

2. STUDI LITERATUR

2.1. 3D CHARACTER

Egri (2009, hlm. 32) mengatakan bahwa dalam membuat suatu karakter dalam sebuah film, hal-hal seperti faktor genetik, kondisi ekonomi, kondisi sosial, silsilah dan hal-hal lainnya diperhitungkan dibalik karakter tersebut. Hal-hal ini bisa disebut dengan *three dimensional character*.

Menurut Egri (2009, hlm. 36), *three dimensional character* berdasarkan dari :

1. Fisiologi
 - a. Jenis kelamin
 - b. Usia
 - c. Tinggi badan dan berat badan
 - d. Warna rambut, mata, dan kulit
 - e. Postur
 - f. Penampilan
 - g. Kecacatan
 - h. Sifat turun temurun
2. Sosiologi
 - a. Kelas sosial
 - b. Pekerjaan
 - c. Kehidupan di rumah
 - d. Kepercayaan
 - e. Ras
 - f. Komunitas
 - g. Hobi
3. Psikologi
 - a. Kehidupan percintaan
 - b. Ambisi
 - c. Hal yang membuat frustrasi
 - d. Watak

- e. Sikap terhadap dunia
- f. *Extrovert/introvert/ambivert*
- g. Kualitas

2.2. PRODUCTION DESIGNER

Seorang *Production Designer* adalah peran yang bekerja sama dengan Sutradara dan Sinematografer untuk menciptakan tampilan dan gaya film. Selain itu, *Production Designer* bertugas menerjemahkan naskah cerita menggunakan metafora visual, merancang set dan properti film, menentukan palet warna, dan lokasi syuting (LoBrutto, 2002. Hlm.1).

Walaupun seorang *Production Designer* wajib memiliki skill di bidang arsitektur, bukan berarti pekerjaan seorang *Production Designer* dan arsitek itu mirip. *Production Designer* bukan hanya menciptakan kembali realita, tetapi karya mereka harus mempunyai tampilan dan nuansa asli dari film tersebut. Selain itu, *set* yang dibuat oleh *Production Designer* juga harus memperkaya kepribadian karakter dan suasana yang dialami. Sebaliknya, arsitektur hanya membuat konsep model yang fungsional dan berkelanjutan (Barnwell, 2004, hlm. 23).

Halligan (2012) mengatakan bahwa konsep desain pada film adalah hal yang begitu penting dan berpengaruh, tetapi terkadang kurang terlihat. Visual pada layar adalah hasil karya *Production Designer* dan timnya. Halligan (2012) mengutip bahwa seorang *Production Designer* pada sebuah film terkadang diabaikan, namun tata artistik sebenarnya adalah salah satu bagian kunci mutlak sukses tidaknya sebuah film pada proses produksi. *Production Designer* bisa dikatakan sebagai mood Sutradara dan ilusionis dalam film dengan ide seorang Sutradara (hlm. 1). Peran *Production Designer* memiliki tanggung jawab dalam mewujudkan visi Sutradara dan naskah, serta menerjemahkan pada lingkungan nyata tempat aktor dapat mengembangkan karakter dalam menyampaikan naskah sesuai cerita (LoBrutto, 2002, hlm. 1).

Seorang *Production Designer* bekerja dari awal pra produksi dan membantu menerjemahkan naskah secara visual dengan memunculkan desain dan konsep rancangan kostum, *set*, dan properti yang mencakup periode waktu dan

ruang, tekstur, warna, dan lokasi. Halligan (2012) mengutip bahwa seorang *Production Designer* wajib dapat memberikan pendapatnya, tidak hanya menerima arahan dari Sutradara saja, namun harus menghormati, menghargai, dan memiliki hubungan yang baik dengan keseluruhan tim.

Production Designer adalah kepala dari departemen artistik dan sangat berdampingan dengan Sutradara, Produser, dan Sinematografer untuk membicarakan keseluruhan bentuk visual sebuah film. *Set* dapat terus berkembang sepanjang syuting berjalan, sering kali ada banyak yang harus dirapikan, diperbaiki atau bisa juga dibangun *set* baru.

2.3. MISE EN SCENE

Menurut Bordwell, Thompson & Smith (2016) *Mise en scene* adalah suatu hal yang penonton benar-benar sangat memperhatikannya (hlm. 112). Seorang *filmmakers* bisa memakai *mise en scene* agar mencapai realisme, memungkinkan *setting* terasa lebih otentik dan para pemain memainkan peran mereka senatural mungkin. Komponen ini mengekspresikan dan mendramatisir suasana dan menyampaikan sebuah makna melalui gaya visual (Stadler & McWilliam, 2009).

2.3.1. Setting

Setting adalah tempat terjadinya semua adegan atau peristiwa tertentu. *Setting* disesuaikan bersama dengan tema cerita pada naskah. *Setting* bisa di dalam ataupun di luar ruangan dan dapat mempunyai elemen suasana hati, sejarah, dan properti yang bermacam-macam (Gibbs, 2002. Hlm. 3).

Set yang telah dibangun dapat mencakup sebuah waktu dan ruang yang begitu penting, seperti yang diucap oleh Lobrutto (2002), suatu ruang bisa mengekspresikan emosi, suasana hati, dan atmosfer antara lingkungan dengan karakternya (hlm. 99). Sebuah karakter pada sebuah cerita dapat terlihat melalui perancangan sebuah *set*. Hal ini menjadikan sebuah *set* sebagai salah satu faktor utama pada pembuatan film, karena sebuah *set* dapat memberikan dukungan secara keseluruhan pada narasi film.

2.3.2. Kostum & Makeup

Sesuatu yang dipakai oleh para aktor ketika berada di depan layar merupakan kostum. Kostum itu sendiri dipakai sebagai media agar dapat membantu menunjukkan karakteristik para pemain figur. Kostum dapat meliputi aksesoris, *wardrobe*, *makeup*, dan *prothetics*. Kostum sebagai elemen yang dapat mengangkat cerita dan menentukan periode dan ruang (Stadler & McWilliam, 2009, hlm. 2).

Departemen *wardrobe* juga harus melakukan *continuity*, *script breakdown*, *budgeting*, *workshop fitting*, dan belanja. Penting sekali untuk mempertimbangkan dan memperhatikan apakah uang anggaran yang telah disesuaikan bisa memuat semua kebutuhan departemen *wardrobe* (Musgrove, 2003). Stadler & McWilliam (2009) mengutip, kosmetik dan kostum juga dapat memberikan pernyataan perihal identitas dan mengidentifikasi suatu individu, bahkan bisa merepresentasikan perubahan atmosfer dan emosi (hlm. 7 & 8). *Makeup artist* harus selalu ada pada *set* untuk dapat mengaplikasikan *makeup* sebelum proses syuting (LoBrutto, 2002, hlm. 46).

2.3.3. Properti

Menurut LoBrutto (2002), semua barang yang dipegang ataupun dimiliki oleh para aktor termasuk properti yang diatur, sebelumnya sudah dirancang oleh seorang *prop master*. Ketika *set* yang sudah dirancang oleh *Production Designer*, setiap elemen didalamnya memiliki tujuan untuk mendukung cerita film. Contohnya seperti baju kotor adalah termasuk bagian dari properti (hlm. 50). Barnwell (2004) menambahkan, setiap objek memiliki tujuan utama, yaitu untuk menjalankan film dan aktor. Setiap elemen pada narasi seperti karakter dan properti atau lingkungannya bekerja secara berdampingan (hlm. 59).

Memasukkan properti ke dalam konsep *Production Designer* bertujuan agar film yang dibuat terlihat semakin realistis. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menggunakan benda sehari-hari ke dalam sebuah *set*. Selain itu, properti dapat dimasukkan ke dalam film untuk menyampaikan sesuatu. Hal ini dapat membuat properti yang dimasukkan berhasil selaras dengan *set* yang telah dirancang (LoBrutto, 2002, hlm. 21).