

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan medium audiovisual yang mampu menyampaikan cerita, emosi, dan pengalaman manusia melalui perpaduan unsur visual dan audio. Dalam proses penceritaan film, elemen visual memiliki peran penting dalam membangun makna naratif, memperkuat emosi, serta membantu penonton memahami karakter tanpa harus dijelaskan secara verbal. Salah satu unsur penting dalam membangun visual film adalah *mise-en-scene*, yang mencakup *set*, properti, kostum, pencahayaan, serta tata ruang di dalam *frame*. Dalam film drama keluarga, ruang domestik sering kali tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat berlangsungnya adegan, tetapi juga menjadi medium emosional yang mampu merepresentasikan hubungan antarkarakter, kehilangan, maupun memori. Kehadiran ruang, benda personal, serta suasana rumah dapat memperlihatkan identitas karakter secara implisit dan membangun keterikatan emosional penonton terhadap cerita.

Film pendek *What's Left Unsaid* mengangkat kisah hubungan seorang Ayah dan anak remajanya, Ethan, yang mengalami jarak emosional setelah kepergian sosok Ibu. Dalam proses berduka tersebut, Ayah dan Ethan mengalami pengalaman *magical realism* ketika telepon rumah lama yang sudah tidak aktif tiba-tiba kembali berdering. Telepon tersebut menjadi medium transisi antara realita dan *magical realism*, yang menghadirkan kembali memori serta kedekatan emosional dengan sosok Ibu yang telah meninggal. Unsur *magical realism* digunakan bukan untuk menciptakan dunia fantasi, melainkan untuk memperlihatkan pengalaman emosional kehilangan yang diterima secara wajar oleh karakter di dalam cerita. Dalam film ini, karakter Ibu tidak hadir secara fisik di layar, namun keberadaannya tetap dirasakan melalui ruang domestik, suasana rumah, serta benda-benda personal yang ditinggalkan. Oleh karena itu, *production design* memiliki peran penting dalam membangun representasi karakter Ibu secara visual melalui elemen *set* dan properti. Sebagai *production designer*, penulis memfokuskan perancangan visual pada bagaimana karakter Ibu dapat tetap hadir melalui jejak visual di dalam rumah keluarga.

Perancangan artistik dilakukan menggunakan pendekatan *3D character* untuk memahami karakter Ibu sebagai sosok yang hangat (*warm*), penuh perhatian (*caring*), dan penyayang (*loving*). Karakteristik tersebut diterjemahkan ke dalam visual rumah keluarga melalui penggunaan material kayu, lantai terakota, *stained glass window* (kaca patri), pencahayaan hangat, serta elemen dekoratif bernuansa personal. Selain itu, meja konsol Ibu beserta benda-benda yang dekat dengan kesehariannya, seperti perlengkapan menjahit, dekorasi rumah, foto keluarga, dan benda personal lainnya, dirancang sebagai representasi identitas serta kehadiran emosional karakter di dalam rumah. Melalui pendekatan tersebut, ruang domestik dalam film *What's Left Unsaid* tidak hanya berfungsi sebagai lokasi berlangsungnya adegan, tetapi juga menjadi medium naratif yang membantu menyampaikan tema kehilangan, memori, dan hubungan keluarga. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana perancangan *set* dan properti dapat membangun representasi karakter Ibu serta mendukung transisi antara realita dan *magical realism* dalam film pendek *What's Left Unsaid*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS

1. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan *set* dan properti dalam film pendek *What's Left Unsaid* dapat digunakan sebagai medium naratif untuk merepresentasikan karakter Ibu yang tidak hadir secara fisik?

2. Fokus Masalah

Fokus penciptaan karya ini terletak pada perancangan *set*, dan properti dalam membangun representasi karakter Ibu yang tidak hadir secara fisik melalui pendekatan *production design*. Proses perancangan dilakukan dengan menerjemahkan karakter Ibu ke dalam elemen visual ruang domestik melalui pendekatan *3D character*. Selain itu, penciptaan karya ini juga berfokus pada penggunaan telepon rumah lama sebagai *key property* yang berfungsi sebagai

medium transisi antara realita dan *magical realism* dalam pengalaman Ayah dan Ethan selama proses berduka.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan karya film pendek *What's Left Unsaid* adalah merancang *set* dan properti sebagai medium naratif untuk merepresentasikan karakter Ibu yang tidak hadir secara fisik melalui ruang domestik. Perancangan visual dilakukan dengan menerjemahkan karakter Ibu ke dalam elemen ruang, suasana rumah, serta benda-benda personal yang merepresentasikan kehadiran emosional tokoh. Selain itu, penciptaan ini bertujuan membangun suasana kehilangan, memori, dan rekonsiliasi keluarga melalui pengolahan elemen visual dalam *art department*, khususnya penggunaan telepon rumah lama sebagai *key property* dalam cerita.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan dalam film pendek *What's Left Unsaid* berfokus pada perancangan visual melalui *art department* sebagai medium untuk membangun representasi karakter, suasana emosional, serta perkembangan narasi film. Dalam proses penciptaan, penulis menggunakan pendekatan *mise-en-scene* yang meliputi set, properti, dan warna untuk mendukung penyampaian tema kehilangan, memori, dan rekonsiliasi keluarga. Pendekatan tersebut digunakan untuk membangun representasi karakter Ibu yang tidak hadir secara fisik, namun tetap memiliki kehadiran emosional melalui ruang domestik, suasana rumah, serta benda-benda personal yang ditinggalkan. Penggambaran karakter Ibu dilakukan menggunakan pendekatan *3D character* sebagai dasar penerjemahan karakter ke dalam elemen visual. Karakter Ibu digambarkan sebagai sosok yang hangat (*warm*), penuh perhatian (*caring*), dan penyayang (*loving*). Karakteristik tersebut diwujudkan melalui konsep visual rumah bernuansa klasik menengah atas dengan penggunaan furnitur kayu, lantai terakota, *stained glass window* (kaca patri), serta dekorasi personal yang mencerminkan kebiasaan dan identitas karakter. Selain itu, area