

2. STUDI LITERATUR

2.1 SET

Kata “set” yang terkait dengan seni, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah istilah untuk seperangkat artistik panggung (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Dalam perfilman, set mengacu pada latar dimana pengambilan gambar dilakukan (Brown, 2020).

Selama praproduksi, tim artistik merumuskan ide dan rencana untuk konteks visual yang akan digunakan untuk film tersebut (Brown, 2020). Hal ini termasuk menentukan warna, tema, komposisi, dan elemen visual lainnya yang bekerja paling baik untuk membangkitkan nada, emosi, dan tema dari setiap adegan dan film secara keseluruhan (Brown, 2020).

Sebuah set (apakah itu yang dibangun sendiri atau lokasi yang dipinjam atau disewa) harus didandani agar sesuai dengan adegan dan karakter yang menghuninya (Brown, 2020). Hal-hal besar sudah yang sudah jelas, seperti misalnya jika setnya adalah gua pertapa, tidak mungkin akan memasukkan furnitur modernis ke dalamnya, tetapi seringkali detail kecil yang memungkinkan sebuah set menjadi bagian penting dari atmosfer dan nada cerita (Brown, 2020).

Bidang-Bidang yang Berperan dalam Pembuatan Set

1. Desainer Produksi

Desainer produksi bertanggung jawab atas tampilan visual film (Brown, 2020). Untuk mencapai tampilan keseluruhan, mereka akan berkoordinasi dengan sutradara, sinematografer, departemen seni, departemen kostum, departemen tata rias, dan lainnya (Brown, 2020). Mereka tidak hanya berkolaborasi erat dengan sutradara untuk mewujudkan visinya, mereka juga bekerja sama dengan produser untuk menghitung anggaran yang dibutuhkan (Brown, 2020).

Sebagai kepala departemen seni, desainer produksi bertugas memastikan setiap lokasi pengambilan gambar atau set yang dibangun disiapkan, dan selaras dengan visi film (dan sesuai anggaran) (Brown, 2020). Film adalah media penceritaan

visual, sehingga visual di depan kamera sangat penting bagi keberhasilan proyek (Brown, 2020).

Setelah tampilan dan nuansa film yang diinginkan telah diputuskan, desainer produksi melakukan penelitian untuk membantu mengidentifikasi tempat dan aset mana yang akan dibutuhkan untuk menciptakan suasana yang tepat untuk setiap adegan (Brown, 2020). Tidak peduli apa periode waktu atau tempat di mana cerita itu dibuat, desainer produksi perlu memastikan bahwa setiap detail dipertimbangkan saat membuat set atau lokasi yang dapat dipercaya (Brown, 2020).

2. *Direktur Seni*

Direktur seni melapor langsung ke desainer produksi (Brown, 2020). Mereka mengawasi artis dan desainer yang membantu menciptakan keseluruhan tampilan film (Brown, 2020). Adalah tugas mereka untuk mengawasi perencanaan dan desain praktis set dan *set piece* (Brown, 2020). Direktur seni akan mengelola kreasi, mendandani, dan menerapkan semua set dan lokasi (Brown, 2020).

3. *Dekorator Set*

Dekorator set bertanggung jawab untuk mendekorasi set film, termasuk furnitur, gorden, perlengkapan, lukisan, dan dekorasi keseluruhan (Brown, 2020). Mereka juga bertanggung jawab atas alat peraga rias, yang mencakup segala sesuatu mulai dari mobil hingga furnitur, hingga barang-barang rumah tangga (Brown, 2020). Dekorator set mungkin juga bertindak untuk membeli, menyewa, atau meminjam apa pun yang dibutuhkan dalam set, dan memastikannya berada di tempat yang tepat pada waktu yang tepat (Brown, 2020).

4. *Perias Set*

Perias set menempatkan dan melepaskan semua riasan yang ada pada set, seperti furnitur, permadani, gorden, lampu, dekorasi, gagang pintu, dll. (Brown, 2020). Mereka bertanggung jawab untuk membuat perubahan di menit terakhir sebelum perekaman dimulai (Brown, 2020). Setiap bagian dari set yang tidak permanen, dapat dipindahkan di set atau dihapus dengan mudah jika tidak berfungsi untuk keseluruhan tampilan rekaman (Brown, 2020).

5. *Ahli Properti*

Ahli properti memiliki banyak tanggung jawab penting dalam sebuah proyek film (Brown, 2020). Properti berbeda dengan riasan set, dimana properti merupakan benda yang diambil dan digunakan seorang aktor dengan cara tertentu, yang termasuk makanan, piring, pedang, atau barang-barang tertentu seperti ponsel atau pedang cahaya (Brown, 2020). Perbedaan antara properti dan riasan set merupakan hal yang penting, karena setiap kali seorang aktor menggunakan atau memindahkan sesuatu, biasanya harus diatur ulang untuk setiap pengambilan, artinya harus dikembalikan ke posisi dan kondisi semula; gelas perlu diisi ulang, koran perlu dilipat kembali, vas yang pecah harus disapu dan diganti dengan yang baru agar aktor dapat menghancurkannya lagi di pengambilan berikutnya, dan seterusnya (Brown, 2020).

2.2 PROPERTI

Barang-barang yang ditangani oleh para aktor ditetapkan sebagai alat peraga atau properti, termasuk pena, senjata, korek api, kacamata, dan gelas anggur (LoBrutto, 2002). Mereka dikumpulkan, dirancang, atau dibeli oleh ahli properti yang bertanggung jawab atas penempatan dan perawatan mereka selama fase pengambilan gambar sebuah film (LoBrutto, 2002). Ahli properti, tentu saja, juga bertindak di bawah pengawasan perancang set (LoBrutto, 2002). Naskah akan menunjukkan alat peraga khusus yang diperlukan untuk cerita dan representasi karakter (LoBrutto, 2002). Seringkali itu adalah penyangga yang unik dan spesifik yang akan meningkatkan tekstur visual dari desain dan membawa kebenaran dan imajinasi ke dalam cerita (LoBrutto, 2002). Ahli properti mencantumkan alat peraga yang diperlukan untuk setiap adegan dan menyertakan item yang diperlukan yang akan memberikan perbedaan pada film melalui desain. Daftar "belanja" atau "binatu" ini merupakan bagian penting dalam merancang film (LoBrutto, 2002). Mereka mengatur pendekatan terhadap desain dan merangsang ide dan kreativitas (LoBrutto, 2002). Daftar tersebut akan digunakan untuk menemukan, membuat, membangun, menyewa, dan menjalankan desain (LoBrutto, 2002).

2.3 SKEMA WARNA

Harmoni dan skema warna adalah istilah sinonim, semuanya mengacu pada kombinasi rona yang telah ditentukan sebelumnya yang digunakan seniman dan desainer untuk menciptakan komposisi yang kohesif dan estetis (Bleicher, 2012). Formula mapan ini menghilangkan dugaan dalam pemilihan warna, menawarkan pendekatan yang andal untuk mencapai keseimbangan visual yang harmonis (Bleicher, 2012). Metode-metode ini berakar pada hubungan antar warna pada roda warna, yang menekankan penataan strategis warna dalam format melingkar (Bleicher, 2012).

Warna pastel, yang mencakup warna pucat atau semburat (tint), seperti contohnya 'merah muda pastel' menurut Paterson (2003), diidentifikasi sebagai warna yang lebih ringan daripada tone dan shade oleh Diane dan Cassidy (2005). Warna-warna pastel ini sering menjadi pilihan dominan dalam produk anak-anak, khususnya mainan anak perempuan yang cenderung menggunakan nuansa lembut dan warna pastel yang hangat (Bleicher, 2012). Tren ini juga tercermin dalam iklan produk bayi, termasuk iklan Bepanthen 2022, dimana pemilihan warna pastel dipengaruhi oleh preferensi klien dan tim kreatif. Referensi iklan Bepanthen 2022 dapat ditemukan dalam iklan sebelumnya pada tahun 2021, dan penggunaan warna pastel ini sejalan dengan strategi umum dalam iklan produk bayi seperti popok atau tisu.

2.4 IKLAN

Menurut Kerr dan Richards (2021) dalam Hardy (2023), iklan secara umum berarti dibayar, dimiliki, dan memperoleh komunikasi mediasi yang diaktifkan oleh merek yang dapat diidentifikasi dan bermaksud membujuk konsumen untuk melakukan perubahan kognitif, afektif, atau perilaku, sekarang atau di masa depan (Hardy, 2023). Iklan membantu mendanai, dan membentuk sistem media massa, khususnya media cetak, seperti surat kabar dan majalah; media penyiaran, termasuk radio dan televisi; dan platform media digital (McAllister & Galarza, 2023).

Dominasi televisi memperkuat pergeseran Revolusi Kreatif, dan kemunculan teknologi digital dan online menandai era baru periklanan pada 2000-an (Holm, 2023). Iklan televisi, sebagai media bergerak, memiliki kemampuan untuk menyajikan narasi pendek dengan anggaran produksi yang cenderung lebih besar daripada jenis iklan lainnya (Holm, 2023). Biaya produksi per detik iklan televisi bahkan dapat melebihi film layar lebar dan program televisi, menjadikannya media visual termahal dengan nilai produksi tertinggi (Holm, 2023).

Transisi ke iklan digital pada awalnya berlangsung lambat pada abad ke-21, dengan iklan televisi tetap dominan meskipun banyak prediksi sebaliknya (Holm, 2023). Di AS, hanya 27% dari total belanja iklan dialokasikan ke media digital dan online pada 2015 (Holm, 2023). Namun, perubahan ini dipercepat pada tahun 2021, di mana lebih dari setengah belanja iklan AS beralih ke platform online, dipengaruhi oleh pergeseran besar ke media online dan dampak pandemi global COVID-19 (Holm, 2023). Internet kontemporer secara substansial dipengaruhi oleh kontrol dan sponsor perusahaan, terutama periklanan (Holm, 2023). Oleh karena itu, konten online dianggap "gratis" sebagai imbalan atas paparan terhadap pesan produk, dengan penyedia konten dan produsen menerima kompensasi finansial melalui penjualan ruang dan penonton kepada pemasang iklan (Holm, 2023).

2.5 NURSERY ROOM

Nursery room dirancang untuk memberikan privasi bagi ibu yang merawat dan menyusui bayi di bawah tiga tahun (Ruki, 2011). Kegiatan utama melibatkan menyusui, mengganti popok, dan toilet anak-anak dengan durasi 15-30 menit (Ruki, 2011). Dalam perencanaan interior anak, desainer perlu memahami tahapan perkembangan anak dan memperhatikan aspek teknis (keamanan, pemilihan material) dan non-teknis (kebiasaan pengguna seperti baby sitter, ibu, dan kebersihan) (Ruki, 2011). Sarana penunjang seperti parkir stroller, ruang tunggu, bilik menyusui, toilet anak-anak, dan penempatan tempat sampah perlu diperhatikan (Ruki, 2011).