BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Tema mengenai seorang ayah yang mencari anaknya yang telah tiada akibat penyakit pelupa yang dideritanya digarap melalui media film fiksi. Film fiksi yakni film yang didalamnya terdapat cerita yang terdiri dari gambar dan suara, yang merupakan dari hasil kreatif dan imajinatif pembuatnya. Sesuai dengan tema cerita film ini digarap dengan *genre* drama keluarga. Pengkarya dalam film ini sebagai penata artistik, dimana Penata Artistik adalah salah satu elemen terpenting dalam setiap produksi karya program televisi, film, dan teater. Penata Artistik meliputi *Make-up, Wardrobe, Property dan Setting.* Penata Artistik menjadi bagian terpenting dikarenakan bentuk visualisasi dari naskah. Semua bagian di Penata Artistik menjadikan film mempunyai kesan. Penataan artistik menjadi bagian yang penting dalam setiap penyampaian cerita dalam film.

> Dalam hal ini seorang Penata Artistik harus mampu mengembangkan lebih lanjut gambaran yang ada pada konsep atau naskah itu sendiri dan mengkreasikannya ke dalam pemandangan (set dekorasi) yang nyata. Karena penata artistik berguna untuk membangun *look and mood* pada sebuah film[1].

Penataan *Handrproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama dalam Film Fiksi *Abah* menjadi gagasan pengkarya. Pada penataan artistik karakter tokoh utama yaitu Abah yang akan disampaikan dalam cerita dengan baik melalui penataan *handproperty* dan *wardrobe.* Film ini bercerita tentang tahun dan *setting* tahun 2008 dengan

[1]Akira Hoshino, Harmen Hary. *Tata Artistik Televisi Set. 2009.*Hal 10

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

penaatan *Handproperty* dan *Wardrobe* yang sesuai pada tahun tersebut. Pada konsep *Handproperty* akan banyak menjelaskan *property* yang menginformasikan bahwa *Abah* adalah seorang yang memiliki penyakit pelupa atau pikun dan konsep *Wardrobe* untuk menjelaskan karakter *Abah* yang dulunya preman hingga saat ia sakitpun ia tetap dengan gaya pakaiannya yang dulu, bisa dilihat dari pakaian maupun aksesoris yang akan dipakai Abah. Karakter itu sendiri adalah watak, sifat, akhlak ataupun kepribadian yang membedakan seorang individu lainnya. Atau karakter dapat dikatakan juga sebagai keadaan yang sebenarnya dari dalam diri seorang individu, yang membedakan antara dirinya dengan individu lain[2].

Abah dalam film ini berperan sebagai tokoh utama, dimana tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan dalam sebuah cerita, tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan dan banyak hadir dalam setiap kejadian[3]. Pada film ini pengkarya lebih fokus kepada penataan *Handproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter *Abah*.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

[2] http://www.pengertianku.net/2015/11/pengertian-karakter-dan-pendidikan-karakter.html
[3] http://ciputraceo.nt/blog/2016/4/7/protagonis-dan-tokoh-tokoh-lain-dalam-cerita

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang maka rumusan penciptaan karya adalah bagaimana penataan *Handproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama dalam film fiksi *Abah.*

C. TUJUAN PENCIPTAAN

1. Tujuan Umum

   Penciptakan karya ini bertujuan untuk mengembangkan konsep penataan Artistik yang didapat di bangku perkuliahan dan menerapkannya dalam film fiksi *Abah.*

2. Tujuan Khusus

   Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai adalah memberikan informasi *Visual* mengenai karakter tokoh *Abah* melalui *Handproperty* dan *Wardrobe.*

D. MANFAAT PENCIPTAAN KARYA

Hasil penciptaan film ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

   a. Hasil Karya Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang perfilman dan pertelevisian di Indonesia terutama dikampus ISI Padang Panjang dan diharapkan dapat memberi kontribusi dalam perkembangan perfilman di Indonesia terutama di dibidang penata artistik

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengkarya.

1. Pengkarya dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu dan pengalaman yang pengkarya dapat baik selama dibangku perkuliahan, maupun dilapangan.
2. Pengkarya dapat mewujudkan konsep yang telah pengkarya pilih untuk film Tugas Akhir sebuah film fiksi yang bertemakan drama keluarga.
3. Menambah pengalaman dalam penataan artistik dalam film yang bertemakan keluarga.

b. Bagi Dosen

Menambah referensi dalam bidang film, terkhusus pada bidang artistik

c. Bagi Masyarakat.

Dapat memberi informasi dan hiburan kepada penonton.

d. Bagi Penelitian Lain

Dapat di jadikan bahan referensi pada penelitian selanjutnya agar bisa dikembangkan dalam pembahasan materi-materi lain.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

E. TINJAUAN KARYA

Dalam penggarapan film fiksi *Abah,* pengkarya sebagai penata artistik tidak lepas dari beberapa aspek yang membuat pengkarya termotivasi mencari acuan atau referensi dari film yang memiliki kesamaan dengan film yang akan pengkarya garap. Adapun acuan atau referensi dari film tersebut yaitu :

1. *A moment to remember (2004)*

   A Moment to Remember (artinya "Sebuah Momen untuk Diingat", (*Nae Meorisogui Jiugae*; artinya "Penghapus dalam Kepalaku") adalah sebuah film Korea Selatan 2004 yang berdasarkan pada drama televisi Jepang 2001 *Pure Soul*. Film tersebut dibintangi oleh Son Ye-jin dan Jung Woo-sung mengisahkan tentang pertemuan mereka dalam sebuah hubungan dan hilangnya ingatan yang disebabkan oleh *Alzheimer*. Film tersebut dirilis pada 5 November 2004 di Korea Selatan.

Gambar 1
Poster Film *A moment to remember*
Sumber : *www.google.com* (2019)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Penata Artistik pada film ini banyak memperlihatkan *property* yang menandakan bahwa perempuan tersebut mengidap penyakit pelupa bisa dilihat dari banyaknya kertas, foto, dan *property* pengingat lainnya yang dibuat untuk perempuan tersebut bisa mengingat setiap nama, kejadian yang terjadi pada hidupnya. Film ini juga memakai *handproperty* pensil yang selalu dibawa perempuan tersebut, karena ia selalu kehilangan penanya karena penyakit tersebut. Begitu juga dengan *handproperty* pada film *Abah,* dimana *Abah* selalu membawa buku catatan kecil dan pena yang selalu dibawanya untuk membuat catatan alamat atau daerah yang dilalui selama ia mencari anaknya dan foto anak sebagai pengingat pada tokoh utama.

Gambar 2
Contoh *Handproperty* pena yang selalu dibawa tokoh utama
dalam film *A moment to remember*
Sumber : Film *A moment to rember* (2019)

2. *Moon Cake (2017)*

David (Morgan Oey) adalah seorang pengusaha muda yang sedang berada dipuncak keberhasilan. Namun beberapa peristiwa terduga terjadi yang diawali dengan istrinya yang meninggal dan ternyata David mengidap penyakit yang melumpuhkan ingatannya. Suatu ketika ia bertemu Asih (Bunga Citra Lestari) yang berprofesi sebagai joki 3 in 1.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

David yang dalam proses kehilangan ingatan justru teringat kenangan masa kecilnya, ia melihat Asih sebagai sosok Ibunya yang ketika kecil, Ibunya berjuang ditengah kemiskinan sambil merawat David. Hubungan Asih dan David bertumbuh dan Asih berusaha memberi kebahagiaan. Asih tahu untuk memperlambat proses hilangnya ingatan ia harus membawa David dalam kerumunan manusia. Sementara dalam keluarga David timbul perdebatan yang meminta David mengambil keputusan akan bisnisnya sebelum ingatannya hilang. Dari cerita Kue Bulan inilah, David yang telah tiada membawa kehidupan lebih baik bagi Asih dan keluarga, serta banyak orang.

Gambar 3
Poster Film *Moon Cake*
Sumber : www.google.com (2019)

Film *Moon Cake* memiliki kesamaan dengan film *Abah* dari segi tema, dimana pada film *Moon Cake* menceritakan tentang seorang suami yang ditinggal meninggal oleh istrinya. Sedangkan difilm *Abah* menceritakan seorang ayah yang ditinggal meninggal oleh anak perempuannya.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

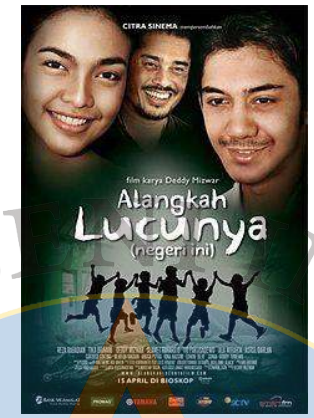
3. Alangkah Lucunya (Negeri Ini)

Alangkah Lucunya (Negeri Ini) merupakan film drama komedi satire Indonesia yang dirilis pada 15 April 2010 yang disutradarai oleh Deddy Mizwar. Film ini dibintangi antara lain oleh Reza Rahadian dan Deddy Mizwar. Film ini mencoba mengangkat potret nyata yang ada dalam kehidupan bangsa Indonesia. Pemain : Reza Rahadian sebagai Muluk, Deddy Mizwar sebagai Haji Makbul, Slamet Rahardjo sebagai Haji Jaja, Mihardja sebagai Haji Sarbini, Tio Pakusadewo sebagai Bos Copet.

Sejak lulus S1 manajemen, hampir 2 (dua) tahun Muluk belum mendapatkan pekerjaan, meskipun selalu gagal, ia tak pernah putus asa mencari kerja. Pak Makbul ayah Muluk selalu membanggakan anaknya dan meyakinkan pentingnya pendidikan kepada kawan akrabnya sejak dari pesantren bernama haji Sarbini, yang selalu merasa pendidikan tak terlalu penting dalam keseharian mereka topik ini selalu menjadi "menu" utama

Pertemuan dengan pencopet bernama Komet, tak disangka membuka peluang kerja bagi muluk. Komet membawa muluk ke markasnya, lalu memperkenalkannya kepada sang bos bernama Jarot. Muluk kaget ketika tahu ternyata di markas itu berkumpul anak-anak seusia Komet, yang kerjanya hanya mencopet. Jarot sang bos, dengan penuh curiga mengintrogasi Muluk dan akhirnya menganggap Muluk cukup bisa dipercaya, hingga Jarot menerangkan bahwa dia membagi

anak asuhnya dalam tiga kelompok copet : copet mall, copet pasar, dan copet angkot.



Gambar 4
Poster Film *Alangkah lucunya (Negeri Ini)*
Sumber : www.google.com (2019)

Pada film ini, pengkarya menjadikan referensi pada bagian *wardrobe,* dimana *wardrobe* difilm ini menyampaikan informasi Tio Pakusadewo sebagai preman. Melalui baju dan celana yang dipakainya seperti celana *jeans* dan kemeja.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Penata Artistik

a. Teori Artistik

Pada naskah film ini pengkarya sebagai penata artistik menekankan konsep *Handproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama. Penata Artistik orang yang bertanggung jawab atas perencanaan dan eksekusi dalam penciptaan sebuah *settingan*. Tugas dan tanggung jawab penata artistik ialah merancang dan menata *settingan* yang tertera dalam naskah, dan menciptakan settingan berdasarkan konsep yang telah

dirancang, sesuai dengan kesepakatan antara sutradara, penata gambar, dan penata artistik. Dalam perancangan serta eksekusi pada karya ini adalah, penataan *Handproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama dalam film fiksi *Abah.*

Pengertian *setting* menurut buku Memahami Film oleh Himawan Pratista :

> *Setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti : perabot, pintu, jendela, kursi, lampu, pohon, buku, dan sebagainya. Setting yang digunakan pada film dibuat senyata mungkin sesuai dengan konteks ceritanya. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya. Perancang dan perncanaan *setting* adalah tugas seorang penata artistik.[4]

Setting menghadirkan informasi mengenai dimana tempat dan waktu sebuah kejadian berlangsung. Seperti *setting* pada film *Abah* dengan *setting* pada tahun 2008.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

[4] Himawan Pratista. Memahami Film Edisi 2, (2017:98).

b. *Property*

Property adalah benda-benda yang ditampilkan dalam *frame*, yang digunakan untuk kelengkapan adegan atau untuk menandai sesuatu.[5] Baik itu *handproperty* ataupun *set property*.

> *Handproperty* adalah Semua *property* yang berhubungan atau digunakan langsung oleh pemain untuk suatu adegan. Contoh : pada film *Abah* ini, ia akan selalu membawa catatan kecil (buku) beserta pena, dan foto anaknya. Sedangkan *set property* adalah *property* yang mendukung pencapaian suasana pada adegan, atau bisa disebut juga dengan semua *properti* yang ada pada *set*. [6]

Pemilihan *set property* berhubungan langsung dengan ruang dan waktu kejadian. *Property* merupakan hal yang penting dalam penciptaan artistik sebuah film. Pengkarya mengajak penonton merasakan suasana yang dirasakan tokoh lewat *property* yang dihadirkan dalam *frame*.

c. *Wardrobe*

Dalam hal ini, *wardrobe* juga memiliki fungsi antara lain sebagai penanda ruang dan waktu (busana zaman dahulu berbeda dengan busana zaman sekarang) sehingga dari sana penonton bisa menilai film tersebut terjadi pada tahun berapa. Selain itu, busana juga menandakan status sosial seseorang.

> *Wardrobe* adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya.[7]

[5] Kamus Istilah Televisi & Film. Ilham Zoebazary.202-203
[6] http://www.google.co.id/amp/s/b4tlle.wordpress.com/2010/11/20/tata-artistik/amp/
[7] Himawan Pratista. Memahami Film Edisi 2, (2017:104).

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

2. Kepribadian

Menurut Tradisi Murray dan Mc Adams (2001, 2006) yang terdapat dalam buku yang ditulis oleh Laura A. King yaitu Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif yakni mengembangakan *pendekatan kisah hidup* pada identitas. Tiap-tiap kita memiliki kisah unik, penuh dengan masa-masa indah dan buruk. Kisah-kisah ini mewakili berbagai ingatan kita mengenai apa yang menjadikan kita saat ini. Mc Adams menemukan bahwa kisah hidup merupakan riwayat yang terus-menerus berubah yang berfungsi untuk memberikan kehidupan kita dengan perasaan yang koheren. Seperti Murray mengatakan bahwa sejarah organisme adalah organisme, Mc Adams mengatakan bahwa kisah-kisah hidup kita adalah identitas kita[8].

Para psikolog kepribadian lainya bergantung pada penjelasan riwayat pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami bagaimana individu menciptakan makna dalam berbagai peristiwa hidup (King, *et al*, 2000). Dengan menggunakan riwayat, dokumen pribadi (seperti catatan harian), dan bahkan surat dan pidato, para psikolog kepribadian terus mencari "makna yang lebih dalam" yang tidak dapat ditangani melalui pengukuran lapor – diri.

Akhirnya, beberapa psikolog kepribadian menganggap serius komitmen Murray untuk memahami manusia secara keseluruhan, dengan hanya memusatkan pada satu kasus saja. *Psicobiografi*

[8] A. king, Laura. 2010. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif,* (Jakarta: Salemba Humanika. Adrianto, Elvinaro. 2007).

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

merupakan alat yang digunakan para psikolog kepribadian dalam usahanya untuk menerapkan teori kepribadian pada kehidupan satu orang (Runyon, 2007; Schultz, 2005).

Dari pernyataan diatas bahwa pengkarya menangkap sebuah makna dimana kepribadian seseorang tergantung pada masa lalu yang di lalui atau kerjakan. Sehingga membuat pengkarya ingin menghadirkan *handproperty* dan *wardrobe* sesuai dengan kepribadian yang Abah alami dimasa lalunya.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG