

**PENERAPAN KONSEP SEMIOTIKA PADA PENATAAN ARTISTIK
DI FILM EKSPERIMENTAL “HIDDEN DANDELION”
Ni Putu Cempaka Pariharta¹, Ni Kadek Dwiyani², I Kadek Puriartha³**

^{1,2,3} Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jln. Nusa Indah, Denpasar, Bali, Indonesia

e-mail: cempakapariharta@gmail.com¹, kadekdwiyani@isi.dps.ac.id², kadekpuriartha@isi-dps.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Agustus, 2023
Accepted : Agustus, 2023
Publish online : November,
2023

A B S T R A C T

The Film and Television Production Study Program implements the Kampus Merdeka program or MBKM which was launched by the Minister of Education and Culture. In the Final Assignment MBKM program, students choose independent projects as activities. This independent project embodies work related to mental health issues, namely the experience of schizophrenia. Film was chosen as a mass communication medium to educate people about the importance of mental health and eliminate the stigma associated with mental illness so that more people seek treatment. In the creation of experimental film works, the role of the artistic system has contributed to supporting aspects of the film (mise-en-scene aspects) both in terms of setting (background), costumes, make-up, lighting, and the properties that exist in a setting or used by film actors. To build a description of the schizophrenic experience, the application of the concept of semiotics as a science to analyze the meaning of signs and symbols can be used in the artistic design of a film. This film will present visual signs such as colors, shapes followed by the meanings contained therein, for example, the use of contrasting and dark colors can describe the frightening and anxious atmosphere that schizophrenics sufferers often feel.

Key words : *film, artistic, semiotics.*

ABSTRAK

Program Studi Produksi Film dan Televisi menerapkan program Kampus Merdeka atau MBKM yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam program MBKM Tugas Akhir, mahasiswa memilih proyek independen sebagai kegiatan. Proyek independen ini mewujudkan karya terkait isu kesehatan mental yaitu pengalaman skizofrenia. Film dipilih sebagai media komunikasi massa untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya kesehatan mental dan menghilangkan stigma terkait dengan penyakit mental agar lebih banyak orang yang mencari pengobatan. Dalam penciptaan karya film eksperimental, peranan tata artistik memiliki andil untuk mendukung aspek-aspek dalam film (aspek *mise-en-scene*) baik dari segi *setting* (latar), kostum, tata rias, pencahayaan, dan properti yang ada dalam sebuah latar maupun yang digunakan oleh pemeran film. Untuk membangun penggambaran pengalaman skizofrenia, penerapan konsep semiotika sebagai ilmu untuk menganalisis makna tanda dan simbol dapat digunakan dalam perancangan artistik sebuah film. Film ini akan menyajikan ke dalam tanda-tanda visual seperti warna, bentuk dengan diikuti makna yang terkandung di dalamnya, seperti misalnya, penggunaan warna yang kontras dan gelap dapat menggambarkan suasana yang menakutkan dan cemas yang sering dirasakan oleh penderita skizofrenia.

Kata Kunci: *film, artistik, semiotika.*

PENDAHULUAN

Program Studi Produksi Film dan Televisi di bawah Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, adalah tempat untuk belajar formal di bidang seni, khususnya film dan televisi. Kampus ISI Denpasar menerapkan program Kampus Merdeka atau MBKM, yang memungkinkan mahasiswa memilih kegiatan sesuai dengan minat dan bakat mereka. Program ini membantu mahasiswa menggali potensi, bereksplorasi, dan memberikan pengalaman kontekstual lapangan untuk meningkatkan kompetensi mereka secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru. Proyek independen dipilih sebagai kegiatan program MBKM Tugas Akhir, di mana mahasiswa dapat mengembangkan ide dan karya besar yang berbasis riset dan pengembangan (R&D) baik inovatif, berdaya, serta berdampak baik dengan berkarya serta berkolaborasi bersama mitra. Proyek independen ini mewujudkan karya terkait isu kesehatan mental yaitu pengalaman skizofrenia yang dipengaruhi oleh stigma-stigma yang mengikutinya. Masalah kesehatan mental telah menjadi salah satu isu kesehatan global. Namun, pada kenyataannya, sebagian besar penderita belum efektif mendapatkan penanganan ataupun dapat mengakses layanan kesehatan mental secara optimal. Stigma terkait dengan penyakit mental masih menjadi kendala dalam mencari pengobatan. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya kesehatan mental dan menghilangkan stigma terkait dengan penyakit mental agar lebih banyak orang yang mencari pengobatan.

Film adalah alat komunikasi massa yang efektif dan dapat digunakan sebagai media pendidikan untuk masalah kesehatan mental yang kompleks. Dengan perpaduan unsur audio dan visual, film dapat menyampaikan pesan secara realistis. Film eksperimental mencoba merespon ide penciptaan karya seni dengan mengeksplorasi interpretasi empat elemen sinematik: sinematografi, *mise-en-scene*, suara, dan editing. Penataan artistik dari semua aspek yang mendasari cerita sebuah film terkait dengan *setting* (waktu dan tempat) dari satu *frame* film tersebut. Hal ini dapat mendukung proses penyajian film dalam membangun kesan cerita secara keseluruhan sesuai dengan konsep dan latar belakangnya, menjadikan peran tim artistik sebagai bagian penting dari keberhasilan proses pembuatan film.

Dalam penciptaan film eksperimental, peran aransemen artistik sangat penting dalam mendukung aspek film (*mise-en-scene*) dalam hal *setting* (latar belakang), kostum, tata rias,

pencahayaan, dan properti yang digunakan oleh para aktor. Untuk membangun penggambaran skizofrenia, penerapan semiotika sebagai ilmu untuk menganalisis makna tanda dan simbol dapat digunakan dalam desain artistik sebuah film. Interpretasi simbolik membantu menciptakan penggambaran yang lebih akurat dan bermakna. Menghadirkannya dalam tanda-tanda visual seperti warna, bentuk, dan makna yang terkandung di dalamnya, seperti penggunaan warna yang kontras dan gelap, dapat menggambarkan suasana menakutkan dan cemas yang sering dialami oleh penderita skizofrenia. Selain itu, penggunaan simbol-simbol tertentu, seperti bayangan atau suara yang tidak jelas, dapat membantu menggambarkan pengalaman halusinasi yang sering dialami oleh penderita skizofrenia. Dengan demikian, visualisasi pesan dapat tersampaikan dengan baik dan diharapkan dapat memberikan perspektif baru kepada audiens tentang pengalaman penderita skizofrenia.

Peran penataan artistik akan dilakukan dengan ruang lingkup direktur artistik sekaligus desainer produksi untuk membuat film eksperimental berjudul "*Hidden Dandelion*". Penerapan semiotika sebagai ilmu simbol dan tanda akan dipresentasikan dalam tatanan artistik. Melalui teori salah satu tokoh semiotika, Charles Sanders Peirce, aransemen artistik akan menggunakan interpretasi simbol pada latar, properti, kostum, dan tata rias. Dengan demikian, proyek ini akan menghasilkan sebuah film eksperimental yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki makna yang mendalam.

Pada tahap awal penataan artistik akan memperhatikan konsep dan ide cerita dari film "*Hidden Dandelion*". Setelah itu penataan artistik akan merancang konsep visual yang sesuai dengan tema dan ide cerita. Konsep visual ini akan mencakup pemilihan warna, tekstur, dan bentuk yang sesuai untuk menciptakan suasana yang diinginkan dalam film. Selain itu penataan artistik juga akan memperhatikan pemilihan properti, kostum, dan tata rias yang sesuai dengan karakter dan suasana yang ingin ditampilkan dalam film. Dalam hal ini, pemilihan simbol yang sesuai akan menjadi kunci penataan artistik.

Pada tahap produksi, penataan artistik akan bekerja sama dengan sutradara dan tim produksi untuk memastikan konsep visual yang telah dirancang dapat diimplementasikan dengan baik dalam film. Penataan yang artistik juga akan memastikan bahwa setiap elemen visual dalam film memiliki makna yang mendalam dan sesuai dengan tema dan ide cerita.

Dengan demikian, film "Hidden Dandelion" akan menjadi sebuah film eksperimental yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki makna mendalam yang dapat menggugah emosi dan pikiran penonton.

METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Metode penciptaan dalam konteks film eksperimental mengacu pada prosedur atau tahapan dalam membuat karya seni atau desain. Dalam proyek film eksperimental, metode penciptaan yang digunakan serupa dengan tahapan pembuatan film pada umumnya. Tahapan tersebut meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, ide atau gagasan film dikembangkan serta dapat mencari inspirasi dari film-film sejenis. Selanjutnya, pada tahap produksi, elemen-elemen tata artistik seperti *setting*, kostum, tata rias, dan pencahayaan digunakan untuk menciptakan visual dan atmosfer yang sesuai dengan konsep film eksperimental. Terakhir, pada tahap pasca produksi, proses pengeditan dan penyelesaian film dilakukan untuk menghasilkan karya yang siap dipresentasikan.

Dalam konteks tata artistik film, elemen-elemen seperti kostum dan tata rias memiliki peran penting dalam menciptakan karakter tokoh dan mendukung cerita yang ingin disampaikan. Kostum mencakup pakaian dan aksesoris yang dikenakan oleh para pemain, sedangkan tata rias melibatkan proses merias wajah dan tubuh para pemain. Keduanya harus sesuai dengan konteks cerita agar dapat diterima dengan baik oleh penonton yaitu menyuguhkan nuansa yang mendukung *mood* dan perasaan yang ingin disampaikan dalam film. Dengan memperhatikan metode penciptaan dan elemen-elemen tata artistik seperti kostum, tata rias, dan pencahayaan, seorang pembuat film dapat menciptakan karya yang unik dan mempengaruhi *mood* serta perasaan penonton saat menonton film eksperimental. Adapun penjabaran metode penciptaan pada film ini sebagai berikut:

Pembuatan film diawali dengan tahap pra-produksi. Pada titik ini, penata artistik memperoleh pemahaman dengan menganalisis naskah. Setelah proses analisis naskah dilakukan, penata artistik membuat bagan dan gambaran konsep baik dari set, properti, kostum, hingga tata rias. Agar mampu menyajikan naskah menjadi sebuah "tampilan" pada sebuah film, penata artistik perlu banyak berdiskusi dan berkoordinasi dengan sutradara, sehingga tampilan yang disuguhkan dapat sesuai dengan visi sutradara. Setelah itu, penata artistik dapat membentuk tim serta kru yang akan membantunya dalam

departemen artistik. Proses pra produksi memerlukan beberapa hal seperti; pemilihan lokasi, pembuatan *breakdown* properti, pembuatan *floor plan*, dan anggaran artistik.

Selanjutnya pada tahap produksi, penata artistik memiliki tanggung jawab pada setiap set, properti juga kostum dan riasan dari setiap pemain sebelum pengambilan gambar dimulai. Dengan melakukan pengecekan serta kelengkapan seluruh penataan artistik. Khususnya pada sutradara, penata artistik bertanggung jawab atas seluruh set yang dikerjakan oleh seluruh tim dari departemen artistik. Serta pada produser, penata artistik bertanggung jawab akan anggaran dan pengeluaran yang digunakan.

Pada tahap ini, penata artistik bertanggung jawab atas semua barang-barang dan alat dari departemen artistik. Baik mengembalikan maupun mengkondisikan proses penyimpanannya dengan baik. Adapun proses kelengkapan anggaran departemen artistik yang secara final akan dikoordinasikan kepada produser.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data/hasil

Pada Film "*Hidden Dandelion*" ini menerapkan konsep semiotika ke dalam *setting* atau latar, kostum, tata rias, dan juga properti. Hal ini agar tampilan visual yang mendukung cerita dan membangun suasana serta emosi penonton dapat tersaji dengan makna - makna simbolis yang mendalam.

Pembahasan

Film "*Hidden Dandelion*" berkisah tentang tokoh Protagonis yang tengah menyalakan sebuah *tape* namun hanya terdengar suara kaset yang terputar. Protagonis terpaksa dengan *tape* tersebut mencoba menekan beberapa tombol *tape* tersebut. *Tape* tersebut merupakan sebuah interpretasi dimana pada tombolnya seperti *playback* (memutar kembali memori masa lalu), *play* (menjalankan memori), dan *stop* (berhenti memutar). Protagonis merasa terjebak akan memori dalam pikirannya.

Saat Protagonis tengah menekan secara acak tombol pada *tape* tersebut, kaset *tape* tersebut keluar dengan pita kaset yang tengah kusut. Pita kaset tersebut menginterpretasikan memori Protagonis yang tengah khawatir akan kehidupannya membuat ia kalut akan memikirkan masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Delusi mulai menghantui Protagonis, Protagonis mencoba memahami jati dirinya.

Protagonis dihadapkan pada penyakit delusinya yang semakin mendominasi kehidupan Protagonis, sehingga tanpa disadari Protagonis tengah mengalami gangguan jiwa atau penyakitnya yang disebut skizofrenia. Kini Protagonis mencoba memahami dirinya dengan dihadapkan dengan penyakit tersebut. Protagonis kini berada pada pilihan hidupnya antara menerima dan berdamai dengan penyakitnya atau lari dari kenyataan.

Simbol-simbol yang disuguhkan dalam film "*Hidden Dandelion*" diterapkan pada *setting*, kostum, tata rias dan properti yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Set Properti
 - 1.1. Pita Kaset



Gambar 1. Pita Kaset

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti pita kaset digunakan sebagai simbol memori manusia yang menyimpan dan mengolah informasi dari masa lalu atau yang sudah terjadi. Pita kaset yang terdiri dari urutan bunyi dan suara merepresentasikan kasus penyakit skizofrenia yang banyak mengalami halusinasi suara atau indera pendengaran.

- 1.2. Radio Tape

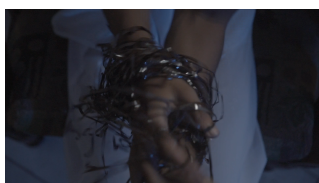


Gambar 2. Radio Tape

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti radio *tape* digunakan sebagai simbol pikiran manusia yang dapat menyampaikan pesan dan membangun kondisi yang mempengaruhi perasaan, kemauan dan keputusan protagonis.

- 1.3. Pita Kaset Terlilit



Gambar 3. Pita Kaset Terlilit

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti pita kaset yang terlilit digunakan sebagai simbolis pikiran manusia yang kalut yang tidak dapat berpikir jernih. Sepertinya halnya pita kaset yang kusut yang tidak dapat diputar sehingga tidak dapat menyampaikan pesan atau isi bunyi suara dari isi pita kaset tersebut.

- 1.4. Kandang Ayam



Gambar 4. Kandang Ayam

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti kandang ayam menjadi simbolis terisolasi atau terkurungnya tokoh protagonis oleh stigma-stigma yang mengintimidasi.

- 1.5. Bunga *Dandelion* Tiruan Tahap I (Tumbuh)



Gambar 5. Bunga *Dandelion* Tiruan Tahap I (Tumbuh)

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti bunga dandelion tumbuh bermakna penggambaran jati diri tokoh protagonis.

- 1.6. Bunga *Dandelion* Tiruan Tahap II (Layu)



Gambar 6. Bunga *Dandelion* Tiruan Tahap II (Layu)

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti bunga dandelion layu merupakan simbolis fase dimana jati diri Protagonis bergejolak.

1.7. Bunga *Dandelion* Tiruan Tahap III (Lapuk)



Gambar 7. Bunga *Dandelion* Tiruan Tahap III (Lapuk)

[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Properti bunga dandelion lapuk merupakan simbolis bunga yang memasuki fase akhir menuju babak baru, tumbuh sebagai wujud baru tercermin sebagai bentuk penerimaan diri yang terbang seakan membawa harapan.

2. Kostum, Aksesori, *Hand Property*.
2.1. Protagonis - Celana Putih



Gambar 8. Kostum Protagonis Celana Putih
[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Kostum Protagonis berupa celana putih mengaitkan pada seorang pasien yaitu tokoh utama protagonis memiliki keluhan jiwa skizofrenia.

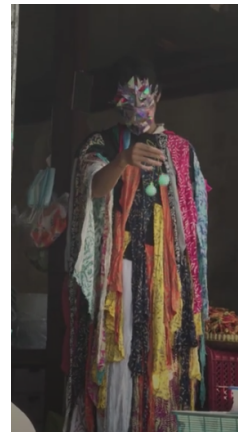
2.2. Penari Hitam - Atasan Dan Bawahan Kain Hitam Menjuntai



Gambar 9. Kostum Penari Hitam
[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Karakter penari hitam bagaikan orang-orang ataupun masyarakat, dengan simbolis warna hitam yang bermakna kelam dan mati.

2.3. Penari Bayangan (Penari Topeng CD) - Properti Lato-lato



Gambar 10. Properti Lato-lato
[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Penari lato-lato bermakna terlalu fokus mengejar sesuatu, menggunakan waktu yang hanya mendedikasikan pada sesuatu. Pada akhirnya ternyata sia-sia karena tidak berguna ataupun tidak berarti. Bermain lato-lato juga bermakna dualisme yaitu benturan jiwa raga, yang mengaitkan gangguan mental dapat berdampak dualisme yang bermakna satu berdampak yang lain, menyerang jiwa berdampak pada raga

2.4. Penari Bayangan (Penari Topeng Kayu) - Aksesori Topeng Kayu



Gambar 10. Kostum Kain Perca dan Properti Lato-lato
[Sumber: Karya Film "*Hidden Dandelion*"]

Topeng kayu merupakan simbol emosi tokoh protagonis akan ketakutannya yang bertumbuh. Sedangkan tokoh protagonis memiliki bakat atau potensi. Ketakutannya membuat ia selalu enggan untuk berdiri dengan kokoh dan tumbuh menjadi sosok yang besar seperti halnya sebuah pohon. Dampaknya ia terlihat malas karena tak bergerak.

SIMPULAN

Penerapan konsep semiotika yang merupakan ilmu yang mempelajari tanda, simbol dan maknanya pada tata artistik dapat memperkuat visualisasi pengalaman skizofrenia. Simbol-simbol beserta makna yang terkandung

dapat mengantarkan pesan baik tentang cerita maupun emosi yang dibangun. Sehingga penonton dapat menangkap makna dari film ini.

Konsep semiotika yang diterapkan pada penataan artistik di film eksperimental "Hidden Dandelion" tersuguh dalam *setting* / latar, kostum, properti dan tata rias. Seperti *setting* hamparan padang hijau yang bermakna kedamaian, properti pita kaset yang bermakna memori manusia, radio yang bermakna pikiran manusia, kostum-kostum yang memvisualkan karakter-karakter khayalan tokoh utama berhasil membangun suasana dan emosi yang disuguhkan dalam film ini.

Dengan suguhan tata artistik karya film "Hidden Dandelion", diharapkan akan lebih banyak proyek independen yang memanfaatkan semiotika menjadi konsep ideasi karya. Selain itu diharapkan akan ada karya-karya mengangkat isu-isu sosial, khususnya kesehatan mental dengan jenis media film (dengan keunggulan audio-visual) yang merupakan media komunikasi yang media efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu. 2019. "Membangun Mood Cerita Melalui Implementasi Warna Pada Tata Artistik Dalam Film Fiksi Pendek "LILA"". Program Studi Film Dan Televisi Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Setiani. Manalu. Nafsika. 2022. "Bumi Manusia : Analisis kostum dan make up dalam film" Cinematology, vol. 2, Issue 2 2022
- Thenata. Santyaputri. 2021. "Penerapan Teori Semiotika Dalam Perancangan Tata Artistik Film Pendek Fiksi "DIPETHUK"". Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
- Yulandari. Darmawan. Susanthi. 2018. "Peranan Konsep Tata Artistik Dalam Film "KELANGEN"". Institut Seni Indonesia Denpasar
- Barus. (2022). Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental. Berita Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>
- Fiska. Pengertian Semiotika: Konsep Dasar, Macam, dan Tokoh Pencetusnya, [Diakses 2023 Mei 5] Tersedia dari: URL: <https://www.gramedia.com/literasi/semiotika/>
- Internasional Design School Indonesia. What is Experimental Film — History, Examples & Movements, [Diakses 2023 Mei 5] Tersedia dari: URL: <https://idseducation.com/sejarah-film-bergenre-eksperimental>
- MasterClass. 2021. What Is Mise en Scène in Film?, [Diakses 2023 Mei 5] Tersedia dari: URL: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-mise-en-scene-in-film>
- Studio Binder. 2023. What is Mise en Scène in Film: Definition and Examples, [Diakses 2023 Mei 5] Tersedia dari: URL: <https://www.studiobinder.com/blog/mise-en-scene/>
- Sudarsono. 2023. Ikon, Indeks, dan Simbol dalam Semiotika Peirce, [Diakses 2023 Mei 5] Tersedia dari: URL: <https://sastronesia.id/ikon-indeks-dan-simbol-dalam-semiotika-peirce/>
- Yunizha. 2023. Project Based Learning, Pembelajaran yang Menghasilkan Solusi Terbaik, [Diakses 2023 Mei 5] Tersedia dari: URL: <https://www.ruangkerja.id/blog/project-based-learning-adalah>