

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Production Design*

Menerapkan visual dan cerita yang memenuhi estetika dalam film merupakan salah satu peran dari *production design*. Penerapan ini dimulai dari membaca naskah cerita dari film, kemudian dikembangkan melalui rancangan ide atau konsep yang ingin direalisasikan dari pengembangan cerita film dari awal sampai akhir (Ayu, Hendiawan, 2019, hlm. 659). Seorang *production designer* akan bekerja sama dengan beberapa pihak lainnya. Pihak pertama adalah *director*. *Production designer* membantu *director* untuk menyempurnakan visinya dalam proses penciptaan film. Pihak kedua yaitu *cinematographer* yang menentukan estetika dan sinematik dari setiap shot yang diperlukan pada film. Pihak ketiga yaitu *producer* yang bekerja sama dalam mempersiapkan *budget* yang dibutuhkan dari seluruh pengeluaran *production design*.

*Production designer* bertanggung jawab untuk menyampaikan pesan melalui visual yang memberitahu pendalaman karakter yang ingin ditunjukkan, keadaan dan situasi yang terjadi, serta memberikan *mood* yang ingin disampaikan dari film. *Production designer* juga memiliki peran dalam memperlihatkan dunia yang diceritakan sehingga dapat dirasakan secara langsung. Hal tersebut diperlihatkannya melalui penggunaan *setting*, *property*, *costume*, *make up*, dan warna. Setiap elemen yang terkandung dalam *production design* harus memiliki latar belakang dan tujuan yang ingin dicapai, serta disesuaikan dari kebutuhan narasi yang sudah dibentuk (Rabiger, 2003, hlm. 350).

Proses pekerjaan yang dilakukan oleh *production designer* dimulai dari memahami konsep dari narasi, setelah itu konsep narasi tersebut dikembangkan melalui pembuatan rancangan visual yang akan ditunjukkan pada kelima elemen dalam bentuk *design*. Proses berikutnya yaitu mematangkan konsep melalui pembuatan sketsa (mencakup penerapan *mood*, komposisi, warna, atmosfer, tekstur, dan pencahayaan) yang dapat memberikan gambaran secara keseluruhan yang ingin diwujudkan dalam visual film (Barnwell, 2004, hlm. 23). *Production*

*designer* juga penting untuk memperhatikan teknis dalam mempertimbangkan segala kebutuhan yang akan membantu merealisasikan cerita melalui visual. Hal penting tersebut seperti memperhatikan penggunaan lokasi yang membantu memenuhi kebutuhan *setting* dan *property* yang akan digunakan dan menyesuaikan *costume, make up*, serta penggunaan warna terhadap penyempurnaan 3d *character* dari tokoh film. Setelah *production designer* selesai merancang konsep visual, ia akan memberikan tanggung jawab kepada penata artistik untuk mewujudkan konsep visual tersebut (Rabiger, 2003, hlm. 352).

## **2.2 Tata Artistik**

Penata artistik merupakan salah satu peran yang membantu mewujudkan visual yang diinginkan oleh seorang *production designer* berdasarkan naskah dari film (Shorter, 2012, hlm. 248). Pada dasarnya pekerjaan penata artistik memiliki peran yang sama dengan *production designer* dalam merealisasikan gambar yang dicapai melalui berbagai elemen yang akan digunakan. Seorang penata artistik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kreatifitas yang mampu menghubungkan antara satu elemen dengan elemen yang lainnya sehingga menciptakan keselarasan dari visual yang ingin diperlihatkan dalam film (Shorter, 2012, hlm. 248).

Seorang penata artistik bertanggung jawab dalam mewujudkan visual yang menarik melalui adanya *setting* (tempat), *setting* (waktu), *setting* (suasana), *property, costume, make up*, dan warna. Pekerjaan yang dilakukan tata artistik juga mampu diperlihatkan setiap detail dari pencapaian dari penggunaan masing-masing elemen yang bukan hanya menciptakan estetika, tetapi juga menciptakan makna dalam segi penggambaran karakter dan *mood*. Penata artistik juga akan bekerja sama dengan *production designer* untuk menciptakan visi yang sama dalam menata ruang, waktu, dan suasana yang sempurna. Selain itu, penata artistik juga bertanggung jawab dalam meneliti zaman dan kehidupan sosial dari setiap karakter serta tempat yang digunakan. Tujuannya adalah untuk memastikan penggunaan

*costume* dan penataan dekorasi yang akurat serta memberikan pesan dan makna (Rabiger, 2003, hlm. 398).

### **2.3 Latar Tempat**

Latar tempat merupakan salah satu bagian dari elemen tata artistik yang membantu menciptakan penekanan karakter dengan sebuah penempatan dimana karakter tersebut berada. Tujuannya adalah membantu memperlihatkan alur cerita yang ingin disampaikan sehingga latar tempat itu juga dapat memberi informasi mengenai lingkungan dan status sosial dari karakter yang hidup di dalam film. Pada dasarnya, latar tempat terbagi menjadi dua bagian yaitu Eksterior dan Interior (LoBrutto, 2002, hlm. 20). Latar tempat yang dipergunakan sebagai tempat untuk meletakkan segala keperluan *setting* dan *property* yang mendukung atmosfer, penekanan arsitektur, dan gaya lokasi yang berbeda-beda.

Latar tempat akan dibantu dengan penempatan *setting* dan *property* melalui penyesuaian estetika dan kebutuhan cerita terhadap karakter yang akan berada di tempat tersebut. Hal ini akan membantu memperlihatkan realitas, memberikan imajinasi, dan menciptakan persepsi *audiens* yang tepat dan nyata. Selain itu, latar tempat juga mempersiapkan teknis dalam segi penggunaan bangunan dan tekstur yang digunakan maka akan membantu penataan *setting* dan *property* sesuai dengan *mood* dan warna yang akan diciptakan. Pada dasarnya, latar tempat membantu menunjukkan kondisi kehidupan yang terjadi atau bisa dikatakan kejadian dan situasi pada zaman tertentu sehingga bangunan yang sudah ditentukan membantu *audiens* lebih memahami dunia dari karakter di dalam film (Barnwell, 2004, hlm. 44).

### **2.4 Properti**

Properti merupakan salah satu elemen yang membantu film sebagai objek simbolis yang dapat digunakan secara langsung dengan seorang aktor dan berhubungan dengan alur cerita (Corrigan, White, 2012, hlm. 72). Properti juga digunakan

sebagai sarana penyampaian pesan secara implisit tidak dijelaskan dalam film, tetapi dapat dimengerti dengan adanya penggunaan properti tersebut. Tanggung jawab utama ketika adanya properti dalam film adalah menjaga *continuity* dalam penggunaan setiap properti di setiap *shot* dengan tujuan menghindari diskontinuitas film (LoBrutto, 2002, hlm. 50).

Penerapan properti di dalam sebuah film dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu *hand props* dan *set props* (Hart, 2016, hlm. 2). *Hand props* merupakan properti yang digunakan untuk membantu memenuhi kebutuhan yang akan digunakan oleh seorang aktor. Biasanya *hand props* juga membantu melengkapi cerita yang ingin ditunjukkan kepada *audiens*. Menurut Hart (2016) *Hand props* memiliki beberapa bentuk *props* yang terdapat di dalamnya sebagai berikut:

1. *Action props* merupakan properti yang memiliki peran yang cukup penting dan sering digunakan oleh aktor.
2. *Hero props* merupakan properti yang digunakan sebagai objek dalam sebuah adegan yang membantu aktor di dalam cerita.
3. *Background props* merupakan properti yang memenuhi latar di dalam sebuah tempat yang digunakan seorang aktor maupun setiap dari *shot*.
4. *Stunt props* merupakan properti yang digunakan dalam melakukan sebuah adegan yang membutuhkan keamanan khusus.
5. *Practical props* merupakan properti yang digunakan berdasarkan dengan fungsi pada umumnya.
6. *Dummy props* merupakan properti yang dibuat dengan menggunakan material yang membantu menyerupai asli dari bentuk properti yang dibutuhkan. Biasanya properti ini digunakan apabila properti asli tidak dapat digunakan.

7. *Rehearsal props* merupakan properti yang digunakan untuk kebutuhan pada saat *rehearsal* berlangsung dan properti ini biasanya memiliki material yang lebih sederhana dari properti yang akan digunakan pada saat *shooting*.
8. *Costume props* merupakan properti yang digunakan untuk membantu menyempurnakan dari penggunaan *costume* pada aktor.
9. *Personal props* merupakan properti yang menggunakan properti dari seorang aktor itu sendiri dan properti tersebut hanya disimpan oleh seorang aktornya.
10. *Consumable props* merupakan properti yang akan habis ketika digunakan oleh seorang aktor selama proses pengambilan gambar berlangsung.
11. *Running props* merupakan properti seperti alat peraga dan barang-barang ketika digunakan secara terus menerus akan berubah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, oleh karena itu properti tersebut perlu untuk diganti atau diisi ulang secara berkala.
12. *Breakway* merupakan properti yang digunakan untuk dirusak atau dihancurkan di dalam sebuah adegan.

Kategori kedua yaitu *set props* yang merupakan properti yang berada pada *set* yang akan digunakan aktor dalam berperan (Hart, 2016, hlm. 3). Tujuan dari *set props* adalah membantu menyempurnakan ruangan atau tempat dari setiap *shot* yang dibutuhkan, sehingga membantu *audiens* dapat merasakan secara langsung suasana dan peristiwa yang sedang terjadi di dalam film. Menurut Hart (2016) *Set props* juga memiliki beberapa bentuk *props* yang terdapat di dalamnya sebagai berikut:

1. *Trim props* merupakan properti yang tergantung di atas dan di dinding dari latar tempat tersebut seperti jam dinding dan lampu.

2. *Set dressing* merupakan properti yang diletakan di dalam sebuah *set* dari latar tempat tersebut dan tidak dapat dimanipulasi oleh aktor di dalam sebuah adegan.

## 2.5 Hubungan antara Tata Artistik dengan Narasi

Dalam sebuah film, tentu memiliki tujuan dalam menyampaikan cerita yang bersifat naratif (Pramaggiore, Wallis, 2020, hlm. 22). Sebagian besar *audiens* melihat film memiliki ekspektasi di dalamnya yang memiliki motivasi yang jelas dan bagaimana film itu dapat menyajikannya melalui audio visual yang baik. Narasi juga dibentuk melalui proses penekanan karakter, konflik, dan resolusi yang diciptakan dengan penyampaian alur yang berbeda-beda. Cara yang disampaikan oleh sebuah narasi memiliki kategori kisah yang beragam dan sebagian besar pembuat film dapat mengeksplorasi sejumlah isu atau kepercayaan yang terjadi di kalangan masyarakat, politik, misteri, maupun sebuah cerita fiksi yang dapat memikat serta membantu dalam menyampaikan makna bagi *audiens* (Pramaggiore, Wallis, 2020, hlm. 23). Akan tetapi, motivasi tersebut bisa tersampaikan bukan hanya melalui karakter dan terfokus hanya cerita yang ada di dalamnya saja, melainkan dibantu dengan adanya pendukung melalui simbol dan metafora serta bagaimana karakter ditunjukkan melalui makna dari sebuah elemen visual.

Jika dikaitkan dengan tata artistik, narasi akan lebih mudah tersampaikan kepada *audiens* melalui adanya penggunaan elemen visual yang salah satunya adalah tata artistik. Narasi juga akan disampaikan melalui penggunaan *setting*, properti, *costume*, *makeup*, dan warna yang menyesuaikan dengan kebutuhan dari narasi. Selain itu, membantu karakter di dalam film juga dapat lebih mudah dalam mengimplementasikan lingkungannya dan membantu peran dari seorang karakter menjadi lebih kuat. Hal itu bisa digabungkan untuk mencapai penyempurnaan berjalannya narasi di dalam film. Hubungan antara tata artistik dan narasi akan lebih membantu *audiens* dalam berimajinasi ketika menonton film (Pramaggiore, Wallis, 2020, hlm. 24).

## 2.6 Semiotika

Semiotika merupakan ilmu atau tanda yang mempelajari tentang sebuah makna yang ingin disampaikan atau hasil keputusan yang dapat mewakili sesuatu hal. Sebuah tanda bisa berupa kata-kata, gambar, suara, rasa, gerak tubuh, maupun benda (Chandler, 2002, hlm. 2). Semiotika dipergunakan untuk membantu dan mempermudah dalam penyampaian makna baik secara langsung maupun secara tidak langsung kepada *audiens*.

Dalam semiotika, apapun bisa menjadi sebuah tanda ketika ada yang mengartikan bahwa itu merupakan salah satu tanda yang memberi pesan bagi seseorang yang melihatnya (Chandler, 2002, hlm. 13). Menurut Saussure, tanda di dalam semiotika pada dasarnya terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama adalah *signifier* yang disebut sebagai penanda dan bagian kedua adalah *signified* yang disebut sebagai petanda (Chandler, 2002, hlm. 14). *Signifier* merupakan sebuah makna yang memiliki aspek material atau apa yang dikatakan, ditulis, maupun dibaca baik secara langsung maupun tidak langsung. *Signifier* juga mengacu pada sebuah tampilan yang berupa gambar, garis, warna, suara, dan sebagainya. Sedangkan *signified* merupakan sebuah makna yang memiliki gambaran yang berada dalam pikiran. *Signified* mengacu pada makna yang secara tidak langsung terkandung di dalam sebuah tampilan fisik dari tanda tersebut (Chandler, 2002, hlm. 15).

Dalam semiotika yang dikembangkan Charles Sanders Peirce terdapat model *triadic* sebagai bagian dari proses menganalisis di dalam semiotika yang terdiri atas *representament*, *object*, dan *interpretant* (Usman, 2017, hlm. 25). *Representament* merupakan konsep yang memiliki bentuk fisik atau sesuatu yang dapat dilihat dan mengacu sebagai sebuah tanda (Usman, 2017, hlm. 26). Pada *representament* terdapat *trikotomi* yang dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut:

1. *Qualisign* merupakan sebuah kualitas yang ada pada tanda tersebut dan terlihat memiliki sebuah sifat. Contohnya adalah warna putih yang memiliki sifat dari kemurnian dan kepolosan.
2. *Sinsign* merupakan eksistensi aktual dalam bentuk benda atau peristiwa yang dimiliki oleh tanda. Contohnya adalah jalan yang tergenang air, hal ini bisa diketahui bahwa terjadinya banjir.
3. *Legisign* merupakan norma-norma yang berlaku secara umum, konvensi, atau kode yang terkandung di dalam tanda. Contohnya adalah lampu merah dalam rambu lalu lintas menandakan bahwa pengemudi diwajibkan untuk berhenti.

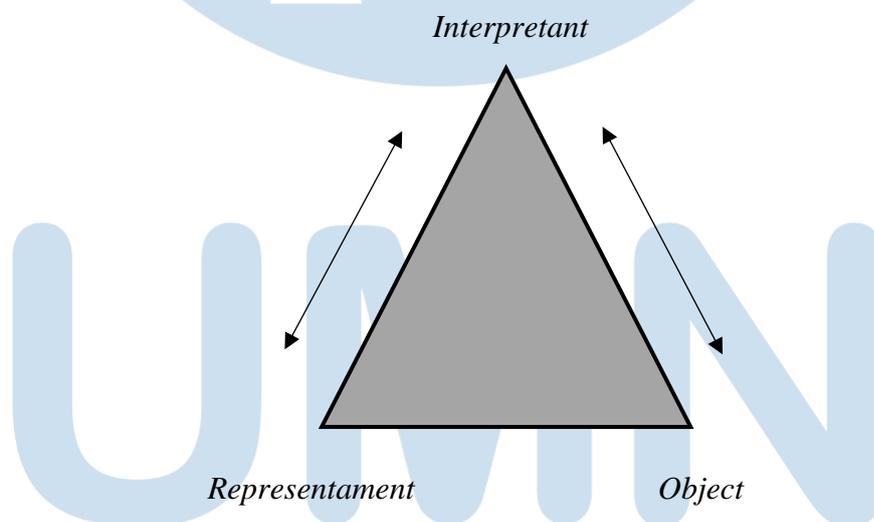
Model kedua, *object* merupakan bagian yang mengarah pada tanda yang menunjukkan *representament* sebagai acuan terhadap tanda (Usman, 2017, hlm. 26). *Object* terbagi menjadi sebuah tiga *trikotomi* yaitu sebagai berikut:

1. Ikon merupakan tanda yang memiliki sebuah kemiripan atau menyerupai dengan objeknya. Secara ilmiah, biasanya ikon memiliki hubungan antara penanda dengan petandanya yang bersifat persamaan bentuk (Peirce dalam Sobur, 2003, hlm. 158). Contohnya adalah ikon printer di dalam komputer yang memiliki fungsi untuk mencetak kertas atau foto.
2. Indeks merupakan sebuah tanda dan petanda yang memiliki keterkaitan serta berhubungan dengan sebab akibat yang mengacu pada kenyataan (Peirce dalam Sobur, 2003, hlm. 159). Contohnya adalah asap yang menunjukkan bahwa adanya api yang menyala dan menimbulkan asap.
3. Simbol merupakan tanda yang membantu menunjukkan adanya hubungan alamiah antara penanda dengan petanda. Biasanya simbol membantu menandai sesuatu wujud di luar bentuk dari simbolik itu sendiri (Peirce dalam Sobur, 2003, hlm. 42). Contohnya adalah *red cross* yang memiliki identik dengan Palang Merah Indonesia (PMI).

Model yang ketiga yaitu *interpretant* merupakan hasil yang dapat ditafsirkan dalam benak seseorang berdasarkan tanda yang ditunjukkan. Hal ini juga dapat memberi makna di dalamnya untuk dapat diartikan dan dianalisis melalui

adanya penggunaan terhadap *object* (Usman, 2017, hlm. 27). *Interpretant* memiliki tiga kategori *trikotomi* yaitu sebagai berikut:

1. *Rheme* merupakan tanda yang memiliki makna berdasarkan pilihan dan masih dapat dikembangkan dengan penafsiran lainnya. Contohnya adalah seorang perempuan terlihat memakai baju yang kotor. Hal ini dapat menandakan bahwa bajunya terkena kotoran dari makanan, minuman, atau tinta pena.
2. *Dicisign (dicentsign)* merupakan tanda yang memiliki makna sesuai dengan kenyataan. Contohnya adalah rambu lalu lintas dilarang parkir yang menandakan bahwa pengemudi dilarang untuk parkir di kawasan tersebut.
3. *Argument* merupakan tanda yang memiliki sebuah makna secara langsung dan berlaku secara umum. Contohnya adalah tanda dilarang menggunakan *handphone* di SPBU yang menandakan bahwa ketika pengemudi datang di kawasan itu akan mengakibatkan terjadinya ledakan pada kendaraan.



Gambar 2.1 Model “*Triadic Meaning Semiotics*”

Charles Sanders Peirce

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA