



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. Jati Diri

Masa remaja merupakan masa transisi dari seorang anak-anak menjadi seorang yang dewasa. Transisi ini bisa disebut juga sebagai *Adolescence*. Menurut Muss (dikutip dari Sarwono) *adolescence* berasal dari kata latin yaitu *adolescere* yang berarti tumbuh ke arah kematangan. Kematangan yang dimaksud adalah kematangan social-psikologi pada remaja. Remaja dalam pengertian psikologi sangat berkaitan tentang kehidupan dan keberadaan seorang remaja dalam masyarakat (2013,hlm.11).

2.1.1. Pencarian Jati Diri

Menurut Kisdarto Atmosoeparto (2004), untuk menemukan jati diri tersebut, kita harus mengenali diri sendiri dimulai dari merefleksikan dari pengalaman dimasa lalu. Bukan hanya itu, sebelum mengenali jati diri itu sendiri, individu tersebut juga harus bisa menerima apa adanya bentuk fisiknya. Karena bentuk fisik yang ada merupakan cerminan diri sendiri. Jika seseorang tersebut menjelek-jelekan dirinya sendiri maka ia kecewa dengan dirinya sendiri. Maka orang lain akan menjelek-jelekan atau mengejek seseorang tersebut (hlm.24-25).

2.2. Departemen Artistik

Masing - masing departemen artistik bertugas untuk mengeksekusi dan menghasilkan karya yang telah dirancang oleh *production designer*. Yang

termasuk ke dalam tim inti departemen artistik diantara lain adalah *art director*, *set designer*, *set decoration*, dan *property master* (LoBrutto, 2002, hlm.43).

2.2.1. Production Designer

Menurut LoBrutto (2002), seluruh tampilan dan *style* dalam film merupakan gabungan imajinasi antara sutradara, D.O.P, dan *production designer*. Oleh karena itu, *production designer* bertanggung jawab untuk menerjemahkan skrip dan visi sutradara ke dalam bentuk tatanan *environment* (hlm.1).

Seorang *Production designer* memiliki pemikiran dan pemahaman yang sama dengan yang diinginkan oleh sutradara. Maka, *production designer* dan sutradara harus saling bekerja sama dan tetap menjaga komunikasi guna untuk menyempurnakan nilai kerja tim (Purves, 2010, hlm. 118).

Kunci utama yang harus dimiliki seorang *production designer* adalah kreatifitas, dimana seorang *production designer* harus bisa membuat *concept art* untuk membangun atmosfer pada set dan *mood* yang mendukung karakter dalam cerita. Bukan hanya itu, *production designer* harus pandai dalam pembuatan set dan properti. Namun, hal tersebut tidak harus dilakukan sendiri, *production designer* bisa mencari bantuan kepada seseorang yang lebih ahli baik dalam hal pencarian konsep ataupun pembuatan set untuk menjadi tim departemen artistik (White, 2010, hlm. 229).

2.2.2. Art Director

Menurut LoBrutto (2002), yang membedakan antara *art director* dengan *production designer* adalah *art director* bertugas untuk mengawasi kru di dalam set kepada *production designer*. Sedangkan *production designer* tidak bekerja di dalam set, melainkan kembali merancang dan berdiskusi dengan ketua departemen lainnya. Jika dalam sebuah kru tidak memiliki *production designer*, maka hal tersebut menjadi tanggung jawab *art director*. Oleh karena itu, *art director* disebut juga sebagai asisten eksekusif *production designer* (hlm. 44).

2.3. Realistic dan Stylized Animation

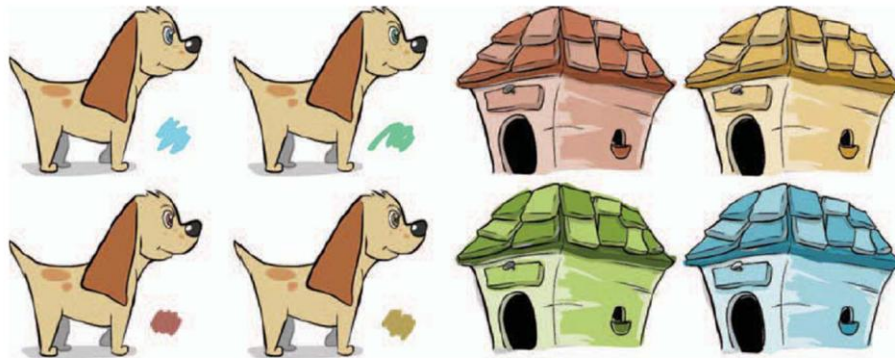
Menurut Hallett (2008), Animasi terbagi menjadi 2 bagian yaitu *realistic* dan *stylized*. *Realistic animation* berdasarkan pada bagaimana benda bekerja di dunia nyata. Seperti berkalunya hukum fisika dimana adanya gaya gravitasi yang berlaku, massa yang konsisten dan adanya karakter manusia dan hewan yang mempunyai sendi, tulang, dan otot. Hal tersebut semua ada di dunia nyata. Tidak terkecuali *fantasy*, karikatur dan lainnya. Sedangkan *stylized animation*, tidak ada batasan untuk berimajinasi dan referensi yang diambil bergerak tidak jauh dari dunia nyata. *Creator* boleh mengeksplorasi untuk membentuk sesuatu yang *sensitive* atau mungkin sesuatu yang dianggap aneh di dunia nyata (hlm.116).

2.4. Concept Art

Menyusun ide dasar untuk desain memiliki banyak makna dalam sebuah *scene* atau lebih. Menurut Tony White (2009), *concept art* harus bisa memberikan

bentuk *visual* yang mendukung sebuah peristiwa dalam cerita. Hal ini lebih ditujukan pada konsep awal yang meringkas *look* dan *mood* yang ada dalam cerita (hlm. 229).

Tahap pertama dalam proses desain setelah memahami naskah adalah proses dimana *production designer* harus membuat bentuk fisik konsep visual dalam bentuk gambar. Kemudian gambar tersebut didiskusikan oleh *production designer* dan sutradara. Ide dalam konsep visual tersebut dapat dikombinasikan untuk mencapai pada desain yang ingin di tuju (LoBrutto, 2002, hlm.57-58).



Gambar 2.1. Berbagai macam konsep warna desain yang dibuat dalam bentuk 2D

(How to Make Animated Films oleh Tony White, 2009)

Concept art yang benar adalah dimana karakter, properti, *environment* memiliki warna dan *style* yang saling berhubungan. Warna dan *style* tersebut membantu dalam menjelaskan *mood* dan emosi dalam cerita (White, 2009, hlm.231)

2.4.1. Alternative Universe

Menurut Hallett (2008), animasi pada dasarnya adalah *alternative universe* dimana sang *creator* membuat sebuah dunia baru berdasarkan referensi di dunia nyata. Meskipun elemen yang dibuat berdasarkan dari dunia nyata, namun dunia yang sesungguhnya adalah dunia yang tampak di layar. Walaupun cerita yang diangkat adalah fiksi, namun tetap mengambil referensi dari dunia nyata karena pada dasarnya tidak ada *creator* yang menciptakan sesuatu tanpa referensi. Dalam animasi, *creator* tidak merekam aksi dan bentuk visual yang ada namun membuat aksi dan visual itu sendiri. Maka, baik dunia tersebut terlihat kecil, besar, atau elemen yang digunakan semuanya tergantung sesuai dengan keinginan *creator* (hlm.24).

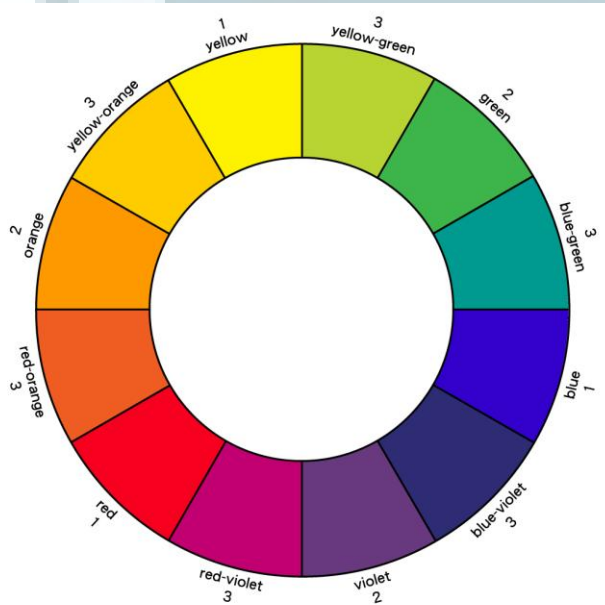
2.5. Riset

Menurut Susannah Shaw (2008), jika proyek yang dilakukan bergenre *fantasy* maka set yang digunakan terserah sesuai dengan keinginan *production designer*. Namun, jika set yang ingin dibuat merupakan tempat yang asli atau *real* ada, alangkah baiknya jika melakukan riset mengenai bentuk *look*-nya. Contohnya, mencari lokasi yang sesuai kemudian difoto (hlm. 102-103).

Riset membantu *production designer* dan *art director* untuk menambahkan informasi sebagai panduan untuk membentuk konsep visual. Konsep visual merupakan sebuah simbol atau gambar yang bertujuan untuk memperjelas inti ide cerita (Rizzo, 2005, hlm. 53) .

2.5.1. Skema Warna

Menurut Block (2013), skema warna baik digunakan sebagai permulaan karena semua warna tersusun rapih dalam sebuah lingkaran yang sederhana. Lingkaran tersebut disebut *color wheel* (hlm. 154). *Color wheel* merupakan perangkat umum yang dapat ditemukan jika ingin mengatur warna dan juga sebagai standar dalam teori warna yang mendefinisikan kombinasi warna yang menyenangkan (Lackey, 2015, www.cinema5d.com).



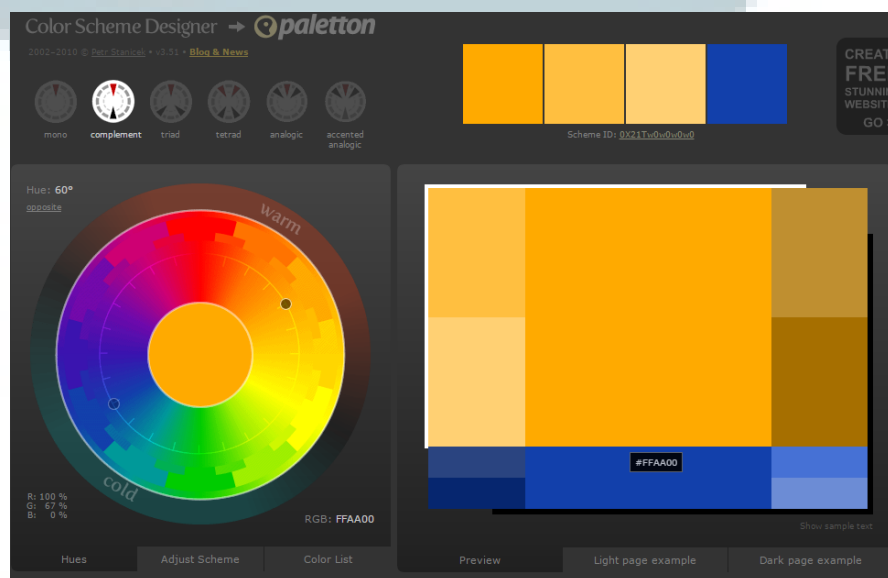
Gambar 2. 1 *Color Wheel*

(flaneurdesigns.blogspot.com)

2.5.1.1. Warna Komplementer

Dua warna yang saling berseberangan merupakan pasangan warna komplementer. Warna komplementer yang paling umum adalah warna biru dan oranye. Warna tersebutlah yang akan menjadi dasar warna dalam sebuah film (Block, 2013, hlm.155).

Sebagai contoh adalah warna oranye dan biru dimana oranye merupakan warna hangat dan biru merupakan warna dingin. Kedua pasangan warna tersebut biasa digunakan sebagai munculnya konflik dalam cerita, baik secara internal maupun eksternal. Sering kali konflik internal pada karakter terlihat dalam warna di lingkungan eksternalnya (Lackey, 2015, www.cinema5d.com).



Gambar 2. 2 Warna komplementer dalam color wheel

(<http://colorschemedesigner.com/>)

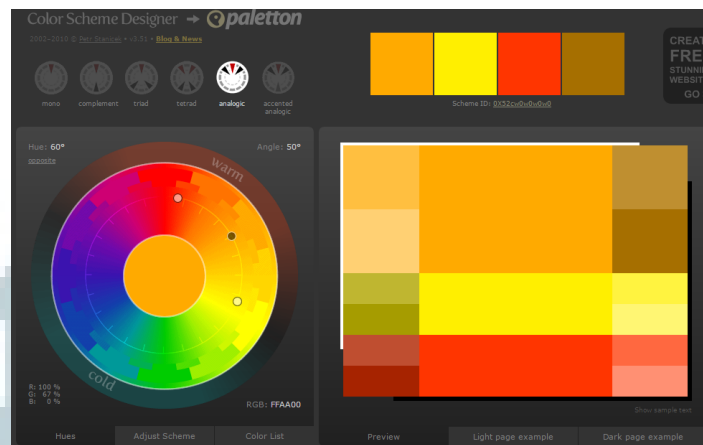


Gambar 2. 3 Contoh color pallete dalam film Amelie
(www.cinema5d.com)

2.5.1.2. Warna Analog

Warna analog adalah kedua warna yang saling bersebelahan. Pasangan warna analog ini terdiri dari sekelompok warna hangat atau dingin. Berbeda dengan warna komplementer, maka warna analog tidak memiliki nilai kontras yang tinggi dan tidak menimbulkan ketegangan. Warna ini biasa digunakan sebagai warna *landscape* dan eksterior yang ada di alam (Lackey, 2015, www.cinema5d.com).

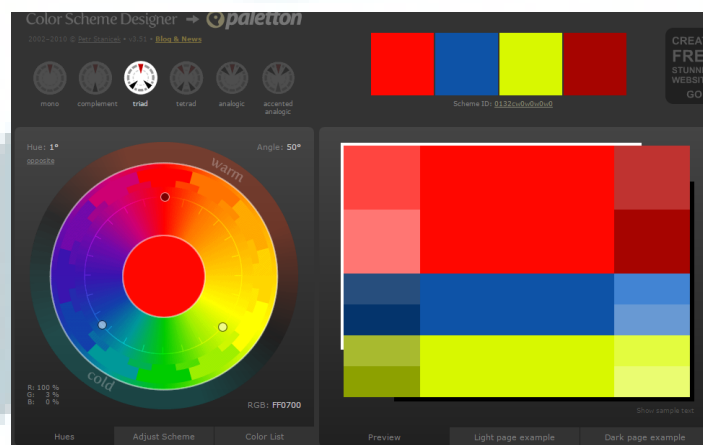
Menurut Malpas (2007), warna analog terdiri dari 1 warna dominan dan sekelilingnya bertugas untuk memberikan kesan penting dan memperkaya penampilan keseluruhan (hlm.18).



Gambar 2. 4 Warna analog dalam *color wheel*
(<http://colorschemedesigner.com/>)

2.5.1.3. Warna Triadik

Skema yang terdiri dari kombinasi 3 warna dengan jarak yang sama antar warna dengan satu warna dominan. Triadik merupakan warna umum dalam film walaupun terlihat mencolok. Contohnya dalam film “Pierrot Le Fou” (1964) yang menggunakan kombinasi warna biru, merah dan hijau (Lackey, 2015, www.cinema5d.com).



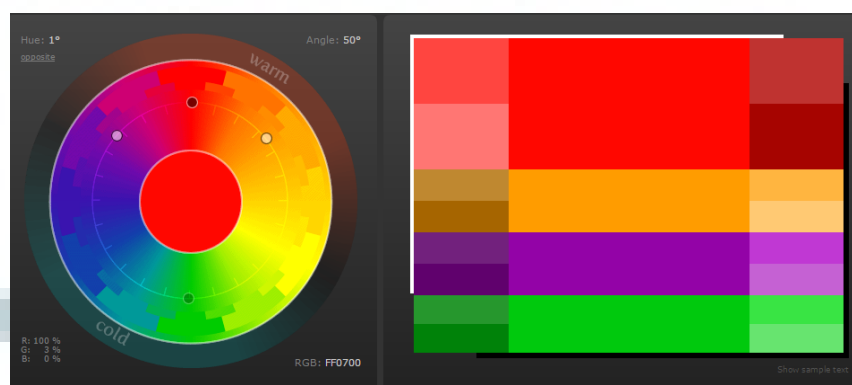
Gambar 2. 5 Warna Triadic dalam *color wheel*
(<http://colorschemedesigner.com/>)



Gambar 2. 6 Contoh color pallete dalam film Pioret Le Fou
(www.cinema5d.com)

2.5.1.4. Warna Split Komplementer

Menurut Block (2013), Warna split komplementer merupakan bagian dari warna komplementer yang membagi 2 warna yang berseberangan. Namun warna yang diambil bukan warna yang berlawanan langsung dengan warna dasar (hlm.156).

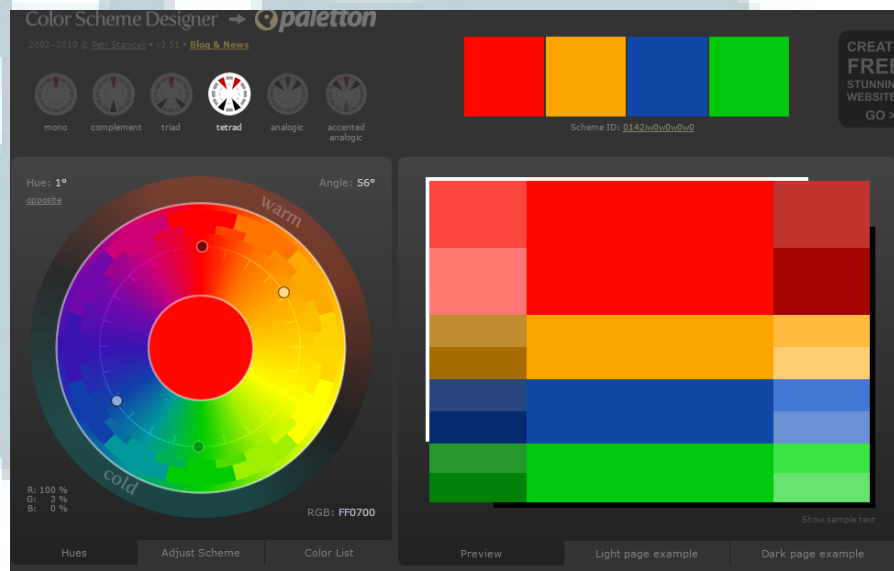


Gambar 2. 7 Warna split komplementer dalam *color wheel*

Sumber: <http://colorschemedesigner.com/>

2.5.1.5. Warna Tetradik

Skema ini merupakan warna 4 warna yang terdiri dari 2 pasang warna komplementer. Warna ini menghasilkan berbagai variasi warna. Hampir sama seperti warna yang lain, tetradik memiliki satu warna dominan (Lackey, 2015, www.cinema5d.com).



Gambar 2. 8 Warna tetradik dalam *color wheel*
(<http://colorshemedesigner.com/>)

2.6. Set

Set, properti, dan karakter merupakan satu kesatuan dalam film. Bagian yang termasuk dalam set adalah tembok, lantai, atap jendela, pintu dan dekorasi berupa pajangan dinding, karpet, perabotan, dan lainnya. Di dalam skrip sudah terpaparkan dengan rinci dekorasi yang diinginkan oleh gabungan konsep dari sutradara, D.O.P, dan *production designer* (LoBrutto, 2002, hlm.21).

Menurut Michael Rizzo (2005), set dibagi menjadi 2 kategori umum yaitu interior set dan eksterior set (hlm.183).

2.7. Properti

Properti dapat memberikan kesan dramatis untuk membantu mengekspresikan karakter dalam bentuk visual. Setiap properti memiliki makna tersendiri sesuai dengan konsep film yang dibuat. Sama seperti *wardrobe*, properti selalu ada pada karakter dalam film dimana properti memberikan kesan yang lebih dalam pada karakter (Van Sijll, 2005, hlm. 214-218).

Menurut Hart (2005), properti dapat dibagi menjadi 2 bagian yaitu *hand prop* dan *set prop* (Hlm.2-4).

1. *Hand Prop*

Hand prop adalah properti yang digunakan oleh karakter dan biasanya sering muncul dalam skrip dan berguna untuk membangun cerita. *Hand prop* bisa disebut juga sebagai *action prop* dalam film.

2. *Set Prop*

Set Prop merupakan objek yang terletak dalam set dan yang termasuk kedalam golongan *set prop* adalah perabotan. Sedangkan benda yang berada di tembok disebut juga sebagai trim prop seperti tirai dan foto. *Set dressing* merupakan benda yang ditempatkan dalam set namun tidak digunakan oleh karakter. Namun, *set dressing* ini berguna untuk membangun atmosfer yang ingin disampaikan oleh desainer.