

Penelitian ini akan dibatasi dengan penggunaan warna dan psikologinya pada set dan kostum di beberapa adegan dalam film *Sabtu Sulap Spektakuler*.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui visualisasi ambisi karakter Bayu melalui set dan kostum dalam film *Sabtu Sulap Spektakuler*. Penelitian ini juga ditujukan untuk penulis dalam mendalami pemahaman penulis mengenai penerapan tema ke dalam set. Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis berharap penelitian ini memberi manfaat untuk para pembaca, baik di kalangan umum maupun di industri film.

## **2. STUDI LITERATUR**

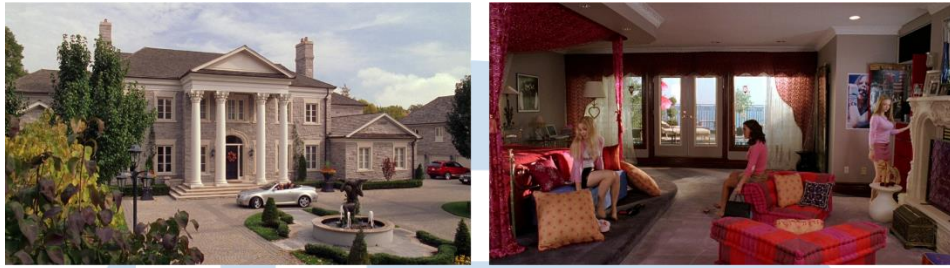
Pada skripsi yang berjudul “Perancangan Set Untuk Memvisualisasikan Ambisi Karakter Bayu dalam Film *Sabtu Sulap Spektakuler*”, penulis akan menggunakan teori *mise-en-scene*, warna, dan ambisi.

### **2.1. MISE EN SCENE**

Mise en scene berasal dari bahasa Perancis yang berarti “*putting in the scene*”. Dalam kata lain, *mise en scene* merupakan segala hal yang ditaruh di depan kamera yang akan direkam dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* memiliki peran untuk menciptakan suasana dan *mood* sebuah film melalui set, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta aksi pemeran (Pratista, 2017).

#### **2.1.1. SETTING**

*Setting* dalam film merupakan latar tempat dan waktu kejadian dari kisah yang dibawakan dalam film itu sendiri. Tidak hanya itu, *setting* juga menunjukkan latar belakang karakter, baik itu latar belakang ekonomi (Gambar 2.1), pekerjaan (Gambar 2.2), budaya (Gambar 2.3) maupun latar belakang lainnya. Terlebihnya, *setting* dapat memberikan gambaran besar pada mengenai film itu sendiri kepada penonton (Barsam & Monahan, 2021).



Gambar 2. 1 Contoh latar belakang ekonomi Regina George dalam film *Mean Girls* (2004)  
(Sumber: Shotdeck)



Gambar 2. 2 Contoh latar belakang pekerjaan Jack (arsitek) dalam film *The House That Jack Built* (2018)  
(Sumber: Shotdeck)



Gambar 2. 3 Contoh latar belakang budaya Tionghoa dalam film *Mulan* (2020)  
(Sumber: Shotdeck)

Dalam menentukan *setting* tempat, *filmmaker* dapat memilih dua opsi, yaitu menggunakan lokasi asli yang sudah ada atau bisa membangun set ideal sesuai skrip dari nol. Pada era awal film baru ditemukan, *filmmaker* cenderung mengambil gambar di lokasi asli, seperti film Roberto Rossellini yang berjudul *Germany Year Zero* (Gambar 2.4). Kemudian, Melies mulai mencoba untuk melakukan *shooting* di dalam studio. Dari sini, ia mendapati bahwa ia bisa mengontrol *mise-en-scene*

dengan lebih mudah. Hal ini diikuti oleh *filmmaker* lain dan pelaksanaan *shooting* di dalam studio kerap dilakukan hingga saat ini.



Gambar 2. 4 Contoh *setting* menggunakan lokasi asli (Bordwell & Thompson, 2019)

Dalam beberapa kasus, warna bisa menjadi salah satu komponen penting dalam membentuk *setting* (Bordwell & Thompson, 2019). Jika kita memilih dan memadukannya dengan tepat, warna dapat menarik perhatian penonton kepada hal yang ingin kita sampaikan. Misalnya dalam film *Tampopo*, karakter perempuan mengenakan pakaian berwarna merah, dikelilingi oleh lingkungan yang berwarna netral. Warna merah yang dikenakan membantu menarik perhatian dalam pengadeganan ketika ia bangkit setelah diberi tantangan (Gambar 2.5).



Gambar 2. 5 Contoh fungsi warna dalam *setting* (Bordwell & Thompson, 2019)

### 2.1.2. KOSTUM

Seperti *setting*, kostum juga bisa menjadi salah satu elemen penting dalam film. Selain fungsi umumnya sebagai penutup badan, kostum juga memiliki peran yang bervariasi sesuai dengan konteks naratif film (Bordwell & Thompson, 2019).

Seorang *production designer* bekerja sama dengan *costume designer* untuk memastikan koherensi antara *setting* dan kostum (Barnwell, 2019).

Melalui kostum, penonton dapat dengan mudah mengidentifikasi latar waktu dan tempat cerita berlangsung. Hal ini dikarenakan setiap latar memiliki satu stereotipe kostum yang khas (Pratista, 2017, hlm. 105). Seperti film *The King* (2019), kita melihat kostum perang, lengkap dengan atribut seperti *gambeson*, *gauntlet*, perisai dan atribut pengaman lainnya. Kostum perang seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.6 sering dikaitkan pada era abad pertengahan. Sama halnya dengan latar waktu dan lokasi yang futuristik. Dalam semesta demikian, kita cenderung melihat kostum yang lebih simpel seperti yang diperlihatkan pada video musik St. Vincent yang berjudul “*Digital Witness*” (Gambar 2.7).



Gambar 2. 6 Contoh kostum latar waktu abad pertengahan (Sumber: *Shotdeck*)



Gambar 2. 7 Contoh kostum latar waktu futuristic (Sumber: *Shotdeck*)

Selain itu, kostum juga dapat membantu kita membedakan kelas sosial para karakter yang berada dalam film. Karakter yang berada di kelas sosial atas cenderung mengenakan busana yang lebih elegan dan mewah. Sebaliknya, karakter yang menempatkan posisi kelas sosial bawah mengenakan busana yang lebih kumuh (Pratista, 2017). Film *Parasite* (2019) menunjukkan perbedaan antara busana yang dikenakan oleh masyarakat dengan dua kelas sosial yang berbeda. Pada adegan yang ditunjukkan pada Gambar 2.8, Keluarga Park yang berada di kelas sosial atas mengadakan pesta ulang tahun anaknya dengan mengundang rekan-rekannya dari kelas sosial yang sama. Kim Ki-jung, guru les anaknya

keluarga Park yang berasal dari kelas sosial bawah, ikut memeriahkan pesta tersebut. Kita bisa melihat bagaimana kerabat tuan Park mengenakan pakaian modis dan rapi dengan aksesoris orang seperti jam tangan, gelang, kalung, dan anting. Di sisi lain, Kim Ki-jung hanya mengenakan pakaian simpel tanpa mengenakan aksesoris apapun.



Gambar 2. 8 Contoh perbedaan busana karakter kelas sosial atas dan bawah  
(Sumber: *Shotdeck*)

Dalam keseharian kita sebagai masyarakat, kita dapat menilai karakter seseorang juga melalui pakaian yang dikenakan sehari-hari. Hal ini juga diterapkan dalam pemilihan kostum untuk menggambarkan sifat dan kepribadian karakter sebuah cerita (Pratista, 2017). Penerapan ini ditunjukkan dalam film *Split* (2016), dimana sebuah karakter memiliki banyak kepribadian. Setiap kepribadian memiliki karakternya masing-masing yang digambarkan melalui kostum yang dikenakan (Gambar 2.9). Dennis memiliki karakter yang mengidap *obsessive-compulsive disorder* (OCD), makanya ia cenderung berpakaian rapi. Miss Patricia merupakan seorang perempuan dan kita bisa melihatnya dari kostum feminin. Barry merupakan kepribadian yang memiliki pemahaman yang dalam tentang mode sehingga busana yang dikenakannya pun terlihat modis. Untuk kepribadian Bernama Hedwig, kita melihat ia mengenakan pakaian yang berwarna cerah untuk menunjukkan karakternya yang masih polos dan periang sebagai anak kecil berusia 9 tahun.



Gambar 2. 9 Contoh penggunaan kostum dalam menunjukkan kepribadian karakter  
(Sumber: *Shotdeck*)

## 2.2.PRODUCTION DESIGNER

*Production designer* merupakan kepala departemen artistik yang merancang kebutuhan visual film bersama dengan sutradara dan *director of photography*. Mereka bertiga berdiskusi dan bekerja sama untuk menciptakan tampilan yang saling berkesinambungan (Barnwell, 2019). Dengan memanfaatkan elemen-elemen seperti ruang, pencahayaan, warna dan tekstur, seorang *production designer* memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah desain yang dapat membantu dan memperkuat narasi serta karakternya (Barnwell, 2019). Tanggung jawab yang dimiliki seorang *production designer* yaitu untuk menerjemahkan naskah ke dalam lingkungan fisik sesuai dengan visi sutradara, di mana lingkungan tersebut akan menjadi tempat aktor memerankan karakter mereka. Proses penafsiran yang dilakukan oleh *production designer* ini termasuk dalam metafora visual, *color palette*, detail arsitektur dan periodenya, lokasi, desain, dan set. Tak hanya lingkungannya, perancangan kostum, tata rias, dan gaya rambut juga termasuk dalam tanggung jawab *production designer* (LoBrutto, 2002).

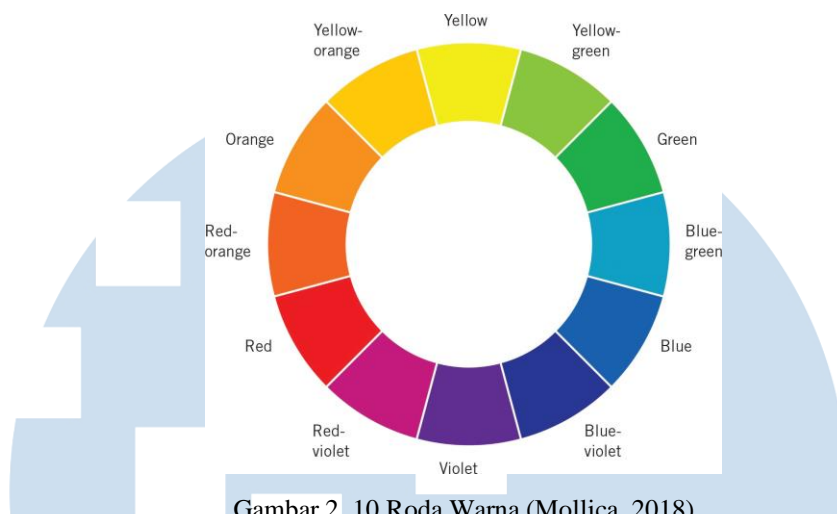
Pekerjaan *production designer* dalam menciptakan sebuah desain untuk film dimulai dari tahap praproduksi. Setelah menerima skrip, *production designer* melakukan *breakdown* setiap adegan ke dalam beberapa bagian; lokasi, interior,

eksterior, *day* dan *night*. Ia kemudian membuat daftar elemen-elemen penting dalam naskah ke dalam setiap bagian sesuai dengan keperluan (Barnwell, 2019). Tentu saja, *production designer* harus memperhatikan latar belakang karakter dan latar belakang cerita sebelum memulai proses perancangan. Maka dari itu, diperlukan riset terlebih dulu untuk menentukan lingkungan seperti apa yang akan mengitari sang karakter. Saat masuk ke tahap perancangan, *production design* dibantu oleh kru dari departemen artistik lainnya untuk membuat ilustrasi *setting*, yaitu *set designer (draftsman)* (Barnwell, 2019). Untuk mendapat gambaran lebih jelas mengenai *setting* yang telah dirancang, *set designer* membuat bentuk 3D model menggunakan komputer (Rizzo, 2018).

Tahap selanjutnya adalah *location scouting*. Pada tahap ini, *production designer* menyiapkan kamera untuk memfoto setiap *angle* lokasi potensial yang dikunjungi untuk keperluan survei. Setelah menemukan lokasi yang cocok, saatnya *prop master* menyiapkan segala properti yang diperlukan sesuai arahan *production designer*. Baik itu *personal props* (properti yang dikenakan langsung pada karakter seperti kacamata, cincin, dan dompet), *hand props* (properti yang digunakan oleh aktor, seperti rokok, *handphone*, dsb.), *key props* (properti krusial yang perlu ada untuk mendukung cerita), dan properti lainnya yang tidak memiliki kontak langsung dengan aktor ((LoBrutto, 2002).

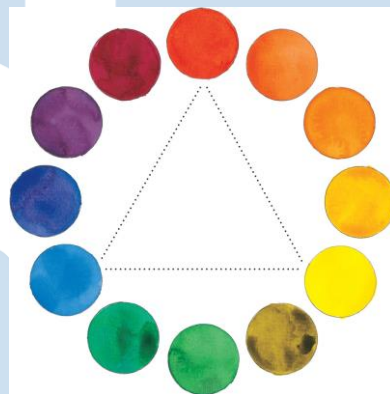
### **2.3. WARNA**

Menurut (Mollica, 2018), warna merupakan salah satu elemen yang perlu dipahami terlebih dahulu sebelum dapat mengaplikasikannya. Warna sendiri berasal dari bias cahaya yang dipantulkan dari suatu panjang gelombang cahaya tertentu. Warna-warna yang muncul tersebut kemudian diringkas ke dalam sebuah roda warna berisi 12 warna yang dapat dibagi lagi ke dalam tiga kelompok warna: primer, sekunder, dan tersier. Roda warna seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.10 dapat mempermudah kita untuk memahami pembagian warna dengan lebih mudah.



Gambar 2. 10 Roda Warna (Mollica, 2018)

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.11. Warna-warna tersebut disebut warna primer karena warna-warna ini yang akan menghasilkan warna lain jika dicampur. Namun sebaliknya, warna-warna ini tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lain.

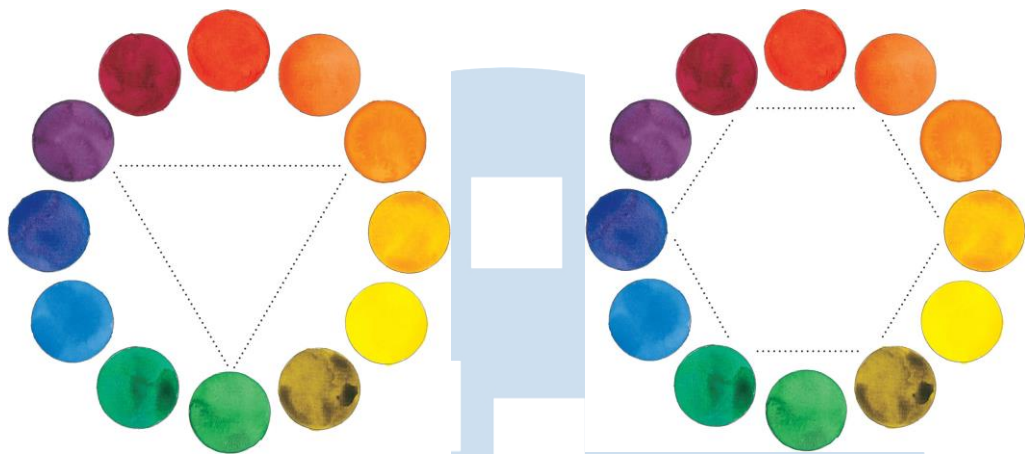


Gambar 2. 11 Roda Warna Primer (Mollica, 2018)

Kemudian, warna sekunder terdiri dari warna oranye, hijau, dan ungu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.12. Warna sekunder ini diciptakan dengan mencampur dua warna primer. Terakhir, warna tersier yang terdapat dalam roda warna adalah warna yang telah mengalami proses percampuran antara warna primer dan warna sekundernya (Gambar 2.13).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 2. 12 Roda Warna Sekunder (Mollica, 2018)

Gambar 2. 13 Roda Warna Tersier (Mollica, 2018)

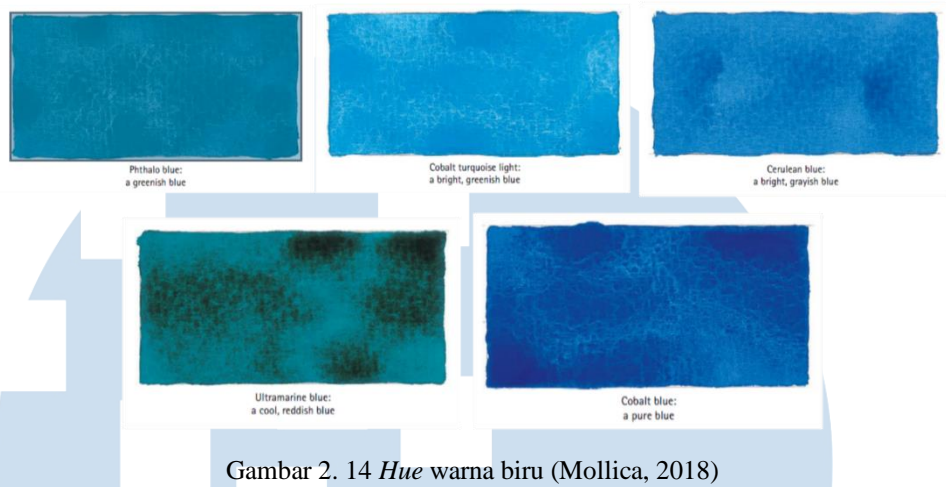
### 2.3.1. SIFAT WARNA

Terdapat tiga karakteristik warna yang mempermudah kita dalam mendeskripsi dan mengklasifikasi warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

#### a. *Hue*

Istilah “*hue*” yang sering disamakan dengan kata ”warna” merujuk pada kelompok warna tertentu. Sebagai contoh, warna mawar, merah anggur, magenta, dan permen apel semuanya termasuk dalam kategori warna merah. Contoh lain yang ditunjukkan pada Gambar 2.14, Phthalo blue, cobalt turquoise light, cerulean blue, ultramarine blue, dan cobalt blue semua masih termasuk dalam kategori rona warna biru. Dengan kata lain, ketika seseorang menggunakan kata “warna”, yang dimaksud adalah varian dari warna yang disebutkan.

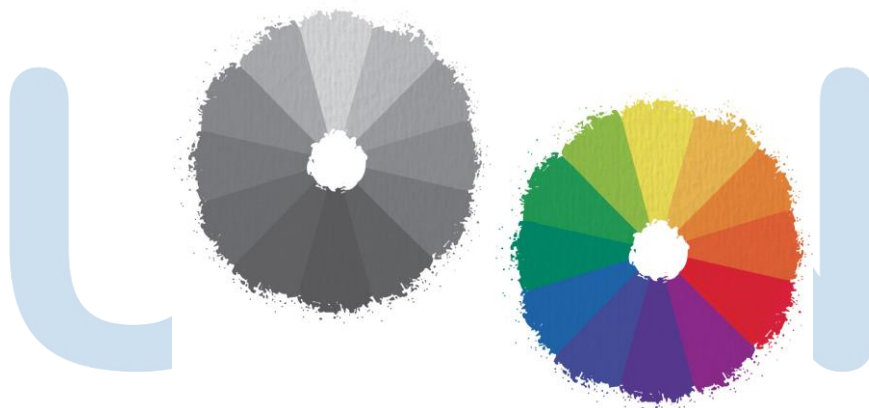
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 14 Hue warna biru (Mollica, 2018)

b. *Value*

Dalam setiap *hue*, kita bisa mendapat rentang *value* yang bervariasi, mulai dari yang gelap hingga yang terang. Namun, setiap *hue* memiliki *value* yang relatif terhadap *hue* lainnya dalam roda warna. Sebagai contoh, kuning dianggap sebagai warna paling terang, sedangkan ungu sebagai warna paling gelap. Untuk melihat perbedaannya dengan lebih jelas, kita dapat menggunakan bantuan perangkat lunak di komputer untuk melihat setiap warna dalam skala abu-abu seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.15.



Gambar 2. 15 Value warna (Mollica, 2018)

c. *Saturation*

Saturasi warna juga kerap disebut dengan “intensitas” atau “kroma” warna. Hal ini merujuk pada tingkat kecerahan atau kesuraman suatu warna. Intensitas yang tinggi dapat membuat sebuah warna tampil lebih cerah dan mencolok. Sebaliknya, intensitas yang rendah membuat warna terlihat lebih

mati dan kusam. Contoh pengaplikasian saturasi yang tinggi dan rendah pada warna dapat dilihat pada Gambar 2.16.



Gambar 2. 16 Contoh pengaplikasian saturasi tinggi (kiri) dan rendah (kanan) pada warna (Mollica, 2018)

### 2.3.2. PSIKOLOGI WARNA

Warna selalu menyampaikan suasana hati yang terhubung dengan perasaan atau respons manusia. Sebagai bagian dari pertumbuhan psikologis kita, warna memiliki kaitan erat dengan emosi dan kecerdasan kita. Setiap warna memiliki makna yang secara alami kita rasakan, atau dipelajari melalui asosiasi dan kondisi, yang memungkinkan kita untuk memahami pesan dan makna yang disampaikan (Eiseman, 2017).

Secara umum, warna-warna dari spektrum biasanya dikaitkan dengan dua suasana hati, yaitu sifat hangat, aktif, dan menarik dari *hue* warna merah dan sifat sejuk, pasif, dan menenangkan dari *hue* warna biru. Area dengan *hue* tersebut cenderung meningkatkan suasana hati atau menenangkannya. Sama seperti warna-warna terang yang kerap dianggap aktif, sementara warna-warna gelap cenderung bersifat pasif. Di luar dari rasa hangat dan sejuk, tingkat kecerahan atau kegelapan, pemilihan *hue* atau *value* yang tepat merupakan suatu hal yang sangat tergantung pada individu. Terlebih, kemampuannya untuk menimbulkan kesenangan atau rasa tidak nyaman mungkin juga bergantung pada preferensi masing-masing individu (Birren, 2016).

Terdapat empat warna utama dalam psikologi, dan masing-masing perilaku tertentu yang dapat diamati. Yang pertama adalah warna merah. Warna merah memicu respons fisik pada tubuh manusia. Warna ini meningkatkan detak jantung kita dan menyebabkan kesan bahwa waktu berjalan lebih cepat dari yang

seharusnya. Kemudian, warna kuning berpengaruh langsung pada emosi atau perasaan kita. Warna ini mempunyai pengaruh pada sistem saraf manusia, membuatnya warna terkuat secara psikologis. Selanjutnya ada warna biru yang memicu respons mental dari dalam manusia. Terakhir adalah warna hijau sebagai warna keseimbangan dan keselarasan. Warna ini berada di antara fisik merah, kecerdasan biru, dan emosi kuning. Secara prinsip, hijau melambangkan keseimbangan antara pikiran, tubuh, dan emosi (Haller, 2019).

#### **2.4. AMBISI**

Ambisi merupakan salah satu ciri kepribadian manusia yang kompleks. Jika diterapkan dengan benar, hal ini memiliki manfaat bagi individu yang memiliki ambisi dan masyarakat secara keseluruhan (Yager & Kay, 2023). Tidak sedikit juga yang menganggap ambisi sebagai sesuatu yang netral antara tujuan baik dan buruk; mengalihkan ambisi ke tujuan yang buruk sehingga tidak hanya menghilangkan nilai-nilai positif dari upaya mencapai suatu tujuan, tetapi bahkan memperburuknya. Dengan kata lain, jika ambisi tidak digunakan untuk mencapai tujuan yang baik, ambisi tersebut bisa menghasilkan dampak negatif atau merugikan (Annas, 2023).

Secara definisi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) menyebutkan bahwa ambisi berarti suatu dorongan psikologis atau sekelompok orang yang berusaha mencapai tujuan yang lebih baik. Tujuan ini dilakukan dengan cara mempertinggi kedudukan, menambah kekayaan, atau menambah kehormatan. Namun, makna ambisi sendiri berkembang seiring berjalannya waktu. Di era Yunani Kuno, ambisi dipandang sebagai dosa yang dihubungkan dengan keegoisan dan narsisisme. Kemudian pada jaman Roma Kuno, ambisi mengacu pada praktik korupsi dalam mencari kehormatan. Makna ambisi kembali berevolusi untuk mengacu pada tekad untuk mencapai kesuksesan dan keinginan kuat akan sesuatu yang menguntungkan (Yager & Kay, 2023).

Ada pula beberapa karakteristik psikologi orang ambisius yang disimpulkan dari sebuah penelitian dalam artikel "*Psychological Characteristics of Ambitious*

*Person*”. Seseorang yang ambisius memiliki tujuan untuk diakui oleh orang lain dan masyarakat luas. Untuk mencapai tujuan tersebut, orang ambisius memiliki motivasi yang tinggi untuk meraih prestasi. Mereka memiliki dorongan kuat untuk melampaui pencapaian orang lain, bahkan orang tua mereka sendiri. Selain itu, orang berambisius memiliki tekad untuk mengembangkan diri. Jika tujuannya tidak tercapai, mereka akan merasa sangat tidak puas akan dirinya sendiri. Namun, mereka juga sensitif terhadap kritik yang disampaikan oleh orang lain. Orang berambisius memiliki sikap yang cenderung menunjukkan dominasi terhadap orang lain. Mereka kerap membandingkan diri mereka dengan orang lain, juga potensi seseorang dengan orang yang lain. Terlebih, orang ambisius mudah menaruh simpati dengan orang-orang hebat yang telah memiliki banyak pencapaian dalam hidupnya. Dengan tekad akan kesuksesan yang kuat, orang ambisius rela pindah ke tempat lain, kota lain di luar zona nyamannya jika ada peluang untuk mendapatkan posisi yang lebih tinggi, bahkan jika harus mengganti pekerjaannya. Mereka rela untuk berusaha semaksimal mungkin untuk meraih tujuan mereka. Yang terakhir dan yang terpenting, orang ambisius berani untuk mengambil risiko (Barsukova, 2016).

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ambisi merupakan sebuah hal yang ambigu. Ambisi dapat diartikan sebagai sesuatu yang positif, namun juga sebaliknya (Yager & Kay, 2023). Pada skripsi ini, penulis akan lebih fokus membahas ambisi sebagai sesuatu yang dapat menyebabkan dampak negatif bagi seseorang dan orang sekitarnya.

### **2.3.1. BLIND AMBITION**

Dalam definisi ambisi sendiri, terdapat beberapa poin yang menyebutkan ambisi adalah sesuatu yang buruk atau kualitas negatif dari seseorang. Salah satunya adalah ambisi dapat bersifat egois dan mengarah pada agresi terhadap orang lain. Selain itu, ambisi yang terlalu besar dan kuat diciptakan oleh kualitas negatif seperti kesombongan. Ada pula karakteristik yang menggambarkan ambisi sebagai kualitas buruk, yaitu tingkat kesadaran seseorang dan kemampuannya untuk

mengatur ambisinya sendiri – buta, tidak terkendali, dan sebagainya (Barsukova, 2015).

Ambisi buta (*blind ambition*) memerlukan kondisi pikiran ketika sebuah ambisi berubah menjadi ide nonpsikotik yang dinilai terlalu tinggi. Contoh nyata dari kondisi pikiran tersebut adalah seperti gangguan obsesif-kompulsif (OCD) dan juga sifat perfeksionis. *Blind ambition* menggambarkan seseorang mengejar tujuan tertentu yang bahkan mungkin tidak dapat dicapai. Seorang individu juga bisa saja mengabaikan hal penting dalam hidupnya seperti keluarga, kewajiban sosial, pertemanan dan karir untuk mencapai tujuan tersebut (Yager & Kay, 2023).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Film *Sabtu Sulap Spektakuler* merupakan sebuah film pendek berdurasi 14 menit yang mengangkat tema besar ambisi. Genre yang dibawakan dalam film ini adalah genre drama dengan *frame rate* 25 FPS dan disajikan dalam resolusi Full HD 1920x1080. Secara singkat, film pendek ini menceritakan tentang Bayu yang memiliki ambisi untuk menjadi pesulap yang terkenal melampaui karir ayahnya, Sarwanto.

##### **3.1.1. Sinopsis Sabtu Sulap Spektakuler (2024)**

Bayu (M, 35) adalah seorang pesulap di kota kecil tempat ia tinggal. Ditemani oleh istrinya, Anisa (F, 30), yang berperan sebagai asisten sulap, ia sering membawakan trik sulap klasik di depan banyak warga lokal. Penontonnya memang tidak banyak, penghasilannya pun hanya cukup untuk sehari-hari. Walau begitu, Bayu sangat mahir dalam menampilkan trik sulap klasik dan sangat disukai oleh penontonnya di kota kecil tersebut. Bayu meniru trik-trik klasik dari ayahnya, Mister Sarwanto.

Pada salah satu penampilannya, ia mencoba untuk memuaskan para penonton dengan melakukan berbagai trik sulap. Dibantu oleh Anisa yang mencoba menyemangati serta membuat suasana penonton menjadi lebih heboh. Namun, Bayu hanya fokus kepada penonton yang merasa bosan, penonton yang pergi, dan