



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

Properti dan peletakannya penting dalam perancangan konsep desain dari seorang *production designer*. Peletakan properti ini bisa hanya semata-mata dilakukan untuk memenuhi kebutuhan *script* saja, atau juga memiliki tujuan tertentu. Barnwell (2004) menjelaskan bahwa properti dapat digunakan sebagai simbol yang mampu mewakili sebuah tema sebuah film (hlm. 75). Membahas hal yang sama LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa properti mampu mempertegas visual \ dan menciptakan sebuah “kemiripan akan kebenaran” di dalam cerita” (hlm. 21). Berdasarkan dua penjelasan tersebut, peletakan properti di dalam sebuah film tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan *script* saja, melainkan ada maksud dan tujuan tertentu. Properti mampu menunjukkan karakteristik dari karakter utama di dalam cerita, selain itu properti mampu menjadi sebuah simbol sesuatu yang dianggap berharga oleh karakter di dalam cerita.

Bektén bercerita mengenai seorang perempuan bernama Disa (26) yang merupakan perantauan dari kota Malang yang berkerja di Jakarta. Disa merupakan lulusan S1 Ekonomi sudah satu tahun di Jakarta menjadi seorang petugas kebersihan di suatu kantor. Hari raya Idul Fitri sebentar lagi tiba dan orang tua Disa mengharapkannya untuk pulang ke kampung halaman dan membawa hasil setelah ia jauh merantau ke Jakarta. Hal ini membuat takut Disa. Selain ia belum bisa pulang karena uangnya habis untuk membeli sebuah tas mewah, ia pun selalu

berbohong kepada orang tuanya dengan mengaku berkerja di kantor bukan menjadi petugas kebersihan. Setelah berusaha dan gagal untuk mendapatkan pinjaman uang demi membeli tiket kereta dan oleh-oleh, Disa pada akhirnya berkata jujur kepada orang tuanya mengenai pekerjaannya, ia mengirimkan tas mewah sebagai hadiah lebaran kepada orang tuanya.

Film *Bektén* ingin menyoroiti sebuah fenomena hari raya Idul Fitri yang menjadi ajang saling pamer dan menyombongkan kesuksesan diri masing-masing dibandingkan untuk merayakan kebersamaan di dalam keluarga. Disa menjadi sosok yang merasa status sosialnya naik dengan memiliki barang-barang mewah dan berbohong kepada orang tua atas pekerjaannya di Jakarta. Properti tas mewah yang digunakan Disa menjadi simbol kepalsuan hidup pada film *Bektén*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi pada latar belakang maka permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah “bagaimana merancang desain *props* yang mampu mewakili karakter di dalam film pendek *Bektén*”?

1.3. Batasan Masalah

Dengan masalah tersebut skripsi ini akan berkonsentrasi pada bentuk rancangan *hand props* berupa tas yang mampu mewakili karakter utama yaitu karakter Disa di dalam film pendek *Bektén*.

1.4. Tujuan Skripsi

Maka dari itu tujuan utama skripsi ini adalah mampu menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya yakni, mampu menciptakan sebuah rancangan properti berupa tas yang mampu mewakili karakter Disa di dalam film pendek *Bektén*. Serta menjabarkan ide-ide perancangan properti tas sebagai simbol pentingnya materi di atas makna silaturahmi keluarga

1.5. Manfaat Skripsi

Skripsi ini diharapkan dapat memperlihatkan analisa rancangan properti “tas mewah” untuk menjawab kebutuhan karakter Disa dalam film *Bektén*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA