



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah pembuatan film biasanya diawali dengan beberapa tahapan seperti membuat konsep lalu membentuk karakter dan dilanjutkan dengan pembuatan naskah. Setelah naskah selesai dibuat, ada tahapan untuk membedah naskah yang berguna salah satunya untuk membedah sebuah karakter. Karakter sangatlah penting dalam sebuah cerita. Membuat karakter yang kuat tidaklah mudah. Ada beberapa cara untuk membuat karakter. Karakter bisa terbentuk dan tervisualisasikan dengan baik salah satunya dengan membentuk karakter tersebut dengan perancangan set dan properti yang dipilih dan digunakan untuk sebuah film.

Dalam hal ini, penulis memilih topik ini karena penulis ingin membahas perancangan tata letak set dan properti untuk memvisualisasikan karakter utama dalam film “Rindu Malam”. Setiap set dan properti dalam desain yang dirancang mempunyai makna tersendiri. Dalam hal ini, penulis ingin memvisualisasikan sebuah karakter dalam film dengan cara merancang tata letak set dan properti. Pemilihan properti yang digunakan juga didesain dan dirancang berdasarkan cerita yang akan dibawakan. Maka dari itu penulis ingin membahas tentang penerapan tata letak set dan properti untuk membentuk sebuah karakter kesendirian dalam film “Rindu Malam”.

Properti adalah salah satu aspek yang mendukung untuk pembentukan sebuah karakter dalam film. Lewat sebuah benda, karakter bisa dibentuk sesuai kebutuhan. Dengan adanya susunan tata letak, diharapkan bisa membentuk dan memvisualkan sebuah karakter lebih kuat lagi. Maka dari itu penulis memilih topik ini untuk dibahas.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang tata letak set dan properti untuk memvisualisasikan karakteristik kesendirian dari karakter utama dalam film “Rindu Malam”?

1.3. Batasan Masalah

Penulisan ini dibatasi pada perancangan tata letak set dan properti di set ruang makan, set ruang kamar dan set mobil taksi.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini untuk mengetahui cara mendesain tata letak set dan properti untuk memvisualisasikan karakter utama.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang diharapkan oleh penulis sendiri sebagai syarat kelulusan dan dapat menggunakan teori yang telah diajarkan selama perkuliahan. Selain itu manfaat bagi pembaca untuk memberikan ilmu baru dan menambah wawasan. Manfaat untuk universitas sebagai acuan untuk mahasiswa dan mahasiswi yang nantinya akan membuat skripsi ditahun yang akan datang.