

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Dalam dunia perfilman, aspek visual memiliki peranan penting dalam menyampaikan cerita dan makna kepada penonton. Lebih dari sekadar pelengkap, visual menjadi medium utama yang merepresentasikan alur, karakter, hingga nilai sosial dalam film. Peran ini dijalankan oleh production designer yang bertugas mewujudkan visi sutradara ke dalam desain set, properti, dan kostum (Barnwell, 2004, hlm. 2). Melalui tanggung jawab tersebut, production designer berkontribusi menciptakan atmosfer autentik yang mendukung narasi sekaligus memperkuat pesan film.

Fenomena yang menarik untuk diangkat dalam konteks ini adalah keberadaan vespa extreme di Indonesia. Vespa extreme merupakan kendaraan vespa yang dimodifikasi secara nyeleneh dengan berbagai benda, bahkan sampah, yang ditempelkan pada tubuh kendaraan. Kehadiran vespa extreme sering menimbulkan stigma negatif, seperti dianggap aneh atau identik dengan kesan kumuh. Namun, di sisi lain, komunitas vespa extreme justru menjadikannya sebagai simbol kebebasan berekspresi tanpa terikat aturan tertentu. Menurut Hendrawan (2017, hlm. 27), gaya hidup vespa extreme mencerminkan kebebasan dalam memodifikasi kendaraan sekaligus identitas penggunanya.

Film ini mengikuti tiga sahabat Batang, Mbut, dan Galih, tiga anak vespa extreme yang hidup bebas di jalanan. Konflik muncul ketika polisi korup menyita vespa mereka dan meminta tebusan, memaksa ketiganya bekerja serabutan. Batang yang keras kepala sulit menerima hal ini, sementara Mbut dan Galih mulai menginginkan hidup yang lebih stabil. Perbedaan pandangan membuat persahabatan mereka retak, hingga Batang harus memilih antara vespa atau kedua sahabatnya dan ia memilih vespa, meski harus kehilangan mereka.

Melalui kajian ini, penulis menggunakan pendekatan ilmu desain produksi film, khususnya teori Mise-En-Scène, untuk menelaah bagaimana peran production designer dalam menciptakan properti vespa sampah dalam film *VESPA*

EXTREME. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana elemen visual dapat diolah untuk membangun makna yang lebih luas, bukan sekadar estetika semata.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses perancangan properti vespa sampah dalam film “*VESPA EXTREME*”?

1.2 BATASAN MASALAH

Penelitian ini berfokus pada analisis peran *Production Designer* dalam proses kreatif menciptakan properti vespa extreme pada film *Vespa X-Treme*. Penelitian tidak membahas aspek lain seperti sinematografi atau penyutradaraan, melainkan hanya difokuskan pada kontribusi production designer dalam mendukung terciptanya narasi visual film.

1.3 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan dari penelitian secara umum dan khusus:

1. Memvisualisasikan bagaimana pembuatan properti vespa sampah pada film “*VESPA X-TREME*”

2. LANDASAN PENCIPTAAN

1. Teori utama yang digunakan oleh penulis adalah teori *Mise-En-Scène* dari Bordwell, 2020 yang digunakan untuk membahas setting dan properti.
2. Teori pendukung yang digunakan oleh penulis adalah teori subkultur dari Dick Hebdige dengan penekanan dalam konsep *Style as Bricolage*. Teori ini digunakan untuk membantu peneliti dalam menganalisa tentang vespa extreme dan komunitasnya.