



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Film and Crew*

Film merupakan gambar individual yang disatukan sehingga bergerak yang direkam dengan menggunakan kamera. Film dianggap menjadi karya seni yang penting, sumber hiburan, dan sarana kuat untuk pendidikan atau mengindoktrinasi warga negara. (*EICAR The International Film & Television School*)

Film pendek didefinisikan sebagai *original motion picture* yang mempunyai waktu tayang kurang dari empat puluh menit, termasuk kredit didalamnya. (*The Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, 2012)

Dalam pembuatan sebuah film dibutuhkan *crew* yang masing-masing mempunyai peranan penting. *Crew* terbagi dalam *development/pre-production*, *production*, *post-production*, dan *distributing, publicity* dan *advertising*. Pada bagian *production*, *crew* dibagi dalam beberapa departemen-departemen seperti *camera department*, *art department*, *sound department*, dan *music department*. (Yager & Yager, 2009)

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Yager dan Yager (2009) terlihat bahwa *art department* terdiri atas *production designer*, *art director*, *location scout*, *storyboard artist*, *matte painter*, *set designer*, *set decorator*, *miniature builder*, *sculptor*, *property master*, *costume designer*, *makeup artist*, *special effect makeup artist*, dan *hairstylist*.

2.2. Art Department Dalam Sebuah Produksi Film

Hirarki art department menurut Yager dan Yager (2009) adalah sebagai berikut:

2.2.1. Production Designer

Adalah orang yang selalu berhubungan dengan sutradara. *Production designer* dipekerjakan untuk mendesain visi sutradara yang berhubungan dengan bagaimana tampilan film akan dibuat, dengan kata lain adalah konsep. *Production designer* akan memilih warna, tekstur, serta tone dalam film, dan mengkoordinasi semua bagian yang terlibat dalam desain artistik film. (Yager & Yager, 2009, hal. 114)

2.2.2. Art Director

Menurut Yager dan Yager (2009, hal. 116), *art director* bertugas untuk membuat sketsa sehingga *set designer* dan *costume designer* mempunyai ide untuk mengerjakan tugas mereka. Dari desain yang dibuat oleh *art director*-lah set dibuat, lokasi ditemukan, dan tampilan sebuah film terbentuk. Selain itu juga membantu *production designer* dan *director* menentukan warna, tekstur, dan kombinasi keduanya agar mendapat efek yang diinginkan. Maka dari itu *art director* bertanggung jawab untuk memastikan bahwa set secara tematis sesuai dengan konsep film.

2.2.3. Set Designer

Adalah orang yang bertanggung jawab atas *sketch* dan dimana set akan dibangun, serta mengawasi pembangunan konstruksi. *Set designer* akan mendapatkan sketsa

kasar dari *art director* dan menambahkan detail yang diperlukan agar set terlihat hidup. Sampai ke spesifikasi masing-masing properti. *Set designer* juga merupakan orang yang bertugas untuk memberi detail pada set. (Yager & Yager, 2009, hal. 124)

2.2.4. Set Decorator

Dilanjutkan oleh Yager dan Yager (2009, hal. 126), *set decorator* adalah orang yang bertugas untuk mendandani set dengan dekorasi dan *furnishing*. Pada saat *set decorator* bekerja, set telah selesai dibuat dan dinding telah diberi cat. *Set decorator* adalah orang yang memilih *furniture* apa yang akan dipakai dalam set, sesuai dengan *sketch* dan konsep yang telah ada.

2.3. Proses Desain Set dan Properti

Desain adalah apa yang menghubungkan kreativitas dan inovasi. Membentuk ide-ide yang ada menjadi proposisi praktis dan menarik bagi orang yang akan menggunakan atau menikmatinya. Desain digambarkan sebagai sesuatu yang sudah diarahkan kepada sebuah akhir tertentu. (Hunter, <http://www.designcouncil.org.uk>)

Elemen desain dalam film mempunyai peranan penting dalam produksi apapun menurut Zita. Berdasarkan teori beliau, peran *art director* sangat penting untuk tampilan yang kita lihat di layar, seperti mengkreasikan ulang suatu periode tertentu dalam sejarah.

Tetapi untuk sampai ke tahap mendesain, menurut LoBrutto (2002) sebelumnya harus melewati beberapa proses yaitu *script breakdown*, *research*,

dan *pre-production*. Dan juga harus mengetahui tentang warna, periode film, dan genre.

2.3.1. Script Breakdown

Berdasarkan LoBrutto (2002, hal. 16) *script breakdown* dilakukan oleh *production designer*, *art director*, *set decorator*, *property master*, dan *costume designer*, baru setelah itu disetujui oleh *director*.

Agar mendapatkan hasil yang maksimal, Poddubiuk dan Pennoyer menyatakan bahwa desainer harus membaca skrip berulang kali untuk mendapatkan rasa dari isi cerita, dan juga untuk membuat *list* yang spesifik terhadap *scenery*, *furnishing*, dan properti yang ada pada set. Selain itu, waktu kejadian, lokasi, musim, dan periode waktu juga harus dicatat pada setiap set.

Dari *script breakdown* didapatkan informasi penting lainnya seperti apakah *scene* dilakukan di interior atau eksterior dan *layout* arsitektural juga dapat diketahui. Tim *art* lalu menambahkan interpretasi sendiri mengenai tampilan dari lokasi dan juga tujuan di dalam naskah. (LoBrutto, 2002, hal. 16)

2.3.2. Research

LoBrutto (2002, hal. 33) melanjutkan, bahwa dengan melakukan *script breakdown* maka *art director* bisa mendapatkan keterangan awal tentang dimana dan kapan cerita di dalam naskah berlangsung. Tetapi dengan riset maka akan ditemukan informasi yang lebih spesifik sehingga *art director* dapat mengetahui unsur apa saja untuk mengekspresikan desain dari film yang akan dibuat.

Beliau menambahkan bahwa riset sebaiknya dilakukan secara luas dan keputusan akan diambil nanti setelah dipikirkan dan banyak pertimbangan. Riset

dapat diperoleh dari *file* desain *production designer* atau *art director* di film yang mirip, lukisan, foto, majalah, literatur, video, sejarah lisan, internet

Rizzo (2005, hal. 53) mengatakan bahwa menurutnya riset akan memberikan informasi tambahan kepada *art director* untuk menyempurnakan konsep visual film.

2.3.3. *Concept Drawing*

Sebuah desain harus dapat bermain secara dramatis dan dapat dipercaya oleh penonton tidak peduli seberapa surealis, fantasi, ataupun seberapa imajinatif film tersebut. (LoBrutto, 2002, hal. 20)

Beliau melanjutkan bahwa tahap selanjutnya setelah menyerap isi naskah memahami kemauan dari *director* terhadap gaya visual film, adalah proses merancang produksi secara fisik. *Concept drawing* masih berupa gambar hitam putih yang dibuat dengan pensil, *charcoal*, atau *marker*. *Concept drawing* menempatkan ide visual ke atas kertas, untuk kemudian diperlihatkan kepada *director* untuk disetujui.

Setelah melakukan presentasi di depan *director*, masuklah ke tahap diskusi. Satu buah gambar dapat menangkap apa yang diinginkan oleh *director*, ataupun elemen dari beberapa gambar dapat dikombinasikan untuk mencapai tujuan desain tersebut. Ide dari *concept drawing* masih dapat diubah dan desainer harus kembali dengan pendekatan desain tambahan lainnya. (LoBrutto, 2002, hal. 58)

2.3.4. Genre

LoBrutto (2002, hal. 111) menyatakan bahwa setiap genre mempunyai konvensi visual tersendiri yang membuat desainer dapat menambahkan atau menumbangkannya.

Beliau menambahkan bahwa genre asli atau genre induk pertama kali terbentuk pada era Hollywood klasik yang termasuk ke dalamnya adalah *Western*, melodrama, fiksi ilmiah, film gangster, musikal, film perang, komedi, horor, dan fantasi. Baru setelah masuk abad kedua puluh, *sub-genre* dan *genre hybrid* muncul, termasuk di dalamnya *screwball comedy*, *film noir*, *slasher*, dan *biker films*.

2.3.4.1. Genre Comic Sci-Fi.

Comedy sci-fi atau yang sering juga disebut *comic science fiction* adalah *genre hybrid* fiksi ilmiah yang mengeksploitasi film tersebut dengan efek-efek komikal. Biasanya genre ini menyindir *standard film science fiction* yang berisikan invasi alien, perjalanan antar *galaxy*, ataupun teknologi futuristik. (*Comic Science Fiction*)

Beberapa contoh film *comedy sci-fi* adalah “Galaxy Quest”, “Men In Black”, dan “Back to the Future”, “Spaceballs”, “Mars Attack!”, dan masih banyak lagi.

2.3.5. Period Films

Berdasarkan LoBrutto (2002, hal. 103) istilah *period films* biasanya digunakan untuk naskah yang berlangsung tidak pada masa sekarang. Kebanyakan naskah

berlangsung pada sebuah periode waktu tertentu, tetapi bisa juga penulis menghapus keterangan waktu untuk membuat cerita tersebut menjadi “timeless”. Jika itu terjadi maka desainer harus membuat keputusan waktu yang spesifik untuk memvisualisasikannya ke dalam film.

2.3.5.1. *Time.*

Sebuah naskah seringkali kerangka waktu yang jelas mulai dari tahun, tanggal, hari, dan jam, tetapi ada juga yang tidak spesifik seperti itu. Time period harus ditetapkan dalam desain walaupun penulis naskah hanya memberikan sedikit petunjuk. Mayoritas penonton akan menyadarinya melalui dekorasi, arsitektur, tren budaya, rambut, dan pakaian. (LoBrutto, 2002, hal. 105)

Selain itu *time setting* juga dapat mewakili memori dan sejarah terhadap kehidupan nyata ke dalam film. (Hurley, Mellamphy, & Moriarty, 2011)

2.3.5.2. *Time and Place.*

Untuk membangun sebuah tempat secara visual, terdapat beberapa faktor yang harus ditentukan. Membangun sebuah lingkungan secara visual membutuhkan banyak elemen dan rincian yang mengidentifikasi dan mengkomunikasikan rasa dari waktu dan tempat untuk sepenuhnya menceritakan isi cerita. Beberapa rincian yang mempengaruhi bisa berasal dari faktor yang memerintah kehidupan dan masyarakat, seni, perilaku, politik, ekonomi, agama, dan adat istiadat. (LoBrutto, 2002, hal. 105)

Hal ini juga dikuatkan oleh Poddobiuk dan Pennoyer bahwa sebuah set yang baik juga harus dapat menciptakan *mood* dan suasana.

2.3.6. Location and Property Hunting

Rizzo (2011, hal. 43) mengatakan bahwa *location hunting* diperlukan untuk mendapatkan kemungkinan terbaik dari berbagai lokasi yang menjadi calon lokasi. Dengan adanya *location hunting* maka *budget art department* dapat dikurangi karena akan lebih murah untuk membuat atau merombak sebuah tempat yang sudah ada daripada membuat dari nol.

Location scout akan pergi ke beberapa lokasi dan mengambil banyak foto dari berbagai *angle* dan setelahnya kembali untuk memperlihatkannya kepada produser, *director*, *production designer* dan *art director*, dan *director of photography* untuk dilakukan pemeriksaan, masukan, dan keputusan apakah lokasi tersebut layak digunakan untuk *shooting* atau tidak. (LoBrutto, 2002, hal. 70)

Serta ditambahkan pula oleh Rizzo (2005, hal. 43) *production designer* dan *art director* harus melihat lokasi yang telah dipilihkan oleh *location scout* apakah cocok atau tidak untuk tampilan visual yang mau ditampilkan pada film.

2.3.7. Final Design

Tahap terakhir proses desain adalah *final design*. Ini merupakan hasil dari proses riset, visualisasi sketsa awal, dan data yang dikumpulkan selama *location* dan *property hunting*. Serta berdiskusi dengan *crew* lainnya yang terlibat dalam

produksi seperti *producer, director, director of photography, visual effect artist,* dan lainnya. Hasil dari *final design* akan berbeda dengan sketsa awal.

2.4. Arsitektur dan *Interior Design* Pada Film

Arsitektur mempengaruhi cara bagaimana lingkungan yang akan dibangun direncanakan, dirancang, dibuat, digunakan dan dipelihara. (*Becoming An Architect*)

Arsitektur tidak lepas dari *interior design*, yang menurut *Definition of Interior Design* adalah multi profesi dimana kreatifitas solusi teknis diaplikasikan dalam struktur untuk mencapai pembangunan sebuah lingkungan interior.

Dibeberapa film, rumah, istana, atau apartemen mewah dapat mengeluarkan personaliti sebuah karakter. Dengan kata lain, set merupakan kunci utama terhadap plot cerita. Ada juga film dimana sebuah lokasi menjadi titik berat film tersebut. (*Must-see Movies Starring Architecture and Design*, 2011)

2.4.1. Hirarki Ruang

Hirarki ruang adalah sebuah prinsip yang mengatakan bahwa setiap ruang di dalam sebuah rumah tinggal memiliki hirarki. Hirarki yang dimaksud disini adalah tingkat keprivasian. Semakin tinggi tingkat hirarki sebuah ruang maka hanya sebagian orang saja yang dapat memasukinya, dan terdapat sebuah ruang yang hirarki lebih rendah di bawah hirarki ruang yang tinggi, hal ini untuk menghubungkan ruang yang hirarkinya lebih rendah lagi. (Istiwani, 2004)

Istiwani juga memberikan contoh, misalkan hirarki ruang yang rendah adalah halaman rumah, lalu ada ruang yang tingkatannya lebih tinggi yaitu teras,

dimana teras ini merupakan penghubung ke ruang yang hirarki lebih tinggi lagi yaitu ruang tamu.

2.4.2. Hirarki Istana

Istana, benteng, atau kastil menandakan kekuatan spiritual dan kewaspadaan dalam berjaga-jaga, selain itu juga berarti rumah dan keamanan. Menara-menara yang ada pada sebuah kastil merupakan lambang keagungan dan masyarakat yang menyimbolkan pertahanan dan individu yang teguh. (Castle, 2012)

2.5. Pendekatan Dalam Konsep Desain

Dalam mendesain sebuah set juga harus diketahui apakah tampilan film masuk ke arah realis atau *stylish*.

2.5.1. Retro

Gaya masa lampau terbagi atas tiga klasifikasi yaitu *antique*, *vintage*, dan *retro*. (Morris, 2010) Berdasarkan Oxford Dictionaries, *antique* adalah benda koleksi seperti perabot atau karya seni yang memiliki nilai tinggi karena usia dan kualitas, sedangkan *vintage* adalah waktu dimana suatu produk diproduksi.

Sedangkan *retro* sendiri menurut Walker (2011) adalah istilah yang dibuat di pertengahan 1970an oleh para penulis Perancis yang mengomentari tren bagi para seniman, desainer, produser televisi, dan pembuat film yang melihat kembali ke masa lalu untuk mencari inspirasi dan untuk menghidupkan kembali gaya masa lalu.

Ditambahkan juga oleh Braggs (2011) bahwa retro tidak memiliki tahun yang pasti untuk ditentukan, dan memiliki banyak arti yang berbeda tergantung pada apa yang mengacu. Retro dapat digunakan untuk menggambarkan furnitur, fashion, gaya atau teknologi. Tampilan gaya retro lebih penting daripada periode acuan yang tepat. Gaya retro adalah sesuatu yang baru, modern dan inovatif dalam periode aslinya, yaitu periode 1950an hingga tahun 1970an.

Braggs (2011) juga berpendapat bahwa arsitektur, *interior design*, dan desain produk pada tahun 1950an sampai 1970an banyak ditemukan desain yang menyenangkan, struktur-struktur yang lucu, bentuk, permainan warna, dan cetakan pada setiap bagian. Unsur yang mendominasi adalah geometris, garis, kotak-kotak, atau cetakan dengan ilustrasi gaya *pop art*. (Incrati, 2011) Retro memiliki warna-warna cerah seperti warna *orange*, merah, kuning, warna apapun dari palet primer dan juga warna pastel dari 1960an.

Gaya retro bisa sedikit aneh, bisa sedikit menyinggung *pop-culture*. Tetapi untuk mencapai gaya retro yang bagus maka sebaiknya memahami keanehan-keanehannya dan menggunakannya dengan sengaja untuk menciptakan sebuah efek. (Abbas)

Abbas melanjutkan bahwa perabotan dari era 1950an memperlihatkan pengaruh perabotan modern yang sedang meningkat. Perabotan yang ramping ditempatkan pada bahan dan wallpaper bermotif berani. Dekade berikutnya yaitu tahun 1960an, mempunyai desain yang lebih menyenangkan, dengan pola *psychedelic* dan percikan-percikan warna. Kemudian di tahun 1970an, perabotan yang ramping mulai hilang dan menjadi lebih besar dan tebal. Dan untuk tahun 1980an, *art deco* memiliki pengaruh besar pada gaya dekorasi.

2.5.2. Retro-futurisme

Retro-futurisme yaitu *trend* dalam seni kreatif yang menunjukkan pengaruh dari penggambaran masa depan yang dibuat sekitar tahun 1960an. Pertama kali disebutkan oleh Llyod Dunn. Memadukan gaya retro dengan teknologi futuristik, mengeksplorasi antara masa lalu dan masa depan. Ditampilkan dalam kreasi artistik seperti *fashion*, arsitektur, sastra, dan film. Retro-futurisme menggabungkan dua hal yang tumpang tindih karena dapat terlihat sebagai masa depan yang dilihat dari masa lalu dan masa lalu yang terlihat dari masa depan. Retro-futurisme terinspirasi oleh khayalan masa depan yang ada pada pemikiran kreatif orang-orang di tahun 1960an yang mencoba memprediksi masa depan, baik dalam pengembangan teknologi maupun cerita fiksi ilmiah. (Nguyen, 2010)

Pada tahun 1970an, masyarakat saat itu sedang terobsesi dengan masa depan. Pada saat itu Amerika sedang berpikiran tentang posibilitas untuk hidup di luar angkasa. Masyarakat menjadi antusias dan mulai memproduksi barang-barang yang terinspirasi oleh hal itu. (Savage, 2011) Dapat dilihat juga dari banyaknya film-film tentang masa depan bermunculan pada dekade tersebut, contohnya *Solaris* (1972), *The Man Who Fell to Earth* (1976), *Logan's Run* (1976), *Star Wars* (1977), *Close Encounters of the Third Kind* (1977), *Superman* (1978), *Star Trek: The Motion Picture* (1979), *Alien* (1979), dan masih banyak lagi.

Di dalam film fiksi ilmiah yang disebutkan di atas, arsitektur dan *interior design* berbeda dengan yang ada pada masyarakat saat itu. Dimana tahun 1970an didominasi oleh warna cerah (*warm palletete*), tetapi film fiksi ilmiah tahun 1970an

lebih banyak menggunakan *cool pallete* seperti hitam, abu-abu, biru, ungu, putih dan coklat untuk menimbulkan kesan futuristik.

2.6. Teori Warna dan Psikologi

Warna menyampaikan makna dalam dua cara, yaitu sesuatu yang berhubungan dengan natural dan simbolisme psikologis. Kenyataannya manusia merasa lebih nyaman ketika warna mengingatkan mereka tentang suatu hal yang serupa. (*Color Symbolism Theories, <http://www.colormatters.com>*)

Psikologi warna dipakai untuk menganalisa pengaruh warna terhadap perilaku manusia dan perasaan. Psikologi warna juga mempunyai pengaruh besar terhadap bagaimana manusia melihat warna dan kesesuaian terhadap warna tersebut. Banyak desainer menggunakan psikologi warna untuk diaplikasikan terhadap interior, *fashion*, dan desain tekstil. (Wong, 2009) Desain yang baik membutuhkan kesadaran tentang bagaimana makna warna berkomunikasi. (*Color Symbolism Theories, <http://www.colormatters.com>*)

Menurut Wong (2009), pada *interior design*, warna dapat mendefinisikan sebuah ruang, menunjukkan fungsi, mempengaruhi suasana dan personaliti di lingkungan tersebut.

Pink mulai diidentikan dengan perempuan mulanya datang dari legenda di Eropa yang menyebutkan bahwa bayi perempuan lahir dari bunga mawar pink. (*Think Pink, <http://www.colormatters.com>*)

Di bawah ini adalah beberapa arti simbolisasi warna yang dapat diaplikasikan ke dalam desain dan dikutip dari *Color Symbolism and Culture*:

- 1.) Merah : kekuatan, kekuasaan, panas, agresi, bahaya, segala sesuatu yang intens.
- 2.) Ungu : *royalty*, bangsawan, transformasi, kebijaksanaan, pencerahan, kekejaman, kesombongan, berkabung.
- 3.) Lavender : feminitas
- 4.) Abu-abu : keamanan, keandalan, kecerdasan, tenang dan serius, kesederhanaan, martabat, konservatif, praktis, tua, membosankan.



UMMN