

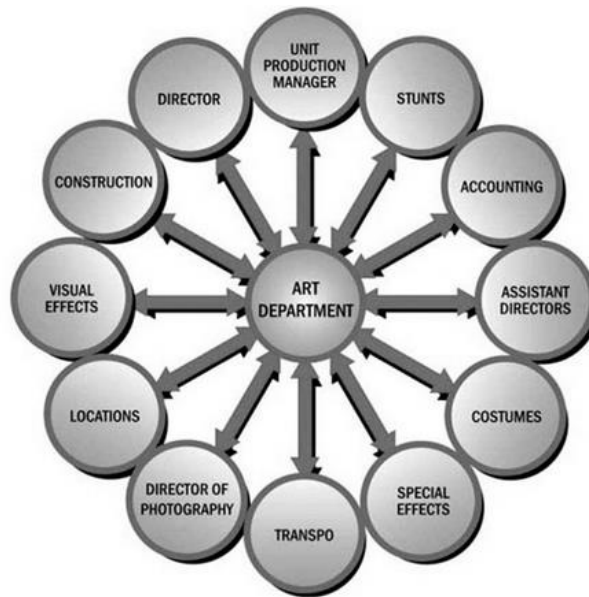
## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 *Art Department***

*Art department* dipandang sebagai pusat departemen yang memiliki peran penting dalam badan sebuah produksi film. Rizzo (2005) mengatakan *art department* dianggap sebagai kunci dari konsep visual yang memberikan inspirasi kreatif. Selain itu juga memberikan panduan strategis bagi semua *crew* di masing-masing departemen dan mengawasi segala aktivitas di dalamnya (hlm. 27).

Menurut Barnwell (2008), *art department* mampu menciptakan dunia fisik di dalam film. Hal ini menjadi penting karena lingkungan sekitar yang dihuni oleh karakter dapat membantu menyampaikan ide yang ada di dalam naskah dan kemudian menyampaikannya ke penonton secara sinematik. Kemudian untuk membuat dunia fisik memiliki beberapa pilihan yaitu menggunakan lokasi asli, lokasi di dalam studio, dan lokasi yang merupakan gabungan dari asli dan studio. *Art department* sering menjadi departemen terbesar dalam sebuah produksi film (hlm. 19).



Gambar 2.1. *Wheel of Art Department Influence*  
(Rizzo, 2005)

### 2.1.1. *Production Designer*

Shorter (2012) menyatakan, seorang *art director*, sesuai dengan namanya, adalah seorang yang bertanggung jawab dalam segala sesuatu baik itu *set* dan prop yang berhubungan dengan tampilan di dalam layar, yang ada dalam keseluruhan produksi. Seorang *production designer* bekerjasama dengan sutradara dan *D.O.P.* (*Director of Photography*) dalam membuat keseluruhan konsep, desain, dan mengawasi jalannya proses produksi, memastikan semua *set* yang dibuat untuk keperluan proses syuting dapat berjalan sesuai dengan jadwal dan *budget* yang telah disesuaikan. Seorang *art director* juga ikut terlibat dalam pemilihan lokasi yang dibutuhkan untuk proses syuting yang dilakukan di luar studio, yang kemudian bertanggung jawab untuk menyesuaikan atau mengadaptasikannya berdasarkan gambaran yang diberikan di dalam cerita yang telah dibuat (hlm. 8).

Dalam definisi yang lebih lengkap, menurut LoBrutto (2002), dalam proses dan penerapannya seorang *production designer* mampu menerjemahkan sebuah naskah film menjadi metafora visual atau yang dapat dilihat, palet warna, arsitektur yang sesuai dengan periodenya secara rinci, lokasi, desain, dan *set*. Selain itu juga mengkoordinasi dalam kostum, tata rias, dan gaya rambut. Semua itu bertujuan untuk menciptakan skema tampilan di dalam layar dapat tergambar menjadi terpadu yang secara langsung menginformasikan dan mendukung cerita dan sudut pandangnya (hlm. 1).

Dalam melakukan proses dan penerapannya, seorang *production designer* agar mampu menerjemahkan sebuah naskah yang diberikan oleh *scriptwriter*, melakukan studi yang menyeluruh tentang naskah yang diberikan, melakukan penelitian, dan kemudian memberikan data-data yang telah didapatkan kepada produser dan sutradara agar dapat mengembangkan “*look*” dan “*flow*” dari warna dan desain dari satu adegan ke adegan selanjutnya (Olson, 1999, hlm. 4).

Olson (1999) mengatakan dalam menyikapi visual, seorang *production designer* harus dapat menyadari visual-visual yang ada di dunia nyata. Dalam dunia ini, disekeliling kita banyak sekali gambaran-gambaran yang tersebar: manusia, pohon, rumah, hewan, bangunan, awan, dan juga matahari terbenam. Semua itu dapat menambah referensi dalam melihat dunia. Hal tersebut kemudian dapat menjadi sebuah ide desain yang dapat diaplikasikan kedalam visual dalam sebuah film (hlm. 12).

### 2.1.2. *Art Director*

Menurut LoBrutto (2002) *art director* adalah seorang yang menjalankan pentunjukan saat proses produksi sebuah film. *Art director* mengawasi langsung seluruh anggota *art department* yang berada di dalam *set* dan melapor langsung kepada *production designer*. Secara hubungannya, *production designer* lebih sering berada di luar *set* melanjutkan mendesain dan bertemu dengan kepala divisi lainnya, sedangkan *art director* bekerja dengan anggota yang bekerja dari hari ke hari (hlm. 44).

### 2.1.3. *Prop Master*

LoBrutto (2002) mengatakan, sebagai seorang *prop master* memegang tanggung jawab dalam segala *props* yang digunakan di dalam *set* maupun yang digunakan oleh karakter, dan diawasi oleh *set designer* dan *art director*. Seorang *prop master* bekerja sama dengan *art director* dalam mengidentifikasi semua properti yang diperlukan atau digunakan dan bertanggung jawab untuk mendapatkannya (hlm. 44).

## 2.2. *Set*

Dalam penyampaiannya sebuah jalan cerita kepada penonton, *set* menjadi salah satu faktor yang sangat penting. Selain untuk menunjukkan lokasi geografis yang ada di dalam cerita, *set* juga dapat menjadi sebuah penyampaian suasana dalam film. Selain itu *Set* juga berhubungan erat dengan ruang. Menurut LoBrutto (2002), Sebuah karakter yang tedapat di dalam film dapat terlihat dari ruang ketika mereka

masuk ke dalamnya. Ruang dapat mengekspresikan kekuatan, penindasan, kebebasan, ketakutan, kegembiraan, paranoia, dan segudang emosi, suasana hati, dan atmosfer yang didasarkan pada hubungan antara karakter dan lingkungannya (hlm. 99).

Dalam proses pembuatan sebuah *set*, pencahayaan juga menjadi bagian penting. Oleh karena itu, Olson (1999) mengatakan seorang *art director* harus mengerti dasar dari pencahayaan. Tanpa adanya cahaya yang masuk, maka *set* tidak dapat terlihat di dalam kamera. Karena dalam sebuah *set* harus dapat mempresentasikan film secara terlihat nyata, sehingga seorang *art director* harus mampu membuat desain yang tidak membuat masalah besar untuk divisi pencahayaan (hlm. 14).

Rizzo (2005) mengatakan bahwa *set* dibagi menjadi dua bagian, yaitu interior dan eksterior. Seorang *production designer* membuat sebuah konsep pada *set* interior (hlm. 138). Sebuah dekorasi *set* dalam film dapat menentukan status sosial pelaku cerita atau peran seseorang. Pratista (2017) mengatakan *set* untuk kalangan atas (bangsawan) pasti sangat kontras dengan *set* kalangan bawah. *Set* untuk kalangan bawah umumnya kecil, sempit, gelap, serta properti yang minim dan sederhana (hlm. 102).

### 2.2.1. *Set Constructor*

*Set Constructor* berbeda dengan tukang bangunan pada biasanya. LoBrutto (2002) mengatakan, *set* dalam sebuah film bukan dibuat secara permanen, melainkan hanya berupa susunan kayu dan kemudian ditutupi oleh kanvas atau papan triplek.

Yang kemudian setelah selesai digunakan untuk melakukan syuting film dapat dibongkar kembali. Bahan yang digunakan untuk membuat *set* berbeda secara keaslian dan kualitasnya (hlm. 48)

Dalam pembuatannya, sebuah pemikiran dibutuhkan untuk mengetahui sebuah bahan yang dipakai apakah masih dapat digunakan untuk membuat sebuah *set* yang terdapat pada *scene* lainnya, apakah bahan-bahan yang digunakan dapat muat masuk di kendaraan yang digunakan dan kemudian dapat disatukan kembali, mengetahui berat sebuah bahan, dan apakah *set* yang dibangun sesuai dengan ukuran sehingga mendukung kinerja anggota lainnya (Rizzo, 2005, hlm. 38).

#### 2.2.2. *Set Decorator*

LoBrutto (2002) mengatakan bahwa *set decorator* dapat bekerja setelah *set constructor* selesai membangun sebuah *set* atau setelah lokasi aslinya telah dipilih. Dekorasi yang dikerjakan oleh *set decorator* meliputi karpet, perabotan, hiasan dinding, dan perawatan jendela. Indikasi dekorasi akan dipengaruhi dari keputusan estetika yang dimiliki atau dibuat oleh seorang sutradara, *director of photography*, dan *art director* dan cara-cara yang telah dipilih sesuai dengan *set* dan karakter yang telah direalisasikan (hlm. 21).

LoBruto (2002) melanjutkan, *set decorator* mampu membuat sebuah daftar dekorasi apa saja yang dibutuhkan untuk setiap lokasi yang terdapat di dalam naskah film. Semua itu termasuk cat, *wallpaper*, penutup lantai, furniture, lukisan, foto, buku, majalah, koran, peralatan, dan peralatan *audio-visual* (hlm. 21).

### 2.2.3. *Set Dresser*

*Set Dresser* bekerja di bawah pengawasan *set decorator* dan bertanggung jawab dalam meletakkan dekorasi di dalam sebuah *set*. Seorang *set dresser* yang berpengalaman, memiliki latar belakang dalam penentuan perabotan dan dekorasi, rasa sebuah gaya, dan pemahaman tentang peran seorang *designer* dalam kebutuhan menceritakan sebuah jalan cerita (LoBrutto, 2002, hlm. 56).

### 2.3. **Properti**

Di dalam sebuah ruang, akan ada banyak sekali properti. Ada properti yang sudah menjadi ciri khas di ruang tersebut, ada juga properti yang digunakan untuk menggambarkan ciri khas dari karakter. Shorter (2012) mengatakan, banyak sekali media yang dapat digunakan untuk menceritakan sebuah karakter yang ada di dalam cerita, seperti lukisan, gambaran, dan foto. Sejarah properti yang digunakan juga diperlukan untuk memahami dan menghubungkan kehidupan yang ada di dalam cerita dengan kehidupan nyata. Seorang *designer* dapat mempelajari karakter seseorang dari properti yang dia gunakan, siapa dia, atau apa aja yang dia suka (hlm. 76).

Properti bisa menjadi sebuah simbol yang menjadi referensi dari tema yang terlihat dari naratif di dalam film (Barnwell, 2004, hlm. 75). LoBrutto (2002) melanjutkan setiap elemen visual harus bersifat melengkapi, mendukung dan mengembangkan narasi yang terlihat secara sinematik dan sesuai dengan rancangan desain secara keseluruhan yang telah dibuat (hlm. 21).

Pembuatan dan pembelian properti dilakukan pada masa pra produksi. Barnwell (2004) mengatakan semua properti yang akan digunakan sebagai bagian di dalam film dapat digunakan kembali baik itu penggunaan dari produksi yang sebelumnya, dan juga untuk produksi selanjutnya. Bila melakukan pembelian, penggunaan properti harus sesuai dengan kebutuhannya agar tidak terjadi pengeluaran biaya yang berlebihan. Selain itu bila berhadapan pada produksi film dengan biaya produksi yang kecil, bisa dilakukan peminjaman yang berasal dari produksi film lain yang sedang tidak menggunakan atau dari tempat peminjaman properti (hlm.74).

## 2.4. Tahapan Kerja

Dalam menciptakan sebuah *visual set* yang dapat dipahami penonton ketika menonton sebuah film, dibutuhkan tahapan dalam melakukan perancangan untuk menciptakan *set* yang matang.

### 2.4.1. Pra-produksi

LoBrutto (2002) mengatakan bahwa tahap pra-produksi adalah tahapan awal dalam melakukan perancangan *set*, dimana seorang *production designer* dibantu oleh *art director* dan divisi artistik melakukan pencarian ide dan membuat desain (hlm. 57).

#### 1. *Script Breakdown*

Menurut Barnwell (2004), ketika seorang *art director* menerima naskah, maka akan membaginya menjadi lokasi, *interiors dan exteriors, day and night*, dan lainnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemungkinan sebuah desain *set* dapat dibentuk



atau tidak. Dari tiap *set* yang sudah dibagi, dapat diketahui properti penting yang akan di dalamnya, juga termasuk properti yang umum untuk *set* tersebut seperti sofa, kasur, atau meja makan (hlm. 47).

## 2. Analisa karakter

Karakter memiliki hubungan yang erat dengan ruang. Barnwell (2004) mengatakan bahwa dengan barang-barang yang ada di ruang milik tiap karakter berbeda dapat menjadi penjelas sebuah cerita film mengenai siapa karakter tersebut (hlm. 57).

## 3. Moodboard

Shorter (2012) mengatakan dengan adanya moodboard dapat menjadi alat bantu untuk mengetahui jalan cerita yang ingin dibangun oleh sutradara dan juga untuk divisi artistik mengerjakan sesuai dengan arahan.

## 4. Pencarian Lokasi

Tahap pencarian lokasi dilakukan oleh seorang *location scout*. LoBrutto (2002) mengatakan bahwa seorang *location scout* harus membawa kamera untuk mendapatkan foto lokasi. Foto yang didapatkan harus diambil dari berbagai sisi untuk mendapatkan detail ruangan secara keseluruhan (hlm. 70).

## 5. Sketsa

Barnwell (2004) berpendapat bahwa sketsa adalah tahapan penting dalam pengembangan berupa visual dari naskah bagi seorang *art director*. Dalam sebuah sketsa dapat diketahui letak properti yang ada di dalam set (hlm. 60).

## 2.4.2. Produksi

### 1. *Set Up*

*Set Up* adalah proses di mana merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi set yang akan digunakan dalam pembuatan film. Barnwell (2004) mengatakan bahwa proses *set up* menjadi waktunya untuk *set dresser* bekerja dalam meletakkan properti ke dalam set. Dalam proses ini, ide-ide baru dapat terbentuk, dan desain yang sudah dibuat dapat berubah berdasarkan pada kenyataan di lapangan (hlm. 76-77).

### 2. *Filming*

Tahap *filming* bagi divisi artistik menurut Shorter (2012), adalah tahap dimana *art director*, *set decorator* dan *costume designer* bekerja dalam melihat proses syuting dan melakukan pengecekan ulang agar tidak ada perbedaan posisi tiap shotnya (hlm. 167).

### 3. *Dismantle*

Shorter (2012) melanjutkan dalam tahap *dismantle* atau membongkar, adalah tahap setelah proses syuting telah selesai. Divisi artistik tetap dinggal di lokasi syuting untuk membongkar *set* yang telah dibangun. Selain itu juga melakukan pengembalian ulang posisi barang-barang yang ada di tempat semula sebelum *set* terbentuk, serta melakukan pendataan ulang properti-properti yang digunakan sehingga terdata dengan rapi (hlm. 167).