

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan proposal ini, penulis melakukan studi *literature* yang berhubungan dengan topik penelitian yang berupa pengaplikasian desain set dan *props*, yang berupa sumber *literature* tentang film dan *art*.

2.1. *Art Department*

Art department dipandang sebagai pusat departemen yang memberikan panduan strategis untuk semua kru di masing-masing departemen. *Art department* dianggap sebagai kunci dari konsep visual yang memberi inspirasi kreatif dan mengawasi segala aktivitas didalamnya (Rizzo, 2005, hlm. 27-28).

Barnwell (2008) menjelaskan bahwa, *art department* menciptakan dunia fisik dari sebuah film karena lingkungan di sekitar karakter membantu dalam menyampaikan ide dari naskah dan menyampaikannya ke penonton secara sinematik. Untuk menciptakan dunia fisik tersebut dapat menggunakan lokasi asli, lokasi di dalam studio, atau gabungan keduanya. Ia juga menyebutkan bahwa, *art department* seringkali menjadi departemen terbesar dalam sebuah produksi film (hlm. 19).

Menurut Barnwell (2008), yang termasuk dalam *art department* sebagai berikut:

1. *Production designer* sebagai kepala departemen yang memproduksi identitas visual film sekaligus menciptakan tampilan fisik film melalui set dan *props*.

2. *Art director* yang bertugas untuk mengawasi orang yang mengerjakan desain produksi seperti *set designer* dan *set decorator*.

3. *Set designer* bertugas untuk merancang desain struktur bangunan atau ruang berdasarkan ide dari *production designer*.

4. *Prop master* sebagai orang yang mengatur dan mengawasi semua *props* yang muncul dalam film (hlm.18).

Secara umum menurut Rizzo (2005), semua profesi yang terdapat di *art department* melakukan tahap pengerjaan sebagai berikut:

1. *Script Breakdown*

Hal ini bertujuan untuk mengetahui pembagian set dan *props*, dimana terbagi atas tiga, yaitu *main set*, *sub set*, dan *supporting set*. *Main set* adalah *scene* yang paling banyak dalam *script*. *Sub set* adalah *scene* terbanyak kedua setelah *main set*. *Supporting set* adalah *scene* yang paling sedikit dan biasanya satu *scene* tetapi jumlahnya lebih dari satu.

Script Breakdown itu juga bertujuan untuk menentukan pembagian desain ruang yang terbagi atas wilayah publik, wilayah semi-publik, wilayah semi-pribadi, dan wilayah pribadi.

2. Riset

Riset merupakan salah satu hal yang sangat penting yang harus diperhatikan, karena riset dapat dilakukan dengan mencari materi-materi pendukung yang dapat membantu proses pengumpulan data dan membuat sketsa desain awal dari apa

yang dilihat dari gambar, lukisan, buku, arsitektur, produk desain lainnya, internet, museum, perpustakaan, serta menonton film-film yang sejenis.

3. Sketsa

Dari hasil riset yang ada, maka dibuatlah sketsa desain awal.

4. Mencari Lokasi dan *Props*

Pencarian lokasi dan *props* ini dilakukan untuk mendapatkan tempat dan *props* yang sesuai dengan hasil desain.

5. Desain Akhir

Desain akhir merupakan proses dari riset, visualisasi, sketsa awal, dan data-data tambahan yang dikumpulkan berdasarkan hasil *hunting* lokasi dan *props*.

6. *Set Grouping*

Set Grouping dilakukan untuk menentukan bagian set yang memerlukan konstruksi dan bagian set yang tidak memerlukan konstruksi.

7. *Property Grouping*

Sama halnya dengan *set grouping*, *property grouping* ini bertujuan untuk mengelompokkan *props* berdasarkan klasifikasinya, yaitu : *set props*, *hand props*, serta *action props* (hlm. 15-17).

Semua yang termasuk dalam *art department* adalah orang-orang kreatif dibalik suksesnya sebuah film, karena mereka yang memvisualisasikan naskah menjadi sebuah tampilan fisik set dan *props* yang dapat dilihat oleh mata dan mendukung terbentuknya film tersebut.

2.2. *Props*

Props adalah suatu objek yang berfungsi sebagai bagian atau alat yang digunakan oleh aktor (Corrigan & White, 2004, hlm. 72). Segala *props* atau benda-benda sebelum dan sesudah digunakan oleh aktor adalah tanggung jawab *prop master* (Rea & Irving, 2010, hlm. 221). Menurut Hart (2013), *props* dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu *hand props* dan *set props*.

Yang termasuk dalam *hand props* menurut Hart (2013) adalah sebagai berikut:

1. *Hand props* adalah *props* yang tidak memiliki nilai naratif yang digunakan oleh aktor.
2. *Action props* adalah *props* yang memiliki nilai naratif yang digunakan oleh aktor.
3. *Hero props* adalah *props* yang digunakan sebagai objek pusat aksi dalam sebuah adegan untuk diambil secara *close-up*.
4. *Background props* adalah *props* yang terlihat sebagai latar.
5. *Stunt props* adalah *props* yang digunakan dalam adegan aksi dan membutuhkan pertimbangan keamanan.
6. *Practical props* adalah *props* yang digunakan sesuai dengan fungsinya.
7. *Dummy props* adalah *props* yang dibuat dengan material tertentu sehingga menyerupai aslinya.

8. *Rehersal props* adalah *props* yang lebih sederhana atau lebih murah dari *props* aslinya yang digunakan untuk *rehershal*.

9. *Costume props* adalah benda-benda yang merupakan bagian dari *costume*.

10. *Personal props* adalah *props* yang disimpan sendiri oleh aktor dan tidak diatur oleh departemen *props*.

11. *Consumble props* adalah *props* yang akan habis digunakan selama proses pengambilan gambar berlangsung.

12. *Breakway* adalah *props* yang digunakan untuk dirusak atau dihancurkan (hlm. 2-3)

Yang termasuk dalam *Set props* menurut Hart (2013) adalah sebagai berikut:

1. *Set props* adalah *props* yang mayoritasnya dipakai dalam set.

2. *Trim props* adalah benda-benda yang tergantung di atas dan di dinding seperti gorden dan lukisan.

3. *Set dressing* adalah benda-benda yang diletakkan di dalam set dan tidak dapat dimanipulasi oleh aktor (hlm. 4).

Dalam sebuah film, *props* yang digunakan oleh aktor atau *props* yang digunakan dalam membangun sebuah set tidak sembarangan, namun harus mempunyai konsep, punya makna dibalik pemilihan *props* yang digunakan, digolongkan sesuai dengan pembagiannya, dan sesuai dengan fungsinya.

2.3. *Setting*

Setting merupakan fitur-fitur yang paling mendasar dari *mise-en-scene*. *Setting* dapat mengacu pada tempat yang fiktif atau nyata dimana semua tindakan dan peristiwa itu terjadi. *Setting* juga dapat digabungkan dengan unsur-unsur alami atau buatan (Corrigan & White, 2004, hlm. 70). Namun, menurut Gibbs (2002) *Setting* adalah sebuah tempat atau lokasi dimana semua kejadian atau adegan tertentu berlangsung. *Setting* biasanya disesuaikan berdasarkan tema dari cerita yang ada pada naskah (*script*). Keberadaan *setting* pun dapat berada di dalam ruangan maupun di luar ruangan, serta memiliki unsur sejarah, *mood*, dan *props* yang berbeda-beda (hlm. 3).

Sejak masa awal dari film, kritikus dan penonton telah memahami bahwa pengaturan *setting* memberikan nuansa yang lebih menarik dalam sebuah adegan di film. Disatu sisi aktor adalah unsur penting dalam sebuah teater atau pementasan, tetapi drama dalam sebuah layar kaca dapat terwujud tanpa aktor. Suara pintu yang diketuk, dedaunan tertiup angin, dan ombak yang berdebur di pantai, adalah beberapa efek dramatis yang dapat terwujud tanpa aktor. Beberapa film terbaik hanya menggunakan aktor sebagai aksesoris ekstra, dan membiarkan unsur lain seperti *setting* dalam layar yang bekerja (Bordwell, 1997, hlm.172).

Menurut LoBrutto (2002), set terbagi atas 3 kategori, yaitu *on location set*, *studio set*, dan *visual effect set*.

2.3.1. *On Location Set*

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa, *on location set* merupakan lokasi yang sudah ada (apa adanya) atau lokasi set aktual kejadian yang terdiri dari interior dan eksterior (hlm. 151).

Keuntungan *on location set* menurut LoBrutto (2002), sebagai berikut:

1. Lebih terasa nyata dibandingkan dengan *virtual set*.
2. Aktor lebih cepat beradaptasi dan menghayati peran.
3. Pembangunan *set on location* lebih mudah karena lokasinya sudah tersusun sesuai dengan apa yang diinginkan, hanya tinggal menambahkan apa yang kurang atau belum ada (hlm. 152).

Kerugian *on location set* menurut LoBrutto (2002), sebagai berikut:

1. Faktor cuaca.
2. Faktor kebisingan dan keramaian.
3. Secara biaya tidak dapat diprediksi, karena sewaktu-waktu biaya itu dapat berubah.
4. Terkadang pencahayaan yang alami juga menjadi hambatan, apabila intensitasnya tidak sesuai (hlm. 153).

2.3.2. Studio Set

Studio set merupakan set yang dibangun di dalam studio. Membangun set di studio sangat membantu kru dalam bekerja, karena tidak akan terhambat oleh gangguan-gangguan teknis, seperti : cuaca, orang banyak, dan gangguan lainnya (LuBrutto, 2002, hlm. 135).

Keuntungan studio set menurut LoBrutto (2002), sebagai berikut:

1. Waktu dan biayanya lebih terukur, karena kendala-kendala yang biasanya terjadi pada saat *shooting on location set* bisa lebih terkontrol antara lain masalah faktor cuaca dan kebisingan.
2. Areal lokasi lebih tertata dengan baik.
3. Soal perijinan biasanya tidak ada kendala dan hambatan (hlm. 135-137).

Kerugian studio set menurut LoBrutto (2002), sebagai berikut:

1. Membangun ulang set pada sebuah *studio* akan memakan waktu yang lebih lama dan biaya yang lebih besar daripada *shooting on location set*.
2. Biasanya aktor lebih sulit untuk beradaptasi dan menghayati peran (hlm. 135-137).

2.3.3. Visual Effect Set

Visual Effect set merupakan set yang menggunakan *effect visual*, yang terdiri dari *painted glass, front projection, rear projection and mirrors, miniatures, matte painting, CGI : 2D imaging dan 3D imaging* (LuBrutto, 2002, hlm. 135).

Keuntungan *visual effect set* menurut LoBrutto (2002), sebagai berikut:

1. Desain yang diinginkan akan tanpa batas.
2. Faktor cuaca dan kebisingan dapat terukur dengan baik.
3. Biayanya lebih murah (hlm. 135).

Kerugian *visual effect set* menurut LoBrutto (2002), sebagai berikut:

1. Aktor lebih susah menghayati peran, karena harus mengimajinasikan suatu keadaan set yang tidak terlihat mata.
2. Tidak realis atau nyata (hlm. 135).

2.4. *Set Designer*

Dalam buku *The Filmmaker's Guide to Production Design*, LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa, *set designer* adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk mengawasi pembangunan set berdasarkan ide-ide dan masukan dari *production designer*, dimana dalam sebuah produksi pun seorang *set designer* dapat bertanggung jawab atas satu set atau seluruh set (hlm. 44).

Mengawasi pembangunan set adalah tugas seorang *set designer*, namun bila ada set yang akan dimodifikasi, maka seorang *set designer* harus mempunyai kesepakatan dengan sutradara dan *production designer*. *Set designer* juga harus bekerja sama dengan *director of photography* untuk merencanakan bagaimana mengatur keseluruhan set yang terlihat di kamera. Dalam membangun set, seorang *set designer* akan berkolaborasi dengan *designer* dan *director*.

2.5. *Prop Master*

Prop master bertanggung jawab atas semua benda-benda yang digunakan oleh aktor, seorang *prop master* juga harus bekerja sama dengan *production designer* dan *set decorator* untuk mengidentifikasi semua benda yang diperlukan dalam film (LoBrutto, 2002, hlm. 50).

Menurut Hart (2013), dalam sebuah produksi film seorang *prop master* dibantu oleh beberapa kru sebagai berikut:

1. *Props Designer* yang bertugas untuk mendesain segala *props* yang dipakai dalam film, teater, televisi, dll.
2. *Props Artisans* yang bertanggung jawab terhadap segala pembangunan, dan penciptaan inovatif dari segala *props* yang digunakan dalam produksi.
3. *Props Carpenters* yang membuat atau membangun *props* dari bahan kayu, logam, dan plastik, seperti perabot rumah tangga.
4. *Props Craftspeople* yang membuat *props* dengan cara memahat, menggunting serta menempel dari kertas, dan membuatnya dari bahan kain.
5. *Props Maker* yang membuat segala *props* yang tidak dapat dibeli atau disewa (hlm. 7).

LoBrutto (2002) juga menambahkan beberapa anggota kru lain dari *art department* yang juga bekerja dibawah *prop master* diantaranya sebagai berikut:

1. *Set Decorator* bertanggung jawab dalam mendekor sebuah set atau lokasi. Dekorasi termasuk elemen lantai, peralatan pencahayaan, furnitur, elemen jendela, hiasan dinding dan semua *detail* dekorasi interior. Dekorasi harus merefleksikan waktu, karakter dan cerita.

2. *Buyer* adalah orang yang membeli *furniture*, dekorasi, pakaian, *props* dan elemen desain lainnya. *Buyer* juga harus mengetahui berbagai *vendor* dan sumber lainnya untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan agar sesuai dengan *budget*. Seorang *buyer* juga harus memiliki kemampuan negosiasi yang baik untuk mendapatkan barang-barang yang dibutuhkan dengan sistem menyewa. *Low-budget filmmaker* harus dapat mengandalkan kemampuan *networking* dan kemampuan untuk dapat mengajak orang lain agar ikut berpartisipasi dan berkontribusi dalam proyek film tersebut (hlm. 45).

2.6. *Locations Department and Scouting*

Lebih mudah dan lebih murah untuk membangun set di lokasi yang sudah ada daripada membangun set dari awal. Menurut Rizzo (2005), ada 5 tahapan yang dilakukan dalam menentukan set lokasi dan penataan set yang akan dibuat. Tahapan tersebut, sebagai berikut:

1. Tahapan pertama adalah *production designer* menemui manager lokasi untuk mulai pencarian beberapa lokasi yang memungkinkan dapat digunakan untuk dijadikan set. Hasil dari pencarian lokasi ini akan dipresentasikan kepada sutradara. Apabila sutradara telah menyetujui lokasi dan merasa lokasi itu cocok

untuk dijadikan tempat pengambilan gambar, maka manager lokasi akan mengurus izin lokasi dan menandatangani kontrak.

2. Tahapan kedua adalah *production designer* dan *art director* membahas hasil peninjauan lokasi yang akan digunakan dengan meninjau lokasi secara langsung dengan *designer*. Nantinya *art director* akan berhubungan dengan manager lokasi secara langsung karena akan bertanggung jawab atas segala hal yang dilakukan di lokasi yang digunakan ke kondisi semula apabila melakukan perubahan. Selain itu juga membuat keterangan informasi lokasi yang akan dilakukan secara *mendetail* kedalam bentuk tulisan dokumen yang akan diserahkan ke manager lokasi dan didistribusikan ke department lainnya, serta dikombinasikan dengan naskah awal. Daftar ini merupakan dasar dari daftar set awal yang akan disusun dan didistribusikan oleh *coordinator art department*.

3. Tahapan ketiga yang harus diperhatikan adalah peninjauan lokasi secara *detail*. Hal tersebut sangat penting karena set yang akan dibangun harus memperhitungkan besarnya lokasi. Dengan demikian panjang, tinggi, dan lebar set yang akan dibangun harus sesuai dengan lokasi yang dibutuhkan.

4. Tahapan keempat adalah rapat produksi. Rapat produksi harus dihadiri oleh seluruh divisi baik dari produser, sutradara, asisten sutradara, *production designer*, *set decorator*, *set designer*, *prop master*, dan manager lokasi. Hal ini bertujuan untuk menyelesaikan segala pertanyaan logis yang timbul saat itu juga. Disaat itu juga *production designer* dan *art director* membahas tentang rancangan produksi dan sekaligus menjelaskan tentang sketsa ide konsepnya. Rapat tersebut juga sekaligus membahas jadwal *shooting*.

5. tahapan kelima adalah bila lokasi berubah pada menit terakhir, maka *production designer* dan *art director* perlu meninjau lokasi kembali dan merevisi kesepakatan produksi (hlm. 43-49).

2.7. Tahap Pengerjaan

Seorang *prop master* bertanggung jawab untuk menyediakan semua alat peraga yang dibutuhkan berdasarkan apa yang ada di dalam *script*. Semua *props* yang dibutuhkan disediakan oleh *prop master* bisa dengan cara menyewa, membeli, atau membuat sendiri *props* yang dibutuhkan untuk film tersebut (Rea & Irving, 2010, Hlm. 221).

Menurut Hart (2013), tidak ada tahap pengerjaan yang pasti karena tahap pengerjaan setiap individu itu berbeda-beda sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing, khususnya seorang *prop master*. Biasanya seorang *prop master* hanya melihat contoh bagaimana mengatur proses yang sudah ada itu dan selebihnya mereka harus memutuskan sendiri yang terbaik untuk melakukan sesuatu yang dibutuhkan dalam film tersebut (hlm. 22). Kebanyakan *prop master* di Hollywood lebih memilih tahapan pengerjaan dengan membuat sendiri *props* yang akan digunakan daripada membelinya karena *props* yang dibutuhkan bersifat imajinatif, sehingga akan sulit dicari (Hlm. 5). Hal tersebut dilakukan karena mereka memiliki kemampuan dan teknologi yang memungkinkan untuk membuat *props* sendiri yang kemudian *props* tersebut dapat disimpan di gudang penyimpanan untuk digunakan pada film lainnya, dilelang ataupun dijual. Namun untuk *props* yang sifatnya realis dan mudah ditemukan, seorang *prop master* bisa mendapatkannya dengan cara menyewa dan membeli (Hlm. 6).

Menurut LoBrutto (2002), seorang *prop master* selain bertanggung jawab atas semua benda-benda yang digunakan oleh aktor dan harus bekerja sama dengan *production designer* dan *set decorator* untuk mengidentifikasi semua benda yang diperlukan dalam film, tugas seorang *prop master* selanjutnya adalah pergi keluar untuk mendapatkan semua *props* yang dibutuhkan dalam film tersebut (hlm. 50).

Menurut Strawn (2013), setelah menentukan *props* apa saja yang akan dibutuhkan dalam film, seorang *designer* juga harus menentukan apakah *props* tersebut harus dibuat, dibeli, ataupun disewa/dipinjam. Keputusan itu juga harus disesuaikan dengan biaya, ketersediaan barang tersebut di masyarakat, dan ketersediaan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat *props* tersebut.

Keputusan untuk *build*, *buy*, atau *borrow* menurut Strawn (2013), sebagai berikut:

1. *Build*

Dalam membuat sendiri *props* yang dibutuhkan, seorang *designer* dapat memberikan gambar yang sangat detail dengan rincian ukuran skala sesuai dengan bentuk tertentu agar memudahkan proses pembuatan *props* tersebut sampai selesai. Seringkali *designer* berkomunikasi dengan pekerja yang membantu membuat *props* atas apa yang mereka inginkan dengan menggunakan foto yang menunjukkan tampilan *props* yang diinginkan atau sesuai dengan yang dibutuhkan dan dilampirkan dengan ukurannya.

2. *Buy*

Belanja adalah suatu proses yang penting dalam pembuatan sesuatu *props* karena disetiap *props* yang baik pasti ada *buyer* yang pintar dalam memilih *props* yang sesuai dengan keinginan *production designer*, serta melakukan proses tawar-menawar yang luar biasa agar tidak melebihi *budget*. Membeli barang untuk film biasanya dibagi menjadi dua, yaitu: membeli bahan-bahan yang digunakan untuk memodifikasi *props* tertentu agar sesuai dengan keinginan atau segaja membeli item tertentu yang tidak perlu dimodifikasi.

3. *Borrow*

Meminjam atau menyewa barang yang dibutuhkan dalam film harus dijaga dengan baik seperti milik pribadi agar ketika dikembalikan barang tersebut masih dalam keadaan utuh, tidak rusak, ataupun cacat. Proses peminjaman suatu barang harus memperhatikan peraturan-peraturan yang diberikan dari pihak yang meminjamkan barang tersebut, baik itu dari orang lain maupun dari tempat resmi peminjaman barang. Bila terjadi kerusakan baik itu disengaja atau tidak, kita sebagai pihak yang meminjam harus menggantinya dengan barang yang sama atau uang yang sesuai dengan harga barang yang dirusak tersebut (hlm. 102).

Strawn (2013) juga menambahkan bahwa, tugas seorang *prop master* selanjutnya adalah mengalokasikan anggaran awal tentang apa saja yang dibutuhkan dalam film tersebut. Langkah ini dilakukan untuk memperkirakan biaya yang harus dikeluarkan untuk bahan-bahan *props* yang akan dibuat atau dimodifikasi dan *props* yang akan dibeli. Hal tersebut dilakukan untuk memperkirakan estimasi waktu pembuatan *props* sampai selesai. Tidak semua

props yang dibutuhkan dalam film itu dapat dibuat sendiri tanpa bantuan orang lain, namun seorang *prop master* akan bekerja sama dengan orang atau tukang yang akan membuat *props* yang dibutuhkan dalam film tersebut. Pada waktu proses pembuatannya seorang *prop master* juga harus mengawasi pekerjaan orang yang diminta untuk membuat *props* tersebut dan harus memperkirakan semua ukuran yang sesuai dengan kebutuhan film tersebut (hlm. 59). Menurut Rea dan Irving (2010), sebuah film biasanya dibatasi oleh anggaran biaya. Maka dari itu, tugas *art department*, khususnya seorang *prop master* harus selalu mencari cara untuk meregangkan anggaran tersebut dan memanfaatkan sebagian dari sumber-sumber yang ada, sesuai dengan ide-ide cemerlang yang dibatasi oleh waktu dan uang (hlm. 102).

2.8. Building Set

Menurut Tomarik (2008), dalam membangun sebuah set, seorang *designer* pertama-tama harus menentukan lokasi yang sesuai, baik itu interior atau eksterior sebuah ruangan itu sendiri. Dalam membangun set, pembuat film juga harus mengontrol segala sesuatu yang belum pernah terjadi sebelumnya, atas tata letak sebuah objek, desain set, gaya set, serta kemampuan untuk merancang warna dan tekstur dari dinding, langit-langit, dan lantai. Dalam membangun set tidak perlu mahal, namun yang terpenting adalah dapat berpikir kreatif dan memanfaatkan segala sumber daya yang tersedia (hlm.192-194).

Namun, menurut Citra dan Fabianus (2012), untuk menghasilkan sebuah set yang baik dan berhasil harus didukung dengan kreativitas dan kerjasama tim yang solid. Maka, dalam proses mewujudkan sebuah set, seorang *designer*

biasanya melakukan sistem bongkar pasang untuk memudahkan pembangunan konstruksi bangunan semipermanen di dalam sebuah ruang. Setelah itu, semua perlengkapan tersebut dibawa ke lokasi *shooting* untuk dilakukan pengesetan. Jumlah kru yang terlibat dalam proses *set building* ini tergantung dari besar kecilnya tata ruang yang dibutuhkan (hlm. 45).

