



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

Film menjadi salah satu media yang merekam kejadian yang didasarkan pada realita kehidupan sehingga menjadikan film sebagai salah satu karya seni yang dapat memberikan pengalaman nyata kepada penikmatnya. Seperti yang dikatakan Metz (1974), film dapat memberikan perasaan yang hampir nyata bagi penikmatnya dibandingkan novel maupun seni lukis. Film dapat memunculkan partisipasi afektif dari penikmatnya, memberikan perasaan seperti mereka ikut terlibat dalam film tersebut (hlm. 4). Kejadian dalam film tersebut akan dibangun melalui elemen-elemen seperti penyutradaraan, sinematografi, tata artistik, dan tata suara yang akan saling berkombinasi agar dapat memberikan pengalaman yang nyata kepada penonton.

Tata artistik atau *production design* menjadi salah satu elemen penting dalam film. Elemen ini akan menciptakan tampilan dari film tersebut sesuai dengan ide dan konsep dari naskah, sehingga nantinya dapat memberikan pengalaman nyata pada penonton. Tata artistik merupakan salah satu departemen dalam film yang dipimpin oleh seorang *production designer*. *Production designer* bertanggung jawab terhadap pemilihan, perancangan, dan pembentukan sebuah set, properti, dekorasi dan lingkungan dalam sebuah film. Secara artistik, *production designer* bertanggung jawab kepada sutradara mengenai keputusan kreatif yang akan diwujudkan dalam film (LoBrutto, 2002).

Set merupakan salah satu aspek penting dalam tata artistik sebuah film. Set sering digunakan sebagai alat untuk memberikan informasi mengenai ruang dan waktu dalam sebuah film. Set bahkan dapat membantu untuk memperkenalkan latar belakang karakter dan keadaan lingkungan dimana karakter itu hidup dalam film. Begitu juga dengan properti yang dapat berfungsi sebagai alat untuk memberikan informasi mengenai karakter dan juga membantu memperkuat karakter dalam film.

Dalam film pendek “Dongeng di Pagi Hari” ini penulis berperan sebagai *production designer*. Film ini menceritakan mengenai kehidupan seorang anak laki-laki berumur 10 tahun bernama Nico, yang sedang berada di tengah kondisi orangtuanya yang tidak harmonis. Suatu hari Nico melihat ayahnya yang tiba-tiba pergi tanpa izin meninggalkan dia dan ibunya, sejak saat itu Nico terus mencari tahu kepergian ayahnya namun ibunya selalu menutupi alasan kepergian ayahnya. Hingga suatu saat Nico mengetahuinya dan membuat Nico harus menerima keputusan yang dianggap baik oleh kedua orangtuanya.

Penulis sebagai *production designer* tertarik untuk menggambarkan kondisi keluarga Nico yang sedang tidak harmonis. Kondisi ketidakharmonisan keluarga ini akan mempengaruhi keadaan ruang dimana anggota keluarga tersebut berada. Ruang tersebut akan dirancang melalui dekorasi set dan properti yang dapat menunjukkan kondisi ketidakharmonisan keluarga.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang set dan properti yang dapat menggambarkan ketidakharmonisan keluarga di film pendek “Dongeng di Pagi Hari”?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan set dan properti dalam penulisan ini dibatasi pada kamar tidur Nico, ruang makan dan sekolah minggu.

1.4. Tujuan Skripsi

Untuk menjelaskan perancangan set dan properti yang dapat menggambarkan ketidakharmonisan keluarga di film pendek “Dongeng di Pagi Hari”.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat skripsi ini:

1. Untuk penulis ialah sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.), mengetahui lebih dalam teori-teori mengenai *production design* dan mempertajam kemampuan untuk mengaplikasikan teori tersebut dalam merancang set dan properti yang dapat menggambarkan ketidakharmonisan keluarga dalam sebuah film.
2. Untuk pembaca ialah untuk memberikan pengetahuan dan kemampuan lebih mengenai bagaimana perancangan set dan properti sebuah film agar dapat menggambarkan ketidakharmonisan keluarga.
3. Untuk Universitas Multimedia Nusantara ialah untuk menambah bahan referensi dan juga literasi bagi mahasiswa mengenai perancangan set dan properti yang dapat menggambarkan ketidakharmonisan keluarga dalam sebuah film.