

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Di dalam bukunya, Thomas dan Johnston (1981) menjelaskan animasi merupakan serangkaian gambar yang berurutan dari suatu aksi, yang membentuk suatu gambar bergerak. Ide dari animasi itu sendiri juga sudah ada lama sejak dahulu di mana manusia mulai coba untuk menggambarkan pergerakan dalam lukisan (Williams, 2008). Animasi juga merupakan medium yang mampu menangkap ‘percikan kehidupan’ yang tidak bisa ditangkap oleh medium lainnya, termasuk kamera. Inilah pembeda utama dari medium animasi dengan *live-action* di mana animasi berfokus dalam menggambarkan emosi dan perasaan, sedangkan medium *live-action* menggambarkan sesuatu apa adanya dari yang ditangkap kamera.

Semakin berkembangnya teknologi, medium animasi juga ikut berkembang menjadi beberapa jenis, yang terutama adalah animasi 2D dan animasi 3D. Salah satu bentuk animasi 2D adalah animasi klasik yang diciptakan oleh *animator* yang menggambar di kertas seperti yang dilakukan oleh Williams (2008) di dalam bukunya. Sedangkan animasi 3D adalah jenis animasi yang menggunakan perangkat lunak 3D di komputer. Terminologi dari animasi 3D juga masih berkembang karena cangkupannya yang semakin luas dengan berkembangnya medium tersebut. Salah satu perkembangan dari animasi 3D adalah dengan menjadi medium *hybrid live-action animation*. Film-film *hybrid live-action animation* juga biasa disebut sebagai film-film *VFX*.

2.1.1. VFX

VFX merupakan singkatan dari istilah *visual effects* memiliki arti gambar apapun yang dibuat, diubah, atau ditingkatkan untuk sebuah film yang tidak dapat dihasilkan melalui proses *shooting live-action* (Okun dan Zwerman, 2017). Beliau menambahkan bahwa seni dari VFX itu sendiri tidak kurang dari mengubah kata-kata menjadi gambar, teknologi menjadi seni, dan sulap menjadi kenyataan. Selain alasan keterbatasan realita seperti film “*Jurassic Park*”, VFX juga digunakan karena alasan biaya. Contohnya seperti pada film *Lord of the Rings* di mana ada kerumunan *orcs* sedang menyerang. Adegan tersebut bisa saja dilakukan secara *live-action*, tetapi akan memakan biaya yang jauh lebih besar dan tidak efektif. Okun et al. (2017) menjelaskan dalam proses pembuatan film, biasanya pengerjaan VFX berat di pasca produksi. Tetapi VFX artist juga perlu terlibat dari proses pra produksi dan produksi juga.

Pentingnya proses pengerjaan VFX terlibat dari pra produksi adalah untuk mempersiapkan desain, penganggaran, dan konstruksi yang akan ada saat tahap produksi. Proses persiapan dalam pra produksi dipecah dari tiap *shot*. Dalam suatu *shot*, akan di-*breakdown* metode VFX yang digunakan, apa saja yang diperlukan, dan biaya yang dibutuhkan untuk mengerjakannya. Tahap ini juga merupakan tahap pembuatan *concept art* atau *look development* untuk hasil VFX yang ingin dicapai (Dinur, 2017).



Gambar 2.1. Sebelum dan sesudah adanya *VFX* dalam "*Jurassic World*"

(<https://www.pixelonestudio.com/news-3d/jurassic-world-fallen-kingdom-vfx-breakdown#prettyPhoto>, 2019)

Dalam bukunya, Okun et al. (2017) menjelaskan bahwa setiap persiapan yang dilakukan dalam pra produksi dilaksanakan pada tahap produksi. Biasanya akan ada satu tim *VFX* yang berada di set untuk memastikan semua elemen yang dibutuhkan didapatkan dengan tepat. Satu tim *VFX* terdiri dari supervisor *VFX*, produser *VFX*, supervisor animasi, koordinator, dan kolektor data. Seorang supervisor *VFX* akan bekerja sama dengan sutradara dan departemen produksi lainnya untuk memastikan setiap *shot* yang diambil sesuai dengan persiapan secara kreatif, sedangkan produser *VFX* memastikan kesesuaian secara anggaran. Supervisor animasi biasanya akan berada di set produksi ketika ada animasi yang rumit terlibat di dalam film. Koordinator ada untuk membantu produser dalam berkomunikasi dengan berbagai departemen dan kolektor data akan mengumpulkan data dari kamera dan pengukuran yang dibutuhkan dari set.

Setelah proses produksi, Dinur (2017) menjelaskan kalau hasil *footage* mentah dari *shooting* akan dikirim kepada lab untuk diubah ke versi kualitas lebih rendah agar tidak berat untuk di-*edit*. *Footage* versi kualitas rendah kemudian digunakan oleh tim *editorial* untuk melakukan proses *editing offline* (*edit cut to cut* saja). Kemudian hasil *editing* tersebut dikirim ke lab kembali untuk menjadikan *footage* mentah sesuai dengan hasil *editing*. Lab akan mengirimkan *footage* mentah yang sudah di-*edit* kepada tim *VFX* untuk memasukan elemen animasi. Kalau *VFX* dalam film sudah disetujui oleh sutradara, maka akan dikirim ke lab untuk finalisasi film.

2.2. Environment Dalam Film

Environment dapat diartikan sebagai lingkungan dan di dalam film, desain *environment* tidak boleh diremehkan. Menurut White (2017), *environment* merupakan 95 persen dari apa yang penonton lihat dari setiap adegan. Lobrutto (2002) menjelaskan bahwa desain dari *environment* di suatu film harus mengekspresikan cerita dan mendukung karakter di dalamnya. Beliau menambahkan kalau bentuk dari ekspresi tersebut meliputi arsitektur, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. *Environment* adalah wujud terjemahan dari naskah dan *environment* yang baik adalah yang mampu memberikan makna, interpretasi, dan kedalaman psikologis serta emosional ke dalam cerita yang disampaikan. Dari situ, *environment* dapat mendukung karakter tidak hanya dari segi visual, tetapi juga makna yang memperkaya cerita.

Sebelum mulai merancang desain *environment*, Lobrutto (2002) menegaskan kalau naskah film perlu dibedah dahulu. Bedah naskah secara visual berdasarkan set lokasi dan dekorasi. Kemudian perhatikan detail-detail seperti warna, tekstur, motivasi, dan ruang lingkup *environment* di dalam cerita. Perlu adanya pemikiran bagaimana kondisi dunia di dalam cerita baik dari segi arsitektur, periode, hingga siapa saja yang tinggal di *environment* tersebut. Setelah proses tersebut, barulah proses penggambaran ide-ide desain *environment* dimulai. Penggambaran desain *environment* perlu menyesuaikan juga dengan desain karakter secara visual agar dapat dipadu dengan baik dan karakter terasa seperti bagian dari *environment*.

Desain suatu *environment* dalam film juga memiliki kekuatan-kekuatan tertentu. Dalam bukunya, Lobrutto (2002) menjelaskan kalau *environment* dapat memberikan dampak yang metafisik terhadap penonton tentang bagaimana mereka menangkap cerita dan karakter di dalamnya. Banyak sekali keadaan psikologi yang dapat disampaikan secara visual melalui *environment* dalam film. Penonton dapat merasakan kelegaan, sempit, nyaman, atau bahkan ketakutan dari *environment* saja. *Environment* juga dapat menciptakan atmosfer tertentu yang menambahkan mood serta emosi dasar dari *environment* itu sendiri. Atmosfir juga menambahkan estetika yang mendalam kepada film. Karena mengelilingi karakter dalam film, *environment* juga dapat memiliki hubungan dengannya. Bisa jadi suatu *environment* bersifat bermusuhan dengan karakter yang ada di dalam film yang membuatnya merasa tidak nyaman.



Gambar 2.2. Perancangan *environment* oleh Qi Wong

(<https://www.artstation.com/artwork/n1P9K>, 2016)

Bahkan di dalam animasi, *environment* juga memberikan efek menyeluruh ke dalam *frame*. Kelebihannya adalah di dalam animasi, fitur-fitur tertentu dapat dibuat secara berlebihan. Di dalam bukunya, White (2017) mengungkapkan kalau karakter berada di dalam *environment* yang *stylized* dapat dampak dramatis yang lebih ketimbang pada *environment* yang biasa. Kelebihan berikutnya adalah *environment* dalam animasi dapat dianimasikan. Hal ini menjadikannya sebagai alat bercerita yang tidak didapatkan dalam *environment live-action* dan menjadi sangat membantu ketika membutuhkan elemen-elemen alam seperti gunung berapi dan puting beliung, yang bisa dimanipulasi menurut keinginan *animator*.

2.2.1. Perancangan *Environment Interior*

Setiap bangunan, baik rumah, ruang publik, perkantoran, maupun hotel memiliki desain interiornya masing-masing. Interior tidak hanya berbicara mengenai desain dalamnya suatu gedung atau ruangan saja, tetapi mengenai bangun dan ruang,

zaman, dan kondisi masyarakat juga. Setiap orang pada dasarnya berhak memiliki kualitas hidup yang baik melalui desain interior yang membuat mereka merasa nyaman; inilah esensi dari desain interior. Dalam merancang desain interior, ada beberapa aspek krusial yang perlu diperhatikan. Di dalam bukunya, Leydecker (2013) menyebutkan aspek-aspek tersebut adalah integrasi dari seluruh elemen ruangan, desain produk, warna, material, dan tren.



Gambar 2.3. Suatu desain interior rumah

(<https://www.interiordesign.net/award/6-best-of-year-awards-winners-2018/>, 2018)

Dalam merancang desain interior, bagian yang fundamental adalah untuk menyatukan setiap elemen-elemen terpisah menjadi suatu kesatuan yang koheren. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur rute-rute dalam ruangan serta hubungannya dengan fungsi dalam ruangan itu sendiri. Leydecker (2013) dalam bukunya menyebutkan elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan terjalin. Integrasi dari semua elemen yang ada dalam ruangan dapat menciptakan suatu atmosfer tertentu

yang membuat suatu interior unik. Menghilangkan satu komponen saja dapat mengubah seluruh komposisi ruangan dan konsep ruangan secara keseluruhan.

Menurut Leydecker (2013), konsep dari desain interior yang sukses adalah yang meliputi keseluruhan ruangan, tidak ada terpisahkan. Produk-produk yang ada di dalam suatu interior berarti juga perlu diperhatikan dengan teliti. Perancang desain interior juga perlu merancang desain produk yang ada di dalam ruangan. Pembedanya dari desain produk biasanya adalah di dalam interior, desain-desain produk yang ada dirancang menjadi bagian dari interior dan tidak terpisah secara estetika maupun fungsi. Sebaliknya, beliau juga mengatakan kalau desain produk yang ceroboh dapat merusak keseluruhan desain interior sebaik apapun.

Warna juga merupakan bagian krusial dalam desain interior ruangan. Seringkali warna digunakan untuk membangun *mood* dari suatu desain interior. Mirip halnya dengan warna dalam arsitektur, seperti putih untuk membawa kesan modernisme. Namun Leydecker (2013) menyayangkan kalau sekarang, warna-warna dalam desain interior seringkali mengikuti tren saja dan cepat ketinggalan zaman. Warna-warna yang ada juga bergantung erat dengan jenis bahan material yang digunakan. Material tertentu memiliki warna-warna tertentu, seperti perbedaan jenis kayu yang digunakan membawa jenis warna yang berbeda.

Beliau menyampaikan bahwa satu jenis material saja dapat menghasilkan jenis tekstur permukaan yang berbeda-beda. Hal ini bergantung bagaimana permukaan tekstur diperlakukan. Kayu yang dipoles akan mengkilap, sedangkan kayu biasa akan memiliki tekstur *matte*. Tetapi yang tidak boleh dilupakan oleh

seorang perancang desain interior adalah sifat fungsional dari material-material yang digunakannya. Contohnya seperti penggunaan lantai yang mengkilap lebih dihindari di tempat-tempat seperti kamar mandi atau dapur, karena sifatnya yang licin dan dapat membahayakan. Material dalam hal ini, memiliki hubungan langsung dengan orang-orang secara fisik maupun psikologis.

Perkembangan teknologi juga mempengaruhi perkembangan material dalam dunia desain interior. Sekarang sudah banyak sekali replika dari bahan-bahan natural seperti kayu dan batu dengan kualitas yang sangat tinggi. Karena mudah untuk diproduksi, bahan-bahan material replika ini seringkali lebih dipilih ketimbang material aslinya. Namun material yang asli tetap memiliki kualitas nyata dan natural yang tidak dapat direplika. Leydecker (2013) menyimpulkan pada akhirnya, sebagus apapun kualitas replika material yang ada, mereka hanyalah tiruan.

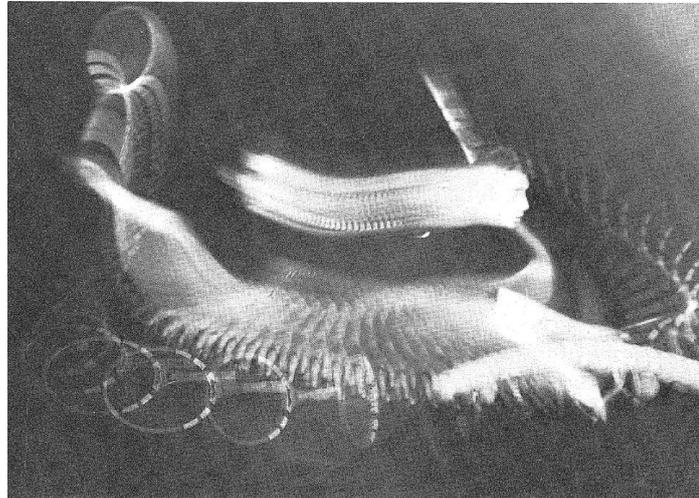
Aspek berikutnya yang tidak kalah pentingnya adalah tren, yang merupakan salah satu pendorong inovasi-inovasi dari desain interior. Niemeyer (seperti dikutip dalam Leydecker, 2013) menyimpulkannya dengan seorang perancang desain interior memiliki tugas, “Untuk menciptakan hari ini, masa lalu dari masa depan”. Tidak semua tren yang ada termasuk dalam tren yang baik, bahkan banyak dari mereka hanya bertahan sebentar saja. Leydecker (2013) menjelaskan tren-tren desain interior yang cenderung bertahan adalah yang mampu memberikan manfaat baru atau lebih ke dalam interior. Beliau memberikan contoh di dalam tren perkantoran, mulai banyak kantor yang tidak lagi disekat oleh tembok, tetapi dibuat

dalam satu ruangan terbuka agar memudahkan komunikasi antar pekerja. Dengan ini, material yang digunakan perlu membuat ruangan menjadi lebih kedap suara agar tidak berisik dan mengganggu proses kerja.

2.3. Futurisme

Rainey, Poggi, dan Wittman (2009) menjelaskan bahwa futurisme merupakan suatu gerakan seni yang dicetuskan oleh penyair Italia bernama Filippo Tommaso Marinetti pada tahun 1909. Ide dari futurism pertama kali muncul di dalam bentuk suatu manifesto di koran Paris bernama Le Figaro, dengan judul “*Manifeste du Futurisme*”. Gerakan futurisme berfokus pada masa depan dan tujuan utamanya adalah untuk lepas sepenuhnya dari masa lalu. Futurisme memeluk kecepatan, kekerasan, mesin, dan industri. Di dalam manifestonya, Marinetti (seperti dikutip dalam Rainey et al., 2009) menyampaikan keinginannya untuk sebuah bentuk seni yang secepat dan semenarik mobil balap. Ia kemudian menambahkan bahwa bentuk keindahan yang baru adalah kecepatan. Bentuk-bentuk dari karya seni futurisme pun mencakup: literatur, lukisan, patung, desain grafis, arsitektur, teater, film, musik, dan *fashion*. Bentuk dari karya seni futurisme berfokus pada tontonan yang menakjubkan, ketimbang psikologi. Namun ide futurisme Marinetti juga mengindahkan peperangan, yang kemudian ditolak oleh kaum futuris Russia. Futurisme Russia pada akhirnya akan berkembang menjadi gerakan seni konstruktivisme.

2.3.1. Kecepatan dalam Futurisme



Gambar 2.4. Fotografi seorang pemain tennis

(Edgerton, 1939)

Di poin keempat dalam manifestonya, Marinetti mendeklarasikan bahwa dunia telah diperindah dengan keindahan dari elemen kecepatan. Elemen kecepatan ini menjadi elemen yang banyak terlihat dalam karya seni futurisme. Contoh dari pencapaian tertinggi dari perwujudan elemen kecepatan menurut Marinetti saat ia masih hidup adalah terciptanya pesawat terbang. Menurutnya, pesawat terbang merupakan cara mengalami kecepatan yang modern. Salah satu cara para seniman futuris menggambarkan kecepatan adalah dengan menangkap gambar yang berkecepatan tinggi, sehingga terlihat buram karena pergerakan; atau mereka membuat ulang hal tersebut dengan cara lain seperti dilukis.

2.3.2. Kekerasan dalam Futurisme

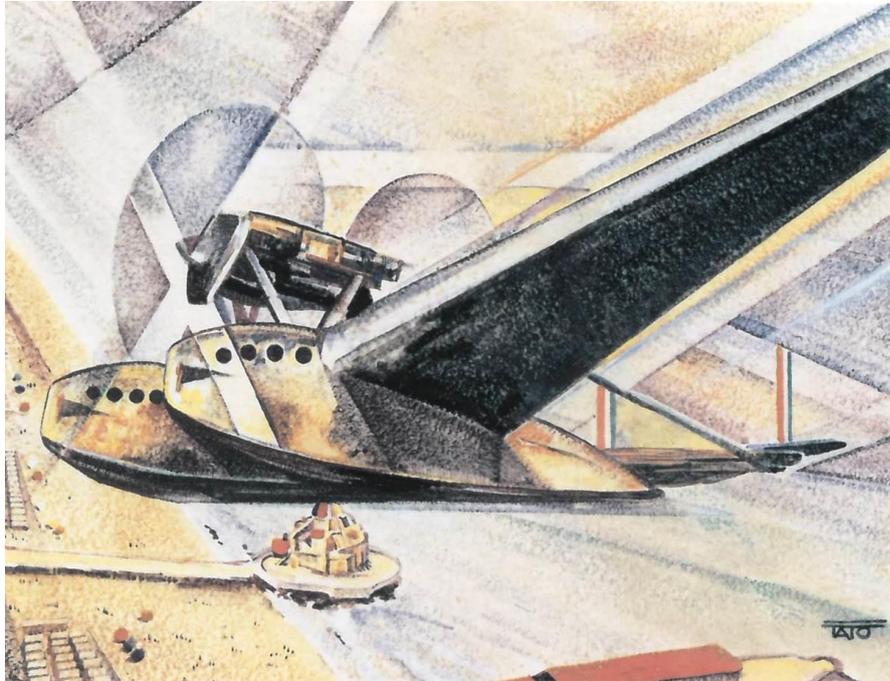


Gambar 2.5. Pemakaman dari Sang Anarkis Galli (*I funerali del anarchico Galli*)

(Carlo Carrà, 1911)

Marinetti menyatakan keindahan hanya terdapat dalam perjuangan. Menurutnya, tidak ada mahakarya yang tidak memiliki sifat yang agresif. Beliau kemudian menjelaskan bagaimana perang adalah satu-satunya obat untuk dunia, bagaikan suatu proses pemurnian kembali. Perwujudan dari elemen kekerasan dalam karya seni futurisme terlihat melalui penggambaran perang. Oleh sebab itu, futurisme juga sering dieratkan dengan patriotisme dan senjata.

2.3.3. Mesin dan Industri dalam Futurisme



Gambar 2.6. Penggambaran Pesawat Terbang oleh Tato

(Guglielmo Sansoni, 1930)

Mesin, sebagai salah satu bentuk dari inovasi manusia juga merupakan elemen yang terdapat dalam manifesto futurisme Marinetti. Saat masa penulisan manifesto, mesin sudah banyak digunakan dalam berbagai macam industri, terutama industri otomotif dan senjata. Marinetti melihat mesin sebagai salah satu jalan keluar dari masa lalu dan jalan yang baru untuk hidup. Dari hal ini, karya-karya seni futurisme banyak yang berupaya menggambarkan apapun dalam bentuk mesin atau membuat sesuatu berbentuk mekanik.

2.3.4. Lepas dari Masa Lalu



Gambar 2.7. Kuda dan Penunggang

(Carlo Carrà, 1915)

Elemen yang terpenting dan yang paling mendasar dari futurisme adalah untuk lepas sepenuhnya dari masa lalu. Setiap elemen dari futurisme ada demi menjunjung ide ini. Marinetti dalam manifestonya bahkan menyampaikan keinginannya untuk memusnahkan museum dan perpustakaan agar manusia benar-benar melupakan masa lalu sama sekali. Ia menginginkan masa depan yang betul-betul baru dan berbeda dari apa yang sudah ada. Karya seni futurisme menjadi banyak yang berupaya menggambarkan hal-hal yang baru, bahkan terkadang abstrak.

2.3.5. Futurisme Dalam Film

Di masa sekarang, futurisme seringkali diartikan dengan film-film bergenre *sci-fi*. Walaupun film *sci-fi* bukan merupakan sinema futurisme secara langsung, mereka menjunjung nilai-nilai yang sama. Futurisme dan film-film *sci-fi* sama-sama

berbicara mengenai masa depan. Keduanya juga sama-sama memiliki unsur mesin dan kecepatan sebagai orientasi forma mereka, Di dalam karyanya, Aydin, Tong, dan Pusat (2006) memperlihatkan jejak-jejak awal adanya hubungan antara futurism dan film-film *sci-fi* dapat dilihat dari berkembangnya arsitektubertor futurisme.

Arsitektur futurisme didasari oleh ide dari Sant' Elia yang membayangkan kota mekanis, yang dapat dikatakan sebagai suatu utopia. Utopia itu sendiri pertama kali dicetuskan oleh Thomas More (seperti dikutip dalam Aydin et al., 2006) dari bahasa Latin 'eu', yang berarti 'baik', 'eo', yang berarti 'tidak nyata', dan 'topos' yang berate 'tempat'. Utopia dengan ini dapat diartikan sebagai tempat baik yang tidak nyata. Ide utopia diadopsi oleh Sant' Elia karena sepaham dengan ide futurisme yang tidak terpaku kepada masa lalu, atau dalam konteks ini yang sudah ada. Maka dari itu, kota mekanis yang utopis menjadi acuan dari perancangan gedung-gedung futurisme.



Gambar 2.8. *Citta Nuova* dibuat secara 3D oleh Atkinson and Co

(<https://mopostal.tumblr.com/post/3100868722/lookwhatistole-antonio-santelia-la-citta>)

Sant' Elia kemudian menciptakan karya arsitektur futurisme yang berjudul "*Citta Nuova*". Karya ini merupakan hasil penerapan dari ide-idenya mengenai utopia mekanis sesungguhnya. Ia berpendapat bahwa atap-atap perlu diuntungkan, perlu adanya ruang bawah tanah, dan tingkat kota perlu ditinggikan lagi. Di dalam "*Citta Nuova*", gedung-gedung tidak lagi menempatkan lift di dekat tangga, konstruksi-konstruksi modern ditempatkan pada lantai-lantai tinggi, dan tampilan dari kota tersebut diandalkan kepada kesederhanaan material yang digunakan. Karya inilah yang meinspirasi *environment* dalam film *sci-fi* pertama yang berjudul "Metropolis" (1927).

"Metropolis" menerapkan konsep ketinggian kota, serta tatanannya yang bertingkat-tingkat. Sutradara film "Metropolis", Fritz Lang mengagungkan tingginya gedung-gedung tersebut yang merupakan ciri-ciri dari bangunan futuristik. Bahkan ketika dibandingkan dengan "*Citta Nuova*", "Metropolis" menjadi jauh lebih besar secara skala. Fritz Lang dikatakan oleh Özakýn lebih tertarik terhadap kebesaran dari kota yang ia ingin buat ketimbang interior dari gedung-gedung itu sendiri (seperti dikutip dalam Aydin et al., 2006). Film ini kemudian menjadi sumber acuan bagaimana kota futuristik perlu dibuat dalam film-film lainnya.



Gambar 2.9. *Environment "Blade Runner 2049"* oleh *DNEG Visual Effects*

(<https://www.iamag.co/making-of-blade-runner-2049-environments/>)

Film lainnya yang menjadi perkembangan dari futurisme adalah "*Blade Runner*" (1982). "*Blade Runner*" juga menggunakan penggambaran kota-kota yang bertingkat dengan skala yang lebih besar dari "*Metropolis*", terutama bangunan Tyrell yang juga memiliki komponen mesin dan lift sebagai unsur krusial di dalamnya. Namun film "*Blade Runner*" memiliki perbedaan perlakuan terhadap kota-kotanya dan tidak murni menerapkan konsep futurisme saja. "*Metropolis*" menggambarkan kotanya sebagai suatu kota utopis, sedangkan "*Blade Runner*" menggambarkan dunianya yang mengarah ke distopia. Hal ini sudah tidak sebanding dengan gagasan Sant' Elia yang menginginkan kota mekanik 'idaman' seperti "*Citta Nuova*". Dalam kata lain, "*Blade Runner*" menggabungkan gagasan kota yang 'lama' dan yang 'baru'. "*Blade Runner*" juga menjadi pengaruh besar terhadap film-film sci-fi yang ada sekarang yang banyak mengedepankan konsep 'rumah mesin' di dalamnya. Penggunaan konsep 'rumah mesin' ini yang dianggap menjadi ciri-ciri utama dari *environment* futuristik dalam film-film *sci-fi*.

Pada akhirnya, futurisme di dalam film, terutama film-film *sci-fi* tidak lagi sama dengan futurisme yang digagas oleh Marinetti. Walaupun sama-sama berfokus pada masa depan dan mengedepankan teknologi, film-film *sci-fi* seringkali menggambarkan masa depan dalam bentuk distopia. Sekalipun masa depan distopia dalam film-film ini memberikan kesan bahwa kemajuan teknologi akan memberikan kehancuran. Namun Aydin (2006) menunjukkan bahwa perbedaan ini tidak muncul begitu saja. Sifat pesimis terhadap masa depan ini hanya merupakan perbedaan sudut pandang dalam masyarakat yang ada di dalam dunia masa depan. Beliau menjelaskan, kalau "*Citta Nuova*" diberikan kehidupan di dalamnya seperti lapisan masyarakat dan perbedaan kelas, maka sisi distopia dari kota tersebut akan terlihat. Sant' Elia mendambakan "*Citta Nuova*" sebagai utopia untuk kaum borjuis, tetapi bisa saja "*Citta Nuova*" menjadi distopia untuk kaum proletary. Dengan demikian, futurisme di dalam film dengan futurisme dalam manifesto Marinetti memiliki banyak kesamaan, tetapi tidak bisa disamakan karena berangkat dari kelas masyarakat yang berbeda.

2.4. *Mise en Scene*

Di dalam film, *mise en scene* dapat diartikan sebagai hubungan antara kamera dengan orang-orang di depannya, dan dengan lanskap, menurut Bertolucci (seperti dikutip dalam Martin, 2014). Istilah ini juga seringkali dibahas dalam diskusi *style* visual dalam film. Makna sesungguhnya dalam bahasa Perancis berarti 'untuk menaruh di panggung'. Kalau menurut Gibbs (2002), *mise en scene* adalah isi dari *frame* dan bagaimana mereka diatur. Dalam kata lain, *mise en scene* mencakup

apa yang penonton lihat, dan cara kita melihat yang diinginkan pembuat film. Bordwell, Thompson, dan Smith (2016) juga mendukung hal ini dengan mengatakan, para ahli film mengembangkan istilah *mise en scene* untuk menandakan kendali dari sutradara atas apa yang terlihat di dalam *frame*. *Mise en scene* juga tidak berfokus pada realita. Realita adalah suatu hal yang terlalu rumit untuk dicerna dan disederhanakan lewat komponen-komponen *mise en scene* yaitu cahaya, warna, kostum dan *make up*, *props* dan dekorasi, *action* dan *performance*, serta ruang.

2.4.1. Cahaya

Mata manusia sudah dibiasakan untuk meresponi cahaya, pergerakan, dan warna. Hal tersebut yang membuat pencahayaan sebagai alat yang efektif dalam bercerita. Cahaya merupakan elemen penting dalam sebuah *shot* dan memiliki kekuatan berekspresi. Thompson dan Bowen (2009) menjelaskan perbedaan gelap-terang cahaya dapat menciptakan kesan kedalaman pada *frame* 2D. Cahaya dapat menciptakan perasaan seperti senang, sedih, ataupun marah. Cahaya juga dapat membawa tema suatu karakter, serta memfokuskan yang mana penting untuk dilihat oleh penonton.



Gambar 2.10. Pencahayaan dalam film "*Tangled*" (2010)

(https://www.oreilly.com/library/view/lighting-for-animation/9781317699934/xhtml/08_Chapter01.xhtml)

Bordwell et al. (2016) menyampaikan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pencahayaan pada film adalah *highlights* dan *shadows*, kualitas, arah cahaya, dan sumber cahaya. Secara sederhana, *highlights* merupakan bagian terang yang terkena cahaya, sedangkan *shadows* merupakan bagian gelap yang tidak terkena cahaya. Dari mereka saja, kita dapat mengerti bentuk objek atau subjek, tekstur – *kasar atau mulus* – suatu permukaan, dan kesan ruang dari set. Yang dimaksudkan dari kualitas dari cahaya adalah intensitasnya. Cahaya yang keras akan memberikan bayangan dan tekstur yang tajam. Sedangkan cahaya yang lembut akan memberikan pencahayaan yang lebih tersebar dan bayangan yang lebih halus. Arah cahaya yang utama terdiri dari *top lighting*, *frontal lighting*, *underlighting* dan *backlighting*. Masing-masing dari mereka secara berurutan menjelaskan arah cahaya dari atas, depan, bawah, dan belakang kamera. Sumber cahaya berbicara mengenai jenis cahaya yang digunakan serta fungsinya. Ada dua jenis cahaya utama dalam film

yakni *key light* dan *fill light*. *Key light* adalah sumber cahaya utama yang menerangi subjek dan *fill light* merupakan cahaya yang lebih halus yang mengisi bagian-bagian yang gelap.

Bordwell et al. (2016) menjelaskan kalau Hollywood seringkali menggunakan pendekatan *three-point lighting*. Cara ini menggunakan *key light*, *fill light*, dan satu *backlight* belakang atau atas subjek untuk menerangi pinggiran kepala serta pundak subjek agar terpisah dari *background*. Namun penggunaan *three-point lighting* sudah menjadi terlalu banyak digunakan dan tidak lagi terasa autentik. Dalam praktik, unsur-unsur pencahayaan yang sudah disebut tidak harus selalu digunakan semua. Yang menjadi terpenting adalah penggunaan cahaya dilakukan dalam film untuk mendukung proses penceritaan.

2.4.2. Warna

Thompson et al. (2009) mengatakan kalau pemilihan warna di dalam film dapat memberikan makna-makna tertentu. Selain itu, warna yang ada di set, kostum, dan *make-up* dapat mempengaruhi bagaimana suatu *shot* akan diambil dan seberapa kelihatan objek-objek dalam *shot*. Warna yang lebih cerah akan cenderung terlihat lebih dekat ke penonton, sedangkan warna yang gelap terlihat lebih jauh seakan menghilang dan menyatu dengan *background*.

Dalam bukunya, Bordwell et al. (2016) menambahkan kalau dalam praktik membuat film, cahaya yang dipilih cenderung yang memiliki warna seputih mungkin, dan kemudian ditambahkan filter warna. Hal ini dilakukan agar pembuat film memiliki kendali untuk memanipulasi warna sebanyak mungkin. Sumber

penerangan suatu tempat seringkali tidak diperhatikan dalam kehidupan nyata, oleh sebab itu pembuat film memiliki kebebasan lebih dalam menciptakan warna-warna di dalam film. Beliau menekankan juga kalau kekuatan dari suatu shot berada pada bagaimana pembuat film mengendalikan elemen-elemen cahaya dan terutama warna.

2.4.3. Kostum dan *Make Up*

Lobrutto (2002) mengatakan bahwa kostum di dalam film mampu menggambarkan kelas sosial dan pekerjaan karakter, periode dan wilayah di mana karakter hidup, serta sifat dari karakter itu sendiri. Desain kostum karakter juga mempermudah penonton mengidentifikasi karakter tersebut di antara karakter-karakter lain yang ada di dalam film. Kostum dalam film dapat memiliki peran yang kasual, ataupun murni untuk kualitas grafisnya saja. Di dalam bukunya, Bordwell et al. (2016) memberikan contoh pemanfaatan kualitas grafis kostum dari film "*Ivan the Terrible*". Di film ini, para pembuat film mengatur bentuk, warna, dan tekstur jubah-jubah yang ada di dalam film agar menjadi mencolok untuk ditonton. Kostum juga dapat menceritakan progress cerita dalam film. Hal ini dicapai dengan memberikan tampilan yang berbeda dari karakter saat awal hingga akhir film untuk menandakan adanya perubahan.



Gambar 2.11. Penggunaan kostume dalam film "*Ivan The Terrible*"

(<https://www.rbth.com/history/327217-ivan-terrible-stalin-eisenstein>, 2018)

Pada awal sinema, *make up* diperlukan karena wajah aktor seringkali tidak tergambar dengan baik lewat *roll film*. Sekarang, penggunaan *make up* dalam film memiliki pendekatan kreatif ketimbang fungsi. Bordwell et al. (2016) mengatakan awal dari pendekatan kreatif dalam *make up* adalah untuk mengubah rupa aktor menjadi seperti tokoh sejarah tertentu. *Make up* sekarang sudah berkembang dalam kreativitasnya dan paling mencolok dalam film-film *horror* dan *sci-fi*. *Make up* sudah tidak lagi hanya menggunakan kosmetik, tetapi menggunakan karet dan plastisin untuk menciptakan efek-efek luka atau lapisan-lapisan kulit lainnya.

2.4.4. Props dan Dekorasi

Setiap elemen visual dalam film harus mendukung narasi dan masuk ke dalam desain produksi film. Hal ini terutamanya untuk *props* karena langsung berinteraksi dengan karakter. Menurut Lobrutto (2002), barang yang digunakan oleh aktor di

dalam film disebut sebagai *props*. Kalau menurut pengertian Bordwell et al. (2016), ketika suatu objek memiliki fungsi dalam suatu aksi di adegan, benda tersebut sudah dapat disebut sebagai *props*. *Props* bisa digunakan untuk menggambarkan karakter di dalam film. Ketika suatu *props* itu unik dan spesifik, akan terasa bahwa adanya ketelitian tinggi dan menambahkan imajinasi ke dalam film.

Lobrutto (2002) kemudian juga menyebutkan elemen yang tidak lepas dari *props*, yaitu dekorasi. Elemen dekorasi meliputi cat, *wallpaper*, penutup lantai, furnitur, lukisan, foto, buku, majalah, koran, peralatan, dan peralatan audio visual. Ketika ditata dengan teliti, dekorasi dapat memperkuat narasi dalam membangun *mood* dan *style* film. Bahkan Bordwell et al. (2016) mengatakan bahwa baik *props* maupun dekorasi dapat memasuki proses penceritaan film secara dinamis. Contohnya seperti pada film “*Our Hospitality*”, koper dan payung yang dikenakan Willie langsung menyimpulkan perannya sebagai seorang tamu. Di film yang sama, perbedaan dekorasi dari rumah McKay yang berantakan dan hampir hancur, dengan rumah perkebunan milik Canfield menjelaskan betapa pentingnya rumah Canfield tersebut.



Gambar 2.12. Willie dalam film "Our Hospitality"

(<https://www.nziff.co.nz/2017/christchurch/our-hospitality/>, 2017)

2.4.5. Action and Performance

Gibbs (2002) mengatakan bahwa *mise en scene* memerhatikan *action* dan makna dibaliknya dalam film. Dibandingkan dengan elemen-elemen *mise en scene* sebelumnya, bagaimana aktor memperagakan adegannya dapat memberikan makna yang lebih terlihat jelas dengan arahan yang tepat. Gerakan-gerakan visual sekecil menatap mata ke arah mana sudah dapat memberikan kesan yang bermacam-macam. Bordwell et al. (2016) juga menyimpulkan kalau unsur-unsur dalam *acting* bersifat sangat visual dan terdiri dari penampilan, gestur, dan ekspresi.

Dalam bukunya, Bordwell et al. (2016) mengatakan bahwa *acting* seringkali dipertanyakan mengenai realismenya. Ia menjelaskan kalau memang banyak film-film yang menggunakan pendekatan yang realis dalam *acting*-nya seperti "Brokeback Mountain" yang diperankan oleh Heath Ledger dan Jake Gyllenhaal.

Namun tidak semua film berusaha untuk menjadi realistis. *Acting* merupakan bagian dari *mise en scene* yang mendukung penceritaan, karena itu ada berbagai macam jenis *acting* yang dapat dihasilkan. Beberapa cerita tertentu tidak membutuhkan *acting* yang realistis, tetapi justru kebalikannya. Film-film komedi sebagai contoh, seringkali menggunakan pendekatan *acting* yang non-realis.

2.4.6. Ruang

Lobrutto (2002) mengatakan bahwa karakter yang terdapat di dalam suatu film ada di dalam konteks ruang di mana mereka berada. Hal sebaliknya juga dapat diterapkan, di mana ruang menjadi perpanjangan dari karakter yang ada dalam film. Ruang dapat menunjukkan kekuatan, penindasan, kebebasan, ketakutan, kebahagiaan, dan berbagai macam emosi, serta nuansa, berdasarkan hubungan yang terdapat dengan karakter yang ada, sebagaimana disebutkan di dalam bukunya. Ia juga menekankan kalau ruang adalah elemen ekspresif yang sangat penting. Untuk menciptakan suatu kesan ruang dan waktu, perancang harus mempelajari sedikit banyak arsitektur dan desain interior. Terlebih lagi ketika menciptakan ulang *environment* yang sudah ada. Penciptaan ulang melibatkan riset untuk memahami desain, materi, teknik, dan peralatan yang digunakan untuk pembuatan *environment* orisinalnya.

Menurut Bordwell (2016), sebelum penonton dapat mengikuti cerita dari film, mereka perlu memperhatikan beberapa hal di dalam *frame*. Pergerakan mata penonton dalam menganalisa *frame* dipengaruhi oleh ruang yang ada di dalamnya.

Hal ini juga sudah dibuktikan lewat penelitian yang dilakukan oleh Tim Smith, yang melacak pergerakan mata penonton saat menonton film "*There Will Be Blood*".



Gambar 2.13. Sebuah adegan dalam film "*There Will Be Blood*"

(<https://www.nyfa.edu/student-resources/best-cinematography-look-will-blood/>, 2015)

Pemanfaatan ruang dalam film dapat juga disebut sebagai istilah '*blocking*', yaitu hubungan yang diekspresikan dan pola yang dibentuk dalam menempatkan aktor. Thompson et al. (2009) menambahkan bahwa menciptakan *blocking* yang menarik dapat mempertahankan perhatian penonton dan terus membuat mereka terlibat dalam cerita film. *Blocking* yang menarik juga akan menambahkan energi pada *shot* yang dibuat. Bahkan *blocking* juga dilakukan dalam animasi, di mana *animator* menentukan ke mana saja karakter akan bergerak sebelum dianimasikan.

2.5. Toko Obat dan Bengkel Umum Kendaraan Bermotor Menurut

Undang-Undang

Toko obat sebagaimana dimaksud dalam Permenkes RI no. 26 tahun 2018 pasal 1 adalah sarana yang memiliki izin untuk menyimpan obat bebas terbatas dan obat bebas untuk dijual secara eceran. Berdasarkan Pusat Informasi Obat Nasional, obat

bebas merupakan jenis obat yang dijual bebas di pasaran tanpa membutuhkan resep dokter, dan obat bebas terbatas sama seperti obat bebas, tetapi disertai tanda peringatan. Tanda obat bebas adalah lingkaran hijau pada kemasan, sedangkan tanda obat bebas terbatas adalah lingkaran biru pada kemasan. Kemudian di pasal yang sama, toko obat juga memiliki surat izin toko obat atau disingkat SITO. Orang yang bertanggung jawab dalam toko obat seperti ditentukan dalam pasal 31 paling tidak adalah tenaga medis kefarmasian. Tercantum juga ketentuan izin toko obat selebihnya yaitu harus memiliki STRTTK (Surat Tanda Registrasi Tenaga Teknis Kefarmasian), surat izin praktik tenaga teknis kefarmasian sebagai penanggung jawab teknis, denah bangunan, daftar sarana dan prasarana, dan berita acara pemeriksaan.

Sedangkan peraturan mengenai bengkel umum kendaraan bermotor terdapat di dalam SK Menperindag no. 551/MPP/Kep/10/1999 tentang bengkel umum kendaraan bermotor. Dalamnya, bengkel umum kendaraan bermotor berfungsi untuk membetulkan, memperbaiki, dan merawat kendaraan bermotor agar tetap memehui persyaratan teknis dan layak jalan. Bengkel umum kendaraan bermotor juga dibagi menjadi tiga tipe, yakni A, B, dan C. Bengkel tipe A merupakan jenis bengkel yang dapat melakukan perawatan berkala, perbaikan kecil, besar, dan perbaikan chassis dan body. Bengkel tipe B merupakan bengkel yang mampu melakukan jenis pekerjaan perawatan berkala, kecil, dan besar, atau pekerjaan perawatan berkala, perbaikan kecil serta perbaikan chassis dan body. Sedangkan bengkel tipe C hanya mampu melakukan pekerjaan perawatan berkala dan perbaikan kecil.