

5. SIMPULAN

Penulis yang berperan sebagai *Production Designer* memiliki tanggung jawab dalam merancang dan menerapkan elemen visual pada film pendek *Ruang Keluarga*. Film pendek ini menceritakan kisah Rafi seorang remaja SMP yang mengikuti lomba melukis bertemakan keluarga dari sekolahnya. Rafi membuat lukisan bertemakan keluarga disaat kondisi keluarganya sendiri telah hancur. Penulis berperan untuk menciptakan elemen visual melalui *set* dan properti dari kamar Rafi. Kemudian penulis membuat rancangan dan menerapkannya berdasarkan 3D *Character* tokoh utama Rafi yang meliputi fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

Kesimpulannya dari proses perancangan *set* dan kamar Rafi dapat dirancang dengan sederhana, minim dekorasi, dan didominasi oleh properti gambar. Properti-properti tersebut yang menggambarkan latar belakang sosiologinya sebagai pelajar SMP, kelas menengah keatas dan hobi menggambar, serta sifat fisiologinya yang tertutup dan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam kamar. Secara psikologis, perancangan *set* dan properti utama yaitu, gambar dan lukisan hasil tangan Rafi, menjadi simbol ekspresi emosional dan pelarian dari konflik keluarga. Pemilihan ukuran kamar Rafi yang menggambarkan kondisi psikologinya yang sensitif dan pendiam namun, ambisius. Dengan demikian, *set* dan properti kamar Rafi dapat merepresentasikan latar belakang dan kondisi Rafi secara emosional dan memperkuat visual film.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA