



### **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 *Production Designer*

*Production designer* menurut LoBrutto (2002) adalah seseorang yang bertanggung jawab dalam menterjemahkan cerita naskah dan visi seorang sutradara pada film untuk dikembangkan serta disampaikan secara visual. Secara keseluruhan, proses dan penerapan desain produksi ialah untuk memberikan gambaran skenario secara metafora visual, palet warna, arsitektur, lokasi, desain dan set sehingga harus berkoordinasi pula dengan tim kostum, tata rias, dan *hairstylist*. Ini merupakan skema bergambar yang dapat menyampaikan informasi yang mendukung cerita serta sudut pandang pada film. *Production designer* harus dapat menterjemahkan cerita, karakter, dan naratif kedalam bentuk gambar yang mencakup arsitektur, dekor, ruang, nada suara, dan tekstur. Dapat dikatakan *Production designer* merupakan kepala dari *art department* dan mengatur tim kreatif yang terdiri dari *art director*, *set designer*, *props masters*, dan para spesialis pengrajin (Hlm. 1).

Begitu pun menurut Barnwel (2004) dalam bukunya mengatakan *production designer* merupakan kepala dari *art department* yang berarti banyak pihak yang bekerja dengannya untuk dapat mewujudkan konsep. Seperti *art director*, *props master*, *set designer*, manager konstruksi dan sebagainya yang merupakan tim kerja *production designer* (Hlm. 18).

Dalam buku *Filmcraft: Production Design*, dikatakan bahwa tugas pertama seorang production designer adalah memvisualkan cerita naskah dan disaat pertama kali membaca naskah sudah dapat embayangkan visual tersebut di dalam pikiran sendiri (Hannigan, 2013, Hlm. 152).

### **2.1.1 Set Designer**

LoBurtto (2002) menjelaskan bahwa *set designer* adalah seorang yang bertanggung jawab untuk merancang serta mengawasi pembangunan set berdasarkan ide-ide dan masukan dari *production designer*. Dalam sebuah produksi, seorang *set designer* dapat bertanggung jawab atas satu set atau seluruh set (Hlm. 44).

### **2.1.2 Props Master**

*Props Master* memiliki tanggung jawab atas penanganan property sesuai arahan *set designer* dan *production designer* untuk memperoleh seluruh keperluan properti yang akan digunakan di dalam cerita. Brenner seorang *production designer* mengatakan sekecil apapun benda yang diperlukan seperti kacamata yang akan digunakan, jam tangan bahkan alat makan pun menjadi pekerjaan *props master*. Namun segala yang di tangani *props master* tetap dalam tanggung jawab *art department* (LoBrutto, 2005, Hlm. 50).

## **2.2 Rape-revenge**

*Rape-revenge* dapat diartikan pemerkosaan dan balas dendam, sehingga definisi sederhana dari film yang bergenre *rape-revenge* ialah film yang memiliki adegan cerita pemerkosaan dan pembalasan dendam (Nicolas, 2011, Hlm. 3).

## **2.3 Desain**

Desain merupakan sebuah proses dalam menciptakan rupa atau seni untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Wong, 1986, Hlm. 1). Desain menjadi permasalahan visual, yang bergantung pada indera penyerapan visual (Masri, 2010, Hlm. 6).

### **2.3.1 Visualisasi**

Visualisasi adalah suatu proses penjelasan melalui bentuk gambar, tulisan, atau grafik yang bertujuan untuk mengungkapkan sebuah pemikiran ataupun perasaan. (Yasyin, 1997, Hlm. 497).

Visual pada sebuah karya desain bukan hanya sekedar gambaran untuk mewujudkan sebuah bentuk saja, melainkan dapat menimbulkan reaksi yang bersifat emosional seperti timbulnya perasaan senang, nyaman, atau reaksi positif namun dapat juga menimbulkan reaksi muram, sedih, sendu, atau bahkan marah (Masri, 2010, Hlm. 4).

Dalam konsep visual ada beberapa hal yang menjadi unsur visual, yaitu garis, bidang, ruang, warna dan tekstur (Masri, 2010, Hlm. 95).

## 2.4 *Moodboard*

*Moodboard* merupakan suatu kumpulan gambar, tekstur warna dan lain sebagainya, yang dikombinasikan untuk mengkomunikasikan konsep visual (McKelvey, 2008, Hlm. 150).

*Moodboard* digunakan sebagai papan inspirasi, yang berfungsi untuk menunjukkan perasaan apa yang ingin diperlihatkan (Flaherty, 2012, Hlm. 18).

Begitu pula menurut Meroni (2011) bahwa *moodboard* merupakan bahan dalam memvisualisasikan perasaan, suasana, dan *style*. Pengaplikasian konsep pada *moodboard* biasa digunakan pada bidang *fashion*, interior, komunikasi, atau *production design* (Hlm. 202).

## 2.5 Psikologi

Psikologi merupakan ilmu yang dapat mendapt menjelaskan dan memprediksi serta mengontrol mental dan perilaku yang terjadi pada manusia (Rakhmat, 2008, Hlm. 9). Begitu pula menurut King (2011) yang mengatakan bahwa psikologi merupakan ilmu ilmiah mengenai proses mental dan perilaku, dimana psikologi adalah segala hal yang berkaitan tentang perilaku manusia. Mungkin perilaku manusia memang terlihat biasa, namun perilaku itu dapat menjadi luar biasa saat dilihat dari sudut pandang yang tepat (Hlm. 4).

Psikologi pun memiliki ketertarikan dengan komunikasi antara individu, bagaimana sebuah pesan dari seorang individu dapat menjadi stimulus yang menimbulkan respon pada individu lain (Rakhmat, 2008, Hlm. 5).

### **2.5.1 Emosi**

Emosi merupakan perasaan yang dipengaruhi oleh gairah fisiologi, kesadaran dan ekspresi perilaku. (King, 2011, Hlm. 342).

Emosi itu sendiri terdiri atas emosi primer dan emosi sekunder, dimana studi penelitian menentukan delapan emosi yang menjadi emosi primer, yaitu takut, terkejut, senang, jijik, marah, antisipasi serta penerimaan. Sedangkan emosi sekunder itu sendiri merupakan emosi lain seperti agresi, cinta, kagum, penyesalan, kagum, puas, optimis, dan kecewa (Ivancevich, 2006, Hlm. 127).

Emosi memiliki empat fungsi dalam kehidupan. Pertama, sebagai energi yang membuat manusia dapat merasa, mengalami, bereaksi dan bertindak. Kedua, sebagai pembawa informasi pada diri sendiri. Ketiga, sebagai penyampai pesan dalam komunikasi intrapersonal. Dan keempat, sebagai sumber informasi keberhasilan diri sendiri (Rakhmat, 2008, Hlm. 41)

### **2.5.2 Suasana**

Respon paling sensitif pada emosi ialah suasana (Ivancevich, 2006, Hlm. 128). Disimpulkan bahwa peresponan otak sangat di pengaruhi oleh setting atau suasana yang ada di sekitar (Rakhmat, 2008, Hlm. 44).

### **2.6 Warna**

Warna adalah sebuah alat desain yang memiliki kekuatan tidak hanya menjadi suatu penjelasan pada sebuah gambar, melainkan warna dapat mengkomunikasikan mengenai waktu, tempat, karakter serta dapat

menyampaikan emosi, suasana hati dan kepekaan psikologi (LoBurto, 2002, Hlm. 78).

Warna dapat memvisualkan ekspresi perasaan atau emosi. Warna juga dapat digunakan untuk menghasilkan respon emosional karena warna memiliki efek psikologi dalam tubuh. Sehingga warna dapat menjadi alat untuk menyampaikan ide dan emosi tanpa melalui kata-kata. Karena itu lebih dari bahasa visual, melainkan bahasa universal (Holtzschue, 2006, Hlm. 6).

Adanya respon terhadap emosi merupakan pengaruh psikologi, dimana psikologi warna merupakan suatu respon terhadap warna yang terjadi pada respon emosional atau alam bawah sadar. (Fraser, 2004, Hlm. 20). Sehingga warna merupakan unsur visual yang berpengaruh penting dalam memberikan respon pada perasaan. (Chee, 2000, Hlm. 10). Dalam buku *Designer's Color Manual* pun dikutipkan setiap warna memiliki makna serta rasa suasana yang berbeda-beda. Seperti:

1. **Merah** : sebagai warna gairah, bahaya, cinta, sexualitas, kekuatan dan merupakan warna yang meliki kekuatan perasaan (Fraser, 2004, Hlm. 21).

2. **Hitam** : dalam sisi positif hitam memberi efek kecanggihan, glamor, keamanan, keselamatan emosional. Dan sisi negatif memebri efe penindasan, dingin, dan berat (Fraser, 2004, Hlm. 49).

Begitu pula dalam buku *Color Basic* disebutkan pengaruh psikologi ada pada setiap warna, seperti:

1. **Merah:** warna yang penuh energi, kuat, bergairah, pemimpin, panas, bahaya emosi yang meledak, agresif, brutal. (Dameria, 2007, Hlm. 43)

2. **Orange:** Warna yang kreatif, muda, dinamis, keakraban namun domina dan arogan. (Dameria, 2007, Hlm. 41)

3. **Putih:** Warna yang memberikan kesederhanaan, melambangkan kesucian, bersih, murni, positif, polos, namun monoton dan kaku. (Dameria, 2007, Hlm. 49)

4. **Hitam:** Warna yang keanggunan, kekuatan, kecanggihan, idealis, fokus, magis, merusak, menekan. (Dameria, 2007, Hlm. 35)

Dalam psikologi, warna merupakan respon psikologis terhadap rangsangan cahaya (Holtzschue, 2006, Hlm. 2) yang dimana ada proses masuknya cahaya ke mata melalui pupil dan difokuskan lensa menuju retina, melalui hal ini merangsang retina untuk menyampaikan informasi ke otak melalui saraf optik. (Holtzschue, 2006, Hlm. 36).

## 2.7 Garis

Garis pun merupakan bahasa penting dalam memvisualkan konsep. Garis tercipta ketika titik dengan ukuran yang sama didekatkan berderetan tanpa ada jarak diantaranya maka akan menjadi sebuah garis (Lester, 2006, Hlm. 38). Begitu pula menurut Kathleen Chee, bahwa garis merupakan cantuman satu titik yang bersandingan dengan titik lainnya (Chee, 2000, Hlm. 2).



Menurut Lester (2006) Ada tiga buah macam garis tegak lurus yaitu garis horizotal, vertikal, dan diagonal. Dimana masing-masing memiliki pengaruh terhadap suasana emosi. Horizontal memberi tekanan meninggi atau merendah sesuai dengan peletakannya, garis vertikal dapat menjadi pembatas pengelihata mata sehingga dapat merasa terbatas atau terkekang, garis diagonal memiliki pengaruh yang kuat, dapat memberikan efek arah pandangan pada suatu tujuan namun garis diagonal dapat memberikan pengaruh rasa gugup. Begitu pula dengan garis yang berlekuk dapat memberikan suasana perasaan yang riang, lemah lembut dan pergerakan. Dan garis tebal memberikan efek kuat serta percaya diri, sedangkan garis tipis memberikan suasana yang halus dan malu-malu (Hlm. 38).

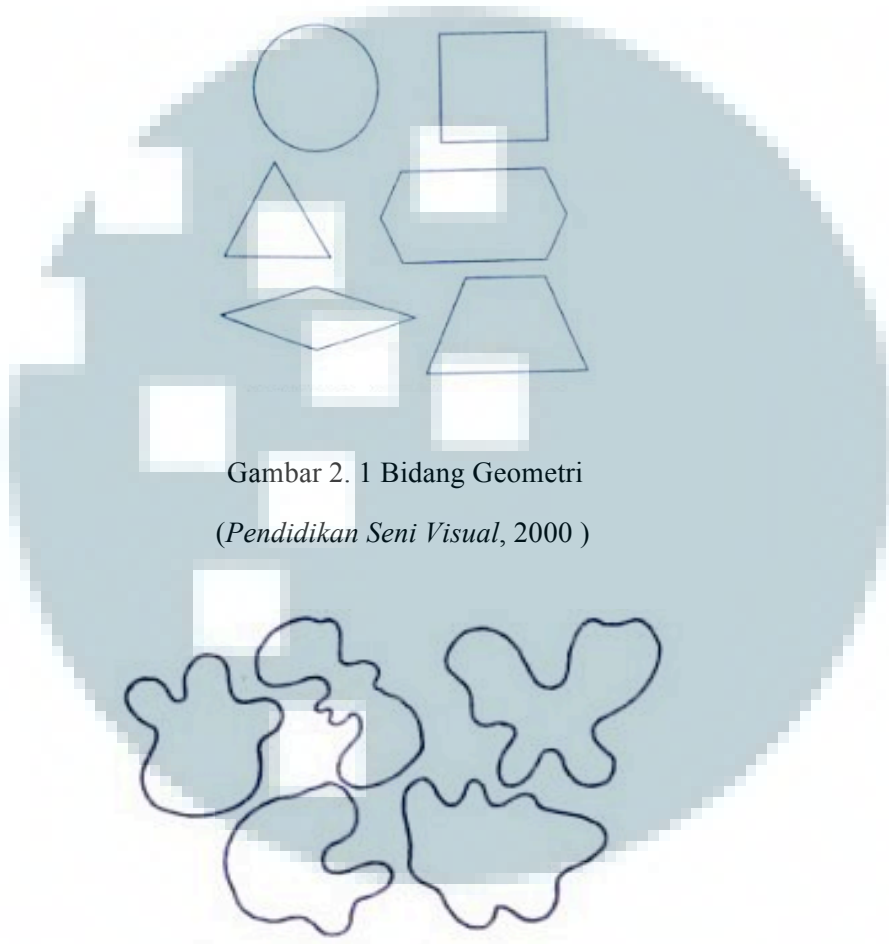
Teori lainnya pun mengatakan bahwa garis yang kasar atau tebal dapat menimbulkan sifat kelelahan, kegagahan, dan kuat. Garis yang halus menimbulkan perasaan sensitif (Chee, 2000, Hlm. 2).

## **2.8 Bidang**

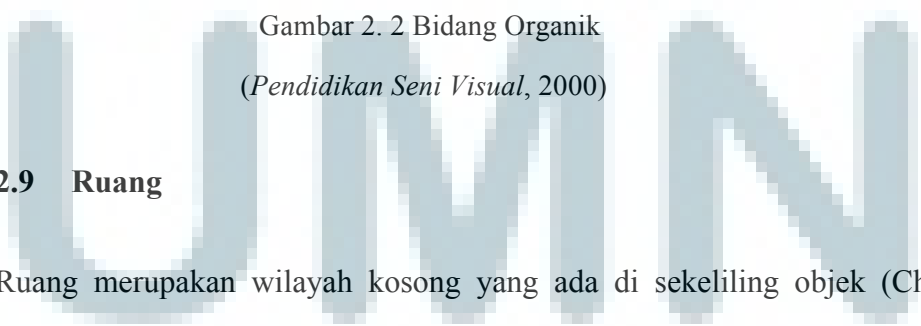
Bidang merupakan suatu permukaan yang datar (Nurhadiat, 2004, Hlm. 25). Bidang dapat tercipta melalui pertemuan antara titik garis di penghujung dengan titik garis permulaan, hingga bidang merupakan kawasan datar yang dilingkari oleh satuan garis (Chee, 2000, Hlm. 3).

Bidang terdiri dari dua jenis, yaitu bidang geomtri seperti bulat, segi empat, segi tiga, dan lainnya yang bersudut serta dibuat secara sengaja. Ke dua,

bidang organik merupakan bidang yang bebas, tanpa sudut dan dibuat secara spontan.



Gambar 2. 1 Bidang Geometri  
(*Pendidikan Seni Visual, 2000* )



Gambar 2. 2 Bidang Organik  
(*Pendidikan Seni Visual, 2000*)

## 2.9 Ruang

Ruang merupakan wilayah kosong yang ada di sekeliling objek (Chee, 2000, Hlm.7). Ruang dapat terbentuk dari dua dinding yang memiliki jarak (Nurhadiat, 2004, Hlm. 25).

Dimana ruang terdiri dari dua jenis, yaitu ruang nyata yang merupakan suatu ruang pada bentuk kongkrit atau berbentuk tiga dimensi. Dan ruang tampak merupakan ruang ilusi yang timbul dalam seni tampak seperti lukisan ataupun gambar. (Chee, 2000, Hlm. 7).

## **2.10 Tahap pengerjaan**

Dalam sebuah produksi, *production designer* berperan sebagai kepala dari tim kreatif yang bertanggung jawab akan keseluruhan *look* dan *feel* film (karg, 2007, Hlm. 143).

Proses pra-produksi merupakan waktu seorang *production designer* dan departemen *art* mengembangkan ide-ide untuk memasuki proses dalam perencanaan tahapan untuk menghasilkan desain sebuah film. (LoBrutto, 2002, Hlm. 57).

### **2.10.1 Bedah Naskah**

LoBrutto (2002) mengatakan bedah naskah dilakukan oleh *production designer*, *art director*, *set decorator*, *props master*, dan *costume designer* yang kemudian disetujui oleh sutradara. Dimana membedah naskah merupakan hal pertama yang dilakukan tim untuk seluruh departemen produksi dapat memahani visi sutradara dalam film. Dalam departemen art dengan membedah naskah menjadikan tahap awal tim *art* dapat mengetahui set dan props seperti apa yang dibutuhkan di dalam cerita (Hlm. 17).

### 2.10.2 Penelitian

Penelitian yang dilakukan seorang *production designer* dapat menambah pematangan konsep mengenai emosi dan peranan apa yang diperlukan untuk memperkaya karakter dalam film. Dari naskah juga dapat diketahui dimana dan kapan adegan tersebut terjadi. Dengan riset, banyak informasi yang dapat ditemukan untuk membantu mengetahui unsur apa saja yang dibutuhkan dalam mengekspresikan desain yang telah dibuat oleh *production designer*. (LoBrutto, 2002, Hlm. 33).

### 2.10.3 Konsep Gambar

Seorang *production designer* berfikir dengan menggunakan gambar, karena gambar merupakan langkah awal setelah membaca naskah serta memahami sudut pandang sang sutradara dalam memvisualisasikan gaya film yang ingin disampaikan. (LoBrutto, 2002, Hlm. 57)

### 2.10.4 Persetujuan

Setelah proses penggambaran konsep yang dijelaskan dan dipresentasikan, saatnya sutradara dan *production designer* berdiskusi mengenai ide-ide untuk dapat wujudkan visi sutradara melalui setiap gambar konsep. (LoBrutto, 2002, Hlm. 58). Saat seluruh konsep telah disetujui oleh sutradara, tim *art* sudah mulai dapat bekerja untuk mempersiapkan dan memenuhi kebutuhan cerita film.