



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 adalah orang yang berkarya dengan menunjukkan kemampuan keterampilan sinematik untuk menyampaikan cerita dalam film. Tampilan dan gaya sebuah film merupakan imajinasi serta ide kolaborasi antara sutradara, penata kamera dan penata artistik. Disini, penata artistik atau *production designer* menafsirkan naskah dan menerjemahkan visi sutradara melalui bahasa visual agar karakter muncul dalam lingkungan sesuai dengan cerita yang akan dimainkan (LoBrutto, 2002, Hlm. 1).

Barnwell (2008, Hlm. 18) dalam bukunya *The Fundamental of Film making*, menjelaskan *Production Designer* (PD) sebagai penanggung jawab seni dan artistik berperan agar identitas visual dari sebuah film tercapai. *Production designer* juga menciptakan tampilan fisik dalam set dan properti. *Production designer* mulai menjalankan tugasnya pada pra-produksi dengan melakukan riset, membuat sketsa rancangan desain hingga memantau proses penerapan set pada saat *shooting*. Selama proses ini, *production designer* berdiskusi dengan sutradara dan penata kamera agar pesan film, karakter tokoh, serta suasana dalam film tervisualisasi.

Lo Brutto (2012, Hlm. 1) penulis *The Filmmaker's Guide to Production Design* menjabarkan proses dan penerapan *production design* dimulai dari mengubah skenario ke bahasa visual, menentukan palet warna, karakter, sisi

arsitektur, waktu yang spesifik, lokasi, desain set serta properti yang digunakan. Dalam merancang suatu konsep desain, seorang *production designer* melakukan riset mengenai film, karakter tokoh, dan bagaimana menggunakan elemen visual untuk dapat menggambarkan karakter yang ingin ditampilkan. *Production designer* menggunakan sketsa, ilustrasi, fotografi, dan *storyboard* dalam merancang konsep desain beserta elemen visual yang terkait.

Production designer dalam film adalah suatu kolaborasi antara seni dekorasi, *theater*, dan arsitektur. Merancang suatu konsep yang detil mengenai set dalam film membutuhkan pengetahuan arsitektural dari segi tekstur, ukuran hingga skala pada ruang. Ruang sangat menggambarkan seorang karakter, hubungan karakter dengan lingkungannya hingga dapat menggambarkan *mood* dan emosi yang dirasakan oleh karakter (LoBrutto, 2012, Hlm. 93, 99). Selain sisi arsitektur, desain interior juga sangat berperan dalam merancang suatu konsep desain, seperti yang dikatakan oleh Barnwell (2008) dalam bukunya *Production Design: Architects of the Screen* bahwa seorang *production designer* harus dapat mendesain suasana interior maupun eksterior dalam setiap ruangan yang sesuai dengan karakter dalam naskah (Hlm. 25). Ketiga hal ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya dalam membuat suatu konsep rancangan gambar, menentukan *mood*, emosi, serta suasana yang dirasakan oleh karakter dalam setiap pembangunan cerita (Ludi, 2000, Hlm. 102).

Tahapan proses kerja seorang *production designer* dalam merancang sebuah konsep desain yang sesuai dengan cerita serta visi sutradara, disampaikan oleh Barnwell (2008, Hlm. 100-106).

2.1.1. Memahami Naskah

Naskah harus dipahami oleh seorang *production designer*, dari segi karakter, lokasi, interior/eksterior, dan waktu yang terjadi dalam naskah (apakah terjadi saat pagi, siang, atau malam hari). Dengan memahami naskah, maka seorang *production designer* akan mendapatkan gambaran visual yang kuat untuk menerjemahkan karakter ke dalam konsep desain set dan properti. Sehingga, set akan sangat sesuai dengan karakter dalam naskah, meliputi hubungan karakter dengan lingkungan sekitar.

2.1.2. Penelitian

Naskah yang telah dipahami *production designer*, didukung dengan penelitian mengenai segala hal yang menggambarkan karakter dalam cerita baik lingkungan, emosi, tingkah laku dan hubungan sosial. Gambaran visual yang didukung oleh penelitian membantu perancangan konsep untuk dapat menghasilkan lingkungan yang sesuai karakter. Penelitian adalah bagian yang mendasar dari sebuah proses desain. Penelitian dapat berupa referensi sumber, termasuk foto, lukisan ataupun gambar. Penelitian dilakukan untuk mendapatkan kesepakatan antara visi visual dari sisi set dan properti dengan visi yang ingin disampaikan oleh sutradara.

2.1.3. Konsep Gambar

Production designer membutuhkan sebuah konsep *drawing* dari ide-ide yang muncul untuk dapat diajukan kepada sutradara (LoBrutto, 2012, Hlm. 57). Setelah mendapatkan sumber dari penelitian yang telah dilakukan, seorang *production designer* akan dapat membayangkan visualisasi yang sesuai dengan karakter. Ide-

ide yang muncul akan dapat langsung digambarkan dalam wujud sketsa awal yang nantinya akan berguna untuk perancangan yang detail.

2.1.4. Mood Board

Mood board merupakan aspek penting dari sebuah proses kreatif dalam perancangan sebuah film. Menurut Flaherty (2012), *mood board* ialah rangkuman gambar serta warna yang digunakan *designer* sebagai acuan dasar menampilkan suasana yang ingin dihasilkan (Hlm.18). *Mood board* dapat berupa gambar dari majalah, fotografi, kartu pos, dan bahan apapun yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian tampilan yang diinginkan dan menggambarkan emosi dalam film. *Mood board* dapat membantu pemilihan dan penentuan elemen visual yang terkait dengan perancangan set dan properti (Barnwell, 2008, Hlm. 117)..

2.1.5. Pencarian Lokasi

Pencarian lokasi diperlukan agar konsep yang telah dibuat dapat terealisasi dalam lokasi yang *real*. Pencarian lokasi biasanya dilakukan oleh *location scout* pada saat pra-produksi berlangsung. Beberapa alternatif lokasi akan dipilih oleh *production designer* dan juga *art director* untuk melihat apakah lokasi tersebut cocok atau tidak untuk tampilan visual yang ingin disampaikan. Pencarian lokasi sangat membantu biaya produksi karena pembuat film hanya perlu merombak sedikit tampilan lokasi menjadi tampilan yang diinginkan daripada membangun lokasi dari awal (Rizzo, 2011, Hlm. 43).

LoBrutto menambahkan bahwa pemilihan keputusan juga dapat ditentukan oleh sutradara, penata kamera, produser, dan tim *art* lainnya untuk dapat

menimbang dari setiap sisi, mulai dari *shot*, biaya, *blocking* aktor, dan juga desain set (2002, Hlm. 70).

2.1.6. Approval dan Storyboard

Konsep desain yang selesai dibuat *production designer* diajukan kepada sutradara untuk dilihat, didiskusikan, dan bertukar ide mengenai visi yang akan disampaikan dalam film. Setelah itu, proses pembuatan *storyboard* dari sisi *production designer* dibuat untuk melihat *shot* mana yang membutuhkan desain khusus dan yang akan tampil pada setiap *frame*. Dalam hal ini, seorang *production designer* dapat berdiskusi dengan penata kamera untuk membahas *shot* yang akan diambil (LoBrutto, 2002, Hlm. 48-62).

2.1.7. Drafting

Pada proses *pre-production*, Lo Brutto (2002) menambahkan bahwa tindakan akhir dari seorang *production designer* adalah membuat *draft* dari semua keputusan yang telah ditentukan sebelum menerapkannya pada saat produksi. *Draft* terdiri dari konsep perancangan akhir yang sudah terlihat lebih detil, rapi, bersih dan lebih tertata daripada konsep desain (Hlm.63).

2.2. Three-Dimensional Character

Karakter dalam sebuah film memiliki 3 aspek yang mempengaruhi tindakan, kebiasaan, dan cara berinteraksi dengan yang lainnya. Aspek fisik, sosial, dan mental adalah aspek yang terkandung dalam *three dimensional character*. Dengan adanya aspek tersebut, karakter yang terbentuk dapat sesuai dengan visi yang ingin disampaikan dan dapat menampilkan sosok karakter yang dapat berperan

dengan natural tidak hanya sekedar stereotip semata, sehingga penonton dapat merasakan setiap karakter hidup dalam kejadian yang sebenar-benarnya dalam sebuah film (Egri, 1946, Hlm. 33-34).

2.2.1. Aspek Fisik

Egri (1946) mengatakan bahwa aspek fisik berkaitan dengan segala hal yang dapat terlihat secara langsung pada diri karakter seperti jenis kelamin, warna mata, rambut, kulit, bentuk hidung, wajah dan yang lainnya di mana orang lain dapat menilai secara langsung. Beliau juga menambahkan bahwa kondisi fisik dari setiap karakter dapat memberikan ciri khas yang berbeda. Seseorang dengan fisik tubuh yang pendek berbeda dengan seseorang dengan fisik yang tinggi. Buta, tuli, lumpuh pasti akan mempengaruhi kehidupannya dan berbeda dengan aktivitas kehidupan manusia normal lainnya. Hal ini membuat tampilan memberikan pengaruh terhadap sikap, tingkah laku, dan kehidupan pribadinya. Beliau menegaskan definisi fisik yang detil akan membantu pembuat film untuk dapat menentukan karakter yang sesuai dengan visi yang ingin disampaikan (Hlm. 36).

2.2.2. Sosiologi

Hubungan individu dengan individu yang lain akan sangat mempengaruhi kepribadian seorang karakter. Faktor lingkungan di mana karakter berasal memberikan karakteristik tertentu yang dapat mempengaruhi cara karakter berfikir dan bertindak. Seseorang yang lahir dan tinggal di lingkungan yang kotor akan menunjukkan respon yang berbeda jika ia melihat lingkungan yang bersih dan mewah, begitupun sebaliknya. Sikap dan tindakan seseorang yang memiliki pergaulan bebas akan berbeda dengan seseorang yang minim pergaulan (Egri,

1946, Hlm. 36-37). Hal ini menunjukkan bahwa faktor sosiologis akan memberikan karakteristik tertentu yang membedakannya dengan karakter lainnya.

2.2.3. Psikologi

Sikap dan tindakan serta tingkah laku setiap karakter memiliki pengaruh terhadap perkembangan mental seseorang. Faktor psikologis merupakan kondisi dalam diri karakter yang dapat mempengaruhi cara karakter berfikir dan bertindak. Temperamen, emosi, ambisi timbul karena latar belakang perilaku dan tindakan yang pernah dialami oleh karakter semasa hidupnya ((Egri, 1946, Hlm.37). Seseorang yang pernah mengalami tindakan kekerasan memiliki emosi yang cenderung agresif atau bahkan cenderung menjadi trauma tersendiri bagi dirinya. Pengalaman tersebut menjadi kesan tersendiri yang nantinya akan membentuk suatu karakter tersendiri tergantung visi yang ingin ditanamkan dalam setiap karakter yang berperan. Kesan yang ditimbulkan akan membentuk suatu karakter dengan mental yang kuat atau bahkan cenderung sangat rapuh dan pemurung. Kondisi psikologis dapat terbentuk dari pengaruh sosial dan kondisi fisik, sehingga ketiga aspek ini saling terkait karena setiap karakter memiliki relasi yang selalu terjalin setiap saat, baik hubungan karakter dengan karakter, karakter dengan lingkungan dan lingkungan dengan lingkungan.

Hal ini didukung oleh pernyataan Seger (1990, Hlm. 29) bahwa *three dimensional character* saling berkaitan satu dengan yang lain untuk menentukan jati diri seorang karakter dengan latar belakang kehidupan yang memberikan pengaruh terhadap sikap dan kebiasaan yang dilakukan. Latar belakang kehidupan, etnis, agama, sosial, lingkungan serta kultural merupakan aspek yang

kuat yang dapat merubah tingkah laku karakter dengan cepat. Setiap karakter membutuhkan konsistensi sehingga hal-hal yang bertentangan dengan sikap karakter dapat dihindari. Penelitian mengenai karakter yang tidak biasa sangat diperlukan agar karakter dapat terlihat *real* sesuai dengan karakteristik dalam kehidupan yang sebenarnya.

Seger menambahkan bahwa terdapat 2 aspek psikologis yang membutuhkan perhatian khusus dan penelitian yang mendalam yang dipandang dapat menghambat fungsi dari psikologis seseorang, yaitu psikologis *extrovert* dan *introvert*. Perilaku *extrovert* yang berlebihan dapat mengakibatkan *manic paranoid* dan bahkan mencapai tindakan psikopat. Sedangkan *introvert* yang berkepanjangan dapat mengakibatkan depresi, *skizofrenia* dan bahkan kecemasan neurotik. Karakteristik seseorang yang *introvert* cenderung bersikap pasif, ragu-ragu, dan hanya berfokus pada dirinya sendiri tanpa peduli dengan orang lain. Hal tersebut bertentangan dengan seseorang yang *ekstrovert*, walaupun ceroboh namun seseorang yang *ekstrovert* mudah beradaptasi dengan orang lain, *easy going*, aktif dan memiliki semangat yang tinggi (Reevy, 2010, Hlm. 331).

Ketika karakter dapat dipahami, tingkah laku dan kebiasaan karakter akan dapat diprediksi. Tindakan dan interaksi dengan karakter lain akan dapat menggambarkan lingkungan sekitar karakter, situasi dan properti, apakah membosankan, penuh dengan keyakinan, suasana yang nyaman, akrab dan sebagainya (Maisel & Maisel, 2006, Hlm. 11-13). Hal ini akan membantu *production designer* untuk dapat merancang set dan properti yang benar-benar sesuai dan mendukung *behaviour* dari setiap karakter.

2.3. Elemen Visual

2.3.1. Garis

Garis merupakan elemen visual yang dapat merepresentasikan suatu hal yang merujuk pada kehidupan, emosi dan memberikan gagasan. Sebuah lingkaran bisa diinterpretasikan sebagai matahari, wajah, bunga dan beberapa kemungkinan lainnya. Seorang seniman, sering menggunakan gagasan yang muncul dari kombinasi garis dan dijadikan konvensi atau gagasan baru yang mudah untuk dipahami oleh orang lain (Feldman, 1992, Hlm. 208).

Arah yang terbentuk melalui guratan garis dapat merepresentasikan emosi yang dirasakan oleh seorang karakter, sebagai contoh arah kanan sering dihubungkan dengan kebaikan. Gagasan tersebut terbentuk dari representasi kehidupan yang menjadi suatu kebiasaan bahwa tangan kanan merupakan sesuatu yang baik sedangkan tangan kiri adalah penggunaan yang salah atau tidak benar. Hal ini menjadi representasi bahwa arah kiri bertentangan dengan arah kanan (Feldman, 1992, Hlm. 210).

Lauer & Pentak (2005, Hlm. 120-122) menambahkan bahwa garis dapat menggambarkan cerminan perasaan atau suasana hati yang bermacam-macam. Seperti perasaan gugup, marah, bahagia, bebas, cukup, bersemangat, tenang, anggun, dan memiliki banyak pengertian lainnya. Hal tersebut dikuatkan pula oleh Irawan dan Tamara (2009, Hlm. 5) dalam buku “Dasar-dasar desain” yang menyebutkan bahwa garis dapat sering disimbolisasikan sebagai ungkapan emosi manusia yang sering mempengaruhi suasana batin seseorang. Garis tegak membengkok dapat memberikan kesan sedih, lesu dan duka. Garis horizontal

memberikan kesan ketenangan, serta respon yang tak bergerak, sedangkan garis vertikal, memberikan kesan kuat, stabil, simpel dan megah.

2.3.2. Tekstur

Menyentuh adalah cara terbaik untuk dapat merasakan suatu hal. Kulit adalah bagian tubuh yang dapat merasakan suatu sensasi, seperti sakit, panas, dingin, pahit, manis dapat diketahui ketika dirasakan. Namun, sentuhan terlalu berbahaya ketika dirasakan. Untuk merasakan sakit, kita tidak perlu merasakan jatuh, untuk merasakan asam kita tidak perlu mencobanya terlebih dahulu. Indra penglihatan dapat membantu kita untuk melihat dan mendapatkan gagasan atas suatu rasa. Feldman (1992) mengatakan bahwa tekstur dapat dilihat serta dirasakan. Tekstur dapat memiliki gagasan yang berarti dan dapat dilihat melalui permukaannya. Permukaan menjadi ciri khas suatu objek yang memiliki tekstur yang membedakannya dengan yang lain. Tekstur dapat memberikan informasi dan kesan yang berbeda (Hlm. 231).

Poulin (2011, Hlm. 72-74) juga berpendapat bahwa karakteristik suatu benda bisa dikategorikan sebagai permukaan yang kasar, halus, lembut, atau keras dan masing-masing karakteristik memiliki efek visualnya tersendiri. Pengaplikasian tekstur pada obyek dapat digambarkan sebagai datar, mengkilap, beludru, berbulu, retak, berpasir, berduri, bergelombang, berkarat, berlendir, dan sebagainya. Tekstur yang digabungkan bersama unsur-unsur lainnya seperti garis, pola, warna, dan sebagainya dapat menjadi sebuah komposisi yang memiliki emosi serta pesan yang berbeda. Tekstur yang kasar secara visual dapat diartikan aktif dan *kinectic*, sedangkan tekstur halus dapat diartikan pasif dan tenang.

Beliau menambahkan bahwa tujuan dari merancang pengaplikasian suatu tekstur tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan artistik saja tetapi juga fungsional, dengan menggunakan tekstur dapat mempertegas, mendukung suasana bahkan dapat membuat kesan luas atau sempit dalam suatu ruang (Hlm. 74).

2.4. Warna

Warna berkaitan erat dengan seni dan kehidupan. Asosiasi warna sering dihubungkan dengan cerita rakyat dan sifat psikologis. Misalnya warna merah sering diasosiasikan terhadap cerita rakyat bawang merah dan bawang putih, di mana bawang merah selalu bersikap jahat. Hal tersebut membuat warna merah diasosiasikan dengan kejahatan, sesuatu yang tidak benar dan bahaya. Selain itu, bentuk fisik dimana darah berwarna merah menjadi asosiasi bahwa warna merah memberikan kesan kesakitan, luka, dan bahkan kecelakaan. Asosiasi-asosiasi tersebut timbul dari pengalaman manusia ketika melihat sesuatu hal. Warna dapat memberikan emosi dan kesan yang berbeda yang dapat memberikan pengaruh terhadap perasaan seseorang (Feldman, 1992, Hlm. 229-231).

Warna memiliki makna simbolik yang terkandung didalamnya. Pemilihan warna dapat mendefinisikan dan mewakili setiap karakter yang berperan, baik menggambarkan emosi, suasana hati, atmosfer keadaan, serta sebagai simbolisme kepekaan psikologis. Warna bukan hanya digunakan agar suatu objek terlihat bagus dan menarik, tetapi warna juga dapat digunakan dalam hal penyampaian pesan dalam cerita (Edwards, 2004). Edwards juga menambahkan bahwa warna dapat merepresentasikan keadaan emosi individu atau mengekspresikan perasaan

senang maupun sedih yang menjadi landasan utama dalam setiap karakter yang berperan.

Makna simbolik dalam warna juga didukung oleh pendapat Barnwell (2008, Hlm. 112) dalam buku *The Fundamental of Film Making*, bahwa warna memiliki efek psikologis yang dapat merepresentasikan setiap karakter yang berbeda serta dapat menambah kedalaman cerita yang memiliki setiap makna yang dapat mewakili visi yang ingin disampaikan. Pemilihan dan penerapan warna harus hati-hati, karena setiap warna memiliki makna yang berbeda sesuai dengan kondisi yang sedang dialami karakter. Sebagai contoh, warna merah dapat merepresentasikan suatu bahaya atau juga melambangkan kesenangan sementara hitam, ungu dan putih sering merepresentasikan kesedihan, duka bahkan untuk menunjukkan adanya kematian atau juga sering diinterpretasikan dengan sesuatu yang elegan, bersih, steril dan mewah. Hal ini menunjukkan bahwa warna memiliki makna positif dan negatif. Oleh karena itu, penerapan warna harus sesuai dengan visi dan kesan yang ingin ditampilkan.

Eiseman (2000, Hlm. 20-44) menambahkan bahwa warna dapat mewakili setiap sifat karakter serta dapat merepresentasikan suasana tertentu. Berikut penjabaran setiap warna yang memiliki makna positif dan negatif;

1. Merah

Warna merah dapat menyebabkan reaksi kimia dalam tubuh seperti mempercepat denyut nadi, meningkatkan tekanan darah, dan membuat orang yang melihatnya bernafas lebih cepat. Hal itu dikarenakan warna

merah memiliki kekuatan dalam membangkitkan gairah. Selain itu, warna merah bersifat agresif, dapat menarik perhatian, dan menuntut suatu aksi.

2. Oranye

Warna oranye bersifat terbuka dan ceria, menarik perhatian, terutama untuk anak kecil dan kaum remaja. Oranye termasuk dalam salah satu warna yang bersifat hangat. Apabila warna oranye diaplikasikan untuk grafik, memberikan kesan tidak sungguh-sungguh/sembarangan, komedi, dan seperti kartun, sangat tidak cocok untuk menyampaikan pesan yang serius. Penerapan warna oranye dalam film bergenre action biasanya digunakan pada warna api dan ledakan sebagai elemen penunjang visual.

3. Kuning

Warna kuning dianggap sebagai warna yang bernuansa cerah dan gembira. Warna kuning cerah sifatnya lebih ceria, berenergi, dan *eye-catching* bila dibandingkan dengan kuning pucat. Penerapan warna kuning banyak digunakan sebagai tanda peringatan, yang menandakan kemungkinan adanya bahaya. Kuning merupakan warna serba guna yang dapat mewakili keadaan emosional.

4. Coklat

Pengertian warna coklat dapat berarti positif dan juga negatif, tergantung dari sisi orang yang melihatnya. Bagi beberapa orang, warna coklat menunjukkan dan memberikan kesan positif akan kehangatan, kestabilan dan kepadatan bumi. Namun, dilain sisi warna coklat sering memberikan kesan negatif pada keadaan yang kotor dan bau. Warna coklat juga sering

dikaitkan dengan suasana yang suram dan bosan. Walaupun demikian, penggunaan warna coklat sebagai *stylish fashion* maupun interior makin banyak digemari.

5. Biru

Biru melambangkan suasana yang teduh dan tenang. Warna biru seringkali diartikan dalam kepribadian yang dapat diandalkan, dapat dipercaya, berpendirian teguh, dan berkomitmen. Namun, warna biru juga dapat berarti negatif yaitu menggambarkan perasaan sedih dan tertekan (depresi).

6. Hijau

Warna hijau sering digunakan untuk mewakili suasana alam, biasanya diterapkan pada warna daun dan hutan. Hijau memberikan perasaan yang damai dan harmoni, dengan melihat warna hijau orang merasa aman dan terjaga. Hijau gelap berarti uang dan martabat. Dengan melihat warna hijau, orang dapat merasa aman dan terjaga.

7. Ungu

Warna ungu berarti kemewahan dan kemakmuran. Menurut Fagerholm (2009, Hlm.16), warna ungu juga sering dikatakan memiliki efek yang memberikan rasa tenang, seperti dalam meditasi. Warna ungu merupakan percampuran dari warna merah yang bersifat *warm* dan warna biru yang bersifat *cool*.

8. Putih

Warna putih melambangkan kesucian dan kebersihan, karena itu sering dipakai oleh produk-produk yang melibatkan kesehatan serta kebersihan. Pengertian makna dari penerapan warna putih sering berbeda sesuai dengan negara yang menggunakannya. Tradisi masyarakat barat, para pengantin memakai gaun putih untuk menunjukkan kepolosan dan murni, sedangkan Tradisi masyarakat timur, warna putih sering dikaitkan dengan suasana duka dan kematian.

9. Hitam

Hitam dapat digunakan sebagai simbol dari konservatif, mutakhir, penuh dengan kekuatan, seksi, dramatis, elegan, dan terlihat mahal. Menurut Fagerholm (2009, Hlm.16), penggunaan warna hitam dinegara barat seringkali dihubungkan dengan suasana duka dan kematian. Penerapan warna hitam dalam film seringkali digunakan untuk memberikan kesan horor atau gothic yang menyeramkan.

10. Abu-abu

Abu-abu merupakan warna yang netral, Warna abu-abu seringkali di simboliskan sebagai kekalutan, hilangnya perbedaan, usia (dengan menunjukkan penggambaran debu, jaring laba-laba dan juga warna rambut), selain itu warna abu-abu seringkali digunakan untuk menunjukkan tingkat kecerdasan, teknologi, bayangan dan juga menunjukkan pekerjaan dari setelan abu-abu (Feisner, 2006, Hlm.121).

2.5. Elemen Ruang

Ruang sebagai salah satu elemen visual mengacu pada jarak, luas dan volume dapat mencerminkan kepribadian seorang karakter. Ruang berhubungan dengan sisi arsitek dan juga *interior design*. Ruang yang luas, kosong, padat, sempit dapat terlihat harmonis dengan komposisi elemen visual lainnya. Pemilihan objek yang sesuai akan menimbulkan kesan yang berbeda pula, misalnya ruang dengan tatanan yang rapi akan mencerminkan kepribadian yang bersih, rapi, rajin dan sebagainya, begitu juga kesan yang ditimbulkan sebaliknya. Ruang yang penuh dengan berbagai macam barang memberikan representasi kepada orang lain mengenai kepribadian seseorang yang berantakan, suka mengkoleksi barang-barang atau bahkan dapat mencerminkan seseorang yang selalu melakukan aktivitas di satu tempat (Poulin, 2011, Hlm.104).

Feldman (1992) mengatakan bahwa tata letak ruang berhubungan dengan jarak. Jarak timbul karena adanya empati. Jarak dari setiap elemen ruang bertujuan untuk menghadirkan kejadian yang sebenar-benarnya ke dalam bentuk karya seni sehingga penonton akan merasakan kehadiran karakter yang ditampilkan. Empati yang muncul akan mendekatkan jarak bahkan menghadirkan perasaan sehingga penonton dapat merasakan adanya ruang yang benar-benar terjadi dalam film. Jarak inilah yang divisualisasikan ke dalam bentuk tata letak elemen ruang yang sesuai dengan karakter yang memiliki kepribadian tertentu (Hlm. 254-255).

Sari menambahkan desain ruang terbentuk dari beberapa elemen yaitu elemen pelingkup, furnitur, dan aksesoris. Elemen pelingkup terdiri dari dinding,

lantai dan langit-langit. Elemen pelingkup adalah dasar dari pembentukan suatu ruangan. Elemen furnitur adalah semua elemen perabotan yang mengisi atau yang berada pada elemen pelingkup, sedangkan elemen aksesori ialah bumbu penyedap dari sebuah ruangan. Elemen aksesori biasanya bertujuan sebagai aksen atau pemanis tampilan pada desain ruang. Aksesori dapat berperan sebagai unsur dekoratif maupun fungsional. Ketiga elemen tersebut saling berkaitan dalam mendesain ruang beserta tata letaknya. Beliau juga mengatakan elemen-elemen tersebut dapat membuat tampilan menjadi lebih menarik dengan peranan warna, bentuk, proporsi, dan tekstur (2009, Hlm.15).

UMMN