

**MEMBANGUN *MOOD* CERITA MENGGUNAKAN *MISE-EN-SCENE* MELALUI  
PENATAAN ARTISTIK FILM “KABAR TIBA DARI LUBANG”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh

**Eko Pebriyono**

NIM: 1610093432

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA (PSDKU)  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
RINTISAN INSTITUT SENI DAN BUDAYA INDONESIA (ISBI)  
KALIMANTAN TIMUR

2020

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

### **MEMBANGUN *MOOD* CERITA MENGGUNAKAN *MISE-EN-SCENE* MELALUI PENATAAN ARTISTIK FILM “KABAR TIBA DARI LUBANG”**

diajukan oleh **Eko Pebriono**, NIM 1610093432, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Program Studi di Luar Kampus Utama (PSDKU) Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Rintisan Institut Seni dan Budaya Indonesia (ISBI) Kalimantan Timur (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal ..... dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



**Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.**  
NIDN 0006057806

Pembimbing II/Anggota Penguji



**Gregorius Arya Dhipayana, M.Sn.**  
NIDN 0021088203

Cognate/Penguji Ahli



**I Wayan Nain Febri, M.Sn.**

Ketua Program Studi Film dan Televisi



**Latief Rakhman Hakim, M.Sn.**  
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, M.Sn**  
NIP 19740313 200012 1 001



**LEMBAR PERNYATAAN  
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eko Pebriyono

NIM : 1610093432

Judul Skripsi : **MEMBANGUN *MOOD* CERITA MENGGUNAKAN *MISE-EN-SCENE* MELALUI PENATAAN ARTISTIK FILM “KABAR TIBA DARI LUBANG”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Tenggarong  
Pada tanggal : 7 Januari 2021  
Yang Menyatakan,



Nama : Eko Pebriyono  
NIM : 1610093432

**LEMBAR PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Eko Pebriyono

NIM : 1610093432

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

**MEMBANGUN MOOD CERITA MENGGUNAKAN MISE-EN-SCENE MELALUI PENATAAN ARTISTIK FILM “KABAR TIBA DARI LUBANG”**

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Tenggarong  
Pada tanggal : 7 Januari 2021  
Yang Menyatakan,



Nama : Eko Pebriyono  
NIM : 1610093432

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*KARYA TUGAS AKHIR SENI INI DIPERSEMBAHKAN UNTUK*

*KEDUA ORANG TUA DAN KELUARGA BESAR TERCINTA*

*DOSEN PENGUJI DAN DOSEN PEMBIMBING*

*TEMAN-TEMAN YANG TELAH MEMBANTU DALAM PROSES BELAJAR*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan film” Kabat Tiba Dari Lubang”. Beberapa hal yang terjadi selama proses penyusunan laporan dan pembuatan karya tugas akhir ini menjadi pembelajaran serta pengalaman yang berharga. Penyusunan laporan dan karya tugas akhir merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Program Studi S-1 Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir yang berjudul Membangun *mood* cerita Film “Kabar Tiba Dari Lubang” menggunakan *mise-en-scene* melalui penataan artistik, dalam proses produksi pengarapan karya, tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur.
4. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. - Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
5. Bapak Prof. Dr. I Wayan Dana, SST., M.Hum. - Koordinator PSDKU Rintisan ISBI Kalimantan Timur.
6. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn - Ketua Jurusan Televisi / Program Studi Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta.
7. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Selaku penguji I
8. I Wayan Nain Febri, M.Sn. Selaku dosen penguji ahli
9. Mas Greg Arya Diphayana, M.Sn. Selaku dosen pembimbing dan penguji II
10. Orang tua tercinta
11. Ahmad Fauzan selaku teman kolektif produksi
12. Raymon Jordan selaku teman kolektif produksi
13. Kak Syahiddhan Abdillah, S.Sn selaku sutradara
14. Kak Ghina Rahimah, S.Sn selaku produser
15. Seluruh Tim Produksi dan Tim artistik
16. Teman-teman angkatan 2016 Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Budaya Indonesia Kalimantan Timur

Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam pembuatan film ini, kritik dan saran sangat diharapkan untuk memberikan perubahan kearah yang lebih baik kedepanya. Semoga kesulitan dan susah payahnya penulis untuk menyelesaikan skripsi dan karya tugas akhir ini memiliki manfaat untuk pembaca dan penontonnya, diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi bagi setiap pemacanya, serta dapat memberikan kontribusi positif dan kebanggaan bagi semua pihak, terutama yang telah membantu dan memberikan semangat.

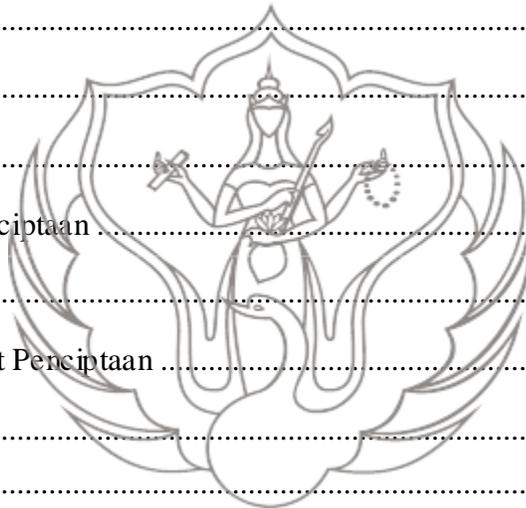
Tenggarong, 05 Agustus 2020

Eko Pebriyono



## DAFTAR ISI

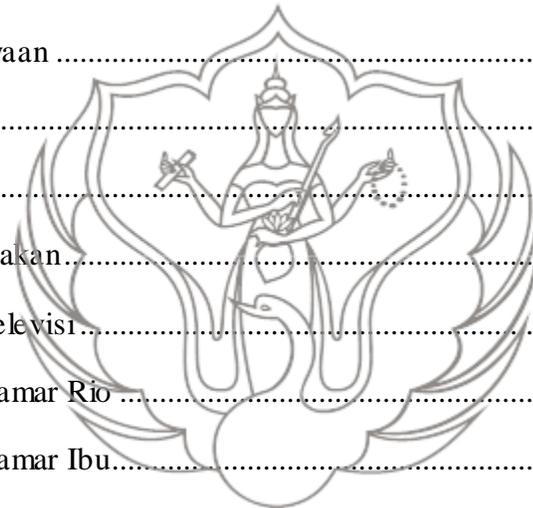
HALAMAN JUDUL .....	I
HALAMAN PENGESAHAN .....	II
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH .....	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	V
KATA PENGANTAR .....	VI
DAFTAR ISI .....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN .....	XIV
ABSTRAK.....	XV
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	5
1. Tujuan .....	5
2. Manfaat .....	5
D. Tinjauan Karya .....	5
1. Film Gejog .....	6
2. Film Ajari Aku Islam.....	7
3. Film <i>The Stork Who Dropped Me</i> .....	9
4. Film Susi Susanti.....	11
5. Film Kisah Dihadhari Minggu.....	12
6. Film Pierrot Le Fou .....	13
BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK .....	14
A. Objek Penciptaan .....	14
1. Film Kabar Tiba Dari Lubang .....	14



2. Naskah ( <i>Story Design</i> ) .....	17
3. Tiga Dimensi Tokoh .....	18
4. <i>Setting</i> .....	19
5. <i>Alur/Plot</i> .....	19
B. Analisis Objek Penciptaan .....	21
C. Interior Film Kabar Tiba Dari Lubang .....	24
1. Ruang Meja Makan .....	24
2. Ruang Televisi .....	25
3. Ruang Kamar Rio .....	25
4. Ruang Kamar Ibu .....	26
D. Eksterior Film Kabar Tiba Dari Lubang .....	26
1. Danau Bekas Lubang Tambang .....	26
2. Danau Pemancingan .....	27
3. Jalan Desa Menuju Danau Bekas Lubang Tambang .....	27
BAB III. LANDASAN TEORI .....	28
A. Tata Artistik .....	28
B. Film .....	29
C. Film Fiksi .....	29
D. Komponen-Komponen Film .....	29
1. Unsur Naratif .....	30
2. Unsur atau Elemen Visual <i>Mise-En-Scene</i> .....	31
a. <i>Setting</i> .....	32
b. Properti .....	33
c. <i>Wadrobe</i> dan <i>Make Up</i> .....	34
d. Pencahayaan .....	35
e. Warna .....	36
E. Tekstur .....	39
F. <i>Mood</i> (Perasaan) .....	40



BAB IV. KONSEP KARYA .....	41
A. Konsep Penciptaan.....	41
1. Tata Artistik .....	41
a. <i>Setting Waktu</i> .....	41
b. <i>Setting Ruang</i> .....	42
c. Properti .....	43
d. <i>Hand Properti</i> .....	49
e. <i>Wadrobe</i> .....	49
f. <i>Make Up</i> .....	51
g. Warna.....	51
h. Pencahayaan .....	52
i. Tekstur .....	52
2. <i>Setting Interior</i> .....	53
a. Ruang Makan.....	53
b. Ruang Televisi.....	55
c. Ruang Kamar Rio .....	56
d. Ruang Kamar Ibu.....	57
B. Desain Produksi.....	58
BAB V. PEMBAHASAN DAN PERWUJUDAN KARYA.....	61
A. Proses Perwujudan Karya .....	61
1. Pra Produksi.....	61
2. Produksi .....	70
3. Pasca Produksi.....	72
B. Pembahasan Karya.....	72
1. Unsur <i>Mise-En-Scene</i> Dalam Membangun <i>Mood Film</i> .....	73



2. Perwujudan *Setting* .....77

3. *Wadrobe* dan *Make Up* .....80

4. Pencahayaan .....81

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN .....82

    A. Kesimpulan .....82

    B. Saran .....83

DAFTAR PUSTAKA .....84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Poster Film Gejog .....	6
Gambar 1.2 a, b, c, d, dan f <i>Setting</i> ruangan Film Gejog. ....	7
Gambar 1.3. Poster Film Ajari Aku Islam. ....	7
Gambar 1.4. a dan b <i>Setting</i> dan properti meja makan Film Ajari Aku Islam. ....	8
Gambar 1.5. Poster Film The Stork Who Dropped Me. ....	9
Gambar 1.6. a, b, d dan e <i>Setting</i> dan properti meja makan Film The Stork Who Dropped Me. ....	10
Gambar 1.7 Poster Film Susi Susanti. ....	11
Gambar 1.8. Penataan <i>setting</i> ruang televisi film Susi Susanti. ....	11
Gambar 1.9. Poster Film Kisah di Hari Minggu. ....	12
Gambar 1.10. Referensi ruang kamar film Kisah di Hari Minggu .....	12
Gambar 1.11. Poster Film Pierrot Le Fou. ....	13
Gambar 1.12. Penggunaan warna Triadic Film Pierrot Le Fou. ....	13
Gambar 4.1. a dan b Dinding Rumah Kayu Rumah Kutai Dan Lubang Tambang .....	42
Gambar 4.2 .a, b, c, d, e dan f Referensi properti meja makan .....	45
Gambar 4.3. a, b, c, d, e, f dan g Referensi properti ruang televisi .....	46
Gambar 4.4. a,b,c,d, e. Referensi properti ruang kamar Rio .....	47
Gambar 4.5. a,b,c,d, e dan f Referensi properti ruang kamar ibu .....	48
Gambar 4.6. Referensi <i>Hand</i> properti tempat makanan .....	49
Gambar 4.7. Referensi <i>Wadrobe</i> Sri. ....	50
Gambar 4.8. Referensi wadrobe Wawan .....	50
Gambar 4.9. Referensi <i>Make Up</i> Natural .....	51
Gambar 4.10. <i>Color Pallete Setting</i> Film Kabar Tiba Dari Lubang .....	51
Gambar 4.11. Pencahayaan <i>Artificial</i> Film Kabar Tiba Dari Lubang .....	52
Gambar 4.12. Tekstur Kayu Ulin .....	53
Gambar 4.13. Floorplan <i>Setting</i> Ruang Meja Makan .....	54
Gambar 4.14. Sketsa Rancangan <i>Setting</i> Ruang Meja Makan .....	54
Gambar 4.15. Floorplan <i>Setting</i> Ruang Televisi .....	55
Gambar 4.16. Sketsa rancangan <i>Setting</i> Ruang Televisi .....	55
Gambar 4.17. Floorplan <i>Setting</i> Ruang Kamar Rio. ....	56

Gambar 4.18. Sketsa Rancangan <i>Setting</i> Ruang Kamar Rio .....	56
Gambar 4.19. Florplan <i>Setting</i> Ruang Kamar Ibu Sri .....	57
Gambar 4.20. Sketsa Rancangan <i>Setting</i> Ruang Kamar Ibu Sri.....	57
Gambar 4.21. Foto Talent Pemeran Pemain Ibu Sri.....	59
Gambar 4.22. Foto Talent Pemeran Pemain Wawan .....	59
Gambar 4.23. Table Kerabat Kerja/Crew Film .....	60
Gambar 5.1. Foto Asli Ruang Televisi Sebelum di <i>setting</i> .....	63
Gambar 5.2. Foto Lokasi Ruang Tamu Sebelum di <i>Setting</i> Ruang Meja Makan .....	63
Gambar 5.3. Foto Lokasi Ruang Kamar Ibu dan Rio Sebelum di <i>Setting</i> .....	63
Gambar 5.4. Foto Lokasi Depan Rumah.....	64
Gambar 5.5. Foto Lokasi Kolam Pemancingan .....	64
Gambar 5.6. Foto Lokasi Danau Bekas Lubang Tambang .....	64
Gambar 5.7. Foto Lokasi Jalanan Desa .....	64
Gambar 5.8. Foto Proses <i>Fitting Wadrobe</i> .....	69
Gambar 5.9. <i>Setting</i> Ruang Makan.....	74
Gambar 5.10. <i>Setting</i> Ruang Televisi .....	74
Gambar 5.11. <i>Setting</i> Lokasi Bekas Tambang.....	75
Gambar 5.12. <i>Setting</i> Ruang Kamar Rio .....	76
Gambar 5.13. <i>Setting</i> Ruang Televisi Atau Ruang Tengah .....	76
Gambar 5.14. <i>Setting</i> Kamar Rio .....	77
Gambar 5.15. a. <i>Before</i> b dan c. <i>After Setting</i> Ruang Makan .....	78
Gambar 5.16. a. <i>Before</i> b. <i>After Setting</i> Ruang Televisi .....	79
Gambar 5.17. a. <i>Before</i> b dan c. <i>After Setting</i> Ruang Kamar Ibu Sri Dan Kamar Rio .....	79
Gambar 5.18. a dan b <i>Wadrobe</i> dan <i>Make Up</i> Tokoh Wawan .....	80
Gambar 5.19. <i>Wadrobe</i> dan <i>Make Up</i> Tokoh Sri .....	80
Gambar 5.20. Penggunaan Cahaya <i>Soft Light</i> Pada Ruangan Televisi .....	81
Gambar 5.21. Penggunaan Cahaya <i>Soft Light</i> Pada Ruangan Meja Makan .....	81

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Skenario film “Kabar Tiba Dari Lubang” .....	85
Lampiran 2 <i>Breakdown Artistic</i> .....	95
Lampiran 3 Foto Dokumentasi <i>Shooting</i> .....	101



## ABSTRAK

Komponen tata artistik baik interior dan eksterior pada film digunakan sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam cerita film. Skripsi penciptaan karya seni berjudul *Membangun Mood Cerita Menggunakan Mise-En-Scene Melalui Penataan Artistik Film “Kabar Tiba Dari Lubang”*, digunakan sebagai acuan dalam menjadikan tata artistik dari komponen atau unsur dari *mise-en-scene* sebagai bagian di dalam film dan ikut serta dalam setiap suasana hati tokoh ataupun emosional yang dibangun melalui penataan artistik melalui unsur *mise-en-scene* yaitu *setting*, properti dan pencahayaan, baik dari interior maupun eksteriornya dalam setiap adegan film.

Karya ini menceritakan tentang Wawan (Suami Sri) yang mulai cemas, khawatir, gelisah, dan prihatin melihat kondisi sang istri (Sri) yang terus menerus merasakan kesepian dan kehilangan, karena ketidak ikhlasannya atas kehilangan anaknya. Wawan yang harus terus mencoba membujuk dan meyakinkan Sri agar bisa mengikhlaskan kepergian anaknya bernama Rio yang hilang tenggelam di danau bekas tambang batu bara.

Konsep penciptaan film “Kabar Tiba Dari Lubang” akan mengarah pada penataan artistik melalui unsur *mise-en-scene* yaitu *setting*, properti, dan pencahayaan. Pada penataan artistik untuk membangun *mood* cerita, penggunaan elemen *mise-en-scene* akan diterapkan dengan menghubungkan pencahayaan pada *setting* dengan properti didalamnya, agar penonton lebih dapat merasakan nuansa dan emosional disetiap ruang dan karakter pemain.

Penggunaan komponen *mise-en-scene* yaitu *setting*, properti dan pencahayaan dengan penggunaan penataan artistik, sebagai representasi dari cerita dalam film “Kabar Tiba dari Lubang” yang diwujudkan dengan proses yang cukup panjang. Poin-poin penggunaan unsur dari *mise-en-scene* yang telah disepakati dalam penataan artistik dirasa sangat membantu guna sebagai acuan dasar pendalaman tokoh dalam menyampaikan *mood* cerita serta memiliki potensi menarik untuk dapat diperdalam dan dikembangkan secara lebih spesifik sesuai kebutuhan.

Kata kunci : Tata artistik, *mise-en-scene*, *mood*, , film “Kabar Tiba Dari Lubang

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penciptaan

Film fiksi merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh orang sebagai artis dan aktris film. Dalam pembuatannya, film fiksi dibutuhkan kerjasama antara naratif dan elemen visual dengan tujuan agar penonton dapat memahami motivasi setiap karakter yang diperankan dalam cerita. Film tugas akhir ini yang berjudul “Kabar Tiba Dari Lubang” merupakan film fiksi yang bergenre drama keluarga yang menceritakan keresahan seseorang bernama Wawan terhadap istrinya bernama Sri, karena Sri belum bisa merelakan anaknya bernama Rio yang telah hilang di danau bekas tambang batu bara. Film fiksi ini dalam garis besar ceritanya, akan menceritakan seorang suami yang memiliki ke prihatinan terhadap istrinya yang dalam kehidupannya belum bisa merelakan atau mengikhhlaskan anaknya yang telah lama hilang. Dalam penceritannya, akan diperlihatkan *mood* (perasaan) sedih terhadap istrinya yang terlihat dari ekspresi wajah suami pada adegannya. Untuk mencapai keberhasilan konflik cerita film fiksi tersebut, diperlukan pembangunan *mood* dan elemen visual untuk mendukung cerita melalui penerapan tata artistik.

Tata artistik dalam membangun sebuah nuansa (suasana) dan *mood* (perasaan) pada cerita sangat berperan dalam sebuah film, karena membutuhkan elemen visual. Elemen visual tersebut lebih dikenal dengan sebutan *mise- en-scene*, yang meliputi *setting*, properti, pergerakan pemain, kostum, *make up*, dan pencahayaan. Dalam tata artistik dalam film, unsur *mise-en-scene* yaitu pergerakan pemain tidak digunakan dalam membangun *mood* cerita, karena didalam film pergerakan pemain bukan bagian dari tata artistik. Sehingga dalam membangun *mood* cerita melalui tata artistik, unsur *mise-en-scene* yaitu *setting*, properti, warna, *make up*, kostum dan pencahayaan lebih tepat untuk digunakan. Sebuah film perlu adanya elemen dari *mise- en-scene* tersebut, karena unsur-unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan *mood*, salah satu unsurnya adalah *setting*.

*Setting* atau tata letak dalam film, merupakan salah satu bagian dari tata artistik yang meliputi lokasi atau tempat, didalamnya terdapat properti, ruang, pencahayaan dan sebagai petunjuk waktu. Unsur atau elemen visual dari *mise-en-scene* tersebut merupakan bagian dari tata artistik, karena bagian tata artistik yang mewujudkan elemen visual tersebut terlihat ada didalam sebuah film. Tanpa adanya tata artistik, maka elemen visual dalam cerita film tidak akan terwujud dan tertata dengan baik. Konsep *setting* dibuat senyata mungkin dengan konteks cerita pada naskah yang telah disiapkan. Dalam sebuah film, perlu adanya *setting*, karena *setting* merupakan

salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif atau cerita sebuah film. Tanpa adanya *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya. *Setting* yang digunakan harus mampu menyakinkan dan memberikan informasi ke penonton, bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi atau tempat cerita dan latar waktu yang sesungguhnya. Dengan *setting* sebagai elemen visual dalam penataan artistik film, maka akan berkaitan dengan adegan dan *mood* pada cerita bersama dengan segala properti (benda atau barang) sebagai penunjang *setting* yang akan diwujudkan. Untuk membangun *mood* pada cerita, *setting* dalam penataan artistik berhubungan erat dengan tata cahaya. Tata cahaya terang atau gelap dalam sebuah film, menentukan *mood* dalam sebuah adegan dalam cerita. Dengan demikian tanpa adanya unsur *setting* dalam penataan artistik pada sebuah film, maka informasi film tidak akan tersampaikan kepada penonton. Pekerjaan perencanaan dan perancang *setting* merupakan tugas seorang *Production Designer* dan dalam pelaksanaan kerja tata artistik disebut sebagai penata artistik atau disebut dengan *Art Director*.

*Mood* (perasaan) pada cerita merupakan perasaan emosional yang ada didalam cerita sebuah film. Kreativitas seorang sutradara akan mempengaruhi situasi *mood* penonton terhadap cerita film tersebut (Biran, 2006). *Mood* pada cerita sebuah film perlu dibangun agar film dapat memberikan hubungan keterlibatan kepada penonton, sehingga penonton dapat merasakan apa yang dirasakan didalam film tersebut. Misal didalam film *mood* cerita filmnya sedih, maka penonton juga dapat merasakan *mood* (perasaan) emosional kesedihan dari film tersebut. Sebaliknya jika *mood* cerita filmnya ceria maka penonton juga dapat merasakan keceriaan dari film tersebut. Didalam film, suasana juga akan mempengaruhi dalam mewujudkan *mood* cerita difilmnya. Jika dalam film terdapat suasana terang akan memberikan perasaan senang dan tenang, maka penonton juga dapat merasakan kesenangan dan ketenangan difilm tersebut. Begitu juga sebaliknya, jika didalam film terdapat suasana gelap yang membuat perasaan takut dan menyeramkan, maka penonton juga akan merasakan hal tersebut juga. Hubungan timbal balik itulah sebagai tujuan pembangunan *mood* cerita dalam sebuah film.

Dalam mewujudkan hal tersebut, perlu adanya unsur atau elemen visual yang lebih sering disebut dengan *Mise-En-Scene*. *Mise-En-Scene* merupakan unsur atau elemen visual yang terlihat didepan kamera dalam sebuah gambar pada produksi film. Unsur atau elemen visual tersebut meliputi *setting*, properti, pemain, adegan, *blocking*, kostum, *make up*, dan pencahayaan yang

bertujuan untuk mendukung naratif sebuah film dan dalam membangun *mood* pada cerita sebuah film.

Film tugas akhir ini yang berjudul “Kabar Tiba Dari Lubang” akan menggunakan *mise-en-scene* dalam pembangunan *mood* pada cerita, karena dalam film terlibat unsur atau elemen visual salah satunya *setting*, tidak hanya *setting* unsur atau elemen visual lainnya seperti properti, kostum, *make up* dan pencahayaan juga terdapat pada film ini yang akan diterapkan dalam penataan artistik. Dalam pembangunan *mood* cerita, akan lebih mengutamakan komponen *mise-en-scene*, salah satunya yaitu *setting*. Karena *setting* merupakan elemen visual yang penting untuk mendukung dalam membangun *mood* pada cerita sebuah film, maka setiap gambar akan diperlihatkan *setting* beserta segala properti didalamnya untuk mendukung *setting* yang akan diterapkan. Diperlihatkan juga unsur atau elemen lainnya seperti kostum, *make up*, pencahayaan, ruang dan waktu. Dalam mewujudkan *mood* pada cerita sebuah film, maka *setting* sangat berhubungan dengan pencahayaan. Karena dengan *setting* dikaitkan dengan pencahayaan, maka akan memberikan nuansa (suasana) pada *setting* yang akan mewujudkan *mood* (perasaan) pada cerita didalam sebuah film. Jika suasana *setting* terang, maka cenderung akan memberikan sifat formal, akrab, serta hangat. Sementara suasana *setting* gelap, maka akan cenderung memberikan sifat dingin, intim, misteri serta mencekam.

Dengan penjelasan tersebut dan untuk mencapai keterlibatan penonton dalam film tugas akhir ini, maka konsep yang akan diterapkan pada rancangan desain artistik film “Kabar Tiba Dari Lubang” adalah Membangun *Mood* cerita menggunakan *Mise-En-Scene*, dimana elemen visual dalam film menjadi penentu terwujudnya *mood* pada cerita.

## B. Ide Penciptaan

Ide dalam pembangunan *mood* dengan menggunakan *mise-en-scene* berawal dari film yang berjudul “Kabar Tiba Dari Lubang” yang melibatkan unsur atau elemen visual didalam filmnya. Dengan narasi dan pendekatan yang senyata mungkin juga menjadi alasan dalam memunculkan ide konsep untuk membangun *mood* pada cerita menggunakan *mise-en-scene* melalui penataan artistik. Film ini bercerita tentang Wawan (Suami Sri) yang mulai cemas, khawatir, gelisah, dan prihatin melihat kondisi sang istri (Sri) yang terus menerus merasakan kesepian dan kehilangan karena belum mengikhlaskan atas kehilangan anaknya. Wawan harus

terus mencoba membujuk dan meyakinkan Sri agar bisa mengikhhlaskan kepergian anaknya bernama Rio yang hilang tenggelam di danau bekas tambang batu bara.

Ide membangun *mood* cerita dengan menggunakan *mise-en-scene* Film “Kabar Tiba Dari Lubang” melalui tata artistik, akan mengacu pada elemen visual yaitu *setting*, properti, kostum, *make up*, pencahayaan, ruang, dan waktu yang terlihat pada *frame* atau gambar yang sudah ditetapkan didalam naskah cerita. Unsur atau elemen visual (*mise-en-scene*) tersebut dalam mewujudkan nuansa dan *mood* pada cerita yang akan diterapkan pada penataan artistik dalam film. Dalam penggunaan ide tersebut, akan berfokus dengan konsep yang telah ditetapkan *Production Designer* dan *art director* akan melaksanakan konsep tersebut. Ide dan konsep tersebut akan menyesuaikan dengan lokasi yang akan didapat dengan acuan elemen visual yang menjadi dasar pembangunan *mood* pada cerita.

*Production Designer* dan *Art Director* berperan pada saat proses pra produksi, produksi, pasca produksi, bertugas untuk membuat konsep dan gambar pada *setting* dalam film dengan memasukkan pertimbangan estetik, serta secara langsung menjadi penyampai tujuan yang ingin dicapai sutradara kepada tim artistik yang terdiri dari tim *Master Property*, *Stand By Set*, dan *Builder*. Bekerja sama dengan tim *Make Up* dan *Wardrobe* untuk menghasilkan visual yang selaras secara bentuk maupun warna. *Art Director* juga harus memiliki rasa keterlibatan dalam naratif untuk menciptakan desain - desain yang memiliki nilai estetik sekaligus berisi naratif.

### C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari penciptaan ini adalah sebagai berikut :

- Menerapkan unsur *mise-en-scene* agar terbangun *mood* cerita didalam film
- Memberikan karya yang memiliki nilai seni dan budaya untuk ditonton dari segi penataan artistik.
- Mengajak penonton untuk ikut merasakan emosional tokoh pemain dalam cerita

2. Manfaat dari penciptaan ini adalah sebagai berikut :

- Memberikan hiburan serta membuat penonton ikut merasakan apa yang dirasakan tokoh pemain

- Sebagai bahan pembelajaran bagaimana cara menciptakan karya dengan struktur konsep yang tertata
- Sebagai persyaratan akademis dalam kelulusan strata satu

## D. Tinjauan Karya

Pada pembuatan film fiksi ini ada beberapa karya yang digunakan sebagai referensi atau acuan untuk mendukung ide pembuatan film fiksi ini. Referensi film tersebut dipilih sesuai dengan kebutuhan film yang diperlukan dalam pembuatan tugas akhir dari segi penataan artistik.

Berikut ini adalah beberapa karya yang memiliki beberapa kesamaan dalam penataan artistik dan juga sebagai tinjauan karya dalam pembuatan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”. Dalam karya-karya ini terdapat pengaplikasian *setting* ruangan yang dipakai dalam film “Kabar Tiba Dari Lubang

### 1. Film Gejog



Gambar 1.1. Poster Film Gejog

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Film Karya Mahasiswi Tugas Akhir Eka Sulistiani ini menceritakan tentang Seorang anak yang kehilangan bapaknya karena diculik oleh setan (kejahatan), setan tersebut merupakan tentara G 30 s. namun dimata anak kecil bernama Dipa, dibohongi oleh ibunya (Latri) bahwa yang menculik ayahnya (Yono) adalah Gejog. 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. Pada kenyataannya Yono diculik oleh tentara dan warga sipil pasca G 30 s.

Film ini menjadi tinjauan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”, dalam pembangunan *mood* cerita karakter tokoh melalui interior. Film Gejog menerapkan penataan artistik untuk membangun karakter tokoh menggunakan interior 1965 dengan karakteristik perpaduan antara klasik artistik dan tradisional Indonesia, dengan nuansa tradisional yang masih kental, melalui penataan artistik dapat memberikan kemudahan penonton dalam berspekulasi pada film dengan minim dialog. Dengan menggunakan *setting* interior dan eksterior yang memiliki motif tertentu dalam penataan dan pemilihan properti, hiasan dinding, serta pengecatan, untuk membangun karakter masing-masing tokoh, dengan mengacu pada tahun 1965 dan isu yang sedang terjadi.

Persamaan film “Kabar Tiba Dari Lubang” dengan film Gejog adalah dalam pembangunan interior sesuai dengan pembangunan *mood* cerita yang akan lebih menekankan pada tokoh karakter pemain untuk dibangun didalam interior ruang rumah.

Perbedaannya film “Gejog” mengangkat isu tentang G 30 s sedangkan film “Kabar Tiba Dari Lubang” mengangkat cerita dari berita korban tambang. Pada penataan *setting* ruang beserta propertinya pada film Gejog yang menjadi acuan dalam film “Kabar tiba Dari Lubang” terdiri dari *setting* ruangan didalam rumah yaitu ruang meja makan dan ruang kamar.



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Gambar 1 2. (a) *Setting* Kamar Ibu, (b) *Setting* Kamar Anak, (c) *Setting* meja makan, (d) *Setting* dapur, (e) *Setting* meja buffet, (f) *Setting* properti mainan anak Film Gejog

Sumber : Screenshot Film Gejog

## 2. Film Ajari Aku Islam



Gambar 1.3. Poster film Ajari Aku Islam  
Sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

Film “Ajari Aku Islam” menceritakan kisah cinta antara seorang pria beragama Konghucu, yang jatuh cinta pada wanita muslim yang beragama. Mereka banyak menemui hambatan dari orang-orang di sekelilingnya, karena memiliki perbedaan agama dan budaya. Cerita dalam film “Ajari Aku Islam” sendiri terinspirasi dari kisah sang produser yang juga menjadi penulis naskah di film ini, Jaymes Riyanto. Selain dari kisah Jaymes, kisah di film ini juga sangat dekat dengan kehidupan nyata Cut Meyriska dan Roger Danuarta. Bukan Cuma tentang pasangan beda agama saja yang mirip dengan Cut Meyriska dan Roger. Tapi, beberapa konflik di dalamnya juga pernah dialami oleh mereka berdua.

Film ini menjadi tinjauan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”, dalam penerapan *setting* interior difilmnya yang terlihat dari beberapa *furniture* pada film, salah satunya *setting* di meja makan dengan strata ekonomi menengah. Properti yang digunakan juga menjadi acuan dalam pembuatan film “Kabar Tiba Dari Lubang” .

Persamaan film “Kabar Tiba Dari Lubang” dengan film Ajari Aku Islam adalah dalam penataan artistik, dimensi ruang, dan properti yang digunakan dalam film. Perbedaannya film “Ajari Aku Islam”, cerita film lebih menekankan permasalahan keinginan tokoh karakter tentang pasangan hidup mereka yang terjadi perbedaan agama dan budaya sedangkan film “Kabar Tiba Dari Lubang” cerita film lebih menekankan permasalahan Wawan (Suami Sri) yang cemas, dan prihatin melihat kondisi sang istri (Sri) yang terus menerus merasakan kesepian dan kehilangan

karena ketidakikhlasannya atas kehilangan anaknya. Pada penataan tata artistik, *setting* ruang dan properti film *Ajari Aku Islam* yang menjadi acuan dalam film “Kabar tiba Dari Lubang” adalah *setting* ruangan didalam rumah yaitu ruang meja makan.



Gambar 1.4. (a) dan (b) *Setting* dan *property* meja makan Film *Ajari Aku Islam*

Sumber : Screenshot Film *Ajari Aku Islam*

### 3. Film *The Stork Who Dropped Me*



Gambar 1.5. Poster *The Stork Who Dropped Me*

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Film yang diproduksi pada tahun 2016 diSutradarai oleh Zhafran Solichin ini menceritakan sebuah momen dimana seorang anak bernama Ani (10 tahun) sedang merayakan hari ulang tahunnya bersama ayah tercintanya. Namun ditengah hari yang seharusnya bahagia itu harus menjadi hari yang paling menyedihkan baginya. Dalam penceritaan film ini sama sekali tidak ada dialog percakapan sama sekali, hanya menggunakan gerakan tubuh, ekspresi

dan bahasa tubuh. Walaupun tanpa dialog percakapan, penataan artistik, *setting* ruang dan properti yang ditampilkan dapat menceritakan apa yang sedang terjadi dalam film kepada penonton, sehingga penonton yang melihat dapat memahami alur, serta makna cerita film ini hingga akhir.

Film ini menggunakan satu *setting* ruangan yang menggambarkan sebuah ruangan tahanan yang terdapat meja makan dengan dua tokoh pemain bapak dan anak yang sedang makan bersama. *Setting* ruang menceritakan nuansa makan bersama antara bapak dan anak, terlihat dari set properti lauk makanan dibuat sedemikian rupa mewah dan megah yang ingin menggambarkan makan bersama terbaik bersama anaknya untuk terakhir kalinya sebelum bapaknya dipidana hukuman mati.

Film ini menjadi tinjauan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”, dalam pembangunan *mood* cerita melalui penataan artistik serta properti yang diterapkan difilmnya. Tata artistik yang terbangun, terlihat dari *setting* ruangan dan properti di meja makan. Penceritaan *setting* ruangan dan properti yang digunakan menjadi acuan dalam pembuatan film “Kabar Tiba Dari Lubang”



Gambar 1.6. a, b, c dan d. *Setting* dan property meja makan Film The Stork Who Dropped Me

Sumber : Screenshoot Film The Stork Who Dropped Me

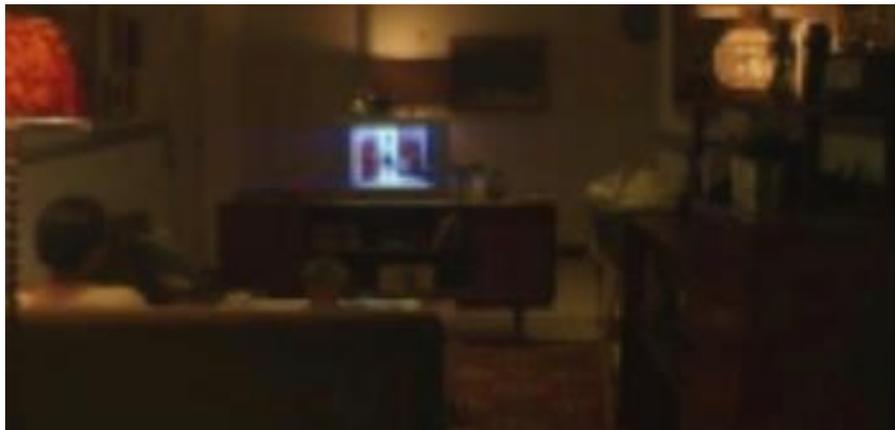
#### 4. Film Susi Susanti



Gambar 1.7 Poster Susi Susanti  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Menceritakan Susi Susanti yang menjadi sensasi bulutangkis pada usia 14 tahun dan berkembang menjadi atlet paling dicintai di Indonesia. Melalui bimbingan pelatihnya, Liang Chiu Sia, dan didorong oleh janji suci pada ayahnya, Susi mendapat pengakuan dunia dengan meraih medali emas Olimpiade pertama untuk Indonesia. Ketika sang negeri terjungkal dalam gejolak ekonomi, Susi membuktikan pada dunia bahwa kepahlawanan tidak diukur dari tingginya prestasi, tetapi dari besarnya pengorbanan untuk tanah airnya. Tekad dan cinta Susi kepada Tuhan, keluarga, dan pasangan hidupnya-lah yang mengukir sejarah olahraga Indonesia.

Film ini menjadi tinjauan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”, dalam penerapan *setting* dan penataan properti yang diterapkan difilmnya yaitu pada *setting* ruang televisi. *Setting* ruang televisi akan digunakan pada ruang tengah berdekatan dengan ruang kamar. Properti yang akan digunakan, akan memaksimalkan untuk mewujudkan seperti referensi film yang ditentukan.



Gambar 1.8. Penataan setting ruang televisi film susisusanti  
Sumber : [screenshot film](#)

## 5. Film Kisah Dihari Minggu

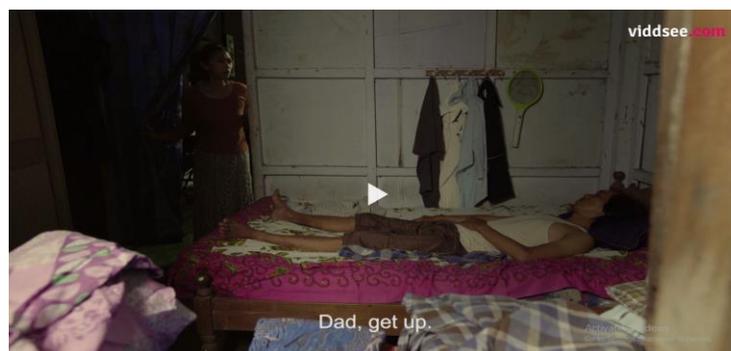


Gambar 1.9. Poster film Kisah di Hari Minggu  
Sumber :screenshot film

Film ini menceritakan seorang ibu rumah tangga yang sedang menjalankan pekerjaan rumah, seperti menyiapkan anak-anak pergi ke sekolah dan menyiapkan sarapan. Saat suaminya masih tidur dan tidak peduli dengan pekerjaan rumah tangganya, istrinya meminta suami mengantarkan anak ke sekolah, tapi suami tetap tidur. Hal tersebut membuat istrinya marah, tetapi dia tetap membawa anak-anak ke sekolah. Dia tidak menyadarinya kalau hari saat itu adalah Hari Minggu.

Film ini menjadi tinjauan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”, dalam penerapan *setting* dan penataan properti yang diterapkan difilmnya yaitu pada *setting* ruang kamar Ibu. *Setting* ruang kamar, akan menyesuaikan dengan naskah dan didukung dengan properti yang akan diwujudkan dalam kamar sesuai dengan referensi film tersebut.

Persamaan film “Kabar Tiba Dari Lubang” dengan film kisah diHari Minggu adalah dalam penataan artistik, dan properti yang digunakan dalam film. Secara tata letak dan pengambilan gambar, akan mengikuti referensi film ini, agar *mood* penonton akan tertuju pada tokoh utama yaitu Wawan.



Gambar 1.10. Referensi ruang kamar film Kisah di Hari Minggu  
Sumber :screenshot film

## 6. Film Pierrot Le Fou



Gambar 1.11. Poster Film Pierrot Le Fou

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Film yang menceritakan pria bernama Ferdinand (Jean-Paul Belmondo) menjalani kehidupan yang nyaman namun membosankan di antara elit borjuis di Paris. Kembali sendirian pada suatu malam dari pesta koktail yang membosankan, dia memutuskan, secara mendadak, untuk meninggalkan istri dan anak-anaknya untuk pengasuhnya, mantan pacarnya, Marianne Renoir (Anna Karina).

Film ini menjadi tinjauan karya film “Kabar Tiba Dari Lubang”, dalam penerapan *color palette* warna yang akan diterapkan difilmnya. Pemakaian Warna yang terlihat dari salah satu *setting* ruangan pada *scene* film menggunakan tiga macam warna yaitu merah, biru dan kuning. Penerapan tiga warna tersebut disebut penerapan warna *Triadic*. Penerapan warna *Setting* ruangan dan properti yang digunakan menjadi acuan dalam pembuatan film “Kabar Tiba Dari Lubang”



Gambar 1.12. Penggunaan warna Triadic Film Pierrot Le Fou

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)