

PERANCANGAN *MAKE UP* DAN *COSTUME*  
*BLACK METAL* PADA TATA ARTISTIK DALAM FILM *STRUGGLE*

KARYA SENI  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi



disusun oleh  
Gita Noor Desilia  
NIM : 0810331032

JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2014

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Pertanggung Jawaban Tugas Akhir Karya Seni ini telah diterima dan disahkan oleh Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tanggal .....

### **Pembimbing I/Dosen Penguji I**

Roni Edison, S.Sn  
NIP. 19681230 199802 1001

### **Pembimbing II/Dosen Penguji II**

Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA  
NIP.19780506 200501 2 001

### **Penguji Ahli/Cognate**

Nanang Rakhmad Hidayat, M.Sn  
NIP. 19660510 199802 1006

### **Ketua Jurusan Televisi**

Dyah Arum Retnowati, M.Sn  
NIP.19710430 199802 2001

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

**Drs. Alexandri Luthfi R., M.S**  
NIP. 19580912 198601 1001



## **PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan kepada Ibu saya Tarmyatun, dan Bapak saya Sugeng Haryanto. Terimakasih telah membesarkan saya, membimbing serta bersabar kepada saya selama ini.



## KATA PENGANTAR

Saya panjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga proses pembuatan karya Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Make Up* dan *Costume Black Metal* pada Tata Artistik dalam Film “*Struggle*” ini dapat terlaksana dengan lancar.

Penulisan karya seni dengan judul Perancangan *Make Up* dan *Costume Black Metal* pada Tata Artistik dalam Film “*Struggle*” ini sebagai syarat kelulusan mahasiswa jurusan Televisi fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia, dengan fokus studi penciptaan. *Make up* dan *costume* mempunyai peranan penting dalam sebuah produksi film yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, penciptaan karakter, dan lain-lain. Maksud perancangan *make up* dan *costume Black Metal* ini adalah agar penonton mengerti tentang *look* dan *style* para penikmat musik bergenre *Black Metal* dengan menggunakan tiga struktur cerita yaitu naratif, realis, dan imajinasi.

Tidak lupa juga diucapkan banyak terimakasih atas terwujudnya karya seni ini kepada:

1. Dekan Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Alexander Luthfi R,M.S
2. Ketua Jurusan Televisi fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia, ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn
3. Dosen pembimbing I, bapak Roni Edison, S.Sn
4. Dosen pembimbing II, ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., MA
5. Dosen wali, bapak Lilik Kustanto, S.Sn
6. Seluruh Dosen Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
7. Seluruh karyawan kampus Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
8. Orang tua saya, Ibu Tarmyatun, dan Bapak Sugeng Haryanto.
9. Kakak saya Novi Dwi Lestari
10. Yudha Indra Pratama
11. Teman – teman Helldust dan komunitas Benteng Bawah Tanah.
12. Bagus Satatagama dan keluarga besar MAXIMAGE Films.
13. Kepada seluruh sahabat dan kerabat yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih semuanya atas bantuan dan dukungannya, sehingga karya Tugas Akhir saya dapat terwujud dan terselesaikan dengan lancar.

Demikian kata pengantar ini dibuat guna melengkapi persyaratan penulisan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Make Up* dan *Costume Black Metal* pada Tata Artistik dalam Film “*Struggle*”. Mohon maaf jika banyak kesalahan dalam penulisan karya Tugas Akhir ini, semoga dapat bermanfaat. Terimakasih.

Yogyakarta, 24 April 2014

Gita Noor Desilia



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR DAN <i>CAPTURE</i> .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
ABSTRAK.....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang masalah .....	1
B. Ide Penciptaan .....	3
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Tinjauan Karya.....	6
<b>BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS</b>	
A. Objek Penciptaan .....	9
B. Analisis objek.....	21
<b>BAB III LANDASAN TEORI</b>	
A. Film Televisi .....	23
B. Tata Artistik .....	24
1. Tata Rias ( <i>Make Up</i> ).....	26
2. Tata Busana ( <i>Costume</i> ).....	27
3. <i>Setting</i> .....	29
4. <i>Set Dressing</i> .....	29
5. <i>Property</i> .....	29
6. <i>Special Effect</i> .....	30
C. Musik <i>Black Metal</i> .....	30
D. <i>Black Metal Fashion</i> .....	31
E. <i>Corpse Paint</i> .....	32
<b>BAB IV KONSEP KARYA</b>	
A. Konsep Estetik Tata Artistik .....	33
1. Konsep Estetik <i>Make Up</i> .....	34
2. Konsep Estetik <i>Costume</i> .....	40

3. Konsep Estetik <i>Setting</i> .....	44
4. Konsep Estetik <i>Set Dressing</i> .....	46
5. Konsep Estetik <i>Property</i> .....	47
6. Konsep Estetik <i>Special Effect</i> .....	49
B. Desain Program .....	49
C. Desain Produksi .....	49
D. Konsep Teknis Tata Artistik.....	49
a. Konsep Teknis <i>Make Up</i> .....	50
b. Konsep Teknis Tata Busana ( <i>Costume</i> ).....	52
c. Pembuatan <i>Setting</i> .....	58
d. <i>Set Dressing</i> .....	60
e. <i>Property</i> .....	60
f. <i>Special Effect</i> .....	62
<b>BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA</b>	
A. Tahapan Perwujudan Karya .....	63
1) Pra Produksi .....	63
2) Produksi .....	68
3) Pasca Produksi .....	69
B. Pembahasan Karya .....	69
1) Tata Rias ( <i>Make Up</i> ).....	70
2) Tata Busana ( <i>Costume</i> ).....	76
3) <i>Setting</i> .....	84
4) <i>Set Dressing</i> .....	86
5) <i>Property</i> .....	87
6) <i>Special Effects</i> .....	89
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR SUMBER RUJUKAN</b>	
A. Daftar Pustaka .....	92
B. Sumber Dari Web.....	92
C. Ebook.....	93
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
LAMPIRAN 1. Skenario Film <i>Struggle</i>	
LAMPIRAN 2. Desain Produksi Tata Artistik	



- LAMPIRAN 3. Desain Poster Film *Struggle*  
 LAMPIRAN 4. Desain Pamflet *Screening* Film *Struggle*  
 LAMPIRAN 5. Desain Undangan Dan Katalog *Screening* Film *Struggle*  
 LAMPIRAN 6. Dokumentasi Foto Produksi Film *Struggle*  
 LAMPIRAN 7. Dokumentasi Foto *Screening* Film *Struggle*

#### DAFTAR GAMBAR DAN *CAPTURE*

Gambar 1.1. Referensi film <i>Black Swan</i> .....	6
Gambar 1.2. Referensi film <i>Dimmu Borgir</i> .....	7
Gambar 1.3. Referensi film <i>Until The Light take Us</i> .....	8
Gambar 2.1. pemeran Gee.....	11
Gambar 2.2. Sosok Putih.....	11
Gambar 2.3. Sosok Hitam.....	12
Gambar 2.4. Pemeran Bota.....	13
Gambar 2.5. Pemeran Robi.....	13
Gambar 2.6. Pemeran Pesek.....	14
Gambar 2.7. Pemeran Bayu.....	15
Gambar 2.8. Pemeran Kiki.....	15
Gambar 2.9. Pemeran Yudha.....	16
Gambar 2.10. Pemeran Adi.....	17
Gambar 2.11. Pemeran Soleh.....	17
Gambar 2.12. <i>Band Helldust</i> .....	19
Gambar 2.13. <i>Band Helldust</i> .....	20
Gambar 4.1. Contoh <i>Corpse paint band Ultionem</i> .....	35
Gambar 4.2. <i>Corpse paint band Ultionem, Gee</i> .....	35
Gambar 4.3. <i>Corpse paint band Ultionem, Bota</i> .....	36
Gambar 4.4. <i>Corpse paint band Ultionem, Robi</i> .....	36
Gambar 4.5. <i>Corpse paint band Ultionem, Pesek</i> .....	37
Gambar 4.6. <i>Corpse paint band Ultionem, Bayu</i> .....	37
Gambar 4.7. Contoh <i>Corpse paint</i> personil <i>Helldust</i> .....	38
Gambar 4.8. Contoh <i>corpse paint</i> personil laki-laki <i>Helldust</i> .....	38
Gambar 4.9. <i>Corpse paint band Helldust, Gee</i> .....	39

Gambar 4.10. Contoh <i>Corpse paint</i> sosok hitam, Gee.....	40
Gambar 4.11. Contoh <i>Corpse paint</i> sosok putih, Gee.....	40
Gambar 4.12. Contoh Kaos Sehari-hari.....	41
Gambar 4.13. Contoh Kostum Bota.....	41
Gambar 4.14. Contoh Gaun Putih Dan Hitam .....	42
Gambar 4.15. Contoh Jubah.....	43
Gambar 4.16. Contoh Jubah Modifikasi .....	44
Gambar 4.17. Contoh <i>Setting</i> Panggung .....	45
Gambar 4.18. Rumah Bota .....	45
Gambar 4.19. Halaman belakang Rumah Bota .....	46
Gambar 4.20. <i>Body painting</i> .....	51
Gambar 4.21. Membersihkan Wajah.....	51
Gambar 4.22. Mengoleskan <i>body painting</i> warna putih .....	51
Gambar 4.23. Mengoleskan <i>body painting</i> warna hitam dan hasil .....	52
Gambar 4.24. Contoh <i>corpse paint</i> dalam film <i>Struggle</i> .....	52
Gambar 4.25. Sketsa Desain Kostum Gee ( <i>Helldust</i> ).....	53
Gambar 4.26. Sketsa Desain Kostum Kiki ( <i>Helldust</i> ) .....	54
Gambar 4.27. Sketsa Desain Kostum Yudha ( <i>Helldust</i> ).....	54
Gambar 4.28. Sketsa Desain Kostum Adi ( <i>Helldust</i> ) .....	55
Gambar 4.29. Sketsa Desain Kostum Soleh ( <i>Helldust</i> ) .....	55
Gambar 4.30. Sketsa Desain Kostum Robi ( <i>Helldust</i> ).....	56
Gambar 4.31. Kain Kanvas Hitam .....	56
Gambar 4.32. Contoh <i>studded</i> kotak.....	56
Gambar 4.33. Jubah <i>Ultionem</i> .....	58
Gambar 4.34. Sketsa Panggung .....	58
Gambar 4.35. Sketsa Kamar Gee .....	59
Gambar 4.36. Sketsa Angkringan .....	59
Gambar 4.37. Contoh <i>dressing set</i> taman di dalam mimpi Gee .....	60
Gambar 4.38. Peralatan Ritual <i>Ultionem</i> .....	60
Gambar 4.39. Mobil Gee.....	61
Gambar 4.40. Trisula.....	62

Gambar 5.1. Pilihan lokasi rumah Bota pertama .....	66
Gambar 5.2. Pilihan lokasi rumah Bota kedua.....	66
Gambar 5.3. Pembuatan Kostum <i>Helldust</i> .....	68
<i>Capture 1. Make Up Natural Bota dan Teman-teman</i> .....	70
<i>Capture 2. Make Up Natural Gee</i> .....	70
<i>Capture 3. Corpse paint Sosok putih</i> .....	71
<i>Capture 4. Corpse paint Sosok hitam</i> .....	71
<i>Capture 5. Make up Ultionem, Gee</i> .....	72
<i>Capture 6. Make up Ultionem, Bota</i> .....	72
Gambar 5.4. <i>Make up Ultionem, Robi</i> .....	73
Gambar 5.5. <i>Make up Ultionem, Pesek</i> .....	73
Gambar 5.6. <i>Make up Ultionem, Bayu</i> .....	74
Gambar 5.7. <i>Make up personil Helldust</i> .....	74
Gambar 5.8. <i>Make up Helldust, Gee</i> .....	75
Gambar 5.9. <i>Make up Helldust, Kiki</i> .....	75
Gambar 5.10. <i>Make up Helldust, Yudha</i> .....	75
Gambar 5.11. <i>Make up Helldust, Adi</i> .....	75
Gambar 5.12. <i>Make up Helldust, Soleh</i> .....	75
Gambar 5.13. <i>Make up Helldust, Robi</i> .....	76
<i>Capture 7. Baju keseharian Gee</i> .....	76
<i>Capture 8. Baju keseharian Ultionem</i> .....	77
<i>Capture 9. Gaya pakaian bertelanjang dada Bota</i> .....	77
Gambar 5.14. Macam-macam kostum karakter Gee.....	78
<i>Capture 10. Kostum Sosok Putih</i> .....	79
<i>Capture 11. Kostum Sosok Hitam</i> .....	80
<i>Capture 12. Kostum jubah Gee di band Ultionem</i> .....	80
<i>Capture 13. Kostum jubah Robi dan Bayu Ultionem</i> .....	81
Gambar 5.15. Kostum band <i>Helldust</i> .....	81
Gambar 5.16. Kostum band <i>Helldust, Gee</i> .....	81
Gambar 5.17. Kostum band <i>Helldust, Kiki</i> .....	82
Gambar 5.18. Kostum band <i>Helldust, Yudha</i> .....	82

Gambar 5.19. Kostum band <i>Helldust</i> , Adi.....	82
Gambar 5.20. Kostum band <i>Helldust</i> , Soleh.....	83
Gambar 5.21. Kostum band <i>Helldust</i> , Robi.....	83
<i>Capture</i> 14. Kostum band <i>Helldust</i> .....	83
<i>Capture</i> 15. <i>Scene</i> 16 Gee dan Robi mengenakan kaos hitam.....	84
<i>Capture</i> 16. kostum <i>Ultionem</i> tampak depan.....	84
<i>Capture</i> 17. Tata cahaya band <i>Ultionem</i> .....	85
<i>Capture</i> 18. Tata cahaya <i>Helldust</i> .....	85
<i>Capture</i> 19. <i>Setting</i> Angkringan.....	86
<i>Capture</i> 20. <i>Set Dressing</i> kamar Gee.....	86
<i>Capture</i> 21. <i>Set Dressing</i> padang rumput.....	87
<i>Capture</i> 22. Kelinci sebagai hewan peliharaan.....	87
<i>Capture</i> 23. Kelinci sebagai hewan untuk ritual.....	88
<i>Capture</i> 24. Bota menjilati darah pada trisula.....	88
<i>Capture</i> 25. mobil Gee.....	88
<i>Capture</i> 26. Efek <i>gun smoke</i> pada <i>perform Helldust</i> .....	89

#### DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian biaya dan bahan kostum.....	57
--	----

## ABSTRAK

Pertanggungjawaban Karya seni ini “Perancangan *Make Up* dan *Costume Black Metal* pada Tata Artistik dalam Film *Struggle*” bertujuan untuk menyampaikan pesan dalam makna *make up* dan *costume* dengan penerapan struktur tiga babak.

Objek Penciptaan karya seni ini adalah musik *Black Metal* dan *band* dari Yogyakarta yang sudah cukup ternama yaitu *Helldust*. Karya seni dalam tugas akhir berbentuk program drama film televisi lepas. Konsep estetik drama film adalah, *make up* dan *costume* yang mempunyai makna, diterjemahkan dalam cerita secara naratif, imajinasi, dan realis dengan *look* dan *style Black Metal*.

Landasan teori meliputi teori tentang Film Televisi, Tata Artistik, dan musik *Black Metal*. Teori Tata artistik meliputi *make up*, *costume*, *setting*, *set dressing*, *property*, dan *special effects*.

Konsep karya terdiri dari konsep estetik dan konsep teknis dimana konsep estetik adalah konsep yang bercerita tentang letak estetik pada objek yang ada pada film *Struggle* sedangkan konsep teknis merupakan proses dan cara pembuatan untuk materi film. Konsep teknis harus disesuaikan dengan konsep estetik.

Perwujudan karya dari Penata Artistik dalam drama televisi *Struggle* diwujudkan dengan berdasar pada landasan teori yang menjadi panduan pembentukan konsep estetik dan konsep teknis.

Kata kunci : *Make up* dan *Costume*, Tata Artistik, *Black Metal*.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Televisi penyiaran di Indonesia semakin semarak, bukan saja jumlah stasiun penyiarannya semakin banyak, tetapi juga acara siarannya semakin menarik, sehingga khalayak penonton dimungkinkan untuk memilih acara siaran yang dipancarkan dari berbagai stasiun penyiaran baik dalam maupun luar negeri. Karena itu tidak mengherankan banyak bermunculan pula rumah produksi (*Production House*) yang membuat acara-acara video maupun acara-acara televisi. Film drama televisi masih belum mampu menunjukkan kualitas, baik kualitas cerita maupun kualitas visual. Penerapan kostum dan tata rias wajah selalu terlihat monoton dan itu-itu saja. “Perancangan *Make Up* Dan *Costume Black Metal* Pada Tata Artistik Dalam Film *Struggle*” ini diharapkan dapat menyajikan film drama dengan tata artistik yang menarik.

Media audio visual tidak hanya bersifat visual saja, tetapi juga memberikan informasi melalui gambar yang disajikan, maka dalam merencanakan program siaran di samping memperhatikan selera, keinginan serta kebutuhan khalayak, harus pula dapat memberikan sugesti, imajinasi, serta dapat membangkitkan emosi positif, dalam upaya meningkatkan kesejahteraan hidup mereka. (Subroto, 1994 : 1)

Sinetron merupakan salah satu program acara televisi di Indonesia (Sinetron Seri, Serial, Mini Seri dan sekali tayang). Meskipun sesama sinetron. Sinetron lepas, tele sinema atau film televisi (FTV) ini memiliki format yang berbeda dibanding dengan format sinetron seri. Salah satunya adalah pada film televisi penonton bisa menyaksikan cerita keseluruhan tanpa harus menunggu episode berikutnya. Film televisi dalam bahasa Inggris disebut sebagai Television Movie atau lebih sering dikenal di Indonesia sebagai FTV, FTV adalah jenis film yang diproduksi untuk televisi yang dibuat oleh stasiun televisi ataupun rumah produksi berdurasi 120 menit sampai 180 menit dengan tema yang beragam



seperti remaja, tragedi kehidupan, cinta dan agama. Termasuk selipan iklan. Salah satu ciri film televisi adalah satu kali tayang langsung selesai..

FTV menjadi fenomena di masyarakat karena banyak stasiun televisi yang menayangkan FTV, salah satunya FTV yang tayang di stasiun televisi swasta SCTV yang di produksi oleh PH Studio X dan Screenplay. Trans TV yang di produksi *inhouse* (diproduksi oleh Transcorporate), Indosiar, dan RCTI, juga menayangkan FTV. Kemudian masing-masing PH beralih arus membuat FTV untuk di tayangkan di stasiun televisi swasta.

FTV ditayangkan setiap hari menarik dan mengikat minat khalayak, dengan menciptakan pembesaran konflik, jadi konflik dalam cerita dibesar-besarkan, tidak jarang cerita menjadi anti logika atau kehilangan logika cerita dan kehilangan kejelasan nalarnya, yang utama adalah konflik.

Divisi tata artistik yang berfokus pada *make up* dan *costume Black Metal* dipilih karena melihat masih sangat jarang penggunaan *make up* karakter dan tata busana fantasi yang diusung dalam sebuah film drama. Misal pada film drama Indonesia lebih sering menggunakan *make up* karakter hanya pada film *horror* saja. *Make up* dan *costume* dalam sebuah film apabila digarap secara serius dan berani menerapkan unsur imajinasi, maka sebuah film yang unik dan berbeda dapat terciptakan. Hal ini dapat memberikan sajian film drama yang berbeda dalam perfilman Indonesia.

.*Black Metal* sebagai salah satu dari sekian banyak jenis aliran musik *Underground* (*Punk, Hardcore, Death Metal*, dan masih banyak lagi), sebenarnya mempunyai dasar-dasar bermusik yang sama seperti jenis musik lainnya (*rock* dan *metal*), selain dilihat dari irama musiknya yang bervariasi, gitar dimainkan cepat, drum dipukul sangat bertenaga, hentakan keras, vokalisnya menggeram dan menjerit, sedangkan lirik lagunya menghujat, kasar, seram. Ciri khas dari musisi *Black Metal* adalah merias wajahnya jika beraksi pentas, dikenal dengan istilah *Corpse Paint*, membawa tombak dan memakai aksesoris berupa paku-paku panjang (*studded*), layaknya prajurit perang dari neraka, membawa Salib yang dipasang terbalik, dan menyembelih hewan untuk dihisap darahnya. (Muilwijk, 2007 : 37)

## B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya berasal dari hasil observasi suatu kehidupan para penikmat musik *Black Metal* yang ada di Indonesia. Penikmat musik *Black Metal* di Indonesia berkiblat pada *Black Metal* Eropa, band bergenre *Black Metal* di Indonesia banyak yang masih mengadopsi budaya *Black Metal* Norwegia, dimana mayoritas penampilan panggung menggunakan ritual dengan hewan yang dikorbankan seperti kepala kambing, kepala babi, kelinci, dan burung merpati. Hewan-hewan ini tidak seharusnya dibunuh untuk keperluan *perform*.

Judul "*Struggle*" berarti "berjuang" berdasar dari naskah yang bercerita tentang kehidupan seorang perempuan yang beranjak pergi dari hal yang tidak disukainya dan akhirnya mendapatkan hal baru sesuai dengan dirinya sebagai penggemar musik *Black Metal* sebagai sebuah seni. *Costume* dan *make up* menjadi peran penting untuk mendukung cerita. Dalam film pendek produksi televisi ini ada beberapa latar cerita nyata, imajinasi, dan naratif.

Tata artistik dalam sebuah film harus mampu menguatkan cerita tidak hanya menjadi penunjang atau pelengkap semata. Beberapa waktu yang lalu orang berusaha mengkomunikasikan sesuatu hanya melalui gambar tanpa bantuan suara dan di dalam film waktu itu juga belum ada suaranya, sehingga orang mengatakan film bisu. Tetapi meski tanpa suara orang dapat tahu jelas arti dari film itu. Sekarang teknologi semakin canggih, film drama di Indonesia lebih banyak mengedepankan efek suara untuk menguatkan emosi dalam film seperti film-film *horror* yang marak di Indonesia. (Marnier, 2005 : 165)

*Art Director* berperan pada saat proses pra produksi dan selama proses produksi. Tugas dari seorang *Art Director* yang mempunyai gagasan setelah mempelajari naskah yang sudah jadi untuk bisa berimajinasi, berpikir, dan melakukan observasi secara detail demi terciptanya film drama yang berkualitas.

Isi dari skenario "*Struggle*" ini ingin memperlihatkan konflik-konflik batin yang dialami oleh seorang perempuan penggemar musik *Black Metal*. Dengan memunculkan enam elemen penataan artistik dalam drama televisi "*Struggle*" menghasilkan pembentukan karakter, menjembatani cerita, ruang, dan waktu.



Beberapa contoh masalah yang menyebabkan konflik batin tersebut antara lain: konflik perbedaan pendapat antara teman satu band. Konflik batin yang terberat adalah pada saat menentukan keputusan untuk melakukan ritual dengan meminum darah hewan karena Gee adalah perempuan penyayang hewan. Konflik batin ini berawal dari latar belakang Gee sebagai penggemar musik keras, Gee suka memeluk hewan seperti kucing dan kelinci, Bota teman Gee suka melihat musik *Black Metal* Norwegia dan mulai mengadopsi budayanya.

Menyukai musik *underground* bergenre *Black Metal* bukan berarti orang itu berkeyakinan sesat. Pada dasarnya *Black Metal* adalah bagian dari seni musik, sebuah ideologi dari hasil pemikiran masing-masing manusia bukan suatu ajaran yang menyesatkan walaupun di dalamnya terdapat banyak kontroversi. Setiap *genre* musik yang ada di dunia pun memiliki unsur dan kultur yang berbeda-beda, perbedaan itulah yang menghasilkan sesuatu yang positif dan negatif. Tergantung dari sisi mana para penikmat musik *black metal* melihat dan menilai itu semua.

Film drama "*Struggle*" menggunakan *happy ending* untuk memberikan pesan positif dalam mengambil keputusan. Visualisasi *miss en scene* dalam film Televisi "*Struggle*" ini, seorang Penata Artistik (*Art Director*) dapat menghadirkan makna-makna yang akan mendominasi dalam wilayah *costume*, *make up*, *setting*, *dressing*, *special effect*, dan *property*. Penata artistik dalam hal ini harus mampu mewujudkan "*style*" dan "*look*" musisi *Black Metal* dan divisualisasikan dalam sebuah drama film.

Wujud visualisasi penerapan unsur *genre* musik *Black Metal* tersebut dalam skala yang sangat besar, sedang, hingga kecil. *Costume* dan *make up* sebuah cerita film bisa juga memiliki kecenderungan untuk memamerkan sifat-sifat simbolik. *Wardrobe* dan *make up* tersebut dipergunakan bukan sekedar untuk menggambarkan karakter dan biografi tokoh, tetapi dapat menciptakan makna yang ada hubungannya dengan pemakaian *wardrobe* dan *make up* tersebut.

### C. Tujuan dan Manfaat

Adapun Tujuan dan Manfaat dibuatnya film drama “*Struggle*” adalah sebagai berikut :

1. Tujuan dalam penciptaan karya :
  - a) Menghadirkan cerita dari fenomena kehidupan masyarakat terutama penikmat musik *Black Metal* yang ada di Indonesia.
  - b) Menyuguhkan program drama televisi dengan *costume* dan *make up character* musisi *Black Metal*.
  - c) Mengenalkan jenis musik *Underground*, terutama musik bergenre *Black Metal* kepada penonton.
2. Manfaat penciptaan karya :
  - a) Memberikan tontonan yang bersifat menghibur dan informatif.
  - b) Memberikan sudut pandang berbeda kepada penonton mengenai gaya hidup musisi beraliran *Black Metal* agar tidak salah kaprah dalam pengartiannya.
  - c) Mengembangkan minat bagi Pembuat Film (*Sineas*) untuk menjadi seorang Penata Artistik atau *Art Director*.

## D. Tinjauan Karya

Referensi film untuk tinjauan karya dalam pengembangan makna simbol mengambil dari beberapa film seperti *Black Swan*, *Dimmu Borgir - Forces of the Northern Night*, dan *Until The Light Take Us*.

### A. Film *Black Swan*

Film ini disutradarai oleh *Darren Aronofsky*, diproduksi oleh *Fox Searchlight Picture*, 2010. Bercerita tentang Nina (*Natalie Portman*), seorang balerina yang berambisius mendapatkan peran utama sebagai *Black Swan*. Nina berkompetisi sangat keras hingga mempunyai *paranoid* yang berlebihan. Ketakutannya dalam berkompetisi menjadi *Black Swan* membuat dia berperang dengan dirinya sendiri dimana Nina yang baik sebagai *White Swan* dan Nina yang berontak menjadi *Black Swan* hingga mengakhiri hidupnya sendiri.

Cerita Nina yang mempunyai karakter ganda akan diadopsi dalam film *Struggle*, dimana Gee akan melihat dirinya sendiri dalam dua kepribadian yang berbeda yaitu saat Gee pribadi buruk mengenakan pakaian hitam berwajah pucat dan Gee yang baik mengenakan pakaian putih berwajah cantik. Dua wujud yang akan dilihat Gee menyimbolkan suasana hati Gee disaat sedih dan bahagia.



Gambar 1.1. Referensi film  
([www.google.com/cover](http://www.google.com/cover) dvd *Black Swan*/ minggu, 23/10/13, 13:00 WIB)

B. Film dokumenter *Dimmu Borgir - Forces of the Northern Night - Live with KORK Orchestra*

Film ini disutradarai oleh *Dimmu Borgir* sendiri dan diproduksi oleh *NRK TV Show*, 2011. Bercerita tentang konser *Dimmu Borgir* bersama *KORK Orchestra* untuk menyajikan konser musik *Dimmu Borgir* yang megah dan *elegant*. Dalam film dokumenter ini diperlihatkan personel *Dimmu Borgir* sedang bersiap-siap untuk menuju panggung memakai kostum, aksesoris bernuansa *Black Metal*, dan merias wajah tampak seperti mayat (*corpsepaint*) *cut to cut* dengan riuh penonton. Adegan ini akan diadopsi dalam film *Struggle* dimana *Helldust* bersiap-siap memasuki panggung dan antusiasme penonton saat melihat *Ultonem* dan *Helldust*.



Gambar 1.2. Referensi film  
([www.google.com/cover](http://www.google.com/cover) dvd *Dimmu Borgir*/ minggu, 23/10/13, 13:05 WIB)

C. Film dokumenter *Until The Light Take Us*,

Film ini disutradarai oleh *Aaron Eites* dan *Audrey Ewell*, diproduksi oleh *Field Picture*, 2009. Bercerita tentang sejarah, ideologi dan estetika *Black Metal* Norwegia, sebuah subkultur musik yang terkenal dengan maraknya serangkaian pembunuhan dan pembakaran gereja. Film ini benar-benar menjelaskan gerakan yang sampai sekarang telah diselimuti kegelapan, rumor dan bertolak belakang. Ini adalah *Black Metal* seperti yang terlihat melalui mata orang-orang yang menciptakannya, dari mereka yang menjalaninya, dari orang-orang yang berada di tengah-tengah kisah *Black Metal*. Film dokumenter ini menjadi landasan

dasar film *Struggle* di buat, dimana *Black Metal* Indonesia tidak seharusnya seperti *Black Metal* Norwegia karena jelas berbeda budaya dan konflik yang terjadi. Dalam film *Struggle*, *Ultionem* band pertama Gee jelas mengadopsi *Black Metal* Norwegia sementara *Helldust* band kedua Gee mengungus musik *Blackened Death Metal*, dengan distorsi yang cepat. *Helldust* mengadopsi musik *Black Metal* sebagai seni musik.



Gambar 1.3. Referensi film  
([www.google.com/cover dvd Until The Ligh take Us/](http://www.google.com/cover+dvd+Until+The+Ligh+take+Us/) minggu, 23/10/13, 13:08 WIB)