

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Film fiksi pendek merupakan drama dengan format film yang bercerita dengan rentang waktu yang terbatas. Namun dengan waktu yang terbatas itu menjadi tantangan bagi para *filmmaker* untuk dapat menyampaikan pesan dari konsep yang digunakan.

Penata artistik berupaya menyajikan drama dengan konsep warna untuk menguatkan konflik yang diharapkan mampu memberikan tontonan yang berbeda dan berkarakter. Selain dapat menghidupkan suasana film, tata artistik merupakan salah satu komponen terpenting dalam film, dengan tata artistik penonton diberi informasi mengenai *setting* ruang, *setting* waktu dan tiga dimensi tokoh yang ada di dalamnya. Penerapan warna untuk menguatkan konflik disesuaikan dengan karakter tokoh. Karakter warna seseorang dapat dipahami melalui psikologi warna, teori ini juga dapat membuktikan bahwa warna memiliki simbol dan karakter. Dalam karya film fiksi pendek “Sepanjang 2006” menghadirkan warna yang dapat mewakili karakter tokoh untuk menguatkan konflik dalam cerita, selain itu mengajak penonton dan para pengagas film berfikir bagaimana penggambaran tata artistik dapat terhubung dengan dramatik cerita yaitu dengan menguatkan konflik melalui warna dalam konsep tata artistik.

Proses pencapaian konsep diatas bisa dikatakan cukup panjang namun tidak terlalu rumit. Mulai dari pembuatan naskah yang dilakukan oleh penulis naskah dengan sutradara selaku pemilik ide cerita, kemudian berlanjut pada pembentukan tim produksi. Dari sinilah peran penata artistik dimulai, bersama sutradara dan *chift* departemen lain melakukan bedah naskah, hunting lokasi, berlanjut membentuk tim untuk departemen artistik dan membuat *breakdown* serta anggaran yang akan diberikan kepada produser. Tim departemen artistik dibagi lagi menjadi beberapa hingga bisa bekerja sesuai dengan *jobdesk* masing-masing. Hunting lokasi dilakukan ulang oleh tim departemen artistik saja untuk mulai

*membreakdown* kebutuhan tim *build* dan juga cek ombak untuk tim properti, adakah yang dapat direspon dari lokasi atau warga sekitar. Pencarian properti lancar, walaupun saat hari produksi masih ada beberapa barang yang harus diambil, namun tidak menyita *timing* pada *schedule*.

Produksi dilakukan 3 hari dengan harapan 2 hari saja cukup, semua berjalan lancar namun ada kendala ketika pembangunan *setting* posko pengungsian, dimana tanah pada lokasi merupakan tanah campuran dengan batu kapur yang dimana itu sangat keras untuk dibuat lubang guna pendirian tenda posko pengungsian. Hal ini sudah diperkirakan sejak awal *recce* bersama tim *build*, namun sayangnya untuk pasak dan tenda baru dapat dipinjam H-1. Dengan segala macam upaya dan penata artistik mencoba meminta *reschedule* kepada asisten sutradara untuk ditukar waktu pengambilannya dengan *scene* lain akhirnya kendala pada *setting* posko pengungsian dapat terpecahkan. Hal ini berdampak pada waktu yang akhirnya menjadi tidak tepatan dan harus berlanjut pada hari ke 3. Di hari ketiga semua lancar hingga tinggal 2 *shot exterior* saja dan turunlah hujan. Ini mengakibatkan produksi harus dihentikan dan *meeting* kecil dilakukan oleh sutradara, penata artistik, dan asisten sutradara untuk menentukan jadwal pengambilan hutang *shot* selanjutnya. Akhirnya setelah menyesuaikan jadwal dengan pemain, 1 bulan kemudian barulah dapat mengambil hutang *shot*. Proses pasca produksi juga berjalan lancar hingga proses *editing online* dan *grading* untuk memantapkan warna pada penataan artistik.

## **B. SARAN**

Seorang penata artistik harus tegas dalam bekerja, dalam memberi arahan, dapat membagi waktu, dapat memimpin dengan bijaksana, dan dapat mempertanggung jawabkan sekecil apapun perbuatannya. Jangan mengeluh jika harus bekerja sendiri dan jangan egois jika harus bekerja dengan tim, jangan pernah merasa terbebani dengan segala macam yang harus diketahui, namun buatlah menjadi sesenang mungkin dalam bekerja untuk mencari tahu apapun melalui riset. Karena seorang penata artistik harus dapat mengenal perubahan dari masa ke masa, dari hal kecil hingga hal besar. Mengetahui banyak hal memang

perlu, menyukai sesuatu jangan hanya dengan melihatnya namun coba rasakan kehadirannya. Seperti halnya menikmati film juga jangan hanya menjadi penikmat ceritanya saja, banyak elemen lain pendukung film yang bisa untuk dinikmati, dimengerti, dan dirasakan yang dapat lebih menonjol dari ceritanya.



## DAFTAR SUMBER RUJUKAN

### A. DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, Joseph M. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*, terj. Drs. Asrul Sani. Jakarta: Yayasan Citra. 1986
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB. 2002
- Effendi, Onong Uchjana. *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Alumni. 1986
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT. Gasindo, Anggota Ikapi. 2004
- Marnier, Terence ST John. *Film Design*, terj. Chalid Arifin. Jakarta: Yayasan Citra. 1984
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single Camera dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo. 2004
- Nugroho, Eko. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2008
- Nugroho, Sarwo. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2015
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, Anggota Ikapi. 2010
- Suwasono, A. A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta. 2014

### B. SUMBER DARI INTERNET

- [geomagz.geologi.esdm.go.id](http://geomagz.geologi.esdm.go.id), diakses pada tanggal 3 Juni 2018
- <http://m.detik.com/news/berita/d-606837/depsos-korban-meninggal>, diakses pada 23 Februari 2018
- <https://www.instagram.com/p/BTO152CIQsL/> di akses pada 05 Desember 2017
- [www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com), di akses pada tanggal 23 Februari 2018
- [www.studiobinder.com](http://www.studiobinder.com) di akses pada 4 Oktober 2017