

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**PENGUNAAN PROPERTI DALAM MENYAMPAIKAN MAKNA PADA
FILM PENDEK “AKU ADA” DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP
SEMIOTIKA**

Laporan Karya Kreatif ini Diajukan Untuk Memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film



Oleh :

Sativa Awalliyah

22045572

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

**PENGUNAAN PROPERTI DALAM MENYAMPAIKAN MAKNA PADA
FILM PENDEK “AKU ADA” DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP
SEMIOTIKA**

Laporan Karya Kreatif ini Diajukan Untuk Memenuhi salah satu syarat
memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang
Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film

Disusun Oleh :

Sativa Awalliyah

22045572

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing



Arya Tangkas, S.Pt, M.I.Kom

NIDN. 0506097901

**PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

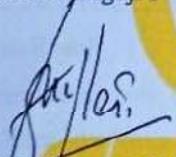
**PENGUNAAN PROPERTI DALAM MENYAMPAIKAN MAKNA PADA
FILM PENDEK “AKU ADA” DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP
SEMIOTIKA**

Diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan telah dipertahankan di
depan Tim Penguji Program Studi D3 Penyiaran, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi
Yogyakarta sebagai persyaratan memperoleh Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi
(A.Md.I.Kom) pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 5 Agustus 2025
Pukul : 13.00
Tempat : Ruang B 1-3 STIKOM Yogyakarta

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II


Heri Setiawan., M.Sn
NIDN. 0616046201

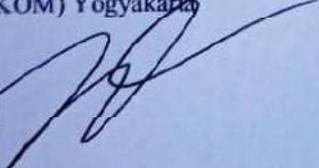

Herry Abdul Hakim, MM
NIDN. 0525016202

Dosen Penguji III dan Dosen Pembimbing

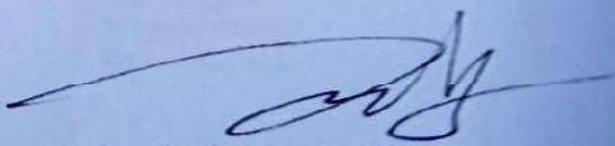

Arya Tangkas, S.Pt. M.I.Kom
NIDN. 0506097901
(Penguji III dan Pembimbing)

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi
(STIKOM) Yogyakarta




Hardoyo, M.A
NIDN. 0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
D3 Penyiaran


Arya Tangkas, S.Pt. M.I.Kom
NIDN. 0506097901

PERNYATAAN ETIK AKADEMIK

Nama : Sativa Awalliyah
NIM : 22045572
Judul Laporan : Penggunaan Properti dalam Menyampaikan Makna Pada Film Pendek "Aku Ada" dengan Menggunakan Konsep Semiotika

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya Tulis Ilmiah yang saya buat ini bersifat orisinal, murni karya saya, yang merupakan deskripsi atas pembuatan karya kreatif dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya Tulis Ilmiah ini bukan plagiasi (*copy paste*) karya orang lain, kecuali yang saya kutip seperlunya untuk mendukung argumentasi yang saya buat, dan kemudian saya cantumkan sumbernya secara resmi dalam daftar pustaka laporan sebagai rujukan ilmiah.
3. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiasi dan pelanggaran etika akademis yang secara sah dan dapat dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang terpercaya keasliannya oleh pimpinan STIKOM Yogyakarta, maka bersedia dicabut gelar atau hak saya sebagai Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi, yang kemudian secara luas akan dipublikasikan oleh STIKOM Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, Agustus 2025


665AMX441782298
Sativa Awalliyah

MOTTO

I don't know, I just want to be part of something . . . bigger . . .

(Babylon)

Nu ngaran hirup dunya mah ngumbara, nyimpang kur saliwat

(The Panturas)

gas aja terus nanti juga ke guling

(Oryza sativa)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kepada Bapak dan Emih yang tak pernah lelah memberikan doa, dukungan yang tak terhingga. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam bidang Komunikasi dengan spesifikasi Penyiaran Film di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta.

Laporan ini mengangkat judul “Penggunaan Properti dalam Menyampaikan Makna pada Film Pendek ‘Aku Ada’ dengan Menggunakan Konsep Semiotika.” Melalui karya ini saya berupaya untuk mendalami peran Penata Artistik terutama pada aspek properti sebagai elemen komunikasi non-verbal yang mampu menyampaikan pesan dan emosi karakter khususnya pada karakter utama bernama Indah. Film pendek ini menggunakan penerapan teori semiotika Roland Barthes yang menganalisis makna denotasi dan konotasi di balik setiap properti yang dihadirkan.

Penyusunan Laporan ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hardoyo, M.A selaku Ketua STIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Arya Tangkas, S.Pt, M.I.Kom selaku dosen pembimbing dan juga Ketua Program Studi D3 Penyiaran yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan dan masukan dalam proses pembuatan laporan dan karya ini.
3. Tim Produksi Film Pendek “Aku Ada” yang luar biasa atas kerja sama, dedikasi dalam mewujudkan karya ini.
4. Rekan-rekan satu kelompok Tugas Akhir “Aku Ada” Mahda, Amelia yang telah menyelesaikan karya kreatif hingga akhir secara bersama-sama.
5. Terakhir, untuk diri sendiri yang telah bekerja keras, selalu berani melangkah dan juga bertumbuh.

Penulis menyadari bahwa Laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga Laporan ini dapat memberikan manfaat, wawasan baru, dan menjadi referensi yang berguna terutama bagi para mahasiswa dan praktisi di bidang komunikasi dan perfilman.

Yogyakarta, Agustus 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sativa Awalliyah', written in a cursive style.

Sativa Awalliyah

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ETIK AKADEMIK.....	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
BAB II KERANGKA BERPIKIR	6
2.1 Penegasan Judul	6
2.1.1 Properti (<i>Props</i>).....	6
2.1.2 Makna.....	6
2.1.3 Film Pendek “Aku Ada”	7
2.1.4 Semiotika.....	7
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Definisi Film	8
2.2.2 Kontruksi Tubuh Film.....	11
2.2.3 <i>Mise-en-scène</i>	12
2.2.4 Tata Artistik.....	17
2.2.5 Properti dalam Film.....	24
2.2.6 Teori Semiotika	27
2.3 Extrasi.....	32
BAB III DESKRIPSI KARYA	33
3.1 Klasifikasi Karya	33
3.2 Konsep Cerita	34
3.2.1 <i>Logline</i>	34
3.2.2 Sinopsis	34
3.2.3 Tokoh dan Penokohan.....	34

3.2.4 Naskah Film Pendek “Aku Ada”	37
3.3 <i>Timeline</i> Produksi.....	51
3.4 <i>Budget</i> Produksi	52
3.5 <i>Crew</i> Produksi	53
3.6 Lokasi Produksi.....	55
3.6.1 Lokasi Rumah	55
3.6.2 Pantai Widuri.....	55
3.6.3 Jalan Lintas Selatan Bantul	56
3.6.4 Jalan.....	56
3.6.5 Warung	57
BAB IV KEGIATAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Konsep Tata Artistik	58
4.2 Proses Pembuatan Karya Kreatif.....	59
4.2.1 Pra Produksi	59
4.2.2 Produksi.....	71
4.2.3 Pasca Produksi.....	75
4.3 Pembahasan	76
4.3.1 Ikan Goreng	76
4.3.2 Asbak dan Puntung Rokok.....	77
4.3.3 <i>Earphone</i>	78
4.3.4 Poster “Butuh Teman Cerita”	79
4.3.5 Roti Tawar.....	80
4.3.6 Kalender dengan Coretan Silang dan Lingkaran.....	81
4.3.7 Foto Masa Kecil Azmi dan Indah	82
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
5.2.1 Saran untuk Produksi Film Kedepannya.....	84
5.2.2 Saran untuk Penata Artistik.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR REFERENSI	87
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Film <i>Workers Leaving the Lumière Factory</i>	10
Gambar 2. Editing Film <i>Qodrat 2</i>	12
Gambar 3. <i>Setting</i> Film <i>Poor Things</i> (2023)	13
Gambar 4. <i>Setting</i> Film <i>La La Land</i> (2016)	13
Gambar 5. Kostum Ava pada Film <i>Heatbreak Motel</i>	14
Gambar 6. <i>Make Up</i> Reza Rahadian di Film <i>Habibie & Ainun 3</i>	14
Gambar 7. Peralatan <i>Make Up</i>	15
Gambar 8. Pencahayaan di Film <i>La La Land</i> (2016)	15
Gambar 9. Roda Warna	19
Gambar 10. Skema Warna.....	21
Gambar 11. Contoh Skema <i>Monochromatic - Moonrise Kingdom</i>	21
Gambar 12. Contoh Skema <i>Analogous - Children of Men</i>	21
Gambar 13. Contoh Skema <i>Complementary - Amèlie</i> (2001).....	22
Gambar 14. Contoh <i>Triadic – Pierrot le Fou</i> (1965)	22
Gambar 15. <i>Props</i> Busur Panah <i>Hawkeye - The Avenger</i>	24
Gambar 16. <i>Props</i> Drum Andrew – <i>Whiplash</i> (2014).....	24
Gambar 17. <i>Non-practical props</i> di Film <i>American Fiction</i> (2023)	25
Gambar 18. <i>Props</i> Telepon - <i>Young Fathers "Toy"</i> (2019).....	25
Gambar 19. Contoh <i>Practical props</i> di Film <i>Holdovers</i> (2023)	26
Gambar 20. Ferdinand de Saussure	28
Gambar 21. Charles Sandres Pierce	28
Gambar 22. Roland Barthes.....	30
Gambar 23. Poster Film Pendek <i>Aku Ada</i>	33
Gambar 24. Karakter Indah	35
Gambar 25. Karakter Azmi	35
Gambar 26. Karakter Mamah	36
Gambar 27. Karakter Amar	36
Gambar 28. Lokasi Syuting – Rumah	55
Gambar 29. Pantai Widuri.....	55
Gambar 30. Jalan Lingkar Selatan Bantul	56
Gambar 31. Jalan di Scene 3	56
Gambar 32. Warung	57
Gambar 33. <i>Hunting</i> Lokasi Rumah 1	60
Gambar 34. <i>Hunting</i> Lokasi Rumah 2.....	60
Gambar 35. <i>Hunting</i> Lokasi Rumah 3.....	61
Gambar 36. <i>Hunting</i> Lokasi Rumah 4.....	61
Gambar 37. <i>Hunting</i> Lokasi- <i>Sett</i> Dapur 1	62
Gambar 38. <i>Hunting</i> Lokasi- <i>Sett</i> Dapur 2	62
Gambar 39. <i>Hunting</i> Lokasi- <i>Sett</i> Ruang Tamu	63
Gambar 40. <i>Hunting</i> Lokasi- <i>Sett</i> Kamar Indah	63

Gambar 41. <i>Hunting</i> Lokasi Pantai	64
Gambar 42. <i>Hunting</i> Lokasi Warung	64
Gambar 43. <i>Hunting</i> Lokasi Jalan 1	64
Gambar 44. <i>Hunting</i> Lokasi Jalan 2	65
Gambar 45. <i>Hunting</i> Lokasi Jalan 3	65
Gambar 46. <i>Floor Plan Setting</i> Ruang Tamu.....	66
Gambar 47. <i>3D Sett</i> Ruang Tamu.....	66
Gambar 48. <i>Floor Plan</i> Kamar Indah.....	67
Gambar 49. <i>3D</i> Kamar Indah	68
Gambar 50. <i>Floor Plan</i> Dapur.....	68
Gambar 51. <i>3D Sett</i> Dapur	68
Gambar 52. <i>Setting</i> Asli Dapur 2	69
Gambar 53. <i>Setting</i> Asli Dapur 1	69
Gambar 54. <i>3D Sett</i> Meja Makan	70
Gambar 55. <i>Floor Plan Sett</i> Meja Makan	70
Gambar 56. <i>Props</i> Ikan Goreng pada <i>scene</i> 1	76
Gambar 57. <i>Props</i> Sisa Ikan pada <i>scene</i> 10	77
Gambar 58. Asbak dan Puntung Rokok pada <i>scene</i> 2.....	77
Gambar 59. <i>Earphone</i> yang dipakai Indah.....	78
Gambar 60. <i>Earphone</i> Indah <i>scene</i> 6.....	78
Gambar 61. Indah melewati Poster “Butuh Teman Cerita”	79
Gambar 62. <i>Props</i> Roti Tawar.....	80
Gambar 63. Indah mengoles Roti Tawar.....	80
Gambar 64. Coretan Kalender Indah.....	81
Gambar 65. Coretan Bulat di Kalender Indah	81
Gambar 66. Foto Masa Kecil.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Timeline</i> Produksi Film Pendek “Aku Ada”	51
Tabel 2. <i>Budget</i> Produksi Film “Aku Ada”	52
Tabel 3. <i>Crew</i> Film Pendek “Aku Ada”	53
Tabel 4. <i>Script Breakdown</i> Penata Artistik	59
Tabel 5. <i>Callsheet Day 1</i>	71
Tabel 6. <i>Callsheet Day 2</i>	74

ABSTRAK

Properti pada film bukan hanya sekadar objek pengisi ruang atau elemen visual semata, melainkan harus memiliki makna-makna tertentu. Dalam Film Pendek “Aku Ada”, Penata Artistik menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang berfokus pada dua tahap sigifikasi : denotasi dan konotasi. Properti dalam film ini, diantara seperti ikan goreng, *earphone*, dan foto masa kecil, tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi visual, melainkan sebagai tanda yang sarat akan makna. Setiap properti yang dipilih oleh penata artistik ini difungsikan untuk merefleksikan dan memperkuat emosi karakter utama. Ikan goreng yang tersisa mengonotasikan perlakuan tidak adil dan *earphone* mewakili keterasingan. Kehadiran foto masa kecil menjadi simbol kejutan yang mengembalikan perasaan Indah bahwa ia “dilihat” dan “dimengerti”. Pemanfaatan properti dengan pendekatan semiotika mampu membangun kedalaman narasi dan karakter, sehingga memperkaya pengalaman sinematik bagi penonton.

Kata Kunci : Properti Film, Semiotika Roland Barthes, Tata Artistik, Film Pendek

ABSTRACT

Film properties are not merely objects that fill a space or serve as visual elements; they must possess specific meanings. In the short film "Aku Ada", the Art Director employs a semiotic approach based on Roland Barthes' two order of signification: denotation and connotation. Properties in this film, such as a fried fish, earphones, and a childhood photo, do not merely function as visual decorations. They are signs rich with meaning, consciously chosen by the Art Director to reflect and reinforce the main character's emotions. A leftover fried fish connotes unfair treatment, while earphones represent alienation. The presence of a childhood photo serves as a surprising symbol that restores the character's feeling of being "seen" and "understood." The effective utilization of properties through a semiotic approach successfully builds narrative and character depth, thereby enriching the cinematic experience for the audience.

Keywords: Film Properties, Roland Barthes' Semiotics, Art Direction, Short Film

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan film di Indonesia menunjukkan peningkatan yang sangat pesat di beberapa tahun terakhir, hal ini merujuk pada jumlah penonton di tahun 2024 kemarin yang mencapai 80 juta penonton. Film-film Indonesia yang tayang di bioskop pada tahun 2024 mencapai 145 film. Diantara film-film tersebut, 21 film menembus lebih dari 1 juta penonton. Beberapa film di tahun 2024 yang berhasil menembus 1 juta penonton diantaranya film *Agak Laen* yang memperoleh 9,1 juta penonton, *Vina : Sebelum 7 Hari*, *Kang Mak From Pee Mak*, *Ipar Adalah Maut*, *Badarawuhi di Desa Penari*, *Siksa Kubur* dan lain sebagainya. Industri perfilman Indonesia membuktikan bahwa perfilman di Indonesia dapat diterima oleh masyarakat dengan baik dan menunjukkan perfilman Indonesia telah menguasai pasar nasional. Hal tersebut diungkapkan oleh Ketua LSF (Lembaga Sensor Film), Naswardi yang mengatakan bahwa “Tahun 2024 menjadi tahun emas, tahun yang baik bagi industri film nasional, ini pertama kalinya film layar nasional melampaui jumlah film asing, sehingga menunjukkan perkembangan signifikan pada industri film nasional”.

Film dapat diterima oleh masyarakat karena film merupakan salah satu media komunikasi massa audio visual. Terkadang Film menggambarkan realitas kehidupan sosial pada suatu tempat atau waktu tertentu. Di dalam film terdapat pesan-pesan sosial atau moral tertentu untuk memberikan informasi atau sekedar menyadarkan masyarakat. Dalam hal psikologi apa yang disaksikan mata dan didengar oleh telinga lebih dapat mempengaruhi emosional penonton. Pada dasarnya film merekam realitas yang terjadi dan berkembang di masyarakat dan mengubahnya ke dalam bentuk audio-visual berupa film. Pembuat film juga tak jarang membuat film berdasarkan pengalaman pribadi atau kejadian nyata, dan juga kejadian sosial yang merupakan bentuk keresahan yang terjadi di masyarakat, kemudian diangkat ke dalam sebuah film. Film juga dapat menjadi sarana pembelajaran terhadap isu-isu yang dianggap penting untuk dibicarakan, namun terkadang juga menimbulkan sebuah kontroversi. Terlepas dari itu, film hanya bermaksud

untuk mencerminkan atau menggambarkan perilaku masyarakat dan cara berinteraksi dengan satu sama lainnya. Film memiliki peranan yang penting bagi kelompok-kelompok tertentu dalam menyadarkan masyarakat akan suatu isu. Jadi, dengan membuat sebuah film menjadi salah satu alternatif untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat.

Untuk membuat sebuah film dibutuhkan kerja sama dan kreativitas dari berbagai aspek, karena membuat film merupakan proses kreatif pembuatan karya seni audio-visual yang sangat kompleks dan membutuhkan keahlian dari setiap tim produksi film yang bekerja sama untuk bisa menghasilkan sebuah film yang berkualitas dan bisa diterima oleh penonton. Proses pembuatan film diawali dengan menentukan ide atau konsep cerita yang akan disampaikan kepada penonton kemudian dikembangkan menjadi skenario atau menulis naskah film, pemilihan aktor dan kerabat kerja atau kru yang akan terlibat dalam produksi film, pencarian lokasi, persiapan alat syuting seperti kamera, lensa, audio, properti, dan lain sebagainya, dilanjut dengan proses penyuntingan gambar dan suara, hingga proses distribusi film.

Secara umum film terbentuk oleh dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah unsur yang berhubungan dengan seni bernarasi yang dibangun oleh cerita melalui plot yang memiliki maksud dan tujuan. Plot yang memiliki maksud dan tujuan tersebut terikat oleh aturan kausalitas atau aturan sebab-akibat. Aspek kausalitas tersebut dengan ditambah unsur ruang dan waktu membentuk sebuah naratif. Sedangkan unsur Sinematik adalah sebuah unsur dalam film yang mencakup aspek visualisasi dan teknis dalam film.

Aspek visual dalam film salah satunya meliputi artistik dan komponen dalam artistik yang mendukung diantaranya properti. Properti dalam film merupakan semua benda atau perlengkapan dalam film yang dipakai atau dibawa oleh *cast* dan *extras*. Menurut Herbert 1969 : 376, properti adalah barang-barang yang tidak bergerak yang digunakan dalam adegan, misal radio, tas, jaket dan lain-lain. Properti adalah segala benda yang terdapat di dalam *setting*, dan properti juga sebagai penunjang dari *setting*.

Menurut Barnwell 2004 : 75-76 Properti adalah alat simbolis yang memberikan acuan tema dalam cerita film. Jadi, Penulis berusaha merancang properti yang merupakan bagian dari penata artistik yang akan dijadikan sebuah tanda sebagai simbolis makna pada film. Dalam film, Tata Artistik menggunakan properti-properti yang ada di dalam film menjadi sebuah tanda terhadap makna-makna yang tersurat maupun tersirat pada film. Dengan menggunakan teori semiotika yang merupakan salah satu rumpun dalam komunikasi, karena semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Properti pada film ini bisa dijadikan sebuah tanda dan dapat dianalisis dengan menggunakan pendekatan semiotika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada laporan ini adalah : Makna apa sajakah yang dapat disampaikan properti pada film pendek “Aku Ada” dengan menggunakan konsep semiotika ?

1.3 Tujuan

1. Memenuhi kewajiban Karya Kreatif sebagai syarat dalam menyelesaikan studi dan memenuhi gelar Ahli Madya (A.Md) Program Studi Penyiaran Film di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta,
2. Menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama studi Penyiaran Film di STIKOM Yogyakarta ke dalam bentuk Praktek Lapangan Karya Kreatif,
3. Menambah wawasan tentang Penata Artistik dalam film pendek, sehingga suatu saat nanti bisa menjadi seorang Penata Artistik profesional,
4. Menambah wawasan juga tentang Konsep Semiotika yang juga bisa diterapkan pada karya-karya berikutnya.

1.4 Manfaat

1. Menambah pengalaman secara langsung menjadi penata artistik,
2. Menambah portofolio dalam bentuk karya film,
3. Karya kreatif ini memberikan kesadaran peranan penting mengenai Penata Artistik dalam film,
4. Memberikan pengetahuan tentang makna-makna pada film dengan menerapkan konsep semiotika.

1.5 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya

Waktu : 1 Mei – 31 Juli (Terhitung Pra Produksi hingga Pasca Produksi)

- Tempat :
1. Tembi Familia
RT 02 Desa Kowen, Degan, Timbulharjo, Kec. Sewon,
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
 2. Pantai Widuri
Jl. Pantai Parangkusumo No. 16, Pantai Parangtritis, Kec.
Kretek, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
55772
 3. Jalan
Kowen I RT 03 Desa Kowen, Degan, Timbulharjo, Kec.
Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
 4. Warung
-7.878676, 1103.362439, Degan, Timbulharjo, Kec. Sewon,
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
 5. Jalan Lintas Selatan Bantul
Jl. Lintas Sel., Malangan, Srigading, Kec. Sanden,
Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55763

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Keterlibatan dalam Produksi

Keterlibatan dalam Produksi Film, di mana Penulis secara aktif berperan sebagai Penata Artistik. Proses Produksi Film, baik *pra* produksi maupun saat produksi untuk mendapatkan pemahaman proses produksi di lapangan.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengamati, mencatat apa saja yang akan dibutuhkan dalam proses produksi film, terutama pada Tata Artistik film agar sesuai dengann naskah yang akan di produksi.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode pengumpulan dengan menelaah sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel-artikel yang relevan dan dokumen-dokumen produksi untuk membangun landasan teori.

BAB II KERANGKA BERPIKIR

2.1 Penegasan Judul

Penegasan Judul berfungsi untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup laporan, dan memastikan bahwa pembahasan tetap fokus pada inti masalah yang ingin dilaporkan. Dalam penulisan laporan tugas akhir ini, Penulis mengambil judul laporan “*Penggunaan Properti dalam Menyampaikan Makna Pada Film Pendek “Aku Ada” dengan Menggunakan Konsep Semiotika*”. Penegasan Judul yang dimaksud adalah :

2.1.1 Properti (*Props*)

Properti adalah elemen tambahan yang berupa hiasan, alat bantu seperti laptop, buku, komputer, televisi dan benda-benda lain yang bertujuan membantu menghiasi panggung sekaligus alat bantu untuk mempermudah produksi (Set, 2008 : 14). *Props* adalah semua benda yang dipakai atau dibawa oleh *cast* dan *extras* misalnya pipa cangklong (Effendy, 2009 : 20).

Berdasarkan pengertian di atas Penulis mengambil kesimpulan bahwa properti dalam film adalah benda-benda yang dipakai pemain ataupun benda-benda yang difungsikan sebagai pendukung dalam *setting* film.

2.1.2 Makna

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Makna adalah arti; maksud pembicara atau penulis; pengetahuan yang diberikan kepada suatu bentuk kebahasaan. Soedjito (1990 : 63) mengemukakan bahwa makna adalah hubungan antara bentuk bahasa dan barang (hal) yang diacunya. Menurut Djajasudarma (1993: 5), makna adalah pertautan yang ada di antara unsur-unsur bahasa itu sendiri (terutama kata-kata). Dapat disimpulkan bahwa Makna adalah maksud dari sebuah bahasa.

2.1.3 Film Pendek “Aku Ada”

Film pendek adalah film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana, karakterisasi dan dialog (Dancyger & Cooper, 2005 : 5).

Film Pendek “Aku Ada” adalah Film Pendek yang bercerita tentang Indah seorang anak tengah yang pendiam dan cenderung memendam perasaan. Di tengah keluarga yang terlihat harmonis, Indah merasa kurang menonjol di keluarganya. Saat rencana ikut *study tour* ke Bali batal, ia merasa memang keberadaannya tidak dianggap keluarganya. Tapi kejutan kecil dari kakaknya membuatnya merasa dilihat dan dimengerti.

2.1.4 Semiotika

Menurut Tinarbuko (2008), Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda supaya dapat mengetahui bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna. Sedangkan menurut Roland Barthes, salah seorang ahli semiotika menyebutkan bahwa semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk mengetahui makna dari sebuah tanda, dan untuk mengartikan sebuah tanda yang memiliki pesan tertentu bagi orang banyak.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa semiotika adalah cara memahami sekitar kita dengan sistem tanda dan bagaimana tanda tersebut bisa menghasilkan sebuah makna. Segala sesuatu bisa menjadi tanda, misalnya gambar, suara, gestur, bahkan properti dalam sebuah film.

Berdasarkan uraian di atas, judul pada laporan ini bukan hanya sekadar deskripsi, melainkan pernyataan bahwa laporan ini adalah sebagai fokus utama praktik Tugas Karya Kreatif melalui proses pembuatan film pendek “Aku Ada” dan representasi unsur visual pada film berupa properti untuk bisa menyampaikan makna pada film pendek “Aku Ada” sebagai bentuk komunikasi antara pembuat dan penonton film dengan menggunakan konsep semiotika.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Definisi Film

Film merupakan hasil gambar rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau dengan menggunakan teknik animasi (Peacock, 2001 : 5). Menurut *The Oxford Dictionary of Film Studies*, film adalah sebuah rekaman gambar bergerak yang dihasilkan melalui pemutaran serangkaian gambar yang direkam dalam urutan cepat. Sedangkan menurut Himawan Pratista film adalah salah satu hiburan media komunikasi yang digemari oleh masyarakat, karena pada dasarnya film dapat dinikmati secara audio maupun visual.

Menurut UU No. 33 Tahun 2009 tentang perfilman, menyatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Film masuk ke dalam media komunikasi karena film memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi khalayak luas. Film menggabungkan dua indera utama manusia yaitu : penglihatan (visual) dan pendengaran (audio). Hal ini membuatnya sangat efektif dalam menyampaikan pesan. Dibandingkan dengan teks atau radio, film dapat bercerita jauh lebih banyak dalam waktu singkat karena kekuatan gabungan gambar dan suara yang hidup. Penonton seolah-olah dapat menembus ruang dan waktu yang diceritakan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, Penulis menyimpulkan bahwa film adalah salah satu bentuk media komunikasi yang menyampaikan pesan dengan bercerita lewat rekaman gambar yang bergerak dan suara maupun tanpa adanya suara.

2.2.1.1 Jenis - Jenis Film

a. Dokumenter

Jenis film ini diambil dari sebuah peristiwa nyata dan alami tanpa adanya *setting* adegan, baik dari kejadian, dialog, hingga tokohnya. Konsep utama film dokumenter adalah penyajian fakta,

maka dari itu film dokumenter merekam peristiwa-peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi .

Struktur pada film dokumenter tidak berpegang pada alur cerita, namun dibangun berdasarkan gagasan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Karena tujuan dari film dokumenter adalah agar penonton dapat dengan mudah memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan pada film tersebut.

b. Fiksi

Berbeda dengan film dokumenter, film fiksi berpegang pada alur cerita dan umumnya menggunakan cerita rekaan yang merupakan hasil kreatif pembuatnya yang bersifat naratif, di mana cerita atau latarnya berasal dari imajinasi pembuatnya. Dengan kata lain, film fiksi dibuat dengan adanya perencanaan serta *setting*, tokoh, peristiwa, serta cerita di dalamnya sesuai dengan kreativitas pembuatnya.

c. Eksperimental

Film eksperimental, film yang bertujuan untuk bereksperimen menciptakan bentuk medium serta bahasa baru dalam film. Film eksperimental lebih menitikberatkan bahkan hanya fokus pada elemen estetik sinematiknya saja.

2.2.1.2 Film Pendek

Film pendek adalah film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana, karakterisasi dan dialog (Dancyger & Cooper, 2005 : 5). Karena keterbatasan durasi, film pendek harus bisa memanfaatkan durasi agar ide atau cerita film tersebut tersampaikan kepada penonton.

Film pendek juga terkadang memberi kebebasan para pembuatnya untuk menghasilkan film-film dengan bentuk dan gaya yang sangat beragam.

Pada awal munculnya film, durasi film sangatlah pendek, bahkan hanya sekitar satu menit saja. Misalnya film dari Lumière Brothers “*Workers Leaving the Lumière Factory*” yang berdurasi 46 detik yang mendokumentasikan para pekerja yang pulang dari pabrik.



Gambar 1. Film *Workers Leaving the Lumière Factory*
Sumber : letterboxd.com/film/la-sortie-de-lusine-lumiere/

Namun, dengan perkembangan industri perfilman, durasi film semakin bertambah panjang. Meskipun film pendek semula sering dianggap sebagai medium eksperimen, perkembangan teknologi digital telah memberikan identitas dan karakteristik tersendiri.

Secara umum, film pendek dapat diartikan sebagai film yang memiliki durasi lebih singkat dibandingkan dengan film panjang. Meskipun demikian, belum ada kesepakatan umum mengenai batasan durasi yang pasti untuk film pendek. Penentuan durasi maksimal film pendek dapat dikategorikan sebagai film pendek sering disesuaikan dengan kriteria yang ditetapkan oleh masing-masing festival film. Berikut adalah batasan maksimal durasi di beberapa festival-festival film :

- Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF) : 45 menit
- Festival Film Indonesia (FFI) : 30 menit
- Festival de Cannes : 15 menit
- Academy Awards : 40 menit

2.2.2 Kontruksi Tubuh Film

Film terbentuk oleh dua unsur, yaitu 1) unsur naratif dan 2) unsur sinematik. Kedua unsur tersebut tidak dapat terpisahkan karena unsur-unsur tersebut saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. (Pratista, 2008 : 1)

2.2.2.1 Unsur Naratif

Unsur naratif tidak dapat terpisahkan dari aspek cerita. Dalam aspek penceritaan melibatkan elemen-elemen seperti tokoh atau karakter, konflik, ruang dan waktu. Elemen-elemen tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan saling berkesinambungan satu sama lain membentuk alur cerita yang memiliki maksud dan tujuan.

Alur cerita tersebut terikat oleh sebuah aturan, yaitu hukum kausalitas atau hukum sebab-akibat. Hukum kausalitas dan elemen ruang dan waktu tersebutlah yang membentuk sebuah naratif.

2.2.2.2 Unsur Sinematik

Unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis pembentuk film (Pratista, 2008 : 1).

Aspek-aspek teknis tersebut adalah *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, dan suara.

a. *Mise-en-scène*

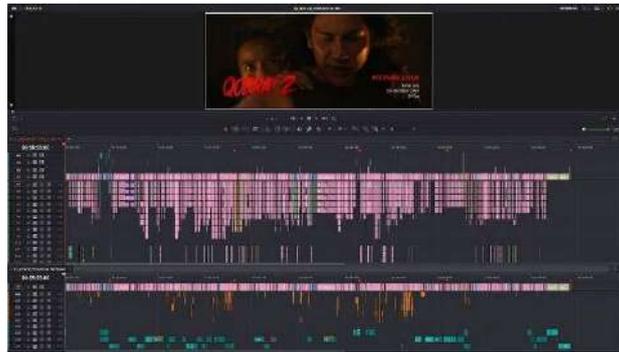
Mise-en-scène adalah segala hal yang terlihat di depan kamera dan yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film.

b. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil (Pratista, 2008 : 2).

c. Editing

Definisi editing pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi editing setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya (Pratista, 2008 : 123).



Gambar 2. Editing Film *Qodrat 2*
Sumber :x.com/Film Indo Score

d. Suara

Suara dalam film dapat kita pahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Sementara musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film (musik latar). Sementara efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film (Pratista, 2008 : 149).

2.2.3 Mise-en-scène

Mise-en-scène [mis ong sen] berasal dari bahasa Prancis yang artinya “*putting in the scene*”, istilah *mise-en-scène* ini berasal dari dunia teater terkait dengan pengaturan panggung. Seperti yang telah dijelaskan di atas *mise-en-scène* merupakan salah satu aspek dalam unsur sinematik. *Mise-en-scène* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista, 2008 : 61).

Dalam konteks film, *mise-en-scène* mengacu pada segala sesuatu yang muncul di dalam bingkai gambar (*frame*) dan telah diatur atau diatur ulang oleh pembuat film. Singkatnya, ini adalah semua elemen visual yang diatur di depan kamera untuk kemudian direkam. Ada empat komponen dalam *mise-en-scène* :

2.2.3.1 Setting

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya (Pratista, 2008 : 62). Dalam produksi sebuah film, *setting* memegang peranan krusial agar cerita film terasa nyata dan menyakinkan penonton. Idealnya, sebuah *setting* dirancang seotentik mungkin sehingga mampu membawa penonton terbawa suasana yang mereka saksikan benar-benar terjadi pada lokasi dan waktu yang digambarkan dalam *setting* film. Dalam proses produksi film yang bertanggungjawab meracancang sebuah *setting* adalah tugas penata artistik.



Gambar 3. Setting Film *Poor Things* (2023)

Sumber : x.com/TheCinesthetic



Gambar 4. Setting Film *La La Land* (2016)

Sumber : shotdeck.com

2.2.3.2 Kostum dan *Make Up*

Kostum atau juga disebut dengan busana adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Asesoris kostum termasuk di antaranya topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya (Pratista, 2008 : 71).



Gambar 5. Kostum Ava pada Film *Heatbreak Motel*
Sumber : x.com/FilmIndoScore

Make up (tata rias) secara umum memiliki dua fungsi, yakni untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah nonmanusia. Tata rias wajah lazimnya digunakan karena wajah pemain tidak seperti yang diharapkan seperti dalam cerita filmnya. Dalam sebuah produksi film, sering aktor atau aktris bermain sebagai karakter yang berusia lebih muda atau lebih tua dari umur mereka sebenarnya (Pratista, 2008 : 74).



Gambar 6. *Make Up* Reza Rahadian di Film *Habibie & Ainun 3*
Sumber : [Instagram/orlandobassi](https://www.instagram.com/orlandobassi)



Gambar 7. Peralatan *Make Up*
Sumber : Istockphoto.com

Fungsi kostum dan *make up* yaitu untuk memberikan informasi kepribadian, pekerjaan, status sosial, periode waktu dan juga dapat digunakan untuk menunjukkan perubahan emosi atau perkembangan alur cerita.

2.2.3.3 Pencahayaan atau Lighting

Lighting hadir tidak sekedar untuk menerangi *sett* dan dekor. *Lighting* dapat menentukan *mood* atau suasana suatu adegan (Studio Antelope, 2023).

Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni, kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya (Pratista, 2008 : 75).



Gambar 8. Pencahayaan di Film *La La Land* (2016)
Sumber : x.com/cinemaScene

2.2.3.4 Pemain serta Pergerakannya

Mencakup bagaimana aktor bergerak dan berinteraksi dalam *frame*, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan posisi mereka relatif terhadap elemen lain dalam adegan. Akting adalah bagian integral dari staging, yang menyampaikan emosi dan motivasi karakter.

Karakter merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Salah satu kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah performa seorang pemain (akting) (Pratista, 2008 : 80).

Mise-en-scène bukan hanya berfungsi sebagai dekoratif, melainkan berfungsi sebagai :

1. Membangun Realisme : Membuat film terasa otentik dan membuat penonton percaya.
2. Menciptakan Suasana dan Emosi : Memprovokasi perasaan tertentu pada penonton. Misalnya ketegangan, romansa, misteri.
3. Mengungkapkan Karakter : Memberikan wawasan tentang kepribadian dan kondisi internal karakter tanpa perlu adanya dialog.
4. Mengarahkan Perhatian Penonton : Menggunakan elemen visual untuk menuntun mata penonton ke titik-titik penting dalam *frame*.
5. Menyampaikan Makna : Menanamkan simbolisme atau ide-ide abstrak ke dalam elemen visual adegan.

2.2.4 Tata Artistik

Tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatar belakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting* (Sumarno, 2017 : 45).

Tata Artistik dalam dunia film dan televisi adalah salah satu aspek kreatif produksi yang mencakup perencanaan, pelaksanaan atau pengadaan lingkungan fisik sebuah cerita film atau televisi yang terdiri dari *setting* (dekor), pelengkap dekor (*properties*), kostum dan sering juga tata rias dan tata rambut, sesuai dengan konsep Film dan TV tersebut. Orang yang ditugaskan melaksanakan ini disebut Penata Artistik (Doeana, 2011:72).

Seorang Penata Artistik memiliki peranan penting dalam mengubah ide atau gagasan yang pada awalnya hanya berupa konsep deskripsi verbal (naskah) menjadi sesuatu yang nyata dan dapat dilihat secara visual. Penata artistik menerjemahkan konsep awal ke dalam berbagai bentuk konkret seperti sketsa, denah dan desain *sett*. Penata Artistik menjembatani antara naskah dan realitas visual.

Dalam produksi sebuah film, Tata Artistik memiliki peranan penting juga dalam membangun visual sebuah cerita. Penata Artistik merancang visual untuk mendukung naskah dan menyampaikan makna kepada penonton. Penata artistik bertanggung jawab atas keseluruhan tampilan visual film, mulai dari *sett*, lokasi, kostum, riasan, hingga properti.

Merujuk pada Jurnal “Menata Artistik dalam Film dan Televisi” oleh Bintang B. Doeana mengidentifikasikan beberapa unsur utama dalam Tata Artistik *setting*, properti, kostum, *make up* dan *special effect*.

2.2.4.1 Kajian Tata Artistik

Dalam kajian Tata Artistik membahas mengenai : Estetika, Budaya, Teori Warna, Dan *Mise-En-Scène*. Kajian *mise-en-scène* telah dijabarkan di atas, jadi untuk itu fokus pada sisanya.

1) Estetika

Nilai estetika merupakan pilar utama dalam bidang tata artistik. Tanpa pemahaman yang kuat tentang keindahan, kontribusi seorang penata artistik terhadap kualitas sebuah karya seni film akan sangat terbatas. Keberhasilan suatu karya seni juga

sangat bergantung pada penonton terhadap nilai estetika yang dirancang oleh Penata Artistik.

Estetika sendiri merupakan disiplin ilmu yang menelaah segala dimensi keindahan. Menurut A.A.M. Djelantik, Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan. Sedangkan menurut Matius Ali, Estetika tidak hanya membicarakan karya-karya seni yang indah tetapi juga membicarakan masalah citra rasa dan patokan dalam membuat pertimbangan atau penilaian tentang nilai seni.

Karya seni sering kali mengandung nilai-nilai estetis yang bersumber dari ekspresi pribadi, tuntutan pasar, dan tren yang sedang berkembang di masyarakat, atau inovasi teknologi.

2) Budaya

Graeme Burton mendefinisikan budaya sebagai karakteristik pembeda suatu kelompok-kelompok sosial yang membentuk identitas mereka. Media memegang peranan yang sangat relevan dalam mempresentasikan identitas tersebut kepada pihak lain dan antar kelompok budaya.

Budaya visual adalah tautan wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan materi (benda) yang dapat segera di tangkap oleh indra visual (mata), dan dapat dipahami sebagai model pikiran manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Sachari, 2007 : 1).

Dari uraian tersebut, jelas bahwa film memiliki kolerasi dengan budaya karena sifatnya sebagai media dan produk hiburan.

3) Warna

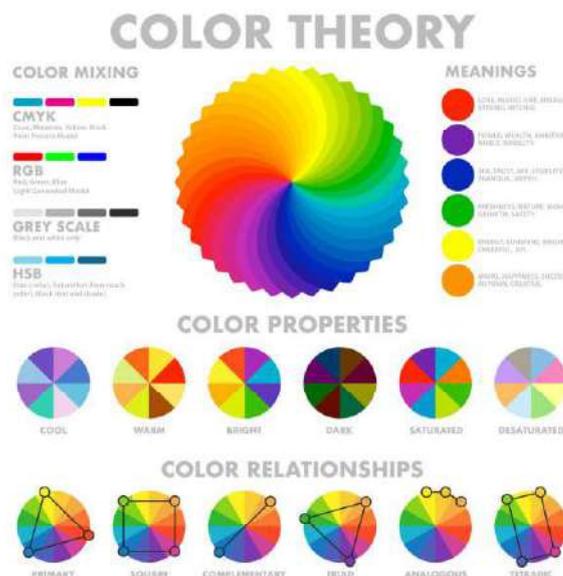
Warna memainkan peranan fundamental bagi seorang penata artistik. Melalui warna dapat menenangkan emosi yang ditampikan oleh para pemeran dan meninggalkan ciri khas

pribadi. Warna juga esensial dalam menciptakan unsur dramatis dan membangun suasana yang dibutuhkan oleh sutradara dalam proses kreatifnya.

Dalam film, warna bukan sekedar elemen estetika belaka, warna mampu mempengaruhi emosi penonton, menguatkan tema, bahkan memberikan petunjuk visual tentang alur cerita. Dalam pembuatan film, pemilihan palet warna dalam menciptakan pengalaman sinematik dan memaksimalkan efek emosional pada penonton. Palet warna film dirancang dalam sebuah film memiliki kemampuan untuk membangun *mood* film. Tiga komponen warna pada film :

- a. *Hue* : Warna dasar itu sendiri. Contoh : merah, biru, hijau.
- b. *Saturation* : Intensitas warna
- c. *Value* : Kegelapan atau kecerahan warna

Konsep teori warna berasal dari penemuan Sir Isaac Newton yang menguraikan cahaya putih menjadi spektrum warna, yang kemudian melahirkan roda warna sebagai alat dasar untuk memahami hubungan warna. Roda warna adalah bagan melingkar yang menunjukkan hubungan antara warna primer, sekunder, dan tersier.



Gambar 9. Roda Warna
Sumber : vectorstock.com

Terdapat beberapa model warna berbeda yang digunakan dalam teori warna, termasuk RGB (merah, hijau, biru), CMY (cyan, magenta, Kuning) dan CMYK (cyan, magenta, kuning, hitam).

Dalam teori warna tradisional, warna primer adalah merah, kuning, dan biru (RYB), sedangkan dalam teori warna modern (digital), warna primer adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Model warna primer RGB adalah model warna pencahayaan atau disebut juga *additive color mode* yang biasanya digunakan untuk tampilan visual pada peralatan elektronik seperti digital kamera, LCD pada display, monitor, dan televisi.

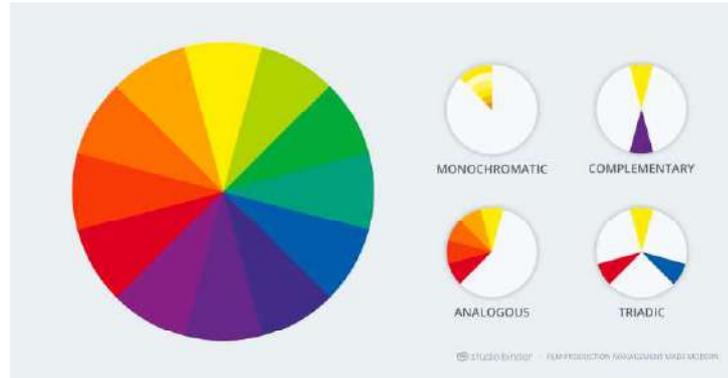
Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Tiga warna tersebut merupakan warna pigmen yang tidak bisa dicampur dan dibentuk oleh kombinasi warna lain. Jadi, dapat dikatakan bahwa warna primer merupakan warna dasar.

Warna sekunder adalah warna yang bisa dibuat dengan menggabungkan dua atau tiga warna primer. Contohnya adalah warna *orange* (penggabungan dari warna merah dan kuning), ungu (penggabungan dari warna merah dan kuning dan biru), dan hijau (penggabungan dari warna kuning dan biru).

Warna tersier diartikan sebagai warna yang lebih jauh rumit daripada warna primer dan sekunder. Warna tersier merupakan hasil pencampuran dari warna primer dan sekunder. Warna tersier sendiri terdiri dari merah-*orange*, kuning-*orange*, kuning-hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan merah-ungu.

Selain teori warna dan roda warna, ada juga skema warna. Skema warna digunakan untuk mengimplementasikan warna pada sebuah produk maupun *brand*.

Skema atau Pola Warna dalam Film menciptakan keseimbangan dan keharmonisan warna dalam film melalui berbagai skema.



Gambar 10. Skema Warna
 Sumber : studiobinder.com

Skema warna yang paling umum meliputi :

- a. *Monochromatic* : Menggunakan pola warna dari satu warna saja, yang dapat menciptakan kesan harmonis dan tenang.



Gambar 11. Contoh Skema Monochromatic - Moonrise Kingdom
 Sumber : Sumber : studiobinder.com

- b. *Analogous* : Memakai warna-warna yang berdekatan pada roda warna untuk menciptakan suasana yang menenangkan dan kohesif.



Gambar 12. Contoh Skema Analogous - Children of Men
 Sumber : studiobinder.com

- c. *Complementary* : Menggabungkan warna-warna yang berlawanan pada roda warna untuk menciptakan kontras tinggi dan dinamika visual.



Gambar 13. Contoh Skema *Complementary* - *Amèlie* (2001)
Sumber : studiobinder.com

- d. *Triadic* : Menggunakan tiga warna yang jaraknya merata pada roda warna, menghasilkan tampilan yang cerah dan hidup.



Gambar 14. Contoh *Triadic* – *Pierrot le Fou* (1965)
Sumber : studiobinder.com

Meskipun riset dan tulisan tentang penggunaan warna untuk kepentingan artistik, ilmu pengetahuan, dan komersil terus berkembang, konsep dasar teori warna tetap tidak berubah dan menjadi landasan bagi pengembangan lebih lanjut.

Dapat disimpulkan bahwa warna merupakan elemen dalam pembuatan film, yang dimana berfungsi untuk mengidentifikasi watak tokoh, suasana adegan, dan memberikan motif atau simbol pada cerita. Warna memiliki

kemampuan untuk menambah unsur dramatis, menciptakan suasana yang diinginkan, mengekspresikan adegan, serta memberikan efek, gaya, tekstur pada tata artistik.

2.2.4.2 Fungsi dan Tanggung Jawa Penata Artistik

- 1) Interpretasi Naskah : Penata Artistik membaca dan mengalisisi naskah untuk memahami latar cerita, karakter, dan suasana yang ingin dibangun. Mereka kemudian merancang konsep visual yang sesuai.
- 2) Merancang *sett* : Mereka merancang serta mendesain dan membangun *sett* yang diperlukan. Ini mencakup pemilihan warna, tekstur, gaya arsitektur, dan detail lainnya yang mendukung naskah.
- 3) Membentuk suasana dan karakter : penata artistik membangun atmosfer yang tepat untuk setiap adegan dan membantu mendefinisikan karakter melalui lingkungan tempat mereka berada.
- 4) Mendukung Alur Cerita : setiap elemen visual yang dipilih oleh penata artistik harus mendukung cerita. Penata artistik menggunakan elemen desain untuk memberikan petunjuk visual, menciptakan kontras, atau bahkan memberi petunjuk awal cerita akan dibawa ke mana.

2.2.5 Properti dalam Film

Properti adalah segala benda yang terdapat di dalam *setting*, serta properti sebagai penunjang dari *setting* (Doeana, 2011 : 76). Properti bisa berupa benda-benda sehari-hari seperti buku, cangkir kopi, telepon genggam, hingga benda-benda khusus yang dibuat untuk kebutuhan cerita. Penting untuk membedakan properti dari elemen *sett* dan kostum yang dikenakan karakter.

2.2.5.1 Jenis-Jenis Properti dalam Produksi Film :

- 1) Properti Pribadi (*Personal props*): Barang yang dikenakan atau langsung digunakan oleh aktor atau setidaknya dibawa secara konsisten. Properti ini menjadi bagian penting dari identitas karakter.



Gambar 15. *Props* Busur Panah Hawkeye - *The Avenger*
Sumber :studiobinder.com



Gambar 16. *Props* Drum Andrew – *Whiplash* (2014)
Sumber :shotdeck.com

2) Properti Nonpraktis (*Non-practical props*) : Barang seperti peralatan rumah tangga yang tidak digunakan atau dioperasikan aktor di depan kamera, namun harus terlihat fungsional. Contohnya bisa lemari, kulkas, bingkai foto, lukisan, yang hanya sebagai pajangan.



Gambar 17. *Non-practical props* di Film *American Fiction* (2023)
Sumber : shotdeck.com

3) Properti Tangan (*Hand props*) : Barang yang dipegang atau digunakan oleh aktor, misalnya gelas, korek api, atau telepon.



Gambar 18. *Props Telepon - Young Fathers "Toy"* (2019)
Sumber : shotdeck.com

4) Properti Praktis (*Practical props*) : Barang yang berfungsi penuh dan beroperasi, contohnya kran air yang mengeluarkan air sungguhan, Televisi yang menyala atau lampu yang menyala.



Gambar 19. Contoh *Practical props* di Film *Holdovers* (2023)
Sumber : shotdeck.com

2.2.5.2 Fungsi Properti dalam Film

Fungsi Properti dalam Film sangat beragam dan melampaui sekedar pelengkap visual. Secara garis besar, properti dapat berfungsi sebagai berikut :

- 1) Pendukung Karakter : Properti dapat memberikan informasi tentang kepribadian, latar belakang, status sosial, atau bahkan kondisi psikologis seorang karakter. Contohnya, kacamata baca bisa menunjukkan karakter yang intelektual, sementara rokok bisa mengindikasikan kecemasan.
- 2) Pendukung Narasi : Properti sering kali menjadi pemicu alur cerita atau alat yang digunakan karakter untuk mencapai tujuan. Contoh klasiknya adalah kunci yang membuka rahasia atau peta yang menunjukkan harta karun.
- 3) Pembentuk Suasana dan *Sett* : Objek-objek tertentu dapat membantu membangun suasana atau periode waktu sebuah film. Jam kuno di sebuah rumah tua dapat menciptakan kesan misterius atau horror.
- 4) Simbolisme dan Makna Tersirat : Di level yang lebih dalam, properti dapat beroperasi sebagai simbol, membawa makna ganda atau tersirat yang memperkaya interpretasi penonton terhadap cerita. Inilah wilayah di mana semiotika relevan untuk dibahas.

2.2.6 Teori Semiotika

Secara etimologis istilah semiotika atau disebut juga semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang artinya “tanda”. Secara terminologis semiotika diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Menurut Christomy dan Yuwono (2004), Semiotika adalah studi menyeluruh mengenai tanda, fungsinya, dan proses pembentukannya. Sedangkan menurut Tinarbuko (2008) menjelaskan bahwa semiotika membantu kita memahami fungsi tanda dalam menciptakan makna.

Semiotika merupakan salah satu kajian tradisi dalam teori komunikasi. Tujuan dari semiotika adalah mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksikan sebuah pesan. Kajian semiotika juga dapat berupa makna dalam bahasa yang terdapat pada seni media massa atau lainnya yang diproduksi untuk ditunjukkan kepada khalayak umum.

2.2.6.1 Tokoh-Tokoh dalam Kajian Semiotika

Semiotika, sebagai ilmu tentang tanda, tak lepas dari peran para pemikir besar yang telah meletakkan fondasinya. Berikut adalah beberapa tokoh sentral beserta gagasan mereka :

a. Ferdinand de Saussure

Saussure memandang semiotika sebagai studi tentang bagaimana tanda berfungsi dalam kehidupan sosial dan aturan-aturan yang mengaturnya. Ferdinand de Saussure mengemukakan bahwa hubungan antara Penanda (*signifier*), yaitu bentuk fisik suatu tanda seperti kata atau gambar, dan Petanda (*signified*), yaitu konsep atau makna yang diwakilinya, terbentuk melalui kesepakatan sosial.



Gambar 20. Ferdinand de Saussure
Sumber : Britannica.com

Baginya, makna sebuah tanda sangat erat kaitannya dengan peran bahasa. Sebuah tanda memiliki makna karena dipengaruhi oleh peran bahasa.

b. Charles Sanders Peirce



Gambar 21. Charles Sandres Peirce
Sumber : britania.com

Charles Sanders Peirce memiliki pandangan bahwa tanda dalam semiotika selalu terikat pada logika, khususnya kemampuan manusia dalam menafsirkan tanda-tanda di sekelilingnya. Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi jenis utama :

1) Ikon

Gambaran visual yang memiliki kemiripan antara bentuk tanda dan objek yang ditunjukkan.

Contohnya : objek dari seekor sapi, maka ikon dari objek tersebut dapat berupa gambar, sketsa, patung atau foto sapi. Memiliki persamaan yaitu menggambarkan sapi.

2) Indeks

Tanda yang menunjukkan atau mengisyaratkan suatu objek tertentu. Hubungan tanda dan petanda bersifat sebab-akibat dan mengacu pada fakta yang ada.

Contohnya : objek seekor kucing, indeksinya ialah suara kucing, atau gerakan kucing yang menandakan bahwa objek yang sedang dibicarakan tersebut adalah seekor kucing. Orang yang melihat dapat dengan cepat menangkap maksud yang ingin disampaikan.

3) Simbol

Tanda yang menunjukkan pada hubungan tanda dan petanda yang alamiah. Langsung merujuk pada objek yang dibicarakan yang sudah melewati pemahaman yang ada di masyarakat.

Contohnya : gambar sebuah masjid, maka tanda simbolisasi dari umat islam.

c. Roland Barthes



Gambar 22. Roland Barthes
Sumber : lalibre.be

Menurut Barthes, semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk mengetahui makna dari sebuah tanda dan untuk mengartikan sebuah tanda yang memiliki pesan tertentu bagi orang banyak. Barthes menggunakan teori Saussure *significant-signifie* yang kemudian dikembangkan menjadi model analisis tanda yang disebut *two order of signification* atau dua tahap signifikasi yang terbagi menjadi denotasi dan konotasi.

- Denotasi : Makna asli atau makna umum yang mutlak dipahami oleh kebanyakan orang.
- Konotasi : Istilah ini digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Tahap ini melibatkan makna tambahan yang muncul ketika tanda tersebut dicampur dengan perasaan, emosi, atau nilai-nilai budaya.

Dua aspek tersebut menjadi kajian utama Semiotika Barthes dalam meneliti mengenai sebuah tanda. Barthes juga menambahkan konsep mitos, yang terjadi ketika aspek konotasi telah menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos membentuk pemahaman tentang tanda. Kajian Semiotika Barthes ini sangat relevan dan mudah diterapkan sehingga banyak penelitian yang menggunakan konsep pemikiran Barthes.

2.2.6.2 Semiotika dalam Film

Salah satu aspek dalam kajian komunikasi yang memiliki keterkaitan dengan semiotika adalah film. Film cenderung melibatkan konsep tanda, simbol yang berwujud visual untuk menyampaikan pesan. Semiotika dalam film memungkinkan kita untuk memahami bagaimana makna diciptakan dan dikomunikasikan melalui elemen visual maupun audio. Semiotika menjadi kajian yang relevan untuk menganalisis sebuah film, karena film dibangun oleh banyak tanda. Setiap gambar, musik, dialog, properti, kostum berfungsi sebagai tanda yang ditafsirkan oleh penonton. Misalnya warna merah bisa dijadikan lambang cinta dan bahaya. Semiotika membantu mengurai makna-makna dari tanda yang tersurat maupun tersirat.

2.3 Extrasi

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, Penulis merujuk pada beberapa studi sebelumnya. Salah satu acuan utama adalah Laporan Praktek Kerja Lapangan berjudul “Peran Master Prop Dalam Film Fiksi AUM” tahun 2021, yang ditulis oleh Deny Ramadhan (2018/BC/5301) dari STIKOM Yogyakarta. Laporan ini sangat relevan bagi Penulis karena secara spesifik mengulas tentang *props* pada film yang selaras dengan pembahasan dalam laporan ini.

Selain itu, penulis juga menggunakan contoh Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif dari Yulius Prasetya Mega Wicaksana dengan judul “Peran Penata Artistik dalam Film *Voice Call*”. Laporan ini dipilih karena strukturnya yang terorganisir dengan baik dan sangat jelas, menjadikannya panduan penting bagi Penulis.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dengan cermat mengkaji penggunaan properti dalam menyampaikan makna pada film pendek “Aku Ada” melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan beberapa poin penting yang menegaskan peran krusial properti sebagai elemen komunikasi non-verbal dalam karya film.

Pertama, Film Pendek “Aku Ada” berhasil memanfaatkan properti bukan hanya sebagai pelengkap visual *setting*, melainkan sebagai penanda yang sarat akan makna. Setiap properti yang dihadirkan, seperti ikan goreng, asbak dan puntung rokoknya, *earphone*, poster bertuliskan “Butuh Teman Cerita?”, Roti Tawar, hingga kalender dengan coretannya dan foto masa kecil, telah dirancang secara sadar untuk merefleksikan dan memperkuat emosi karakter utama, Indah. Pendekatan Semioika Roland Barthes, khususnya konsep denotasi dan konotasi, efektif dan relevan dalam membongkar lapisan makna tersembunyi di balik properti-properti tersebut.

Kedua, melalui denotasi, properti-properti tersebut menampilkan fungsi dan bentuk aslinya, misalnya ikan goreng sebagai lauk-pauk atau *earphone* sebagai perangkat audio. Namun, pada tingkat konotasi, properti-properti ini bertransformasi menjadi simbol yang kuat. Ikan goreng yang tersisa hanya baian ekornya saja mengonotasikan perlakuan yang tidak adil dan tidak memperdulikan atau melupakan Indah. Kehadiran asbak dan puntung rokok yang kotor menyimbolkan ketidakhadiran figur bapak yang meninggalkan jejak beracun secara emosional. *Earphone* menjadi representasi dari mengasingkan diri Indah dai realitas yang tidak nyaman, sementara poster “Butuh teman Cerita” secara implisit menyuarakan kerinduan Indah akan seseorang yang mampu mendengarnya. Roti tawar tanpa isi mencerminkan kehidupan Indah yang hambar dan minim perhatian. Terakhir, kalender dengan coretan sialng dan lingkaran, terutama angka 13 yang dibulati, secara simbolis menggambarkan harapan Indah akan kebebasan yang sirna dan perasaan tidak

dianggap yang semakin diperkuat. Bahkan, foto masa kecil Azmi dan Indah menjadikan kejutan kecil yang mengembalikan perasaan dilihat dan dimengerti pada diri Indah.

Secara keseluruhan, laporan ini menunjukkan bahwa perencanaan Tata Artistik, khususnya dalam pemilihan properti memiliki peran penting dalam membangun kedalaman narasi dan karakter. Pendekatan semiotika memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menguraikan bagaimana properti-properti sehari-hari dapat diubah menjadi tanda-tanda yang bermakna, memperkaya pengalaman sinematik penonton dan memungkinkan mereka terhubung lebih dalam dengan pesan yang ingin disampaikan pembuat film.

5.2 Saran

Produksi sebuah film merupakan hasil kolaborasi tim yang solid, memerlukan kekompakan antar departemen lainnya, pemahaman, kepercayaan antar individu yang terlibat, serta yang paling utama adalah komunikasi yang baik.

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan mengenai penggunaan properti dalam menyampaikan makna pada film pendek “Aku Ada” menggunakan konsep semiotika, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan karya kreatif selanjutnya dan penelitian di masa mendatang :

5.2.1 Saran untuk Produksi Film Kedepannya

- Perkuat Penggabungan Properti dan Naskah, terus mengembangkan pendekatan di mana properti tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi secara sengaja dirancang untuk menjadi bagian dari penceritaan dan penggambaran emosi karakter. Eksploitasi lebih dalam tentang bagaimana setiap properti dapat memiliki lapisan makna denotasi dan konotasi untuk memperkaya pengalaman penonton.
- Eksplorasi Konsep Semiotika lebih Luas, meskipun semiotika Roland Barthes sangat relevan, di masa yang akan datang dapat dieksploitasi juga teori semiotika dari tokoh lain seperti Charles Sanders Peirce tantang

ikon, indeks dan simbol untuk memberikan dimensi analisis yang lebih kaya terhadap tanda-tanda visual dan audio dalam film.

- Variasi properti dalam Konotasi, pertimbangan untuk tidak hanya menggunakan properti yang secara langsung terkait dengan permasalahan karakter, tetapi juga properti yang dapat menunjukkan perubahan atau perkembangan emosi karakter seiring berjalannya cerita.

5.2.2 Saran untuk Penata Artistik

- Sebagai Penata Artistik, penting untuk selalu melibatkan diri secara aktif dalam diskusi naskah dan konsep cerita sejak tahapan pra-produksi. Hal ini memastikan bahwa setiap elemen artistik, termasuk properti, selaras dengan visi sutradara dan mendukung tujuan naratif film secara keseluruhan.
- Mengingat efisiensi yang ditunjukkan dalam pemanfaatan properti dan *setting* yang sudah ada di lokasi, pendekatan ini dapat terus dipertahankan dan ditingkatkan. Namun, dengan detail naskah dan konsep artistik yang diinginkan.
- Pentingnya dokumentasi dan pengawasan, setelah produksi pastikan kelengkapan dan kondisi properti yang digunakan serta proses pengembalian ke pemilik aslinya. Dokumentasikan yang rapi akan membantu dalam evaluasi dan perencanaan produksi di masa mendatang.

Dengan menerapkan saran-saran diatas, diharapkan produksi film mendatang dapat menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kaya akan makna dan pesan yang mendalam, sekaligus mendorong pengembangan lebih lanjut dalam kajian semiotika film.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2016). *Film Art :An Introduction (Eleventh Edition)*. McGraw-Hill Education.
- Doeana, B.B. (2011). *Menata Artistik dalam Film dan Televisi*. Jurnal Imaji, 3 (2), 72-80.
- Effendy, Heru. (2009). *Mari Membuat Film*. Edisi Kedua. Jakarta : Erlangga.
- Prasetya, A.B. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Intras Publishing.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Set, Sony. (2008). *Menjadi Perancang Program Televisi Profesional*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.

DAFTAR REFERENSI

- Deff, Dafi. 2017. Cara menggunakan Warna Dalam Film dan Video : 50+ contoh palet warna film. Diakses pada tanggal 20 Juni 2025 dari <https://www.dafideff.com/2017/06/cara-menggunakan-warna-dalam-film-dan-video.html>
- DeGuzman, Kyle. 2021. What is a Movie Prop – Types of Film Props & Why They Matter. Diakses pada tanggal 14 November 2021 dari <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-movie-prop-definition/>
- Risk, Mary. 2019. 6 Ways To Turn Movie Props Into Iconic Symbols. Diakses pada tanggal 9 Desember 2019 dari <https://www.studiobinder.com/blog/6-ways-to-turn-movie-props-into-iconic-symbols/>
- Team, Filmmaker. 2023. Understanding Color Theory in Film : Basics and Beyond. Diakses pada tanggal 23 September 2023 dari <https://www.filmmaker.tools/understanding-color-theory-in-film>
- Wardana, Ranga S. 2022. Teori Warna : Pengertian, Pentingnya, Color Wheel Dan Skemanya. Diakses pada tanggal 18 Desember 2022 dari <https://vocasia.id/blog/teori-warna/>

LAMPIRAN









