



### **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 Kru Film

Effendy (2009) menjelaskan bahwa dalam produksi film, terdapat tim kerja yang terbagi dalam banyak departemen. Ia menjabarkan bahwa terdapat departemen produksi yang dikepalai oleh produser, penyutradaraan dikepalai oleh *director*, kamera dikepalai oleh *director of photography*, artistik yang dikepalai oleh *production designer*, suara yang dikepalai oleh penata suara, dan *editing* yang dikepalai editor (Hlm. 39).

Namun tim kerja dalam film dapat memiliki lebih banyak lagi departemen. Hal ini tergantung dari film yang akan diproduksi. Tiap departemen ini harus dapat saling memberikan informasi dan bekerja sama dengan baik. Seorang kepala departemen harus memberikan informasi-informasi penting yang berkaitan dengan departemennya.

#### 2.2 Departemen Artistik

Lobrutto (2002) mengatakan bahwa sebuah film tidak dapat keluar begitu saja dari imajinasi seorang *director*, seorang *director of photography* juga tidak dapat begitu saja menyelesaikan visualisasi sebuah film. Ia menyatakan harus ada pihak yang mempersiapkan dan merancang hal-hal yang akan nampak di kamera (Hlm. xiv).

Departemen artistik adalah departemen yang bertanggung jawab akan cara bertutur secara estetis dari sebuah film.

Anwar (2012) menjelaskan hal-hal yang tergolong dalam tugas departemen artistik. Ia menjabarkan hal ini meliputi perancangan desain sesuai skenario dan konsep dari *director*, menciptakan *look* dan *style*, menciptakan karakter nyata melalui konsep artistik, memilih tekstur sesuai lokasi dan periode, berkoordinasi dengan anggota departemen artistik serta anggota dari departemen lain (Hlm. 111).

### **2.2.1 Production designer**

*Production designer* adalah kepala dari departemen artistik. Barnwell (2004) menjelaskan seorang *production designer* memiliki orang-orang dibawahnya untuk merealisasikan konsep, yaitu *art director*, *property master*, *buyer and maker*, *set dresser*, *construction manager*, dan lain-lain (hlm. 18). Barnwell juga menjelaskan *production designer* bertugas untuk menciptakan hal-hal yang berasal dari skrip menjadi hidup dan nyata dalam film. Ia mengatakan bahwa seorang *production designer* harus bertanggung jawab dari ilustrasi hingga menjadi desain yang selesai melalui sketsa, lukisan, dan dengan materi persiapan yang lain (Hlm. 2). Perancangan konsep ini dipengaruhi dengan tradisi, tren, tempat, waktu, karakter, yang terkait dengan film. Desain dapat memiliki pengaruh pada mood dan kesan dalam film.

Peran *production designer* adalah mempersiapkan konsep awal dari keseluruhan sebuah film, bukan hanya sekedar menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam suatu adegan. Seorang *production designer* bekerja dengan

*director* dan *director of photography* untuk menciptakan suatu kesepakatan atas *look* dan *style* dalam film (LoBrutto, 2002, Hlm. 1). *Look* dan *style* dapat menambahkan nilai estetis dalam sebuah film.

*Production designer* berperan dalam tiap tahap pembuatan film. LoBrutto (2002) menyatakan pada tahap pra produksi, *production designer* memulai dengan merancang sebuah konsep dan melakukan research, kemudian menggambarkan, merencanakan, dan membuat konsep yang ingin ia visualisasikan (Hlm. 15). *Production designer* mulanya menganalisa skenario bersama dengan *director* dan *director of photography* untuk merancang sebuah konsep yang sesuai. Kemudian mencari lokasi dan menetapkannya. Setelah lokasi yang ditemukan telah sesuai, *production designer* mulai merancang gambar yang menunjukkan tata letak set dekorasi dan bersama *director of photography* menentukan letak kamera dalam suatu set. Barnwell (2004) menambahkan dengan mengetahui letak pengambilan gambar dalam suatu set, maka dapat ditentukan bagian-bagian yang harus di tata, hal ini dapat menghemat waktu, tenaga, dan uang (Hlm. 60).

Selanjutnya, dalam tahap produksi dalam sebuah produksi besar, *production designer* tidak berada di lokasi *shooting*, akan ada *art director* yang melaksanakan tugasnya, sementara *production designer* menyiapkan set untuk adegan berikutnya. Seorang *production designer* yang baik harus memiliki persiapan untuk menghadapi kesulitan yang muncul jika suatu hal tidak berjalan sesuai rencana.

Saat tahap pasca produksi, Barnwell (2004) mengatakan bahwa dalam proses *editing*, beberapa *footage* akan dibuang, *footage* yang dibuang tersebut

dapat berupa sebuah *wide shot* atau rekaman keseluruhan set (Hlm. 78). Seorang *production designer* harus dapat menerima hal ini, sekalipun berarti waktu, tenaga, uang yang telah digunakan menjadi sia-sia. Namun, menambahkan *production designer* dapat berdiskusi dengan editor untuk menjelaskan hal penting yang tidak dapat hilang untuk sebuah film tersebut.

### **2.2.2 Art Director**

Anwar (2012) menyatakan bahwa *art director* adalah orang yang melaksanakan eksekusi dari konsep desain *production designer* (Hlm. 115). Konsep yang telah dieksekusi menjadi nyata kemudian di tata sedemikian rupa pada setting sesuai rancangan awal konsep desain. Hal-hal pada lokasi menjadi tanggung jawab *art director*.

### **2.2.3 Property Master**

*Property master* memiliki tugas untuk menyiapkan properti yang dibutuhkan dalam film. Anwar (2012) menyatakan *property master* mencatat atau memotret untuk melihat kontinuiti dari properti dari tiap adegan ketika proses *shooting* berlangsung (Hlm. 199). *Property master* juga bertanggung jawab pada keamanan dan pengadaan properti yang dibutuhkan (LoBrutto, 2002, Hlm. 50).

## **2.3 Konsep Desain**

Barnwell (2004) menyatakan konsep untuk sebuah desain adalah hal penting untuk menciptakan visualisasi yang dapat mendukung dan memperkaya skrip. Ia menambahkan tanpa konsep, tidak akan ada keseluruhan desain, hanya ada penempatan set yang berbeda tanpa memiliki kesatuan (Hlm. 52). *Look* dan *style*

dalam film dikembangkan dalam tahap pembuatan konsep. Biasanya budget dan waktu menjadi batasan dalam proses pembuatan konsep. Nilai estetis sebuah film berawal dari konsep desain dalam film tersebut.

Konsep desain akan mempengaruhi bagaimana nantinya *mood* dalam film akan dibawa melalui pemilihan warna dan unsur-unsur desain lain yang ditampilkan dalam film. Konsep merupakan interpretasi hasil imajinasi dari *production designer* dan *director*. Sebuah konsep memiliki pengaruh besar untuk hasil akhir. Barnwell (2004) mengatakan bahwa tidak ada salah atau benar dalam suatu konsep, yang ada hanya konsep yang memiliki dampak lebih sukses dari yang lainnya (Hlm. 53).

Untuk menghasilkan konsep yang tepat, maka perlu dilakukan riset penelitian. Barnwell (2004), menjelaskan bahwa terkadang riset desain yang paling berhasil adalah melalui observasi pada kehidupan sekitar (Hlm. 51). Biasanya riset dilakukan dengan mengambil beberapa foto, sketsa, atau hal sejenis lainnya untuk diteliti lebih dalam.

#### **2.4 Setting**

*Setting* adalah sebuah tempat yang telah dipilih kemudian ditata sedemikian rupa untuk keperluan sebuah film, beserta properti di dalamnya. Pratista (2008) menyatakan setting biasanya dibuat senyata mungkin dan sesuai dengan konteks film (Hlm. 62). *Setting* antara ruang makan dengan kamar tidur tidak akan sama. Begitu pula dengan ruang makan pada zaman dahulu dengan saat sekarang, *setting* tidak akan sama pula.

*Setting* memiliki fungsi sebagai penunjuk tempat dan waktu sesuai dengan konteks film. Pratista (2008) menyatakan pemilihan *setting* yang digunakan harus tepat agar penonton dapat merasa bahwa tempat dan waktu dalam film sungguh nyata (Hlm. 66). Karena ini, pemilihan tempat harus sesuai dengan konteks tempat yang ada dalam skenario. Waktu juga mempengaruhi *setting* karena dengan era yang berbeda, maka *setting* untuk tempat yang sama pun akan berbeda.

Pembangunan *mood* dalam film juga dapat disampaikan melalui *setting*. Pratista (2008) menjelaskan dengan pencahayaan yang terang misalnya, *setting* akan mendukung *mood* akrab, hangat, atau formal, sedangkan *setting* dengan pencahayaan gelap akan memberi kesan dingin, intim, misteri. Ia menambahkan unsur elemen juga dapat mempengaruhi *mood*, misalnya dengan latar hujan, akan terbangun suasana duka atau sedih (Hlm. 68-69). *Setting* dapat menunjukkan status sosial dari tokoh yang menempati tempat tersebut. Pratista (2008) menyatakan bahwa dekorasi ruangan untuk tokoh dari kalangan atas tentu akan berbeda dengan tokoh dari kalangan bawah (Hlm. 68). Menciptakan sebuah *setting* yang sesuai adalah hal dasar yang sangat penting untuk sebuah film.

#### **2.4.1 Set**

Set adalah tempat dimana sebuah film akan dibuat. Set mempengaruhi karakter dari seorang tokoh dan cerita dari film tersebut. Menurut Barnwell (2004) set akan memperkaya naratif dan plot sebuah skenario, interior dan eksterior set harus diolah dengan cara berbeda dan tergantung pada genre dari film yang dibuat tersebut (Hlm. 21).

Adegan makan malam dalam sebuah ruangan makan di rumah, dengan adegan makan di sebuah restaurant terbuka akan memberikan atmosfer dan *mood* yang berbeda dari sebuah film. Barnwell (2004) menyatakan bahwa pemilihan set dipengaruhi oleh hasil pemikiran konsep dari *production designer* dan *director* (Hlm. 28). Sebuah set yang terlihat nyata dalam film, biasanya sudah mengalami penambahan elemen tertentu sesuai dengan konsep film di baliknya.

#### 2.4.2 Properti

Properti adalah benda-benda tidak hidup yang digunakan dalam film untuk memperjelas penyampaian konsep film tersebut. Pratista (2008) menyatakan bahwa pintu, jendela, kursi, dan lain-lain juga termasuk properti (Hlm. 62). Hal ini menjelaskan bahwa hal-hal yang telah ada dalam suatu set dan tidak dapat dipindahkan juga termasuk properti, karena itu pemilihan set harus sesuai dengan tata letak properti yang diinginkan dan sesuai dengan konsep.

Pembelian atau pembuatan dari properti akan dimulai pada saat pra produksi. Barnwell (2004) menjelaskan bahwa seorang pembuat properti harus menciptakan properti sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan oleh *production designer*, hal ini dapat memperkaya adegan (Hlm. 75). Properti juga dapat didapatkan melalui pinjaman bagi produksi dengan *budget* kecil, dapat meminjam dari kenalan sekitar atau dari sebuah perusahaan yang kemudian namanya akan dicantumkan dalam film.

Barnwell (2004) menyatakan bahwa properti dapat menjadi sebuah media untuk menunjukkan tema pada film dan memiliki fungsi dalam bercerita (Hlm. 75). Sebuah set yang memiliki sedikit properti dapat memiliki kesan bahwa tokoh



yang memiliki tempat tersebut jarang berada dikamar, dapat pula menyampaikan atmosfer bahwa ruangan tersebut dingin dan kelam. Banyak atau sedikitnya properti dalam suatu ruangan mempengaruhi atmosfer dan makna dalam suatu adegan film.

## 2.5 Warna

Warna memiliki efek psikologis yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain film untuk menampilkan *mood* dalam film. Barnwell (2004), menyatakan bahwa warna yang nampak di kamera dapat berbeda dengan warna yang sebenarnya. *Production designer* harus berdiskusi dengan *director of photography* agar warna yang tampil dalam film tidak menyimpang dan tetap sesuai dengan konsep awal yang telah dirancang (Hlm. 54). Waktu dan musim juga akan mempengaruhi warna, misalnya *tone* warna kulit tokoh pada malam dan siang hari akan berbeda, warna yang berbeda ini memiliki pengaruh pada atmosfer film. Edwards (2004) menjelaskan bahwa tiap warna memiliki arti negatif dan positif, arti dari sebuah warna juga bergantung pada perbedaan intensitas dari suatu warna yang digunakan (Hlm. 172).

Warna menambah nuansa dan kedalaman makna pada plot film dan memberi informasi tambahan untuk tokoh yang menunjukkan karakter tokoh tersebut. Ambrose dan Harris (2005) menyatakan tiap warna memiliki maknanya sendiri yang bisa dihubungkan untuk penyampaian emosi dan *mood* yang berbeda (Hlm 12).

Fraser dan Banks (2004) menyatakan bahwa warna dapat mempengaruhi emosi dari orang yang melihatnya dan tiap budaya mengartikan warna untuk

sebuah simbol secara berbeda-beda (Hlm. 20). LoBrutto (2002) mengatakan warna dapat digunakan untuk menyampaikan tempat dan waktu, karakter, emosi yang sedang dikembangkan, dan keadaan psikologi (Hlm. 77).

Berikut merupakan warna yang dominan saya gunakan dalam merancang konsep desain film pendek ini berdasarkan karakter tokoh:

1. Merah jambu

Feminim, kelembahlembutan, keceriaan, ketenangan, polos, jinak, cinta, rela berkorban, iba, sentimental, menggairahkan, penarik perhatian, sensual, agresif, kemarahan

2. Kuning

Stimulan, intelek, bebas, optimis, kegembiraan hidup, menawan, ramah, hangat, ceria, pandai berkomunikasi, dapat mengekspresikan diri, suka hiburan serta menghibur, menyimpan harapan, tidak hormat, pemutarbalikan kenyataan, pengkhianat, iri hati

3. Biru

Ketenangan, kenyataan, murni, mimpi, kesuksesan, kejujuran, imajinasi yang baik, kreatif, pengetahuan, keadilan, kesetiaan, wewenang, damai, cerdas, banyak ide, misteri, pembersihan, kemurungan, kesedihan.

## 2.6 Karakter Tokoh

Perbedaan karakter tiap tokoh dapat menambahkan makna dari sebuah cerita sekaligus menampilkan bentuk visual yang menarik di layar. Barnwell (2004)

mengatakan bahwa barang sehari-hari yang sering ditemukan dapat menjadi sebuah kunci yang dapat menjelaskan tokoh dalam film (Hlm. 56). Morf dan Ayduk (2005) menjelaskan bahwa tiap karakter memiliki psikologi kepribadian yang membedakan reaksi antara satu dengan lainnya dalam menghadapi suatu kondisi atau situasi (Hlm. 4). Dengan psikologi kepribadian, dapat dianalisa kemudian dipahami bagaimana tiap orang akan merespon dalam suatu kejadian tertentu dan cara seseorang beradaptasi dalam suatu lingkungan. Sifat merupakan pengaruh penting bagi manusia dalam tindakannya menghadapi situasi dari yang satu ke situasi yang lainnya.

Dalam film “American Gigolo”, Julian, tokoh utama dalam film tersebut, memiliki apartemen yang merepresentasikan kekosongan hidupnya. Sebuah apartemen *elegant* yang didominasi dengan warna abu-abu pucat dan biru. Sebuah apartemen yang bergaya namun memiliki kesan kosong dan tak bernyawa. Pakaian yang ia kenakan juga menambah kesan kekosongan yang ada dalam hidupnya. Berkaitan dengan hal tersebut, Pratista (2008) menyatakan tokoh adalah pelaku cerita yang membuat cerita menjadi memiliki plot melalui tindakan yang dilakukannya (Hlm. 80). Dalam menghadapi suatu masalah yang sama, tiap tokoh akan melakukan tindakan yang berbeda-beda. Hal ini bergantung pada karakter sifat dari tokoh tersebut.

Tokoh yang baik akan menarik penonton untuk melihatnya. Biran (2006) menyatakan bahwa tokoh tidak harus melihat dari referensi tokoh nyata, namun tokoh tersebut harus dapat diterima oleh imajinasi penonton, terkadang tokoh yang berasal dari tokoh nyata bahkan tidak dapat diterima penonton akibat

informasi yang disampaikan dalam film kurang (Hlm. 185). Jadi tokoh harus dibuat dengan menarik, salah satunya dengan pemberian karakter sifat berbeda-beda yang ditonjolkan.

Biran (2006) menyatakan bahwa karakter sifat adalah hal yang melekat dalam diri seseorang (Hlm. 191). Karakter sifat misalnya, pemarah, penakut, rendah diri, dan sombong. Sifat yang perlu diungkapkan di sebuah film adalah watak yang tepat dan sesuai untuk jalan cerita film tersebut. Biran (2006) menjelaskan bahwa karakter seseorang berasal dari pengaruh orangtua, juga berasal dari pendidikan yang diterima, pengalaman hidup, lingkungan tempat tokoh tersebut tinggal, dan hobi serta pekerjaannya.

Sifat terbentuk dalam waktu yang lama dan akibat suatu kondisi tertentu. Orang yang pemarah tidak mungkin tiba-tiba menjadi orang yang ramah. Biran (2006) menyatakan bahwa perubahan sifat membutuhkan waktu yang lama dan penyebab yang kuat dan berkaitan (Hlm. 192). Karakter seseorang yang jahat kemudian berhasil berubah menjadi baik pun bukan berarti orang tersebut tidak dapat menjadi jahat kembali. Dalam karakter sifat seorang tokoh, tidak ada hal yang tetap, sekalipun waktu yang dibutuhkan untuk perubahan sifat tersebut cukup lama.

### **2.6.1 Fisiologis**

Biran (2006) menyatakan bahwa karakteristik fisik adalah keseluruhan fisik pelaku menurut kebutuhan cerita (Hlm. 72). Perbedaan ciri fisik antara orang yang satu dengan yang lainnya akan memberikan pengaruh yang berbeda. Misalnya seorang yang memiliki tubuh tegap, tinggi, dan tampan, tentunya akan mendapat

perlakuan berbeda dari seorang yang memiliki wajah tidak menarik dan tubuh yang kecil serta pendek. Perlakuan dari sekitar yang berbeda ini kemudian dapat mengubah karakter sifat seseorang. Seger (1990) juga menjelaskan bahwa kondisi fisik karakter yang dapat dilihat merupakan aspek fisiologis (Hlm. 27).

Aspek fisiologis meliputi:

1. tinggi badan
2. bentuk tubuh
3. bentuk wajah
4. warna kulit
5. jenis rambut
6. ciri khusus

### **2.6.2 Sosiologis**

Andersen & Taylor (2006) menyatakan bahwa sosiologi mempelajari bagaimana lingkungan sekitar mempengaruhi kehidupan seseorang dan dapat digunakan untuk menjelaskan konsekuensi dari kehidupan sosial yang berbeda pada seseorang (Hlm. 2). Seseorang yang lahir kemudian dibesarkan oleh pasangan lain yang bukan orangtuanya tentu akan memiliki sikap yang berbeda dengan jika ia dibesarkan oleh orangtuanya sendiri. Perbedaan jenis kelamin, ras, agama, pendidikan, status sosial, dan banyak hal lain akan memiliki konsekuensi yang berbeda-beda terhadap kehidupan seseorang.

Dalam film, perbedaan dari seorang yang berjenis kelamin pria dan wanita dapat terlihat dengan nyata dan jelas. Sutherland & Ferley (2010) mencontohkan dengan film-film yang menggunakan anak muda sebagai fokusnya. Biasanya

karakter anak muda yang berasal dari kelas menengah keatas dalam film adalah tak dapat dikendalikan, tidak teratur, ada pula yang mengkonsumsi narkoba dan minuman keras (Hlm. 50). Perbedaan status dan kehidupan akan berakibat pada perbedaan sifat dari karakter dalam film, meskipun biasanya sifat-sifat yang ditampilkan untuk tiap jenis karakter selalu serupa.

Set & Sidharta (2003) menjelaskan bahwa interaksi antarkarakter melalui dialog dan visualisasi bahasa tubuh dapat menggambarkan keadaan yang dialami karakter dan hal yang dirasakan tokoh dalam keadaan tertentu yang terjadi di sekitarnya (Hlm. 97). Interaksi antar karakter dapat menghasilkan konflik, dukungan dari orang lain, suatu keterarikan, dan sebagainya. Hal-hal yang meliputi aspek sosiologis:

1. Tempat tinggal karakter
2. Sikap dalam menghadapi lingkungannya
3. Hal yang mendukung kondisi hidupnya
4. Kecenderungan cara berelasi

### **2.6.3 Psikologis**

Tiap orang memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Biran (2006) menyatakan bahwa psikologi seseorang tidaklah sama dengan emosi (Hlm. 77). Emosi adalah perasaan yang bersifat sementara dan akan cepat hilang dalam jangka waktu yang singkat, sedangkan psikologis adalah suatu sifat yang melekat pada diri seseorang. Littauer & Sweet (2011) menjelaskan bahwa tiap manusia memiliki psikologi kepribadian yang melekat sejak manusia tersebut lahir (Hlm.

5). Ketika seorang manusia beranjak dewasa, karakter sifat mereka akan nampak berubah seiring berjalannya waktu, namun sebenarnya sifat bawaan mereka tidak berubah. Anak yang dibesarkan dalam suatu keadaan serupa dapat memiliki sikap yang berbeda ketika menghadapi suatu masalah yang sama.

Prawira (2013) menjelaskan bahwa berdasarkan teori Carl Jung dalam berinteraksi manusia memiliki dua sikap utama yaitu introvert dan ekstrovert (Hlm. 216). Seorang introvert sering merenungkan hal-hal kreatif, memiliki perasaan yang halus, memiliki sikap sangat tertutup sehingga ketika menghadapi konflik hanya disimpan dalam hati, sensitif terhadap kritik, pemurung dan menyendiri, idealis. Seorang ekstrovert cenderung suka bersosialisasi, mudah bergaul, aktif, realistis, ramah, ceria, dapat menguasai emosi, optimis, tidak terlalu melakukan pertimbangan

Field (2007) menjelaskan bahwa tiap manusia memiliki sudut pandang yang berbeda akan suatu hal (Hlm. 66). Orang yang memiliki sifat percaya akan keberuntungan akan mencoba membeli lotre, sementara orang yang bersifat realistis tidak akan mencoba keberuntungannya. Field (2007) juga menjelaskan bahwa sikap berbeda dengan sudut pandang, dengan sikap maka dapat ditentukan apakah suatu hal baik atau buruk, marah atau senang, dan sebagainya. Penentuan sikap akan suatu hal ini berkaitan dengan kepribadian yang dimiliki oleh seorang tokoh. Contoh hal-hal yang meliputi aspek psikologis adalah:

1. Dominasi
2. Ambisi

3. Tingkat perfeksionitas
4. Sensitifitas perasaan
5. Perasaan dalam hidup

