

2. STUDI LITERATUR

Dalam bab studi literatur, terdapat teori-teori dari berbagai sumber yang berguna untuk mendukung penelitian ini. Teori-teori tersebut dibagi menjadi 2, yaitu teori utama dan teori pendamping. Teori utama yang dipergunakan adalah teori *production designer*, teori warna, teori kostum, dan teori karakter. Sedangkan untuk teori pendamping yang dipergunakan adalah teori psikologi warna, teori *three dimensional character*, dan teori *character arc*.

2.1. PRODUCTION DESIGNER

Production designer merupakan seorang perancang naratif yang harus memiliki hati seorang anak-anak dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta bersemangat dengan segala penemuan-penemuan barunya. Dalam proses produksi sebuah film, *production designer* merupakan salah satu peran yang penting dan juga bagian dari segitiga kreatif. Dimana *production designer* akan selalu berkaitan dan saling bergantung dengan sutradara dan sinematografer. Untuk menciptakan film yang sesuai dengan keinginan, dibutuhkan adanya hubungan antar *head department*, karena kemitraan ini mencakup keseluruhan perjalanan pembuatan film. Mulai dari konsep hingga kesimpulan dari film. *Production designer* berperan dalam menginterpretasikan naskah dan visi sutradara lalu mewujudkannya dalam bentuk visual pada set film (Whitlock, 2013).

Seorang *production designer* juga bertanggung jawab untuk mewujudkan visual keseluruhan film agar sesuai dengan cerita, konsep, serta emosi yang diinginkan. Tugas dan tanggung jawab dari *production designer* sendiri adalah untuk mendesain gambaran set lokasi, *property*, kostum, riasan, grafis, dan elemen visual lain yang akan terekam kamera. Selain itu *production designer* juga harus berkoordinasi dengan berbagai departemen produksi seni untuk memastikan terciptanya penampilan visual yang utuh yang juga konsisten. Untuk dapat menciptakan detail-detail artistik yang dapat menunjang naratif diperlukan juga adanya koordinasi yang baik antara *production designer* dengan departemen lainnya seperti sutradara, *cinematographer*, *editor*, dan kru lainnya. Dengan

demikian, penataan artistik yang matang akan memiliki dampak dan peran yang besar dalam menyampaikan sebuah pesan dan juga emosi kepada penonton (Rizzo, 2013).

Seorang *production designer* memiliki tanggung jawab untuk membuat dan memastikan *set design* dalam film dapat menyampaikan kehidupan dan emosi dari karakter secara autentik. Setelah pertengahan tahun 1930-an, fotografi berwarna mulai diperkenalkan dan populer. Warna memiliki banyak peranan dalam pembuatan sebuah film, termasuk di dalam menggambarkan berbagai pengaturan dan periode waktu. Dalam film hitam putih maupun film berwarna, pemilihan warna dan *color palette* memiliki peran yang sangat signifikan, karena warna tertentu dapat menciptakan efek yang diinginkan oleh *production designer*. Misalnya dalam film *Targets*, sebuah rumah dirancang untuk memberikan dan membangkitkan kesan pembunuh dan menegangkan, sementara dalam film *Raising Arizona* kayu mentah digunakan untuk mencerminkan cinta protagonis terhadap Barat Daya. Seorang *set designer* bernama Owen Paterson dan Michael Corenblith menekankan pentingnya mendapatkan sebuah detail yang tepat untuk menjaga integritas sebuah karakter. Pada kesimpulannya, keputusan seorang *set designer* adalah sekunder dalam menunjukkan pengembangan karakter dalam film namun detail tetap harus dipertimbangkan dan sangat penting dalam memastikan keautentikan dan meningkatkan dampak emosional sebuah film (Fischer, 2015).

2.2. TEORI WARNA

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam desain dan penciptaan sebuah karya seni. Warna juga memiliki kekuatan unik yang tidak dimiliki oleh unsur desain lainnya. Penggunaan warna yang tepat dapat mempengaruhi perasaan dan menyentuh jiwa penikmatnya. Selain itu warna juga dapat menstimulasi indra penglihatan serta mengaktifkan otak. Secara fisik, warna dapat mengubah persepsi seseorang. Seperti mempengaruhi persepsi mengenai suhu, mempercepat atau memperlambat detak jantung, meningkatkan tekanan darah, dan juga pernafasan. Warna juga memiliki kekuatan untuk menciptakan kesan murah atau mahal, berat atau ringan, dekat atau jauh, pada sebuah barang, tempat, dan berbagai contoh

penggunaan lainnya. Dalam sebuah desain atau karya seni warna memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilannya, maka dari itu diperlukan penggunaan warna yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan penciptanya (Bleicher, 2012).

2.2.1. PSIKOLOGI WARNA

Menurut Bleicher (2012) manusia mampu merespon warna karena dipelajari, tidak sepenuhnya respon manusia terhadap warna dikarenakan oleh intuisi atau tanpa sadar. Contoh salah satu respon budaya yang sering kali diajarkan oleh keluarga dan disebarkan oleh pasaran adalah *label* warna biru untuk anak laki-laki dan warna merah muda untuk anak perempuan. Contoh lainnya adalah warna yang digunakan untuk memberikan konotasi keagamaan, seperti di India warna merah digunakan untuk pernikahan dan putih untuk pemakan. Jika dibandingkan dengan budaya barat, hal tersebut tentu sangat berbeda (Bleicher, 2012).

Sama seperti makhluk hidup, warna juga memiliki karakteristik. Karakteristik yang dimaksud adalah setiap warna pasti memiliki ciri khas atau sifat tertentu yang direpresentasikan. Menurut penelitian para ilmuwan warna diklasifikasi menjadi dua sifat utama yaitu warna panas dan warna dingin. Berikut adalah penjabaran dari dua klasifikasi warna dan sifatnya (Swasty, 2017):

- A. Warna Panas: Merah, jingga, coklat, dan kuning termasuk dalam kategori warna panas. Warna-warna ini memiliki sifat aktif, positif, merangsang, serta agresif. Warna panas kerap kali diasosiasikan dengan beberapa hal seperti api, darah, dan matahari. Warna panas mampu memberikan kesan positif seperti semangat, energi, kebahagiaan, dan kehangatan. Di sisi lain, warna-warna tersebut juga dapat merepresentasikan emosi negatif seperti kebencian, amarah, kekerasan, dan agresivitas.
- B. Warna Dingin: Biru, hijau, dan ungu merupakan warna diklasifikasi menjadi warna dingin. Warna dingin memiliki sifat tenang, aman, mundur, dan negatif. Warna-warna ini juga kerap diasosiasikan dengan air, langit,

dan gunung. Selain memberikan kesan tenang, warna-warna ini juga dapat menggambarkan perasaan melankolis, apatis, dan kesedihan.

Setiap warna memiliki makna dan dampak terhadap perasaan seseorang. Oleh karena itu, pemilihan warna harus dilakukan dengan cermat. Palet warna dalam sebuah film merupakan hasil diskusi dan kolaborasi antara *production designer*, sutradara, dan penata kamera. Warna merupakan elemen yang sangat penting bagi *filmmakers* dalam menyampaikan ekspresi dan memberikan impresi. Sering kali penggunaan warna dipresentasikan melalui kostum. Penggunaan warna yang tepat pada kostum dapat merepresentasikan sifat atau perasaan dari setiap karakter yang ingin diciptakan. Namun selain pada kostum, penggunaan warna dalam menyampaikan emosi juga dapat diasosiasikan dengan penggunaan pencahayaan, set, dekor, dan props (Gibbs, 2007).

Seperti yang dikutip oleh Swasty (2017), Karen Schloss seorang peneliti dan pemerhati warna mengatakan bahwa warna warna yang lebih menggambarkan perasaan bahagia merupakan warna-warna yang lebih terang dan lebih saturasi. Sedangkan warna-warna yang lebih gelap dan desaturasi cenderung menggambarkan kesedihan. Karen juga menemukan bahwa warna kuning dapat merepresentasikan warna sedih jika dibuat gelap dan desaturasi. Hal-hal demikian juga merupakan sebuah poin penting karena banyak orang yang mengatakan bahwa emosi warna sangat berkaitan dengan *hue*. Seperti kuning yang biasa merepresentasikan senang, biru yang merepresentasikan sedih, dan merah yang merepresentasikan marah. Sifat dan kepribadian seseorang juga dapat dikaitkan dengan nilai simbolis warna berdasarkan dasar yang telah disepakati. Berikut merupakan tabel makna simbolis warna (Swasty, 2017):

Tabel 2.1 Makna simbolis warna berdasarkan Swasty (2017)

Warna	Makna Simbolis
Merah	Merah merupakan warna terkuat yang paling banyak menarik perhatian. Merah juga merupakan warna yang sering dikaitkan

	dengan api dan darah. Merah berhubungan dengan energi, bahaya, kekuatan, cinta, gairah, kekuasaan, tekad, keinginan, keberanian, vitalitas, dan pengorbanan. Namun selain itu merah juga dapat menjadi simbol atau arti anarkis, tantangan, maupun balas dendam.
Putih	Putih merupakan warna yang sering digunakan sebagai simbol tertentu di berbagai negara. Contohnya seperti di China, putih melambangkan duka. Sedangkan di Barat, warna putih merupakan warna gaun yang digunakan pengantin wanita. Namun secara universal putih merupakan warna yang melambangkan kedamaian, kemurnian, kepolosan, terang, bersih, spiritual, pemaaf, dan tanda bahwa adanya harapan.
Hitam	Hitam adalah warna yang dikonotasikan memiliki makna negatif seperti <i>black market</i> atau ilmu hitam. Warna hitam merupakan gambaran kekuasaan, kekuatan, tegas, keagungan, kejahatan, kematian, misteri, dan kegelapan.
Hijau	Warna hijau merupakan warna yang memiliki emosional kuat dengan keselamatan, dan sering menjadi simbol kekuatan untuk menyembuhkan. Selain itu hijau juga memiliki makna adanya pertumbuhan, kesuburan, stabilitas, ketahanan, kekayaan, dan kesegaran. Selain itu warna hijau juga mampu memberi kesan tenang dan istirahat, maka warna hijau merupakan warna yang paling nyaman jika dilihat oleh mata.
Kuning	Kuning merupakan salah satu warna yang memiliki makna ambigu. Kuning dapat menggambarkan kebahagiaan, keceriaan, kebijaksanaan, kehangatan, kelincahan, dan intelektual. Namun disaat bersamaan juga dapat menggambarkan perasaan duka, cemburu, penghinaan, dan pengecut. Kuning juga merupakan

	warna paling terang kedua setelah putih, dan di China juga digunakan sebagai simbol kekaisaran.
Biru	Biru merupakan warna yang dapat menggambarkan berbagai kepribadian dan makna. Warna biru memiliki makna ketenangan, kepercayaan, keyakinan, kebenaran, loyalitas, lembut, ikhlas. Namun selain itu biru juga melambangkan perasaan atau emosi depresi, kecewa, sedih, menahan diri, terpisah, dan berjarak.
Jingga	Jingga merupakan warna yang dapat mewakili semangat, kegembiraan, tropis, hangat, kreativitas, kesuksesan, dorongan, dan stimulasi.
Coklat	Coklat merupakan warna yang sangat berkaitan dengan bumi, terutama tanah. Coklat memiliki makna hangat, alam, sentosa, bersahabat, dan rendah hati.
Ungu	Ungu merupakan salah satu warna yang juga digunakan dalam simbolis kerajaan. Selain itu ungu juga menjadi simbol kekuasaan, kekayaan, kemewahan, keagungan, kemerdekaan, melankolis, dan pendiam. Selain itu ungu juga kerap digunakan pada simbol-simbol sihir atau misteri.
Abu-abu	Abu-abu sering dimaknai sebagai warna yang menggambarkan sifat keragu-raguan, netral, dan penengah. Namun selain itu abu-abu juga dapat digunakan untuk memberikan kesan sopan, sederhana, dan tenang. Abu-abu juga dapat menggambarkan kondisi dimana seseorang tidak lagi memiliki pilihan.

(Sumber: Buku *Serba Serbi Warna: Penerapan Pada Desain*)

Penggunaan warna secara konsisten juga dapat mempengaruhi persepsi seseorang. Penggunaan warna secara konsisten merupakan sebuah teori yang

digunakan untuk mengubah orientasi yang tidak biasanya menjadi sesuatu yang familiar. Penggunaan warna yang konsisten mampu memberikan sudut pandang baru dan kesan yang lebih mendalam terhadap suatu hal karena adanya penekanan. Biasanya kita melihat apa yang telah kita pelajari dan harapkan untuk dilihat. Maka dengan penerapan penggunaan konsistensi warna kita dapat menciptakan cara pandang baru yang tidak biasanya atau normalnya digunakan pada sehari-hari. Warna menjadi bahasa visual yang kuat untuk mendukung desain kostum. Oleh karena itu, penerapan warna harus dilakukan dengan cermat agar dapat memberikan kesan yang tepat bagi penonton (Edwards, 2004).

2.3. KOSTUM

Kostum merupakan salah satu elemen dalam *mise-en-scene* yang berperan dalam memvisualisasikan cerita secara hidup. Pendapat Pratista yang dikutip oleh Bordwell, Thompson, & Smith (2014) adalah, kostum mencakup segala sesuatu yang dikenakan oleh para pemain beserta kelengkapannya. Kostum dapat menjadi motif serta memperkuat perwatakan tokoh (Bordwell, Thompson, & Smith, 2024). Seperti yang dikutip oleh Sintowoko (2014), Harymawan mengategorikan kostum menjadi lima bagian, yaitu (Sintowoko, 2014):

A. Pakaian Dasar

Pakaian dasar berfungsi untuk memberikan tampilan kostum yang lebih rapi. Meskipun tidak selalu terlihat secara kasat mata, pakaian dasar memiliki peran untuk membentuk siluet kostum atau menyesuaikan bentuk tubuh yang kurang ideal. Contohnya adalah korset.

B. Pakaian Kaki

Pakaian yang digunakan untuk menghias dan melindungi kaki para aktor. Pakaian kaki dapat mempengaruhi cara berjalan pemakainya. Contohnya seperti kaos kaki, sepatu hak tinggi, dan sandal jepit.

C. Pakaian Tubuh

Pakaian tubuh merupakan pakaian utama yang paling menonjol dan mudah ditangkap oleh penonton. Contohnya seperti kemeja, blus, celana, jas, jaket, dan rok.

D. Pakaian Kepala

Pakaian yang dikenakan di bagian kepala, termasuk juga penataan rambut. Contohnya adalah topi, rambut palsu (wig), dan kerudung.

E. Aksesoris

Setiap pakaian biasanya dilengkapi dengan aksesoris tambahan. Aksesoris berfungsi untuk melengkapi pakaian yang dikenakan, yang mungkin berguna sebagai ciri khas tokoh atau untuk tujuan tertentu. Contohnya seperti tas, perhiasan, dan lain sebagainya.

2.4. KARAKTER

Karakter merupakan salah satu elemen yang fundamental dalam sebuah film. Karakter merupakan kreasi penuh seorang *filmmaker*. Maka dari itu karakter memang dibuat sesuai dan spesifik untuk menunjang kebutuhan sebuah cerita (Egri, 2009).

2.4.1. *THREE DIMENSIONAL CHARACTER*

Segala bentuk benda dan objek di dunia ini memiliki unsur 3 dimensi di dalamnya, yaitu: *depth*, *height*, dan *width*. Selain itu Lajos Egri (2009) juga mengatakan bahwa di dalam manusia juga terdapat 3 dimensi karakter yang dibagi menjadi 3 hal utama, yaitu fisiologi (membahas tentang fisik dari karakter), sosiologi (membahas tentang sosiologis dari karakter), dan psikologi (membahas tentang kejiwaan karakter). Jika kita ingin memahami tindakan dari seseorang, maka kita perlu mengetahui dan melihat terlebih dahulu motivasi apa yang mendorongnya untuk bertindak demikian. Maka dari itu tanpa adanya pengetahuan akan ketiga hal tersebut kita tidak dapat memberikan penilaian terhadap seseorang atau sebuah karakter (Egri, 2009).

Tiga dimensi karakter merupakan sebuah cara yang diperlukan dalam membentuk sebuah karakter manusia yang seutuhnya. Disebutkan juga bahwa tidak cukup jika ingin mempelajari sebuah karakter dan hanya mengetahui ia sopan, pemarah, religius, atau berbagai macam sikap atau emosi lainnya, tanpa mengetahui mengapa karakter tersebut berbuat dan bersikap demikian. Seperti contohnya untuk menciptakan emosi marah pada sebuah karakter, seorang pembuat film harus mengetahui terlebih dahulu latar belakang karakter tersebut, dan mengapa seseorang bisa marah, sedih, atau mengalami perubahan sikap, dan apa yang sedang atau telah dialami oleh karakter. Karena alasan tersebut pembentukan sebuah 3 dimensi karakter pada pembuatan sebuah film sangatlah penting dan berperan banyak, karena *filmmaker* perlu mengetahui mengapa karakternya bisa berubah dan mengapa karakter tersebut harus berubah (Egri, 2009).

Dalam bukunya Lajos Egri (2009) juga menjabarkan bagaimana seharusnya struktur dari *three dimensional character*. Dimensi pertama adalah fisiologi, dalam hal ini setiap karakter pasti memiliki fisik yang berbeda beda seperti contohnya orang yang tuli, buta, pincang, cantik, tidak merawat diri, sehat, dan berbagai macam ciri fisik lainnya pasti memiliki cara pandang yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Pada kesimpulannya bentuk fisik akan sangat mempengaruhi cara pandang dan sikap sebuah karakter, hal ini juga dapat dikaitkan dengan pengaruhnya terhadap perkembangan mental karakter tersebut. Dimensi kedua adalah sosiologi, dimensi ini membantu menganalisis sebuah karakter dengan cara mempelajari status sosial atau pengaruh sosial apa yang dimiliki karakter tersebut, dan bagaimana karakter tersebut dipandang dan memandang orang lain atau lingkungannya. Dimensi ketiga adalah psikologi, dimensi ini lahir dari adanya 2 dimensi sebelumnya yaitu fisiologi dan sosiologi. Pengaruh dari fisiologi dan sosiologi dapat berdampak besar terhadap ambisi karakter, temperamen karakter, perilaku karakter, dan lain sebagainya (Egri, 2009).

Lajos Egri (2009) menjabarkan beberapa garis besar yang perlu diketahui dan dijadikan panduan dalam membentuk *three dimensional character* seperti poin-poin berikut:

Tabel 2.2 Garis besar untuk membentuk tiga dimensi karakter berdasarkan Lajos Egri (2009)

No.	Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
1.	Sex	Kelas sosial	Kehidupan sex/standar moral
2.	Usia	Pekerjaan	Keinginan atau ambisi
3.	Tinggi dan berat badan	Pendidikan	Frustrasi atau kekecewaan utama dalam hidup
4.	Warna rambut, mata, dan kulit	Keluarga	Tempramen
5.	Postur	Agama	Sikap hidup
6.	Penampilan	Ras & kebangsaan	Bakat
7.	Kekurangan	Tempat di masyarakat	Kompleksitas
8.	Keturunan	Pandangan politik	Relasi dengan orang lain
9.		Hobi	Kualitas
10.			IQ

(Sumber: Buku *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*)

2.4.2. CHARACTER ARC

Perubahan karakter dalam sebuah cerita disebut *character arc*, namun menurut Weiland (2017) *character arc* memiliki pengertian dan fungsi lebih dari sekedar memahami perubahan karakter. Menurutnya seorang penulis harus memahami *character arc* karena hal tersebut merupakan salah satu fondasi penting dalam pembuatan struktur cerita untuk memenuhi prinsip-prinsip inti teori

sebuah cerita. Evolusi atau perubahan sebuah karakter merupakan inti penting dari setiap penulisan cerita yang baik. Karakter *development* dalam sebuah cerita dapat bermacam-macam, entah itu karakter protagonis yang mengalami perubahan, atau bisa saja dia menjadi karakter yang merubah dunia di sekitarnya. Manusia pada dasarnya selalu mengalami perubahan, maka untuk membuat cerita yang relevan dengan kemanusiaan perlu ada yang dinamakan perubahan, hal tersebut juga merupakan inti dari cerita fiksi. Maka diperlukan adanya perjalanan spiritual, emosional, atau intelektual sebuah karakter dari satu tempat ke tempat lainnya. Penulis juga perlu memahami bagaimana perubahan itu bekerja dalam kehidupan nyata, apakah relevan atau tidak, agar cerita yang dibangun dapat membuat kesan yang cukup realistis dan dapat lebih mudah terhubung dengan penonton (Weiland, 2017).

Dalam teori Weiland (2017) terdapat 5 jenis *character arc*, *positive change*, *flat*, dan 3 variasi *negative change*, yaitu *disillusionment*, *fall*, dan *corruption*. Saat cerita menggunakan *positive change arc* maka cerita akan berakhir dengan *happy ending*, sedangkan *negative arc* akan berakhir dengan *sad ending*. Dalam *positive change arc* protagonis akan mempercayai sebuah ilusi atau kebohongan dimana kebohongan tersebut menimbulkan adanya ketidakpuasan atau penolakan diri. Kemudian selama proses cerita, keadaan dan hambatan akan memaksa karakter untuk menentang kepercayaannya sendiri atau dunia yang ia percayai. Hingga akhirnya karakter akan mengalahkan atau mengatasi masalah dalam diri atau batinnya dan mempercayai kebenaran baru yang membebaskannya. Sedangkan dalam *flat change arc* karakter akan mempercayai suatu prinsip atau kebenaran. Sampai kemudian karakter akan mengalami hambatan dimana kebenarannya diuji, namun pada akhirnya karakter akan menggunakan kebenaran atau prinsip tersebut untuk mengatasi hambatan atau cara pandang yang salah dari dunia sekitarnya. *Disillusionment change arc* memiliki pola yang cukup mirip dengan *positive change arc* namun pada *disillusionment change arc* karakter mempercayai sebuah kebohongan atau ilusi, kemudian karakter mengalami hambatan dimana ia harus mengatasi kebohongan yang ia percayai dan menemukan kebenaran baru yang ternyata lebih tragis dan berdampak buruk

bagi karakter. Selanjutnya adalah *fall change arc*, pada pola ini karakter akan mengalami kemunduran dimana karakter mempercayai kebohongan atau ilusi, dan kemudian gagal menemukan kebenaran. Pada akhirnya karakter bahkan semakin tenggelam dalam kebohongan atau ilusi yang ia percayai dan memiliki dampak yang lebih berbahaya bagi karakter. Terakhir adalah *corruption change arc* dimana karakter awalnya telah mengetahui atau menemukan kebenaran namun karakter tersebut lebih memilih untuk tidak menerima kebenaran yang ada dan bahkan sebaliknya ia semakin percaya pada kebohongan tersebut (Weiland, 2017).

Dalam menganalisis *character arc* diperlukan adanya beberapa pertanyaan-pertanyaan spesifik yang dapat membantu penulis menemukan prinsip-prinsip karakter yang ingin diciptakan. Menurut weiland (2017) ada 4 pertanyaan penting yang dapat mengarahkan fokus penulis dalam membuat *character arc* yaitu (Weiland, 2017):

1. *The lie your character believes.*
2. *Your character ghost.*
3. *The thing your character wants.*
4. *The thing your character needs.*

Pertanyaan-pertanyaan tersebut dibuat spesifik untuk dibahas peradegan, agar terlihat perubahan karakter apa yang terjadi dan perasaan serta motivasi apa yang ingin ditunjukkan dalam setiap adegan.

U 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