

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN PENATA ARTISTIK DALAM PRODUKSI FILM SENI PLAGIAT

**Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli
Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang *Broadcasting* Film**



OLEH:

ZERGHIO DERRY MANCINO

21045456

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN *BROADCASTING* FILM

SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN MOTTO

Keberanian yang menyelamatkan.

*** FSTVLST – Hujan Mata Pisau**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan laporan ini :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat pendampingan-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat mempersiapkan dan menyelesaikan Karya Kreatif ini.
2. Kedua orang tua yang saya cintai, yang telah merawat dan mendidik saya.
3. Kepada dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan mendukung anak didiknya untuk segera menyelesaikan laporan tugas akhir Karya Kreatif ini.
4. Kepada Putri Salbina Aulia yang menjadi support system dan selalu memberikan semangat dalam mengerjakan laporan tugas akhir Karya Kreatif ini.
5. Kepada Andhika Sapto, Abdul Fattah, dan Nikolaus Nova, serta kepada seluruh tim produksi yang ikut bekerja keras demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini.
6. Kepada teman - teman *Broadcasting* Film dan Radio TV 2021 yang dari awal perkuliahan hingga sekarang rela membagi ilmunya berproses bersama. Pengalaman bersama kalian akan menjadi proses berharga bagi penulis.
7. Para sahabat penulis yang dengan rela membantu kapanpun dan dimanapun serta menjadi tempat keluh kesah selama penulisan laporan Karya Kreatif. Kebaikan kalian suatu saat akan diganti dengan kebahagiaan yang berlimpah.

KATA PENGANTAR

Berkah Dalem

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Peran Penata Artistik dalam Film *“SENI PLAGIAT”* Tugas Akhir ini disusun sebagaipersyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM)

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat saran, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang membantu dan memberikan dukungan penuh dalam menyelesaikan laporan karya kreatif tugas akhir. Dalam proses pembuatan laporan ini, tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

- 1) Ibu Karina Rima Melati, S,Sn.M.Hum, selaku ketua STIKOM Yogyakarta
- 2) Bapak Arya Tangkas, S, Pt, M.Ikom. selaku kaprodi broadcasting film.
- 3) Bapak Herry Setyawan , S.Sos, M.Sn, selaku dosen pembimbing
- 4) Kedua Orangtua saya, Bapak Denny Mancino dan Ibu Rini Nastiti serta semua keluarga saya.
- 5) Seluruh crew produksi film Seni Plagiat, yang tidak bisa sebut kan satu per satu namanya.

Penulis menyadari bahwa laporan Karya Kreatif ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati.

Yogyakarta, 01 Agustus 2024

Zerghio Derry Mancino

21045456

ABSTRAK

Film merupakan suatu media komunikasi massa yang digunakan sebagai sarana hiburan. Salah satu jenis film adalah film pendek, yaitu film yang berdurasi pendek dan simple, namun bernuansa kompleks dengan durasi kurang dari 40 menit yang memiliki peran dan manfaat sebagai wadah untuk berekspresi dan bereksplorasi mengenai ide dan perasaan yang dimiliki oleh pembuatnya. Dan pada kesempatan ini, penulis bersama tim kelompok membuat proyek karya kreatif film pendek bertema drama *action* yang berjudul Seni Plagiat.

Proyek karya kreatif tugas akhir ini dikerjakan oleh empat orang mahasiswa yang terdiri dari tiga mahasiswa Broadcasting Film, dan satu mahasiswa Broadcasting Radio dan Televisi, yang terbentuk di dalam satu tim, yaitu: Sutradara, Penata Kamera, Penata Artistik, dan Perekam Suara. Penulis berperan sebagai Penata Artistik yang memiliki tugas untuk mengawasi, dan memberikan arahan mengenai artistik dalam proses produksi film pendek ini. Penata Artistik juga harus berkoordinasi dengan kru lain seperti Sutradara dan Penata Kamera, untuk mencapai hasil visual yang sesuai dengan naskah yang ada.

Kata Kunci: Film Pendek, Karya Kreatif, Penata Artistik

ABSTRACT

Film is a mass communication medium that is used as a means of entertainment. One type of film is a short film, which is a short and simple, but complex film with a duration of less than 40 minutes that has a role and benefit as a forum for expression and exploration of the ideas and feelings of the creator. And on this occasion, the author and the group team made a creative work project for a short action drama film entitled Seni Plagiat.

This final project creative work was carried out by four students consisting of three Film Broadcasting students, and one Radio and Television Broadcasting student, who formed in one team, namely: Director, Cameraman, Art Director, and Sound Recorder. The author plays the role of Art Director who has the task to supervise, and provide direction regarding the art in the production process of this short film. Art Director must also coordinate with other crews such as the Director and Cameraman, to achieve visual results in accordance with the existing script.

Keywords: *Short Film, Creative Work, Art Di*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Karya Kreatif	3
1.4 Manfaat Karya Kreatif	3
a. Lokasi dan Waktu Produksi	4
1.5.1 Lokasi <i>Shooting</i>	4
1.5.2 Waktu Produksi	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film Seni Plagiat	5
BAB II.....	7
KERANGKA KONSEP	7
2.1 Penegasan Judul	7
2.1.1 Peran	7
2.1.2 Penata Artistik	7
2.1.3 Film Seni Plagiat	8
2.2 Kajian Pustaka	8
2.2.1 Peran Penata Artistik Dalam Film Seni Plagiat	8
2.2.2 Departemen Artistik	9
2.2.3 Kesimpulan Peran Penata Artistik	14
2.3 Landasan Teori	15

2.3.1	Definisi Film	15
2.3.2	Unsur Pembentuk Film.....	16
2.3.3	Jenis-Jenis Film.....	17
2.3.4	Mise-En-Scene	19
2.3.5	Fungsi <i>Setting</i>	21
2.3.6	Ruang dan Waktu	22
2.3.7	Ekstraksi Peneliti Terdahulu.....	24
BAB III		25
DESAIN PRODUKSI.....		25
3.1	Desain Produksi Film Seni Plagiat	25
3.2	Deskripsi Film Seni Plagiat	26
3.3	Ide Cerita	27
3.3.1	Logline.....	27
3.3.2	Sinopsis.....	27
3.4	Lokasi Produksi.....	28
3.5	Peralatan Produksi	28
3.6	Profil Karakter	42
3.7	Tim Produksi Film Seni Plagiat.....	45
3.8	Susunan Pengambilan Adegan / <i>Callsheet</i>	47
BAB IV		49
KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Peran Penata Artistik dalam Film Seni Plagiat.....	49
4.2	Konsep dan Ide Cerita.....	49
4.2.1	Konsep Produksi	50
4.2.2	Konsep Teknis.....	50
4.2.3	Konsep Penataan Artistik.....	50
4.3	Departemen Artistik	58
4.4	<i>Breakdown</i> Artistik Film Seni Plagiat	59
4.5	Tahapan Kerja Penata Artistik di Film Seni Plagiat	62
4.5.1	Pra Produksi	62
4.5.2	Produksi	63
4.5.3	Pasca Produksi	63
4.6	Evaluasi.....	64

4.6.1	Kendala Dalam Proses Produksi	64
4.6.2	Solusi	65
BAB V	66
PENUTUP	66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR REFERENSI	70

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perfilman di Indonesia saat ini sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal tersebut memicu semangat para sineas muda berlomba-lomba untuk berkarya dalam produksi film. Hal ini tentu menjadi hal positif untuk keberlangsungan perfilman di Indonesia.

Sebagai salah satu bentuk media komunikasi, film merupakan sebuah proses kreasi yang mampu merubah pandangan para penonton tanpa disadari, karena proses produksinya yang dapat diatur dengan cermat. Sebagai contoh, dalam film yang mengambil latar sejarah, pengaturan latar belakang yang mirip dengan era kejadian aslinya. Hal tersebut secara tidak langsung, dapat menyampaikan gambaran atau pesan dari para pembuat film, kepada para penonton. Pesan yang disampaikan oleh sineas bisa berupa informasi maupun hiburan, yang menggunakan simbol-simbol tertentu yang ada dalam pikiran manusia, seperti visual, isi pesan, dialog, suara, dan elemen lainnya.

Dengan meningkatnya minat penonton untuk menonton film karya sineas lokal seperti, film independen, dan film pendek, membuat para sineas terutama sineas muda menjadi lebih aktif dan semangat menunjukkan eksistensinya dalam menyajikan sebuah karya film pendek. Secara umum, film pendek rata-rata memiliki durasi yang kurang dari 60 menit. Walaupun begitu, film pendek memiliki banyak pesan dan makna tersendiri yang berusaha ditampilkan oleh para pembuatnya. Dalam film pendek juga seringkali terdapat simbol-simbol tertentu yang membawa makna atau pesan khusus untuk para penontonnya.

Dalam proses produksi film, diharuskan memiliki berbagai tenaga ahli di masing-masing bidangnya, agar film yang nantinya akan dihasilkan mencapai tujuan yang diinginkan. Ini menggambarkan pentingnya manajemen produksi dan pembagian tugas dari masing-masing divisi. Didalam produksi film terdiri dari departemen yang terbagi menjadi beberapa macam, yaitu, departemen produksi yang terdiri dari produser, produser penghubung, asisten produser, unit

manager, dan manajer lokasi. Departemen penyutradaraan terdiri dari sutradara, asisten sutradara, koordinator *talent*, *script continuity*, dan *clapper*. Departemen kamera terdiri dari penata kamera, asisten penata kamera, grip, dan penata cahaya. Departemen artistik terdiri dari penata artistik, asisten penata artistik, penata set, penanggung jawab properti, penata kostum, dan penata rias. Dan yang terakhir, departemen suara yang terdiri dari penata suara, asisten penata suara, dan penata boom/*boom operator*.

Setiap peranan di dalam produksi sebuah film adalah penting, termasuk penata artistik. Peranan penata artistik tidak kalah penting dengan peranan atau *jobdesk* lainnya yang ada di sebuah produksi film. Keberhasilan sebuah film, secara tidak langsung juga berpengaruh pada latar *setting*nya. Karena jika tanpa setting, alur cerita film jadi tidak bisa diciptakan, dan film terlihat hampa dan kosong. Fungsi setting di dalam sebuah film adalah untuk menjadi penanda sebuah tempat dan waktu, serta menambahkan informasi yang kuat mengenai alur cerita di dalam film. Oleh karena itu, tugas seorang penata artistik harus mampu menggambarkan dari bentuk naskah menjadi setting yang sesuai dengan ruang dan waktu.

Dari segi teknis, seorang penata artistik bertugas sebagai pengelola di lapangan yang bertanggung jawab untuk menciptakan semua desain tata artistik yang nantinya bakal dimuat di dalam *frame* kamera, baik latar tempat di lokasi asli, maupun menyiapkan benda-benda properti yang akan digunakan, itu adalah tugas dari seorang penata artistik.

Film Seni Plagiat ini bercerita tentang seorang seniman lukis senior yang mempunyai masalah *plagiatisme* lukisan dengan sekelompok tukang plagiat lukisan. Artinya, sebagian besar *set* di dalam film Seni Plagiat ini adalah tempat kerja seorang seniman, *art gallery* dan semacamnya.

Film Seni Plagiat ini tidak akan mencapai kesuksesan dalam proses produksi jika tidak ada kolaborasi yang solid antar departemen. Sebagai pengatur unsur-unsur dalam bingkai gambar, peranan penulis sebagai penata artistik memiliki dampak yang besar pada hasil akhirnya, termasuk dalam pembentukan setting serta pembuatan perlengkapan properti yang digunakan selama proses produksi berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah peran penata artistik yang dimaksud didalam produksi film Seni Plagiat?

1.3 Tujuan Karya Kreatif

Dalam pembuatan karya film Seni Plagiat ini, penata artistik dituntut untuk bekerja secara profesional, dan dibutuhkan kesabaran serta keompakan didalam tim artistik itu sendiri. Maka dari itu, dalam pembuatan laporan ini memiliki tujuan:

- a. Mengetahui peran seorang penata artistik dalam pembuatan film Seni Plagiat, mulai dari tahap pra produksi hingga tahap produksi.
- b. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya dalam jurusan Ilmu Komunikasi dengan konsentrasi *broadcasting* film di Stikom Yogyakarta.
- c. Mahasiswa diwajibkan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama proses pendidikan perkuliahan dan dalam sebuah proyek produksi film nyata.
- d. Laporan ini melibatkan pengembangan ide dan konsep yang kemudian diwujudkan dalam film Seni Plagiat.

1.4 Manfaat Karya Kreatif

Selain sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar, keuntungan dari karya kreatif dalam produksi film ini adalah sebagai langkah penulis untuk mengaplikasikan pengalaman yang diperoleh dari setiap proses produksi yang pernah dijalani. Manfaat yang dihasilkan dari karya kreatif ini adalah:

- a. Memperoleh pengalaman dalam berkreasi, terutama dalam peran penataan artistik dalam sebuah produksi film.
- b. Meningkatkan portofolio karya penulis
- c. Mendalami teknik dan metode dalam proses pembuatan film, khususnya dalam merancang *set* dan membuat properti.

- d. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang proses kerja seorang penata artistik.
- e. Melatih penulis untuk memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab dalam melaksanakan tugas-tugas, mulai dari persiapan di pra produksi hingga pasca produksi.

a. Lokasi dan Waktu Produksi

1.5.1 Lokasi *Shooting*

Joglo Shooting Minggir, yang terletak di Nanggulan, Sendangagung, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman.

1.5.2 Waktu Produksi

- a. Waktu : 19 Mei 2024 – 05 Agustus 2024 terhitung dari masa *development*, pra produksi, hingga pasca produksi.
- b. Development : 19 Mei 2024 – 2 Juni 2024
- c. Pra Produksi : 8 Juni 2024 – 23 Juli 2024
- d. Produksi : 24 Juli 2024 – 25 Juli 2024
- e. Pasca Produksi : 26 Juli 2024 – 05 Agustus 2024

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam laporan ini, pendekatan yang diterapkan adalah metode kualitatif yang melibatkan deskripsi dan analisis yang komprehensif. Dalam penyelesaian laporan ini, maka dibutuhkan metode dalam pengumpulan data, yaitu:

a. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dari peristiwa tertentu melalui pengamatan secara langsung. Dalam proses pembuatan film Seni Plagiat, penulis melakukan observasi terhadap lokasi yang akan digunakan untuk produksi film ini.

b. Studi Pustaka

Menghimpun informasi dari berbagai sumber seperti buku, artikel, dan sumber online.

c. Wawancara

Digunakan sebagai metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi tatap muka dan dialog secara langsung antara peneliti dan narasumber. Penulis melakukan wawancara dengan sutradara film Seni Plagiat, untuk memperoleh informasi yang lebih rinci.

d. Praktek Produksi

Dalam pengumpulan data utama ini, penulis terlibat secara langsung dalam praktek produksi karya kreatif film Seni Plagiat.

e. Dokumentasi

Mengumpulkan informasi dari balik layar pembuatan karya, mulai dari pra produksi hingga pasca produksi.

1.7 Jadwal dan Kegiatan Produksi Film Seni Plagiat

Berdasarkan hasil *Pra Production Meeting (PPM)* yang melibatkan seluruh pimpinan departemen atau *chief*, maka proses produksi film Seni Plagiat berjalan selama 3 bulan. Diawali dengan pra produksi di bulan Mei 2024 sampai Juni 2024, produksi di bulan Juli 2024, dan pasca produksi diakhir bulan Juli 2024 sampai Agustus 2024.

WAKTU	TEMPAT	KEGIATAN	KETERANGAN
19 Mei 2024	Burjo Laris Nologaten	Pembentukan Crew	Kepala Departemen
21 Mei 2024	Burjo Laris Nologaten	<i>Development</i> Cerita	Crew Inti
8-16 Juni 2024	Joglo Shooting Minggir	<i>Visit</i> Lokasi	Crew Inti
20 Juni 2024	Burjo Laris Nologaten	<i>Lock</i> Desain Produksi	Crew Inti

1 Juli 2024	Angkringan Anggajaya	<i>PPM Chief 1</i>	<i>All Chief</i>
10 Juli 2024	Stikom Yogyakarta	<i>Reading Talent 1</i>	Sutradara, Talent
15 Juli 2024	Joglo Shooting Minggir	Technical Recce	<i>All Chief</i>
16 Juli 2024	D20 Coffee	<i>Reading Talent 2, Fitting, Make up Test</i>	Produser, Sutradara, Asisten Sutradara, Penata Busana, Penata Rias
17 Juli 2024	Angkringan Anggajaya	<i>PPM Chief 2</i>	<i>All Chief</i>
21 Juli 2024	Angkringan Anggajaya	<i>Rehearsal</i>	<i>All Chief dan Talent</i>
22-23 Juli 2024	Joglo Shooting Minggir	<i>Team Art Set Up</i>	Tim Artistik
23 Juli 2024	BSM Rental	<i>Test Camera</i>	Tim Kamera
24-25 Juli 2024	Joglo Shooting Minggir	<i>Shooting</i>	<i>All Crew</i>
26 Juli – 05 Agustus 2024	Rumah Abdul Fattah	Proses Editing	Sutradara, Editor

Tabel 1.0

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Penegasan Judul

Penata artistik merupakan seorang individu yang memiliki peran yang cukup besar didalam sebuah produksi film pendek, maupun film komersial. Peran seorang penata artistik bisa berupa mengorganisir, merancang, serta menciptakan unsur-unsur visual dan aspek seni yang mempengaruhi estetika visual dan suasana didalam karya seni visual seperti film, teater, televisi, dan media lainnya. Selain itu, peran dan tanggung jawab seorang penata artistik biasanya meliputi, perancangan set, menyiapkan properti, penempatan properti, dekorasi, penataan busana, serta elemen lainnya yang mendukung kesan estetika secara keseluruhan dalam suatu karya seni. Pada laporan ini yang berjudul “Peran Penata Artistik Pada Film Seni Plagiat”, penulis berusaha memberikan penegasan dan penjelasan terkait judul laporan tersebut, sebagai berikut:

2.1.1 Peran

Pengertian peran menurut Soerjono Soekamto, peran merupakan aspek dinamis kedudukan (status), apabila seseorang melaksanakan hak atau kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu pemeranan. (Soekamto, Soerjono, Teori Peranan, Jakarta: Bumi Aksara, 2002: 243

2.1.2 Penata Artistik

Menurut Supriyadi, dkk (2014:7) penata artistik adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap aspek pengadaan, penata, penyusun visual sebagai latar dan penunjang cerita drama dan film. Dalam hal ini, menurut *FFTV IKJ (2008:115)* penata artistik merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi semua (Ghifari Alief Nugroho, 2021)rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Sedangkan seluruh proses penyediaan material artistik sejak

persiapan, hingga berlangsungnya proses perekaman gambar dan suara tugas atau tanggung jawab *art director*.

2.1.3 Film Seni Plagiat

Film Seni Plagiat adalah film yang menceritakan tentang seorang seniman yang memiliki art gallery kecil-kecilannya sendiri, yang karya lukisnya di plagiat oleh penjaga *art gallery*nya sendiri dalam bentuk digital dan disebar luaskan dan dikomersilkan, sehingga ketenaran seniman aslinya menjadi redup dan lebih terkenal pelaku yang melakukan plagiatisme.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Peran Penata Artistik Dalam Film Seni Plagiat

1. Membentuk Konteks Cerita

Peran seorang penata artistik didalam sebuah produksi film yang pertama adalah, membentuk konteks cerita. Hal ini dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa elemen visual seperti, perancangan dan konstruksi set, lokasi, dekorasi, properti, penataan rias, dan penataan busana. Sehingga apa yang disajikan di layar merupakan sebuah satu kesatuan cerita yang utuh.

2. Menampilkan Karakter Tokoh

Hal ini biasanya berkaitan dengan tata rias dan busana yang digunakan oleh pemain saat berlangsungnya proses pengambilan gambar. Salah satu fungsi tata rias adalah memperkuat tampilan karakter tokoh terkait dengan usia, ras, dan bentuk wajah yang sesuai dengan naskah. Selain tata rias, tata busana juga berpengaruh terhadap tampilan tokoh yang sesuai dengan naskah.

3. Menyampaikan Cerita Dalam Bentuk Visual

Di dalam produksi film Seni Plagiat, penulis sebagai penata artistik juga berperan dalam menyampaikan cerita ke dalam bentuk visual dengan cara perancangan dekorasi yang digunakan yang sesuai dengan

kebutuhan naskah. Yang termasuk dekorasi meliputi berbagai macam properti utama atau properti pendukung, furnitur, serta aksesoris yang digunakan dalam proses pengambilan gambar. Berbagai item dekorasi yang digunakan dalam film, umumnya merujuk pada latar belakang waktu dari cerita. Diperlukan riset mendalam, agar film nantinya dapat bercerita secara visual.

4. Membentuk Suasana dan Atmosfer Film

Penata artistik didalam film juga berperan untuk membentuk suasana dan atmosfer dalam film kepada khalayak. Hal ini biasanya berkaitan dengan warna dan tekstur yang digunakan, yang dapat mencerminkan latar belakang sosial dan budaya dari karakter sang tokoh. Warna dapat digunakan untuk menekankan tema tau suasana dari film, sedangkan tekstur dapat membentuk suasana dan atmosfer didalam film.

5. Menciptakan dan Merancang Set

Peran penata artistik memiliki tanggung jawab dalam menciptakan dan merancang set ini biasanya berkaitan dengan *storyboard*. Penata artistik dengan kru artistiknya bekerja sama membangun dan merancang set dilokasi *shooting* agar sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Biasanya, penata artistik akan merujuk pada *storyboard* untuk menggunakan sketsa yang detail ketika menciptakan set. Sketsa ini lalu akan diubah ke dalam bentuk cetak dan diberikan kepada pihak konstruksi untuk ditindak lanjuti.

2.2.2 Departemen Artistik

Di dalam peran penata artistik, yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian antara naratif film dengan unsur sinematiknyanya. Dalam mengerjakan tugasnya. Penata artistik tentunya tidak bekerja sendirian, namun memiliki tim yang terbentuk menjadi departemen artistik. Nilai produksi yang baik adalah yang bagaimana cara untuk menyeimbangkan antara tanggung jawab keuangan dengan tuntutan

atau kebutuhan artistik didalam naskah. Berikut adalah tanggung jawab produser atau manajer produksi:

1. Mencari penata artistik.
2. Menentukan pendekatan visual yang diinginkan.
3. Menyetujui anggaran yang diajukan dan jadwal
4. Mengawasi pembuatan dan pelaksanaan jadwal persiapan

Sedangkan tim departemen artistik terbagi menjadi:

1. Penata artistik
2. Asisten penata artistik
3. Penanggung jawab properti
4. Penata set
5. Penjaga set
6. Pembangun set
7. Penata busana
8. Penata rias
9. *Special effect*

Penata Artistik

Menurut *FFTV IKJ (2008:115)* Penata Artistik merupakan koordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi semua rancangan desain tata artistik yang menjadi tanggung jawab pekerjaan *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar saat produksi adalah tanggung jawab penata artistik.

Konsep kerja penata artistik pada tahap pra produksi:

1. Menganalisa naskah dan berkonsultasi dengan sutradara untuk mencapai penyesuaian penafsiran atas naskah, khususnya dari susunan penataan visual artistiknya.
2. Membuat pola desain tata visual berdasarkan penafsiran skenario yang telah disepakati.

3. Melakukan pencarian lokasi bersama dengan sutradara dan penata kamera.
4. Membuat *breakdown* tata visual artistik.
5. Membuat jadwal kerja di bidang tata visual artistik.

Konsep kerja penata artistik di tahap produksi

1. Mengkoordinasi pelaksanaan dan penyediaan segala unsur tata visual artistik, sesuai dengan tahapan proses perekaman gambar.
2. Mengawasi proses mulai dari sebelum pengambilan gambar, sampai selesai.
3. Bertanggung jawab atas apapun hasil atau mutu penataan artistik, baik secara teknis maupun secara estetis.

Tanggung jawab penata artistik:

1. Membentuk tim artistik sesuai dengan kebutuhan.
2. Mengajukan konsep atau gagasan penataan visual kepada sutradara dan penata kamera, dari pra produksi hingga produksi berlangsung.
3. Membantu sutradara dan penata kamera dalam merancang sebuah konsep tata warna.
4. Mewujudkan segala penataan visual yang telah disepakati.

Asisten Penata Artistik

Asisten penata artistik mempunyai kewajiban untuk membantu tugas dari penata artistik dalam mengawasi seluruh proses dari pra produksi hingga pasca produksi, dan diharapkan dapat mewakili seluruh rancangan dari penata artistik.

Tanggung jawab asisten penata artistik, adalah:

1. Menjabarkan konsep penataan artistik dan tata visual.
2. Melakukan pengawasan dan bertanggung jawab atas segala pelaksanaan dan perwujudan rancangan penataan artistik.
3. Mengkoordinir tim departemen artistik dalam teknis dan praktis dilapangan.

Penanggung Jawab Properti

Adalah orang yang bertanggung jawab menyediakan segala kebutuhan properti yang ada didalam naskah sebuah film. Selain itu, penanggung jawab properti ini mempunyai peran yang sangat penting di departemen artistik. Properti yang dipakai, biasanya dapat dibeli dipasar bebas atau menyewa. Namun jika biaya tidak memungkinkan, penanggung jawab properti harus bisa membuat kebutuhan properti yang akan digunakan, sesuai dengan desain yang telah disepakati.

Tugas penanggung jawab properti:

1. Merencanakan pengadaan properti.
2. Melaksanakan pengadaan, dan bertanggung jawab atas keamanan dan keselamatan barang-barang properti.
3. Menjaga kesinambungan atau kontinuitas properti yang akan atau telah dipakai.

Penata Set

Penata set adalah orang yang bertanggung jawab menata, dan membangun set properti yang harus ada di dalam sebuah naskah maupun properti pendukung yang sangat detail.

Tugas dan tanggung jawab penata set adalah:

1. Merancang dan melaksanakan proses perwujudan set.
2. Melaksanakan dan bertanggung jawab atas perwujudan set.
3. Mengkoordinasi tenaga tata hias set dan pembangun set.

Penjaga Set (standby set)

Penjaga set atau yang biasa disebut standby set didalam departemen artistik adalah orang yang bertugas untuk menjaga setiap properti atau barang-barang milik tim departemen artistik yang terletak di dalam set.

Tanggung jawab penjaga set:

1. Menjaga barang dan properti di dalam set

2. Menjaga kebersihan dan kesinambungan di dalam set.
3. Menjadi garda terdepan bagi tim departemen artistik di dalam set.

Pembangun Set

Tugas dan tanggung jawab pembangun set adalah membangun set sesuai dengan kesepakatan awal bersama sutradara, penata kamera, dan penata artistik, untuk menentukan beberapa bagian yang harus diciptakan atau dibangun. Selain itu, tugas pembangun set juga memastikan jika bangunan set yang nantinya digunakan oleh pemain dan kru dalam proses pengambilan gambar, terjamin aman dan layak digunakan.

Penata Busana

Penata busana adalah orang yang bertugas menghidupkan karakter tokoh dengan pemilihan baju dan kostum yang tepat. Penata busana juga harus memastikan, apakah bahan yang dipakai akan merubah rangkaian tone warna. Hal lain yang harus diperhatikan oleh penata busana adalah, keselarasan antara adegan, dengan kostum yang akan dipakai oleh pemain. Hal ini harus diperhatikan dengan baik agar karakter dan adegan tetap konsisten, sesuai, dan natural.

Tugas dan tanggung jawab penata busana:

1. Merencanakan pengadaan dan penyesuaian busana.
2. Melaksanakan pengadaan dan bertanggung jawab atas keselamatan dan keamanan busana.

Penata Rias

Penata rias adalah orang yang bertugas untuk merias wajah karakter tokoh, agar sesuai dengan kebutuhan naskah dalam produksi film. Penata rias harus mampu memberikan efek karakter seperti kesesuaian umur, kemiripan wajah, dan keindahan penataan rias lainnya.

Tugas dan tanggung jawab penata rias:

1. Merencanakan pelaksanaan penataan rias mulai dari rambut hingga wajah.
2. Mewujudkan penataan rias yang sesuai dengan kebutuhan naskah.
3. Menjaga kesinambungan dan kontinuitas penataan rias di wajah tokoh.

Special Effect

Penata *special effect* bertugas untuk menyiapkan segala kebutuhan berbagai efek visual yang dibutuhkan. Ada 2 jenis efek yang dibentuk, yaitu efek visual yang dibuat dan dibentuk melalui aktornya, seperti efek lebam, efek darah. Sedangkan ada juga kebutuhan efek visual untuk kebutuhan sinematik, seperti, asap, mobil meledak, tembakan dan menciptakan hujan.

2.2.3 Kesimpulan Peran Penata Artistik

Peran penata artistik dalam film adalah sebagai peranan atau posisi untuk bekerja atau menata sebuah lokasi yang akan dipergunakan untuk kegiatan produksi dengan segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, dan bergantung pada penataan set lokasi yang sesuai dengan emosi dan ekspresi pemeran, dan kegiatan individual yang sesuai dengan jobdesknya.

Sedangkan peran penulis sebagai penata artistik dalam film Seni Plagiat ini adalah sebagai media untuk melakukan kegiatan seperti setting lokasi, membuat dan menyiapkan berbagai properti yang dibutuhkan. Peranan artistik didalam produksi film Seni Plagiat ini sangatlah berpengaruh, karena menyangkut berbagai aspek lokasi serta bagaimana keahlian penulis menciptakan sebuah set melalui pembuatan beberapa *floor plan* yang nantinya memudahkan tugas penata artistik dan timnya.

Di dalam film Seni plagiat terdapat 5 set yang berbeda di dalam satu lokasi, hal tersebut menjadi tugas tersendiri bagi penulis sebagai penata artistik. Penulis dipaksa untuk memutar otak agar mendapatkan efisiensi waktu dengan berbagai cara, mulai dari membagi *jobdesk* para

kru departemen artistik, hingga merumuskan dan menerjemahkan maksud bayangan visual yang dibayangkan oleh sutradara agar mendapatkan realisasi yang sesuai dengan bayangan visual dan naskah.

Selain itu, penulis sebagai penata artistik di film *Seni Plagiat*, juga bertanggung jawab untuk memenuhi semua kebutuhan mulai dari set, pemilihan properti, hingga realisasi dari bentuk naskah ke dalam set. Penulis juga bertanggung jawab untuk memastikan seluruh kru departemen artistik sudah terpenuhi sesuai dengan masing-masing *jobdesknya*. Setelah kru sudah lengkap, penulis juga bertanggung jawab untuk menjaga *mood* para kru artistik dengan cara memberi konsumsi selama masa perancangan *set* yang dilaksanakan beberapa hari menjelang proses pengambilan gambar.

Penulis sebagai penata artistik juga berperan menerapkan teori *metaphor* visual dan verbal. Metafora ini digabungkan untuk menciptakan pengalaman artistik yang kuat, lebih kompleks, dan mendalam. Disini penulis menggunakan komposisi visual, pengaturan warna, dan pencahayaan dengan meletakkan beberapa properti berupa hiasan lampu guna menciptakan metafora visual yang mendukung atau memperkuat pesan yang akan disampaikan melalui dialog atau monolog karakter dalam film.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Definisi Film

Menurut Effendy dalam *Randi, Ramadhan, & Riki, Rikarno, (2020:55)* Film merupakan karya seni dalam bentuk audio visual yang digunakan untuk memberikan moral kepada serangkaian orang yang berbaur di suatu lokasi. Film dipandang sebagai sarana komunikasi yang efektif bagi penonton, sebab audio visualnya yang berupa gambar dan suara yang hidup, maka film dapat berbicara banyak dalam waktu singkat, seolah-olah penontonnya mampu menembus ruang dan waktu

yang bisa menceritakan kisah nyata, bahkan menguasai penontonnya.
(Effendi, Burhan, 2021:61)

2.3.2 Unsur Pembentuk Film

Film secara umum dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Dalam film fiksi, unsur naratif menjadi motor penggerak dari sebuah cerita, sementara unsur sinematik merupakan aspek teknis pembentuk film.

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film fiksi tidak mungkin lepas dari unsur narasi, karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti, tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud serta tujuan. Elemen pokok pembentuk unsur naratif adalah aspek kausalitas, ruang, dan waktu. Seluruh elemen pokok tersebut terikat menjadi satu aturan, yakni hukum kausalitas atau logika sebab-akibat.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan unsur teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok, yakni *setting* atau latar, tata cahaya, kostum, serta pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. *Editing* adalah transisi sebuah gambar ke gambar lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh.

2.3.3 Jenis-Jenis Film

Secara umum, film dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini berdasarkan cara bertuturnya yakni, cerita dan noncerita. Film fiksi masuk dalam kategori film cerita. Sementara film dokumenter dan eksperimental masuk dalam kategori film noncerita.

1. Film Dokumenter

Kunci utama penyajian film dokumenter adalah penyajian fakta. Film dokumenter berhubungan dengan tokoh, obyek, momen, peristiwa, serta lokasi yang nyata, tanpa adanya rekayasa. Film dokumenter juga tidak memiliki tokoh protagonis dan antagonis, konflik, serta penyelesaian layaknya film fiksi.

Dalam menyajikan faktanya, film dokumenter biasanya menggunakan beberapa metode. Film dokumenter dapat merekam langsung pada saat peristiwa terjadi, dan dapat menggunakan metode merekonstruksi ulang sebuah peristiwa yang pernah terjadi. Film dokumenter memiliki beberapa karakter teknis yang khas. Tujuan utamanya adalah mendapatkan kemudahan, kecepatan, fleksibilitas, efektifitas, serta otentitas peristiwa yang akan direkam. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam, maksud, dan tujuan, seperti informasi, berita, investigasi, biografi, pengetahuan, pendidikan, serta lingkungan.

2. Film Fiksi

Film fiksi terikat oleh plot. Dari sisi cerita, film fiksi sering menggunakan cerita rekaan atau rekayasa di luar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Film fiksi berada di tengah dua kutub, yaitu nyata dan abstrak, seringkali memiliki tendensi ke salah satu kutubnya, baik secara naratif maupun

sinematik. Sineas film fiksi juga terkadang menggunakan cerita dan set abstrak dalam filmnya yang sering kali digunakan untuk mendukung adegan mimpi atau halusinasi.

Struktur cerita film fiksi juga terikat oleh hukum kausalitas, yaitu pada lazimnya, cerita memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Dari sisi produksi, film fiksi relatif lebih kompleks ketimbang jenis film lainnya, dari masa praproduksi, produksi, hingga pascaproduksinya. Manajemen produksinya juga lebih kompleks karena biasanya menggunakan pemain serta kru dalam jumlah yang cukup besar, produksi filmnya juga memakan waktu relatif lebih lama. Persiapan teknis, seperti lokasi pengambilan gambar serta set dipersiapkan secara matang, baik di studio maupun nonstudio. Film fiksi juga biasanya menggunakan perlengkapan serta peralatan yang jumlahnya relatif lebih banyak, bervariasi, dan mahal.

3. Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan jenis film yang sangat berbeda dari yang lainnya. Para sineas film eksperimental umumnya bekerja di luar industri film *mainstream* dan bekerja pada studio independen atau perorangan. Pada umumnya, mereka terlibat penuh dalam seluruh produksi filmnya sejak awal hingga akhir. Film eksperimental tidak memiliki plot, namun tetap memiliki struktur. Strukturnya sangat dipengaruhi oleh insting subyektif sineas seperti, gagasan, ide, emosi, serta pengalaman batin mereka.

Film eksperimental umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami. Hal ini disebabkan karena mereka menggunakan simbol-simbol personal yang terkadang mereka ciptakan sendiri. Itulah mengapa film eksperimental sering juga disebut film *art*. Sineas eksperimental kadang

juga mengeksplorasi berbagai kemungkinan dari medium film.

2.3.4 **Mise-En-Scene**

Mise-en-scene atau yang biasa dibaca “mis ong sen” adalah segala hal yang terletak di depan kamera, yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. *Mise-en-scene* terdiri dari empat unsur utama, yakni: *set* atau latar, kostum, dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting. Unsur-unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood* sebuah film. (Pratista 2017:97)

1. **Setting**

Setting adalah seluruh latar bersama dengan seluruh propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak, yang terdapat atau dimuat di dalam satu *frame*. Umumnya, *setting* dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. *Setting* harus mampu meyakinkan para penontonnya jika film tersebut tampak benar-benar terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya. Dalam sebuah produksi film, pekerjaan perencanaan dan perancangan *setting* adalah tugas dari seorang penata artistik.

Penata artistik dapat menggunakan *setting* yang otentik dengan cerita dalam filmnya, atau bisa juga tidak. Jika penggunaan lokasi yang sesungguhnya sudah tidak memungkinkan, biasanya penata artistik mencari lokasi yang serupa, atau dapat membangun *setting* yang mendekati bentuk atau suasana aslinya.

2. *Set Studio*

Dalam perkembangannya, *set studio* sudah mulai ditinggalkan karena biaya produksinya yang semakin besar. Penggunaan *set studio* sebenarnya adalah sebuah cara yang ideal, karena penata artistik bisa mengontrol penuh segala aspek penataan artistiknya. Kini, *set studio* umumnya hanya digunakan pada produksi genre film ber *budget* besar seperti fantasi, perang, *superhero*, epik sejarah, dan fiksi ilmiah. Film-film tersebut menghabiskan biaya produksi yang sangat besar, karena harus membangun set raksasa yang sangat megah, sesuai dengan skala sesungguhnya.

3. *Shot On Location*

Adalah produksi film dengan menggunakan lokasi aktual yang sesungguhnya. *Shot on location* belum tentu mengambil lokasi yang sama persis seperti dalam kisah sesungguhnya, namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati lokasi cerita.

Shot on location memiliki beberapa keuntungan dan kelemahan. Keuntungannya ketimbang *set studio* adalah, pertama, biaya produksi yang lebih murah, karena tidak perlu membangun *set studio*. Kedua, efek realisme yang dicapai jauh lebih meyakinkan penonton, karena diambil di lokasi yang sesungguhnya.

Sedangkan kelemahannya adalah, para pembuat film tidak dapat mengontrol cuaca, lalu lintas, pejalan kaki, perijinan, kebisingan, dan sebagainya. Penggunaan *shot on location* di kota-kota besar tentu juga tidak bisa dilakukan sepanjang waktu, karena dinamika kota yang sangat tinggi.

Sekarang ini, para pembuat film umumnya melakukan produksi film dengan menggunakan *shot on location*.

Pada era modern ini, teknologi digital memungkinkan para pembuat film membangun latar apapun sesuai dengan tuntutan cerita filmnya.

2.3.5 Fungsi *Setting*

Setting adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif dalam sebuah film. Tanpa adanya *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu, serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. Selain itu, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita.

Latar yang dirujuk pada sebuah cerita bisa merupakan sesuatu yang faktual, atau bisa juga bersifat imajiner. Latar dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Latar Waktu

Latar waktu adalah waktu atau masa tertentu ketika peristiwa dalam cerita itu terjadi. Latar waktu yang dimaksud pada proses produksi film pendek ini adalah bagaimana penulis sebagai penata artistik memahami konsep cerita dan juga alur dari film Seni Plagiat, agar bisa mencari waktu yang pas sesuai dengan suasana yang akan ditampilkan pada saat proses pengambilan gambar berlangsung.

2. Latar Tempat

Latar tempat adalah lokasi tertentu ketika peristiwa dalam cerita itu terjadi. Ini bisa berupa interior ataupun eksterior. Latar waktu yang dimaksud dalam proses produksi film Seni Plagiat ini adalah bagaimana penulis sebagai penata artistik bisa memahami konsep cerita film, agar bisa mencari waktu yang sesuai dengan suasana yang akan ditampilkan pada saat proses pengambilan gambar. Hal ini diperlukan karena jika

lokasi yang dipilih tidak sinkron dengan konsep cerita, berpotensi menimbulkan *look* yang tidak sesuai dengan konsep cerita pada film.

3. Latar Suasana

Latar suasana merupakan salah satu unsur intrinsik yang berkaitan dengan keadaan psikologis yang timbul dengan sendirinya, bersamaan dengan jalan cerita. Suatu cerita dalam film bisa menjadi menarik karena berlangsung dalam suasana tertentu. Misalnya, suasana gembira, haru, sedih, dan tegang.

Penulis sebagai penata artistik juga berkontribusi dengan menciptakan *setting* lokasi yang sesuai dengan konsep cerita dari film Seni Plagiat. Dengan *setting* lokasi yang sesuai, pemeran akan lebih mudah mendalami naskah, alur cerita, dan tentunya mendalami peranannya dalam film Seni Plagiat ini.

2.3.6 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 didalam filmnya benar-benar terjadi di lokasi cerita dan latar waktu yang sesungguhnya. *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 akan lebih meyakinkan penonton. (Pratista 2017:101)

1. Status Sosial

Setting juga dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya. Seperti *setting* yang akan dibuat untuk membentuk emosi dari pemeran di film Seni Plagiat, 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 asli sehari-harinya.

2. *Mood*

Untuk membangun suasana, perencanaan *setting* lokasi juga dengan tata cahaya. Dalam film, elemen natural seperti, api, air, angin, kabut, salju, mendung, sering kali digunakan untuk membangun *mood* sebuah adegan. Dalam film Seni Plagiat juga dibutuhkan aspek natural seperti gerimis, cahaya matahari, dan sebagainya sebagai aspek pendukung ekspresi pemeran saat melakukan adegan yang memperlihatkan ekspresi tegang.

3. *Motif atau Simbol*

Setting juga mempunyai motif atau simbol tertentu yang sesuai dengan tuntutan cerita film. Misalnya, di film Seni Plagiat, di setiap *set* terdapat properti kanvas lukisan, yang berarti memang pemeran di film ini adalah benar-benar seorang seniman.

4. *Pendukung Aktif Adegan*

Properti sering kali dapat berfungsi aktif sebagai pendukung suatu adegan. Seperti dalam adegan berkelahi, pemeran melemparkan sebuah kardus dan tas untuk mengalihkan fokus dari lawannya. Umumnya hal ini dilakukan agar adegan tidak terlihat monoton dan membosankan.

2.3.7 Ekstraksi Peneliti Terdahulu

Menurut Supriyadi, dkk (2014:82) penata artistik bertanggung jawab atas aspek desain kreatif acara (*set design*, lokasi, dan atau grafis). Penata artistik membawahi beberapa bagian dari artistik.

Menurut Kusumawati, dkk (2017:33) menyatakan bahwa pada saat produksi, maka tiap adegan pun, penata artistik perlu ada dan berada di dekat sutradara untuk memastikan gambar yang diambil sesuai dengan yang diharapkan, sesuai dengan naskah dan dalam tampakkan gambarnya pun terlihat nyata. Bisa saja penata artistik ikut terlibat langsung, misalnya membetulkan letak set atau properti yang dirasa tidak pas di adegan yang dimaksud. Kegiatan ini diikuti oleh penata artistik, mulai dari bongkar pasang *set*, hingga ke penataan *set* sepanjang pengambilan gambar berlangsung.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam proses produksi film Seni Plagiat, penulis sebagai penata artistik mengalami pengalaman berharga yang tidak terlupakan. Pengalaman ini meliputi pengalaman teknis dan pengalaman non teknis yang terjadi selama dari proses pra produksi hingga pasca produksi, dalam keterlibatan secara langsung dalam seluruh tahapan produksi film Seni Plagiat.

Dari ulasan tentang segala hal yang sudah dijabarkan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa kedudukan penata artistik dalam sebuah produksi film tidak bisa dipandang sebelah mata. Penata artistik memiliki tingkatan yang penting pada saat proses produksi sebuah film. Penata artistik dituntut harus menuangkan ide-ide kreatif yang dimiliki kedalam proses produksi sebuah film. Ide-ide kreatif tersebut mulai dari proses analisa naskah, pembuatan konsep, hingga berkoordinasi dengan sutradara, agar tercipta sesuatu yang dirasa mencapai keinginan di dalam film Seni Plagiat ini.

Banyak ilmu yang penulis peroleh pada proses produksi film Seni Plagiat ini, sebagai penata artistik. Penulis menjadi lebih paham dengan *workflow* departemen artistik di dalam produksi sebuah film. Selain itu, penulis juga menjadi jauh lebih paham tentang bagaimana cara bekerja sama didalam tim dengan efektif dan efisien.

Dan penulis juga mengapresiasi penuh khususnya untuk tim departemen artistik yang sangat membantu dan cekatan jika diajak bekerja sama dengan baik. Di dalam film ini, penulis bangga dengan semua teman-teman di departemen artistik, saling gotong royong dan saling membantu, agar tercipta hasil yang memuaskan.

Ada beberapa hal yang penulis peroleh pada saat produksi film Seni Plagiat ini berlangsung, yaitu:

1. Menerapkan ilmu akademik dan non-akademik yang didapatkan selama proses perkuliahan untuk diterapkan pada saat produksi.
2. Menguasai dan memahami proses kerja penata artistik selama proses produksi berlangsung.
3. Mampu memahami konsep yang dijelaskan oleh sutradara dan konsep yang terdapat pada naskah.
4. Memiliki keberanian untuk mengambil segala resiko yang terjadi mulai dari awal, pertengahan, hingga akhir.
5. Siap bertanggung jawab jika terjadi kesalahan atau *miss* komunikasi yang terjadi pada saat proses produksi.
6. Secara tidak langsung, diharuskan tampil cekatan pada saat proses produksi berlangsung.
7. Sanggup dan bertanggung jawab memimpin dan mengkoordinasi tim departemen artistik.
8. Menjalin komunikasi dan bekerja sama dengan baik bersama dengan departemen lain untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pada proses produksi.
9. Tetap mendengarkan saran dari sesama tim departemen artistik untuk menciptakan sesuatu hal yang ingin dicapai.
10. Tidak menganggap remeh suatu pekerjaan.

5.2 Saran

Di saat memproduksi film Seni Plagiat ini, penulis terjalin kerja sama yang kompak dengan semua tim departemen artistik. Bisa saling menutupi kesalahan jika ada yang melakukan kesalahan yang tidak disengaja oleh tim. Walaupun begitu, penulis pribadi juga sering melakukan kesalahan pada saat proses produksi film Seni Plagiat ini berlangsung. Berikut adalah saran dari teman-teman penulis, agar meningkatkan dan memperbaiki kesalahan dalam produksi film ini:

1. Harus bisa menjadi penata artistik yang lebih kreatif dan efektif.
2. Kompak dalam kerja sama tim, dan tidak terlalu egois dalam melakukan suatu hal.

3. Cepat mencari solusi dan penyelesaian atas masalah yang sedang terjadi pada saat proses produksi.
4. Harus lebih memiliki kepekaan.
5. Harus meningkatkan fokus ketika proses produksi.
6. Serius dalam menjalankan proses produksi, dan mengurangi bercanda yang tidak perlu.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, D. N. (2018). *Kompilasi Buletin Film Montase. Montase Vol 1*, 50-55.
- Effendy, H. (2014). *Mari Membuat Film*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ghifari Alief Nugroho, R. S. (2021). Perancangan Artistik Talkshow Reptil “Inkubasi”. *Skripsi ISBI*, 1.
- HIDAYATI, S. N. (2019). Analisis Proses Produksi Program Mutiara. *Laporan Broadcasting Film*, 79.
- Himawan, P. (2017). *Memahami Film Edisi kedua*. Yogyakarta: Montase Press.
- Wicaksana, Y. P. (2016). Peran Penata Artistik Dalam Film "Voice Call". *STIKOM Yogyakarta*, 40-50.

DAFTAR REFERENSI

<https://studioantelope.com/kru-departemen-tata-artistik-film/>

<https://studioantelope.com/kru-departemen-tata-artistik-film/>

<https://avikomfilm.com/2017/11/20/crewfilm-tugas-dan-peran-artistik-dalam-film/>

LAMPIRAN

Lmpiran 1

Dokumentasi Kegiatan

















