



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 Design*

Production design menurut Fischer (2015) adalah bidang yang mengacu pada desain konsep seluruh aspek visual dalam film seperti set, gambar, dekorasi, lokasi, warna, dan lain sebagainya (hlm. 2). *Production design* menurut LoBrutto (2002) adalah seni visual yang menampilkan sisi artistik pada film. *Production designer* memiliki tugas menerjemahkan naskah cerita menjadi metafora visual, menentukan palet warna pada film, merancang set dan properti, serta lokasi dalam sebuah film. Tugas-tugas tersebut berfungsi dalam menginformasikan cerita pada film (hlm. 1). LoBrutto (2002) juga menambahkan bahwa *production designer* memiliki tanggung jawab dalam mengawasi seluruh anggota dalam departemen artistik dan perlu memiliki pandangan dan keahlian dalam mendesain (hlm. 56).

Barnwell (2004) menjelaskan bahwa *production designer* bertanggung jawab terhadap elemen visual yang menampilkan sisi artistik pada film. Diperlukan kerja sama antara sutradara dan *production designer* untuk menciptakan visual yang baik dalam film (hlm. 13). *Production designer* mungkin terlihat seperti arsitek, namun terdapat perbedaan di antara keduanya. Selain merancang, *production designer* harus memahami karakter dalam film dan dapat menyampaikan pesan dari awal hingga akhir film kepada penonton lewat karyanya (hlm. 23). Shorter (2012) menjelaskan bahwa *production designer* perlu menggunakan imajinasi dan

1. *Art Director*

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *art director* mengawasi dan memimpin tim artistik di set serta berkolaborasi dengan seluruh kru ketika masa produksi. *Art director* juga berperan sebagai asisten eksekutif *production designer*, dan memiliki tanggung jawab dalam bernegosiasi dengan *vendor* dan logistik untuk mendapatkan kebutuhan set dan properti. Jika dalam produksi film tidak memiliki *production designer*, maka tanggung jawab *art director* yang mendesain filmnya (hlm. 44). Stadler dan McWilliam (2009) menjelaskan tugas *art director* mengaplikasikan konsep yang telah dibuat oleh *production designer* (hlm. 4). Rizzo (2013) menjelaskan tanggung jawab utama seorang *art director* adalah membantu *production designer* dalam mengatur anggaran, menyampaikan visi *production designer* kepada anggota departemen artistik lainnya, serta selalu siap kapan pun *production designer* membutuhkannya (hlm. 21).

2. *Set Designer*

Set designer menurut LoBrutto (2002) bertugas mendesain dan mengawasi konstruksi set berdasarkan ide dari *production designer*. Dalam produksi kecil, tugas *set designer* dapat dilakukan *art director* atau *production designer* (hlm. 44).

3. *Set Decorator*

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *set decorator* bertugas mendekorasi set atau lokasi. Dekorasi yang dimaksud antara lain karpet, lampu, furnitur, dan semua hal

detail dalam dekorasi interior. Dekorasi yang *set decorator* susun harus dapat menggambarkan periode, karakter, dan makna dari film (hlm. 45).

4. *Property Master*

Menurut LoBrutto (2002) *property master* bertanggung jawab terhadap objek dan properti yang digunakan aktor. *Property master* bekerja dengan *set decorator* dan *production designer* untuk mengidentifikasi properti-properti yang penting dan dibutuhkan dalam cerita (hlm. 50).

5. *Costume Designer*

LoBrutto (2002) menjelaskan *costume designer* bertugas membuat ataupun memilih kostum yang dipakai aktor. *Costume designer* harus memahami aspek tiga dimensi karakter pada film untuk mengetahui gaya berpakaian karakter sehingga setiap kostum dapat menjadi pembeda antara satu karakter dengan karakter lainnya.

Kostum juga perlu memperhatikan periode waktu yang ditampilkan dalam film (hlm. 53). Motte (2001) berpendapat bahwa *costume designer* memiliki pekerjaan ganda. *Costume designer* bertanggung jawab pada bidang tata busana, dan menyediakan kostum untuk aktor dengan cita rasa terhadap gaya busana yang dimilikinya. Dengan begitu orang akan tertarik melihat gaya busana yang dikerjakan (hlm. 46).

6. *Hair and Make-Up Artist*

Tugas *hair and make-up artist* menurut LoBrutto (2002) antara lain melakukan riset, membuat, dan mengatur gaya rambut dan *make-up* karakter berdasarkan cerita, tempat, dan periode waktu dalam film. Rambut dan tata rias adalah elemen

visual yang mempengaruhi penampilan dan kepribadian karakter serta dapat menggambarkan periode dan suasana dalam film (hlm. 47).

Menurut LoBrutto (2002), tugas *production designer* lebih banyak pada produksi film dengan anggaran yang sedikit. Pembagian *job desk* tidak sama dengan produksi dengan anggaran besar. Pada produksi dengan anggaran sedikit, *production designer* membantu mengkonstruksi set, mengecat set, dan hal penting lainnya. *Set decorator* bisa saja mengurus properti, begitu pula *property master* yang juga membantu dekorasi dan mengecat set saat pra produksi (hlm. 159).

2.3. Tahapan Kerja

Barnwell (2004) menjelaskan bahwa *production designer* memulai tahapan kerjanya saat pra produksi. Di saat itu, *production designer* memikirkan rancangan set pada film serta merekrut anggota departemen artistik untuk merealisasikan rancangannya (hlm. 60). Pada saat produksi berlangsung, *art director* berada di set untuk memastikan apa yang diinginkan *production designer* dikerjakan oleh anggota departemen artistik. Sementara *production designer* mempersiapkan *setting* di lokasi yang akan digunakan syuting selanjutnya (hlm. 78). Stetson dalam Fischer (2015) menambahkan proses pra produksi adalah proses yang menyenangkan karena *production designer* dapat mengembangkan ide-idenya dan hampir seluruh tugasnya dikerjakan saat itu (hlm. 9).

2.3.1. Pra Produksi

Dalam bukunya, Fischer (2015) mengungkapkan proses pra produksi terdiri dari beberapa tahap. Pada masa pra produksi ini pekerjaan departemen artistik dimulai (hlm. 9).

1. Naskah

Pada tahap ini Fischer (2015) menjelaskan bahwa *production designer* perlu membaca naskah untuk memahami plot, *setting*, narasi, tema dan karakter-karakter yang terdapat dalam film (hlm. 10). Barnwell (2004) menambahkan ketika mendapatkan naskah, *production designer* menganalisa banyaknya lokasi, set apa saja yang ada dalam naskah, properti-properti apa saja yang dibutuhkan ataupun digunakan aktor, dan lain sebagainya. Setelah itu, *production designer* membuat *breakdown* naskah untuk mencatat set dan properti seperti apa yang ada dalam setiap *scene* (hlm. 47). Thomas dalam Barnwell (2004) mengatakan ketika membaca naskah, *production designer* perlu memahami emosi dalam naskah agar dapat membayangkan visual yang akan dibuat nantinya (hlm. 48). Shorter (2012) menjelaskan apabila hendak menganalisa naskah, *production designer* perlu membaca secara seksama untuk menangkap informasi, observasi, subteks, dan karakter setiap tokohnya (hlm. 47). Setelah menganalisa, *production designer* membuat *script breakdown* yang meliputi halaman, nomor *scene*, interior atau eksterior, siang atau malam, deskripsi set, lokasi atau studio, properti, *cast*, kostum, *extras*, *vehicles*, catatan produksi, dan lainnya (hlm. 52).

2. Riset

Menurut LoBrutto (2002) dengan melakukan riset, *production designer* mendapatkan informasi mengenai desain dan juga sejarahnya sehingga *production designer* memperoleh beragam inspirasi untuk mendesain filmnya. LoBrutto menyarankan agar *production designer* harus tetap berpikiran objektif dalam melakukan riset agar fokus dengan konsep desain yang hendak dibuat (hlm. 33). Barnwell (2004) mengatakan, jika naskah diadaptasi dari novel, *production designer* dapat melakukan riset dari materi aslinya. Sedangkan cerita dalam naskah yang mengambil latar waktu tertentu, *production designer* dapat melakukan riset dari buku, gambar, serta foto-foto yang menggambarkan periode tersebut (hlm. 51).

3. Konsep

Menurut Barnwell (2004) konsep dalam desain sangatlah penting. Tanpa konsep tidak ada desain keseluruhan, yang ada hanya desain yang berbeda-beda di setiap *setting* (hlm. 52). Konsep dalam *production design* menggambarkan sebuah ide yang akan divisualisasikan dalam film. Contohnya seperti karya Patricia Von Brandenstein yang menaruh komponen Alkitab pada kain di perabotan, kostum, serta penerapan warna pada lantai dan dinding. Begitupula dengan Anna Asp yang mengkarakteristikan rumah yang beliau desain sebagai wajah yang berbeda, seperti wajah Tuhan, wajah tengkorak, dan lain sebagainya. Intinya, konsep itu luas dan variatif sehingga tidak ada yang benar ataupun salah dalam membuat konsep (hlm. 53).

4. *Mood board*

Menurut Barnwell (2008) *mood board* dapat dibuat dari potongan-potongan gambar yang berasal dari majalah, atau bahan apapun yang dapat membantu *production designer* dalam mengilustrasikan konsep dan suasana yang ingin dibangun dalam film (hlm. 117).

5. Sketsa

Menurut LoBrutto (2002) fungsi sketsa membantu *production designer* memvisualisasikan idenya (hlm. 16). Barnwell (2008) menambahkan bahwa sketsa dapat mempermudah *production designer* untuk mengembangkan ide dan impresi awal mengenai filmnya (hlm. 117). Fischer (2015) mengatakan biasanya sketsa dibuat manual dengan gambar tangan, terkadang pula beberapa desainer menggunakan *software digital* (hlm. 17).

6. Pencarian Lokasi

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *location scout* bertugas untuk mencari lokasi yang cocok untuk film. *Location scout* memotret seluruh detail pada lokasi seperti halaman bangunan, ruangan, pintu, jendela, dan lain sebagainya. Tugas *production designer* adalah mengeksekusi lokasi yang telah *location scout* cari. Lokasi yang dipilih oleh *production designer* adalah lokasi yang sesuai dengan periode, arsitektur, dan elemen-elemen yang sesuai dengan ide *production designer* untuk filmnya (hlm. 70).

7. *Technical drawings*

Fischer (2015) menjelaskan bahwa gambaran teknis berfungsi sebagai cetak biru untuk membangun set berdasarkan sketsa kasar yang telah dibuat sebelumnya (hlm. 17). Barnwell (2004) menambahkan fungsi gambar teknis sangat membantu dalam mengkonstruksikan bangunan. Gambar harus diukur berdasarkan skala layaknya gambar dalam arsitektur. Gambar-gambar yang perlu diperhitungkan antara lain dimensi, pintu, jendela, serta detail-detail arsitektur lainnya (hlm. 72).

8. Konstruksi dan Dekorasi

Fischer (2015) menjelaskan setelah gambar teknis dibuat, selanjutnya *production designer* membangun set (hlm. 18). Pada tahap ini, proses pengecatan serta dekorasi set dilakukan. Selain itu anggota departemen artistik membuat ataupun membeli properti dan meletakkan properti serta dekorasi-dekorasi yang akan diletakkan pada set (hlm. 19).

2.3.2. Produksi

Barnwell (2004) menjelaskan pada saat produksi berlangsung, *art director* berada di set untuk memastikan apa yang diinginkan *production designer* dikerjakan oleh anggota departemen artistik. Sementara *production designer* mempersiapkan *setting* di lokasi yang akan digunakan syuting selanjutnya (hlm. 78). Muldoon dalam Fischer (2015) menambahkan biasanya saat syuting berlangsung, seorang anggota departemen artistik harus siap sedia di set setiap waktu untuk mengatasi apabila tiba-tiba terjadi masalah pada properti ataupun dibutuhkan pergantian

properti (hlm. 20). Dzyak (2010) membagi proses produksi *production designer* dalam beberapa tahapan mulai dari persiapan hingga selesai (hlm. 292).

1. Persiapan

Dzyak (2010) menjelaskan saat persiapan, *production designer* bersama anggota departemen artistik mempersiapkan set dan properti apabila sutradara ingin mengganti dengan properti yang diinginkannya serta siap sedia ketika *crew call* dengan semua departemen (hlm. 292).

2. Latihan

Menurut Dzyak (2010) *production designer* perlu memperhatikan properti apa saja yang akan digunakan aktor serta memperhatikan perubahan terhadap perpindahan properti untuk menjaga kesinambungan ketika syuting berlangsung (hlm. 292).

3. Pengaturan Kamera

Dzyak (2010) mengatakan *production designer* bersama anggota departemen artistik perlu menyesuaikan set dan properti dengan peralatan-peralatan syuting lainnya seperti kamera, *track*, peralatan *lighting*, kabel, dan lainnya. Furnitur dan beberapa properti yang ada di dalam set akan dipindah-pindahkan untuk menyesuaikan peralatan departemen lainnya (hlm. 292). Maka disarankan agar departemen artistik menunggu departemen lain mengatur dan menempatkan peralatan mereka, setelah itu departemen artistik dapat kembali mengatur properti dan dekorasi pada set (hlm. 293).

4. Syuting

Dzyak (2010) menjelaskan saat syuting di mulai, *production designer* memperhatikan keberadaan properti pada set, serta mengingat-ingat perubahan terhadap set dan properti apa yang dipindahkan atau dibawa aktor. Hal tersebut diperlukan untuk menjaga kesinambungan terhadap adegan selanjutnya. Dzyak juga menyarankan agar *set decorator* memotret perubahan-perubahan yang terjadi di setiap adegan untuk membantu kesinambungan set dan properti (hlm. 293).

5. Istirahat

Menurut Dzyak (2010) *production designer* perlu memastikan tidak ada yang memindahkan properti dan dekorasi maupun meletakkan barang-barang yang bukan bagian properti pada set (hlm. 293).

6. Pergantian Set

Dzyak (2010) menjelaskan bahwa *production designer* bersama anggota departemen artistik harus mempersiapkan pergantian set untuk adegan selanjutnya. Departemen artistik kembali bertugas untuk mengatur ulang set, menyesuaikan properti dengan peralatan lainnya, dan menjaga kesinambungan di setiap adegan pada set tersebut.

7. Meneliti Kembali

Dzyak (2010) menjelaskan setelah syuting *production designer* bersama sutradara dan departemen lainnya meneliti kembali hasil syutingnya. Apabila sutradara membutuhkan perubahan ataupun merasa ada yang kurang, *production designer*

bersama anggota departemen artistik harus siap untuk mengatur set kembali seperti semula (hlm. 293).

8. *Clean up*

Menurut Dzyak (2010) selesainya proses syuting bukanlah akhir dari tahapan produksi. *Production designer* dan anggota departemen artistik perlu merapikan kembali set dan properti seperti semula. *Production designer* yang dibantu anggota departemen artistik perlu memperhatikan propertinya agar tidak ada yang hilang dan rusak lalu membungkus rapi properti-propertinya dan mengembalikan posisi furnitur dan dekorasi-dekorasi yang terletak di ruangan sebelum masa produksi (hlm. 294).

2.4. *Mise en scene*

Rabiger (2008) menjelaskan *mise en scene* dalam bahasa Inggris adalah “*putting into the scene*”. Sutradara menentukan dan mengatur visual yang diinginkannya untuk ditampilkan dalam *frame* untuk menciptakan suasana dan situasi dalam cerita yang akan disampaikan pada penonton. *Mise en scene* meliputi *blocking*, kamera, penggunaan warna, konten dramatis, tata suara, dan *production design* (hlm. 347).

Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) menyatakan bahwa *mise en scene* adalah hal pertama yang diaplikasikan oleh sutradara dan diperlukan kerja sama dengan departemen-departemen lainnya (hlm. 113). Terdapat empat komponen umum dalam *mise en scene* yaitu *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, dan *staging* (hlm. 115). Sedangkan menurut Gibbs (2012) untuk kalangan mahasiswa perfilman definisi yang tepat untuk *mise en scene* adalah elemen-elemen dalam *frame* dan

cara menggunakan elemen-elemen tersebut dalam film (hlm. 5). Elemen-elemen *mise en scene* tersebut meliputi pencahayaan, kostum, properti, warna, dan dekorasi (hlm. 6).

2.5. Warna

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa warna dapat menunjukkan waktu dan tempat, menggambarkan karakter, membentuk emosi, *mood*, suasana, dan perasaan psikologis. Dengan warna, *production designer* dapat mengekspresikan dan menggambarkan dunia yang terjadi di film (hlm. 77). LoBrutto (2002) menjelaskan warna dapat menggambarkan, menunjukkan, dan mengkomunikasikan pesan cerita kepada penonton (hlm. 81).

1. Warna Panas dan Warna Dingin

Menurut Pitcher (2011), warna panas meliputi merah, kuning, dan jingga. Sedangkan warna dingin meliputi biru, hijau, dan ungu (hlm. 97). Menurut Shorter (2012) warna hangat menggambarkan kesan positif, hangat, semangat, bahagia, namun dapat menggambarkan kemarahan, kebencian, serangan, dan kejahatan. Sedangkan warna dingin menggambarkan ketenangan namun juga dapat menggambarkan apatis, melankolis, dan kesedihan (hlm. 20).

2. Warna Ungu dan Violet

Menurut Edwards (2004) warna ungu menggambarkan keberanian dan royal (hlm. 184). Sedangkan warna violet menggambarkan kesedihan, kerapuhan, dan mudah terluka (hlm. 185).

3. Warna Merah Muda

Menurut Zelanski dan Fisher (2010), merah muda dapat memberikan efek ketenangan, dan kebaikan hati (hlm. 47). Edwards (2004) menjelaskan bahwa merah muda menggambarkan suasana hati yang baik, feminin, dan manis (hlm. 187).

4. Warna Cokelat

Menurut Starmer (2012) warna cokelat dapat merangsang kreatifitas, menimbulkan kehangatan, dan kenyamanan (hlm. 25).

5. Warna Biru

Bellantoni (2005) menyatakan bahwa biru menggambarkan kesedihan. Biru juga merepresentasikan sifat pendiam dan penyendiri (hlm. 82). Menurut Edwards (2004) biru dapat dikonotasikan dengan perasaan sedih dan melankolis (hlm. 183).

2.6. Set

Menurut LoBruto (2002) set terdiri dari dinding, lantai, plafon, jendela, jalur pintu, dan daun pintu yang tidak dapat dipindahkan atau sudah bersifat permanen (hlm. 21). LoBrutto (2002) juga menjelaskan bahwa membangun set akan memberikan kontrol sepenuhnya untuk para pembuat film dan melupakan masalah jadwal yang dikarenakan alih fungsi lokasi (hlm. 37). Bergfelder, Harris, dan Street (2007) mengungkapkan bahwa untuk membangun sebuah set perlu riset yang dapat mendukung cerita dalam film dan dapat mengidentifikasi psikologi pada karakter. Hal tersebut perlu untuk menciptakan sebuah situasi pada film (hlm. 11). Menurut Bergfelder, Harris, dan Street (2007) set dapat mendukung keberadaan cerita

sehingga penonton film dapat mengetahui sebuah keberadaan lokasinya. Set juga dapat menunjukkan latar waktu dalam film. Penonton dapat mengetahui set tersebut menggambarkan film yang berada di era dulu, sekarang atau masa depan (hlm. 11).

Barnwell (2004) menjelaskan set dapat digunakan dimanapun sebagai latar belakang untuk sebuah adegan (hlm. 126). Barnwell (2004) membagi set menjadi lokasi yang sesungguhnya atau set yang dibangun yang keduanya dapat membangun suasana yang sesuai dengan cerita dan karakter pada film (Hlm. 25). Rizzo (2013) menjelaskan bahwa set secara umum dibagi menjadi dua macam yaitu *interior* dan *exterior* (hlm. 138).

1. *Interior*

Interior set menurut Rizzo (2013) adalah set yang dibangun di dalam ruangan. Set dalam ruangan biasanya untuk memberikan kesan realistis sehingga penataan set dilakukan di dalam bangunan atau rumah (hlm. 138). Rizzo (2013) menambahkan bahwa *interior set* bertujuan untuk mengidentifikasi kehidupan karakter pada film, selain itu pembangunan set di dalam ruangan juga dapat bertujuan untuk mempermudah pergerakan kamera (hlm. 145).

2. *Exterior*

Exterior set menurut Rizzo (2013) adalah set yang dibuat atau dibangun di luar ruangan. Set ini biasanya untuk menampilkan pemandangan dan suasana yang tidak bisa dibangun di dalam ruangan (hlm. 150). Rizzo (2013) menyebutkan contoh dari *exterior set* adalah hutan belantara, pantai, padang rumput, gunung dan perkotaan (hlm. 157).

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *production designer* dapat merancang set sesuai latar waktu yang ditentukan di dalam cerita. Waktu dapat dibagi menjadi masa lalu, masa sekarang ataupun masa depan, pagi, siang, sore, atau malam (hlm. 103). Menurut LoBrutto menyamaratakan waktu dan tempat dapat membangun sebuah cerita atau justru dapat membingungkan kemurnian cerita (hlm. 103). Shorter (2012) menjelaskan set juga dapat dibangun pada studio yaitu fasilitas ruangan yang kedap suara dimana *production designer* dapat membangun set untuk film, televisi, video musik, dan iklan (hlm. 42). Menurut Shorter (2012) set di studio dapat memudahkan *production designer* untuk mengontrol ruangan yang dijadikan set. Namun sewa studio memerlukan biaya yang cukup besar dan membangun set pada studio juga tidak mudah karena bersifat menciptakan lokasi maka dibutuhkan kreatifitas untuk membangunnya (hlm. 43).

2.7. Properti

Rea dan Irving (2010) menjelaskan bahwa properti adalah objek yang dapat dipindahkan dan digunakan oleh aktor untuk mendukung cerita. Barang-barang yang termasuk properti antara lain perhiasan, buku, senjata, dan kacamata (hlm. 128). Rea dan Irving (2010) menjelaskan orang yang bertanggung jawab terhadap semua properti adalah *property master*. *Property master* harus menyatukan idenya dengan *art director* dan *set decorator*. *Property master* menyediakan bermacam-macam properti berdasarkan kebutuhan yang tertera pada naskah (hlm.129)

Rea dan Irving (2010) juga menjelaskan *property master* harus menyiapkan properti cadangan apabila properti tersebut akan dimakan, rusak, ataupun

membahayakan ketika syuting. Properti yang berupa makanan juga sering dijumpai ketika pembuatan film (hlm. 129). Menurut Rea dan Irving (2010) jika properti makanan akan dimakan aktor saat syuting berlangsung, maka *property master* harus menyediakan persediaan lebih untuk menjaga kesinambungan (hlm. 129). Barnwell (2004) berpendapat bahwa membeli dan membuat properti sebaiknya dilakukan ketika pra produksi. Properti juga tidak selamanya harus dibeli ataupun dibuat. Properti bisa juga berasal dari pinjaman orang lain. Hal ini sangatlah berguna untuk produksi dengan *budget* rendah (hlm. 74).

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *property master* membuat sebuah daftar properti yang dibutuhkan berdasarkan naskah. *Property master* mendiskusikannya dengan *production designer* (hlm. 50). *Property master* dan *production designer* berkolaborasi untuk menyeleksi properti-properti tersebut ke dalam kategori-kategori properti (hlm. 73).

1. *Personal Props*

Personal props adalah sebuah benda yang dibawa oleh aktor bertujuan untuk mengembangkan karakter mereka (hlm. 73).

2. *Props*

Props adalah alat-alat yang tidak digunakan namun diperlihatkan. Alat-alat ini tidak berfungsi, hanya terlihat dapat beroperasi (hlm. 73).

3. *Hand Props*

Hand props adalah sebuah benda yang dipakai oleh aktor. *Hand props* dapat berupa barang yang dapat dikonsumsi atau barang tidak tahan lama. Selain itu *hand props* juga terdapat pada kostum seperti tas, rokok, atau ikat pinggang (hlm. 73).

4. *Practical Props*

Practical props adalah properti yang dapat beroperasi dan digunakan oleh aktor (hlm. 73).

5. *Any Prop*

Properti yang tidak secara langsung digunakan ataupun dioperasikan oleh aktor (hlm. 73).

6. *Key Props*

Properti yang sering digunakan ataupun terlihat. Properti ini perlu cadangan sebagai pengganti untuk berjaga-jaga apabila dibutuhkan saat produksi. Properti cadangan harus sama persis agar tidak mengganggu *continuity* (hlm. 73).

