

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film adalah media yang memiliki daya tarik yang besar dalam membawa pengalaman yang dapat menarik penonton melalui penglihatan, pendengaran dan perasaan. Pengalaman seseorang menonton film tidak hanya didorong dari segi karakter utama tetapi dari hal-hal lain juga seperti pengembangan ide cerita, mengeksplorasi visual film ataupun tekstur suara (Bordwell, Thompson & Smith., 2019). Desainer produksi memiliki posisi untuk merealisasikan visi sutradara dan penulis cerita dengan membentuk visual yang nantinya akan ditampilkan dalam film. Desainer produksi memiliki tanggung jawab untuk seluruh aspek yang memiliki kaitan dengan artistik. Baik itu *setting*, properti, kostum ataupun *make up*, seluruh bagian harus dipikirkan untuk berjalannya produksi. Hal tersebut yang berawal melalui menganalisa naskah, melakukan *breakdown* serta riset hingga membentuk konsep visual untuk film (Uji, 2020).

Film *Gitu Doang?* menceritakan mengenai seorang anak laki-laki yang sabar bernama Dennis yang tidak menyukai gaya bicara yang selalu dilakukan oleh temannya bernama Eric. Suatu hari saat Dennis menggambar karakternya bernama Robotron, Eric mulai mengadu menggunakan karakternya bernama Tirek terhadap karakter yang dibuat oleh Dennis. Karena sudah tidak sanggup Dennis membalas balik dengan berada kepada Eric melalui karakter gambar miliknya. Sementara itu, karakter mereka berdua benar-benar bertarung untuk membuktikan siapa yang terbaik.

Karakter merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembentukan film. Setiap karakter dalam film memiliki perannya masing-masing baik protagonis, antagonis ataupun tritagonis (Minderop, 2011). Untuk itu, dibutuhkan 3D karakter untuk setiap tokoh dalam film. 3D karakter terdiri dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang saling berkaitan sehingga membentuk karakteristik sang karakter dalam film (Egri, 1960). Dalam pembentukan film *Gitu Doang*, desainer produksi memiliki peran untuk merancang konsep dan mengimplementasikan kesukaan robot dan dinosaurus karakter Dennis dan Eric kepada kamar setiap anak masing-masing sesuai dengan 3D karakter yang telah dibentuk sebelumnya.

a. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan dan implementasi set dan properti berdasarkan 3D karakter dalam film *Gitu Doang?* (2025).

b. BATASAN MASALAH

Penelitian dibatasi pada perancangan dan implementasi set dan properti kamar untuk menggambarkan karakter Eric dan Dennis dalam film *Gitu Doang?*.

c. TUJUAN PENCIPTAAN

Mengidentifikasi bagaimana 3D karakter tokoh dalam film dapat dihadirkan melalui perancangan set dan properti untuk masing-masing karakter dengan identitas yang berbeda.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Desainer produksi adalah bagian yang memiliki tanggung jawab penting terhadap konsep visual film. Desainer produksi memiliki tugas untuk desain set, lokasi, kostum serta bekerja bersama sutradara dan produser. Desainer produksi memiliki tanggung jawab untuk memastikan kostum dan lokasi syuting sesuai dengan kebutuhan skenario (Fitri, Hendiawan & Rahadianto, 2023).

Mise en scene merupakan istilah bahasa Perancis yang digunakan dalam industri film. *Mise en Scene* sendiri sangat penting untuk proses produksi film. *Mise en scene* harus sudah dipikirkan pada tahap pra produksi untuk proses berjalannya sebuah produksi film (Bordwell, Thompson & Smith, 2019). LoBrutto (2002) dalam Sethio & Hakim (2022) mengatakan *setting* digunakan untuk menunjukkan waktu dan tempat dalam film. *Setting* digunakan untuk memperkuat *mood* dan memperkuat makna yang simbolik.

Karakter adalah sosok utama dalam cerita. Setiap karakter pasti ada peran masing-masing (Minderop, 2011). Egri (1960) dalam Aji (2018) mengatakan karakter dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu protagonis, antagonis dan tritagonis.