



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. Desain Produksi

Menurut LoBrutto (2002) desain produksi adalah seni bentuk untuk bercerita. Desain produksi dibutuhkan untuk menerjemahkan naskah dan visi sutradara menjadi sebuah kondisi fisik di mana aktor dapat menampilkan karakternya untuk bernarasi. Seorang penata tata artistik memiliki wewenang untuk menyampaikan apa yang tertulis di naskah menjadi metafora yang dapat dilihat secara visual, melalui tanda, warna, arsitektur, *set*, properti, kostum, dan *make up* (hlm. 1).

2.2. Penciptaan Dunia Baru

Tolkien (seperti dikutip Wolf, 2012) mengklasifikasikan dunia menjadi dua, yaitu Dunia Primer dan dunia sekunder. Menurutnya, Dunia Primer adalah dunia yang kita ketahui dan di mana kita hidup saat ini, sementara dunia sekunder adalah dunia yang lahir dari imajinasi. Seperti Tuhan menciptakan manusia, manusia juga memiliki keinginan untuk menciptakan sesuatu. Namun, manusia hanya bisa mengombinasikan apa yang sudah diketahui dari Dunia Primer. Kombinasi-kombinasi ini dapat menciptakan hal berbeda yang unik terhadap sebuah dunia sekunder.

Proses ini dan produknya disebut sebagai subkreasi. Subkreasi, yang merupakan kombinasi dari konsep yang sudah ada, pada akhirnya menjadi ciptaan yang menggantikan Dunia Primer. Dunia sekunder tidak jarang berbentuk

menyerupai Dunia Primer, karena adanya kesamaan materi dan kebiasaan yang membuat kita merasa mengenali dunia sekunder (hlm. 23).

Untuk mendukung Tolkien, Wolf (2012) mengemukakan bahwa salah satu syarat adanya dunia sekunder adalah keberadaan sebuah tempat yang bersifat khayal. Tempat ini tidak bersifat geografis, melainkan lebih bersifat pengalaman. Sebuah dunia sekunder harus memiliki sebuah tembok pembatas dari Dunia Primer. Meskipun keduanya terhubung, semakin sulit akses dari satu dunia ke dunia lainnya akan semakin baik (hlm. 25).

2.2.1. Penciptaan/*Invention*

Menurut Wolf (2012) penciptaan adalah ukuran perubahan yang dilakukan terhadap Dunia Primer untuk menciptakan sebuah dunia sekunder. Perubahan ini dapat meliputi faktor geografis, sejarah, bahasa, kebudayaan, dan lain-lain. Perubahan inilah yang menunjukkan bahwa sebuah karya adalah sebuah fiksi. Kredibilitas sebuah ciptaan tidak hanya dilihat dari sisi teknis, melainkan juga secara desain, yang harus memiliki sebuah logika yang nyata dan praktis.

Kedalaman sebuah penciptaan tergantung pada kemampuan penciptanya dan kebutuhannya dalam sebuah karya. Penciptaan harus memiliki peran penting dalam kebutuhan karya. Jika tidak dibutuhkan, sebaiknya sebuah karya menggunakan Dunia Primer (hlm. 34).

2.2.2. Proses Penciptaan Dunia Baru

Menurut Goodman (1988), ada lima cara yang dapat kita lakukan dalam proses penciptaan dunia baru:

A. Komposisi dan Dekomposisi

Membedah dan menyatukan menjadi bagian penting dalam penciptaan dunia baru. Kita menganalisa sebuah dunia yang sudah ada dan memecahnya menjadi kategori yang lebih spesifik. Sebaliknya, temuan-temuan dari analisa itu kita komposisikan dengan temuan dari dunia lain. Kita tidak selalu bisa menyebut hasil dari proses ini sebuah dunia baru, namun proses ini membuat adanya fitur-fitur yang berbeda dengan dunia yang sudah ada sebelumnya (hlm. 7).

B. Penekanan/*Emphasis*

Sebuah dunia memiliki banyak unsur. Masing-masing dunia yang sudah ada memberikan penekanan berbeda terhadap sebuah unsur dibanding dunia yang lain. Jika sebuah unsur relevan di sebuah dunia, belum tentu unsur itu relevan di dunia yang lain (hlm. 10).

Contohnya seperti burung garuda, yang dikenal penting oleh masyarakat Indonesia karena merupakan lambang negara. Burung garuda belum tentu dianggap penting oleh, misalnya, warga Australia, yang menggunakan kangguru sebagai binatang nasionalnya.

C. Pengaturan

Penciptaan dunia baru juga bisa dilakukan dengan mengubah cara kita mengaturnya. Pengaturan meliputi persepsi dan pengetahuan secara praktis. Sebuah dunia harus memiliki pola (hlm. 12).

Contohnya seperti rantai makanan. Di Dunia Primer, tanaman berada di tingkatan terendah dalam rantai makanan, yang dikonsumsi oleh predator tingkat satu, contohnya rusa. Namun, di dunia sekunder, bisa saja rusa dimangsa oleh tanaman karnivora yang diciptakan oleh kreator dunia tersebut.

D. Pengurangan dan Penambahan

Proses penciptaan dunia baru dapat juga dilakukan dengan menghapus sebuah unsur dan menggantinya dengan unsur yang lain, baik suatu hal yang lama maupun baru (hlm. 14).

E. Deformasi

Perubahan atau pembentukan kembali sebuah unsur dapat dianggap sebagai usaha untuk melakukan koreksi atau distorsi terhadap unsur tersebut (hlm 16). Contohnya seperti membuat binatang atau tanaman memiliki karakteristik seperti manusia.

Selain itu, Goodman (1988) juga mengatakan tolak ukur dari kesuksesan penciptaan dunia baru. Menurutnya, kebenaran adalah relatif. Kebenaran tidak dapat dinilai secara subjektif, karena masing-masing dunia memiliki kebenaran masing-masing, dan persetujuan tentang kebenaran antar versi sebuah dunia sangat samar. Dunia dapat dianggap benar jika tidak menyinggung kepercayaan dan persepsi kepercayaan-kepercayaan lain (hlm. 17).

2.3. Pemujaan Leluhur

Menurut Dorothy Perkins (seperti dikutip Danandjaja, 2007) pemujaan leluhur adalah sebuah kegiatan mempersembahkan sesajian dan memberi hormat kepada leluhur. Sesajian yang umum dipersembahkan adalah makanan, arak, dupa batang, lilin, dan bunga. Selain sesajian, masyarakat Tionghoa juga membakar kertas joss, yaitu kertas yang dibentuk menyerupai barang duniawi. Scott (seperti dikutip Sandstrom, 2008) menambahkan bahwa masyarakat Tionghoa percaya bahwa persembahan itu akan bermanifestasi menjadi barang asli di dunia arwah.

2.3.1. Ceng Beng

Chai & Chai (2007) mengatakan bahwa festival Ceng Beng adalah salah satu cara untuk menghormati leluhur yang sudah meninggal. Secara tradisional, upacara ini dilakukan dengan datang ke kuburan untuk merawat dan membersihkannya dari gulma. Keluarga yang mengunjungi kuburan juga membawa persembahan kertas untuk dibakar serta makanan. Festival ini dirayakan oleh orang-orang Tiongkok Daratan maupun diasporanya di berbagai belahan dunia.

Namun, seiring perkembangan jaman, dengan mengecilnya ruang publik untuk kuburan dan meningkatnya pemakaman secara kremasi, kebiasaan ini digantikan dengan mengunjungi rumah abu dengan membawa persembahan secara simbolik. Hal ini menyebabkan adanya kerenggangan dari generasi ke generasi.

2.3.2. Budaya Patrilineal Dalam Masyarakat Tionghoa

Seperti yang ditulis oleh Zhang (2015), masyarakat Tionghoa menganut budaya patrilineal, sehingga anak laki-laki pertama adalah orang yang paling bertanggung-jawab terhadap urusan keluarga. Anak laki-laki ini yang dipercaya untuk mengurus perayaan Ceng Beng di kuil leluhur masing-masing (hlm. 279).

2.4. Kehidupan Setelah Kematian Menurut Masyarakat Tionghoa

Williams (1974) mengatakan bahwa masyarakat Tionghoa percaya bahwa setelah kematian, arwah manusia akan terbagi dua. Arwah *hun*, yang bersifat keduniawian, akan menetap di kuburan dan secara bertahap hancur bersama tubuh fisik. Arwah *po*, yang bersifat abadi, akan pergi ke dunia arwah hingga saatnya untuk bereinkarnasi. Arwah *po* tinggal layaknya ketika masih di dunia. Maka, mereka masih membutuhkan materi untuk bertahan hidup.

Jika ritual Ceng Beng tidak dilakukan pada arwah yang sudah meninggal, lambat laun mereka akan berubah menjadi arwah kelaparan. Selain Ceng Beng, masyarakat Tionghoa melakukan Festival Hantu, dimana mereka membakar uang dan sesajian untuk hantu-hantu kelaparan yang gentayangan di dunia manusia. Menurut Chai & Chai (2007), hal ini dilakukan agar arwah ini tidak mengganggu manusia yang masih hidup. Uang ini dapat digunakan oleh arwah kelaparan untuk menyogok penguasa di dunia arwah agar mereka dapat bereinkarnasi kembali menjadi manusia.

2.4.1. Bentuk Dunia Arwah

Berling (1992) mengatakan bahwa masyarakat Tionghoa mempercayai beberapa versi dari bentuk dunia arwah. Beberapa percaya akan keberadaan *P'eng-lai*, yaitu sebuah pulau di tengah lautan lepas atau di alam lain. Ada juga yang percaya bahwa dunia arwah berada di gunung tinggi di sebelah Barat. Seiring dengan perkembangan jaman, muncul teori-teori lain yang lebih kompleks.

Beberapa golongan masyarakat mempercayai bahwa dunia arwah berbentuk menyerupai dunia manusia. Bahkan, dunia arwah dianggap memiliki sistem pemerintahan, serupa dengan kerajaan yang ada di dunia manusia. Kerajaan di dunia arwah dapat memberikan berkat bagi manusia-manusia di Bumi, sehingga seringkali manusia berdoa dan memberikan persembahan pada dewa.

2.5. Warna

Menurut Agoston (1979) warna adalah sensasi yang manusia dapat dari stimulus berupa cahaya yang jatuh pada mata (hlm. 7). Berbeda dengan Agoston, Bellantoni (2005) berpendapat bahwa warna adalah kata sifat visual. Dia juga menambahkan bahwa warna dapat menimbulkan reaksi bawah sadar dalam diri manusia.

2.5.1. Fungsi Warna

Menurut Bellantoni (2005) warna dapat mempengaruhi perilaku manusia. Hal ini terjadi karena adanya fenomena "resonansi" antara gelombang warna dengan

manusia. Warna memanipulasi alam bawah sadar kita. Bahkan sedikit perubahan tingkat warna dapat memberikan sensasi yang berbeda. Contoh yang dipaparkan oleh Bellantoni adalah bagaimana warna merah muda membuat karakter Royal Tennenbaum terlihat konyol meskipun dia melakukan hal-hal jahat.

Bordwell & Thompson (2008) berpendapat bahwa kontras antar warna, terutama dalam desain warna monokromatik, dapat membantu mengarahkan perhatian penonton terhadap elemen yang ingin ditampilkan dalam *frame* (hlm. 144). Selain itu, mereka juga berpendapat bahwa perbedaan warna dapat menciptakan dimensi dalam *frame* (hlm. 146).

2.5.2. Makna Warna

Morton (1998) mengatakan bahwa warna memiliki pesan simbolik yang dapat ditangkap oleh orang yang melihatnya, dan kombinasi antar-warna dapat memperluas dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Ada warna yang dimengerti secara universal, seperti merah berarti berhenti pada lampu merah. Namun, ada juga warna yang hanya dimengerti oleh masyarakat tertentu, seperti kombinasi merah dan hijau yang sering digunakan sebagai warna “Natal” oleh masyarakat Barat (hlm. 13).

Masyarakat di berbagai belahan dunia memiliki interpretasi masing-masing tentang arti sebuah warna. Menurut buku I Ching (seperti dikutip Wilhelm & Baynes, 1989) misalnya, masyarakat Tionghoa kuno mempercayai bahwa hitam adalah warna surga dan kuning adalah warna dunia. Namun, beberapa

masyarakat di dunia, termasuk di Indonesia, mempercayai bahwa kedua warna tersebut adalah simbol berkabung.

2.5.2.1. Kuning

Menurut Bellatoni (2005), kuning adalah warna yang mencolok. Karena pembawaannya yang cerah, kuning seringkali digunakan untuk merepresentasikan kebahagiaan. Namun, kuning juga dapat melambangkan peringatan. Menurut buku I Ching (seperti dikutip Wilhelm & Baynes, 1989) kuning adalah warna bumi, warna tengah (keseimbangan), dan juga warna kerajaan yang melambangkan kekuasaan.

2.5.2.2. Putih

Menurut Chai & Chai (2007) masyarakat Tionghoa mengasosiasikan warna putih dengan kematian, mayat, dan perasaan berkabung (hlm. 97).

2.5.2.3. Hitam

Menurut buku I Ching (seperti dikutip Wilhelm & Baynes, 1989) hitam adalah warna surga.

UMMN