



## PENERAPAN *SETTING* DAN *PROPERTY* UNTUK MEMPERLIHATKAN KARAKTER DENDI PADA FILM FIKSI *FE-MENNINE*

Alfarham Andesparta, Ezriani

Institute Seni Indonesia Padang Panjang, Sumatra Barat, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p><b>Corresponding Author:</b></p> <p>Alfarham Andesparta <a href="mailto:alfarhamandesparta@gmail.com">alfarhamandesparta@gmail.com</a> Institut Seni Indonesia Padang Panjang</p>	<p>Film fiksi <i>Fe-mennine</i> merupakan film yang bergendre drama, psikologis. Menceritakan tentang seorang pria feminim yang bernama Dendi, keseharian dendi sewaktu kecil senang sekali bermain yang mengarah mainan perempuan, dan Dendi kecil pun juga mempunyai hobi menari. Pada suatu saat Dendi terlambat datang untuk latihan yang membuat dia dihukum Latihan sendirian dan diperlihatkan kepada pelatihnya yang seorang wanita. Dendi melakukan Gerakan yang salah dan pelatihnya menuntun Dendi dari belakang dan mulai melecehkannya. Konsep yang diterapkan adalah <i>setting</i> dan <i>property</i> untuk memperlihatkan karakter Dendi pada film fiksi <i>Fe-mennine</i>. Demi terciptanya sebuah <i>setting</i> penulis dalam memilih dan mencari lokasi berpatokan pada <i>setting</i> lokasi yang terdapat pada cerita dengan penyesuain <i>property</i> sebagai pendukung pada <i>scene</i>.</p> <p><b>Keywords:</b> <i>Fe-mennine, setting, property</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (<a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/</a>)</p>	

### PENDAHULUAN

Film sebagai salah satu media masa melalui film terdapat informasi yang di konsumsi dengan lebih mendalam karena film merupakan media audiovisual, dengan adanya penyampaian pesan dan emosi terhadap penonton, menciptakan hal tersebut dibutuhkan aspek yang mampu merealisasikan visual yang ingin diciptakan melalui *setting* dan *property*.

Kisah Dendi dalam film *Fe-mennine* dituturkan dengan memperkenalkan kehidupan Dendi sewaktu kecil, dalam film *Fe-mennine*, Dendi kecil yang tinggal berdua dengan ibunya tanpa ada sosok seorang Ayah, keseharian tokoh hanya bermain dengan mainannya yang cenderung kearah mainan perempuan. Dendi kecil juga mempunyai hobi menari, setiap sekali seminggu Dendi selalu pergi latihan menari ke sanggar tari tempat Dendi berlatih. Pada saat itu Dendi terlambat datang untuk latihan, yang membuat dendi dihukum latihan sendiri diperhatikan oleh pelatihnya seorang wanita namun saat Dendi memperagakan tarian yang diperintah pelatihnya, Dendi melakukan beberapa gerakan yang salah.

Pelatih berjalan ke arah Dendi dan berdiri di belakang sambil menuntun gerakan Dendi dari belakang, namun saat itu pelatih beberapa kali melakukan sentuhan ke area kemaluan Dendi. Dendi merasa risih terhadap sentuhan yang dilakukan oleh pelatihnya, Dendi menghindari pelatihnya dengan berjalan mundur perlahan-lahan, namun Dendi terpojok di sudut ruangan yang membuat pelatihnya melecehkan Dendi. Dendi merasa risih terhadap sentuhan yang dilakukan oleh pelatihnya, Dendi menghindari pelatihnya dengan berjalan mundur perlahan-lahan, namun Dendi terpojok di sudut ruangan yang membuat pelatihnya melecehkan Dendi.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk menjadikan skenario tersebut menjadi film fiksi, dikarenakan ada beberapa isu menurut penulis menarik untuk dibahas dalam karya film fiksi *Fe-mennine*, seperti pelecehan seksual terhadap laki-laki, maskulinitas, stereotipe dan LGBT. Isu-isu tersebut dialami oleh Dendi yang bersifat feminim, penulis dalam film *Fe-mennine* ini sebagai penata artistik, penata artistik dalam tugasnya akan berfokus pada unsur atau elemen visual yang meliputi, *setting, property, make up, wadrobe*. Dimana pengkarya menerapkan *setting* dan *property* sebagai konsep yang digunakan pada film *Fe-mennine*.

*Setting* merupakan sebuah latar bersama dengan segala semua *property* yang ada. *Setting* digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat sesuai dengan konteks ceritanya, *setting* yang baik pada prinsipnya adalah *setting* yang bersifat asli, *setting* harus dapat menyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya.

*Property* adalah benda-benda yang terlihat dalam frame kamera, yang *property* tersebut berguna sebagai kelengkapan adegan atau untuk menandai sesuatu baik itu *hand prop* atau *set prop*. *Hand prop* adalah sebuah *property* yang mendetail dalam sebuah produksi film *hand prop* juga berguna sebagai penanda usia, pekerjaan, dan sifat dalam sebuah film. *Set prop* merupakan *property* yang menghiasi di dalam ruangan maupun di luar ruangan sesuai dengan kebutuhan cerita menjadi nilai penanda keadaan, waktu dan tempat kejadian, didalam film *Fe-mennine* menghadirkan sebuah elemen untuk membangun karakter Dendi sebagai seorang yang feminim seperti memberi tanda pada mainan boneka laki-laki yang mengenakan pakaian Wanita, alat-alat *make up* dikamar Dendi, poster-poster feminim dikamar Dendi.

Karakter dalam sebuah film dapat ditentukan yang sering terlibat dengan tema. Tokoh yang paling banyak berhubungan dengan tokoh lainnya, mereka sangat berpengaruh terhadap perkembangan cerita. Seperti tokoh Dendi yang memiliki karakter dinamis dimana karakter Dendi yang mengalami perubahan signifikan dalam kepribadiannya selama cerita berlangsung, karakter Dendi feminim yang terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang membuat dirinya menjadi pria feminim.

Film *Fe-mennine* ini Penulis menggunakan konsep *setting* dan *property* untuk memperkuat karakter Dendi yang feminim dimana pada tokoh Dendi memiliki karakter yang berbeda dari laki-laki pada umumnya.

## **METODE**

### **1. Persiapan**

Penulis sebagai penata artistik dalam film *Fe-mennine* telah menonton beberapa film dan mendapat berbagai referensi dari buku yang sesuai dengan konsep yang akan digunakan untuk menjadi acuan menjadi referensi yang akan penulis tuangkan kedalam sebuah karya film fiksi.

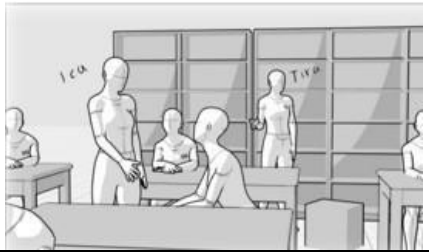
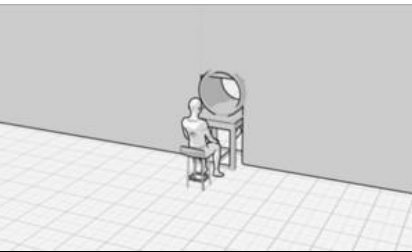

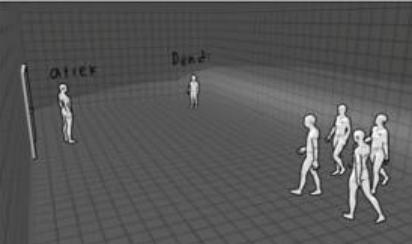
### **2. Perancangan**

Pada tahapan perancangan ini penulis menentukan dan merancang konsep yang telah didapat dari bedah naskah dan membuat *breakdown art*, untuk mengaplikasikan teknik dan konsep yang akan pengkarya garap, identitas tokohlah yang menjadi konsep utama penulis buat. Identitas Dendi kecil berusia (11) tahun dan Dendi besar (24) tahun, berpakaian feminim dengan warna pastel, memiliki rambut hitam dan pendek, memiliki karakter yang feminim, dan ber *make up*, konsep yang penulis angkat ialah memperkuat karakter tokoh Dendi yang akan penulis gambarkan melalui *set property*. Beberapa penguraian *setting* dan *property* pada film *Fe-mennine*:

#### **1. Set Interior**

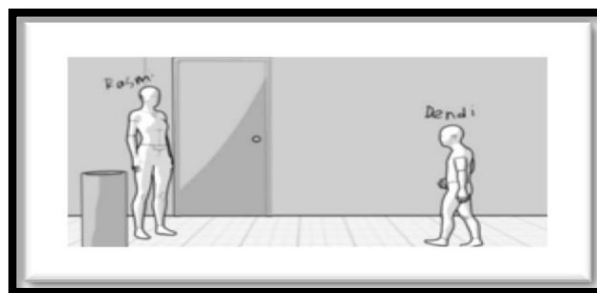
##### **a. Set Interior**

- 1) Interior ruang jahit, mesin jahit kurang lebih 20 mesin dan berpakaian seragam putih, ada beberapa kain yang sudah dijahit dan belum dijahit, terdapat pakaian pria dan wanita.
- 2) Interior ruang latihan yang mana tempat tokoh Dendi latihan, dan terdapat boneka laki-laki yang berpakaian perempuan.
- 3) Interior kamar tidur (rasmi) yang memiliki cat berwarna putih, kasur, meja rias, dan foto-foto.
- 4) Interior kamar kos Dendi yang memiliki warna abu-abu terang, di kamar kos Dendi ini pengkarya menempatkan beberapa poster- poster yang bersangkutan dengan makna laki-laki feminim dan beberapa pakaian penari yang tergantung, kasur dan spreng yang berwarna pastel, meja rias beserta alat-alat make up, cermin, tanaman hias kecil.

	
<p align="center"><b>Gambar 1</b> <b>Storyboard ruang jahit</b> <b>(Sumber: Mugy)</b></p>	<p align="center"><b>Gambar 2</b> <b>Storyboard kamar Dendi</b> <b>(Sumber: Mugy)</b></p>
	
<p align="center"><b>Gambar 3</b> <b>Storyboard kamar Rasmi</b> <b>(sumber: Mugy)</b></p>	<p align="center"><b>Gambar 4</b> <b>Storyboard ruang latihan</b> <b>(sumber: Mugy)</b></p>

b. *Set Exterior*

- 1) *Exterior* depan teras rumah, property yang digunakan, kursi kayu, meja dan ditambah dengan tanaman hias di depan teras rumah. Dendi sedang bermain boneka Wanita dan masak-masak, rotan penampi beras dan karung beras.
- 2) *Exterior* Jembatan seorang bapak-bapak memegang foto keluarga
- 3) *Exterior* Lorong Pasar seorang kakek membawa karung sambil mengambil botol-botol



**Gambar 5**  
**Storyboard depan teras rumah**  
**(sumber: Mugy)**

### 3. Perwujudan

Pada tahapan perwujudan ini penulis sebagai penata artistik bertanggung jawab menciptakan konsep untuk menunjukkan karakter tokoh Dendi melalui *setting* dan *property*, misalnya seperti *setting* halaman rumah, ruang jahit, kamar kos Dendi. Cara penulis mewujudkannya, penulis membuat melalui *property* seperti meja rias di kamar ibu Dendi dan kamar kos Dendi yang berbeda, foto-foto keluarga, beberapa tanaman hias kecil untuk memperindah meja kamar, terdapat lampu gantung di kamar untuk memperindah ruangan dan menunjang cahaya tambahan, rak gantung untuk meletakkan beberapa *property*, dan gantungan baju beserta baju penari dan baju-baju yang berwarna pastel seperti perempuan untuk menandakan si tokoh yang feminim.

Meja rias yang terletak di kamar kos Dendi berfungsi untuk menaruh alat-alat make up dan terdapat cermin nya untuk merapikan penampilan si tokoh Dendi yang feminim. Kostum dan tata rias karakter menunjuk ke *style* yang feminim, membangun karakter tokoh melalui warna pastel dan mengenakan make up, cara penulis mewujudkan yang akan dikenakan oleh tokoh seperti meminjam baju yang sesuai dengan tokoh dengan warna pastel, membeli baju apabila yang dibutuhkan per scene kurang maka akan di beli menyesuaikan tokoh.

### 4. Penyajian Karya

Setelah hasil dari akhir film *Fe-mennine* ini, maka film ini siap untuk di tayangkan kepada penonton banyak dan berharap film ini dapat bermanfaat bagi masyarakat.

## HASIL DAN ANALISIS KARYA

### A. Hasil Karya

Film fiksi *Fe-mennine* merupakan film bergenre drama dengan durasi kurang dari 30 menit. Film fiksi *Fe-mennine* menggunakan konsep penataan *setting* dan *property* untuk memperlihatkan karakter Dendi pada film *Fe-mennine* Yang menjadi titik capai pada film ini bagi penulis ialah penerapan konsep yang penulis terapkan pada film *Fe-mennine*, untuk memperlihatkan karakter tokoh Dendi pada film *Fe-mennine*. Dengan penataan *setting* dan *property*, penulis mengaplikasikan agar memperlihatkan karakter tokoh Dendi yang dimana mempunyai kepribadian yang feminim.

*Fe-mennine* adalah film fiksi yang *genre* nya adalah drama, Kisah Dendi dalam film *Fe-mennine* dituturkan dengan memperkenalkan kehidupan Dendi sewaktu kecil, dalam film *Fe-mennine*, Dendi kecil yang tinggal berdua dengan ibunya tanpa ada sosok seorang Ayah, keseharian tokoh hanya bermain dengan mainannya yang cenderung kearah mainan perempuan. Dendi kecil juga mempunyai hobi menari, setiap sekali seminggu Dendi selalu pergi latihan menari ke sanggar tari tempat Dendi berlatih. Pada saat itu Dendi terlambat datang untuk latihan, yang membuat dendi dihukum Latihan sendiri diperhatikan oleh pelatihnya seorang wanita namun saat Dendi memperagakan tarian yang diperintah pelatihnya, Dendi melakukan beberapa gerakan yang salah. Pelatih berjalan kearah Dendi dan berdiri di belakang sambil menuntun gerakan Dendi dari belakang, namun saat itu pelatih beberapa kali melakukan sentuhan ke area sensitif Dendi. Dendi merasa risih terhadap sentuhan yang dilakukan oleh pelatihnya, Dendi menghindari pelatihnya dengan

berjalan mundur perlahan-lahan, namun Dendi terpojok di sudut ruangan yang membuat pelatihnya melecehkan Dendi.

*Fe-mennine* berlatar di perkampungan dan perdesaan, penulis dalam film *Fe-mennine* ini menggunakan konsep penataan *setting* dan *property* untuk memperlihatkan karakter Dendi yang berpenampilan feminim. Pengaplikasian atau perwujudan konsep mengacu pada pikiran pada teori-teori atau landasan teori dari pakar teori seperti karakter, *setting*, dan *property*

## 1. Karakter

Karakter tokoh yang digambarkan dalam film *Fe-mennine* mengalami keterbalikan kepribadian, sifat atau watak yang terlahir laki-laki memiliki kecenderungan seperti perempuan, Karakterisasi merupakan suatu unsur yang paling manusiawi dalam sebuah film, jika kita tidak tertarik pada tokoh-tokoh atau karakter-karakternya, maka kecil sekali kemungkinan kita akan tertarik pada film itu sebagai suatu keseluruhan (Sani, 1992:53). Karakterisasi pada film bisa dilihat dari segi penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dialog, dan tindakan tokoh. Karakter menunjukkan pada orang atau pelaku cerita. Karakter ini berpribadi, berwatak dan memiliki sifat-sifat karakteristik yang disebut sebagai tiga dimensional (3D Karakter). Tiga dimensi tersebut diantaranya yaitu pada halaman beriku :

a) Fisiologis

Secara fisik karakter Dendi digambarkan dalam film *Fe-mennine* adalah seorang laki-laki feminim yang dimana penulis menghadirkan dari segi wardrobe dan hand prop dimana penulis ingin menunjukkan karakter Dendi yang sedikit gemulai.



**Gambar 6**  
**Busana Dendi**  
(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)



**Gambar 7**  
**Make Up Dendi**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

Pada busana Dendi sendiri disini penulis mencerminkan status usia dan jenis kelamin dan menjadikan karakter yang gemulai melalui make up, aksesoris seperti kalung manik-manik, dan pakaian yang digunakan Dendi menggunakan baju putih berjumbai seperti perempuan, celana kain hitam dan sepatu *slip on* warna merah.

b) Psikologis

Dalam film *Fe-mennine* ini Dendi digambarkan sebagai sosok pria yang suka menari dari kecil hingga dewasa, Dendi memiliki kepribadian lemah lebut gemulai (feminim), Dendi yang memiliki kepribadian feminim in karna melihat mak ciak nya yang juga seorang laki-laki feminim.

c) Sosiologis

Sosiologi latar belakang kemasyarakatan seperti stasus sosial, pekerjaan, jabatan, peran dalam masyarakat, pendidikan, kehidupan pribadi, pandangan hidup, kepercayaan, agama, sosial, organisasi, hobi, suku dan keturunan. Dendi kecil hidup di lingkungan perdesaan yang berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah kebawah, ibunya, Dendi merupakan anak tunggal dikarenakan dalam film tidak terlihat saudaranya, Rasmi (ibu Dendi) ingin sekali memiliki anak perempuan tetapi tidak kesampain, jadi Dendi memiliki kepribadian yang tidak seperti laki-laki pada umumnya, beranjak dewasa Dendi besar bekerja disebuah toko jahit.

## 2. *Setting*

Dalam film *Fe-mennine* pengkarya sebagai penata artistik menfokuskan setting, pada film ini penulis ingin mewujudkan karakter tokoh Dendi yang feminim pada naskah film fiksi *Fe-mennine*.

“*Setting* adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung aspek naratif sebuah film Fungsi utama *setting* adalah sebagai petunjuk ruang dan

waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita film". (Himawan Pratista, 2017: 101).

*Setting* menghadirkan informasi mengenai dimana tempat dan waktu sebuah kejadian yang berlangsung dari sebuah cerita yang akan dihadirkan pada film *Fe-mennine*.

### 3. *Property*

*Property* digunakan untuk mendukung sebuah cerita pada film *Fe-mennine*, seperti menggunakan *property* untuk mendukung karakter Dendi yang feminim.

"*Property* atau *prop* adalah benda yang digunakan oleh aktor yang merupakan bagian integral dari cerita. *Property* dalam sebuah film akan berfungsi sebagai gambaran sebuah peristiwa yang dilihat dari latar belakang kejadian dan tempat dari film tersebut. Penggunaan *property* juga berguna sebagai media informasi untuk mengetahui kapan peristiwa tersebut terjadi" (Rea & Irving, 2010).

Dari ke dua kutipan diatas dapat disimpulkan kegunaan *property* dalam sebuah film dapat mendukung gambaran sebuah peristiwa yang terdapat dari latar belakang kejadian pada film dan *prop master* akan bekerja dengan *art director*, *set decoration* dan desainer untuk mengidentifikasi semua *property* baik *set prop* dan *hand prop* yang akan digunakan pada film *Fe-mennine ini*. *Property* dibedakan menjadi dua jenis yaitu, *set prop* dan *hand prop*.

#### 1. *Set Prop*

*Setting property* adalah yang untuk menghiasi ruangan yang telah art director tentukan. *Setting property* pada produksi film dapat menandai keadaan waktu, dan tempat kejadian yang terjadi pada film tersebut. Pada film *Fe-mennine* ini *set prop* yang digunakan untuk menunjukkan karakter Dendi pada status sosial dan pekerjaan Dendi pada masa sekarang dalam film *Fe-mennine* ini.

#### 2. *Hand Prop*

*Hand prop* adalah suatu benda yang mendetail dalam film yang mendukung dengan *set property* sesuai dengan kebutuhan cerita penulis buat. *Hand prop* dalam sebuah film akan menjadi nilai penting untuk menandakan usia, pekerjaan, maupun sifat tokoh. *Hand prop* di film *Fe-mennine* ini juga dapat menjelaskan karakter Dendi, seperti menggunakan gelang manik-manik, kalung, kutek, dan sebagainya untuk memperjelas karakter bahwa tokoh Dendi ini adalah pria feminim.

## B. Analisis Karya

### 1. Scene 1 day dan scene 16 night

Scene 1 Day memperlihatkan kamar kos Dendi yang tertata rapi dengan alat-alat make up dan boneka-boneka, dengan memperlihatkan Dendi sedang mengeringkan rambut disertai dengan mengukir alis dan memasang lipstik.



**Gambar 8**

**Kamar Kos Dendi**

**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

Setting lokasi kamar Dendi digunakan pada scene 1 day ini terlihat Dendi sedang siap-siap untuk berangkat kerja, pada *setting* kamar Dendi terdapat elemen-elemen *property* sebagai pendukung setting yaitu terdapat poster-poster yang bertujuan menggambarkan suasana hati Dendi yang mempunyai kelainan gender yaitu laki-laki yang feminim, selain itu terdapat juga boneka-boneka yang suka dimainkan Dendi sewaktu kecil dan disamping boneka terdapat meja rias yang berisikan alat-alat make up, terdapat juga foto Dendi besar dan Dendi kecil, dan juga untuk memperlihatkan karakter Dendi dari segi hand prop, Dendi menggunakan tas sandang perempuan yang menandakan dia laki-laki feminim.



**Gambar 9**

**Kamar Kos Dendi Night**

**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

Berbanding terbalik pada *scene 16 Night* memperlihatkan kondisi kamar kos Dendi yang berantakan dan terlihat juga poster-poster di dinding yang koyak, akan tetapi menyisakan meja rias dan alat-alat make up tidak berantakan yang dimana bermaksud dari *property* yang berantakan itu memperlihatkan suasana hati Dendi yang sedang kacau.

Tujuan penulis menghadirkan dari setting dan *property* pada *scene* ini yang dimana penulis disini bertanggung jawab menciptakan setting dan pemilihan *property* yang semirip mungkin pada adegan *scene* sebagai pendukung adegan yang berlangsung serta *property* juga dapat mempengaruhi suasana pada adegan yang berlangsung serta *property* sangat berpengaruh untuk sebuah adegan yang berlangsung .

#### 1) *Scene 6 dan 8 flash back*

Pada *scene 6 flash back* ini memperlihatkan tangan Dendi kecil sedang berusaha memasang baju perempuan ke boneka Barbie pria, dan terlihat Rasmi (ibu Dendi) sedang menampi beras dan Dendi kecil sedang memainkan boneka – boneka yang terletak di tanah.



**Gambar 10**  
**Flash Back Dendi scene 6**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

Pada *scene* ini penulis memilih lokasi yang mirip atau mendekati sebuah cerita yang ada pada skenario, penulis menghadirkan setting dengan pengegambaran waktu masa lalu yang dimana memperlihatkan keadaan Dendi kecil bersama ibunya, pada setting ini penulis memilih ruang pada sebuah rumah dekat dengan persawahan dimana untuk menandakan status ekonomi, fungsi utama *setting* ialah sebagai petunjuk ruang dan waktu serta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita film.

Pada *scene 8* ini Dendi yang keluar dari rumah yang sudah menggunakan pakaian tari lengkap dengan selendang dan pamit kepada rasmi untuk pergi latihan tari di sanggar, disini penulis memperlihatkan wardrobe Dendi kecil dengan kame up yang di gunakan mak ciaknya agar terlihat cantik, dan disana juga terdapat extras yang ingin menjahit kepada Mak Ciak.



**Gambar 11**  
**Flash Back Dendi scene 8**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

Tujuan yang penulis hadirkan dari *setting* dan *property* pada adegan ini untuk menciptakan suasana yang terdapat pada adegan cerita *scene* dengan pemilihan atau pencarian lokasi yang mirip atau mendekati dengan cerita. Dimana penulis di sini bertanggung jawab menciptakan *setting* dan pemilihan *property* yang semirip mungkin pada adegan *scene* sebagai pendukung adegan yang berlangsung serta *property* juga dapat mempengaruhi suasana pada adegan yang berlangsung serta *property* sangat berpengaruh terhadap sebuah adegan yang berlangsung pada cerita *scene*.

2) *Scene 7 flash back*

Pada *scene 7* ini terlihat Dendi kecil masuk ke kamarnya terlihat mak Ciak nya sedang menjahit kain, Dendi meminta ke mak Ciak baju tari nya tetapi baju tari yang lamanya sudah lusuh dan mak Ciak menjahit kan baju yang baru untuk Dendi kecil dan tidak lupa mak Ciak me make up kan Dendi biar terlihat cantik. Disini bisa dilihat kenapa Dendi bisa menjadi laki-laki yang feminim, karna dendi dari kecil tidak ada bapak, dan Dendi selalu bersama mak Ciak nya yang feminim.



**Gambar 12**  
**Flashback kamar Dendi kecil**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

### 3) *Scene 9*

Pada *scene 9* ini terlihat Dendi sedang latihan tari bersama Atiek ,disana Atiek menyuruh Dendi untuk memperlihatkan tarian yang diajarkan nya kemarin, Dendi berjalan ke tengah ruangan untuk memperlihatkan tari yang di ajarkan Atiek namun Dendi masih ada beberapa gerakan yang salah yang membuat Atiek membantu Dendi akan tetapi dengan cara tidak normal, dimana disana Atiek mulai meraba dada Dendi yang membuat Dendi takut dan mundur perlahan ke sudut ruangan.



**Gambar 13**  
**Flash back Dendi kecil**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2025)**

Penulis pada *setting* ruangan tari ini juga menghadirkan elemen-elemen *property* sebagai pendukung *setting* untuk menciptakan sebuah suasana ruangan tari dengan *property* seperti, alat musik tradisional minang, foto dokumentasi, poster aksara minang.

Tujuan yang penulis hadirkan dari *setting* dan *property* pada adegan ini untuk menciptakan suasana yang terdapat pada adegan cerita *scene* dengan pemilihan atau pencarian lokasi yang mirip atau mendekati dengan cerita. Dimana penulis di sini bertanggung jawab menciptakan *setting* dan pemilihan *property* yang semirip mungkin pada adegan *scene* sebagai pendukung adegan yang berlangsung serta *property* juga dapat mempengaruhi suasana pada adegan yang berlangsung serta *property* sangat berpengaruh terhadap sebuah adegan yang berlangsung pada cerita *scene*.

### 4) *Scene 11*

Pada *scene 11* terlihat semua karyawan sedang bekerja menjahit termasuk juga Dendi , terlihat di meja Dendi sendiri masih banyak kain yang belum selesai di jahit, sedangkan rekan kerja yang lain sudah mulai selesai menjahit. Disana terlihat ada seorang karyawan meminta tolong kepada Dendi untuk mengangkat boks akan tetapi Dendi gak sanggup sendiri yang notabene seorang laki-laki.

Tak lama sesudah itu datang Ica membagikan selebaran undangan pernikahan dan mengundang Dendi untuk datang di pernikahannya dan Ica menyampaikan kepada

Dendi cepat nyusul untuk menikah dan sambil memberitahu ke Dendi, mau sampai kapan mempertahankan jati diri Dendi yang seorang laki-laki Feminim



**Gambar 14**  
**Ruang Jahit**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2024)**

Penulis pada setting ruangan jahit ini juga menghadirkan elemen -elemen property sebagai pendukung setting untuk menciptakan sebuah suasana ruangan jahit dengan property seperti, mesin jahit, manekin, boks kain, lemari kain, madding. kain, benang, undangan pernikahan.

Tujuan yang penulis hadirkan dari *setting* dan *property* pada adegan ini untuk menciptakan suasana yang terdapat pada adegan cerita *scene* dengan pemilihan atau pencarian lokasi yang mirip atau mendekati dengan cerita. Dimana penulis di sini bertanggung jawab menciptakan *setting* dan pemilihan *property* yang semirip mungkin pada adegan *scene* sebagai pendukung adegan yang berlangsung serta *property* juga dapat mempengaruhi suasana pada adegan yang berlangsung serta *property* sangat berpengaruh terhadap sebuah adegan yang berlangsung pada cerita *scene*.

#### 4) Scene 5

Pada scene 5 ini menceritakan Dendi sepulang kerja yang melalui lorong pasar sunyi, disana dendi melihat pria mabuk disebelah kanan Dendi yang menendang jam tepat di depan Dendi, dan sebelah kiri Dendi terdapat kakek tua yang sedang tertidur di lantai.



**Gambar 15**  
**Lorong Pasar**  
**(sumber: Alfarham Andesparta, 2024)**

Adegan pada *scene 5 continiti* dengan *scene 12,13,14* ini penulis melakukan pemilihan lokasi dengan pemilihan lokasi yang mirip atau mendekati sebuah cerita yang ada pada naskah, pada setting ini penulis memilih ruang pada sebuah lorong pasar dalam keadaan sunyi.

Tujuan yang penulis hadirkan dari *setting* dan *property* pada adegan ini untuk menciptakan suasana yang terdapat pada adegan cerita *scene* dengan pemilihan atau pencarian lokasi yang mirip atau mendekati dengan cerita. Dimana penulis di sini bertanggung jawab menciptakan *setting* dan pemilihan *property* yang semirip mungkin pada adegan *scene* sebagai pendukung adegan yang berlangsung serta *property* juga dapat mempengaruhi suasana pada adegan yang berlangsung serta *property* sangat berpengaruh terhadap sebuah adegan yang berlangsung pada cerita *scene*.

## **SIMPULAN**

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa diketahui karakter pada film *Fe-mennine* ini mempunyai kepribadian yang berbeda dimana karakter Dendi bersifat feminim. Penciptaan setting dan *property* yang penulis aplikasikan merupakan media ukur dari karya ini secara akademis setting dan *property* yang diciptakan dapat mendukung dengan pemempatan *property* dan penempatan *shot* serta *ambience* yang dihadirkan membuat penonton dapat merasakan keterangan nyata pada film. Penulis bertanggung jawab sebagai penata artistik yang dimana bertanggung jawab mengenai setting dan *property* serta pemilihan lokasi yang tepat untuk menciptakan setting dan *property* pada cerita film *Fe-mennine* ini.

Pencapaian konsep yang penulis terapkan pada film *Fe-mennine* tercapai dengan menggunakan penciptaan setting dan *property* yang ada pada cerita untuk memilih lokasi semirip mungkin atau mendekati dengan naskah yang sudah ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. Mahrush (2017) Thesis "*IDENTITAS GENDER DALAM FILM SALAH BODI KARYA SYS NS*". Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
- LoBrutto, Vincent (2002), *The Filmmaker's Guide to Production Design*, Nw York: Allworth Press.
- Minderop, Albertine. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2012.
- Nugraha, Riant. *Gender dan Strategi Pengarus-Utamaannya di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
- Pebriyono, Eko (2021) Skripsi. *Membangun Mood Cerita Menggunakan Mise-En-Scene Melalui Penataan Artistik Film "Kabar Tiba Dari Lubang"*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Pratista, himawan. 2017. *Memahami Film Edisi Kedua*, Jakarta : Montasepress
- Rea, P. W., & Irving, D. K. (2010). *Producing and Directing the ShortFilm and Video* (4th ed.). Oxford: Focal Press.
- Rizzo, Michael (2005), *The Art Direction Handbook for Film*, Oxford:Elsevier.
- Satoto, Sudiro. *Wayang Kulit Purwo, Makna dan Sruktur Dramatiknya*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi) Depdikbud, 1985.
- Wicaksono, Andie A. dan Tisnawati, Endah. 2014. *TeoriInterior*. Jakarta: Gria Kreasi
- Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta Gramedia Pustaka Utama, 2008.