



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

2.1. *Genre*

Genre berasal dari bahasa Perancis yang berarti “bentuk” atau “tipe” dan sudah lebih dari tiga puluh tahun menjadi bahan penting untuk dipelajari dalam dunia perfilman (Neale, 2000, Hlm. 7). Sementara menurut Effendy (2009) *genre* dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi yang dapat dicirikan melalui suatu karakter atau pola tertentu. Ciri tersebut dapat dilihat melalui setting, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, serta karakter (Hlm. 3).

Pratista (2008) menyatakan, dari klasifikasi tersebut, *genre* dibagi lagi menjadi dua kelompok, yakni *genre* induk primer dan *genre* induk sekunder. Lebih lanjut, yang termasuk di dalam *genre* induk primer adalah aksi, drama, epik sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horor, komedi, kriminal dan gangster, musikal, petualangan, perang, dan *western*. Sedangkan *genre* induk sekunder merupakan turunan dari *genre* induk primer dengan karakter yang lebih spesifik (Hlm. 5).

2.1.1. *Rape-Revenge*

Definisi sederhana dari film *rape-revenge* menurut Heller-Nicholas (2011), adalah bahwa sebuah film dengan *genre rape-revenge* pastinya memuat baik perkosaan (beberapa atau percobaan perkosaan) dan tindakan balas dendam. Pada dasarnya, film *rape-revenge* adalah sebuah film dimana orang yang melakukan tindak perkosaan dihukum sebagai bentuk balas dendam oleh korbannya sendiri atau

orang lain seperti pengacara, polisi, atau orang yang dicintai dan keluarga (Hlm. 3).

2.1.2. *Iconography*

Iconography menurut Grant (2007) dapat diasumsikan sebagai *mise-en-scene* umum dari sebuah *genre*. Ia melanjutkan, ikon dari *genre* film mempunyai beberapa makna tertentu. Representasi tertentu dalam setiap *genre* film menandai hubungan luar-dalam dan sebagai indikator dari tema dan sikap film tersebut (Hlm. 12).

2.2. **Kru Film**

Dalam membuat film, diperlukan orang-orang yang bekerja dengan peranan yang spesifik. Menurut Effendy (2009), setidaknya ada enam orang yang dibutuhkan dalam sebuah tim inti. Tiap orang tersebut masing-masing memimpin sebuah departemen sebagai berikut:

1. Departemen produksi dipimpin oleh produser
2. Departemen penyutradaraan dipimpin oleh sutradara
3. Departemen kamera dipimpin oleh penata fotografi atau *director of photography*
4. Departemen artistik dipimpin oleh desainer produksi atau *production designer*
5. Departemen suara dipimpin oleh penata suara
6. Departemen editing dipimpin oleh editor

Ia juga menambahkan, tim inti tidak bekerja sendirian dimana masing-masing kepala departemen akan membawahi sejumlah orang dengan tugas yang lebih spesifik untuk membantu keefektifan kinerja kepala departemen. Kepala departemen tidak hanya bertanggungjawab atas hasil kerja yang dilakukan anak buahnya tetapi juga bertanggungjawab terhadap departemen dan kru lain untuk mendapatkan hasil yang terbaik (Hlm 40) .

2.3. Art Departement

Pengertian *art department* menurut Anwar (2008) adalah sebagai seni dan kerajinan dari cara bertutur sinematik. *Art department* dipimpin oleh seorang *production designer* yang bekerja sama dengan departemen penyutradaraan dan departemen kamera. Selanjutnya, kerja sama tersebut dilaksanakan jauh sebelum pengambilan gambar dimulai, yaitu dalam tahap pra-produksi. Tugas dari *art department* adalah membuat tampilan set dalam film agar penonton dapat masuk ke dalam dunia yang diciptakan sesuai dengan cerita (Hlm.111).

Art department menurut Rizzo (2005) dipandang sebagai pusat departemen yang memberikan panduan strategis untuk semua kru di masing-masing departemen. *Art department* dianggap sebagai kunci dari konsep visual yang memberi inspirasi kreatif dan mengawasi segala aktivitas didalamnya (Hlm. 27).

Barnwell (2004) menjelaskan, *art department* menciptakan dunia fisik dari film karena lingkungan di sekitar karakter membantu dalam menyampaikan ide dari naskah dan menyampaikannya ke penonton secara sinematik. Ia

menambahkan, untuk menciptakan dunia tersebut dapat menggunakan lokasi asli atau dibangun di dalam studio, atau gabungan keduanya. *Art department* seringkali menjadi departemen terbesar dalam sebuah produksi film (Hlm. 18).

Menurut Barnwell, yang termasuk di dalam *art department* adalah sebagai berikut:

1. *Production designer*: kepala departemen yang memproduksi identitas visual film sekaligus menciptakan tampilan fisik film melalui set dan properti
2. *Art director*: bekerja untuk *production designer* dan mengawasi orang yang mengerjakan desain produksi seperti *set designer* dan *set decorator*
3. *Set designer*: sebagai arsitek yang mendesain struktur bangun atau interior ruang berdasarkan desain produksi
4. *Props master*: mengawasi dan mengatur semua props yang muncul dalam film (Hlm.19).

2.4. *Properties Departement*

Menurut penjelasan dari creativeskillset.org, *properties department* adalah bagian dari *art department* dan anggotanya bertanggungjawab kepada *production designer*. *Properties department* meliputi sebuah tim yang diawasi oleh *props master*. Masing-masing orang yang bekerja di dalam *properties department* bertanggungjawab untuk detil *props* yang dibutuhkan dalam naskah.

2.4.1. Prop Master

Marner (1974) menyatakan *props master* bertugas mengawasi ruangan tempat menyimpan persediaan properti studio dan properti yang disewa atau dibeli (Hlm. 65). Sedangkan menurut Lobrutto (2002), *props master* bertanggungjawab atas benda dan prop yang dipegang dan digunakan oleh aktor. Secara umum, tugas seorang *props master* juga meliputi perancangan, pengadaan, dan keamanan seluruh unsur properti (Hlm.50).

Anwar (2008) menjelaskan bahwa seorang *props master* memiliki kontrol penuh dalam *Property Departments* yang bertugas untuk mencari, menyimpan, menjaga, dan memastikan bahwa keberadaan properti yang dibutuhkan dan sesuai dengan budget. *Props master* tidak hanya bekerja dalam tahap pra-produksi tetapi juga dalam tahap produksi karena memiliki tanggung jawab dalam peletakan properti dalam set dan memperhatikan kontinuiti properti saat proses pengambilan gambar berlangsung (Hlm.119).

Dalam *website creativeskillset.org* dijelaskan *props master* mengepalai beberapa anggota kru sebagai berikut:

1. *Props maker*: membuat berbagai props yang tidak dapat dibeli atau disewa
2. *Greensmen*: bertanggungjawab dalam mendapatkan, menempatkan dan merawat tanaman yang digunakan dalam set

3. *Armourer*: bertanggungjawab dalam pengangkutan, penyimpanan dan penggunaan senjata yang digunakan dalam set
4. *Props storemen*: mengatur, mengangkut dan mengirim props yang disewa atau dibeli
5. *Standby props*: bekerja dalam set selama proses pengambilan gambar, mengawasi penggunaan props dan memantau kontuitas props

LoBrutto (2002) juga menambahkan beberapa anggota kru lain dari *art department* yang juga bekerja dibawah *properties department* diantaranya sebagai berikut:

1. *Set decorator*: bertanggung jawab dalam mendekor sebuah set atau lokasi. Dekorasi termasuk elemen lantai, peralatan pencahayaan, furnitur, elemen jendela, hiasan dinding dan semua detil dekorasi interior. Dekorasi harus merefleksikan waktu, karakter dan cerita (Hlm. 45).
2. *Buyer*: membeli furnitur, dekorasi, pakaian, prop dan elemen desain lainnya. *Buyer* juga harus mengetahui berbagai *vendor* dan sumber lainnya untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan agar sesuai dengan *budget*. Seorang *buyer* juga harus memiliki kemampuan negosiasi yang baik untuk mendapatkan barang-barang yang dibutuhkan dengan sistem menyewa. *Low-budget filmmaker* harus dapat mengandalkan kemampuan *networking* dan kemampuan untuk

dapat mengajak orang lain agar ikut berpartisipasi dan berkontribusi dalam proyek film (Hlm.53).

2.5. Tahapan Pengerjaan

Seorang *prop master* bertanggungjawab untuk semua properti yang terdapat dalam naskah. Selain properti yang ada di naskah, *prop master* juga bertugas dalam mengaplikasi properti sesuai dengan desain yang dikerjakan *production designer*. Hart (2013) menyatakan bahwa tidak ada tahapan pengerjaan yang pasti bagi seorang *props master*. *Props master* hanya melihat dari berbagai contoh bagaimana mengatur proses yang akan dikerjakan dan kemudian memutuskan yang terbaik yang harus dilakukan (Hlm. 22). Ia juga menambahkan kebanyakan *props master* di Hollywood memulai tahapan pengerjaan dengan membuat sendiri prop yang akan digunakan karena prop yang dibutuhkan bersifat imajinatif. Hal tersebut dilakukan karena mereka memiliki kemampuan dan teknologi yang memungkinkan untuk membuat prop sendiri yang kemudian prop tersebut dapat disimpan di gudang penyimpanan untuk digunakan pada film lainnya ataupun dilelang. Namun untuk prop yang sifatnya realis dan mudah ditemukan didapatkan dengan menyewa dan membeli (Hlm. 5-6).

Meskipun tidak ada tahapan pengerjaan yang pasti, media-match.com menjelaskan tahapan pengerjaan yang biasanya paling sering dilakukan sebelum melakukan pengaplikasian desain. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

2.5.1. *Hunting*

Setelah mengetahui gambaran mengenai properti seperti apa yang akan digunakan dalam film, selanjutnya adalah melakukan proses pencarian atau *hunting*. Proses *hunting* bertujuan untuk menentukan apakah properti yang diinginkan bisa didapatkan dengan membeli, menyewa, atau meminjam. Jika properti yang diinginkan tidak memungkinkan untuk didapatkan, maka *prop master* harus mempertimbangkan kemungkinan untuk membuat sendiri properti tersebut.

2.5.2. *Property Grouping*

Setelah mengumpulkan data dari riset, dapat diketahui apa saja properti yang dibutuhkan dengan membuat daftarnya. Dari daftar yang telah dibuat, properti dikelompokkan dengan lebih spesifik. Menurut Hart (2013), properti dibedakan menjadi dua kategori utama yaitu *Hand props* dan *Set props*.

Yang termasuk dalam *Hand props* adalah sebagai berikut:

1. *Hand props*: properti yang tidak memiliki nilai naratif yang digunakan atau dipegang oleh aktor
2. *Action props*: properti yang memiliki nilai naratif yang digunakan oleh aktor
3. *Hero props*: sebagai objek pusat aksi dalam sebuah *scene* untuk diambil secara *close-up*
4. *Background props*: props yang terlihat sebagai latar

5. *Stunt props*: props yang digunakan dalam *scene* aksi dan membutuhkan pertimbangan keamanan.
6. *Practical props*: props yang digunakan sebagaimana fungsinya
7. *Dummy props*: props yang dibuat dengan material tertentu menyerupai benda aslinya
8. *Rehearsal props*: props yang lebih murah atau lebih sederhana dari props yang asli yang digunakan untuk *rehearsal*
9. *Costume prop*: benda-benda bagian dari *costume*
10. *Personal prop*: prop yang disimpan oleh aktor sepanjang waktu dan tidak diatur oleh kru *props department*
11. *Consumable props*: props yang dapat habis digunakan selama proses pengambilan gambar
12. *Breakaway*: prop yang dimaksudkan untuk rusak atau hancur

Yang termasuk dalam *Set props* adalah:

1. *Set prop*: properti yang mayoritas dipakai di dalam set
2. *Trim props*: benda-benda yang tergantung di dinding seperti gorden
3. *Set dressings*: benda-benda yang diletakkan di dalam set yang tidak dimanipulasi oleh actor (Hlm. 2-4).

2.5.3. Budgeting

Dari berbagai proses yang telah disebutkan di atas, proses selanjutnya adalah menentukan anggaran. Setelah mengetahui bagaimana cara mendapatkan properti, *prop master* dapat mulai membuat rencana anggaran. Dalam media-match.com dijelaskan bahwa tugas seorang *prop master* selanjutnya adalah mengalokasikan anggaran untuk membeli, menyewa atau membuat properti, dan merencanakan serta mengatur anggaran tersebut. Hart (2013) menambahkan juga bahwa budget harus ada untuk membatasi tiga hal: waktu, uang dan keahlian. Dengan demikian dapat diketahui berapa banyak yang dimiliki dan bagaimana cara terbaik untuk mengalokasikannya dalam batasan (Hlm. 362).

Untuk menentukan bagaimana mendapatkan prop yang diinginkan, Hart menggunakan sistem "The Project Triangle".



Gambar 1.1 *The Project Triangle*

(<http://spicybroccoli.com/the-fast-and-the-furious/#.UtygNtL-LIU>)

Dari gambar tersebut dapat ditentukan bagaimana cara terbaik untuk mendapatkan prop dengan menentukan maksimal 2 (dua) dari 3 poin tersebut

karena tidak mungkin untuk mendapatkan ketiganya sekaligus. Di Hollywood sendiri biasanya tidak terlalu mempertimbangkan harga untuk mengejar waktu dan kualitas (Hlm. 362).

Dalam media-match.com juga dijelaskan bahwa dalam produksi berskala besar, biasanya *prop master* bekerja sama dengan *prop buyer* dan *prop storemen* untuk properti yang harus dibeli atau disewa. Sedangkan untuk properti yang harus dibuat, *prop master* bekerja sama dengan *carpenter*, *prop maker*, dan seniman lainnya. Dari sini dapat diketahui secara detil anggaran yang dibutuhkan. Berdasarkan properti yang telah diketahui, anggaran mengenai perkiraan pembuatan properti dapat diberikan dan dipertimbangkan kepada produser guna mengantisipasi biaya dan waktu pembuatannya.

2.5.4. Eksekusi

Proses eksekusi dilakukan selama proses produksi. Dalam media-match.com disebutkan bahwa sebelum proses pengambilan gambar dimulai, *props master* bekerja sama dengan *props storemen* dalam mengkoordinasi proses memuat, mengangkut dan menyimpan semua props, dan memastikan *dressing props* ditempatkan dengan benar. Selama proses pengambilan gambar, *props master* memastikan bahwa semua *hand props* dan *hero props* ditempatkan untuk aktor yang benar. Saat proses pasca-produksi, *props master* mengawasi pengembalian semua props yang disewa dalam keadaan utuh dan mengatur penjualan dan pembuangan props lainnya.