



### **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) seorang *production designer* adalah pemimpin dari *art departement* yang mencakup beberapa divisi yaitu *art director*, master properti, *set builders*, dan *helper*. *Production designer* bertanggung jawab atas penataan artistik yang akan divisualisasikan ke dalam *frame* yang ada di dalam film. *Production designer* bekerja sama dengan sutradara dan *DoP* dalam menyatukan konsep yang sudah dirancang untuk memvisualisasikan naskah. Komponen yang dipakai *production designer* untuk berkarya adalah palet warna, lokasi, arsitektur, desain, *make up*, kostum, dan gaya rambut. Selain itu, seorang *production designer* bertanggung jawab dalam merealisasikan visi dari sutradara sehingga naskah dan penataan artistik di dalam *frame* memiliki keterkaitan (hlm. 1). Barnwell (2004) menambahkan bahwa seorang *production designer* bertugas merancang *frame* agar menghasilkan suasana di dalam sebuah film (hlm. 13). Olson (2016) juga menjelaskan bahwa konsep visual yang disajikan oleh *production designer* harus mendukung suasana dari jalan cerita sebuah film. Diharapkan, penonton mendapatkan kesan suasana dalam film dan bisa merasakan visi dari sutradara (hlm. 16).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.1.1. Set

*Set* adalah sebuah ruang yang diciptakan oleh seorang *production designer*. *Set* merupakan tempat bagi para karakter yang berakting di dalam film. Menurut Lobrutto (2002) setiap *set* yang dibangun akan mendukung setiap suasana dari perasaan yang dikeluarkan oleh karakter (hlm. 99). *Set* juga merupakan tempat yang diciptakan untuk mendukung suasana yang ingin dihadirkan di dalam film melalui *frame*. Seperti yang ditulis oleh Rizzo (2005) menuliskan, bahwa seorang *production designer* mengawali rancangan dengan sketsa sebuah *set*. Sketsa dari *set* membantu *set decorator* dalam memahami *set* yang akan direalisasikan di dalam interior atau eksterior (hlm. 138-139). Bordwell & Thompson (2008) menambahkan bahwa *set* merupakan tempat buatan untuk memberikan suasana terhadap film. *Set* bisa berada di *outdoor* di mana menggunakan alam atau di dalam studio yang nantinya akan dibangun dan dikategorikan sebagai *indoor* (hlm. 115).

### 2.1.2. Properti

Menurut Barnwell (2004) properti selalu disiapkan dan dibuat saat proses pra-produksi berlangsung. Properti yang akan digunakan di dalam produksi dapat disewa dan dibuat. Namun dengan menyewa properti akan mempersingkat waktu pra-produksi dan meminimalisir *budget* (hlm. 74-75). Lobrutto (2000) menambahkan bahwa properti dapat menjadi sesuatu yang simbolik jika digunakan terus-menerus oleh aktor utama. Semua jenis properti akan dibeli oleh master properti yang akan diawasi oleh *set designer*. Berbagai macam jenis properti yang digunakan oleh aktor adalah bagian dari properti seperti rokok, senjata, gelas,

pulpen, dan kacamata. Penentuan properti yang digunakan oleh aktor akan sesuai dengan naskah. Properti yang unik dapat menambah kesan visual dan imajinasi dalam cerita (hlm. 21).

## 2.2. *Art Departement*

Menurut Rizzo (2005) di dalam produksi sebuah film terdapat beberapa *departement* yang bekerjasama. *Art departement* bertanggung jawab atas perancangan visual di dalam *frame* dan dikepalai oleh *production designer* (hlm. 27). Barnwell (2017) mengatakan bahwa seorang *production designer* akan dibantu oleh *art departement* dalam merealisasikan konsep visual. *Production designer* didampingi *art director* dalam mengembangkan dan menelusuri secara rinci konsep yang disiapkan saat pre-produksi. *Art departement* akan dibagi ke beberapa divisi yang nantinya akan diawasi oleh *art director* (hlm. 25). Selain itu Lobrutto (2002) juga mengatakan bahwa *art departement* terdiri dari beberapa divisi penataan artistik. Seluruh konsep dari masing masing divisi disupervisi dan disetujui oleh *production designer* sebelum direalisasikan. Setiap divisi memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing di dalam produksi. Divisi dari *art departement* terdiri dari *art director*, *set designer*, *hair and make up*, *property master*, dan *costume designer* (hlm. 43-53).

- a. *Art director* berperan penting di dalam *art departement*. *Production designer* akan memberikan tanggung jawab besar kepada *art director* saat produksi berlangsung. *Art director* bertugas untuk mengawasi beberapa

divisi sehingga konsep yang sudah direncanakan bisa terealisasi dengan baik.

- b. *Set designer* membantu *production designer* dalam mendesain sebuah ruangan di dalam *frame*. *Set designer* akan menerapkan konsep dari *production designer* kedalam sebuah *set*. Sehingga *set* yang dibangun menghasilkan suasana dan *mood* yang ingin disampaikan.
- c. *Hair and Make up* berkontribusi dalam menyesuaikan penampilan dari karakter di dalam lingkungannya. Sehingga sosiologi yang dimiliki oleh karakter bisa lebih dipahami oleh penonton.
- d. Master properti adalah divisi yang mengurus mengenai seluruh properti yang akan digunakan oleh karakter saat produksi berlangsung. Seluruh properti yang disiapkan berada di bawah arahan yang sudah diberikan oleh *production designer*. properti yang disajikan harus sesuai dengan naskah sehingga mendukung karakter dalam berperan.
- e. *Costume designer* akan membantu *production designer* dalam merancang kostum yang nantinya akan digunakan oleh karakter. *Costume designer* akan merancang kostum sesuai dengan sosiologi yang dimiliki oleh karakter.

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

Menurut Bordwell, Thompson, Smith (2017) mengatakan bahwa *mis en scene* adalah gabungan perancangan konsep dari seluruh *departement* yang disatukan di dalam *frame*. *Mis-en-scene* terdiri dari beberapa elemen yaitu komposisi, *setting*,

properti, pencahayaan, kostum, akting, dan penataan kamera. Elemen tersebut akan dituangkan di setiap *scene* yang akan divisualisasikan di dalam sebuah film. *Mis-en-scene* memberikan *mood* dan atmosfer tertentu di dalam film sehingga bisa dinikmati oleh penonton (hlm. 113). Lobrutto (2002) menambahkan, seorang *production designer* berperan besar dalam merealisasikan rancangan visual naskah dari sebuah film. Konsep penataan artistik yang diciptakan oleh *production designer* akan menghadirkan komposisi dan kesinambungan dengan karakter. Perancangan *art* dari *production designer* yang dituangkan ke dalam *frame* akan membentuk sebuah *mis-en-scene* (hlm. 7).

#### **2.4. Alone**

Manusia berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan berinteraksi. Elias (2001) mengatakan manusia memisahkan diri dari kerumunan guna meredakan emosi atau masalah yang dihadapi. Maka mereka mengisolasi diri demi menemukan suatu jawaban. Namun tanpa disadari, sendiri adalah kelemahan utama dari manusia (hlm. 5).

##### **2.4.1. Lonely**

Cacioppo & Patrick (2009) menyatakan bahwa seseorang yang memilih untuk sendiri cenderung akan mudah merasa hampa dan sepi. Rasa sepi yang mendalam akan membuat seseorang menjadi sensitif. Suasana sepi juga membuat manusia cenderung memiliki pandangan yang pesimis terhadap kehidupan. Manusia merasa kosong dan menyebabkan mudah depresi (hlm. 4-5).

### **2.4.2. *Loneliness***

Dumm (2008) mengatakan bahwa di dalam dunia ini manusia pasti akan merasakan kesepian. Kesepian berawal dari manusia yang mengisolasi dirinya dari sekeliling manusia lainnya. Manusia yang terjebak di dalam kesepian akan sulit untuk menerima kenyataan, kurang bisa bersyukur dalam menjalankan hidup. Kesepian membuat manusia memandang segala hal yang dilakukannya gagal dan hancur. Manusia akan berilusi dan memikirkan hal yang mengerikan akan kehidupan. Kondisi kesepian akan membuat manusia meragukan keberadaan dirinya sendiri. Bahkan manusia akan menghadirkan pikiran untuk mengakhiri hidup dan menyamakan dirinya dengan manusia yang mati (hlm. 35-36).

### **2.5. *Illusionism***

Setiap manusia di dunia mampu berilusi dengan dirinya sendiri melalui pikiran. Smith (2002) menyatakan bahwa ilusi adalah permainan pikiran melalui alam bawah sadar. Ilusi bermain dengan indera pengelihatannya yang dimiliki oleh manusia. Dengan berilusi manusia akan berimajinasi. Ilusi akan menghasilkan fantasi di dalam pikiran, namun hanya bisa dimengerti dan dilihat oleh manusia yang melakukannya (hlm. 2-4).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 2.6. Dialog Monolog

Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan interaksi satu sama lain. Manusia akan mengutarakan kata yang dibalas dengan kata yang akan menjadi sebuah dialog. Watson (2005) mengatakan bahwa monolog adalah seseorang yang mengutarakan sebuah dialog melalui dirinya sendiri. Seseorang yang melakukan monolog akan bermain dengan imajinasinya sendiri dalam berdialog. Sehingga menghasilkan sebuah ilusi seakan akan seseorang tersebut sedang berdialog dengan manusia lain yang sebenarnya tidak ada (hlm. 3-6).

## 2.7. Elemen Visual

Manusia mempunyai beberapa indera yang membantu dalam melangsungkan kehidupan. Menurut Feldman (1994) indera membantu manusia dalam memahami apa yang di saksikan. Melalui elemen visual manusia mampu memahami makna yang ingin disampaikan melalui sebuah *frame* yang tampak di dalam film. Objek yang dihadirkan di dalam elemen visual terdiri dari *line, shape, light and dark*, serta *texture* (hlm. 207).

### 2.7.1. Garis

Menurut Feldman (1994) garis adalah sebuah bentuk goresan yang diciptakan melalui alat tulis yang bergerak. Garis adalah goresan yang terlihat selaras melalui pengelihatannya. Sebuah garis tercipta melalui titik-titik yang berbeda dan digabungkan menjadi satu. Dengan menggabungkan sebuah garis akan menghasilkan sebuah bentuk yang beraneka ragam (hlm. 208).



### **2.7.2. Bentuk**

Feldman (1994) berpendapat bahwa bentuk memperlihatkan sebuah kesatuan dari garis. Bentuk akan menghasilkan sebuah bidang yang presisi dan juga abstrak. Dengan adanya bentuk akan tercipta beberapa ruang yang memberikan kesan tertentu. Ruang akan disertai dengan unsur-unsur yang mendukung sehingga menghasilkan sebuah suasana tertentu. Tidak hanya melalui garis, bentuk bisa terjadi dengan beberapa gabungan dari warna (hlm. 211).

### **2.7.3. Terang & Gelap**

Dunia memisahkan antara terang yang hadir pada saat fajar dan gelap yang hadir pada saat senja. Feldman (1994) mengatakan bahwa gelap dan terang yang disatukan dapat memanipulasi sebuah ilusi bentuk yang ditampakkan. Melalui ruangan yang sama akan terlihat kontras berbeda, sehingga bisa menghasilkan sebuah suasana dan atmosfer yang tersampaikan (hlm. 217).

### **2.7.4. Tekstur**

Saat manusia lahir manusia akan belajar banyak hal salah satunya adalah meraba dengan jemari. Menurut Feldman (1994) dengan proses meraba, manusia terbantu untuk merasakan apa yang tampak secara visual. Tekstur membantu manusia mengembangkan rasa dan suasana dari sebuah ruang yang diciptakan menjadi menarik. Maka dengan adanya tekstur berkualitas manusia bisa memiliki *mood* tertentu dengan indera penglihatan dan peraba. Manusia pun mampu menyerap pesan tersirat yang ingin disampaikan melalui tekstur yang tampak (hlm. 231).

## **2.8. Elemen desain**

Feldman (1994) mengatakan sebuah seni terjadi karena adanya gabungan dari elemen visual. Seni memang sengaja diciptakan untuk diperlihatkan dan dinikmati. Maka sebuah seni dibuat memang ditujukan untuk sebuah tujuan tertentu. Lewat seni penikmat mampu mengendalikan pikiran untuk menganalisa sebuah karya. Melalui elemen desain manusia mampu memahami *unity, balance, rhythm, dan proportion* dari sebuah karya sehingga menghasilkan rasa tertentu (hlm. 234).

### **2.8.1. Kesatuan**

Menurut Feldman (1994) sebuah kesatuan akan hadir di dalam suatu karya seni. Kesatuan adalah sebuah komposisi yang hadir melalui bentuk. Seni tersebut akan terlihat dominan jika warna atau bentuk dari karya seni terlihat lebih menonjol. Kedominanan dari sebuah karya seni akan menciptakan sebuah komposisi yang memiliki kesatuan sehingga menghasilkan sebuah keharmonisan (hlm. 236).

### **2.8.2. Keseimbangan**

Dalam menjalani kehidupan makhluk hidup khususnya manusia akan bergantung pada rantai makanan yang menjadikan kehidupan seimbang. Feldman (1994) mengatakan bahwa sebuah karya seni adalah gabungan dari beberapa elemen visual. Keseimbangan akan membantu gabungan tersebut terhindar dari kesan monoton. Sehingga karya seni akan terlihat stabil dan simetris untuk dinikmati (hlm. 240).

### **2.8.3. Ritme**

Feldman (1994) mengemukakan bahwa ritme adalah urutan repetisi yang hadir melalui elemen visual. Repetisi tersebut menghasilkan pengulangan yang teratur dan sejajar. Sebuah ruang akan terbentuk jika repetisi menghasilkan irama visual. Karya seni akan terlihat lebih menyenangkan untuk dinikmati saat irama visual mengalir. Ritme memiliki beberapa jenis irama yaitu alternatif, progresif, dan mengalir (hlm. 243).

### **2.8.4. Proporsi**

Menurut Feldman (1994) proporsi mampu mengubah persepsi emosional dari penikmat karya seni. Proporsi adalah kesinambungan dari *unity*, *balance*, dan *rhythm* yang tergabung di dalam sebuah karya seni. Proporsi akan menghadirkan keselarasan di setiap karya seni. Sehingga melalui proporsi yang rinci karya seni bisa dikategorikan menarik (hlm. 248).

## **2.9. Manusia sebagai makhluk sosial**

Pada zaman purbakala manusia adalah spesies terpintar di muka bumi. Manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kemampuan untuk berbicara. Moran (2010) mengatakan sebelumnya manusia tidak bisa berbicara dan menggunakan bahasa isyarat terlebih dahulu. Seiring berjalannya waktu manusia akhirnya mampu berkomunikasi. Melalui komunikasi manusia mampu bersosial dengan sesama dalam menjalankan kehidupan. Sehingga pada akhirnya manusia pun membentuk kelompok kecil yang diawali dengan kepercayaan satu sama lain (hlm. 2).

## 2.10. Warna

Zelanski & Fisher (2010) berpendapat bahwa warna membantu manusia untuk menjalani kehidupan. Warna memiliki kekuatan dan menghasilkan makna yang sangat berpengaruh terhadap suasana hati dan emosi (hlm.11). Edwards (2004) mengatakan bahwa sebuah warna tercipta melalui cahaya. Terang gelap dari sebuah cahaya akan menghasilkan beberapa warna. Warna yang dihasilkan oleh cahaya adalah 3 warna primer yaitu kuning, merah, dan biru (hlm. 20). Fraser & Banks (2004) menambahkan bahwa dunia dipenuhi oleh beragam warna. Manusia mampu menikmati warna melalui indera pengelihatannya. Namun manusia tidak bisa meraba dan mencium sebuah warna yang hadir (hlm. 10).

### 2.10.1. Warna Primer

Edwards (2004) berpendapat bahwa warna primer adalah dasar dari terbentuknya beragam warna. Dasar dari warna tersebut digabungkan di dalam segitiga sama sisi. Warna primer terdiri dari 3 warna yang berbeda yang dihasilkan melalui cahaya. 3 warna itu adalah kuning, merah, dan biru (hlm. 21).



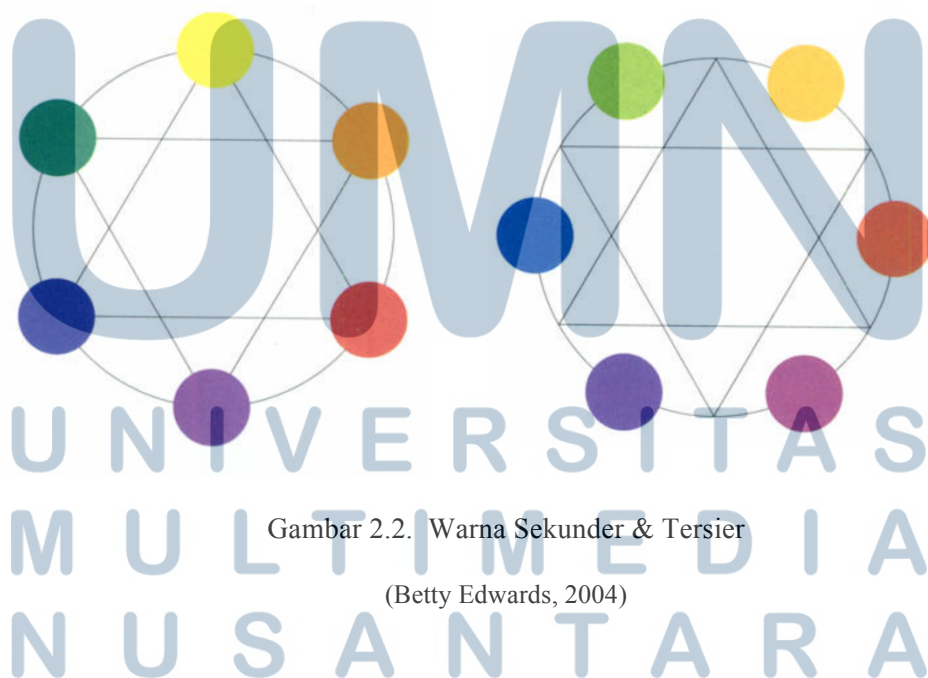
Gambar 2.1. Warna Primer  
(Betty Edwards, 2004)

### 2.10.2. Warna Sekunder

Edwards (2004) menyampaikan, warna sekunder adalah warna yang tercipta melalui warna primer. Dua warna primer yang dicampur akan menghasilkan warna baru yang dikategorikan sebagai warna sekunder. Warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau dan ungu (hlm. 23).

### 2.10.3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan generasi ketiga dari terciptanya campuran sebuah warna. Seperti yang ditulis oleh Edwards (2004), satu warna primer yang dicampurkan dengan satu warna sekunder akan menghasilkan warna baru yang dikategorikan sebagai warna tersier. Warna tersier biasanya akan lebih terang dibandingkan warna primer dan sekunder (hlm. 23).



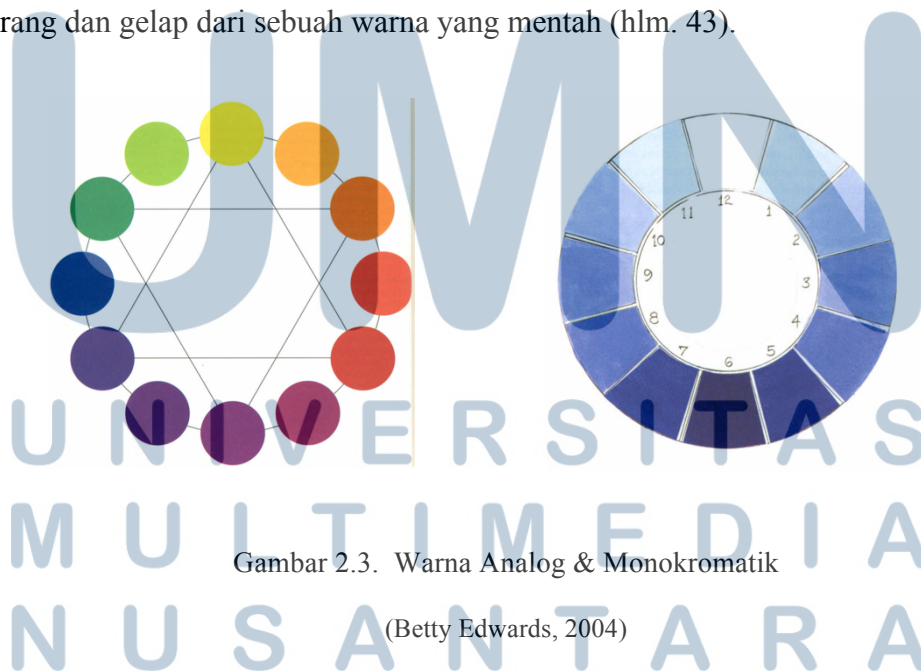
Gambar 2.2. Warna Sekunder & Tersier  
(Betty Edwards, 2004)

#### 2.10.4. Warna Analog

Edwards (2004) menyatakan bahwa warna analog adalah kombinasi dari warna primer, sekunder, dan tersier. Warna analog tercipta karena adanya cahaya yang dihasilkan melalui kombinasi warna. Warna analog akan memperlihatkan sebuah keharmonisan melalui *color wheel*. Warna analog akan menciptakan sebuah nuansa keselarasan sehingga terlihat adanya kesamaan di antara warna yang tersusun (hlm. 24).

#### 2.10.5. Warna monokromatik

Fraser & Banks (2004) berpendapat bahwa warna monokromatik terdiri dari satu warna mentah. Warna monokromatik akan bermain dengan warna dasar yang terdiri dari warna primer. Warna primer adalah warna merah, kuning, dan biru. Warna mentah akan dicampur dengan warna putih dan hitam sehingga memberikan nuansa terang dan gelap dari sebuah warna yang mentah (hlm. 43).

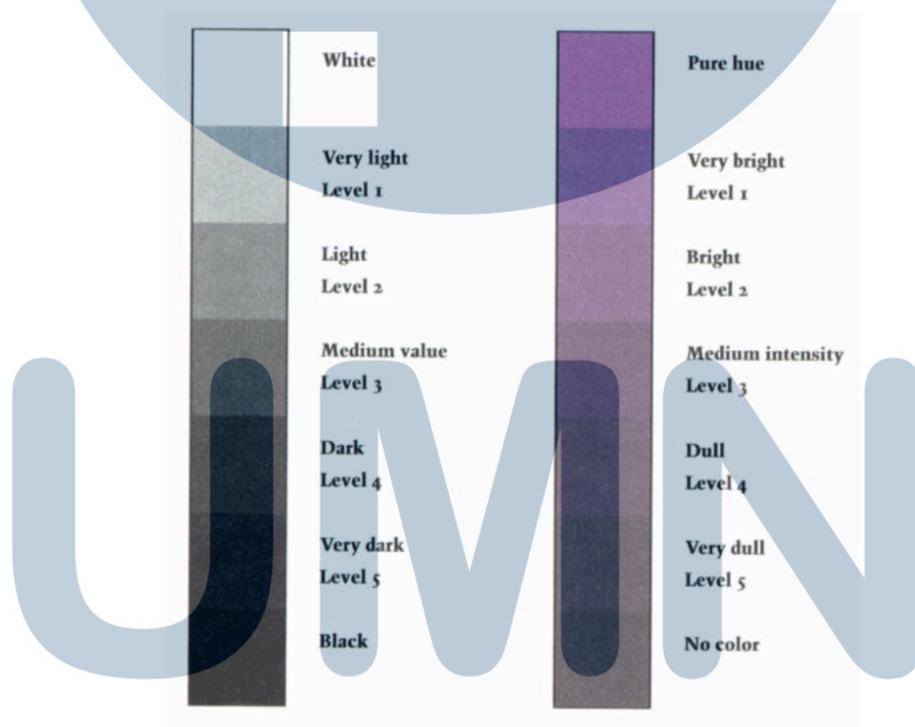


Gambar 2.3. Warna Analog & Monokromatik

(Betty Edwards, 2004)

### 2.10.6. Hue, Value, & intensity

Edwards (2004) mengatakan bahwa beragam dari warna mentah bisa dicampur untuk menghasilkan sebuah warna baru. *Value* dari warna akan memberikan sebuah nuansa terang dan gelap dari sebuah warna yang di campur dengan warna hitam dan putih. Selain itu intensitas warna hadir melalui warna mentah yang dicampur di sebuah *color wheel*. Melalui pencampuran warna tersebut akan terlihat kecerahan dan kekusaman dari hasil pencampuran yang terdiri dari warna dasar (hlm. 28).



Gambar 2.4. Hue, Value, & Intensity

(Betty Edwards, 2004)

## **2.11. Penyalahgunaan Narkoba**

Menurut Leavitt (2003) narkoba adalah zat yang menyerang dan merangsang saraf pusat pada otak. Narkoba memberikan sebuah sensasi yang berbeda-beda tergantung pada zat yang dikonsumsi. Sensasi yang didapat melalui penyalahgunaan narkoba dikarenakan psikoaktif. Efek samping dari psikotik adalah halusinasi, euforia, ketenangan, ilusi, perubahan persepsi dan suasana hati (hlm. 225).

### **2.11.1. Kokain**

Maisto, Galizo, & connors (2007) mengatakan kokain adalah jenis narkoba yang menyerang sistem saraf pada otak dan pembuluh darah. Kokain memberikan efek halusinasi, paranoid, delusi, euforia, dan kecemasan. Delusi unik dari pengguna kokain yang sering terjadi adalah membayangkan beberapa jenis serangga yang berjalan di sekitar tubuh penggunanya. Penggunaan kokain yang berlebihan akan membuat penggunanya kecanduan. Selain itu, kematian bisa terjadi akibat serangan jantung yang dipicu oleh pembuluh darah yang mengalir cepat (hlm. 116).

### **2.11.2. LSD**

Smith (1981) berpendapat *LSD* adalah narkoba buatan dan dikategorikan sebagai narkoba sintetik. *LSD* memberikan efek halusinasi *extreme* terhadap *mood*, persepsi, pikiran, dan visual. Penggunaannya akan berfokus terhadap warna kontras yang cerah dan terang. Halusinasi dari *LSD* menyebabkan warna kontras



membentuk sebuah pola yang meleleh dan bergoyang. Penyalahgunaan *LSD* yang berlebihan akan membuat penggunaannya mengalami gangguan psikologi jiwa (hlm. 103).

## **2.12. Aliran Psychedelic**

Menurut smith (1981) *psychedelic* adalah sebuah aliran yang dianut oleh sekelompok manusia bebas. *Psychedelic* adalah sebuah seni yang terjadi akibat penyalahgunaan narkoba. Narkoba yang digunakan terdiri dari *LSD* dan ganja yang mengandung psikoaktif sehingga menimbulkan sebuah halusinasi. Seni yang tercipta identik dengan warna kontras yang membentuk sebuah pola meleleh. Ilusi visual yang dituangkan ke dalam seni *psychedelic* terjadi karena halusinasi saat menggunakan narkoba sehingga menimbulkan sebuah imajinasi fantastis yang tertuang ke dalam karya (hlm. 2).

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA