

**PERANCANGAN TATA ARTISTIK DALAM MEWUJUDKAN
KONFLIK INTERNAL PADA FILM “GURU JUGA MANUSIA”**



SKRIPSI PENCIPTAAN

**Sherly Auriella
00000067855**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN TATA ARTISTIK DALAM MEWUJUDKAN
KONFLIK INTERNAL PADA FILM “GURU JUGA MANUSIA”**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Sherly Auriella
00000067855**

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sherly Auriella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067855

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TATA ARTISTIK DALAM MEWUJUDKAN KONFLIK
INTERNAL PADA FILM “GURU JUGA MANUSIA”

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

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

Tangerang, 5 Desember 2025



(Sherly Auriella)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sherly Auriella
NIM : 00000067855
Program Studi : Film
Judul Laporan : Perancangan Tata Artistik dalam Mewujudkan
Konflik Internal pada Film “Guru Juga Manusia”

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025



(Sherly Auriella)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TATA ARTISTIK DALAM MEWUJUDKAN KONFLIK
INTERNAL PADA FILM “GURU JUGA MANUSIA”

Oleh

Nama : Sherly Auriella
NIM : 00000067855
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 15 Desember 2025

Pukul 09.00 s.d 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

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

2461760661230152

Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn.

1455762663137122

Pembimbing

Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

1643743644230082

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wanga, S.Ds., M.Sn.

9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sherly Auriella
NIM : 00000067855
Program Studi : Film
Jenjang : ~~D3~~/S1/~~S2~~* (coret salah satu)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TATA ARTISTIK
DALAM MEWUJUDKAN KONFLIK INTERNAL PADA FILM “GURU
JUGA MANUSIA”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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, 5 Desember 2025



(Sherly Auriella)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan skripsi penciptaan dengan judul : “Perancangan Tata Artistik dalam Mewujudkan Konflik Internal pada Film “Guru Juga Manusia”. Penulisan skripsi penciptaan ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, akan sangat sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi penciptaan ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Edelin Sari Wangsa S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dra. Setianingsih Purnomo, M.A., selaku Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Mochamad Faisal, S.Sn., M.Sn., selaku Penguji atas masukan berharga yang memperkaya kualitas karya melalui diskusi dan evaluasi.
6. Dr. Rista Ihwanny, S.Hum., M.Si, selaku Ketua Sidang atas arahan dalam memandu presentasi tugas akhir.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kelompok Roll n Eksyen Studio yang telah berjuang bersama dan memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman, terutama tim departemen *art*, yang turut serta membantu dalam proses penciptaan film pendek “Guru Juga Manusia”.

10. Teman-teman dari UMN Documentation yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

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

Tangerang, 5 Desember 2025



(Sherly Auriella)



PERANCANGAN TATA ARTISTIK DALAM MEWUJUDKAN KONFLIK INTERNAL PADA FILM “GURU JUGA MANUSIA”

(Sherly Auriella)

ABSTRAK

Film “Guru Juga Manusia” menceritakan tentang perasaan dilema yang dirasakan oleh Pak Adi, di mana masa lalunya sebagai gitaris *band rock* yang sudah terkubur lama mendapatkan kesempatan untuk muncul lagi walau bertentangan dengan larangan yang diberi oleh kepala sekolah. Perasaan dilema yang dialami Pak Adi menjadi sebuah wujud dari konflik internal pada Pak Adi, di mana ia memiliki dua sisi yang bertentangan yaitu kewajiban dan kenyataan hidupnya sekarang sebagai seorang guru serta keinginan dan mimpi masa lalunya sebagai seorang *rocker*. Konsep dan rancangan penulis sebagai *production designer* akan dibahas dan dianalisa dalam skripsi penciptaan ini dengan menggunakan teori *mise-en-scene* dan teori konflik internal yang didukung dengan teori warna, bentuk dan penataan. Dalam mewujudkan konflik internal Pak Adi, penulis sebagai *production designer* merancang berbagai latar, properti, tata busana dan tata rias dengan konsep kaku dan kebebasan berekspresi. Maka dari itu, skripsi penciptaan ini akan memperlihatkan bagaimana penulis sebagai *production designer* merancang konsep, melakukan tahapan kerja dan mewujudkan konsep rancangan sesuai dengan teori-teori yang dipakai.

Kata kunci: Konflik Internal, *Mise-en-scene*, Dilema, Karakter, Tata Artistik



***THE DESIGN OF ARTISTIC DIRECTION IN REALIZING
INTERNAL CONFLICT IN THE FILM “GURU JUGA
MANUSIA”***

(Sherly Auriella)

ABSTRACT

The film “Guru Juga Manusia” tells the story of Mr. Adi who is in dilemma because his past as a guitarist in a rock band that had been buried for a long time gets the opportunity to reappear despite contradicting with the prohibition given by the school principal. The feeling of dilemma experienced by Mr. Adi is a form of internal conflict in Mr. Adi, in which he has two conflicting sides that are the obligations and reality of his current life as a teacher and the desires and dreams of his past as a rocker. The concept and design made by the author as a production designer will be discussed and analyzed in this creative thesis using the theory of mise-en-scene and internal conflict, and will be supported by the theory of color, form and arrangement. To portray the internal conflict of Mr. Adi, the author as a production designer designed various sets, properties, costumes and makeup with the concept of stiff or rigid and freedom of expression. Therefore, this creative thesis will show how the author as a production designer designed the concept, carried out the work stages and portrayed the concept according to the theories used.

Keywords: *Internal Conflict, Mise-en-scene, Dilemma, Character, Artistic Direction*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN..... | 1 |
| 1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH | 2 |
| 1.2. TUJUAN PENCIPTAAN..... | 3 |
| 2. LANDASAN PENCIPTAAN | 3 |
| 2.1. <i>MISE-EN-SCENE</i> | 3 |
| 2.1.1. LATAR DAN PROPERTI..... | 4 |
| 2.1.2. TATA BUSANA, TATA RIAS DAN TATA RAMBUT | 5 |
| 2.2. KONFLIK INTERNAL | 7 |
| 2.2.1. <i>THE OUTER CHARACTER</i> | 7 |
| 2.2.2. <i>THE INNER CHARACTER</i> | 7 |
| 2.3. WARNA..... | 8 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 2.4. | BENTUK..... | 10 |
| 2.4.1. | GEOMETRIS..... | 10 |
| 2.4.2. | ORGANIK..... | 10 |
| 2.5. | PENATAAN..... | 11 |
| 2.5.1. | RAPI / BERATURAN..... | 11 |
| 2.5.2. | BERANTAKAN / KETIDAKBERATURAN..... | 11 |
| 3. | METODE PENCIPTAAN..... | 11 |
| 3.1. | METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA..... | 11 |
| 3.2. | OBJEK PENCIPTAAN..... | 12 |
| 3.2.1. | DESKRIPSI KARYA..... | 12 |
| 3.2.2. | KONSEP KARYA..... | 13 |
| 3.2.3. | TAHAPAN KERJA..... | 16 |
| 3.2.4. | SKEMA PERANCANGAN & JADWAL KERJA..... | 19 |
| 4. | HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 20 |
| 4.1. | HASIL KARYA..... | 20 |
| 4.2. | PEMBAHASAN LATAR..... | 26 |
| 4.3. | PEMBAHASAN PROPERTI..... | 33 |
| 4.4. | PEMBAHASAN TATA BUSANA..... | 34 |
| 4.5. | PEMBAHASAN TATA RIAS DAN TATA RAMBUT..... | 35 |
| 5. | SIMPULAN..... | 37 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1. Hasil karya. Dokumentasi pribadi..... | 21 |
|--|----|



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Perubahan topi dalam film “His Girl Friday”. Diadaptasi oleh Bordwell et al. (2024, hlm. 121) | 6 |
| Gambar 2.2. Roda Warna. Diadaptasi oleh Bleicher. (2012, hlm. 66) | 9 |
| Gambar 3.1. Referensi film "Elementary". Diadaptasi dari Angel (2017). | 15 |
| Gambar 3.2. Referensi series "Abbott Elementary". Diadaptasi dari Brunson (2021). | 15 |
| Gambar 3.3. Referensi film "School of Rock". Diadaptasi dari Linklater (2003). | 15 |
| Gambar 3.4. Referensi series "All of Us are Dead". Diadaptasi dari Lee (2022). | 16 |
| Gambar 3.5. Referensi series "Wednesday Season 2". Diadaptasi dari Burton, Cabezas, dan Robinson (2025). | 16 |
| Gambar 3.6. Skema perancangan & jadwal kerja. Dokumentasi pribadi | 19 |
| Gambar 4.1. Rumbai Ruang Kelas. Dokumentasi Pribadi | 26 |
| Gambar 4.2. Latar Lorong. Dokumentasi Pribadi | 27 |
| Gambar 4.3. Dekorasi Sisi Rocker Lorong. Dokumentasi Pribadi | 27 |
| Gambar 4.4. Dekorasi Sisi Guru Lorong. Dokumentasi Pribadi | 28 |
| Gambar 4.5. Dekorasi Piano Ruang Musik. Dokumentasi Pribadi | 29 |
| Gambar 4.6. Dekorasi Not Musik Ruang Musik. Dokumentasi Pribadi | 30 |
| Gambar 4.7. Dekorasi Garis Paranada Ruang Musik. Dokumentasi Pribadi | 30 |
| Gambar 4.8. Dekorasi Panggung Aula Sekolah. Dokumentasi Pribadi | 31 |
| Gambar 4.9. Dekorasi “What Can I Bee?”. Dokumentasi Pribadi | 32 |
| Gambar 4.10. Gitar Rusak. Dokumentasi Pribadi | 33 |
| Gambar 4.11. Gitar Utuh. Dokumentasi Pribadi | 33 |
| Gambar 4.12. Tata Busana Sisi Guru. Dokumentasi Pribadi | 34 |
| Gambar 4.13. Tata Busana Sisi Rocker. Dokumentasi Pribadi | 34 |
| Gambar 4.14. Tata Rias dan Tata Rambut Sisi Guru. Dokumentasi Pribadi | 35 |
| Gambar 4.15. Tata Rias dan Tata Rambut Sisi Rocker. Dokumentasi Pribadi | 35 |
| Gambar 4.16. Aksesoris Sisi Rocker. Dokumentasi Pribadi | 36 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)..... | 42 |
| LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)..... | 43 |
| LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi..... | 44 |



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Philippe Marion dalam buku “*The Film Experience : An Introduction*” mengatakan bahwa film merupakan seni yang dapat dipahami dan dirasakan oleh penonton. David Bordwell, Kristin Thompson dan Jeff Smith (2024) juga menekankan bahwa film pendek merupakan alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan dan gagasan kepada penonton. Dalam sebuah film pendek, *mise-en-scene* berperan penting untuk memperkuat pesan dan suasana (Segara, Trihanondo, & Rachmawanti, 2024). Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2024), *mise-en-scene* merupakan semua elemen visual yang muncul di depan kamera. Sehingga, *mise-en-scene* mencakup pada latar dan properti, pencahayaan, akting dan pergerakan aktor, tata busana dan tata rias. *Production design* merupakan salah satu bagian penting dalam film sebagai identitas visual film. Dalam *production design*, *production designer* adalah kepala departemen *art* yang bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan dan nuansa dunia film, serta memastikannya agar terasa autentik dan meyakinkan. Seorang *production designer* bekerja sama secara dekat dengan *director* dan *director of photography* untuk menerjemahkan naskah menjadi visual melalui latar, properti, tata busana dan tata rias (DeGuzman, 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dilema merupakan situasi di mana seseorang harus menentukan pilihan antara dua kemungkinan yang sama-sama tidak menyenangkan atau tidak menguntungkan. Dilema juga ditekankan sebagai situasi ketika setiap alternatif keputusan memiliki konsekuensi positif maupun negatif secara bersamaan sehingga membuat individu terjebak dalam perasaan campur aduk (Indah, Nurhayati & Taufikin seperti dikutip dalam Aulia, Fitri & Fitriyana, 2025). Sedangkan, konflik internal atau konflik batin, menurut Alwi dkk. (seperti dikutip dalam Wahyuni, Utami, Fitriani, Razak, Zainal dan Rahman, 2025), adalah konflik yang disebabkan oleh adanya dua aspek atau lebih yang saling bertentangan untuk menguasai diri, sehingga mempengaruhi tingkah laku seseorang. Konflik internal menunjukkan bahwa manusia harus memilih antara dua aspek di mana keduanya dapat membawa konsekuensi besar dalam hidup mereka

(Wahyuni, et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa dilema merupakan wujud dari konflik internal atau konflik batin karena adanya pertentangan dalam seseorang yang mempengaruhi tingkah laku dan emosi seseorang.

Film “Guru Juga Manusia” merupakan sebuah film pendek yang diproduksi oleh Roll N Eksyen Studio untuk tugas akhir. Film “Guru Juga Manusia” menceritakan tentang perasaan dilema yang dirasakan oleh Pak Adi, seorang guru berumur 35 tahun, di mana masa lalunya sebagai gitaris *band rock* yang sudah terkubur lama mendapatkan kesempatan untuk muncul lagi walau bertentangan dengan larangan yang diberi oleh kepala sekolah. Perasaan dilema antara kewajiban untuk patuh kepada kepala sekolah dan keinginan untuk mengikuti naluri dalam menampilkan musik *rock* menjadi sebuah wujud dari konflik internal pada Pak Adi, di mana ia memiliki dua sisi yang bertentangan yaitu kenyataan hidupnya sekarang sebagai seorang guru dan mimpi masa lalunya sebagai seorang *rocker*.

Dilema pada Pak Adi menjadi dasar dari konsep perancangan penulis sebagai *production designer* dalam film “Guru Juga Manusia”. Penulis ingin menghadirkan dua sisi kepribadian Pak Adi yang bertentangan untuk memperlihatkan konflik internal Pak Adi. Satu sisinya merupakan perwujudan kenyataan Pak Adi sebagai seorang guru bahasa Indonesia dan kewajiban kepada kepala sekolah dengan konsep kaku. Sisi lainnya merupakan perwujudan mimpi masa lalu Pak Adi dan keinginannya yang dipicu oleh David, murid paling bandel di kelasnya, untuk menampilkan lagu *rock* dengan konsep kebebasan berekspresi. Kedua sisi ini akan diwujudkan oleh penulis sebagai *production designer* melalui warna, bentuk dan penataan latar serta pemilihan properti dan penataan busana, rias dan rambut.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana *production designer* mewujudkan dua sisi yang bertentangan untuk memperlihatkan konflik internal antara kenyataan dan mimpi Pak Adi?

Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan latar, properti, tata busana dan tata rias untuk memperlihatkan konflik batin Pak Adi. Secara spesifik, penulis akan meneliti *scene* 1, 2, 4, 7 dan 8 yang mencakup latar ruang kelas, lorong, ruang musik, aula sekolah.

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah membuat desain produksi yang mewujudkan dua sisi yang bertentangan untuk memperlihatkan konflik internal antara kenyataan dan mimpi Pak Adi dalam film “Guru Juga Manusia”. Penciptaan ini juga bertujuan agar dapat menjadi referensi bagi pembaca mahasiswa serta pengetahuan bagi pembaca umum.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. MISE-EN-SCENE

Dalam bahasa Perancis, *mise-en-scene* berarti “memasukkan ke dalam adegan”. Para ahli film menggunakan istilah *mise-en-scene* untuk menandakan kendali sutradara atas apa saja yang akan muncul dalam *frame* film. Sehingga, *mise-en-scene* meliputi aspek-aspek seperti, latar dan properti, pencahayaan, tata busana dan tata rias serta *staging* (Bordwell et al., 2024). David Bordwell (2024) juga mengatakan bahwa *mise-en-scene* biasanya memerlukan perencanaan terlebih dahulu. Menurut LoBrutto (seperti dikutip dalam Sethio & Hakim, 2021), tiga bagian yang bertanggung jawab untuk merancang tampilan karya biasanya berkaitan dengan sutradara, *director of photography* dan *production designer*. Sehingga, *mise-en-scene* dalam film merupakan ekspresi visual yang dirancang melalui kerja kolaboratif antara sutradara, *director of photography* dan *production designer* (Ardiana, 2025).

Tashiro (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) menekankan pentingnya setiap benda dalam *frame* film harus memiliki fungsi estetis dan dramatik. Menurutnya, seorang *production designer* harus mempertimbangkan bagaimana sebuah ruangan dapat menyampaikan pesan kepada penonton melalui bentuk, warna dan objek yang dipilih. Selain latar dan properti, *production designer* juga harus mempertimbangkan faktor memodifikasi tata busana dan tata rias untuk dapat menyampaikan visual tentang karakter, waktu dan *mood* dalam film (Rabiger seperti dikutip dalam Chandra, 2024).

2.1.1. LATAR DAN PROPERTI

Menurut Jane Barnwell (seperti dikutip dalam Chandra, 2024), sebuah latar dapat berkomunikasi dan menyampaikan pesan kepada penonton. Hal ini dikarenakan menurutnya desain latar merupakan bagian dari visual yang terintegrasi dengan alur cerita. Beliau juga menekankan bahwa setiap hal yang terdapat dalam ruang memiliki potensi naratif dan simbolik yang kuat. Contohnya, furnitur dan benda-benda kecil dalam ruang dapat dipilih dan ditata secara strategis untuk mencerminkan karakter, hubungan antar karakter, maupun konflik emosional karakter (Barnwell seperti dikutip dalam Ardiana, 2025). Pemikiran ini juga sesuai dengan pemikiran Harper dan Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025), yang mengatakan bahwa desain latar secara visual dapat mewujudkan konflik internal karakter dan memperkuat tema film secara simbolik.

Sebuah objek dapat disebut sebagai sebuah properti ketika objek dalam latar tersebut memiliki fungsi dalam aksi yang sedang berlangsung (Bordwell et al., 2024, hlm. 119). Hart (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) menuliskan bahwa properti dapat dikategorikan menjadi *hand props*, *costume props*, *set props*, *set dressing*, dan *trick props*. Salah satunya, *hand props*, merupakan semua barang kecil yang digunakan oleh aktor dalam sebuah adegan, misalnya cangkir, pistol dan alat kecil lainnya (Ajibade dan Agbanu seperti dikutip dalam Ardiana, 2025). Menurut Michael Rizzo (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) (di jurnal tertulis

LoBrutto; seharusnya Rizzo), properti yang digunakan oleh seorang karakter dapat menyampaikan informasi seperti kenangan, trauma atau keterikatan emosional terhadap seseorang atau sesuatu. Sesuai dengan pemikiran tersebut, Smith dan Johnson (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) juga menekankan bahwa properti berfungsi sebagai alat naratif visual yang dapat memperkaya cerita dengan memberikan konteks emosional dan psikologis karakter. Maka dari itu, properti dalam film bukan hanya sekadar benda tapi ekstensi dari psikologi karakter.

2.1.2. TATA BUSANA, TATA RIAS DAN TATA RAMBUT

Tata busana atau kostum merupakan pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh seorang karakter yang mendefinisikan karakter tersebut. Selain mendefinisikan karakter, tata busana juga menjadi penanda naratif di mana perubahan atau ketidakberubahan kostum menjadi salah satu cara krusial untuk memahami dan mengikuti karakter dan perkembangan cerita (Corrigan & White, 2020, hlm. 274). Sesuai dengan Corrigan dan White, Bordwell (2024) juga menyatakan bahwa tata busana dapat meningkatkan karakterisasi dan menelusuri perubahan sikap karakter (hlm. 121). Menurut Jens Eder (2025) dalam buku “*Characters in Film & Other Media*”, perubahan kostum seorang karakter mencerminkan perubahan identitas misalnya, kenaikan atau penurunan kostum ketika menjadi lebih mewah atau lusuh, mengembangkan gaya tertentu atau membiarkan diri sendiri ketika menjadi lebih berselera atau ceroboh, perubahan identitas untuk menyesuaikan diri atau memprovokasi, atau, perubahan suasana hati ketika warna cerah dan *vibrant* berubah menjadi warna gelap dan *muted* (hlm. 231). Salah satu contoh dari buku “*Film Art : An Introduction*” adalah ketika Hildy Johnson, dalam film “*His Girl Friday*” yang disutradarai Howard Hawks pada tahun 1940, berubah dari perannya sebagai calon ibu rumah tangga menjadi seorang *reporter*, topinya pun berubah. Topi bergaya dengan pinggiran rendah menjadi topi yang lebih maskulin dengan pinggiran terangkat, bergaya jurnalis (Gambar 2.1.2.1).



Gambar 2.1. Perubahan topi dalam film “His Girl Friday”. Diadaptasi oleh Bordwell et al. (2024, hlm. 121)

Menurut Richard Corson (seperti dikutip dalam Sagala, Sijabat, Aisyah, Aulya, Qodariyah, Panggabean, Mursid, Rangkuti, Sitepu, 2025) dalam buku “*Stage Makeup*”, tata rias dalam film berfungsi untuk membangun karakter, mengekspresikan emosi, serta memperkuat narasi visual. David Bordwell (2024) juga mengatakan bahwa tata rias tidak terlalu diperhatikan namun tetap diam-diam menonjolkan kualitas ekspresif wajah aktor. Hal ini dikarenakan kamera dapat merekam detail-detail wajah yang tidak disadari dalam kehidupan sehari-hari (hlm. 123-124). Kesan tersebut juga dapat dibentuk oleh aksesoris yang dekat dengan tubuh yang dapat mengubah penampilan karakter secara signifikan, misalnya janggut, perhiasan, tato, atau kacamata (Eder, 2025, hlm. 230). Selain menciptakan identitas rasial tokoh, tata rias juga dapat menyampaikan perkembangan psikologis dan emosional karakter (Sagala et al., 2025).

Dalam buku “Buku Ajar Tata Artistik Dasar”, Bintang Doeana (2023) menuliskan bahwa tata rambut atau *hair style* merupakan gaya rambut yang dihasilkan dengan menggunakan berbagai teknik penataan rambut. Tata rambut dalam film digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk menciptakan nuansa cerita dan menyampaikan pesan. Selain itu, tata rambut juga dapat digunakan untuk membangun karakter dalam film serta menunjukkan kepribadian karakter. Contohnya, tata rambut yang rapi dan formal menunjukkan bahwa suatu karakter merupakan orang yang serius dan konservatif. Sedangkan, tata rambut yang kasual dapat menunjukkan bahwa suatu karakter merupakan orang yang santai (hlm. 105). Jens Eder (2025) dalam buku “*Characters in Film & Other Media*” juga menyatakan bahwa gaya rambut dapat menunjukkan lingkungan sosial dan sikap terhadap kehidupan seorang karakter (hlm. 230).

2.2. KONFLIK INTERNAL

Robert McKee (2021) menuliskan bahwa konflik internal atau konflik batin mencakup pikiran sadar dan pikiran bawah sadar yang tidak bisa terpisahkan, berkonflik dan bertumpang tindih. Hal ini dikarenakan tidak ada garis yang jelas untuk memisahkan keduanya. Contohnya, saat dua keinginan muncul secara bersamaan pada karakter yang kompleks, yaitu keinginan dari kesadaran yang merupakan sesuatu yang karakter rasa akan mengembalikan keseimbangan serta, hasrat bawah sadar yang merupakan keinginan yang sudah tidak diganggu selama bertahun-tahun tiba-tiba diganggu untuk mulai lagi (hlm. 639-641). Minderop (seperti dikutip dalam Wahyuni, et al., 2025) juga mengatakan bahwa penyebab terjadinya konflik internal dapat dipengaruhi oleh faktor seperti “kebebasan versus ketidakbebasan”, hal ini di mana seseorang yang ingin mengikuti kehendak hati mereka, namun terhalang oleh tanggung jawab sosial dan norma yang berlaku.

2.2.1. THE OUTER CHARACTER

The Outer Character merupakan bentuk dari diri sosial dan pribadi seorang manusia. Ciri-ciri eksplisit seperti nama, usia, seksualitas, rumah dan bagaimana karakter tersebut mendekornya, pekerjaannya merupakan cakupan dari *The Outer Character* dari seorang karakter. Selain itu, terdapat juga tata bahasa tubuhnya, ekspresi wajah, nada suara dan suasana hati. Melalui apa yang dikatakan seorang karakter dan bagaimana seorang karakter memperlakukan orang-orang, beberapa ciri implisitnya juga dapat terlihat. Contohnya, bakat dan kecerdasannya, keyakinan dan sikapnya (McKee, 2021, hlm. 348-349).

2.2.2. THE INNER CHARACTER

Karakter publik dan pribadi seorang karakter membentuk fasad luar dari karakter tersebut dan siapa dia dari tampaknya. Sedangkan, diri privat dan tersembunyinya

membentuk karakter sejatinya (*true character*) dan *the inner character* pada karakter tersebut. Menurut Robert McKee (2021), ketika seorang karakter melawan kekuatan besar atau ketika resikonya sangat besar, tindakan karakter tersebut akan mengungkapkan kebenaran mengenai siapa dia yang sebenarnya. (hlm. 442-444). Istilah karakter sejati (*true character*) atau *the inner character* mencakup diri inti, pribadi tersembunyi, batin seorang karakter yang hidup di luar pandangan dan di dalam pikiran (McKee, 2021, hlm. 348).

2.3. WARNA

LoBrutto (seperti dikutip dalam Sethio & Hakim, 2021) mengatakan bahwa warna dalam desain produksi memiliki fungsi untuk memberikan informasi terkait waktu dan tempat, mendeskripsikan tokoh dan menciptakan suasana, emosi dan aspek psikologis. Menurutnya, pemilihan warna tidak hanya untuk menarik perhatian, namun juga untuk menggambarkan karakter, membentuk suasana atau lokasi. Rinu (2025) menuliskan bahwa palet warna yang kontras dapat menunjukkan keadaan emosional, perbedaan dunia seperti dunia nyata dan dunia roh, dan pertentangan moral seperti harmoni dan konflik.

Steven Bleicher (2012) menuliskan bahwa warna pada roda warna dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu warna hangat dan warna dingin (Gambar 2). Warna hangat terdiri dari warna kuning, oranye, merah dan beberapa nuansa hijau, sedangkan warna dingin mencakup warna biru kehijauan hingga warna biru dan ungu (hlm. 66).



Gambar 2.2. Roda Warna. Diadaptasi oleh Bleicher. (2012, hlm. 66)

Menurutnya, warna bersifat relatif dan tidak absolut. Hal ini terkait berbagai sifat dan arti warna. Meskipun itu, *the lusher color test* telah menjadi standar dan dianggap sebagai alat yang paling andal untuk mengetahui kepribadian warna (hlm. 41-43) :

- Biru tua melambangkan ketenangan total, kedamaian, harmoni dan teratur.
- Biru kehijauan melambangkan sikap tegas dan menuntut, serta mementingkan diri sendiri dan keuntungan pribadi.
- Merah oranye melambangkan perasaan energi, aktif, intens dan ingin mengalami hidup sepenuhnya.
- Kuning terang melambangkan pikiran yang cerah, terang, bahagia.
- Ungu melambangkan identifikasi magis dengan dunia, sensitif dan tidak realistis.
- Coklat melambangkan perasaan memiliki, namun juga perasaan tidak nyaman.
- Hitam melambangkan anarki dan protes, tidak ingin menyerah dan keadaan yang tidak seperti seorang individu inginkan.
- Abu-abu melambangkan keinginan untuk bebas dari semua rangsangan, memisahkan diri dan mengurung diri.

Selain itu, Samuel Taggart (2023) juga mengatakan bahwa warna dingin dapat digunakan untuk membuat suasana yang lebih realistik dan muram. Sedangkan, warna hangat, seperti merah, oranye dan kuning, dapat menciptakan rasa gembira, semangat dan fantasi. Dalam artikel pada website edupaint, warna hangat juga dapat melambangkan semangat, keberanian, gairah dan kesan dramatis.

2.4. BENTUK

Reza (2025) mengatakan bahwa bentuk merupakan salah satu elemen visual utama yang memiliki peran penting untuk mewujudkan kesan pertama terhadap suatu desain.

2.4.1. GEOMETRIS

Reza dan Kristanto (seperti dikutip dalam Reza, 2025) mengategorikan bentuk geometris sebagai bentuk yang terstruktur dan memiliki keteraturan, seperti persegi dan segitiga. Bentuk tersebut, dengan garis kaku dan sudut tajam, dapat menimbulkan kesan formal, ketegasan dan monoton sehingga berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan dan kebebasan ekspresi yang dibatasi (Adisty, 2023).

2.4.2. ORGANIK

Reza dan Kristanto (seperti dikutip dalam Reza, 2025) mengategorikan bentuk organik sebagai bentuk yang lebih bebas dan tidak terikat pada keteraturan. Bentuk bebas atau organik juga melambangkan fleksibilitas dan kealamian serta emosi bebas yang tidak terikat aturan (Adisty, 2023). Kristanto dan Maulidini (seperti dikutip dalam Reza, 2025) juga memaknakan bentuk tersebut sebagai bentuk yang mewakili kreatifitas dan spontanitas.

2.5. PENATAAN

2.5.1. RAPI / BERATURAN

Prabandhani (2020) mengatakan bahwa penataan rapi merupakan salah satu contoh sifat perfeksionis yang dapat menjadi perwujudan simbolis dari sikap kaku dalam psikologi yang menghambat fleksibilitas. Kepatuhan merupakan perilaku yang taat pada aturan, disiplin, tekun dan menerima tuntutan dari otoritas (Rosa, 2018). Penataan rapi dapat menjadi wujud dari kepatuhan tersebut. Sehingga, penataan yang rapi dapat melambangkan sikap kaku, kepatuhan dan penerimaan terhadap tuntutan otoritas.

2.5.2. BERANTAKAN / KETIDAKBERATURAN

Kathleen Vohs (seperti dikutip dalam CNN Indonesia, 2015), pemimpin studi di Universitas Minnesota, menjelaskan bahwa orang-orang yang berada di ruang berantakan cenderung berpikir kreatif. Restia Ningrum (seperti dikutip dalam Kumparan, 2024) juga mengatakan bahwa kamar yang berantakan menunjukkan penghuni yang berpikiran terbuka dan kreatif. Sehingga, penataan yang berantakan dapat menunjukkan keinginan bebas dan ekspresi diri tanpa batasan seperti *rocker* yang penuh energi dan menolak kekakuan, serta rutinitas monoton yang membosankan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang dipakai oleh penulis adalah metode kualitatif deskriptif. Sedangkan, teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis merupakan observasi karya pada film “Guru Juga Manusia” terhadap latar, properti, tata busana dan tata rias film. Penulis juga melakukan studi literatur pada buku, jurnal dan artikel untuk data pendukung.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

3.2.1. DESKRIPSI KARYA

Film yang diciptakan oleh penulis merupakan film pendek fiksi yang berjudul “Guru Juga Manusia”. Film ini diproduksi pada tahun 2025 dan berdurasi selama kurang lebih 15 menit. Film ini juga direkam dengan format 4K dan format ratio 16:9. Film “Guru Juga Manusia” bergenre drama komedi dengan tema pertentangan antara mimpi dengan kenyataan.

Film ini bercerita mengenai Pak Adi seorang mantan gitaris *rocker* yang sekarang merupakan seorang guru bahasa Indonesia. Ia diminta oleh Pak Darto, kepala sekolah Sekolah Pelita Agape, untuk bertampil dengan seorang murid pilihannya di acara *open house* sekolah. Namun, satu-satunya murid yang ingin tampil hanya ingin menampilkan musik *rock* sedangkan Pak Darto telah melarang keras Pak Adi untuk menampilkan musik tersebut.

Selama proses pra produksi sampai produksi, penulis sebagai *production designer* menggunakan beberapa perangkat dan peralatan untuk persiapan konsep sampai pengaplikasian saat di lokasi. Perangkat dan peralatan yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

- *Pinterest*
- *Canva*
- *ChatGPT (image generator)*
- *GoPaint*
- Alat tulis
- Meteran
- *Styrofoam / Gabus*
- Karton Asturo
- Kain
- *Eva Foam*
- Origami

- Tali Rami
- A4 Warna
- Spidol
- Kayu
- Peniti dan *Paperclip*
- Lakban Kertas
- *Double Tape*

3.2.2. KONSEP KARYA

Film pendek “Guru Juga Manusia” merupakan karya fiksi yang berpusat pada karakter Pak Adi yang sedang dalam fase dilema karena satu-satunya murid yang ingin tampil hanya ingin menampilkan musik *rock*, sedangkan ia dilarang oleh kepala sekolah untuk menampilkan musik *rock*. Ditambah, Pak Adi merupakan seorang mantan gitaris *rock* yang sebenarnya belum sepenuhnya pulih dari luka masa lalunya. Film ini akan disampaikan dengan gaya visual yang dinamis dengan pendekatan artistik yang realistik.

Konsep penciptaan karya ini difokuskan pada bagaimana perancangan latar dan properti, serta tata busana dan tata rias dapat merepresentasikan perasaan dilema, antara kewajiban dan keinginan, yang dialami Pak Adi. Penulis akan menghadirkan dua sisi kepribadian Pak Adi yang bertentangan dengan konsep kaku dan kebebasan berekspresi. Konsep kaku akan mewujudkan sisi kenyataan Pak Adi sebagai seorang guru bahasa Indonesia dan kewajiban kepada kepala sekolah. Konsep kebebasan berekspresi akan mewujudkan sisi lainnya yang merupakan mimpi masa lalu Pak Adi dan keinginannya yang dipicu oleh David, murid paling bandel di kelasnya, untuk menampilkan lagu *rock*.

Dalam konsep perancangan, latar ruang kelas akan memiliki dekorasi yang warna-warni sehingga akan terdapat kedua konsep kaku dan kebebasan berekspresi. Hal ini dikarenakan ruang kelas akan menggambarkan tempat di mana Pak Adi

dapat lebih santai dengan murid tapi tetap mengingat bahwa ia memiliki kewajiban sebagai seorang guru. Selain itu, ruang kelas akan menjadi tempat yang menunjukkan perubahan perasaan Pak Adi, yaitu ketika awal cerita ia menyangkal karena mimpinya gagal tercapai dan pada akhir cerita ia menerima hal itu dan berdamai dengan kenyataan.

Latar ruang musik lama akan menyerupai gudang atau tempat yang sudah lama tidak dipakai sehingga akan terdapat alat-alat dan barang-barang sekolah yang sudah usang serta banyak barang yang tidak berhubungan dengan musik. Latar ruang musik lama akan menggambarkan mimpi yang rusak atau gagal tercapai (*broken dream*) serta tempat di mana Pak Adi mulai tergoyahkan dengan bujukan David sehingga konsep pada latar tersebut akan dominan kebebasan berekspresi.

Latar lorong sekolah akan menyerupai latar ruang kelas dengan memiliki dekorasi yang warna-warni sehingga akan terdapat kedua konsep. Hal ini dikarenakan lorong sekolah akan menjadi tempat di mana Pak Adi diminta Pak Darto untuk tampil sehingga penulis ingin menampilkan sisi dekorasi Pak Adi dengan dominan warna hangat dan sisi dekorasi Pak Darto dengan dominan warna dingin.

Latar aula juga akan memiliki dekorasi warna-warni untuk menunjukkan dominan konsep kebebasan berekspresi dengan warna yang hangat. Hal ini dikarenakan aula akan menjadi tempat di mana Pak Adi dan David akan tampil bersama.

Selanjutnya, penulis juga memiliki beberapa acuan karya untuk dijadikan referensi latar pada film. Film "*Elementary*" yang dirilis pada tahun 2017 dan disutradarai oleh Hélène Angel menjadi acuan untuk referensi latar ruang kelas, lorong dan aula sekolah.



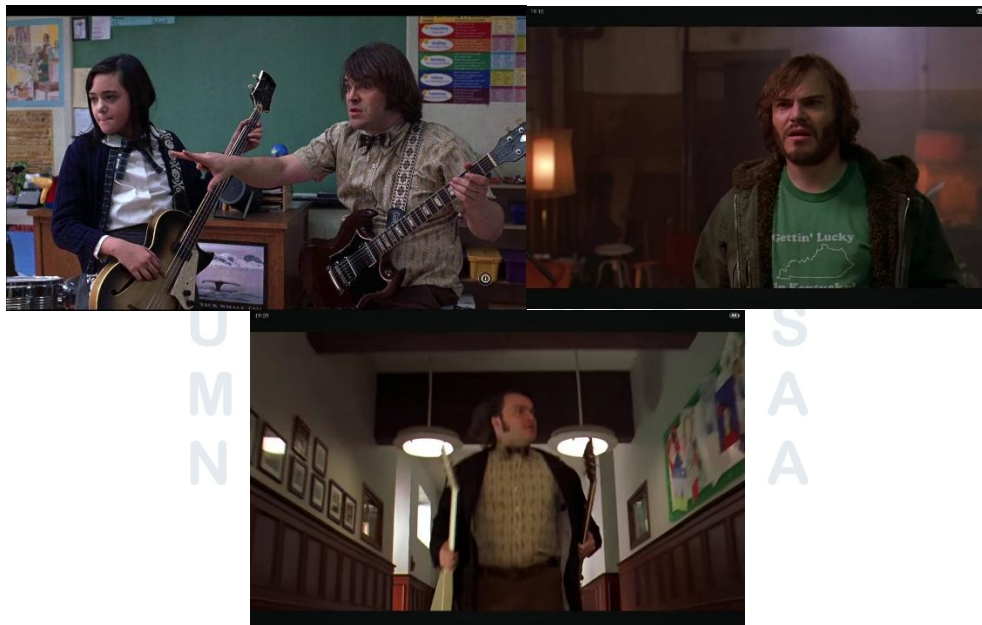
Gambar 3.1. Referensi film "Elementary". Diadaptasi dari Angel (2017).

Series “*Abbott Elementary*” yang dirilis pada tahun 2021 dan disutradarai oleh Quinta Brunson menjadi acuan untuk referensi latar ruang kelas dan lorong.



Gambar 3.2. Referensi series "Abbott Elementary". Diadaptasi dari Brunson (2021).

Film “*School of Rock*” yang dirilis pada tahun 2003 dan disutradarai oleh Richard Linklater menjadi acuan untuk referensi latar ruang musik dan lorong.



Gambar 3.3. Referensi film "School of Rock". Diadaptasi dari Linklater (2003).

Selain itu, latar ruang musik juga memiliki referensi dari series “*All of Us are Dead*” yang rilis pada tahun 2022 dan disutradarai oleh Lee Jae Kyu serta series “*Wednesday Season 2*” yang rilis pada tahun 2025 dan disutradarai oleh Tim Burton, Paco Cabezas dan Angela Robinson.



Gambar 3.4. Referensi series "All of Us are Dead". Diadaptasi dari Lee (2022).



Gambar 3.5. Referensi series "Wednesday Season 2". Diadaptasi dari Burton, Cabezas, dan Robinson (2025).

3.2.3. TAHAPAN KERJA

- *Script analysis*

Setelah naskah selesai dibuat, penulis menganalisis naskah dan 3D karakter yang telah diberikan oleh sutradara. Fokus utama diarahkan pada perasaan dilema yang sedang dialami Pak Adi.

- *Script & budget breakdown*

Dari hasil analisis pada tahapan sebelumnya, penulis melakukan *script breakdown* untuk mengidentifikasi kebutuhan artistik seperti latar, properti, tata busana dan tata rias yang dibutuhkan untuk mendukung konsep film. Selain itu, penulis juga menyusun anggaran untuk artistik.

- *Research visual concept*

Setelah melakukan *script analysis* dan *script breakdown*, penulis mulai melakukan riset secara *online* dan *onsite* untuk menyusun konsep visual berupa *moodboard*, palet warna, tekstur dan referensi-referensi latar, properti, tata busana dan tata rias. Riset secara *onsite* dilakukan saat penulis dan tim melakukan pencarian lokasi sekolah dan mendatangi berbagai sekolah di Jakarta dan Tangerang. Hasil riset tersebut kemudian disampaikan kepada sutradara dan didiskusikan bersama untuk menyesuaikan dengan visi sutradara.

- *Location hunting*

Selanjutnya, penulis dan tim melakukan pencarian lokasi sekolah yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Berdasarkan naskah, lokasi yang dibutuhkan adalah sekolah swasta kelas menengah ke atas dengan aula yang memiliki panggung, kantin yang setengah *outdoor*, ruang musik yang sudah usang, ruang kelas dan lorong kelas.

- *Recce*

Setelah lokasi dipilih, penulis dan tim melakukan *recce*. Kegiatan ini, dalam cakupan artistik, bertujuan untuk mengukur lokasi. Penulis juga menggambar denah ruang serta menentukan penataan latar dan penempatan properti sesuai *blocking* adegan. Selain itu, penulis juga memilah berbagai barang yang dapat dipinjam untuk latar dan properti dari sekolah.

- *Props & costume hunting*

Dalam tahap ini, penulis mulai melakukan pencarian properti dan tata busana berdasarkan *script breakdown* yang telah dibuat. Beberapa properti yang dicari merupakan drum akustik, gitar elektrik, bass elektrik, *cajon* dan *amplifier* yang berukuran besar. Selain itu, penulis juga mencari bahan-bahan yang dapat digunakan untuk membuat dekorasi latar.

- *Costume & makeup test*

Selanjutnya, penulis menjadwalkan tes tata busana dan tata rias untuk semua karakter. Tes tata busana akhirnya dilakukan saat jadwal latihan semua karakter, sedangkan tes tata rias dan tata rambut dilakukan saat jadwal *test cam*.

- *Props & costume buying & making*

Setelah seluruh kebutuhan dipastikan dan didiskusikan dengan sutradara, penulis mulai membeli berbagai properti, baju untuk kostum, dan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat dekorasi latar. Selanjutnya, penulis dan tim artistik mulai membuat berbagai dekorasi latar dengan bahan-bahan yang sudah dibeli.

- *Preset & test cam*

Preset untuk *test cam* dilakukan sehari sebelum *test cam*. Pada tahap ini, penulis dan tim artistik mulai menata berbagai properti sesuai dengan desain latar yang telah dirancang sebelumnya. Penulis juga mengevaluasi setiap latar mengenai kekurangan setiap latar dan apa tambahan yang dibutuhkan untuk hari *shooting* nantinya.

- *Preset & shooting*

Sama seperti tahap sebelumnya, *preset* untuk *shooting* juga dilakukan sehari sebelum hari *shooting*. Pada tahap ini, penulis dan tim artistik juga menata properti sesuai dengan desain latar serta memasang dekorasi-dekorasi latar. Pada hari *shooting*, penulis bekerja sama dengan tim tata busana dan tata rias untuk mengaplikasikan tata busana dan tata rias yang sudah disesuaikan dengan hasil tes sebelumnya. Penulis dan tim artistik juga bertanggung jawab untuk menjaga *continuity* pada seluruh elemen artistik, termasuk penataan latar dan properti, tata busana dan tata rias, agar tetap konsisten setiap pergantian *shot* dan *scene*. Setelah seluruh rangkaian *shooting* selesai,

penulis dan tim artistik mulai melakukan proses *wrap set* dan mengembalikan setiap lokasi ke kondisi semula.

3.2.4. SKEMA PERANCANGAN & JADWAL KERJA



Gambar 3.6. Skema perancangan & jadwal kerja. Dokumentasi pribadi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

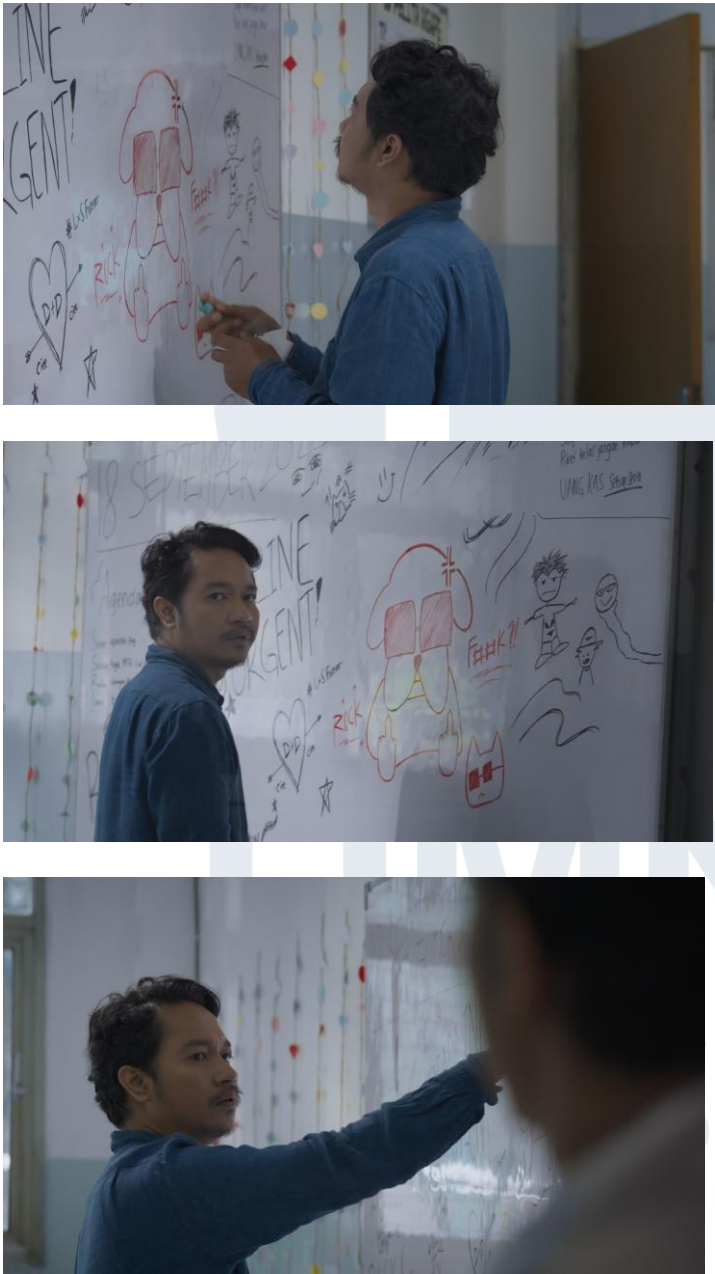
4.1. HASIL KARYA

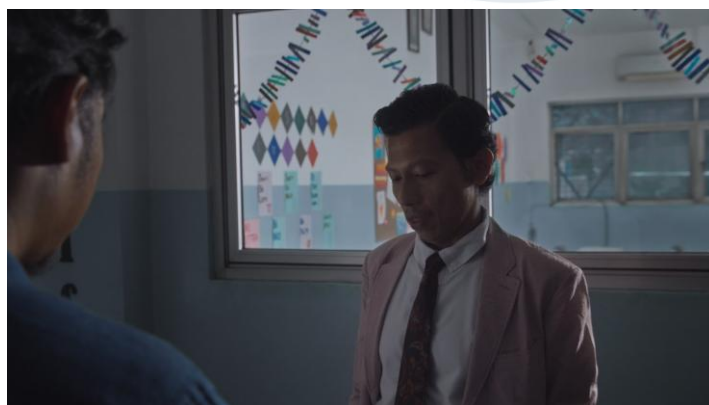
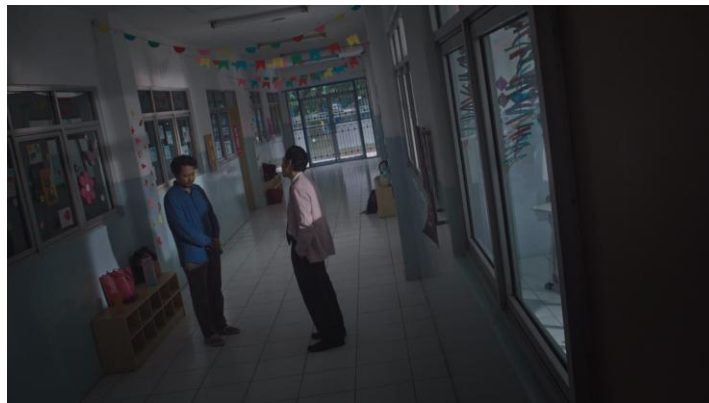
Dalam film pendek “Guru Juga Manusia”, *the outer character* milik Pak Adi merupakan seorang guru. Sisi guru pada Pak Adi menunjukkan kenyataan dari kehidupannya sekarang. Hal ini terlihat saat ia menghadapi Pak Darto, kepala sekolahnya. Dalam film, Pak Darto meminta Pak Adi untuk tampil di atas panggung di acara *open house* sekolah. Hubungan dari keduanya merupakan hubungan kepala sekolah dan guru atau dapat ditarik menjadi atasan-bawahan. Sehingga, Pak Adi harus menaati apapun yang dikatakan oleh kepala sekolah. Selain itu, Pak Adi juga harus tampil rapi dengan bahasa tubuh dan nada suara yang sopan

Sedangkan, *the inner character* milik Pak Adi merupakan seorang *rocker* yang terlihat saat harus menghadapi David, anak muridnya. Sisi *rocker* pada Pak Adi adalah mimpi dari kehidupannya. Dalam film, David *men-trigger* Pak Adi untuk menghadapi masa lalunya, yaitu memainkan musik *rock*. Selain itu, hubungan dari keduanya merupakan hubungan guru dan murid yang setelahnya dapat ditarik menjadi teman-teman. Sehingga, Pak Adi dapat lebih santai dan asyik kepada David.

Film “Guru Juga Manusia” memiliki total 8 *scene*. *Scene* yang akan dibahas pada penelitian ini mengenai implementasi teori adalah *scene* 1, 2, 4, 7 dan 8. *Scene* 1 dan 8 akan lebih berfokus pada tata busana dan tata rias Pak Adi, sedangkan *scene* 2, 4 dan 7 akan lebih berfokus pada latar dan properti.

Tabel 4.1. Hasil karya dan deskripsi implementasi teori. Dokumentasi pribadi.

| Hasil Karya | Deskripsi Implementasi Teori |
|---|---|
|  | <p>Pada <i>scene</i> 1, Pak Adi melihat adanya gambar yang tidak senonoh. Ia pun mencoba untuk menghapusnya sampai Pak Darto datang dan memanggilnya keluar. Pada saat ini, Pak Adi masih belum mengalami dilema dan masih menunjukkan sisi gurunya. Sehingga <i>mood</i> pada <i>scene</i> ini masih dominan dingin.</p> |



Pada *scene* 2, setelah Pak Darto memanggilnya keluar, Pak Darto meminta Pak Adi untuk tampil di acara *open house* sekolah. Pada saat ini, Pak Adi mulai merasakan dilema dan batinnya bergejolak. Dalam diri Pak Adi, tiba-tiba perasaan menggebu untuk menunjukkan semangat *rocker* muncul, namun ia tetap harus bersikap profesional sebagai guru yang patuh pada perintah atasan. Hal tersebut dikarenakan Pak Darto melarang Pak Adi untuk menampilkan lagu *rock* dan secara terang-terangan menyatakan bahwa musik *rock* adalah “musik setan itu!”

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Pada *scene* 4, Pak Adi dihadapkan dengan dilema yang lebih besar karena dalam *scene* ini, David membujuk Pak Adi untuk menampilkan musik *rock* sedangkan di pertengahan *scene*, Pak Darto masuk dan mengancam Pak Adi untuk tidak menampilkan musik *rock*.

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Pada *scene* 7, sebelum mereka bermain musik, awalnya Pak Adi masih berada dalam dilema antara menampilkan musik biasa atau musik *rock*. Hingga, pada akhirnya, ia memutuskan untuk mengajak David dan Dion untuk menampilkan musik *rock*. Pada *scene* ini, mereka pun tampil dengan penuh semangat.

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Pada *scene* 8 ini, Pak Adi dimarahi oleh Pak Darto karena telah melanggar larangannya. Namun, Pak Adi tidak menghiraukannya. Setelah Pak Darto keluar dari ruang kelas karena ditelfon, Pak Adi pun membiarkan jiwa bebasnya keluar dan berperilaku seperti seorang *rocker* saat di panggung.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

4.2. PEMBAHASAN LATAR



Gambar 4.1. Rumbai Ruang Kelas. Dokumentasi Pribadi

Latar ruang kelas pada *scene* 1 dirancang oleh penulis untuk menunjukkan sisi guru pada Pak Adi secara lebih dominan daripada sisi *rocker* yang sedang disembunyikan atau ingin dilupakan. Harper & Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) mengatakan bahwa latar dapat mewujudkan konflik internal karakter secara visual. Hal ini sesuai dengan adanya dekorasi rumbai di samping papan tulis pada latar ruang kelas (Gambar 4.1).

Dekorasi rumbai tersebut dibuat dengan dominan warna dingin dengan sedikit warna hangat yang sesuai dengan teori milik Bleicher (2012) terkait suhu warna. Bentuk yang digunakan oleh penulis pada dekorasi rumbai berupa bentuk geometris (persegi, segitiga, *rhombus*) untuk memberikan kesan kepatuhan pada aturan dan bentuk organik (awan, hati) untuk melambangkan kreativitas. Hal ini sesuai dengan teori yang ditulis oleh Adisty (2023) dan Reza (2025). Selain itu, dekorasi rumbai juga disusun secara vertikal dengan rapi untuk menunjukkan sifat kekakuan dan kepatuhan terhadap tuntutan otoritas yang sesuai dengan teori Prabandhani (2020) dan Rosa (2018).



Gambar 4.2. Latar Lorong. Dokumentasi Pribadi

Latar lorong pada *scene 2* (Gambar 4.2) secara keseluruhan dirancang oleh penulis untuk menunjukkan sisi guru dan sisi *rocker* pada Pak Adi secara bersamaan, serta untuk menunjukkan konflik internal dan dilema yang dirasakan Pak Adi. Harper & Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) mengatakan bahwa desain latar secara visual dapat mewujudkan konflik internal karakter dan memperkuat tema film secara simbolik. Hal ini sesuai dengan adanya dekorasi sisi *rocker* dan sisi guru pada lorong.



Gambar 4.3. Dekorasi Sisi Rocker Lorong. Dokumentasi Pribadi

Dekorasi sisi *rocker* dibuat dengan warna hangat, bentuk organik, serta ditata dengan berantakan (Gambar 4.3). Dekorasi ini dirancang oleh penulis untuk menonjolkan sisi *rocker* Pak Adi. Penggunaan warna hangat sesuai dengan teori warna milik Bleicher (2012) terkait suhu warna. Warna merah, *pink*, dan kuning digunakan untuk melambangkan semangat, keberanian dan gembira (Taggart, 2023). Bentuk organik yang digunakan yaitu bentuk kupu-kupu, pita, bunga dan

hati untuk melambangkan kreatifitas dan spontanitas sesuai dengan teori bentuk dari Kristanto dan Maulidini (seperti dikutip dalam Reza, 2025). Selain itu, penataan berantakan pada dekorasi dapat dikaitkan dengan teori Kathleen Vohs (2015) yang mengatakan bahwa penataan yang berantakan dapat menunjukkan kreatifitas dan keinginan bebas tanpa batasan.



Gambar 4.4. Dekorasi Sisi Guru Lorong. Dokumentasi Pribadi

Sedangkan, pada dekorasi sisi guru, terlihat adanya rumbai dengan hiasan persegi panjang, hiasan aturan kelas dan hiasan pada pilar lorong di bagian belakang Pak Darto (Gambar 4.4). Rumbai dan hiasan aturan kelas dibuat dengan bentuk geometris dan simetris. Selain itu, rumbai, hiasan aturan kelas dan hiasan pilar dibuat menggunakan warna dingin serta ditata dengan rapi. Hal ini dirancang oleh penulis untuk menonjolkan sisi guru Pak Adi yang harus patuh pada Pak Darto.

Warna dingin digunakan sesuai dengan teori Bleicher (2012) terkait suhu warna. Warna biru, hijau-keabuan digunakan untuk menimbulkan kesan muram dan monoton (Taggart, 2023). Bentuk geometris digunakan untuk memberikan kesan kepatuhan terhadap aturan dan kebebasan ekspresi yang dibatasi sesuai dengan teori psikologi bentuk yang dituliskan oleh Adisty (2023). Penataan rapi dapat dikaitkan dengan teori Prabandhani (2020) dan Rosa (2018) yang mengatakan bahwa penataan yang rapi dapat menunjukkan sifat kekakuan dan kepatuhan terhadap tuntutan otoritas.



Gambar 4.5. Dekorasi Piano Ruang Musik. Dokumentasi Pribadi

Latar ruang musik pada *scene* 4 secara keseluruhan dirancang oleh penulis untuk menunjukkan kedua sisi dari Pak Adi yaitu *rocker* dan guru. Namun, sisi guru ingin diperlihatkan mulai tergoyah pada latar ini. Harper & Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) mengatakan bahwa latar dapat mewujudkan konflik internal karakter secara visual dan memperkuat tema film secara simbolik. Hal ini sesuai dengan adanya dekorasi piano, not musik dan not musik dengan garis paranada.

Dekorasi piano yang rusak dan kotor (Gambar 4.5) dirancang oleh penulis untuk menunjukkan sisi guru Pak Adi yang mulai tergoyahkan oleh bujukan David. Bentuk persegi panjang dengan penataan yang cukup berantakan karena rusak juga menunjukkan sisi guru yang mulai tergoyahkan ke arah sisi *rocker*. Bentuk geometris digunakan untuk memberikan kesan kepatuhan terhadap aturan dan kebebasan ekspresi yang dibatasi sesuai dengan teori psikologi bentuk yang dituliskan oleh Adisty (2023). Namun, penataan berantakan pada dekorasi dapat dikaitkan dengan teori Kathleen Vohs (2015) yang mengatakan bahwa penataan yang berantakan dapat menunjukkan kreatifitas dan keinginan bebas tanpa batasan.



Gambar 4.6. Dekorasi Not Musik Ruang Musik. Dokumentasi Pribadi

Dekorasi not musik yang berada di belakang David (Gambar 4.6) dirancang oleh penulis dengan hanya bentuk organik yaitu not musik untuk melambangkan kreatifitas dan spontanitas sesuai dengan teori bentuk dari Kristanto dan Maulidini (seperti dikutip dalam Reza, 2025). Warna yang hangat serta penataan yang berantakan menunjukkan sisi *rocker* David dan sisi *rocker* Pak Adi yang di-*trigger* oleh David. Penggunaan warna hangat seperti merah, oranye dan kuning sesuai dengan teori warna milik Bleicher (2012) terkait suhu warna. Warna tersebut digunakan untuk melambangkan semangat, keberanian dan gembira (Taggart, 2023). Selain itu, penataan berantakan pada dekorasi dapat dikaitkan dengan teori Kathleen Vohs (2015) yang mengatakan bahwa penataan yang berantakan dapat menunjukkan kreatifitas dan keinginan bebas tanpa batasan.



Gambar 4.7. Dekorasi Garis Paranada Ruang Musik. Dokumentasi Pribadi

Terakhir, dekorasi not musik dengan adanya garis paranada atau *staff* (Gambar 4.7) dirancang oleh penulis untuk menunjukkan dua sisi yang dimiliki

oleh Pak Adi yaitu *rocker* dan guru secara bersamaan serta ke-dilema-an yang sedang dialami Pak Adi. Bentuk not musik yang organik dan garis paranada yang geometris sesuai dengan teori psikologi bentuk yang dituliskan oleh Adisty (2023) dan Kristanto dan Maulidini (seperti dikutip dalam Reza, 2025). Penggunaan warna hangat seperti merah, oranye dan kuning pada not musik sesuai dengan teori warna milik Bleicher (2012) terkait suhu warna. Warna tersebut digunakan untuk melambangkan semangat, keberanian dan gembira (Taggart, 2023). Selain itu, penataan berantakan pada not musik dan penataan rapi pada garis digunakan oleh penulis untuk menunjukkan dua sisi Pak Adi secara bersamaan sesuai dengan teori Kathleen Vohs (2015) tentang penataan berantakan dan teori Prabandhani (2020) dan Rosa (2018) tentang penataan rapi.



Gambar 4.8. Dekorasi Panggung Aula Sekolah. Dokumentasi Pribadi

Dekorasi pada panggung (Gambar 4.8) dirancang oleh penulis untuk menonjolkan sisi *rocker* Pak Adi dibandingkan sisi gurunya, serta untuk menyadarkan bahwa Pak Adi masih berada dibawah pengawasan sekolah. Harper & Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) mengatakan bahwa desain latar secara visual dapat mewujudkan konflik internal karakter dan memperkuat tema film secara simbolik.

Warna pada latar panggung ini didominasi oleh warna hangat sesuai dengan teori Bleicher (2012) yang menurut Taggart (2023) dapat melambangkan semangat, keberanian dan gairah atau passion. Dekorasi pada panggung memiliki bentuk persegi panjang pada latar putih untuk memberikan kesan kebebasan ekspresi yang dibatasi sesuai dengan teori Adisty (2023) dan bentuk organik pada dekorasi-dekorasi kecil lainnya seperti bunga, awan, bintang, kupu-kupu dan mahkota untuk

melambangkan kreatifitas dan spontanitas sesuai dengan teori Kristanto dan Maulidini (seperti dikutip dalam Reza, 2025). Penataan pada dekorasi tulisan dibuat rapi menunjukkan sifat kekakuan sesuai dengan teori Prabandhani (2020) dan Rosa (2018), sedangkan penataan pada dekorasi kecil lainnya dibuat berantakan untuk menunjukkan keinginan bebas tanpa batasan sesuai dengan teori Kathleen Vohs (2015).



Gambar 4.9. Dekorasi “What Can I Bee?”. Dokumentasi Pribadi

Salah satu dekorasi pada *scene* 8 merupakan dekorasi “*What Can I Bee?*” (Gambar 4.9) dibuat dengan warna hangat dan bentuk yang geometris. Dekorasi ini dirancang oleh penulis untuk menunjukkan sisi *rocker* Pak Adi yang sudah tergabung dengan sisi gurunya. Hal ini sesuai dengan teori Harper & Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) yang mengatakan bahwa desain latar secara visual dapat mewujudkan konflik internal karakter dan memperkuat tema film secara simbolik.

Penggunaan warna hangat seperti merah dan kuning sesuai dengan teori warna milik Bleicher (2012) terkait suhu warna. Warna tersebut digunakan untuk melambangkan semangat, keberanian dan gembira (Taggart, 2023). Sedangkan, bentuk geometris digunakan untuk memberikan kesan kepatuhan terhadap aturan dan kebebasan ekspresi yang dibatasi sesuai dengan teori psikologi bentuk yang dituliskan oleh Adisty (2023).

4.3. PEMBAHASAN PROPERTI



Gambar 4.10. Gitar Rusak. Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.11. Gitar Utuh. Dokumentasi Pribadi

Properti pada film “Guru Juga Manusia” dirancang oleh penulis untuk menunjukkan perkembangan emosional Pak Adi seiring berjalannya cerita. Hal ini juga memperlihatkan dilema antara sisi guru dan sisi *rocker* pada Pak Adi melalui emosi dan psikologisnya. Michael Rizzo mengatakan bahwa properti yang digunakan seorang karakter dapat menyampaikan informasi seperti trauma atau keterikatan emosional terhadap sesuatu. Smith & Johnson (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) juga menekankan bahwa properti berfungsi sebagai alat naratif visual dengan memberikan konteks emosional dan psikologis karakter.

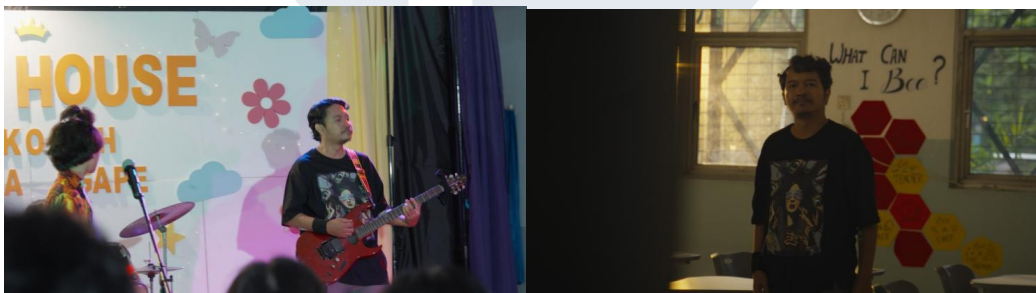
Properti atau *hand props* pada *scene* 4 merupakan gitar listrik yang dibawa dan dipakai oleh Pak Adi di ruang musik (Gambar 4.10). Secara detail, gitar ini sudah rusak dan memiliki 3 senar yang sudah putus. Sedangkan, properti atau *hand props* pada *scene* 7 merupakan gitar listrik yang dipakai oleh Pak Adi di panggung

aula (Gambar 4.11). Berbeda dengan *scene* 4 sebelumnya, pada *scene* ini Pak Adi menggunakan gitar listrik yang masih utuh dan tidak memiliki senar putus. Perbedaan antara kedua properti ini dapat menunjukkan perbedaan psikologis Pak Adi seiring berjalannya cerita sesuai dengan yang dikatakan oleh Michael Rizzo dan Smith & Johnson tentang fungsi properti.

4.4. PEMBAHASAN TATA BUSANA



Gambar 4.12. Tata Busana Sisi Guru. Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.13. Tata Busana Sisi Rocker. Dokumentasi Pribadi

Tata busana pada film “Guru Juga Manusia” dirancang oleh penulis untuk menunjukkan perubahan sikap karakter Pak Adi dalam cerita. Hal ini dapat memperlihatkan dilema atau konflik sisi guru dan sisi *rocker* pada Pak Adi. Corrigan & White (2020) mengatakan bahwa tata busana menjadi penanda naratif di mana perubahan atau ketidakberubahan kostum menjadi salah satu cara krusial untuk memahami karakter dan perkembangan cerita. Jens Eder (2025) juga mengatakan bahwa perubahan kostum pada karakter mencerminkan perubahan identitas.

Pada awal film, Pak Adi menggunakan baju kemeja biru polos yang disetrika rapi dan berlengan panjang untuk menutup tato-tato yang berada di lengan

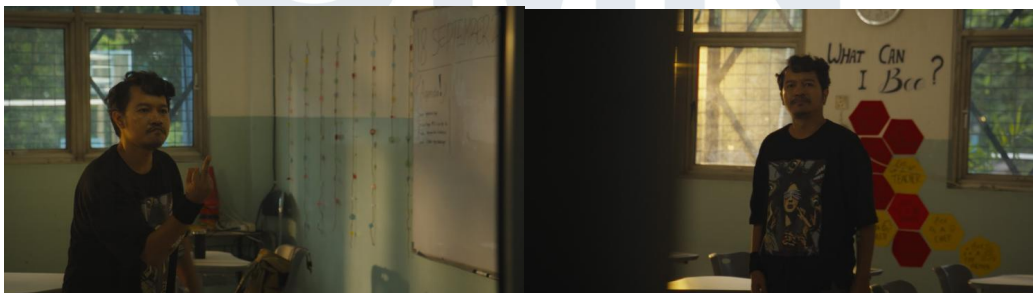
bawahnya (Gambar 4.12). Pemilihan warna dingin dapat dikaitkan dengan teori Bleicher (2012) terkait suhu warna dan Taggart (2023) mengenai warna biru untuk menimbulkan kesan muram dan monoton. Sedangkan, penataan yang rapi dapat dikaitkan dengan teori Prabandhani (2020) yang mengatakan penataan rapi sebagai perwujudan kekakuan.

Pada akhir film, tata busana yang digunakan Pak Adi berganti menjadi kaos yang memiliki grafis “aneh” (Gambar 4.13). Namun, pemilihan warna pada baju tidak sesuai dengan teori Bleicher (2012) terkait suhu warna yang diinginkan penulis. Meskipun demikian, perubahan tata busana milik Pak Adi tetap menunjukkan perubahan sikap atau sifat Pak Adi yang awalnya *introvert* dan minder menjadi pemberontak sesuai dengan teori Corrigan & White dan Jens Eder.

4.5. PEMBAHASAN TATA RIAS DAN TATA RAMBUT



Gambar 4.14. Tata Rias dan Tata Rambut Sisi Guru. Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.15. Tata Rias dan Tata Rambut Sisi Rocker. Dokumentasi Pribadi

Tata rias dan tata rambut pada film “Guru Juga Manusia” dirancang oleh penulis untuk menunjukkan perubahan sikap karakter Pak Adi dalam cerita. Hal ini untuk memperlihatkan konflik sisi guru dan sisi *rocker* pada Pak Adi. Sagala et al (2025) mengatakan bahwa tata rias dapat menyampaikan perkembangan psikologis dan

emosional karakter. Tata rias yang digunakan Pak Adi adalah *corrective makeup*, sehingga tidak terlihat memakai riasan wajah namun tetap menonjolkan ekspresi wajah aktor. Rancangan tata rias ini tidak sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Sagala et al (2025). Namun, rancangan ini dapat dikatakan sesuai dengan teori Bordwell (2024) yang mengatakan bahwa tata rias tidak terlalu diperhatikan tetapi diam-diam menonjolkan ekspresi wajah aktor.

Pada awal film, rambut Pak Adi ditata dengan cukup rapi untuk menunjukkan sisi guru, namun gelombang pada rambut tetap ada karena ingin menunjukkan tetap adanya sisi *rocker* yang melekat pada dirinya (Gambar 4.14). Rancangan tata rambut yang dilakukan penulis dapat dikaitkan dengan teori Rosa (2018) yang mengatakan penataan rapi sebagai wujud dari kepatuhan pada aturan.

Pada akhir film, rambut Pak Adi dibuat berantakan dengan meng-*highlight* rambutnya yang ikal dan bergelombang (Gambar 4.15). Rancangan tata rambut juga dapat dikaitkan dengan teori Kathleen Vohs yang mengatakan bahwa penataan berantakan dapat menunjukkan kreatifitas. Rancangan tata rambut bertujuan untuk menunjukkan bahwa ia tidak menyesali keputusannya untuk menampilkan musik *rock* dan bahwa ia benar-benar sudah merangkul kembali sisi *rocker*-nya. Sehingga, perubahan tata rambut sesuai dengan teori Bintang Doeana (2023) yang menyebutkan bahwa tata rambut dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, membangun karakter dan menunjukkan kepribadian karakter dalam film.



Gambar 4.16. Aksesoris Sisi Rocker. Dokumentasi Pribadi

Sebagai bagian dari tata rias, tato milik Pak Adi ditutup dengan plester binatang anak kecil (Gambar 4.16). Melalui plester tersebut, penulis ingin menunjukkan perkembangan karakter Pak Adi yang awalnya menutup tatonya secara penuh dengan baju lengan panjangnya namun pada akhir film, Pak Adi menunjukkan sedikit tatonya meskipun masih menutupnya dengan plester binatang. Perancangan tato dengan plester binatang sesuai dengan teori Jens Eder (2025) dan Sagala et al. (2025) yang mengatakan bahwa aksesoris yang dekat dengan tubuh seperti tato dapat menyampaikan perkembangan psikologis dan emosional karakter.

5. SIMPULAN

Perancangan latar, properti, tata busana, tata rias dan tata rambut dapat menunjukkan psikologi dan emosi seorang karakter. Sehingga, Film “Guru Juga Manusia” merancang latar, properti, tata busana, tata rias dan tata rambut untuk menggambarkan perasaan dilema atau konflik internal yang dialami Pak Adi. Perasaan dilema atau konflik internal yang ingin ditunjukkan berupa dua sisi yang berbeda yaitu, keinginan atau mimpi masa lalunya Pak Adi sebagai *rocker* dan kewajiban atau kenyataan Pak Adi sekarang sebagai guru.

Penulis sebagai *production designer* menggunakan pemilihan warna, bentuk dan penataan untuk menunjukkan kedua sisi yang bertentangan pada Pak Adi. Warna yang digunakan dalam dekorasi latar dapat terbagi menjadi dua yaitu, warna dingin untuk menggambarkan sisi guru dan warna hangat untuk menggambarkan sisi *rocker*. Bentuk pada dekorasi latar juga dapat terbagi menjadi dua yaitu, geometris untuk menggambarkan sisi guru dan organik untuk menggambarkan sisi *rocker*. Selain itu, penataan yang rapi menggambarkan sisi *guru* dan penataan yang berantakan menggambarkan sisi *rocker*.

Menurut penulis, perancangan pada latar, properti, tata busana, tata rias dan tata rambut untuk menunjukkan konflik internal karakter Pak Adi sudah sesuai dan dapat terlihat dalam film. Namun, menurut penulis, masih terdapat berbagai

kekurangan pada perancangan yaitu tata rias dan tata rambut untuk menunjukkan konflik internal-nya Pak Adi karena perubahannya sangat kecil atau minim. Selain itu, tata busana juga menjadi hal yang menurut penulis masih memiliki kekurangan terutama pada busana sisi rockernya yang tidak sesuai dengan teori warna yang tertulis dan bisa lebih baik daripada hanya mengganti atasan baju.



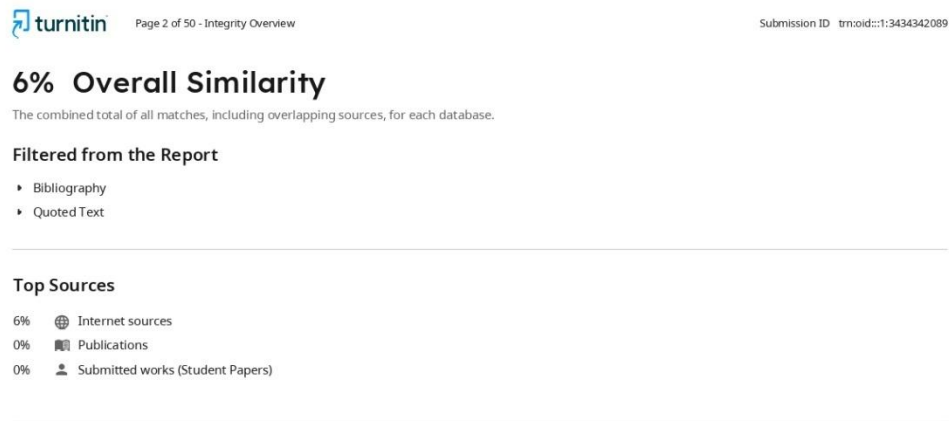
DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. O. (2023). Penerapan Shape Language pada Desain Karakter dalam Projection Mapping Fine Dining. *MBKM Thesis, Universitas Multimedia Nusantara Library*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25139>
- Angel, H. (Director). (2017). Elementary [Film]. Lionceau Films.
- Ardiana, J. (2025). Perancangan Set dan Properti untuk Representasi Duka Karakter Raka dalam Film Pendek The House of Lost and Found. *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara Library*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37720>
- Aulia, M. P., Fitri, W. N., & Fitriyana, A. Q. Z. (2025). Dilema Mahasiswa Menyampaikan Keinginan pada Orang Tua : Studi Konflik Double Approach-Avoidance dan Resolusi. *Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara, 1*(5), 496-498. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.300>
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color : Theory & Use* (2nd Edition). Cengage Learning.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film Art : An Introduction* (13th Edition). McGraw Hill.
- Brunson, Q. (Director). (2021). Abbott Elementary [Series]. Delicious Non-Sequitur Productions.
- Burton, T., Cabezas, P., & Robinson, A. (Director). (2025). Wednesday Season 2 [Series]. MGM Television.
- Chandra, S. (2024). Simbolisme dalam Perancangan Set oleh Production Designer untuk Menggambarkan Budaya Betawi dalam Film Pendek Ondel-Ondel Ada Anaknya. *Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara Library*. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37791>
- CNN Indonesia. (16 Desember 2015). *Makna Positif di Balik Meja Kerja Berantakan*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20151216121721-277-98580/makna-positif-di-balik-meja-kerja-berantakan>

- Corrigan, T. & White, P. (2020). *The Film Experience : An Introduction* (6th Edition). Bedford/St. Martin's.
- DeGuzman, K. (16 Juli 2023). *What is Production Design in Film-How to Tell Stories Visually*. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-production-design-in-film/>
- Doeana, B. (2023). *Buku Ajar Tata Artistik Dasar*. IKJ Press.
- Eder, J. (2025). *Characters in Film and Other Media : Theory, Analysis and Interpretation*. Open Book Publishers.
- Edupaint. (n.d.). *Yuk Kenali Kelompok Warna Vibrant*. Edupaint. <https://edupaint.com/warna/6493-yuk-kenali-kelompok-warna-vibrant>
- Kumparan. (20 Desember 2024). *4 Kepribadian Orang yang Kamarnya Berantakan, Tidak Selalu Negatif*. Kumparan. <https://kumparan.com/info-psikologi/4-kepribadian-orang-yang-kamarnya-berantakan-tidak-selalu-negatif-248bfoqtMRu>
- Lee, J. K. (Director). (2022). *All of Us are Dead* [Series]. Film Monster.
- Linklater, R. (Director). (2003). *School of Rock* [Film]. Paramount Pictures.
- McKee, R. (2021). *Character : The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. Grand Central Publishing.
- Prabandhani, I. (7 April 2020). *Suka Menyusun Barang dengan Rapi, OCD atau Perfeksionis?*. Urban Asia. <https://www.urbanasia.com/guide/suka-menyusun-barang-dengan-rapi-ocd-atau-perfeksionis-U11623>
- Reza, Y. A. (2025). Psikologi Bentuk dalam Desain Grafis : Bagaimana Bentuk Mempengaruhi Persepsi dan Makna. *Communication & Design Journal*, 2(1), 1-9. <https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/89/107>
- Rinu, K. (2025). The Role of Color Symbolism in Enhancing Narrative and Emotion in Computer Graphics : A Focus on Animation and Fantasy Genres. *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, 7(5), 3361-3367. <https://www.doi.org/10.56726/IRJMETS76647>
- Rosa, E. M. (27 Januari 2018). *Kepatuhan (Compliance)*. Magister Administrasi Rumah Sakit. <https://mars.ummy.ac.id/kepatuhan-compliance/>

- Sagala, A. R. A. B., Sijabat, T. Br., Aisyah, A. N., Aulya, A., Qodariyah, D. Hsb., Panggabean, E. G., Mursid., Rangkuti, I. N., Sitepu, M. R. (2025). Transformasi Rias Karakter Gamora dalam Industri Film Marvel : Teknik, Estetika, dan Pengaruhnya Terhadap Visualisasi Tokoh. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(2), 2228-2235.
<https://ipssj.com/index.php/ojs/article/view/310>
- Segara, A. D. P., Trihanondo, D. & Rachmawanti, R. (2024). Skizofrenia Dalam Karya Film Pendek Berjudul My Empty Crowded Mind. *e-Proceeding of Art & Design*, 11(2), 3923-3944.
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/200852/slug/skizofrenia-dalam-karya-film-pendek-my-empty-crowded-mind.html>
- Sethio, G. & Hakim, S. (2021). Visual Metaphors in Set and Properties Design for “Setengah Nada Bergeming” Film Trailer. *VCD : Journal of Visual Communication Design*, 6(2), 61-71. <https://doi.org/10.37715/vcd.v6i2.2700>
- Taggart, S. (5 Juli 2023). *The palette matters : The psychology of color and its influence on film & video*. Suitestudios.
<https://blog.suitestudios.io/article/the-palette-matters-the-psychology-of-color-and-its-influence-on-film-video>
- Wahyuni, N., Utami, P. I., Fitriani, Y., Razak, A. Z. B. M., Zainal, A. S. B., Rahman, N. I. B. (2025). Konflik Batin Tokoh Utama Dalam Film Berbalas Kejam Karya Tedy Soeriaatmadja. *PEMBAHSI : Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 15(1), 46-59.
<http://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v15i1.16412>

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%)



LAMPIRAN B Form bimbingan (generate & download dari academic)

Form Bimbingan Skripsi Program Studi Film Semester Gasal 2025/2026



Nama : SHERLY AURIELLA
NIM : 00000067855
Angkatan : 2022
Dosen Pembimbing : Dra. Setianingsih Purnomo, M.A. (Pembimbing)

| No | Tanggal | Jam | Keterangan | Tanggal Approval |
|----|-------------------|-------|--|------------------------|
| 1 | 04 September 2025 | 15:00 | Bimbingan 1 membahas mengenai konsep artistik pada tugas akhir dan penulisan bab 1 | 04 Desember 2025 18:22 |
| 2 | 20 Oktober 2025 | 16:00 | Bimbingan 2 membahas penulisan bab 1 serta revisinya | 04 Desember 2025 18:22 |
| 3 | 07 November 2025 | 11:00 | Bimbingan 3 membahas penulisan pendahuluan dan rumusan masalah pada bab 1 serta penulisan untuk landasan penciptaan atau teori pada bab 2 | 04 Desember 2025 18:22 |
| 4 | 14 November 2025 | 13:10 | Bimbingan 4 membahas draft 2 skripsi mengenai penulisan bab 2 teori terutama pada sub bab yang diberi contoh dan kajian dari filsuf yang terlalu jadul | 04 Desember 2025 18:21 |
| 5 | 20 November 2025 | 12:10 | Bimbingan 5 membahas draft 3 skripsi mengenai cara penulisan bab 2 yang masih kurang terjalin keterkaitan sehingga flow tulisan yang kurang enak dibaca | 04 Desember 2025 18:21 |
| 6 | 24 November 2025 | 19:45 | Bimbingan 6 membahas draft 4 skripsi mengenai isi yang masih kurang di bab 1 dan 2 yaitu, perwujudan dari dualisme Pak Adi. Bab 3 sudah sangat jelas dan bab 4 diminta untuk segera diselesaikan. | 04 Desember 2025 18:21 |
| 7 | 28 November 2025 | 20:50 | Bimbingan 7 membahas draft 5 skripsi mengenai bab 4 yang masih hanya deskripsi dan belum ada analisis. Di bab 4, diperlukan adanya kajian bagaimana teori di bab 2 berperan dalam perancangan dan dibandingkan konsep dengan visualisasi mengenai apakah cocok atau terjadi perbedaan. | 04 Desember 2025 18:21 |
| 8 | 02 Desember 2025 | 14:44 | Bimbingan 8 membahas draft 6 skripsi yang sudah direvisi dan sudah dimasukkan dalam template skripsi | 04 Desember 2025 18:21 |

LAMPIRAN C Form Perjanjian Skripsi

KS 2: FORMULIR PERJANJIAN



Dengan hormat,

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

| KELOMPOK | ROLL N EKSYPEN STUDIO | |
|----------------------|--|--|
| NAMA PRODUKSI | ROCKER JUGA MANUSIA | |
| JENIS ANIMASI / FILM | FILM (LIVE ACTION) | |
| NIM | NAMA | TOPIK PEMBAHASAN |
| 00000067881 | Muhammad Sebastian Nur Rahman Putra Arif | PERAN PRODUSER DALAM OPTIMALISASI PRODUKSI DENGAN ANGGARAN TERBATAS PADA FILM "ROCKER JUGA MANUSIA" |
| 00000067538 | Christopher Jeremy Jansen | Peran Sutradara dalam Menggunakan Konsep <i>Breaking the Fourth Wall</i> sebagai Pemisah Dunia Personal dengan Publik dari Tokoh Pak Adi pada Film Drama Komedi <i>Rocker Juga Manusia</i> |
| 00000068867 | Ryan Maulana | Peran Director of Photography dalam Menggunakan Teknik Pergerakan Kamera untuk Mendukung Konsep <i>Breaking the Fourth Wall</i> pada Film "Rocker Juga Manusia" |
| 00000067855 | Sherly Auriella | Peran Production Designer dalam Menerapkan Personal Branding pada Karakter dalam Film "Rocker Juga Manusia" |
| 00000068018 | Felix Leonardy | Peran AI dalam Membantu Proses Editing pada Film <i>Rocker Juga Manusia</i> |

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 berlangsung. Apabila pecah kelompok, kami dinyatakan EXTEND dan siap melanjutkan skripsi di semester berikutnya.

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

Hormat kami,

(Muhammad Sebastian N. R. P. A.)

(Christopher Jeremy Jansen)

(Ryan Maulana)

(Sherly Auriella)

(Felix Leonardy)