

BAB II LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Film

2.1.1 Definisi Film

Film merupakan sebuah *movie* atau *moving picture* yang artinya adalah fenomena psikologi, sosial, hingga estetika kompleks. Film pun diartikan sebagai dokumen yang didalamnya terdapat sebuah gambar dan cerita yang beriringan dengan kata-kata hingga musik, sehingga menjadi sebuah produksi yang kompleks dan multi dimensional. (Munir, 2017).³

Film ini pun dianggap sebagai media dalam berkomunikasi yang ternilai efektif memberikan dampak terhadap massa sebagai sasarannya, hal ini dikarenakan sifatnya yang berupa audio visual, yaitu suara yang hidup dan gambar. Melalui suara dan gambar ini, film dapat menceritakan banyak hal dalam kurun waktu yang singkat. Saat menonton film penonton seolah-olah sedang menembus ruang waktu yang didalamnya menceritakan sebuah kehidupan hingga bisa mempengaruhi audiens.

Definisi Film Menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.⁴

Film menjadi sebuah gabungan atau kombinasi antara berbagai unsur, seperti penyampaian pesan yang memanfaatkan gambar bergerak, teknologi kamera, warna, dan suara. Unsur-unsur ini di latar belakang oleh cerita yang di dalamnya terdapat sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film

³ Munir, R. (2017, Agustus 17). forum.teropong.id. Retrieved from *Pengertian Film, Unsur-Unsur, Jenis-Jenis dan Fungsi Film*: <http://forum.teropong.id/2017/08/17/pengertian-film-unsur-unsur-jenis-jenis-dan-fungsi-film/>.

⁴ Permata, A. (2020). *penyutradaraan film fiksi bergenre drama dengan judul "hilang"*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5311/1/16510160024-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>

(Susanto, 1982:60). Film akan terwujud jika terdapat cerita yang didalamnya memuat sebuah pesan yang dapat diperlihatkan kepada penonton, Dalam sebuah film penyampain pesannya dilakukan melalui gambar yang bergerak, suara, hingga warna. Dalam film banyak hal-hal yang tercakup di setiap prosesnya yang membuat penonton mudah mencermati isi sebuah film.

Menurut Wibowo dkk. (2006) film adalah sebuah alat dalam melakukan penyampaian bermacam-macam pesan untuk khalayak yang dilakukan melalui media cerita, film pun dapat dijadikan sarana dalam berekspresi artistic untuk para sineas serta seniman dalam mengutarakan ide atau gagasannya.

2.1.2 Film Fiksi

Fiksi memiliki pengertian film yang dalam produksi atau pembuatannya didasari oleh cerita yang dikarang lalu dimainkan oleh actor dan aktris. Umumnya film fiksi ini memiliki sifat yang komersial. Komersial disini artinya film yang dapat dipertontonkan di bioskop dengan adanya harga tertentu dari karcis. (Sumarno, 1996).⁵

Film fiksi lebih memiliki keterikatan dengan plot serta cerita yang disajikan biasanya diluar dari kejadian nyata. Film fiksi ini mempunyai fokus dalam pengadeganan yang telah dirancang dari awal. Struktur ceritanya terikat dengan hukum sebab akibat (hukum kausalitas), Film fiksi adalah film berdasarkan cerita yang dibuat serta dilakukan oleh aktor atau aktris. Film cerita pada umumnya bersifat komersial, yaitu ditayangkan di bioskop dengan harga tertentu. Film fiksi menceritakan kisah yang tidak benar-benar terjadi di dunia nyata atau melibatkan fiksi dan fantasi. Biasanya cerita film fiksi dibuat oleh penulis skenario atau pengarang fiksi kemudian direalisasikan oleh aktor dan aktris yang memerankan tokoh dalam cerita tersebut. Film fiksi bisa berupa drama, komedi, horor, fiksi ilmiah, fantasi atau genre lainnya. Film fiksi dibuat untuk berbagai tujuan, seperti menghibur penonton, menyampaikan nilai-nilai positif, mengkritisi atau merefleksikan realitas sosial.

Dalam film ini didalamnya terdapat karakter protagonis dan antagonis, masalah serta konflik dan penutup atau *ending*. Dalam segi produksi, film fiksi menempuh proses yang lebih kompleks dibandingkan dengan dua jenis film

⁵ Sumarno, M. (1996). Dasar-Dasar Apresiasi Film. Jakarta: PT Grasindo.

lainnya. Dalam segi manajemen film fiksi menggunakan jumlah kru yang lebih baik, dari segi waktu pun ditempuh lebih lama karena dibutuhkannya waktu untuk melakukan pengaturan lokasi di studio hingga luar studio.

2.1.3 Tema film

Dalam ranah perfilman, tema memegang peran sentral dalam membentuk identitas dan makna suatu karya. Tema dapat dianggap sebagai esensi yang memberikan arah pada naratif dan pesan yang ingin disampaikan oleh sebuah film. Sebagai elemen pokok, tema menandai suatu karya sebagai bagian tak terpisahkan dari kebudayaan, memperkaya pemahaman kita tentang manusia, masyarakat, dan dunia di sekitar kita. Dalam tulisan ini, akan dibahas esensi tema dalam konteks perfilman, serta peranannya dalam menghadirkan pemahaman mendalam terhadap keberagaman pengalaman manusia. (Reich, 2017).

Proses identifikasi tema dalam film melibatkan pengamatan terhadap pola-pola tematik yang muncul secara konsisten selama perkembangan cerita. Tema bisa mencakup konsep-konsep universal seperti cinta, konflik, keadilan, atau eksistensialisme. Misalnya, dalam film-film *Coming of Age*, tema pematangan pribadi dan pencarian identitas seringkali mendominasi. Identifikasi tema juga mempertimbangkan penggunaan simbol, metafora, dan elemen visual lainnya yang mengarah pada makna yang lebih dalam. Pengembangan tema yang kuat membantu menciptakan kesan yang mendalam dan kohesif pada penonton. (Letourneau, 2014).

Tema dalam film bukan hanya sekedar elemen dekoratif; sebaliknya, tema memberikan dimensi filosofis dan makna mendalam pada karya tersebut. Tema dapat menjadi jendela yang membuka diskusi tentang nilai-nilai, norma-norma, dan isu-isu yang relevan dalam masyarakat. Misalnya, tema konflik antara kebaikan dan kejahatan dalam film-film bergenre fantasi memberikan penonton peluang untuk merenungkan dinamika moralitas dan keputusan manusia. Oleh karena itu, tema dapat dipandang sebagai fondasi intelektual suatu karya, memperkaya pengalaman penonton dengan memberikan pandangan yang mendalam terhadap kehidupan dan kompleksitas manusia. (Reich, 2017).

Dalam kesimpulan, tema film bukan hanya elemen dekoratif atau naratif,

tetapi juga pemegang makna yang memperkaya dan mendalami pengalaman sinematik. Identifikasi tema dan pemahaman perannya dalam menyampaikan makna adalah langkah awal untuk mengapresiasi kekayaan intelektual dan artistik yang terkandung dalam setiap karya perfilman. Tema film membangun jembatan antara dunia nyata dan dunia imajinatif, membuka ruang bagi refleksi, dialog, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap kompleksitas manusia dan masyarakat.

2.1.4 Pertumbuhan Karakter (*Coming of age*)

Film *Coming of Age* merupakan genre yang fokus pada perjalanan pertumbuhan karakter utama dari masa kecil atau remaja menuju kedewasaan. Genre ini seringkali mengeksplorasi konflik internal dan eksternal yang dihadapi oleh tokoh utama selama proses pematangan pribadi. Dalam tema ini, penonton disajikan dengan peristiwa-peristiwa penting yang membentuk kepribadian, nilai, dan pandangan hidup karakter utama. Melalui analisis mendalam terhadap film-film *Coming of Age*, kita dapat memahami bagaimana genre ini tidak hanya mencerminkan realitas perkembangan individu, tetapi juga menjadi sarana untuk menggali tema-tema universal yang relevan bagi penonton dari berbagai lapisan masyarakat. (Bunting, 2023).

Sejumlah unsur khas hadir dalam film *Coming of Age* yang mengukuhkan identitas genre ini. Pertama, seringkali terdapat transformasi fisik dan emosional pada tokoh utama. Sebagai contoh, karakter remaja dapat mengalami perubahan fisik yang signifikan, seperti pertumbuhan tubuh atau pergantian gaya berpakaian. Selain itu, perubahan emosional mencakup konfrontasi dengan masalah-masalah seperti cinta, persahabatan, dan identitas diri. Kedua, latar waktu dalam film ini seringkali ditempatkan pada periode signifikan dalam kehidupan tokoh utama, seperti masa sekolah menengah atau awal dewasa. Dengan demikian, film *Coming of Age* tidak hanya menceritakan kisah individu, tetapi juga menggambarkan dinamika sosial dan budaya pada masa tertentu. (Jenkins, 2023).

Film *Coming of Age* memiliki dampak yang signifikan baik secara sosial maupun psikologis. Secara sosial, genre ini dapat menjadi cermin bagi masyarakat untuk merenungkan perubahan dan tantangan yang dihadapi oleh generasi muda. Film-film ini juga dapat membuka dialog tentang nilai-nilai, norma-norma, dan ekspektasi sosial yang dapat memengaruhi proses pematangan individu. Dari segi

psikologis, pengalaman yang ditampilkan dalam film dapat merangsang refleksi penonton terhadap perjalanan pribadi mereka sendiri. Film *Coming of Age* dapat memicu identifikasi emosional, membangkitkan kenangan masa lalu, atau bahkan memberikan pandangan baru terhadap pengalaman hidup. Dengan demikian, genre ini tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga alat untuk memahami kompleksitas perjalanan kehidupan dan keberagaman pengalaman manusia. (Hardcastle, Morosini, & Tarte, 2009).

2.1.5 Psikologi (*Psychology*)

Film bertema *psychological* merupakan film yang menekankan pada eksplorasi kompleksitas psikologis karakter dan cerita. Tema ini tidak hanya berfokus pada alur cerita yang menarik, tetapi juga menyelidiki kedalaman emosi, konflik batin, dan kondisi mental karakter utama. Dengan kata lain, *psychological* film tidak hanya menghadirkan tontonan visual yang menarik, melainkan juga menantang penonton untuk merenungkan aspek-aspek psikologis dalam kehidupan sehari-hari. Ciri khas utama dari *psychological* film adalah kemampuannya untuk menggali lapisan-lapisan psikologis karakter, seringkali melibatkan konflik internal yang rumit dan pemahaman mendalam tentang sifat manusia. (Crawford, 2021).

Salah satu ciri khas dari film *psychological* adalah kemampuannya untuk mengeksplorasi tema-tema seperti ketidakstabilan mental, kecemasan, dan trauma. Seringkali, karakter-karakter utama dalam tema ini mengalami pertarungan internal, menciptakan lapisan-lapisan karakter yang mendalam. Selain itu, penggunaan simbolisme dan metafora dalam film *psychological* memberikan dimensi tambahan pada cerita, memungkinkan penonton untuk membongkar makna-makna tersembunyi di balik setiap adegan. Dengan demikian, film *psychological* bukan hanya sekadar hiburan visual, tetapi juga sebuah medium yang mendorong pemirsa untuk merenung tentang keberadaan manusia dan kompleksitas pikiran manusia. (Film Theory, 2014).

Film *psychological* juga sering kali mengeksplorasi hubungan antara realitas dan persepsi, mengundang penonton untuk mempertanyakan apa yang nyata dan apa yang hanya ada dalam pikiran karakter. Pilihan estetika dan penggunaan sinematografi yang unik dalam film ini dapat menciptakan atmosfer yang intens dan terkadang mencekam. Dalam beberapa kasus, twist plot yang tak terduga

menjadi elemen kunci dalam merancang pengalaman menonton, memaksa penonton untuk melibatkan diri secara lebih aktif dalam proses interpretasi cerita. Sebagai genre yang terus berkembang, film *psychological* terus menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan provokatif, memperkaya pemahaman kita tentang keadaan manusia dan kompleksitas psikologis yang melingkupinya. (Brooke J. Cannon, 2015).

2.2 Lingkup Pertemanan

Lingkup pertemanan adalah suatu aspek penting dalam kehidupan manusia yang memainkan peran krusial dalam membentuk identitas dan kesejahteraan psikologis. Pertemanan bukan hanya sebatas kumpulan individu yang berkumpul secara informal, tetapi juga merupakan struktur kompleks yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti nilai-nilai budaya, norma sosial, dan interaksi interpersonal, (Newton, Taylor, & Wilson, 2015). Dalam konteks ini, kajian ilmiah terkait pertemanan telah menjadi fokus penelitian untuk memahami dinamika kompleks di balik hubungan sosial ini.

Menurut (Sepideh Hassani, 2022), pada dinamika pertemanan tidak hanya sejalan dengan aspek positif, tetapi juga melibatkan dinamika yang kompleks, seperti konflik interpersonal dan pertukaran dukungan sosial. Pertemanan dapat dianalisis melalui pendekatan psikososial, yang mencakup perkembangan individu dan pengaruh lingkungan terhadapnya. Penelitian mereka menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti konsep diri dan identitas sosial memainkan peran penting dalam membentuk dinamika pertemanan yang sehat.

Pengaruh Pertemanan terhadap Kesejahteraan Individu juga memiliki dampak signifikan pada kesejahteraan individu. Menurut (Copeland, 2016), keterkaitan antara kualitas pertemanan dan kesejahteraan mental. Hasil studi menunjukkan bahwa individu yang memiliki hubungan pertemanan yang positif cenderung mengalami tingkat stres yang lebih rendah dan memiliki tingkat kebahagiaan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi sosial lingkup pertemanan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan intervensi psikososial yang dapat meningkatkan kesejahteraan sosial masyarakat.

2.3 Realisme

Realisme adalah suatu aliran seni, sastra, dan pemikiran yang menekankan pada penggambaran objek, peristiwa, atau situasi secara sejati dan akurat, menggambarkan dunia sebagaimana adanya tanpa idealisasi atau dramatisasi berlebihan. Dalam seni visual, realisme berusaha menciptakan gambar-gambar yang mencerminkan realitas dengan detail dan presisi yang tinggi. Dalam sastra, realisme berfokus pada penyajian karakter dan cerita yang mencerminkan kehidupan sehari-hari dengan cara yang autentik dan sering kali mengeksplorasi isu-isu sosial. (Thabroni, 2018).

Menurut (Nora, Taum, & Adji, 2022), dalam konteks pemikiran filosofis dan sosial, realisme juga merujuk pada pandangan dunia yang menekankan observasi empiris, penelitian ilmiah, dan fokus pada kenyataan materi. Pandangan realisme dalam filsafat menyatakan bahwa pengetahuan yang sah dapat diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman dunia nyata, dan tidak melalui spekulasi atau abstraksi semata.

Secara umum, realisme dalam berbagai bentuk seni dan pemikiran berusaha mencapai representasi yang sesuai pada kenyataan, meskipun interpretasi dan pendekatan yang berbeda dapat digunakan oleh seniman, penulis, atau pemikir dalam mencapai tujuan ini. (Aditya, 2023).

2.4 Surealime

Surrealisme adalah sebuah gerakan seni dan sastra yang lahir pada awal abad ke-20, yang memperkenalkan gaya ekspresif yang tidak konvensional dan menciptakan dunia yang menggabungkan unsur-unsur mimpi dengan kenyataan. Gerakan ini didorong oleh keyakinan bahwa kebebasan artistik terletak pada pengekplorasi imajinasi dan alam bawah sadar manusia. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu tokoh utama surealisme, (Breton, 1924),⁶ dalam buku *Manifeste du Surréalisme* pada tahun 1924, "Surrealisme adalah aliran pemikiran, bentuk

⁶ Breton, A. (1924). *Manifeste du surréalisme*. Prancis. Diambil kembali dari <https://www2.hawaii.edu/~freeman/courses/phil330/MANIFESTO%20OF%20SURREALISM.pdf>

peradaban, yang meninggikan kebebasan terpancung sebagai keindahan murni dan mendahulukan pemikiran murni." (HECKMANN, 2020).

Menurut (Umam, 2022), Ide Surealisme pada seni selalu memiliki unsur-unsur menakutkan dalam setiap gambarnya. Citra surealis tidak pernah terlintas dalam pikiran manusia. Selain menempatkan benda-benda fiktif, *Surealisme* juga menambahkan pesan moral di dalamnya meskipun sangat tidak masuk akal dan sulit dipahami.

Dalam *surealisme*, seniman menciptakan dunia yang dipenuhi dengan elemen- elemen irasional dan *surreal*, sementara realisme menekankan pada penggambaran yang akurat dan setia terhadap realitas sehari-hari. Namun, terdapat momen di mana seniman menggunakan unsur-unsur realisme sebagai dasar untuk menggambarkan elemen-elemen *surealis* dalam karya mereka. Dalam konteks ini, *realisme* berfungsi sebagai fondasi untuk menyajikan elemen-elemen yang tidak konvensional dan mengundang penonton untuk melihat realitas dari sudut pandang yang berbeda. (Aditya, 2023)

2.5 Surealisme dan Realisme Dalam Film

Surealisme dan realisme adalah dua pendekatan yang kontras dalam pembuatan film fiksi drama, masing-masing membawa estetika dan pesan yang unik. Dalam film aliran surealis sering kali memanfaatkan elemen visual yang tidak konvensional untuk menciptakan pengalaman visual yang penuh misteri dan ketidaklogisan. *Surealias* mengeksplorasi dunia mimpi dan alam bawah sadar, menyajikan adegan dan karakter yang penuh dengan simbolisme dan metafora. Film-film surealis sering kali mengundang penonton untuk merenungkan makna yang tersembunyi di balik visual yang tidak biasa. (Jiao, 2019)⁷

⁷ Jiao, W. (2019). *From Surrealist Cinema to Realist Cinema: A Filmmaker's Journey to Reach a Larger Audience*. Thesis Paper Syracuse University, 5-15. Dipetik September 27, 2023, dari https://www.academia.edu/39713396/From_Surrealist_Cinema_to_Realist_Cinema_A_Filmmaker_s_Journey_to_Reach_a_Larger_Audience

Sementara itu, dalam film yang mengubakan aliran realisme, film tersebut berusaha menciptakan pengalaman yang mendekati kenyataan sehari-hari. Mereka menekankan pada penggambaran karakter dan cerita yang autentik, menggambarkan kehidupan manusia dengan cara yang sejati dan sering kali mengeksplorasi isu-isu sosial atau psikologis yang mendalam. Film realis sering kali menggunakan setting yang nyata, pencahayaan alami, dan dialog yang alami untuk menciptakan suasana yang memungkinkan penonton untuk merasa terhubung dengan karakter dan cerita. (Jiao, 2019)

Menurut (Moran, 2018), meskipun pendekatan tersebut sangat berbeda, sutradara sering kali menggunakan elemen-elemen dari keduanya dalam karya mereka. Mereka mungkin memanfaatkan unsur-unsur realisme sebagai fondasi untuk menggambarkan elemen-elemen surealis atau sebaliknya, mencampurkan dua pendekatan ini untuk menciptakan pengalaman film yang kaya dan mendalam. Dengan demikian, baik surealisme maupun realisme memiliki peran yang penting dalam membentuk berbagai jenis film fiksi drama, yang masing-masing memberikan perspektif yang unik terhadap kemanusiaan, mimpi, dan kenyataan.

2.6 Penata Artistik

Penata artistik menjadi sebuah pekerjaan yang terbilang kompleks, hal ini disebabkan dalam peran serta tugas dari penata artistik yaitu merencanakan dan merumuskan seluruh hal yang memiliki hubungan dengan tema atau latar belakang dari sebuah film. Penata artistic disana merangkap dalam berbagai hal, seperti dalam merancang dan menyusun setting untuk interior hingga exterior dalam cerita dan juga mempersiapkan properti yang dibutuhkan untuk seluruh pemain. Pekerjaan ini pun diwajibkan untuk memberikan suguhan gambar yang memuaskan mata dan dapat menarik perhatian penonton. Hasil dari sebuah film sangat bergantung pada peran penata artistic, yang nantinya dapat tercipta mood dan suasana yang baik di setiap rekaman adegannya (Imanto, 2007). Peran dan tanggung jawab penata artistik memberikan penjelasan konsep verbal merupakan konsep nyata, karena itu penata artistik diwajibkan untuk memahami naskah dan menghubungkannya dengan setting tempat (Rosidin & Supiarza, 2021).

Departemen tata artistik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pefilman, dikarenakan melalui tim inilah yang nantinya akan memberikan kesan khusus dalam pembuatan film. Berhasil dan suksesnya sebuah film didorong oleh keberhasilan dan bantuan dari divisi artistik (Antelope, Studio, 2022).

Penata artistik menjadi sebuah pengolahan lokasi serta pemain yang disesuaikan dengan interpretasi visual sutradara yang terdapat pada skenario. Penata artistik atau *art departement* terdiri dari berbagai bagian diantaranya, *setting, make-up, wardrobe*, dll. penata artistik selalu bekerjasama dengan penata kamera dan sutradara untuk memberikan *view* gambar yang sempurna (Andy Prasetyo, 2011).

2.6.1 Desainer Produksi (*Production Designer*)

Desain Produksi memegang tanggung jawab dalam menciptakan fisik tampilan pada film yang memiliki kaitannya dengan kostum, *setting*, properti, make up, dan lain-lain. *Production Designer* bekerja sama dengan sinematografer hingga sutradar agar nantinya dapat menghasilkan sebuah film (Antelope, Studio, 2022).

Desain produksi sangat penting dalam menciptakan estetika film yang menarik dan berkualitas. Desain produksi mencakup segala hal yang berkaitan dengan visual dan fisik film, termasuk lokasi, kostum, properti, pencahayaan, dan set.

Menurut (Latief & Utud, 2015:138) menyimpulkan bahwa penata artistik merupakan seorang yang mempunyai kreativitas, inovasi, kecerdasan dan *sense of artistic*. Agar menjadi seorang penata artistik diperlukan pendidikan khususnya dalam bidang seni artistik, *commercial art*, rekaya seni, serta pengalaman yang cukup dalam bagian penata artistik sebelum nantinya akan bertanggung jawab penuh sebagai penata artistik program televisi.

Sedangkan Menurut (Irwanto dkk, 2017:14) menyimpulkan bahwa "Penata artistik adalah salah satu unit kerja do stasiun penyiaran televisi atau tim produksi film yang memiliki fungsi untuk menunjang acara siaran tv atau produksi film".

2.6.2 Penata Artistik (*Art Director*)

Penata artsistik merupakan orang yang akan mewujudkan konsep yang telah direncanakan dan dibuat oleh Desain produksi (*Production Designer*). Memiliki tugas dalam melakukan pengawasan langsung terhadap kinerja seniman dan pengrajin, seperti para desainer, seniman grafis, dan ilustrator yang memberikan

rancangan untuk dikembangkan kembali oleh desainer produksi (Antelope, Studio, 2022).

Menurut FFTV IKJ (2008:115) *Art director* adalah kordinator lapangan yang melakukan eksekusi seluruh rancangan desain tata artistik atau gambar kerja yang menjadi tanggung jawab *production designer*. Seluruh proses penyediaan material artistik sejak persiapan hingga berlangsungnya perekaman gambar dan suara saat produksi menjadi tanggung jawab *art director*.

Penata Artistik merupakan orang yang memiliki tanggung jawab untuk seluruh hal yang berkaitan dengan visual, artistik, dan non verbal. Seorang *Art Director* tidak hanya berfokus pada segi visual juga, tetapi juga harus memberikan perhatiannya kepada segi verbal. *Art Director* disini biasanya berasal dari lulusan jurusan Desain Komunikasi Visual atau Desain Grafis, tetapi hal ini tidak menutup kemungkinan apabila nantinya disiplin ilmu lain tidak memiliki keterkaitan dengan seni dan desain dapat bergabung.

Art Director dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai “Pengarah Seni”. Sesuai dengan penamaannya seorang *Art Director* memiliki tugas dalam pengawasan, supervise, dan mengarahkan seputar artistik, visual, hingga pembuatan desain atau iklan.

2.6.3 Penataan Lokasi (*Set Dresser*)

Set Dresser memiliki tanggung jawab untuk memberikan arahan dan mengatur properti perlengkapan dekorasi. *Set dresser* pun memiliki tugas dalam melakukan penataan properti dekorasi, yaitu karpet, gorden, furniture, dan keseluruhan yang nantinya dapat terlihat di layer film. *Set dresser* pun lebih bertugas untuk kebutuhan hal detail dalam melakukan pengaturan penempatan suatu benda dalam sebuah film. Penataan lokasi memiliki pengertian sebuah bentuk penataan ruang/lokasi/tempat/media yang disesuaikan dengan permintaan dan penjelasan visual dari sutradara terhadap scenario. Dalam penataan ini terdiri dari berbagai hal sebagai bahan pertimbangan yaitu ;

1. Internal

Penyesuaian tataan lokasi dalam sebuah ruangan yang nantinya dapat di digabungkan dengan hasil kerja team penata lampu.

2. External

Tata setting external adalah usaha menyesuaikan tataan lokasi khususnya di luar ruangan, yang nantinya hasil akhir akan di kolaborasikan kembali dengan keadaan alam sekitar.

3. Day

Penyesuaian yang di lakukan dengan berfokus pada kondisi waktu dan situasi dengan *equipment* siang hari dan temperatur cahaya

4. Night

Penataan dan menyesuaikan lokasi yang di bentuk untuk memenuhi kebutuhan pengadegan di malam hari.

Proses kerjanya penataan lokasi dengan *type D/N (Day/Night)* dapat dilakukan di dalam atau di Dalam luar ruangan (*INT/EXT*) dengan tetap berpedoman pada kondisi yang *real* atau asli.⁸

2.6.4 Ahli Properti (*Props Master*)

Props Master atau ahli properti. Memiliki tugas untuk menemukan dan menjadi pengelola seluruh properti yang dapat dilihat di video atau film. *Prop Master* sendiri memerlukan riset agar nantinya didapatkan properti yang sesuai dengan cerita pada film (Antelope, Studio, 2022).

Props master adalah individu yang menjalankan kendali atas semua departemen properti yang terlibat dalam produksi. *Props master* merupakan orang yang bertanggung jawab untuk mendapatkan dan memelihara property, menjaga anggaran departemen properti, mengelola staf departemen properti dan memastikan bahwa props sesuai untuk produksi (periode, budaya, dll.) *Props master* harus terorganisir . dan kreatif.

Posisi tersebut memerlukan pengelolaan logistik yang kompleks sekaligus menyediakan alat peraga dan sumber daya kepada desainer produksi yang sesuai dengan visi sutradara dan menetapkan elemen fisik yang diperlukan untuk menciptakan dunia produksi.

⁸ Prasetyo, A. (2011). *Buku Putih Produksi Film Pendek Bikin Film Itu Gampang !!* Tegal - Jawa Tengah: Bengkel Sinema.

2.6.5 Penata Busana (*Wardrobe*)

Penata busana menjadi salah satu bagian yang dapat terlihat langsung oleh penonton dan apabila terdapat kesalahan nantinya akan berakibat fatal. Penata busana ini memiliki tugas dalam melakukan penyesuaian kostum yang akan digunakan para pemain agar nantinya memberikan keterkaitan dengan konsep yang direncanakan.

Wardrobe Adalah segala sandangan dan perlengkapan (*accessories*) yang digunakan oleh pemain untuk memberikan penguatan atau pendalaman karakter oleh sutradara. *Costum* akan lebih efektif apabila telah dikoordinasikan bersama dengan fase-fase produksi lainnya pada saat *breakdown scenario*.

A. Tujuan *Costum*

1. Membantu penonton untuk mendapatkan suatu ciri atas pribadi peranan.
2. Membantu memperlihatkan terdapatnya sebuah hubungan peranan antara satu dengan yang lain, misalnya seragam.

B. Fungsi *Costum*

1. Membantu perwatakan pelaku. Artinya *costum* akan memperlihatkan siapa dia sesungguhnya, umur, kebangsaan, status sosial, kepribadian, dll.
2. Untuk individualisasi peranan. Artinya *costum* dapat membedakan seseorang peranan dari peranan yang lain.
3. Memberikan fasilitas dan membantu gerak laku. Artinya *costum* dapat memberikan keleluasaan bagi pelaku melakukan *business acting*.

2.6.6 Penata Rias (*make up*)

Tugas penata rias merupakan (Nasrullah, 2021) mengubah karakter tokoh utamanya ke bentuk wajah dengan bantuan alat kosmetik seperti memberikan keseuain umur menjadi sebagaimana yang dikonsepskan.⁹

⁹ Nasrullah, H. (2021). Peran Penata Artistik dalam Film “SKAK MAT”. *Universitas Muhammadiyah Malang*.



Gambar 2.1 *Make up* Dian Sastro Pada Film guru-guru Gokil
 (<https://www.liputan6.com/hot/read/4337980/demi-film-ini-7-potret-dian-sastrowardoyo-tampil-jerawatan-yang-curi-perhatian?page=8>)

Teknik menggunakan bahan-bahan kosmetik untuk mewujudkan wajah atau kulit pemain sesuai karakter dalam penokohan atau peranan untuk mendekati karakter sesuai skenario. Pedoman dasar dalam olah atau tata *make up* yaitu;

1. Melihat dengan jelas apa yang dikemukakan untuk suatu peranan tertentu sesuai scenario
2. Kepribadian pemain, yaitu jenis, bangsa, watak, serta usianya.
3. Dalam hubungan dengan keseluruhan scenario harus diperhatikan hakiki dramanya.

Teknik dasar *Make-Up*

1. Rata dan halusnya base. Guna base adalah untuk perlindungan kulit, memudahkan pelaksanaan make up dan menghapusnya.
2. Kesamaan. foundation. Guna foundation ialah memberikan dasar warna kulit yang sesuai dengan warna kulit peranan.
3. Penggunaan garis yang layak. Garis-garis itu untuk membuat jelas anatomi muka, batas-batas bagian wajah : alis, mata, keriput- keriput.
4. Harmoni antara sinar dan bayangan-bayangan. Highlight dan shadow memberi efek bahwa manusia itu tiga dimensional.

5. Blending. Gunanya ialah agar campuran bahan-bahan pada wajah terwujud dengan sempurna. Blending dipakai untuk menutup warna dasar, untuk menambah warna kulit yang tidak terkena rias.¹⁰

2.7 Kepekaan Sosial

Kepekaan sosial terkait erat dengan empati, yaitu keahlian atau kemampuan untuk dapat merasakan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain dan memberikan perhatian yang tulus terhadap perasaan meupun kebutuhan mereka. Hal ini melibatkan kemampuan untuk membaca bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan komunikasi verbal untuk menafsirkan perasaan orang lain.

Menurut (Pitoweas, 2020), bentuk kepekaan sosial diantaranya adalah membantu orang yang lebih membutuhkan, saling berbagi dengan orang lain, menghargai orang lain, dan meminta maaf apabila melakukan suatu kesalahan. Kepekaan sosial memiliki arti aksi atau tindakan seseorang yang asalnya dari dalam diri yang ikut merasakan seluruh kejadian di sekitarnya, baik sesuatu yang menyenangkan maupun menyedihkan.

Secara teori menurut (Shodiq, 2021), kepekaan sosial adalah tingkatam rasa peduli individu terhadap orang lain. Kepekaan sosial erat memiliki hubungan erat dengan empati, pro-sosial, dan moralitas. Ketiga hal tersebut dapat dilihat melalui tiga unsur kompetensi yaitu komunikatif, kognitif, dan afektif. Kapasitas afektif seseorang dapat diamati melalui cara mereka saling merasakan dan berbagi pengalaman, sedangkan pada unsur kognitif dapat dirujuk melalui kemampuan seseorang dalam membedakan cara pandang orang lain dalam mengambil keputusan. Kemampuan komunikatif tercermin melalui cara seseorang mengomunikasikan perasaannya kepada orang lain.

2.8 Masalah Sosial

Dilansir dalam buku yang diterbitkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021)¹¹. Masalah sosial dapat terjadi dalam berbagai bentuk dan

¹⁰ Prasetyo, A. (2011). *Buku Putih Produksi Film Pendek Bikin Film Itu Gampang !!* Tegal - Jawa Tengah: Bengkel Sinema.

¹¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Pendidikan Karakter: Bahan Ajar Program Studi Pendidikan Agama Islam. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Diambil kembali dari https://repository.uinsaizu.ac.id/4537/2/MUGI%20LESTARI_PENDIDIKAN%20KARAKTER%20DALAM

situasi. Beberapa contoh masalah kepekaan sosial meliputi:

1. **Diskriminasi:** Diskriminasi adalah tindakan atau perilaku yang mengurangi atau menghilangkan hak dan kesempatan seseorang atau kelompok tertentu dalam masyarakat. Diskriminasi dapat berupa diskriminasi rasial, gender, agama, orientasi seksual, dan lain sebagainya.
2. **Prejudice:** *Prejudice* atau prasangka merupakan sikap negatif atau stereotip terhadap seseorang atau kelompok tertentu tanpa alasan yang jelas. Prejudice dapat menjadi dasar bagi tindakan diskriminatif dan dapat menghambat hubungan antar individu atau kelompok dalam masyarakat.
3. **Bullying:** *Bullying* atau perundungan merupakan tindakan yang dilakukan secara berulang dan sengaja untuk merendahkan, melukai, atau mengintimidasi seseorang atau kelompok tertentu. Bullying dapat terjadi di lingkungan sekolah, tempat kerja, atau di lingkungan sosial lainnya.
4. **Stigma:** Stigma adalah penilaian negatif atau stereotip yang terkait dengan seseorang atau kelompok tertentu karena faktor-faktor seperti kondisi kesehatan mental, penyakit, orientasi seksual, atau identitas gender. Stigma dapat mempengaruhi kualitas hidup seseorang dan dapat menyebabkan ketidakadilan dan diskriminasi.
5. **Konflik:** Konflik dapat terjadi antara individu atau kelompok dalam masyarakat akibat perbedaan pandangan atau kepentingan. Konflik dapat berkaitan dengan faktor sosial, politik, atau ekonomi, dan dapat menyebabkan kekerasan, diskriminasi, dan ketidakadilan.

2.9 Psikologi Sosial

Dalam psikologi sosial, penulis mempelajari berbagai topik seperti konformitas, pengaruh sosial, stereotip dan diskriminasi, perilaku agresif, keadilan sosial, hubungan antar pribadi, dan masih banyak lagi. Penulis menggunakan metode ini untuk memahami bagaimana faktor sosial mempengaruhi perilaku dan pikiran seseorang.

Tujuan utama dari psikologi sosial adalah untuk memahami bagaimana manusia

berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka dan bagaimana mereka terpengaruh. Hasil penelitian dalam bidang ini dapat digunakan untuk meningkatkan hubungan antara individu dan masyarakat serta membantu mengatasi masalah sosial seperti konflik antarbudaya, kekerasan, dan diskriminasi. (Hambali, 2015).

Psikologis para karakter pada film drama sangat rumit dan terkadang sulit dipahami karena sering kali dipengaruhi oleh latar belakang, pengalaman masa lalu, dan emosi yang bergejolak. Beberapa karakter mungkin memiliki masalah psikologis seperti depresi, kecemasan, atau trauma masa lalu yang mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. Selain itu, dalam film drama sering kali ditampilkan konflik batin dan konflik antara karakter yang dapat menggambarkan perubahan kepribadian dan konflik yang mungkin tidak terlihat dari luar.

2.10 Aspek Estetis

Landasan konseptual yang melandasi estetika film adalah bahwa film dipandang sebagai sebuah seni dan medium yang memiliki pesan artistik yang ingin disampaikan. Konsep seperti keindahan, rasa, dan kenikmatan menjadi penting dalam pendekatan terhadap film dari perspektif estetika. Dalam konteks umum, estetika film merupakan bagian dari perdebatan umum tentang estetika sebagai sebuah disiplin filosofis yang berfokus pada semua bentuk seni. Namun, secara khusus, estetika film memiliki dua tampilan sekaligus. Pertama, membahas tentang film secara umum yang berkaitan dengan masalah estetika, dan kedua, membahas aspek-aspek khusus dalam karya-karya film tertentu. Hal ini dapat dideskripsikan dengan istilah analisa film atau kritik film dalam konteks yang lebih umum. (Ariansah, 2008).

Aspek estetis dalam film mengacu pada elemen-elemen visual dan artistik dalam pembuatan film, seperti penerapan sinematografi dalam penggunaan pencahayaan, warna, *framing*, komposisi gambar. Serta penerapan penetaan suara *diegetic*. *Non-Diegetic*,. Namun elemen semiotik juga bisa menjadi aspek estetis dalam film sangat penting karena mampu menciptakan suasana dan atmosfer yang tepat dalam sebuah adegan, memperkuat emosi dan pesan yang ingin disampaikan.

2.10.1 Teori Semiotika Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure merupakan tokoh besar dalam bidang bahasa dan linguistik, terutama dalam bidang semiotika. Menurut (Wibawa & Natalia, 2021), teori semiotika Saussure dianggap sebagai dasar dari seluruh teori semiotika modern dan memberikan pemahaman yang lebih rinci seputar bagaimana bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Dalam pandangan Saussure, bahasa bukan hanya kumpulan kata-kata atau simbol yang berarti sendiri-sendiri, tetapi ia melihat bahasa sebagai sebuah sistem simbolik yang kompleks yang hanya bisa dimengerti dalam konteks keseluruhan sistem.

Menurut Saussure, bahasa terdiri dari dua unsur utama, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* ialah bentuk fisik atau materi dari sebuah kata atau simbol, sedangkan *signified* adalah makna atau konsep yang diwakili oleh *signifier*. Saussure menyatakan bahwa relevansi antara *signifier* dan *signified* bersifat arbitrari, artinya tidak terdapat hubungan yang pasti antara bentuk fisik dari kata dan makna yang diwakilinya. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa bukanlah alat yang alami atau instingtif, tetapi bahasa dipelajari melalui proses sosialisasi dan budaya. (Halid, 2019)

Pandangan Saussure tentang bahasa sebagai sistem simbolik juga menginspirasi pengembangan teori semiotika yang lebih luas. Konsep *signifier* dan *signified* memberikan kerangka kerja yang kuat untuk memahami berbagai bentuk komunikasi, mulai dari bahasa sampai ke media visual, seperti gambar dan film. Dalam teori semiotika, hubungan antara penanda dan petanda juga terlihat dalam hal-hal seperti warna, bentuk, dan suara. Teori semiotika Saussure memberikan kontribusi penting bagi pemahaman kita tentang bagaimana simbol-simbol berfungsi dalam komunikasi, dan bagaimana kita dapat mengartikan makna dari pesan-pesan yang diterima. (Wibawa & Natalia, 2021).

2.11 Referensi karya

a. Film Drama Komedi Amerika *The King Of Summer* (2013) Karya Jordan Vogt-Roberts



Gambar 2.2 *The King Of Summer* (2013) karya Jordan Vogt-Roberts
(sumber: film-grab.com)

The Kings of Summer adalah film drama komedi bertema *Coming of Age* arahan Jordan Vogt-Roberts, bercerita tentang tiga sahabat remaja dalam usaha mengekspresikan kebebasannya, memutuskan untuk menghabiskan musim panas mereka membangun sebuah rumah di dalam hutan dan hidup terpencil.

Dari film ini pengkarya meenjaddikan referensi untuk lokasi pengkaryaan film ini referensi untuk setting lokasi perkumpulan dan juga setting lokasi perkuliahan atau sekolah, memiliki tempat berkumpul yang menjadi referensi dalam cerita dalam film ini tetapi dirubah lokasi sedemikian rupa sesuai naskah cerita.

b. Film Drama Amerika *First Reformed* (2017) Karya Paul Schrader



Gambar 2.3 *First Reformed* (2017) Karya Paul Schrader

(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt6053438/>)

"*First Reformed*" merupakan sebuah film drama yang dirilis pada tahun 2017, yang disutradarai oleh Paul Schrader. Film ini mengisahkan kisah seorang pendeta gereja yang tengah menghadapi krisis iman yang mendalam sambil mencoba membimbing seorang anggota gereja muda yang penuh konflik.

Pada film ini pengkarya menjadikan beberapa scene pada film ini sebagai referensi setting lokasi seperti pada kamar dan rumah pengkarya menjadikan referensi dengan penyesuaian seperti yang sudah di diskusikan.

c. Film Drama Horror Midsommar (2019) karya Ari Aster



Gambar 2.4 Midsommar (2019)

(<https://www.imdb.com/media/rm1304855041/tt8772262>)

Midsommar merupakan film drama horor yang berasal dari Amerika Serikat-Swedia tahun 2019 disutradarai oleh Ari Aster dan dibintangi oleh Florence Pugh, Jack Reynor, William Jackson Harper, Vilhelm Blomgren, dan Will Poulter. Film ini menceritakan tentang satu kelompok yang berkunjung ke festival langka di Swedia yang hanya diadakan sembilan puluhan tahun sekali, hingga akhirnya mereka terjebak bersama pemuja paganisme.

Pada film ini pengkarya menjadikan beberapa scene untuk menjadi referensi tata lokasi pada karya ini seperti memperlihatkan padang rumput yang sangat luas pada tata lokasi dunia akhsan pada film pengkarya.