

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Elsaesser dan Hagener (2010), sinema bisa dianalogikan sebagai jendela atau bingkai jendela. Sebuah tampilan segi empat yang bisa mengintervensi keingintahuan penonton. Walaupun tampilan visual yang dilihat hanya berbentuk dua dimensi, tetapi visualisasi ini mampu berperan menjadi ruang imajiner tiga dimensi (hlm.14). Visual yang muncul dalam kotak segi empat ini dirancang sedemikian rupa dan dikenal dengan sebutan *mise en scene*. Di dalam *mise en scene* terdapat unsur *setting* yang berfungsi sebagai latar film terjadi dan desain dari suatu latar akan membantu penonton memahami cerita (Bordwell, Thompson & Smith, 2017, hlm. 115). Departemen artistik adalah pencipta dari semua tampilan visual, mereka bertugas untuk mewujudkan materi visual secara kreatif dan bertanggung jawab atas segala proses pembuatannya (Rizzo, 2013, hlm. 27). *Production designer* adalah kepala departemen artistik yang memikirkan konsep dan semua perancangan lingkungan fisik (*physical environment*) yang terlihat dalam layar (Prince, 1998, hlm. 54).

Bordwell, Thompson & Smith (2017), menyampaikan kejadian dalam narasi film adalah sumber ekspektasi penonton yang terbentuk karena keberadaannya sendiri. Ikatan penonton dengan alur narasi sangat bergantung pada pemahaman mereka terhadap ruang dan waktu, sebab dan akibat, serta perubahan dinamika narasi (hlm.73). Hal ini berhubungan juga dengan apa yang disebut dengan *plot* dan *story*. *Story* adalah rantai kejadian yang terjadi secara runtut, namun bisa dibawakan dengan waktu yang tidak linear, sementara *plot* adalah informasi yang diterima oleh penonton. Apabila runtutan *story* diubah, maka *plot* yang diterima juga akan berubah. Penonton dapat memahami *story* karena merangkai *plot* sesuai informasi dan asumsi yang disajikan di layar. Informasi ini bahkan mampu membuat penonton membayangkan *setting* atau latar tempat yang bahkan tidak pernah ditunjukkan (hlm.75).

Set adalah latar yang menampilkan relevansi visual dalam narasi film baik dalam segi sejarah, lingkungan sosial, kebudayaan, dan geografis. Sinerginya dengan karakter adalah untuk menunjukkan aspek psikologi melalui penyampaian

mood dan atmosfer dari suatu tempat (Bergfelder, Harris & Street, 2007, hlm. 11). Bayangkan apabila set dalam film gagal merepresentasikan kebutuhan cerita, maka penonton juga akan gagal untuk masuk ke dalam ruang imaji tersebut. Film legendaris “Citizen Kane” (1941) yang dibahas oleh Bordwell, Thompson & Smith (2017), menunjukkan adanya perubahan *setting* seiring adanya perubahan perilaku karakter. Dahulu, Kane adalah seorang pemuda bersemangat yang idealis, namun ia pun berubah menjadi seorang dewasa yang tidak punya teman. Kehidupan Kane pada awalnya adalah pekerja penerbit surat kabar digambarkan dengan latar kantor yang penuh sesak dan berantakan. Hal ini menggambarkan dirinya yang aktif dan dinamis dengan pekerjaannya. Namun ketika ia berada di Xanadu, mansion megahnya, *setting* menggambarkan banyak ruang kosong yang berjarak. Sumber cahaya datang dari samping hanya menyorot sebagian ruangan memberi kesan gelap yang suram (hlm. 316 – 317).

Di dalam bukunya Shorter (2012), menjelaskan beberapa tahapan untuk mewujudkan *setting*. Melakukan *breakdown script* adalah langkah pertama yang sangat esensial untuk memahami plot dan narasi. Tahapan ini adalah sebuah langkah analisis untuk memahami hal-hal di dalam *script* seperti catatan sutradara, dialog antar karakter, subteks, dan memahami cara karakter berperilaku. Analisis ini akan menjadi sumber yang kuat untuk membuat konsep visual agar film tidak sekedar menjadi karya dengan satu dimensi saja (hlm.47). Hasil dari *breakdown* ini pun dicocokkan dengan *shooting script* untuk memahami pergerakan kamera dan aktor. Kemudian penyusunan *budget* pun dilakukan dengan menghitung semua kebutuhan yang sudah di-*breakdown* sesuai *proposed budget* yang diberikan produser (Fischer, 2015, hlm. 10).

Menurut Fischer (2015), Setelah semua dokumen siap, maka dilakukan riset diikuti dengan pembuatan konsep untuk materi visual yang hendak dibuat. Riset adalah bagian terpenting untuk mewujudkan tampilan yang relevan sesuai dengan konsep dan narasi yang diusung film tersebut. Dilanjutkan dengan *location scouting* yaitu pencarian lokasi untuk film yang menggunakan bangunan sungguhan sebagai latar. Pada tahapan ini sutradara akan bekerja sama dengan *production designer* dan

location manager untuk memulai perburuan lokasi. Lokasi yang didapatkan kemudian akan didesain ulang sesuai dengan konsep yang direncanakan, tentunya sesuai *budget* yang dimiliki. Saat lokasi didesain ulang, ruang yang diciptakan bisa terlihat sangat jauh berbeda dari bentuk aslinya. Selanjutnya adalah membuat *sequence* atau kronologi, yaitu dengan menyusun foto dari lokasi untuk mendapatkan alur kerja untuk *set design* yang akan dibuat. (hlm. 11 – 13).

Tahapan awal pembuatan *setting* dimulai dengan membuat sketsa lokasi dengan fungsi untuk memperjelas visi *production designer*. Dilanjutkan dengan *technical drawing*, yaitu gambar konstruksi arsitektural yang akan menjadi panduan tim *set-builder* membangun atau merombak lokasi. Dengan tambahan, *technical drawing* biasanya dilengkapi dengan model maket (Fischer, 2015, hlm. 16). Menurut Rizzo (2013), materi visual yang dibangun adalah keseluruhan ruang mulai dari lantai, dinding yang memiliki pintu dan jendela, sampai langit-langit dengan *rigging* pencahayaan dan tiang penopang. Biasanya dalam proses ini asisten *art director* dan *drafts-man* akan ikut dalam proses konstruksi untuk berjaga-jaga apabila ada penambahan detail (hlm.137). Proses konstruksi dapat meliputi pembangunan interior dan eksterior, tetapi untuk beberapa kasus terkadang yang dibutuhkan hanya salah satunya saja. Menurut jurnal yang ditulis oleh Ryan dan Howard (2019), pada medium film tahapan pra-produksi untuk menyiapkan *setting* dapat berlangsung selama empat sampai lima bulan lebih (hlm.6)

Menurut Rizzo (2013), Bangunan yang sudah jadi kemudian akan diisi dengan objek-objek *set* yang disebut dengan tahapan *set dressing* dan *set decorating*. *Set decorator* adalah kru paling penting dalam departemen artistik karena ia bertugas untuk mewujudkan konteks, subteks, dan tekstur dalam film. Dekorasinya dapat berupa perabotan yang relevan, aksesoris khusus pada dinding, cat atau *wallpaper*, atau dapat berupa properti pendukung. Dilengkapi oleh rekan kerja dari *set decorator* yaitu *greensman* yang bertugas untuk merancang dan menata aspek botani (*green dressing*) dalam film baik *indoor* maupun *outdoor* (hlm.37 – 38). Selain mendesain lokasi fisik yang ada, *production designer* juga mendesain untuk kebutuhan sinematografi. Peletakan sumber cahaya seperti

practical light berupa lampu rumah, lampu hias, lilin, dan lain-lain, atau membuat jendela agar *available light* bisa masuk (hlm.78 – 79).

Konteks dan subteks yang dimunculkan dapat berupa kepribadian dari karakter, cara karakter hidup, bersikap, dan beremosi secara dramatis. Aktor bertugas untuk menjadi karakter dan bagian dekorasi *set* ini adalah informasi pendukung dari kepribadiannya yang dapat diinterpretasikan penonton untuk mendalami narasi (Rizzo, 2013, hlm. 37). Melalui teori yang ada, menjadi sebuah keterkaitan erat antara perancangan *setting* dengan alur narasi itu sendiri. Sebuah tempat yang memiliki keberadaan karakter, tempat karakter berinteraksi, dan pada film “Keluarga Cemara” rumah merupakan latar tempat yang sentimental untuk karakter. Kehidupan mereka terus berjalan di rumah pengganti ini sampai akhir film, ketika semua konflik sudah mereda. Maka penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji bagaimana *setting* berperan untuk menceritakan narasi kehidupan karakter sebagai informasi yang bisa ditangkap oleh penonton.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA