



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

Production designer merupakan pemimpin dalam sebuah *art department*, bertugas dan bertanggung jawab membuat konsep dan menggambarkan *visual* dari sebuah cerita menjadi gambaran nyata (LoBrutto, 2002, hlm. 1). Di dalam tinjauan pustaka penulis akan membahas mengenai penjelasan secara lengkap dan terperinci seputar tema, kaitan film beserta kebudayaan maupun tradisi yang diusung dalam pembuatan konsep *set* dan *props* yang memiliki *unseen character* dalam film *Mie Kuning Abadi*.

Unseen character merupakan individu atau karakter yang tidak ada bentuk fisiknya, tidak pernah terlihat penampilannya didalam film tetapi kehadirannya dapat dirasakan dan digambarkan sehingga mempengaruhi penonton dan isi cerita secara keseluruhan (Koprince, 2002, hlm. 73).

2.1. Kehidupan Religius Masyarakat

Dalam keyakinan masyarakat keturunan China kuno, masyarakat keturunan Tionghoa pada dasarnya memeluk bermacam-macam keyakinan religious. Para ahli pikir China zaman dulu, mereka membentuk dan menganut jalan spiritual dimana semuanya bersumber dari dunia atau lebih dikenal dengan *Taoisme* (Soeprapto, 2006, hlm. 172).

Tao merupakan aliran serta kekuatan dari alam semesta yang terdapat pada semua benda, terdapat dalam inti di surga maupun di bumi. Unsur dari *Tao* bukan hanya terbentuk dan diambil dari tradisi *Tao* kuno, *Tao* merupakan pencampuran

Buddhisme dan *Konfusianisme* yang saling melengkapi. *Tao* dan agama *Kong Hu Cu* membaur ibarat *Yin* dan *Yang* dimana memiliki dua kutub pandangan yang berbeda, jika *Confusius* mempelajari tentang cara manusia bertingkah laku sedangkan *Tao* memperhatikan apa yang ada dibalik manusia itu sendiri (Soeprapto, 2006, hlm. 172-173).

Sedangkan menurut Gondomono (2014, hlm. 243), kebanyakan religius masyarakat keturunan China menganut keyakinan religius klasik atau *Shen-isme* dimana religi tumbuh dan berkembang berdasarkan atas dasar keyakinan kepada bermacam-macam makhluk termasuk dewa-dewi dan para arwah leluhur sehingga sering terlihat disetiap rumah tangga keturunan China, menganut cara pandang “takhyul” dimana mereka menyembah patung-patung, dewa-dewi maupun meja altar leluhur.

2.1.1 Ajaran Konfusius

Ajaran *Kong Hu Cu* merupakan istilah lain dari *Ru Jiao* yang berarti agama dari orang-orang yang lembut hati, terpelajar dan berbudi luhur. *Kong Hu Cu* bukanlah pencipta agama melainkan seorang nabi yang menyempurnakan agama yang sudah ada. Ajaran ini mengajarkan filsafat untuk meningkatkan moral dan menjaga etika sebagai manusia tentang bagaimana hubungan antara sesama manusia (*Ren Dao*) dan bagaimana melakukan hubungan dengan sang Pencipta (*Tian* atau *Shang Di*) (Ongkowijaya, 2013).

Konfusianisme mementingkan akhlak mulia untuk menjaga hubungan antara manusia di langit, dengan manusia di bumi dengan baik. Umatnya diajarkan supaya tetap berbakti dan mengingat nenek moyang seolah-olah roh

mereka hadir di dunia ini. Ajaran ini merupakan susunan falsafah dan etika yang mengajar bagaimana manusia bertingkah laku. Ajaran ini tidak menghalangi orang Tionghoa menyembah keramat dan penunggu hanya yang patut disembah, bukan menyembah barang-barang keramat yang tidak patut disembah tetapi dipentingkan dalam ajarannya bahwa manusia perlu berusaha memperbaiki moral (Ongkowijaya, 2013).

Sedangkan Keene (2006), berpendapat *Confusius* adalah pembelajaran tentang keharmonisan surga dan bumi terjalin ketika setiap orang mematuhi mereka yang diatas dan membagi kepada yang bawah seperti anak yang patuh kepada ayah, istri yang patuh kepada suami, rakyat yang patuh kepada kaisar, dan kaisar yang mematuhi surga. Dimana kebajikan harus diajarkan oleh orang tua sehingga seorang anak akan menghormati orangtua sebagai balas budi. Perwujudan ibadat bagi para leluhur merupakan wujud kewajiban dari anak-anak yang terjalin meski telah meninggal (hlm. 171).

2.1.2 Agama Buddha

Menurut Hadiwijono (2008) agama Buddha bukanlah sebuah agama tetapi sebuah falsafah dari usaha-usaha manusia untuk mencari kedamaian berdasarkan dengan rumusan-rumusan yang sistematis. Selain itu tidak ada gambaran pasti dari yang disembah karena mereka berpatokan kepada hukum karma baik secara alamiah ataupun moril (hlm. 101).

Dalam sejarah, agama Buddha merupakan agama tertua dalam golongan perkembangan kepercayaan dikalangan masyarakat Tionghoa Indonesia. Di Indonesia, agama Buddha banyak dianut dan didominasi oleh mereka yang

berasal dari keturunan Tionghoa. Agama ini merupakan peralihan bagi orang keturunan Tionghoa di era pemerintahan orde baru. Karena agama Buddha begitu dekat dengan eratan aliran Konfusius (kepercayaan tradisional Tionghoa). Teori pengajaran agama Buddha sangat menggunakan prosesi-prosesi sembahyang dan dilakukan oleh pemeluknya sebagai tujuan dari penghormatan kepada *Triratna* untuk melepaskan 31 alam kehidupan sehingga mencapai nirwana (*nibbana*) yang merupakan suatu keadaan untuk melepaskan hawa nafsu (*cetana*) (Hadiwijono, 2008, hlm. 101-103).

2.2. *Chinese Culture*

Chinese Culture merupakan peradaban yang dikenal dengan bangsa kulit kuning. Menurut Ongkowijaya (2013) sebuah sejarah Tionghoa telah berusia lima ribu tahun seiring sejalan dengan peradaban itu sendiri dan tidak dapat dipungkiri budaya China sangat dipengaruhi dan diwarnai oleh agama Khonghucu (*Ru Jiao*).

Dimana mereka menggunakan empat pilar sebagai esensi kehidupan dalam peradabannya, yaitu: nilai agamais, nilai filosofis, nilai pendidikan dan nilai tatanan kemasyarakatan kemudian berkembang menjadi apa yang disebut dengan *Chinese Culture (Zhong Guo Wen Hua)* dan akhirnya meluas dan diterima di dunia internasional.

Kemudian, komponen penting dari kebudayaan China meluas diantaranya sastra, musik, beladiri maupun penyebaran agama. Penyebaran wilayah dalam kebudayaan Tionghoa dominan meluas dan melewati daerah geografis di Asia Timur. Penyebaran bervariasi seperti adat maupun tradisi antara kota, provinsi bahkan sampai kota-kota besar Tan (2008).

2.2.1 Masyarakat Tionghoa di Indonesia

Menurut Tan (2008) Masyarakat Tionghoa berada di Indonesia sejak abad 19. Sayangnya ketika pemerintahan Soeharto berlangsung, pada masa orde baru, masyarakat Tionghoa di Indonesia mengalami perubahan besar-besaran mulai dari kepercayaan, tradisi maupun aktivitas mereka dibatasi dan ditiadakan. Masyarakat Tionghoa menjadi tidak berstatus berdasarkan lima agama yang diakui oleh pemerintah.

Sedangkan Indahyani (2002) Diskriminasi yang terjadi pada masyarakat keturunan China begitu terlihat ketika pada masa orde baru di pemerintahan Soeharto, berbagai macam peraturan perundang-undangan dan surat edaran pemerintah daerah menjadikan pembatas perbedaan diantara etnis Tionghoa dengan etnis lainnya. Pemerintah menjadikan Tionghoa sebagai warga negara kelas dua di bidang sipil, sosial budaya dan politik (hlm. 49-50).

Tan (2008) mengatakan, dalam menghindari dari permasalahan politis, sebagian besar masyarakat Tionghoa Indonesia menggubah dan melepas semua identitas mereka dari segi agama, nama maupun status warga negara Tionghoa menjadi warga negara Indonesia. Kemudian, nama kelenteng dimana pada umumnya merupakan tempat ibadah kepercayaan masyarakat Tionghoa kuno diubah nama menjadi vihara yang merupakan tempat ibadah agama Buddha.

2.2.2 Cina Benteng

Sebutan China Benteng awalnya berasal bagi mereka peranakan Tionghoa yang tinggal di sekitar sungai Cisadane. Nama ini, dimulai pada abad ke-17 saat VOC membangun benteng di sisi timur sungai, keberadaan peranakan Tionghoa di

daerah Tangerang awalnya sudah ada berabad-abad tahun yang lalu. Mereka kerap berprofesi sebagai pedagang, buruh maupun petani dan menikah dengan masyarakat setempat sehingga perkawinan campuran inilah mengakibatkan keturunan mereka lebih ke dialek Melayu.

Mayarakat China Benteng di kenal dengan kulit sawo matang dan memiliki mata sipit namun mereka tidak dapat berbicara menggunakan Bahasa Mandarin atau dialek Hokkian. Tetapi China Benteng masih menjalani ritual dan tradisi dari nenek moyang mereka (Santosa, 2012, hlm. 17-28).

2.3. Kematian

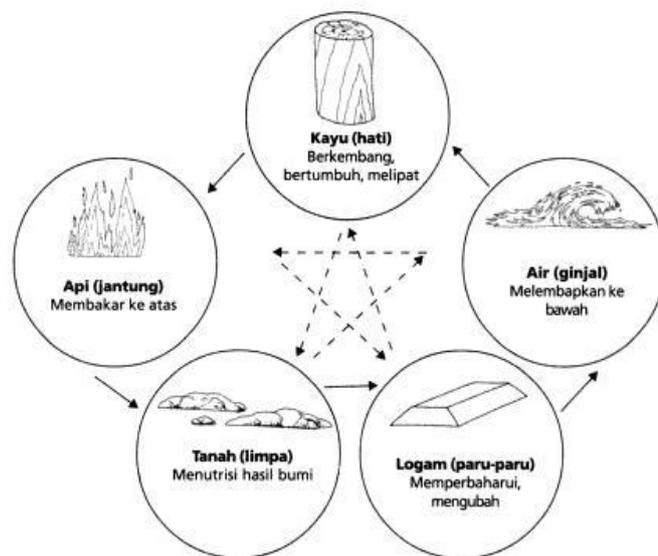
Bilamana ada kelahiran tentu ada saat kematian. Dharmakusumah (2002) bahwa kematian adalah hukum dunia *Anicca* yaitu ketidak kekalan, dalam aliran Buddhism hakekatnya manusia merupakan makhluk hidup yang memiliki dua sifat, sifat non-duniawi dan sifat duniawi. Sifat duniawi berbekal materi kasar dan badan jasmani memiliki dari lima unsur dunia unsur tanah, unsur air, unsur api, unsur udara, dan unsur eter (hlm. 5-6).

2.4. Konsep Penyatuan Diri

Chinese Culture maupun filsafat China begitu lekat dengan konsep penyatuan diri dengan alam dalam peradabanya dimana mereka mempercayai tentang keseimbangan serta keselarasan dengan alam, dengan menyatukan faktor-faktor alam untuk mencapai kemakmuran, kelimpahan, ketentraman, panjang umur serta kedamaian (Dharmawan, 2006, hlm. 1).

Pada konsep alam dalam pemikiran masyarakat China mereka mengenal dan memiliki 3 konsep dasar penyatuan diri yaitu konsep *Yin* dan *Yang*, konsep *Ch'I* dan konsep lima unsur yang dipercayai bahwa alam semesta terbentuk dari lima elemen. Dalam penggunaan lima unsur, setiap unsur saling memelihara dan mengendalikan satu sama lain, lima unsur ini terdiri dari kayu, tanah, api, air dan logam mereka sering disebut sebagai *Wu Hsing* (Dharmawan, 2006, hlm.4).

Penggunaan lima unsur sangat berpengaruh terhadap sisi kehidupan manusia itu sendiri, segi kesehatan, hubungan, bakat serta pekerjaan. Dalam penggunaan lima unsur memiliki 2 siklus produktif yaitu hubungan yang bersifat membangun dan siklus destruktif yaitu hubungan yang menghancurkan (Too, 2006, hlm. 5-10).



Keterangan:
 ———▶ Hubungan melahirkan
 - - -▶ Hubungan membatasi

Gambar 2.1. Lima unsur
 (Dharmawan, 2006)

Sedangkan konsep *Yin-Yang* merupakan konsep berlawanan yang dimana setiap kutub memiliki dua prinsip negatif dan prinsip positif dalam menguasai alam dengan kehidupannya. *Yin* lebih digambarkan dengan gelap, dingin, wanita, pasif, bulan dan lemah sedangkan, *Yang* diasosiasikan sebagai terang, panas, pria, kuat dan aktif. Penggambaran *Yin* dan *Yang* lebih dilihat dalam proses saling berinteraksi dimana siang hari akan berlalu menjadi malam, musim panas akan berlalu dan diisi dengan musim dingin (Dharmawan, 2006, hlm. 1-2).



Gambar 2.2. Simbol *Yin-Yang*
(Dharmawan, 2006)

2.5. *Art Department*

Menurut LoBrutto (2002) *art department* adalah bagian yang bertanggung jawab atas sketsa, ilustrasi, model dan *set* dalam sebuah produksi film. Pekerjaan *art department* membuat *set* baik di studio maupun di lingkungan asli. Mereka harus menciptakan bentuk yang terlihat secara *visual* untuk menunjang sang karakter dalam cerita sehingga dapat menyampaikan tujuan dari visi film tersebut. *Art department* terdiri dari beberapa bagian, antara lain *art director*, *production*

designer, set director, set designer, set decorator dan *props master* (hlm. 43). Sedangkan, menurut Rizzo (2005) *art department* merupakan sentral dari orang kreatif yang bertugas membuat konsep visual, mereka harus mampu kreatif dan menginspirasi semua aktivitas dalam jangka tertentu (hlm. 27).

2.5.1 Production Designer

Production designer bertugas mengawasi semua tim yang mengerjakan *set, props, make up* maupun kostum serta bertanggung jawab atas apa yang di tampilkan dalam *frame* layar. *Production designer* menentukan warna, tekstur, serta *tone* dalam film dan mengoordinasikan semua bagian yang terlibat dalam desain artistik pada film (LoBrutto, 2002).

Seorang *production designer* yang berhasil mampu membuat, para penonton percaya jika dalam *set, props, make up* hingga kostum merupakan bagian dari karakter bukan lagi aktor yang memerankan tokoh tersebut dan semua dalam *frame* merupakan sesuatu yang nyata bukan lagi sesuatu yang direkayasa (Irving & Rea, 2006, hlm. 110).

2.5.2 Art Director

Seorang *art director* mengawasi dan membawahi *art department*, ia bertugas mencari dan menyewa koordinator disetiap bagian *art department* seperti *set designer, set decorator, prop master*, dsb (Rizo, 2005, hlm. 33). Seorang *art director* juga bertanggung jawab atas semua *crew* di lokasi syuting serta melaporkan langsung semua proses maupun kendala ke *production designer*. Seorang *art director* harus mampu menjaga komunikasi yang baik saat di lokasi

dengan *production designer*, sehingga seorang *production designer* dapat bekerja di dalam lokasi maupun diluar lokasi dan terus merancang sementara, *art director* bekerja dengan para *crew* saat proses produksi berlangsung (LoBrutto, 2002, hlm. 44).

2.5.3 Set Designer dan Set Decorator

Set designer bertugas dan bertanggung jawab untuk mengawasi jalannya pembangunan *set*, pembuatan *set* maupun *modifikasi set*. Pembuatan *set* merupakan ide dari seorang *production designer*. *Set designer* bekerja dan merancang serta membuat sketsa gambar untuk membuat *set* sesuai dengan konsep awal, ide, deskripsi, dari *production designer* (LoBrutto, 2002, hlm. 44).

Sebelumnya sudah di jelaskan, *art departement* bertanggung jawab atas *look* dan *style visual* dalam sebuah film. Seorang *set decorator* juga mempunyai tugas untuk mendekorasi *set* dan lokasi, dekorasi dapat berupa karpet, dinding, lampu, hiasan, lukisan, *furniture* dan semua rincian dari dekorasi *interior* ruang maupun *exterior* taman. Maupun dari segi *texture* ataupun bahan-bahan yang digunakan merupakan tanggung jawab *set decorator* (LoBrutto, 2002, hlm. 45).

Menurut Rizzo (2005) seorang *greensman* adalah salah satu bagian dari *set decorator* yang bertanggung jawab untuk mengawasi detail *set* bagian luar ruangan mencakupi peletakan pohon, bunga, bentuk rumpuk dan dekorasi yang dibangun harus mencerminkan periode waktu, karakter dan maksud dari isi cerita sesuai keinginan *production designer* maupun sutradara (hlm. 37).

2.5.4 Props Master

Seseorang yang bertanggung jawab atas penggunaan barang atau *props* yang di pegang oleh aktor, *props master* bekerja dan berkonsultasi dengan *production designer* dan *set decorator* untuk menentukan dan mengelompokan *props* apa yang akan digunakan dan dibutuhkan sesuai jalanya cerita, hasil akhir pekerjaan *props master* merupakan gambaran visi sutradara dan hasil kerja konsep *visual* dari *art director* dalam film (LoBrutto, 2002, hlm. 50).

2.6. Set

Lokasi merupakan hal terpenting dalam proses produksi, pemilihan lokasi yang tepat mampu memvisualisasikan cerita bahkan memperkuat nilai naratif dalam film, begitu juga *setting* lokasi dapat berfungsi sebagai pembangun *mood* yang menunjang karakter. Lokasi dicari dan disesuaikan dengan kebutuhan naskah dari referensi yang telah dikonsepskan oleh sutradara beserta *production designer* pembuatan *setting* lokasi dapat berupa lokasi nyata maupun *actual set*. Seperti yang dikatakan Rea and Irving (2010), *art director* serta manager lokasi dapat dilibatkan dalam pencarian lokasi (hlm. 139).

2.7. Props

Merupakan benda yang digunakan oleh aktor untuk mendukung jalannya cerita. *Props* digunakan selama *shooting*. Penggunaan *props* dapat diidentifikasi melalui naskah dan dikelompokan secara spesifik yang bertujuan untuk membangun *visualisasi* cerita. Sebuah *props* merupakan tanggung jawab dari seorang *props*

master ia menempatkan dan merawat selama *fase shooting*, tetapi seorang *props master* berada dalam pengawasan *set designer* (Irving & Rea, 2006, hlm. 109).

Props dapat dibedakan menjadi dua *hand props* maupun *set props*. *Hand props* merupakan *props* yang digunakan oleh aktor yang tidak memiliki nilai naratif sedangkan *props* yang memiliki nilai naratif dapat disebut juga dengan *props action*.

Set props merupakan *props* yang sengaja diletakan yang menjadikannya *set*. *Set* juga dapat berupa *furniture*, karpet, dinding ataupun atap. Dan *set* juga dapat berupa *decorating* yaitu *props* yang bersifat dekoratif seperti vas bunga, patung. Selain dari *decorating*, *set props* dapat berupa *green* atau tanaman hijau dan diletakan di dalam *set* (Hart, 2013, hlm. 2-4).

2.8. Semiotika

Semiotik adalah makna dari “tanda”. Peirce mengatakan manusia menggunakan tanda untuk berkomunikasi sehari-hari dalam arti luas semiotika, adalah cabang ilmu yang mempelajari serta berurusan mengenai pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Semiotik bersifat universal seperti bahasa, warna, gambar dan sebagainya. (Kurniawan, 2009, hlm. 123) sebuah tanda dapat dianalisa dengan melakukan pemanduan tanda, objek dan interpretan dengan makna, adanya hubungan tanda dengan objek akan timbul pengertian baru yang menghasilkan cipta tanda yang disebut interpretan.

Pierce membagi tanda menjadi tiga tipe yaitu: *icon*, indeks dan *symbol*. *Icon* merupakan tanda yang mempunyai nilai kemiripan dengan objeknya dan dapat dengan mudah dikenali oleh banyak orang seperti gambar wanita dan pria di

depan pintu kamar mandi dimana bentuk menyerupai dengan gambar aslinya. Indeks memiliki hubungan antara tanda dengan objeknya dimana yang memiliki hubungan sebab dan akibat seperti suara petir indeks akan turun hujan, asap indeks dari adanya api.

Sedangkan *symbol* merupakan obyek yang berfungsi sebagai sarana mempresentasikan sesuatu hal yang bersifat abstrak mewakili sesuatu yang tidak pasti, tanda yang hadir dari hubungan yang telah disepakati bersama antara penanda dan petanda. Tanda yang mengingatkan kita kepada penyerupaan benda yang kompleks dan diartikan sebagai sesuatu yang dipelajari dalam konteks budaya yang lebih spesifik atau khusus contoh burung merpati *symbol* yang perdamaian.

UMMN