



### **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

Untuk dapat memahami pembahasan tentang peranan *production designer* pada masa pra produksi sampai masa produksi, diperlukan teori-teori yang berkaitan. Penulis akan menjelaskan tentang tugas *production designer* dan *art departement* yang bertanggung jawab atas semua *look* dan *style* dari sebuah film, dilanjutkan dengan penjelasan aspek-aspek yang bersangkutan dengan *look* dan *style* dari sebuah film yang menjadi pekerjaan *production designer*.

#### 2.1. Film

Pratista (2008) film dibagi atas dua unsur, yang pertama adalah unsur naratif. Unsur naratif adalah segala hal yang berhubungan dengan cerita atau tema film, seperti tokoh, konflik, lokasi, waktu dan unsur lainnya. Yang kedua, unsur sinematik. Unsur sinematik adalah segala hal yang berhubungan dengan aspek teknis dalam pembuatan film, seperti *mise en scene*, sinematografi, *editing* dan suara. *Mise en scene* meliputi *setting*, tata cahaya, kostum, *make up*, akting (hlm.1-2). Menurut Karamoy (2002) mengatakan film diartikan sebagai hasil karya cipta seni berdasarkan kemampuan imajinasi, daya cipta, rasa maupun karsa (hlm.3).

##### 2.1.1. Pra Produksi

Saroengallo (2008) menjelaskan bagaimana produksi sebuah film dilaksanakan melalui proses Pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam proses Pra produksi, akan dilakukan pembedahan sesuai divisi masing-masing setelah skenario akhir di sepakati (hlm.11-175).

Menurut Marmer (2009), banyak hal yang akan dilakukan selama proses pra produksi, mulai dari penentuan *storyboards*, *breakdown script*, dan lain-lain. Setiap divisi memiliki tanggung jawab masing-masing untuk merancang konsep yang akan ditampilkan dalam sebuah film. Namun, semua rancangan setiap divisi akan selalu didiskusikan dengan *director*. *Director* harus mengerti apa yang akan disampaikan melalui film, sehingga setiap divisi dapat menjalankan tanggung jawabnya. Selama masa pra produksi, *production designer* membuat rancangan bagaimana film tersebut akan didesain, dan bagaimana *look* dan *style* yang akan ditampilkan. Seorang *production designer* juga akan lebih sering menggunakan *storyboards* yang telah dibuat untuk merancang *set* yang diperlukan, di mana di dalamnya terdapat juga properti, dekorasi, dan *make up* (hlm. 58-64).

Widjaja (2000) menjelaskan bahwa, belum ada pembuatan film pada tahap pra produksi karena pada tahap ini adalah tahap persiapan pembuatan film. Mulai dari merencanakan tema, lalu dikembangkan menjadi sinopsis, lalu pembuatan *storyline*. Selain itu, perencanaan lainnya diluar proses pembuatan film, juga dibutuhkan, seperti target penonton, rancangan anggaran, *director treatment*, *floor plan*, sketsa dan lain-lain (hlm 7-8).

### **2.1.2. Produksi**

Saroengallo (2008) menjelaskan bahwa saat proses produksi adalah proses di mana setiap divisi melaksanakan hal-hal yang sudah disiapkan dan dirancang saat proses Pra produksi. Misal, pengambilan gambar, pembangunan *set*, laporan harian produksi, pemeriksaan hasil gambar.

Menurut Wibowo (1997) setelah Pra produksi selesai maka selanjutnya adalah melaksanakan proses produksi. Proses produksi dilaksanakan oleh sutradara dan bekerja sama dengan semua kru yang terlibat dalam pembuatan sebuah film. Proses tersebut adalah mewujudkan apa yang sudah direncanakan pada saat proses Pra produksi dalam *shooting-script*. Dalam proses ini, seorang sutradara melaksanakan tugasnya untuk menentukan jenis *shot* yang akan diambil dalam sebuah adegan. Setiap *shot* dicatat dengan menuliskan *time code* dari awal hingga akhir pengambilan adegan dan setiap pencatatan tersebut digunakan dalam proses *editing*. Pelaksanaan produksi tergantung dari tuntutan naskah yang telah disepakati saat Pra produksi (hlm. 20).

## **2.2. *Production designer***

Shorter (2012) mengatakan bahwa *production designer* bertanggung jawab atas seluruh rancangan dan tampilan dari film yang akan dibuat. Seorang *production designer* akan bekerja sama dengan *director* dan *director of photography* agar menciptakan sebuah rancangan visual yang dapat mewakili seluruh adegan dan dalam film. *Production designer* juga ikut terlibat dalam pemilihan lokasi di dalam maupun di luar studio yang masih berhubungan dengan skenario. Seorang *production designer* juga harus bisa mengenali teknik kamera, *lighting*, dan bekerja sama dengan *director of photography* sehingga dapat menghasilkan gambar sesuai visi yang juga akan ada seorang pengarah artistik untuk merealisasikan visi tersebut (hlm. 8).

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *production designer* bersama dengan *art director* melakukan perancangan dan membentuk sebuah tim untuk mewujudkan visi dari skenario dan visi film yang telah dibuat cerita itu. *Style* atau gaya yang dirancang tidak hanya ditampilkan dengan indah, namun juga harus memiliki arti dan makna (hlm 15).

Menurut Marner yang dikutip dalam buku Barnwell (2004), seorang desainer harus dapat merealisasikan imajinasi yang dirancangnya dengan baik ke dalam film yang memiliki kesulitan tersendiri. Skenario adalah sebuah titik awal seorang *production designer* untuk memulai merancang dan menentukan semua aspek yang berhubungan dengan *look* dan *style*. Ada beberapa tahap yang akan dilalui seorang *production designer* untuk membuat sebuah rancangan yang baik dan dapat diterima, salah satunya adalah melakukan riset. *Production designer* melakukan riset terhadap apa yang akan dirancangnya, agar dapat memiliki arti dan dapat menghasilkan sebuah kreasi atau dapat merealisasikan *stereotype* yang merupakan persepsi orang awam. Misalkan, sebuah penggambaran sejarah dengan *style* kuno untuk menyampaikan sebuah kota kuno di sebuah negara, misalkan negara Indonesia pada tahun 1990an bisa menggunakan becak atau mobil kijang kotak dengan latar belakang bangunan-bangunan kuno dan beberapa aspek lainnya di tempat tersebut (hlm. 47-51).

Setelah melakukan riset, *production designer* menciptakan dan merancang sebuah konsep, jika tidak adanya sebuah konsep, maka tidak akan ada sebuah desain yang utuh dan hanya sebuah *setting* yang terpisah-pisah dan tidak memiliki arti. Setelah merancang konsep, *production designer* akan membuat palet warna.

Palet warna tersebut dimanfaatkan untuk menunjukkan suasana (*mood*), plot dan karakter itu sendiri. Warna-warna tersebut bisa digunakan di karakter atau lingkungannya tergantung dengan apa yang ingin disampaikan (hlm. 54). Seorang *production designer* juga mengepalai *art departement*.

### **2.2.1. Art Director**

Di dalam *art departement*, banyak orang-orang yang bertanggung jawab selain *production designer*, salah satunya adalah *art director*. *Art director* akan bekerja sama dengan *production designer*. *Art director* bertanggung jawab dalam merealisasikan rancangan visual yang telah di rancang oleh *production designer*. *Art director* juga menyupervisi *art departement* dan selalu memberikan laporan perkembangan yang berhubungan dengan pembuatan *set* dan lainnya. Seorang *art director* juga akan berkoordinasi dengan *departement* lainnya. Selain itu, dalam produksi film yang besar, *art director* bersama dengan *production designer* akan menjadi orang yang melakukan kesepakatan dengan *vendors*, dan bagian logistik untuk menentukan material yang dibutuhkan. Terkadang, dalam pembuatan film berskala kecil, *production designer* tidak ada, maka dari itu *art director* akan mengepalai *art departement* dan merancang konsep visual film tersebut (LoBrutto, 2002, hlm. 44).

### **2.2.2. Set Constructor**

Menurut LoBrutto (2002), *Construction coordinator* bertanggung jawab dalam pembangunan *set*, mengikuti rencana gambar yang telah dibuat, penyusunan kerja *art departement*, dan mengawasi pekerjaan yang dilakukan oleh kru. *Set* dibangun

harus sesuai dengan rencana yang telah dibuat. *Set* dalam sebuah film dibangun dengan cara berbeda dibandingkan dengan pembangunan secara konvensional. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari bahan ataupun detail bagian dari *set* tersebut. Sebagai contoh, sebuah *set* dapat dibangun sesuai gambar untuk menciptakan ilusi sebuah bangunan yang besar ataupun detail sebuah ruangan yang luas (hlm. 48).

### **2.2.3. Property Master**

*Set decorator* juga akan bekerjasama dengan *property master* yang juga tergabung dalam *art department*. LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa, *Property master* bertanggung jawab atas setiap objek dan properti yang digunakan, baik dalam *set* ataupun yang digunakan oleh aktor. *Property master* akan berdiskusi dengan *set decorator* dan *production designer* untuk menjabarkan dan mendata setiap properti yang dibutuhkan, tentunya properti yang digunakan juga mengikuti konsep yang sudah dirancang. Selain mendata properti yang dibutuhkan, *property master* juga harus menyediakan properti-properti tersebut (hlm. 50).

### **2.3. Mise en scene**

Sikov (2010) menjelaskan bahwa *mise en scene* adalah istilah dari bahasa Perancis yang secara harfiah artinya adalah 'having been put into the scene' yang berarti aspek apa saja yang ada di dalam *scene* dalam *frame*. *Mise en scene* digunakan untuk mendeskripsikan aspek-aspek visual yang muncul dalam suatu *shot*. Istilah ini digunakan secara berbeda oleh para penulis tentang film. Ada yang membatasi *mise-en-scene* sebagai elemen-elemen yang direkam oleh kamera-objek, pergerakan, pencahayaan, bayangan, warna dan lainnya, sementara ada juga yang



memasukkan seni perekaman itu sendiri seperti memfokuskan *shot* dan pergerakan kamera (hlm. 5).

Menurut Sikov (2012), selama periode klasik, di studio Hollywood dari tahun 1920 hingga 1950, sutradara memiliki kontrol untuk sebuah film yang dikerjakannya, maksudnya, sutradara memiliki wewenang dan harus merancang film tersebut dengan mengontrol semua aspek yang dikerjakan di setiap departemen. Kapasitas kontrol selama *shooting* berada pada sutradara, dan di sinilah seorang sutradara memperlihatkan seni membuat film. Kualitas seorang sutradara dapat dilihat dari aspek-aspek yang dirancangnya dan menjadi sebuah *mise en scene*, serta bagaimana sutradara memperlakukan film menjadi sebuah karya (hlm 5).

Gibbs (2002) menjelaskan, *mise en scene* biasanya digunakan untuk merancang gaya visual bagi para pembuat film. Yang dimaksud adalah setiap film dapat memiliki gaya tersendiri, dan rancangan dalam gaya tersebut biasa disebut *mise en scene*. Bagi mereka yang mempelajari pembuatan film, *mise en scene* adalah bagaimana mereka mengorganisasikan dan mengatur sebuah konten dalam sebuah *frame*. Konten dalam *mise en scene* meliputi *lighting*, *costume*, *set*, properti, dan aktor. Mengorganisasi konten adalah menghubungkan semua aspek dengan aktor dan bagaimana hubungan aktor tersebut dengan *set* yang telah dirancang dan juga hubungan aktor dengan kamera dan pandangan penonton akan akting dan film itu sendiri (hlm. 5)



Bordwell, Thompson dan Smith (2017) menjelaskan bahwa *mise en scene* juga terlibat dalam perancangan konsep dari awal sebuah film. Pembuat film juga dapat menggunakan *mise en scene* untuk menyampaikan suatu realitas dan juga untuk memperlihatkan suatu keaslian dalam sebuah *set* atau membiarkan para aktor berakting senatural mungkin. (hlm 112).

### **2.3.1. Setting**

Bordwell, Thompson dan Smith (2017) mengatakan bahwa sebuah *set* dalam film akan lebih memberikan kesan kepada penonton ketimbang di teater. Menurut Bazin yang dikutip dalam buku Bordwell, Thompson, Smith (2017), aktor adalah suatu aspek yang sangat penting di teater, tetapi drama yang disajikan dalam sebuah layar -atau sebut juga film- akan tetap memberikan kesan walaupun tanpa aktor. Ketukan pintu, daun yang terhempas angin, ombak yang menghantam pantai, dapat memberikan kesan yang dramatis. Beberapa film hanya menggunakan aktor sebagai aksesoris, atau pemeran figuran yang hanya sebagai pendukung kepada alam yang sebenarnya adalah tujuan dari karakter tersebut. Dalam sebuah film, *setting* juga bisa menjadi posisi yang paling penting. *Setting* bukan hanya menjadi landasan sebuah adegan yang terjadi, tetapi juga dapat memasuki aksi dari sebuah cerita secara dinamis (hlm 115).

*Setting* juga bisa menguasai aktor, yang dimaksud adalah, *set* dapat menjadi lebih dominan ketimbang aktor namun tetap memberikan arti. Sebuah *set* juga dapat ditunjukkan secara jelas, dengan warna yang beraneka ragam, namun juga dengan *set* yang cenderung tidak terlihat sama sekali (tidak ada). Seperti misalnya

dalam film *Wings of Desire* karya Win Wender (1987), salah satu *scene* dalam film tersebut menampilkan set *graffiti* yang menggunakan bermacam-macam warna dan ada lelaki yang berbaring di tanah. Hal tersebut dapat mengalihkan perhatian penonton. Sebaliknya, dalam film *Bram Stoker's Dracula* karya Francis Ford Copola (1992), *setting* di tunjukan dalam gelap, di mana sisi gelap lebih mendominasi dan hanya sedikit penerangan dari beberapa lilin yang menyala. Hal tersebut tetap dapat memberikan arti tersendiri walaupun *set* yang ditampilkan tidak ada dan cenderung tidak terlihat. Terkadang *setting* tidak selalu dapat dibangun secara keseluruhan, sehingga seiring berkembangnya teknologi, para sineas menggunakan miniatur *set*, di mana skalanya lebih kecil dari bentuk aslinya dan dapat menghemat anggaran dalam pembuatan film. Selain itu, sebuah *set* dapat dibangun secara digital menggunakan *special effect* yang tidak kalah dengan *set* yang asli. Dalam memanipulasi sebuah *setting*, pembuat film juga dapat menggunakan properti.

Menurut LoBrutto (2002) *set* dan dekorasi akan dibangun serta dirancang setelah lokasi atau studio sudah ditentukan. *Set* termasuk dinding, lantai, jendela dan pintu. Dekorasi adalah segala hal yang ada di dalam *set*, seperti perabotan, kursi dan lain-lain. *Set* dan dekorasi pertama kali akan ditentukan oleh pembuat skenario, namun *set* sangat dipengaruhi oleh kreativitas seorang sutradara, penata kamera dan penata artistik yang di mana *set* dan karakter akan terealisasikan (hlm 21).

### 2.3.2. Properti

Properti tidak jauh berbeda dengan dekorasi pada *set*. Barnwell (2004) menjelaskan bahwa properti dapat memperkaya sebuah desain visual. Properti dapat menyimbolkan sebuah tema yang ada dalam cerita dan beberapa properti dapat memiliki spesifikasi fungsi dalam cerita. Properti juga dapat menampilkan visual yang kuat dan dapat menghasilkan *mood* serta arti dalam cerita tersebut (hlm 76).

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa dari skenario yang sudah dibuat di awal akan mengindikasikan dengan spesifik properti yang akan digunakan dan dibutuhkan, serta yang menampilkan karakter yang ada dalam cerita itu sendiri. Setiap elemen visual harus saling melengkapi dan mendukung cerita, serta masuk dalam sebuah *plan* desain (hlm. 21).

### 2.3.3. Warna

Barnwell (2004) menjelaskan bahwa psikologis dari warna dapat dimanfaatkan di dalam desain sebuah film itu memberikan sugesti suasana yang ditampilkan, alur cerita dan karakter itu sendiri. Warna dapat sedemikian rupa berguna sebagai prinsip dibalik sebuah desain. Pemilihan warna biasanya didiskusikan juga dengan penata kamera karena warna dapat mempengaruhi desain cahaya dan proses pembuatannya (hlm 54).

Shorter (2012) menjelaskan bahwa bagi seorang penata artistik, warna adalah sebuah hal yang sangat penting yang masuk dalam bagian mengkomunikasikan gambar dari sebuah cerita kepada penonton. Warna tidak hanya dipilih karena warna tersebut bagus atau salah satu pihak menyukainya, tetapi bagaimana warna

tersebut dapat mempengaruhi penonton. Penggunaan warna harus menyampaikan arti dari sebuah cerita (hlm 11).

Shorter juga menjelaskan bahwa tekstur juga sangat penting dalam sebuah desain, di mana tekstur sangat berkaitan dengan warna. Tekstur juga dapat memicu sebuah memori yang dapat menggambarkan sebuah periode waktu, tempat dan waktu yang sudah berjalan. Tekstur juga dapat digunakan untuk membedakan sesuatu, misalkan antara karakter yang lembut dan karakter yang tangguh (hlm 23).

#### **2.3.3.1. Palet Warna**

Shorter (2012) menjelaskan bahwa palet warna dibuat oleh penata artistik dan berkolaborasi dengan sutradara dan penata kamera yang dapat mendefinisikan sebuah cerita. Menggunakan warna untuk melengkapi atau memberikan kontras, dapat memberikan pengaruh terhadap cerita itu. Hal tersebut merupakan elemen yang dapat memberikan simbol sesuai suasana hati, dan memberikan dampak psikologis untuk membawa cerita tersebut menjadi lebih hidup. Warna harus ditempatkan sesuai konteks, terutama konteks kebudayaan yang memiliki arti tersendiri, tapi juga warna harus memiliki banyak arti. Dengan mengganti sebuah konteks, dapat membangkitkan perasaan yang berlawanan yang biasanya berkaitan dengan warna itu sendiri (hlm 19-20).

Rea dan Irving (2010), mengatakan bahwa palet warna sangat berguna untuk menjadi acuan dalam penentuan *set*, properti dan *wardrobe*. Selain itu, dalam menentukan palet warna, *production designer* harus memiliki contoh warna yang dinginkannya, karena sebuah warna memiliki

pandangan yang berbeda bagi setiap orang, terlebih untuk ditunjukkan kepada *director* dan *director of photography*. Dalam menentukan palet warna, diperlukan juga pengetahuan tentang *basic color*, yaitu *hue*, *brighthness* dan *saturation* (hlm 162).

### 2.3.3.2. Warna natural dan netral

Menurut Swasti (2010), warna natural adalah warna hasil dari campuran tiga warna dasar yang dalam proporsinya 1:1:1. Warna-warna natural sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras (hlm 9).

Blake (2004) mengatakan warna netral pada dasarnya dapat menciptakan nuansa yang sangat kontemporer dan juga harmonis. Ada tiga warna netral yaitu putih, hitam, dan abu-abu. Namun terdapat warna lain yang dianggap sebagai warna netral yaitu *broken white*, *beige*, *taupe*, coklat muda pada batu-batuan, kayu, *linen* polos, atau wol. Warna-warna netral tidak dapat berdiri sendiri sebab itu warna tersebut dicampur dengan warna-warna yang kontras. Warna netral menjadi warna latar yang baik pada kain bermotif dan penutup dinding serta memberikan unsur kontras yang sering kali tidak disadari (hlm. 30-31).

Lenggosari (2009) mengatakan warna netral terdiri dari empat warna yaitu putih, hitam, coklat, dan abu-abu.

#### 1. Putih

Warna putih lebih banyak dijadikan latar belakang karena warna netral, modern, fungsional, dan mudah dibersihkan, serta cocok untuk gaya interior apa saja, terutama gaya minimalis.

## 2. Hitam

Hitam menggambarkan keabadian (*immortality*). Warna hitam menampilkan kesan elegan, mewah, dan daya artistik yang tinggi. Di sisi lain, warna hitam menggambarkan kepedihan, kematian, dan sesuatu yang mistis.

## 3. Cokelat

Warna cokelat identik dengan warna alam seperti kayu dan tanah. Warna cokelat banyak digunakan pada furnitur rumah, mulai dari cokelat tua, cokelat muda, sampai cokelat kehitaman (cokelat kopi).

## 4. Abu-abu

Abu-abu terkenal dengan sebutan warna bayangan dan memberikan tambahan jiwa. Warna abu-abu identik dengan warna pengoreksi ruang jika ruangan tersebut terlalu kecil, besar, atau panjang (hlm. 29-30).

### 2.3.3.3. Warna merah

Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna merah mempunyai beberapa gambaran. Warna merah adalah warna yang memiliki kekuatan termasuk memberikan kekuatan kepada karakter yang baik maupun yang jahat sekalipun. Warna merah memberikan perbedaan yang mencolok sehingga setiap mata tertuju kepada warna tersebut. Warna merah juga menunjukkan kemarahan serta keagresifan yang tampak maju namun terlihat dangkal. Pada warna merah *burgundy* memperlihatkan kedewasaan, keanggunan, dan elegan. Warna merah memberikan gambaran sebagai sesuatu yang kuat, berani, dingin, dan kesan sombong. Warna tersebut memberikan juga



kekuatan kepada karakter yang akan digambarkan dalam sebuah film (hlm. 2).

Sebagai contoh dalam film *The Wizard of Oz* (1939), karakter Dorothy menggunakan sepatu merah menyusuri jalanan berwarna kuning. Warna merah tersebut memberikan arti yang spesifik walaupun bagi kita hal tersebut adalah klise. Warna tersebut memberikan arti bahwa Dorothy memiliki keberanian dan kekuatan selama melakukan perjalanan dan Film *The Working Girl* (1988), Kathryn menggunakan gaun sederhana berwarna merah yang menunjukkan isyarat kekuatan yang sederhana namun menipu. Pada adegan lainnya, Kathryn menggunakan warna merah yang memberikan kesan yang dingin, sombong, dan analitis (hlm. 5-9).

Selain itu, dalam Film *Philadelphia* (1993), film ini dirancang dengan warna normal namun karena suatu alasan, warna *ambience* berubah disalah satu adegan Karakter Andy menjadi marah dengan wajah yang berwarna merah. Merah selalu dikaitkan dengan emosi yang menggebu-gebu. Warna merah juga digambarkan sebagai kekuatan yang dapat mendatangkan kematian (hlm. 23-24).

#### **2.3.3.4. Warna biru**

Bellantoni (2005) mengatakan bahwa warna biru adalah warna yang menggambarkan sebuah kolam yang tenang dengan selimut kesedihan.

Warna biru menunjukkan seseorang yang pasif dan instropektif. Warna yang penuh dengan pemikiran namun tanpa diiringi tindakan. Warna biru juga sebagai warna klasik yang menunjukkan ketidakberdayaan,



ketergantungan, kesetiaan, dan mampu mempengaruhi reaksi emosional seseorang (hlm. 82).

Sebagai contoh dalam film *Tootsie* (1982), karakter Michael adalah seorang aktor yang menganggur dan tidak bisa mendapatkan pekerjaan. Michael melakukan perubahan pada dirinya menjadi seorang wanita demi mendapatkan sebuah peran. Michael menggunakan kaus berwarna biru yang sudah pudar. Ia mengalami penderitaan yang menyakitkan karena jatuh cinta kepada seorang wanita. Dan film *The Wizard of Oz* (1995), sutradara menampilkan lingkungan yang didominasi oleh warna biru. Biru berwarna biru, cangkir teh berwarna biru, hingga cuaca berwarna biru pucat. Warna tersebut memberikan konteks yang emosional terhadap penderitaan mereka (hlm. 86). Karakter Elinor memakai baju biru abu-abu gelap yang mencerminkan posisi sosial dan keadaan emosionalnya (hlm. 85-86)

Sebagai contoh lainnya, dalam film *The Working Girl* (1988), teman Tess menjadi pengantin yang cantik dengan menggunakan gaun berwarna biru pada pernikahannya. Warna tersebut menggambarkan kebahagiaan, kesederhanaan, dan juga tidak adanya pengaruh intelektual (hlm. 10).

Film *Billy Elliot* (2001), karakter Daldry menggunakan baju berwarna biru untuk memberikan wawasan tentang karakter dan dinamika di antara keduanya. Selain menggunakan biru terang yang cerah, ada juga warna biru pucat, biru abu-abu, dan biru pirus. Masing-masing mewakili keadaan emosi yang berbeda dalam narasi atau karakter tertentu (hlm. 48).

#### 2.3.4. *Costume and make up*

Menurut Bordwell, Thompson dan Smith (2017), saat merencanakan rancangan sebuah film, pembuat film mungkin akan memberikan perhatian terhadap apa yang digunakan aktor sama seperti yang ada di sekitarnya. Sama seperti sebuah *setting*, kostum juga memiliki peranan dan fungsi yang spesifik dalam sebuah film. Kostum dapat menunjukkan sebab akibat dalam plot sebuah film. Kostum juga dapat menjadi sebuah motif, meningkatkan karakterisasi dan dapat melacak perubahan sikap karakter. Di beberapa film, kostum dapat digunakan sebagai penunjuk grafis yang murni ada dalam film. Sepanjang film *Ivan and Terrible*, kostum diatur satu sama lain dengan warna dan tekstur. Kostum juga memiliki hubungan yang erat dengan *setting* dan warna (hlm. 119).

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa terkait pemilihan kostum, harus dapat mewakili apa pun yang berada di dalam narasi atau cerita, mulai dari sifat narasi, karakter dan aktor yang bermain dalam film tersebut. Kostum dapat ditentukan oleh seorang kostum desain setelah konsep warna dan tekstur ditentukan oleh sutradara dan penata artistik. Pemilihan kostum juga harus dapat menjadi *storytellers* yang dapat menunjukkan waktu, tempat atau negara, budaya, kelas sosial, profesi dan personaliti karakter. Jika situasi tidak memungkinkan untuk membeli kostum (membuat film dalam *budget* yang kecil), aktor yang bermain bisa menggunakan kostumnya sendiri namun tetap dalam arahan penata artistik dan kostum desain (hlm. 53).

Selain kostum, *make up* juga menjadi bagian dari *mise en scene*, jelas Bordwell, Thompson dan Smith (2017). *Make up* bisa mengubah aktor menjadi

seperti terlihat memiliki teritorial sebuah tokoh tertentu dan hal tersebut menjadi salah satu fungsi penting. Terkadang *make up* akan tidak terlihat jelas di dalam film horor dan *science fiction*, karena genre tersebut biasanya akan membuat teknologi baru dalam karyanya. Harapannya bahwa *make up* tanpa disadari dapat menunjukkan ekspresi terbaik dari wajah aktor. *Make up artist* bisa membentuk wajah, bisa dengan mempersempit wajah atau meluaskan wajah dengan *blush* dan *shadow*. Banyak penonton yang mengira hanya aktor perempuan yang menggunakan *make up*, padahal aktor laki-laki juga menggunakan *make up* dengan baik sama seperti seorang aktris. *Make up artist* juga sering kali dapat meningkatnya kharisma dari wajah aktor dengan menggunakan *eyeliner* dan *mascara*, dapat meningkatkan arahan dan ketajaman dari tatapan seorang aktor. *Make up* juga dapat menunjukkan psikologis dari aktor (hlm 121-122).

#### **2.3.4.1. Kaos berkerah/kaos polo**

Lynch dan Strauss (2015) mengatakan bahwa kaos polo yang kita kenal sekarang ini sebenarnya adalah kaos tenis santai. Kaos polo pertama kali diperkenalkan pada 1920-an oleh petenis Perancis, Rene Lacoste (1904-1996). Lacoste mengenakan kaos tersebut untuk keperluannya di lapangan tenis. Kaos tersebut memungkinkan untuk mengurangi hawa panas saat Lacoste bermain tenis. Tahun 1930-an, Lacoste bekerja sama dengan perusahaan pakaian rajut terbesar di Perancis, Andre Gillier, untuk mendirikan perusahaan pakaian.

Lacoste mendesain kaos polo pertama dan menampilkan logo buaya, sesuai dengan julukannya di lapangan tenis, "The Crocodile". Pada awalnya,

kaos polo dirancang dengan warna putih, terbuat dari bahan katun, kerah turn-over dengan dua atau tiga kancing ke leher, dan lengan pendek. Seiring perkembangannya, hingga saat ini kaos polo diproduksi dalam berbagai warna dan konsumen diberi opsi tambahan untuk lengan panjang atau pendek (hal. 236-237)

#### **2.4. *Three-dimensional character***

Egri (1960) mengatakan bahwa setiap objek memiliki 3 dimensi yaitu kedalaman, tinggi dan lebar. Namun hal tersebut berbeda dengan manusia, manusia memiliki 3 dimensi yaitu psikologi, fisiologis dan sosiologis. Dengan tidak adanya 3 hal tersebut, kita tidak dapat menilai seseorang itu akan menjadi seperti apa. Banyak hal yang ingin diketahui dan harus diketahui dari setiap karakter, karakter tersebut akan menjadi apa, atau akan berubah seperti apa (hlm. 33).

##### **2.4.1. Fisiologis**

Menurut Egri (1960), hal yang pertama kali dipelajari soal 3 dimensi sebuah karakter adalah kondisi psikologis. Kondisi psikologis bisa dikatakan adalah sebagai warna pandang seseorang terhadap kehidupannya. Pengaruh hal tersebut dapat membuat hidup seseorang entah lebih baik atau sebaliknya (hlm. 33).

##### **2.4.2. Sosiologis**

Egri (1960), juga mengatakan bahwa kondisi sosiologis seseorang merupakan hal kedua untuk mempelajari 3 dimensi karakter. Seorang anak kecil yang lahir di tempat yang kumuh dan kotor, akan merasa biasa saja dengan kondisinya, berbeda dengan seorang anak yang lahir dalam lingkungan yang bersih, baginya lingkungan

yang kotor mungkin tidak layak untuk ditempati. Namun, hal tersebut tidak boleh menjadi suatu alasan untuk memandang seseorang buruk. Banyak hal yang harus diketahui dibalik semua itu, misalkan, siapa orang tuanya, siapa teman-temannya, apakah mereka sehat atau sakit, pakaian apa yang suka dikenakannya, dan lain sebagainya (hlm. 33).

#### **2.4.3. Psikologis**

Menurut Egri (1960), psikologis adalah gabungan dari kedua dimensi lainnya yang dapat menciptakan ambisi, frustrasi, temperamental, dan sikap. Psikologis merupakan sebuah putaran dari ketiga dimensi yang ada pada manusia. Jika seseorang hendak memahami tindakan individu lainnya, amat perlu diketahui motivasi apa yang mendorong individu tersebut melakukan sebuah tindakan (hlm. 34).

#### **2.5. Budgeting**

Menurut Rea dan Irving (2010), dalam pembuatan film diperlukannya rencana anggaran. Perencanaan anggaran biasanya dilakukan oleh *producer*. Dalam perancangan sebuah anggaran, harus memperhatikan setiap uang yang dikeluarkan. Jika memiliki banyak anggaran, tidak perlu membuang-buang anggaran ke dalam satu gambar, melainkan disimpan untuk proyek berikutnya atau untuk hal yang lain yang lebih penting. Anggaran bisa menjadi parameter atau acuan tentang apa saja yang dapat ditampilkan. Anggaran juga berpengaruh pada detailnya sebuah *breakdown* barang atau hal lainnya yang memerlukan biaya (hlm.