

2. STUDI LITERATUR

2.1. IDENTITAS PERSONA

Identitas digambarkan sebagai cara seseorang memberi makna dan mendefinisikan diri ketika mempunyai kewajiban khusus dalam suatu kelompok atau menyatakan kepribadian tertentu yang membedakan dirinya sebagai pribadi khusus (Burke & Stets, 2009, hlm. 103). Individu mempunyai beragam kepribadian karena mereka dapat mengambil berbagai peran yang menjadi bagian dari berbagai kelompok, lalu memiliki ketentuan atas perilaku pribadi.

Kata persona, yang secara harfiah berarti 'topeng', Jung mengartikan persona sebagai cara bagi individu untuk menampilkan diri mereka kepada dunia luar atau lingkungan sekitarnya. Menurut Jung, persona adalah hasil dari kompromi antara individu dan tuntutan sosial tentang bagaimana seharusnya seseorang berperilaku (Stein, 2019, hlm 133). Ketika seseorang dapat beradaptasi dengan baik terhadap tuntutan dari lingkungan dalam dan luar, persona tersebut menjadi seperti selubung yang fleksibel dan mudah berubah-ubah. Namun, jika persona tersebut tidak dapat berfungsi sebagai penyesuaian yang baik, maka persona tersebut menjadi seperti topeng yang kaku, yang hanya menyembunyikan kelemahan individu tersebut (Suryabrata, 2020, hlm 164).

Persona merupakan refleksi dari bagaimana masyarakat melihat peran yang seharusnya dimainkan oleh seseorang dalam hidupnya. Hal ini juga mencerminkan harapan tentang bagaimana individu tersebut seharusnya dilihat oleh orang lain. Dengan kata lain, persona adalah bagian dari kepribadian yang ditampilkan secara publik, yang mencerminkan bagaimana individu ingin dilihat oleh orang lain. Tujuan dari persona ini adalah untuk menciptakan kesan tertentu pada orang lain dan membantu individu mengontrol perasaan, pikiran, dan perilaku mereka dalam konteks sosial (Alwisol, 2007, hlm 52).

2.2. KARAKTER

Karakter berfungsi sebagai saran utama untuk menciptakan pengalaman dan cerita yang menarik penonton. Karakteristik fisik dan perilaku dominan, yang merupakan bagian dari dilema karakter, biasanya menjadi fokus identifikasi karakter. Menurut Dancyger & Rush (2013, hlm. 123), karakter utama memiliki kecenderungan untuk berubah atau berkembang, sementara karakter sekunder tetap konsisten dengan sifatnya yang telah diterapkan. Setiap karakter memiliki tujuan dan keinginan tertentu, yang dapat menimbulkan konflik utama dalam cerita, dengan karakter sekunder berfungsi untuk mendukung masing-masing aspek masalah.

2.2.1 *Three Dimensional Character*

Egri (2009, hlm. 33) mengemukakan bahwa setiap individu memiliki tiga dimensi, yakni fisiologi, sosiologi, dan psikologi, yang berperan dalam membentuk dan memberi alasan untuk perilaku manusia. Konsep tiga dimensi manusia ini, atau yang dikenal sebagai karakter tiga dimensi, membantu dalam memahami motivasi di balik setiap tindakan karakter. Hal ini mencakup deskripsi rinci tentang penampilan, kondisi, dan latar belakang karakter. Bertujuan sebagai tanda pengenal karakter yang mampu mempengaruhi alur cerita. Penggunaan tiga dimensi manusia ini juga menjadikan acuan untuk menentukan sesuatu setting yang mampu mendukung karakter dengan lingkungan yang sudah disesuaikan.

Fisiologi merupakan hal yang berhubungan dengan penampilan secara fisik dari karakter, seperti pria gemuk, berumur 40 tahun, jenis kelamin laki-laki. Pada fisiologi terdiri dari beberapa aspek yang dapat membedakan antar karakter dengan karakter lain yang menghasilkan karakteristik khusus pada suatu karakter. Aspek tersebut yaitu jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, postur tubuh, penampilan, bentuk cacat, dan keturunan (Egri, 2009, hlm. 36).

Sosiologi merupakan dimensi yang mewakili sebuah karakter terhadap lingkungan sosialnya, karena pada kehidupan aslinya manusia merupakan makhluk sosial. Hal ini bertujuan untuk mengenatahui dan menentukan karakter

terhadap tempat atau lingkungan yang sesuai. Biasanya dimensi ini berkaitan dengan lingkup pribadi, lingkup sosial, hingga lingkup keluarga. Aspek yang masuk pada dimensi sosiologi adalah kelas sosial, pendapatan, pendidikan, kepercayaan, ras, kehidupan di komunitas, kesukaan, pandangan politik. (hlm. 36).

Psikologi merupakan dimensi yang berinformasikan terkait kepribadian pada suatu karakter. Dimensi ini dapat memengaruhi sifat pada karakter di berbagai kehidupan suatu karakter. Aspek tersebut meliputi kehidupan seks, ambisi, kekecewaan dan frustrasi, sikap dalam kehidupan, kemampuan, IQ, karakter introvert/ekstrovert/ambivert hingga obsesi seseorang (hlm. 34-36).

2.3. PRODUCTION DESIGNER

Menurut Hannigan (2012, hlm. 124), seorang *production designer* adalah individu yang menciptakan dunia film agar terlihat otentik dan dapat dipercaya oleh penontonnya. Shorter (2012, hlm. 158), mengungkapkan bahwa tugas utama seorang *production designer* adalah mengawasi penampilan keseluruhan produksi film. Mereka bekerja sama dengan sutradara dan sinematografer untuk mengembangkan konsep visual dan memastikan semuanya tetap sesuai anggaran yang ditetapkan. Kerja sama ini penting agar desain visual dapat berfungsi secara efektif dan seluruh tim kreatif visual mempunyai visi yang serupa. Selain berkolaborasi dengan sutradara dan sinematografer, Hannigan menegaskan bahwa *production designer* juga harus berkomunikasi dengan produser mengenai anggaran dan jadwal kerja. Hal ini membantu produser dalam mengevaluasi apakah konsep desain tertentu dapat direalisasikan dalam produksi film.

Pada tahap perancangan konsep desain, seorang *production designer* melakukan penelitian mendalam terkait film, karakter tokoh, dan elemen visual yang akan ditampilkan. *Production designer* menggunakan berbagai alat seperti sketsa, ilustrasi, fotografi, storyboard, serta pengalaman pribadi untuk merancang konsep desain tersebut (LoBrutto, 2002, hlm. 1).

Menurut Fischer (2015, hlm. 128-129), *production designer* memiliki beragam tugas yang meliputi *art direction, set design, painting, storyboarding, decoration, construction, budgeting, technical drawing, location hunting, color design, dan special effect*. Untuk menjalankan semua tugas, seorang *production designer* membutuhkan tim *art department*. Dengan bantuan timnya, *production designer* dapat mengubah naskah menjadi visual yang memnarik dalam produksi film.

2.4. SETTING

Setting terdiri dari lokasi, waktu, dan kondisi di mana sebuah film berlangsung. *Setting* berfungsi untuk memperkenalkan ide dan tema film serta menciptakan suasana. (Pramaggiore & Wallis, 2020, hlm. 91). Menurut Rizzo (2005, hlm. 138 & 150) satu set yang merupakan komponen produksi berdasarkan lingkungannya yaitu interior dan eksterior.

Makna emosional yang lebih tertutup, terbatas, dan eksklusif diciptakan oleh *setting* interior. Ketika digunakan dalam ruang, konflik internal sering terjadi. Sebaliknya, suasana yang disajikan cenderung menciptakan suasana yang jauh, bebas, dan terbuka karena luar tidak memiliki batas. Menurut Pickering dan Hoepfer terdapat lima peran secara fungsional (seperti dikutip dalam Rada, 2017, hlm. 10) terdiri dari:

1. *Setting* latar belakang aksi, *setting* ini digunakan untuk menampilkan lokasi, waktu, dan kondisi di mana sebuah aksi dalam film terjadi. Contohnya *set* gudang yang menjadi lokasi dengan kondisi yang tidak terurus.
2. *Setting* antagonis, *setting* ini digunakan untuk menambah kesan pada film dengan memperjelas tindakan-tindakan karakter dan konflik yang terjadi.
3. *Setting* menciptakan suasana yang tepat, *setting* ini digunakan untuk memperkelas pikiran, perasaan dan kekuatan dalam film.
4. *Setting* mengungkap karakter, *setting* digunakan untuk memperjelas karakter dalam film.
5. *Setting* menguatkan tema, *setting* ini digunakan untuk menambah kesan pada film dengan mengungkapkan tema yang diinginkan.

2.5. PROPERTI

Menurut Fischer (2015, hlm. 19), properti adalah elemen dari dekorasi set yang memiliki peran penting dalam menghidupkan aksi dalam sebuah film. Properti bisa menjadi simbol untuk menyampaikan pesan tanpa kata-kata. Ketika seorang aktor menyentuh properti dalam adegan, itu menjadi tanggung jawab dari *prop master*, seperti yang dijelaskan oleh Rizzo (2005, hlm. 38). Menurut Hart (2017, hlm. 3-4) menjelaskan bahwa properti juga bisa menjadi alat peraga yang membantu aktor mendefinisikan karakter mereka. Hart mengklasifikasikan properti menjadi beberapa bagian:

2.5.1. *Personal Props*

Personal props adalah alat yang selalu digunakan oleh aktor untuk diri mereka sendiri dan tidak dibagi dengan aktor lain. Seperti gambar dan topeng.

2.5.2. *Set Props*

Set props adalah objek besar di set, seperti furnitur, yang digunakan untuk menciptakan dekorasi dan metafora yang menggambarkan karakter. Dan untuk menciptakan dekorasi pada *set*, *set prop* diletakkan berdampingan dengan *hand props*. Seperti kardus yang berisikan mainan *action figure* dan kayu balok.

2.5.3. *Trim Props*

Trim props adalah barang yang tergantung di dinding dan membantu mengintegrasikan setting, seperti foto, tirai, dan lampu gantung.

2.5.4. *Set Dressing*

Set dressing adalah objek di set yang tidak dimanipulasi oleh aktor dan membantu menyampaikan pesan tentang waktu, tempat, dan atmosfer cerita, seperti triplek, oli bekas, koper, antena, kawat, plastik.