

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Production designer*

Production designer adalah seorang yang bertugas untuk menggambar *set* dan membentuk karakteristik visual yang bertujuan untuk bercerita dalam suatu film. Seorang *production designer* membangun sebuah *set* dengan *mood* yang sesuai dengan naskah dan juga bertujuan untuk pengembangan suatu karakter tertentu. Seorang *production designer* berguna untuk menambahkan elemen visual, *color palette*, arsitektural, lokasi, desain, *set*, *makeup*, kostum, dan gaya rambut yang ada pada skenario dan diaplikasikan ke dalam visual yang bertujuan untuk membantu membangun cerita dan memperjelas sudut pandang (LoBrutto, 2002. hlm 1).

2.2. *Art Department*

Sebagai seorang *production designer* harus memiliki orang – orang yang bisa dipercaya untuk ikut berpartisipasi merealisasikan hasil pemikiran dari *production designer* itu sendiri. Orang – orang tersebut menurut Rizzo (2013) terdiri dari *art director*, *set designer*, *set decorator* dan juga *property master* (hlm. 25). Keempat pekerjaan tersebut di bawah pengawasan langsung dari seorang *production designer*. Setiap divisi dari keempat pekerjaan tersebut memiliki anak buah dan bertanggung jawab atas hasil kerja yang bertujuan untuk merealisasikan imajinasi dari seorang *production designer*. Bawahan dari *production designer* sendiri memiliki tanggung jawab yang sangat besar akan kesuksesan yang akan

diraih oleh keseluruhan film karena *production design* bukan hanya dikerjakan oleh satu orang melainkan kerja sama tim yang bisa menciptakan suatu waktu dan ruang yang dapat menceritakan cerita tersendiri yang akan berhubungan dengan karakter atau akan membantu pembentukan karakter itu sendiri.

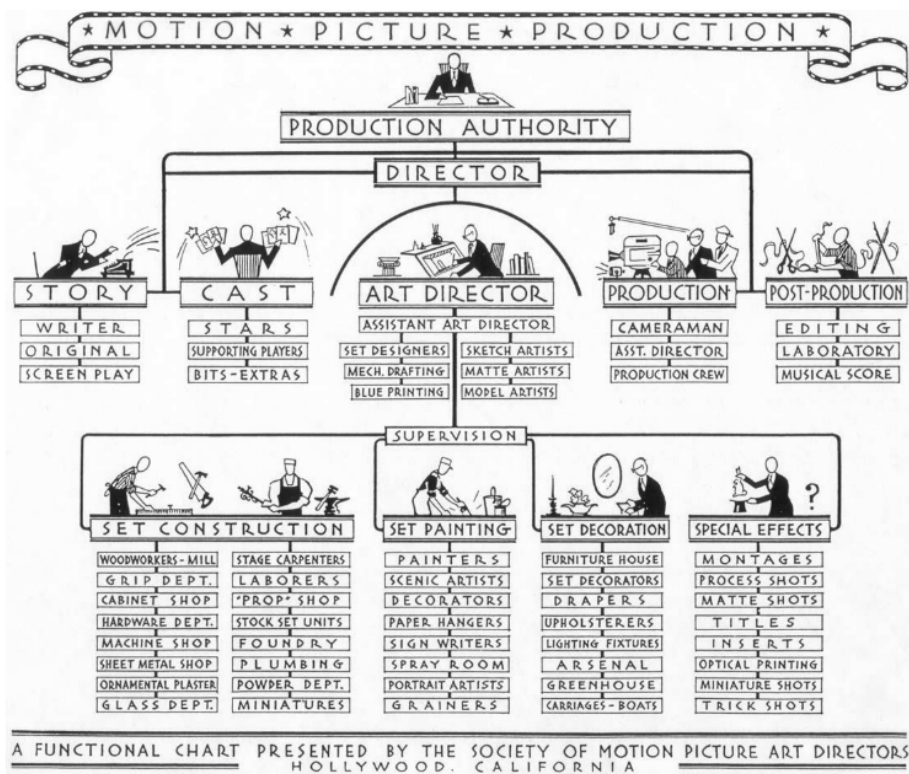


Figure 2-1 Art Department hierarchy: A functional chart. Courtesy of ADG—Local 800 IATSE.

Gambar 2.1 Art Department Hierarchy

(sumber : *The Art Direction Handbook for Film*)

1. *Art Director*

Menurut Rizzo (2015) *art director* adalah orang yang menjalankan dan memegang *control* atas pengerjaan dan penyelesaian desain dalam sebuah film. Pada umumnya seorang *production designer* mempercayakan kepemimpinannya dalam *set* ketika syuting kepada *art director* karena *production designer* harus mengerjakan desain lain bersama dengan timnya (hlm. 5). *Art director* bisa dibilang sebagai bawahan *production designer* yang sangat dipercayai karena menyelesaikan dan proses pembuatan *set* diawasi oleh *art director*. Dalam produksi yang tidak terlalu besar dan memiliki dana yang tidak terlalu banyak, *art director* bisa menjadi seorang *production designer* karena menggunakan seorang *production designer* akan memakan banyak uang.

2. *Set Designer*

Menurut LoBrutto (2002) *set designer* merupakan supervisi dari pembuatan atau penyusunan *set* yang bertanggung jawab kepada *production designer*. Pada umumnya pekerjaan ini dapat dilakukan oleh *art director* maupun *production designer* sendiri (hlm. 44). Tugas dari *set designer* sendiri adalah merealisasikan ide dari *production designer* dan sutradara ke dalam *set* yang telah terbentuk rancangannya bersama dengan tim di bawah pimpinan *set designer*.

2. *Set Decorator*

Menurut LoBrutto (2002) *set decorator* bertanggung jawab untuk menata hal – hal detail dalam *set* yang telah dibuat, melengkapi *set* dan menambahkan unsur dramatis dan karakter yang bertujuan untuk mengembangkan cerita serta

mempengaruhi emosi dan pengembangan dari karakter yang ditunjukkan dalam *set* tersebut (hlm. 21)

3. *Property Master*

Menurut LoBrutto (2002) *property master* bertugas untuk mengurus segala keperluan kecil yang dibutuhkan oleh aktor yang sudah dibicarakan dengan *production designer*, tidak hanya itu *property master* juga bertugas untuk mencari barang tersebut serta membelinya (hlm. 50). *Property master* bertugas mempersiapkan properti cadangan dan pengganti. Pada film dengan produksi besar yang memiliki jadwal syuting yang panjang mempunyai kemungkinan untuk properti yang sudah disediakan rusak saat syuting dan juga memungkinkan adanya pergantian properti bila tidak sesuai dengan kemauan dari sutradara. Untuk senjata dan benda – benda tajam biasanya tidak akan dipegang oleh *property master*. Namun ada *weapon master* yang bertugas untuk mencari polisi atau orang – orang yang sangat handal dalam menggunakan senjata. Sangat berbahaya untuk menggunakan senjata dalam syuting dan tidak sembarang orang bisa menggunakannya di luar pengawasan (hlm. 50).

4. *Lead Man*

Menurut LoBrutto (2002), *lead man* bekerja sebagai asisten dari banyak *crew* dalam kelompok bawahan *production designer* (hlm. 45).

5. *Location scout*

Menurut LoBrutto (2002), *location scout* bertanggung jawab atas mencari dan mendokumentasikan beberapa tempat yang berada sesuai dengan naskah yang sudah didiskusikan dengan sutradara dan *production designer* (hlm. 55).

6. *Location manager*

Menurut LoBrutto (2002), *location manager* bertugas untuk menjaga barang – barang pada saat *pra – production* dan saat syuting (hlm. 53).

7. *Costume Designer*

Menurut LoBrutto (2002), *costume designer* bertanggung jawab atas pembuatan kostum yang sesuai dengan cerita dan aktor yang sudah dipilih. Pada umumnya *costume designer* masuk ke dalam produksi saat *actor* dan konsep dari film sudah selesai dibahas oleh sutradara dan *production designer*. Pada umumnya seorang *production designer* akan menyerahkan segala keperluan kostum untuk syuting kepada *costume designer* (hlm. 53).

8. *Makeup and hair*

Menurut LoBrutto (2002) pekerjaan dari *makeup* dan *hair artist* adalah membuat dan melakukan riset agar seorang *actor* dapat berubah dari segi penampilan gaya dan sifat yang sesuai dengan karakter yang diinginkan oleh sutradara. *Makeup* dan *hair artist* sendiri berperan penting terhadap ruang dan waktu yang terdapat dalam film. Penggunaan *makeup* dan *hair* juga dapat mempengaruhi *mood* dan pengembangan karakter yang terjadi dalam cerita saat melakukan syuting (hlm. 45).

2.3. *Mise En Scene*

Menurut Bordwell, Thomson, Smith (1997) *Mise en scene* adalah batasan dari elemen-elemen yang direkam oleh kamera, pergerakan, cahaya, warna, penyutradaraan, suara, *makeup*, dan *hair do* (hlm. 169). *Mise en scene* akan sangat membantu pembuat film dalam menentukan konsep seperti apa yang akan digunakan dan membantu pembuat film dalam membuat *budget list* untuk

keperluan produksi. Sebagai pembuat film harus bisa membatasi apa yang harus dilihat dan tidak. Penciptaan *Mise en scene* yang baik dapat mempengaruhi gaya dari pembuat film dan dapat membangun emosi serta pengembangan karakter yang baik. *Mise en scene* menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) menjelaskan merupakan rancangan dasar dari pembuatan film yang akan direalisasikan untuk membantu jalannya syuting dari bagian *crew* film maupun *actor* (hlm. 113).

2.4. Warna

Menurut LoBrutto (2002) warna dapat menceritakan ruang dan waktu yang ada dalam film. Salah satu elemen terpenting dalam sebuah film adalah warna karena warna dapat membangun *mood*, karakter, ruang, waktu, tempat, dan banyak hal seperti unsur yang ingin disampaikan secara visual saja (hlm. 77). Warna dapat memberikan kesan tertentu terhadap penonton karena pengalaman penonton dalam seringnya melihat dan menyerap warna itu sendiri. Warna dapat berkomunikasi dalam visual dengan baik dan memberikan kesan tersendiri kepada setiap penikmatnya.

1. Merah

Menurut Bellantoni (2005) warna merah dapat melambangkan kasih sayang, darah atau pertempuran sebagainya, kekuatan, dan amarah (hlm. 5).

2. Kuning

Menurut Bellantoni (2005) warna kuning dapat melambangkan keluguan, sifat berhati – hati, dan obsesi (hlm. 45).

3. Biru

Menurut Bellantoni (2005) warna biru bisa diartikan sebagai tidak adanya kekuatan, kesendirian, dan kesedihan (hlm. 85).

4. Hijau

Menurut Bellantoni (2005) warna hijau biasa diartikan sebagai kesehatan, sebaliknya pula hijau juga bisa diartikan sebagai keracunan dan merusak (hlm. 163)

5. Ungu

Menurut Bellantoni (2005) warna ungu merupakan warna yang berarti tentang sesuatu yang membawa makhluk mistis dan ilusi. Biasanya jarang digunakan karena warna yang sangat jarang kita lihat di dunia (hlm. 193).

2.5. *Setting*

Menurut LoBrutto (2002) *set* terdiri dari segala hal yang berada dalam *set* yang akan dipakai (hlm.21). Pada umumnya *set* akan mulai dibuat oleh *production designer* yang akan dibantu oleh *crew* atau bawahannya yang lain. Barnwell (2004) menjelaskan bahwa *set* dapat dibentuk sesuai dengan alur cerita, *mood*, dan pengembangan karakter (hlm.25). *Setting* itu sendiri akan memberikan kesan ruang walaupun tanpa karakter itu sendiri di mana sebuah *setting* bisa menceritakan suatu kejadian walaupun tanpa karakter.

1. *Interior*

Menurut Rizzo (2005) *Interior* adalah *set* yang dibuat yang terletak dalam suatu bangunan atau tempat (hlm. 138). Tujuan dari membangun *set interior* sendiri pada umumnya bertujuan untuk menceritakan sisi lain dari karakter saat tidak terlihat oleh orang lain. Tujuan lainnya adalah untuk mempermudah departemen kamera

dalam melakukan *setting lighting* maupun saat syuting karena departemen kamera dapat memegang kendali penuh atas setnya.

2. Eksterior

Menurut Rizzo (2005) *eksterior set* adalah *set* yang dibentuk di tempat terbuka dan bertujuan untuk memperlihatkan waktu dan ruang pada film atau *set* yang tidak dapat dibentuk di dalam ruangan yang tertutup (hlm.150). Pada dasarnya *eksterior set* digunakan untuk memperlihatkan pemandangan dan *landscape* dari kota atau tempat yang beradanya karakter yang sedang ditunjukkan. Adapun *set* yang dibuat di dalam studio menurut Shorter (2012), banyak sekali keuntungan dalam membuat *set* di dalam studio karena semua departemen memiliki kekuasaan penuh dalam melakukan pekerjaannya (hlm.43). *Set* dapat menyesuaikan cerita walaupun *set* tersebut hanyalah imajinasi, tidak memperdulikan keadaan yang terjadi di luar studio, pada dasarnya setiap departemen memegang kendali penuh dalam *set* tersebut. Kekurangan *set* yang dibuat dalam studio adalah biaya. Maka dari itu banyak *filmmakers* yang memilih menggunakan *set interior* dan *eksterior* dalam film mereka dibanding menyewa studio bila memungkinkan.

2.6. Properti

Menurut LoBrutto (2002) Properti merupakan barang yang akan digunakan atau dipakai oleh karakter yang akan membantu cerita dan pengembangan *actor* untuk mendalami karakter tertentu. Properti selama masa *pra produksi* dan produksi akan dijaga oleh *prop master*. Setiap barang yang akan menjadi properti dalam film akan memiliki cadangan atau pengganti sesuai kebutuhan film dan keinginan seorang sutradara. Hal ini dikarenakan takutnya adanya kerusakan atau pergantian

properti dengan *setting* dan cerita yang ingin dibawakan oleh sutradara. Menurut LoBrutto (2002) properti digolongkan sebagai berikut (hlm.73) :

1. *Personal Props* bertujuan untuk pendalaman suatu karakter tertentu bagi *actor* dan penonton.
2. *Props* bertujuan sebagai pembantu dalam *frame* untuk membangun suatu *mood* tertentu.
3. *Hand props* adalah barang yang digunakan oleh *actor* berupa barang yang tidak tahan lama atau bisa dikonsumsi.
4. *Practical Props* adalah properti yang dapat digunakan oleh *actor*.
5. *Any prop* adalah properti yang tidak harus dipakai dan tidak harus berbentuk.
6. *Key prop* biasanya *key prop* akan terlihat dan bisa jadi properti pengganti jika diperlukan.
7. *Consumable props* adalah *props* yang akan habis digunakan selama syuting berlangsung.
8. *Background props* adalah *props* yang berfungsi sebagai latar belakang

Yang termasuk dalam *set props* menurut Hart (2013) adalah sebagai berikut:

1. *Set props* adalah *props* yang dipakai untuk keperluan *set*,
2. *Trim props* adalah benda-benda yang tergantung di dinding,
3. *Set dressing* adalah properti yang diletakan dalam *set* tetapi tidak dapat dipakai oleh aktor (hlm. 4).

2.7. 3D Character

Menurut Egri (1985) seorang karakter yang dibuat harus secara menyeluruh dan terstruktur secara jelas dari elemen fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 33). Karakter sangat mempengaruhi jalannya cerita maka dari itu elemen – elemen di atas harus dibuat agar karakter dan cerita dapat berkesinambungan satu sama lain. 3D karakter juga sangat berpengaruh atas mengetahui sifat, warna kesukaan, rumah, dan lainnya suatu karakter tertentu dalam menentukan *props*, dan juga *setting* yang akan dibuat agar *actor* dapat menyatu dengan lingkungan yang sudah disiapkan.

1. Fisiologi

Menurut Egri (2013) Fisiologi adalah salah satu elemen yang berpatokan kepada bentuk fisik karakter (hlm. 33). Fisiologi meliputi aspek fisik dari karakter seperti tinggi, berat, jenis kelamin, umur, cacat fisik, warna kulit, warna rambut, warna mata, postur tubuh, dan penampilan. Elemen ini akan sangat membantu dalam membedakan karakter dan elemen ini pula yang membantu dalam melakukan pencarian pemain yang cocok untuk suatu cerita karena setiap karakter memiliki keunikan masing - masing (hlm. 36).

2. Sosiologi

Menurut Egri (2013) elemen sosiologi bertujuan untuk menempatkan suatu karakter buatan dalam lingkungan sekitarnya yang ditulis dalam kata – kata (hlm. 33). Elemen ini memiliki data tentang kehidupan karakter dalam lingkungan yang berlingkup keluarga, lingkungan sekitar, sosial, dan di masyarakat. Sosiologi sendiri meliputi kelas sosial, pekerjaan, lingkungan, kondisi pertemanan, pendapat politik, hobi, agama, dan ras (hlm. 37).

3. Psikologi

Menurut Egri (2013) Psikologi ini adalah elemen karakter yang bertujuan untuk memberikan informasi atas karakter tersebut dalam sikap, kepintaran, masalah, dan tujuannya dalam masyarakat (hlm. 34). Psikologi meliputi kepribadian, trauma, pegangan hidup, kehidupan seks, ambisi, frustrasi, kekecewaan, kemampuan dan IQ seseorang (hlm. 37).

2.8. Skema Bayi

Menurut Nittono H, Fukushima M, Yano A dan Moriya H (2012) skema bayi seperti mata yang bulat dan besar, muka yang lebih besar dari ukuran badannya, dan dahi yang menonjol menambahkan faktor lucu dan menarik perhatian banyak orang (hlm. 6). Dengan adanya fitur-fitur tersebut dalam boneka membuat munculnya faktor lucu yang bisa membuat *positive feelings*, bisa berubah bagaimana orang bersikap dan merubah emosi yang sedang dirasakan seseorang. Skema bayi juga memicu daya tarik dan perhatian manusia karena imut (Lorentz, K. 1943. hlm. 235). Skema bayi sendiri tidak hanya untuk menaikkan daya tarik anak-anak melainkan juga orang dewasa dengan cara menaikkan sifat perawatan yang ada dalam manusia (Lorentz, K. 1943. hlm. 235).