</i> ruang gudang mesin <i>steam</i> truk .....	10
Gambar 3.4. Proses memasukkan toren ke dalam gudang.....	11
Gambar 3.5. Proses memasukkan toren ke dalam gudang.....	12
Gambar 4.1. Properti set sungai; plastik dan selang besar .....	17
Gambar 4.2. Properti set sungai; plastik menyumbat selang besar.....	17
Gambar 4.3. Set gudang mesin <i>steam</i> truk.....	18
Gambar 4.4. Abdi dan Kibong berbincang di set gudang mesin <i>steam</i> truk.....	18
Gambar 4.5. Abdi menuangkan air keras ke dalam toren .....	19
Gambar 4.6. Abdi melihat saluran toren yang tersumbat plastik.....	20
Gambar 4.7. Ember air keras di set gudang mesin <i>steam</i> truk.....	20
Gambar 4.8. Toren berasap di set gudang mesin <i>steam</i> truk .....	21



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: FORMULIR PERJANJIAN .....	24
LAMPIRAN B: FORMULIR BIMBINGAN .....	25
LAMPIRAN C: HASIL TURNITIN .....	26



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 1. LATAR BELAKANG

Film adalah sebuah rekaman realitas yang ditampilkan kepada masyarakat dengan berbagai kepentingan konflik dan fakta yang beraneka ragam yang menghadirkan gagasan tertentu (Rachman, 2016). Film dapat membentuk suatu makna yang dapat disajikan melalui audio visual bagi para penikmatnya. Maka dari itu, film dapat membuka pandangan seseorang melalui gambar yang disajikan secara konseptual.

Film pendek *Air dan Mata Abdi* menceritakan tentang Abdi, seorang mantan anak punk yang kini bekerja sebagai pencuci truk. Ia harus menghadapi duka kelam dari masa lalunya pada saat mencuci truk-truk yang digunakan untuk proyek pembangunan di lahan penggusuran bekas *basecamp* punknya. Dalam menyampaikan maksud dan pesan dengan baik, perlu dilakukan visualisasi set dan properti dengan gagasan realitas ruang dan waktu yang dekat dengan kondisi permasalahan sosial dalam cerita.

Visualisasi dalam film adalah proses mengubah ide dari sebuah naskah hingga menjadikannya konsep visual yang meliputi elemen pencahayaan, warna, komposisi, tata letak, untuk menciptakan suasana dan emosi yang membantu menyampaikan narasi kepada penonton (Bordwell et al., 2024). Praktik dalam visualisasi film melibatkan kerja sama dalam berbagai elemen produksi, yaitu sutradara, sinematografer, tata artistik, dan editor. Semua aspek ini berkontribusi pada bagaimana cerita dapat disampaikan secara visual, dan dapat memengaruhi pengalaman penonton secara keseluruhan.

*Art director* adalah departemen yang bekerja di bidang artistik yang melakukan perencanaan, perancangan, dan penyusunan obyek-obyek yang tampak di dalam layar sesuai kebutuhan naratif (Rizzo, 2013). *Art director* secara bertahap melakukan *breakdown script*, *list property*, *floor plan*, *sketch 3D* dan rencana anggaran artistik. *Art director* perlu memahami naskah dan melakukan riset sebelum melakukan perancangan konsep visual. Tahapan tersebut penting karena *art director* perlu membuat sebuah dunia fiksi dengan realitas waktu tertentu di dalam film dengan pedoman naskah film tersebut. Seluruh proses dan penyajian

visual dalam divisi artistik, dikepalai oleh *art director* yang bertugas untuk mengawasi, mengontrol, dan memberikan arahan.

Dalam penyajian visual juga perlu adanya sebuah topik yang menjadi landasan teori dalam merancang artistik tersebut. Topik antroposen menjadi landasan teori dalam penelitian ini. Antroposen adalah hubungan ketidakharmonisan antara manusia dengan alam. Hubungan ketidakharmonisan tersebut berupa aktivitas manusia yang mempunyai dampak terhadap pengaruh global yang akan mempengaruhi ekosistem bumi (Horn & Bergthaller, 2019).

Antroposen di dalam film berarti mengungkap istilah atau praktik mengenai antroposen untuk mengubah cara audiens untuk berpikir tentang keduanya (Fay, 2018). Film adalah objek realistik yang memiliki hubungan unik dengan mental dunia melalui rancangan fiksinya. Film *Air dan Mata Abdi* memasukkan unsur antroposen di dalamnya, melalui narasi dan visualisasi yang menceritakan bagaimana manusia mengeksploitasi alam hingga berdampak terhadap manusia lagi sehingga membuat audiens menjadi berpikir ketika menontonnya.

Melalui film *Air dan Mata Abdi*, diharapkan dengan adanya visualisasi mengenai antroposen akan membuka pandangan baru dari hati dan pikiran penonton. Film memiliki sesuatu yang dapat diajarkan kepada kita tentang bagaimana dan mengapa kita sampai disini dan bagaimana masa depan kita yang tak akan terpikirkan.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana strategi yang dilakukan *art director* dalam merancang set dan properti untuk memvisualisasikan antroposen dalam film pendek *Air dan Mata Abdi*? Penelitian ini akan dibatasi pada rancangan set dan properti yang memvisualisasikan antroposen pada film *Air dan Mata Abdi*.

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Penulis akan menetapkan beberapa batasan untuk menghindari terjadinya pelebaran pembahasan dari topik yang akan dibahas. Batasan yang diterapkan meliputi

perancangan set interior gudang mesin steam dan set sungai truk dengan keterkaitan terhadap konsep antroposen. Batasan berada pada *scene* 2, 4, dan 13.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Penulisan skripsi ini memiliki tujuan untuk menjelaskan perancangan set yang dilakukan dengan tujuan memvisualisasikan sebuah isu antroposen yang dialami oleh karakter-karakter pada film Air dan Mata Abdi. Skripsi ini juga memiliki tujuan lain yaitu, menjadikan ilmu yang telah didapat dan dipelajari selama masa perkuliahan dapat terimplementasi dengan baik, dengan menjadi salah satu bentuk tugas untuk memperoleh kelulusan.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. *Mise-en-Scene***

*Mise-en-scene* berasal dari Bahasa Prancis “*putting into the scene*” yang artinya memasuki suatu hal ke dalam adegan dengan tujuan memberikan makna bagi film tersebut (Bordwell et al., 2020). *Mise-en-scene* merupakan segala sesuatu yang terlihat di dalam film, seperti *setting* (latar), *properties* (properti), *costume* (kostum) dan *makeup* (tata rias), *lighting* (pencahayaannya), serta *movement* (pergerakan) yang saling berkontribusi satu sama lain. (hlm.113)

Barsam dan Monahan (2021) mengungkapkan pentingnya peran *mise-en-scene* dalam menyampaikan cerita pada penonton dengan keterkaitannya kehidupan nyata dalam dunia fiksi yang diciptakan dalam film. Secara keseluruhan, *mise-en-scene* mencakup seluruh elemen visual dalam sebuah film yang disusun oleh sutradara maupun pembuat film yang diatur untuk menambah lapisan makna, membentuk suasana hati, dan memandu pemahaman penonton terhadap cerita, karakter, dan tema. Dengan keterkaitannya hal tersebut, dapat menciptakan sebuah pengalaman visual yang mengungkapkan lebih dari sekadar cerita verbal dan penyampaian hal tersebut dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati penonton yang dapat membentuk simpati terhadap karakter serta adegan yang terjadi di dalam sebuah film (hlm. 165).



Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) mengungkapkan bahwa *setting* dalam sebuah film dapat mendukung sebuah narasi dalam film secara kuat. *Setting* dalam film dapat menjadi wadah untuk sebuah peristiwa-peristiwa sosial budaya. Namun, bukan hanya sekedar menjadi wadah, *setting* dalam film secara keseluruhan dari segi desain yang meliputi elemen-elemen visual, suara dan musik dapat membentuk cara kita untuk memahami aksi dari sebuah cerita.

Properti adalah objek dalam *setting* yang memiliki fungsi dalam tindakan yang sedang berlangsung. Properti dapat berfungsi sebagai unsur naratif dalam film, yang bisa menjadi sebuah simbolis suatu makna dan dapat menunjukkan sebuah pengembangan karakter. Dalam pengembangan karakter, properti dapat digunakan secara berulang dalam sebuah cerita dengan tujuan mendukung interaksi karakter dengan dunia mereka yang dapat mendukung perkembangan cerita dalam suatu film. (Bordwell et al., 2024).

## **2.2 Visualisasi**

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram, atau animasi yang berfungsi sebagai penampilan suatu informasi (Hendrawan et al., 2015). Visualisasi telah lama dikenal sejak peradaban manusia, baik bentuknya yang bersifat abstrak maupun nyata. Lukisan di dinding gua manusia purba, sistem geometri Yunani, dan teknik pelukisan dari Leonardo da Vinci merupakan bukti visualisasi sudah lama berada (Anom, 2011). Pada saat ini visualisasi berkembang dan banyak digunakan untuk keperluan ilmu pengetahuan, rekayasa, visualisasi desain produk, pendidikan, film, serta animasi.

Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) menyimpulkan bahwa visualisasi dalam film adalah proses pengubahan naskah menjadi konsep visual yang terhubung dengan cerita dan karakter yang mendalam dan menjadikannya sebuah emosi yang menyampaikan sebuah narasi kepada penonton. Visualisasi dalam film melibatkan banyak kerja sama dan mencakup berbagai aspek, yaitu sinematografi dalam teknik pengambilan gambar, komposisi, pencahayaan, dan penggunaan kamera, yang membantu menciptakan suasana dan nuansa. Desain produksi dalam

menciptakan set, kostum, dan properti yang mendukung cerita dan memberikan konteks kepada penonton. Pengeditan dalam menggabungkan klip untuk membangun ritme, menekankan emosi atau mempercepat narasi, serta dibantu dengan efek khusus untuk menciptakan gambar dengan menambahkan elemen fantastis atau dramatis.

### **2.3 Antroposen**

Antroposen adalah hubungan ketidakharmonisan manusia dengan alam yang berdampak terhadap ekosistem bumi (Horn & Bergthaller, 2019). Antroposen merupakan sebuah patahan radikal dari epos holosen. Epos holosen merupakan kebaikan manusia dengan alam secara hubungan estetis dan spiritual, dan antroposen merupakan kebalikannya. Antroposen bermula pada zaman pencerahan (*age of enlightenment*) di abad ke-17 dan 18, dipandu oleh rasionalisme, empirisme, pragmatisme, dan sekularisme, manusia pada zaman pencerahan mulai memberontak terhadap tatanan dunia lama yang gelap. Konsep ini banyak digunakan oleh para ilmuwan untuk menyoroti sejauh mana aktivitas manusia telah mengubah lingkungan planet ini.

Paul (2011) mengungkapkan antroposen merupakan era dimana manusia telah mengubah proses geologis dan lingkungan dengan cara yang signifikan sehingga membentuk sebuah era geologis yang baru. Karakteristik dari antroposen meliputi kerusakan ekosistem seperti perubahan iklim global yang diakibatkan oleh aktivitas manusia seperti pembakaran bahan bakar fosil, efek gas rumah kaca yang menyebabkan pemanasan global dan perubahan iklim. Selain itu, aktivitas manusia yang menyebabkan tingkat kepunahan spesies seperti perusakan habitat, perburuan, dan polusi. Urbanisasi dan penggunaan lahan ekspansi kota, pembangunan infrastruktur yang telah mengubah ekosistem alami menjadi lahan buatan manusia. Polusi udara, air, tanah, serta limbah plastik adalah hasil dari aktivitas manusia yang merusak lingkungan. Jejak geologis yang telah meninggalkan lapisan sedimen yang mengandung plastik, logam berat, radioisotop dari uji coba nuklir, dan beton. Pengasaman laut yang mengancam kehidupan laut, terutama organisme yang memiliki cangkang kalsium karbonat seperti terumbu karang. Macam-macam

aktivitas manusia yang menyebabkan kerusakan ekosistem tersebut merupakan karakteristik dan contoh dari istilah antroposen.

Dalam hubungannya dengan film, melalui buku *Inhospitable World : Cinema in the Time of the Anthropocene*, Fay (2018) mengungkapkan bahwa hubungan antroposen dalam film adalah bagaimana film mengungkapkan istilah mengenai antroposen untuk mengubah cara pikir audiens terhadapnya. Antroposen dalam film sering kali dieksplorasi melalui tema-tema yang berkaitan dengan dampak manusia terhadap lingkungan, perubahan iklim, dan masa depan planet. Dari film-film tersebut, dengan narasi dan visual yang kuat mengajak penonton untuk merenungkan dampak tindakan manusia dan perlunya kesadaran akan lingkungan dalam konteks antroposen.

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1 DESKRIPSI KARYA**

Pada tugas akhir ini, penulis membuat film fiksi pendek berjudul *Air dan Mata Abdi* dengan genre drama. Film ini diproduksi oleh Triaddict Production dan disutradarai oleh Daniel Jhon Kevin Gultom. Film ini bergenre drama dengan format digital dengan aspek rasio 2.35:1 dan berdurasi 16 menit 39 detik. Terdapat beberapa set pada film ini seperti set tempat *steam* truk, gudang mesin *steam* truk, sungai dan beberapa flashback pada set *basecamp punk*, dan set jalan raya. Untuk kebutuhan penulisan ini, penulis membatasi pembahasan pada dua set, yakni set gudang mesin *steam* truk dan sungai. Penulis selaku *art director* bertanggung jawab merancang set dan properti yang akan divisualisasikan sesuai dengan pesan dari film yang ingin disampaikan.

#### **3.2 SINOPSIS KARYA**

Film ini bercerita tentang Abdi, seorang mantan anak *punk* yang harus menghadapi duka kelam dari masa lalunya, yaitu adiknya tewas terkena gas air mata pada saat demo pengusiran rumah. Ia pun harus melanjutkan hidupnya menjadi buruh pencuci truk dengan bayangan-bayangan masa lalu adiknya.

Di tempat Abdi bekerja sekarang, hidupnya semakin tidak layak dan dirugikan seperti ia harus tidur di gudang mesin, dan gaji dipotong semena-mena oleh atasannya. Suatu ketika, ia harus mencuci truk-truk yang digunakan untuk proyek pembangunan di lahan penggusuran bekas *basecamp punk* miliknya, dan hal tersebut kembali membangkitkan trauma masa lalu Abdi.

### **3.3 KONSEP BENTUK DAN PENCIPTAAN**

Film pendek berjudul *Air dan Mata Abdi* merupakan film fiksi bergenre drama emosional dan bertemakan eksploitasi yang berfokus pada antroposen. Film ini mengisahkan Abdi, seorang buruh cuci truk yang mengalami banyak tindakan merugikan maupun dirugikan seperti kehidupan tidak layak akibat penggusuran tempat tinggal untuk lahan proyek, namun Abdi tidak melakukan perubahan yang membawa kebaikan, seperti adanya balas dendam dan menciptakan kerusakan lainnya.

### **3.4 KONSEP PENYAJIAN KARYA**

Berdasarkan genre drama emosional, Daniel Jhon Kevin Gultom selaku sutradara dan penulis selaku *art director*, kami menyajikan konsep set yang seolah memperlihatkan realitas tempat *steam* truk di Parung Panjang. Terdapat sindiran-sindiran terkait ketidaklayakan kehidupan di Parung Panjang dengan konsep set yang dirancang sangat kotor oleh *art director* dan didiskusikan bersama sutradara. Hasil rancangan seperti gudang mesin *steam* dibuat seolah menjadi kamar tidur Abdi, yang hanya berisikan matras tipis di tengah tumpukan mesin dan peralatan *steam* truk. Selain itu, hasil rancangan set sungai yang tercemar dan menyumbati saluran air yang menyambung ke tempat *steam* truk. Hal ini diterapkan untuk memvisualisasikan antroposen di dalam set dan properti dalam film pendek *Air dan Mata Abdi*.

### **3.5 TAHAPAN KERJA**

1. Pra produksi:
  - a. Ide atau gagasan

Gagasan atau ide pertama kali terbentuk oleh Daniel Jhon Kevin Gultom selaku sutradara pada bulan Juli 2023. Gagasan atau ide didapati dari ketertarikan sutradara selaku warga asli Parung Panjang untuk membahas fenomena-fenomena kehidupan di Parung Panjang. Ide yang terbentuk pertama kali adalah karakter Abdi, yang merupakan gambaran manusia yang dirugikan dari keserakahan manusia, namun ia tidak membawa perubahan baik dan malah melakukan tindak merugikan akibat keserakahannya juga. Secara keseluruhan cerita, menceritakan Abdi yang tergusur dari tempat tinggal sebelumnya akibat penggusuran paksa untuk lahan proyek, lalu Abdi bekerja untuk bertahan hidup di tempat *steam* truk dan ia harus mencuci truk bekas penggusuran lahan, dan Abdi membalas dendamnya.

b. Observasi

Dalam observasi, penulis melakukan *reading* dan *breakdown script* bersama tim. *Reading* dan *breakdown* dilakukan beberapa kali pertemuan karena proses pembentukan karakter Abdi yang cukup lama. Setelah proses yang cukup panjang, penulis bersama tim menyepakati karakter Abdi yang memendam emosi dan amarahnya karena pengalaman yang dialaminya, namun ia menjadi pribadi yang merugikan dan tidak membawa perubahan yang baik juga. Setelah kesepakatan tersebut, penulis selaku *art director* bersama tim mengunjungi langsung tempat Abdi berada yaitu *steam* truk ke daerah Parung Panjang.

Observasi dilakukan secara dua kali kunjungan. Kunjungan pertama, penulis berkenalan dan berbincang dengan warga setempat, dan menelaah seluruh tempat yang ada di *steam* truk. Kunjungan kedua, penulis mendiskusikan bersama sutradara bagaimana visualisasi antroposen di dalam set dan properti berdasarkan tempat asli *steam* truk tersebut. Kami juga melakukan riset bagaimana tidak layaknya kehidupan buruh daerah dari pengalaman sutradara dan melihat secara langsung di daerah Parung Panjang.



Gambar 3.1. Kondisi Lokasi Shooting Cuci *Steam* di Parung Panjang.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### c. Studi Pustaka

Teori utama yang digunakan dalam penciptaan karya adalah *mise-en-scene*, sebagaimana hal-hal yang ingin divisualisasikan harus dimasukkan ke dalam adegan. Hal-hal yang ingin divisualisasikan tersebut harus berdasarkan teori pendukung, yaitu antroposen yang menjadi *guide* dalam menaruh setiap set dan properti kepada *mise-en-scene*. Antroposen yakni manusia dan alam saling merugikan satu sama lain yang disebabkan oleh aktivitas manusia. Berdasarkan teori tersebut, menjadi acuan sebagai gambaran ekosistem dunia yang semakin hancur.

#### d. Perancangan Bentuk dan Teknis

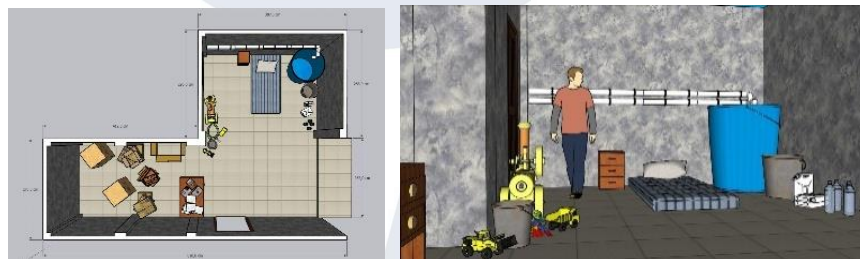
Setelah melakukan observasi dan mendapatkan *guide* dari studi literatur, penulis mulai melakukan rancangan desain untuk set dan properti yang akan digunakan nanti pada filmnya. Penulis mulai mencari referensi film untuk rancangan desain set dan propertinya. Penulis menemukan referensi film yang disutradarai oleh Joko Anwar yang berjudul *Joko Anwar's Nightmares and Daydreams*. Penulis terinspirasi oleh set pada film tersebut yang ada pada episode 2: *The Orphan*. Set tersebut berada di Bantar Gebang, namun bukan mengenai Bantar Gebang yang akan di *highlight*, tetapi penulis terinspirasi dari rancangan set yang memperlihatkan kemiskinan, kotor dan dirancang seakan bahwa set itu realistis dengan kehidupan nyata.





Gambar 3.2. Referensi perancangan set dalam film.  
(Sumber: *Joko Anwar's Nightmares and Daydreams: The Orphan*, 2024)

Penulis akan merancang beberapa set seperti tempat *steam* truk, sungai, gudang mesin *steam* truk, dan *basecamp punk*. Untuk kebutuhan penulisan ini, penulis akan memfokuskan pada *set interior* gudang mesin *steam* truk dan sungai yang tercemar. Gudang mesin *steam* truk merupakan ruangan Abdi seorang diri. Awal mulanya, penulis mengilustrasikan rancangannya menggunakan gambar digital dengan konsep dan pemikiran dari dirinya sendiri, setelah itu didiskusikan bersama sutradara.



Gambar 3.3. *Set Design* Ruang Gudang Mesin *Steam* Truk.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

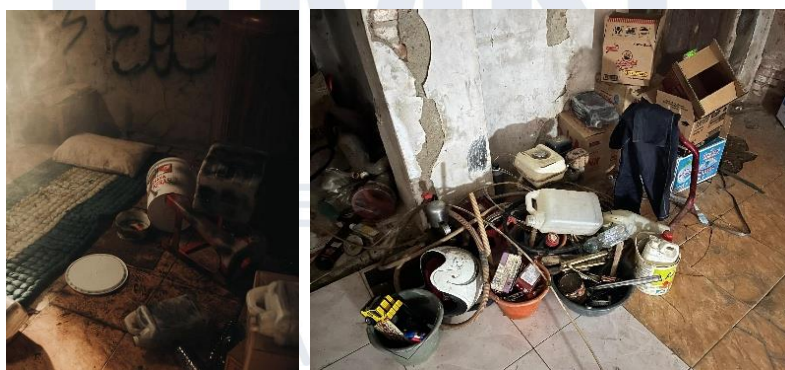
Abdi mendapatkan tempat tinggal yang tidak layak setelah mengalami pengusuran rumah. Penulis dan sutradara menyepakati bahwa gudang mesin *steam* truk akan digunakan menjadi kamar tidur Abdi. Kami mengilustrasikan gudang dengan skala ruangan yang kecil yang penuh dengan mesin-mesin bau dan berdebu, yang tidak layak untuk pernafasan manusia. Di antara mesin-mesin tersebut, hanya diisi matras tipis dengan lantai yang kotor untuk Abdi tidur. Matras tersebut bersebelahan dengan toren air yang akan dicemari menggunakan air keras oleh Abdi. Hal-hal

tersebut ingin membuktikan teori antroposen, yaitu aktivitas manusia yang merugikan alam.

Selain itu, penulis dan sutradara juga ingin memperlihatkan pencemaran sungai yang berada di lingkungan steam truk. Awalnya, kami mengalami kesulitan karena akses untuk turun ke sungai sangat terjal dan berbahaya, hingga kami menemukan jalan yang memungkinkan aman untuk turun secara teknis dan kamera juga. Lalu, penulis dan sutradara menyepakati bahwa pencemaran sungai berupa sampah-sampah plastik yang akan menyumbat saluran air steam truk.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan perancangan desain, penulis selaku *art director* membentuk tim artistik. Penulis bersama tim artistik mendiskusikan cerita dari film ini serta rancangan desain yang dibuat dan membuat keputusan bagaimana set dan properti akan dibuat. Kami mulai menyusun set di satu hari sebelum hari produksi. Dimulai dengan peletakan mesin-mesin steam truk. Setelah itu, kami isi dengan matras tipis serta bantal dengan menggunakan teknik *aging* yang menjadikan matras tersebut terlihat usang dan kotor.



Gambar 3.4. Properti untuk Set.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Setelah itu, penulis dan tim sempat kesulitan memasukkan toren air ke dalam ruangan, karena disebabkan oleh kecilnya ruangan tersebut. Sehingga, kami harus memotong sedikit bagian toren agar bisa dilekukkan masuk ke dalam ruangan.



Gambar 3.5. Proses Memasukkan Toren ke dalam Gudang.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk sampah plastik yang berada di sungai, penulis beserta tim artistik mengumpulkan plastik-plastik yang akan kami *aging* menjadi lebih kotor dan menghindari kesan plastik yang masih baru. Kami kaitkan semua plastik di satu tali benang putih yang tipis dan hampir kelihatan transparan, agar saat menyumbat saluran air, sampah plastik tersebut dapat beriringan mengalir di satu alur yang sama.

## 2. Produksi:

Pada masa produksi, *shooting* dilakukan dalam satu hari dan seluruh tim artistik bertanggung jawab ikut keseluruhan *shoot*. Kami melakukan sistem *stand by*, yaitu siaga di tempat memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan pada hari produksi. Ada beberapa adegan yang memerlukan artistik siaga di tempat, seperti ingin mengambil rekaman dari dalam toren, sehingga artistik harus mempersiapkan toren agar bisa dimasuki oleh kamera. Setelah itu, banyak kebutuhan-kebutuhan lain seperti mengembalikan set seperti semula ketika akan mengambil rekaman ulang (*retake*).

*Art director* juga memiliki tanggung jawab untuk mengatur *budget* yang didapat dari produser agar sesuai dengan barang-barang yang dibutuhkan.

Barang-barang untuk set dan properti tidak harus semuanya dibeli, namun bisa dikategorikan pinjam maupun sewa yang menyesuaikan dengan budget yang ada.

No.	<i>Props</i>	<i>Placement</i>	<i>Qty</i>	<i>Price</i>
<b>i.</b>	<b><i>Basecamp Kelompok Punk</i></b>			<b>Rp 667.806</b>
1	Papan Demo	Dipegang oleh <i>supporting talent</i>	2	Rp 10.000
2	Truk <i>Remote Control</i>		1	Rp 117.700
3	Mainan Superman	Dimainkan oleh Aceng	1	Rp 65.206
3	Rantai	Pintu <i>basecamp</i>	1	-
4	Tabung Gas Air Mata + Asap	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	Rp 92.000
5	Poster	Dalam <i>basecamp</i> punk	5	Rp 50.400
6	Bendera Punk	Dinding <i>basecamp</i> punk	1	Rp 76.000
7	Kursi Plastik	Dalam <i>basecamp</i> punk	3	-
8	Tangga Lipat	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
9	Gantungan Baju	Dinding <i>basecamp</i> punk	1	Rp 10.000
10	Baju	Dinding <i>basecamp</i> punk	5	-
11	Sofa Kayu	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
12	Peralatan Dapur		4	-
13	Botol Miras	Dalam <i>basecamp</i> punk	10	Rp 72.000
14	Jerigen	Dalam <i>basecamp</i> punk	3	Rp 15.000
15	Kardus	Dalam <i>basecamp</i> punk	6	-

16	Meja Kayu	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
17	Dispenser	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
18	Galon	Dalam <i>basecamp</i> punk	7	-
19	Koran Bekas	Dalam <i>basecamp</i> punk	5	Rp 25.000
20	Gitar	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	-
21	Karpet	Dalam <i>basecamp</i> punk	1	Rp 34.500
22	Pilox	Dinding <i>basecamp</i> punk	4	Rp 100.000
<b>ii.</b>	<b>Gudang Mesin Steam Truk</b>			<b>Rp 728.406</b>
1	Matras Tipis	Dalam gudang	1	Rp 89.000
2	Bantal	Dalam gudang	1	-
3	Toren	Dalam gudang	1	-
4	Truk <i>Remote Control</i>	Dalam gudang	1	Rp 117.700
5	Mainan Superman	Dalam gudang	1	Rp 65.206
6	Jerigen Bekas	Dalam gudang	10	Rp 50.000
7	Ember Air Keras	Dalam gudang	1	Rp 63.000
8	Stiker Ember Air Keras	Pada ember air keras	3	Rp 21.500
9	Penyangga Ember	Dalam gudang	1	-
10	Kaleng Uang	Dalam gudang	1	-
11	Uang	Dalam Kaleng	15	Rp 40.000
12	Wadah Cairan <i>Detailing</i>	Dipegang Abdi	1	Rp 8.000
13	Kuas	Dipegang Abdi	1	Rp 12.000
14	Sampah Plastik	Di saluran toren	1	-
15	<i>Fog Machine</i>	Dalam gudang	1	Rp 50.000
16	Nakas Kayu	Dalam gudang	1	-
17	Botol Bekas	Dalam gudang	10	Rp 50.000
18	Kanebo	Dalam gudang	1	Rp 8.500
19	Kain Lap	Dalam gudang	1	Rp 8.500

20	Selang Air	Dalam gudang	2	-
21	Mesin <i>Steam</i>	Dalam gudang	1	-
22	Pipa Air	Dalam gudang	2	Rp 150.000
23	Kertas Bekas	Dalam gudang	10	-
24	Koran Bekas	Dalam gudang	5	Rp 25.000
25	Kardus	Dalam gudang	10	Rp 20.000
<b>iii.</b>	<b><i>Steam Truk</i></b>			<b>Rp 1.761.350</b>
1	Truk	Eksterior <i>Steam</i>	3	Rp 1.350.000
2	Gantungan Superman	Dalam Truk	1	Rp 28.000
3	Selang Air <i>Steam</i>	Eksterior <i>Steam</i>	6	-
4	Kain Lap	Dipegang Abdi	2	Rp 8.500
5	Kanebo	Dipegang Abdi	1	Rp 8.500
6	Ember Cairan <i>Detailing</i>	Dipegang Abdi	1	Rp 8.000
7	Kuas	Dipegang Abdi	1	Rp 12.000
8	Rokok	Eksterior <i>Steam</i>	1	Rp 26.000
9	Korek	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
10	Uang	Dipegang Bokir	5	Rp 40.000
11	<i>Fog Machine</i>	Eksterior <i>Steam</i>	1	Rp 50.000
12	Mesin <i>Steam</i>	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
13	Ember Air Besar	Eksterior <i>Steam</i>	2	-
14	Jerigen Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	10	Rp 50.000
15	Botol Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	10	Rp 50.000
16	Spanduk	Eksterior <i>Steam</i>	1	Rp 88.350
17	Ban Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	10	-
18	Ember Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	2	-
19	Kardus Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	8	Rp 16.000
20	<i>Trashbag</i>	Eksterior <i>Steam</i>	3	Rp 26.000
21	Jemuran Baju	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
22	Baju Bekas	Eksterior <i>Steam</i>	5	-
<b>iv.</b>	<b>Kolong <i>Deck</i> Mesin Truk</b>			<b>Rp 17.000</b>
1	Gumpalan Tanah	Di mobil truk	1	-
2	Selang Air <i>Steam</i>	Eksterior <i>Steam</i>	1	-
3	Kain Lap	Dipegang Abdi	1	Rp 8.500
4	Kanebo	Dipegang Abdi	1	Rp 8.500
<b>v.</b>	<b>Saung Ruang Tunggu</b>			<b>Rp 204.000</b>

1	Handphone	Dipegang <i>supporting talent</i>	1	-
2	Spanduk	Eksterior saung	1	Rp 78.000
3	Koran Bekas	Dalam saung	3	Rp 15.000
4	Plastik Makanan	Dalam saung	5	Rp 5.000
5	Poster	Dalam saung	3	Rp 15.000
6	Botol Bekas	Dalam saung	5	Rp 25.000
7	Kardus Bekas	Eksterior saung	3	Rp 6.000
8	Ban Bekas	Eksterior saung	3	0
9	Tong Api	Eksterior saung	1	0
10	Kayu Bakar	Di atas tong api	12	Rp 60.000
<b>vi.</b>	<b>Mobil Pickup Polisi</b>			<b>Rp 27.000</b>
1	Mobil Polisi	Eksterior Jalan	1	-
2	Borgol	Di tangan Abdi	1	Rp 27.000

Tabel 3.1. *Props List* Tata Artistik Film Pendek Air dan Mata Abdi.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 4. ANALISIS

### 4.1 HASIL KARYA

Dalam film Air dan Mata Abdi, menyorot karakter Abdi yang mengalami penggusuran rumah untuk lahan baru proyek pembangunan. Akibat penggusuran tanah tersebut, adik dari Abdi tewas terkena gas air mata akibat paksaan penggusuran tersebut. Duka Abdi yang dalam, ditinggalkan oleh adiknya dan tidak mempunyai tempat tinggal. Oleh sebab itu, Abdi bekerja sebagai buruh cuci truk di suatu tempat steam truk dan meminta tempat tinggal untuknya. Namun, tempat yang Abdi dapati sangatlah tidak layak, bahkan ia harus mencuci truk menggunakan air keras yang harus ia racik sendiri dengan teknis keamanan yang sangat minim. Ketidakpedulian manusia tersebut menjadi perjalanan emosional bagi karakter-karakter di dalamnya dan dibutuhkannya visualisasi set dan properti yang menggambarkan keadaan tersebut.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, film ini mengandung unsur antroposen, dimana berupa gambaran aktivitas manusia merusak alam, dan alam

memberikan dampak buruk serta merugikan bagi manusia juga. Hasil karya ini akan ditunjukkan set sungai yang tercemar sampah plastik sebagai gambaran ketidakpedulian manusia, dan set gudang mesin truk yang terlihat tidak layak untuk ditempati dan tidak terlihat ada kepedulian manusia di dalam sana.

## 4.2 ANALISIS KARYA

Secara keseluruhan, penulis selaku *art director* merancang set dan properti dengan sentuhan kesan ketidaknyamanan dan ketidaklayakan kehidupan dan tempat tinggal. Rancangan tersebut bertujuan ingin memberikan gambaran ketidakpedulian manusia terhadap alam dan ekosistem dunia yang berupa pencemaran.

### 4.2.1 Set Sungai



Gambar 4.1. Properti Set Sungai; Plastik dan Selang Besar.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.2. Properti Set Sungai; Plastik menyumbat Selang Besar.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada set sungai ini, penulis ingin memvisualisasikan pencemaran sungai dari lingkungan tempat steam truk yang ditempati oleh Abdi. Set sungai ini berada pada

*scene* 4 dalam film. Dalam ceritanya, sungai di tempat steam tersebut telah tercemar oleh sampah-sampah plastik dan menyumbat saluran air yang menyambung ke toren air *steam* truk. Penyajian set ini sederhana berdasarkan kesepakatan bersama, terlihat pada gambar 4.1 dan gambar 4.2, set ini hanya ingin memfokuskan sampah plastik yang menyumbati saluran air yang akan menyambung ke toren air pencucian truk. Sampah plastik ini diakibatkan oleh bentuk ketidakpedulian manusia terhadap alam, namun hasil dari ketidakpedulian tersebut juga berdampak rugi bagi manusia, seperti sumber air yang mereka dapatkan tersumbat oleh kelalaian manusia itu sendiri.

#### 4.2.2 Set Gudang Mesin Steam Truk



Gambar 4.3. Set Gudang Mesin *Steam* Truk.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.4. Abdi dan Kibong Berbincang di Set Gudang Mesin *Steam* Truk.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Pada set gudang mesin steam truk, penulis dan sutradara menjadikan gudang tersebut menjadi kamar tidur Abdi setelah terjadinya penggusuran tempat tinggalnya untuk lahan proyek. Sesuai dengan *scene* 2 dalam film pendek “Air dan Mata Abdi” terlihat Abdi terbangun dari tidurnya yang terlihat tidur bersama penyimpanan mesin steam dengan sebuah matras tipis berwarna hijau yang terletak di lantai.

Pada gambar 4.3 terlihat Abdi bersama Kibong berbaju PNS yang merupakan pemilik dari steam truk tersebut membawa jerigen berisikan persediaan air keras untuk Abdi racik sebelum mencuci truk pada pagi hari tersebut. Jerigen yang dibawa oleh Kibong divisualisasikan sangat kotor dan usang untuk menyampaikan pesan bahwa isi di dalam jerigen tersebut merupakan air keras yang tidak layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil riset, air keras memang banyak digunakan untuk mencuci mobil, namun hanya dipakai untuk mengelap kaca. Namun, dengan perubahan masa yang mendatang, air keras dilarang untuk dipakai mencuci mobil karena dampaknya buruk untuk alam dan menjadi pencemaran air yang mengakibatkan ekosistem makhluk di air mati. Namun, dalam film ini tidak ada kepedulian mengenai hal itu, pada gambar 4.4 terlihat Kibong dan Abdi berbincang untuk tetap menggunakan air keras untuk kepentingan sepihak yaitu Kibong yang menginginkan truknya bersih dengan cepat.



Gambar 4.5. Abdi Melihat Saluran Toren yang Tersumbat Plastik.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)





Gambar 4.6. Abdi Menuangkan Air Keras ke dalam Toren.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah diberikan persediaan air keras oleh Kibong, dalam *scene* 4 pada film pendek “Air dan Mata Abdi” terlihat Abdi hendak meracik air keras tersebut dengan air dari toren. Namun, terlihat pada gambar 4.5 yang menyorot Abdi dari dalam toren, Abdi terlihat dari ekspresinya menyadari bahwa saluran sumber air untuk toren tersebut tersumbat oleh sampah plastik yang berasal dari aliran sungai. Namun, Abdi tidak berniat memperbaiki saluran air tersebut dan malah menuangkan seluruh isi jerigen yang berisikan air keras ke dalam toren, agar air keras tersebut bisa digunakan melalui selang steam yang terhubung dari toren. Abdi ingin menggunakan air keras untuk mencuci seluruh truk agar truk cepat bersih secara keseluruhan, yang dimana hanya menguntungkan keuntungan sepihak yaitu Abdi yang ingin terlihat bagus kinerjanya karena dapat mencuci truk dengan bersih dan cepat. Hal tersebut merupakan wujud terjadinya antroposen dalam aktivitas yang dilakukan manusia.



Gambar 4.7. Ember Air Keras di Set Gudang Mesin *Steam* Truk.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.8. Toren Berasap di Set Gudang Mesin *Steam Truk*.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam set ini pada *scene* 13 dalam film pendek “Air dan Mata Abdi”, penulis memvisualisasikan air keras tersebut melalui properti ember yang berisikan tulisan “bahaya air keras” pada gambar 4.7. Hal itu bertujuan agar penonton dapat memahami bahwa air tersebut merupakan air keras yang berbahaya. Selain itu, penulis juga memvisualisasikan bahaya yang muncul setelah air keras tersebut dituang Abdi ke dalam toren, yaitu penulis memberikan efek asap akibat air keras yang terbuat dari *fog machine* yang mengarah dari dalam toren ke arah luar pada gambar 4.8. Penulis memberikan efek tersebut agar penonton dapat tervisualisasikan bahayanya aktivitas manusia yang merugikan alam, dari memasukkan air keras ke dalam toren akan membahayakan siapa pun yang terkena dampak dari air keras tersebut.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa karya ini, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa penulis memvisualisasikan antroposen dengan menyesuaikan narasi dalam film, dan menaruh segala informasi ke dalam *mise-en-scene* yang melibatkan set dan properti. Set dan properti dalam film Air dan Mata Abdi divisualisasikan dengan menggambarkan aktivitas manusia yang merusak ekosistem alam, seperti sungai yang tercemar dengan sampah plastik dan pencemaran yang diakibatkan oleh air keras. Selain itu, penulis menemukan perbedaan dari masa perancangan hingga produksi. Masa perancangan merupakan *guide* untuk *art director* merencanakan susunan set dan propertinya. Sedangkan, pada masa produksi, apa yang dirancang

saat terjun ke lapangan langsung akan terlihat ada perbedaan dari segi ukuran properti, keaslian properti dan komposisi visual dari keseluruhan set yang dirancang dengan yang ada di lapangan bisa berbeda dari segi medan dan komposisi.

Selain itu, dalam proses visualisasi set dan properti harus berlandaskan teori, agar apa yang ingin disampaikan dapat tergambarkan dengan jelas dan pesan yang ingin disampaikan tercapai dengan baik kepada audiens. Dari penulisan ini, penulis memahami bahwa setiap pembuat karya terutama *filmmaker*, diharapkan dapat terus mengeksplor dari segi kreativitas dan bijak dalam setiap langkahnya dalam memproduksi sesuatu untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak umum. Teori antroposen yang dibawa oleh penulis membantu penulis untuk dapat memvisualisasikan mengenai permasalahan ekosistem di bumi ini. Harapannya, audiens dapat menyikapi bijak mengenai meminimalisir kerusakan bumi lebih lanjut dan membangun masa depan yang lebih harmonis antara manusia dan alam. Penulis juga berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi akademis untuk dapat merangkai rancangan *mise en scene* secara detail agar dapat memvisualisasikan cerita melalui tata artistik dalam film pendek.



## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Barsam, R., & Monahan, D. (2021). *Looking at movies: An introduction to film* (7th ed.). W.W. Norton.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction*. (13th ed.) McGraw-Hill Education.
- Fay, J. (2018). *Inhospitable world: Cinema in the time of the anthropocene*. Oxford University Press.
- Hendrawan, S. A., Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2015). Aplikasi visualisasi 3D pada struktur sistem rangka manusia berbasis android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 426-435.
- Horn, E., & Bergthaller, H. (2019). *The anthropocene: Key issues for the humanities*. Routledge.
- McClellan, P. (2020). *Production design: Visual design for film and television*. Routledge.
- Putranto, A. T. (2011). Visualisasi 3 dimensi struktur rangka pada manusia. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Rachman, R. F. (2016). Representasi diskriminasi etnis tionghoa dalam film “Babi Buta yang Ingin Terbang”. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 179-188.
- Rizzo, M. (2013). *The art direction handbook for film*. Routledge.
- Steffen, W., Grinevald, J., Crutzen, P., & McNeill, J. (2011). The anthropocene: Conceptual and historical perspectives. *Philosophical Transactions of the Royal Society A*, 369(1938), 842-867.

## LAMPIRAN A: FORMULIR PERJANJIAN

### KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

Bersama dengan ini saya pribadi / kami sekelompok melakukan pengajuan individu / kelompok skripsi penciptaan/pengkajian (*NIM dan nama harus lengkap sesuai yang tertera di data UMN.*)

INDIVIDU / KELOMPOK	KELOMPOK	
NAMA PRODUKSI	TRI-ADDICT PRODUCTION	
JENIS ANIMASI / FILM	FILM PENDEK	
NIM	NAMA	TOPIK PEMBAHASAN
0000058704	Anggitha Putri Caroline	Strategi Produser dalam Pengelolaan Anggaran pada Film Pendek Air dan Mata Abdi
0000058260	Daniel Jhon Kevin Gultom	Penerapan Bahasa Film dalam Menggambarkan Teori Eksploitasi pada Film Pendek <i>Air dan Mata Abdi</i>
0000059834	Muhammad Kahfi Lagaligo	Penerapan Camera Movement dengan Support Handheld untuk Meningkatkan Realitas pada Film Pendek <i>Air dan Mata Abdi</i>
0000058364	Farhah Kamilatunnuha	Strategi Art Director dalam Memvisualisasikan Antroposen Melalui Setting dan Properti Pada Film Pendek <i>Air dan Mata Abdi</i>
0000055451	Ricky Samuel	Perancangan Suara Demo sebagai Representasi Trauma dalam Film Pendek <i>Air dan Mata Abdi</i>
0000058370	Ledrick Johannes Konoralma	Penerapan Montase Intelektual untuk Menggambarkan Eksploitasi dalam Film Pendek Air dan Mata Abdi

Beberapa perihal yang kami terima dalam perkuliahan ini yaitu:

1. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan mengubah topik pembahasan skripsi penciptaan/pengkajian kecuali atas persetujuan dosen pembimbing.
2. Menyatakan bahwa saya/ kami tidak akan melakukan plagiat skripsi maupun karya.
3. Menyatakan bahwa kami sepakat untuk tidak pecah kelompok dalam situasi apapun.
4. Menyadari bahwa kami sekelompok akan menerima konsekuensi bersama selama perkuliahan skripsi penciptaan/pengkajian berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

Demikian permohonan saya/ kelompok kami. Terima kasih atas bantuan dan kerjasamanya.

Hormat kami,







(Anggitha Putri C) (Daniel Jhon Kevin G) (Muhammad Kahfi L) (Farhah Kamilatunnuha) (Ricky Samuel)



(Ledrick Johannes K)

NUSANTARA

## LAMPIRAN B: FORMULIR BIMBINGAN

### Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2024/2025



Nama : FARHAH KAMILATUNNUHA  
NIM : 00000058364  
Angkatan : 2021  
Dosen Pembimbing : Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn., M.F.A (Pembimbing)

No	Tanggal	Jam	Keterangan	Tanggal Approval
1	13 September 2024	10:00	Bimbingan	13 September 2024 10:58
2	18 September 2024	11:00	Bimbingan bab 1 dan pengubahan judul serta membahas topik antroposen	18 September 2024 11:22
3	25 September 2024	10:00	Perbaikan BAB 1 lalu lanjut BAB2	25 September 2024 10:21
4	09 Oktober 2024	11:00	Acc bab 2	09 Oktober 2024 11:21
5	01 November 2024	10:30	bimbingan BAB 3	01 November 2024 10:47
6	20 November 2024	11:00	bimbingan bab 3	20 November 2024 11:20
7	27 November 2024	14:00	Bimbingan BAB 4 & 5	27 November 2024 14:22
8	03 Desember 2024	09:30	bimbingan final	03 Desember 2024 9:36

## LAMPIRAN C: HASIL TURNITIN



Page 2 of 27 - Integrity Overview

Submission ID trn:old::1:3101843425

### 7% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

#### Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

---

#### Top Sources




- 7%  Internet sources
  - 1%  Publications
  - 2%  Submitted works (Student Papers)
- 



Page 2 of 27 - Integrity Overview

Submission ID trn:old::1:3101843425

## Top Sources

7%	 Internet sources
1%	 Publications
2%	 Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	5%
2	Internet	docplayer.info	1%
3	Internet	ejurnal.uij.ac.id	0%
4	Internet	www.ndrangsan.com	0%
5	Internet	thephilosophypaperboy.com	0%
6	Internet	ejournal.umm.ac.id	0%
7	Internet	library.binus.ac.id	0%