

DESAINER PRODUKSI FILM FIKSI TENTANG PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA PADA MASYARAKAT DI DESA GUNUNG PUNTANG

PRODUCTION DESIGNER OF A FICTION FILM ABOUT THE SOCIOCULTURAL CHANGE IN THE COMMUNITY OF GUNUNG PUNTANG VILLAGE

Mochamad Nur Lukman¹, Yosa Fiandra² dan Ardy Aprilian Anwar³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
luckshiin@student.telkomuniversity.ac.id, yosafiandra@telkomuniversity.ac.id,
ardyapriliananwar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Laporan ini mengulas tentang perancangan desainer produksi dalam pembuatan film yang berfokus pada perubahan sosial budaya yang terjadi pada masyarakat di Desa Gunung Puntang. Masyarakat di Desa Gunung Puntang, berhasil beradaptasi dalam proses perubahan sosial budaya melalui pengembangan usaha penanaman kopi yang memberikan dampak positif pada aspek ekonomi dan pendidikan. Namun diluar sana, banyak daerah lain juga mengalami kesulitan dalam menjalani pola kehidupan mereka, pencarian ini menjadi kompleks dan menantang, terutama di tengah perubahan sosial, ekonomi, dan kebudayaan yang dipengaruhi oleh tingkat literasi masyarakat yang rendah. Untuk mengimplementasikan penelitian ini, digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan lokalitas, teknik yang digunakan ialah observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuesioner. Hasil penelitian ini kemudian diterapkan dalam perancangan desainer produksi pada pembuatan film fiksi dengan mengacu pada karya-karya sejenis seperti "Negeri Di Bawah Kabut" (2011), "Filosofi Kopi" (2015), dan "Kisah Di Hari Minggu" (2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan lokalitas dalam perancangan desainer produksi pada film adalah pendekatan yang tepat untuk menyampaikan pesan secara efektif dan mencapai tujuan yang ditentukan. Oleh karena itu, peran desainer produksi menjadi sangat penting dalam produksi film, karena melibatkan aspek-aspek penting seperti pengaturan lokasi, properti, pemeran, dan kostum, yang bertujuan untuk memastikan penyampaian pesan yang efektif dan memenuhi proses perancangan yang diinginkan.

Kata Kunci : Perubahan Sosial Budaya, Masyarakat Desa Gunung Puntang, Film Fiksi, Desainer Produksi

Abstract: This report discusses the role of production designers in film-making, focusing on the socio-cultural changes occurring in the community of Gunung Puntang Village. The community of Gunung Puntang Village has successfully adapted to socio-cultural changes

through the development of coffee cultivation, which has positively impacted economic and educational aspects. However, in other regions, many areas are struggling to navigate their way of life. This pursuit has become complex and challenging, especially amidst social, economic, and cultural changes influenced by low levels of community literacy. To implement this research, a qualitative descriptive research method was employed, utilizing a locality-based approach. The techniques utilized included observation, interviews, literature review, and questionnaires. The findings of this research were then applied to the production design of a fictional film, drawing inspiration from similar works such as "Negeri Di Bawah Kabut" (2011), "Filosofi Kopi" (2015), and "Kisah Di Hari Minggu" (2017). The research results indicate that a locality-based approach in production design for films is an appropriate method for effectively conveying messages and achieving set objectives. Therefore, the role of the production designer is crucial in film production as it encompasses vital aspects like location management, props, cast, and costumes. This aims to ensure effective message delivery and fulfillment of the desired design process.

Keywords: *Socio-Cultural Change, Gunung Puntang Village Community, Fictional Film, Production Designer*

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG MASALAH

Desa Gunung Puntang, terletak di Kampung Campakamulya, Kecamatan Banjaran, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, menyajikan pesona alam pegunungan yang menakjubkan. Daya tarik alamnya mampu menarik perhatian pelancong dan pengunjung yang gemar menjelajahi alam. Dengan koordinat geografis pada Garis Lintang -7.1213900 dan Garis Bujur 107.6211100, desa ini berada pada ketinggian sekitar 1.300 meter di atas permukaan laut. Suhu rata-rata berkisar antara 18-23 derajat Celsius. Gunung Puntang memiliki puncak tertinggi mencapai 2.222 meter di atas permukaan laut, menawarkan panorama megah yang luar biasa. (Sensus Badan Pusat Statistik, 2017). Desa Gunung Puntang telah mendapatkan popularitas sebagai tujuan wisata yang menarik, berkat keindahan alam perbukitan dan perkebunan kopi yang dimiliki. Daya tarik ini telah menjadikan desa ini bersaing dengan tempat wisata lain seperti Ciwidey dan Pangalengan. Selain alamnya, daya tarik utama Desa Gunung Puntang terletak pada keberagaman varietas Kopi Puntang yang memiliki daya tarik tersendiri bagi para pengunjung. (Fiandra, 2022).

Desa Gunung Puntang merupakan salah satu daerah yang dipengaruhi oleh topografi, flora, fauna, dan sumber daya alam. Penduduk sekitar Desa Gunung Puntang menggarap lahan konservasi untuk menanam sayuran dan kemudian beralih ke pertanian kopi berdasarkan pengalaman generasi sebelumnya. Tradisi pertanian ini terus dijaga dan dikembangkan melalui komunikasi antargenerasi. Praktik budi daya kopi organik di Gunung Puntang tidak hanya menjadi sumber ekonomi bagi penduduk, tetapi juga menjadi daya tarik pariwisata yang berbasis pada kearifan lokal dan tradisi pertanian rakyat. Dampak dari pertanian kopi organik ini juga terlihat dalam sektor pariwisata di daerah tersebut (Sukmawati, 2020). Keberhasilan pertanian kopi di Desa Gunung Puntang adalah hasil dari upaya bersama dan bimbingan Pak Deni Sopian Dimiyati. Melalui pelatihan tentang teknik budidaya dan pemeliharaan yang efektif, masyarakat desa dapat mengoptimalkan pengembangan kebun kopi mereka. Proses ini juga melibatkan peralihan dari tindakan yang tidak etis seperti penebangan hutan dan pencurian kayu menuju penanaman sayuran sebagai langkah konservasi sumber daya alam dan pendapatan berkelanjutan. Tanpa merusak ekosistem, masyarakat menghadapi tantangan lahan pertanian legal dengan perambahan tanah yang hati-hati. (Dimiyati, 2022).

Masyarakat Desa Gunung Puntang memiliki adaptasi yang luar biasa terhadap perubahan lingkungan dan budaya. Mereka mampu mengintegrasikan unsur-unsur baru ke dalam kehidupan sehari-hari mereka, menciptakan perpaduan yang unik. Fleksibilitas ini membuka peluang untuk meningkatkan kualitas hidup melalui penerapan teknologi dan praktik baru. Namun, banyak desa masih menghadapi tantangan perubahan kompleks dan faktor-faktor seperti modernisasi dan globalisasi yang mempengaruhi kehidupan mereka. Masyarakat desa membutuhkan pengetahuan dan dukungan yang tepat untuk mengatasi tantangan ini. (Hidayat, 2017).

Dalam hal ini, desainer produksi memainkan peran penting dalam menciptakan visual yang kuat untuk menggambarkan perubahan sosial budaya. Mereka menciptakan representasi visual budaya melalui elemen-elemen seperti transisi lanskap, tampilan tradisional, dan modernitas dalam film. Dengan pemahaman tentang peran ini, desainer produksi dapat membantu mengeksplorasi dan merayakan keragaman budaya serta mengkomunikasikan pesan tentang perubahan sosial secara efektif. Tujuan dalam pembuatan tata artistik dalam menciptakan film yang mengangkat identitas budaya dan perubahan sosial dalam masyarakat adalah untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang keragaman budaya di berbagai wilayah. Dengan menggali tema pencarian jati diri lokal, film dapat memperluas perspektif penonton tentang keberagaman budaya yang ada di dunia ini. Melalui tata artistik yang tepat, film dapat mengeksplorasi elemen budaya yang khas dan mencerminkan perubahan sosial, sehingga diharapkan penonton dapat lebih menghargai dan menghormati perbedaan budaya serta memperkuat rasa saling menghormati dan kerjasama antarbudaya.

DASAR TEORI DAN METODOLOGI PENELITIAN

Perubahan sosial budaya adalah pergeseran dalam dinamika masyarakat akibat ketidakseimbangan unsur-unsur. Ini mencakup transformasi bertahap dalam budaya selama periode yang panjang. Memisahkan perubahan sosial dan budaya bukanlah tugas sederhana, karena keduanya saling terkait; budaya dan masyarakat tak terpisahkan, dan budaya tercermin dalam masyarakat, begitu pula sebaliknya. Secara esensial, perubahan sosial dan budaya memiliki titik pertautan, yang melibatkan pengadopsian cara baru atau perbaikan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. (Idi, 2011).

Perubahan sosial merupakan bagian integral dari perubahan budaya. Hal tersebut mencakup pergeseran dalam usia, tingkat kelahiran, serta perubahan dalam relasi keluarga antara individu-individu di masyarakat akibat urbanisasi dan modernisasi. Di sisi lain, perubahan sosial budaya memiliki cakupan yang jauh lebih luas. Transformasi kebudayaan merentang pada berbagai aspek kehidupan, termasuk seni, ilmu pengetahuan, teknologi, norma-norma hidup, struktur organisasi, dan filsafat. (Idi, 2011).

Setiap masyarakat mengalami transformasi, tidak ada yang terhindar dari kemajuan. Perubahan dalam struktur sosial memiliki dampak pada lembaga sosial lainnya karena keterkaitan di antara mereka. Perubahan di satu lembaga tidak dapat terjadi secara terisolasi, karena lembaga sosial saling memengaruhi, membentuk rangkaian perubahan. Perubahan sosial yang cepat kadang-kadang menyebabkan ketidakberesan sementara saat penyesuaian. Setelah itu, pola baru terbentuk yang mengokohkan norma dan nilai baru. Perubahan ini melibatkan aspek materi dan spiritual yang kuat berinteraksi. (Setiadi, 2010).

Perubahan sosial budaya dapat terjadi melalui evolusi yang berlangsung dalam jangka waktu panjang tanpa campur tangan langsung, atau melalui revolusi yang terjadi cepat dan tanpa perencanaan sebelumnya. Perubahan juga dapat dibedakan menjadi direncanakan, dengan estimasi yang disusun oleh agen perubahan, atau tidak direncanakan, yang tidak melibatkan langkah-langkah sebelumnya. Perubahan bisa berskala kecil, terjadi pada aspek sosial terbatas seperti mode fashion, atau berskala besar, melibatkan unsur-unsur krusial dalam struktur sosial dan seringkali menimbulkan resistensi tegas dari masyarakat. (Soekanto, 2011).

Inovasi membuka jalan menuju unsur budaya baru yang kemudian menyebar dalam masyarakat melalui cara-cara inovatif. Jumlah penduduk memiliki pengaruh yang signifikan terhadap struktur masyarakat, menciptakan situasi baru yang membawa tantangan dan peluang dalam mengatur perilaku,

norma, dan nilai budaya. Meskipun konflik sering kali timbul akibat perbedaan karakter, konflik juga memiliki peran dalam mendorong pencarian solusi dan kreativitas. Keterbukaan dalam masyarakat menghubungkan individu dan kelompok dengan latar belakang yang beragam, merangsang pertukaran gagasan dan teknologi yang pada akhirnya mendorong perkembangan ekonomi. (Abdulsyani, 2007).

Media yang tercipta dari tugas akhir ini berupa film fiksi, sebuah serangkaian gambar bergerak yang membentuk cerita (Thomson, 2008). Film memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dan ide, mengenalkan kita pada tempat dan perjalanan kehidupan yang sebelumnya tidak diketahui. Lebih dari itu, film mampu menghadirkan perspektif baru dan pengalaman emosional yang mendalam. Dengan memilih jenis film fiksi, penulis sebagai perancang desain produksi akan menggunakan gaya "berdasarkan kisah nyata" untuk memperkuat pengalaman penonton. Gaya ini memungkinkan film fiksi menginspirasi dari kejadian nyata, sehingga fenomena yang diangkat dalam tugas akhir dapat disampaikan dengan jelas dan efektif kepada penonton (Pratista, 2018).

Perancang tata artistik atau desainer produksi adalah seorang profesional yang memiliki tugas untuk merencanakan dan menciptakan desain yang memenuhi standar estetika dalam produksi film. Mereka bertanggung jawab dalam menciptakan penampilan visual dan gaya film. Selain itu, desainer produksi juga memiliki peran dalam mengoordinasikan semua profesional di bidang tata artistik dan memiliki visi yang sejalan dengan sutradara. Untuk melaksanakan tugas tersebut, desainer produksi perlu memiliki pengetahuan tentang arsitektur, teori warna, periode waktu, lokasi, dan desain setting. Mereka juga bertanggung jawab dalam menciptakan emosi sesuai dengan keinginan sutradara (Syaeful, 2012).

Menurut (Syaeful, 2012). Desainer Produksi mempunyai tugas dan kewajiban, yakni analisis dan diskusi skenario bersama sutradara dan penata

kamera, eksplorasi dan penelusuran lokasi dengan asisten sutradara dan manajemen lokasi, pengambilan keputusan tentang lokasi syuting dengan kerja sama sutradara dan penata kamera, kaji ulang lokasi dan rancang tata letak (floorplan) untuk penempatan kamera bersama sutradara dan penata kamera, serta membentuk tim kerja yang sesuai dengan persyaratan. Selain itu, mengubah penjelasan konsep dari desain rancangan menjadi panduan gambar kerja bagi seluruh anggota tim tata artistik dan melakukan pencarian serta penentuan material sesuai dengan spesifikasi desain artistik bersama seluruh anggota tim tata artistik.

Penulis menggunakan pendekatan lokalitas sebagai desainer produksi dalam merancang karya ini. Pendekatan lokalitas ini menekankan bahwa sangat penting untuk memahami secara mendalam konteks budaya lokal dalam melakukan interpretasi sosial. Dalam interpretasi budaya, diperlukan pemahaman yang cermat terhadap makna yang terkandung dalam praktik-praktik sosial dan simbol-simbol budaya yang ada dalam masyarakat (Geertz, 1973). Pendekatan lokalitas pada jobdesk desainer produksi penting untuk menciptakan karya yang relevan dengan konteks budaya lokal. Memahami budaya lokal menjadi kunci agar karya lebih diterima oleh khalayak setempat. Pendekatan ini memungkinkan desainer menggali inspirasi dari lingkungan sekitar dan memperkaya ide-ide kreatif. Integrasi elemen budaya lokal membantu menciptakan karya yang autentik dan sesuai dengan preferensi pasar lokal. Selain itu, memanfaatkan elemen budaya lokal membantu merek membangun identitas yang kuat dan memperkuat loyalitas pelanggan. Pendekatan lokalitas juga berperan dalam menciptakan karya menarik dan terlibat dengan audiens melalui cerita-cerita lokal atau referensi budaya yang dikenal masyarakat setempat.

Dalam penelitian ini, Penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan Lokalitas. Penulis akan mengamati wilayah Gunung Puntang, berpartisipasi dalam aktivitas lokal, melakukan wawancara, dan

menganalisis data untuk memahami konteks budaya lokal dan interaksi sosial masyarakat di dalamnya (Ross, 1997). Pengolahan data menggunakan pendekatan Lokalitas yang dimana menegaskan bahwa setiap tempat memiliki karakteristik unik yang memengaruhi perilaku, budaya, dan interaksi sosial. Pemahaman mendalam tentang konteks lokal, termasuk faktor geografis, budaya, sejarah, nilai-nilai, dan dinamika sosial ekonomi, sangat penting dalam eksplorasi fenomena yang diteliti (Geertz, 1973).

Penulis juga menggunakan teori segmentasi pasar untuk mencari khalayak sasar. Secara sederhana, segmentasi pasar melibatkan identifikasi dan pengelompokan target pasar berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan relevan dengan produk yang ditawarkan. (Whalley, 2000).

DATA DAN ANALISIS OBJEK

Observasi

Desainer produksi merupakan peran yang cukup penting dalam menggambarkan dan mengkomunikasikan pentingnya menjaga Gunung Puntang dan perubahan budaya di wilayah tersebut. Desainer produksi harus memperhatikan kerusakan hutan akibat pelanggaran lingkungan, serta menyoroti keindahan alam dan sumber daya alam wilayah tersebut. Pertanian kopi berkelanjutan, partisipasi masyarakat dalam menjaga lingkungan, dan kesadaran akan pelestarian alam perlu diperhatikan dalam desain visual dan produksi. Penggunaan teknik visual kuat seperti grafis, animasi, dan efek khusus membantu mengkomunikasikan dampak negatif pelanggaran lingkungan. Desainer produksi juga menggambarkan partisipasi aktif masyarakat dalam menjaga lingkungan melalui visualisasi kegiatan konservasi.

Wawancara

Desainer produksi merupakan peran yang cukup penting dalam menggambarkan dan mengkomunikasikan perubahan budaya, ekonomi, dan sosial di Gunung Puntang. Mereka memvisualisasikan nilai-nilai lokal yang berubah, kontribusi individu dan lembaga dalam sektor pertanian kopi, serta upaya meningkatkan pendidikan dan kesempatan penjualan produk online. Peran desainer produksi adalah menciptakan karya yang mencerminkan transformasi masyarakat di wilayah tersebut, menginspirasi dan memberikan wawasan kepada penonton tentang perubahan yang terjadi.

Analisis Pendekatan Lokalitas

Geografi Gunung Puntang

Geografi mempengaruhi budaya di Gunung Puntang. Topografi yang beragam dengan bukit dan sungai memengaruhi kegiatan dan pola hidup masyarakat. Misalnya, lanskap yang curam dapat memengaruhi pertanian dan penggunaan lahan. Pemahaman tentang geografi ini penting bagi desainer produksi dalam merepresentasikan lanskap dan aktivitas masyarakat secara akurat.

Sejarah Gunung Puntang

Sejarah memainkan peran penting dalam perubahan budaya. Perkembangan sejarah, seperti kolonialisme dan perubahan sosial-ekonomi, mempengaruhi cara hidup dan nilai-nilai masyarakat. Desainer produksi perlu memahami sejarah Gunung Puntang untuk merepresentasikan perubahan budaya dengan akurat.

Tradisi Budaya Gunung Puntang

Tradisi budaya memiliki peran kuat dalam perubahan budaya. Upacara adat, festival, seni, musik, dan tarian menjaga identitas budaya. Namun, tradisi

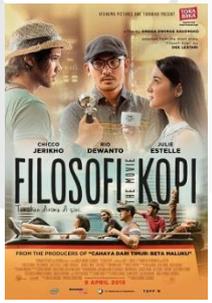
juga dapat berubah seiring waktu. Desainer produksi perlu memahami perubahan ini untuk merepresentasikan dinamika budaya dengan akurat.

Khalayak Sasar

Penelitian ini berfokus pada perubahan budaya dan sosial yang terjadi di Kawasan Kampung Tradisional Gunung Puntang, Bandung, Jawa Barat. Wilayah yang dipilih adalah pedesaan, terutama Daerah Pinggir Bandung. Hal ini dilakukan untuk menggambarkan perubahan dalam kehidupan masyarakat sebagai respons terhadap kebutuhan kelompok tertentu. Data yang terkumpul mencakup responden dari berbagai daerah, termasuk 15,8% dari Bandung dan 10% dari Sumatera Barat, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tenggara, dan Nusa Tenggara Barat.

Analisis Karya Sejenis

Penulis mengambil tiga karya film sejenis yang menjadi acuan dalam perancangan tugas akhir sebagai desainer produksi. Berikut adalah tiga jenis karya film tersebut.

Negeri Dibawah Kabut (2011)	Filosofi Kopi (2015)	Kisah Di Hari Minggu (2017)
		

Penulis akan menggunakan film "Negeri di Bawah Awan" sebagai referensi untuk menentukan setting lokasi dalam karya yang akan dirancang. Film tersebut memberikan inspirasi dengan lokasi yang berada di dataran tinggi. Selain itu, film "Filosofi Kopi" akan digunakan sebagai referensi untuk menentukan costume

karakter agar pakaian dapat membedakan latar lokasi dan pekerjaan masing-masing karakter dalam film. Untuk menciptakan suasana sederhana di dalam rumah, perancang akan mengambil inspirasi dari film "Kisah di Hari Minggu". Dengan mengacu pada tiga karya sejenis tersebut, perancang akan menggunakan referensi ini dalam merancang tata artistik yang sesuai dengan penggarapan karya yang akan datang.

Berdasarkan analisis terhadap tiga karya sejenis yang disebutkan di atas, perancang akan menggabungkan elemen-elemen inspiratif dari film-film tersebut untuk menciptakan konsep tata artistik yang unik dalam karya yang akan dirancang. Film "Negeri di Bawah Awan" memberikan inspirasi untuk setting lokasi, dengan fokus pada dataran tinggi yang menarik. Sementara itu, film "Filosofi Kopi" akan menjadi referensi utama dalam menentukan costume karakter agar pakaian dapat menggambarkan latar belakang dan pekerjaan masing-masing karakter dengan jelas. Selain itu, film "Kisah di Hari Minggu" memberikan inspirasi untuk menciptakan suasana sederhana di dalam rumah. Elemen-elemen ini akan diadaptasi dan digabungkan secara kreatif dalam tata artistik untuk menghasilkan sebuah film yang menarik dan mendukung cerita yang akan datang.

HASIL DAN DISKUSI

Penulis menetapkan tema utama dan kata kunci, lalu melaksanakan langkah-langkah perancangan dengan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan lokalitas. Tema utama yang diidentifikasi adalah transformasi budaya di Desa Gunung Puntang. Film ini menggambarkan narasi tentang perubahan pola kehidupan dan lingkungan di wilayah tersebut, mendorong masyarakat untuk mengembangkan diri dengan memanfaatkan potensi sepenuhnya dan meningkatkan keterampilan dalam bidang yang relevan.

Ide Besar

Setelah melakukan analisis observasi, wawancara, dan kuesioner, perancang memahami kemampuan masyarakat di Desa Gunung Puntang dalam merubah pola kehidupan dan lingkungan. Masyarakat berusaha meningkatkan keterampilan dan memanfaatkan peluang untuk memperbaiki kehidupan mereka. Perancang akan memvisualisasikan kehidupan sehari-hari para petani dan lingkungan tempat tinggal mereka di Desa Gunung Puntang berdasarkan hasil wawancara dan observasi.

Sebagai desainer produksi, penulis bertanggung jawab untuk menghasilkan visual sesuai dengan narasi sutradara, termasuk perancangan setting, kostum, dan penggunaan property. Dalam pemilihan kostum, perancang memilih pakaian yang sesuai dengan keadaan masyarakat di lapangan. Untuk menciptakan setting dan property, perancang mengembangkan konsep realistis berdasarkan hasil observasi lapangan sebagai panduan, termasuk pemilihan lokasi dan penggunaan property yang merepresentasikan keadaan dan kondisi lapangan secara autentik.

Konsep Kreatif

Perancangan konsep kreatif ini difokuskan pada aspek tata artistik yang akan diterapkan dalam pembuatan film untuk Tugas Akhir yang penulis bersama kelompok buat. Konsep yang digunakan oleh penulis mengikuti pendekatan lokalitas yang bertujuan untuk menciptakan representasi yang autentik. Sebagai desainer produksi, perancang menciptakan konsep yang bersifat natural, di mana objek-objek akan ditampilkan sebagaimana kehidupan sehari-hari, dengan menginterpretasikan narasi dari visi sutradara dan mengubahnya menjadi lingkungan fisik yang sesuai.

Konsep Desainer Produksi

Penulis menggunakan konsep desainer produksi dengan pendekatan lokalitas, berfokus pada visualisasi yang sesuai dengan narasi sutradara. Konsep

ini mencakup penggunaan setting dan property yang nyata untuk menciptakan representasi visual yang realistis tentang kehidupan masyarakat di Desa Gunung Puntang. Penulis berusaha memilih lokasi dan property yang sejalan dengan alam dan lingkungan sekitarnya. Beberapa set realistis dirancang untuk menciptakan kesan yang alami, dengan pemilihan property berdasarkan diskusi dengan sutradara dan hasil observasi untuk mencapai tampilan yang autentik.

Konsep Visual

Pendekatan Visual

Penerapan visual dalam film fiksi ini didasarkan pada penelitian dan konsep sutradara. Setiap lingkungan atau tata artistik yang dibuat oleh perancang bertujuan untuk menghadirkan realitas sebagaimana adanya.

Pendekatan Verbal

Dalam perencanaan film ini, pendekatan verbal digunakan untuk mencakup unsur naratif yang melibatkan penggunaan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk memperkuat latar tempat dan menggambarkan karakter tokoh, sehingga bahasa sehari-hari dapat digunakan dengan efektif dalam film ini.

Konsep Media

Judul

Judul "Di Balik Tirai" terinspirasi oleh konsep perubahan sosial budaya yang dimana meliputi budaya, geografi, bahasa, tradisi, dan identitas lokal yang membedakan wilayah satu dari yang lain. Yang dimana sebuah daerah dapat mengalami perubahan seiring perkembangan sosial dan kebudayaan dalam masyarakat

Tema

Tema yang dipilih adalah mengenai bagaimana perubahan sosial budaya dalam suatu kelompok masyarakat dapat membawa perubahan positif dalam pola kehidupan mereka.

Pesan Dan Tujuan

Pola pemikiran dan kebudayaan yang diwariskan dari generasi sebelumnya dapat mengalami transformasi dan perkembangan seiring perubahan sosial dan lingkungan di masyarakat. Pola pemikiran dan kebudayaan ini membentuk kebiasaan sehari-hari individu, yang dipengaruhi oleh tujuan dan harapan yang ingin dicapai, seperti penebangan hutan, perusakan tanah, dan berburu hewan liar, yang kemudian mengarah pada pendirian perkebunan kopi.

Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis script untuk memetakan properti yang akan digunakan dalam setiap scene. Selanjutnya, penulis mengembangkan konsep kostum yang sesuai dengan cerita dan kepribadian masing-masing karakter.

Produksi

Selama tahap produksi, konsep yang telah disusun oleh perancang akan diaplikasikan saat pengambilan gambar berlangsung. Seluruh data dan rancangan yang telah disetujui oleh sutradara dan DOP akan diterapkan dalam film pendek ini. Desainer produksi bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap elemen dan detail yang akan ditampilkan telah dipertimbangkan secara teliti.

Latar Waktu

Film fiksi ini dibuat dengan latar tahun 1995, 2005, 2017, dan Tahun sekarang, yaitu tahun 2022.

Latar Tempat

Penggunaan lokasi dalam film akan mendukung cerita yang ingin disampaikan. Lokasi pengambilan gambar telah dipilih setelah berdiskusi dengan

sutradara dan DOP, dan perancang memanfaatkan beberapa lokasi yang merupakan tempat tinggal para petani.

Tata Rias

Dalam proses produksi film ini, tata rias yang digunakan dirancang dengan pendekatan yang minimalis dan alami karena adegan yang ditampilkan menggambarkan kegiatan sehari-hari.

Behind The Scene

Dalam proses produksi film ini, berikut beberapa hasil tangkapan layar kamera saat penulis melakukan jobdesk penulis sebagai seorang desainer produksi.



Gambar 4.1 *Behind The Scene*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Hasil Perancangan

Scene	Shot	Deskripsi
-------	------	-----------

1		<p>Setting disamping berada di Hutan Wilayah Gunung Puntang</p> <p>Property yang digunakan pada gambar disamping berupa Senapan Softgun</p> <p>Custom yang digunakan pada gambar disamping berupa pakaian lengan panjang dan juga celana panjang kain.</p>
2		<p>Setting lokasi disamping berada di Rumah Pak Onil</p> <p>Property yang digunakan pada gambar disamping berupa Senapan Softgun.</p> <p>Custom yang digunakan oleh Pak Onil pada gambar disamping berupa pakaian kemeja hijau lengan panjang dan juga celana panjang kain.</p>
3		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Kebun Kopi milik Pak Udar.</p> <p>Property yang digunakan pada gambar disamping ialah Cangkul, Topi Jerami dan juga Gunting Stek Batang.</p> <p>Custom yang digunakan oleh Pak Udar ialah berupa kaus oranye lengan panjang, dan celana kain berwarna coklat</p>
4		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Rumah Pak Kajang.</p> <p>Property pada gambar disamping ialah berupa kayu bakar, teko, karpet dan juga terpal.</p> <p>Custom yang dikenakan oleh Pak Kajang pada gambar disamping ialah berupa jaket, kaus lengan</p>

		pendek berwarna hitam, ,celana bahan berwarna hitam, dan topi.
5		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Warung Ibu Titin</p> <p>Property pada gambar disamping ialah berupa Sayur Mayur, Makanan Pokok, dan juga jajanan.</p> <p>Custom yang digunakan oleh Ibu Ika ialah berupa Jilbab berwarna Abu-abu, Baju bagus berbahan kain berwarna kuning, dan celana bahan berwarna hitam.</p>
6		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Dalam Rumah Warung Ibu Titin.</p> <p>Property yang digunakan pada shot disamping ialah Meja Ruang Tamu, Kursi Ruang Tamu, Gelas Kopi, Teko, dan juga Lemari.</p> <p>Custom Pak Setiawan menggunakan kemeja berwarna biru, dan juga celana jeans berwarna biru.</p>
7		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Wilayah Warung Ibu Titin</p> <p>Property yang digunakan pada shot disamping ialah berupa Meja Panjang Warung, Kursi Panjang Warung, Gelas berisi Kopi, Toples Cemilan, dan Jajanan Warung.</p> <p>Custom yang digunakan ialah pakaian tebal seperti jaket dan celana panjang untuk melindungi diri dari udara sejuk.</p>
8		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Kantor Pemerintahan.</p> <p>Property yang digunakan ialah beberapa perabotan seperti kursi</p>

		<p>kantor, meja kantor, monitor dan PC, serta kumpulan berkas yang tersusun rapi. Amplop berisikan surat kerjasama.</p> <p>Custom yang digunakan sebagai aksesoris ialah berupa cincin dan juga jam tangan yang dimana melambangkan profesionalitas dan kewibawaan Pak Cecep sebagai Kepala Pemerintah</p>
9		<p>Setting Lokasi pada gambar disamping berada di Rumah Fajar Dewasa.</p> <p>Property yang digunakan ialah Meja Ruang Tamu, Kursi Ruang Tamu, TV Tabung beserta Meja TV, Bingkai Foto, dan juga Piagam.</p> <p>Custom yang digunakan Fajar Dewasa ialah kaus berkerah berwarna abu-abu, dan celana kain berwarna coklat.</p>

KESIMPULAN

Penulis sebagai desainer produksi, menggambarkan perubahan sosial budaya pada masyarakat Desa Gunung Puntang melalui penanaman kopi sebagai bentuk perubahan sosial budaya pada masyarakat di Desa Gunung Puntang. Penelitian mendalam tentang sejarah, budaya, dan kehidupan masyarakat setempat dilakukan untuk memahami implikasi pertanian kopi terhadap mata pencaharian dan komunitas. Implementasi desain mencakup simbolisme kopi dan pertanian, serta penggunaan palet warna terinspirasi dari alam untuk mencerminkan daerah tersebut. Kolaborasi aktif dengan masyarakat setempat membantu menciptakan desain yang menghormati dan mencerminkan identitas unik Desa Gunung Puntang.

Dalam perancangan desain produksi film tentang perubahan sosial budaya di Desa Gunung Puntang, desainer produksi memperhatikan elemen artistik seperti set, kostum, dan properti. Lanskap dan lingkungan desa, termasuk rumah tradisional dan perkebunan kopi, harus diwakili secara akurat. Pemilihan kostum yang tepat untuk karakter dan periode waktu akan menggambarkan perubahan budaya dengan lebih dalam. Penggunaan properti dan aksesoris yang sesuai, seperti alat pertanian tradisional versus modern, akan memperkuat narasi tentang perubahan sosial budaya. Semua elemen ini berkontribusi untuk menciptakan suasana khas dan realistis dalam film.

Sebagai individu yang memiliki peran penting dalam menciptakan karya tugas akhir ini, penulis berusaha keras untuk mencapai hasil yang optimal dan menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Penulis terus berupaya meningkatkan pengetahuan mengenai penciptaan karya seni, khususnya film dan fenomena yang dipilih sebagai fokusnya. Sebagai desainer produksi, penulis menyadari adanya kemungkinan kesalahan dalam penulisan dan perancangan film ini, dan harapannya adalah agar film ini menjadi rangsangan atau inspirasi untuk menciptakan karya-karya yang mengangkat fenomena di banyak daerah di Indonesia. Bagi mahasiswa yang akan merancang tugas akhir dan berperan sebagai desainer produksi, tugas ini dapat dijadikan sebagai materi studi literatur berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Jakarta Pusat , (2017). *Statistik Indonesia Tahun 2017*. Jakarta Pusat : Badan Pusat Statistik.
- Belasunda, Riksa, Setiawan Sabana (2016). *Film Indie "Tanda Tanya (?)", Representasi Perlawanan, Pembebasan, dan Nilai Budaya*. Panggung Jurnal Seni Budaya, 26(1), 48-57.

- Bintang. (2017). *Peran Desainer Produksi dalam Proses Pembuatan Film*. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Bordwell, D. (1979). *The Art Cinema as a Mode of Film Practice*. *Film Criticism*, 4(1), 56-64.
- Bordwell, D. (2008). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education.
- Hendiawan, T. (2016). *Dasar-Dasar Film*. Yogyakarta: CV. Multi Pressindo.
- Hidayat, A. (2017). *Masyarakat Desa dan Tantangan Pencarian Identitas di Era Perubahan Sosial*. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 2(2), 119-133.
- Putra, I. N., Anwar, A. A., & Putra, W. T. G. (2022). *PERANCANGAN DESAINER PRODUKSI FILM FIKSI PESAN SINGKAT TENTANG PERAN GENERASI MUDA TERHADAP KRISIS REGENERASI PETANI DI KECAMATAN ARJASARI KABUPATEN BANDUNG*. Desain Komunikasi Visual dan Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
- Pratista, E. (2008). *Sinematografi: Pemahaman Unsur Sinematik Dalam Film*. Rosda.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ross, M. L. (1997). *Qualitative Research: A Practical Guide for Researchers in Health and Social Sciences*. John Wiley & Sons.
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
- Sudaryat, Y, Fiandra, Y, Ramdhan, Z, (2021). *Pelatihan Fotografi Produk dan Dokumentasi UMKM Kopi Puntang Dengan Menggunakan Metode Flatlay Fotografi, Gunung Puntang, Kabupaten Bandung*, Desain Komunikasi Visual dan Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.
- Sukmawati. (2020). *Kearifan Lokal dalam Praktik Pertanian Kopi Organik di Desa Gunung Puntang*. *Jurnal Pembangunan Pedesaan*, 2(1), 36-47.
- Syaeful. (2012). *Seni Penata Artistik dalam Industri Film*. Skripsi. Universitas Indonesia.

Thomson, K. (2008). *Film*. In *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (Eds. Paisley Livingston & Carl Plantinga). Routledge.

Whalley, J. (2000). *Market Segmentation: A Step-by-Step Guide to Profitable New Business*. Kogan Page Publishers.

