



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. *Hoarding disorder*

Hoarding adalah penyakit mental dimana seseorang suka mengumpulkan barang-barang yang menurutnya sangat berarti dan penting. Karena kebiasaan mengumpulkan barang, tempat tinggal parah *Hoarder* dipenuhi dengan barang-barang mereka. Jumlah barang yang mereka kumpulkan sangatlah banyak. Para *Hoarder* cenderung malu dengan penyakitnya dan tidak senang jika orang lain mengikut campuri kegiatan keseharian mereka (Frost, 2011:11).

Tiap barang yang di koleksi oleh *Hoarder* memiliki arti bagi mereka dan mereka mempunyai masalah untuk membuang barang-barang mereka karena mereka percaya barang-barang ini akan berguna di kemudian hari atau mereka cenderung merasa nyaman jika diri mereka di kelilingi dengan barang-barang mereka (Frost, 2011:15). Barang yang mereka kumpulkan sangat bermacam-macam dari kertas-kertas *artikel* yang menurut mereka penting hingga bungkus makanan.

Menurut Tollin (2013, h.14) seorang *Hoarder* sangat sulit untuk mengabaikan obsesi mereka tanpa memerhatikan nilai yang sesungguhnya. Ciri-ciri yang kedua adalah kesulitan bagi mereka untuk mengabaikan obsesi mereka karena mereka merasa harus mengumpulkan barang dan sulit untuk mengabaikan kegiatan tersebut. Ciri yang ketiga adalah barang-barang mereka menumpuk serta yang terakhir adalah area tempat dimana mereka bisa melakukan aktivitas rumah menjadi terganggu karena tumpukan barang mereka. Neziroglu et al (2004) berpendapat,

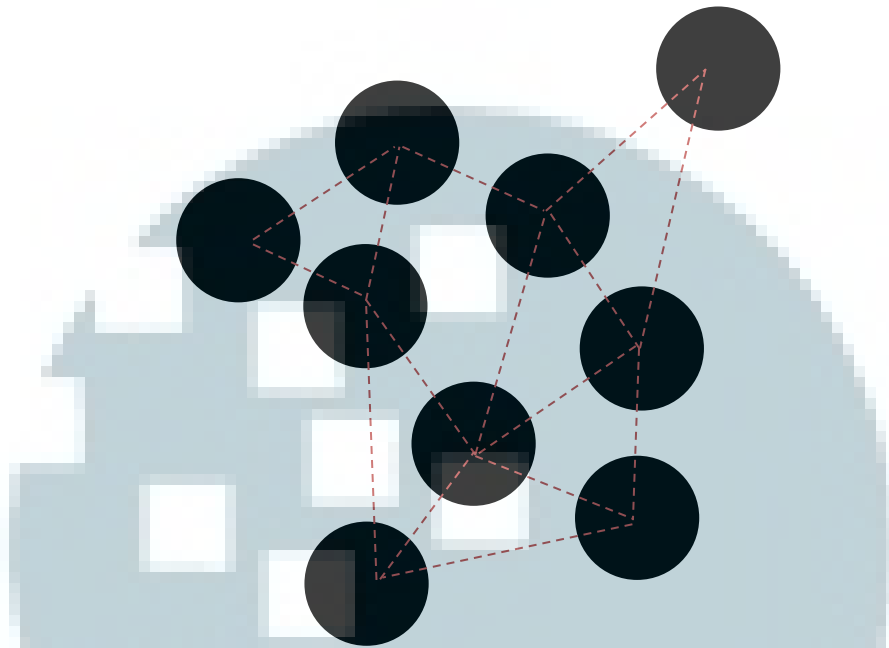
Hoarder merasa malu dengan kebiasaan mereka yang suka mengumpulkan sampah, merasa tidak nyaman jika orang lain memegang atau menyentuh barang mereka, depresi dan ketakutan yang berlebihan adalah tingkat kesulitan pada subjek yang dirasakan pada para *Hoarder*.

Bagi sebagian besar *Hoarder*, penyakit *Hoarding* tidak membahayakan hidup mereka seperti mereka yang memiliki ruangan lebih luas atau yang dapat mengelola kebiasaan mengumpulkan barang. *Hoarding* merupakan jenis patalogi (A. Frost, 2011:12) namun jenis pataloginya masih belum di ketahui. Sepertiga dari orang yang menderita *Hoarding* mengalami gangguan *OCD* maka dari itu *Hoarding* dianggap subtype dengan *OCD* tetapi setelah diselidiki lebih lanjut orang yang mempunyai *OCD* hanyalah 25% dari total penderita *Hoarding*. Baru baru ini ditemukan penyakit mental *OCD* dengan *Hoarding* adalah penyakit yang tidak bisa disamakan (B. Frost 2011:12) perbedaan di antaranya adalah *OCD* klasik mempunyai ciri-ciri terkait dengan ketakutan yang luar biasa. Di mulai dari pemikiran yang tidak diinginkan dan diikuti dengan aktivitas yang berlebihan. Contohnya tangan yang terkontaminasi dengan gagang pintu. Aktivitas yang dilakukan oleh seorang *OCD* adalah mencuci tangan yang berlebihan. Emosi yang diciptakan oleh seorang *OCD* adalah negatif sedangkan *Hoarder* menciptakan emosi yang positif yaitu dengan mengumpulkan barang yang mereka sukai untuk menghilangkan rasa ketidaknyamanan. Para *Hoarder* bisa merasakan emosi yang negatif seperti depresi, ketakutan yang berlebihan, merasa bersalah, dan malu jika mereka dipaksakan untuk menghilangkan rasa obsesi mereka terhadap

mengumpulkan barang. Pola kerja otak pengidap *OCD* dengan *Hoarder* berbeda sehingga pengobatan terhadap *Hoarder* tidak bisa disamakan dengan pengidap *OCD*. *Hoarding* cenderung lebih ke *ICD* (*Impulse Control Disorder*). Karakteristik dari *ICD* adalah tidak bisa menahan keinginan mereka walaupun keinginan mereka bisa membahayakan diri mereka.

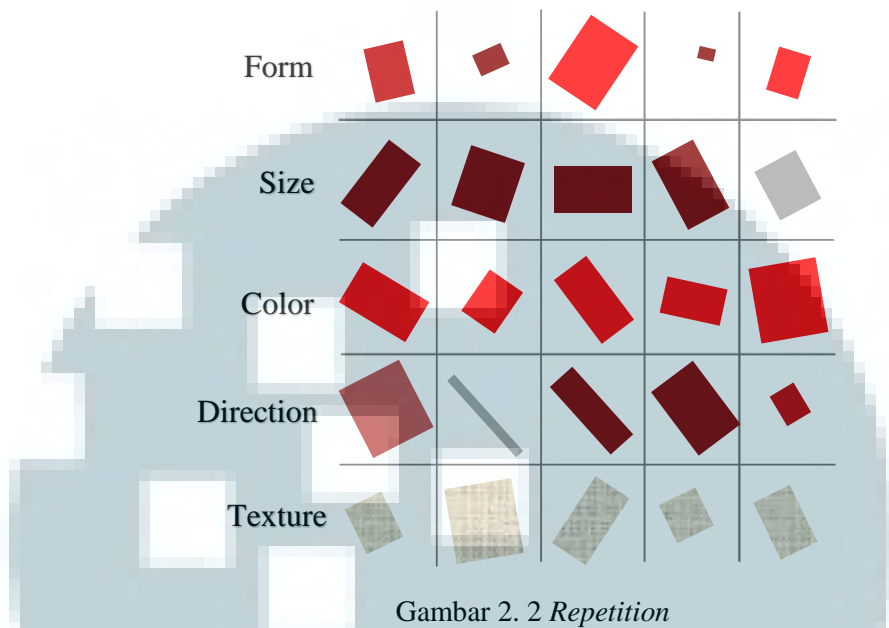
2.1.1. *Hoarding* dan Elemen Desain

Pada umumnya seorang *Hoarder* mempunyai masalah untuk menata barang mereka. Barang yang seharusnya diletakkan ditempatnya tidak mereka letakkan namun mereka lebih memilih untuk meletakkan di bagian tumpukan barang lain yang menurut mereka bisa mereka lihat dengan mudah. Tindakan tersebut menstimulasi memori mereka dan membuat mereka merasa percaya diri dikarenakan bisa menemukan barang mereka lagi. Sering berjalannya waktu *Hoarder* bisa terobsesi dengan barang baru lainnya, sehingga koleksi lama mereka tertumpuk dengan barang obsesi mereka yang baru. Alhasil yang terjadi adalah barang penting dan tidak penting akan tercampur. Kejadian ini bisa dikaitkan dengan *informal structure* pada elemen desain. *Informal structure* menurut Christian Leborg (2006:22) adalah tidak ada regularitas di dalam penyusunan objek ke dalam komposisi yang dapat di lihat, maka struktur adalah informal. Struktur itu sendiri adalah informal walaupun satu diketahui polanya selama objek tidak mengikuti garis struktur yang lurus.



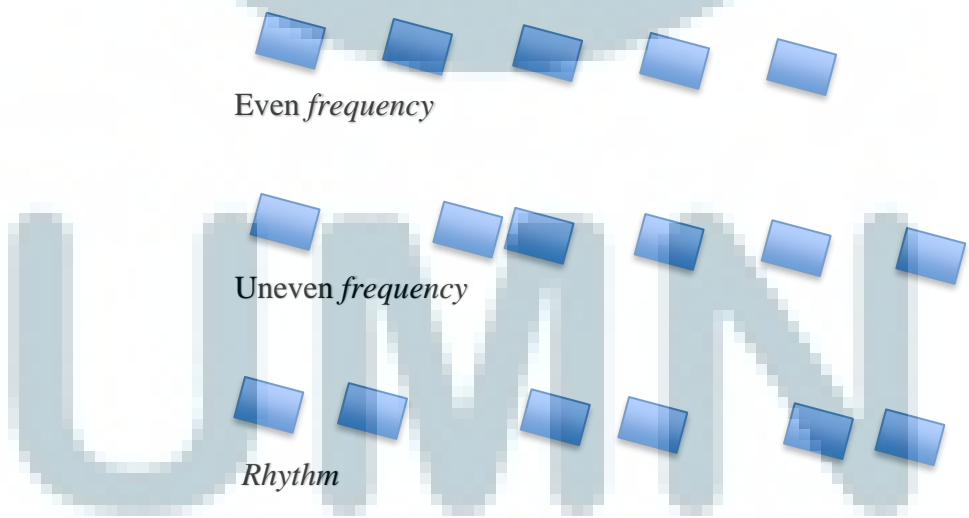
Gambar 2. 1 *Informal Structure*

Ciri *Hoarder* yang kedua adalah mereka merupakan kolektor barang yang memiliki keterkaitan dengan mereka tetapi dalam jumlah yang berlebihan. Barang yang mereka koleksi pastinya akan berulang. Aktivitas tersebut jika dikaitkan dengan *visual grammar* adalah *repetition dan frequency atau rhythm*. *Repetition* adalah beberapa objek yang memiliki karakteristik yang sama, di susun kedalam komposisi yang objeknya telah diulang, walaupun tiap karakteristik pada objek berbeda.



Gambar 2. 2 *Repetition*

Frequency atau *Rhythm* adalah jika jarak antara objek repetisi identik maka repetisi tersebut mempunyai *frequency*. Ketika jarak antara objek bervariasi, maka repetisi tersebut adalah *rhythm*.

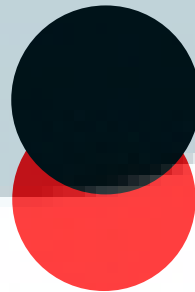


Gambar 2. 3 *Frequency/Rhythm*

Menurut Steketee dan Frost, *Hoarder* merasa diri mereka adalah pelupa, sehingga barang yang mereka dapatkan karena obsesinya akan diletakan di bagian tempat yang terlihat oleh mereka. Tetapi karena obsesi mereka terhadap barang dapat berganti dengan cepat maka barang yang sebelum ditimpa dengan barang obsesi yang terbaru. Maka dari itu barang menjadi bertumpuk. Namun faktanya mereka tidaklah pelupa. Mereka bisa menceritakan kembali kisa dari setiap barang yang ada di dalam rumah. Elemen desain yang ada pada buku *Visual Grammar* oleh Christion Leborg yang berkaitan dengan aktivitas menumpukkan barang adalah:

1. *Overlapping*

Objek satu bertumpuk di atas di objek lain.



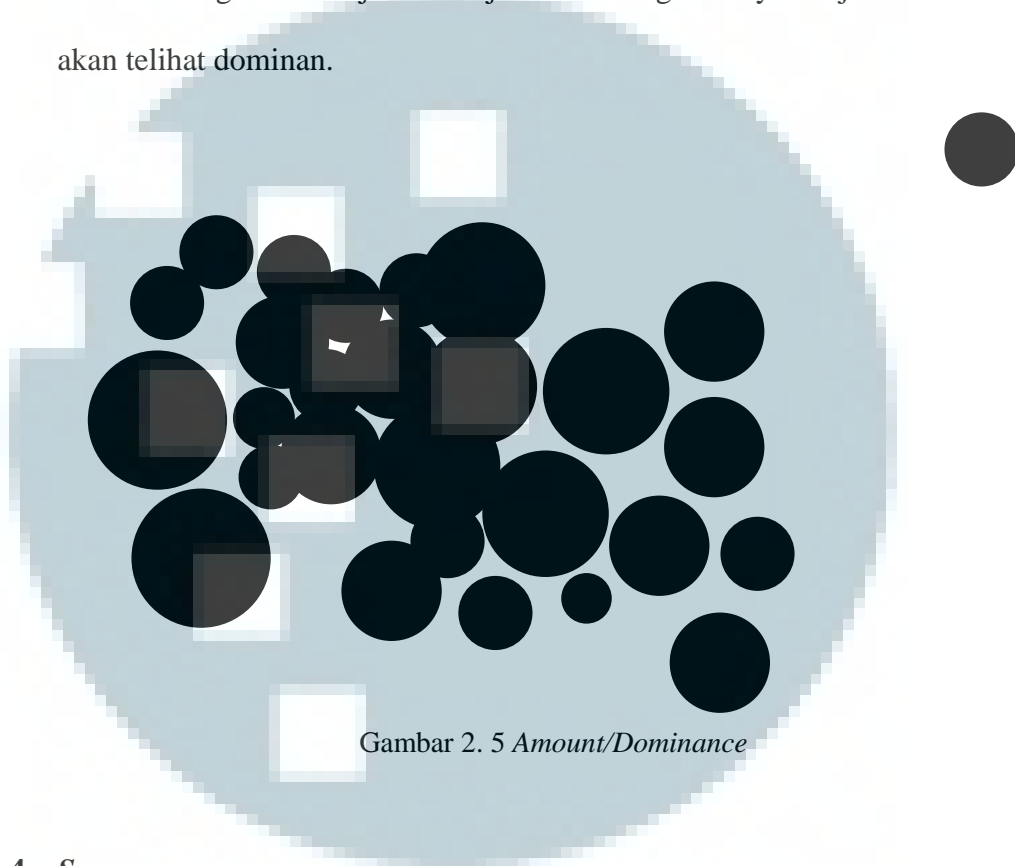
Gambar 2. 4 *Overlapping*

2. *Distance*

Jarak dapat dirasakan antara dua objek yang berbeda, tergantung dari sudut pandang penonton. Kedekatan dan keterpencilan adalah relatif.

3. *Amount/Dominance*

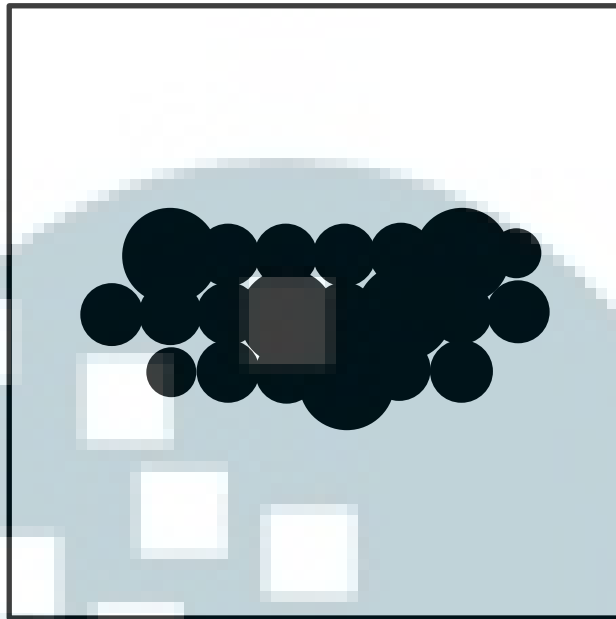
Komposisi dapat mempunyai area dengan objek dalam jumlah yang banyak dan area dengan sedikit jumlah objek. Area dengan banyak objek tidak tentu akan terlihat dominan.



Gambar 2. 5 *Amount/Dominance*

4. *Space*

Komposisi memiliki bagian padat dan area yang kosong sehingga menciptakan ruang putih di dalam *layout*. Peletakan objek didalam struktur ini bisa memperkuat kesan.



Gambar 2. 6 *Space*

5. ***Weight***

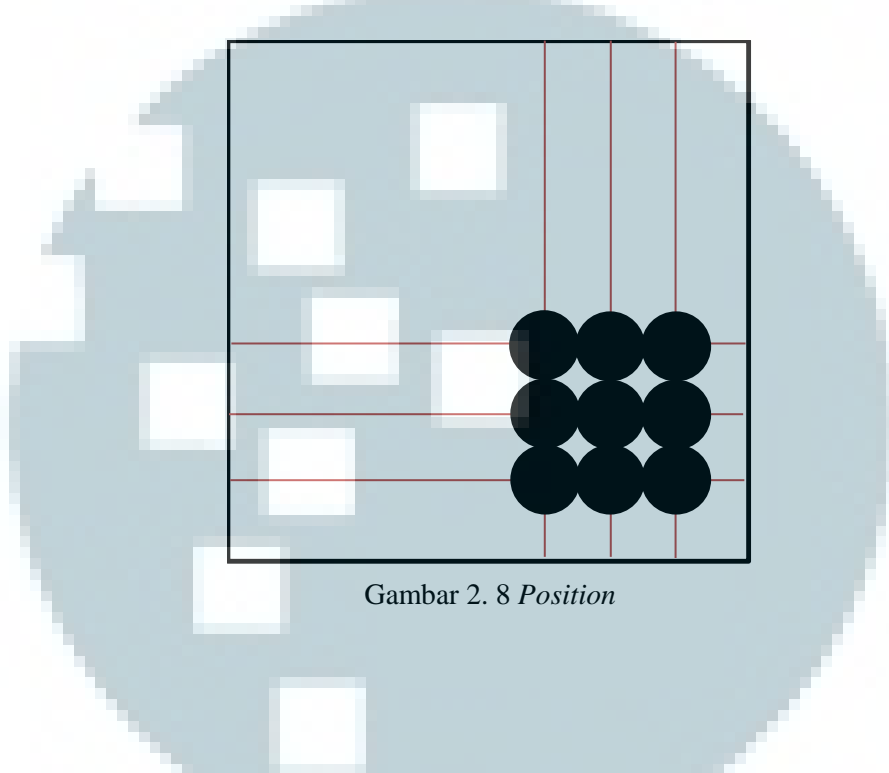
Komposisi yang dapat membuat ilusi objek menjadi ringan atau berat dengan memanfaatkan sisi atas atau bawah *layout*.



Gambar 2. 7 *Weight*

6. *Position*

Kumpulan beberapa objek dapat mendefinisikan posisi di dalam *layout*, seperti sudut, tepi, tengah atau pusat.



Gambar 2. 8 *Position*

2.2. *Production designer*

Menurut Vincent LoBurotto, *Production Design* adalah seni visual dan kemampuan menciptakan *cinematic storytelling*. Tampilan dan gaya pada *motion picture* adalah gabungan dari imajinasi, *artistik* dan kolaborasi antara *director*, bertanggung jawab untuk menginterpretasikan *script* film dengan visi *director* dan menerjemahkannya kedalam dunia nyata dimana para aktor and aktris bisa mengembangkan karakter mereka dan berakting dalam film.

Pekerjaan seorang *Production designer* adalah mensupervisi tim kreatif yang nantinya membuat dan membangun *art* sesuai dengan rencana desain dari

seorang *Production designer* (LoBrutto, 2002:43). *Art department* terdiri dari *art director*, *set designer*, *set decorator*, dan properti *master* diikuti dengan *support staff* yang terdiri dari *buyer*, *construction coordinator*, *construction crew*, *production illustrator*, *scenic artist*, *set dresser*, *greensman*, *draftsman*, *location manager*, *painters*, *carpenter*, dan *location scout*. Tim kostum desainer serta *hair and makeup artist* adalah departemen yang terpisah dengan departemen *art* namun masi di bawah supervisi *Production designer*. Rambut, tata rias dan kostum adalah tanggung jawab dari seorang *Production designer* supaya desain set dan prop pada film memiliki kesatuan desain. Tetapi jika departemen makeup, hair dan kostum sudah sangat berpengalaman, maka *Production designer* tidak diharuskan mensupervisi dari awal proyek hingga akhir proyek. Jika departemen *hair and makeup* dan kostum tidak berpengalaman maka *Production designer* akan turun tangan pada saat proses riset sampai pengekseskuan.

Menurut Vincent LoBrutto (2002:8) proses desain sebenarnya sudah dimulai sebelum *script* ada. Sebelum *script* dibuat hal yang pertama dilakukan adalah mencari ide, konsep dan cerita. Menurut Shorter (2015:47) memahami *script* adalah salah satu bagian yang penting untuk para desainer. Dengan menganalisa tulisan, catatan arahan, jalan cerita dan dialog, *Production designer* bisa mengambil informasi yang penting untuk mendesain nantinya, dan karakter pada *script*. Elemen tersebut dapat membantu membentuk dasar desain. Struktur pada *script* mempunyai dua peranan penting:

1. Menceritakan cerita melalui naratif, action, dan dialog.

2. *Script* bisa digunakan untuk sebagai fondasi penentuan dana dan jadwal dari tiap departemen film.

Jadi *arti script* adalah peta untuk parah penonton yang menunjukkan perjalanan cerita. *Script* di bagi menjadi tiga bagian *Acts*:

1. Perkenalan karakter dan setting film. Pada dasarnya *Act* pertama adalah awal dari sebuah cerita.
2. Pengembangan plot, situasi dan konflik yang memuncak.
3. Penyelesaian masalah dan konklusi cerita.

Script juga dibagi menjadi per bagian, *section* tersebut di kenal sebagai *scenes*. Tiap *scene* mengandung cerita yang berkelanjutan dari *scene* sebelumnya dan dialog disetiap lokasi yang berbeda. Disetiap pergantian lokasi dan waktu maka *scene* akan diganti dengan *scene* baru. Disetiap *scene* dimulai dengan *heading* yang disebut *slug line*. *Slug line* berfungsi untuk memberikan informasi tempat dan waktu cerita yang akan terjadi. *Descriptsi* yang ada sebelum dialog adalah informasi untuk *Production designer* mendapatkan gambaran seperti apa atmosfir dan barang-barang yang di butuhkan di setiap *scene*. Menurut Shorter (2015:56) *script* mempunyai dua fase:

1. Menganalisa dan diskusi.
2. Mengekstrak informasi dan mendokumen yang telah di ekstrak.

Setelah menganalisa *script*, yang harus dilakukan berikutnya adalah *breakdown sheet*. Mem-*brekadown script* dapat memenuhi dua tujuan yang spesifik, yang pertama adalah menyediakan informasi teknik desain yang menjadikannya sebagai

dasar perencanaan dan jadwal proses. Yang kedua adalah menyediakan properti visual untuk cerita. (Shorter, 2012, p.55).

Script Breakdown Chart

Scene Order	Time	Place	Observations	Background	Mood	Atmosphere	Colours	Texture	Design Ideas

Gambar 2. 9 Script breakdown

Production Title:
 Script Breakdown:
 Breakdown Sheet Number:

Pages	Scene No.	INT / ENT	Day / Night	Script Day
Set Description				Studio
				Location
Props	Cast		Costume	
Extras	Vehicles		Other	
Production Notes				

Gambar 2. 10 Art department script breakdown

Menurut Vincent LoBrutto dalam buku “The Filmmaker’s Guide to *Production designer*” (2002:33) hasil riset dan pengembangan yang telah dilakukan oleh *Production designer* akan memperkaya materi pada film, sama seperti dengan cara ketika aktor mempelajari *script* mereka dimana *script* tersebut dapat memperkaya karakter dan juga emosi serta perilaku karakter didalam film. Skenario yang sudah dibuat akan memberitahukan letak dan kapan lokasi tersebut terjadi. Namu riset juga diperlukan untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik sehingga seorang *Production designer* mempunyai opsi untuk memilih materi apa saja yang bisa di pakai untuk mengekspresikan *art* kedalam konten film melalui desain.

2.2.1. Pre-production

Lo Brutto Vincent (2002:57) mengatakan bahwa proses *pre-production* adalah waktu dimana saat *production, designer* dan departemen *art* mengembangkan ide dan menciptakan *blueprint* untuk desain film. Seorang *Production designer* memproses secara sistematis dalam tahapan perencanaan untuk membuat sebuah desain dalam film.

Dalam proses *pre-production* yang harus di lakukan pertama kali sesudah memahami *script* dan keinginan konsep *art* oleh *director* adalah menggambarkan konsep desain. Proses menggambar konsep desain akan dibuat di atas kertas dan kemudian di perlihatkan kepada *director* supaya tidak terjadi kesalahan persepsi *art*. Sesudah mempresentasikan hasil desain, konsep *art* akan dibahas bersama dengan *director* dan desainer mengenai ide konsep yang tertera di gambar. Sebuah

gambar yang sudah dipresentasikan mampu mengkomunikasikan dan menangkap kemauan *director*. Ide yang berasal dari konsep gambar desain, bisa diubah oleh desainer untuk menambahkan sebuah ide desain yang baru. Tahap yang berikutnya adalah *storyboard*. *Storyboard* menggambarkan *shot by shot* (LoBrutto, 2002:62). *Storyboard* biasa di buat oleh seorang *storyboard artist* atau seseorang yang bisa memvisualkan cerita dan mengerti film. Di film *production* dengan dana rendah, *storyboard* bisa di buat oleh *Production designer*. Peranan *storyboard* untuk *Production designer* adalah mengidentifikasi bagaimana desain yang telah dibuat oleh tim desain akan terlihat di dalam *frame* film.

Jika pada saat proses awal menggambar hanyalah sketsa, maka proses *drafting* lebih sulit digambar karena diharuskan menggunakan peralatan khusus dan standar (LoBurto, 2002:63). *Drafting* bisa di pelajari sendiri melalui buku, membeli bahan di toko seni, dan waktu untuk belajar disertai dengan latihan *drafting*. Proses ini menggunakan teknik manual yaitu menggunakan pensil, penggaris, *T-square*, kompas dan alat lain yang dapat membantu membuat garis yang lurus dan tepat. Tujuan dari *drafting* adalah menggambar objek secara konstruksi. Sebelum melakukan *drafting* yang sebenarnya, harus merasa nyaman dan terampil dengan alat. *Drafting* atau bisa disebut dengan menggambar secara teknikal, tidak sama dengan menggambar biasa. *Drafting* harus tepat dan bersih, tidak ada noda dan ketidak konsisten. Setelah *drafting* yang di lakukan berikutnya adalah pencarian lokasi atau *location scouting*. *location scouting* di lakukan oleh *location manager*. Mengambil foto lokasi di semua sudut ruangan, pintu, jendela dan lantai adalah tugas seorang *location manager*. Dari hasil foto yang telah diambil

akan di perlihatkan kepada *producer*, *director*, *Production designer* dan *director of photography*. Dengan melihat foto lokasi, *producer*, *director*, *Production designer* dan *director of photography* akan memberikan masukan dan memberikan keputusan untuk memungkinkan memakai lokasi tersebut. *Production designer* akan meneliti foto lokasi dalam hal waktu, arsitek dan elemen gaya. *Production designer* juga akan mempertimbangkan kemungkinan lokasi yang sama bisa digunakan untuk ruangan yang lain atau lokasi yang lain. Setelah lokasi sudah ditemukan maka *prop master* akan mendata properti yang di butuhkan apa saja berdasarkan *script*, hasil diskusi bersama dengan *Production designer* dan keputusan kolaborasi bersama. Langkah terakhir dalam tahap *pre production* menurut Lo Brutto Vincent adalah setiap *shot* yang ada dalam *storyboard* dan *shot list* diperiksa kembali untuk memastikan tidak ada *off set* pada saat syuting dan *Production designer* akan melewati proses komposisi, lensa yang di gunakan dan perencanaan ruang gerak kamera, untuk memastikan set dapat mendukung semua sudut aspek.

2.2.2. Production

Setelah melawati tahap *pre-production*, tahap berikutnya adalah *production* dimana *director*, *Production designer*, *director of photography* dan *crew* kamera, *cast*, *gaffer* dan *lighting crew*, *sound*, *special effects* dan *on set art department* memulai mengambil shot gambar yang sudah ditentukan sesuai dengan jadwal. Jika jadwal produksi padat, *set construction* dan syuting akan berjalan bersamaan. Setelah selesai menata set, *department* lain selain *art* akan memulai syuting sedangkan tim

art akan pindah ke lokasi *scene* berikut dan menata set selanjutnya. Karena jadwal syuting yang padat maka on-set *art department* perlu membagikan tim lagi dan di lokasikan ke tempat lokasi yang perlu di set. Jika terjadi perubahan di hari syuting yang sama maka semua *crew* harus bergerak cepat termasuk *art department* karena jika terlambat akan berdampak di jadwal yang sudah di tentukan.

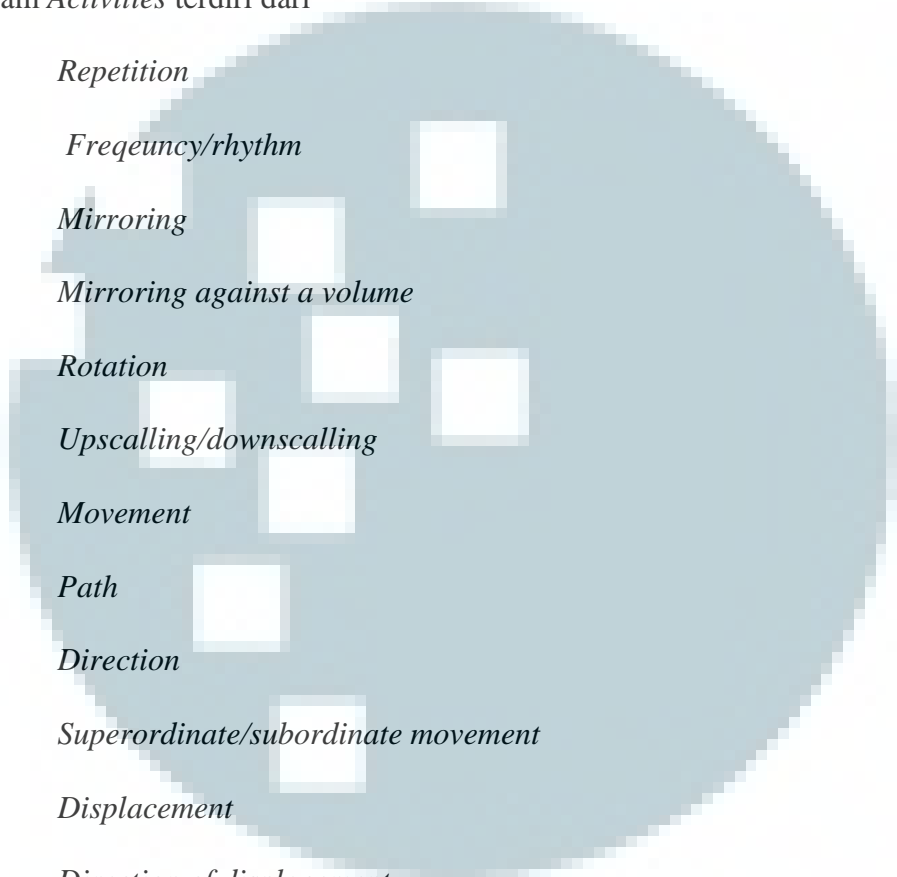
2.3. Elemen Desain

Setiap harinya kita akan dihadapi oleh banyak pesan visual yang luas, tetapi tanpa mengetahui dasar pengertian bahasa visual maka *arti* pesan visual tidak tersampaikan. Bahasa visual tidak memiliki bentuk yang sintaksis atau semantics, tetapi objek visual bisa di klasifikasikan. Menurut Christian Leborg pada buku Visual Grammar, visual grammar di bagi menjadi empat bagian:

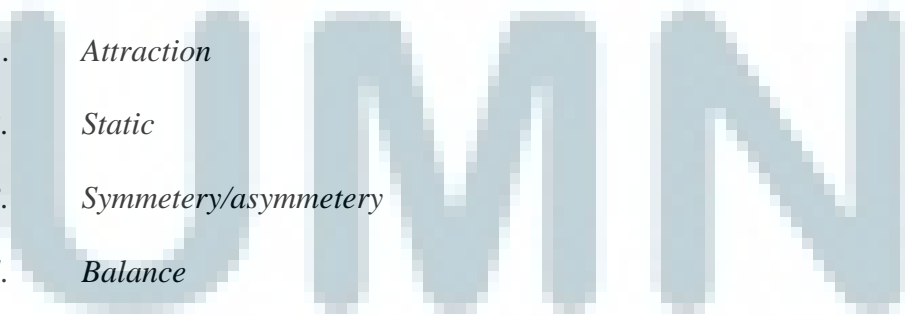
1. *Abstract*
2. *Concrete*
3. *Activities*
4. *Relations*

Abstract dibagi menjadi dua lagi *Abstract objects* dan *Abstract structures*. *Abstract objects* adalah bentuk ideal yang tidak bisa di buat secara fisik (Leborg, 2006:9). *Abstract structures* adalah menempatkan objek satu sama lain yang saling berhubungan sehingga menghasilkan sebuah stuktur (Leborg, 2006:18). *Concrete* sama seperti *Abstract* yaitu mempunyai dua bagian. *Concrete objects* dan *Concrete Structures*. *Concrete objects* adalah objek yang diartikan kedalam batas yang sudah ditentukan. Batas tersebut disebut sebagai *contour lines* dan *contour* adalah bentuk

(Leborg, 2006:27). *Concrete structures* adalah ketika struktur garisnya terlihat atau mempengaruhi bentuk suatu objek dalam struktur tersebut (Leborg, 2006:34). Di dalam *Activities* terdiri dari

- 
1. *Repetition*
 2. *Frequency/rhythm*
 3. *Mirroring*
 4. *Mirroring against a volume*
 5. *Rotation*
 6. *Upscalling/downscaling*
 7. *Movement*
 8. *Path*
 9. *Direction*
 10. *Superordinate/subordinate movement*
 11. *Displacement*
 12. *Direction of displacement*

Di dalam *relation* terdiri dari

- 
1. *Attraction*
 2. *Static*
 3. *Symmetry/asymmetry*
 4. *Balance*
 5. *Groups*
 6. *Fine/coarse*
 7. *Diffusion*

8. *Direction*

9. *Position*

10. *Space*

11. *Weight*

12. *Amount/dominance*

13. *Neutral*

14. *Background/foreground*

15. *Coordination*

16. *Distance*

17. *Parallel*

18. *Angle*

19. *Negative/positive*

20. *Transparent/opaque*

21. *Tangent*

22. *Overlapping*

23. *Compound*

24. *Substraction*

25. *Coincidence*

26. *Penetration*

27. *Extrusion*

28. *Influence*

29. *Modification*

30. *Variation*

2.4. Set dan props

Menurut Dr. Robin Zasio dalam buku "*The Hoarder In You*" ruang yang biasa di *Hoarding*-kan terdiri dari ruang utama, dapur, ruang tamu atau ruang keluarga, ruang kerja, kamar, kamar mandi, mobil dan garasi. Pada film "*Memoir*" ruangan yang di *Hoarding*-kan adalah kamar, kamar mandi dan ruang utama dimana ruangan nya tergabung dengan ruang tamu dan ruang keluarga.

Ruang utama menurut buku "*The hoarder In You*" memiliki barang terbanyak diantara ruangan lain, di karenakan ruangan tersebut adalah ruangan dimana pertama kali orang masuk kedalam rumah dan menaruh barang bawaan mereka disana. Setiap orang mempunyai area "*drop zones*" yang berbeda namun ruang utama lebih cenderung memiliki beraneka macam barang seperti sepatu, surat, berbagai kunci, baju, tas, kantong belanja dan barang obsesi mereka yang lain.

Ruang tamu dan ruang keluarga adalah ruangan terpenting bagi sebagian orang, sehingga hiasan di ruanga tersebut lebih di perhatikan di bandingkan ruang lain. Jika ruang tersebut jarang digunakan maka *hoarder* tidak menganggap area tersebut tidak masalah dengan barang yang menumpuk dan berantakan. Barang yang terlihat di ruang tersebut adalah barang yang turun-temurun seperti jam dinding tua warisan dari nenek dan barang lain yang sudah tua.

Kamar adalah ruangan pribadi yang bisa dipakai untuk bersantai. Biasanya terdapat pakaian yang sudah di pakai atau yang belum dipakai berserakan dimana mana dan barang pribadi mereka.

Botol *shampoo*, kosmetik, obat-obatan dan peralatan mandi dapat kita temukan di kamar mandi. *Hoarder* cenderung tidak bisa membuang barang mereka walaupun barang tersebut tidak digunakan setiap harinya. Lambat laun menjadi menumpuk.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Malang) is displayed in a large, light blue, sans-serif font. It consists of the letters 'U', 'M', 'M', and 'N' arranged horizontally.