

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film menjadi media hiburan dan komunikasi yang paling dekat dengan manusia bahkan sebelum film berwarna dipertontonkan. Film dipercaya menjadi salah satu alat yang dapat merekam informasi, realitas hingga mewujudkan imajinasi paling liar. Tentu bukan tugas yang mudah untuk menciptakan sebuah narasi yang dapat menumbuhkan ketertarikan penonton. Terwujudnya beberapa komponen sebuah karya film, seperti pengadeganan, teknik pencahayaan, pengambilan gambar, dan penyuntingan gambar, sangat menentukan terwujudnya sebuah film yang baik. Perkembangan film saat ini mendorong sineas muda untuk mulai menggunakan berbagai konsep yang tidak biasa. Bahkan, sudah banyak orang yang belajar mandiri untuk menciptakan karya sesuai dengan konsep yang diinginkan. Di sisi lain, ada banyak pula penelitian yang mempelajari proses produksi yang berbeda dari film itu sendiri. Para pembuat film berlomba-lomba untuk menghasilkan cerita yang bagus, yang diyakini akan mengesankan dan memberikan pesan yang baik bagi para penontonnya.

Fungsi warna penataan artistik dalam mendukung suasana cerita sebenarnya mengacu pada fungsi dekoratif dalam kehidupan nyata. Secara sadar, sutradara dan penata artistik menangani dan menggunakan warna dengan cara yang tepat, seperti mengekspresikan karakter, menunjukkan waktu tertentu, dan memperkuat plot untuk menciptakan suasana cerita.

Warna dalam tata artistik digunakan sebagai simbol yang dikelompokkan menjadi berbagai macam objek *visual*. Contohnya warna merah cabai yang dapat disimbolkan sebagai suatu hal yang kompulsif dan agresif. Namun, kegunaan warna tergantung pada sebuah narasi, warna bisa menjadi kekuatan untuk suatu hal yang baik atau bahkan bisa sebaliknya. Warna dalam penataan artistik dapat diterapkan dalam berbagai objek visual film meliputi properti, *wardrobe*, dan *set dressing*. Sehingga

muncul ide bahwa *mood*/suasana cerita tidak bergantung narasi saja namun dapat diperkuat dengan implementasi warna pada penataan artistiknya.

Berdasarkan film *Pertaruhan* yang menjadi referensi film penulis, konsep dan komposisi dalam tata properti yang dibuat sesuai dengan tampilan set tahun yang ditampilkan pada film “*Unbroken*”. Warna tata artistik yang terdapat dalam film “*Unbroken*” dominan dengan warna biru kehijauan yang melambangkan kedamaian, keuletan dan ketekunan yang ditunjukkan dalam adegan saat pertarungan. Selain itu, terdapat juga warna kuning yang memiliki arti kecemasan, ketidakjujuran dan pengkhianatan yang ditunjukkan dalam adegan transaksi di gang kampung. Warna-warna tersebut terinspirasi dari film “*Joker*” karena dalam film tersebut banyak memainkan psikologi warna yang mewakili setiap tokoh maupun adegan.

Perjuangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah usaha yang penuh kesukaran dan bahaya. Contohnya, mengambil keputusan dalam situasi dan kondisi yang sulit untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Film “*Unbroken*” ini memberi metafora perjuangan dan garis darah keturunan. Film ini menggunakan *setting* tahun 2005, dimana di tahun itu sedang hangatnya membicarakan harga bahan bakar naik dan kasus korupsi dana pendidikan. Film ini juga menggunakan teori semiotika dengan tanda-tanda sebuah hubungan langsung yang nyata dengan objek yang diwakili. Pesan dari film ini adalah perjuangan seorang kepala rumah tangga, demi seorang istri dan kelahiran sang anak.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran tata artistik dalam film fiksi “*Unbroken*”?

C. Tujuan Tugas Akhir

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar Ahli Madya dalam jurusan broadcasting ilmu komunikasi.
2. Menerapkan ilmu – ilmu yang sudah diterapkan selama proses pendidikan di Stikom Yogyakarta kedalam wadah nyata melalui praktek produksi film.
3. Mengembangkan ide dan gagasan yang ada kemudian dikembangkan dalam sebuah film berjudul “Unbroken”.

D. Manfaat Karya Kreatif

Selain sebagai syarat kelulusan, manfaat karya kreatif dalam produksi film ini adalah sebagai salah satu langkah penulisan dalam menerapkan pengalaman – pengalaman dalam setiap produksi . Manfaat yang didapat dalam karya kreatif :

1. Mendapatkan pengalaman dalam berkarya terutama menjadi sebuah chief dalam sebuah produksi.
2. Menambah karya dalam bentuk portofolio.
3. Mengetahui cara dan teknik dalam pembuatan sebuah film, khususnya dalam merancang, membangun setting lokasi dan membuat properti.
4. Menjadi sebuah media komunikasi yang memberikan pesan khususnya kepada penonton.
5. Menambah pengalaman dan wawasan tentang cara kerja penata artistik.
6. Melatih penulis agar mempunyai rasa disiplin dan tanggung jawab dalam menjalankan jobdesk mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

E. Lokasi

1. Ambarrukmo RT11, RW04 N0. 265, Catur Tunggal, Depok, Sleman, DIY, 55281
2. Ledok, gowok, pinggir kali gajah wong.
3. Bawah fly over janti.
4. Gama Plaza UGM, Jl. Persatuan, Senolowo, Sinduadi, Kec. Mlati, Sleman, DIY
5. Bengkel maximun, pasar gamping

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam laporan ini, penulis menggunakan teknik data primer dan sekunder.

Teknik Pengumpulan Data Primer :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang merekam berbagai fenomena yang terjadi dalam berbagai kondisi dan situasi. Dalam pembuatan film “*Unbroken*”, penulis mengamati lokasi, latar belakang para pemain, dan latar belakang tahun yang diambil dari film.

2. Studi pustaka

Mengumpulkan sumber data – data dari buku, artikel dan internet tentang membangun sebuah situasi dan kondisi suasana dalam tata artistik.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tatap muka ataupun virtual, tanya jawab secara langsung antara pengumpul data dengan narasumber. Penulis melakukan wawancara kepada sutradara film “*Unbroken*” guna mendapatkan informasi secara spesifik

4. Praktek

Saat mengumpulkan data primer, penulis langsung berpartisipasi dalam proses ini melalui proses karya kreatif film pendek “*Unbroken*”.

Teknik Pengumpulan Data Sekunder :

1. Sumber dokumentasi

Pengumpulan data langsung di lokasi membutuhkan dokumentasi dibalik layar.

G. Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “*Unbroken*”

Berdasarkan hasil rapat pra produksi yang melibatkan semua *crew*, maka proses produksi film “*Unbroken*” berjalan selama 2 bulan. Diawali dengan pra produksi bulan mei 2021, Produksi bulan juni 2021 dan pasca produksi bulan juni sampai bulan juli 2021

Tabel 1. Jadwal dan Kegiatan Produksi Film “*Unbroken*”

TAHAPAN	AKTIFITAS	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS
PRA PRODUKSI	Naskah draft 1	24				
	Naskah draft 6		16			
	Final draft			7		
	Perekrutan crew		12			
	PPM 1 dan list alat		13 - 14			
	Hunting Lokasi			6		
	Casting			7		
	Survey lokasi			8		
	lokasi lock			10		
	Talent lock			11		
	Reading			15		
	koreografi fighting 1			17		
	koreografi fighting 2			18		
	Fiting wardrobe, Test make up, foto prop			20		
	Reading			21		
	Recce			22		
Laporan perdevisi			23			
Final PPM			24			

PRODUKSI	Shoting day 1			26		
	Shoting day 2			27		
PASCA PRODUKSI	Editing offline				5	
	Editing offline				18	
	Editing Online				20	
	Scorring				27	
	Mixing					2
	Preview					5
	Final editing					10

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Peran Penata Artistik dalam Film “Unbroken”

2.1.1 Peran

Istilah “peran” kerap diucapkan banyak orang. Sering kita mendengar kata peran dikaitkan dengan posisi atau kedudukan seseorang. Kata “peran” dikaitkan dengan “apa yang dimainkan” oleh seorang aktor dalam suatu drama. Kamus Bahasa Indonesia menyebutkan pengertian peran adalah :

- a. Peran adalah pemain yang diandaikan dalam sandiwara maka ia adalah pemain sandiwara atau pemain utama.
- b. Peran adalah bagian tugas utama yang harus dilaksanakan.

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.

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 illustrator*, *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 penata artistik menyiapkan gambaran secara *visual* untuk produksi siaran televisi ataupun 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 cetak lainnya untuk keperluan produksi. (Suprpto, 2006 : 69-70).

Penataan artistik seperti *art and craft* (kerajinan) bercerita tentang bertutur sinematik. Seni penataan artistik meliputi :

1. Desain sesuai dengan konsep adegan dan sutradara
2. Menciptakan tampilan dan gaya
3. Melalui transformasi elemen artistik, melalui penciptaan mengekspresikan karakter
4. Termasuk dalam *craft* (kerajinan)
5. Memilih bahan untuk menentukan bentuk penampilan dan gaya
6. Memilih tekstur sesuai dengan lokasi dan kondisi periode
7. Koordinasi dengan anggota artistik dan anggota pembuat film lainnya.

Seorang *production designer* harus mampu mewujudkan artistik dari skenario cerita dalam bentuk yang nyata, kolaborasi anatara sutradara, pentata gambar, dan *production designer*, sudah dilaksanakan jauh-jauh seblum shooting dilaksanakan.

Penataan artistik berarti menyusun dalam bentuk segala sesuatu latar belakang dari cerita film, yang melibatkan pemikiran tentang adegan, *setting* mengacu pada tempat dan waktu cerita film, *setting* harus memberikan informasi yang lengkap tentang kejadian-kejadian yang sedang ditonton oleh penonton :

1. *Setting* menunjukkan tentang masa berlangsungnya cerita dan waktu, ceita tentang sekarang, dahulu, atau masa yang akan datang.
2. Tentang tempat terjadinya kejadian, didesa. Kota, diluar ruangm, didalam ruangan, atau di tempat umum terbuka lainnya.

Penataan artistik sangat penting untuk menunjukan sebuah lokasi, ruang dan waktu agar sesuai dengan naskah dan konsep yang diinginkan sutradara. Penata artistik atau yang sering di sebut *art director* secara

teknis merupakan koordinator di lapangan, yang bertanggung jawab untuk melaksanakan semua rancangan tata artistik/gambar kerja, yang menjadi tanggung jawab *production designer*.

Seluruh proses penyediaan bahan seni mulai dari persiapan perekaman gambar dan suara menjadi tanggung jawab *art director*.

Faktor penting dalam menciptakan suasana film, seorang penata artistik juga dapat mendukung tokoh pemain dalam karakter tersebut. Penata artistik juga bertanggung jawab atas pekerjaan dari desainer produksi hingga proses pengambilan gambar dan suara selama proses produksi.

1. Peran dan Tanggung jawab Penata Artistik

Tanggung jawab art Director :

Tahap Pra produksi:

- a. Sebagai koordinator teknis pelaksanaan tata artistik dari persiapan samapai direalisasikan perekaman suara dan gambar di lokasi yang telah ditentukan.
- b. Melaksanakan klasifikasi rinci dan pengaturan kerja khusus untuk dibidang penataan artistik.
- c. Sebelum pengambilan gambar, mempersiapkan bahan bahan material artistik sesuai dengan rancangan gambar *production designer*.
- d. Mengembangkan rencana pengambilan gambar dan membuat jadwal dengan manager produksi dan asisten sutradara.

Tahap Produksi:

- a. Berperan sebagai koordinator teknis pelaksana tata artistik, termasuk bertanggung jawab segala penyediaan unsur tata artistik sesuai dengan tahapan proses perekaman gambar dan suara.
- b. Mengawasi pelaksanaan anggota-anggota tata artistik dan menentukan kualitas hasil akhir sebelum dan selama proses pengambilan gambar dan suara berlangsung.

2. Hak-hak Art Director:

Bersama desainer produksi memilih dan menentukan tim kerja bidang tata artistik yang profesional dan cocok di bidang penataan artistik dalam sebuah produksi film. *Art director* berhak menolak perubahan bentuk tata artistik tanpa persetujuan dari *production designer* dan sutradara.

Dalam menjalankan tugasnya, penata artistik bertanggung jawab dalam beberapa hal, yaitu pengadaan barang untuk menciptakan dunia pemain yang diinginkan oleh sutradara. Saat menciptakan dunia pemain, *art director* harus memperhatikan apa yang terlihat di lensa kamera. Semua dirancang sesuai dengan sudut pengambilan gambar, sehingga tidak ada pembangunan *set* atau peletakan properti yang sia-sia.

2.1.2 Penata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata penata adalah orang yang pekerjaannya menata (tari, ruang, rambut, busana).

2.1.3 Artistik

Artistik adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan individualistik. Contoh pekerjaan yang melibatkan unsur artistik adalah artis, musisi, eksekutif periklanan, dan sebagainya. (*Tua Efendi Marhot : 2002*). Dalam hal ini menurut FFTV IKJ (2008:115) Peranan artistik merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi semua rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab *art director*.

Seorang pengarah artistik juga bertanggung jawab untuk merancang dan merancang *setting*, kostum dan tata rias. Ketiga elemen tersebut merupakan elemen-elemen visual dalam film yang paling mudah untuk diidentifikasi. Himawan pratista secara runtun mendefinisikan ketiga elemen tersebut dalam bukunya yang berjudul memahami film edisi

1 (Prastista, 2008:63-75). Kostum dan tata rias adalah hal yang diletakkan dan dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya.

2.1.4 Film

Film adalah media *audio visual* yang menyampaikan pendapat kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986:134). Informasi film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja, akan tetapi biasanya film dapat memuat segala macam pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Informasi dalam film umumnya menggunakan simbol-simbol yang ada di otak manusia berupa isi informasi, suara, ucapan, dan dialog. Terdapat 3 jenis dalam film yaitu film fiksi, film dokumenter, dan eksperimental.

2.1.5 Unbroken

Unbroken adalah film pendek yang menceritakan Jodi seorang mantan MMA profesional yang telah pensiun kemudian membangun sebuah keluarga kecil bersama Ratih istrinya yang sedang hamil. Jodi bekerja sebagai pertarung MMA ilegal di sebuah kota dan berlatih disebuah tempat usang yang dirubah menjadi basecamp dan dilatih oleh Tirto. Dari sana Jodi mendapat bayaran beberapa persen dari hasil pertarungan jika ia memenangkan pertarungan tersebut. Jodi menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang nominal besar dengan berkhianat. Bersama Alex sebagai mafia yang bertarung dengan Tirto. Jodi pun ketahuan berkhianat oleh Klawu dan diakhiri dengan Tirto. 17 tahun berlalu anak Jodi yang bernama Galang mulai tumbuh dewasa mewariskan darah bertarung sang ayah.

2.2 Pengertian Film

Film adalah potret atau hidup yang juga biasa disebut *movie*. Film secara kolektif kerap disebut sinema. Sinema berasal dari kata kinematik atau gerak. *Cinematography* merupakan bahasa Yunani yang berasal dari kata *cinema* dan *graphy*. *Kinema* artinya gerakan dan *graphoo* artinya menulis. Maka, secara harfiah *cinematography* berarti menulis gambar yang bergerak. Menurut Effendy, 1986 film menjadi sebuah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan pendapat

kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film sebagai media komunikasi massa dapat berbentuk informasi yang umumnya menggunakan simbol-simbol yang ada di otak manusia berupa isi pesan, suara, ucapan, dan dialog.

Film pertama kalinya dipertontonkan di depan umum pada tahun 1895 oleh Lumiere bersaudara, Lumiere Louis (1864-1954) di sebuah café bernama *Grand café di Boulevard des Capucines, Paris*. Sejak itulah kemudian perkembangan dalam film mulai berkembang secara pesat, dari segi teknologi dan dari segi cerita dan unsur sinematiknya.

Perubahan yang jelas nampak dari industri adalah warna dan suara. Pada awalnya film hanya berwarna hitam putih kemudian berkembang menjadi berwarna seperti sekarang ini, yang menambahkan efek dramatis dan seolah olah terlihat nyata. Film bisu menjadi sejarah perfilman yang pada saat itu hanya mempertontonkan gambar yang bergerak saja dengan iringan orkestra. Semakin berkembangnya teknologi maka unsur suara atau audio pada film semakin penting, yang membuat penonton menjadi terbawa suasana seolah olah ikut berada dalam suasana film yang mereka tonton.

Film secara umum dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif dan unsur sinematik saling berkesinambungan dan berinteraksi satu sama lain dalam membentuk sebuah film. Unsur naratif dalam film berhubungan dengan aspek cerita yang berarti materi dari film yang akan dibuat, sedangkan unsur sinematik berhubungan dengan aspek-aspek teknis dalam memproduksi sebuah film, yang dapat disimpulkan dengan gaya mengolahnya.

2.3 Klasifikasi Film

2.3.1 Menurut Jenis Film

Film secara umum dibagi menjadi dua jenis, yakni cerita dan non cerita. Film fiksi termasuk dalam kategori cerita sementara film dokumenter dan eksperimental termasuk dalam kategori non cerita. Film dokumenter yang memiliki konsep *realisme* atau nyata berbanding terbalik dengan film eksperimental yang memiliki konsep *formalisme* atau abstrak.

Sementara, film fiksi berada tepat di antara dua perbedaan tersebut. Tetapi film dokumenter dan film eksperimental bisa saling mempengaruhi satu sama lain. (Pratista, 2017:29)

a. Film Cerita (Fiksi)

1. Film Cerita (Fiksi)

Film fiksi adalah film yang didasarkan pada cerita yang dikarang dan diperankan oleh aktor. Secara umum, film fiksi bersifat komersial, yang di maksud dengan komersial adalah film yang ditayangkan di bioskop dengan harga tertentu. Artinya untuk menonton film di bioskop, masyarakat harus membeli tiket dahulu, demikian pula jika disiarkan di tv, siarannya didukung oleh beberapa sponsor iklan.

2. Film Non Cerita (Non Fiksi)

Sebuah film dengan realitas sebagai tema, film non-fiksi dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

a) Film Faktual, yang menunjukkan fakta atau peristiwa yang ada, kamera hanya merekam suatu peristiwa, saat ini, film berbasis fakta disebut laporan berita, menekankan aspek informasi dan peristiwa nyata.

b) Film Dokumenter yaitu karya film berdasarkan realita atau fakta pengalaman hidup seseorang atau mengenai peristiwa (Gerzon R Ayawila, 2008:35). Untuk mendapatkan ide dalam pembuatan sebuah film, perlu adanya kepekaan terhadap lingkungan sosial, budaya, politik dan alam semesta, melalui sejumlah besar pengamatan lingkungan, dan diskusi dengan masyarakat maupun individu. Kegiatan sosial dan budaya komunitas dan kelompok ini tidak didasarkan pada suatu khayalan atau imajinasi.

Kunci utama sebuah film dokumenter adalah menyajikan fakta. Film dokumenter bercerita mengenai tokoh, objek, momen, peristiwa, dan lokasi yang nyata.. Film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, melainkan merekam suatu peristiwa yang pernah terjadi atau otentik. Berbeda dengan

film fiksi, film dokumenter tidak memiliki plot, tetapi tetap memiliki struktur yang biasanya didasarkan pada tema atau plot pembuat film. Film dokumenter juga umumnya tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaiannya seperti yang ada dalam film fiksi. Struktur film dokumenter umumnya relatif sederhana, tujuannya untuk memudahkan penonton memahami, mempercayai dan memahami fakta yang disajikan. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai keperluan dan tujuan seperti informasi, berita, penelitian, biografi, pengetahuan, pendidikan, masyarakat, ekonomi dan lingkungan. (Pratista, 2017:29-30)

2.3.2 Menurut Cara Pembuatan Film

a. Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada aturan pembuatan film yang biasa. Tujuannya adalah untuk bereksperimen dan menemukan cara baru untuk berkomunikasi melalui film. Biasanya diproduksi oleh sineas yang mengkritisi perubahan tanpa mengutamakan sisi komersialisme, tetapi kebebasan berkarya lebih diutamakan.

b. Film Animasi

Film Animasi adalah film yang dibuat dengan menggunakan gambar, lukisan, atau benda mati lainnya. Seperti boneka, meja, dan kursi sering dihidupkan dengan teknik animasi. (Prakosa, 2010:102).

2.3.3 Menurut Tema Film (Genre)

Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi sekelompok film dengan karakteristik atau pola yang sama (khas), seperti latar belakang, konten, tema, struktur, cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi dan kepribadian. Dari kategori ini, bisa dihasilkan jenis film populer seperti aksi, petualangan, drama, komedi, dan horor. (Pratista, 2008:10)

a. *Romance*/drama

Hingga akhir abad ke-21, banyak film romantis telah dibuat dalam sejarah film. Ini sangat populer karena film romantis menceritakan kisah sehari-hari, tetapi terkadang dicampur dengan elemen romantis yang disukai banyak orang. Kisah-kisah yang dapat dilihat dari berbagai sudut dan faktor emosional, serta dalam kehidupan nyata, memberi penonton senjata simpati-simpati terhadap karakter yang diceritakan. Namun di Indonesia, film percintaan tidak hanya menceritakan kasih romantis, terkadang juga membuat kegiatan kriminal seperti sinetron yang saat ini ditayangkan di televisi nasional.

b. *Action*/aksi

Sebuah film dengan tema laga yang menceritakan tentang perjuangan hidup dengan unsur utama keahlian tokoh untuk bertahan hidup dengan pertempuran atau pertarungan hingga akhir cerita. Kunci sukses film jenis ini terletak pada keberhasilan sutradara menyajikan aksi pertarungan secara elegan dan detail seolah membuat penonton merasakan ketegangan.

c. *Comedy*/humor

Jenis film yang dapat menghilangkan kepenatan penonton ketika menontonnya. Film ber-*genre* komedi mengandalkan kelucuan sebagai faktor penyajian utama. Genre ini terdaftar sebagai *genre* yang paling disukai, dan mencakup semua usia di masyarakat, tetapi juga yang paling pemutarannya, apabila kurang berhati-hati, komedi yang ditawarkan bisa terkesan memaksa penonton untuk. Salah satu kunci sukses film ini adalah melibatkan tokoh humoris yang terkenal.

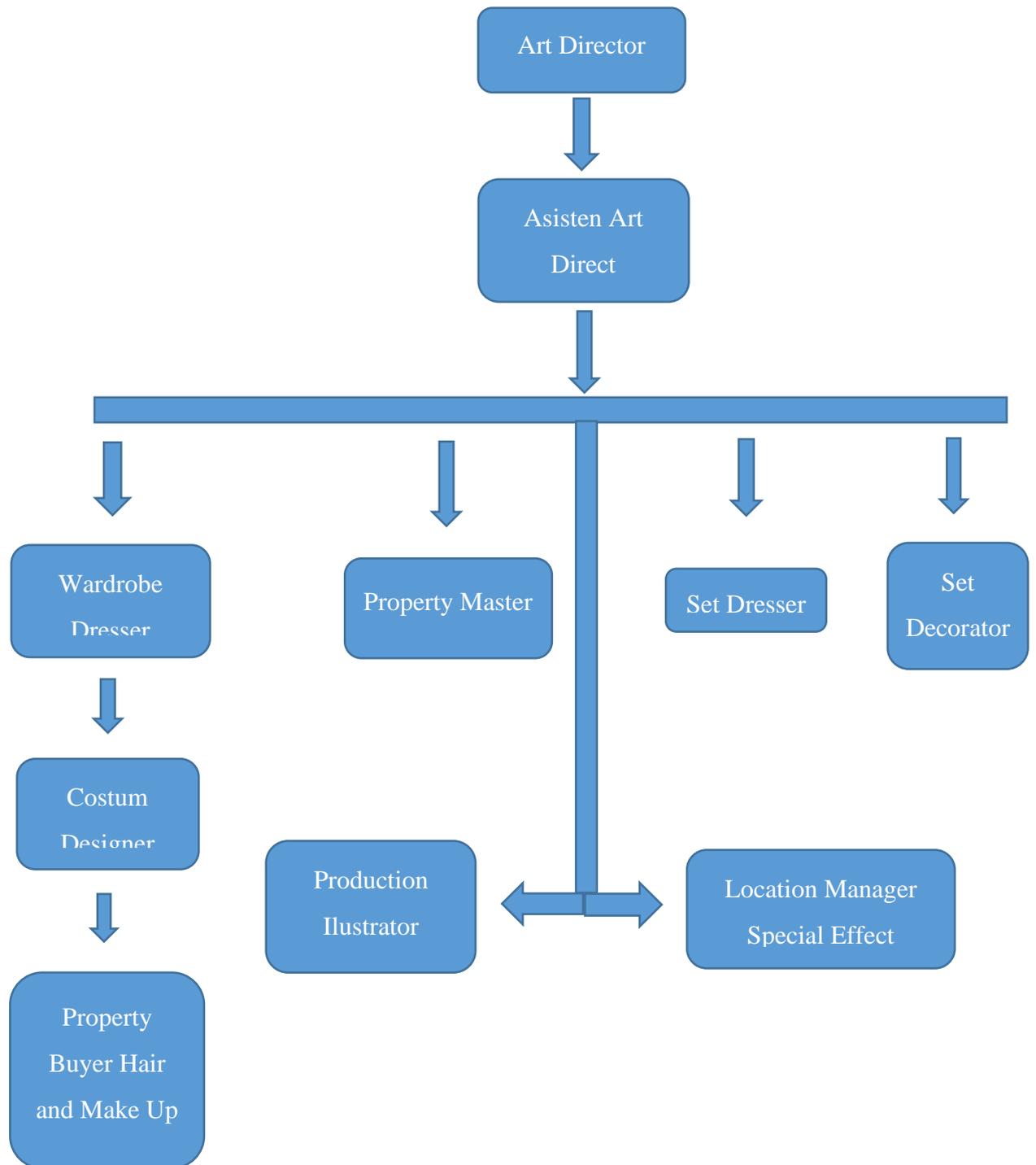
d. Horor

Genre ini menjadi favorit penonton karena memberikan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh jenis film lainnya. Sejak munculnya film, banyak *film maker* yang mengambil suatu peristiwa menakutkan dan beberapa diantaranya dibuat menjadi sebuah film.

Semua materi media secara tidak terelakkan merupakan produk dari berbagai era dan budaya yang menciptakannya. Dengan dua alasan, dapat dikatakan bahwa genre memiliki tempat khusus dalam hal ini. Salah satu alasannya adalah genre-genre tersebut menyampaikan dalam selubung

protektif berupa bentuk hiburan populer yang mapan. Jenis ini didasarkan pada tema inti untuk alasan lain, jika tidak universal, maka setidaknya tidak usang. (Burton, 2006:108).

2.4 Struktur Kerja Departemen Artistik



2.5 *Mise En Scene*

Mise en scene yaitu segala hal yang ada di depan kamera yang diambil gambarnya dalam pembuatan produksi film. *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah diidentifikasi, karena hampir setiap gambar yang kita lihat di film adalah bagian dari unsur ini. Separuh kekuatan sebuah film terletak pada aspek *mise en scene*, karena mencakup latar, kostum dan riasan karakter, pencahayaan dan pemain serta pergerakannya termasuk akting. Semua unsur *mise en scene* dapat mendukung narasi dan dapat menciptakan suasana film. (Pratista 2017:97)

Kekuatan *mise en scene*, para pembuat film dapat menggunakan *mise en scene* untuk mencapai realisme, memberikan pengaturan tampilan yang otentik atau membiarkan aktor tampil sealaminya mungkin. (David Bordwell, Film Art, hal 113)

2.5.1 *Setting*

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya, yang dalam hal ini *property* adalah benda-benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi, meja dan lain sebagainya. *Setting* juga digunakan dalam sebuah film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, dan harus mampu meyakinkan penonton bahwa film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya.

Jika lokasi tidak memungkinkan, biasanya sineas mencari lokasi yang serupa, atau membangun *setting* yang serupa dengan bentuk aslinya, seluruh latar *setting* bergantung pada kemampuan kreatifitas dari penata artistiknya. Kunci keberhasilan dari film fiksi, *epic* sejarah dan fantasi sangat bergantung pada rancangan *setting*nya. (Pratista. 2017:98)

2.5.2 Fungsi *setting*

Setting merupakan elemen utama yang sangat berperan dalam aspek naratif sebuah film. Cerita film tidak mungkin berjalan tanpa adanya *setting*. Fungsi utama *setting* adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu serta membangun *mood* yang terdapat pada naskah. Beberapa fungsi *setting* antara lain :

a. Ruang dan Waktu

Setting yang sempurna adalah *setting* yang sesuai dengan latar belakang cerita. *Setting* yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa semua peristiwa dalam film benar-benar terjadi di lokasi cerita dan latar waktu sesungguhnya. Ruang dan waktu memiliki karakter serta kebutuhan properti yang berbeda-beda sesuai dengan naskahnya. *Setting* mampu memberikan informasi berlangsung.

b. Status sosial

Status sosial juga berpengaruh dalam pembuatan cerita, seperti *setting* yang dimiliki oleh kalangan atas dapat membedakan dengan *setting* kalangan bawah. *Setting* kalangan atas biasanya memiliki wujud rumah yang megah, luas dengan interior yang elegan, sedangkan pada kalangan bawah, biasanya terkesan sederhana dengan *property* apa adanya.

c. Mood

Untuk membangun *mood* atau suasana, *setting* berkaitan erat dengan pencahayaan. Suasana *setting* terang memiliki sifat formal, akrab serta hangat. Sementara suasana *setting* gelap memiliki sifat dingin, mencekam dan bernuansa misteri. Dalam film elemen natural seperti api, air, angin, kabut mendung kerap digunakan untuk membangun *mood* sebuah adegan. Suasana berkabut memberikan suasana dingin, mencekam dan mistis. Suasana hujan menggambarkan kesedihan dan *romantic*.

d. Pendukung aktif aksi / adegan

Properti sering kali dapat berfungsi aktif untuk mendukung sebuah adegan. Seperti dalam adegan perkelahian, properti yang digunakan untuk mendukung sebuah cerita yaitu, seperti kayu, batu umumnya digunakan sebagai *hand property* yang digunakan untuk kebutuhan *shot* dan adegan.

e. Motif / simbol

Setting dapat memiliki motif atau simbol tertentu sesuai yang terdapat pada naskah. Elemen natural sering kali digunakan sineas untuk menggambarkan status fisik dan mental setiap karakter.

2.5.3 Lokasi Pengambilan Gambar

Terdapat 2 lokasi pengambilan gambar :

1. Set Studio

Set studio digunakan karena sangat ideal untuk mengontrol segala aspek produksinya tanpa terganggu faktor cuaca, lalu lintas, perijinan dan sebagainya. Pada umumnya set studio digunakan pada produksi film bergenre fantasi, perang, *super hero*, *epic* sejarah dan film fiksi ilmiah yang bercerita masa silam dan masa depan.

Film berlatarkan set studio biasanya menggunakan *budget* yang besar, karena membangun sebuah set raksasa seperti pada film *avengers* atau *batman*. Desain pada set juga tidak hanya berupa bangunan dan ruangan, bisa berupa kendaraan seperti pada film *max fury road* dan juga kapal seperti pada film *titanic* yang menjadi latar set utama sepanjang filmnya.

Teknologi *CGI (Computer Generated Imaginery)* sangat membantu proses pengambilan film dalam set studio karena bisa membuat latar yang nampak nyata hanya dengan proses *editing*. Pada teknologi *CGI*, latar set yang digunakan berwarna hijau dan biru, guna membantu proses seleksi pada tahap *editing*. Selain membantu dalam latar set studio, *CGI* juga dapat membentuk karakter dan tokoh seperti yang diinginkan dalam cerita. Contohnya dalam film *jurasic park*. yang menggambarkan tokoh dinosaurus hanya dengan pemeran pembantu yang menggunakan kostum.

2. Shot on Location

Shot on location adalah produksi film dengan menggunakan latar set lokasi yang sesungguhnya. *Shot on location* belum tentu menggunakan lokasi yang sama persis dengan ceritanya tetapi dapat dibentuk sedemikian mirip dengan lokasi yang ada dalam sebuah cerita.

Shot on location mempunyai beberapa keuntungan diantaranya tidak perlu membangun seperti dalam set studio sehingga biaya produksi lebih murah. Kedua efek *realisme* pada film lebih meyakinkan penonton karena diambil dilokasi yang sesungguhnya. *Shot on location* juga mempunyai kekurangan diantaranya cuaca yang tidak bisa diperkirakan, perijinan lokasi yang sulit, dan lalu lalang masyarakat pada umumnya.

2.6 Penata Artistik

Penata artistik adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan “*look*” dalam sebuah film. Berkaitan dengan hal tersebut, seorang produser atau manager produksi bertanggung jawab untuk membentuk tim kreatif yang terbaik dengan hasil karya yang baik, namun dengan biaya yang tidak begitu mahal. Penata artistik harus bisa membendekan visi dari pengarah fotografi agar bisa direkam. Tanggung jawab seorang penata artistik adalah melaksanakan semua rancangan baik teknis maupun estetika *visual* yang meliputi tata set, dekorasi baik eksterior maupun interior, set busana, tata rias, kebutuhan properti hingga *visual effect* dalam sebuah film. Hasil dari sebuah film sangat ditentukan dari peran seorang penata artistik, agar dapat membentuk *atmosphere* dan *mood* dalam setiap cerita.

Penata artistik tidak hanya bisa bekerja sama dengan sutradara, tetapi ia juga harus bisa memahami ide-ide sutradara, bahkan mampu menangkap hal-hal yang belum dibicarakan dalam hal jelas dari sutradara. Seorang penata artistik yang baik dituntut untuk bisa memperkaya ide-ide yang diinginkan sutradara. Selain dengan sutradara, seorang pengarah artistik juga harus bisa bekerja berdampingan dengan pengarah fotografi dan *management* produksi agar semuanya dapat terstruktur dengan baik.

2.6.1 Tugas Penata Artistik

1. Membentuk konteks cerita

Peran tatanan artistik dalam film adalah membentuk latar belakang. Hal ini dilakukan dengan menggabungkan berbagai elemen gambar, seperti desain dan konstruksi set, lokasi, atribut, rias wajah, dan pakaian, sehingga satu kesatuan cerita yang lengkap tersaji di layar.

2. Menampilkan karakter tokoh

Hal ini biasanya terkait dengan riasan dan pakaian yang digunakan. Salah satu fungsi *makeup* adalah untuk menampilkan karakter yang berkaitan dengan usia, ras, bentuk wajah dan bentuk tubuh agar sesuai dengan naskah. Selain riasan, busana yang dikenakan sesuai naskah juga bisa mempercantik penampilan karakter film.

3. Menambah efek dramatis

Hal ini ada hubungannya dengan tata rias, busana, dan atribut yang dipakai. Misalnya, karakter yang digambarkan dengan tembakan ke dada akan dibangun dengan cara yang diperlukan, seperti pakaian yang tertusuk peluru, digambarkan sebagai darah yang mengalir dari tubuh, dan lain sebagainya. Efek dramatis dari film juga dapat ditambahkan pada musik latar yang digunakan.

4. Menyampaikan cerita secara *visual*

Hal ini biasanya terkait dengan *designer* dekorasi berbasis skrip yang digunakan dalam film. Dekorasi di sini mencakup variasi atribut. Properti utama dan tambahan yang digunakan di lokasi pemotretan, seperti furnitur dan aksesoris. Berbagai item dekorasi yang digunakan dalam film biasanya mengacu pada latar waktu dari naskah cerita, apakah itu masa lalu, masa kini atau masa depan. Masing-masing perlu dipelajari secara mendalam agar film dapat menyampaikan cerita secara visual.

5. Membentuk suasana dan *atmosphere* film

Hal ini biasanya berkaitan dengan warna dan tekstur yang digunakan. Baik warna maupun tekstur dapat mencerminkan karakter tokoh. Warna dapat mencerminkan latar belakang sosial dan budaya dari kepribadian seorang tokoh. Selain itu, warna juga dapat digunakan untuk mempertegas tema atau suasana cerita sebuah film. Selain warna, tekstur juga dapat membentuk suasana dan *atmosphere* film. Misalnya, ruangan dipenuhi dengan benda-benda lembut dan berkilau seperti cermin, yang mencerminkan kepribadian yang terbuka dan ceria.

6. Menciptakan perasaan tertentu

Peran tatanan artistik film berikutnya adalah menciptakan perasaan tertentu. Hal ini terkait dengan berbagai elemen arsitektur, seperti bentuk, volume, skala dan kedalaman yang digunakan. Misalnya, skala dapat digunakan untuk membangkitkan perasaan tertentu tentang sebuah ruangan, seperti aula istana, untuk menunjukkan kekuasaan milik raja.

7. Memfasilitasi pergerakan kamera dan pencahayaan

Setiap set atau lokasi *shooting* harus dapat beradaptasi dengan perubahan tampilan tiga dimensi kamera dengan menggerakkan kamera atau mengubah *framing*. Oleh karena itu, seorang perancang produksi yang baik akan mempertimbangkan tampilan *setting* atau lokasi *shooting* dari sudut dan jarak yang berbeda dalam kondisi pencahayaan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan skrip.

8. Menciptakan set lokasi syuting

Fungsi ini berkaitan dengan *storyboard*. Seringkali lokasi syuting yang kurang mendukung dengan alur cerita. Oleh karena itu, kru film menyiapkan satu set lokasi syuting untuk memenuhi kebutuhan naskah dan storyboard yang telah diproduksi. Biasanya, desainer produksi merujuk pada *storyboard* untuk menggunakan sketsa yang sangat detail saat membuat adegan. Sketsa ini kemudian diubah menjadi cetak biru dan dikirimkan ke satu sisi bangunan untuk ditindak lanjuti.

2.6.2 Pengertian penata artistik dalam film

Penataan artistik dalam seni dan kerajinan (*craft*), dari *storytelling*. Yang terdapat dalam seni tata artistik antara lain :

1. Merancang desain-desain yang sesuai dengan naskah dan konsep sutradara
2. Menciptakan penampilan dan gaya
3. Menghadirkan karakter melalui penciptaan atau *makeover* bagian dari artistik

Yang terdapat pada kerajinan (*craft*) :

1. Bahan untuk menentukan penampilan dan gaya
2. Menentukan komposisi menurut waktu, tempat dan kondisi
3. Kesepakatan dengan art director dan anggota produksi film lainnya

Perancang artistik atau desainer produksi dituntut untuk dapat menginterpretasikan adegan dan konsep dari cerita dalam satu gaya, menjadi gaya seni sejati. Kombinasi sutradara, fotografer dan desainer produksi selesai sebelum syuting dimulai. Tata letak seni berarti mengkategorikan segala sesuatu di balik cerita film, yang menyiratkan

gagasan tentang latar belakang. *Setting* mengacu pada tempat dan waktu dalam cerita film. *Setting* harus memiliki informasi yang akurat tentang peristiwa yang disaksikan penonton.

1. *Setting* harus menunjukkan waktu berjalannya cerita
2. *Setting* harus menunjukkan lokasi terjadinya kejadian

2.6.3 Aspek kerja divisi penata artistik

Praproduksi

1. Membuat konsep cerita
2. Merealisasikan konsep menjadi rancangan desain-desain
3. Memilih berbagai *color palette*
4. Memilih rancangan artistik secara keseluruhan
5. Merancang dana tata artistik yang dibutuhkan

Produksi

1. Membuat target pengelompokan shot
2. Membentuk *setting* dan *property*
3. Melindungi kelangsungan artistik paska produksi

2.6.4 Departemen Artistik

Penata artistik yang baik tidak harus mengeluarkan *budget* yang mahal, yang harus diperhatikan adalah kesesuaian antara narasi film dengan elemen filmnya. Dalam menjalankan tugasnya, penata seni tidak bekerja sendiri, ia memiliki asisten, dan mereka membentuk tim, yaitu departemen seni. Nilai produksi adalah bagaimana Anda menyeimbangkan tanggung jawab keuangan dengan kebutuhan artistik naskah. Produser atau manajer produksi bertanggung jawab untuk:

1. Menemukan art director
2. Menentukan metode visual yang diperlukan
3. Menyetujui anggaran dan jadwal
4. Menemukan tim pendukung inti
5. Mengawasi persiapan produksi atau pembuatan dan pelaksanaan

konstruksi jadwal produksi

Tim kerja departemen artistik dibagi menjadi :

1. *Desainer Produksi,*

Bertanggung jawab terhadap penciptaan fisik untuk tampilan sebuah film yaitu hal-hal yang berhubungan dengan *setting, kostum, properti, make up karakter*, dan semua pekerjaan unit. Desainer produksi bekerja sangat dekat dengan sutradara dan sinematografer untuk menciptakan tampilan sebuah film.

2. *Art Director*

Menurut FFTV IKJ (2008:115) *Art director* adalah koordinator lapangan yang bertanggung jawab untuk melaksanakan semua desain karya seni atau deskripsi pekerjaan. Seluruh proses penyediaan perlengkapan seni mulai dari persiapan hingga perekaman gambar dan suara menjadi tanggung jawab art director. Konsep kerja art director tahap planning :

1. Menganalisis naskah dan bernegosiasi dengan sutradara untuk menjelaskan naskah secara lengkap, terutama dari sudut pandang penataan visual artistiknya.
2. Buat pola desain tata letak berdasarkan penjelasan adegan yang Anda setujui.
3. Mengadakan rapat staf visual
4. Melakukan pencarian lokasi dengan direktur gambar dan stylist.
5. Subbagian, khususnya di bidang penataan visual artistik.
6. Menyusun rencana kerja khususnya di bidang penataan visual artistik.

Konsep kerja *art director* produksi :

1. Menyediakan semua elemen visual artistik sesuai dengan proses perekaman gambar.
2. Meninjau hasil akhir perekaman gambar, sebelum proses perekaman gambar.
3. Bertanggung jawab secara teknis atas hasil dan kualitas tatanan artistik.

. Tanggung jawab *art director* :

1. Menentukan tim tata artistik sesuai kebutuhan.

2. Mengusulkan ide-ide penataan visual dari pra-produksi hingga produksi kepada sutradara dan *direct of photographer*.
3. Membantu sutradara dan *direct of photographer* mendesain konsep warna.
4. Mewujudkan *visual* yang telah disepakati.

3. Asisten Art Director

Asisten *art director* memiliki kewajiban untuk membantu mengawasi seluruh proses produksi. Tanggung jawab asisten *art director* yaitu :

1. Menjabarkan konsep rancangan tata *visual*
2. Melakukan pengawasan dan bertanggung jawab atas perwujudan rancangan tata *visual*.
3. Mengkoordinasi tim tata *visual* dalam teknis dan praktis di lapangan.

4. Desainer Set

Merupakan para juru gambar yang terdiri dari para arsitek, yang paham mengenai desain interior atau diminta langsung oleh desainer produksi.

5. Ilustrator

Bertanggung jawab untuk menggambar kinerja visual desain untuk menyampaikan ide atau imajinasi desainer produksi.

6. Set Decorator

Terdiri dari beberapa orang yang bertugas mendekorasi film atau video, termasuk furniture, dan semua objek yang akan dilihat dalam film tersebut. Mereka bekerja sama dengan desain produksi dan berkoordinasi dengan *art director*.

7. Buyer

Bertanggung jawab untuk mencari dan membeli atau menyewa perlengkapan set *dress*/pernak-pernik untuk keperluan dekorasi.

8. Lead Man

Adalah kepala/mandor dari kru *set*. *Lead Man* sering disebut *Swing Gang*.

9. *Set Dresser*

Bertanggung jawab untuk mengatur dan menghilangkan pernak-pernik dekoratif, seperti furnitur, gorden, karpet, dan segala sesuatu yang dapat dilihat di layar film/video, termasuk kenop dan paku. Tugas penata set adalah membantu pengarah artistik :

1. Merancang rencana perwujudan set.
2. Melaksanakan dan bertanggung jawab atas perwujudan set.
3. Mengkoordinasikan dekorator atau pembuat set.

10. *Props Master*

Properti *master* memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah departemen artistik. Dibawah arahan *art director*, properti *master* bertanggung jawab atas semua pembelian properti. Properti yang dipakai umumnya dibeli di pasar bebas, dengan membeli atau menyewa. Namun, jika biaya tidak memungkinkan, properti *master* harus dapat mengajukan persyaratan properti yang digunakan sesuai dengan desain yang disepakati. Contohnya, dalam satu *scene* terdapat kebutuhan properti meja, kursi, lemari, dan tempat tidur yang berlatarkan set 1970. Properti *master* kemudian akan mencari kebutuhan properti yang sesuai dengan korelasi tahunnya. Tugas properti *master* :

1. Merancang rencana pengadaan properti.
2. Melaksanakan pengadaan dan bertanggung jawab atas keamanan dan keselamatan properti.
3. Menjaga kesinambungan properti.

11. *Props Builder*

Merupakan ahli pembangun properti yang bertanggung jawab membangun *property* yang dibutuhkan dalam film/video, seperti membangun panggung, konstruksi, pengecoran plastik, permesinan dan elektronik.

12. *Make Up Artist*

Merupakan seorang yang bekerja dengan *make up*, tatanan rambut dan membuat efek-efek khusus untuk menciptakan karakter tokoh dalam sebuah film. *Make Up Artist* bertugas membuat manipulasi tampilan aktor

di layar agar tampak tua, tampak lebih muda atau beberapa kasus tampak mengerikan. Selain itu, ada juga bagian *make up* artis yang berkonsentrasi ke bagian badan.

13. *Hairdresser*

Bagian dari *make up* artist yang bertugas menata dan menjaga tatanan rambut pemain dalam sebuah film. Tata busana ditangani oleh kru *Wardrobe*, yaitu:

1. *Costume Designer*

Perancang busana bertanggung jawab atas semua pakaian dan kostum yang dikenakan oleh semua pemain. Mereka bertanggung jawab untuk merancang, merencanakan, dan memberikan arahan mulai dari kain, warna, dan ukuran. *Costume designer* berkoordinasi dengan sutradara untuk memahami dan menafsirkan karakter, dan memberikan saran kepada desainer produksi untuk menyesuaikan *tone/nuansa* dari keseluruhan film.

2. *Costume Standby*

Merupakan petugas yang harus selalu hadir di setiap *set* kostum. Mereka bertanggung jawab terhadap kualitas dan kontinuiti kostum dari aktris/aktor sebelum dan sesudah pengambilan gambar. Mereka menjadi asisten aktris/aktor dalam hal kostum di lapangan. Mereka sering disebut sebagai *set costumer*.

3. *Wardrobe Buyer*

Bertugas untuk menangani segala pembelian yang berhubungan dengan kebutuhan garmen dan perniknya.

2.7 Extrasi

Penulisan laporan karya kreatif ini menggunakan ekstrasi dari (IKJ, FFTV. 2008, Job description pekerja film (versi 01). Jakarta : FFTV IKJ dan Kft, menjelaskan tentang artistik.

Peran dalam artistik menggunakan ekstrasi dari (Suprpto , T. 2006, Berkarir di bidang Broadcasting. Yogyakarta: Media pressindo yang menjelaskan peran artistik Menurut jenis film menggunakan ekstrasi dari (Pratista, H. 2017, Memahami film edisi kedua. Yogyakarta: Montase pree.

Pada laporan penulisan *mise en scene* dari (broadwell, david dkk. 1993, film and art, an introduction. Newyork: Me. Graw.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Film “Unbroken” mengangkat cerita drama *action*, menceritakan pengorbanan seorang kepala rumah tangga, dengan menghalalkan segala cara untuk mencukupi kebutuhan hidup dan persalinan sang istri. Melalui naskah yang diterima oleh penata artistik dan berdasarkan riset guna mendapatkan informasi tentang tatanan lokasi yang dibutuhkan dalam membangun penataan *setting* dan properti.

Karya film pendek “Unbroken” ini berjumlah 14 scene, dari scene-scene tersebut mempunyai beberapa *setting* lokasi yaitu, bawah fly over janti. Ledok,gowok, ambarrukmo, gama plaza, bengkel maximum gamping.

Dalam karya film pendek ini penulis berperan sebagai penata artistik membangun konsep penataan setting dan properti merancang menjadi sebuah gambaran desain agar hasil visual menjadi maksimal dan mampu mendukung suasana dramatis setiap adegannya. Dalam produksi tersebut penata artistik juga analisa penempatan properti sebelum dilakukan pengambilan gambar. Setelah itu juga melaksanakan tahapan produksi antara pra produksi, produksi dan pasca produksi yang nantinya akan mendapatkan penataan artistik natural *setting* sesuai dengan naskah dan konsepnya.

5.2 Saran

1. Sebagai penata artistik harus mampu menterjemahkan naskah dan konsep cerita kedalam bentuk perencanaan properti dan dekoratif film yang nyata agar mendukung suasana dramatis di setiap adegan.
2. Dalam sebuah produksi film, penata artistik juga harus dapat menyusun penataan properti dan dekorasi yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyakut tentang setting tempat dan waktu berlangsungnya cerita, memberikan informasi lengkap tentang peristiwa yang sedang terjadi.

3. Dalam menganalisa penempatan properti dan dekorasi dalam film harus mampu membentuk tema dan orang-orang dengan watak berbeda-beda akibat situasi lingkungan atau zaman cara hidup dan berfikir.
4. Pada tahapan produksi seseorang pengarah artistik sebagai penanggung jawab tata artistik film, harus bisa mengadakan barang untuk membangun dunia pemain yang diinginkan sutradara, dalam menciptakan dunia pemain tersebut seorang pengarah artistik harus mementingkan pada apa yang terlihat dalam kamera. Segala sesuatu yang dirancang sesuai dengan sudut pandang kamera sehingga tidak terjadi kesalahan pemahaman *countynt* properti