

**JURNAL**  
**MEMBANGUN KARAKTER TOKOH FILM GEJOG MENGGUNAKAN**  
**INTERIOR TAHUN 1965 MELALUI PENATAAN ARTISTIK**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**  
Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Diajukan oleh

**Noviana Eka Sulistiani**  
NIM : 1310661032

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI**  
**JURUSAN TELEVISI**  
**FAKULTAS SENI MEDIA REKAM**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**

2018

## **MEMBANGUN KARAKTER TOKOH FILM GEJOG MENGGUNAKAN INTERIOR TAHUN 1965 MELALUI PENATAAN ARTISTIK**

### **ABSTRAK**

*Setting* interior pada film lazimnya digunakan sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam cerita film. Skripsi penciptaan karya seni berjudul **Membentuk Karakter Tokoh Film “Gejog” Menggunakan Interior Tahun 1965 Melalui Penataan Artistik** menggunakan *setting* interior untuk membentuk karakter tokoh, dimana karakter tokoh dalam film “Gejog” digunakan sebagai acuan dalam penataan ruang sehingga film “Gejog” membawa penonton keluar dari kehidupan sehari-harinya dan membawa mereka ke dunia yang berbeda, dimana mereka menempatkan diri sebagai tokoh di dalam film dan ikut serta dalam setiap suasana hati tokoh ataupun emosional yang dibangun melalui *setting* interior maupun eksterior dalam setiap adegan film.

Karya ini menceritakan tentang Sejarah Pasca G 30 s tahun 1965 dimata anak kecil bernama Dipa, yang dibohongi oleh ibunya (Lastri) bahwa yang menculik ayahnya (Yono) adalah Gejog, pada kenyataanya Yono diculik oleh tentara dan warga sipil pasca G 30 s. Pembentukan karakter melalui interior pada tahun 1965 dalam film ini sangatlah penting dimana Dipa dengan karakternya yang pemikir, Lastri dengan karakternya yang sabar, dan Yono dengan karakternya yang idealis, dijadikan panduan dalam memahami pengolahan elemen ruang yang cocok untuk dikembangkan kembali menjadi konsep penataan artistik sesuai dengan cerita dalam film agar penonton lebih dapat memahami setiap karakter, kemudian melalui penataan *setting* interior 1965 akan menunjukkan informasi tentang periode, kapan dan dimana cerita film berlangsung serta isu G 30 s.

Membangun karakter tokoh menggunakan interior 1965 dengan karakteristik perpaduan antara klasik kolonial dan tradisional Indonesia, dengan nuansa tradisional yang masih kental, melalui penataan artistik dapat memberikan kemudahan penonton dalam berspekulasi pada film dengan minim dialog. Memberikan setiap visual yang memiliki kekuatan karakter masing masing tokoh untuk menyampaikan pesan tersirat dalam film “Gejog”, dengan menggunakan *setting* interior dan eksterior yang memiliki motif tertentu dalam penataan dan pemilihan *property*, hiasan dinding, serta pengecatan, untuk membangun karakter masing-masing tokoh, dengan mengacu pada tahun 1965 dan isu yang sedang terjadi.

Kata Kunci : Penataan Artistik, Karakter, Interior tahun 1965, Film “Gejog”

## PENDAHULUAN

Film fiksi dalam pembuatannya dibutuhkan kerjasama antara naratif dan elemen visual agar penonton dapat memahami motivasi setiap karakter dalam cerita. Pramaggiore dan Wallis dalam bukunya *Film a Critical Introduction* memaparkan bahwa “*Narrative fiction films are organized by the cause and effect logic of storytelling; they present character who encounter obstacle as they attempt to achieve their goals. Viewers identify with characters and understand the choices they make, even if they themselves wouldn't make the same ones.*”, (Pramaggiore dan Wallis, 2008;11). Teori tersebut memaparkan bahwa penonton dapat memahami sebab dan akibat dari konflik yang dirasakan karakter tokoh film.

Membangun sebuah konflik dalam film sangat membutuhkan elemen visual yang mendukung cerita, detail visual harus membangun karakter tokoh, tema, dan suasana. Elemen visual lebih dikenal dengan sebutan *mise en scene*. “*Mise en scene organited in the theater and film and literally means staging a scene through the aertfull arrangement of actor, scenery, props, lighting-everything that the audience sees. In a film, the mise en scene is designed by a production designer.*” (Pramaggiore dan Wallis, 2008;88). *Production designer* sering disebut sebagai penata artistik (*art director*) yang memiliki tugas utama sebagai perancang visual yang meliputi *setting, property, special effect, design grafts, wardrobe, dan make up*.

Genre drama umumnya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. (Pratista, 2008:26-27). Genre drama kisahnya sering kali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penonton, sehingga genre drama mampu membawa konflik film fiksi “Gejog” yang menceritakan tentang Dipa yang terus menanyakan keberadaan Bapaknya (Yono) kepada ibunya (Latri). Latri menceritakan kepada Dipa bahwa Yono diculik oleh Gejog yaitu Bala tentara arak arakan Nyai Roro Kidul, namun pada kenyataanya Yono Diculik oleh tentara dan warga sipil karena tertuduh sebagai simpatisan PKI. Rita tersebut muncul dari sebuah keresahan akan cerita dibalik sejarah Indonesia yang bersifat manipulatif disertai dengan cerita mitos. Berangkat dari novel kumpulan cerpen “Bunga Tabur Terakhir” karya G.M Sudarta bagian “Candik Ala” terdapat pemaparan dua peristiwa tentang cerita Gerakan 30 September yang bersifat manipulatif disertai dengan mitos penculikan oleh Nyai Roro Kidul, walaupun tidak dikaitkan secara langsung namun membangun sebuah kesinambungan akan dua hal tersebut. Sehingga cerpen “Candik Ala” menginspirasi

untuk pembuatan film fiksi “Gejog” karena di dalam cerpen tersebut menjawab sebuah keresahan tentang sejarah Indonesia yang bersifat manipulatif dengan sebuah mitos.

Metode penyampaian visual cerita harus benar sehingga pesan pada film dapat tersampaikan. Pembangunan karakter tokoh melalui interior era 1965, pada film ini dirasa penting untuk direalisasikan, sebagai pembangunan visual yang mempertegas sebab akibat untuk mendukung naratif, sebagai contoh untuk menjaga keterlibatan penonton maka konsep yang akan diciptakan pada perancangan desain artistik film “Gejog” adalah membangun karakter tokoh melalui interior era 1965. Dimana karakter tokoh digunakan untuk dasar dalam menentukan gaya ruang, dengan mengacu pada era 1965. Ada 3 karakter tokoh dalam film “Gejog” yaitu Dipa dengan sifat pemikir yang mendalam, Latri dengan sifat sabar, dan Yono dengan sifat Idealis. Nurul Wulan Sari dalam bukunya yang berjudul “Ragam Gaya Interior Sesuai Kepribadian” memaparkan teori psikolog modern yang membagi kepribadian menjadi 4 jenis yaitu sanguinis, melankolis, flegmatis, dan koleris. Dengan demikian penataan artistik menjadi sangatlah penting dalam konsep visual film “Gejog”.

## **OBJEK PENCIPTAAN**

### **1. Naskah film Gejog**

#### **a. Judul**

Gejog adalah arak arakan Nyai Roro Kidul bersama bala tentaranya yang sedang menuju istana di Gunung Merapi. Nyai Roro Kidul menaiki kereta kencana dan diiringi para serdadu Jin. Judul ini diambil karena ibu mengambil keputusan untuk menceritakan tentang pencurian bapak oleh Gejog kepada dipa. Ibu mengaburkan fakta tentang hilangnya bapak kepada Dipa.

#### **b. Ide Cerita**

Ide cerita ini terinspirasi dari cerpen yang berjudul “Candik Ala” yang di tulis oleh G.M Sudarta dalam novelnya “Bunga Tabur Terakhir”. Cerpen ini bercerita tentang Sejarah Indonesia yang bersifat manipulatif dan mitos yang menyertai.

#### **c. Tema**

Tema film ini adalah keluarga.

#### **d. Premis**

Seorang anak yang kehilangan bapaknya karena diculik oleh setan (kejahatan).

#### **e. Sinopsis**

Pada suatu malam di sebuah desa datang arak-arakan kereta kencana beserta serdadu Nyai Roro Kidul yang hendak menuju istananya di Gunung Merapi. Warga serentak memukul kentongan di rumah mereka. Lastri dan anaknya (Dipa) terbangun mendengar suara pukulan kentongan itu. Dipa ketakutan dan Lastri menceritakan tentang mitos Nyai Roro Kidul padanya, bahwa bila ada gejog yang lewat, warga mengusirnya dengan memukul kentongan agar gejog tadi tidak mampir dan meminta tumbal untuk dijadikan abdi dalemnya. Dipa semakin ketakutan dan Lastri coba menenangkan, sampai suasana kembali tenang dan mereka kembali tertidur.

Setiap malam lastri selalu membuatkan teh panas dan ditaruh dimeja kerja suaminya (Yono), seperti ritual pengharapan agar suaminya lekas pulang, karena sejak musim panen bulan lalu Yono belum pulang. Yono seorang jurnalis yang bekerja di kota, Dipa sangat merindukannya. Di malam berikutnya Yono pulang, namun bertepatan dengan itu rombongan tentara pemerintah datang hendak menangkap paksa Yono. Yono dianggap terkait simpatisan Partai Komunis Indonesia yang pada waktu itu dituduh melakukan makar. Lastri coba menutupi kejadian itu agar Dipa tidak ikut tersangkut-paut dengan kejadian tersebut. Lastri menceritakan pada Dipa bahwa sang bapak sedang dikejar-kejar rombongan pasukan Nyai Roro Kidul yang sedang mencari tumbal untuk dijadikan abdi dalemnya, karena ibu lupa mengusirnya dengan memukul kentongan.

Dipa bersembunyi di kolong dipan ketakutan, sedang Yono hilang menembus kabut malam dikejar rombongan tentara dan Lastri tersungkur di lantai dapur sambil menangis. Setelah keadaan berangsur tenang, Dipa memberanikan diri keluar dari persembunyiannya. Berjalan menyusuri lorong rumah, melihat ibunya tersungkur di lantai dan menatap lama pada sebuah jendela yang terbuka. Sampai suara letupan senapan menggema memecah heningnya malam. Lastri dan Dipa tidak tahu harus berbuat apa, getir dalam hati mereka. Kemudian esoknya Lastri mengajak Dipa ke pantai selatan untuk melarung sesajian. Di sela perjalanan pulang mereka berpapasan dengan rombongan tentara yang sedang berlari melintas. Lastri mendekap Dipa erat, Dipa mengamati rombongan itu seperti menaruh banyak pertanyaan dalam pikirannya, tentang siapakah sebenarnya yang membuat bapaknya tidak lagi kembali pulang ke rumah.

## **LANDASAN TEORI**

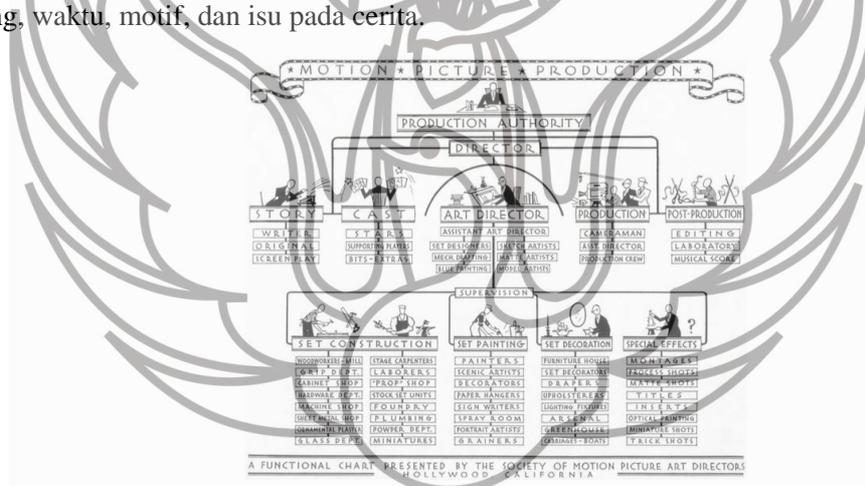
### **1. *Art Director***

Dalam menciptakan sebuah film fiksi, salah satu tugas utama adalah menciptakan dunia visual untuk karakter dalam cerita. Dunia visual ini adalah bagian penting dari

bagaimana penonton akan merasakan cerita, bagaimana mereka akan mengerti karakter dan motivasi dari cerita tersebut. *Art Director* memiliki konsep luas yang mencakup banyak elemen visual, mulai dari desain dan konstruksi produksi film, lokasi, dekorasi, *property* dan kostum dan *make up*. Dalam buku *The Art Directing Handbook for Film*, Michael Rizzo memaparkan,

*“The Art Director, or design manager, heads and runs the art department, interfaces with all other departments, supports the art department arm of the shooting crew, oversees scenery fabrication, and controls all aspects of the department expense and scenery budgets”* (Rizzo, 2005:3)

Dalam pemaparan Michael Rizzo dapat di simpulkan bahwa *Art Director* adalah seorang seniman yang tidak bekerja sendiri, melainkan bekerja sama dengan seluruh *crew* film, juga seorang seniman yang menyesuaikan gayanya kepada setiap jenis genre film, dan membuat segala sesuatu mungkin untuk di filmkan secara fisik, dengan mempertimbangkan kualitas yang bagus, murah, dan cepat. Tanpa mengurangi informasi ruang, waktu, motif, dan isu pada cerita.



Gambar 1.1 Susunan Koordinasi *Art Director*

Merealisasikan konsep visual dari sebuah film, *Art Director* membuat konsep dari naskah yang ada, bertukar pikiran dengan produser, sutradara, *cameraman* untuk mencapai misi dan visi yang sama dalam membuat desain konsep visual, kemudian bersama staf departemen artistik mulai membuat, mencari, membangun *setting* dan *property*.

## 2. Karakter

Pembuatan konsep dalam penataan artistik selalu berpatokan pada tiga dimensi tokoh cerita dimana “karakter manusia dilihat melalui 3 aspek, yaitu ciri fisiologis yang dapat dilihat atau diukur melalui fiksi, kondisi sosiologis yaitu aspek-aspek keberadaan berkonteks sosial, dan kecenderungan psikologis yaitu dunia dalam yang dimanifestasikan melalui berbagai pelaku.” (Ashadi Siregar, 2007:299). Untuk menentukan sebuah tatanan interior pun selalu merujuk pada kepribadian tokoh tersebut, agar mudah dipahami maka teori psikologi modern menjadi dasar dalam mengenal kepribadian.”teori psikologi moderen membagi kepribadian menjadi empat jenis, yaitu *sanguine/sanguinis*, *choleric/koleris*, *melancholic/melankolis*, dan *Phlegmatif/flegmatis*” (Nurul Wulan Sari, 2010:11). Karakter khas dari masing-masing kepribadian dapat menjadi panduan dalam memahami pengolahan elemen ruang yang cocok untuk dikembangkan kembali menjadi ide penataan artistik sesuai dengan cerita dalam film, berikut merupakan hasil analisis elemen ruang yang dinilai dapat mewakili setiap karakter tokoh sesuai kepribadiannya dikutip dari buku “Ragam Gaya Interior Sesuai Kepribadian”

Tabel 1.1 Analisa Elemen Ruang

Kepribadian	Ciri utama karakter		Analisis pada elemen ruang
	Sifat positif	Sifat negatif	
Melankolis	Serius, tekun, pemikir yang mendalam, analitis, berbakat, kreatif, artistik, filosofis, puitis, idealis, dan menghargai keindahan	Perfeksionis, hati dalam berteman	Faktor kenyamanan menjadi poin utama, Desain tata ruang yang artistik dan kreatif, Gunakan warna berkarakter menenangkan, seperti hijau dan biru.
Flegmatis	Rendah hati, mudah bergaul, santai dan tenang, sabar dan baik hati, hidupnya tenang, konsisten, simpatik, dan cerdas	pendiam	Meminimalkan dekorasi berlebihan, gunakan warna tenang dan damai seperti pastel, pilih furnitur dan aksesoris berbentuk simple, banyak memanfaatkan material berbahan natural seperti kayu

## KONSEP KARYA

Konsep yang akan diciptakan dalam film “Gejog” adalah membangun interior tahun 1965 di sebuah desa, dengan kepercayaan pada mitos yang masih sangat kental serta isu pasca G 30 S untuk mendukung karakter tokoh. Pembangunan motif dibalik setiap *property* yang muncul untuk penekanan adegan pun dibangun sesuai era 1965, dengan mengacu pada sifat Dipa dan Yono yang memiliki kepribadian melankolis dan Lastri yang memiliki kepribadian Flegmatis, maka interior dengan kepribadian campuran melankolis dan flegmatis akan di visualisasikan dengan interior yang meminimalkan dekorasi berlebih, menggunakan warna tenang, menggunakan furnitur dan *property* yang sederhana, memanfaatkan material berbahan natural.

Tabel 1.2 Tiga Dimensi Tokoh

Nama Tokoh	Fisiologis	Sosiologis	Psikologis
1. Anak (Dipa)	Anak lelaki berumur 10 tahunan. Dengan perawakan kecil.	Kurang mudah bergaul.	pemurung. Namun cerdas dan punya sikap, walaupun dia masih kecil. Tipe pemikir seperti bapaknya.
2. Ibu (Lastri)	Wanita muda yang memasuki usia sekitaran 25-28 tahunan. Badannya kurus-tinggi.	Gadis desa yang diperistri pemuda desa yang cerdas dan disegani di desanya. Walaupun hidup sederhana di desa, status sosial keluarga Lastri menengah keatas karena predikat intelektual sang suami.	Seorang ibu rumah tangga yang memiliki permasalahan dalam membesarkan anak seorang diri, karena suaminya harus bekerja diluar kota dan jarang singgah dirumah, membuat tokoh Lastri bermental keras bertanggung jawab.
3. Bapak (Yono)	Pria muda yang tegap, gagah dan	Lahir dan besar di desa, kehidupannya	Tipikal seorang pemikir, introvert dan

	<p>atletis. Badannya gempal proposional, berkumis tebal. Matanya tegas memiliki visi. Umurnya sekitaran 30-35 tahunan. Memakai kaca mata.</p>	<p>sederhana. Namun setelah memiliki pekerjaan di kota sebagai jurnalis surat kabar ternama, membuat sosoknya menjadi terpandang di desanya.</p>	<p>keputusannya tegas berdasar. Seorang jurnalis cerdas dengan intelegensi tinggi dan berkarakter. Berwawasan, intelek yang melek politik.</p>
--	---	--	--

## PEMBAHASAN

### 1. Proses Perwujudan

Proses perwujudan film “Gejog” telah melalui beberapa proses sesuai dengan *standart operational prosedur* (SOP) yang meliputi tahapan praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan tersebut tidak bisa dihindari dari proses pembuatan karya, karena setiap tahapnya saling terhubung untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan perencanaan. Film “Gejog” akan menekankan penataan interior tahun 1965 untuk memperlihatkan karakter tokoh Yono, Lastri, dan Dipa. Proses produksi film gejog dilaksanakan dalam 3 hari.

#### a. Hari 1

Hari pertama *shooting* sesuai jadwal yang telah di buat oleh asisten sutradara *crew call* pukul satu siang dan *wrap* pukul sembilan malam. *Shooting* ditargetkan menyelesaikan 9 *scene*. Pengambilan gambar pertama adalah set dapur untuk 2 *scene*, 2 shot, saat kamera sudah melakukan *blocking* dan *Art Director* melihat *monitor preview*, melakukan *final check* untuk melihat kebutuhan ruang yang harus di isi dan di *take out* dari set yang telah di siapkan sebelumnya, pada saat shooting di set dapur tim *building, property, set dress* menyiapkan set berikutnya yaitu depan rumah dan set ruang tamu. Ketika proses pengambilan gambar set dapur, terjadi masalah di spesial efek asap, dimana asap selalu tidak merata dan hilang di akhir adegan hingga harus mengulang 2-3 kali *take*. Adegan dan *look* sesuai keinginan sutradara terpenuhi dengan pemindahan posisi *gun smoke* untuk asap yang merata dan konsisten.

*Scene* depan rumah pengambilan gambar dilakukan ketika sore hari untuk mendapatkan suasana senja, pada saat *shooting* di set depan rumah tim *building,*

*property, set dress* menyiapkan set berikutnya yaitu kamar, ruang makan, lorong menuju dapur karena *scene* set ruang tamu untuk hari pertama di angkat, akan di ambil di lain hari, karena pengambilan *scene* utama harus didahulukan, yaitu pengambilan gambar *long take* dari kamar, ruang makan, lorong menuju dapur, dan dapur, yaitu *scene* 11,12,13 adegan didalam *scene* tersebut adalah Yono pulang kerumah dan ditangkap oleh tentara, Lastri mencoba menahan tentara, sedangkan Dipa bersembunyi di lorong tempat tidur. Dimana pembangunan karakter melalui interior di perlukan untuk membantu penonton memahami suasana yang dirasakan karakter tokoh pada film ini.

#### **b. Hari 2**

Hari ke dua *crew call* pukul enam pagi dan wrap pukul sembilan malam, dengan total 10 *scene*. Pagi sampai sore menyelesaikan *scene* interior dan malam untuk set exterior. Pengambilan gambar dimulai dari *scene* kamar, saat pengambilan *scene* kamar *property, set dress* menyiapkan set berikutnya yaitu ruang makan, ruang tamu, ruang kerja Yono dan ruang kerja Lastri. Sedangkan *tim building* melakukan perbaikan pada *property* andong yang akan digunakan di set jalan desa. Proses pengambilan gambar set interior terjadi masalah pada *scene* ruang jahit Lastri, dimana saat menjahit jarum mesin jahit patah, untuk memperbaiki butuh waktu yang cukup lama, maka untuk mempersingkat waktu tim *standby set* menarik benang dari bawah mesin jahit selama proses *shooting*, karena pengambilan gambar dari depan Lastri yang sedang menjahit dan hanya membutuhkan benang yang berputar saat menjahit. Ketika pengambilan *scene* ruang jahit Lastri, tim *property* membawa andong dan menyiapkan kuda ke set jalan desa.

Seluruh *scene* interior telah selesai, *all crew move* ke set jalan desa, sesampai disana terjadi hujan yang sangat lebat hingga mengulur waktu pengambilan gambar hingga 3 jam. Pengambilan gambar bisa dimulai ketika jam delapan malam dengan keadaan hujan sedikit lebat, dengan *all crew* memakai jas hujan, kendala dalam set jalan desa ini adalah dalam spesial efek asap yaitu ketika hujan dan angin sedikit kencang maka pembuatan spesial efek asap sedikit terkendala, kemudian dengan memakai 2 *gun smoke* yang di letakan di belakang kiri andong dan depan kanan andong spesial efek asap terlihat cukup baik di kamera. Kemudian terjadi kendala lagi ketika pemindahan andong saat *retake*, dalam *scene* ini adegan adalah andong berjalan mendekati kamera, maka saat terjadi *retake*, andong harus kembali ke posisi awal di ujung jalan, karena jalan yang sempit maka tidak memungkinkan untuk andong dengan kuda melakukan putar balik, andong harus mencari jalan perempatan untuk melakukan putarbalik, maka untuk

mempersingkat waktu, ikatan kuda dilepas dari andong, kemudian tim artistik mendorong andong dan membawa kuda secara terpisah ke posisi awal.

### c. Hari 3

Hari ketiga *crew call* pukul 4 pagi estimasi *wrap* pukul 3 sore, untuk menyelesaikan 5 *scene*. *Crew call* pagi pukul 4 karena ingin mengambil *establish* langit dengan semburat merah saat matahari terbit, kendala yang dialami di pagi hari ketiga terjadi hujan rintik, sehingga *establish* belum terambil, Sehingga pagi hari menyelesaikan pengambilan gambar 4 *scene* di set pantai hingga siang, dan siang sampai sore menyelesaikan *scene* ruang tamu yang diangkat di hari pertama. Kendala saat *shooting* di pantai adalah pasir yang terinjak, saat dilakukan *retake* harus menghilangkan jejak kaki tersebut, maka jejak kaki diratakan menggunakan sapu lidi.

Kendala berikutnya adalah saat adegan Dipa melihat kantung mayat terbawa ombak, tim artistik menyediakan 4 karung mayat, beserta isinya yang diberi isi pohon pisang yang di potong potong agar menyerupai potongan tubuh untuk di letakan di bibir pantai, kemudian mengikat masing masing karung agar tidak terbawa ombak, dengan menyembunyikan talinya dibawah pasir agar tidak terlihat kamera. Namun ternyata tali yang dibawa tidak cukup kuat untuk menahan karung dari ombak hingga terputus. Maka secara manual ketika pengambilan gambar berlangsung kantung diletakan sesuai *blocking*, dan ketika pengambilan gambar selesai dan sutradara dan *Art Director* melihat monitor untuk *playback* hasil pengambilan gambar, tim *standby set* mengambil karung karung yang sedikit terbawa ombak untuk di amankan agar tidak terbawa ombak.

Kendala berikutnya ketika adegan Lastri melarung baju Yono, Tim artistik menyediakan *property* larung yaitu baju yang diikat tampah masing masing 3 buah. Namun saat *property* tinggal 1 karena adegan Lastri melarung tampah berisi baju Yono hingga tampah dan baju Yono terbawa ombak, pengambilan gambar masih belum mendapatkan gambar yang bagus, maka kendala karung mayat terulang di *property* larungan, ketika harus *retake*, tim *standby* menunggu tampah agar minggir ke pantai dan mengambil tampah beserta baju yang masih menempel di tampah.

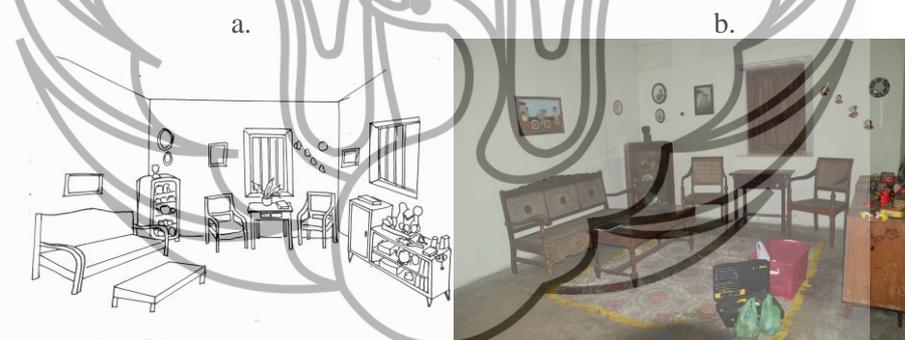
## 2. Pembahasan Karya

Film “Gejog” telah melalui keseluruhan proses produksi, sehingga karya telah siap untuk di publikasikan dan dipertanggungjawabkan kesesuaian konsep yang telah direncanakan dengan hasil karya. Konsep film “Gejog” adalah membangun karakter

tokoh film “Gejog” menggunakan interior tahun 1965 melalui penataan artistik diupayakan mampu menyampaikan pesan-pesan tersirat agar dapat dipahami oleh penonton. film “Gejog” ini memberikan penekanan pada karakter tokoh yang dibangun melalui segala unsur penataan artistik, yang meliputi *setting* yang didalamnya terdapat *setting* dekorasi dan *setting* konstruksi, dan *property* yang terdapat *property set*, *main property* dan *hand property*, *special effect*, *design grafis*, *Make up* dan *wardrobe*.

#### a. *Setting*

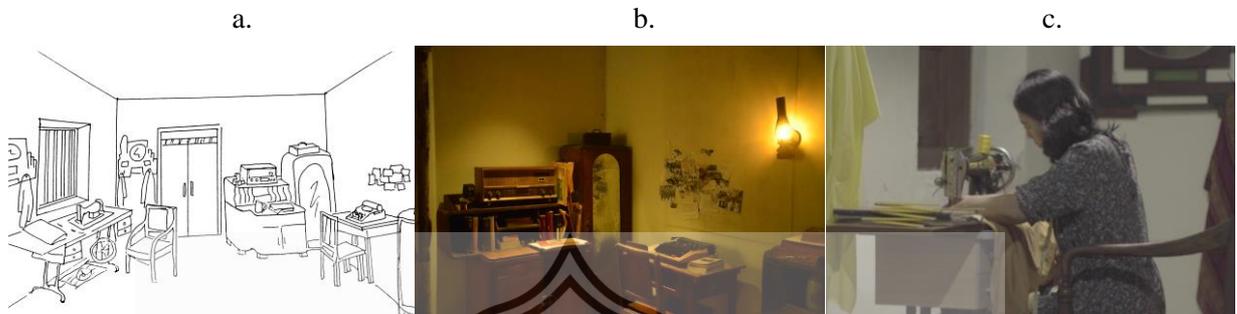
*Setting* ruang tamu menggambarkan karakter tokoh Lastri yang memiliki kepribadian flegmatis. Ruang tamu untuk kepribadian flegmatis diolah menggunakan warna alami, perpaduan warna *Cream* pada dinding dan coklat pada furnitur, serta warna merah pada mainan Dipa, menciptakan harmoni yang menggambarkan karakter Lastri seorang Ibu yang santai, tenang, sabar, konsisten, namun sedikit keras dalam mendidik anak. Pemilihan furnitur dalam ruang tamu menggunakan furnitur dengan material alami, seperti campuran material kayu dan rotan pada kursi panjang, dan 2 kursi *single*, kemudian material kayu untuk furnitur meja tengah, meja tinggi, *credenza* dan almari kecil. Agar memberi kesan santai digunakan lebih dari satu macam kursi, untuk mendukung suasana tersebut dipilihlah kursi *single* dengan gaya *vandepool* yang di tata di dekat jendela.



Gambar 1.2 a. Sketsa Ruang Tamu. b. *Setting* Ruang Tamu

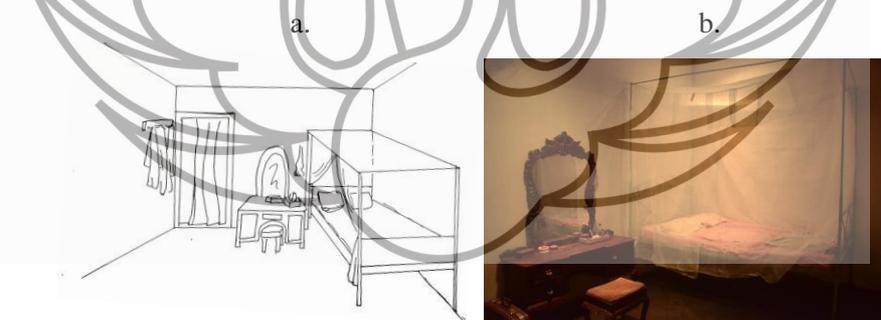
*Setting* ruang kerja Yono memperlihatkan karakter Yono seorang melankolis dengan pekerjaan sebagai jurnalis dengan idealisnya pada isu politik pada tahun 1965. Pembangunan ruang kerja Yono, seorang melankolis yang *perfectionist*, pemikir, idealis dan filosofis maka ruang kerjanya pun harus memiliki suasana tenang dan nyaman, serta selalu memberinya ide ide segar untuk tulisanya, seorang melankolis sangat hobi membaca sehingga diperlukan tempat untuk menyimpan seluruh koleksi bacaan dan spot nyaman untuk membaca, oleh karena itu diletakan *credenza* dengan gaya *art deco* dengan

penuh rak yang tertutup pintu rak dan rak yang tidak tertutup, disamping kanan meja kerjanya untuk menyimpan buku bacaan, Koran, majalah, kamera, foto, radio dan segala penunjang pekerjaannya.



Gambar 1.3 a. Sketsa Ruang Kerja. b. *Setting* Ruang Kerja Yono. c. *Setting* Ruang Kerja Lastri

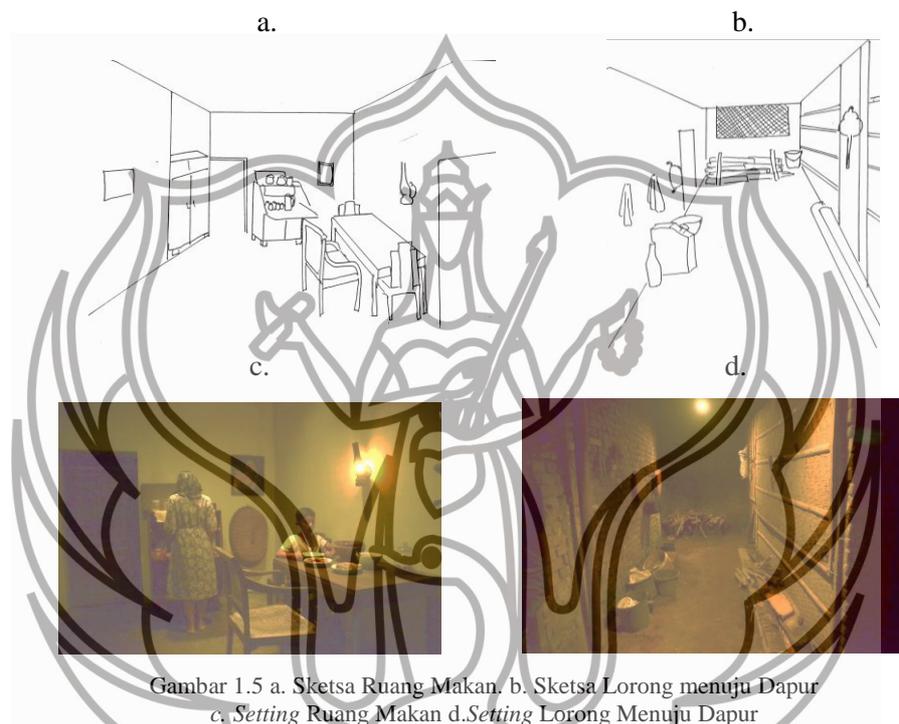
*Setting* ruang kerja Lastri memperlihatkan ruang kerja yang baru saja dibuat, dengan berpatokan pada karakter Lastri yang Flagmatis maka sebuah meja jahit menjadi fokus utama pada sudut ruang kerja Lastri. Sebuah kapstok gaya *art deco* dengan cermin berbentuk lingkaran terpasang di atas meja jahit, di ujung ruang juga tergantung kapstok gaya *art deco* dengan cermin berbentuk lingkaran. Pemilihan bentuk lingkaran pada cermin di kapstok untuk memberi kesan dinamis di ruang kerja yang dominan diisi furnitur berbentuk kotak. Kursi berlengan dengan sandaran di letakan di depan meja jahit, kursi ini berfungsi untuk menambah kenyamanan saat bekerja.



Gambar 1.4 a. Sketsa Kamar. b. *Setting* Kamar

*Setting* kamar tidur adalah penggambaran karakter Lastri yang flegmatis dan Yono yang Melankolis, serta di kamar tidur ini adalah penggambaran ruang yang paling aman dan nyaman diantara ruang yang lain di dalam rumah. Pemilihan ranjang tidur besi dengan kasur yang terangkat (tidak menyentuh lantai) merupakan salah satu cara agar terhindar dari debu dan cuaca tropis yang lembab. Penggunaan klambu pada tempat tidur

banyak digunakan pada tahun 1960an, berfungsi untuk melindungi dari serangga-serangga. Kenyamanan kamar tidur semakin ditunjang dengan adanya meja rias dan cermin besar yang menyatu di meja rias *vandepool* dengan ukiran floral di kayunya diletakkan disamping kanan tempat tidur. Meja rias dengan cermin besar berfungsi menambah kesan luas pada ruangan serta cermin memberi efek lebih terang pada ruangan. Sebagai pencahayaan diruangan ini digantungkan lampu minyak diantara tempat tidur dan meja rias yang sering digunakan pada tahun 1960.



Gambar 1.5 a. Sketsa Ruang Makan. b. Sketsa Lorong menuju Dapur  
c. Setting Ruang Makan d. Setting Lorong Menuju Dapur

Setting lorong dari kamar menuju dapur melalui 2 ruangan yaitu ruang makan dan lorong menuju dapur, 2 ruangan ini memperlihatkan karakter Lastri yang flegmatis. Ruangan saat keluar kamar adalah ruang makan, untuk memperlihatkan karakter Lastri yang santai, tenang, konsisten dan sabar maka dihadirkan sebuah meja makan *art deco* dengan 3 kursi yang salah satu kursinya berbeda jenis, 2 kursi bergaya *art deco* dan satunya bergaya *vandepool*, di sebelah meja terdapat meja teh, dan di seberang meja makan terdapat almari dapur untuk menyimpan perabot makan. Ruang berikutnya setelah ruang makan adalah lorong menuju dapur, lorong ini adalah ruang yang menunjang dapur sehingga perabotan yang diletakkan dilorong adalah hal-hal yang menunjang dapur seperti panci, tampah, sapu, ember, dan diujung lorong terdapat banyak tumpukan kayu.



Gambar 1.6 a. Sketsa Dapur. b. *Setting* Dapur

*Setting* dapur adalah *setting* yang menggambarkan karakter Lastri sebagai seorang wanita Jawa. Dapur dalam budaya Jawa merupakan representasi dari tata kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa, baik dari tata letaknya, fungsinya, dan isinya. Pada umumnya bangunan dapur adalah bangunan tambahan, dan biasanya bangunan dapur dibuat sesudah bangunan rumah selesai. Dapur sebagai bangunan tambahan, tidak dianggap sebagai bangunan pokok atau penting, dan konstruksi bangunan dapur sangat sederhana. Sebuah *amben* (Dipan) besar diletakkan di ujung ruangan, disebelah *amben* terdapat rak kayu, dan disebelah rak terdapat meja, didepan meja terdapat tungku (*keren*) dengan bahan bakar kayu, *sepet* (serabut kelapa), bambu, dan sampah sampah kering kemudian terdapat jagung yang digantung.

#### b. *Property*

*Property setting* film “Gejog” mengacu pada tahun 1960-an dimana dalam pemilihan *property* memperlihatkan masa transisi peralihan kekuasaan Belanda ke Indonesia, dengan ciri khas perpaduan antara model klasik kolonial dan tradisional Indonesia dengan nuansa tradisional lebih kental. Selain mengacu pada tahun 1960-an film “Gejog” memperlihatkan karakter melalui *property* sehingga dipilihlah gaya furnitur *art deco* dan *vandepool*. Furnitur *art deco* memiliki komposisi yang tegas, namun juga dinamis. Furnitur ini memiliki ciri-ciri dominasi bentuk-bentuk murni dari lingkaran, garis, segitiga, dan sebagainya. Memiliki warna yang lebih gelap, ketinggian furnitur rendah, tidak lebih tinggi dari tinggi manusia dewasa, terkesan lebih berat karena berbahan panel kayu. Sehingga furnitur ini cocok untuk karakter Yono dan Lastri.

Furnitur *vandepool* muncul pada tahun 1960an Desain furnitur ini adalah bukti bahwa budaya etnik Indonesia mulai kembali bangkit. Ciri-ciri furnitur *vandepool* adalah

ukiran floral, pahatan pada kaki dan lengan serta bentuk spiral di setiap kakinya, memberikan efek pada sifat kayu yang masif dan solid menjadi terkesan elastis, menggunakan material alam berupa kayu dan rotan. Furnitur vandeol ini mendukung karakter Lastri. Hiasan Dinding pada tahun 1960 lebih pada lukisan, keramik, dan kristik. Dalam film “Gejog” menggunakan hiasan dinding berupa lukisan punokawan dan lukisan bunga, kristik motif bunga, keramik kepala punokawan, hiasan bunga kering, piring keramik. Hiasan dinding punokawan untuk menyimbolkan cara mendidik Yono dan Lastri kepada Dipa. Hiasan dinding lukisan dan kristik bunga memperlihatkan karakter Lastri yang senang dengan alam, sedangkan piring keramik memperlihatkan bahwa keluarga Yono pernah berada pada masa jayanya sebelum akhirnya Yono dituduh sebagai Simpatisan Partai Komunis Indonesia.

Mainan Dipa yang disediakan oleh Yono dan Lastri adalah mainan yang menstimulasi otak, dimana Yono dan Lastri memberikan mainan yang mengasah kreatifitas dan membuat Dipa terus berimajinasi. Karena dengan merangsang daya khayal Dipa, maka tanpa sadar akan memancing Dipa dalam membuat pemikiran yang besar. Mengacu pada tahun 1960 maka mainan Dipa berupa *viewer*, wayang-wayangan kayu Petruk dan Gareng, Tin Toy, ketapel, kelereng, gasing, yoyo, jangkrik. Perlengkapan Kerja Yono untuk memperlihatkan bahwa dia seorang jurnalis yang idealis dalam tulisannya maka dimeja kerjanya diletakan beberapa buku sosialis, kemudian beberapa artikel, koran, dan majalah, radio, kamera analog dan roll film, mesin ketik. Sedangkan di ruang kerja Lastri untuk memperlihatkan Lastri baru saja membuka jasa jahit dirumahnya, maka diletakan mesin jahit merk Butterfly dengan kursi *vandepool*, tergantung kapstok di dekat mesin jahit, kemudian peralatan jahit lainnya, seperti gunting, kapur, benang, penggaris jahit, beberapa kancing baju.

*Property Dapur Setting* dapur adalah *setting* yang menggambarkan karakter Lastri sebagai seorang wanita Jawa. Dapur dalam budaya Jawa merupakan representasi dari tata kehidupan sehari-hari masyarakat Jawa, baik dari tata letaknya, fungsinya, dan isinya. Di dalam dapur tradisional peralatan memasak yang pada umumnya digunakan adalah peralatan yang terbuat dari tanah liat dan anyaman bambu. Peralatan memasak dari tanah liat adalah *kuali*, *pengaron*, *kendhil* atau *jemblukan*, *cowek*, *kekep*, *genthong*. Selain peralatan dari tanah liat juga banyak yang menggunakan peralatan dari tembaga, besi, aluminium, seng, yaitu *dandang*, *kenceng*, *wajan*, *ketel*, *ceret*, *panci*. Peralatan tersebut ditata di atas *amben*, kecuali gentong air, gentong air di letakan di dekat tungku. Peralatan lainnya terbuat dari anyaman bambu seperti *kukusan*, *salang*, *kalo*, *cething*,

*tenggok trinil, tampah, selon* dan dari tempurung kelapa yaitu *irus, enthong, siwur*, peralatan dari kayu, munthu, parut, enthong peralatan tersebut di tata di rak kayu dan meja.

Property utama dalam film *Gejog* mengacu pada isu yang diangkat yaitu tentang penculikan tertuduh anggota Partai Komunis Indonesia oleh wewenang Jendral Senior Angkatan Darat, dengan cepat Angkatan Darat mengerahkan massa sipil untuk menumpas seluruh anggota Partai Komunis Indonesia. Film “*Gejog*” Lastris menutupi kejadian yang sebenarnya kepada Dipa tentang pembantaian yang terjadi di desanya dengan sebuah mitos Nyai Roro Kidul dan balatentaranya. Dipa yang penasaran ingin mengetahui cerita yang sebenarnya, karena kejadian tersebut juga merenggut ayahnya (Yono) Maka dipilihlah uang 25 sen, Dhokar, dan Sesaji untuk menjadi property utama dalam film “*Gejog*”.

Uang 25 Sen digunakan sebagai petunjuk Dipa untuk menemukan kebenaran siapa yang menculik ayahnya. Uang ini bergambar seorang sukarelawan berseragam tentara tahun 1960-an, berkumis, dengan potongan rambut agak cepak. Dipa yang belum pernah melihat balatentara Nyai Roro Kidul terus menanyakan detail rupa balatentara Nyai Roro Kidul kepada ibunya. Dan menyamakannya dengan uang 25 sen. Dhokar menjadi *property* utama karena dalam kejadian pasca G 30 S Dhokar juga digunakan untuk mengangkut mayat di daerah terpencil, dengan Dhokar ini Lastris membuat cerita mitos kereta kencana Nyai Roro Kidul melewati desanya. Dipa percaya pada Lastris karena Dipa sering mendengar Dhokar melintasi desa di tengah malam, namun mulai ragu ketika melihat Dhokar melintas di sore hari ketika Lastris dan Dipa pulang melarung.

Sesaji dan tampah berisi baju yono yang akan di larung digunakan Lastris untuk membuang malapetaka yang menimpa keluarganya dan merelakan kepergian Yono dengan melarung baju Yono, selain itu agar Dipa lebih percaya bahwa yang menculik ayahnya adalah Nyai Roro Kidul. Teh Panas sebagai sesaji dengan cangkir putih tinggi yang selalu diletakan Lastris di meja Yono, adalah sesaji sebagai pengharapan agar Yono lekas pulang kerumah. Dipilih cangkir tinggi untuk memperlihatkan karakter Yono yang melankolis, sedangkan warna putih dipilih karena warna putih lebih bersifat menenangkan, dipasangkan dengan isian Teh panas.

### *c. Special efek*

Spesial efek dalam film “*Gejog*” digunakan untuk memberikan kesan dan nuansa untuk mencapai tingkat emosional yang dirasakan oleh tokoh Dipa dalam adegan Dipa

melihat rombongan Gejog melintas. Efek yang akan di hadirkan dalam film “Gejog” adalah efek asap. Efek asap tebal ini muncul dibarengi dengan munculnya rombongan Gejog. Untuk memberi kesan dan nuansa mistis pada mitos Gejog.

**d. Design grafis**

Desain grafis yang baik harus memerhatikan komposisi, komposisi adalah pengorganisasian elemen-elemen rupa yang disusun dalam desain grafis secara harmonis antara bagian dengan bagian, maupun antara bagian dan keseluruhan. Design grafis dalam film Gejog berhubungan dengan pembuatan sampul buku, koran, majalah, artikel, dan foto. Desain grafis pada film “Gejog” digunakan untuk memperkuat karakter Yono sebagai jurnalis yang idealis, dengan koleksi buku bertema sosialis, kemudian surat kabar yang pernah memuat tulisan Yono, artikel tulisan Yono, hasil foto yang pernah diambil oleh Yono

**e. Make up dan wardrobe**

Make up korektif digunakan untuk memberikan riasan wajah yang natural. Penggunaan make up ini digunakan pada tokoh Lastri, Dipa, Yono, dan satu regu tentara. Untuk mempertegas garis wajah dengan mengganti warna kulit lebih coklat dari kulit asli, Make up ini memperlihatkan kehidupan di desa dengan konflik yang mereka jalani. Penggunaan kostum akan mempengaruhi identitas karakter tokoh, ruang dan waktu, status sosial, pemilihan warna kostum sebagai simbol, dan kostum tertentu sebagai motif penggerak cerita. Kostum dalam film “Gejog” menggunakan konsep klasik kolonial dan tradisional Jawa, karena untuk mendukung suasana era 1965 serta melambangkan sebuah tahun, dimana tahun 1960-an kostum sedang mengalami peralihan dari tradisional ke modern, seperti pada kostum Lastri, ia mengenakan dress dan pakaian tradisional Jawa. Untuk Dipa pakaian sehari harinya adalah kaos warna putih dan celana pendek, sedangkan Yono memakai baju berkerah, berkancing (hem) warna krem dan celana panjang kain warna coklat tua. Kostum Yono sebagai motif penggerak cerita, dimana kostum Yono dilarungkan di laut oleh Lastri. Untuk bala tentara dan kusir akan menyesuaikan seragam tentara dan kusir tahun 1965.

**KESIMPULAN**

Membangun karakter tokoh menggunakan interior 1965 melalui penataan artistik dapat memberikan kemudahan dalam berspekulasi pada film dengan minim dialog untuk

penonton. Memberikan setiap visual yang memiliki kekuatan karakter masing-masing tokoh untuk menyampaikan pesan tersirat dalam film “Gejog”, dengan menggunakan setting interior dan eksterior yang memiliki motif tertentu dalam penataan dan pemilihan *property*, hiasan dinding, serta pengecatan, untuk membangun karakter masing-masing tokoh, dengan mengacu pada tahun 1965 dan isu yang sedang terjadi. Seperti pada ruang kerja Yono secara pengadeganan Yono tidak ada di dalam frame namun hilangnya Yono adalah penggerak cerita sehingga karakter Yono seorang melankolis bekerja sebagai jurnalis yang cukup vokal dalam tulisannya harus terlihat jelas untuk melatarbelakangi cerita yang terjadi.

Dimensi ruang cerita yang diciptakan selain untuk membangun karakter tokoh, juga digunakan untuk membangun suasana hati dan nuansa yang dirasakan oleh tokoh karena kejadian pasca G 30 s merupakan kejadian yang masih sensitive untuk dibicarakan kembali hingga saat ini maka pemilihan *property* untuk membangun isu yang terjadi menggunakan riset yang mendalam dan hati-hati agar tidak menjadi propaganda yang berarti. Film “Gejog” yang meminimalisir dialog membutuhkan simbol-simbol tertentu agar isu gejolak politik tahun 1965 terbangun dengan halus serta memberi pesan-pesan tersirat kepada penonton akan hal tersebut.

Membangun karakter tokoh menggunakan interior 1965 membutuhkan riset mengenai karakter tokoh dan penataan interior 1965, tentang furniture dan *property* dalam rumah yang dipakai di tahun 1965 yang memiliki karakter sesuai karakter tokoh. Film “Gejog” memiliki 2 karakter utama yaitu flegmatis dan melankolis, dimana dalam memadukan dua karakter ini menggunakan penataan interior yang meminimalkan dekorasi berlebih namun dalam pemilihan furnitue dan *property* tetap menjaga keindahan dan kesederhanaan, menggunakan material berbahan natural dan pabrikan secara seimbang, dan menggunakan warna yang bersifat tenang. Tahun 1965 membantu dalam pemilihan furnitur dan *property* untuk membedakan karakter flegmatis dan melankolis, dimana flagmatis menggunakan furnitur dan *property* vandepool yang bersifat natural sedangkan melankolis menggunakan furniture art deco yang bersifat tegas.

Proses produksi film “Gejog” sama sekali tidak ada kendala yang terlalu besar, seperti dalam pencarian *property* jika terlalu susah untuk ditemukan atau pun dibuat maka segera muncul alternatif baru dengan fungsi dan simbol yang hampir sama. Semua berjalan sesuai yang direncanakan, dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

## Saran

Penciptaan film “Gejog” mempunyai saran setelah film telah terselesaikan, saran ini ditujukan kepada pembaca atau penonton yang akan membuat karya dengan pemilihan fokus pada penataan artistik. Beberapa hal yang bisa menjadi saran yang membangun antara lain:

1. Seorang Penata artistik harus memahami bahwa selain elemen artistik, terdapat elemen *mise en scene* yang lain juga dapat mempengaruhi konsep visual, karena elemen *mise en scene* merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan.
2. Penata artistik harus memahami keseluruhan naskah, sehingga tidak kesulitan dalam merancang dan menerapkan konsep
3. Penata artistik harus selalu melakukan diskusi dengan departemen kreatif lain saat terjadi masalah, bukan hanya mengikuti arahan dari sutradara, namun juga memberikan pilihan jawaban dari masalah yang ada.
4. Konsep harus dipikirkan secara matang agar dapat menempatkan segala sesuatu pada tempatnya dengan porsi yang pas, karena semua bukan hanya untuk unsur keindahan dan hiburan, tetapi bagaimana menyampaikan pesan menggunakan bahasa visual.
5. Penata artistik juga harus melakukan riset yang mendalam tentang keseluruhan elemen yang ada didalam naskah, terlebih naskah dengan latar tahun 1965. Meninjau ulang ketepatan cerita, tidak semata mata hanya mementingkan aspek konflik. Sehingga pondasi latar belakang cerita lebih mendasar dan tidak meninggalkan fakta sejarah yang terjadi

## DAFTAR PUSTAKA

Sari, Nurul Wulan, *Ragam Gaya Interior Sesuai Kepribadian*, Jakarta : Griya Kreasi, 2010.

Pramaggiore, Maria and Tom Wallis. *Film: A Critical Introduction*. 2nd edition. London: Lawrence King Publishing, 2008.

Rizzo, Michael, *The Art Direction Handbook for Film*, London : Elsevier, 2005.

