

**LAPORAN TUGAS AKHIR PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**PERAN *FINISHING GRAFIS* PADA DEPARTEMEN ARTISTIK DALAM  
FILM DRAMA MUSIKAL “*MELODRAMA*” DI *5758 ART HOUSE***

**Laporan Praktek Kerja Lapangan ini di ajukan guna melengkapi dan  
memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom)  
dalam bidang komunikasi dengan spesialisasi Broadcasting Film**



**Oleh :**

**Muhammad Hayatummaki Yudha**

**2018/BCF/5303**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
(STIKOM) YOGYAKARTA 2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**LAPORAN PKL**

**PERAN *FINISHING GRAFIS* PADA DEPARTEMEN ARTISTIK DALAM  
FILM DRAMA MUSIKAL “MELODRAMA” DI 5758 ART HOUSE**

Laporan Praktek Kerja Lapangan ini di susun untuk memenuhi Gelar Ahli  
Madya(A,Md.I.Kom) dalam bidang Ilmu Komunikasi dengan Spesifikasi

**Broadcasting Film**

**Disusun oleh:**

**Muhammad Hayattummakki Yudha**

**2018/BC-Film/5303**

**STIKOM**  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

**Disetujui oleh:**



**Arya Tangkas, M.I.Kom**

**Dosen Pembimbing**

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN FILM**

**SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)**

**YOGYAKARTA 2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan tugas akhir PKL ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah di presentasikan di hadapan Dosen penguji Broadcasting Film Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi "STIKOM" Yogyakarta

Hari : Rabu  
Tanggal : 23 Agustus 2023  
Jam : 10.00  
Tempat : STIKOM Yogyakarta

1. Heri Setyawan, M.Sn

NIK. 017.20031.00

(Penguji I)

2. Herry Abdul Hakim, M.M.M

NIK.058.20032.15

(Penguji II)

3. Arya Tangkas, M.I.Kom

NIK. 071.202332.19

(Penguji III)

**Mengetahui :**

**Ketua STIKOM Yogyakarta**

  
  
STIKOM  
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI  
YOGYAKARTA

Dra. Sudaru Murti, M.Si

NIP.196012181987022001

**Mengesahkan :**

**Kaprodi D3 Penyiaran**

  
Arya Tangkas, M.I.Kom

NIK.071.20232.19

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Muhammad Hayatummaki Yudha

NIM : 2018/BCF/5303

Judul Laporan : Peran *Finishing Grafis* pada Departemen Artistik dalam Film  
Drama Musikal "MELODRAMA" Di 5758 ART HOUSE

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis yang saya buat berupa laporan ini bersifat orisinal, murni karya saya dan merupakan deskripsi atas latihan kerja secara profesional selama menempuh Praktik Kerja Lapangan/membuat Karya Kreatif dalam Lembaga Industri dengan Bimbingan Dosen Pembimbing.
2. Karya ini bukan plagiasi karya serupa milik orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya sebagai pendukung argumentasi yang saya buat. Dan saya mencantumkan sumbernya secara resmi dalam Daftar Pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah, disamping dalam catatan perut pada halaman tulisan.
3. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan plagiasi dan pelanggaran Etika Akademik, yang secara sah dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang dapat dipercaya, maka saya bersedia untuk dicabut gelar atau hak sebagai Ahli Madya Komunikasi yang kemudian dipublikasi secara luas oleh STIKOM Yogyakarta.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 23 Agustus 2023



Muhammad Hayatummaki Yudha

NIM.2018/BCF/5303

## **MOTTO**

**“Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa.**

**Jalan satu-satunya, jalani sebaik kamu bisa.”**

**-FSTVLST-GAS!**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dipersembahkan kepada :

1. Bapak,Ibu tercinta,dan adik saya yang selalu mendukung kegiatan yang saya lakukan.
2. Teman-teman angkatan 2018, yang selalu mengingatkan saya untuk cepat menyusul lulus.
3. Teman-teman angkatan 2020, yang masih berkarya bersama sampai sekarang.
4. Teman –teman dan guru saya dari *ART House 5758* yang tidak bosan membagi ilmu dan bekerja bersama.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunianya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir PKL Film Musikal “Melodrama”. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada program studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta. Dalam penyusunan laporan ini banyak mendapat semangat, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah terlibat dalam tersusunnya laporan ini.

1. Allah SWT atas segala karunianya, memberikan kemampuan, dan kesabaran sehingga dapat menyelesaikan laporan dengan baik.
2. Bapak, Ibu, dan adik saya yang selalu mendukung semua kegiatan yang saya lakukan.
3. Ibu Dra. Sudaru Murti, M.Si. Selaku Direktur Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.
4. Bapak Arya Tangkas M.I.Kom Selaku kepala program studi Broadcasting Film dan sebagai dosen pembimbing dalam penyusunan laporan ini.
5. Segenap tim penguji laporan tugas akhir PKL dan Seluruh Dosen dan Staf Civitas Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM).

Dalam penyusunan laporan PKL ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu memohon maaf atas semua kekurangan dan menerima kritik, dan juga saran yang membangun. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih semoga dengan adanya laporan ini bisa bermanfaat untuk institusi pendidikan, masyarakat, dan juga praktisi broadcasting.

Yogyakarta, 23 Agustus 2023

Muhammad Hayatummaki Yudha

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN LAPORAN PKL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan.....	2
1.5 Tempat dan Waktu Praktek Kerja Lapangan .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
a. Data Primer.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penegasan Judul .....	7
2.1.1 Pengertian Peran .....	7
2.1.2 <i>Finishing Grafis</i> .....	7
2.1.4 Film.....	8
2.1.5 Drama Musikal .....	8



2.1.6 Melodrama .....	9
2.2 Divisi Departemen Artistik.....	10
2.3 Proses Kerja <i>Finishing Grafis</i> .....	13
2.4 Mekanisme <i>Finishing Grafis</i> .....	17
2.5 Elemen-Elemen pada Desain Grafis.....	18
2.5.1 Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis .....	18
2.5.2 Tipografi .....	23
2.6 Extrasi.....	27
<b>BAB III SEJARAH DAN DESKRIPSI OBYEK PKL.....</b>	<b>28</b>
3.1 Sejarah Tempat PKL .....	28
3.1.1 Sejarah <i>5758 ART House</i> .....	28
3.1.2 Visi.....	28
3.1.3 Misi .....	29
3.1.4 Logo .....	29
3.1.5 Karya <i>5758 ART House</i> .....	29
3.2 Struktur Organisasi.....	35
3.3 Objek Praktik.....	36
3.3.1 Desain Produksi .....	36
3.3.2 Deskripsi Film.....	36
3.3.3 Ide/Gagasan .....	37
3.3.4 Konsep Cerita .....	37
3.3.5 Premis .....	37
3.3.6 Sinopsis.....	37
3.3.6 Tokoh.....	38
3.3.7 Lokasi Produksi .....	41
3.3.8 Tim Produksi.....	42

3.3.9 Peralatan dan biaya Film <i>Melodrama</i> .....	44
3.3.10 Naskah Film .....	48
3.3.11 Jadwal Produksi Film <i>Melodrama</i> .....	136
BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN .....	138
4.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapangan .....	138
4.2 Pembahasan .....	141
4.2.1 Deskripsi Finishing Grafis pada film <i>Melodrama</i> .....	141
4.2.2 Media dan Properti Produksi .....	141
4.2.3 Proses kerja <i>Finishing Grafis</i> .....	153
4.2.4 Proses Produksi .....	154
4.2.5 Teknis Produksi .....	157
4.2.6 Mekanisme <i>Finishing Grafis</i> .....	174
4.3 Evaluasi .....	176
BAB V PENUTUP .....	177
5.1 Kesimpulan .....	177
5.2 Saran .....	177
DAFTAR PUSTAKA .....	178
DAFTAR REFERENSI .....	179
LAMPIRAN .....	180

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Basecamp 5758.....	3
<b>Gambar 2.</b> Lokasi Gedung Monod .....	4
<b>Gambar 3</b> Lokasi Stasiun Toentang .....	4
<b>Gambar 4.</b> Gudang pabrik gula.....	5
<b>Gambar 5.</b> contoh breakdown naskah Zoe Production.....	14
<b>Gambar 6.</b> Gambar macam macam garis.....	18
<b>Gambar 7.</b> Bentuk / bidang.....	19
<b>Gambar 8.</b> Teori dan pengelompokan warna.....	20
<b>Gambar 9.</b> Contoh tekstur.....	22
<b>Gambar 10.</b> Contoh penerapan ruang pada majalah.....	23
<b>Gambar 11.</b> Contoh ukuran pada lingkaran.....	23
<b>Gambar 12.</b> Contoh beberapa font serif.....	24
<b>Gambar 13.</b> Contoh beberapa font sans serif.....	25
<b>Gambar 14.</b> Contoh penerapan font blok pada iklan .....	25
<b>Gambar 15.</b> Contoh font script .....	26
<b>Gambar 16.</b> Contoh font graphics .....	26
<b>Gambar 17.</b> Logo 5758 ART House.....	29
<b>Gambar 18.</b> Foto Nicholas Saputra .....	38
<b>Gambar 19.</b> Foto Gisel sebagai Mui.....	38
<b>Gambar 20.</b> Foto Ariel Tatum .....	39
<b>Gambar 21.</b> Foto Morgan Oey.....	39
<b>Gambar 22.</b> Foto Dira Sugandi.....	40
<b>Gambar 23.</b> Foto Monita Tahalea.....	40
<b>Gambar 24.</b> Foto Amanda Rawles.....	40
<b>Gambar 25.</b> Foto Happy Salma .....	41
<b>Gambar 26.</b> Foto lokasi shooting Gedung Monod .....	41
<b>Gambar 27.</b> Foto lokasi shooting Stasiun Tuntang.....	42
<b>Gambar 28.</b> Foto lokasi shooting gudang pabrik gula.....	42
<b>Gambar 29.</b> Kegiatan bedah naskah .....	155
<b>Gambar 30.</b> Melakukan pengecekan properti frame foto dan poster .....	155

<b>Gambar 31.</b> Penataan foto dan poster di set kamar Saputra .....	156
<b>Gambar 32.</b> Set Rumah Buyut.....	157
<b>Gambar 33.</b> Potongan foto Buyut dan poster Komedi Stamboel .....	158
<b>Gambar 34.</b> Set Stasiun Kereta Api.....	158
<b>Gambar 35.</b> Gambar poster Iklan dan Diva Stamboel.....	159
<b>Gambar 36.</b> Set Kantor Buyut .....	159
<b>Gambar 37.</b> Hasil cetak foto kereta dan buyut .....	160
<b>Gambar 38.</b> Desain kliping koran sinpo .....	160
<b>Gambar 39.</b> Set Depan Rumah Kabel.....	161
<b>Gambar 40.</b> Hasil stencil poster perlawanan .....	161
<b>Gambar 41.</b> Set Percetakan Ong.....	162
<b>Gambar 42.</b> Desain majalah Djawa Baroe.....	162
<b>Gambar 43.</b> Set Kamar Saputra .....	163
<b>Gambar 44.</b> Proses pemasangan poster band era 65 pada set kamar Saputra ...	164
<b>Gambar 45.</b> Hasil jadi majalah aktuil .....	164
<b>Gambar 46.</b> Set Persewaan buku .....	165
<b>Gambar 47.</b> Hasil jadi komik.....	166
<b>Gambar 48.</b> Proses pembuatan papan persewaan buku .....	166
<b>Gambar 49.</b> Set gudang pembuatan poster era tahun 1980 .....	167
<b>Gambar 50.</b> Proses pemasangan poster film.....	167
<b>Gambar 51.</b> Proses lukis poster film.....	168
<b>Gambar 52.</b> Set Toko es lilin Layar.....	168
<b>Gambar 53.</b> Proses memasang stiker pada papan acrylic.....	169
<b>Gambar 54.</b> Set kamar pengantin Denok.....	170
<b>Gambar 55.</b> Hasil jadi amplop dan surat Denok.....	170
<b>Gambar 56.</b> Set markas gengster .....	171
<b>Gambar 57.</b> Proses memotong foto .....	171
<b>Gambar 58.</b> Set Studio Layar .....	172
<b>Gambar 59.</b> Proses efek jadul/aging .....	173
<b>Gambar 60.</b> Hasil jadi cover vynil musik Hawaii .....	173
<b>Gambar 61.</b> Cover naskah Melodrama .....	174
<b>Gambar 62.</b> Penataan dekorasi grafis .....	174

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.Karya-karya dari 5758 ART House .....	29
Tabel 2.Tabel alat dan biaya divisi kamera.....	44
Tabel 3.Peralatan dan biaya divisi lighting dan grip.....	45
Tabel 4.Peralatan dan biaya Divisi Audio.....	46
Tabel 5.Peralatan dan biaya divisi artistik .....	46
Tabel 6.Peralatan dan biaya divisi produksi .....	48
Tabel 7.Time line produksi film Melodrama .....	136
Tabel 8.Kegiatan PKL.....	138
Tabel 9.Properti Art dalam produksi film Melodrama.....	142

## **ABSTRAK**

Laporan ini bertujuan untuk mengelaborasi keseluruhan kerja finishing grafis, baik secara teknis maupun mekanis dalam proses produksi film musikal Melodrama yang bercerita tentang sejarah perfilman Indonesia. Metode yang digunakan dalam mengolah data penulisan laporan penata artistik adalah deskriptif dengan sumber data premier, dalam membangun konsep membuat properti grafis dan merancang menjadi sebuah karya agar hasil visual menjadi maksimal dan mampu mendukung suasana dramatis setiap adegannya. Berdasarkan pengaplikasian perancangan, tahapan, produksi dan evaluasi artistik maka diharapkan menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai estetis dan dapat menyampaikan pesan moral kepada para pecinta seni dan memahami bagaimana kinerja finishing grafis.

**Kata kunci :** *Finishing grafis*, Tata artistik, Melodrama

## **ABSTRACT**

*This report aims to elaborate the overall work of graphic finishing, both technically and mechanically in the production process of the musical film Melodrama which tells about the history of Indonesian cinema. The method used in processing data writing artistic director reports is descriptive with premier data sources, in building the concept of making graphic properties and designing into a work so that visual results are maximized and able to support the atmosphere dramatic every scene. Based on the application of design, stages, production and artistic evaluation, it is expected to produce a work that has aesthetic value and can convey moral messages to art lovers and understand how graphic finishing performance.*

**Keywords :** *Graphic finishing, Artistic layout, Melodrama*

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

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 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.

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)

Salah satu genre film yang banyak diminati oleh penonton yaitu film drama musikal, karena film drama musikal menggambarkan kisah drama/romantisme kehidupan sehari-hari yang di gabungkan dengan estetika musik dan tarian, sehingga penonton tidak bosan dan merasakan elemen emosional yang terjadi. Film drama musikal adalah genre film yang menggabungkan elemen drama dan musik untuk menceritakan kisah dengan cara yang unik dan menghibur. Film drama musikal biasanya menampilkan lagu-lagu dan tarian yang digunakan untuk mengekspresikan emosi dan membantu untuk menyampaikan cerita. Maka terwujudnya beberapa komponen sebuah karya film, seperti pengadeganan, teknik pencahayaan, pengambilan gambar, dan tata artistik yang mencakup adanya *finishing grafis*.

*Finishing grafis* adalah proses akhir dalam pembuatan properti visual yang sebenarnya berkesinambungan pada fungsi dekoratif dalam setting. Secara sadar, sutradara dan penata artistik menangani dan menggunakan warna dan mood dengan cara yang tepat, seperti mengekspresikan karakter foto, koran, maupun buku dan surat-surat-an yang menunjukkan waktu dan era yang sudah dikonsepsi oleh

*production designer*, dan memperkuat plot untuk menciptakan suasana cerita dari era ke era. Sehingga keterampilan dalam *finishing grafis* membutuhkan kreativitas, keahlian teknis, dan pemahaman tentang bagaimana membuat properti yang diinginkan oleh sutradara melalui *production designer* dan *art director*.

Film *Melodrama* ini memberi metafora perubahan sejarah film dari zaman jadul hingga film sekarang. Film *Melodrama* menggunakan *setting* waktu tahun 1920, era film Indonesia pertama kali di buat, juga era 1970, waktu komik dan novel yang di film-kan, hingga era 1990, dimana program TV mulai muncul, sampai era film sekarang. Oleh karena itu, banyak properti artistik yang berhubungan dengan grafis, sehingga *finishing grafis* cukup berperan penting dalam pembuatan properti visual yang sesuai dengan era per era yang diinginkan sutradara dan berdasarkan naskah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana peran *finishing grafis* dalam *department* artistik mempengaruhi hasil akhir dari film drama musikal "*Melodrama*"?

## **1.3 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 ke dalam wadah nyata melalui praktek produksi film.
3. Mengembangkan ide dan gagasan yang ada kemudian dikembangkan untuk project film kedepannya.

## **1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

Selain sebagai syarat kelulusan, manfaat Praktek Kerja Lapangan (PKL) dalam produksi film ini adalah sebagai salah satu langkah penulisan dalam menerapkan pengalaman-pengalaman dalam setiap

1. Kerja praktek memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana proses produksi film dari awal hingga akhir.



2. Memberikan pengalaman praktis dalam melakukan tugas-tugas *finishing* grafis seperti membuat buku, meng-aging foto, *finishing* koran, *finishing* poster dan efek visual lainnya.
3. Kerja praktek memungkinkan untuk belajar dan mengambil ilmu dari profesional di industri film khususnya Artistik.
4. Kerja praktek memberikan kesempatan untuk memperluas jaringan dan membangun hubungan dengan profesional di industri film khususnya Artistik.
5. Hasil kerja praktek dapat ditambahkan ke portofolio dan digunakan sebagai referensi saat melamar pekerjaan di masa depan.

### 1.5 Tempat dan Waktu Praktek Kerja Lapangan

Ada beberapa tempat selama proses Praktek Kerja Lapangan, mulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tempat selama pra-produksi dilakukan di *ART House 5758* yang berada di Jl. Jogonalan, Rogocolo, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55184. *ART House 5758* menjadi kantor untuk rapat *breakdown* naskah dan tempat properti-properti shooting. Pra produksi berlangsung selama 25 hari, dari tanggal 13 September 2022 sampai 06 Oktober 2022.



**Gambar 2.** Basecamp 5758  
(Sumber: Foto pribadi)

Berikut beberapa lokasi shooting pada tahap produksi :

1. Gedung Monod, Kota Lama Semarang.

Proses shooting di Gedung Monod dan sekitar Kota Lama berlangsung selama 5 hari, dari tanggal 07 Oktober sampai tanggal 11 Oktober 2022.



**Gambar 3.** Lokasi Gedung Monod  
(Sumber: Google)

2. Stasiun Toentang, Ambarawa

Proses shooting di Stasiun Toentang berlangsung selama 3 hari, dari tanggal 12 Oktober 2022 sampai 14 Oktober 2022, kemudian break day 1 hari pada tanggal 15 Oktober 2022.



**Gambar 4** Lokasi Stasiun Toentang  
(Sumber: Wikipedia)

### 3. PG. Gondang Winangoen, Klaten

Proses shooting di PG. Gondang Winangoen berlangsung selama 10 hari, dari tanggal 16 Oktober 2022 sampai tanggal 26 Oktober 2022, dengan break day pada tanggal 23-24 Oktober 2022



**Gambar 5.** Lokasi ruang bekas produksi pabrik gula  
(Sumber:Merdeka.com)

## 1.6 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 *Finishing* Grafis. Adapun hal-hal selanjutnya yang perlu diketahui dalam penulisan deskriptif ini, meliputi data primer yaitu :

### a. Data Primer

Data yang dikumpulkan langsung dari sumber utama seperti wawancara, observasi, dan *survey*. Data primer ini memiliki tingkat keakuratan yang tinggi karena diambil langsung dari sumber yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

#### 1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang efektif untuk memahami peran dan tugas finishing grafis dalam film "*Melodrama*". Dalam hal ini, para ahli dalam bidang artistik dan finishing grafis dapat ditemui dan diajak untuk berbicara tentang bagaimana mereka memainkan peran mereka dalam produksi film. Beberapa hal yang dapat ditemukan

melalui wawancara antara lain: tugas dan tanggung jawab mereka, teknik dan alat yang digunakan, dan kendala yang dialami selama produksi. Informasi ini akan bermanfaat untuk memahami peran finishing grafis dalam produksi film "*Melodrama*".

## 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila di bandingkan dengan teknik yang lain.(Sugiyono 2018:229). Dalam hal peran *finishing grafis* dalam film drama musikal *Melodrama*, observasi dapat dilakukan dengan cara mengikuti instruksi dari *Art Director* dan mencatat bagaimana *finishing* grafis memainkan perannya. Beberapa hal yang dapat diamati melalui observasi antara lain: mempelajari ilmu dari partner grafis penulis.

## 3. Survey

Menurut Neuman W Lawrence (2003) menyatakan bahwa survei adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian survei, peneliti menanyakan kepada beberapa orang tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu obyek dan perilaku yang telah lalu, atau sekarang. Dalam hal ini, *survey* dapat dilakukan oleh penulis pada bagian finishing grafis untuk mengumpulkan informasi dari *stakeholder* terkait kualitas dan hasil akhir dari suatu *property* artistik dan grafis. Berikutnya, *survey* ini akan membantu *department* dan bagian untuk menentukan arah pengembangan dan meningkatkan kualitas *property* artistik pada grafis.

## 4. Studi pustaka

Menurut Mestika Zed (2003) studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan sumber data – data dari buku, artikel dan internet tentang membangun sebuah situasi dan kondisi suasana dalam menulis laporan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penegasan Judul**

Dalam penulisan laporan tugas akhir Praktek Kerja Lapangan (PKL), penulis telah melaksanakan produksi film drama musikal yang berjudul *Melodrama*. Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu : Peran *Finishing Grafis* pada Departemen Artistik dalam film Drama Musikal *Melodrama*. Penegasan judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut :

##### **2.1.1 Pengertian Peran**

Istilah “peran” kerap di ucapkan banyak orang. Sering kita mendengar kata peran di kaitkan dengan posisi atau kedudukan seseorang. Kata “peran” di kaitkan dengan “apa yang di mainkan” oleh seorang aktor dalam suatu drama. Ada beberapa pendapat mengenai istilah peran. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan pengertian peran adalah perangkat tingkah laku yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat.(E.St Harahap,dkk. 2007:854).

Jadi, dari uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa peran secara umum adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan harapan atau tugas yang melekat pada suatu status atau posisi dalam suatu sistem sosial. Peran juga dapat dianggap sebagai sebuah bentuk interaksi sosial yang diperankan oleh individu atau kelompok dalam lingkungan sosial tertentu.

##### **2.1.2 *Finishing Grafis***

*Finishing Grafis* terdiri dari 2 (dua) kata,yaitu : *Finishing* dan *Grafis*. *Finishing* merupakan suatu penyelesaian akhir dalam proses pembuatan properti agar hasil cetak properti yang di butuhkan menjadi lebih menarik. Sedangkan *Grafis* adalah bentuk komunikasi visual yang dirancang dengan menggunakan kombinasi koordinat titik-titik dan garis sebagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif. Umumnya orang menyebut istilah *grafis* dengan gambar. *Grafis* atau gambar dapat menjadi fungsional dan sebagai seni artistik dengan menginformasikan, menggambarkan keadaan atau kepentingan tertentu melalui

rancangan, proses dan hasil produksi yang dikenal dengan istilah desain grafis. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Grafis>).

Dengan demikian, pengertian *finishing* grafis dalam proses produksi film secara umum adalah proses akhir dalam pembuatan suatu properti yang di desain oleh Desainer Grafis dengan teknik tertentu, seperti membingkai foto, membuat buku, menyatukan koran, menulis latin pada surat, meng-*aging* kertas dan lain-lain. dan sudah di setujui oleh *Art Director*, *Production Designer*, dan Sutradara.

#### **2.1.4 Film**

Film adalah media visual yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan narasi untuk menghasilkan cerita atau pesan tertentu. Film dapat berupa produksi hiburan seperti film layar lebar, film pendek, atau film animasi, maupun produksi non-hiburan seperti film dokumenter, film edukasi, dan sebagainya. Menurut Effendy (1986), Film merupakan satu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian serta di tampilkan baik audio dan visual. Film disini dianggap sebagai komunikasi massa yang menjadi gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak (*Moving Picture*) sebagai wujud dari adanya kebudayaan.

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.

#### **2.1.5 Drama Musikal**

Drama musikal adalah sebuah bentuk pertunjukan teater yang menggabungkan unsur-unsur musik, nyanyian, tari, dan dialog untuk menceritakan sebuah cerita. Pertunjukan drama musikal biasanya melibatkan para aktor yang memerankan karakter dalam cerita dan menyanyikan lagu-lagu yang mendukung alur cerita. Mengutip modul Penerapan Teater (2017), drama musikal adalah pertunjukan teater

yang menggabungkan seni tari, musik, dan seni peran. Drama musikal lebih mengedepankan tiga unsur tersebut dibandingkan dialog para pemainnya. (<https://tirto.id/pengertian-drama-musikal-sebagai-seni-teater-unsur-ciri-cirinya-glrtj>)

Dalam drama musikal, musik dan lagu-lagu diperankan oleh orkestra atau band yang mengiringi aksi para aktor di atas panggung. Biasanya, drama musikal memiliki unsur-unsur visual yang menarik, seperti tarian, kostum, dan dekorasi panggung yang menarik perhatian penonton.

Drama musikal bisa berupa adaptasi dari film atau buku terkenal, atau cerita asli yang dibuat khusus untuk panggung. Contoh film drama musikal yang cukup populer adalah *Asrama Dara* (1958) yang di sutradarai oleh Usmar Ismail, *Cinta pertama* (1973) yang di sutradarai oleh Teguh Karya, *Petualangan Sherina* (2000) yang di sutradarai oleh Riri Riza dan masih banyak lagi film drama musikal yang populer di Indonesia.

#### **2.1.6 Melodrama**

Melodrama adalah film layar lebar ber genre drama musikal yang di sutradarai oleh Garin Nugroho yang menceritakan tentang sejarah film Indonesia era per era, mulai dari tahun 1920 era film pertama di Indonesia yaitu film bisu *Loetoeng Kasaroeng*, kemudian tahun 1940-1950 era film propaganda jepang, lalu tahun 1960-1970 era komik dan novel yang di jadikan film, seperti komik *Sri Asih*, *Gundala Putra Petir*, dan *Si Buta dari Goa Hantu*, hingga memasuki era cutbray pada tahun 1980-1990 era bioskop mulai sepi, film di Indonesia mulai mati di ganti program acara TV dan komik-komik Jepang mulai masuk di Indonesia, lalu pada tahun 2000 film Indonesia mulai bangkit kembali, seperti film *Petualangan Sherina*, *Janji Joni*, *Ca-bau-kan* dll. Hingga era film sekarang seperti *Dilan 1990*, *Laskar Pelangi* dll.

Film *Melodrama* di buat dengan genre musikal, oleh karena itu, film ini juga menceritakan tentang sejarah musik dan hiburan awal di Indonesia, mulai dari *Komedi Stamboel* yang populer pada masanya kemudian pemain *Komedi Stamboel* yang mulai pindah ke film seperti *Tan Tjeng Bok*, *Fifi Young*, *Asmanah*, dan *Roekiyah*.

## 2.2 Divisi Departemen Artistik

Departemen artistik adalah bagian dari sebuah produksi film, televisi, atau teater yang bertanggung jawab untuk merancang dan mengawasi aspek visual dari produksi tersebut. Departemen artistik harus memperhitungkan berbagai aspek, seperti pencahayaan, warna, tekstur, gaya, dan mood untuk menciptakan sebuah kesatuan visual yang indah dan menarik. Secara garis besar, artistik tidak bisa di pisahkan dari seni atau keindahan itu sendiri. Artistik juga tidak lepas dari properti, tempat, waktu, dan tata letak yang dapat menciptakan sebuah cerita.

Menurut Tuan Efendi Marihot (2002), 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. (Tuan Efendi Marinhot : 2002). Artistik juga tidak lepas dari properti, tempat, waktu, dan tata letak yang dapat menciptakan sebuah cerita.

Proses produksi film terdiri dari beberapa departemen yang saling bekerja sama. Salah satunya adalah departemen artistik. Departemen tata artistik film adalah salah satu divisi penting di dunia perfilman karena tim inilah yang akan menciptakan kesan tersendiri pada sebuah film, keberhasilan dalam sebuah pembuatan film juga merupakan salah satu bantuan dari peran divisi tata artistik Pada departemen artistik, terbagi beberapa *jobdesc*, yaitu :

### 1. Desainer Produksi

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. Production Designer bekerja sangat dekat dengan sutradara dan sinematografer untuk menciptakan tampilan sebuah film. Cakupan pekerjaannya lebih banyak bersifat konseptual. Biasanya *Production Designer* akan bekerja dimulai dari tahap *development* hingga pra produksi (studioantelope.com)



## 2. *Art Director*

*Art Director* bertanggung jawab kepada *Production Designer*, *Art Director* yang akan mewujudkan konsep yang sudah dibuat oleh *Production Designer*. *Art Director* juga bertugas mengawasi langsung kinerja seniman dan pengrajin, seperti para desainer, seniman grafis, dan *illustrator* yang memberikan rancangan untuk dikembangkan oleh desainer produksi. *Art Director* bekerja bersama bagian tim *builder* untuk mengawasi estetika dan detail tekstur *set* yang sesuai seperti yang diharapkan. (studioantelope.com)

## 3. Asisten *Art Director*

Asisten *Art Director* terdiri dari beberapa asisten yang bertugas langsung turun ke lapangan dan membantu *Art Director*. Asisten *Art Director* juga standby pada set dan layar monitor untuk mengetahui properti apa saja yang ada dalam frame yang sudah di konsep oleh desainer produksi.

## 4. *Standby Set*

*Standby set* biasa di sebut *standby* penata artistik. *Standby set* bekerja langsung di lapangan dan mengatur *set* dan *props* sesuai kebutuhan framing. *Standby set* berhak untuk memindah properti pada *set*. *Standby set* berkomunikasi langsung dengan *Art Director* dan Desainer Produksi. *Standby set* bertanggung jawab pada properti dan *set* selama produksi film berlangsung. Beberapa properti yang menjadi tanggung jawab *Standby set* sebagai berikut :

### a) *Hand Property*

*Hand property* adalah properti yang melekat pada tokoh, misalnya pistol untuk berperang, kaca mata, jam tangan, buku untuk di baca, koran untuk di baca dll. *Hand property* di hadirkan untuk memperkuat gerak laku dan sebagai pendukung peran. Setiap pemain memiliki satu atau lebih *hand property* yang akan di gunakan untuk menunjang laku nya.

### b) Properti sebagai properti

Yang dimaksud dengan properti sebagai properti adalah properti yang melekat pada *set*. misalnya, asbak di atas meja. (balesenibudaya.blogspot.com)

## 5. *Graphic Designer*

*Graphic Designer* bertugas menggambarkan representasi visual desain untuk mewujudkan konsep grafis yang sudah dibuat oleh *Production Designer*. bertugas mendesain semua kebutuhan grafis untuk semua properti yang masuk ke dalam *frame* dari yang berukuran kecil hingga besar. Seperti membuat desain properti majalah, poster, koran, kalender tahun jadal, hingga papan nama warung. *Graphic Designer* memerlukan riset dalam membuat grafis, disesuaikan dengan tahun cerita film, hingga *mood* dan *tone* film.(studioantelope.com)

## 6. *Finishing Grafis*

*Finishing grafis* bertugas menyelesaikan atau membuat properti yang di desain oleh *graphic designer* dan menempatkannya pada set. misalnya jilid buku, menempel poster, mengelem *cover* majalah, memasang foto pada figura dll. *Finishing grafis* dan *graphic designer* biasanya memiliki ruang kerja tersendiri. *Finishing Grafis* juga bekerja sebagai *runner* untuk menyerahkan properti yang sudah jadi ke *Standby set* dan *Set Dresser* untuk di pasang di *set*.

## 7. *Set Dresser*

*Set Dresser* adalah orang yang bertanggungjawab mengatur pernak-pernik perlengkapan set dekorasi. Ia jugabertugas 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 properti meja yang kosong di *dress* dengan properti kecil seperti asbak, vas bunga, majalah dll.(studioantelope.com)

## 8. *Props Master*

*Props Master* merupakan kepala atau ahli properti. *Props Master* bertugas untuk menemukan dan mengelola semua properti yang terlihat di film atau video. Menjadi seorang *Props Master* harus mampu untuk berkeliling mencari properti yang sesuai dengan film. Selain itu, *Props Master* juga perlu memiliki kemampuan untuk bernegosiasi saat bertemu dengan banyak penjual. *Prop Master* juga perlu melakukan riset agar

mendapatkan properti yang sesuai dengan cerita film. misalnya mobil polisi era 1980, sepeda era 1945, mesin ketik era 1920 dll.(studioantelope.com)

#### 9. *Props Builder*

*Props Builder* adalah ahli pembangun properti yang bertugas membangun properti yang dibutuhkan oleh tampilan film atau video, seperti membangun panggung, konstruksi, pengecoran plastik, permesinan dan elektronik. Misalnya, membangun set kamar, membuat pintu, membuat ranjang dll. (studioantelope.com)

#### 10. *Buyer/Runner*

*Buyer/Runner* adalah orang yang bertugas mencari dan membeli atau menyewa perlengkapan *Set*. Mereka juga yang biasanya akan *standby* pada kebutuhan yang mendadak.(studioantelope.com) Pada proses kerja *Buyer/Runner* berkomunikasi kepada *Master Props* untuk mengetahui properti yang belum ada untuk set. *Buyer/Runner* juga berkomunikasi kepada *Driver* untuk transportasi.

#### 11. *Aging Master*

*Aging Master* adalah orang yang bekerja dalam proses akhir suatu set dan properti. Tugas utama *Aging Master* yaitu menuakan suatu benda dan membuat suatu set dan properti menjadi realistis pada media tertentu dengan cat, kuas roll, dan amplas dll. Contohnya menjadikan bangunan yang baru menjadi bangunan lama, membuat efek lumut pada batu yang terbuat dari *sterofoam*, juga membuat efek jadul pada plang nama warung/tempat. Untuk mencapainya, *Master Aging* memerlukan riset dan ke ahlian khusus. Dalam proses kerja *Master Aging* berkomunikasi dengan *Props Builder*, *Art Director*, dan *Desainer Produksi*.

### 2.3 Proses Kerja *Finishing Grafis*

Dalam konteks *finishing grafis*, ada beberapa proses dari munculnya ide gagasan hingga menghasilkan suatu karya dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :



b. Riset materi properti

Tujuan dari riset adalah untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu masalah atau fenomena, dan memberikan dukungan untuk pengambilan keputusan atau tindakan yang lebih baik. Riset melibatkan pengumpulan dan analisis data, serta interpretasi hasil untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik yang sedang diteliti. Menurut Burns (1994) riset merupakan investigasi sistematis untuk menemukan jawaban dari sebuah permasalahan. Dalam proses pembuatan film, investigasi yang dimaksud yaitu mencari, menerka untuk sebuah jawaban, jawaban yang di maksud yaitu sebagai materi properti yang ingin di cari dan di butuhkan dalam naskah.

c. Menyiapkan alat

Dalam membuat properti grafis seperti buku, majalah, menempel poster dll di butuhkan alat-alat *crafting* (kerajinan) untuk menunjang pekerjaan *Finishing grafis*. Beberapa alat yang di siapkan yaitu:

1. *Cutter*
2. *Cutter mate*
3. Lem kayu
4. Lem kuning (aibon)
5. Penggaris
6. Gunting
7. Gunting foto
8. Kuas lukis
9. Cat *Acrylic*
10. Alat tulis (pulpen, penghapus, pensil)
11. *Gun tacker* (steples tembak)

d. Belanja material

Setelah menyiapkan alat, material juga perlu di siapkan. Material yang di butuhkan seorang *finishing grafis* banyak menggunakan kertas, karena berhubungan dengan pembuatan buku, surat dll. Dalam hal ini, *finishing*

*grafis* belanja agar proses pembuatan properti dapat berjalan sesuai gambaran yang di konsep oleh *art director* dan desainer produksi.

## 2. Produksi

Istilah ini merujuk pada suatu tahap ketika pelaksanaan produksi di lakukan sebagai bagian dari tahap yang di lakukan sebelumnya (pra produksi). (Zoebazary 2010:199) bisa disimpulkan produksi adalah tahap pengambilan gambar (*shooting*). Pematangan konsep produksi pada tahap pra-produksi memungkinkan pelaksanaan produksi tak banyak membuang waktu.

Pada tahap ini, mekanisme kerja sebagai *finishing grafis* yaitu :

- a. Mencari ruang kerja *finishing grafis* dan desainer grafis
- b. Menyiapkan *Handprop* grafis dari *scene per scene*
- c. Menyiapkan dan membuat cadangan properti
- d. Berkomunikasi dengan partner mengenai properti grafis
- e. Menyerahkan properti grafis yang sudah jadi ke dalam set

## 3. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah salah satu tahap dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Pada tahap ini *Finishing grafis* menata peralatan *finishing grafis* yang digunakan selama pra-produksi dan produksi ke dalam *box*. *Finishing grafis* juga bertugas mengumpulkan nota belanja grafis dan print selama pra-produksi dan produksi.

Untuk bisa berkarya, seorang *finishing grafis* harus mempunyai wawasan dan kreativitas yang luas, sehingga bisa menghasilkan properti yang layak untuk di masukkan ke dalam set. terwujudnya proses ini yaitu dengan menjalin komunikasi dengan divisi artistik yang lain dan kerabat kerja grafis. Untuk mencapai karya *finishing grafis* yang baik di butuhkan beberapa syarat, yaitu :

- 1). Suasana kerja nyaman
- 2). Fasilitas yang memadai

3). Kualitas peralatan

4). Kerja professional

#### **2.4 Mekanisme *Finishing Grafis***

Mekanisme kerja adalah serangkaian proses atau langkah-langkah yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks ini, mekanisme *finishing grafis* merupakan cara kerja suatu kegiatan *crafting* (kerajinan) yang di mulai dari munculnya ide hingga menghasilkan suatu karya grafis melalui tahapan-tahapan yang di dukung oleh elemen-elemen pendukung.

Setelah ide di dapat, di butuhkan waktu untuk mengelola atau memproses ide tersebut melalui tahapan-tahapan tertentu. Tahapan yang di maksud bisa berjalan lama atau panjang dan puncaknya tergantung dari waktu yang di perlukan untuk menciptakan suatu karya dan usaha merealisasikan ide itu di perlukan suatu elemen pendukung seperti, dana, peralatan, dan sumber daya manusia yang berkualitas.(Vincent J-R Kehoe 1992:418)

Dalam perekayasaan properti dalam *finishing grafis* juga melalui beberapa pertimbangan,yaitu :

##### **1. Tuntutan naskah**

Tuntutan naskah tidak bisa di ubah-ubah kecuali oleh sutradara dari suatu film itu, pada naskah di cantumkan sebuah properti tertentu yang akan di gunakan oleh pemain untuk melampiaskan *inner emotion* pemain dengan cara merusaknya. Misalnya di banting, di sobek atau di pecah, sehingga cadangan properti harus di sediakan. Hal ini membuat peran *finishing grafis* dalam hal ke tangkasan dan kreativitas di perlukan.

##### **2. Berhubungan dengan sejarah**

Tidak jarang terjadi, bahwa naskah yang di produksi erat sekali dengan sejarah atau waktu lampau, dengan demikian properti mempunyai nilai penting dalam menunjang berhasilnya produksi film, sebab apabila terjadi kesalahan properti pada era tahun yang ada di naskah,bisa menyebabkan

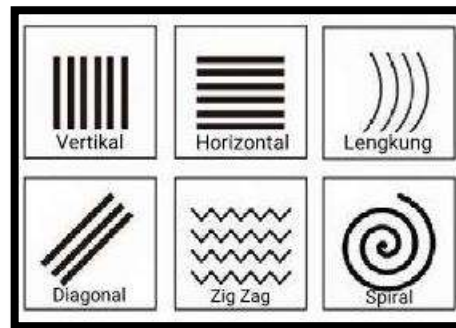
gambaran yang ingin di tampilkan menjadi tidak sesuai dan tidak utuh, oleh karena itu peranan *finishing grafis* pada riset materi di butuhkan.

## 2.5 Elemen-Elemen pada Desain Grafis

### 2.5.1 Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu proses penciptaan konsep atau rencana untuk menghasilkan produk atau karya yang memenuhi tujuan dan kebutuhan tertentu dengan menggunakan elemen desain. Berikut adalah beberapa elemen yang terdapat pada desain:

#### 1. Garis



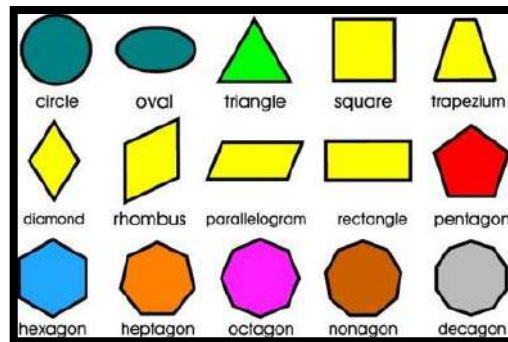
**Gambar 7.** Gambar macam macam garis

(Sumber : <https://cilacapklik.com/2020/10/macam-macam-garis-desain-grafis.html>)

Garis adalah elemen dasar desain yang dapat digunakan untuk membentuk bentuk, membagi ruang, atau menunjukkan gerakan dan arah. Menurut Fajar Tri Wahyuni, 2018/AD/5295 (2021) *Peran Desainer Grafis dalam Produksi Konten Feeds Harian Instagram Kotty Kosmetik di Start Friday Asia* dalam laporannya mengatakan sebuah bentuk, cahaya, dan huruf jika diletakkan secara sistematis atau beraturan akan membentuk sebuah garis. Garis dapat digunakan untuk membagi ruang dalam desain dan membantu menciptakan hierarki visual pada desain. Dengan menggunakan garis sebagai pembatas, dapat membuat desain terlihat lebih teratur dan mudah di baca. Beberapa macam garis pada desain grafis yaitu : garis vertikal, garis *horizontal*, garis lengkung, garis diagonal. Garis zig zag, garis spiral dan berbagai jenis garis lainnya.



## 2. Bentuk (*shape*)



**Gambar 8.** Bentuk / bidang  
(Sumber : [www.digitalprintingindonesia.com](http://www.digitalprintingindonesia.com))

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bentuk adalah rupa atau wujud yang dapat di lihat atau di tampilkan. Bentuk dalam desain grafis merujuk pada elemen visual yang dibentuk oleh garis, warna, tekstur, atau nilai-nilai artistik lainnya. Dalam desain grafis, bentuk dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi atau pesan pada audiens. Misalnya, bentuk segitiga dapat memberikan kesan tegas dan dinamis, sedangkan bentuk lingkaran dapat menimbulkan kesan yang lebih halus dan lembut. Bentuk juga dapat digunakan untuk mengomunikasikan karakteristik produk atau merek tertentu, seperti produk yang berhubungan dengan teknologi mungkin memiliki bentuk-bentuk geometris yang modern dan simpel. Jika di golongan berdasarkan sifat, bentuk terdapat dua macam, yaitu :

### a. Bentuk Geometris

Geometris adalah bentuk yang di definisikan oleh garis dan sudut yang matematis. Bentuk geometris sering dikenal sebagai bentuk dasar, dan dapat dibentuk dari garis lurus atau lengkung. Beberapa contoh bentuk geometris meliputi segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, oval, dan banyak lagi. Bentuk geometris memiliki properti matematis yang konsisten dan dapat digunakan untuk membangun bentuk yang lebih kompleks.

### b. Bentuk Organis / *Non*-Geometris

Bentuk organis / *non*-geometris adalah bentuk yang diambil dari bentuk-bentuk alami atau organisme hidup, seperti bentuk daun,

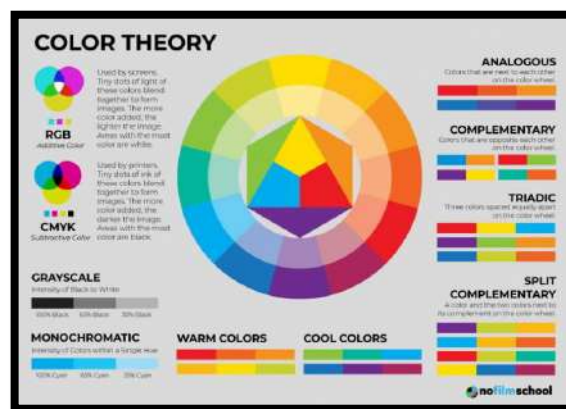
bunga, tubuh manusia, dan sebagainya. Bentuk organik tidak memiliki garis dan sudut yang matematis seperti bentuk geometris, namun lebih mengalir dan lembut, dengan garis lengkung dan bentuk yang tidak teratur. Bentuk organik sering dikenal sebagai bentuk yang lebih bebas dan tidak teratur, dan memberikan kesan yang lebih natural dan hidup pada desain.

Dengan demikian, bentuk juga dapat digunakan untuk membentuk komposisi visual yang seimbang dan estetis pada desain. Penempatan bentuk yang tepat dan penggunaan proporsi yang baik dapat membantu menciptakan tampilan yang menarik dan mudah dibaca oleh audiens.

### 3. Warna

Menurut Vinsensius Sitepu, 2004 : 23 dalam bukunya *Panduan Mengenal Desain Grafis Warna* ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang di refleksikan atau di pancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek yang kita lihat. (Wartmann, 2004). Warna juga bisa di definisikan menjadi fenomena yang terjadi karena adanya perbedaan dalam panjang gelombang cahaya yang dipancarkan atau dipantulkan oleh suatu objek atau benda.

Dengan demikian, Warna memiliki peran penting dalam berbagai bidang, termasuk seni, desain, *mode*, dan komunikasi. Warna dapat digunakan untuk menghasilkan efek emosional, memberikan kesan pada ruang atau objek, dan sebagai alat komunikasi yang kuat.



**Gambar 9.** Teori dan pengelompokan warna  
(Sumber : <https://monitorday.com/>)

Warna jika di jabarkan sangat luas, akan tetapi warna dapat di kelompokkan dan di sederhanakan menjadi berbagai kategori, di antaranya:

- a) Warna primer adalah warna utama dalam desain. Warna primer terdiri dari Merah, kuning, dan biru. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak bisa dihasilkan dari campuran warna lain.
- b) Warna sekunder adalah penggabungan dua warna primer, contoh warna sekunder seperti *magenta*. *magenta* merupakan penggabungan dari dua warna primer yaitu merah dan biru (Arya Tangkas, *Broadcast Televisi*, 2022, hal.3-4)
- c) Warna tersier, di peroleh dari campuran warna primer dan sekunder, seperti merah jambu atau hijau kebiruan.
- d) Warna netral terdiri dari hitam, putih, abu-abu, dan coklat. Warna netral tidak termasuk dalam kelompok warna utama, dan dapat digunakan untuk memberikan kesan kontras atau sebagai latar belakang.
- e) Warna hangat (warm) seperti merah, kuning, dan oranye. Warna hangat memberikan kesan hangat, bersemangat, dan aktif.
- f) Warna dingin seperti biru, ungu, dan hijau. Warna dingin memberikan kesan tenang, damai, dan menyegarkan.
- g) Warna monokromatik, dapat dihasilkan dari satu warna yang diubah kecerahan dan kegelapannya atau menggunakan nuansa dan saturasi yang berbeda.
- h) Warna analogus, di peroleh dari tiga warna yang bersebelahan dalam roda warna, seperti merah-jambu, merah, dan oranye.
- i) Warna komplementer, di peroleh dari dua warna yang berlawanan dalam roda warna, seperti merah dan hijau atau biru dan oranye.

#### 4. Tekstur

Menurut Vinsensius Sitepu, 2004 : 20 dalam bukunya *Panduan Mengenal Desain Grafis*, tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun

semu.(Vinsensius Sitepu, 2004 : 20) Misalnya, tekstur besi,tekstur kertas,tekstur kayu. Dalam proses pembuatan film, penerapan tekstur bisa berupa poster dengan media kain maupun kertas yang nantinya berupa poster.



**Gambar 10.** Contoh tekstur  
(Sumber : <https://saintif.com/>)

## 5. Ruang

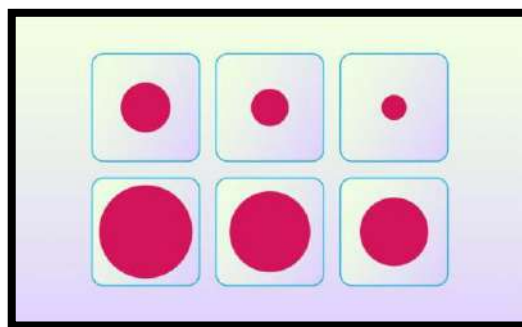
Ruang adalah elemen desain yang menunjukkan hubungan antara objek dalam desain. Ruang dapat berupa positif (objek) atau negatif (ruang kosong) dan dapat digunakan untuk menciptakan keseimbangan, arus, dan fokus dalam desain. Unsur ini dalam praktik desain grafis bisa dalam bentuk seperti majalah, kertas kosong bisa menjadi ruang dengan berbagai elemen garis, tipografi, warna yang meliputi aspek-aspek kesatuan dan keseimbangan sehingga dapat terciptanya majalah.



**Gambar 11.** Contoh penerapan ruang pada majalah  
(Sumber : <https://id.postermiywall.com/>)

## 6. Ukuran

Ukuran adalah elemen desain yang menunjukkan skala atau proporsi suatu objek dalam desain. Ukuran dalam desain dapat menciptakan bermacam-macam bentuk dengan elemen ruang yang dapat digunakan untuk menarik perhatian audience dengan tampilan visual yang bagus. Ukuran juga dapat digunakan pada sebuah gambar dan tipografi. Dalam penerapannya, ukuran dapat menentukan sifat ukuran tersebut, misalnya suatu benda dengan ukuran besar menggambarkan kemegahan, penguasa, sedangkan benda ukuran kecil dapat menggambarkan sifat sempit, imut, detail, dll.



**Gambar 12.** Contoh ukuran pada lingkaran  
(Sumber : <https://idseducation.com/>)

### 2.5.2 Tipografi

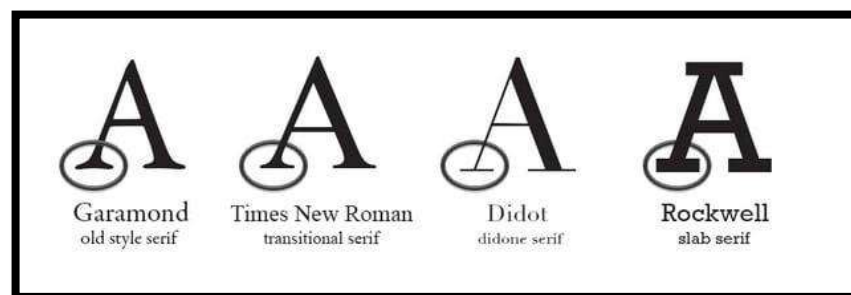
Tipografi adalah seni atau teknik mengatur dan memilih huruf, spasi, dan tata letak untuk menciptakan visualisasi teks dalam desain. Sedangkan menurut

Vinsensius Sitepu dalam bukunya *Panduan Mengenal Desain Grafis*, 2004, hal.33. Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (*font*). Tipografi memainkan peran penting dalam desain grafis, editorial, dan visual, dan dapat membantu mempengaruhi cara pesan disampaikan dan diterima oleh pembaca maupun penonton.

Menurut Vinsensius Sitepu (2004:34), tipografi (*font*) di klasifikasikan dalam beberapa jenis, yaitu :

### 1. Huruf *Serif*

*Font serif* adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. *Font Serif* dapat berupa penambahan kecil pada ujung vertikal atau horizontal huruf. Font serif sering digunakan dalam dokumen cetak seperti buku, majalah, dan koran, karena dapat mempermudah pembacanya. Beberapa contoh *font serif* yang populer antara lain *Times New Roman*, *Georgia*, *Baskerville*, dan *Garamond*.



**Gambar 13.** Contoh beberapa font serif  
(Sumber : <https://design.tutsplus.com/>)

### 2. Huruf *Sans Serif*

Huruf *Sans Serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan. *Font sans serif* sering digunakan dalam desain digital seperti *web design* dan presentasi. *Sans serif* memberikan kesan yang lebih bersih, *modern*, dan simpel pada desain. Beberapa contoh *font sans serif* yang populer antara lain *Arial*, *Helvetica*, *Calibri*, dan *Open Sans*.



**Gambar 14.** Contoh beberapa font sans serif  
(Sumber : <https://kumparan.com/>)

### 3. Huruf Blok

Huruf blok adalah jenis huruf yang memiliki ketebalan yang sama di seluruh bagian huruf. Huruf blok sering digunakan dalam desain yang membutuhkan tampilan yang kuat, jelas, dan mudah dibaca, seperti judul, teks header, maupun tagline pada iklan atau produk tertentu. Contoh huruf blok adalah huruf-huruf yang terdapat pada logo merek seperti Coca-Cola, Google, atau IKEA.



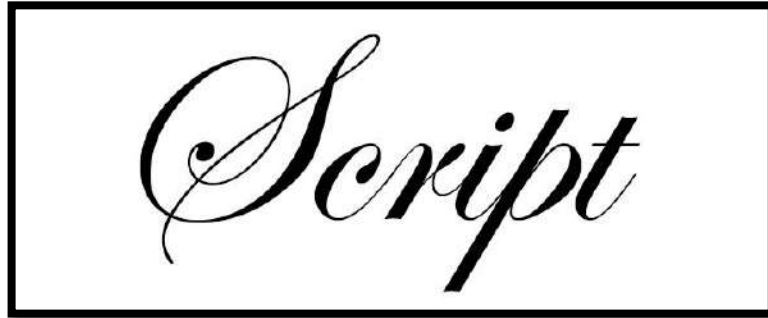
**Gambar 15.** Contoh penerapan font blok pada iklan  
(Sumber : <https://newstempo.github.io/>)

### 4. Huruf Script

Huruf *script* adalah jenis huruf yang menyerupai goresan tangan sehingga menunjukkan karakter yang alami dan personal. (Vinsensius Sitepu 2004 : 40). Huruf-huruf *script* dapat memiliki variasi dalam bentuk, ukuran, ketebalan, dan arah garis-garisnya. Biasanya, huruf-huruf *script* digunakan dalam seni, desain, dan tulisan tangan yang indah. Contoh huruf-



huruf *script* yang terkenal antara lain tulisan Arab, tulisan Latin, dan tulisan Cina.



**Gambar 16.** Contoh font script  
(Sumber : <https://cetakbagus.com/>)

#### 5. Huruf *Graphics*

Huruf ini cenderung mengesankan gambar, tanpa menghilangkan makna bahwa yang ditunjukkannya adalah sesungguhnya huruf yang bermakna. (Vinsensius Sitepu 2004:42) . Huruf *graphics* biasanya di aplikasikan pada desain kaos band.



**Gambar 17.** Contoh font graphics  
(Sumber : <https://www.academia.edu/>)



## 2.6 Extrasi

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir karya Reynaldi 2016/BC/5084 yang berjudul “Efisiensi Artistik Pada Program Acara TalkShow “WARNA WARNI” di TVRI Stasiun Yogyakarta”, dan Fajar Tri Wahyuni, 2018/AD/5295 (2021) *Peran Desainer Grafis dalam Produksi Konten Feeds Harian Instagram Kotty Kosmetik di Start Friday Asia*, pada laporan perkembangan film di Indonesia menggunakan extrasi dari Gandhi Kesuma:2022 dan Widya Lestari Ningsih:2021, pada laporan devisi departemen artistik menggunakan extrasi dari studioantelope.com, pada laporan sejarah film musikal menggunakan extrasi dari id.wikipedia.org. Penulis juga menggunakan extrasi dari ekstrasi dari Pratista, H. 2017, *Memahami film* edisi kedua. Yogyakarta: Montase pree dan journal.mercubuana.ac.id pada buku Vinsensius Sitepu,2004,PT.Elex Media.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Selama mengikuti Praktek Kerja Lapangan pada bagian *finishing grafis* di *ART House 5758*, penulis dapat menyimpulkan bahwa Kerja profesi merupakan salah satu kegiatan untuk mengaplikasikan ilmu, pengetahuan, teori, dan praktikum yang didapat selama pembelajaran di lingkungan kampus. Terutama *finishing grafis* pada film Melodrama berperan sangat penting dengan melalui proses kerja baik secara teknis maupun mekanis. Dalam melaksanakan proses kerja profesi di *ART House 5758*, penulis banyak mendapatkan pengalaman dan relasi yang sangat berharga sebagai bekal untuk terjun di dunia kerja perfilman.

Dalam produksi film *Melodrama*, peran *finishing grafis* cukup berperan penting karena banyak properti yang berhubungan dengan membuat *mock up* novel china, poster dan tulisan-tulisan dari berbagai era, sehingga penulis dapat mengembangkan kreatifitas dan belajar bagaimana setting properti, cara menggambar yang benar dari partner yang sudah ahli dalam bidang grafis art.

Pada proses kerja sebagai *finishing grafis*, penulis dapat bekerja secara profesional pada tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi dan mengikuti semua agenda yang ada di *ART House 5758* dengan komunikasi yang baik dengan tim, juga jam kerja yang baik dan proper yang sesuai pada produksi film layar lebar.

#### **5.2 Saran**

Beberapa hal yang bisa dijadikan saran untuk *Finishing Grafis* selama proses produksi film Melodrama :

1. Lebih cekatan jika ada revisi properti.
2. Teamwork sangatlah penting mempengaruhi proses produksi disetiap crew.
3. Sebagai *Finishing grafis* harus mampu menterjemahkan naskah ke dalam bentuk perencanaan properti dan dekoratif film yang sesuai dengan naskah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arya Tangkas. 2022. Broadcast Televisi. Yogyakarta .Teknosain
- E. St. Harahap, dkk. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta. Balai Pustaka.
- Effendy, O.U. 1986. Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Bandung: Remadja
- Ilham Zoebazary. 2010. Kamus Istilah Televisi dan Film. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Karya.Mestika Zed. 2003. Metode Penelitian Kepustakaan. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.
- Pratista, H. 2008, Memahami Film Edisi 1. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung. Alfabeta.
- Vincent J-R Kehoe. 1992. Teknik Make-Up Profesional Untuk Artis Film, Televisi dan Panggung. MMTC: Yogyakarta.
- Vinsensius Sitepu. 2004. Panduan Mengenal Desain Grafis Warna.Jakarta. PT.Elex Media

## DAFTAR REFERENSI

Fajar Tri Wahyuni, 2018/AD/5295 (2021) Peran Desainer Grafis dalam Produksi Konten Feeds Harian Instagram Kotty Kosmetik di Start Friday Asia

[https://www.dkampus.com/2017/04/riset-menurut-para-ahli-ruang-lingkup-dan-karakteristiknya/#:~:text=Burns%20\(1994\)&text=Riset%20adalah%20investigasi%20sistematik%20untuk,dengan%20langkah%20langkah%20yang%20sistematik](https://www.dkampus.com/2017/04/riset-menurut-para-ahli-ruang-lingkup-dan-karakteristiknya/#:~:text=Burns%20(1994)&text=Riset%20adalah%20investigasi%20sistematik%20untuk,dengan%20langkah%20langkah%20yang%20sistematik). (di akses pada Rabu,12 Juli 2023 jam 15.26).

<https://studioantelope.com/kru-departemen-tata-artistik-film/> (diakses pada Jum'at,14 Juli 2023 jam 09.02).

[https://www.google.com/search?q=\(https%3A%2F%2Fid.wikipedia.org%2Fwiki%2FGrafis\).&oq=\(https%3A%2F%2Fid.wikipedia.org%2Fwiki%2FGrafis\).&aqs=chrome..69i57.1329j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=(https%3A%2F%2Fid.wikipedia.org%2Fwiki%2FGrafis).&oq=(https%3A%2F%2Fid.wikipedia.org%2Fwiki%2FGrafis).&aqs=chrome..69i57.1329j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8) (di akses pada Selasa,11 Juli 2023 jam 19.40).

<https://balesenibudaya.blogspot.com/2021/02/menerapkan-penataan-properti-pada.html> ( di akses pada Kamis,6 Juli 2023 jam 23.35)

[https://www.academia.edu/76731353/ANALISIS\\_UNSUR\\_INTRINSIK\\_PERTUJUKAN\\_DRAMA\\_MUSIKALISASI\\_BEAUTY\\_AND\\_THE\\_BEAST\\_THE\\_ETHERAL\\_OLEH\\_JUBAH\\_MACAN\\_PADA\\_AKUN\\_YOUTUBE\\_PADMANA\\_BA\\_PRODUCTIONS#:~:text=Mengutip%20modul%20Penerapan%20Teater%20\(2017,tersebut%20dibandingkan%20dialog%20para%20pemainnya](https://www.academia.edu/76731353/ANALISIS_UNSUR_INTRINSIK_PERTUJUKAN_DRAMA_MUSIKALISASI_BEAUTY_AND_THE_BEAST_THE_ETHERAL_OLEH_JUBAH_MACAN_PADA_AKUN_YOUTUBE_PADMANA_BA_PRODUCTIONS#:~:text=Mengutip%20modul%20Penerapan%20Teater%20(2017,tersebut%20dibandingkan%20dialog%20para%20pemainnya). ( di akses pada Senin,3 Juli 2023 jam 13.54 )

[https://ranahresearch.com/pengertian-metode-penelitian-survei/#:~:text=Neuman%20W%20Lawrence%20\(2003\)%20menyatakan,yang%20telah%20lalu%20atau%20sekarang](https://ranahresearch.com/pengertian-metode-penelitian-survei/#:~:text=Neuman%20W%20Lawrence%20(2003)%20menyatakan,yang%20telah%20lalu%20atau%20sekarang). ( di akses pada Minggu,25 Juni 2023 jam 11.14)

<https://onsearch.id/Author/Home?author=Marihot+Tua+Efendi+Hariandja> ( di akses pada Selasa,30 Mei 2023 jam 21.30)

## LAMPIRAN



**Departemen Artistik 5758 ART House**



**Menjelang shot terakhir**



**Semua cast film Melodrama**





**Koper Buyut**