



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Film

Menurut Bordwell dan Thompson (2010), film merupakan media untuk menyampaikan informasi atau sebuah ide yang kemudian dirancang untuk meninggalkan impresi dan membawa penonton untuk merasakan pengalaman tertentu ketika menontonnya. Pengalaman-pengalaman ini terbentuk tidak hanya dari plot dan karakter dalam film, tetapi juga melalui bagaimana film menggambarkan ide atau informasi tertentu secara visual yang kemudian meninggalkan impresi kepada penonton (hlm. 35). Rabiger, Hurbis-Cherrier, dan Mercado (2013) juga menambahkan, film baru akan meninggalkan impresi yang kuat terhadap penonton jika hal-hal di dalamnya merupakan sesuatu yang dekat dengan kehidupan penonton, sehingga lebih mudah mengidentifikasikan dirinya dengan film (hlm. 18). Dalam mewujudkannya, para pembuat film kemudian dapat memanfaatkan aspek-aspek dari film untuk meninggalkan impresi yang lebih dalam dan pengalaman yang tidak terlupakan oleh penonton ketika menonton film (Bordwell dan Thompson, 2010, hlm. 35).

2.2. *Production Designer*

Production designer bekerja mengembangkan sebuah naskah menjadi sebuah bentuk seni yang bersifat *storytelling* (LoBrutto, 2002, hlm. 1). Menurut Shorter (2012, hlm. 8), *production designer* bertugas mengepalai dan bertanggung jawab atas keseluruhan produksi pada departemen artistik. Untuk mewujudkan bentuk

seni tersebut, beliau menyatakan penata artistik harus bekerja sama dengan sutradara dan penata kamera. Seorang *production designer* tidak bisa bekerja sendirian, dirinya memiliki kru di bawahnya. Tim artistik tersebut terdiri dari *art directors*, *set decorators*, *property masters*, dan pekerja seni lainnya.

Dalam tim artistik terdapat hierarki yang dapat memudahkan proses bekerja pada suatu produksi (Rizzo, 2005, hlm. xiii). *Production designer* mengepalai keseluruhan tim artistik, mulai dari pembuatan konsep hingga penghitungan anggaran pemasukan dan pengeluaran produksi tim artistik. Adapun pembagian sub-departemen pada tim artistik adalah sebagai berikut:

1. *Art Director*

Menurut Vienne dan Heller (2015), dalam pembagian tugasnya *production designer* berbeda dengan *art director* (hlm. xiii). *Production designer* bekerja dengan konsep artistik pada film sedangkan *art director* lebih bekerja saat produksi berlangsung. *Art director* membantu menangani langsung di lapangan saat produksi. Dialah yang mengkoordinasikan setiap divisi agar tetap berjalan sesuai dengan konsep yang diberikan *production designer*. Mereka berpendapat bahwa dalam bidang akademis seorang *production designer* menerima banyak materi-materi yang menunjang dalam pembuatan sebuah konsep, sedangkan *art director* yang biasanya tidak menerima edukasi secara formal.

2. *Set Decorator*

Seorang *set decorator* bertugas untuk menata ruangan pada saat produksi dan memberikan nilai, baik secara *text* maupun *subtext*, ke dalam set (Rizzo, 20015, hlm. 37). *Set decorator* bekerja sama dengan *prop master* dan departemen lampu untuk menyusun set. Rizzo menambahkan *set decorator* bertanggung jawab untuk memastikan bahwa set yang akan dibangun sesuai dengan rancangan dari *production designer*. Dirinya juga harus sigap berada di area sekitar set agar jika terjadi perubahan pada set dapat segera dilakukan dengan cepat. *Set decorator* berfokus pada keseimbangan set dan estetika di dalamnya.

3. *Set Construction*

Set construction bekerja di bawah *production designer*. *Set construction* bertugas untuk mengonstruksi set sesuai dengan arahan dari *production designer* dan memberikan sentuhan detail pada setiap set yang telah dibangun (Rizzo, 2005, hlm. 38-39). Dirinya bekerja sama dengan tukang kayu, tukang bangunan, *furniture*, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan konstruksi bangunan. *Set construction* juga mengatur jadwal pekerjaan setiap sub-divisi dibawahnya agar berjalan sesuai dengan jadwal produksi. *Set construction* berfokus pada pembuatan konstruksi set.

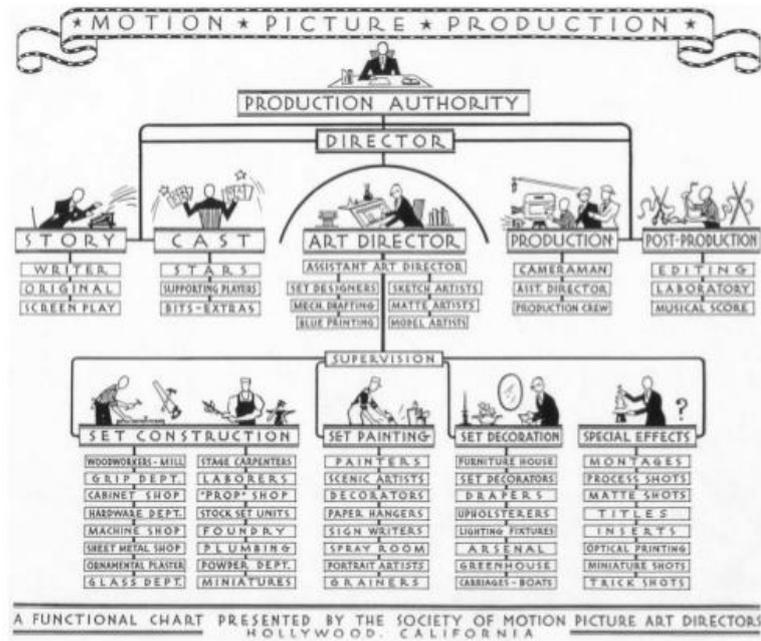
4. *Special Effects*

Divisi *special effects* bekerja di bawah *production designer*. Divisi ini bertugas untuk memberikan efek digital ke dalam film. Ketika *production designer* memberikan sebuah konsep, divisi *special effects* akan

memvisualisasikannya dalam bentuk tiga dimensi ataupun dengan *optical printing* (Rizzo, 2005, hlm. 36). Divisi *special effects* juga mengerjakan detail-detail properti seperti *aging* bingkai foto dan lain sebagainya. Divisi ini bekerja sama dengan *animator* dan penggiat *special effects*.

5. Kostum dan Tata Rias

Kostum dan tata rias berada di bawah naungan *production designer*. Kostum bertugas untuk memastikan aktor yang bermain memakai pakaian yang sesuai dan nyaman (Barnwell, 2017, hlm. 47). Barnwell mengatakan bahwa tata rias juga bertugas untuk merias aktor agar sesuai dengan kebutuhan cerita. Kostum dan tata rias bekerja sesuai dengan instruksi dari *production designer*. Sebagai contoh pada film fantasi harus menggunakan kostum yang berbeda dengan kostum pada kehidupan asli dan menggunakan riasan dengan *special effect*, maka penata kostum dan penata rias harus mampu untuk memvisualisasikan rancangan tersebut.



Gambar 2.1. Hierarki dalam departemen artistik.

(Sumber: Michael Rizzo, 2005, hlm. 25)

Dengan banyaknya kru yang berada di bawah naungannya, seorang *production designer* harus memiliki kemampuan untuk menjalin kerjasama dengan mereka. Barnwell (2017) mengemukakan bahwa menjadi seorang *production designer* harus memiliki keahlian dasar sebelum akhirnya menciptakan sebuah konsep. Keahlian tersebut bisa berupa membaca sebuah naskah dan *shooting script*, mampu mengolah anggaran selama produksi berlangsung, proses riset, dan kemampuan dasar tentang seni dan kamera (hlm. 47-78). Kemampuan ini yang pada akhirnya akan digunakan untuk menghasilkan sebuah konsep yang akan digunakan oleh kru yang berada di bawahnya.

2.3. Tahapan Kerja *Production Designer*

Menurut Barnwell (2017), tahapan kerja seorang *production designer* dapat menunjukkan bagaimana *production designer* itu sendiri berpengaruh terhadap pembuatan sebuah film melalui elemen-elemen desain yang berbeda. Menurut LoBrutto (2002), tahapan kerja seorang *production designer* diawali dengan menyusun konsep yang matang sehingga nantinya akan dipakai untuk menjadi acuan saat bekerja. Sedangkan Rizzo (2005), berpendapat bahwa pada tahapan kerja seorang *production designer* diperlukan banyak orang yang terlibat dalam proses pembuatan film. Tahapan kerja *production designer* merupakan tahapan awal untuk membentuk pola kerja yang baik serta tetap konsisten dengan konsep awal yang sudah disepakati.

2.3.1. Tahapan Kerja *Production Designer* Menurut LoBrutto

Menurut LoBrutto (2002), tahap pra-produksi adalah tahap dimana seorang *production designer* dapat menemukan dan menciptakan sesuatu, sehingga tercipta rancangan desain untuk film (hlm. 57). Sebelum masuk ke tahap pra-produksi, tahapan paling awal yang harus dilewati seorang *production designer* adalah mengumpulkan detail-detail informasi (hlm. 56). Kumpulan informasi ini nantinya akan digunakan untuk menjadi acuan dan model selama tahapan pra-produksi berlangsung.

Dalam bukunya, LoBrutto membagi proses kerja menjadi beberapa tahapan yang lebih mudah untuk dicontoh. Adapun pembagian tahapan kerja menurut LoBrutto sebagai berikut:

1. Penggambaran Konsep

Pada tahap ini, *production designer* menyusun konsep yang akan digunakan sebagai acuan membuat film. Konsep ini bisa berbentuk gambaran kasar untuk membantu memvisualisasikan konsep film. Penggambaran konsep ini dibuat berdasarkan pemahaman *production designer* mengenai naskah film dan sudut pandang sutradara setelah berdiskusi (hlm. 57). Gambaran kasar konsep ini nantinya akan digunakan sebagai acuan departemen artistik lainnya untuk merangkai detail-detail yang diperlukan. Selain itu, gambar konsep ini juga dapat membantu departemen artistik untuk memahami isi dunia dalam film.

2. Persetujuan

Setelah *production designer* selesai merancang gambaran awal konsep, bersama dengan sutradara akan mendiskusikan kembali konsep-konsep ini. Proses diskusi terjadi untuk membahas kembali rancangan desain film dan potensi-potensi gambar yang dinilai mampu untuk menjadi poin utama dalam film (hlm. 58). Desain yang sudah diajukan dapat terjadi perubahan mulai dari perubahan minor hingga perubahan total. Hal ini wajar terjadi untuk mendapatkan hasil akhir dari sutradara dan *production designer*. Pembahasan seperti penggunaan warna dan tekstur, penggunaan metafora dalam desain, dan lainnya dapat terjadi selama diskusi.

3. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard digunakan untuk memvisualisasikan gambar lewat *shot per shot*. Menggambar *storyboard* biasanya dikerjakan oleh *storyboard artist*

atas arahan dari *production designer*, *cinematographer*, dan sutradara. Dalam *storyboard* biasanya menggambarkan hubungan antara karakter dengan lingkungannya secara langsung. *Storyboard* biasanya juga dapat membantu departemen artistik untuk mengetahui ruangan apa saja yang perlu diisi di dalam *frame* (hlm. 62). Selain departemen artistik, *storyboard* juga dapat membantu meringankan pekerjaan sutradara dan *cinematographer* dalam menyusun *blocking* dan penempatan sudut kamera.

4. Penyusunan Materi Konsep

Materi konsep yang sudah ada kemudian dirancang dan disusun dalam bentuk yang lebih spesifik. Tujuan diadakannya tahap ini adalah untuk menggambar objek yang akan dibangun (hlm. 63). Tahap ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan *Orthographic Projection*. Cara ini digunakan untuk mencari kedalaman dengan menggunakan bahan kertas. Membuat susunan objek dengan ukuran panjang, lebar, dan tinggi yang akurat sehingga hasilnya dapat membantu dalam mempertimbangkan sebuah keputusan.

5. Latihan Ringan

Latihan ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi saat pembuatan objek properti (hlm. 63). Tahap ini dilakukan sebelum membuat objek atau properti yang sesungguhnya. Departemen artistik dapat mengevaluasi pekerjaan mereka, seperti memperjelas garis luar objek, penggunaan tekstur yang tepat, menjaga konsistensi objek, dan lain-lain.

6. Persyaratan dan Standar Penyusunan Materi

Materi disusun dengan menggunakan syarat dan standarisasi sehingga hasil akhirnya dapat dijaga konsistensinya. Hal-hal kecil dan detail mendapat perhatian lebih, seperti penggunaan jenis pensil, tebal-tipisnya garis pada *typographic* yang dibuat, dan lain sebagainya.

7. Perencanaan

Tahap perencanaan ini dibuat untuk mengatur penempatan dan visualisasi yang akan tampak pada *frame*. Aspek-aspek yang masuk kedalam perencanaan ini seperti luas ruangan, ukuran besar properti, posisi penempatan objek, dan sebagainya (hlm. 66). Dengan kata lain, perencanaan seperti dapat disebut sebagai denah ruangan. Detail ukuran, detail aksentasi dan spesifikasi bahan yang digunakan akan membantu membuat dimensi ruangan. Jika produksi film menggunakan studio, maka studio diberi nomor agar memudahkan proses bekerja saat produksi berlangsung.

8. Pencarian Lokasi

Selama proses pencarian lokasi, *production designer* harus memiliki detail spesifik yang digunakan untuk standar pencarian (hlm. 70). Dalam pencarian lokasi ini, departemen artistik harus mengambil gambar atau foto untuk setiap detail-detail yang ada di lokasi. Selain foto, departemen artistik juga harus mengukur lokasi. Hal ini dilakukan agar dalam pembuatan sketsa desain akan semakin akurat. Selama pencarian lokasi, *production designer* harus pandai mengobservasi keadaan lingkungan sekitar, seperti jenis

arsitektural bangunan, perkiraan tahun bangunan dibuat, detail jendela, pintu, mendata barang yang ada di lokasi yang kira-kira dapat dijadikan peroperti, dan lain sebagainya.

Selain departemen artistik, yang ikut dalam tahap pencarian lokasi adalah departemen produksi, departemen kamera dan lampu, serta sutradara. Banyak hal yang harus diperhatikan selama berada di tahap ini. Departemen artistik dapat bekerja sama dengan departemen produksi untuk memastikan lokasi tersebut siap untuk dipakai, sehingga proses penerapan dari konsep ke set lokasi dapat berjalan dengan baik. Baik departemen artistik maupun departemen kamera dan lampu dapat bertukar pendapat mengenai visual yang ingin diwujudkan. Hal ini dapat meminimalisir terjadinya kesalahpahaman selama *shooting* berlangsung.

9. Mengorganisir Departemen Artistik

Pada tahap ini, *production designer* bekerjasama dengan *prop master* untuk membuat data kebutuhan properti melalui bedah naskah (hlm. 73). *Prop master* harus memperhatikan lebih detail dari setiap kegunaan properti yang muncul dalam *frame*. *Production designer* kemudian memantau setiap pekerjaan *prop master* dalam pemilihan properti-properti utama. Pada akhir dari tahap ini, *production designer* dan *prop master* diwajibkan untuk mendata ulang segala keperluan untuk *shooting*. Selama *shooting* berlangsung, *prop master* bertanggung jawab atas kelengkapan properti dalam *frame*.

10. Persiapan Terakhir dalam Pra-Produksi

Tahapan ini didominasi dengan *production designer* dan *cinematographer*. Kedua orang ini berperan aktif dalam diskusi untuk mencapai persiapan *shooting* yang sudah final (hlm. 73). Seorang *production designer* juga harus ikut memantau jenis penggunaan lensa, komposisi, gerak kamera, dan lain sebagainya. Hal dimaksudkan agar properti dan *frame* dapat diposisikan ditempat yang seharusnya. *Production designer* dan *cinematographer* juga harus memastikan apakah properti dapat mempengaruhi teknis kamera, begitu juga dengan sebaliknya.

11. Tenggat Waktu Pengerjaan

Departemen artistik harus memiliki *timeline* pengerjaan terpisah dengan *timeline* keseluruhan produksi (hlm. 75). Maksud dari pembuatan ini agar pekerjaan departemen artistik yang membutuhkan waktu lama, seperti membuat konstruksi bangunan, dapat selesai sesuai jadwal. *Timeline* ini dibuat serinci mungkin untuk memudahkan proses bekerja. Selain itu, kebutuhan properti dan set yang berhubungan dengan rental dapat dijadwalkan dengan baik. Beberapa kemungkinan yang akan menjadi hambatan pada *timeline* yang disiapkan oleh *production designer* antara lain, seperti tes alat kamera dan *sound* dan penggunaan spesial efek saat produksi berlangsung.

12. Selangkah Lebih Awal

Departemen artistik harus bekerja selangkah lebih awal daripada jadwal produksi (hlm. 75). Hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi waktu pengerjaan yang terlambat. Jika jadwal produksi sangat padat dan mengharuskan untuk berpindah set, maka departemen artistik sudah harus menyiapkan set yang berikutnya paling tidak sehari sebelum *shooting* berlangsung. Selain itu, dengan departemen artistik yang bekerja lebih awal, jika terjadi masalah pada set lokasi, dapat segera dilaporkan kepada departemen produksi untuk dibantu menyelesaikan. Akan lebih baik jika departemen artistik memiliki beberapa rencana untuk menanggulangi kondisi terburuk.

13. Perencanaan *Cover Sets*

Untuk mengantisipasi permasalahan yang terjadi seperti yang sudah disebutkan pada tahapan sebelumnya, seorang *production designer* sebaiknya memiliki beberapa rencana cadangan. Bersama dengan sutradara untuk berdiskusi, *production designer* merancang set lokasi cadangan (hlm. 76). Perencanaan *cover sets* ini juga akan membantu menekan biaya pengeluaran ketika lokasi aslinya tidak dapat digunakan untuk *shooting*.

14. Anjuran Selama Pra-Produksi

Saran-saran selama pra-produksi sangat diperlukan, terutama untuk anggota departemen yang baru pertama kali mengikuti produksi film (hlm. 76). Seluruh departemen harus bisa fokus dan tetap menjaga konsistensi proses bekerja. Banyak kasus yang membuat sutradara merubah keputusan secara

mendadak. Dalam kondisi seperti ini, seorang *production designer* harus mampu untuk mempertahankan objektivitasnya dan mempertimbangkan ulang sebelum akhirnya membuat keputusan. Pekerjaan *production designer* harus selesai sebelum proses *shooting* dimulai, sehingga tidak akan mengganggu proses *shooting*.

2.3.2. Tahapan Kerja *Production Designer* Menurut Rizzo

Menurut Rizzo (2005), untuk mencapai desain sinematik digunakan dua cara yaitu dengan proses hasil kerja departemen artistik dan dengan pencarian lokasi yang lengkap keseluruhan datanya (hlm. 43). Rizzo membagi beberapa tahapan kerja *production designer* sebagai berikut:

1. Departemen Lokasi dan Pencarian Lokasi

Pencarian lokasi pada tahap ini dibagi menjadi lima proses, antara lain:

a. Pencarian Pertama

Production designer akan bertemu dengan manajer lokasi untuk membahas tentang syarat-syarat lokasi dan referensinya. Tahap ini harus dilakukan sesegera mungkin untuk mengantisipasi keterlambatan *deadline* produksi. Selama proses ini, manajer lokasi memberikan beberapa opsi lokasi. Tugas *production designer* adalah meyakinkan sutradara bahwa lokasi yang diajukan oleh *production designer* sesuai dengan konsep. Setelah mendapat keputusan akhir dari sutradara, maka proses perizinan dan tanda tangan kontrak segera dilakukan. Kemudian *production designer*

dan manajer lokasi akan mendiskusikan tentang teknis penempatan kebutuhan departemen artistik.

b. Pencarian Kedua

Tahap kedua ini diperuntukan untuk *production designer* dan *art director* (hlm. 46). Tujuan dari tahap pencarian kedua ini adalah untuk memastikan kualitas lokasi yang diberikan oleh manajer lokasi dan juga untuk mempererat hubungan antara *production designer* dan *art director*. Saat tiba di lokasi, departemen artistik akan melihat potensi-potensi yang mungkin digunakan saat *shooting* dan bertukar pikiran dengan *art director*. Manajer lokasi akan mencatat hal-hal detail mengenai lokasi yang nantinya akan diserahkan kepada departemen artistik. Catatan ini nantinya akan membantu departemen artistik untuk membuat *modeling*.

c. Pencarian Ketiga

Tahap ketiga ini dilakukan *recce*. *Recce* dilakukan di tahap pra-produksi untuk mengukur lebih detail panjang, lebar dan tinggi dari lokasi yang sudah ditentukan. Ukuran-ukuran ini nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk membuat sketsa dan pembuatan properti.

d. Pencarian Keempat

Di tahap ini *production designer* menyusun jadwal khusus untuk departemen artistik. Jadwal ini nantinya akan mengatur tentang pembuatan dan pencarian properti, mendekor set, menjadwalkan

logistik, dan lain sebagainya. Jadwal ini akan didiskusikan kembali dengan departemen produksi.

e. Pencarian Kelima

Tak jarang pada beberapa kasus, lokasi *shooting* harus berganti bahkan setelah *recce*. Hal ini akan memberikan dampak kepada banyak departemen, tidak hanya departemen artistik saja. Dengan demikian, departemen artistik berdiskusi dengan *production designer* untuk merancang ulang apa saja yang diperlukan untuk kebutuhan lokasi *shooting* yang baru.

2. Pembuatan Desain Awal

Tahap pembuatan desain atau rancangan gambar awal ini melibatkan banyak orang, seperti *storyboards artist*, *concept illustrators*, dan lainnya (hlm. 49). Dibantu dengan perkembangan teknologi *CGI*, pembuatan desain menjadi lebih mudah dipahami dan divisualisasikan.

3. Riset

Dalam membuat konsep visual sebuah film, maka seorang *production designer* harus melakukan riset untuk memperkuat argumen tersebut (hlm. 53). Konsep visual sudah melibatkan bagaimana naskah dimetaforakan kedalam sebuah bentuk benda yang ikonik. Riset ini dapat dilakukan dimana saja dan dalam bentuk apa saja. Riset seorang *production designer* dapat berbentuk sebuah lukisan, artefak, catatan sejarah, video, dan lain sebagainya. Riset ini kemudian dikumpulkan dan dijadikan sebagai bahan acuan untuk membuat suatu desain film.

4. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* pada era teknologi berkembang menjadi mudah, namun ada saatnya dimana menggambar dan ditambahkan efek animatik pada gambar *storyboard* dapat memperjelas visual. Pada umumnya seorang *storyboard artist* menggunakan aspek rasio seperti pada film untuk menjaga konsistensi dari gambar. Sehingga apa yang divisualisasikan pada gambar dapat terealisasi dengan baik pada film.

5. Animatik

Tahap ini berorientasi pada teknologi komputer. Seluruh gambar desain, digambar dan disunting dengan komputer. *Storyboards* dan *floorplan* yang sudah jadi diberikan efek animatik untuk mendapatkan visualisasi yang lebih realistik. Departemen lainnya, seperti departemen kamera dan lampu, dapat terbantu untuk melihat penempatan sudut kamera dan lampu pada saat produksi.

6. Pembuatan Ilustrasi Konsep

Production designer kemudian bekerja sama dengan sutradara untuk merancang konsep digital yang diinginkan untuk menambah kesan pada film (hlm. 68). Sketsa gambar yang masih kasar kemudian ditambahkan dengan efek-efek yang lebih matang.

7. Pembuatan Model dengan Komputer

Dengan acuan sketsa yang sudah dimodifikasi, *production designer* kemudian mengarahkan agar sketsa tersebut dapat dibuatkan konstruksi visualnya untuk mempermudah pembuatan maket. Pembuatan ini

menggunakan *software 3D* untuk mendapatkan detail-detail yang diinginkan dan terlihat dengan jelas.

8. *White Models*

White models atau yang sering disebut dengan pembuatan maket, memudahkan departemen artistik untuk berkomunikasi dengan departemen lainnya. Ada kalanya melakukan diskusi dengan menggunakan sketsa gambar saja tidak cukup menjelaskan, maka dari itu dibutuhkan model bangunan miniatur untuk dapat menjelaskan secara lebih rinci. Maket atau miniatur ini sebaiknya sudah dilengkapi dengan tekstur, sehingga membantu untuk proses diskusi visual film.

9. Pembuatan Rancangan

Pada tahap ini, semua desain yang telah disunting kemudian diproses untuk dijadikan sebuah maket atau miniatur. Maket yang dibuat harus sesuai dengan ukuran perbandingan dari lokasi yang sudah mendapat persetujuan. Dalam pembuatan maket ini, departemen kamera dan lampu serta departemen produksi akan mampu untuk menimbang perkiraan *setting* alat yang akan dipakai serta berapa jumlah anggaran pengeluaran.

10. Penyesuaian Desain dengan Lensa

Setelah maket dibuat dan direvisi sesuai kebutuhan, maka saatnya *production designer* mencoba menerapkan konsep tersebut ke dalam lokasi aslinya. Bersama dengan *cinematographer*, *production designer* menyusun set lokasi sesuai dengan acuan maket. Selain itu, *production designer* juga harus menyesuaikan aspek rasio, penggunaan lensa, dan dari perspektif

mana gambar akan diambil. Untuk mencapai hasil tersebut, maka departemen artistik dan departemen kamera dan lampu harus bekerja sama dengan baik.

2.3.3. Tahapan Kerja *Production Designer* Menurut Barnwell

Menurut Barnwell (2017), membuat suatu film *production designer* dimulai dengan tahap menggabungkan konsep visual dan teknis pengerjaan (hlm. 23). Barnwell membagi tahapan kerja dengan beberapa tahap, antara lain sebagai berikut:

1. Membedah Naskah

Pada tahap ini, *production designer* membedah kebutuhan departemen artistik pada naskah film (hlm. 27). Kebutuhan tersebut dibagi menjadi beberapa bagian, seperti lokasi, properti, grafis, konstruksi bangunan, dan lain sebagainya. Untuk membantu memisahkan bagian tersebut, biasanya dipisah dengan menggunakan sistem zonasi warna. Selain itu, *production designer* biasanya dibantu *art director* ataupun asisten *art director* untuk membedah naskah.

2. Pengembangan Ide Awal

Emosi dari *production designer* biasanya berpengaruh terhadap hasil rancangan yang akan dibuat setelah membaca naskah (hlm. 29). *Production designer* membuat *moodboard*, sketsa awal, tekstur, dan lain-lain. *Moodboard* ini dibuat dengan sistem lepas pasang, sehingga mempermudah proses diskusi dengan tim kreatif. Ide-ide yang didiskusikan ini akan menjadi bahan acuan untuk membuat desain selanjutnya. Selain pembuatan

moodboard, departemen artistik juga ikut membuat *storyboard*. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan memvisualisasi rangkaian film yang akan diproduksi. Hasil akhir *storyboard* dapat berupa gambar sketsa 2D maupun dengan program 3D.

3. Riset

Riset menjadi tahap penting dalam proses pembuatan desain (hlm. 31). *Production designer* melakukan riset segala keperluan yang akan dibutuhkan selama pra-produksi dan produksi. Riset ini juga akan berperan penting dalam mendukung visualisasi film. Beberapa bahan riset mencakup periode waktu dan tempat, serta riset tentang karakter-karakter yang ada di dalam film. Hasil riset yang didapat harus detail dan efektif.

4. Pembuatan Sketsa dan Model

Membuat sketsa membantu para perancang untuk mendapatkan gambaran yang diinginkan (hlm. 35). Sketsa sering kali berubah untuk mendapatkan hasil visual yang diinginkan. Dalam membuat sketsa, terkadang membutuhkan beberapa teknik untuk mendapatkan hasil yang lebih detail dan mempermudah pemahaman orang lain. Setelah pembuatan sketsa mencapai hasil akhir sesuai kesepakatan bersama, departemen artistik lainnya mempersiapkan perancangan pembuatan model. Model atau miniatur dibuat berlandaskan sketsa dan pengukuran skala yang tepat. Model ini dapat membantu sutradara dan *cinematographer* untuk melihat dengan jelas seperti apa visualisasi yang dibayangkan.

5. Pembuatan Anggaran

Dalam membuat anggaran, *production designer* harus mampu untuk berpikir kreatif meskipun dengan anggaran yang tidak tinggi (hlm. 38). *Production designer* berkonsultasi dengan produser untuk mencapai kesepakatan bersama mengenai anggaran dana pada departemen artistik. Anggaran dapat dibentuk setelah membedah naskah. Dengan mengatur penjadwalan yang baik, anggaran dapat ditekan. Dengan dijadwalkan, maka proses pengerjaan dapat dilakukan dengan efektif dan lebih selektif.

6. Mengkonstruksi Bangunan Studio

Ada beberapa keuntungan dengan membangun set pada studio, salah satunya adalah departemen artistik mendapatkan kontrol sepenuhnya terhadap set (hlm. 40). Eksterior dan interior ruangan dapat diatur sedemikian rupa sehingga memenuhi kebutuhan dalam film. Untuk mencapai visual tertentu, maka pada tahap ini membutuhkan penjadwalan yang baik. Departemen artistik melakukan pekerjaannya sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan.

7. Pemilihan Lokasi

Recce dilakukan setelah melihat potensi set film pada lokasi asli (hlm. 42). Pada tahap ini, *production designer* beserta departemen artistik mengumpulkan data lapangan, seperti luas ukuran lokasi, foto detail lingkungan lokasi, mendata barang apa saja yang berpotensi untuk muncul dalam film, dan lain sebagainya. Selain itu, departemen artistik juga bekerja

sama departemen kamera untuk membahas bagaimana properti dan set akan mendukung *framing* kamera.

8. Mendekorasi Set

Ketika lokasi produksi sudah berada pada tahap persetujuan, maka langkah selanjutnya adalah dengan mendekorasi set ruangan tersebut sesuai dengan hasil rancangan desain yang sudah dibuat pada tahap pra-produksi. Dekorasi set dan properti disusun seperti pada *floorplan* yang sudah dirancang sebelumnya (hlm. 44). *Production designer* meminta bantuan *set dresser* untuk bertanggung jawab mengenai hal ini. Pada beberapa kasus, set asli tidak bisa dirubah karena kesepakatan yang terjadi antara pihak pemilik lokasi dengan departemen produksi. Sutradara bisa mengajukan permintaan akan penambahan properti khusus untuk menambah *meaning* dan visual yang menonjol. Selain mendekor set dan lokasi, tugas *production designer* berikutnya adalah memastikan faktor lain dalam visual, seperti kostum dan *make-up* serta penambahan efek spesial dan penggunaan hewan hidup, dapat berjalan dengan baik. *Production designer* akan meminta tolong kepada koordinator yang bertanggung jawab untuk dapat mengeksekusi konsep tersebut pada produksi.