

2. STUDI LITERATUR

Berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang terkait dan digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. Pengertian *Three Dimensional Character (3D Character)*

Three dimensional character (3d Character) menjadi istilah yang sering digunakan dalam proses *development* cerita. *3d Character* dirancang sesuai dengan kebutuhan cerita oleh penulis naskah. *3d Character* atau dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai 3 dimensi tokoh atau karakter. Egri (seperti dikutip dalam Mulyawan, 2015, hlm. 9) sebuah karakter memiliki 3 aspek dimensi yang menjadi sebuah struktur dasar. Ketiga aspek dimensi ini juga saling berhubungan dan berkaitan satu dengan yang lain, diantaranya adalah aspek fisiologi (*physiology*), sosiologi (*sociology*), dan psikologi (*psychology*).

2.1.1. Fisiologi (*physiology*)

Aspek ini melibatkan fisik yang dimiliki oleh sebuah karakter yang terdiri atas beberapa hal, diantaranya yakni:

- a. Jenis kelamin
- b. Usia
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna rambut, mata, dan kulit
- e. Postur tubuh
- f. Penampilan
- g. Cacat
- h. Keturunan

2.1.2. Sosiologi (*Sociology*)

Aspek ini menjelaskan atau mendeskripsikan keadaan lingkungan sosial dari sebuah karakter yang terdiri dari:

- a. Kelas sosial
- b. Pekerjaan
- c. Pendidikan
- d. Agama
- e. Kebangsaan atau ras
- f. Kedudukan dalam lingkungan
- g. Pandangan politik
- h. Hobi

2.1.3. Psikologi (*psychology*)

Aspek ini berkaitan dengan kondisi psikis ataupun karakteristik yang dimiliki dari sebuah karakter yang terdiri dari:

- a. Kehidupan seks
- b. Ambisi
- c. Frustrasi atau kekecewaan
- d. Watak
- e. Kemampuan

f. IQ

U M N
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

2.2. Pengertian *Production Designer* (Perancang Produksi)

Menurut Barnwell (2017), seorang *production designer* merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk memberikan visual latar tempat pada film. Tidak hanya itu, *production designer* juga bertugas untuk membuat denah arsitektur dan juga menentukan skema warna pada set (hlm. 19). Selama proses pra produksi berlangsung, *production designer* juga berkolaborasi dengan sutradara untuk mendiskusikan konsep tata artistik dan juga konsep visualnya yang sesuai dengan keinginan atau visi sutradara yang bertanggung jawab untuk menentukan hasil akhir dari film. Di bawah *production designer*, terdapat juga seorang *art director*. Berbeda dengan *production designer*, *art director* yang akan bertanggung jawab untuk melakukan pengawasan terhadap perancangan pada set dan merealisasikan visi dari *production designer*. (Corrigan, 2021, hlm. 342).

Selain itu, *production designer* juga bekerja sama dengan *director of photography* (DoP) untuk melakukan investigasi tentang referensi bahan material dan juga menentukan hal teknis seperti penempatan letak jendela untuk menentukan datangnya sumber cahaya, ataupun meletakkan properti seperti lampu meja yang dapat digunakan oleh DoP sebagai sumber cahaya tambahan. Setelah melakukan bedah naskah, *production designer* akan berdiskusi dengan sutradara untuk memutuskan mana elemen visual yang harus dibangun dari awal di dalam sebuah studio, dan memutuskan elemen yang dapat di digunakan saat di lokasi langsung.

2.3. Pengertian *Mise en Scene*

Mise en scene berasal dari bahasa Perancis yakni *Meez ahn sen*. Bordwell (2017), memiliki pemahaman tentang *mise en scene* sebagai sebuah pengertian untuk meletakkan segala sesuatu ke dalam sebuah *scene* atau adegan. Bordwell juga menjelaskan bahwa pembuat film bisa menggunakan *mise en scene* agar bisa mendapatkan konsep realistis yang sesuai dengan tema cerita ataupun dengan waktu terjadinya peristiwa pada cerita. *Mise en scene* sendiri memiliki beberapa

macam unsur pendukung. Unsur-unsur tersebut seperti: *setting*, *costume & makeup*, *lighting*, dan *staging*.

Setting merupakan unsur pertama dalam *mise en scene* yang berperan penting dalam merancang sebuah adegan. Unsur ini berperan pada penggunaan latar tempat yang menjadi tempat terjadinya sebuah peristiwa pada film dan tempat para aktor memainkan peran dan melakukan dialog. Menurut Bordwell (2017), *setting* atau latar tempat pada sebuah film memiliki peran atau *role* terdepan pada sebuah film sebagai unsur pertama yang paling sering muncul di setiap adegan film. Barnwell (2017) juga menyebutkan bahwa *setting* pada film dapat merefleksikan perjalanan dari tokoh protagonis (hlm. 65).

2.4. Properti

Properti adalah sebuah objek benda yang digunakan oleh aktor saat melakukan akting (Hart, 2017). Penggunaan properti yang digunakan pada film harus terorganisir, di mana di setiap adegan memiliki kriteria khusus dan memastikan setiap properti yang tampil harus tepat waktu dan juga berada di tempat yang tepat (Rabiger, 2020, hlm. 388). Hal ini dilakukan untuk mendukung jalannya penceritaan. Hart juga membagikan properti menjadi:

1. Hand Props

Hart (2017), mendefinisikan *Hand props* sebagai “sebuah properti yang dipegang oleh aktor” (hlm 2). *Hand props* juga bisa disebut sebagai *action props*, properti ini memiliki fungsi untuk membantu penceritaan pada film. *Hand props* biasanya akan selalu melekat dengan aktor yang memiliki karakteristik tertentu. Contoh dari *hand props* bisa berupa senjata api, ponsel, sarung tangan, spatula, pedang, dan masih banyak lagi.

2. Set Props

Set Props adalah sebuah benda ataupun objek besar yang dapat bergerak di latar tempat. *Set props* biasanya berbentuk seperti *furniture* yang memiliki konsep ataupun tema tertentu. Contohnya adalah seperti furnitur dapur yang terdiri dari

kabinet dapur dan juga beberapa properti pendukung untuk menggambarkan konsep dapur.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek berjudul “Pedes atau Enggak?” ini merupakan sebuah film pendek yang diproduksi oleh *Production House* Persepsi Film. Film pendek ini mengusung sebuah tema tentang kontrol dan memiliki genre *family drama*. Durasi yang dimiliki oleh film ini adalah kurang lebih 15 menit. Film ini memiliki cerita tentang seorang ibu bernama HANNA (38) yang bekerja sebagai konten creator kuliner dan juga food reviewer. Hanna juga memiliki seorang anak perempuan bernama BELLA (15).

Suatu ketika, Hanna mendapatkan tawaran untuk melakukan kompetisi *review* dari sebuah *brand* makanan pedas bersama dengan anaknya. Tanpa berpikir panjang Hanna pun menerima tawaran tersebut dikarenakan Hanna juga membutuhkan uang untuk membiayai sekolah Bella. Tetapi, Hanna harus menerima fakta yang buruk yakni anaknya selama ini tidak makan pedas. Hal ini membuat Hanna murka dan juga memaksa Bella untuk bisa makan pedas dengan cara melatih Bella untuk makan makanan pedas. Namun hasilnya tidak memuaskan, sampai pada hari kompetisi dimulai pun Bella masih tidak dapat makan pedas.

Konsep Karya

Film “Pedes atau Enggak?” (2024) ini memiliki latar waktu di tahun 2020 dan juga tahun 2001. Latar tempat yang digunakan adalah di sebuah rumah dengan desain *modern* minimalis yang berada lingkungan perkotaan besar yang memiliki karakteristik mobilitas yang tinggi. Selain itu, kondisi status sosial yang diterapkan pada film ini adalah status sosial menengah ke atas. Sehingga, desain yang digunakan pada interior rumah tahun 2020 di film ini memiliki karakteristik *modern architecture*. Istilah *modern* berasal dari Bahasa Inggris yang memiliki pengertian sebagai sesuatu yang baru atau kekinian.