# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG KARYA

Dunia perfilman sudah semakin berkembang di Indonesia terutama pada zaman sekarang. Film merupakan gambaran *audio* dan *visual* yang disatukan membentuk sebuah kesatuan dalam menyampaikan informasi. Film memiliki sarana fisik berupa *visual*, *visual* disebut juga media gambar, media gambar memiliki unsur diantaranya tokoh, *setting, property*, dan *lighting*. Penataan artistik termasuk kedalam media *visual* yang bertanggung jawab terhadap *setting, wardrobe,*dan tata rias. Penata artistik memberi informasi melalui *setting*, *wardrobe*, dan tata rias untuk memperlihatkan informasi tingkat ekonomi, sosial budaya, dan jiwa tokoh, serta suasana disekitar tokoh.

Skenario film fiksi *Puncak Tertinggi* memiliki seorang tokoh utama bernama Arian. Arian berumur 30 tahun memiliki adik perempuan bernama Safa berumur 18 tahun mereka pulang ke kampung ibunya di Bukittingi, Sumatera Barat. Mereka pulang karena kedua orang tua mereka meninggal dalam sebuah exspedisi penelitian. Arian yang baru tamat kuliah dari jurusan arsitek memikirkan cara untuk menguliahkan adiknya, yang saat itu baru tamat SMA. Selama di kampung Arian berkerja serabutan mulai dari sawah sampai kuli bangunan lalu datanglah sahabatnya tole berumur 29 tahun, kemudian memberi Arian sebuah peluang dalam bekerja. Dalam Skenario *Puncak Tertinggi* pengkarya adalah Penata artistik yang merancang *setting*, serta

bertugas memilih *property*, kostum, dan tata rias yang akan digunakan dalam adegan.

Konsep yang digunakan dalam film ini adalah *setting* ruangan pada kamar untuk mendukung tokoh Arian. Pengkarya menggunakan *setting* ruangan untuk menyesuaikan *setting* dan *property* dengan kebutuhan tokoh Arian. *Setting* adalah seluruh latar bersama segala *property* dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, dan sebagainya. *Setting* digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat dan dirancang senyata mungkin dengan menyesuaikan konteks ceritanya (Prasista, 2018:89).

*Setting* selalu berhubungan dengan ruangan, ruangan adalah suatu tempat tertutup dengan langit-langit yang berada di rumah atau bentuk bangunan lainnya. Ruangan memiliki pintu dan beberapa jendela yang berfungsi sebagai tempat masuknya cahaya, aliran udara, dan akses menuju ruangan tersebut.(LaninBot:2018:1), *Setting* ruangan pengkarya defenisikan sebagai seluruh latar bersama *property* dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela dalam sebuah bangunan yang berkaitan secara langsung dengan kegiatan tokoh pada ruangan tertentu untuk menyampaikan informasi sesuai kontek cerita dari dalam naskah.

Penerapan *setting* ruangan pada kamar Arian untuk memperlihatkan latar belakang dari Arian. Arian adalah seorang pria lulusan dari jurusan arsitektur salah satu universitas di Indonesia. Saat kedua orang tua Arian meninggal, Arian memutuskan pulang ke kampung ibunya di Bukittinggi.

*Setting* ruangan lebih fokus kepada kamar Arian, Arian adalah seorang arsitek dalam kamarnya akan digunakan property berupa tempelan sketsa bangunan pada dinding kamar yang terletak di depan meja kerja Arian. Penggunaan *property* sketsa bangunan untuk memberi informasi kepada penonton bahwa Arian seorang arsitek dapat terlihat pada gambar sketsa perancangan bangunan pada dinding kamarnya.

Motivasi penggunaan konsep *setting* ruangan adalah untuk mendukung Arian dengan menyesuaikan *property* yang dapat menambah informasi tentang Arian. Arian adalah seorang yang selalu berlatih dapat terlihat dari meja kerja yang berantakan untuk menandakan Arian seorang perkerja keras, dan selalu berusaha memperbaiki kinerjanya, serta pajangan kertas sketsa bangunan yang di tempel pada dinding untuk memperlihatkan Arian seorang yang tak pernah puas dengan karya yang telah dia selesaikan. Pada lemari kecil didekat jendela terdapat ijazah lulusan terbaik yang terletak di atasnya. Pengunaan property untuk menunjukan Arian seorang yang tidak percaya diri dengan karyanya sehingga sketsa bangunan tersebut hanya tertempel pada kamar Arian.

## B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang, maka pengkarya merumuskan ide penciptaan yaitu bagaimana menerapkan konsep *setting* ruangan pada kamar untuk mendukung tokoh Arian dalam film fiksi *Puncak Tertinggi*

## C. TUJUAN PENCIPTAAN

### 1. Khusus

Analisis penerapan *setting* ruangan pada kamar untuk mendukung tokoh Arian di bidang artistik pada film fiksi *Puncak Tertinggi* dalam sebuah adegan.

### 2. Umum

Analisis dalam bidang artistik pada film dengan menggunakan konsep *setting* ruangan dalam mendukung tokoh utama.

## D. MANFAAT PENCIPTAAN

### 1. Untuk Pengkarya

Pengkarya dapat pengalaman baru dalam merealisasikan ide untuk mendukung tokoh utama melalui konsep *setting* ruangan dalam film fiksi *Puncak Tertinggi*.

### 2. Untuk Pengkarya Lain

Pengkarya berharap semoga film fiksi *Puncak Tertinggi* Dapat menjadi bahan rujukan dalam referensi teknik *setting* ruangan sehingga pengkarya lain bisa memberi saran sebagai penambah wawasan dan pengalaman bagi pengkarya sendiri, juga menjadi tambahan arsip *visual* untuk intitusi sebagai bahan penelitian.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

## E. TINJAUAN KARYA

### a. *Tenggelamnya Kapal Vander Wijck*

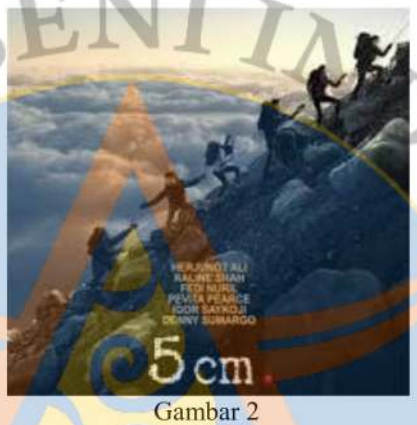
Gambar 1
Poster film Tenggelamnya Kapal *Van Der Wijk*
(sumber: http://kapanlagi.com )

*Tenggelamnya Kapal Vander Wijck* adalah film bergenre drama romantis. Film ini berasal dari Indonesia tahun 2013 yang disutradarai oleh Sunil Soraya dan di produseri oleh Ram Soraya. Film ini di bintangi oleh Herjunot Ali, Pevita Pierce, Reza Rahardian, dan Randy Danistha . Skenario film ini ditulis oleh Imam Tantowi berdasarkan novel dengan judul yang sama yaitu *Tenggelamnya Kapal Vander Wicjk* di tulis oleh Donny Dhirgantoro. Film ini dirilis di Indonesia pada tanggal 19 Desember 2013.

Film *Tenggelamnya Kapal Vander Wijck* merupakan tinjauan karya yang pengkarya gunakan dalam membuat skenario Film *Puncak Tertinggi*. namun disini pengkarya merubah hubungan cinta antara sepasang muda-mudi menjadi hubungan kasih sayang antara kakak dan adik. Dari segi cerita pengkarya ingin menghadirkan emosi sebuah film yang berakhir sad

ending. Pada film *Puncak Tertinggi* ending yang akan pengkarya coba hadirkan adalah adik Arian hamil diluar nikah dan meninggal dunia akibat pendarahaan satelah melahirkan.

***5cm***




Gambar 2
Poster film 5 cm
Sumber ( http://theboysdoc.com)

Film *5cm* bergenre drama romantis yang dirilis di Indonesia pada tanggal 12 Desember 2012. Film ini berasal disutradarai oleh Rizal Mantovani dan di bintangi oleh Herjunot Ali dan Fedi Nuril. Skenario film ini ditulis oleh Donny Dirgantoro berdasarkan novel dengan judul yang sama yaitu *5cm*. .

Pengkarya menggunakan film *5cm* menjadi referensi, karena *setting* pada film *5cm* menggunakan *setting* ruangan untuk mendukung tokoh. Dimana film *5cm* menyesuaikan *setting* dan *property* untuk mendukung informasi yang ingin di sampaikan kepada penonton. *setting* digunakan untuk menggambarkan latar belakangt dan mendukung tokoh dalam adegan nya.

Gambar 3
Referensi kamar Arian
Sumber(screenshot vlc media player pada film 5 cm)

Pada gambar 3 ruangan yang ditempati tokoh. Dinding bagian background di cat abu-abu, terdapat banyak tulisan puisi menggunakan kapur di papan tulis, lalu ada komputer dan juga *property* lainya. Tulisan-tulisan puisi dinding secara tidak langsung menjadi gambaran perkerjaan tokoh atau kegiatan yang ditekuni sang tokoh yaitu seorang penyair, property yang digunakan seperti komputer, pajangan dinding, miniatur untuk menunjukan status sosial tokoh yang merupakan orang kaya. Film *5cm* menjadi referensi pengkarya dalam penerapan *setting* ruangan pada kamar untuk mendukung tokoh Arian dalam film fiksi *Puncak Tertinggi*. Ruangan yang pengkarya rancang adalah ruangan untuk seorang yang menekuni profesi arsitek. Dalam ruangan teresbut pengkarya akan menata beberapa *property* diantaranya meja kerja yang terbuat dari kayu, sketsa, dan alat tulis. Namun, perbedaan nya pada film *Puncak Tertinggi* pengkarya menghadirkan tokoh dengan kehidupan yang sederhana.

***Negeri 5 Menara***

*Negeri 5 Menara* adalah film bergenre drama remaja. Film ini berasal dari indonesia tahun 2012 yang disutradarai oleh affandi abdul

rahman dan di bintangi oleh Ikang Fauzi, Lulu Tobing, David Chalik, Donny Alamsyah, Aryo Wahab, dan Andika Pratama. Naskah film ini ditulis oleh Salaman Aristo berdasarkan novel dengan judul yang sama yaitu *Negeri 5 Menara* yang di tulis oleh Ahmad Fauzi. Film ini dirilis di indonesia pada tanggal 1 maret 2012.

Gambar 4
Referensi kostum Arian
(sumber: Screenshot vlc media player,2020 )

*Negeri 5 Menara* merupakan referensi pengkarya dalam memilih warna kostum. Pada *Negeri 5 Menara* pemilihan kostumnya selalu dibedakan dengan warna latar sehingga tidak terlihat menyatu antara kostum dan latar tempat tersebut.misal pada ruangan dengan latar putih tokoh akan menggunakan kemeja berwarna kuning atau biru agar warna tidak menyatu antara warna latar dan kostum.

## F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN ARTISTIK

### 1. Penata Artistik

Penata artistik atau biasa disebut *Art Director* adalah seseorang yang merancang sebuah *setting* dalam produksi film. Baik dalam memilih *property* atau menentukan letak *property* yang akan di gunakan saat proses produksi. Tujuan seorang penata artistik yaitu

menciptakan dan merealisasikan sebuah rancangan sesuai naskah. Pada film *Puncak Tertinggi* pengkarya menggunakan konsep penerapan *setting* ruangan pada kamar untuk mendukung tokoh Arian.

- Setting dan property

Dalam film *Puncak Tertinggi setting* yang dibangun lebih fokus pada kamar Arian. Setting menurut Himawan dalam bukunya merupakan seluruh latar bersama segala *property* dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, dan sebagainya. Setting digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat dan dirancang senyata mungkin dengan menyesuaikan dengan konteks ceritanya (Prasista,2018:89). Dalam setting kamar Arian penggunaan *property* untuk mempelihatkan latar belakang Arian, *property* yang pengkarya gunakan berupa sketsa bangunan untuk menunjukan Arian seorang yang selalu berlatih tidak pernah puas dengan karya yang telah dia selesaikan. Penempatan property sketsa bangunan secara tidak langsung menjadi identitas simbolis dalam mendukung tokoh Arian. Motivasi *property* sketsa bangunan selain untuk memperlihatkan Arian yang sering berlatih juga bertujuan untuk memperlihatkan Arian orang yang tidak percaya diri dengan sketsa bangunannya, sehingga sketsa bangunan tersebut hanya tertempel pada dinding kamar Arian saja. Menurut buku *Psikologi Film* celah (*gap*) antara identitas psikologis langsung dan identitas simbolis saya adalah apa yang disebut lacan sebagai sebagai

‘pengebirian simbolis’(*symbolic castration*) dengan *phallus* sebagai penanda (*signifer*) (Ali,2016:41), yang mana penempatan property secara tidak langsung untuk menjadikan benda di sekitar sebagai identitas simbolis dalam mendukung tokoh Arian sebagai subjeknya, simbolis disini merujuk pada penempatan property sketsa bangunan yang tertempel untuk memperlihatkan kurangnya percaya diri Arian.

- Kostum dan rias

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya (Prasista,2008:71), kostum merupakan unsur pendukung dari sebuah *setting* berfungsi untuk informasi status sosial, dan penunjuk ruang dan waktu. Warna pada kostum pengkarya menggunakan warna yang tidak menyatu dengan *background* tempat tokoh Arian berada. Pada film ini penggunaan tata rias lebih kepada riasan natural yang berfungsi untuk menunjukan keadaan tokoh yang apa adanya.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG