

**LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF PERAN
PENATAARTISTIK DALAM PEMBUATAN FILM “LEGOWO”**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Disusun untuk Untuk Memenuhi
Gelar Ahli Madya Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) dalam Bidang
Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film.



Oleh:

Muhammad Farhan Fadlil

21045449

**PROGRAM STUDI DI PLOMA TIGA. (III) PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI (STIKOM)
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

Laporan Karya Kreatif ini disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya
Ilmu Komunikasi (A.Md.I.Kom) Dalam Bidang Komunikasi dengan
Spesifikasi Penyiaran Film

Oleh:

Muhammad Farhan Fadlil

21045449

Disetujui Oleh:


STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA
Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI DI PLOMA TIGA (III) PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

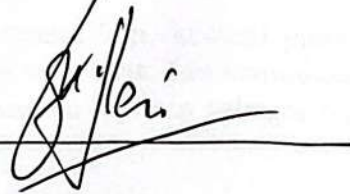
2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini telah diterima dan disahkan sebagai Laporan Tugas Akhir dan dipresentasikan di hadapan dosen penguji D3 Penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 18 Februari 2025
Jam : 10.30 WIB
Tempat : Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

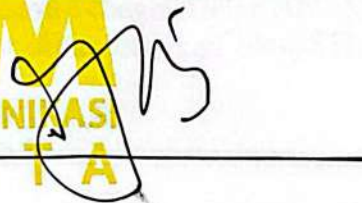
1. Heri Setiawan, M.Sn.
(Penguji I)



2. Risa Karmida, S.Sos.M.A
(Penguji II)



3. Herry Abdul Hakim M., M.M
(Pembimbing dan Penguji III)

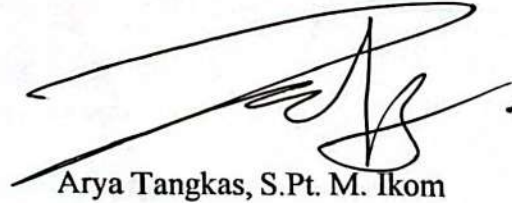


Mengetahui,
Ketua STIKOM Yogyakarta




Karina Rima Melati, M. Hum

Mengesahkan,
Kaprodi D3 Penyiaran



Arya Tangkas, S.Pt. M. Ikom

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Nama : Muhammad Farhan Fadlil
NIM : 21045449
Judul Laporan : PERAN PENATAARTISTIK DALAM PEMBUATAN FILM
"LEGOWO"

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Tulis yang saya buat ini bersifat orisinil, murni karya saya, merupakan deskripsi atas latihan kerja profesional selama saya menempuh Praktik Kerja Lapangan di Kementerian Pertanian Republik Indonesia dengan bimbingan dosen pembimbing.
2. Karya Tulis 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, 11 Agustus 2025
Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Farhan Fadlil
NIM. 21045449

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati penulis ingin mempersembahkan lapora ini:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa yan telah memberikan Ramat pendamping-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat mempersiapkan dan menyelesaikan Karya Kreatif ini.
2. Kepada kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan doa serta semangat yang tiada hentinya untu meyelesaikan program D3 *Bradcasting* Film.
3. Ibu Karina Rima Melati, M. Hum selaku Ketua Stikom Yogyakarta.
4. Bapak Arya Tangkas, S. Pt, MIKom selaku kaprodi Di ploma tiga(III) penyiaran *Broadcasting* Film STIKOM Yogyakarta.
5. Kepada Bapak Herry Abdul Hakim, M,.M.M selaku dose pembimbing yan dengan sabar membimbing dan selalu mendukung anak didiknya untuk segera menyelesaikan laporan.
6. Para DosenSTIKOM Yogyakarta yang selalu memberi *support* dan ilmu yang sangat berguna selama ini.
7. Kepada Staff Karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah mebantu juga memberikan pelayanan terbaik bagi mahasiswa.
8. Kepada Annira Syahbania Fadhila, Nurulinayah Hayatunnfus dan kepada seluruh tim prouksi yang ikut serta ikut bekerja keras demi kelancaran dan terwujudnya Karya Kreatif ini.
9. Para teman yang rela membantu kapanpun dan dimanapun serta menjadi tempat keluh kesah selama penulisan laporan Karya Kreatif.

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 Pembuaan Film “LEGOWO” Tugas Akhir ini disusun sebagai persyaratan 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. Bapak Herry Abdlul Hakim. M, M.M selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, penjelasan, masukan, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir Karya Kreatif penulis.
2. Ibu Risa Karmid, M.A dan Bapak Tjandra Setia Buwana, S.I.P, Heri Setiawan,M.Sn. dan Bapak Herry Abdul Hakim M, M.M yang sudah bersedia menjadi dosen penguji.
3. Para dosen STIKOM Yogyakarta yang sudah memberikan support dan mengajarkan ilmu yang baik selama ini.
4. Seluruh pihak yang telah memberikan saran, kritikan maupun dukungan yang tidak dapat disebutkan semuanya.
5. Teman-teman satu tongkrongan yang selalu memberi support dalam berkarya maupun bercanda dan Para tim produksi yang telah membantu melancarkan karyakreatif sekaligus tugas akhir penulis.

Dengan penuh kesadaran, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut serta berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Yogyakarta, 8 Agustus 2024

Muhammad Farhan Fdlil

HALAMAN MOTTO

Semoga saya bisa menuntaskan sidang Tugas Akhir ini dengan
lancar dan tidak ada hambatan.

Atas izin Allah SWT

Saya juga percaya bahwa doa orangtua bisa memperlancar segala urusan
kita sesulit apapun.

*“Many of life’s failures are people who did not realize how close they were to
success when they gave up.”*

-Thomas Edison-

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	IV
KATAPENGANTAR.....	V
HALAMAN MOTTO	VII
ABSTRAK	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumus Masalah	3
1.3 Tujuan Karya Kreatif	3
1.4 Manfaat Karya Kreatif	3
1.5 Lokasi dan Waktu Produksi	4
1.5.1 Lokasi Shooting.....	4
1.5.2 Waktu Produksi	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Observasi	4
1.6.2 Wawancara	5
1.7 Praktek Produksi.....	5
1.7.1 Pra Produksi	5
1.7.2 Produksi.....	5
1.7.3 Pasca Produksi	6
1.7.3 Evaluasi dan Umpan Balik.....	6
1.8 Jadwal Kegiatan Produksi Film “LEGOWO”	7
BAB II KERNGKA KONSEP	9
2.1 Pengesahan Judul.....	9
2.1.2 Peran.....	10
2.1.3 Penata	10
2.1.4 Artistik.....	10
2.2 Tugas Penata Artistik	10
2.2.1 Membentuk Konteks Cerita.....	10
2.2.2 Menampilkan karakter tokoh	11
2.2.3 Menambah efek dramatis	11
2.2.4 Menyampaikan cerita secara visual	11

2.2.5 Membentuk suasana dan atmosfer film	12
2.2.6 Menciptakan perasaan tertentu.....	12
2.3 Peran Penata Artistik.....	13
2.4 Pengertian Film.....	13
2.4.1 Film Fiksi.....	15
2.4.2 Film Eksperimental	15
2.4.3 Film Dokumenter	16
2.5 Mise En Scene.....	16
2.6 Ruang dan Waktu.....	17
2.6.1 Status sosial	18
2.6.2 Mood.....	18
2.6.3 Motif.....	19
BAB III DESAIN PRODUKSI.....	20
3.1 Desain Produksi Film LEGOWO.....	20
3.2 Tim Produksi Film Pendek “Legowo”	21
3.3 Deskripsi Film Legowo.....	24
3.4 Ide Cerita	25
3.4.1 Premis.....	26
3.4.2 Logline.....	26
3.4.3 Sinopsis Cerita	27
3.5 Profil Pemain Film Legowo	27
3.6 Karakter Pemain Film Pendek Legowo	29
3.7 Peralatan Produksi Film Pendek Legowo.....	31
3.7.1 <i>Camera</i>	31
3.7.2 <i>Lighting</i>	34
3.7.3 <i>Sound</i>	36
3.7.4 Artistik.....	38
3.7.5 Make Up & Wardrobe	39
BAB IV KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Deskripsi Penata Artistik dalam Film “Legowo”	41
4.2 Departemen Artistik.....	42
4.2.1 <i>Art director</i>	42
4.2.2 <i>Disainer Produksi</i>	42
4.2.3 <i>Asistent Art Director</i>	42
4.2.4 <i>Desainer Set</i>	43

4.2.5 <i>Graphic designer</i>	43
4.2.6 <i>Set Decorator</i>	43
4.2.7 <i>Buyer atau runner</i>	43
4.2.8 <i>Set dresser</i>	44
2.4.9 <i>Prop Master</i>	44
2.4.10 <i>Prop Builder</i>	44
2.4.11 <i>Make Up</i>	45
2.4.12 <i>Wardrobe</i>	45
4.3 Ide dan Konsep Cerit	45
4.4 Konsep Produksi	46
4.5 Konsep Teknis	47
4.6 Konsep Tata Artistik	47
4.7 Propert Artistik	47
4.7.1 Properti set penata artistik	47
4.8 Tahap Produksi Film	49
4.9. Produksi	49
4.10 Pasca Produksi	50
4.11 Peran Penata Artistik dalam Film “LEGOWO”	50
4.11. Pra Produksi	50
4.12 Produksi	53
4.13 Pasca Produksi	53
1.14 Floor Plan dan Penataan Set Propeti	54
4.14 Set Kamar Ratna	55
4.15.2 Set Ruang makan	56
4.15.3 Set Toko Swalayan	57
4.15.4 Set jembatan dan persawahan	59
4.15.5 Set Perempatan Lmpu Merah	60
4.15.6 Set Rel Kereta	61
4.16 Gamar Properti	63
BAB V PENUTUP	67
3.1 Kesimpulan	67
3.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
DAFTAR REFERENSI	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster	20
Gambar 1.2 Ratna	27
Gambar 1.3 Ibu Ratna	28
Gambar 1.4 Galuh.....	28
Gambar 1.5 Ibu Bos	29
Gambar 1.6 <i>Floor Plane</i>	54
Gambar 1.7 Set kamar Ratna	55
Gambar 1.8 Set Ruang Makan.....	56
Gambar 1.9 Set Mini Market	57
Gambar 1.10 Ratna Di Kasir.....	57
Gambar 1.11 Ratna Menimbang Beras dan Telur	58
Gambar 1.12 Jembatan	59
Gambar 1.13 Perempatan Lampu Merah	60
Gambar 1.14 Lampu Hijau	60
Gambar 1.15 Set Rel Kereta	61
Gambar 1.16 Ratna Duduk dipinggir relkereta.....	62
Gambar 1.17 Gelas.....	63
Gambar 1.18 Teko	64
Gambar 1.19 Piring dan Makanan.....	65
Gambar 1.20 Puzzle Mainan Kayu	66

DAFTAR TABLE

Table 1 1. Jadwal Produksi	7
Table 1.2 <i>Crew List</i>	21
Table 1.3 List Alat <i>Camera</i>	31
Table 1.4 List Alat <i>Lighting</i>	34
Table 1.5 List Alat <i>Sound</i>	36
Table 1.6 List <i>Prop Art</i>	38
Table 1.7 List <i>Make Up & Wardrobe</i>	39
Table 1.8 Properti Set Penata Artistik.....	47

ABSTRAK

Film merupakan suatu media komunikasi massa yang digunakan sebagai sarana hiburan. Proyek tugas akhir ini dikerjakan oleh tiga orang mahasiswa sebagai satu tim yaitu: Sutradara, Penulis Naskah dan Penata Artistik. Penulis bertugas sebagai penata Artistik yang merupakan salah satu jobdesk untuk mengawasi, menupervisi dan memberikan arahan.

Dan pada kesempatan ini penulis bersama tim kelompok membuat proyek kerja film pendek bertema drama keluarga. Film "LEGOWO" ini menceritakan seorang anak pertama yang menjadi tulang punggung keluarganya, menjadikan ratna haru bertahan hidup dengan adik dan ibunya.

Kata Kunci: Penata artistik, Film Pendek "Legowo"

ABSTRACT

Film is a mass communication media used as a means of entertainment. This final project was carried out by three students as a team, namely: Director, Scriptwriter and Artistic Director. The author is assigned as Artistic Director which is one of the job descriptions to supervise, supervise and provide direction.

And on this occasion the author and the group team made a short film project with a family drama theme. The film "LEGOWO" tells the story of an eldest child who becomes the backbone of his family, making Ratna have to survive with her younger sibling and mother.

Keywords: Artistic Director, Short Film "Legowo"

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perfilman di Indonesia pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Nampak terlihat film-film lokal Indonesia mulai berani bersaing di studio- studio bioskop terlihat jelas anak anak muda mulai melirik film Indonesia kembali. Dari sebuah statistik yang dibuat oleh bekraf memaparkan jika minat menonton film Indonesia meningkat dari tahun ke tahun, bahkan pada tahun 2017 mencapai 42,7 juta. Hal ini menjadi pemicu para sineas-sineas untuk berani menunjukkan karyanya. Seiring dengan pesatnya minat penonton, industri- industri perfilman di Indonesia meyakini pasar pengembangan industri perfilman sangat potensial dan bisa menembus pasar bioskop lokal bahkan internasional. Selain dari bidang industrinya, film dalam latar lokasi atau tempat dapat menarik perhatian, karena unsur budaya Indonesia yang masih sangat kuat.

Sebagai salah satu bentuk media komunikasi, film merupakan proses dari bentuk produksi yang mampu memanipulasi penonton secara tidak sadar, karena proses pembuatannya yang dapat dibuat sedemikian rupa. Sebagai contoh film berlatarkan sejarah, yang dibuat mirip dengan latar set pada tahun sejarah itu terjadi. Pesan film sebagai media komunikasi dapat berbentuk informasi dan hiburan dengan menggunakan lambang-lambang yang ada dalam pikiran manusia berisi isi pesan, perkataan, suara dan sebagainya.

Film yang mengangkat fenomena dekat dengan masyarakat sering dianggap sebagai identitas nasional Indonesia. Proses pembuatan film melibatkan peran krusial seorang penata artistik. Keberhasilan film fiksi, epik sejarah, atau fantasi sangat bergantung pada desain settingnya, karena tanpa setting, cerita dalam film tidak dapat berkembang. Setting berfungsi untuk menunjukkan ruang dan waktu, serta memberikan informasi yang mendukung cerita. Oleh karena itu, penata artistik harus mampu menginterpretasikan

naskah ke dalam setting yang tepat. Penata artistik bertanggung jawab atas eksekusi desain tata artistik yang terlihat dalam frame kamera, termasuk semua properti baik on location maupun hand property.

Penulis memberikan informasi tentang peran penata artistik dan departemennya, menekankan pentingnya kerjasama antara penata artistik dan sutradara. Penata artistik harus memahami dan menangkap gagasan sutradara serta sering berkomunikasi untuk memahami visi dan misi sutradara.

Dalam karya kreatif ini penulis memberikan informasi tentang penata artistik beserta departemennya. Penata artistik tidak hanya bisa bekerja sama dengan sutradara, penata artistik harus bisa memahami gagasan seorang sutradara dan harus bisa menangkap hal-hal yang diutarakan secara langsung oleh sutradara. Sebagai penata artistik, penulis memahami naskah yang kemudian diterjemahkan oleh sutradara, agar penulis dapat mampu memahami visi misi sutradara, dan sering berkomunikasi dengan sutradara

Film pendek berjudul “LEGOWO” bercerita tentang anak perempuan pertama dalam keluarga yang dianggap sebagai tiang utama saat menghadapi kesulitan. Kisah inspiratif ini mengisahkan seorang anak perempuan pertama yang hidup dengan latar belakang keluarga yang kelim, di mana ayahnya seorang narapidana dan ibunya berjuang keras untuk menjaga keluarga tetap utuh dan bermartabat.

1.2 Rumus Masalah

Rumus masalah yang diajukan dalam laporan ini adalah: Bagaimana peran penata artistik dalam Film “Legowo”?

1.3 Tujuan Karya Kreatif

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa Stikom Yogyakarta agar mencapai gelar Ahli Madya dalam jurusan broadcasting Ilmu Komunikasi.
2. Menerapkan ilmu - ilmu yang sudah diterapkan selama proses pendidikan

di Stikom Yogyakarta kedalam wadah nyata melalui praktek produksi film.

3. Mengembangkan ide dan gagasan yang ada kemudian dikembangkan dalam sebuah film berjudul “LEGOWO”

1.4 Manfaat Karya Kreatif

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

1. Mendapat pengalaman dalam berkarya terutama menjadi sebuah chief dalam sebuah produksi.
2. Menambah karya dalam bentuk porto folio.
3. Menambah pengalaman dan wawasan tentang cara kerja penata artistik.
4. Meltih penulis agar mempunyai rasa disiplin dan tanggung jawab dalam menjelaskan jobdesk mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

1.5 Lokasi dan Waktu Produksi

1.5.1. Lokasi Shooting

1. Lokasi rumah Dekat Randu Songo, Donokerto, Kec, Turi, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Lampu merah perempatan, Jalan Turi Pulo Watu
3. Lokasi Jembatan, Potro, Purwobinangun, Pakem, Sleman Yogyakarta
4. Mini Market, Jl, Turgo, Potro, Purwobinangun, Kec, Pakem, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
5. Lokasi Rel Kereta, Jl, Mutiara, Demangan, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5.1 Waktu Produksi

Development	: 30 April – 25 Mei 2024
Pra Produksi	: 15 Mei – 3 Juni 2024
Produksi	: 6 – 7 Juli 2024
Pasca Produksi	: 8 – 10 Juli 2024

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan perekaman berbagai fenomena terkait situasi dan kondisi. Dalam pembuatan film “LEGOWO”, penulis melakukan observasi terhadap lokasi yang akan digunakan, mempertimbangkan faktor-faktor seperti ruangan, keramaian, dan penyediaan listrik. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari buku, artikel, dan internet mengenai tata artistik.

1.6.2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara pengumpul data dan sumber data melalui sesi tanya jawab. Dalam pembuatan film “LEGOWO”, penulis melakukan wawancara dengan sutradara untuk memperoleh informasi yang lebih spesifik.

1.7 Praktek Produksi

Praktek produksi film adalah proses praktis yang melibatkan berbagai tahapan dan aktivitas dalam pembuatan sebuah film. Berikut adalah tahapan utama dalam praktek produksi film:

1.7.1. Pra Produksi

Pengembangan Naskah: Menulis dan menyempurnakan naskah film ini melibatkan pengembangan cerita, dialog, dan struktur.

Perencanaan Produksi: Mengatur berbagai aspek produksi termasuk jadwal, anggaran, dan logistik. Ini juga mencakup casting, pemilihan lokasi, dan persiapan peralatan.

Desain dan Persiapan: Mengembangkan desain produksi, termasuk set, kostum, dan tata artistik. Persiapan teknis juga dilakukan, seperti pemilihan kamera dan pencahayaan.

1.5.2 Produksi

Pengambilan Gambar: Proses utama pembuatan film di mana semua adegan direkam. Ini melibatkan pengoperasian kamera, pencahayaan, dan rekaman audio sesuai dengan naskah. **Koordinasi Tim:** Mengelola tim produksi, termasuk aktor, kru, dan teknisi, untuk memastikan semua elemen film bekerja sesuai rencana.

Penyelesaian Masalah: Menangani masalah yang muncul selama syuting, seperti cuaca, keterlambatan, atau kesalahan teknis.

1.7.2. Pasca Produksi

Editing: Mengolah dan menyusun footage menjadi narasi yang koheren. Ini meliputi pemotongan, penyambungan, penambahan efek visual, color grading, dan pepaduan suara. **Audio dan Musik:** Mengatur dan menambahkan soundtrack, efek suara, dan dialog tambahan (ADR) untuk meningkatkan kualitas audio film.

Visual Effects (VFX): Menambahkan efek visual dan grafis komputer untuk memperkaya tampilan film.

Distribusi dan Pemasaran

Promosi: Mempromosikan film melalui trailer, poster, dan kampanye pemasaran untuk menarik perhatian audiens.

Distribusi: Mengatur distribusi film ke bioskop, platform streaming, atau media lainnya. Ini juga melibatkan koordinasi dengan distributor dan penjual hak tayang.

1.7.3. Evaluasi dan Umpan Balik

Penilaian: Mengevaluasi hasil akhir film, menerima umpan balik dari penonton, dan menganalisis keberhasilan proyek dari sudut pandang artistik dan komersial.

Praktek produksi film adalah kolaboratif dan melibatkan berbagai disiplin ilmu, termasuk penulisan naskah, manajemen proyek, teknik film, dan seni visual. Keberhasilan sebuah film bergantung pada koordinasi yang efektif dan eksekusi yang cermat dari semua tahapan ini.

1.8 Jadwal Kegiatan Produksi Film “LEGOWO”

1.1 Table dan Waktu Kegiatan Film “Legowo”

Waktu	Kegiatan
April 2024	Development
Mei 1 – 11 2024	Crew Lcok
Mei 15 – 20 2024	Scouting Lokasi
Juni 1 – 2024	Recce
Juni 18 -3 juli 2024	Penulisan Naskah, Riset Naskah, Casting Talent, Talen Lock, Membuat director stetment, Breakdown Naskah
Juni 9 – 2024	Final Naskah
Juni 10 – 2024	Pre-Production Meeating 1
Juni 18 – 2024	Pre-Production Meeating 2
Juni 23 – 2024	Final Pre-Production Meeating
Juni 29 – 2024	Reading Talent 1
Juli 2 – 2024	Reading Talent 2, Make Up Test

Juli 3 – 2024	Final Reading
Juli 4 – 2024	Tes Cam
Juli 5 – 2024	Pengajuan All Departement
Juli 6 -7 2024	<i>Shooting Day</i>
Juli 8 – 10 Agustus 2024	Post- Pro
September	<i>Distribution</i>

Sumber: Dokumen Pribadi

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Pengesahan atau penegasan Judul

Secara teknis, art director adalah koordinator lapangan yang bertanggung jawab untuk melaksanakan semua rancangan desain tata artistik yang ditetapkan oleh production designer. Art director mengelola seluruh proses penyediaan material artistik mulai dari persiapan hingga selama perekaman gambar dan suara dalam produksi. Setiap perubahan pada rancangan desain tata artistik selama eksekusi harus mendapatkan persetujuan terlebih dahulu dari production designer atau sutradara. Semua pekerjaan art director berada di bawah pengawasan dan tanggung jawab production designer.

Dalam proyek dengan anggaran terbatas, tugas art director sering kali dijalankan langsung oleh production designer, yang mengelola semua aspek rancangan tata artistik dengan bantuan beberapa asisten. Di Eropa, sistem produksi umumnya memerlukan art director untuk mengeksekusi rancangan tata artistik, sementara production designer fokus pada keseluruhan konsep tata artistik. Production designer memberikan instruksi kepada art director dan timnya mengenai penataan elemen- elemen artistik, baik di set maupun untuk persiapan adegan berikutnya.

2.1.2 Peran

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

2.1.3 Penata

Penata merancang set yang akan digunakan dalam film, termasuk pemilihan warna, tekstur, dan elemen dekoratif yang menciptakan suasana yang di inginkan

2.1.4 Artistik

Artistik adalah seorang profesional yang bertanggung jawab atas tampilan visual keseluruhan dalam sebuah produksi, baik itu film, televisi, teater, atau bahkan iklan. Mereka adalah "seniman" yang merancang dan mengkoordinasikan semua elemen visual untuk menciptakan suasana, atmosfer, dan estetika yang diinginkan.

2.2 Tugas Penata Artistik

2.2.1 Membentuk Konteks Cerita

Fungsi tata artistik dalam film yang utama adalah menciptakan konteks cerita. Ini dicapai dengan mengintegrasikan berbagai elemen visual seperti desain dan pembangunan set, pemilihan lokasi, dekorasi, properti, rias wajah, dan kostum. Tujuannya adalah agar elemen-elemen tersebut membentuk sebuah kesatuan cerita yang konsisten dan utuh di layar

2.2.2 Menampilkan karakter tokoh

Fungsi tata artistik dalam film berikutnya adalah untuk menggambarkan karakter tokoh. Ini biasanya melibatkan tata rias dan pemilihan kostum yang digunakan. Tata rias berfungsi untuk menampilkan karakter tokoh sesuai dengan usia, ras, bentuk wajah, dan tubuh yang diperlukan dalam naskah. Selain itu, tampilan karakter dalam film juga diperkuat melalui kostum yang dikenakan, yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita

2.2.3 Menambah efek dramatis

Tata artistik dalam film juga berfungsi untuk meningkatkan efek dramatis. Ini melibatkan penggunaan riasan wajah, kostum, dan properti yang mendukung. Sebagai contoh, jika seorang tokoh digambarkan terkena tembakan di dada, tata artistik akan mencakup elemen seperti baju yang berlubang karena peluru, darah yang tampak keluar dari tubuh,

dan sebagainya. Efek dramatis film juga dapat diperkuat dengan penggunaan musik latar yang sesuai.

2.2.4 Menyampaikan cerita secara visual

Fungsi tata artistik dalam film yang berikutnya adalah menyampaikan cerita melalui visual. Ini terkait dengan desain dekorasi yang digunakan sesuai dengan naskah film. Dekorasi mencakup berbagai jenis properti, furnitur, dan aksesoris yang ada di lokasi syuting. Item-item dekorasi ini biasanya mencerminkan latar waktu cerita, apakah itu masa lalu, masa kini, atau masa depan. Masing-masing memerlukan riset yang mendalam agar film dapat mengkomunikasikan cerita secara efektif melalui elemen visual.

2.2.5 Membentuk suasana dan atmosfer film

Tata artistik dalam film juga berfungsi untuk menciptakan suasana dan atmosfer yang dirasakan oleh penonton. Ini terkait dengan penggunaan warna dan tekstur. Warna dapat mencerminkan latar belakang sosial dan budaya karakter serta menekankan tema atau suasana film. Sementara itu, tekstur dapat membentuk suasana dan atmosfer film; misalnya, sebuah kamar yang dipenuhi dengan objek lembut dan cerah, seperti cermin, dapat mencerminkan kepribadian yang terbuka dan ceria.

2.2.6 Menciptakan perasaan tertentu

Fungsi tata artistik dalam film yang berikutnya adalah untuk menciptakan perasaan tertentu melalui elemen arsitektur seperti bentuk, volume, skala, dan kedalaman. Misalnya, penggunaan skala dapat membangkitkan perasaan tertentu mengenai sebuah ruang, seperti ruang istana yang luas yang menggambarkan kekuasaan seorang raja. Selain itu, tata artistik juga memfasilitasi pergerakan kamera dan pencahayaan. Setiap lokasi syuting atau set harus dirancang agar dapat mendukung perubahan sudut pandang kamera, baik dengan menggerakkan kamera atau mengubah framing. Seorang perancang produksi yang baik akan

mempertimbangkan bagaimana set atau lokasi syuting akan terlihat dari berbagai sudut pandang kamera.

Fungsi tata artistik dalam film juga mencakup pembuatan set lokasi syuting. Fungsi ini berkaitan erat dengan storyboard, karena seringkali lokasi yang tersedia tidak mendukung kebutuhan naskah cerita. Untuk mengatasi hal ini, tim film akan membangun set yang sesuai dengan naskah dan storyboard yang telah disusun. Perancang produksi biasanya menggunakan sketsa detail dari storyboard untuk menciptakan set, yang kemudian diubah menjadi cetak biru dan diserahkan kepada tim konstruksi untuk pelaksanaan lebih lanjut.

2.3 Peran Penata Artistik

Penata artistik diharapkan menguasai berbagai aspek tata artistik, termasuk dekorasi, properti, tata rias busana, grafis, dan efek-efek lainnya. Tugas utama penata artistik adalah mengubah konsep abstrak (verbal) menjadi konsep nyata (visual). Untuk mencapai hal ini, penata artistik perlu mempelajari naskah secara mendalam agar dapat merancang setting dekorasi yang sesuai dengan naskah dan tujuan film. Selain itu, penata artistik bertanggung jawab merancang dekorasi untuk film atau program televisi sesuai dengan naskah yang akan diproduksi dan ditampilkan. (Sastro Subroto Darwanto, 1994, 404)

2.4 Pengertian Film

Film memiliki berbagai pengertian tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah selaput tipis yang terbuat dari seluloid untuk menyimpan gambar negatif atau positif yang akan ditampilkan di bioskop. Pada dasarnya, film merupakan perkembangan dari fotografi, namun lebih fokus pada bentuk fisik yang digunakan untuk menangkap dan memproyeksikan gambar. Istilah lain yang sering digunakan adalah "movie" atau gambar bergerak, serta "sinema." Selain

dari segi fisik, film dapat berfungsi sebagai media komunikasi massa yang menyampaikan pesan pendidikan, hiburan, atau informasi dengan menggunakan simbol-simbol seperti tulisan, suara, dan perkataan untuk menceritakan banyak hal dalam waktu singkat (www.csinema.com).

Dari perspektif seni visual, film dianggap sebagai perkembangan dari fotografi, yang merupakan proses mekanis dan kausal, di mana seni tidak terlibat secara langsung. Awalnya, gambar bergerak digunakan untuk merekam pertunjukan seni seperti drama atau tarian agar orang-orang yang tidak dapat menontonnya secara langsung tetap bisa melihatnya di kemudian hari. Meskipun demikian, gambar bergerak tersebut tidak otomatis dianggap sebagai karya seni. Berbeda dengan melukis yang bergantung pada imajinasi artistik, fotografi menangkap objek yang ada. Namun, pandangan skeptis mengenai film sebagai karya seni telah dibantah oleh beberapa pelaku film, termasuk Rudolf Arnheim, yang berpendapat bahwa film menjadi karya seni ketika tidak hanya menangkap gambar tetapi juga menghadirkan representasi objek dengan cara khusus yang hanya dapat dilakukan oleh film.

Menurut Pratista (2017:23), film secara umum terdiri dari dua unsur pembentuk utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini harus berinteraksi dan berkesinambungan untuk membentuk film yang utuh. Film fiksi berada di antara dua kutub—nyata dan abstrak—sering kali condong ke salah satu kutub dalam narasi atau sinematografi.

Dalam pembuatan film fiksi, terkadang digunakan cerita dan set abstrak untuk mendukung adegan mimpi atau halusinasi, yang membuat prosesnya lebih lama dan memerlukan persiapan teknis serta perlengkapan yang lebih banyak, variatif, dan mahal (Pratista, 2017:31-32).

2.4.1 Film Fiksi

Film fiksi terstruktur berdasarkan plot yang jelas dan sering kali menggunakan cerita rekaan yang tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Setiap film fiksi dilengkapi dengan konsep pengadeganan yang telah

dirancang sebelumnya, dan mengikuti hukum kausalitas dalam struktur ceritanya. Biasanya, film fiksi mencakup karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang teratur. Dari sisi produksi, film fiksi cenderung lebih kompleks dibandingkan dengan film dokumenter atau eksperimental, melibatkan proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi yang lebih rumit. Film fiksi berada di antara realitas dan abstraksi, sering kali cenderung ke salah satu kutub tersebut baik dalam narasi maupun sinematik. Dalam proses pembuatan, sineas fiksi kadang menggunakan cerita dan set yang abstrak untuk mendukung adegan mimpi atau halusinasi, sehingga pembuatan film fiksi memerlukan waktu yang lebih lama. Persiapan teknis seperti lokasi pengambilan gambar, set di studio maupun non-studio, serta perlengkapan yang bervariasi dan mahal juga menjadi bagian penting dari produksi film fiksi (Pratista, 2017: 31-32).

2.4.2 Film Eksperimental

Film eksperimental adalah proyek yang menentang tren sinema konvensional dan mendorong media film dengan cara yang belum dieksplorasi. Spektrum film eksperimental sangat luas; genre ini mencakup banyak jenis proyek dengan durasi, gaya, dan tujuan yang bervariasi. Ada film-film eksperimental, meskipun proyek-proyek yang lebih eksperimental memiliki durasi yang lebih pendek. Hal ini sebagian disebabkan oleh banyaknya film eksperimental yang dibuat dengan anggaran rendah dan/atau fakta bahwa sebagian besar film eksperimental tidak pernah ditujukan untuk daya tarik umum atau distribusi tradisional

2.4.3 Film Dokumenter

Film dokumenter sendiri menceritakan kejadian nyata dan tidak ada unsur cerita fiktif untuk dibuat – buat untuk mendramatisir adegan sepanjang film. Digunakan untuk mempresentasikan kejadian nyata dan kembali menunjukkan fakta yang ada di kehidupan nyata dan dibuat lebih terstruktur

dalam durasi film. Kata “dokumenter” sendiri muncul saat pertama kali digunakan pada sebuah film lawas berjudul *Moana* pada tahun 1926, lengkapnya adalah tanggal 8 Februari 1926. Proyek film tersebut dirilis oleh Robert Flahert.

2.5 Mise En Scene

Mise en scène (dibaca "mis on sen") mencakup semua elemen yang terlihat di depan kamera dalam produksi film. Ini adalah unsur sinematik yang paling jelas karena hampir seluruh gambar dalam sebuah film merupakan bagian dari mise en scène. Sebagian besar kekuatan film berasal dari aspek mise en scène, yang mencakup set (latar), kostum, tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya. Semua unsur ini bekerja bersama untuk mendukung naratif dan menciptakan suasana serta mood film (Pratista 2017:97).

Setting adalah keseluruhan latar beserta propertinya. Properti di sini mencakup benda-benda tidak bergerak seperti kursi, meja, dan lampu. Setting dalam film biasanya dirancang agar tampak senyata mungkin sesuai dengan konteks cerita.

Setting harus meyakinkan penonton bahwa alur cerita film benar-benar terjadi. Fungsi utama setting adalah untuk menunjang aspek naratif film, menunjukkan ruang dan waktu, serta membangun mood sesuai dengan naskah. Latar bisa berupa hal yang faktual atau imajiner, dan terdiri dari tiga jenis:

a. Latar Waktu

Latar waktu merujuk pada waktu atau periode tertentu ketika peristiwa dalam cerita terjadi. Dalam produksi film, penata artistik harus memahami konsep cerita dan menyampaikan waktu terjadinya adegan dengan akurat.

b. Latar Tempat

Latar tempat adalah lokasi atau bangunan di mana peristiwa dalam cerita berlangsung. Penata artistik harus memilih lokasi yang sesuai dengan adegan dan cerita untuk memastikan kesesuaian visual dengan konsep film.

c. Latar Suasana

Latar suasana berkaitan dengan keadaan psikologis yang muncul seiring dengan jalan cerita. Suasana cerita, seperti kegembiraan, kesedihan, atau ketegangan, biasanya dibangun melalui penggambaran tokoh utama dan dukungan dari penata artistik. Penata artistik bertanggung jawab menciptakan setting yang sesuai dengan tema dan konsep film, sehingga memudahkan pemeran dalam mendalami naskah dan peranannya dalam film.

2.6 Ruang dan Waktu

Salah satu fungsi utama dari setting adalah menentukan ruang dan waktu dalam sebuah film. Setting yang ideal adalah yang sesuai dengan konteks cerita, dan harus mampu meyakinkan penonton bahwa peristiwa dalam film benar-benar terjadi di lokasi dan periode yang digambarkan. Misalnya, lokasi cerita seperti rumah tinggal akan berbeda dari apartemen, dan restoran akan berbeda dari bar atau kafe. Masing- masing lokasi—seperti rumah tinggal, apartemen, kantor, hotel, mall, restoran, rumah sakit, dan tempat ibadah—memiliki atribut khasnya sendiri. Seiring waktu, karakter dan properti dari lokasi-lokasi tersebut juga berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Setting juga memberikan informasi mengenai masa atau periode ketika dan di mana cerita berlangsung. Untuk latar cerita masa kini, penggunaan lokasi asli (shot on location) dapat lebih meyakinkan penonton (Pratista 2017:101).

2.6.1 Status sosial

Status sosial juga mempengaruhi naskah, seperti setting yang dirancang membentuk emosi pemeran video klip, sehingga ekspresi mereka sesuai dengan cerita naskah. Selama proses wawancara untuk pengumpulan data, penulis menjelaskan dan menanyakan kepada pemeran tentang bagaimana peran mereka dalam video klip akan berbeda dari sifat atau kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

2.6.2 Mood

Untuk menciptakan suasana, perencanaan setting lokasi juga harus

memperhatikan penataan cahaya yang digunakan. Penataan cahaya yang efektif dapat membantu menampilkan mood dan ekspresi pemeran sesuai dengan yang diinginkan dalam naskah. Dalam video klip, elemen alami seperti hujan, awan mendung, dan lainnya juga penting sebagai tambahan untuk mendukung ekspresi pemeran saat melakukan adegan yang menunjukkan perasaan sedih.

2.6.3 Motif

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

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dalam proses produksi film pendek “Legowo” penulis mendapatkan pengalaman baik dari segi teknis maupun non teknis sehingga penulis secara tidak langsung terlibat dan belajar didalamnya. Dari pembahasan yang telah diuraikan, maka penulis memetik kesimpulan bahwa peran penata artistik sangatlah penting, mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Dalam hal ini penulis dituntut untuk menggabungkan ide-ide kreatif yang telah dianalisa dari sebuah naskah, hingga kemudian dituangkan dalam sebuah film pendek.

Banyak ilmu yang didapat dalam proses produksi film “Legowo” terlebih sebagai penata artistik, baik ilmu yang sudah diberikan selama berkuliah di Stikom Yogyakarta yang kemudian dituangkan dalam praktikum serta pembelajaran dari teman-teman baik dari divisi artistik maupun dari tim produksi tugas akhir ini.

Dalam sebuah produksi film pendek dibutuhkan semangat kerja serta *teamwork* yang baik dan solid serta profesionalisme kerja yang tinggi. Ada kalanya bercanda dalam sebuah *teamwork* agar mendapatkan kesan mencairkan suasana, namun juga ada kalanya penulis dituntut untuk serius dalam bekerja didalam produksi film pendek “Legowo” ini. Sebuah karya film pendek “Legowo” ini nantinya akan dipertontonkan pada khalayak umum, sehingga harapannya dapat diapresiasi serta memotivasi teman-teman khususnya yang sedang mendalami dunia produksi film.

Beberapa hal yang penulis dapatkan selama proses produksi hingga dalam pembuatan laporan ini diantaranya:

1. Seorang penata artistik harus mampu menguasai teori yang sudah diberikan dan dipelajari selama proses perkuliahan.

2. Seorang penata artistik harus mampu menguasai praktek dalam lapangan agar tidak terjadi kesalahan terutama dalam hal berkomunikasi.
3. Seorang penata artistik harus mampu memahami dan menangkap keinginan sutradara sesuai dengan yang ada dalam naskah.
4. Penata artistik harus berani dalam mengambil sebuah keputusan, khususnya dalam pemilihan properti dan tim produksi.
5. Penata artistik dituntut untuk bisa mengelola tim dalam departemen artistik.
6. Cekatan dan harus teliti dalam produksi, agar semuanya dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan konsep yang sudah dibentuk saat pra produksi.
7. Seorang penata artistik dituntut untuk mampu bekerja sama dengan divisi-divisi lain, terutama divisi visual.

1.2 Saran

Selama menjalani dan mengerjakan tugas akhir berupa karya film pendek ini maka penulis menemukan beberapa hal diantaranya kekompakan dalam *teamwork* serta kepercayaan terhadap masing masing individu tim sehingga seorang penata artistik mampu mengatasi hal-hal yang berhubungan dengan teknis maupun nonteknis agar tercipta keharmonisan dalam sebuah produksi. Keharmonisan dalam sebuah produksi akan menciptakan energi yang positif, sehingga jika terdapat kesalahan-kesalahan dalam produksi dapat diatasi bersama-sama. Setelah terlibat secara langsung dalam produksi film pendek “Legowo”, penulis mendapatkan beberapa saran:

1. Seorang penata artistik tidak boleh menyepelekan pra produksi sehingga dapat lebih tertata dan detail dalam mempersiapkan segala sesuatu yang akan dibutuhkan saat produksi.

2. Tidak boleh menggangkap remeh divisi lain dalam sebuah *teamwork* agar tercipta hubungan yang harmonis dan saling mendukung selama proses produksi.
3. Menjaga kekompakkan dalam departemen artistik agar dapat menjadi tim yang solid.
4. Meningkatkan kreatifitas dan lebih mengeksplor wawasan dalam membedah sebuah naskah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Nugroho & Agustinus (2018). Kompilasi Buletin Film Montase Vol 1. Montase, Yogyakarta
- Effendy & Heru. (2014). Mari Membuat Film. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), Jakarta
- Giovanni & Tri (2013). Memahami Film, Dinas kebudayaan, Disbud, Yogyakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Pratista & Himawan (2017). Memahami Film, Edisi kedua, Montase press, Yogyakarta
- Saroengallo & Tino (2008). Dongeng Sebuah Produksi Film, Intisari, Indonesia

DAFTAR REFERENSI

<https://avikomfilm.com/2017/11/20/crewfilm-tugas-dan-peran-artistik-dalam-film/>
(11, Agustus 2024 Jam 19.00)

<https://studioantelope.com/kru-departemen-tata-artistik-film/> (8, Agustus 2024 Jam
22.00 AM)

<https://studioantelope.com/kru-departemen-tata-artistik-film/> (9 Agustus 2024 Jam
21.00 AM)
