

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Judul Karya tugas akhir ini adalah “*Tanggung Jawab Penata Artistik dalam pembuatan Video Klip Mystery Of Love*”. Penegasan judul yang dimaksud adalah:

2.1.1 Tanggung Jawab

Pengertian tanggung jawab dalam Kamus Umum Bahasa Besar Indonesia adalah keadaan dimana wajib menanggung segala sesuatu, sehingga berkewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya atau memberikan jawab dan menanggung akibatnya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya) .

Bisa ditarik kesimpulan bahwa tanggung jawab adalah tolak ukur sederhana terhadap sikap dan perilaku seseorang untung melaksanakan tugas dan kewajibannya.

2.1.2 Penata Artistik

Penata artistik juga sering disebut sebagai *Art Director*, yang ahli dalam menata ruang atau lokasi pengambilan gambar sesuai dengan yang dikehendaki dalam skenario atau naskah. Ia bertanggung jawab untuk mendesain seluruh program produksi siaran televisi ataupun dalam produksi film. Yang dimaksudkan mendesain disini adalah, penata artistik menyiapkan gambaran *visual* untuk produksi siaran televisi ataupun dalam produksi film dalam bentuk bahan tercetak. Misal seluruh elemen – elemen atau properti yang dibutuhkan dalam suatu produksi acara yang akan diproduksi. Sebagai penata artistik, ia juga mengarahkan dan memutuskan tata letak dan bahan–bahan tercetak lainnya untuk keperluan produksi (Suprpto, 2006 : 69-70).

2.1.3 Pembuatan

Pembuatan adalah kegiatan menciptakan/memproses sesuatu. Kegiatan ini bertujuan untuk menciptakan sesuatu dengan beberapa cara atau langkah yang sesuai dengan apa yang akan dibuat.

2.1.4 Video Klip

Dikutip dari *kuliahkomunikasi.blogspot.com* Video Klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli CD dan DVD. Memberikan imbas bagi seluruh stasiun TV untuk mendapatkan pemasukan dari iklan yang membeli tayangannya baik dalam bentuk program musik atau sebagai iklan itu sendiri, bahkan juga memberikan kesempatan bagi seluruh insan muda yang kreatif.

Seiring berjalannya waktu, video klip bukan hanya menjadi alat promosi saja, melainkan sebuah seni yang maju bersama para pelaku musik seluruh dunia. Video klip ini banyak digunakan oleh para pelaku musik untuk memperkuat pesan yang ingin mereka sampaikan lewat lagunya. Seperti band Bali Navicula dalam video klip nya yang berjudul “Kartini”, yang dimana video klip tersebut menceritakan potret para ibu-ibu petani yang menolak atas didirikannya pabrik semen di desanya yaitu di Pegunungan Kendeng (Rembang, Blora, Pati, Groboga, Kudus) Jawa Tengah. Navicula menggunakan video klipnya untuk mengkritik PT. Semen Indonesia. Video 7 klip telah menjadi media berekspresi anantara pelaku musik dan sineas untuk menyampaikan pesan yang dituliskan lewat lagu, dan ditampilkan secara visual.

2.1.5 Mystery/Misteri

Mystery atau dalam bahasa Indonesia disebut Misteri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring adalah sesuatu yang masih belum jelas (masih menjadi teka-teki; masih belum terbuka rahasianya).

2.1.6 Of/Dari

Of atau *dari* menurut kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata depan yang menyatakan permulaan dalam ruang, waktu, deretan dan sebagainya

2.1.7 Love/Cinta

Love atau *Cinta* menurut Stenberg (1988) mengatakan cinta adalah bentuk emosi manusia yang paling dalam dan paling diharapkan. Manusia mungkin akan berbohong, menipu, mencuri dan bahkan membunuh atas nama cinta dan lebih baik mati daripada kehilangan cinta. Cinta dapat meliputi setiap orang dan dari berbagai tingkatan usia.

Menurut Master dkk (1992) mendefinisikan cinta sebagai tugas yang sulit. Disamping mencintai pasangannya yaitu baik lelaki maupun wanita. Manusia dapat mencintai anak maupun orang tua, saudara, hewan kesayangan, negara atau Tuhan sama seperti mereka mencintai makanan kesukaan, pelangi dan olahraga favoritnya.

Dalam video klip "*Love of mystery*" sendiri menceritakan bagaimana seorang gadis yang mengalami hal-hal aneh dalam mimpinya setelah menelan *love pills*/pill cinta. Sebuah cerita fantasi dari seorang gadis yang dalam tidurnya.

2.2 Karya Referensi

2.2.1 Kategori : Video Klip

Judul : *Be Thou My Vision*

Sutradara: Jeremiah Warren

Oleh : Audrey Assad

Be Thou My Vision adalah video klip cinematic, sebuah nyanyian warisan tentang doa oleh Audrey Assad dan Fortunate fall.

Dalam Video tersebut terlihat Audrey tengah melintasi sebuah hutan dengan menggemgam sebuah api, yang penulis ambil dari referensi video tersebut adalah setingan lokasi dimana ada kabut di dalam hutan, disini penulis

melakukan hal yang sama yaitu menambahkan kabut di tengah hutan agar lebih terlihat nuansa hutan.

2.2.2 Kategori : Serial Anime

Genre : Fiksi Ilmiah
Judul : Doraemon
Sutradara : Tsutomu Shibayama

Cerita berfokus tentang kehidupan sehari-hari Nobita yang merupakan tokoh utama dalam cerita ini. Doraemon memiliki sebuah Kantong Ajaib (Kantong Empat Dimensi) yang berisi alat-alat ajaib dari masa depan. Seringkali Nobita datang merengek-rengok karena masalah di sekolah atau di lingkungannya, setelah memohon atau memaksa, Doraemon akan mengeluarkan sebuah alat yang membantu Nobita menyelesaikan masalah, membalas dendam, atau hanya sekadar pamer ke teman-temannya.

Yang penulis ambil dari serial anime Doraemon tersebut adalah property pintu ajaib yang dibangun oleh Doraemon dan Nobita yang dapat membawa mereka kemana saja. Disini penulis membuat sebuah pintu seperti *pintu kemana saja* seperti di serial anime Doraemon, sesuai tuntutan naskah, sebuah pintu yah dapat berdiri dengan tegak di tepi pantai dan di tengah hutan.

2.3 Konsep yang digunakan

Deskripsi kerja seorang Penata Artistik menurut Tino Saroengallo (2011:139) bahwa pengarah artistik, seringkali disebut Desainer Artistik atau Desainer Produksi, adalah orang yang bertanggung jawab mengepalai Departemen Artistik. Dialah yang bertanggung jawab atas keseluruhan “*look*” dari film yang akan diproduksi. Oleh karena itu, seorang Pengarah Artistik harus bisa berdampingan dengan sutradara, pengarah fotografi, dan prakiraan anggaran yang sudah ditentukan.

Proses Desain art director adalah harus bisa menerjemahkan naskah sesuai dengan visi yang diinginkan Sutradara kedalam sebuah rencana visual (visual

plan). Rencana visual tersebut kemudian harus dihitung perkiraan anggarannya dan dilengkapi dengan jadwal pengerjaan (Saroengallo, 2008: 140). Art director bekerja pada ruang yang akan ditampilkan dalam sebuah projek dan memikirkan bagaimana nanti ruangan tersebut akan tampak dalam frame dan juga bertanggung jawab pada setiap properti yang digunakan

Properti adalah barang berpindah yang dipakai atau dipegang oleh pemain yang berkaitan dengan alur cerita baik yang dapat dibeli di pasar bebas maupun yang harus dibuat sendiri sesuai desain yang telah disepakati bersama misalnya perhiasan, piring, gelas, buku-buku, alat tulis maupun senjata (Saroengallo, 2008:141). Untuk persiapan yang memadai, sutradara harus memberikan arahan kepada art director mengenai tujuan (visi dan misinya) serta pengartian dramatis, mood dan elemen visual dari berbagai scene juga bagaimana rencana sutradara menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan cerita dalam sebuah karya audio visual. Ide-ide tersebut dapat dikomunikasikan melalui sketsa kasar, floor plans atau blueprints, storyboards.

Dalam perencanaan produksi, penulis ingin menampilkan seorang gadis yang kehidupannya dari kalangan menengah. Penulis menjabarkan *setting* dan lokasi berdasarkan naskah. Keadaan lokasi pantai dan hutan yang berada di Liquisa Timor-Letse. Naskah yang sudah dijabarkan ada salah satu *setting* lokasi yang terletak pada kamar tidur. Properti merupakan perlengkapan yang diperlukan dalam sebuah produksi film/video klip. Properti sangat penting dalam menunjang visualisasi gambar, pemain, dan *setting* lokasi.

Properti terbagi menjadi 3, yaitu :

a. *Setting Property*,

Properti yang harus ada dalam sebuah *setting*, sebagai contoh dalam sebuah ruang tamu harus ada meja, kusri dll.

b. *Hand Property*,

Segala sesuatu yang digunakan oleh aktor atau *talent* untuk menunjang sebuah adegan atau skenario.

c. *Dress Property*,

Properti pelengkap, properti ini bisa berubah menjadi handprop ketika properti ini digunakan oleh tokoh.

Dalam produksi video klip ini konsep video klip dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a. *Storytelling*
- b. *Band perform*

Konsep-Konsep yang digunakan pada laporan karya kreatif ini antara lain:

2.3.1 Konsep Kreatif

Kreatifitas dianggap mengisi sebuah bejana kosong yang kemudian individu yang kreatif mampu menuangkannya menjadi gagasan-gagasan sehingga mampu menghasilkan sebuah produk (Sternberg, 2003: 90-91).

Arti kreatif juga dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan dalam menciptakan hal-hal baru atau cara-cara baru yang berbeda dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Setelah membaca naskah yang sudah dibuat, penulis sebagai penata artistic membuat beberapa set di kamar, di tepi pantai, di hutan dan *rooftop* gedung. Di antara set tersebut penulis akan membuat set dengan konsep yang sederhana dengan gaya dan kehidupan masa sekarang. Ketika mengimajinasikan beberapa konsep yang akan dibuat penulis melakukan beberapa riset seperti seperti sebuah set kamar tidur, pemilihan lokasi serta set peralatan band. Set kamar seperti layaknya kamar tidur para remaja pada umumnya, terlihat sederhana tapi mewah dan pemilihan lokasi yang sesuai dengan tuntutan naskah.

Penulis juga menyediakan peralatan make up seperti bedak, lipstik, lipsglos, foundation, eye shadow, blas on, pensil alis lalu menyerahkan pada crew yang sudah ditunjuk untuk membantu penata artistik dalam membuat karakter tokoh dalam cerita video klip ini lalu menyiapkan property dan setting yang sesuai dengan scene atau adegan yang akan diambil.

2.3.2 Konsep Estetik

Produksi video klip yang akan dilakukan memerlukan konsep untuk

mendapatkan hasil yang bagus. Konsep tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Keadaan *setting* tempat yang menggambarkan kamar tidur seorang gadis. Keindahan pantai di sore hari dan salah satu *scene* dimana menggambarkan keindahan yang diambil dari suasana di sebuah hutan atau di dalam cerita menggambarkan *fantasy* dalam dunia mimpi sang gadis. Sesuai naskah yang sudah dijabarkan maka ada beberapa *setting* lokasi yang terletak pada kamar tidur, pantai, hutan dan *rooftop* gedung.

Properti merupakan sebuah perlengkapan yang diperlukan dalam sebuah produksi film/video klip. Properti sangat penting dalam menunjang visualisasi gambar, pemain, dan *setting* lokasi. *Setting* yang digunakan adalah gaya kehidupan dari seorang gadis, dan tempat-tempat yang ia kunjungi dalam dunia mimpi dan properti yang digunakan adalah barang-barang yang biasanya terdapat di kamar tidur dan property untuk band *performi*. Disini penulis menjabarkan tempat-tempat sesuai naskah.

2.3.3 Konsep Teknik

Dalam konsep teknis sebagai penata *artistic/art director* penulis menggunakan konsep make up yang natural namun tetap membentuk karakter tokoh sesuai dengan naskah, karena dalam cerita video klip ini lebih menonjolkan kehidupan seorang gadis muda yang mengalami hal aneh dalam fantasi mimpinya.

Jadi disini sang aktor memerlukan make up di beberapa *scene* agar dapat menimbulkan efek lain contohnya efek mempesona dan terlihat cantik. Sedangkan dalam segi kostum atau wardrobe secara keseluruhan memilih tema casual.

Untuk setting tempat yang digunakan sesuai dengan *scene* yang akan diambil misalnya dalam lokasi hutan yang sebenarnya tidak ada kabut namun disini penulis menggunakan *smoke machine* yang mengeluarkan asap agar mendapatkan efek kabut di tengah hutan.

Untuk band *perform* sendiri disini penulis memilih lokasi di *rooftop* bar dengan sesuai dengan formasi band.

2.3.4 *Mise-en-scene*

Mise en Scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan di ambil gambarnya dalam sebuah produksi film. (Pratista, 2017:97).

Jadi elemen-elemen yang ada di frame gambar itulah unsur-unsur *mise en scene*. Dalam produksi video klip “*Mystery Of Love*” menggunakan elemen yang menggambarkan sebuah fantasi dari seorang gadis di dalam dunia mimpinya. Oleh karena itu untuk melengkapi agar segala hal yang terletak didepan kamera sesuai ekspektasi maka dari itu Unsur *mise en scene* memiliki empat unsur tersendiri yaitu:

1. *Setting* (latar)

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda tidak bergerak, seperti perabot pintu, jendela, kursi, lampu, pohon dan sebagainya. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya *setting* yang sempurna mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya (Pratista, 2008:98).

1.1. Lokasi pengambilan gambar

Ada beberapa jenis *setting* yakni, set studio, shot on location dan set virtual, di dalam video klip “*Love Of Mystery*” menggunakan jenis *setting* shot on location, sebab video klip “*Love Of Mystery*” menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. Selain itu ada juga fungsi *setting* yang merupakan petunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya, selain itu *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita (Pratista 2008:66). Maka dari itu pada video klip “*Love Of Mystery*” *setting* yang digunakan adalah di kamar tidur, tepi pantai dan hutan, dan *rooftop* gedung dengan cahaya seadanya dan ditambahkan dengan asap dari *smoke machine* bertujuan agar membawa *mood* penonton larut bersama cerita dan *scene* yang ditayangkan.

1.2. Fungsi *Setting*

Setting adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film. Tanpa *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan. Tujuan *setting* adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita dan filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita (Pratista, 2017: 102)

- **Status Sosial**

Dekor *setting* (bersama kostum) dapat menentukan status social para pelaku ceritanya. *Setting* untuk kalangan atas (bangsawan) pasti sangat kontras dengann dengan *setting* kalangan bawah. *Setting* kalangan atas, lazimnya memiliki wujud megah, terang, mewah, property yang lengkap. Sedangkan *setting* untuk kalangan bawah, umumnya kecil, sempit, gelap, serta property yang minim dan sederhana.

Dalam produksi video klip “*Love Of Mystery*” penulis menjabarkan *setting* seperti tuntutan naskah, seorang gadis yang dari kalangan menengah, dengan mendesain kamar tidur yang luas dan kasur yang dan properti yang bagus.

2. **Kostum dan Tata Rias Wajah (*make-up*)**

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris kostum termasuk di antaranya, topi, perhiasan, jam tangan kacamata, sepatu serta tongkat. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. (Pratista, 2017:104).

Pada video klip “*Love Of Mystery*” kostum yang digunakan adalah pakaian dengan tema *casual* dan membuat actor kelihatan sederhana namun anggun, sebelum memutuskan untuk menggunakan kostum tersebut, penulis telah melakukan riset mengenai busana casual dan anggun, sehingga kostum yang digunakan sesuai tuntutan naskah dalam *storytelling* maupun dalam band *perform*. *Make – up* dalam video klip “*Love Of Mystery*” terkesan

natural, namun pada aktor menggunakan *make-up* yang sedikit menonjol agar dapat efek mempesona dan cantik. Sedangkan dalam *scene band perform*, para actor hanya menggunakan sedikit *make-up* agar terlihat sederhana.

2.4 Penataan Artistik

Proses produksi sebuah film memerlukan beberapa elemen, yaitu *setting* (latar), kostum dan tata rias wajah (*make-up*), pencahayaan (*lighting*), akting pemain, sinematografi, *editing*, suara, dan sebagainya. Beberapa hal tersebut dilakukan oleh *crew* film yang bertugas sesuai dengan tugas dan kewajibannya masing-masing. Mereka adalah sutradara, pemain, penata artistik, penulis naskah, penata artistik, penata cahaya, kamerawan, editor, dan sebagainya.

Tata artistik secara meluas adalah semua rancangan desain gambar kerja dan menata *setting* tempat sedemikian rupa, sehingga terlihat sangat menarik, indah dan rapi. Tata artistik mencakup beberapa unsur yaitu bentuk, warna, dan komposisi keindahan dalam menata *setting* tempat. Dari komposisi dibagi menjadi beberapa bagian lagi antara lain garis, *shape*, *form*, dan warna.

Menurut Irwanto bahwa Tata artistik merupakan satu unit kerja pada stasiun penyiaran televisi atau tim produksi film yang berfungsi sebagai penunjang acara siaran tv atau produksi film. Penataan artistik merupakan suatu hal yang penting dalam menciptakan suasana dalam produksi acara drama tv, film maupun program non drama, penataan artistic juga mendukung suasana dan karakter pemain dalam layar dan termasuk juga daya tarik dalam sebuah acara (Irwanto dkk, 2004:193).

Penata artistik merupakan kordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata artistic/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Seluruh penyediaan proses material artistic sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara pada saat produksi menjadi tanggung jawab penata, menurut (FFTV IKJ, 2008 : 115)

Dalam departemen tata artistik ada beberapa bagian, yaitu *production designer* (perancang tata artistik), *art director* (penata artistik), asisten *art director*, *set decorator*, *set dresser*, *property master*, *property bayer*, *hair and make up*, *costum designer*, *wardrobe dresser*, *production ilustrator*, *location manager*, dan *special effect*.

Dari beberapa departemen tersebut, penulis mengambil bagian menjadi *art director* (Penata artistik). Penata artistik juga sering disebut sebagai *Art Director*, seseorang yang ahli dalam menata ruang atau lokasi pengambilan gambar sesuai dengan yang dikehendaki dalam skenario atau naskah. Ia bertanggung jawab untuk mendesain seluruh program produksi siaran televisi ataupun dalam produksi film. Yang dimaksudkan mendesain disini adalah seorang penata artistik menyiapkan gambaran *visual* untuk produksi siaran televisi ataupun dalam produksi film dalam bentuk bahan tercetak. Misal seluruh elemen – elemen atau properti yang dibutuhkan dalam suatu produksi acara yang akan diproduksi. Sebagai penata artistik, ia juga mengarahkan dan memutuskan tata letak dan bahan–bahan tercetak lainnya untuk keperluan produksi (Suprpto, 2006 : 69-70).

Seorang Penata artistik diharapkan mampu menterjemahkan skenario dan konsep cerita ke dalam bentuk artistik yang nyata. Kolaborasi sutradara, penata fotografi dan penata artistik sudah dilaksanakan jauh sebelum *shooting* dimulai.

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting*. Yang dimaksud dengan *setting* adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film. *Setting* harus memberi informasi lengkap tentang peristiwa-peristiwa yang sedang disaksikan penonton :

- a. *Setting* menunjukkan tentang waktu atau masa berlangsungnya cerita. Apakah dahulu, sekarang, atau di masa mendatang.
- b. Tentang tempat terjadinya peristiwa. Di kota, desa, di dalam ruangan, atau di tempat-tempat terbuka.

Tata artistik sebagai seni dan kerajinan (*craft*) dari cara bertutur sinematik (*cinematic storytelling*). Yang termasuk di dalam seni tata artistik :

- a. Merancang desain-desain sesuai skenario dan konsep sutradara
- b. Menciptakan *look* dan *style*
- c. Menghadirkan karakter melalui penciptaan lewat *makeover* elemen artistik

Yang termasuk di dalam kerajinan (*craft*):

- a. Pemilihan material untuk menetapkan *look* dan *style*
- b. Pemilihan tekstur sesuai kondisi lokasi dan periode

- c. Koordinasi dengan personel tata artistik dan anggota produksi film lainnya.

2.4.1 Tugas, Tanggung Jawab dan Hak Penata Artistik

Tugas seorang penata artistik dalam tahap praproduksi, produksi, dan hak-hak Penata Artistik/*Art Director* adalah sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pra Produksi adalah serangkaian kegiatan yang disusun dan dikerjakan sebelum pelaksanaan pengambilan gambar, yang meliputi editing naskah, pembuatan set, pencarian lokasi dan pemilihan pemain (Zoebarzary, 2010 : 19).

Menurut Gerzon, Pra Produksi merupakan tahapan kerja terpenting atau utama dalam setiap produksi film baik fiksi maupun dokumentar. Produksi film mampu berjalan lancar dan sukses karena berangkat dari persiapan produksi yang mantap. Setiap permasalahan harus lebih dulu diselesaikan pada tahap pra produksi (Gerzon, 2008 : 85).

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh penata artistic pada tahap ini, yang meliputi (Irwanto dkk, 2014 : 2004-2005) :

- a. Planning meeting dalam pertemuan perencanaan program televisi/produksi film. Produser menyerahkan draf skenario. Dalam hal ini produser didampingi oleh sutradara.
- b. Melakukan bedah skenario. Ini unktuk mengetahui semua set yang diperlukan untuk semua adegan yang termasuk dalam sebuah film, jadi setiap adegan setiap percakapan yang mengaitkan pada sebuah keadaan, maka penata harus membuat list set/breakdown tata artistic apa saja yang diperlukan.
- c. Menentukan tim/divisi yang berada dibawah tanggung jawab penata artistic.
- d. Melakukan riset atau hunting lokasi untuk menentukan menyesuaikan lokasi dengan naskah sesuai yang diinginkan sutradara. Perencanaan

lokasi berdasarkan naskah yang telah didapat. Kemudian dalam proses selanjutnya adalah menemukan lokasi dan meneliti tempat tersebut. Kemudian dilakukan penjajakan lokasi, lokasi harus benar-benar diteliti apakah aman dan terlindungi dari hal-hal yang tidak diinginkan.

- e. Merinci apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah film. Jika sudah tahu set apa saja yang dibutuhkan maka ia sudah bisa mulai membuat *checklist* benda-benda apa saja yang dibutuhkan. Tak hanya properti kecil sebagai pemanis dari sebuah ruangan.
- f. Penata artistic memberikan gambar lokasi yang dibutuhkan kepada set *designer* kemudian beberapa uraian lokasi ini dipaparkan dalam bentuk floor plan. Berikutnya masing-masing department mempelajari apa-apa yang harus disiapkan. Kebutuhan set dekorasi, property serta grafik adalah hal-hal yang sangat serius diperhitungkan secara detail oleh penata artistik.

2. Produksi

Produksi adalah istilah yang merujuk pada suatu tahap ketika pelaksanaan pengambilan gambar dilakukan sebagai dari tahap yang dilakukan sebelumnya yaitu Pra Produksi (Zoebarzary, 2010 : 199).

Dalam tahap ini penata artistic harus selalu didekat sutradara manakala harus cepat dan cermat mengatasi kesulitan yang timbul didalam set, seorang *art director* juga harus selalu menjaga kontinuity artistik.

Pada saat produksi maka tiap *scene* penata artistik perlu ada dan berada didekat sutradara untuk memasttikan gambar yang diambil sesuai dengan yang diharapkan, sesuai dengan skenario, dan dalam tampakkan gambarnya pun terlihat nyata, bisa saja ia terlibat langsung misalnya membetulkan letak set atau properti yang dirasa tak pas di adegan yang dimaksud. Kegiatan ini terus diikuti oleh penata artistic, mulai dari bongkar pasang set sampai ke penataan set sampai pengambilan gambar masih berlangsung (Irwanto dkk, 2014 : 207).

3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah proses penyelesaian akhir dari produksi. Biasanya istilah ini digunakan pada proses *editing*. Setelah menjalankan proses produksi terakhir yaitu mulai menyusun *scene-scene*. Di Pasca Produksi ini editor sangat berperan aktif. Editor menyusun segala cerita-cerita yang sudah ditentukan sesuai naskah menjadi sebuah film yang layak ditonton oleh masyarakat (Naratama, 2004 : 2013).

Pada tahap ini penata artistic mengecek, merapikan dan mengembalikan semua properti dan peralatan art yang disewa.

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dari semua divisi yang terdapat dalam penata artistik, dilihat dari kekurangan-kekurangan pada saat pengambilan gambar. Kemudian juga mengembalikan, merapikan semua property dan peralatan art lainnya. Pada tahap ini dilihat juga *balancing* pembiayaannya (Irwanto dkk, 2014: 207)

4. Tanggung Jawab Penata Artistik

Menurut Tino Saroengalo (140-143) dalam menjalankan tugasnya Penata Artistik bertanggung jawab dalam beberapa hal :

- a. Membangun dunia pemain yang diinginkan oleh sutradara. Dalam menciptakan dunia pemain tersebut seorang penata artistic harus mementingkan apa yang terlihat dalam kamera. Segala sesuatu dirancang dengan sudut pengambilan gambar sehingga tidak terjadi pembangunan set atau peletakan *property* yang mubazir.
- b. *Set dressing* yaitu segala sesuatu yang ada didalam set.
- c. Benda kecil lainnya terutama yang berhungan langsung untuk dipakai oleh pemain tidak termasuk dalam *set dressing* tetapi *property*.
- d. Penggandaan barang cadangan atau duplikat untuk benda yang akan dirusak atau dikotori pada saat take.
- e. *Property master*.
- f. Bekerjasama dengan penata kostum untuk menciptakan *look* dari kostum keseluruhan film.
- g. Bekerjasama dengan penata rambut untuk dan mengawasi jangan terlalu pucat.

- h. Penata artistik, *property master*, penata kostum maupun penata rias harus membuat *breakdown* adegan sesuai naskah untuk department masing-masing. Karena ingin merubah dari karakter aslinya sesuai dengan tuntutan naskah.