

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Adapun beberapa penerapan konsep penataan *Handproperty* dan *Wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama dalam film fiksi *Abah*. Dimana pada konsep tersebut pengkarya menyampaikan karakter Abah yang memiliki penyakit pelupa. Mulai dari catatan-catatan dibukunya, peta dikamarnya, aksesoris yang dipakainya, dll. Pada proses penggarapan tugas akhir ini pengkarya sudah melakukan tahapan produksi yaitu pra produksi, produksi dan paska produksi. Proses ini berjalan dengan baik dan lancar. Meskipun ada beberapa kendala seperti *property* yang tidak *continuity* yang dikarenakan pengkarya tidak *standby* dilokasi karena mengurus yang lain, beberapa kendala tersebut akan menjadi pelajaran dan pengalaman baru bagi pengkarya dan seluruh tim.

Penciptaan karya tugas akhir ini, pengkarya menyadari banyak sekali kekurangan baik dari karya maupun laporan, maka dari itu kekurangan dalam penciptaan karya dan penulisan ini adalah keterbatasan pengkarya. Harapan pengkarya, semoga film fiksi ini dapat menjadi salah satu tontonan alternatif bagi masyarakat. Bagi pengkarya, karya ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Semua proses yang telah dijalani menjadi pengalaman yang sangat berharga bagi pengkarya, menjadi catatan khusus dan koreksi diri, maupun koreksi karya yang jauh dari sempurna untuk direvisi menjadi karya yang lebih baik lagi.

## B. SARAN

Sebagai seorang yang mengikuti proses penciptaan, khususnya di bidang artistik dengan konsep penataan *handproperty* dan *wardrobe* untuk mendukung karakter tokoh utama, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala, sehingga ini patut menjadi pembelajaran untuk kita semua. Untuk itu pengkarya mencoba memberikan saran yang mungkin bisa dijadikan satu solusi bagi kita semua:

1. Menjadi penata artistik banyak hal-hal yang harus diperhatikan mulai dari memilih ide, melakukan riset, hunting lokasi, *hunting property* yang sesuai dengan konsep. Penataan artistik berperan besar dalam sebuah film, yaitu menguatkan karakter sebuah film, membangun emosi, membangun ruang dan waktu, dan sebagai identitas wilayah sebuah film.
2. Sebelum melakukan *shooting* hendaklah menentukan *angle* dengan kameraman. Supaya penataan artistik yang telah di rancang tidak sia-sia di karenakan menggunakan pengambilan gambar *close-up*.
3. Diperlukan riset yang dalam sebelum melaksanakan *shooting* agar tidak terjadinya keliruan dalam tindakan.
4. Selalu *standby* melihat dan memerhatikan monitor untuk memastikan semua *handproperty* dan *wardrobe continuity*
5. Mengontrol *breakdown* yang telah dibuat, sehingga pada saat *set* berlangsung kita bisa *mencheck* apa saja yang kurang.
6. Selalu perhatikan warna yang sesuai dengan karakter pemain.

## DAFTAR PUSTAKA

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

Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, (Malang: UMM Press, 2007).

Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda Perwira, 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.

Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi*, (Jakarta: Grasindo).

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta.

Subroto, Darwanto Sostro. 1992. *Produksi Acara Televisi*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press).

### Sumber Lain:

<http://www.filmpelajar.com/tutorial/art-director-penata-artistik>

[www.google.com](http://www.google.com) (2019).

<http://kbbi.web.id/visualisasi>

<https://scholar.google.co.id/schhp?hl=id>

<http://psikiatri.forumid.net/t235-referat-alzheimer>

<https://studioantelope.com/mengenal-floorplan-dalam-film/>

<https://asiaaudiovisualrb09oktyas.wordpress.com/istilah-dalam-dunia-perfilman/>

<https://www.slideshare.net/WulanArdianti/lembar-kerja-artistik>

<http://ciputraco.net/blog/2016/4/7/protagonis-dan-tokoh-tokoh-lain-dalam-cerita>