

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 SET DAN *PROPS***

Set menurut Lathrop & Sutton (2014) adalah elemen visual yang penting dari film, yang mencakup apa yang akan diinformasikan waktu serta tempat kepada penonton. Set juga memiliki kemampuan untuk menambahkan makna naratif dengan menyiratkan *props* sebagai bagian dari set yang signifikan. *Props* menurut Hart (2017) adalah objek fisik yang digunakan selama proses pembuatan film. *Trim props* merupakan barang yang digantung pada dinding seperti gorden, tirai atau gambar (hlm.3).

### **2.2 DESAIN GRAFIS DALAM FILM**

Pada film desain grafis menjadi bahasa *hybrid* yang dapat mengekspresikan visual bersamaan dengan film unguap Tude (2021), bentuk-bentuk cetakan dari grafis seperti papan nama, poster dan sebagainya yang difilmkan membentuk identitas yang membantu menyampaikan makna pada cerita. Poulin (2011) menjelaskan bahwa elemen dari desain grafis seperti *point, line, shape, light, warna, balance, contrast, dan proportion* merupakan *vocabulary* untuk memberikan makna pada berbagai komunikasi visual (hlm.10).

Desain grafis dalam film menurut Hart (2017) merupakan sebuah tulisan atau ilustrasi yang memaparkan berbagai jenis informasi ataupun karya seni lainnya. Pembuatan *props* dari hasil desain grafis biasanya terbuat dari *props* kertas seperti koran, *covers book*, tiket, kaleng bir, label pengiriman dan lain sebagainya.

### **2.3 WARNA DAN *MOOD***

Warna pada film menurut Branigan (2017) merupakan salah satu sistem yang paling memikat, dan dibangun oleh tata artistik dimana visual ditata untuk menceritakan sebuah kisah hingga memunculkan perasaan. Studio Binder (2016) mendefinisikan bahwa secara tidak sadar warna dalam film dapat mempengaruhi penonton baik secara emosi, psikis dan fisik, dengan membentuk sebuah harmoni dan *tension* pada warna, begitulah warna dapat bercerita (hlm.1). Warna menurut Mollica (2018)

menunjuk pengaruh pada perilaku dan persepsi kita tentang dunia di sekitar kita. Meskipun tanpa sadar sedang memikirkannya, persepsi warna seperti yang dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, budaya, latar belakang etnis, dan lain sebagainya. Ketika sebuah warna bercerita, warna dapat menciptakan *tone* pada set, menunjukkan perkembangan cerita, mewakili sifat karakter, dan perubahan *arc* dari cerita. Selain menciptakan *tone* warna yang ditempatkan secara baik dapat menciptakan sebuah *mood* pada film (Studio Binder, 2016 , p. 2)

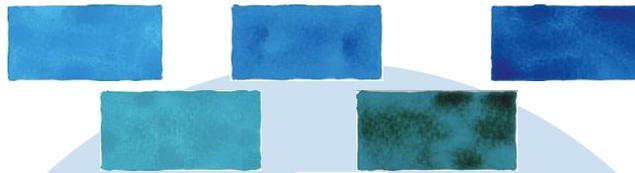
Menurut Marks (2011) warna pada desain mampu berbicara dengan menceritakan sebuah karya dan memberikan sebuah kedalaman dari makna serta memberikan sebuah nuansa didalamnya. Pada warna terdapat 3 komponen warna sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Definisi *Hue*, *Saturation*, dan *Value* (hlm.2)  
(Studio Binder, 2016)

dimana *hue* adalah warna itu sendiri, saturasi adalah intensitas dari warna dan *value* adalah terang dan gelap dari warna. Warna menurut Bordwell et al. (2013) juga merupakan unsur penting pada set, perubahan yang bisa mendukung perkembangan dari naratif itu sendiri (hlm.117).

Warna juga dapat membantu *props* menjadi motif (hlm.119). *Monochromatic* Studio Binder (2016) menjelaskan bahwa skema warna yang berasal dari nuansa satu warna disebut dengan *hue* (hlm.8). Menurut Mollica (2018) *hue* adalah warna yang mengacu pada *family* warna tersebut (hlm.25).



Gambar 2. 2 Hue Cobalt Turquoise (atas) – Hue Phthalo Blue (bawah)  
(hlm.25-27)  
(Mollica, 2018)

Mollica (2018) menerangkan bahwa setiap *hue* dapat menghasilkan range dari *value* mulai dari nuansa warna gelap hingga warna terang (hlm.28). Selain *value* yang akan selalu melekat pada *color wheel*, *hue* itu sendiri dapat memiliki bervariasi *value* (hlm.29) .



Gambar 2. 3 Hue Red (hlm.29)  
(Mollica, 2018)

Menurut Mollica (2018) saturasi warna disebut dengan “intensitas” ataupun “kroma” yang mengarah pada tingkat kecerahan atau kekusamannya warna. Mollica (2018) juga memaparkan bahwa saturasi yang sangat tinggi akan menghasilkan warna yang *vibrant* (hlm.30). Transisi warna dalam sebuah film menurut Studio Binder (2016) mewakili adanya pembeda atau perbuahan baik dalam segi cerita, karakter, ataupun tema film (hlm.27). Contoh transisi warna sebagai berikut :



Gambar 2. 4 Kamar Anak  
(Docter, 2009) - Film Up

Gambar 2.4 masa dimana saat tokoh utama dalam film Up mempersiapkan kedatangan anak mereka, Warna yang digunakan untuk *mood* disini adalah *triadic*. Binder (2016) ciri khas *triadic* sendiri adalah *vibrant* dan *colorful*, menimbulkan *mood* kebahagiaan saat menantikan anak mereka (hlm.15).



Gambar 2. 5 Ruang Dokter  
( (Docter, 2009) - Film Up)

Gambar 2.5 masa dimana setelah mereka mendapat kabar bahwa mereka tidak bisa mendapatkan anak. Terlihat pada poster di belakang mereka seperti siluet ibu hamil dengan warna *monochromatic hue* yang rendah, menimbulkan *mood* sedih.



Gambar 2. 6 Foto Tokoh Utama Film Up  
( (Docter, 2009) - Film Up)

Gambar 2.6 menunjukkan perubahan masa lalu saat foto tokoh utama menikah serta masih muda dan dimasa depan foto saat mereka sudah tua di rumah yang mereka bangun . *Split Complementary* bisa sebagai penanda adanya sebuah konflik pada film (Studio Binder, 2016, p.11).