

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang masalah

Film yaitu sebuah *live picture* atau gambar yang bergerak dan yang berisikan suara akan tetapi film juga ada yang tidak menggunakan suara hanya gambarnya saja yaitu disebut film bisu. film mempunyai 3 jenis film seperti ekperimental, dokumenter dan fiksi. Untuk era sekarang film fiksi adalah media untuk bercerita dari ide ide liar para penulisnya yang berawal dari *story telling* lalu dibuat menjadi naskah lalu diproduksi.

Film fiksi sering kali terkait plot cerita yang ditayangkanpun berbeda dengan kejadian nyata. Akan tetapi dibuat se-nyata mungkin agar pesan dari cerita tersebut tersampaikan, Film fiksi tersebut memiliki konsen di peradeganan yang selalu di rancang mulai dari pertama saat membuat cerita tersebut (*unpas.ac.id*). Ceritanya dibangun terkait dengan Hukum kuasalitas sebab akibatnya. memiliki tokoh Protagonis dan Antagonis, dan memiliki konflik dan penutup. Untuk film fiksi memiliki proses produksi yang kompleks dari segi manajemen keuangan dan sumber daya manusia karena menggunakan jumlah kru yang tidak sedikit, dan juga dari segi waktu cukup lama karena untuk mengatur lokasi tersebut di studio maupun diluar studio. Salah satu Genre Film Fiksi adalah Drama karena lebih menekan pada sisi *human interest* yang bertujuan untuk penikmat film tersebut seperti berada di dalam film tersebut. Tidak jarang pemirsa yang merasakan duka, bahagia, kecewa bahkan ikut emosi. Untuk membuat suasana tersebut tersampaikan peran artistik, berpengaruh untuk *setting* lokasinya dan untuk mendukung untuk *setting* lokasi adalah mas prop disitu peran master prop untuk menyediakan properti apa saja yang di butuhkan untuk cerita dan lokasi, seperti bermain simbol-simbol melalui properti. Menjadi props master harus riset props dan mencari referensi seperti apa yang akan dicari karena agar sesuai dari cerita film tersebut. Dan warna apa saja yang didominasi dan dihindari disitu sesuai warna palet yang ditentukan oleh sutradara.

Film fiksi sendiri mempunyai daya tarik seperti contohnya film AUM yang telah memunculkan video *teaser* tetapi sudah banyak masyarakat yang penasaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang dibuat oleh penulis, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana peran Master prop dalam film fiksi aum?

## 1.3 Tujuan dan manfaat praktek kerja lapangan

1. Untuk mengetahui dan mendapat pengalaman praktek produksi film secara langsung khususnya untuk bagian artistik
2. Untuk mengetahui proses-proses kerja artistik di film
3. Untuk mengetahui lebih jauh tentang keseluruhan mulai dari pra produksi, produksi khususnya artistik

## 1.4 Tempat Waktu Magang

### 1.4.1. Lokasi praktek kerja lapangan

- Tempat praktek kerja lapangan
- Rumah Produksi D.I Yogyakarta
- Jl. Ngasem No.38, Kadipaten, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

**gambar 1.1**



*(Sumber data google maps)*

**Tabel 1.1**

**1.4.2. TAHAPAN WAKTU PELAKSANAAN**

<b>TAHAPAN</b>	<b>AKTIVITAS</b>	<b>TANGGAL</b>
<b>PRA PRODUKSI</b>	Breakdown prop yang ada dinaskah	17 April 2021
	Mencari refrensi Prop	18 April 2021
	Mencari refrensi Prop	19 April 2021
	Mencari refrensi Prop	20 April 2021
	Survey Prop dan present Prop	21 April 2021
	Survey Prop dan present Prop	22 April 2021
	Recce hari ke 1	23 April 2021
	Recce hari ke 2	24 April 2021
	Recce hari ke 3	25 April 2021
	Survey Prop dan present Prop	26 April 2021
	Survey Prop dan present Prop	27 April 2021
	Survey Prop dan present Prop	28 April 2021
	Loading barang ke set	29 April 2021
Loading barang ke set	30 April 2021	
<b>PRODUKSI</b>	Hari ke 1 shooting	1 Mei 2021
	Hari ke 2 shooting	2 Mei 2021
	Hari ke 3 shooting	3 Mei 2021
	Hari ke 4 shooting	4 Mei 2021
	Hari ke 5 shooting	5 Mei 2021
	Hari ke 6 shooting	6 Mei 2021
	Hari ke 7 shooting	7 Mei 2021
<b>PASCA PRODUKSI</b>	Pengumpulan nota	9 Mei 2021

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan penulis menggunakan analisis deskriptif, yang secara khusus bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi terkait cara kerja tata artistik khususnya di posisi *Master Prop*. Adapun hal-hal selanjutnya yang perlu diketahui dalam penulisan deskriptif ini adalah :

### a. Sumber data

1. Data primer yang diperoleh melalui wawancara, penulis mewawancarai langsung dengan *Chief Master Prop* di produksi film aum.
2. Data sekunder dengan mempergunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### 2.1. Observasi

Suatu teknik pengumpulan data dengan penulis terjun langsung, mengamati menggunakan mata tanpa ada alat bantuan untuk keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian. Penulis melakukan pengamatan selama melaksanakan praktek kerja lapangan di Lajar Tanjap Film Yogyakarta, dalam produksi film aum

#### 2.2. Riset pustaka

Memperoleh data dari membaca buku-buku yang sesuai dengan penulis laporan yang dilakukan. Data akan diolah menjadi bahan laporan, dengan menggunakan metode:

- a. Referensi, penulis mencari buku referensi dan contoh laporan sebagai sumber perbandingan
- b. Sintetis, penulis mempersatukan data yang tegabung dari macam-macam sumber.
- c. Data yang sudah diolah telah siap disusun untuk menjadi laporan.

## **1.6 Metode analisis pembahasan**

Metode analisis pembahasan ini menggunakan kualitatif bisa dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Dilakukan untuk menjelaskan fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap kepercayaan, dan persepsi seorang penulis terhadap sesuatu. maka pembahasan kualitatif dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berfikir yang akan di gunakan dalam riset kemudian di tafsirkan. (*spada.kemdikbud.go.id*)

Disini penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan kegiatan artistik khususnya dengan master prop yang dilakukan selama pra produksi hingga pasca produksi, kemudian penulis mencatat hasil pengamatan dengan melakukan wawancara, Dari semua itu penulis merangkum dan mencatat hal-hal yang penting dalam bentuk teks.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penegasan Judul**

##### **Peran Master Prop dalam film fiksi AUM**

##### **2.1.1. Peran**

Peran diartikan sebagai tingkah laku yang diharapkan yang dimiliki oleh orang yang berdudukan Rumah produksi. Kedudukan dalam hal ini diharapkan sebagai posisi tertentu. Oleh karena itu, maka orang yang mempunyai kedudukan tertentu dapat dikatakan sebagai pemegang peran. Oleh karena itu, maka seseorang yang mempunyai kedudukan tertentu dapat dikatakan sebagai pemegang peran (*role accupant*). suatu hak sebenarnya merupakan wewenang untuk berbuat atau tidak berbuat, sedangkan kewajiban adalah beban atau tugas. (Soekanto, Soerjono, 2012: 212 – 216)

##### **2.1.2, Master prop**

Master prop merupakan kepala atau ahli properti. Master prop bertugas untuk menemukan dan mengelola semua properti yang terlihat di film atau video. Menjadi master prop harus mampu untuk berkeliling mencari properti yang sesuai dengan film. Selain itu ia juga perlu memiliki kemampuan untuk bernegosiasi saat bertemu dengan banyak penjual. Master prop juga perlu melakukan riset agar mendapatkan properti yang sesuai dengan film ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

##### **2.1.3. Film fiksi**

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, fiksi sering menggunakan cerita rekaandiluar kejadian nyata. Serta memiliki konsep pengadeganan yangtelah dirancang sejak awal. Struktur cerita film juga terkait hukum kualitas. Cerita lazimnya memiliki karater protagonis dan antagonis. Masalah dan konflik,penutupan,serta pola pengembangan cerita yang jelas.([unpas.ac.id](http://unpas.ac.id))

## **2.1.4AUM**

AUM menurut kamus besar bahasa Indonesia tahun 2016 berarti tiruan bunyi raung harimau atau singa. AUM adalah sebuah film fiksi yang di sutradarai oleh Bambang “Ipoenk” KM. Film tersebut adalah film yang mengambil latar belakang set tahun 1998, tahun 1998 kata yang akrab bagi warga negara Indonesia adalah Reformasi, semangat itu masih terus diupayakan sampai sekarang. Film AUM dengan visual yang berbeda seperti pada film yang ada pada tahun 1998.

## **2.2 Kajian Pustaka**

### **2.2.1 Departemen Artistik**

Berikut kru dari departemen artistik:

#### **1. Penata Artistik**

Penata artistik memiliki tugas mengawasi langsung kinerja seniman dan pengrajin, seperti para desainer, seniman grafis dan ilustrator yang memberikan rancangan untuk film tersebut. *Art director* bekerjasama dengan bagian konstruksi untuk mengawasi estetika dan detail tekstur set yang sesuai seperti yang diharapkan. ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **2. Asisten Penata Artistik**

Asisten penata artistik ini terdiri dari beberapa asisten yang bertugas langsung turun ke lapangan dan membantu penata artistik. ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **3. Grafis**

Grafis bertugas menggambarkan representasi visual untuk mewujudkan konsep, serta mendesain semua kebutuhan grafis untuk semua properti yang masuk ke dalam frame dari yang berukuran kecil hingga besar. Seperti membuat properti majalah, poster, koran, kalender tahun jadul, hingga papan nama warung. Mereka memerlukan riset dalam membuat grafis, disesuaikan dengan cerita film, hingga *mood* dan *tone* film. ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **4. Buyer atau Runner**

*Buyer* adalah orang yang bertugas mencari dan membeli atau menyewa perlengkapan set dress. Mereka juga yang biasanya akan *standby* pada kebutuhan yang mendadak. ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **5. Set dresser**

*Set dresser* adalah orang yang bertugas bertanggung jawab mengatur pernak-pernik perlengkapan set dekorasi. Ia juga bertugas menata pernak-pernik dekorasi seperti furnitur, gorden, karpet dan segala sesuatu yang akan terlihat di layar film atau video, termasuk gagang pintu dan paku. Tugas *set dresser* cenderung lebih pada kebutuhan hal-hal yang detail, misalnya di set ada meja, ia yang akan ngedress meja tersebut. ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **6. Master prop**

Master prop merupakan kepala atau ahli properti. Master prop bertugas untuk menemukan dan mengelola semua properti yang terlihat di film atau video. Menjadi master prop harus mampu untuk berkeliling mencari properti yang sesuai dengan film. Selain itu ia juga perlu memiliki kemampuan untuk bernegosiasi saat bertemu dengan banyak penjual. Master prop juga perlu melakukan riset agar mendapatkan properti yang sesuai dengan film ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **7. Set Dekorasi**

Set dekorasi terdiri dari beberapa orang yang bertugas mendekorasi sebuah film ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))

#### **8. Set Builder**

*Builder* adalah ahli pembangun properti yang bertugas membangun properti yang dibutuhkan oleh tampilan film. Seperti membangun panggung, konstruksim pengecoran plastik, permesinan elektronik. ([www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com))



## 9. Tata Rias

Penata rias adalah seseorang yang merias wajah karakter atau tokoh agar sesuai dengan naskah. Penata rias harus mampu memberikan efek karakter seperti kesesuaian umur, kemiripan wajah dalam film bergenre biografi.

(*www.studioantelope.com*)

## 10. Kostum atau Penata busana

Mengatur penampilan aktor atau aktris yang akan muncul di film. Agar sesuai dengan cerita di film tersebut. Penata busana harus memastikan apakah bahan yang digunakan bisa merubah tone warna dari film tersebut jika terkena cahaya. (*www.studioantelope.com*)

Seorang penata efek mempunyai tugas yang menyiapkan segala kebutuhan berbagai efek-efek visual yang di butuhkan. Ada 2 jenis efek yang di bentuk, Yaitu efek visual yang dibuat dan di bentuk melalui seorang aktor, seperti efek lebam, efek berdarah dan efek visual yang dibuat untuk kebutuhan sinematik.

### 2.2.2 Master Prop

Property atau prop adalah benda yang digunakan oleh aktor yang merupakan bagian integral dari cerita. Properti dalam sebuah film akan berfungsi sebagai gambaran sebuah peristiwa yang dilihat dari latar belakang kejadian dan tempat dari film tersebut. Penggunaan properti juga berguna sebagai media informasi untuk mengetahui kapan peristiwa tersebut terjadi. (*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015*)

Properti dibedakan menjadi dua jenis *Handprop* dan *Mainprop* berikut ini adalah pengertian *Handprop* dan *Mainprop*

*Handprop* : properti yang mendetail dalam sebuah produksi film. Tentu hal tersebut didukung dengan *Main prop* yang sesuai dengan kebutuhan cerita. *Hand prop* yang dipakai oleh aktor dalam sebuah produksi film menjadi nilai penting yang dapat menjadi penanda usia, pekerjaan, Dan sifat. Master prop berperan penting untuk mempertanggung jawabkan *handprop*.

*Mainprop*: properti yang menghiasi ruangan yang sesuai dengan rujukan penata artistik. *Main prop* dalam sebuah produksi film ditangani oleh master prop. Set dalam sebuah film dapat menjadi nilai penanda keadaan, waktu, dan tempat kejadian tersebut. (Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015)

Berikut tugas master prop dari pra produksi-produksi-hingga pasca produksi

### **Praproduksi**

1. Membedah naskah
2. Merancang anggaran kebutuhan untuk belanja keperluan properti
3. Riset kebutuhan properti disetiap set lokasi
4. Mengelist prop yang di gunakan apa saja disetiap set

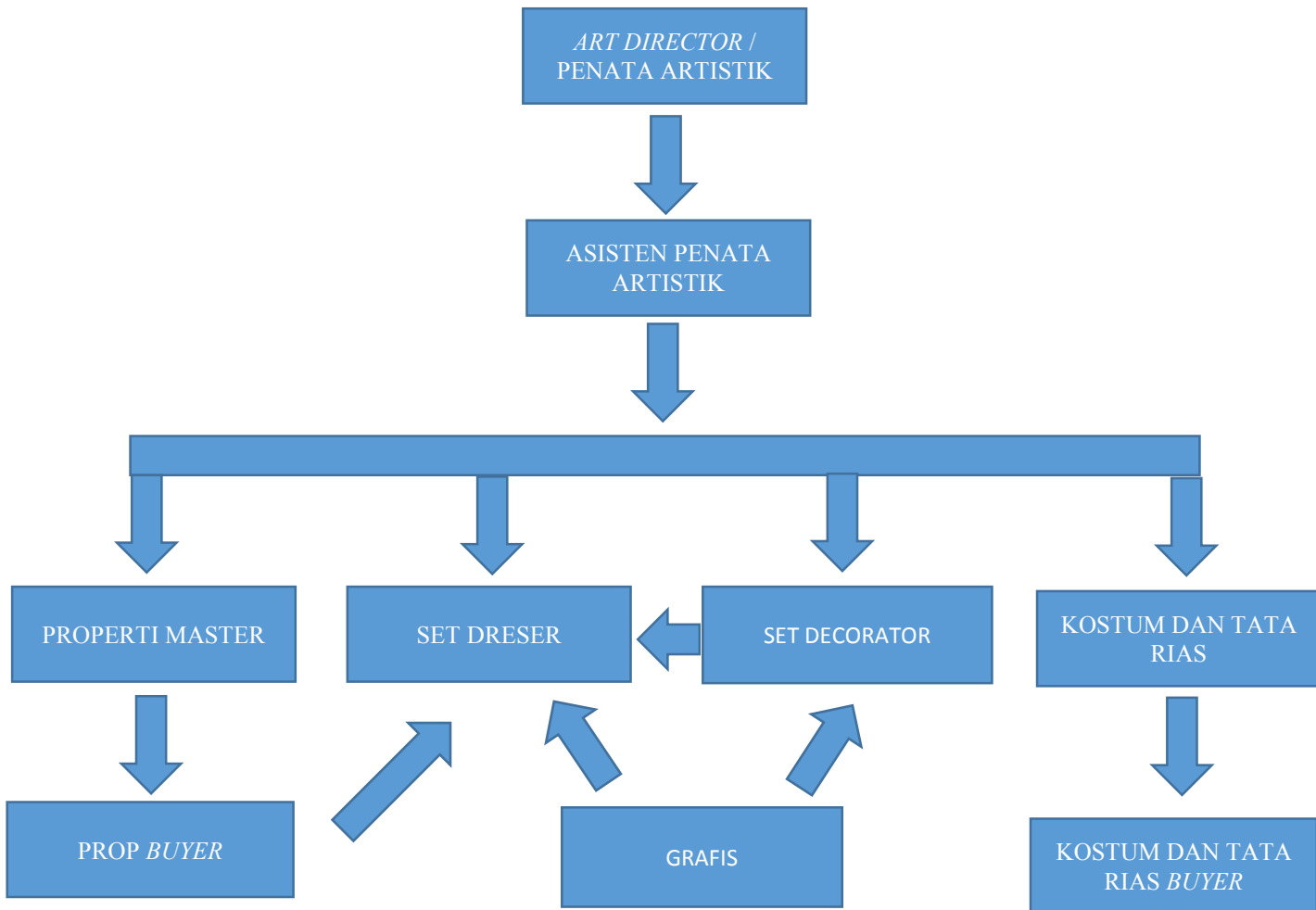
### **Produksi**

1. Membentuk setting dan properti
2. Mempacking barang jika sudah tidak digunakan
3. Mengamankan *handprop* yang di gunakan

### **Pascaproduksi**

1. Menata barang dibascamp
2. Menghitung nota-nota
3. Membuat laporan

### 2.2.3 Sturktur Artistik



#### 2.2.4 Pengertian Film

Film memiliki pengertian yang beragam dan berbeda-beda tergantung dari mana sudut pandang melihat film itu sendiri salah satunya pengertian film menurut kamus besar bahasa Indonesia 2016 film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan di mainkan dalam bioskop).

Film pada dasarnya adalah pengembangan dari fotografi tetapi lebih mudah dibentuk fisik dari benda yang digunakan untuk menangkap dan memproyeksikan gambar, sedangkan gambar bergerak yang kita lihat pada layar itu bisa di sebut *movie* yang mana merupakan singkatan dari *moving picture* atau gambar bergerak, selain *movie* ada istilah lain yaitu sinema. Selain dilihat dari sudut pandang bentuk fisik, film bisa menjadi media komunikasi massa yang dapat di berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Dapat berupa pesan pendidikan, hiburan maupun informasi. Pesan ini menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa tulisan, suara, perkataan dan lain sebagainya yang mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat ([www.csinema.com](http://www.csinema.com))

Film dilihat dari sudut pandang seni visual adalah sebuah pengembangan dari fotografi yang merupakan *mechanical process*, proses kasual, di mana seni tidak bisa masuk ke dalamnya, terlebih lagi dalam sejarahnya gambar bergerak digunakan untuk merekam pertunjukan seni, seperti drama atau tarian. Tujuannya agar orang-orang yang tidak berkesempatan menonton langsung tersebut dapat ikut menyaksikan dilain waktu. Tentu saja hal ini tidak lantas membuat gambar bergerak tersebut menjadi karya seni. Selain itu karena dalam fotografi membutuhkan objek yang kemudian ditangkap sebagaimana objek tersebut ada. Tidak seperti melukis yang bisa dilakukan dengan hanya mengandalkan imajinasi, imajinasi yang artistik. Namun, pemikiran skeptis tentang film sebagai sebuah karya seni banyak dibantah oleh para pelaku film dengan berbagai sudut pandang. Film menurut para ahli :

Film menurut Effendi adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu ([unpas.ac.id](http://unpas.ac.id))

Pesan dilm pada komunikasi masa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Menurut kridalaksana (*unpas.ac.id*)

Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat kormesial, artinya dipertunjukan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau di putar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film noncerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subjeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan menurut sumarno (*unpas.ac.id*)

Menurut Pratista (2017:23) film secara umum dibagi menjadi atas dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut harus saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membuat film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri.

#### 1. Unsur Naratif

Unsur Naratif adalah unsur yang berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi dan waktu. Seluruh element tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan.

##### A. Tokoh

Dalam film, ada 2 tokoh penting untuk membantu jalannya cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Peranan utama ialah bagian dari ide cerita dalam film yaitu di istilahkan protagonis dan pemeran pendukung disebut dengan antagonis yang biasanya karakter pembuat masalah atau konflik.

##### B. Masalah dan konflik

Permasalahan dan konflik dalam sebuah cerita film merupakan hambatan peran utama dalam sebuah cerita film merupakan hambatan peran utama dalam mencapai tujuan dalam film, biasanya di sebabkan oleh tokoh pembantu atau antagonis.

### C. Ruang

Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi wilayah yang tegas, seperti di rumah si A, di kota B atau di negara C.

### D. Waktu

Sama halnya dengan unsur ruang, hukum kualitas merupakan dasar naratif yang terkait oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu.

#### **2.2.5 *Mise En Scene***

*Mise en scene* (dibaca mis on sen) adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise en scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam sebuah film bagian dari unsur ini. Separuh kekuatan sebuah film terdapat dalam aspek *mise en scene* karena terdiri dari set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya termasuk akting unsur-unsur *mise en scene* secara keseluruhan termasuk akting unsur-unsur *mise en scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film (*pratista 2017:97*)

*Setting* adalah seluruh latar dengan segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti kursi,meja, lampu.setting yang digunakan keda;am film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, *setting* harus mampu meyakinkan penonton bahwa cerita tersebut benar-benar terjadi seperti alur ceritanya.

Fungsi dari *setting* atau latar yaitu, sebagai aspek utama untuk membantu aspek naratif sebuah film. Tanpa adanya setting alur cerita film mungkin tidak berjalan dengan sesuai. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta membangun mood sesuai dengan naskah. Latar yang dirujuk pada sebuah cerita bisa merupakan sesuatu yang faktual atau bisa pula bersifat *imajiner* Latar dibedakan menjadi 3 yaitu:

### **A. Latar waktu**

Latar waktu adalah masa tertentu ketika peristiwa dalam cerita itu terjadi. Latar waktu yang dimaksud pada proses produksi film ini adalah bagaimana penulis sebagai penata artistik memahami konsep cerita dan bisa menyampaikan waktu terjadi pada adegan film tersebut.

### **B. Latar tempat**

Lokasi / bangunan lain yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita. Penulis sebagai penata artistik pada produksi film ini juga harus menentukan lokasi yang sesuai dengan adegan yang ditampilkan dan sesuai dengan cerita, karena apabila menentukan lokasi dan tidak sinkron dengan cerita yang dibawakan, akan menimbulkan “*look*” yang tidak sesuai dengan konsep film.

### **C. Latar suasana**

Latar suasana adalah salah satu unsur interistik yang berkaitan dengan keadaan psikologis yang timbul dengan sendirinya bersamaan dengan jalan cerita. Suatu cerita menjadi menarik karena berlangsung dalam suasana tertentu, misalnya suasana gembira, haru, sedih, tegang. Suasana cerita biasanya dibangun bersama pelukisa tokoh utama dan di dukung oleh dengan konsep penata artistik yang akan memberi suasana tertentu, sesuai dengan cerita ([www.sridianti.com/pengertian-latar-setting-dan-jenisnya.html](http://www.sridianti.com/pengertian-latar-setting-dan-jenisnya.html)).

#### **2.2.6 Ruang dan Waktu**

Salah satu fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang dan waktu. *setting* yang sempurna adalah *setting* yang sesuai dengan konteks ceritanya. *Setting* yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi cerita dan latar waktu yang sesungguhnya untuk memperlihatkan waktunya ketika malam hari yaitu memperlihatkan lampu di ruang tersebut menyala dan di bantu dari cahaya kru penata cahaya, alur pemikirannya mengikuti logika pada kehidupan sehari-hari. Lokasi cerita di rumah tinggal tentu berbeda dengan apartemen, restoran berbeda dengan *bar* kafe, rumah tinggal, kantor, hotel pusat perbelanjaan, rumah

sakit,tempat ibadah,bank,masing-masing punya atribut yang khas. Dari masa ke masa, lokasi-lokasi tersebut tentu memiliki karakter serta properti yang berbeda menyesuaikan zamannya. *Setting* juga mampu memberi informasi tentang masa atau periode, kapan dan dimana cerita film berlangsung. Untuk latar cerita masa kini, penggunaan *shot on location* tentu lebih meyakinkan penonton. (pratista 2017:101)

Ruang dan waktu dibedakan berdasarkan:

### **Status sosial**

Status sosial juga berpengaruh dalam naskahnya, seperti *setting* yang akan dibuat untuk membentuk emosi dari pemeran film, agar menciptakan ekspresi yang sesuai dengan cerita dalam naskah yang telah dibuat. Melalui wawancara saat pengumpulan data,penulis menjelaskan dan juga bertanya kepada pemeran apabila pada saat proses produksi film nanti, pemeran akan melakukan peranan yang berbanding terbalik dengan sifat aslinya atau kebiasaan pada kehidupan sehari-hari.

### **Mood**

Untuk membangun susana,perencanaan setting lokasi juga berhubungan dengan bagaimana penata cahaya yang digunakan. Dengan penatacahaya yang baik, bisa memberikan mood dan ekspresi pemeran yang baik sesuai dengan ekspresi dan mood yang akan di bangun menurut naskah. Dalam film juga dibutuhkan aspek aspek natural misalkan air hujan, mendung, dan lain sebagainya. Aspek pendukung ekspresi pemeran saat melakukan adegan yang memperlihatkan ekspresi sedih



## **Motif**

*Setting* mempunyai motif sesuai dengan naskah. Aspek pendukung natural sering digunakan atau dipakai untuk menunjukkan situasi fisik dan mental pemeran yang bermain dalam film tersebut.

## **Pendukung aktif adegan**

Properti dapat berperan untuk mendukung adegan. Seperti dalam adegan bermain, tertawa, properti yang ada di lokasi seperti mainan, minuman yang umumnya digunakan sebagai properti yang digunakan untuk kebutuhan shot.

## **Warna**

Warna melakukan banyak fungsi dalam film. warna tidak banyak di gunakan untuk mencapai estetik dalam gambar, warna dapat mengkomunikasikan waktu dan tempat, mendefinisikan karakter, dan membangun emosi, suasana hati, suasana dan psikologis kepekaan. Dalam visual mendongeng, warna adalah salah satu aset terbesar pembuat film sebagai di semua bidang pembuatan film, desain warna harus dipikirkan dengan serius dan harus direncanakan dengan cermat. Anda tidak hanya menampilkan warna yang cantik atau menarik, anda menceritakan sebuah cerita dan mendefinisikan karakter. himpunan, lokasi, atau lingkungan adalah diinterpretasikan dengan penggunaan warna. Warna adalah alat desain yang kuat yang sering bekerja sub-terbatas. Banyak warna datang dengan makna simbolis intrinstik. warna kuning adalah peringatan sekaligus pendahuluan yang dramatis. Bayangan dari apa yang akan datang dalam cerita. (*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015*)

Perancang produksi membuat pallet warna untuk sebuah film. Kisaran yang dipilih dari warna adalah cara untuk mengekspresikan dan mendefinisikan dunia film. Warna memungkinkan desainer untuk menciptakan konteks nada yang dapat melengkapi atau kontras dengan narasi. Tujuannya bukan untuk mengoordinasikan warna seperti yang mungkin dilakukan desainer interior saat mendekorasi ruang hidup tetapi untuk secara sadar memilih setiap warna untuk dampak dramatisnya. (*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015*)

warna mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut

di antaranya dipandang melalui aspek rasa dan budaya.

#### 1. Rasa terhadap warna

a. Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi yang tepat sama (*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015*)

b. Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan jingga (*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015*)

Berikut warna yang menggambarkan hal positif dan negatif:

##### A. Merah

Positif: Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, kegairahan, kecepatan, kepemimpinan, kepriaan, darah, sosialisme, musim panas, musim gugur, berhenti, hormat, planet Mars.

Negatif: Nafsu, agresi, kesombongan, ambisi, peperangan, kemarahan, revolusi, radikalisme, sosialisme, komunisme

##### B. Merah muda

Positif: Musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, Juni, pernikahan, kewanitaan (feminin), keremajaan (masa muda).

Negatif: Homoseksualitas, biseksualitas, naif, kelemahan, kekurangan.

##### C. Oranye

Positif: Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hinduisme, Budhisme, energi, panas, api, antusiasme, kecerahan, keceriaan.

Negatif: Meminta, mencari perhatian agresi, kesombongan, peringatan, bahaya.

(*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015*)

## **Tekstur**

Tekstur sangat penting dalam menciptakan keaslian, membangkitkan usia, keausan penggunaan, dan lorong waktu, dan mencerminkan hasil kondisi lingkungan pada suatu permukaan. Permukaan suatu benda harus mencerminkan bahwa benda itu pernah ada. Debu adalah benda penuaan yang umum, mudah diakses oleh pembuat film. Tujuan tekstur pada bahan bangunan, kain, dan perabotan adalah untuk memberikan kontras dan melengkapi dan untuk menambahkan realisme. Tekstur dari bahan bangunan mengkomsumsikan sifat-sifat struktur kayu, logam, kaca, bata, dan ubin. Jika teksturnya dapat dipercaya, baik nyata atau dibuat oleh divisi master prop itu akan berkontribusi pada kebenaran cerita. Salah satu misi dari perancang produksi menciptakan menjadi tampilan nyata. Bahan dan tekstur adalah alat bercerita. Mereka menginformasikan penonton tentang status ekonomi, waktu dan tempat, dan kondisi sosial dan politik itu lingkungan.

### **2.2.7 Ekstrasi**

Pada penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan, penulis menggunakan ekstrasi dari Soekanto, Soerjono, 2012: 212 – 216 yang menjelaskan tentang peran.

Pada penulisan laporan praktek kerja lapangan, penulis juga menggunakan ekstrasi dari [www.studioantelope.com](http://www.studioantelope.com) untuk kru artistik.

Untuk penulisan *Mise En Scene* penulis juga menggunakan ekstrasi dari memahami film edisi 2 karya dari Himawan Pratistia.

Untuk warna penulis menggunakan ekstrasi dari Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015.

## **BAB V**

### **5.1 Kesimpulan**

Kerja profesi merupakan salah satu kegiatan untuk mengaplikasi ilmu, pengetahuan, teori, dan praktikum yang didapat selama pembelajaran di lingkungan kampus. Dalam melaksanakan proses kerja profesi di Ljar Tantjap Film, penulis banyak mendapatkan pengalaman yang sangat berharga sebagai bekal untuk terjun di dunia kerja perfilman. Antara dunia akademik di kampus dan dunia kerja profesi yang dilaksanakan penulis di Ljar Tantjap film merupakan sarana pengetahuan bagi penulis untuk membandingkan dan melaksanakan apa yang di terima penulis di dalam perkuliahan sebagai mahasiswa dan bagaimanakan kegiatan sebenarnya di lapangan. Sebagai seorang penata artistik khususnya di master prop. Bagi penulis semua itu merupakan pengalaman dan ilmu yang baru bagi penulis dapatkan terlepas dari kepentingan manajemen maupun struktur kerja dan organisasi yang ada di Lajar Tantjap Film. Selama kerja profesi penulis mendapatkan bimbingan dari instruktur atau pembimbing kerja profesi di Lajar Tantjap Film.

Film sangat berharga bagi penulis. Perbedaan yang ada antara teori, ilmu yang di dapatkan selama perkuliahan dan kenyataan di lapangan bukanlah menjadi suatu tantangan dan hambatan bagi penulis, namun lebih sebagai hal baru yang harus di pelajari untuk menambah pengetahuan bagi penulis khususnya dan menjadi bahan pengembangan di dunia perfilman.

### **5.2 Saran**

#### **Lajar Tantjap Film**

Lajar Tantjap Film sebagai rumah produksi yang telah dengan baik menonjolkan ciri kreatifitasnya tanpa henti, selalu ada ide ide baru bermunculan, dan Lajar Tantjap Film bertahan dengan keterbatasan yang ada. Hendaknya Lajar Tantjap Film tetap menomersatukan kualitas film apapun keadaanya.

### **Stikom Yogyakarta**

Adapun saran-saran yang diberikan kepada sekolah tinggi ilmu komunikasi yogyakarta yaitu sebagai berikut:

1. Memperbaiki dan melengkapi sarana dan fasilitas yang ada sehingga dapat mendukung kegiatan perkuliahan dengan baik.
2. Memperbanyak jam untuk kuliah praktek, sehingga mahasiswa tahu kondisi saat di lapangan seperti apa agar bisa menyiasati jika terjadi masalah.
3. Mendatangkan praktisi yang berkopeten di bidangnya masing-masing dan melakukan praktek yang sering terjadi dilapangan.

### **Mahasiswa**

Diperlukan adanya perbandingan kualitas film sekarang dan sebelumnya agar dapat terus mempertahankan atau bahkan meningkatkan kualitas film agar tetap kreatif dan berinovasi. Pekerjaan yang melelahkan dan terkadang pulang malam merupakan hal yang biasa ketika kita bekerja didunia perfilman, oleh karena itu kesiapan fisik sangatlah penting untuk para kru.

Para mahasiswa yang akan melakukan kuliah kerja profesi agar lebih awal mempersiapkan diri baik *skill*, mental maupun fisik agar setiap kegiatan dilakukan dengan maksimal. Mahasiswa juga diharapkan riset terhadap rumah produksi yang akan di tuju untuk melakukan praktek kerja lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

David Bordwell, Kristin, Jeffs mith 2013, *Film Art an introduction*,Madison

Irwanto dkk.2014 *broadcasting televisi 2 Teori dan praktik*,

Graha cendikia, Yogyakarta

Pratista,Himawan (2017) *Memahami Film edisi kedua*,Montase press, Yogyakarta

Soekanto, Soerjono (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.

hlm. 212 - 216

Tino soroengallo (2008). *Dongeng sebuah produksi film*

## DAFTAR REFRENSI

[www.sridianti.com](http://www.sridianti.com), *pengertian-latar-setting-dan-jenisnya.html* (Diakses agustus 2021 jam 20.00)

[Www.StudioAntelope.com](http://Www.StudioAntelope.com) *kru departemen tata artistik, jakarta* (diakses agustus 2021 jam 22.35)

*spada.kemdikbud.go.id* (diakses agustus 2021 jam 19.23)

*unpas.ac.id* *pengertian Film, bandung* (diakses agustus 2021 jam 15.00)

[www.csinema.com](http://www.csinema.com) (diakses agustus 2021 jam 1.01)

*Fiona Cristaria, FSD UMN, 2015* (diakses september 2021 Jam 17.45)