



Modul Pengajaran

“Tehnik Dasar Tata Artistik”

Oleh

Bintang B. Doeana, M.Sn

**PROGRAM PENDIDIKAN D-III
FAKULTAS FILM DAN TELEVISI
INSTITUT KESENIAN JAKARTA**

2022

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melancarkan pembuatan peng up-date an Modul Pengajaran untuk Mata Kuliah “Tehnik Dasar Tata Artistik” ini.

Tehnik Dasar Tata Artistik sebagai salah satu mata kuliah yang merupakan komponen awal bagi mahasiswa Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta dengan program studi D-3 dalam berbagai macam peminatan. Mata kuliah ini merupakan gerbang awal dari teori yang akan diberikan di kelas selanjutnya mengenai Produksi Film.

Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu memahami dasar dari proses pembuatan film, sehingga di kelas – kelas lanjutannya mahasiswa bisa lebih mengerti tentang proses pembuatan sebuah film dari sisi bidang Tata Artistik.

Penyusun
Bintang B. Doeana, M.Sn.

Deskripsi Mata Kuliah:

Teknik Dasar Artistik merupakan sebuah mata kuliah yang diberikan di Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta Program Studi D-3 pada semester genap. Adapun mata kuliah ini memberi pengetahuan dan ketrampilan kepada para mahasiswa agar bisa memahami dasar dari proses pembuatan film.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

Capaian pembelajaran umum dari mata kuliah ini adalah agar mahasiswa dapat memahami elemen-elemen visual dari proses pembuatan sebuah film. Sedangkan capaian pembelajaran khususnya yaitu supaya mahasiswa mampu memahami Memahami Teknik Dasar Tata Artistik dalam sebuah film fiksi / non-fiksi dan cara bertutur secara visual yang baik, mampu bekerjasama secara tim dalam mengerjakan pekerjaan dan bisa mengapresiasi hasil karya bersama.

Tujuan Perkuliahan

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami unsur-unsur/Elemen Tata Artistik.
2. Memahami Tanggung Jawab Kerja Tata Artistik (*bidang kerja Artistik Film Fiksi / Non Fiksi*).
3. Mampu melaksanakan Tugas dari Teknik Dasar Tata Artistik

Bentuk Penilaian

1. Komponen penilaian terdiri dari minimal 4 (empat) komponen penilaian, dengan bobot sebagai berikut:
 - 10 % Kehadiran
 - 30% Tugas Praktik
 - 25% Ujian Tengah Semester (UTS)
 - 35% Ujian Akhir Semester (UAS)
2. Seluruh komponen penilaian beserta bobotnya ditentukan oleh Dosen Pengampu
3. Penilaian terdiri dari penilaian teori dan penilaian praktek.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DESKRIPSI DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	iii
TUJUAN PERKULIAHAN DAN BENTUK PENILAIAN	iv
DAFTAR ISI	v
BAB 1 INTRODUKSI	6
BAB 2 FILM PENDEK	9
BAB 3 PEMBUATAN IDE DAN TEMA	12
BAB 4 DEFINISI VISUAL	15
BAB 5 RISET VISUAL	19
BAB 6 DASAR STRUKTUR FILM	22
BAB 7 DASAR-DASAR SHOT	24
BAB 8 UJIAN TENGAH SEMESTER	32
BAB 9 KOMPOSISI DAN PERGERAKAN KAMERA	34
BAB 10 DASAR KESINAMBUNGAN DAN <i>FILM TIME</i>	39
BAB 11 GARIS IMAJINER DAN <i>SCREEN DIRECTION</i>	41
BAB 12 DASAR SUARA	45
BAB 13 PRESENTASI UAS	47
BAB 14 <i>SHOOTING</i> UAS	49
BAB 15 UJIAN AKHIR SEMESTER	51
REFERENSI MODUL	53
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	54

BAB 1

Introduksi dan Sejarah Tata Artistik dalam film.

(Pertemuan Ke-01)

1.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Mengenal peraturan yang akan diterapkan di dalam perkuliahan Teknik Dasar Artistik.
2. Mengetahui apa saja yang akan dipelajari di dalam perkuliahan Teknik Dasar Artistik.
3. Mengetahui komponen nilai yang ada di dalam perkuliahan Teknik Dasar Artistik.
4. Mempersiapkan mahasiswa untuk proses pembelajaran Teknik Dasar Artistik kedepannya.
5. Sejarah dimulainya penataan artistik dalam film yg dimulai sejak dari G. Melies mendokumentasikan panggung secara lengkap.

1.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

1.2.1. Kesepakatan Kelas

Kesepakatan kelas yang harus dipatuhi oleh semua mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Teknik Dasar Artistik adalah sebagai berikut :

- a. Terlambat 15 menit dari waktu yang tertera di larangan masuk
- b. Absensi berlaku 2x sebelum perkuliahan dan sesudah perkuliahan.
- c. Daftar absensi tidak boleh berubah.
- d. Selama mengikuti perkuliahan dilarang keras mengerjakan mata kuliah lain.
- e. Apabila membantu kakak kelas produksi (tugas / ujian) kakak kelas yang meminta izin kepada saya.
- f. Di dalam kelas dilarang menggunakan sandal jepit.
- g. Teknik Dasar Artistik tidak ada semester pendek.
- h. Apabila UTS dan UAS tidak bisa hadir dipastikan mengulang.
- i. Diizinkan boleh 3x izin selama satu semester dengan syarat ketentuan berlaku

1.2.2. Rancangan Perkuliahan Semester

Rancangan perkuliahan semester di dalam mata kuliah Teknik Dasar Artistik ini terlampir di belakang modul ini.

1.2.3. Komponen Penilaian

Seperti yang sudah di jelaskan pada bagian sebelumnya komponen penilaian terdiri dari 4 (empat) hal yaitu :

- 10 % Kehadiran
- 30% Tugas Praktik
- 25% Ujian Tengah Semester (UTS)
- 35% Ujian Akhir Semester (UAS)

· RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 01, mahasiswa akan diberikan informasi oleh seorang Dosen mengenai :

- Kesepakatan Kelas
- Rancangan Perkuliahan Semester
- Komponen Perkuliahan

· ALAT DAN BAHAN

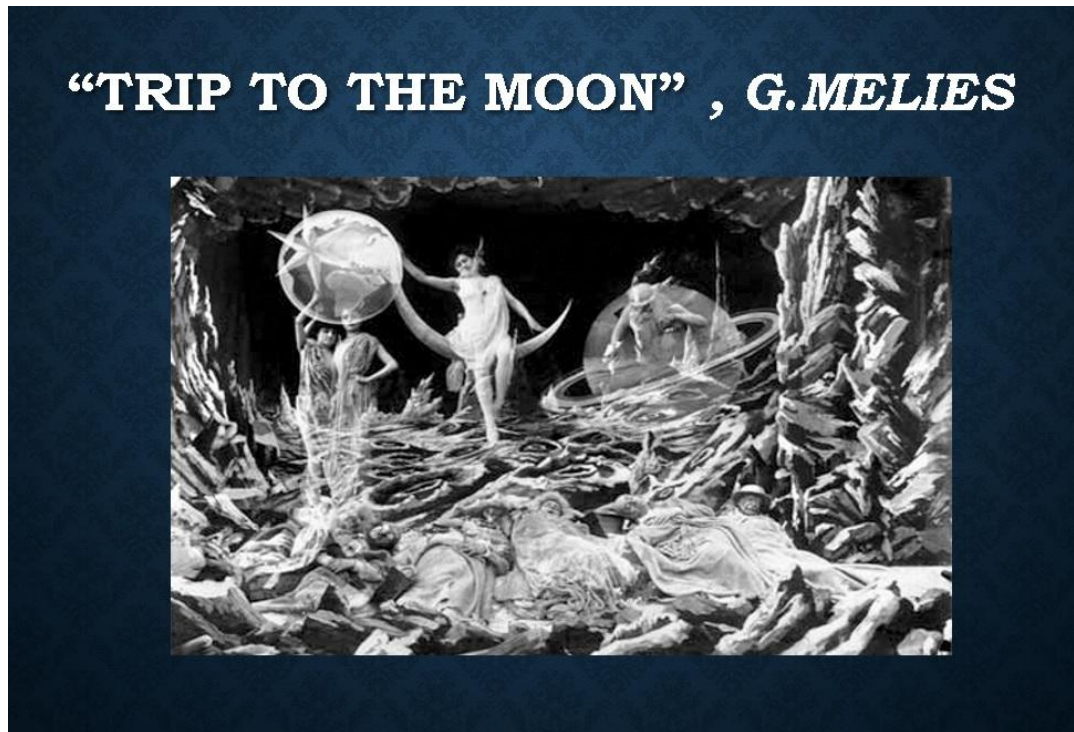
- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Wifi atau koneksi internet
- Proyektor

1.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memperlihatkan kesepakatan kelas supaya mahasiswa menyetujui kesepakatan yang berlaku.
- b. Memperlihatkan RPS kepada mahasiswa.
- c. Memperlihatkan komponen penilaian kepada mahasiswa
- d. Memperlihatkan salah satu dari Film “*World Of Art*” – eps 4, tentang Film pada Mahasiswa untuk memberikan penggambaran mengenai apa yang bisa didapatkan selama berkuliah di FFTV-IKJ.

- e. Memaparkan *Powerpoint* tentang Sejarah Tata Artistik Film.
- f. Memperlihatkan *Buku Pengantar* Tata Artistik Film dan Televisi.



Gambar 01. Diambil dari film “Trip to The Moon”.

BAB 2

Pengertian dan Ruang Kerja Bidang Tata Artistik dalam film

(Pertemuan Ke-02)

2.1. TUJUAN

Setelah mengikuti pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami definisi Tata Artistik.
2. Mengetahui Ruang Kreatif Tata Artistik dengan Unsur didalamnya (Set, Properti, Kostum, Make up dan Efek khusus)

2.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

2.2.1. Definisi Tata Artistik

Tata Artistik sendiri adalah seni atau kerajinan (*craft*) dari cara bertutur sinematik (*cinematic storytelling*). Termasuk di dalam Tata Artistik yaitu merancang desain-desain sesuai skenario dan konsep sutradara atau produksi sebuah film, menciptakan "*look and style*", serta menghadirkan karakter melalui penciptaan lewat *make over* elemen estetik. Termasuk di dalam kerajinan (*craft*) yaitu : Pemilihan material untuk menetapkan *look* dan *style*, pemilihan tekstur sesuai kondisi lokasi dan periode, koordinasi dengan personel Tata Artistik dan anggota produksi film lainnya. (Anwar, 2008:105)

Tata Artistik dalam dunia film adalah salah satu aspek kreatif produksi yang menyangkut perencanaan, pelaksanaan atau pengadaan lingkungan fisik sebuah cerita film atau televisi yang terdiri dari *setting* (dekor), pelengkap dekor (*properties*), kostum, tata rias dan tata rambut, sesuai dengan konsep film tersebut. Pengertian lebih luasnya adalah bahwa Penata Artistik berurusan dengan keseluruhan lingkungan fisik sebuah film, baik yang direncanakan dan dibangun di studio maupun penggunaan bangunan dan pemandangan alam yang ada. Sedangkan yang dimaksud lingkungan fisik atau *setting* (dekor) sebuah film adalah tempat dan waktu berlangsung atau terjadinya cerita film. Sedangkan personil yang bertugas melaksanakan ini semua disebut Penata Artistik. (Doeana, 2011:4).

Penata Artistik adalah seorang kreator yang menyesuaikan atau menciptakan setting lingkungan sesuai dengan gayanya kepada tiap jenis film dan berusaha mewujudkan imajinasi dan fantasi dalam suatu batas kerangka kerja yang praktis dan ekonomis.

Sedangkan *Production designer* adalah juga seorang Penata Artistik yang jangkauan tugas dan tanggung jawabnya jauh lebih luas dari Penata Artistik pada umumnya, karena juga menyangkut konsep dan *budgeting*.

2.2.2. Unsur-unsur Tata Artistik

Didalam Tata Artistik terdapat elemen sebagai berikut;

- *Setting*, adalah waktu dan tempat dimana cerita sebuah film berlangsung.
- Properti, adalah barang-barang yang digunakan untuk mendukung *setting* dan adegan.
- Kostum, adalah segala hal yang dikenakan pemain Bersama seluruh asesoris-nya, asesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat dan sebagainya.
- *Make up* atau Tata Rias adalah penunjang karakter dari pemain dalam sebuah cerita.
- *Special effect* atau efek khusus adalah merupakan teknik yang digunakan untuk memvisualkan sebuah adegan cerita.

2.2.3. Sistem Kerja Bidang Tata Artistik

Tim Artistik sebagai tim yang paling banyak memiliki cabang pekerjaan, merupakan tim yang cukup rumit. Didalam tim ini terdapat kelompok atau sub-sub yang membidangi set, properti, kostum, *make up* dan *hair styles* serta efek khusus.

Dimana di masing-masing bidangnya pun dapat memiliki cabang-cabang lagi, seperti misalnya pada bidang set, ada yang mengurus set fisik, ada yang mengurus keperluan *andressing*, keperluan antaman dan sebagainya. Juga di bidang properti, ada yang mengurus properti yang menempel pada set, properti yang dimainkan oleh pemain, properti bergerak seperti mobil, properti hidup seperti hewan peliharaan dan sebagainya. Juga di bagian kostum, ada yang mengurus pembuatan kostum, mengurus sponsor, mengurus *laundry*, mengurus rambut pemain dan sebagainya. Juga di bidang efek khusus, ada yang mengurus efek-efek biasa, ada yang mengurus efek

asap, mengurus efek angin, mengurus efek hujan dan sebagainya.

Tugas seorang *Production Designer* melakukan penelitian dan pengamatan untuk membuat lingkungan fisik lebih otentik dan dramatik. *Production Designer* harus mentransformasi cerita, karakter dan tema naratif ke dalam *image* meliputi arsitektur, dekor, ruang fisik dan tone serta tekstur.

Production Designer adalah kepala dari Departemen Artistik dan mengelolai kreatif, termasuk Penata Artistik, Set Dekor, *Property Master*, *Painters*, *Carpenters* dan bagian spesialis Artistik lainnya.

Sedangkan tugas Penata Artistik (*Art Director*) adalah mewujudkan visi kreatif *Production Designer* untuk semua perangkat dan lokasi yang pada akhirnya memberi hasil pada identitas visual.

2.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan ke 2, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang Dosen mengenai :

- a. Memperkenalkan unsur-unsur dalam tata artistik.
- b. Termasuk unsur warna.
- c. Tanggung jawab dan Pembagian Kerjabidang Tata Artistik.

2.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Menampilkan salah satu Film “*World Of Art*” – eps 1

2.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memperlihatkan salah satu dari Film “*World Of Art*” – eps 1, tentang Film pada dan menugaskan mahasiswa untuk membuat gambar sketsa dari film yang telah ditonton.
- b. Memaparkan Powerpoint tentang Pengertian dan Ruang Kerja Tata Artistik Film.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.

BAB 3

Setting Tata Artistik dalam film

(Pertemuan Ke-03)

3.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami tentang Set dalam Tata Artistik Film.
2. Mengerti bagaimana ide dan tema dapat digali dalam mendesain set.
3. Mengerti dan mampu membuat desain set yang baik untuk film yang akan dibuat.

3.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

3.2.1. Konsep dan Perencanaan Artistik

Perencanaan Konsep Artistik dimulai ketika skenario telah selesai. Meskipun banyak film yang memula perencanaan tersebut ketika skenario belum selesai, namun paling tidak gambaran keseluruhan tentang film telah ada.

3.2.2. Membaca Skenario

Skrip atau Skenario adalah titik tolak bagi seorang *Production Designer* dalam mencari atau menciptakan sebuah lingkungan fisik atau lokasi yang cocok.

Bila mempertimbangkan skenario, *Production Designer* harus mempunyai pengertian luas tentang jenis action yang bersangkutan dan menghubungkannya dengan lokasi yang mungkin bakal diperlukan.

Production Designer membaca skenario sambil membangun gambaran imajinasi. Dia juga harus mencatat dengan cepat gambaran-gambaran tersebut, dalam bentuk sketsa kecil.

Tujuan dari sketsa-sketsa tersebut adalah memperoleh catatan dari gagasan awal. Sketsa-sketsa awal ini tidak perlu dilihat orang lain, tapi pada tahap berikutnya akan menjadi dasar dari sketsa yang lebih lengkap.

Pendekatan di atas adalah pendekatan yang paling konvensional.

3.2.3. Membuat Konsep Artistik

Ketika membaca sebuah skenario, sudah barang tentu kita memiliki bayangan akan kejadiannya maupun lingkungan sekitar kejadian tersebut. Hal inilah yang perlu di buat deskripsinya yang kemudian akan menjadi acuan dalam menciptakan lingkungan fisik adegan. Bila perlu seorang *Production Designer* mencari dan mengumpulkan berbagai gambar-gambar yang bisa dijadikan sebagai acuan maupun referensi dalam membuat konsep visual.

3.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan *Setting* sebagai tempat kejadian sebuah adegan/peristiwa.

3.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Wifi atau koneksi internet
- Proyektor

3.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Memaparkan *Powerpoint* tentang *Setting* Tata Artistik Film.
- Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan dalam proses penugasan.
- Melakukan sesitanyajawab dengan mahasiswa.



Gambar 02. Contoh sketsa ruang tidurdari Film “Naked Lunch”.

BAB 4

***Setting* Tata Artistik dalam Skenario**

(Pertemuan Ke-04)

4.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Mampu mendefinisikan *setting* Tata Artistik dalam skenario Film.
2. Mengerti bagaimana mendesain set dalam skenario Film.
3. Mengerti dan mampu membuat desain set dalam skenario film, yang akan dibuat

4.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

4.2.1. Memperkirakan Adegan

Membaca skenario juga perlu mengimajinasikan pergerakan pemain (koreografi). Pergerakan pemain untuk memperkirakan seberapa luas set yang diperlukan. Membaca karakteristik set lokasi yang tertulis dalam cerita. Juga perlu dibayangkan jika ada properti atau efek khusus yang memerlukan ruang atau keadaan tertentu.

4.2.2. Memperkirakan Perwatakan

Setiap pemain haruslah direka-reka karakternya masing-masing. Hal ini sangat membantu dalam perencanaan dan *dressing* set lokasi. Namun juga tidak jarang sebuah skenario yang dibuat memiliki tokoh karakter tertentu yang tidak begitu jelas. Hal ini perlu cepat diselesaikan dengan cara berdiskusi dengan Sutradara.

4.2.3. Menentukan Waktu Kejadian

Waktu, masa atau era pada saat cerita berlangsung. Menjadi *background setting* dan *property* yang akan ditampilkan. Saat merencanakan set berdasarkan periode yang telah lewat, maka riset menjadi bagian yang penting sekali.

4.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

- a. Memperkenalkan Geografis *Setting* dalam sebuah cerita/skenario film.
- b. Memperkenalkan Analisa *Setting* dalam sebuah cerita/skenario.

4.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Wifi atau koneksi internet
- Proyektor

4.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memaparkan *Powerpoint* tentang *Setting* Tata Artistik Film dalam skenario.
- b. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- c. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 03. Set design oleh Alfred Jungedari film “Jew Süß” berdasar Skenario

BAB 5

Dekorasi Tata Artistikterkaitdengankarakterisasitokohdalam film

(Pertemuan Ke-05)

5.1. TUJUAN

Setelah mengikutiperkuliahaninimahasiswadiharapkandapat:

1. MenganalisaKarakterisasiTokoh dan Hubunganantarkarakterdarisebuah film.
2. MenganalisaDekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spesialefek) dalamsebuah film.

5.2. DASARTEORI/PEMBAHASAN

FungsiPenataArtistik

PenataArtistikmenerjemahkan konsep yang abstrak dan verbalitukedalam pengertian dan bentuk-bentuk yang kongkrit dan visual. Pada awalnya berbentuk sketsa atau gambar dan pada tahap lebih lanjut rencana, denah atau maket dan set.

Kemampuan menterjemahkan ide/konsep itulah yang diartikan dengan kata ‘artistik’ dalam istilah Penata Artistik yang kurang lebih merupakan terjemahan dari *Art Director*..

Pengertian lebih luasnya adalah bahwa Penata Artistik berurusan dengan keseluruhan lingkungan fisik sebuah film, baik yang direncanakan dan dibangun di studio maupun penggunaan bangunan dan pemandangan alam yang ada. Sedangkan yang dimaksud lingkungan fisik atau *setting* (dekor) sebuah film adalah tempat dan waktu berlangsung atau terjadinya cerita film.

5.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi

5.4. ALAT DANBAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint*atausejenisnya
- *Wifi*ataukoneksiinternet
- Proyektor
- Film pendekatau Film Panjang.

5.5. INSTRUKSIKERJA

Adapuninstruksipengerjaannyaadalahsebagaiberikut:

- a. Memaparkan*Powerpoint*tentangreferensielemenTata Artistik Film.
- b. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukandidalamproses penugasan.
- c. Melakukansesitanyajawabdenganmahasiswa.
- d. Memberikantugaskepadamahasiswauntukmembuatreferensiberdasarkanfilm yang telahditonton.



Gambar 04. Referensi set untuk hutan pada film “Avatar”,

BAB 6

Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam cerita/skenario

(Pertemuan Ke-06)

6.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menganalisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah cerita/skenario.
2. Menganalisa Dekorasi (Properti, Kostum, *Make-Up* dan Spesial efek) dalam sebuah skenario

6.2. DASAR TEORI

6.2.1. Membuat Konsep Visual

Perludi

buat deskripsi yang kemudian akan menjadi acuan dalam menciptakan lingkungan fisik adegan. Bila perlu seorang *Production Designer* mencari dan mengumpulkan berbagai gambar-gambar yang bisa dijadikan sebagai acuan maupun referensi dalam membuat konsep visual.

6.2.2. Mencari referensi Artistik

Langkah selanjutnya adalah mencari referensi-referensi set, properti, kostum, *make up*, gambar dan warna. Referensi dapat dicari melalui film-film yang pernah ditonton, lingkungan sekitar, perjalanan dan sebagainya.

Saat ini referensi dengan mudah dapat dicari di internet, dengan rajin browsing segala sesuatunya. Kita dapat mencari referensi warna dan gambar atau tampilan (*look*) pada film yang akan dibuat, yang kemudian akan diturunkan ke referensi set, properti, kostum dan *make up*.

6.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari

Analisa Dekorasi.

6.4. ALAT DANBAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint*atausejenisnya
- *Wifi*ataukoneksiinternet
- Proyektor
- Film Pendekdan Film Panjang.

6.5. INSTRUKSIKERJA

Adapuninstruksipengerjaannyaadalahsebagaiberikut:

- a. Memaparkan*Powerpoint*tentangreferensielemenTata Artistikdariskenario film.
- b. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukandidalamproses penugasan.
- c. Melakukansesitanyajawabdenganmahasiswa.
- d. Memberikantugaskepadamahasiswauntukmembuatreferensiberdasarkan film yang telahditonton.



Gambar 05. Set film “The Shinning” dariStanley KubrickdanSteven Spielberg

BAB 7

Pembuatan Geografis *Setting*, Analisa *Setting*, Karakterisasi Tokoh dan Hubungan Antar Karakter berdasarkan skenario

(Pertemuan Ke-07)

7.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat membuat Sketsa *Setting* dan Bagan Hubungan Antar Karakter.

7.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

7.2.1. Konsep Artistik

Production Designer ialah membuat konsep Artistik, dimana konsep artistik sebuah film menyangkut warna dan bentuk. Konsep inilah yang akan disepakati bersama antara *Production Designer*, *Director of Photography* dan Sutradara. Konsep-konsep tadi haruslah dijelaskan secara detail setiap bagian, lengkap dengan gambar, sehingga mampu dikuasai oleh setiap orang dalam Tim Departemen Artistik.

7.2.2. Pengertian *Mise en Scene*

Mise en scene merupakan apa saja yang dimasukkan dan terlihat di dalam sebuah frame. Dengan menggunakan unsur - unsur dari *mise en scene* ini membuat film bisanya berkomunikasi dengan penontonnya. Setiap aspek dari *mise-en-scène* harus menambahkan lebih banyak makna untuk film dan mengirim sinyal kepada penonton tentang bagaimana mereka harusnya merasa pada titik tertentu. *Mise en scene* memiliki 5 unsur yaitu *setting and property*, *costume*, *make-up and hair-do*, *facial expression and body language*, *lighting and colour* dan yang terakhir *position of character/ object in frame*.

7.2.2.1. *Setting and property*

- Set dan lokasi tidak hanya latar belakang sembarangan
- Set bisa dibangun apabila ada waktu dan *budget* atau menggunakan yang sudah ada.
- *Setting*
dapat memanipulasi penonton dengan membangun imajinasinya
tentu (mereka memiliki notasi) dan
kemudian mengambil kesimpulan.
- Properti yang digunakan karakter serta yang ada di dalam set dapat memberikan makna lebih kepada tokohnya.

7.2.2.2. *Costume, make-up and hair-do*

- Kostum, rambut & *make-up*
merupakan indikator instan kepribadian karakter, status,
pekerjaan, dll
- Kita tahu segera apakah film diceritakan di masa sekarang
dan apa budaya masyarakatnya
- Kostum tertentu dapat menandakan individu tertentu
(yaitu Jubah Hitam dari vampir, Spidey dari kostum Spiderman)

7.2.2.3. *Lighting and colour*

- Untuk melukiskan karakter penting atau benda dalam bingkai
- Untuk membuat karakter terlihat misterius dengan memberikan
shading pada bagian wajah & tubuh
- Untuk mencerminkan karakter kondisi mental atau emosi yang
tersembunyi, yaitu terang = bahagia, gelap = terganggu, strobo =
bingung

7.2.2.4. *Position of character/object in frame*

- Posisi dalam bingkai dapat menarik perhatian untuk karakter atau
objek penting.
- Posisi orang dalam frame
harus menunjukkan hubungan antara mereka.

Memperkenalkan Pembuatan Sketsa dan Bagan Hubungan Antar Karakter.

7.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau jenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek dan Film Panjang

7.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- e. Memaparkan *Powerpoint* tentang *Mise en scene* dalam Tata Artistik.
- f. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- g. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- h. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat referensi berdasarkan film yang telah ditonton.



Gambar 06. Contoh Sketsa geografis.

BAB 8
UJIAN TENGAH SEMESTER
(Pertemuan Ke-08)

8.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

Mengaplikasikan teori – teori yang sudah di dapat di pertemuan sebelumnya.

8.2. SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER

- | | |
|---------------------------------------|------------|
| 1. Jelaskan Definisi Tata Artistik | : 25 point |
| 2. Jelaskan Tugas Penata Artistik | : 25 point |
| 3. Jelaskan Arti Production Designer | : 25 point |
| 4. Jelaskan Tugas Production Designer | : 25 point |

8.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Mahasiswa akan melaksanakan Ujian diawasi oleh seorang dosen/Staf akademik. Dengan mengerjakan soal berdasarkan aplikasi dari semua yang telah dipelajari.

8.4. ALAT DAN BAHAN

- Kertas soal
- Ballpoint

· INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Ujian berbentuk ujian terbuka (*open book*).
- Diperbolehkan untuk mengerjakan soal secara tidak urut.
- Jawab dan tulis dengan rapih, tidak banyak coret dan mudah dibaca. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap penilaian.

BAB9

Menyusun *Breakdown* artistik dari sebuah film.

(Pertemuan Ke-09)

9.1. TUJUAN

Setelah

mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat memahami serta membuat *Breakdown* Artistik.

9.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

9.2.1. Membuat *breakdown* artistik

Secara administratif adalah membuat *breakdown* artistik.

Breakdown adalah semacam alat bantu untuk produksi,

penjadwalan dan pengingat ketika proses

pengambilan gambar dimulai. Tanpa *breakdown* yang baik, maka pekerjaan Departemen Artistik akan menjadi berantakan.

Scn	D.N	E/I	Set	Pemain	Handprop	Kostum	Deskripsi	Hal
01	Day	Int	Ruang tengah Rumah Pandu	Pandu	Tongkat	Kemeja Sarung	Pandu berjalan ke arah pintu.	1 hal
02	Day	Ext	Halaman Rumah Pandu	Pandu	Koran	Cont'01	Pandu mengambil koran.	1/2

Contoh halaman Breakdown Master

No.	Set	Scene	Catatan
01	Ruang tengah Rumah Pandu	01, 02, 04, 06, 10, 18, 22, 28, 30, 31, 32	
02	Kamar Rumah Pandu	03, 05	
03	Kantor Pandu	12, 16, 20, 26	

Contoh halaman Breakdown Set

Gambar 07. Contoh format Breakdown

9.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 09, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai tentang bagaimana pembuatan *breakdown* Artistik berdasarkan

film yang telah ditontonnya.

9.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek atau Film Panjang.

9.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Menampilkan pengertian pentingnya membuat *Breakdown*.
- b. Memaparkan *Powerpoint* tentang *Breakdown* dalam Tata Artistik.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- e. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat konsep visual film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).

BAB 10

Menyusun *Breakdown* artistik dari sebuah skenario (Pertemuan Ke-10)

10.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat memahami serta membuat *Breakdown* Artistik berdasarkan skenario.

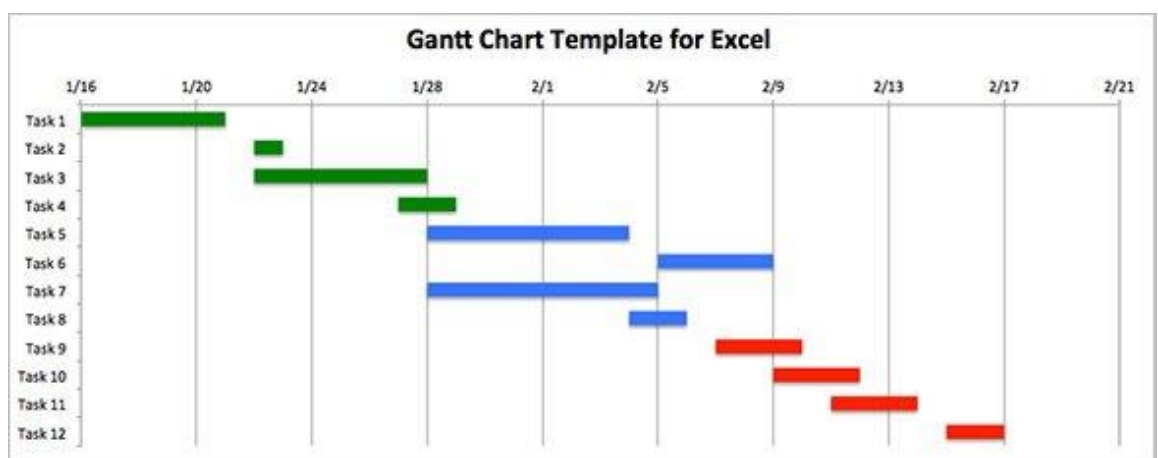
10.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

10.2.1. Membuat pengaturan pekerjaan

Seorang Penata Artistik untuk mengorganisir diri dengan baik untuk menjadi bagian dari sebuah pembuatan film, tapi juga harus tahu apa yang menjadi sasaran. Perencanaan (*planning*) adalah sangat penting, yang dapat menghemat waktu dan biaya produksi.

10.2.1. Membuat jadwal kerja

Untuk membantu perencanaannya, Penata Artistik membuat sebuah rencana jadwal kerja (schedule) atau peta perkembangan (progress chart). Ini bisa merupakan pekerjaan yang sangat rumit, yang akan mencatat secara ringkas perkembangan setiap set untuk waktu penggunaannya dalam film.



Gambar 08. Timeline Template

10.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 10, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai tentang bagaimana pembuatan breakdown Artistik berdasar pada skenario.

10.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Skenario Film Pendek atau Film Panjang.

10.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Breakdown* berdasar skenario yang akan dibuat (durasi 1 menit)..
- b. Memaparkan *Powerpoint* tentang *Breakdown* skenario dalam Tata Artistik.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.

BAB 11

Mencari dan Menyusun Referensi Visual

Tata Artistik (Pertemuan Ke-11)

11.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat mengenal, memahami dan menerapkan penggunaan Referensi Visual

11.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Membuat Rencana Desain

Setelah selesai membaca skrip, *Production Designer* akan mendapat bayangan dari jenis lokasi yang diperlukannya, tapi tidak dapat dielakkan bahwa visualisasinya yang pertama besar kemungkinan dapat berubah. Setelah memilih lokasi tertentu, hal itu akan menjadi acuan bagi *action* dan visualisasi yang baru.

· RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 11, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang Dosen mengenai :

- Mencoba menganalisis ruang sederhana dalam sebuah film pendek.
- Belajar mencari serta menyusun referensi untuk seluruh elemen artistik.

11.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek

11.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Breakdown* berdasarkan film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit)..
- b. Mencari referensi untuk seluruh elemen artistik.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 09. Referensi Visual yang diambil dari satu adegan film “The Last Emperor”

BAB 12

Hunting Visual

(Pertemuan Ke-12)

12.1. TUJUAN

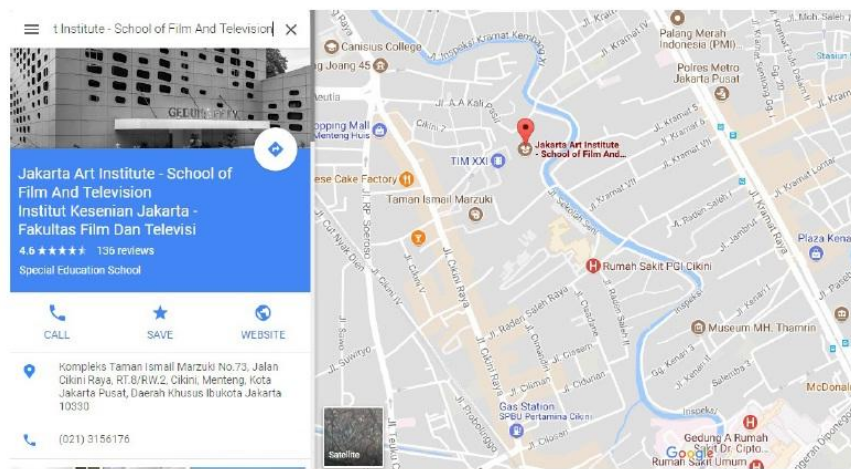
Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memperkenalkan Pembuatan Sasaran *Hunting*,
2. Laporan *Hunting*
3. Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk melakukan proses *shooting*.

12.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

12.2.1. Pencarian Lokasi

Sebelum menentukan lokasi mana yang cocok bagi suatu adegan, Penata Artistik harus meneliti tempat lokasi secara seksama dan mungkin juga memeriksa kemungkinan-kemungkinan lain. Waktu mengadaptasi skenario untuk mempersiapkan lokasi pengambilan gambar film, timbul persoalan-persoalan yang berhubungan dengan tuntutan-tuntutan action dari cerita. Untuk itu diperlukan penyelidikan fotodengan mendalam yang bisa merupakan bagian penting dalam memilih tempat-tempat lokasi yang sulit. Kemudian mulailah tempat-tempat lokasi yang paling menarik perhatian. Dalam beberapa kasus, misalnya interior sebuah rumah, tim Artistik harus mempunyai pilihan banyak sekali dan memotret interior beberapa lokasi sebagai pilihan.



Gambar 10. Peta Lokasi dapat diambil dari Google Maps

12.2.2. Penjajakan Lokasi(*Recce*)

Setelah beberapa alternatif lokasi didapat, diputuskan kemungkinan beberapa daerah yang cocok, Production Designer/ Penata Artistik akan melakukan perjalanan, bersama dengan Sutradara dan DOP beserta Pelaksana Produksi.

12.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 12, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai:

- Belajar tentang bagaimana Pembuatan Sasaran *Hunting* di dalam film.
- Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk proses produksi (*shooting*)

12.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek

12.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Membuat *Breakdown Hunting* berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- Membuat laporan *Hunting*
- Mencari referensi untuk seluruh elemen artistik.
- Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.

BAB 13

Membuat *Floor plan*

(Pertemuan Ke-13)

13.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat memahami dan memperkenalkan fungsi *Floor Plan*.

13.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

13.2.1. Analisa set Interior

Salah satu lokasi yang paling cocok telah ditemukan, maka harus dianalisis dengan teliti sebelum perubahan apa pun dimulai. Catatan berikut ini dimaksudkan sebagai penuntun.

Setiap ruangan mempunyai kekhususan sendiri, dan tiap skrip memiliki syarat khusus. *Production Designer*/Penata Artistik harus ingat catatan skrip.

13.2.2. Mempersiapkan Lokasi

Lokasi yang diperlukan sering memiliki kekurangan, oleh sebab itu tim Artistik harus siap bekerja keras untuk merubah karakteristik lokasi sebagaimana, sesuai dengan kegunaan cerita. Mungkin saja hanya perubahan kecil misalnya, suatu mukadung diganti warna nyasekedar untuk menggantikan waktu atau masanya. Gambar-gambar dan foto-foto memainkan peranan penting dalam perubahan lokasi yang memerlukan pembentuk kembali.

Penata Artistik bisa bekerja berdasarkan foto-foto dari lokasi bersangkutan dan menggambarkan langsung di atas foto perubahan yang diinginkan. Perubahan tersebut sangat mendetil agar para teknis tahu persis apa yang harus mereka lakukan. Tiap bagian dari lokasi yang akan tampak di layar putih harus dianalisis, untuk menjamin agar tidak ada sesuatu yang aneh, diluar konteks, muncul dalam adegan. Untuk kepentingan seluruh unit, maka sebaiknya dibuatkan gambar lengkap dari lokasi sebelum dan sesudah perubahan.

13.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada praktikum pertemuan 13, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai :Belajar tentang bagaimana Pembuatan Floor Plan dari hasil penentuan proses hunting dari cerita yang dibuat.

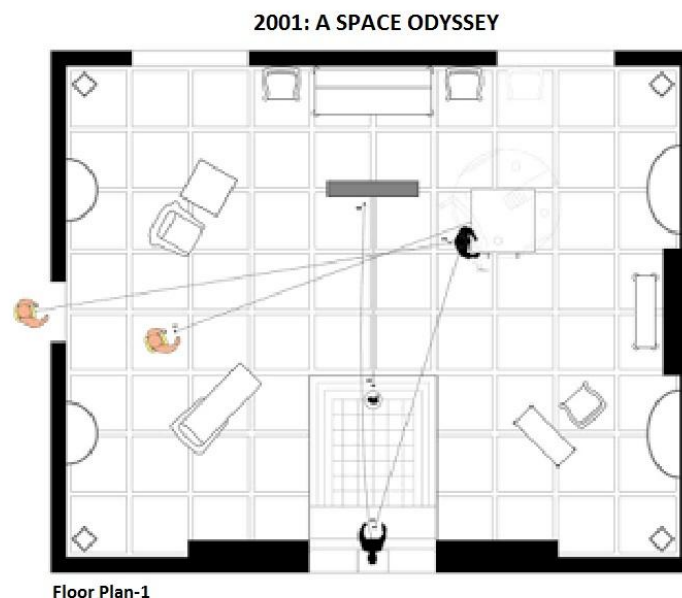
13.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Proyektor

13.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Floor plan* berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit)..
- b. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan dalam proses penugasan.
- c. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 11. Contoh gambar Floor plan dari film "2001: A Space Odyssey"

BAB 14

Membuat Anggaran Artistik dan Maket

(Pertemuan Ke-15)

14.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memperkenalkan Anggaran Artistik, baik yang tervisualisasikan maupun Anggaran Artistik yang bersifat administratif (pendukung)
2. Mampu membuat Maket untuk keperluan desain Artistik.

14.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Menyusun anggaran biaya

Beberapa pengeluaran tertentu dapat direncanakan dengan jelas.

Bagian Perencanaan pada tim Artistik dapat menelan biaya dalam jumlah besar. *Production Designer* harus membuat skiran biaya awal pada waktu membaca skrip.

14.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 15, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen dan seorang asisten dosen mengenai : Pembuatan Anggaran Artistik dan Maket

- a. Bagaimana membuat Anggaran Artistik sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.
- b. Bagaimana membuat maket secara sederhana dari konsep film pendek.

14.4. ALAT DAN BAHAN

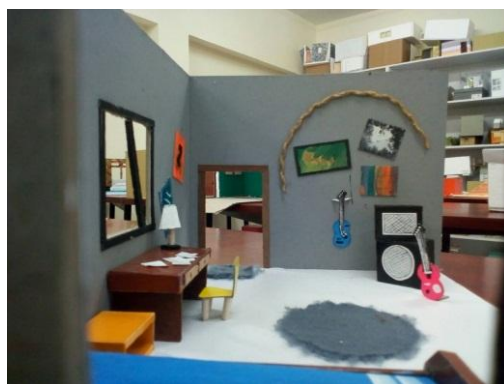
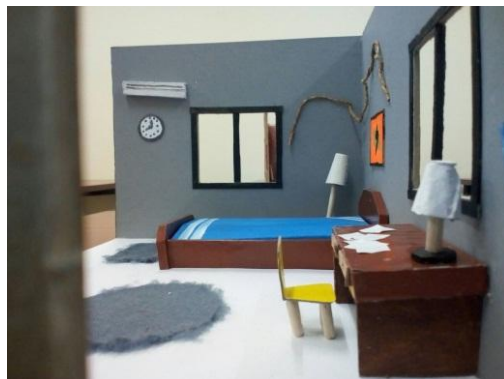
- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Proyektor

- Kardus Aqua
- Gunting
- Majalah/Koran/Kertaswarna
- Lem

14.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Membuat Anggaran Biaya berdasarkan film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit)..
- Membuat Maket berdasarkan film pendek..
- Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa..
- Mahasiswa boleh bertanya kepada dosen mengenai hal yang tidak dimengerti selama perkuliahan.



Gambar 12. Contoh Maket yang dikerjakan berdasarkan skenario.

BAB 15

Membuat Poster dan Pemilihan Huruf Judul Film dan Presentasi

(Pertemuan Ke-15)

15.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Pengertian dan Fungsi Poster dari sebuah Film. Dan
2. Latihan Presentasi dari Tata Artistik sebuah film pendek (tentang kamar).

15.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Fungsi presentasi

Semua aspek dan unsur dalam sebuah film baik film pendek ataupun panjang wajib dipikirkan dengan sangat matang. Hal tersebut dikarenakan unsur yang dipikirkan makapesandari *filmmaker* bisa lebih mudah sampai ke penontonnya. Seorang *filmmaker* yang baik harus bisa mempertanggungjawabkan konsepnya dengan baik. Sehingga apapun yang dibuat tidak terlihat asal atau kebetulan. Selain itu supaya pesan yang ingin disampaikan juga bisa diterima dengan baik oleh penontonnya.

15.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada praktikum untuk pertemuan 15, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai :

- a. Pembuatan desain Poster dan Presentasi
- b. Belajar tentang bagaimana mempertanggungjawabkan konsep dan cerita yang dibuat dengan cara Presentasi.

15.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Proyektor
- *Hard Board*

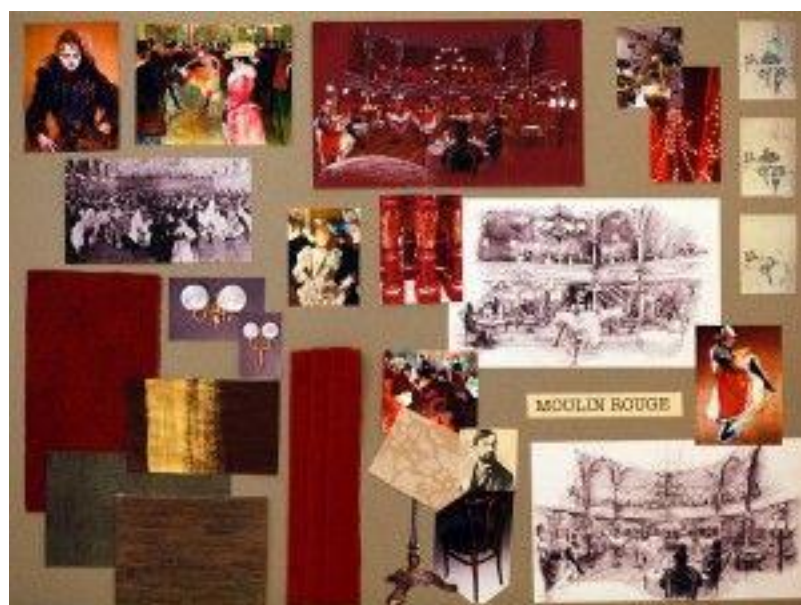
15.5.INSTRUKSIKERJA

Adapuninstruksipengerjaannyaadalahsebagai berikut:

- Membuat Poster berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- Membuat Presentasi Board berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- Mahasiswa boleh bertanya kepada dosen mengenai hal yang tidak dimengerti selama perkuliahan.



Gambar 13. 3 buah Poster film pendek.



Gambar 14. Presentasi Board dari film “Midnight in Paris”-Woody Allen.

BAB 16
UJIAN AKHIR SEMESTER
(Pertemuan Ke-16)

16.1 TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat mengetahui Teknik dasar Tata Artistik serta unsur yang ada di dalam proses pembuatan film.

16.1. TUGAS UAS

16.1.1. Spesifikasi Tugas UAS

Merupakan tugas perorangan dengan spesifikasi Keterangan Kerja :

16.1.1.1. Setiap orang membuat film pendek.

16.1.1.2. Materi film harus di-edit.

16.1.1.3. Kamera boleh *movement* dengan menggunakan *handphone/DSLR* milik sendiri dengan peralatan *lighting* sederhana..

16.1.1.4. Durasi film *fix* 3 menit sudah termasuk *bumper* dan *title*,

16.1.1.5. Sebelum *shooting* cerita serta konsep harus sudah di setujui oleh dosen.

16.1.1.6. Budget tidak boleh di atas 200 ribu rupiah.

16.1.1.7. Film dikumpulkan bersamalah laporan produksi.

Tugas :

Buatlah film pendek tentang ruang sederhana (kamar) dengan menggunakan materi yang sudah di berikan selama perkuliahan dengan pesan yang sudah di tentukan.

Materi – materi tersebut mencakup :

16.1.1.7.1. Ide pokok dan tema untuk cerita.

16.1.1.7.2. Unsur-unsur Tata Artistik yang di gunakan berdasarkan hasil riset.

16.2. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 16, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen dalam rangka menyelesaikan tugas akhir mata kuliah sebagai pengganti Ujian Akhir Semester.

- **ALAT DAN BAHAN**

- Form penilaian.

- **INSTRUKSI KERJA**

Film yang sudah dibuat dikumpulkan bersama laporan produksi.

REFERENSI MODUL

PedomanPraktikum “Mata KuliahProduksi Spot Program” Program Pendidikan VOKASI UI

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin,Chalid,CatatanKuliahTataVisual Jurusan SinematografiIKJ-LPKJ, Jakarta: 1984-1988.
- Anwar, Syaeful, Job Description Pekerja Film,Jakarta:FFTV-IKJ, 2008
- Doeana, Bintang B.,Tata Artistik FTV Indonesia,TesisS2, ProgramPascaSarjanaIKJ,Jakarta: 2011.
- Doeana, Bintang B., "MenataArtistikDalamFilm danTelevisi",JurnalImajiedisi3 nomor2,Jakarta: PenerbitFFTVIKJ.2011.
- Bayangkari,Bintang, "TataArtistikFilmRelijiIndonesiayangSyar’I",JurnalImaji edisi9nomor1, Jakarta: PenerbitFFTVIKJ.2017.
- Imes,Jack.Special Visual Effects.NewYork:PrenticeHallPress.1984.
- JohnMarner,TerenceSt.,Film DesignditerjemahkanolehChalidArifin.,Jakarta:YayasanCitra. 1984.
- Prakosa,Gotot,CatatanKuliahTataArtistik,Jakarta:FFTV IKJ,2011.
- Pratista, Himawan,Memahami Film,Yogyakarta:HomerianPustaka,2008.

SUMBER GAMBAR/DATA DIGITAL:

<http://alchetron.com> <http://www.eyemagazine.com> <http://cronenbergmuseum.tiff.net>
<http://miraccoon.deviantart.com> <http://tiffanychristie.blogspot.co.id> <https://www.pinterest.com>
<https://www.i-dex.de> <http://www.nydailynews.com> <http://www.theguardian.com>
<http://www.openculture.com> <http://www.taringa.net> <http://www.joesdaily.com/art-design>
<http://www.premiumbeat.com> <https://internationalfilmreview.net> <http://www.thehindu.com/entertainment>
<http://ehc.edu> <http://www.thekimptonplayers.co.uk> <https://nevadafilm.com>
<https://bloocoops.deviantart.com> <http://www.hello-napalm.com> <http://latimesblogs.latimes.com>
<http://indianajones.wikia.com> <http://www.ontoor.notacon.org> <http://www.flickr.com>
<http://www.floobynooby.com> <http://izismile.com> <http://www.businessinsider.sg>
<http://cosmiccatacombs.blogspot.co.id> <http://theangryvideoguy.com> <http://nerdist.com>

(Draf) Rencana Pembelajaran Semester
Program Studi Televisi & Film D-3
FFTV - IKJ

Mata Kuliah : Teknik Dasar Artistik Kode Mata Kuliah : Semester : 2 (Genap) SKS : 2 Pengajar : Bintang B Doeana Asisten : Jml Jam : 14 x 2 jam pelj (@ 50 menit)	Capaian pembelajaran umum semester Memahami Teknik Dasar Tata Artistik dalam sebuah film fiksi / non-fiksi.	Fasilitas Pembelajaran a. Komputer b. Proyektor c. Papantulis. d. Film/video. e. Alat Peraga f. Layar	Metode Pembelajaran : 1. Teori = 35% 2. Praktek = 45% 3. Diskusi = 20% Total = 100%
Proses Pembelajaran: Dosen: Menjelaskan sejarah dan teori, memberikan tugas dan ujian, diskusi dan evaluasi Mahasiswa: Memahami dan mampu mengimplementasikan semua materi kuliah yang diberikan	Capaian Pembelajaran khusus semester. 1. Paham Unsur Tata Artistik. 2. Paham Tanggung Jawab Kerja Tata Artistik (<i>bidang kerja Artistik Film Fiksi / Non Fiksi</i>). 3. Mampu menjelaskan Teknik Dasar Tata Artistik	Penilaian: a. Absensi : 10% b. Tugas : 30% c. UTS : 25% d. UAS : 35% Total : 100 %	

Kuliah	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi
1	Sejarah Tata Artistik dalam film.	Sejarah dimulainya penataan artistik dalam film yg dimulainya dari G. Melies mendokumentasikan panggung secara lengkap.	G. Melies mendokumentasikan stage/panggung.
2	Pengertian dan Ruang Kerja Bidang Tata Artistik dalam film	Pengertian Tata Artistik dan Ruang Kreatif Tata Artistik dengan Unsur didalamnya (Set, Properti, Kostum, Make up dan Efek khusus)	1. Memperkenalkan unsur-unsur dalam tata artistik. 2. Termasuk unsur warna. 3. Tanggung jawab dan Pembagian Kerja bidang Tata Artistik.

3	Setting Tata Artistik dalam film	Analisa Setting dalam sebuah film	Memperkenalkan Setting sebagai tempat kejadian sebuah adegan/peristiwa
4	Setting Tata Artistik dalam Skenario	Analisa Setting dalam sebuah skenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan Geografis Setting dalam sebuah cerita/skenario film. 2. Memperkenalkan Analisa Setting dalam sebuah cerita/skenario.
5	Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam film	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah film. 2. Analisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spezialefek) dalam sebuah film 	Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi
6	Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam cerita/skenario	<ol style="list-style-type: none"> 3. Analisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah cerita/skenario. 4. Analisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spezialefek) dalam sebuah skenario 	Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi
7	Pembuatan Geografis Setting, Analisa Setting, Karakterisasi Tokoh dan	Pembuatan Sketsa Setting dan Bagan Hubungan Antar Karakter.	Memperkenalkan Pembuatan Sketsa dan Bagan Hubungan Antar Karakter.

	HubunganAntarKarakterberdasarkanskenario.		
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	EN BOOK: YA / TIDAK	AN TULISAN / LISAN / TUGAS PENULISAN
9	Menyusun breakdown artistikdarisebuah film.	Pembuatan breakdown Artistik.	MemperkenalkanPembuatan Breakdown Artistik.
10	Menyusun breakdown artistikdarisebuahskenario.	Pembuatan breakdown Artistik.	MemperkenalkanPembuatan Breakdown Artistik.
11	Mencari dan MenyusunReferensi Visual Tata Artistik.	Pembuatan referensi Visual (Set, Properti, Kostum, Make-Up, Spesial Efek)	MemperkenalkanReferensi Visual
12	Hunting Visual	Pembuatan Sasaran Hunting, Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk proses produksi (shooting)	MemperkenalkanPembuatanSasaran Hunting, Laporan Hunting dan MenentukanUnsur Visual yang akandipakaiuntukmelakukan proses shooting.
13	Membuat Floor plan	Pembuatan Floor Plan dari hasil penentuan proses hunting.	Memperkenalkan dan fungsi Floor Plan.
14	MembuatAnggaranArtistik dan Maket	PembuatanAnggaranArtistik dan Maket	MemperkenalkanAnggaranArtistik, baik yang tervisualisasikanmaupunAngaranArtistik ya

			bersifat administratif (pendukung) dan pembuatanMaket
15	Membuat Poster dan PemilihanHurufJudul Film dan Presentasi	Pembuatandesain Poster dan Presentasi	Pengertian dan Fungsi Poster darisebuah F Dan latihanPresentasidariTataArtistiksebuah film pendek(tentangkamar)
16	UJIAN AHIR SEMESTER	Open book: Ya / Tidak	Ujian berupatugasmembuat Film pendek

Tugas Semester : (Maksimal 1 tugas)

1. Contoh :Membuattugas Floorplan.
2. Khusus untuk yang akan mengambil mayor diharuskan membuat film pendek tentang kamar , durasi 1-3 menitdenganmenggunakan HP saja.

Literatur Utama:

Buku “ Tata Artistik Film & Tv” oleh Bintang B Doeana& Han RevoJoang

Literatur Pelengkap:

Buku “Warna” oleh SulasmiDarmaprawira WA

Deskripsi Mata Kuliah:

Teknik Dasar Tata Artistik adalah merupakan sebuah mata kuliah yang diberikan di Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta Program Studi D-3 pada semester genap. Adapun mata kuliah ini memberi pengetahuan dan ketrampilan kepada para mahasiswa agar bisa memahami dasar dari proses pembuatan film dalam bidang Tata Artistik.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

Capaian pembelajaran umum dari mata kuliah ini adalah agar supaya mahasiswa dapat memahami elemen-elemen visual dari proses pembuatan sebuah film. Sedangkan capaian pembelajaran khususnya yaitu supaya mahasiswa mampu memahami Teknik Dasar Tata Artistik dalam sebuah film fiksi / non-fiksi dan cara bertutur secara visual yang baik, mampu bekerjasama secara tim dalam mengerjakan pekerjaan dan bisa mengapresiasi hasil karya bersama. Dan paham seluruh tugas dan tanggung jawab pada bidang Tata artistic.

Tujuan Perkuliahan

Setelah mengikuti mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami Definisi Tata artistik
2. Memahami Unsur-unsur/Elemen Tata Artistik.
3. Memahami Tanggung Jawab Kerja Tata Artistik (*bidang kerja Artistik Film Fiksi / Non Fiksi*).
4. Mampu melaksanakan Tugas dari Teknik Dasar Tata Artistik

Bentuk Penilaian

1. Komponen penilaian terdiri dari minimal 4 (empat) komponen penilaian, dengan bobot sebagai berikut:
 - 10 % Kehadiran
 - 25% Tugas Praktik
 - 25% Ujian Tengah Semester (UTS)
 - 25% Ujian Akhir Semester (UAS)
2. Seluruh komponen penilaian beserta bobotnya ditentukan oleh Dosen Pengampu
3. Penilaian terdiri dari penilaian teori dan penilaian praktek.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DESKRIPSI DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH.....	iii
TUJUAN PERKULIAHAN DAN BENTUK PENILAIAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 INTRODUKSI.....	1
BAB 2 PENGERTIAN DAN RUANG KERJA BIDANG TATA ARTISTIK DALAM FILM.....	4
BAB 3 <i>SETTING</i> TATA ARTISTIK DALAM FILM.....	8
BAB 4 <i>SETTING</i> TATA ARTISTIK DALAM SKENARIO.....	10
BAB 5 DEKORASI TATA ARTISTIK TERKAIT DENGAN KARAKTERISTIK TOKOH DALAM FILM.....	12
BAB 6 DEKORASI TATA ARTISTIK TERKAIT DENGAN KARAKTERISASI TOKOH DALAM CERITA/SKENARIO.....	14
BAB 7 PEMBUATAN GEOGRAFIS <i>SETTING</i> , ANALISA <i>SETTING</i> , KARAKTERISASI TOKOH DAN HUBUNGAN ANTAR KARAKTER BERDASARKAN SKENARIO.....	16
BAB 8 UJIAN TENGAH SEMESTER.....	19
BAB 9 MENYUSUN <i>BREAKDOWN</i> ARTISTIK DARI SEBUAH FILM.....	20
BAB 10 MENYUSUN <i>BREAKDOWN</i> ARTISTIK DARI SEBUAH SKENARIO.....	22
BAB 11 Mencari dan Menyusun Referensi Visual Tata Artistik...	24
BAB 12 <i>HUNTING</i> VISUAL.....	26
BAB 13 MEMBUAT <i>FLOOR PLAN</i>	28
BAB 14 MEMBUAT ANGGARAN ARTISTIK DAN MAKET.....	30

BAB 15	MEMBUAT POSTER DAN PEMILIHAN HURUF JUDUL FILM	
	DAN PRESENTASI.....	32
BAB 16	UJIAN AKHIR SEMESTER.....	34
	REFERENSI MODUL.....	36
	DAFTAR PUSTAKA.....	36
	LAMPIRAN	

BAB 1

Introduksi dan Sejarah Tata Artistik dalam Film

(Pertemuan Ke-01)

1.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Mengenal peraturan yang akan diterapkan di dalam perkuliahan Teknik Dasar Artistik.
2. Mengetahui apa saja yang akan dipelajari di dalam perkuliahan Teknik Dasar Artistik.
3. Mengetahui komponen nilai yang ada di dalam perkuliahan Teknik Dasar Artistik.
4. Mempersiapkan mahasiswa untuk proses pembelajaran Teknik Dasar Artistik kedepannya.
5. Sejarah dimulainya penataan artistik dalam film yang dimulai sejak dari G. Melies mendokumentasikan panggung secara lengkap.

1.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

1.2.1. Kesepakatan Kelas

Kesepakatan kelas yang harus dipatuhi oleh semua mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Teknik Dasar Artistik adalah sebagai berikut :

- a. Terlambat 15 menit dari waktu yang tertera dilarang masuk
- b. Absensi berlaku 2x sebelum perkuliahan dan sesudah perkuliahan.
- c. Daftar absen tidak boleh berubah.
- d. Selama mengikuti perkuliahan dilarang keras mengerjakan mata kuliah lain.
- e. Apabila membantu kakak kelas produksi (tugas / ujian) kakak kelas yang meminta izin kepada saya.
- f. Di dalam kelas dilarang menggunakan sandal jepit.
- g. Teknik Dasar Artistik tidak ada semester pendek.
- h. Apabila UTS dan UAS tidak bisa hadir dipastikan mengulang.
- i. Diizinkan boleh 3x izin selama satu semester dengan syarat ketentuan berlaku.

1.2.2. Rancangan Perkuliahan Semester

Rancangan perkuliahan semester di dalam mata kuliah Teknik Dasar Artistik ini terlampir di belakang modul ini.

1.2.3. Komponen Penilaian

Seperti yang sudah di jelaskan pada bagian sebelumnya komponen penilaian terdiri dari 4 (empat) hal yaitu :

- 10 % Kehadiran
- 30% Tugas Praktik
- 25% Ujian Tengah Semester (UTS)
- 35% Ujian Akhir Semester (UAS)

· RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 01, mahasiswa akan diberikan informasi oleh seorang Dosen mengenai :

- Kesepakatan Kelas
- Rancangan Perkuliahan Semester
- Komponen Perkuliahan

· ALAT DANBAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Wifi atau koneksi internet
- Proyektor

1.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memperlihatkan kesepakatan kelas supaya mahasiswa menyetujui kesepakatan yang berlaku.
- b. Memperlihatkan RPS kepada mahasiswa.
- c. Memperlihatkan komponen penilaian kepada mahasiswa.
- d. Memperlihatkan salah satu dari Film “*World Of Art*” – eps 4, tentang Film pada Mahasiswa untuk memberikan penggambaran mengenai apa yang bisa didapatkan selama berkuliah di FFTV-IKJ.

- e. Memaparkan *Power point* tentang Sejarah Tata Artistik Film.
- f. Memperlihatkan Buku Pengantar Tata Artistik Film dan Televisi.



Gambar 01. Diambil dari film "Trip to The Moon".

KOMPOSISI

- besar – kecil
- Tinggi – rendah
- Dinamis –statis
- Bersama –sendiri
- Transparan – padat
- Kasar –lembut
- Jauh –dekat
- Cepat – lambat
- Keras – halus
- Atas –bawah
- Kotor - bersih

BAB 2

Pengertian dan Ruang Kerja Bidang Tata Artistik dalam Film

(Pertemuan Ke-02)

2.1. TUJUAN

Setelah mengikuti pertemuan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami definisi Tata Artistik.
2. Mengetahui Ruang Kreatif Tata Artistik dengan Unsur didalamnya (Set, Properti, Kostum, Make up dan Efek khusus)

2.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

2.2.1. Definisi Tata Artistik

Tata Artistik sendiri adalah seni atau kerajinan (*craft*) dari cara bertutur sinematik (*cinematic storytelling*). Termasuk di dalam Tata Artistik yaitu merancang desain-desain sesuai skenario dan konsep sutradara atau produksi sebuah film, menciptakan "*look and style*", serta menghadirkan karakter melalui penciptaan lewat *make over* elemen estetik. Termasuk di dalam kerajinan (*craft*) yaitu: Pemilihan material untuk menetapkan *look* dan *style*, pemilihan tekstur sesuai kondisi lokasi dan periode, koordinasi dengan personel Tata Artistik dan anggota produksi film lainnya. (Anwar, 2008:105)

Tata Artistik dalam dunia film adalah salah satu aspek kreatif produksi yang menyangkut perencanaan, pelaksanaan atau pengadaan lingkungan fisik sebuah cerita film atau televisi yang terdiri dari *setting* (dekor), pelengkap dekor (*properties*), kostum, tata rias dan tata rambut, sesuai dengan konsep film tersebut. Pengertian lebih luasnya adalah bahwa Penata Artistik berurusan dengan keseluruhan lingkungan fisik sebuah film, baik yang direncanakan dan dibangun di studio maupun penggunaan bangunan dan pemandangan alam yang ada. Sedangkan yang dimaksud lingkungan fisik atau *setting* (dekor) sebuah film adalah tempat dan waktu berlangsung atau terjadinya cerita film. Sedangkan personil yang bertugas melaksanakan ini semua disebut Penata Artistik. (Doeana, 2011:4).

Penata Artistik adalah seorang kreator yang menyesuaikan atau menciptakan setting lingkungan sesuai dengan gayanya kepada tiap jenis film dan berusaha mewujudkan imajinasi dan fantasi dalam suatu batas kerangka kerja yang praktis dan ekonomis.

Sedangkan *Production designer* adalah juga seorang Penata Artistik yang jangkauan tugas dan tanggung jawabnya jauh lebih luas dari Penata Artistik pada umumnya, karena juga menyangkut konsep dan *budgeting*.

2.2.2. Unsur-unsur Tata Artistik

Didalam Tata Artistik terdapat elemen sebagai berikut:

- *Setting*, adalah waktu dan tempat dimana cerita sebuah film berlangsung.
- Properti, adalah barang-barang yang digunakan untuk mendukung *setting* dan adegan.
- Kostum, adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesoris-nya, asesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat dan sebagainya.
- *Make up* atau Tata Rias adalah penunjang karakter dari pemain dalam sebuah cerita.
- *Special effect* atau efek khusus adalah merupakan tehnik yang digunakan untuk memvisualkan sebuah adegan cerita.

2.2.3. Sistem Kerja Bidang Tata Artistik

Tim Artistik sebagai tim yang paling banyak memiliki cabang pekerjaan, merupakan tim yang cukup rumit. Didalam tim ini terdapat kelompok atau sub-sub yang membidangi set, properti, kostum, *make up* dan *hair style* serta efek khusus.

Dimana dimasing-masing bidangnya pun dapat memiliki cabang-cabang lagi, seperti misalnya pada bidang set, ada yang mengurus set fisik, ada yang mengurus keperluan *drressing*, keperluan tanaman dan sebagainya. Juga dibidang properti, ada yang mengurus properti yang menempel pada set, properti yang dimainkan oleh pemain, properti bergerak seperti mobil, properti hidup seperti hewan peliharaan dan sebagainya. Juga dibagian kostum, ada yang mengurus pembuatan kostum, mengurus sponsor, mengurus *laundry*, mengurus rambut pemain dan sebagainya. Juga dibidang efek khusus, ada yang mengurus efek-efek biasa, ada yang mengurus

efek asap, mengurus efek angin, mengurus efek hujan dan sebagainya.

Tugas seorang *Production Designer* melakukan penelitian dan pengamatan untuk membuat lingkungan fisik lebih otentik dan dramatik. *Production Designer* harus mentransformasi cerita, karakter dan tema naratif kedalam *image* meliputi arsitektur, dekor, ruang fisik dan *tone* serta tekstur.

Production Designer adalah kepala dari Departemen Artistik dan mengelola tim kreatif, termasuk Penata Artistik, Set Dekor, *Property Master*, *Painters*, *Carpenters* dan bagian spesialis Artistik lainnya.

Sedangkan tugas Penata Artistik (*Art Director*) adalah mewujudkan visikreatif *Production Designer* untuk semua perangkat dan lokasi yang pada akhirnya memberi hasil pada identitas visual.

2.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan ke 2, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang Dosen mengenai :

- a. Memperkenalkan unsur-unsur dalam tata artistik.
- b. Termasuk unsur warna.
- c. Tanggung jawab dan Pembagian Kerja bidang Tata Artistik.

2.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Memperlihatkan salah satu Film “*World Of Art*” – eps 1

2.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memperlihatkan salah satu dari Film “*World Of Art*” – eps 1, tentang Film pada

OKUPASI PENATA ARTISTIK

- ## AREA FUNGSI PERFILMAN

PENGIDIAN	INDUSTRI	LOKASI	AREAL FUNGSI PERFIL MAN IN INDONESIA										
	KATEGORI	LEVEL	TATA ARTISTIK										
			6										
S3	AHLI UTAMA	AHLI	9	1									
S2	AHLI SENIOR		8	1									
1	AHLI PERDANA		7	Perancang Artistik (Production Designer)									
SI/D4	TEKNIKSI ANALIS MADYA 1	ANALIS/TEKNIKSI	6	Penata Artistik (Art Director)								Penata Efek (Special Effect)	
D3	TEKNIKSI ANALIS MUDA 1		5	Ast. Penata Artistik (Ast. Art Director)				Perancang Busana (Costume Designer)	Key Make Up Artist		Ast. Penata Efek (Special Effect)		
D2	TEKNIKSI ANALIS PERTAMA 1		4	Prop Master	Prop Maker	Set Décor	Wardrobe	Make Up	Hair Dresser	Armour			
D1	OPERATOR MADYA 1	OPERATOR	3	Ast. Prop Master	Ast. Prop Maker	Ast. Set Décor	Ast. Wardrobe	Ast. Make Up	Ast. Hair Dresser				
SI/AD/OK	OPERATOR MUDA 1		2	Prop Buyer				1			Animal Trainer		
SI/MP	OPERATOR PERTAMA 1		1	1									
Jumlah Kelengkapan			22										

BAB 3

***Setting* Tata Artistik dalam Film**

(Pertemuan Ke-03)

3.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memahami tentang Set dalam Tata Artistik Film.
2. Mengerti bagaimana ide dan tema dapat digali dalam mendesain set.
3. Mengerti dan mampu membuat desain set yang baik untuk film yang akan dibuat.

3.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

3.2.1. Konsep dan Perencanaan Artistik

Perencanaan Konsep Artistik dimulai ketika skenario telah selesai. Meskipun banyak film yang memulai perencanaan tersebut ketika skenario belum seratus persen rampung, namun paling tidak gambaran keseluruhan tentang film telah ada.

3.2.2. Membaca Skenario

Skrip atau Skenario adalah titik tolak bagi seorang *Production Designer* dalam mencari atau menciptakan sebuah lingkungan fisik atau lokasi yang cocok.

Bila mempertimbangkan skenario, *Production Designer* harus mempunyai pengertian luas tentang jenis action yang bersangkutan dan menghubungkannya dengan jenis lokasi yang mungkin bakal diperlukan.

Production Designer membaca skenario sambil membangun gambaran imajinasi. Dia juga harus mencatat dengan cepat gambaran-gambaran tersebut, dalam bentuk sketsa kecil.

Tujuan dari sketsa-sketsa tersebut adalah memperoleh catatan dari gagasan awal. Sketsa-sketsa awal ini tidak perlu dilihat orang lain, tapi pada tahap berikutnya menjadi dasar dari sketsa yang lebih lengkap. Pendekatan diatas adalah pendekatan yang paling konvensional.

3.2.3. Membuat Konsep Artistik

Ketika membaca sebuah skenario, sudah barang tentu kita memiliki bayangan akan kejadiannya maupun lingkungan sekitar kejadian tersebut. Hal inilah yang perlu dibuat deskripsinya yang kemudian akan menjadi acuan dalam menciptakan lingkungan fisik adegan. Bila perlu seorang *Production Designer* mencari dan mengumpulkan berbagai gambar-gambar yang bisa dijadikan sebagai acuan maupun referensi dalam membuat konsep visual.

3.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan *Setting* sebagai tempat kejadian sebuah adegan/peristiwa.

3.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Powerpoint* atau sejenisnya
- Wifi atau koneksi internet
- Proyektor

3.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Memaparkan Power point tentang *Setting* Tata Artistik Film.
- Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan didalam proses penugasan.
- Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 02. Contoh sketsa ruang tidur dari Film “Naked Lunch”.

BAB 4

***Setting* Tata Artistik dalam Skenario**

(Pertemuan Ke-04)

4.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Mampu mendefinisikan *setting* Tata Artistik dari skenario Film.
2. Mengerti bagaimana mendesain set dari skenario Film.
3. Mengerti dan mampu membuat desain set dari skenario film, yang akan dibuat

4.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

4.2.1. Memperkirakan Adegan

Membaca skenario juga perlu meng-imajinasikan pergerakan pemain (koreografi). Pergerakan pemain untuk memperkirakan seberapa luas set yang diperlukan. Membaca karakteristik set lokasi yang tertulis dalam cerita. Juga perlu dibayangkan jika ada properti atau efek khusus yang memerlukan ruang atau keadaan tertentu.

4.2.2. Memperkirakan Perwatakan

Setiap pemain haruslah direka-reka karakternya masing-masing. Hal ini sangat membantu dalam perencanaan dan *dressing* set lokasi. Namun juga tidak jarang sebuah skenario yang dibuat memiliki tokoh karakter tertentu yang tidak begitu jelas. Hal ini perlu cepat diselesaikan dengan cara berdiskusi dengan Sutradara.

4.2.3. Menentukan Waktu Kejadian

Waktu, masa atau era pada saat cerita berlangsung. Menjadi *background setting* dan *property* yang akan ditampilkan. Saat merencanakan set berdasarkan periode yang telah lewat, maka riset menjadi bagian yang penting sekali.

4.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

- a. Memperkenalkan Geografis *Setting* dalam sebuah cerita/skenario film.
- b. Memperkenalkan Analisa *Setting* dalam sebuah cerita/skenario.

4.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- Wifi atau koneksi internet
- Proyektor

4.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memaparkan Power point tentang *Setting* Tata Artistik Film dalam skenario.
- b. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan didalam proses penugasan.
- c. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 03. Set design oleh Alfred Junge dari film “Jew Süss” berdasar Skenario

BAB 5

Dekorasi Tata Artistik Terkait dengan Karakterisasi Tokoh dalam Film

(Pertemuan Ke-05)

5.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menganalisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah film.
2. Menganalisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spesial efek) dalam sebuah film.

5.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Fungsi Penata Artistik

Penata Artistik menerjemahkan konsep yang abstrak dan verbal itu kedalam pengertian dan bentuk-bentuk yang kongkrit dan visual. Pada awalnya berbentuk sketsa atau gambar dan pada tahap lebih lanjut rencana, denah atau maket dari set. Kemampuan menterjemahkan ide/konsep itulah yang diartikan dengan kata ‘artistik’ dalam istilah Penata Artistik yang kurang lebih merupakan terjemahan dari *Art Director*.

Pengertian lebih luasnya adalah bahwa Penata Artistik berurusan dengan keseluruhan lingkungan fisik sebuah film, baik yang direncanakan dan dibangun di studio maupun penggunaan bangunan dan pemandangan alam yang ada. Sedangkan yang dimaksud lingkungan fisik atau *setting* (dekor) sebuah film adalah tempat dan waktu berlangsung atau terjadinya cerita film.

5.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi.

5.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film pendek atau Film Panjang.

5.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memaparkan *Power point* tentang referensi elemen Tata Artistik Film.
- b. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan didalam proses penugasan.
- c. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- d. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat referensi berdasarkan film yang telah ditonton.



Gambar 04. Referensi set untuk hutan pada film “Avatar”,

BAB 6

Dekorasi Tata Artistik Terkait dengan Karakterisasi Tokoh dalam Cerita/Skenario

(Pertemuan Ke-06)

6.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Menganalisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah cerita/skenario.
2. Menganalisa Dekorasi (Properti, Kostum, *Make-Up* dan Spesial efek) dalam sebuah skenario.

6.2. DASAR TEORI

6.2.1. Membuat Konsep Visual

Perlu dibuat deskripsinya yang kemudian akan menjadi acuan dalam menciptakan lingkungan fisik adegan. Bila perlu seorang *Production Designer* mencari dan mengumpulkan berbagai gambar-gambar yang bisa dijadikan sebagai acuan maupun referensi dalam membuat konsep visual.

6.2.2. Mencari Referensi Artistik

Langkah selanjutnya adalah mencari referensi-referensi set, properti, kostum, *make up*, gambar dan warna. Referensi dapat dicari melalui film-film yang pernah ditonton, lingkungan sekitar, perjalanan dan sebagainya.

Saat ini referensi dengan mudahnya dapat dicari diinternet, dengan rajin *membrowsing* segala sesuatunya. Kita dapat mencari referensi warna dan gambar atau tampilan (*look*) pada film yang akan dibuat, yang kemudian akan diturunkan ke referensi set, properti, kostum dan *make up*.

6.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi.

6.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek dan Film Panjang

6.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Memaparkan *Power point* tentang referensi elemen Tata Artistik dari skenario film.
- Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan didalam proses penugasan.
- Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat referensi berdasarkan film yang telah ditonton.



Gambar 05. Set film "The Shinning" dari Stanley Kubrick dan Steven Spielberg

BAB 7

Pembuatan Geografis *Setting*, Analisa *Setting*, Karakterisasi Tokoh dan Hubungan Antar Karakter Berdasarkan Skenario

(Pertemuan Ke-07)

7.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat membuat Sketsa *Setting* dan Bagan Hubungan Antar Karakter.

7.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

7.2.1. Konsep Artistik

Production Designer lalu membuat konsep Artistik, dimana konsep artistik sebuah film menyangkut warna dan bentuk-bentuk. Konsep inilah yang akan disepakati bersama antara *Production Designer*, *Director of Photography* dan Sutradara. Konsep-konsep tadi haruslah dijelaskan secara detail setiap bagian, lengkap dengan gambar, sehingga mampu dikuasai oleh setiap orang didalam Tim Departemen Artistik.

7.2.2. Pengertian *Mise en Scene*

Mise en scene merupakan apa saja yang dimasukkan dan terlihat di dalam sebuah frame. Dengan menggunakan unsur - unsur dari *mise en scene* ini pembuat film bisa berkomunikasi dengan penontonnya. Setiap aspek dari *mise-en-scène* harus menambahkan lebih banyak makna untuk film dan mengirimkan sinyal ke penonton tentang bagaimana mereka seharusnya merasa pada titik tertentu. *Mise en scene* memiliki 5 unsur yaitu *setting and property*, *costume*, *make-up and hair-do*, *facial expresion and body languange*, *lighting and colour* dan yang terakhir *position of character/ object inframe*.

7.2.2.1. *Setting and property*

- Set dan lokasi tidak hanya latar belakang sembarangan
- Set bisa dibangun apabila ada waktu dan *budget* atau

menggunakan yang sudah ada.

- *Setting* dapat memanipulasi penonton dengan membangun imajinasi tertentu (mereka memiliki konotasi) dan kemudian mengambil kesimpulan.
- Properti yang digunakan karakter serta yang ada di dalam set dapat memberikan makna lebih kepada tokohnya.

7.2.2.2. *Costume, make-up and hair-do*

- Kostum, rambut & *make-up* merupakan indikator instan kepribadian karakter, status, pekerjaan, dll
- Kita tahu segera apakah film diceritakan dimasa sekarang dan apa budaya masyarakatnya
- Kostum tertentu dapat menandakan individu tertentu (yaitu jubah hitam dari vampir, Spidey dari kostum Spiderman)

7.2.2.3. *Lighting and colour*

- Untuk melukis karakter penting atau benda dalam bingkai
- Untuk membuat karakter terlihat misterius dengan memberikan *shading* pada bagian wajah & tubuh
- Untuk mencerminkan karakter kondisi mental atau emosi yang tersembunyi, yaitu terang = bahagia, gelap = terganggu, strobo = bingung

7.2.2.4. *Position of character/object inframe*

- Posisi dalam bingkai dapat menarik perhatian untuk karakter atau objek penting.
- Posisi orang dalam frame harus menunjukkan hubungan antara mereka.

7.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Memperkenalkan Pembuatan Sketsa dan Bagan Hubungan Antar Karakter.

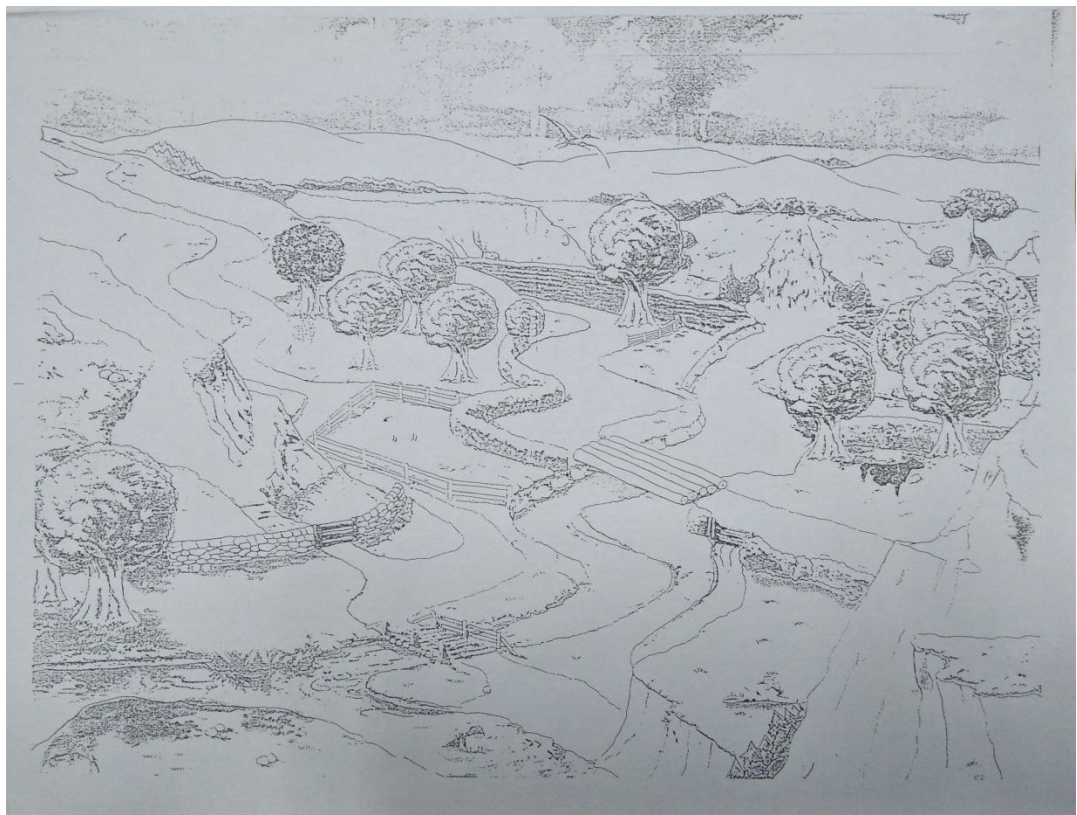
7.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek dan Film Panjang

7.5. INSTRUKSIKERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- e. Memaparkan Power point tentang *Mise en scene* dalam Tata Artistik.
- f. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan didalam proses penugasan.
- g. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- h. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat referensi berdasarkan film yang telah ditonton.



Gambar 06. Contoh Sketsa geografis.

BAB 8
UJIAN TENGAH SEMESTER
(Pertemuan Ke-08)

8.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

Mengaplikasikan teori – teori yang sudah didapat dipertemuan sebelumnya.

8.2. SOAL UJIAN TENGAH SEMESTER

- | | |
|--|------------|
| 1. Jelaskan Definisi Tata Artistik | : 25 point |
| 2. Jelaskan Tugas Penata Artistik | : 25 point |
| 3. Jelaskan Arti Production Desisigner | : 25 point |
| 4. Jelaskan Tugas Production Designer | : 25 point |

8.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Mahasiswa akan melaksanakan Ujian diawasi oleh seorang dosen/Staff akademik.
Dengan mengerjakan soal berdasarkan aplikasi dari semua yang telah dipelajari.

8.4. ALAT DAN BAHAN

- Kertas soal
- Ballpoint

· INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Ujian berbentuk ujian terbuka (*open book*).
- Diperbolehkan untuk mengerjakan soal secara tidak urut.
- Jawaban ditulis dengan rapih, tidak banyak coretan dan mudah dibaca. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap penilaian.

BAB 9

Menyusun *Breakdown* Artistik dari Sebuah Film.

(Pertemuan Ke-09)

9.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat Memahami serta membuat *Breakdown* Artistik.

9.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

9.2.1. Membuat *breakdown* artistik

Secara administratif adalah membuat *breakdown* artistik. *Breakdown* adalah semacam alat bantu untuk produksi, penjadwalan dan pengingat ketika proses pengambilan gambar dimulai. Tanpa *breakdown* yang baik, maka pekerjaan Departemen Artistik akan menjadi berantakan.

Scn	D.N	E/I	Set	Pemain	Handprop	Kostum	Deskripsi	Hal
01	Day	Int	Ruang tengah Rumah Pandu	Pandu	Tongkat	Kemeja Sarung	Pandu berjalan kearah pintu.	1 hal
02	Day	Ext	Halaman Rumah Pandu	Pandu	Koran	Cont'01	Pandu mengambil koran.	1/2

Contoh halaman Breakdown Master

No.	Set	Scene	Catatan
01	Ruang tengah Rumah Pandu	01, 02, 04, 06, 10, 18, 22, 28, 30, 31, 32	
02	Kamar Rumah Pandu	03, 05	
03	Kantor Pandu	12, 16, 20, 26	

Contoh halaman Breakdown Set

Gambar 07. Contoh format Breakdown

9.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 09, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai tentang bagaimana pembuatan *breakdown* Artistik berdasar film yang telah ditontonnya.

9.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek atau Film Panjang.

9.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Memperlihatkan pengertian pentingnya membuat *Breakdown*.
- b. Memaparkan *Power point* tentang *Breakdown* dalam Tata Artistik.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan didalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- e. Memberikan tugas kepada mahasiswa untuk membuat konsep visual film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).

BAB 10

Menyusun *Breakdown* Artistik dari Sebuah Skenario

(Pertemuan Ke-10)

10.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat Memahami serta membuat *Breakdown* Artistik, berdasar pada skenario.

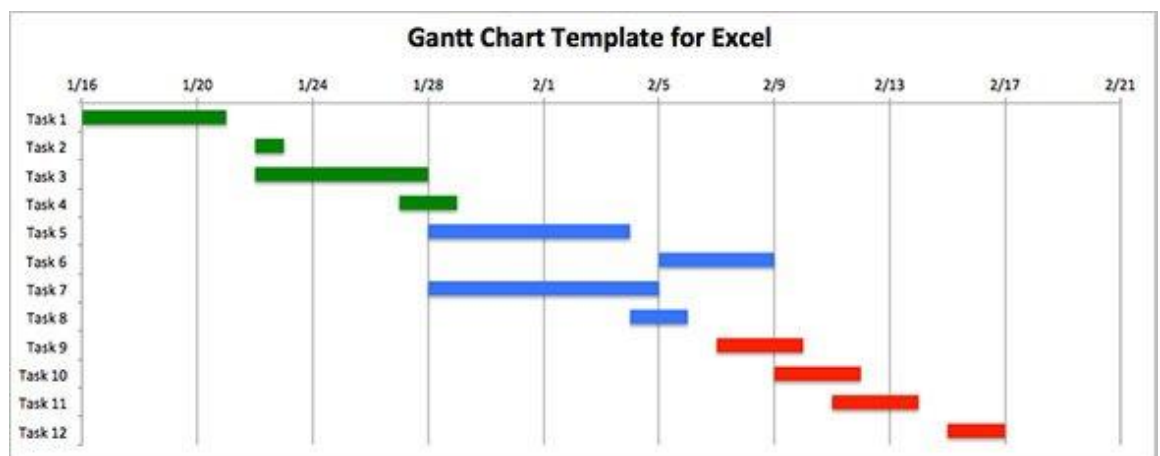
10.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

10.2.1. Membuat pengaturan pekerjaan

Seorang Penata Artistik untuk mengorganisir diri dengan baik untuk menjadi bagian dari sebuah pembuatan film, tapi juga harus tahu apa yang menjadi sasaran. Perencanaan (*planning*) adalah sangat penting, yang dapat menghemat waktu dan biaya produksi.

10.2.2. Membuat jadwal kerja

Untuk membantu perencanaannya, Penata Artistik membuat sebuah rencana jadwal kerja (schedule) atau peta perkembangan (progress chart). Ini bisa merupakan pekerjaan yang sangat rumit, yang akan mencatat secara ringkas perkembangan setiap set untuk waktu penggunaannya dalam film.



Gambar 08. Timeline Template

10.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 10, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai tentang bagaimana pembuatan *breakdown* Artistik berdasar pada skenario.

10.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Skenario Film Pendek atau Film Panjang.

10.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Breakdown* berdasar skenario yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- b. Memaparkan *Power point* tentang *Breakdown* skenario dalam Tata Artistik.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan didalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.

BAB 11

Mencari dan Menyusun Referensi Visual Tata Artistik

(Pertemuan Ke-11)

11.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat mengenal, memahami dan menerapkan penggunaan Referensi Visual.

11.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Membuat Rencana Desain

Setelah selesai membaca skrip, *Production Designer* akan mendapat bayangan dari jenis lokasi yang diperlukannya, tapi tak dapat dielakkan bahwa visualisasinya yang pertama besar kemungkinan dapat berubah. Setelah memilih lokasi tertentu, hal itu akan menjadi acuan bagi *action* dan visualisasi yang baru.

· RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 11, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang Dosen mengenai:

- Mencoba menganalisa ruang sederhana di dalam sebuah film pendek.
- Belajar mencari serta menyusun referensi untuk seluruh elemen artistik.

11.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek

11.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Breakdown* berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- b. Mencari referensi untuk seluruh elemen artistik.
- c. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan didalam proses penugasan.
- d. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 09. Referensi Visual yang diambil dari satu adegan film “The Last Emperor”

BAB 12

Hunting Visual

(Pertemuan Ke-12)

12.1. TUJUAN

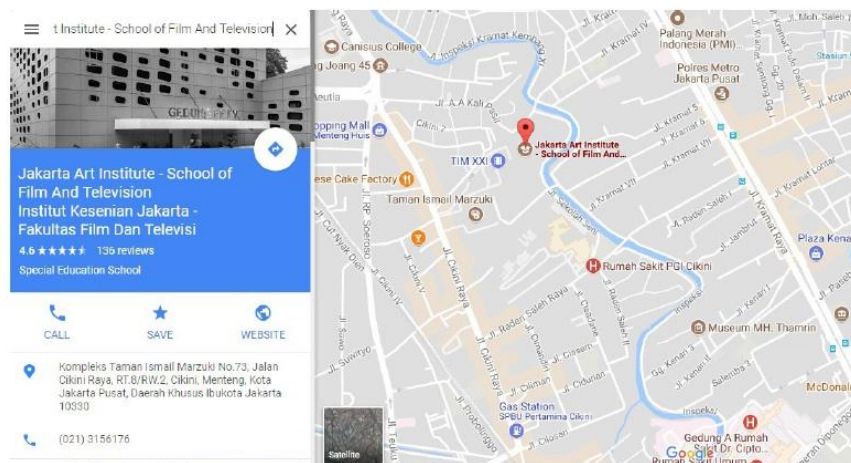
Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memperkenalkan Pembuatan Sasaran *Hunting*,
2. Laporan *Hunting*
3. Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk melakukan proses *shooting*.

12.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

12.2.1. Pencarian Lokasi

Sebelum menentukan lokasi mana yang cocok bagi satu atau beberapa action, Penata Artistik harus meneliti tempat lokasi secara seksama dan mungkin juga memeriksa kemungkinan-kemungkinan lain. Waktu mengadaptasi skenario untuk mempersiapkan lokasi pengambilan gambar film, timbul persoalan-persoalan yang berhubungan dengan tuntutan-tuntutan action dari cerita. Untuk itu perlu penyelidikan foto dengan mendalam yang bisa merupakan bagian penting dalam memilih tempat-tempat lokasi yang sulit. Kemudian mulai melihat tempat-tempat lokasi yang paling menarik perhatian. Dalam beberapa kasus, misalnya interior sebuah rumah, tim Artistik harus mempunyai pilihan banyak sekali dan memotret interior beberapa lokasi sebagai pilihan.



Gambar 10. Peta Lokasi dapat diambil dari Google Maps

12.2.2. Penjajakan Lokasi (*Recce*)

Setelah beberapa alternatif lokasi didapat, diputuskan kemungkinan beberapa daerah yang cocok, Production Designer/Penata Artistik akan melakukan perjalanan, bersama dengan Sutradara dan DOP beserta Pelaksana Produksi.

12.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 12, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai:

- a. Belajar tentang bagaimana Pembuatan Sasaran *Hunting* di dalam film.
- b. Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk proses produksi (*shooting*)

12.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- *Wifi* atau koneksi internet
- Proyektor
- Film Pendek

12.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Breakdown Hunting* berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- b. Membuat laporan *Hunting*
- c. Mencari referensi untuk seluruh elemen artistik.
- d. Memberikan tips – tips yang bisa dilakukan didalam proses penugasan.
- e. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.

BAB 13

Membuat *Floor Plan*

(Pertemuan Ke-13)

13.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat memahami dan memperkenalkan fungsi *Floor Plan*.

13.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

13.2.1. Analisa set Interior

Bila lokasi yang paling cocok telah ditemukan, maka harus dianalisa dengan teliti sebelum perubahan apapun dimulai. Catatan berikut ini dimaksud sebagai penuntun. Setiap ruangan mempunyai kekhususan sendiri, dan tiap skrip memiliki syarat khusus. *Production Designer*/Penata Artistik harus ingat catatan skrip.

13.2.2. Mempersiapkan Lokasi

Lokasi yang diperlukan sering memiliki kekurangan, oleh sebab itu tim Artistik harus siap bekerja keras untuk merubah karakteristik lokasi sebagaimana, sesuai dengan kegunaan cerita. Mungkin saja hanya perubahan kecil misalnya, suatu muka gedung diganti warnanya sekedar untuk mengganti kurun waktu atau masanya. Gambar-gambar dan foto-foto memainkan peranan penting didalam perubahan lokasi yang memerlukan pembentukan kembali. Penata Artistik bisa bekerja berdasarkan foto-foto dari lokasi bersangkutan dan menggambarkan langsung di atas foto perubahan yang diinginkan. Perubahan tersebut sangat mendetil agar para teknisi tahu persis apa yang harus mereka lakukan. Tiap bagian dari lokasi yang akan tampak di layar putih harus dianalisa, untuk menjamin agar tidak ada sesuatu yang aneh, diluar konteks, muncul dalam adegan. Untuk kepentingan seluruh unit, maka sebaiknya dibuatkan gambar lengkap dari lokasi sebelum dan sesudah perubahan.

13.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada praktik untuk pertemuan 13, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai: Belajar tentang bagaimana Pembuatan Floor Plan dari hasil penentuan proses hunting dari cerita yang dibuat.

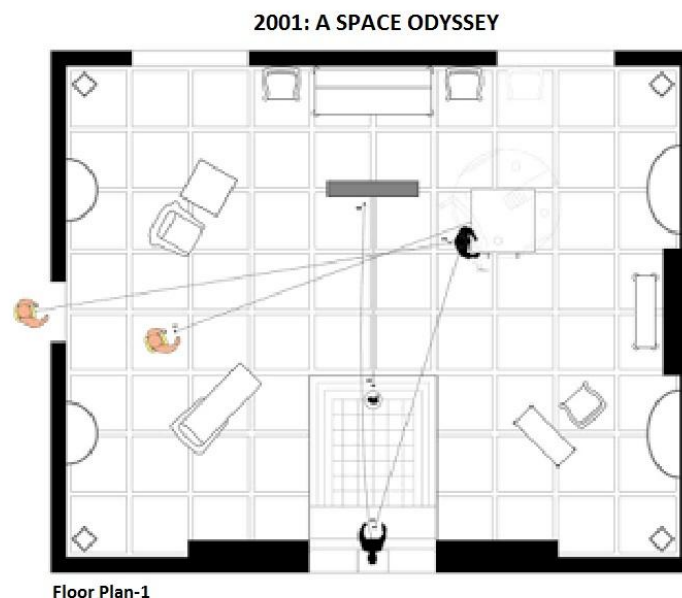
13.4. ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- Proyektor

13.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Floor plan* berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- b. Memberikan tips – tips yang bisa di lakukan didalam proses penugasan.
- c. Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.



Gambar 11. Contoh gambar Floor plan dari film "2001: A Space Odyssey"

BAB 14

Membuat Anggaran Artistik dan Maket

(Pertemuan Ke-15)

14.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Memperkenalkan Anggaran Artistik, baik yang tervisualisasikan maupun Anggaran Artistik yang bersifat administratif (pendukung)
2. Mampu membuat maket untuk keperluan desain Artistik.

14.2. DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Menyusun anggaran biaya

Beberapa pengeluaran tertentu dapat direncanakan dengan jelas. Bagian perencanaan pada tim artistik dapat menelan biaya dalam jumlah besar. *Production Designer* harus membuat taksiran biaya awal pada waktu membaca skrip.

14.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 15, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen dan seorang asisten dosen mengenai: Pembuatan Anggaran Artistik dan Maket

- a. Bagaimana membuat Anggaran Artistik sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.
- b. Bagaimana membuat maket secara sederhana dari konsep film pendek.

14.4. ALAT DANBAHAN

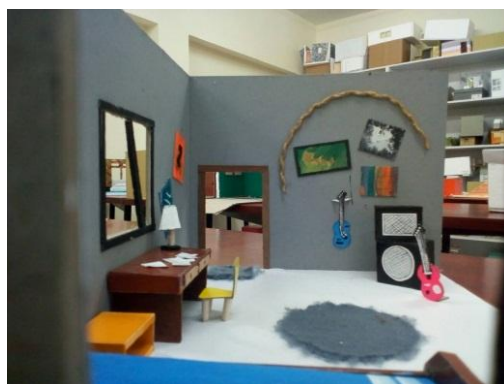
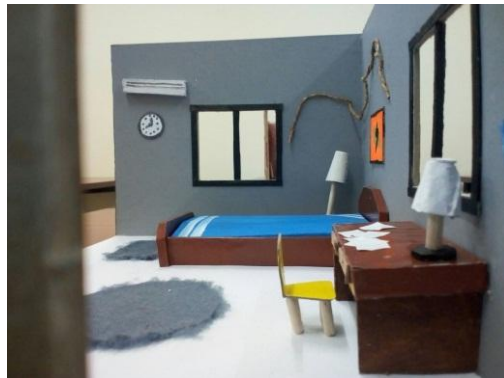
- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- Proyektor

- Kardus Aqua
- Gunting
- Majalah/Koran/Kertas warna
- Lem

14.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- Membuat Anggaran Biaya berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- Membuat Maket berdasar film pendek.
- Melakukan sesi tanya jawab dengan mahasiswa.
- Mahasiswa boleh bertanya kepada dosen mengenai hal yang tidak dimengerti selama perkuliahan.



Gambar12. Contoh Maket yang dikerjakan berdasar skenario.

BAB 15

Membuat Poster dan Pemilihan Huruf Judul Film dan Presentasi

(Pertemuan Ke-15)

15.1.TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat:

1. Pengertian dan Fungsi Poster dari sebuah Film.
2. Latihan Presentasi dari Tata Artistik sebuah film pendek (tentang kamar).

15.2.DASAR TEORI/PEMBAHASAN

Fungsi presentasi

Semua aspek dan unsur dalam sebuah film baik film pendek ataupun panjang wajib dipikirkan dengan sangat matang. Hal tersebut dikarenakan dengan unsur yang dipikirkan maka pesan dari *filmmaker* bisa lebih mudah sampai kepenontonnya. Seorang *filmmaker* yang baik harus bisa mempertanggung jawabkan konsepnya dengan baik. Sehingga apapun yang dibuat tidak terlihat asal atau kebetulan. Selain itu supaya pesan yang ingin disampaikan juga bisa diterima dengan baik oleh penontonnya.

15.3.RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada praktik untuk pertemuan 15, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen mengenai :

- a. Pembuatan desain Poster dan Presentasi
- b. Belajar tentang bagaimana mempertanggung jawabkan konsep dan cerita yang dibuat dengan cara Presentasi.

15.4.ALAT DAN BAHAN

- Laptop
- *Software Power point* atau sejenisnya
- Proyektor
- *Hard Board*

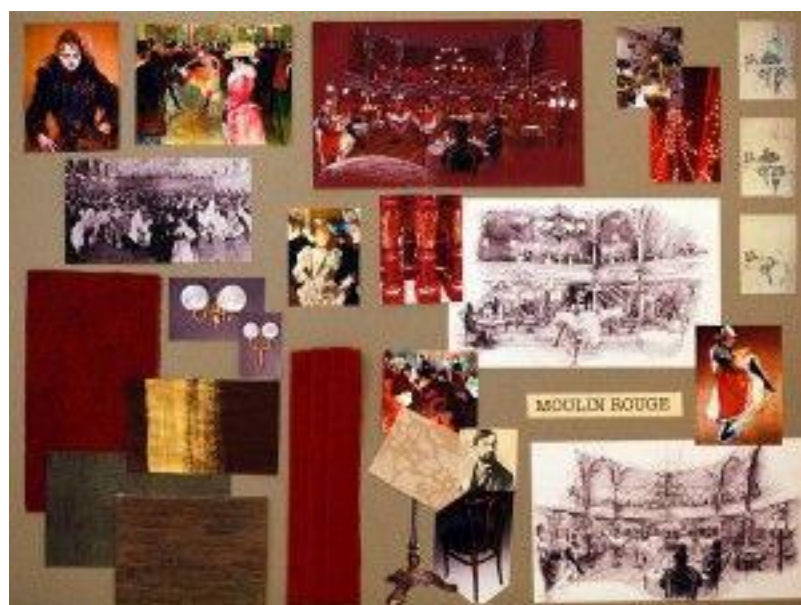
15.5. INSTRUKSI KERJA

Adapun instruksi pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- a. Membuat Poster berdasar film pendek yang akan dibuat (durasi 1 menit).
- b. Membuat Presentasi Board berdasar film pendek akan dibuat (durasi 1 menit).
- c. Mahasiswa boleh bertanya kepada dosen mengenai hal yang tidak dimengerti selama perkuliahan.



Gambar 13. 3 buah Poster film pendek.



Gambar 14. Presentasi Board dari film “Midnight in Paris”-Woody Allen.

BAB 16
UJIAN AKHIR SEMESTER
(Pertemuan Ke-16)

16.1. TUJUAN

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan dapat mengetahui Teknik dasar Tata Artistik serta unsur yang ada didalam proses pembuatan film.

16.2. TUGAS UAS

16.2.1 Spesifikasi Tugas UAS

Merupakan tugas perorangan dengan spesifikasi Keterangan Kerja :

- 16.2.1.1. Setiap orang membuat film pendek.
- 16.2.1.2. Materi film harus di-edit.
- 16.2.1.3. Kamera boleh *movement* dengan menggunakan *handphone/DSLR* milik sendiri dengan peralatan *lighting* sederhana.
- 16.2.1.4. Durasi film *fix* 3menit sudah termasuk *bumper* dan *title*,
- 16.2.1.5. Sebelum *shooting* cerita serta konsep harus sudah disetujui oleh dosen.
- 16.2.1.6. Budget tidak boleh diatas 200 ribu rupiah.
- 16.2.1.7. Film dikumpulkan bersama laporan produksi.

Tugas :

Buatlah film pendek tentang ruang sederhana (kamar) dengan menggunakan materi yang sudah diberikan selama perkuliahan dengan pesan yang sudah ditentukan.

Materi – materi tersebut mencakup:

- a. Ide pokok dan tema untuk cerita.
- b. Unsur-unsur Tata Artistik yang digunakan berdasarkan hasil riset.

16.3. RUANG LINGKUP PENGAJARAN

Pada pertemuan 16, mahasiswa akan melakukan kegiatan dibimbing oleh seorang dosen dalam rangka menyelesaikan tugas akhir mata kuliah sebagai pengganti Ujian Akhir Semester.

- **ALAT DAN BAHAN**

- Form penilaian.

- **INSTRUKSI KERJA**

Film yang sudah dibuat, dikumpulkan bersama laporan produksi.

REFERENSI MODUL

Pedoman Praktikum “Mata Kuliah Produksi Spot Program” Program Pendidikan VOKASI UI

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Chalid, Catatan Kuliah Tata Visual Jurusan Sinematografi IKJ-LPKJ, Jakarta: 1984-1988.
- Anwar, Syaeful, Job Description Pekerja Film, Jakarta: FFTV-IKJ, 2008.
- Doeana, Bintang B., Tata Artistik FTV Indonesia, Tesis S2, Program Pasca Sarjana IKJ, Jakarta: 2011.
- Doeana, Bintang B., "Menata Artistik Dalam Film dan Televisi", Jurnal Imaji edisi 3 nomor 2, Jakarta: Penerbit FFTV-IKJ, 2011.
- Bayangkari, Bintang, "Tata Artistik Film Religi Indonesia yang Syar'at", Jurnal Imaji edisi 9 nomor 1, Jakarta: Penerbit FFTV-IKJ, 2017.
- Imes, Jack, Special Visual Effects, New York: Prentice Hall Press, 1984.
- John Marner, Terence St., Film Design diterjemahkan oleh Chalid Arifin, Jakarta: Yayasan Citra, 1984.
- Prakosa, Gotot, Catatan Kuliah Tata Artistik, Jakarta: FFTV-IKJ, 2011.
- Pratista, Himawan, Memahami Film, Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

SUMBER GAMBAR/DATA DIGITAL:

<http://alchetron.com> <http://www.eyemagazine.com> <http://cronenbergmuseum.tiff.net>
<http://miraccoon.deviantart.com> <http://tiffanychristie.blogspot.co.id> <https://www.pinterest.com>
<https://www.i-dex.de> <http://www.nydailynews.com> <http://www.theguardian.com>
<http://www.openculture.com> <http://www.taringa.net> <http://www.joesdaily.com/art-design>
<http://www.premiumbeat.com> <https://internationalfilmreview.net> <http://www.thehindu.com/entertainment>
<http://ehc.edu> <http://www.thekimptonplayers.co.uk> <https://nevadafilm.com>
<https://bloocoops.deviantart.com> <http://www.hello-napalm.com> <http://latimesblogs.latimes.com>
<http://indianajones.wikia.com> <http://www.ontoor.notacon.org> <http://www.flickr.com>
<http://www.floobynooby.com> <http://izismile.com> <http://www.businessinsider.sg>
<http://cosmiccatacombs.blogspot.co.id> <http://theangryvideoguy.com> <http://nerdist.com>

Rencana Pembelajaran Semester
Program Studi Televisi & Film D-3
FFTV - IKJ

Mata Kuliah : Teknik Dasar Artistik Kode Mata Kuliah : Semester : 2 (Genap) SKS : 2 Pengajar : Bintang B Doeana Asisten : Jml Jam : 14 x 2 jam pelj (@ 50 menit)	Capaian pembelajaran umum semester Memahami Teknik Dasar Tata Artistik dalam sebuah film fiksi / non-fiksi.	Fasilitas Pembelajaran a. Komputer b. Proyektor c. Papantulis. d. Film/video. e. Alat Peraga f. Layar	Metode Pembelajaran : 1. Teori = 35% 2. Praktek = 45% 3. Diskusi = 20% Total = 100%
Proses Pembelajaran: Dosen: Menjelaskan sejarah dan teori, memberikan tugas dan ujian, diskusi dan evaluasi Mahasiswa: Memahami dan mampu mengimplementasikan semua materi kuliah yang diberikan	Capaian Pembelajaran khusus semester. 1. Paham Unsur Tata Artistik. 2. Paham Tanggung Jawab Kerja Tata Artistik (<i>bidang kerja Artistik Film Fiksi / Non Fiksi</i>). 3. Mampu menjelaskan Teknik Dasar Tata Artistik	Penilaian: a. Absensi : 10% b. Tugas : 30% c. UTS : 25% d. UAS : 35% Total : 100 %	

Kuliah	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi	Sumber Bacaan dan Contoh Film
1	Sejarah Tata Artistik dalam film	Sejarah dimulainya penataan artistik dalam film yang dimulai sejak dari G.Melies mendokumentasikan panggung secara lengkap.	G. Melies mendokumentasikan stage/panggung.	1. Film-film Geoge Melies. 2. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin.

2	Pengertian dan Ruang Kerja Bidang Tata Artistik dalam film	Pengertian Tata Artistik dan Ruang Kreatif Tata Artistik dengan Unsur didalamnya (Set, Properti, Kostum, Make-up dan Efek khusus)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan unsur-unsur dalam tata artistik. 2. Termasuk unsur warna. 3. Tanggungjawab dan Pembagian Kerja bidang Tata Artistik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku "A History of Film Design", by Leon Barzaq. 2. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin. 3. <i>Draft</i> Kompetensi dari BNS 4. <i>Job & Discription</i> FFTV-IKJ
3	Setting Tata Artistik dalam film	Analisa Setting dalam sebuah film	Memperkenalkan Setting sebagai tempat kejadian sebuah adegan/peristiwa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin. 2. Preview Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ
4	Setting Tata Artistik dalam Skenario	Analisa Setting dalam sebuah skenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan Geografis Setting dalam sebuah cerita/skenario film. 2. Memperkenalkan Analisa Setting dalam sebuah cerita/skenario. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin. 2. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ 3. Cerita Pendek dari Koran/Majalah.
5	Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam film	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah film. 2. Analisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spesial efek) dalam sebuah film 	Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin. 2. Preview Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ
6	Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam cerita/skenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisa Karakterisasi tokoh dan hubungan antar karakter dari sebuah cerita/skenario. 2. Analisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spesial efek) dalam sebuah skenario 	Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin. 2. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ 3. Cerita Pendek dari Koran/Majalah.

7	Pembuatan Geografis Setting, Analisa Setting, Karakterisasi Tokoh dan Hubungan Antar Karakter berdasarkan skenario.	Pembuatan Sketsa Setting dan Bagan Hubungan Antar Karakter.	Memperkenalkan Pembuatan Sketsa dan Bagan Hubungan Antar Karakter.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Dosen. 2. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ. 3. Cerita Pendek dari koran/majalah.
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	OPEN BOOK: YA / TIDAK	UJIAN TULISAN / LISAN / TUGAS PENULISAN	MATERI YANG TELAH DIBERIKAN.
9	Menyusun breakdown artistik dari sebuah film.	Pembuatan breakdown Artistik.	Memperkenalkan Pembuatan Breakdown Artistik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Dosen : Form Breakdown 2. Preview Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ.
10	Menyusun breakdown artistik dari sebuah skenario.	Pembuatan breakdown Artistik.	Memperkenalkan Pembuatan Breakdown Artistik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Dosen : Form Breakdown 2. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ. 3. Cerita Pendek dari koran/majalah.
11	Mencari dan Menyusun Referensi Visual Tata Artistik.	Pembuatan referensi Visual (Set, Properti, Kostum, Make-Up, Spesial Efek)	Memperkenalkan Referensi Visual	Materi Dosen : dari film, lingkungan dan buku arsitektur, majalah, koran, dsbnya.
12	Hunting Visual	Pembuatan Sasaran Hunting, Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk proses produksi (shooting)	Memperkenalkan Pembuatan Sasaran Hunting, Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk melakukan proses shooting.	Materi Dosen : Form Hunting, Foto Hunting, Laporan Hunting dan Pilihan Hunting Visual yang akan dipakai untuk melakukan proses shooting.
13	Membuat Floor plan	Pembuatan Floor Plan dari hasil penentuan proses hunting.	Memperkenalkan dan fungsi Floor Plan.	Materi Dosen: Floor Plan Interior atau Eksterior dari Hasil Penentuan Hunting Visual.
14	Membuat Anggaran Artistik dan Maket	Pembuatan Anggaran Artistik dan Maket	Memperkenalkan Anggaran Artistik, baik yang tervisualisasikan maupun Anggaran Artistik yang bersifat administratif (pendukung) dan pembuatan Maket	Materi Dosen: Form Anggaran Artistik.

15	Membuat Poster dan Pemilihan Huruf Judul Film dan Presentasi	Pembuatan desain Poster dan Presentasi	Pengertian dan Fungsi Poster dari sebuah Film. Dan latihan Presentasi dari Tata Artistik sebuah film pendek (tentang kamar)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi Dosen: Merancang Poster Film. 2. Poster Film Panjang / Film Pendek karya mahasiswa TA FFTV-IKJ.
16	UJIAN AHIR SEMESTER	<i>Open book: Ya / Tidak</i>	<i>Ujian berupa tugas membuat Film pendek</i>	<i>Buku "Tata Artistik Film &TV", oleh Bintang B.Doeana& Han RevoJoang</i>

Tugas Semester : (Maksimal 1 tugas)

1. Contoh: Membuattugas Floorplan.
2. Khusus untuk yang akan mengambil mayor diharuskan membuat film pendek tentang kamar , durasi 1-3 menit dengan menggunakan HP saja.

Literatur Utama:

Buku " Tata Artistik Film & Tv" oleh Bintang B Doeana& Han RevoJoang

Literatur Pelengkap:

Buku "Warna" oleh SulasmiDarmaprawira WA

REFERENSI MODUL

Pedoman Praktikum “Mata Kuliah Produksi Spot Program” Program Pendidikan VOKASI UI

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Chalid, Catatan Kuliah Tata Visual Jurusan Sinematografi IKJ-LPKJ, Jakarta: 1984-1988.

Anwar, Syaeful, Job Description Pekerja Film, Jakarta: FFTV-IKJ, 2008

Bayangkari, Bintang, "Tata Artistik Film Religi Indonesia yang Syar'I", Jurnal Imaji edisi 9 nomor 1, Jakarta: Penerbit FFTV IKJ, 2017.

Doeana, Bintang B., Tata Artistik FTV Indonesia, Tesis S2, Program Pasca Sarjana IKJ, Jakarta: 2011.

Doeana, Bintang B., "Menata Artistik Dalam Film dan Televisi", Jurnal Imaji edisi 3 nomor 2, Jakarta: Penerbit FFTV IKJ, 2011.

Doeana, Bintang B dan Han Revo Joang, “Tata Artistik Film dan TV”, Jakarta: PT. JDB, 2017.

Imes, Jack, Special Visual Effects, New York: Prentice Hall Press, 1984.

John Marnar, Terence St., Film Design diterjemahkan oleh Chalid Arifin, Jakarta: Yayasan Citra, 1984.

Prakosa, Gotot, Catatan Kuliah Tata Artistik, Jakarta: FFTV IKJ, 2011.

Pratista, Himawan, Memahami Film, Yogyakarta: Homarian Pustaka, 2008.

SUMBER GAMBAR/DATA DIGITAL:

<http://alchetron.com>

<http://cronenbergmuseum.tiff.net> <http://miraccoon.deviantart.com>

<http://tiffanychristie.blogspot.co.id>

<https://www.pinterest.com>

<https://www.alamystockphoto.com>

<https://filmandfurniture.com>

<http://berlinfilmjournal.com>

<http://mavemagz.com>

(Draf) Rencana Pembelajaran Semester
Program Studi Televisi & Film D-3
FFTV - IKJ

Mata Kuliah : Tehnik Dasar Artistik Kode Mata Kuliah : Semester : 2 (Genap) SKS : 2 Pengajar : Bintang B Doeana Asisten : Jml Jam : 14 x 2 jam pelj (@ 50 menit)	Capaian pembelajaran umum semester Memahami Teknik Dasar Tata Artistik dalam sebuah film fiksi / non-fiksi.	Fasilitas Pembelajaran a. Komputer b. Proyektor c. Papan tulis. d. Film/video. e. Alat Peraga f. Layar	Metode Pembelajaran : 1. Teori = 35% 2. Praktek = 45% 3. Diskusi = 20% Total = 100%
Proses Pembelajaran: Dosen: Menjelaskan sejarah dan teori, memberikan tugas dan ujian, diskusi dan evaluasi Mahasiswa: Memahami dan mampu mengimplementasikan semua materi kuliah yang diberikan	Capaian Pembelajaran khusus semester. 1. Paham Unsur Tata Artistik. 2. Paham Tanggung Jawab Kerja Tata Artistik (<i>bidang kerja Artistik Film Fiksi / Non Fiksi</i>). 3. Mampu menjelaskan Teknik Dasar Tata Artistik	Penilaian: a. Absensi : 10% b. Tugas : 30% c. UTS : 25% d. UAS : 35% Total : 100 %	

Kuliah	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Materi	Sumber Bacaan dan Contoh Film
1	Sejarah Tata Artistik dalam film.	Sejarah dimulainya penataan artistik dalam film yg dimulai sejak dari G.Melies mendokumentasi kan panggung secara lengkap.	G. Melies mendokumentasikan stage/panggung.	1. Film-film Geoge Melies. 2. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin.
2	Pengertian dan Ruang Kerja Bidang Tata Artistik dalam film	Pengertian Tata Artistik dan Ruang Kreatif Tata Artistik dengan Unsur didalamnya (Set, Properti, Kostum, Make up dan Efek khusus)	1. Memperkenalkan unsur-unsur dalam tata artsitik. 2. Termasuk unsur warna. 3. Tanggung jawab dan Pembagian Kerja bidang Tata Artistik.	1. Buku "A History of Film Design", by Leon Barzaq. 2. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin. 3. <i>Draft</i> Kompetensi dari BNS 4. <i>Job & Discription</i> FFTV-IKJ
3	Setting Tata Artistik dalam film	Analisa Setting dalam sebuah film	Memperkenalkan Setting sebagai tempat	1. Film Design by Terence St John Marner, terjemahan Chalid Arifin.

			kejadian sebuah adegan/peristiwa	2. Preview Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ
4	Setting Tata Artistik dalam Skenario	Analisa Setting dalam sebuah skenario	<ol style="list-style-type: none"> Memperkenalkan Geografis Setting dalam sebuah cerita/skenario film. Memperkenalkan Analisa Setting dalam sebuah cerita/skenario. 	<ol style="list-style-type: none"> Film Design by Terence St John Marnier, terjemahan Chalid Arifin. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ Cerita Pendek dari Koran/Majalah.
5	Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam film	<ol style="list-style-type: none"> Analisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah film. Analisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spesial efek) dalam sebuah film 	Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi	<ol style="list-style-type: none"> Film Design by Terence St John Marnier, terjemahan Chalid Arifin. Preview Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ
6	Dekorasi Tata Artistik terkait dengan karakterisasi tokoh dalam cerita/skenario	<ol style="list-style-type: none"> Analisa Karakterisasi Tokoh dan Hubungan antar karakter dari sebuah cerita/skenario. Analisa Dekorasi (properti, Kostum, Make-Up dan Spesial efek) dalam sebuah scenario 	Memperkenalkan Karakterisasi Tokoh dan hubungan Antar Karakter sebagai acuan dari Analisa Dekorasi	<ol style="list-style-type: none"> Film Design by Terence St John Marnier, terjemahan Chalid Arifin. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ Cerita Pendek dari Koran/Majalah.
7	Pembuatan Geografis Setting, Analisa Setting, Karakterisasi Tokoh dan Hubungan Antar Karakter berdasarkan skenario.	Pembuatan Sketsa Setting dan Bagan Hubungan Antar Karakter.	Memperkenalkan Pembuatan Sketsa dan Bagan Hubungan Antar Karakter.	<ol style="list-style-type: none"> Materi Dosen. Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ. Cerita Pendek dari koran/majalah.
8	UJIAN TENGAH SEMESTER	BOOK: YA / TIDAK	AN TULISAN / LISAN / TUGAS PENULISAN	MATERI YANG TELAH DIBERIKAN.
9	Menyusun breakdown artistik dari sebuah film.	Pembuatan breakdown Artistik.	Memperkenalkan Pembuatan Breakdown Artistik.	<ol style="list-style-type: none"> Materi Dosen : Form Breakdown Preview Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ.
10	Menyusun breakdown artistik dari sebuah skenario.	Pembuatan breakdown Artistik.	Memperkenalkan Pembuatan Breakdown Artistik.	<ol style="list-style-type: none"> Materi Dosen : Form Breakdown Skenario Film Pendek karya TA Mahasiswa FFTV-IKJ. Cerita Pendek dari koran/majalah.
11	Mencari dan Menyusun Referensi Visual Tata Artistik.	Pembuatan referensi Visual (Set, Properti, Kostum, Make-Up, Spesial Efek)	Memperkenalkan Referensi Visual	Materi Dosen : dari film, lingkungan dan buku arsitektur, majalah, koran, dsbnya.
12	Hunting Visual	Pembuatan Sasaran Hunting, Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk proses produksi (shooting)	Memperkenalkan Pembuatan Sasaran Hunting, Laporan Hunting dan Menentukan Unsur Visual yang akan dipakai untuk	Materi Dosen : Form Hunting, Foto Hunting, Laporan Hunting dan Pilihan Hunting Visual yang akan dipakai untuk

			melakukan proses shooting.	melakukan proses shooting.
13	Membuat Floor plan	Pembuatan Floor Plan dari hasil penentuan proses hunting.	Memperkenalkan dan fungsi Floor Plan.	Materi Dosen : Floor Plan Interior atau Eksterior dari Hasil Penentuan Hunting Visual.
14	Membuat Anggaran Artistik dan Maket	Pembuatan Anggaran Artistik dan Maket	Memperkenalkan Anggaran Artistik, baik yang tervisualisasikan maupun Angaran Artistik yang bersifat administratif (pendukung) dan pembuatan Maket	Materi Dosen : Form Anggaran Artistik.
15	Membuat Poster dan Pemilihan Huruf Judul Film dan Presentasi	Pembuatan desain Poster dan Presentasi	Pengertian dan Fungsi Poster dari sebuah Film. Dan latihan Presentasi dari Tata Artistik sebuah film pendek(tentang kamar)	1. Materi Dosen : Merancang Poster Film. 2. Poster Film Panjang / Film Pendek karya mahasiswa TA FFTV-IKJ.
16	UJIAN AHIR SEMESTER	<i>Open book: Ya / Tidak</i>	<i>Ujian berupa tugas membuat Film pendek</i>	<i>Buku "Tata Artistik Film & TV", oleh Bintang B.Doeana & Han Revo Joang</i>

Tugas Semester : (Maksimal 1 tugas)

1. Contoh : Membuat tugas Floorplan.
2. Membuat film pendek tentang kamar , durasi 3 menit dengan menggunakan HP atau kamera DSLR pribadi .

Literatur Utama:

Buku " Tata Artistik Film & Tv" oleh Bintang B Doeana & Han Revo Joang

Literatur Pelengkap:

Buku "Warna" oleh Sulasmi Darmaprawira WA

