

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

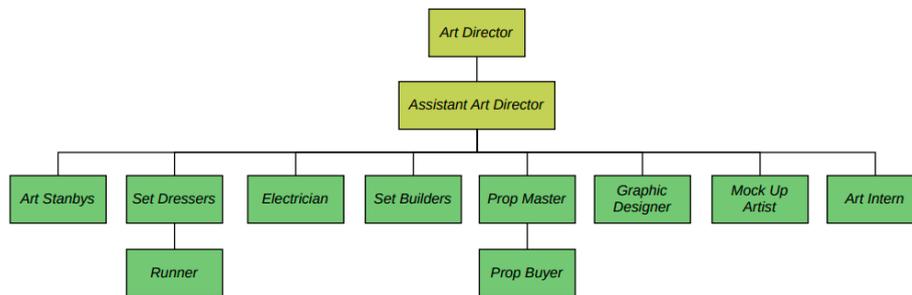


Gambar 2.1. Asep Suryaman  
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Asep Suryaman merupakan *art director* yang dikenal dari penataan artistiknya dalam film *Humba Dreams* (2019) karya Riri Riza yang mendapatkan Piala Maya untuk *Best Independent Film* dari Maya Awards dan nominasi *Best Original Screenplay* dari Festival Film Indonesia (FFI) pada tahun 2020. Asep Suryaman sendiri pernah mendapatkan penghargaan *Best Art Direction* dari Festival Film Bandung pada tahun 2020 untuk penataan artistiknya dalam film *Preman: Silent Fury* (2021). Selain film panjang, Asep Suryaman juga merupakan *art director* untuk *series* dan juga iklan. Karya terbarunya berdasarkan IMDB adalah serial 8 episode dengan judul *The Aces* (2023) yang bisa ditonton di Prime Video.

Pada tahun 2021, Kang Asep membuka *art house*-nya, SINDIKART. *Basecamp* SINDIKART berlokasi di Jl. Kabel Gor Sima No. 78, Kecamatan Beji, Kota Depok. *Basecamp* tersebut merupakan tempat di mana ia menyimpan *props*-nya dan berdiskusi dengan timnya. *Basecamp* juga merupakan fasilitas yang disediakan oleh Kang Asep untuk para tim artistiknya supaya mereka bisa bekerja dengan lebih efisien.

## 2.2. Struktur Tim Artistik dalam Produksi Film *Ambar*



Gambar 2.2. Struktur tim artistik dalam produksi film *Ambar*  
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Struktur dari tim artistik Asep Suryaman berbeda-beda setiap proyeknya, menyesuaikan dengan kebutuhan proyek. Dalam produksi film *Ambar*, Kang Asep sebagai *art director* dibantu oleh seorang *assistant art director*, Elza Koswa, dalam urusan-urusan manajerial di departemen artistik. Dengan adanya Kak Elza, Kang Asep bisa lebih fokus pada penataan artistiknya secara kreatif. Selain Kang Asep dan Kak Elza, departemen artistik memiliki 13 anggota lainnya, yaitu:

1. 2 *art standbys*,
2. 1 *electrician* (merangkap sebagai *set dresser*),
3. 3 *set dressers* (salah satunya merangkap sebagai *runner*),
4. 4 *set builders*,
5. 1 *prop master* dan 1 *prop buyer*,
6. 1 *graphic designer*,
7. 1 *mock up artist*,
8. dan 1 *art intern* (penulis).

### 2.2.1. *Art Director*

Seringkali adanya kebingungan tentang apa yang sebenarnya menjadi tugas dari *art director*. Kebingungan itu mungkin disebabkan oleh banyaknya elemen dalam film yang berada di bawah direksi *art director*. *Art director* bertanggung jawab

atas *mise-en-scene*, istilah yang berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti “*place on stage*” atau “penempatan di atas panggung”. *Mise-en-scene* mengacu pada semua unsur-unsur visual sebuah produksi teater dalam ruang yang disediakan oleh panggung itu sendiri. Awalnya, istilah ini memang digunakan untuk produksi teater. Kemudian, *film-makers* meminjam istilah ini dan menggunakannya untuk produksi film. *Mise-en-scene* terdiri dari 4 elemen primer (Bordwell, Thompson & Smith, 2021, p. 115-140), yaitu:

1. *Setting*

*Setting* merupakan salah satu elemen visual yang paling penting dalam film. *Setting* memperlihatkan waktu, tempat, dan keadaan di mana sesuatu berlangsung dan/atau terjadi.

2. *Costume & make-up*

Sama seperti *setting*, *costume and make-up* juga merupakan elemen-elemen yang dapat memperlihatkan waktu, tempat, dan keadaan di mana sesuatu berlangsung dan/atau terjadi. Hanya saja, *costume and make-up* lebih berfokus kepada karakter-karakter dalam film. *Costume and make-up* memperjelas kepribadian dari setiap karakternya dan dengan begitu, membantu dalam penyampaian cerita.

3. *Staging*

*Staging* mengacu pada bagaimana para aktor bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya di dalam ruang panggung atau *stage*. Dalam konteks film, *staging* mengacu pada bagaimana para aktor bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya di dalam ruang film, yang biasa disebut dengan *frame*. Biasanya, *staging* didiskusikan antara *director*, *art director*, dan *director of photography* supaya hasil yang didapatkan dapat memenuhi kebutuhan masing-masing departemen.

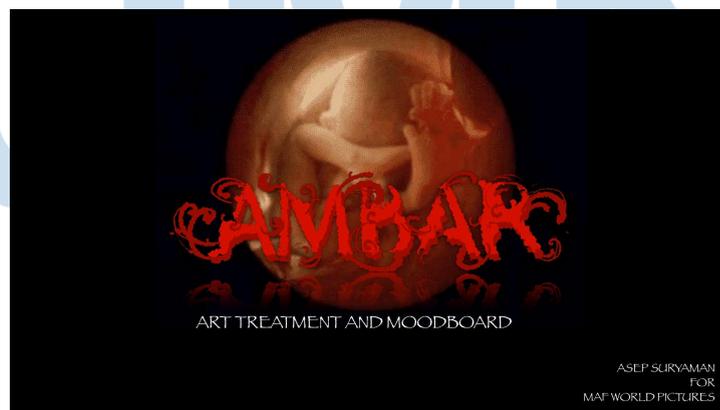
4. *Lighting*

*Lighting* atau pencahayaan dapat digunakan untuk menggambarkan waktu, lokasi, suasana, dan *mood*. Intensitas dan arah pencahayaan akan mempengaruhi persepsi penonton terhadap suatu gambar. Hal ini dapat

menentukan dan/atau memperkuat tema tertentu. *Art director* biasanya berdiskusi dengan *director of photography* mengenai *lighting design* karena pencahayaan juga merupakan salah satu elemen dari sinematografi.

Menurut Stephens (2015), tugas primer seorang *art director* adalah untuk mendesain *set* untuk sebuah film. Dalam banyak kasus, *art director* merupakan salah satu *head of department* yang berkontribusi dari tahap awal pembuatan film (*development*) sampai tahap akhir pembuatan film (*post-production*). Dalam tahap *development* sampai tahap *pre-production*, *art director* dibutuhkan dalam perencanaan dunia film. Dalam tahap *production* sampai *post-production*, *art director* dibutuhkan untuk merealisasikan dunia film yang sudah direncanakan sebelumnya.

Dalam produksi film *Ambar*, Asep Suryaman sebagai *art director*, berfokus kepada elemen *setting* dalam *mise-en-scene*. Ia membuat sebuah buklet yang merupakan *art treatment* dan *moodboard* untuk film *Ambar*. Booklet itu diawali dengan penjelasan *universe* dan era untuk film *Ambar*. Lalu, dilanjutkan dengan referensi *mood* untuk setiap *setting*. Referensi *mood* berisi foto-foto referensi *set* beserta *props*-nya dan juga penjelasan mengenai setiap *setting* dan bagaimana ia berencana untuk merealisasikan *mood* yang ia inginkan untuk setiap *setting*-nya.



Gambar 2.3. Sampul buklet *Ambar Art Treatment and Moodboard*  
Sumber: (Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 2.2.2. Assistant Art Director

Tugas dari *assistant art director* adalah untuk membantu *art director*. Rincian tugas dari *assistant art director* berbeda-beda, tergantung apa yang dibutuhkan oleh *art director*. Dalam produksi film *Ambar*, Asep Suryaman hanya memiliki satu orang asisten yaitu Elza Koswa. Dalam proyek ini, Kang Asep tidak membutuhkan banyak bantuan secara kreatif. Maka dari itu, Kak Elza ditugaskannya untuk lebih membantunya dari sisi manajerial.

Tugas *assistant art director* dalam produksi film *Ambar* adalah untuk memastikan bahwa seluruh kru artistik bisa menyelesaikan tugasnya dengan tepat waktu. Untuk memastikan itu, Kak Elza membuat timeline khusus untuk tim artistik dari tahap *pre-production* sampai tahap *post-production*. Ia juga bertanggung jawab atas dokumen-dokumen yang dibutuhkan oleh tim artistik seperti *art breakdown*, *art budgeting*, dan *props list* (lis *key props*, lis grafis, lis *vehicles*, lis *mock up*, dsb).

### 2.2.3. Prop Master

*Prop* (singkatan dari *property*) merupakan bagian dari *setting*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *setting* merupakan elemen dalam *mise-en-scene* yang memperlihatkan waktu, tempat, dan keadaan di mana sesuatu berlangsung dan/atau terjadi. Untuk dapat memperlihatkan hal-hal yang telah disebutkan itu, *setting* dibantu dengan adanya *props*. *Prop* sendiri merupakan benda yang berada di dalam *set* yang melengkapi dan memotivasi cerita dan karakter. Suatu benda hanya bisa disebut *props* jika benda itu digunakan para aktor untuk berinteraksi. Dalam produksi film *Ambar*, terdapat 3 jenis *props* primer, yaitu:

1. *Key props*

*Key props* (dikenal juga sebagai *personal props* atau *hero props*) merupakan *props* yang memiliki peran penting terhadap karakter dan/atau alur cerita. *Key prop* merupakan benda yang ikonik, benda yang akan mengingatkan seseorang pada karakter atau film tertentu saat melihatnya.

Contohnya, dalam film *Mean Girls* (2004), *Burn Book* merupakan *key prop* yang lekat dengan karakter Regina George. Dalam film *Ambar*, yang menjadi *key prop* paling ikonik adalah janin.



Gambar 2.4. *Key prop* janin dalam film *Ambar*  
Sumber: (Dokumentasi pribadi, 2024)

## 2. *Hand props*

*Hand props* merupakan benda apa pun yang dipegang atau dibawa oleh seorang aktor.

## 3. *Set props & set dressing*

*Set props* dan *set dressing* merupakan dua hal yang sulit dipisahkan. Keduanya merupakan benda-benda yang berada di dalam *set*. Biasanya, walau tidak selalu, *set props* dan *set dressing* merupakan benda yang besar dan statik seperti sofa, meja, ranjang, dsb. Jika benda itu dipakai aktor untuk berinteraksi, maka benda itu merupakan *set prop*. Jika hanya digunakan untuk menambah efek realisme pada dunia cerita, maka benda itu merupakan *set dressing*.

*Prop master* merupakan ketua dari *the property department* atau departemen properti. Tugasnya adalah untuk memastikan semua *props* yang dibutuhkan sesuai dengan visi dari *art director*. Yang merupakan bagian dari departemen properti dalam produksi film *Ambar* adalah *prop master*, *prop buyer*, *graphic designer*, dan *mock up artist*. Dalam proyek ini, yang dibawah naungan

*prop master* hanyalah *prop buyer*. Kang Asep lebih nyaman memberi direksi kepada anggota-anggota lain dalam departemen properti (*graphic designer* dan *mock up artist*) secara langsung.

#### **2.2.4. Prop Buyer**

*Prop buyer* berada di bawah naungan *prop master*. Tugas dari *prop buyer* adalah untuk membantu *prop master* dalam menyediakan props yang dibutuhkan selain yang sudah disediakan oleh *graphic designer* dan *mock up artist*.

#### **2.2.5. Art Standby**

Pada saat *shooting*, *art standby* bertanggung jawab atas semua *props* yang berada di dalam *set*. Tugas dari *art standby* adalah untuk memastikan *props* yang terlihat di dalam *frame* sesuai dengan visi *art director* selama *shooting* berlangsung. Maka dari itu, penting untuk *art standby* mengetahui *props* apa saja yang diperlukan untuk setiap *set* dan *scene*. *Art standby* juga bertanggung jawab untuk melakukan *reset* (mengembalikan *props* yang digeser ke posisi semula) setelah setiap *take*.

#### **2.2.6. Set Builder**

Tugas dari *set builders* adalah untuk membangun fondasi dari *set*.

#### **2.2.7. Set Dresser**

Setelah fondasi dari *set* sudah jadi, *set dressers* bertugas untuk memasukkan *set props* dan *set dressing* ke dalam *set*. Mereka harus memastikan bahwa *set* sudah siap digunakan sebelum *shooting* dimulai. Biasanya, terdapat perubahan-perubahan minor pada *set* saat adanya perpindahan *scene* seperti perpindahan alat-alat makan di meja makan, perubahan spreng dan gordena, dll. Hal itu juga merupakan tanggung jawab dari *set dressers*.

### **2.2.8. Graphic Designer**

*Graphic designer* bertanggung jawab atas semua *props* dan *set dressing* yang membutuhkan desain grafis seperti spanduk, buku, lukisan, dsb.

### **2.2.9. Mock up Artist**

Definisi dari *mock up* sendiri adalah imitasi. *Mock up artist* dibutuhkan untuk membuat *props* imitasi yang mirip dengan benda aslinya. *Mock up artist* bertanggung jawab atas semua *props* dan *set dressing* yang membutuhkan *mock up* seperti *mock up* pisau, *mock up* janin, dsb.

### **2.2.10. Electrician**

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, *lighting* juga merupakan salah satu elemen dari *mise-en-scene*. *Props* yang ada hubungannya dengan *lighting* biasa disebut dengan *practical props*. Contoh dari *practical props* adalah *standing lamp*, *table lamp*, *chandelier*, dsb. Tugas dari *electrician* adalah untuk memastikan *practical lamps* yang digunakan dalam *set* bisa menyala dengan baik. *Electrician* juga harus memastikan untuk mencari jalur yang paling efektif untuk menyalakan *practical lamps* itu supaya kabel-kabel yang ia gunakan tidak terlihat mengganggu di dalam *frame*.

### **2.2.11. Runner**

Dalam divisi artistik, *runner* dibutuhkan untuk melakukan tugas-tugas kecil yang dapat membantu kelancaran artistik. Dalam produksi film *Ambar*, *runner* ditugaskan untuk kurang lebih menjadi asisten dari *set dressers*. Walau begitu, *runner* juga membantu anggota-anggota artistik lainnya jika dibutuhkan.