

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN PENATA ARTISTIK DALAM PENERAPAN REALISME DI
FILM PENDEK “ARUM”

Laporan Praktik Karya Kreatif ini Disusun untuk Memenuhi Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam bidang Komunikasi dengan Spesifikasi Penyiaran Film



Oleh:

Jupri Ependi Siregar

22045574

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF
PERAN PENATA ARTISTIK DALAM PENERAPAN REALISME DI
FILM PENDEK "ARUM"

Laporan praktik karya kreatif ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md.I.Kom) dalam Bidang dengan spesifikasi Penyiaran Film

Disusun Oleh :

Jupri Ependi Siregar

22045574

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing

STIKOM
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI
YOGYAKARTA

Heri Setiawan M.Sn

NIDN. 0616046201

PROGRAM STUDI D3 PENYIARAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KOMUNIKASI YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA KREATIF

Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif Ini telah diakui dan disahkan sebagai laporan tugas akhir karya kreatif dan telah di presentasi dihadapan dosen penguji penyiaran Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta Pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 21 Agustus 2025
Jam : 10.00 Wib
Tempat : Ruang BI-3 Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

PENGUJI I



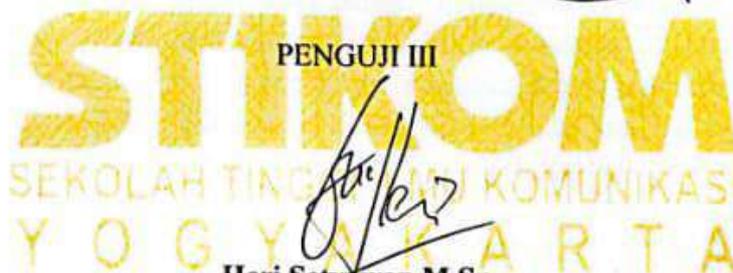
Dra. Sudaru Murti, M. Si
NIDN. 0018126002

PENGUJI II



Tiandra S. Buwana, M.A
NIDN. 0523077101

PENGUJI III



Heri Setyawan M.Sn
NIDN. 0616046201

Mengetahui,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu
Komunikasi (STIKOM) Yogyakarta



Hardoyo, M.A
NIDN. 0516047201

Mengesahkan,
Kepala Program Studi
D3 Penyiaran



Arya Tangkas, M.I.Kom
NIDN. 0520118702

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Nama : Jupri Ependi Siregar
NIM : 22045574
Judul Laporan : Peran Penata Artistik dalam Penerapan Realisme Di Film Pendek "Arum"

Dengan Ini Menyatakan Bahwa:

1. Karya Tulis Ilmiah yang saya buat ini bersifat orisinal, Murni karya saya, merupakan deskripsi atas Latihan kerja Professional selama penulis menempuh karya kreatif Film Pendek yang berjudul "ARUM" dengan bimbingan oleh 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 dikemudian 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 saya 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, 29 Juni 2025



Jupri Ependi Siregar

MOTTO

“Datang Bukan siapa-siapa, pulang jadi siapa-siapa”

-Juprayy-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmatnya yang sangat luar biasa sehingga penulis ini dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dengan tepat waktu, Shalawat beriringan salam kita hadiahkan keruh nabi besar Muhammad SAW.

Dengan Segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung penulis menyelesaikan Laporan ini :

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan Nikmat kesehatannya serta Nikmat Pengetahuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Kreatif ini dengan Lancar.
2. Terkhusus Buat Kedua Orang Tua saya Bapak Alm.Ali Murti Siregar, dan Ibu Saya Tuginem yang selalu memberikan dukungan, Do'a, dan Finansial bagi saya mulai saya berada didunia ini hingga detik ini.
3. Kepada Abang saya Hendri Julianto Putra Siregar, S.H, dan adik saya Ridho Sepriansyah Siregar yang telah mendukung saya buat mengambil Keputusan menempuh Pendidikan di kota Pelajar ini.
4. Kepada diri sendiri yang telah mampu berkomunikasi dengan baik sehingga dapat menyelesaikan apapun problem yang ada.
5. Kepada Kawan-kawan Kontrakan Home Jhon (Kerajaan Blok O) yang telah memberikan kehangatan didalam rumah, walaupun banyak dinamika tetapi kita bisa lewati semuanya.
6. Kepada Teman-teman Persatu film pastinya, yang telah menerima saya dalam keadaan saya yang tidak tau tentang Film, yang mau mengajari saya banyak mengenai pembuatan film dan lainnya, thank you buat kalian semua, mudah-mudahan kita bisa bertemu dia versi yang lebih baik.
7. Terima Kasih buat teman saya yang berada di Kampung Halaman, yang telah mendorong saya untuk menyelesaikan kuliah secepatnya.
8. Big respect Buat teman satu kelompok saya, Rizal, Fadil, Rosi, Ilham yang telah berproses Bersama hingga Tugas Akhir kita ini Selesai.
9. Big Respect Juga Buat All Crew yang terlibat dalam Film "ARUM"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji Syukur kita panjatkan kehadiran Allah Swt yang telah memberikan nikmat dan karunia-nya yang sangat luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Kreatif yang berjudul “Artisitik Naturalistik “ dalam produksi Film “ARUM”. Tugas Akhir Karya Kreatif Ini dibuat sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Broadcasting Film Diploma III Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta (STIKOM Yogyakarta).

Dalam Penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan saran, dorongan, dan Bimbingan dari berbagai pihak yang merupakan sebuah pengalaman luar biasa yang tidak dapat diukur dengan materi. Penulis sadar bahwa sebuah pengalaman dan pengetahuan adalah guru terbaik. Dengan segala hormat pada kesempatan ini saya sebagai penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan karya kreatif ini.
2. Pak Hardoyo, M.A selaku ketua Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
3. Pak Arya Tangkas, M.I.Kom., sebagai kaprodi D3 Penyiaran
4. Pak Heri Setyawan, M.Sn selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberikan arahan dan sarannya untuk menyelesaikan laporan ini.
5. Seluruh Dosen dan Staff Karyawan STIKOM Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan terbaik untuk mahasiswanya.
6. Teman saya Andhika, Narendra dan Seluruh All Crew yang sudah mau membantu proses pembuatan film “ARUM”
7. Seluruh Teman-teman STIKOM Yogyakarta Angkatan 22 yang sudah membantu dalam menyelesaikan Film “ARUM”

Yogyakarta, 29 Juni 2025

(Jupri Ependi Siregar)

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK	xiii
BAB I.....	1
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
1.5.1 Tempat.....	5
1.5.2 Waktu	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Jadwal Dan Kegiatan Karya Kratif	6
BAB II.....	7
KERANGKA KONSEP	7
2.1 Penegasan Judul	7
2.1.1 Peran.....	7
2.1.2 Penata Artistik	7
2.1.3 Artistik.....	8
2.1.4 Realisme	9
2.1.3 Film Pendek.....	10
2.1.4 Film Arum	10
2.2 Pengertian Film	11
2.3 Klasifikasi Film.....	12

2.3.1 Menurut Jenis Film.....	12
2.3.2 Menurut Cara Pembuatan Film	13
2.3.3 Menurut Tema Film (Genre)	13
2.4 Tahapan Produksi Film Pendek	15
2.5 Struktur Kerja Departemen Artistik	17
2.6 Mise En Scene.....	19
2.6.1 Setting.....	20
2.6.2 Fungsi Setting.....	20
2.7 Peran Penata Artistik.....	22
2.8 Extras	23
BAB III	24
DESAIN PRODUKSI	24
3.1 Profil Production House.....	24
3.2 Tim Produksi Tugas Akhir.....	24
1. Produser	24
2. Lighting	25
3. Tata Artistik	25
4. Sound Recordist	25
5. Editor.....	26
3.3 Desain Produksi	26
3.4 Deskripsi Film.....	27
3.5 Lokasi Produksi.....	27
3.6 Peralatan produksi.....	28
a. Visual Departemen.....	29
b. Lighting Departement	29
c. Departemen Sound	31
d. Departemen Artistik	31
e. Produserial	32
f. Departemen Make Up & Wardrober.....	33
3.7 Profil Karakter.....	34
3.8 Tim Produksi Film Arum	35
3.9 Time Schedule Film Arum.....	37

BAB IV	40
PEMBAHASAN	40
4.1 Peran Penata Artistik dalam Film “ARUM”	40
4.2 Konsep Ide Cerita.....	41
4.2.1 Konsep Produksi.....	41
4.2.2 Konsep Teknis	41
4.2.3 Konsep Penataan Realisme Tata Artistik	42
4.2.3.1 Set Lokasi	43
4.3 Departemen Artistik.....	50
1. Penata Artistik.....	50
2. Set Dresser	50
3. Property Master	51
4. Pembuat Property	51
5. Penata Rias	51
6. Penata Kostum	51
4.4 Breakdown Artistik Film Arum	51
4.5 Tahapan Kerja Penata Artistik di Film Arum	53
4.5.1 Pra Produksi	53
4.5.2 Produksi.....	55
4.5.3 Pasca Produksi.....	55
4.6. Evaluasi	55
4.6.1 Kendala.....	55
4.6.2 Solusi	56
BAB V.....	57
PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo.....	24
Gambar 3. 2 Produser	24
Gambar 3. 3 Lighting	25
Gambar 3. 4 Penata Artisitik	25
Gambar 3. 5 Sound	25
Gambar 3. 6 Editor	26
Gambar 3. 7 Lokasi Rumah.....	28
Gambar 3. 8 Lokasi Cafe.....	28
Gambar 3. 9 Talent Mbah.....	34
Gambar 3. 10 Talent Arum.....	35
Gambar 3. 11 Timeline.....	37
Gambar 3. 12 Callsheet day 1.....	38
Gambar 3. 13 Callsheet day 2.....	39
Gambar 4. 1 Dapur Jamu 1	43
Gambar 4. 2 Dapur Jamu 2.....	43
Gambar 4. 3 Dapur	44
Gambar 4. 4 Kamar Arum 1	45
Gambar 4. 5 Kamar Arum 2	45
Gambar 4. 6 Kamar Mbah 1	46
Gambar 4. 7 Kamar Mbah 2	46
Gambar 4. 8 Halaman Rumah 1	47
Gambar 4. 9 Halaman Rumah 2	47
Gambar 4. 10 Ruang Tengah.....	48
Gambar 4. 11 Eksterior Cafe 1	48
Gambar 4. 12 Eksterior Cafe 2	49
Gambar 4. 13 Interior Cafe 1.....	49
Gambar 4. 14 Jalan Sawah	50
Gambar 4. 15 Breakdown Art 1.....	53
Gambar 4. 16 Breakdown Art 2.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal.....	6
Tabel 3. 1 Desain Produksi.....	26
Tabel 3. 2 Alat Kamera	29
Tabel 3. 3 Alat Lighting	29
Tabel 3. 4 Alat Sound.....	31
Tabel 3. 5 Property Art.....	31
Tabel 3. 6 Produserial.....	32
Tabel 3. 7 Make Up & Wardrobe.....	33
Tabel 3. 8 Nama Tim Produksi	35
Tabel 4. 1 Breakdown Art	52

ABSTRAK

Karya Film Tugas Akhir “ARUM” merupakan karya audio visual yang ber fokus pada hubungan kedekatan antara nenek dan cucunya. Disatu sisi sang cucu yang ingin membantu neneknya. Film Arum sendiri dilatarbelakangi banyaknya anak muda yang menggunakan pakaian kebarat-baratan, film arum mengajak penonton untuk mencintai pakaian budaya sendiri namun tidak tertinggal oleh modernisasi. Metode yang digunakan dalam mengolahan data penulisan laporan penata artistic adalah deskriptif dengan sumber data premier dan sekunder, dalam membangun konsep penataan setting dan property merancang menjadi sebuah tatanan Lokasi agar hasil visual menjadi maksimal dan mampu mendukung suasana dramatis setiap adegannya. Berdasarkan Pengaplikasian perancangan, tahapan, produksi dan evaluasi artistic maka diharapkan menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai Naturalisme dan estetis dan dapat menyampaikan pesan moral kepada para pecinta seni dan memahami bagaimana kinerja penata artistic.

Kata Kunci:Film Pendek, Penata Artistik, Setting

ABSTRACT

The Final Project Film Work "ARUM" is an audio-visual work that focuses on the close relationship between grandmother and granddaughter. On one side of the grandson who wants to help his grandmother. The Arum film itself is motivated by the large number of young people who wear westernized clothes, the Arum film invites the audience to love their own cultural clothes but not to be left behind by modernization. The method used in processing data for writing artistic stylist reports is descriptive with primary and secondary data sources, in building the concept of setting and property arrangement into a location order so that visual results are maximized and able to support the dramatic atmosphere of each scene. Based on the application of design, stages, production and artistic evaluation, it is expected to produce a work that has naturalism and aesthetic values and can convey a moral message to art lovers and understand how artistic stylists perform.

Keywords:Short Film, Artistic Stylist, Setting

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai salah satu karya seni, film menjadi fenomena dalam kehidupan modern, saat ini film tidak hanya menjadi sebuah karya yang diproyeksikan, melainkan dapat dikaji secara mendalam. Menurut Sumarno (1996:85) film adalah sebuah seni mukhtahir dari abad 20 yang dapat menghibur, mendidik, melibatkan perasaan, merangsang pemikiran, dan dapat memberikan dorongan terhadap penontonnya. Film merupakan salah satu media yang sangat penting digunakan untuk menyampaikan pesan dan ideologi ke Masyarakat, film mampu mempresentasikan beberapa kejadian di dunia nyata karena film memiliki realitas yang kuat.

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

Dalam proses produksi film, mengharuskan melibatkan berbagai tenaga ahli yang memiliki minat dalam industry perfilman, agar film yang dihasilkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Ini menggambarkan pentingnya manajemen dalam pembuatan film. Dalam produksi film tim terdiri dari penulis scenario, produser, sutradara, sinematografer, penata pencahayaan, penata artistik. Setiap bagian dari produksi film memiliki peran yang sama-sama penting dan tanggung

jawab besar, agar sutradara dapat mengadaptasi naskah kedalam bentuk scenario yang sesuai.

Salah satu yang memiliki peran penting dalam proses produksi film adalah penata artistic. Keberhasilan film sangat tergantung pada desain settingnya, karena tanpa setting, alur cerita dalam film tidak dapat diciptakan. Tugas utama dari setting adalah untuk menjadi penanda tempat dan waktu, serta menambahkan informasi yang kuat untuk mendukung alur cerita dalam film. Oleh karena itu, penata artistik harus mampu menggambarkan naskah menjadi setting yang sesuai dengan ruang dan waktu. Dari segi teknis, penata artistic bekerja sebagai pengelola lapangan yang bertanggung jawab untuk menciptakan semua desain tata artistic yang Nampak dalam bingkai kamera. Semua elemen latar, baik itu latar tempat dilokasi asli maupun benda-benda property yang digunakan, menjadi tanggung jawab dari penata artistik.

Dalam Karya kreatif ini, penulis memaparkan informasi mengenai peran penata artistic dan departemennya. Penata artistic tidak hanya bekerja sama dengan sutradara, tetapi juga harus memiliki pemahaman mendalam terhadap konsep sutradara dan mampu menangkap pandangan langsung yang disampaikan oleh sutradara. Sebagai seorang penata artistik, penulis mempunyai pengetahuan mendalam terhadap naskah yang kemudian diinterpretasikan oleh sutradara, sehingga penulis dapat memahami visi dan tujuan sutradara, dan sering berkomunikasi secara aktif dengan sutradara.

Produksi film pendek berjudul “ARUM” yang menceritakan tentang anak remaja yang tinggal bersama neneknya. Setiap pagi hari Arum selalu membantu neneknya menyiapkan jamu untuk dijual. Pada suatu sore hari ketika Arum sedang nongkrong bersama teman-temannya, Arum ditelfon oleh tetangganya yang mengabarkan neneknya terjatuh pada saat berjualan, sehingga membuat neneknya tidak bisa berjualan dikeesokan harinya. Arum ingin membantu neneknya, tetapi arum tidak mau mengenakan kebaya saat berjualan , kemudian neneknya menceritakan kepada arum bahwa dulu saat dirinya masih seumuran dengan arum, neneknya sudah harus berjualan jamu untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya,

mendengarkan cerita neneknya, persepsi arum mulai berubah mengingat neneknya yang dulunya Ketika masih muda berjualan menggunakan pakaian kebaya.

Film “ARUM” tidak akan mencapai kesuksesan dalam proses produksi jika tidak ada kolaborasi yang solid dalam tim. Sebagai pengatur unsur-unsur dalam bingkai gambar, peranan penulis sebagai penata artistik memiliki dampak besar pada hasil akhir, termasuk dalam pembentukan setting serta pembuatan perlengkapan tangan. Oleh Karena itu, penulis merasa tertarik untuk mengangkat cerita ini ke dalam bentuk film sebagai bagian dari proyek Tugas Akhir Karya Kreatif.

Film Arum disini memakai teori naturalistic , Penerapan teori naturalistic dalam film penting karena memberikan realitas yang meyakinkan dan autentik, yang memungkinkan penonton merasa lebih terhubung secara emosional dengan cerita dan karakter. Teori naturalistic menekankan pada penggambaran kehidupan sehari-hari secara realistis, tanpa dramatisasi berlebihan. Ini membuat cerita terasa lebih masuk akal dan relevan bagi penonton.

Penerapan teori artistic naturalistic di film Arum ini terletak pada kemampuan penulis untuk menggabungkan keindahan artistic dengan kejujuran representasi realitas. Teori ini bukan hanya soal meniru kehidupan sehari-hari, tapi juga bagaimana menyajikannya dengan pendekatan estetika yang mendalam dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah Penerapan Realisme Tata Artistik dalam Film “ARUM” ?

1.3 Tujuan

Dalam Pembuatan karya Film “ARUM” ini, penata artistic dituntut untuk bekerja secara professional, dan dibutuhkan kesabaran serta kekompakan didalam tim artistik itu sendiri. Maka dari itu, dalam pembuatan laporan ini memiliki tujuan:

- a. Mengetahui Unsur Realisme Tata Artistik dalam pembuatan film “ARUM”, mulai dari tahap pra produksi hingga tahap produksi.

- b. Memenuhi Kewajiban Karya Kreatif sebagai persyaratan dalam menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Ahli Madya (A.Md) program studi penyiaran (Broadcasting Film) di Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta.
- c. Menambah Karya dalam bentuk visual film pendek sebagai bahan portofolio.
- d. Laporan Ini melibatkan pengembangan ide dan konsep yang kemudian diwujudkan dalam film “ARUM”.

1.4 Manfaat

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

- a. Memperoleh Pengalaman dalam berkreasi, terutama dalam penerapan Realisme di Film Arum.
- b. Menambah Portofolio karya penulis.
- c. Mendalami Teknik dan metode dalam proses pembuatan film, khususnya dalam merancang *set* dan membuat property.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang proses kerja seorang penata artistic.
- e. Membimbing penulis untuk memiliki kedisiplinan dan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas mereka dari tahap pra produksi hingga tahap pasca produksi.

1.5 Waktu dan Tempat Pembuatan Karya

Pelaksanaan pembuatan film pendek “ARUM” dimulai pra produksi pada tanggal 18 Februari 2025 sampai produksi , memakan waktu kurang lebih 3 bulan hingga 22 Mei 2025. Tempat Pelaksanaan Film Pendek”ARUM” di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.5.1 Tempat

- a. Rumah Bpk H.Abdul Jalal (07/13 Karongan Jogotirto Berbah)
- b. Caffe Kelakon (Kabupaten Bantul, Yogyakarta)

1.5.2 Waktu

Pra Produksi	: 18 February – 19 Mei 2025
Produksi	: 22-23 Mei 2025
Pasca Produksi	: 25 Mei – 14 Juni 2025

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam Laporan Ini, Penulis menggunakan Teknik data primer dan sekunder.

Teknik Pengumpulan Data Primer :

1. Observasi

Observasi Adalah Teknik pengumpulan data yang mengamati secara cermat dan sistematis terhadap suatu objek atau situasi untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan. Dalam pembuatan Film”ARUM” penulis mengamati Lokasi, latar belakang para pemain, dan latar belakang tahun yang diambil dari film.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan serta meneliti data dari berbagai bahan tertulis seperti buku, jurnal, artikel, laporan riset, skripsi, tesis, disertasi, atau sumber daring yang relevan, guna mendukung suatu topik atau penelitian.

3. Praktek

Saat mengumpulkan data primer, penulis langsung berpartisipasi dalam proses ini melalui proses karya kreatif film pendek “ARUM”

Teknik Pengumpulan Data Sekunder :

1. Sumber Dokumentasi

Pengumpulan Data secara Langsung dilokasi memerlukan dokumentasi dibalik layar.

1.7 Jadwal Dan Kegiatan Karya Kratif

Berdasarkan hasil Pra Production Meeting (PPM) yang melibatkan seluruh pimpinan departemen atau chief, maak proses produksi film Arum berjalan selama kurang lebih 3 bulan. Diawali dengan pra produksi di bulan februari 2025. Berikut Tabel Jadwal Kegiatan:

Tabel 1. 1 Jadwal

Agenda	Waktu	Tempat
Pengumpulan IdeKonsep	18 Februari 2025	Google Meet
Pembahasan Naskah	26 Februari 2025	Koneksi Space Coffe
Draft Script 1	9 Maret 2025	Basa basi Nologaten
Draft Script 2	16 Maret 2025	Stikom Yogyakarta
Final Draft	24 Maret 2025	Java Lava Caffe
Lokasi Visit	23 April 2025	Berbah
PPM Cchief	30 April 2025	Java Lava Coffe
Recce	4 Mei 2025	Berbah
PPM Internal Art	5 Mei 2025	Bento Kopi Nologaten
PPM ALL CREW	20 Mei 2025	Java Lava Coffe
Rehearsel	21 Mei 2025	Berbah

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penegasan Judul

Dalam Penulisan laporan tugas akhir karya kreatif, Penulis telah melaksanakan produksi film pendek yang berjudul “ARUM”. Berdasarkan latar belakang, penulis telah menentukan judul laporan yaitu : Peran Penata Artistik dalam Penerapan Realisme Di Film “ARUM”. Penegasan Judul ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian. Pembatasan penelitian tersebut sebagai berikut.

2.1.1 Peran

Menurut Poerwadarminta defenisi peran Adalah suatu Tindakan yang dilakukan seseorang berdasarkan peristiwa yang melatar belakanginya. Persitiwa ini bisa dalam hal baik dan hal buruk sesuai dengan lingkungan yang sedang mempengaruhi dirinya.

Menurut Soekanto (2009) Peran Adalah suatu pekerjaan yang dilakukan dengan dinamis dengan status atau kedudukan yang diaandang. Status dan kedudukan ini sesuai dengan keteraturan sosial, bahkan dalam keteruran Tindakan semuanya disesuaikan dengan peran yang berbeda.

2.1.2 Penata Artistik

Menurut Indah Rahmawati dan Dodoy Rusnandi (2014:43) Penata artistik Adalah tim yang mengisi dalam proses produksi siaran televisi yang didalamnya terdapat beberapa divisi diantaranya set design, wardrobe, make up dan property.

Sedangkan menurut Anton Mabruri KN (2013:64) penata artistik bukanlah seorang Art Director seperti pada sebuah produksi film layer lebar yang bekerja ekstra ribet dan detil, penata artistik disini bertugas menata kebutuhan artistik seorang reporter yang akan melakukan stand up agar terlihat bagus.

Menurut Supriyadi dkk, (2014:7) penata artistik Adalah seorang yang bertanggung jawab terhadap aspek pengadaan, penata, penyusun visual sebagai latar dan penunjang cerita dalam film.

Penata artistik merupakan seseorang yang bekerja Ketika produksi menyiapkan semua bahan informasi visual yang telah disesuaikan dengan naskah. Art director atau penata artistik secara teknis Adalah coordinator lapangan yang melaksanakan eksekusi atas semua rancangan desain tata artistik/gambar kerja yang menjadi tanggung jawab pekerjaan production designer. Dan bagian art disini bertugas manata kebutuhan artistik seorang host yang akan melakukan kegiatan agar terlihat menarik dan bagus (menawan) ia juga harus membuat rancangan kebutuhan wardrobe, hair, dan make up bagi actor/pemain.

2.1.3 Artistik

Dikutip dari KBBI arti Artistik adalah mempunyai nilai seni,bersifat seni, memiliki bakat dalam kesenian, mempunyai rasa seni. Secara umum artistic merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan seni dan ekspresif kreatif. Artistik mencakup berbagai bentuk seni seperti lukisan, fotografi, seni pertunjukan, sastra, desain, dan sebagainya. Lebih dari sekedar membuat karya, artistic juga mencerminkan cara pandang dan imajinasi pribadi seseorang dalam menyampaikan pesan atau perasaan melalui ekspresi visual, Gerakan, atau kata-kata.

Penata Artistik adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk menciptakan tampilan visual dari sebuah produksi seni, termasuk film, pertunjukan panggung, iklan, dan acara televisi. Mereka bekerja dengan sutradara, produser, dan tim kreatif lainnya untuk mengarahkan estetika dan citra visual suatu proyek. Peran penata artistic sangat vital dalam menciptakan atmosfer dan suasana yang mendalam, yang membantu memperkuat narasi dan menyentuh perasaan penonton.

2.1.4 Realisme

Film Arum memakai konsep pendekatan realisme untuk mencapai naturalistic. Menurut Dewojati (2010), Realisme memiliki arti yaitu suatu aliran seni yang bertujuan untuk mencapai ilusi atas penggambaran mengenai sebuah kenyataan (hlm.66). Prasetyo et al. (2022) menjelaskan bahwa gaya realisme di dalam sebuah film sendiri memberikan artian yang sama yaitu sebagai penggambaran cerita untuk memberikan kesan nyata, baik menggunakan setting Lokasi, waktu, suasana, penokohan, dan lain sebagainya agar penonton merasakan pengalaman sesungguhnya Ketika menonton film tersebut (hlm.2).

Ketika membicarakan visualisasi yang ingin ditampilkan dalam suatu frame, perlunya dianalisa sebuah realis pada film yang ingin disampaikan tersebut. Yang dimaksud pada realis yaitu film mampu dibuat menjadi seolah-olah didalam kehidupan yang nyata atau di tempat yang sesungguhnya seperti pada adegan pagi hari mbah berangkat berjualan maka cuacanya juga harus dibuat seperti pagi hari. Boordwell et al.(2020) menambahkan bahwa pembuat film dapat menggunakan mise en scene untuk mencapai realisme visual yang autentik (hlm.113). mereka akan menciptakan visual yang realistis sesuai dengan cerita agar penonton mampu terbawa ke dalam film tersebut.

Realisme berusaha memperlihatkan realita/kenyataan seperti yang dialami oleh Masyarakat kelas bawah. Realisme banyak memotret kenyataan sosial, kemiskinan, dan Keputusan yang dialami oleh banyak orang saat itu. Referensi film yang menggunakan teori naturalistic melalui pendekatan Realisme Adalah “How To Make Millions before Grandma Dies 2024”, Film yang disutradarai Pat Boonnitapat Menyusun naskahnya berdasarkan hubungan nyata dengan sang nenek yang benar-benar tinggal bersamanya selama proses penulisan dan tokoh-tokoh dalam film merupakan adaptasi dari anggota keluarganya. Unsur Realisme dalam tata artistik film ini sangat menonjol menjadi salah satu kekuatan utama film ini. Tata artistik disini tidak hanya mempercantik visual, tetapi juga

menciptakan dunia yang terasa nyata, akrab, dan emosional, terutama bagi penonton yang tumbuh dalam kultur asia, khususnya keluarga tionghoa tradisional. Dinding Usang, perabot kayu tua, altar leluhur, lukisan kaligrafi cina, dan barang-barang lama yang menumpuk, ini menekankan Kesan realistis bukan rumah yang rapi atau indah seperti sinetron, tapi benar-benar rumah orang tua zaman dulu yang tidak diubah puluhan tahun.

2.1.3 Film Pendek

Film Pendek Merupakan Film yang dikemas dengan cerita singkat yang mempunyai durasi kurang dari 60 menit dengan keterbatasan konsep visualisasi, dana, Karakterisasi dan dialog (Dancyger & Cooper, 2025). Diberbagai bagian negara, Film pendek bisa dijadikan eksperimen untuk menjadi batu loncatan bagi sineas ataupun Film maker untuk menuju jenjang produksi film Panjang.

2.1.4 Film Arum

Film Pendek berjudul Arum Ini menceritakan tentang anak remaja yang tinggal Bersama neneknya. Setiap pagi hari arum selalu membantu neneknya menyiapkan jamu untuk dijual. Pada suatu sore hari Ketika arum sedang nongkrong Bersama teman-temannya, ditelfon oleh tetangganya yang mengabarkan neneknya jatuh pada saat berjualan, sehingga membuat neneknya tidak bisa berjualan di esok harinya. Arum ingin membantu neneknya, tetapi arum tidak mau mengenakan kebaya saat berjualan, Kemudian neneknya menceritakan kepada arum bahwa dulu saat dirinya masih seumuran dengan arum, neneknya sudah harus berjualan untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya. Mendengar cerita neneknya, persepsi arum mulai berubah, mengingat neneknya yang dulunya Ketika masih muda berjualan menggunakan pakaian kebaya.

2.2 Pengertian Film

Film merupakan gambar hidup yang sering disebut dengan movie. Film secara kolektif sering disebut sebagai sinema. Sinema sendiri merupakan kata kinematic atau Gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan caira selulosa, biasa dikenal didunia para sineas sebagai seluloid.

Pengertian secara harafiah film (sinema) Adalah cinematographie yang berasal dari *cinema* + *tho* = *phytos* (Cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra, jadi pengertiannya Adalah melukis Gerak dengan Cahaya, dengan menggunakan alat khusus, yang bias akita sebut dengan kamera.

Film merupakan gambar yang bergerak, sehingga pergerakannya disebut dengan intermitten movement, Gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap pergantian gambar dengan sepersekian detik. Sehingga film menjadi media yang berpengaruh, melebihi media-media yang lain, dikarenakan secara audio dan visual bekerja sama dengan baik dalam membuat audiens agar tidak merasa bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Defenisi Film menurut Perfilman RI no 33 tahun 2009 Adalah karya seni budaya memiliki peran strategis dalam peningkatan ketahanan budaya bangsa dan kesejahteraan Masyarakat lahir batin untuk memperkuat ketahanan nasional dan karena itu negara bertanggung jawab memajukan perfilman.

Dalam prakteknya teori film sering disamakan dengan pendekatan dari estetika film. Padahal antara keduanya memiliki wilayah pendekatan yang berbeda, dimana teori film memperlihatkan pendekatan yang terkadang bersifat konteks, seperti; linguistic, psikoanalisa, ekonomi politik, teori-teori ideologi, studi iconology hingga kajian gender. Sedangkan estetika film memiliki satu pendekatan utama yang menantang anggapan bahwa cara paling tepat dalam memahami film adalah melalui film itu sendiri. Sedangkan teori-teori yang berasal dari luar atau bersifat eksterior hanya mampu menjadi penjelasan lapis kedua dan menjelaskan aspek-aspek yang tidak esensial dari film. Persoalan tersebut akan mendeskripsikan dengan sangat jelas pada saat kita melihat teori-teori yang muncul pada periode

yang dikenal dengan teori film klasik. Teori Film klasik sendiri adalah sebuah periodisasi atau istilah yang sering dipakai untuk merujuk pada teori-teori yang muncul sekitar tahun 1916 melalui buku *The Photoplay: A psychological Study* karya Hugo Munsterberg hingga tahun 1958 dengan wafatnya Andre Bazin. Pada era tersebut teori film berkembang dengan polarisasi dua paradigma besar, berupa pendekatan yang kelak akan melahirkan dua estetika utama dalam film yakni formalism dan realisme. Disini eksplorasi teoritis atas film menjadi sangat berfokus pada film dan keunikan dari medium tersebut, sedangkan aspek-aspek yang diluar film atau bersifat konteks mendapat porsi yang sangat minim bahkan tidak sama sekali. Selain ambisi dari teori film klasik untuk mengangkat status film dari sekedar persoalan Teknik, menjadi sebuah seni yang otonom seperti seni-seni mapan lainnya macam teater, music, Lukis, patung, dan tari.

2.3 Klasifikasi Film

2.3.1 Menurut Jenis Film

Film pada umumnya terbagi menjadi dua kategori, yaitu naratif dan non naratif. Film fiksi masuk kedalam kategori naratif, sedangkan film documenter dan eksperimental termasuk non-naratif. Film documenter yang berpegang pada prinsip realisme atau kenyataan, berbeda dengan film eksperimental yang mengedepankan formalism atau konsep abstrak.

Di sisi lain, film fiksi berada ditengah kedua kategori tersebut. Namun, film documenter dan film eksperimental dapat saling mempengaruhi satu sama lain.

a. Film Cerita (Fiksi)

Film fiksi Adalah film yang berasal dari narasi yang ditulis dan dimainkan oleh para actor. Umumnya, film fiksi memiliki sifat komersial, yang berarti film tersebut ditayangkan dibioskop dengan harga tertentu. Dengan kata lain, untuk menyaksikan film di bioskop, Masyarakat perlu membeli tiket terlebih dahulu, dan hal yang sama berlaku jika film ditampilkan di televisi, siarannya didanai oleh sejumlah sponsor iklan.

b. Film non cerita (Non Fiksi)

Sebuah film yang mengangkat realitas sebagai teman, film non fiksi terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a) Film Faktual. Jenis ini menampilkan fakta atau kejadian yang sedang berlangsung, kamera hanya merekam suatu acara, saat ini film yang berfokus pada fakta dikenal sebagai laporan berita, dengan penekanan pada aspek informasi dan kejadian nyata.
- b) Film Dokumenter Adalah karya sinema yang berlandaskan pada realitas atau fakta pengalaman seseorang atau tentang suatu kejadian (Gerzon R Ayawila, 2008:35). Untuk merumuskan ide dalam proses pembuatan film, dibutuhkan sensitivitas terhadap kondisi sosial, budaya, politik, dan alam sekitar, melalui berbagai observasi lingkungan, serta diskusi dengan Masyarakat maupun individu. Kegiatan sosial dan budaya dari komunitas serta kelompok ini tidak berlandaskan pada imajinasi atau khayalan.

2.3.2 Menurut Cara Pembuatan Film

A. Film Ekperimental

Film Eksperimental Adalah film yang dibuat tanpa mengikuti standar perfilman konvensional. Tujuannya Adalah untuk mengeksplorasi dan mengembangkan metode baru dalam berekspresi melalui sinema. Biasanya, film ini diproduksi oleh para pembuat film yang kritis terhadap perubahan dan mengutamakan kebebasan berkreasi di atas komersialisme.

B. Film Animasi

Film Animasi Adalah film yang dibuat dengan menggunakan gambar, Lukisan, atau benda mati lainnya. Seperti boneka, meja, dan kursi sering dihidupkan dengan Teknik animasi. (Prakosa,2010:102)

2.3.3 Menurut Tema Film (Genre)

Genre film dapat didefinisikan sebagai jenis atau kategori Kumpulan film yang memiliki fitur atau pola yang serupa (khas), seperti latar, konten, subjek, struktur, cerita, aksi, atau peristiwa, serta waktu, gaya,

scenario, dan karakternya. Genre film terpopuler yang dapat dihasilkan dari kategori ini Adalah aksi, petualangan, drama, komedi, dan horror.

1. Romance/drama

Dalam Sejarah perfilman, telah ada beberapa film romantic yang dibuat hingga akhir abad ke-21. Film ini sangat disukai, meskipun terkadang mengundang tema romantic yang digemari banyak orang, film ini menceritakan kisah sehari-hari. Penonton diberikan empati terhadap karakter-karakter dalam cerita melalui kisah yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan perspektif emosional, serta dalam kehidupan nyata, namun di Indonesia, film romantic juga dapat menggambarkan perilaku illegal, seperti telenovela yang kini ditayangkan di televisi nasional.

2. Action/Aksi

Sebuah film dengan tema laga yang menceritakan tentang perjuangan hidup dengan unsur utama keahlian tokoh untuk bertahan hidup dengan pertempuran atau pertarungan hingga akhir cerita. Kunci sukses film jenis ini terletak pada keberhasilan sutradara menyajikan aksi pertarungan secara elegan dan detail seolah membuat penonton merasakan ketegangan.

3. Comedy/Humor

Jenis Film yang dapat menghilangkan kebosanan penonton saat menontonnya. Mayoritas film komedi mengandalkan humor sebagai elemen utama penyampaianya. Meskipun genre ini paling populer dan menarik bagi semua kelompok umur, genre ini juga cenderung terkesan memaksa jika tidak ditangani dengan cermat. Melibatkan komedian ternama Adalah salah satu rahasia kesuksesan film ini

4. Horor

Karena memberikan rasa takut yang tak tertandingi oleh film lain, genre ini menjadi populer dikalangan penonton. Sejak dirilisnya film horror ini, beberapa sineas telah mengangkat sebuah insiden menakutkan dan mengubahnya menjadi sebuah film. Semua konten media mau tidak mau merupakan produk dari zaman dan budaya yang memproduksinya. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa genre ini memiliki posisi yang unik. Salah satu alasannya Adalah karena genre-genre tersebut disajikan dalam lapisan pelindung bentuk hiburan populer yang sudah mapan. Factor lainnya Adalah genre ini didasarkan pada tema inti yang setidaknya tidak sia-sia, bahkan mungkin universal.

2.4 Tahapan Produksi Film Pendek

Menurut Kusumawati (2014:28) “Planning meeting dalam pertemuan perencanaan program televisi/produksi film ini produser menyerahkan draft scenario/naskah. Dalam hal ini produser didampingi sutradara atau pengarah acara televisi.

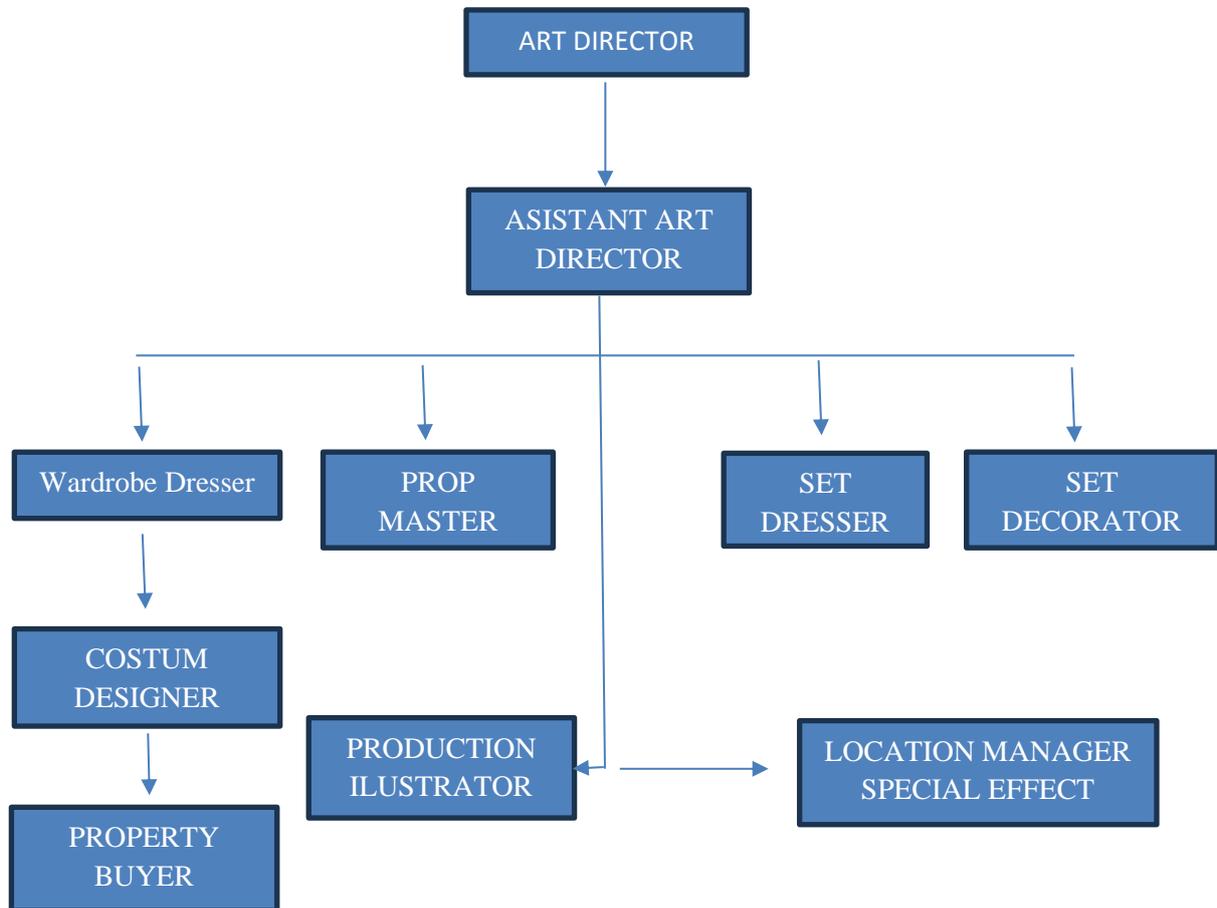
a. Konsep Kerja Penata Artistik pada tahap pra produksi

- Menganalisa Naskah dan berkonsultasi dengan sutradara untuk mencapai penyesuaian penafsiran atas naskah, khususnya dari susunan penataan visual artistiknya.
- Membuat pola desain tata visual berdasarkan penafsiran scenario yang telah disepakati
- Melakukan pencarian Lokasi Bersama dengan sutradara dan penata kamera.
- Membuat breakdown tata visual artistik.
- Membuat jadwal kerja dibidang tata visual artistik.

b. Konsep Kerja penata artistik di tahap produksi

- Mengkoordinasi pelaksanaan dan penyediaan segala unsur taat visual artistik, sesuai dengan tahapan proses perekaman gambar.
- Mengawasi proses mulai dari sebelum pengambilan gambar, sampai selesai
- Bertanggung jawab atas apapun hasil atau mutu penataan artistik, baik secara teknis maupun secara estetis.
- Selalu cek monitor di setiap shot bilamana ada property yang kurang masuk dalam bagian konsep.

2.5 Struktur Kerja Departemen Artistik



Sumber : Andra Handoyo

- A. **Art Director** Adalah seorang professional dalam industry kreatif yang bertanggung jawab untuk mengarahkan dan mengelola elemen visual dari suatu proyek. Peran art director sangat penting dalam berbagai bidang, seperti periklanan, film, televisi, desain grafis, dan publikasi.
- B. **Assisten Art Director** Adalah seorang professional yang mendukung art director dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka dalam berbagai proyek kreatif. Peran ini biasanya mencakup dukungan administrasi dan teknis yang diperlukan untuk memastikan bahwa desain proyek berjalan lancar dan sesuai dengan rencana.

- C. **Wardrobe Dresser** Adalah seorang professional yang bertanggung jawab untuk merawat, mengelola, dan mengatur pakaian dan aksesoris dalam produksi teater, film, televisi, atau acara khusus.
- D. **Property Master** Adalah seorang professional di industry film, televisi, teater, atau produksi acara lainnya yang bertanggung jawab untuk mengelola dan mengatur semua property atau barang yang digunakan dalam produksi.
- E. **Set Dresser** Adalah seorang professional yang bekerja di industry film, televisi, teater, dan produksi lainnya yang bertanggung jawab untuk mengatur dan merekam Lokasi syuting atau Lokasi syuting.
- F. **Set Decorator** Adalah seorang professional yang bekerja di industry film, televisi, teater, dan produksi lainnya dengan tanggung jawab utama untuk mengatur dan merekam set atau Lokasi syuting agar sesuai dengan desain yang diinginkan dan kebutuhan cerita.
- G. **Costume Designer** (Desainer Kostum) Adalah seorang professional di industry film, teater, televisi, dan produksi lainnya, yang bertanggung jawab untuk merancang, membuat, dan mengelola kostum dan pakaian yang dikenakan oleh para actor atau pemeran.
- H. **Production Illustrator** Adalah seorang professional kreatif yang terlibat dalam proses desain visual diberbagai produksi seperti film, televisi, teater dan video game. Tugas utama mereka Adalah membuat ilustrasi yang mendukung visi artistik dan desain produksi, termasuk konsep set, karakter, dan elemen visual lainnya.
- I. **Location Manager Special Effect** Adalah seorang professional yang menggabungkan keahlian dalam manajemen Lokasi dengan pengetahuan tentang efek khusus dalam produksi film, televisi dan media lainnya.
- J. **Property Buyer** atau pembeli property Adalah individu atau entitas yang membeli property, baik itu rumah, apartemen, tanah, atau jenis property lainnya.

2.6 Mise En Scene

Mise En Scene atau yang biasa dibaca “miss ong sen” Adalah segala hal yang terletak didepan kamera, yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Miss En Scene Adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hamper seluruh gambar yang kita lihat dalam film Adalah bagian dari unsur ini. Mise En Scene terdiri dari empat unsur utama yakni : Set atau latar, kostum, dan tata rias karakte, pencahayaan, Serta pemain dan pergerakannya termasuk akting. Unsur-unsur mise en scene secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film. (Pratista 2017:97)

a. Setting

Setting Adalah seluruh latar Bersama dengan seluruh propertinya. Property dalam hal ini Adalah semua benda yang tidak bergerak, yang terdapat atau dimuat didalam satu frame. Umumnya, Setting dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. Setting harus mampu meyakinkan para penontonnya jika film tersebut tampak benar-benar terjadi pada Lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya, pekerjaan perencanaan dan perancangan setting Adalah tugas dari seorang penata artistic

b. Set Studio

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

c. Shot On Location

Adalah produksi film dengan menggunakan Lokasi actual yang sesungguhnya. Shot On Location belum tentu mengambil Lokasi yang sama persis seperti dalam kisah sesungguhnya, namun dapat pula menggunakan Lokasi yang mirip atau mendekati Lokasi cerita. Shot On Location memiliki beberapa keuntungan dan kelemahan. Keuntungannya ketimbang set studio, pertama, biaya produksi yang lebih murah, karena tidak perlu membangun set studio. Kedua, Efek realisme yang dicapai jauh lebih meyakinkan penonton, karena diambil dilokasi yang sesungguhnya. Sedangkan kelemahannya Adalah, para pembuat film tidak dapat mengontrol cuaca, lalu lintas, pejalan kaki, perijinan, kebisingan, dan sebagainya.

2.6.1 Setting

Setting merupakan seluruh latar belakang yang bersamaan dengan property yang digunakan. Setting harus bisa meyakinkan penonton jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada waktu dan Lokasi yang diceritakan. Setting juga digunakan dalam sebuah film pada umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, dan harus mampu meyakinkan penonton bahwa film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada Lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya.

Jika Lokasi tidak memungkinkan, biasanya sineas mencari Lokasi yang serupa, atau membangun setting yang serupa dengan bentuk aslinya, seluruh latar setting bergantung pada kemampuan kreatifitas dari penata artistiknya. Kunci keberhasilan dari film fiksi, epic Sejarah dan fantasi sangat bergantung pada rancangan settingnya. (Pratista 2017:98)

2.6.2 Fungsi Setting

Setting Adalah Salah Satu elemen utama yang sangat berperan dalam aspek naratif sebuah film. Cerita film tidak mungkin berjalan tanpa adanya setting. Fungsi utama setting Adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu serta

membangun mood yang terdapat pada naskah. Beberapa fungsi setting antara lain:

a. Ruang Dan Waktu

Setting yang sempurna Adalah setting yang cocok dengan latar belakang narasi. Setting yang dipilih harus dapat meyakinkan penonton bahwa setiap kejadian dalam film benar-benar berlangsung di Lokasi dan waktu yang sebenarnya. Ruang dan waktu memiliki sifat serta kebutuhan property yang bervariasi sesuai dengan skenarionya. Setting dapat memberikan informasi secara langsung.

b. Status Sosial

Status Sosial juga memainkan peran penting dalam pengembangan sebuah cerita, seperti latar yang dimiliki oleh kelompok atas yang dapat berbeda dengan latar kelompok bawah. Latar kelompok atas umumnya ditandai dengan bangunan yang megah, luas, dan memiliki desain interior yang Anggun, sementara kelompok bawah cenderung terlihat lebih sederhana dengan property seadanya.

c. Mood

Untuk menciptakan suasana atau mood, pencahayaan sangat berkaitan dengan setting. Lingkungan yang terang cenderung memiliki Kesan formal, akrab, dan hangat. Sebaliknya, lingkungan yang gelap cenderung memberikan nuansa dingin, menakutkan, serta misterius. Dalam film, elemen alam seperti api, air, angin, dan kabut sering dipakai untuk membentuk suasana dalam sebuah adegan. Kehadiran kabut menciptakan atmosfer yang dingin, menakutkan dan penuh mistik. Hujan, disisi lain melambangkan kesedihan dan romantisme.

d. Pendukung Aktif aksi / adegan

Properti sering kali dapat berfungsi aktif untuk mendukung sebuah adegan. Seperti dalam adegan perkelahian, property yang digunakan untuk mendukung sebuah cerita yaitu, seperti kayu, batu

umumnya digunakan sebagai hand property yang digunakan untuk kebutuhan shot dan adegan.

e. Motif / Simbol

Setting dapat memiliki tema atau lambang tertentu yang ada dalam teks. Unsur alam sering kali dimanfaatkan oleh pembuat film untuk menunjukkan kondisi fisik dan mental masing-masing tokoh.

2.7 Peran Penata Artistik

Penata Artistik Adalah orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan tampilan visual dalam sebuah film, termasuk desain set, property, tata warna, tekstur, hingga suasana ruang dalam setiap adegan. Terkait dengan hal ini, seorang produser atau manajer produksi harus dapat membentuk tim kreatif yang unggul dengan hasil yang memuaskan namun dengan biaya yang terjangkau. Penata artistik diharuskan untuk memahami visi dari pengarah fotografi agar dapat diangkat dalam pengambilan gambar. Tugas seorang penata artistik meliputi pelaksanaan seluruh desain baik dari segi teknis maupun estetika visual, termasuk dalam tata set, dekorasi interior dan eksterior, desain kostum, tata rias, property, serta efek visual dalam film. Keberhasilan sebuah film sangat dipengaruhi oleh peran penata artistik, yang membantu menciptakan suasana dan emosi dalam setiap narasi.

Penata artistic bekerja erat dengan sutradara dan sinematografer untuk memastikan bahwa semua elemen visual mendukung narasi dan suasana film., seorang penata artistik diharakan dapat memberikan kontribusi yang memperkaya visi sutradara. Selain bekerja dengan sutradara, penata artistik juga harus mampu berkoordinasi dengan pengarah fotografi dan manajemen produksi untuk mencapai hasil yang terorganisir dengan baik.

2.8 Extrasi

Laporan Karya Kreatif ini mendapatkan referensi dari Laporan tugas akhir Zergio Derry Mancino (2021 BC FILM) Kampus STIKOM (Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi) Yogyakarta yang berjudul Peran Penata Artistik dalam Produksi Film Seni Plagiat. Penulis Memilih sebagai acuan karena laporan ini memiliki kesamaan Peran Serta Kinerja yang dilakukan.

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

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam proses produksi film Arum, Penulis sebagai penata artistik mengalami pengalaman berharga yang tidak terlupakan. Pengalaman ini meliputi pengalaman teknis dan pengalaman non teknis yang terjadi selama dari proses pra produksi hingga pasca produksi, dalam keterlibatan secara langsung dalam seluruh tahapan produksi film Arum. Dari penjelasan tentang segala hal yang sudah dijabarkan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa kedudukan penata artistik dalam sebuah produksi film tidak bisa dipandang sebelah mata. Penata artistik memiliki tingkatan yang penting pada saat produksi sebuah film.

Pada tata artistik setting, property, costum, dan make up pada mise en scene Arum, penulis menemukan penerapan unsur realisme dominan terdapat di dalam scene dapur Jamu dan kamar sim bah. Penataan setting di kedua scene tersebut dibuat senyata mungkin menggunakan properti ekonomis yang realistis dan sesuai kelas sosialnya. Implementasi warna juga menjadi sarana untuk menyampaikan unsur realisme. Penggunaan warna pada wardrobe si mbah mayoritasnya menggunakan warna netral yang menggambarkan klasik, sedangkan Arum sendiri menggunakan warna kontras yang menggambarkan kegembiraan, keanggunan guna membangun Kesan yang modern. Dengan ini, Film Arum menyampaikan realisme melalui tata artistik dilihat di kehidupan sehari-hari dengan tujuan agar penonton dapat merasakan cerita tersebut lebih dalam dan makna pada film tersebut dapat tersampaikan.

5.2 Saran

1. Menerapkan ilmu akademik dan non akademik yang didapatkan selama proses perkuliahan untuk diterapkan pada saat produksi
2. Menguasai dan memahami konsep yang dijelaskan oleh sutradara dan konsep yang terdapat dalam naskah

3. Menguasai dan memahami proses kerja penata artistik selama proses produksi berlangsung
4. Terus memperdalam pemahaman mengenai pendekatan estetika realisme, terutama dalam konteks budaya local, agar visual yang ditampilkan lebih autentik dan bermakna.
5. Menjalin komunikasi dan bekerja sama dengan baik Bersama dengan departemen lain untuk meminimalisir terjadinya kesalahan pada proses produksi.
6. Mampu dan bertanggung jawab memimpin dan mengkoordinasi tim departemen artistik
7. Memperluas pengetahuan tentang berbagai konteks sosial dan budaya, agar dapat menciptakan desain visual yang lebih akurat dan relevan.
8. Riset lapangan dan observasi langsung terhadap kehidupan Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R., Suparta, I. M., & Putra, I. H. K. (2022). Penerapan Konsep Realisme Penataan Setting Dan Properti Pada Film Suruh Ayu. *CALACCITRA: JURNAL FILM DAN TELEVISI*, 2(1), 47-53.
- Arthasevhia, H., Angela. (2022). *Realisme dalam Tata Artistik "Penyalin Cahaya"*. (Bachelor Thesis, Universitas ,Multimedia Nusantara).
- Mancino, Z. D. (2024). *Peran Penata Artistik Dalam Produksi Film Seni Plagiat* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta).
- Paramita, N. C. (2018). *Analisis Desain Artistik Sebagai Representasi Budaya Bugis-Makassar Dalam Membentuk Watak Tokoh Sentral Pada Film "Athirah"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Rada, S. (2022). *PENATAAN SETTING DAN WARDROBE GAYA REALIS UNTUK MEMBANGUN KARAKTER TOKOH RANU PADA FILM LILY OF THE NILE* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Padangpanjang).
- Setiawan, A. H. (2021). *Peran Penata Artistik Dalam Film Fiksi "Unbroken"* (Doctoral dissertation, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta).
- KN, A. M. (2013). Manajemen produksi program acara TV: format acara non-drama, news, & sport. (*No Title*).
- Indah Rahmawati dan Dodoy Rusnandi. 2014. *Berkarier di Dunia Broadcast Televisi & Radio*. Jakarta: Laskar Aksara.

LAMPIRAN









