

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Drama film televisi di Indonesia adalah format film yang cukup digemari oleh masyarakat Indonesia. Namun FTV yang disajikan terkadang sangat minimalis terutama pada penataan artistik, simbol yang dibuat sangat sederhana dan terkesan itu-itu saja seperti pemakaian kostum blangkon sebagai simbol orang Jawa. Melalui *Perancangan Make Up Dan Costum Black Metal Dalam Tata Artistik Pada Film Struggle*, penata artistik berupaya menyajikan tayangan drama film televisi dengan penataan artistik yang berkarakter yang diharapkan mampu memberikan tontonan drama film yang berbeda dengan FTV Indonesia dimana paras cantik dan cerita cinta menjadi konsep khas FTV Indonesia.

Drama film televisi *Struggle* yang telah dibuat bercerita tentang seorang perempuan penyayang hewan yang menggemari musik *Black Metal*. Dari judul tersebut penata artistik mencoba menerapkan *look* dan *style Black Metal* sebagai identitas sebuah film dengan berfokus pada *make up* dan *costume* bertema *Black Metal* dibantu dengan *setting*, *set dressing*, *property*, dan *special effect* bernuansa *Black Metal*. Pembuatan film dari segi penataan artistik yang telah selesai dilaksanakan memberi kesimpulan bahwa setiap ide cerita sebenarnya dapat diwujudkan baik ide cerita imajinasi, fiktif, maupun nyata yaitu dengan percaya kepada kemampuan diri sendiri dan membuat sebuah kerja sama tim yang kuat. *Art department* yang telah di susun sesuai keahlian masing-masing mampu menginterpretasikan isi naskah kedalam sebuah drama film televisi *Struggle* sesuai konsep yang telah dibuat

#### B. Saran

Drama Film Televisi di Indonesia seharusnya dibuat secara maksimal yaitu dengan sajian audio visual yang digarap secara serius dan tidak hanya mementingkan kebutuhan pasar. Seorang penata artistik dalam drama televisi harus memikirkan secara detail tentang *make up*, *costume*, *setting*, *set dressing*,

*property*, dan *special effect*. Hal itu diupayakan agar drama film televisi tidak hanya diputar di Indonesia saja namun dapat disebarluaskan ke luar Indonesia. Menjadi penata artistik tidaklah mudah, banyak hal-hal yang harus diperhatikan mulai dari memilih ide, melakukan riset, *hunting property* sesuai dengan konsep, dan lain-lain. Penataan artistik berperan besar dalam sebuah film, yaitu menguatkan karakter sebuah film, membangun emosi, dan sebagai identitas sebuah film.

Di Indonesia penghargaan bagi penata artistik masih sangat jarang, sehingga tidak banyak orang yang tertarik dan menekuni *job disk* sebagai penata artistik. Selain itu penata artistik sering dikatakan pekerja berat seperti membangun *setting* yang terkesan seperti buruh padahal penataan artistik yang dibuat secara apik dengan konsep estetis dapat mewujudkan sebuah karya yang indah dan menarik.

Berikut ini ada beberapa saran yang bisa diterapkan untuk menjadi seorang penata artistik.

1. Dalam membuat Tugas Akhir karya seni “film” sebaiknya memilih rekan kerja yang benar-benar berkompotensi dan mampu mewujudkan isi cerita sesuai konsep yang telah dibuat.
2. Pemilihan *art departement* harus sesuai dengan keahlian masing-masing sehingga seorang penata artistik dapat bekerja secara fokus dan maksimal.
3. Untuk karya Tugas Akhir film yang berfokus pada divisi penataan artistik, sutradara dan kameramen harus memvisualisasikan gambar dengan lebih banyak menampilkan sisi pada penataan artistik seperti pada *make up*, *costume*, *setting*, *set dressing*, *property*, dan *special effect*.
4. Penata artistik harus melakukan riset secara detail agar tidak terjadi kesalahan dalam menerapkan konsep karya yang telah dipilih. Riset dapat dilakukan mulai dari observasi langsung terhadap objek penciptaan dan mencari informasi objek melalui segala media informasi.

## DAFTAR SUMBER RUJUKAN

### A. Daftar Pustaka

Boggs, Joseph (1992).M. *Cara Menilai Sebuah Film (The Art of Watching Film)*.terjemahan Drs. Asrul Sani

Bruto, Vincent Lo (2002). *The Film Maker Guidede to Production Design*.  
Canada: Motion Picture.

Muilwijk, Marieke (2007). *Belvedere Chair in Cultural Heritage And History in the Metal Scene*. Wageningen: The Chairgroup Land.

Pratista, Himawan (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.

Puspa, Camerina (2013). *Broadcast Make-Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Subroto, Darwanto Sastro (1994). *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Terence, St John Marner. (1974). *Film Design*. terjemahan Chalid Arifin.

Wibowo, Fred (1997). *Teknis Produksi Program Televisi*. Jakarta: Gramedia Widiasmarana Indonesia.

### B. Sumber dari Internet

1. From, <http://www.metaldeescent.com/black-metal/>, diakses pada tanggal 3 Februari 2014 pukul 17.00.
2. Film Pelajar FFTV IKJ dan KFT/“Job Description Pekerja Film (versi 01). From, <http://FilmPelajar.com/>, diakses pada tanggal 25 Januari 2014 pukul 09.45.
3. *Corpsepaint*, From [http:// www.metalinjection.net /](http://www.metalinjection.net/), diakses pada tanggal 3 Februari 2014 pukul 18.00.
4. From, <http://www.lib.unnes.ac.id/4931>, diakses pada 26 Februari 2014 pada 09.00
5. Makna-Simbol-Kuno, From, <http://www.sosbud.kompasiana.com/>, diakses pada tanggal 3 Februari 2014 pukul 18.05.

### C. Ebook

1. *Merias Wajah Film dan TV , SM SMK Bidang Tata Kecantikan, Program Keahlian Tata Kecantikan Kulit 2*
2. *Costume and Make Up*, Roberta Nusim. AMPAS. 2008

