

ARTIKEL JURNAL

***SETTING* SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH DALAM FILM
“BAJING LONCAT”**

Skripsi Penciptaan Karya Seni
Untuk Memenuhi Persyaratan Tugas Akhir S1
Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh:

Wildan Putra Pratama

NIM: 1410069132

**JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

ARTIKEL JURNAL

SETTING SEBAGAI PENGUAT KARAKTER TOKOH DALAM FILM ”BAJING LONCAT”

Disusun oleh Wildan Putra Pratama

Program Studi Animasi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon Bantul, Yogyakarta

Email: wildanpp207@gmail.com

Abstract

There are still so many criminalities in Indonesia, one of which is jumping squirrels. The phenomenon of the jumping squirrel is well known in the street life with its very dangerous and disturbing action, especially by expedition drivers and livestock. This phenomenon is the background for the creation of the film "Squirrel Loncat" which tells the background story of the jumping squirrel in its life.

The concept of creating this work emphasizes a representative setting based on the character of the characters in the story. Each setting that is closely related to the character will be arranged in such a way as to represent the character's personality and character throughout the film. The audience is expected to be able to know and feel the characters of the characters to understand the narrative flow of the film by watching the results of the settings that are built in such a way. This will be realized with a representative artistic arrangement in accordance with the script and the deepening of each character.

The setting was chosen as a representation of the characters in the story so that it provides clear information on the film. Representations are presented by breaking down the characters in the story to determine artistic designs that depict the characteristics of the film. Starting from the character breakdown and then representing the space design, setting, property, wardrobe and make up that will be used, the settings created are not only to build character characters, but also to build the mood and nuance felt by the audience by telling the story behind the Squirrel's crimes. circulating widely in Indonesia and build a feel for the rural environment and the life of a truck driver.

Keywords: Artistic Arrangement, Setting, Character, Character

ABSTRAK

Kriminalitas yang masih begitu banyak di Indonesia, salah satunya yaitu bajing loncat. Fenomena bajing loncat cukup dikenal di kehidupan jalanan dengan aksinya yang sangat berbahaya dan merisaukan, khususnya oleh para supir ekspedisi dan hewan ternak. Fenomena ini melatar belakangi penciptaan film "Bajing Loncat" yang menceritakan kisah latar belakang bajing loncat dalam kehidupannya.

Konsep penciptaan karya ini menekankan pada *setting* yang bersifat representatif berdasarkan karakter tokoh dalam cerita. Setiap *setting* yang erat kaitannya dengan tokoh akan ditata sedemikian rupa untuk dapat mewakili kepribadian dan karakter tokoh sepanjang film. Penonton diharapkan dapat mengenal dan merasakan karakter tokoh hingga mengerti alur naratif film dengan menyaksikan hasil *setting* yang di bangun sedemikian rupa. Hal tersebut akan diwujudkan dengan tata artistik yang bersifat representatif sesuai pada naskah dan pendalaman setiap karakter.

Setting dipilih sebagai representasi dari karakter dalam cerita sehingga memberikan informasi jelas terhadap film. Representasi dihadirkan dengan membreakdown karakter tokoh dalam cerita untuk menentukan desain artistik yang menggambarkan karakteristik pada film. Diawali dari breakdown karakter lalu merepresentasikan kepada desain ruang, *setting*, *property*, *wardrobe* dan *make up* yang akan digunakan, *Setting* yang diciptakan selain untuk membangun karakter tokoh, juga digunakan untuk membangun suasana hati dan nuansa yang dirasakan oleh penonton dengan menceritakan dibalik kejahatan Bajing Loncat yang beredar banyak di Indonesia dan membangun nuansa lingkungan pedesaan dan kehidupan supir truk.

Kata kunci: *Tata Artistik, Setting, Karakter, Tokoh*

Latar Belakang Penciptaan

Kriminalitas yang masih begitu banyak di Indonesia, salah satunya yaitu bajing loncat. Fenomena bajing loncat cukup dikenal di kehidupan jalanan, khususnya oleh para supir ekspedisi dan hewan ternak. Fenomena ini melatarbelakangi penciptaan film “Bajing Loncat”. Naskah ini dibuat oleh sutradara, hingga pada akhirnya lahir sebuah kesepakatan untuk mengadakan satu wujud kolektivitas dalam penggarapannya.

Film bergenre kriminal atau *crime* yang cocok dengan cerita dasar film “Bajing Loncat”, akan ada adegan penjarahan, pencurian, pengkhianatan, gang atau kelompok, pasar gelap dan kekerasan didalamnya. Cerita atau istilah “Bajing Loncat” timbul karena aksi kriminalitas jalanan yang ada di Indonesia, sedangkan diluar negeri aksi menjarah isi truk disebut *pirates* atau pembajak. Pengemasan cerita “Bajing Loncat” akan cocok dengan menggunakan *genre* kriminal. Bajing loncat adalah pencoleng yang mencuri barang muatan disebuah kendaraan (bus atau truk) yang sedang berjalan.

Penata artistik dalam film sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah visual yang baik. Departemen artistik bertugas memberikan ilustrasi visual ruang dan waktu, dipimpin seorang Pengarah artistik atau yang lebih tinggi lagi, Desainer Produksi. Seorang desainer produksi atau pengarah artistik memiliki tugas utama, membantu sutradara untuk menentukan konsep film secara keseluruhan, baik aspek visual, suasana, konsep warna, sound dan segala sesuatu yang mendukung hasil akhir dari sebuah karya film.

Fungsi tata artistik memiliki kaitan erat dengan tokoh yang ada didalam cerita. Tata artistik dalam hal ini merujuk pada fungsi dekorasi di kehidupan nyata, contohnya dekorasi kamar tidur yang dihadapkan dengan karakter tokoh yang nakal, penyuka dangdut, pemabuk. maka dekorasi kamar tersebut akan ditata sebagaimana watak dari tokoh yang bersangkutan. Selain penataan ruang, ada pula pakaian dan riasan yang juga dapat menguatkan karakter dari tokoh tersebut.

Penata artistik mempunyai tanggung jawab menerjemahkan pemikiran sutradara untuk bisa dituangkan dalam setiap adegan. Dari beberapa kali mengubah konsep penata artistik, dalam hal ini penata artistik akan berfokus pada pembangunan *setting* untuk penguat karakter tokoh dalam film ini. Dengan beredarnya kasus bajing loncat yang banyak di wilayah Indonesia, *setting* menjadi hal yang menarik untuk dibahas, karena kebanyakan daerah memiliki cara masing-masing dalam melakukan aksinya.

Pemilihan *setting* untuk memperkuat karakter tokoh dalam film “Bajing Loncat” berkonsep untuk mengimplementasikan karakter tokoh kedalam sebuah *setting* sehingga dari *setting* yang dibangun akan merepresntasikan setiap karakter tokoh dalam film.

Ide Penciptaan Karya

“Bajing Loncat” ialah naskah yang sedari awal telah dibangun oleh sutradara dan dikembangkan oleh Penulis dan editor, hingga pada akhirnya lahir sebuah kesepakatan untuk mengadakan satu wujud kolektivitas dalam proses pematangannya. Pengarah artistik dalam hal ini turut andil dalam proses pengolahan ide serta konsep besar penataan artistik, pemilihan lokasi, mood film dan warna.

Ketertarikan untuk kolektif dalam penggarapan film “Bajing Loncat” dikarenakan film ini memiliki cerita yang menarik dan penggarapannya yang cukup sulit sehingga akan maksimal jika diproduksi oleh orang yang serius dan memiliki kepentingan. Film “Bajing Loncat” dalam pelaksanaannya berkolektivitas dengan sutradara, penata kamera, penata artistik, penata audio dan editor sehingga masing – masing memiliki konsep sesuai ranah dan memiliki kepentingan sesuai ranahnya.

Setting sebagai penguat karakter tokoh, ide ini berasal dari ketertarikan pada naskah yang bercerita tentang aksi - aksi bajing loncat yang berbahaya dan juga karakter tokoh yang ada didalam naskah juga sangat kuat. Pemilihan *setting*

sebagai penguat karakter tokoh diharapkan dapat merepresentasikan karakter tokoh dalam setiap *setting* dalam naskah terbangun dengan baik.

Konsep Penciptaan Film “Bajing Loncat”

Konsep penataan artistik yang diciptakan pada film “Bajing Loncat” adalah memperkuat karakter tokoh melalui *setting* pada film. Memperkuat karakter tokoh melalui *property*, *setting*, warna dan *wardrobe*, elemen – elemen tersebut membuat penonton mendapat reaksi psikologi yang lebih kompleks. Mengacu pada tiga dimensi tokoh dan kepribadian tokoh pada film “Bajing Loncat” memiliki karakter dan latar belakang yang berbeda menjadi acuan dalam proses kreatif penataan artistik.

Film “Bajing Loncat” memiliki tokoh utama yaitu Jatmiko, Parman dan Ayu. Pengarah artistik bersama dengan sutradara telah mencoba mengklasifikasikan tiap tiga dimensi tokoh kedalam spesifikasi atau dominasi jenis kepribadian menurut teori “ragam gaya interior sesuai kepribadian” milik Nurul Wulan Sari.

Tiga dimensi tokoh Parman secara dominan mewakili karakter Flagmatis yang memiliki sifat rendah hati, mudah bergaul, santai dan tenang, sabar dan baik hati, konsisten, simpatik dan cerdas, sehingga cocok untuk karakter Parman. Ayu secara dominan mewakili karakter koleris yang memiliki sifat pemimpin, aktif, dinamis, berkemauan kuat, bebas, tegas, serta mandiri.

Setting rumah Parman memiliki dua tokoh yang berkesinambungan yaitu Parman dan Ayu sebagai suami istri dengan latar belakang menengah kebawah dan konflik yang ada sehingga konsep *setting* rumah Parman akan menggambarkan karakter Flagmatis dan Koleris dengan latar belakang cerita memiliki *setting* menengah kebawah. Analisis pada tokoh Parman yang lebih kuat dari pada Ayu dikarenakan Parman sebagai tokoh utama dan sangat berpengaruh dikeluarga sehingga pada *setting* rumah Parman lebih dominan karakter *setting* Flagmatis dari Koleris.

Flagmatis memiliki sifat ruang yang meminimalkan dekorasi berlebih, menggunakan warna tenang dan damai seperti pastel, pilihan furniture dan

aksesoris berbentuk simple, banyak memanfaatkan material berbahan natural seperti kayu dan Koleris memiliki sifat ruang warna-warna kuat sesuai dengan ego/power, garis desain yang kuat dan tegas. Dapat pula berupa padu padan warna kontras atau monokrom dengan aksen warna, gunakan permainan tekstur mencolok.

Jatmiko secara dominan mewakili karakter Sanguinis yang memiliki sifat ceria, terbuka, antusias, ekspresif, periang, penuh semangat, kreatif dan inovatif, sehingga cocok dengan karakter Jatmiko. Sanguinis memiliki sifat ruang Desain tata letak yang mudah diubah sewaktu-waktu. Gunakan warna-warna terang yang ceria dan berani. Pilih furnitur yang berbentuk ekspresif dan imajinatif. Manfaatkan aksesoris untuk menciptakan ruang lebih hidup.

Setting adalah waktu dan tempat dimana cerita sebuah film berlangsung (Boggs 1992, 68 Film "Bajing Loncat" disetiap *setting* yang akan dibangun didasari oleh karakter tokoh pada cerita. Pada film ini memiliki 2 *setting* karakter tokoh utama yaitu Rumah Parman dan ruko galon. ruang besuk penjara, warkop, truk *box*, truk besi. Dan 8 *setting* pendukung cerita yaitu jalan antar kota, jalan kampung, pohon pinggir jalan, dan gapura harimau.

1) Rumah Parman

Rumah Parman digunakan sebagai *setting* tempat tinggal Parman, Ayu dan anak nya Amin. Rumah yang dipilih menyesuaikan karakter parman yang memiliki prekonomian rendah dan bekerja sebagai kuli bangunan, ayu sebagai ibu rumah tangga yang sayang keluarga dan mengurus anak nya Amin yang masih kecil, sehingga rumah yang dipilih tidak terlalu bagus dengan bangunan yang belum jadi sempurna dan penataan ruang yang dimana seluruh kegiatan keluarga parman diruang tamu. Pemilihan lokasi berada didesa yang tidak begitu padat penduduk.

Penataan ruang *setting* rumah Parman akan terlihat penuh dan sedikit berantakan tetapi menggunakan *Property* besar yang sedikit dan yang diperlukan. *Setting* ini memperlihatkan rumah yang kecil dengan

keterbatasan ruang penggabungan ruang makan, ruang keluarga dan ruang tamu

2) Ruko galon

Ruko galon digunakan untuk *setting* Jatmiko. Jatmiko yang berlatar belakang bekerja sebagai karyawan depot isi ulang dan tinggal disana sehingga *setting* yang digunakan ruko depot isi ulang yang memiliki ruang tinggal.

Penataan ruang Jatmiko akan berantakan, memiliki beberapa ornamen lambu, berwarna terang yang ceria, memiliki aksesoris kecil-kecil dengan ruang yang kecil. *Setting* ini memperlihatkan Jatmiko yang tinggal sendiri belum memiliki pasangan.

3) Truk *box*

Truk digunakan sebagai *setting* supir truk dan kenek nya yang membawa *magicjar* dari arah barat menuju timur, truk *box* ini tidak sadar sedang dibajing karena supir terlalu fokus pada jalan dan mendengar musik yang keras dan kenek yang asik nonton youtube. Dengan karakter yang ada truk ini memiliki konsep truk modifikasi dengan banyak stiker dan lampu lampu yang membuat truk ini terlihat *modern* dan banyak warna.

4) Truk besi

Truk besi digunakan sebagai *setting* supir truk dari Madura. Supir Madura yang memiliki latar belakang orang yang keras, kasar, berasal dari Madura dan tokoh ini yang berhasil menangkap Parman saat beraksi. Konsep truk adalah truk yang terlihat seram, membawa bawaan besi tua/besi bekas, tulisan dibelakang truknya adalah (panitia hari kiamat).

Perwujudan

Film “Bajing Loncat” memiliki beberapa *setting* yang digunakan untuk memperkuat tokoh yaitu rumah Parman untuk memperkuat tokoh Parman, Ayu dan anaknya, ruko galon untuk memperkuat tokoh Jatmiko. Karakter tokoh

pendukung memiliki *setting* antara lain truk *box* menjadi *setting* Agus dan kenek, truk Madura menjadi *setting* Hamsatun.

1. Karakter Tokoh Utama

a. Rumah Parman

Tiga dimensi tokoh Parman secara psikologi adalah seorang yang penyabar, taat beragama, introvert, Mudah bergaul dengan teman baru, nakal, baik hati, Tengil, bertanggung jawab. Lingkungan yang buruk dan penuh kriminalitas membentuk karakter Parman menjadi seorang kriminal. Parman memiliki latar belakang seorang anak pesantren, bekerja menjadi kuli bangunan, perekonomian menengah kebawah.

Tiga dimensi tokoh Parman secara dominan mewakili karakter Flagmatis yang memiliki sifat rendah hati, mudah bergaul, santai dan tenang, sabar dan baik hati, konsisten, simpatik dan cerdas, sehingga cocok untuk karakter Parman.

Parman memiliki istri dan satu anak yang masih kecil. Istri Parman yaitu Ayu memiliki psikologi Baik, penyabar, mudah bergaul dengan teman baru, jujur. Baik kepada semua orang termasuk Jatmiko, Percaya pada suaminya, menyayangi keluarga. Ayu berlatar belakang sosial seorang yang taat beragama bekerja sebagai ibu rumah tangga. Ayu secara dominan mewakili karakter koleris yang memiliki sifat pemimpin, aktif, dinamis, berkemauan kuat, bebas, tegas, serta mandiri.

Setting rumah Parman memiliki dua tokoh yang berkesinambungan yaitu Parman dan Ayu sebagai suami istri dengan latar belakang menengah kebawah dan konflik yang ada sehingga konsep *setting* rumah Parman akan menggambarkan karakter Flagmatis dan Koleris dengan latar belakang cerita memiliki *setting* menengah kebawah.

Analisis pada tokoh Parman yang lebih kuat dari pada ayu dikarenakan Parman sebagai tokoh utama dan sangat berpengaruh

dikeluarga sehingga Pada *setting* rumah Parman lebih dominan karakter *setting* Flagmatis dari pada Koleris.

Flagmatis memiliki sifat ruang yang meminimalkan dekorasi berlebihan, menggunakan warna tenang dan damai seperti pastel, pilihan furniture dan aksesoris berbentuk simpel, banyak memanfaatkan material berbahan natural seperti kayu dan Koleris memiliki sifat ruang warna-warna kuat sesuai dengan ego/power, garis desain yang kuat dan tegas. Dapat pula berupa padu padan warna kontras atau monokrom dengan aksen warna, gunakan permainan tekstur mencolok.

Pengarah artistik menentukan *setting* lokasi dilingkungan perkampungan dengan *background* perkampungan padat dan bentuk rumah yang belum jadi sempurna dengan bentuk rumah yang tidak terlalu besar yang hanya memiliki satu kamar, dapur, satu kamar mandi, ruang tamu yang digabung dengan ruang keluarga dan ruang makan, memiliki halaman yang cukup luas dengan memiliki *texture* batu bata dan semen yang belum di cat sempurna. Pemilihan rumah Parman di dasari tiga dimensi tokoh parman yang bekerja sebagai kuli bangunan dan memiliki strata sosial menengah kebawah.



Gambar 1. Foto *Before After Exterior* dan *interior* Rumah Parman

Hal pertama yang dilakukan setelah menemukan *setting* lokasi adalah mengukur luas ruangan untuk menentukan *bloking* penempatan *property* besar seperti satu set kursi tamu, buffet tv dan meja makan, dengan ruang yang tidak begitu besar. Perubahan konsep dari gambar set pada realisasinya tidak begitu banyak.

Pada ruang tamu rumah Parman diletakan satu set kursi tamu dengan meja tengah dan meja sudut, dengan menggunakan bahan kayu dan busa dibagian dudukannya untuk memberikan kesan nyaman. Disudut tengah ditempatkan buffet dan tv yang menghadap ke kamar untuk memberikan kesan nyaman untuk menonton yang bisa diakses dengan lesehan dan menonton dari kamar. Dipojok sudut ditempatkan meja makan dan kulkas untuk memberikan pemanfaatan ruang yang fleksibel. Perpaduan tiga ruang yang biasanya terpisah dan dijadikan satu menjadi gambaran rumah yang padat dan sempit tetapi dengan penataan yang sesuai tetap memberikan kesan nyaman.

Setting rumah Parman mewakili sifat flagmatis dengan pemanfaatan ruang yang kecil tetapi bisa menggabungkan tiga ruang dengan penggunaan *property* yang tidak berlebihan. Penggunaan warna pastel dan material berbahan natural. Diaplikasikan pada kursi tamu, buffet TV, frame foto, meja, berbahan dan kayu bingkai kaligrafi berbahan kulit dan dibingkai kayu. Sifat koleris berupa padu padan warna kontras atau monokrom dengan aksen warna, gunakan

permainan tekstur mencolok. Diaplikasikan pada kain yang bergamar mekah dengan warna kuning, merah dan hitam yang mencolok.

Setting ruang tamu Parman digunakan pada *scene* 11 sampai 14, *scene* ini memiliki adegan Parman baru pulang dari warung kemudian Ayu datang dengan membawa kwitansi dan nota tagihan untuk dibayar kemudian Parman meminta dibuatkan Kopi oleh Ayu tetapi air galon nya habis. Tidak lama Jatmiko datang membawa galon pesanan Ayu setelah memasang galon Jatmiko mendatangi Parman yang sedang bingung dengan ekonomi keluarga kemudian Jatmiko mengajak Parman untuk kembali bajing dengan menyogok parman dengan uang. Setelah selesai Parman mengantar Jatmiko pulang sampai keteras Parman menganggap uang yang diberi Jatmiko adalah hutang dan menolak ajakan Jatmiko bajing lagi. uasana yang dibangun adalah suasana kebingungan dan kesedihan Parman memikirkan prekonomian keluarga. menggambarkan Parman seorang yang sabar, sayang keluarga dan bertanggung jawab pada keluarganya. Ayu juga tergambar seorang yang penyabar dengan cara berbicara lembut pada Parman dan penyayang keluarga.*Property* rumah Parman adalah barang rumahan yang didominasi *texture* kayu bergaya lama yang tidak terpatok tahun. Proses pencarian *property* dilakukan disekitar lokasi rumah Parman untuk mempermudah transpotasi pengambilan dan mengembalikan *property*. Proses pencarian *property* tidak begitu sulit karena barang yang dibutuhkan adalah barang rumahan yang banyak disekitaran lokasi. Perubahan konsep dan *exsekusi* pada saat syuting tidak begitu berarti.

b. Ruko Galon

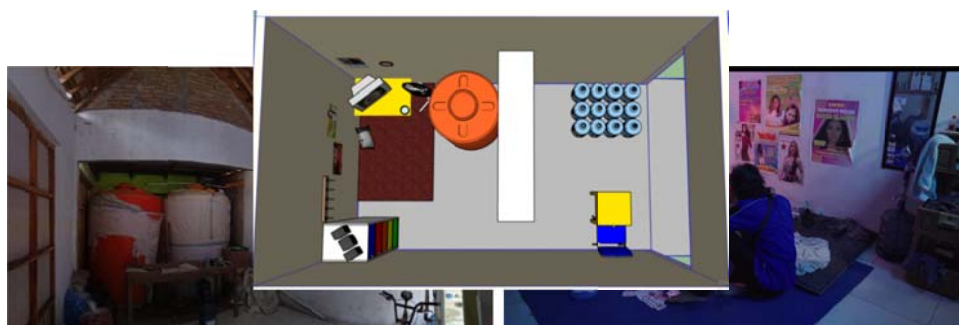
Karakter Jatmiko memiliki psikologi Mudah bergaul dengan teman baru, nakal, licik, tidak punya sopan santun, tidak tahu diri, pengecut, periang. Dengan latar belakang keluarga *broken home*, belum

berkeluarga, suka bermain judi dan seorang pemabuk. Jatmiko secara dominan mewakili karakter *Sanguinis* yang memiliki sifat ceria, terbuka, antusias, ekspresif, periang, penuh semangat, kreatif dan inovatif, sehingga cocok dengan karakter Jatmiko. *Sanguinis* memiliki sifat ruang Desain tata letak yang mudah diubah sewaktu-waktu. Gunakan warna-warna terang yang ceria dan berani. Pilih furnitur yang berbentuk ekspresif dan imajinatif. Manfaatkan aksesoris untuk menciptakan ruang lebih hidup.

Setting ruko galon pengarah artistik mencari lokasi yang memiliki mesin depot di bagian depan dan di belakang nya memiliki ruangan yang cukup untuk kamar. Pencarian lokasi didasari oleh tiga dimensi tokoh Jatmiko yang bekerja dan tinggal didepot galon, belum berkeluarga dan memiliki sifat *sanguinis* sehingga konsep *setting* yang di bangun adalah *setting* yang berantakan, memiliki *property* yang dominan berukuran kecil, memiliki banyak



ornamen dinding.



co galon

Setting kamar Jatmiko menggambarkan desain ruang sifat *sanguinis* diolah menggunakan perpaduan warna putih pada dinding, merah pada partikel *lemp*, biru pada karpet dan *dressing* baju, ungu dan hijau di poster, menciptakan harmoni yang menggambarkan karakter parman yang sifat ceria, terbuka, antusias, ekspresif dan periang.

Setting kamar Jatmiko digunakan pada *scene* 22 memiliki adegan Jatmiko sedang bekerja mengisi galon kemudian Ayu telepon menanyakan keberadaan Parman, setelah selesai telepon Jatmiko masuk kedalam kamar untuk melihat berita di TV tentang Parman yang tertangkap polisi. *Scene* 24 Jatmiko berbaring dikasur, telepon genggam berdering beberapa kali di telepon oleh Ayu tetapi Jatmiko tidak mengangkatnya karena takut Ayu menanyakan Parman.

Proses *dressing* kamar Jatmiko di mulai dari penutupan toren air untuk membuat sudut ruang, kemudian menata *property* besar seperti lemari, meja TV dan kasur, selanjutnya menempel poster didinding dan beberapa *property* lainnya. Perubahan peletakan *property* dari gambar set terjadi karena memudahkan *bloking* masuknya Jatmiko kedalam set dan kebutuhan sudut kamera sehingga menjaga logika ruang yang telah di bangun.

2. Karakter Tokoh Pendukung

a. Truk *Box*

Tokoh Agus dalam film berpengaruh sebagai perkenalan film dibagian awal yang memperkenalkan film tentang bajing loncat dan proses Melakukan aksi bajing loncat. Agus memiliki psikologi karakter mudah bergaul dengan teman baru, ceria, ceroboh dan memiliki latar belakang seorang supir yang berasal dari tanggerang biasa mengendarai truk box dan seorang yang mengikuti komunitas truk. Sifat *sanguinis* yang dimiliki oleh Agus tergambar ditruk yang ia kendarai dengan

modifikasi yang banyak warna, memiliki banyak ornament lampu dan terlihat berteknologi.

Setting Agus terlihat ditruk yang dikendarainya untuk bekerja. Konsep truk yang menggambarkan tokoh Agus adalah truk dengan umur yang masih muda dengan modifikasi banyak stiker, lampu-lampu, lcd / ipad untuk memutar musik dan boneka. *Setting* tersebut menggambarkan Agus seorang yang bekerja sebagai supir, seorang yang memiliki perkumpulan atau komunitas truk dan seorang penyuka dangdut.

Setting truk box digunakan pada scene awal dibagian pengenalan film yang menjelaskan film “Bajing Loncat”. *Scene* digunakan pada *scene* 4 dan 5 memiliki adegan supir truk box dan kenek sedang mendengarkan musik dangdut, karena terlalu asik berjoget mereka tidak

s
a
d
a
r
J
a
t
m
ik
o
d
a
n
t



emannya Melakukan aksi bajing loncat truk box.

b. Truk Madura

Tokoh Hamsatun dalam film berpengaruh sebagai tokoh yang menyebabkan Parman gagal melakukan aksi bajing loncat dan masuk penjara. Karakter psikologi Hamsaun adalah seorang yang jujur, tanggung jawab, keras, menjunjung harga diri tinggi, pemberani tidak takut pada apapun. Berlatar belakang tinggal dilingkungan yang banyak bekerja sebagai supir truk, berasal dari Madura, seorang yang taat beragama dan berbudaya yang sangat kental. Sifat Melankolis adalah seorang yang mementingkan kenyamanan menjadi poin utama. Desain tata ruang yang artistik dan kreatif, gunakan warna berkarakter menenangkan

Setting yang dibangun pada truk Hamsatun adalah sebuah truk tua yang menyeramkan. Penggambaran truk Hamsatun berpengaruh pada film dikarenakan tokoh Hamsatun berhasil menggagalkan aksi bajing sehingga truk yang ingin dibuat terkesan menyeramkan. Pemilihan truk tua mengikuti umur Hamsatun yang juga sudah tua menggambarkan Hamsatun seorang supir truk yang berpengalaman. Modifikasi yang dilakukan pada truk Hamsatun hanya menambah ornament yang memberikan kesan menyeramkan.

Setting truk Madura digunakan pada *scene* 18 menjelaskan perkenalan truk Madura yang sedang berjalan. *Scene* 20 digunakan dalam naskah proses bajing yang dilakukan oleh Parman dan Jatmiko yang akhirnya ketahuan oleh Hamsatun.

c. Patung harimau



ttin

g

patung harimau digunakan dalam film “Bajing Loncat” sebagai tempat berkumpulnya Jatmiko dan Parman untuk memulai aksi bajing loncat. Pemilihan patung harimau sebagai pos atau awal mula aksi dikarenakan bertepatan dengan jalan besar yang sering dilewati truk. Pemilihan patung hari mau juga menjadi representasi dari aksi bajing loncat yang

berbahaya. Sifat harimau pengintai lalu menerkam menggambarkan aksi bajing loncat yang menunggu target truk yang memiliki muatan.



setting patung harimau digunakan pada *scene 2*, Jatmiko dan teman Jatmiko berhenti diGapura Harimau, pinggir jalan antar kota yang malam itu sepi. Mereka menunggu dan memerhatikan beberapa kendaraan yang lewat. Terlebih ketika yang lewat adalah truk.*Scene 17*, Jatmiko dan Parman menunggu truk untuk dijarah. *Scene 18*, truk pembawa besi lewat Jatmiko dan Parman siap siap untuk mengejar. *Scene 19*, Jatmiko dan Parman bersiap-siap untuk mengejar truk pembawa besi.

Lokasi yang digunakan juga mendukung dengan nuansa yang sepi tidak banya rumah hunian dan berlatar belakang tanah yang luas sehingga cocok sebagai tempat mengintai atau menunggu truk bermuatan lewat dan membarikan nuansa yang sunyi sepi.



Kesimpulan

Film “Bajing Loncat” bercerita tentang dua orang tokoh bajing loncat yang pada siang hari bekerja sebagai tukang galon. Dikarenakan penghasilannya kurang sehingga mereka mencari uang tambahan untuk hidup dengan menjadi bajing loncat. Aksi-aksi yang mereka lakukan sangat berbahaya dengan menjarah sebuah truk yang melintas. Suatu saat aksi mereka gagal dan salah satu dari mereka tertangkap sehingga teman yang tidak tertangkap merasa bersalah dan menjarah barang di truk untuk menebus kesalahannya pada istri temannya yang tertangkap.

Perwujudan *setting* guna representasi karakter tokoh dalam film “Bajing Loncat” telah terekam dengan cukup baik dalam *frame*. Membangun *setting* dengan latar belakang tiga dimensi karakter tokoh 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 “Bajing Loncat”, dengan penentuan lokasi *setting*, warna, *property*, *wardrobe* dan *make up*

Setting dalam cerita yang diciptakan selain untuk membangun karakter tokoh, juga digunakan untuk membangun suasana hati dan nuansa yang

dirasakan oleh penonton dengan menceritakan dibalik kejahatan Bajing Loncat yang beredar banyak di Indonesia dan membangun nuansa lingkungan pedesaan dan kehidupan supir truk.

Proses produksi film “Bajing Loncat” tidak memiliki 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.

Daftar Pustaka

- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*: Penerjemah Drs. Asrul Sani.
Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, David dan Thompson, Kristin. 2010. *Film History: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bordwell et. all., Kristin. 2013. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Donald, James dan Renov, Michael, *The Sage Handbook of Film Studies*, London : Sage Published, 2008.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Sari, Nurul Wulan. 2010. *Ragam Gaya Interior Sesuai Kepribadian*. Jakarta: Griya Kreasi.

