

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING AKADEMIK.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA.....	vii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL.....	xiii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiv
HALAMAN GLOSARIUM.....	xvi
HALAMAN ABSTRAK.....	xxii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
Rumusan Ide Penciptaan.....	3
Tujuan Penciptaan.....	3
1. Umum.....	3
2. Khusus.....	3
Manfaat Penciptaan.....	3
1. Teoritis.....	3
2. Praktis.....	4
B. Tinjauan Karya.....	5
Landasan Teori Penciptaan	9

BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan	14
B. Analisis Objek Penciptaan.....	15
C. Analisis Program.....	17

BAB III KONSEP KARYA & METODE PENCIPTAAN

A. KONSEP KARYA

1. Konsep Estetik	18
2. Konsep Penciptaan.....	21

B. METODE PENCIPTAAN

1. Persiapan.....	22
2. Elaborasi.....	23
3. Sintesis.....	23
4. Realisasi Konsep.....	23
5. Penyelesaian.....	25

BAB IV : PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. PERWUJUDAN KARYA.....	26
B. PEMBAHASAN KARYA.....	46

BAB V : PENUTUP

A. KESIMPULAN.....	59
B. SARAN.....	60

DAFTAR PUSTAKA.....	61
----------------------------	-----------

LAMPIRAN

1. Skenario
2. Jadwal Shooting
3. Foto Dokumentasi
4. Poster Film
5. Jadwal Pemutaran
6. Curriculum Vitae



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : <i>Breakdown Wardrobe</i> film Abah.....	29
Tabel 2 : <i>Breakdown Art</i> film Abah.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Poster Film <i>A moment to remember</i>	5
Gambar 2 : <i>Handproperty</i> pena yang selalu dibawa tokoh utama.....	6
Gambar 3 : Poster Film <i>Moon Cake</i>	7
Gambar 4 : Poster Film <i>Alangkah lucunya (Negeri ini)</i>	9
Gambar 5 : Referensi <i>Set Property</i> Rumah Abah.....	27
Gambar 6 : Referensi <i>Set Property</i> <i>Templet</i> lukisan.....	27
Gambar 7 : Referensi <i>Handproperty</i> Foto Dewi.....	27
Gambar 8 : Referensi <i>Set Property</i> lampu togok.....	27
Gambar 9 : Referensi Kostum Mona.....	28
Gambar 10 : Referensi Kostum Abah.....	28
Gambar 11 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Abah.....	43
Gambar 12 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Abah.....	43
Gambar 13 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Abah	44
Gambar 14 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Abah	44
Gambar 15 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Mona.....	44
Gambar 16 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Mona	44
Gambar 17 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Mona	44
Gambar 18 : <i>Hunting</i> lokasi rumah Mona	44
Gambar 19 : <i>Hunting</i> lokasi warung.....	44
Gambar 20 : <i>Hunting</i> Kantor Camat.....	44
Gambar 21 : <i>Set Property</i> rumah Abah 2008.....	47

Gambar 22 : Abah 2008.....	48
Gambar 23 : <i>Handproperty</i> obat dan pena Abah.....	49
Gambar 24 : <i>Handproperty</i> foto Dewi, dan gelang akar Abah.....	50
Gambar 25 : <i>Handproperty</i> cincin batu Abah.....	50
Gambar 26 : <i>Handproperty</i> buku Abah.....	51
Gambar 27 : <i>Handproperty</i> tas Abah	52
Gambar 28 : <i>Handproperty</i> kertas alamat kuburan Dewi.....	52
Gambar 29 : <i>Handproperty</i> koran kecelakaan.....	53
Gambar 30 : <i>Handproperty</i> batu nisan Dewi.....	53
Gambar 31 : <i>Handproperty</i> coretan dipintu rumah Abah.....	54
Gambar 32 : <i>Handproperty</i> alamat rumah Mona.....	55
Gambar 33 : <i>Wardrobe</i> Abah saat dirumah.....	56
Gambar 34 : <i>Wardrobe</i> Abah saat mencari Dewi.....	57
Gambar 35 : <i>Wardrobe</i> Abah saat dirumah Mona.....	57

GLOSARIUM

A

- Adegan/Scene* : Suatu *segment* pendek dari kesenambungan yang diikat karakter, atau motif. keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi oleh ruang, waktu, isi, dan tema.
- Art Director* : Orang yang bertanggung jawab atas segala *setting*
- Audio Visual* : Sebutan untuk perangkat yang Menggunakan unsur suara dan gambar.
- Angle* : Sudut pengambilan gambar.
- Audio Effect* : Efek suara.

B

- Bloking* : Penempatan Objek atau kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar dalam proses produksi film dan televise
- Breafing* : Arahan singkat sebelum prosesnya dimulai
- Breakdown* : Perencanaan pengaturan, atau rancangan dalam sebuah produksi film atau televisi.
- Budget* : Dana, biaya pengeluaran keseluruhan dari produksi film.

C

- Camera* : Sistem perangkat mekanik atau elektronik yang mengontrol pergerakan film yang belum diekspos di belakang lensa dan *shutter* dan yang menentukan gambar serta tingkatan cahaya yang

masuk ke dalam film.

Camera Blocking : Penempatan posisi kamera yang sesuai dengan kebutuhan gambar.

Camera Report : Laporan pengambilan tiap adegan diberikan ke laboratorium, yang berisikan proses bagian kamera, dan bagian produksi.

Casting : Proses pemilihan pemain sesuai dengan karakter dan peran yang akan dimainkan.

Composition : Komposisi.

Continuity : Kesenambungan.

Credit Title : Urutan nama-nama tim produksi dan pendukung acara.

Cut : Pemotongan gambar.

Cut to : Secara cepat mengubah gambar dalam film dari adegan masa kini ke adegan lainnya tanpa adanya transisi.

Close Up : Pengambilan gambar dari jarak dekat.

D

Desain : Rancangan atau kerangka.

Diegetic Sound : Seluruh suara yang berasal dari dalam penceritaan film.

Dissolve : Teknik penumpukan gambar pada *editing* maupun *shooting* multi kamera.

E

Editing : Proses pemotongan gambar.

Editor : Sebutan bagi seseorang yang berprofesi sebagai ahli pemotongan gambar *video* dan *audio*.

<i>Editing offline</i>	: Proses <i>editing</i> dalam tahapan pemindahan data dan penyusunan gambar.
<i>Editing Online</i>	: Proses <i>editing</i> setelah <i>editing offline</i> dengan penambahan efek <i>audio visual</i> dan <i>credit title</i> .

F

<i>Fade Out, Fade In</i>	: Efek berupa gambar yang perlahan hilang dan menjadi gelap (<i>fade out</i>) atau gambar yang muncul dari kegelapan (<i>fade in</i>).
<i>Film</i>	: Media untuk merekam gambar yang menggunakan <i>selluloid</i> sebagai bahan dasarnya.
<i>Final Editing</i>	: Proses pemotongan gambar secara menyeluruh.
<i>Floor plan</i>	: Panduan atau patokan bloking kamera, tata cahaya, <i>setting art</i> , dan segala pendukung pada saat produksi.
<i>Frame</i> film sesuai	: Suatu gambar dari banyak gambar pada gulungan yang telah diekspose, ukuran <i>frame</i> bervariasi format yang akan diambil gambarnya.

H

<i>Hard Light</i>	: Kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk obyek dan bayangan yang jelas.
<i>Handproperty</i>	: <i>Property</i> yang berhubungan atau berkaitan dengan adegan.
<i>High Angle</i>	: Sudut kamera yang melihat obyek dalam <i>frame</i> yang berada di bawahnya, posisi kamera lebih tinggi dari obyeknya.

Hunting Location : Proses pencarian dan penggunaan lokasi yang tepat dan terbaik untuk *shooting*.

I

Int : Interior, bagian dari film yang diambil di dalam ruangan. Interior dapat berupa set yang dibentuk di studio atau diluar studio. Lebih dikenal sekarang ini sebagai *location interiors*.

K

Key Light : Cahaya utama yang digunakan untuk menerangi subyek.

L

Long Shot : Gambar direkam dari jarak jauh. Biasanya digunakan dengan cara pengambilan gambar dari sudut panjang dan lebar.

Low Angle yang : Sudut kamera yang melihat obyek dalam *frame* berada di atasnya, posisi kamera lebih rendah dari obyeknya.

Low Key Lighting : Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tegas antara area gelap dan terang.

M

Master Shot : Gambar pilihan utama dari sebuah adegan yang kemudian dijadikan referensi atau rujukan pada saat melakukan proses editing.

Medium Close Up : Pengambilan gambar dari jarak yang cukup dekat.

Medium Long Shot : Gambar diambil dari jarak yang panjang dan jarak jauh.

Medium Shot : Gambar diambil dari jarak dekat.

Mise En Scene : Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya. Yakni meliputi *setting*, tata cahaya, kostum dan tata rias.

Mood : Suasana.

N

Naratif : Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain yang terikat oleh sebab-akibat dalam suatu ruang dan waktu.

Nondiegetic Sound : Seluruh suara yang berasal dari luar dunia cerita film dan hanya mampu didengar oleh penonton.

P

Panning : Pergerakan horisontal melalui poros kamera dari kiri ke kanan maupun sebaliknya.

Point of View : Sebuah *shot* yang memperlihatkan seseorang melihat sebuah obyek di luar *frame* dan diikuti dengan *shot* yang memperlihatkan obyek tersebut.

Property : Benda-benda yang ditampilkan didalam *frame*, yang digunakan untuk kelengkapan adegan atau untuk menandai sesuatu.

R

Retake : Pengambilan ulang suatu gambar/adegan.

Recce : Menentukan hal teknis dilapangan.

S

<i>Setting</i>	: Latar beserta <i>property</i>
<i>Scene</i>	: Adegan pendek dari suatu cerita.
<i>Shot</i>	: Pengambilan gambar yang terdiri dari satu <i>frame</i> .
<i>Shot Size</i>	: Ukuran pengambilan gambar.

T

<i>Talent</i> sebuah	: Orang yang memerankan suatu peran dalam cerita film.
<i>Treatment</i> belum	: Presentasi detail dari cerita sebuah film namun berbentuk naskah.

W

<i>Wardrobe</i> pemain	: Segala pakaian atau kostum yang digunakan beserta aksesorisnya.
---------------------------	---



ABSTRAK

Film fiksi yang berjudul *Abah* ini menggunakan konsep Penataan *Handproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama. Dimana *handproperty* yang dimaksud bertujuan untuk memperlihatkan karakter Abah yang memiliki penyakit lupa. Dan pada *wardrobe* untuk memperlihatkan penampilan Abah yang memiliki masa lalu sebagai seorang preman terminal yang berjiwa tegas dan baik. Penerjemahan pada naskah *Abah* ini terdapat pada gestur tokoh yang memerankan masing-masing karakter yang dibangun di dalam naskah sehingga terlihat jelas bagaimana *handproperty* dan *wardrobe* yang berhubungan dengan Tokoh Abah.

Kata kunci : *Handproperty* dan *wardrobe*, Film fiksi, *Gesture*.

