

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana 3D *Character* Agus dapat digunakan sebagai landasan perancangan kostum, *make-up*, dan properti set rumah dalam film “*Besok Pasti Menang! (Kayaknya).*”

2. STUDI LITERATUR

Penelitian ini akan menggunakan teori utama 3D *Character* yang terkait dengan fisiologi, sosiologi, dan psikologi serta teori pendukung tentang *mise en scene* yang akan membahas *setting*, properti, kostum, dan *make-up*.

2.1. 3D CHARACTER

Karakter dalam film merupakan materi fundamental yang harus dibuat dengan lengkap (Egri, 2009). Menurut Egri, setiap karakter dalam film memiliki ‘*three dimensional character*’ yang meliputi tampilan genetik, status sosial, dan kondisi ekonomi. Egri (2009) membagi 3 *dimensional character* berdasarkan :

1. FISILOGI

Fisiologi merupakan tampilan fisik suatu karakter yang meliputi :

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna rambut, mata, dan kulit
- e. Postur
- f. Penampilan (gemuk/kurus, berantakan/rapi, bentuk kepala, hidung, dan mulut).
- g. Cacat (tanda lahir, abnormal)

2. SOSIOLOGI

Sosiologi merupakan kondisi sosial suatu karakter yang meliputi :

- a. Kelas sosial (bawah, menengah, atas)
- b. Pekerjaan (tipe pekerjaan, jam kerja, gaji, sikap terhadap pekerjaan)
- c. Pendidikan

- d. Kehidupan rumah (status perkawinan. yatim piatu, cerai)
- e. Kepercayaan
- f. Ras
- g. Komunitas
- h. Hobi
- i. Pandangan politik

3. PSIKOLOGI

Psikologi menggabungkan fisiologi dan sosiologi untuk membentuk ambisi, keinginan, frustrasi, dan kejiwaan yang meliputi :

- a. Kehidupan sex
- b. Ambisi
- c. Frustrasi / kekecewaan
- d. Watak
- e. Perilaku terhadap kehidupan
- f. Kompleks (obsesi, fobia)
- g. Kemampuan
- h. Karakter (*extrovert/introvert/ambivert*)
- i. Kualitas
- j. IQ

2.2. MISE EN SCENE

Mise en scene merupakan sejumlah elemen visual yang terdapat di film, seperti *setting*, properti, kostum, *make-up*, *lighting*, *movement*, *acting*, dan *cinematography* (Bordwell, 2016). *Mise en scene* sangat penting untuk penyampaian pesan dari sebuah film, seperti penekanan karakter dan menyampaikan tema film ke penonton (Bordwell, 2016). Setiap elemen-elemen *mise en scene* juga saling berinteraksi sehingga pesan yang dibuat berhasil disampaikan kepada penonton. *Mise en scene* tidak hanya tercakup pada satu *frame*, melainkan bagaimana berkembangnya *mise en scene* sepanjang film.

1. SETTING

Setting merupakan latar tempat, waktu, dan suasana untuk setiap adegan di dalam film. Menurut Bordwell & Thompson (2016), *setting* dapat menciptakan kerangka untuk alur cerita dan menentukan suasana keseluruhan film. Para *filmmaker* bisa menentukan *setting* dengan berbagai cara. *Setting* bisa menggunakan tempat yang alami seperti di alam. Jika diperlukan, beberapa *filmmaker* akan membuat *setting* dari awal agar sesuai dengan tema film tersebut seperti melakukan *shooting* di studio.

Setting merupakan faktor utama yang dibangun dalam sebuah film, karena *setting* dapat mendukung keseluruhan alur cerita untuk mengekspresikan suasana hati, *mood*, dan emosi antara karakter dan lingkungan (Lobrutto, 2002). *Filmmaker* dapat memilih berbagai macam lokasi untuk film (Bordwell, 2016). Contoh pada film pendek *The Waterer Sprayed* difilmkan di lokasi asli sebuah taman, atau seperti film *All The President's Men* yang difilmkan dengan mengkonstruksi latar dengan duplikasi kantor *Washington*. Pembuatan film di studio akan meningkatkan kualitas setiap aspek, sehingga banyak film komersial yang melakukan *shooting* di studio karena aspek *mise en scene* dapat dimanipulasi (hlm.115).

Menurut Rizzo (2005) set dibagi menjadi dua bagian ;

1. Set Interior

Set interior merupakan set yang berada di dalam ruangan. Set ini meliputi ruangan yang berada di dalam rumah pada umumnya, seperti ruang tamu, kamar mandi, kamar tidur, dapur, dan sebagainya.

2. Set Eksterior

Set eksterior merupakan set yang berada di luar ruangan. Set eksterior ini bisa membantu keterangan suatu tempat dari adegan sebuah film. Set ini bisa meliputi halaman, taman, hutan, gurun, gunung, dan sebagainya.

2. PROPERTI

Properti merupakan semua barang yang dipegang oleh aktor (Lobrutto, 2002). Properti akan dikumpulkan dan di desain oleh *prop master* setelah *production designer* sudah membuat set. Properti yang unik dan spesifik tentu akan menambahkan imajinasi pada cerita menurut Lobrutto (2002, hlm.21), maka dari itu setiap properti dapat merepresentasikan setiap karakter. Semua properti yang ditambahkan ke dalam set akan membantu dan mengembangkan narasi ke dalam visual film. Properti dalam film juga berguna untuk menyampaikan pesan tertentu terhadap penonton.

1. Set Prop

Menurut Hart (2017, hlm. 3), *set prop* merupakan semua properti yang mengisi set dengan ukuran yang besar. Beberapa contoh seperti lemari, karpet, dan barang-barang lainnya di dinding atau lantai.

2. Hand Prop

Hand prop merupakan properti detail yang dipakai oleh aktor menjelaskan kegunaan properti tersebut (Hart, 2017). Menurut Hart (2017), *hand props* bisa disebut dengan *action props* karena bersentuhan langsung dengan aktor, sedangkan properti yang dipakai untuk membantu akting aktor disebut *personal props* (hlm. 1).

3. KOSTUM & MAKE-UP

Kostum dan *make-up* berguna untuk mengembangkan karakter dan membangun suasana dimana cerita berlangsung (Bordwell *et al.*, 2016). Kostum harus dibuat sesuai dengan *setting*, sehingga kostum memiliki banyak varian dan fungsi tertentu dalam bentuk film secara keseluruhan (Bordwell *et al.*, 2016, hlm.119). *Make-up* harus diperhatikan karena akan meningkatkan kualitas ekspresi wajah aktor. Kamera akan merekam lebih detail dan tidak akan kita sadari ketika dilihat langsung, contohnya kerutan, noda di wajah, dan kulit yang kendur (Bordwell *et al.*, 2016, hlm.122).