



### **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:**

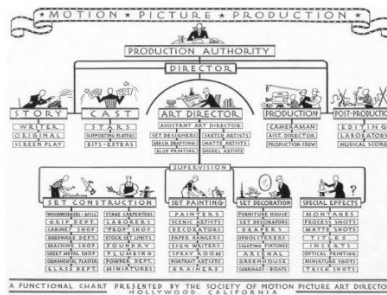
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Production designer*

Menurut LoBrutto (2002), *production designer* adalah kepala dari departemen *art*. *Production designer* bertanggung jawab dan bertugas dalam mengatur *set* dan lokasi. Mereka mengatur kerja dari kostum dan *make up design*. Mereka bertanggung jawab untuk kreasi dan pembangunan dalam *set* lokasi, dan suasana dalam sebuah film (hlm. 1). Menurut Fischer (2015), *production designer* akan selalu menjadi salah satu aspek terpenting dalam pembuatan film. *Production designer* adalah sebuah tim perancang lokasi produksi. Mereka perancang yang ditugaskan untuk mendesain sebuah lokasi syuting menjadi sebuah visual yang diinginkan dalam produksi film (hlm.1).



Gambar 2.1. *Art Department Hierarchy*

(sumber: Michael Rizzo, 2005)

Menurut Barnwell (2004), seorang *production designer* memiliki peranan penting dalam tiga tahap ini yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Pada tahap *pre-production* yang dilakukan oleh seorang *production designer* adalah menganalisis skenario sesuai dengan keinginan sutradara ke dalam sebuah bentuk visual, kemudian rencana visual tersebut akan diperhitungkan *budget* dan proses pengerjaanya.

### **2.1.1. *Script breakdown***

Menurut Barnwell (2004), dalam sebuah proses pembuatan *script breakdown* adalah membuat tabel yang berisi karakter, lokasi, properti, kostum dan *make up*. Setelah skenario sudah siap, *production designer* mulai membaca skenario dan mulai *breakdown interior* atau *exterior*, menentukan tempat lokasi syuting, menentukan *day or night*. Skenario dapat memberikan gambaran informasi tentang sebuah dasar cerita dan karakter yang ditambahkan sendiri oleh tim kreatif pada saat pengamatan sebuah lokasi.

### **2.1.2. *The skecth***

Menurut Barnwell (2004), sketsa adalah sebuah gambaran kasar yang penting dilakukan oleh seorang desainer sebagai landasan utama dalam memvisualisasikan gambaran cerita pada skenario. Dalam gambaran sketsa akan menjelaskan tentang berbagai detail seperti tata letak properti (hlm.16).

### **2.1.3. Location scouting**

Menurut Barnwell (2004), observasi perlu dilakukan ke semua lokasi untuk menilai apakah lokasi tersebut sesuai dengan skenario. Pencarian lokasi dilakukan demi menemukan sebuah lokasi yang dapat menunjang dari segi ukuran, dalam segi situasi, dan juga segi dekorasinya (hlm.67).

### **2.1.4. Technical drawing**

Menurut Barnwell (2004), penggambaran arsitektural sengaja dibuat untuk memperjelas semua keadaan yang akan dibangun dalam sebuah film. Gambaran tersebut dibuat untuk menjadi patokan atau acuan dalam pembuatan film yang mencakup ruang dimensi dan juga arsitektur lainnya (hlm.72).

### **2.1.5. Model**

Menurut Barnwell (2004), sebuah model yang dibuat dari desain *set* yang akan dibuat dapat membantu sutradara dan beberapa kru seperti tim kamera, tim *art* (penata artistik). Serta dapat memvisualkan dan mengkonsepkan *set* dengan skala yang lebih kecil (hlm.73).

### **2.1.6. Decorating**

Menurut Barnwell (2004), dalam dekorasi menggunakan studio langkah selanjutnya setelah menyelesaikan *set* adalah melakukan dekorasi seperti memasang lukisan, memasang *wallpaper*, dan juga mengubah permukaan tembok menjadi tampilan

seperti kayu, marmer, ataupun batu bata. Jika pengambilan gambar di *interior* yang sudah terdekorasi, maka kebutuhan dekorasi akan berbeda karena memerlukan pengecatan ruangan agar sesuai dengan rancangan, skema warna, dan juga menambahkan atau mengurangi barang yang tidak diperlukan dari interior tersebut (hlm.74).

#### **2.1.7. Props**

Menurut Barnwell (2004), properti memiliki peran penting dalam berjalannya sebuah cerita. Pada tahap pra-produksi, tahap ini yaitu menentukan dan mencari sebuah properti yang sesuai skenario pada sebuah film (hlm.74).

#### **2.1.8. Set dressing**

Menurut Barnwell (2004), *set dressing* adalah tahap yang digunakan untuk menyesuaikan rencana *set designer / art director* pada saat berada di *set* aslinya. Seperti yang sudah direncanakan di atas sebuah kertas mungkin perlu diubah ketika dalam kenyataannya, dan juga pada titik ini ide-ide baru akan muncul dari lingkungan sekitar tentang *set* yang tidak tertulis di atas kertas sebelumnya (hlm.76).

#### **2.1.9. Produksi**

Menurut Barnwell (2004), saat memasuki tahap produksi pekerjaan desainer masih tetap berlanjut. Selama proses syuting berjalan di sebuah lokasi, sementara itu desainer akan menyiapkan lokasi berikutnya untuk pengambilan gambar selanjutnya

dan biasanya di saat lokasi syuting desainer akan mendapatkan ide-ide baru untuk memasukkan atau mengurangi dekorasi dalam lokasi syuting (hlm.78).

#### **2.1.10. Post produksi**

Menurut Barnwell (2004), pada proses *editing* rekaman tertentu akan dibuang. Hal tersebut bisa saja menjadi pengalaman yang mengecewakan bagi desainer yang sudah menghabiskan waktu, uang, dan tenaga untuk menata ruang tersebut. Jadi seorang desainer harus menceritakan potongan film yang akan dibuang oleh editor bahwa dalam potongan film tersebut *art* yang sudah di tata oleh desainer memiliki peran penting pada cerita film (hlm.78)

#### **2.2. Set Designer**

Menurut LoBrutto (2002), seorang *set designer* bertanggung jawab mendesain dan membangun sebuah *set* dari ide dan rancangan seorang *production designer*. Dalam sebuah produksi kecil rancangan sebuah *set* desain dilakukan oleh *art director* atau *production designer* (hlm. 44). Sedangkan menurut Bergfelder, Harris, Street (2007), seorang *set designer* selalu ada dan dominan dalam sebuah produksi film, *set designer* dan *art director* harus bekerja sama untuk proses produksi film (hlm.12).

Menurut Fischer (2015), *set designer* harus memikirkan juga cahaya yang digunakan dalam set tersebut seperti cahaya yang natural (cahaya lilin dan cahaya yang masuk dari jendela).

## **2.3. Properti**

Menurut Fischer (2015), walaupun *prop* bisa dikatakan elemen yang sederhana tetapi mereka mempunyai sebuah makna yang besar dalam sebuah produksi film (hlm.19).

Menurut LoBrutto (2002), *prop* adalah barang yang digunakan atau dipakai oleh aktor, seperti kacamata, senjata dan lain-lain. *Props* sendiri didesain dan dibeli oleh *property master*, bertanggung jawab atas *props* yang digunakan aktor selama proses syuting berlangsung (hlm.21). Di bawah ini beberapa penjabaran tugas dari *property*.

### **2.3.1. Personal Props**

*Personal props* biasanya bagian properti yang langsung digunakan oleh aktor, seperti kacamata, cincin, dan dompet.

### **2.3.2. Key props**

Biasanya properti paling sering digunakan dalam sebuah film dan harus mempunyai pengantinya yang memiliki bentuk serupa, jika diperlukan selama produksi.

### **2.3.3. Hand props**

Biasanya properti ini paling sering digunakan aktor, sebagai contoh: gelas *wine*, korek api, telepon.

## **2.4. Prop master**

Menurut Rizzo (2005), dalam dunia sinema secara umum, dekorasi *set* harus selalu ada pada saat di lokasi. Khususnya, *prop master* harus fokus pada properti yang

digunakan aktor yang menjadi *blocking* pada setiap *scene*. Menurut LoBrutto (2002), *prop master* bertanggung jawab dalam menangani *prop* perlengkapan yang digunakan oleh aktor. *Prop master* bekerja di bawah arahan seorang *set designer* dan *production designer*, sekaligus bekerja sama demi memenuhi kebutuhan *prop* dari cerita. Kegiatan ini dilakukan selama pra produksi dan seringkali sebuah properti menjadi elemen utama dalam sebuah film.

### **2.5. Script**

Menurut Fischer (2015), *production designer* dapat merancang desain *set* pada lokasi saat naskah film dibagikan, mereka harus memahami tentang *basic plot*, *setting*, *narrative*, tema, dan juga karakter. (hlm.10). Sedangkan menurut LoBrutto (2002), seorang *production designer* bertanggung jawab untuk menjelaskan sebuah naskah cerita yang sudah dibuat oleh sutradara kepada aktor untuk mempresentasikan sebuah karakter yang sesuai dengan cerita melalui *art* yang digunakan (hlm.1).

### **2.6. Setting**

Bordwell & Thompson (2008), mengatakan dalam pembuatan film, pertama pemilihan lokasi yang akan dipakai untuk melakukan syuting dipikirkan dan dipilih dengan seksama. Kedua, bila lokasi tidak didapat maka seorang *production designer* dapat membangun sebuah *setting* melalui studio. Menurut Bergfelder, Harris, & Street (2007), sebuah *set* akan menjadi sesuatu yang nyata dan memberikan penonton



informasi bagian penting tentang sebuah karakter. Pengambilan *set* harus disesuaikan dengan *script* (hlm. 129).

## **2.7. Maket**

Maket adalah sebuah bentuk tiruan ruang tiga dimensi dan biasanya memiliki skala, digunakan untuk mempresentasikan keadaan sebuah ruangan dari keadaan sebenarnya yang akan dibuat. Menurut Mills (2005), maket dibedakan menjadi dua yaitu maket primer dan maket sekunder. Maket primer berkaitan dengan tahap evaluasi desain sedangkan maket sekunder lebih berkaitan dengan unit bagian atau aspek-aspek proyek (hlm.11). maket juga berfungsi untuk menunjukkan ide-ide yang bertujuan untuk penyempurnaan sebuah desain. Menurut Smith (2004), maket adalah sebuah bentuk rancangan yang memiliki bentuk-bentuk dan komposisi yang telah direncanakan terlebih dahulu (hlm.2). maket itu sendiri adalah sebuah model bangunan yang sebenarnya karena memiliki bentuk ruang yang sama dengan aslinya yang dibuat secara tiga dimensi dan juga penambahan warna secara realistik.

## **2.8. Jenis Maket**

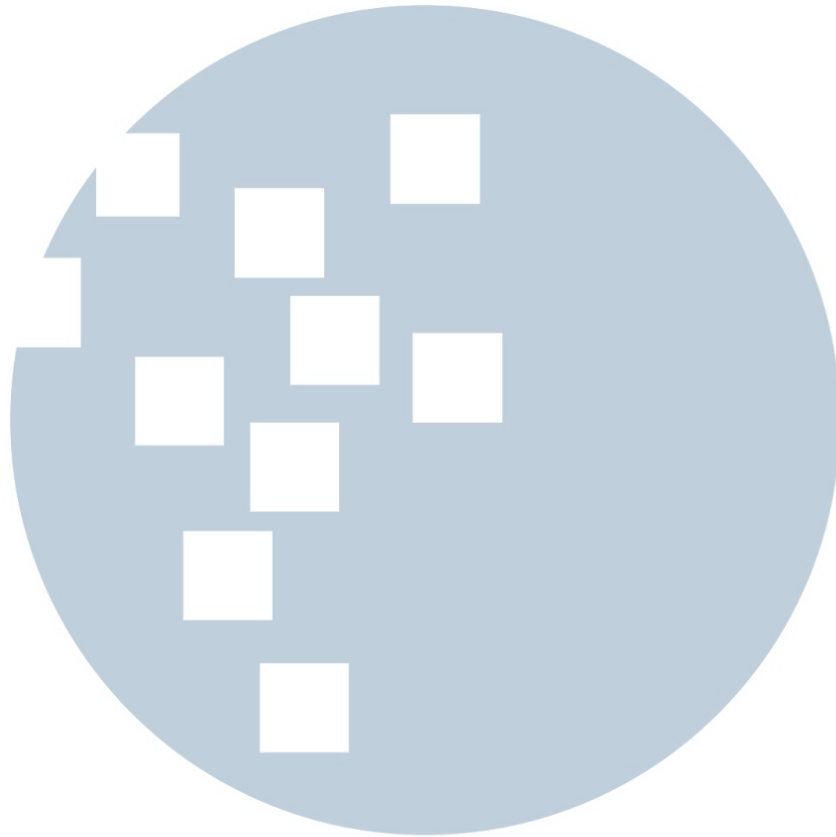
Menurut Mills (2008), maket bisa diartikan dalam beberapa macam seperti maket sketsa, maket massa, maket pengembang, dan lain-lain. Maket- maket ini dapat berupa maket yang berkonstruksi kasar hingga yang mendetail (hlm. 11). Penulisan laporan ini penulis menggunakan dua pengetahuan maket yaitu maket interior dan maket sketsa.

### **2.8.1. Maket Interior**

Menurut Mills (2008), maket interior umumnya berfungsi sebagai maket pengembangan dan dibuat untuk mempelajari ruang interior dengan skala yang di gunakan 1: 10. Desain ruang interior adalah sebuah kasus di mana keseluruhan desainnya merupakan suatu proyek interior cara pengerjaannya hampir sama dengan halnya desain bangunan eksternal. Atap diangkat agar dapat melihat ke dalam model, dinding sisi juga dapat dilepaskan untuk memperoleh akses horizontalnya, dan lubang-lubang dapat dipotong di bawah untuk memungkinkan pengamat melihat ke ruang di atasnya (hlm.22). menurut Wicaksono (2014), bahwa interior adalah bagian dari struktur sebuah bangunan. Peran interior menciptakan sebuah desain tata ruang dalam dan bertujuan untuk menambah sebuah nilai estetika sebuah ruangan (hlm.5).

### **2.8.2. Maket Sketsa**

Sketsa merupakan gambaran kasar atau hanya garis besar digunakan untuk membuat sebuah rancangan awal dan jug bersifat sementara. Menurut Mills (2008), maket sketsa merupakan tahap awal dari maket studi. Umumnya tidak terlalu mengutamakan segi kerapian detailnya, namun lebih ke visualnya ruang secara cepat. Maket ini dimaksudkan untuk dapat dipotong dan dimodifikasi sebagaimana proses eksplorasi berlanjut. Maket sketsa disusun dalam skala yang kecil dan dari material yang tidak mahal seperti karton *chipboard* atau karton poster (hlm.12).



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA