

2. STUDI LITERATUR

Production design adalah salah satu bentuk seni visual dan perancangan penceritaan secara sinematik, dengan berkolaborasi dengan pihak *director of photography* dan *production designer*, sebuah karya dapat terbentuk dalam interpretasi artistik. *Production designer* berperan mempelajari isi naskah dan memahami visi seorang sutradara menjadi sebuah *set* realistis yang akan dimanfaatkan oleh aktor untuk membangun karakternya dalam menceritakan narasi (Lobrutto, 2002).

Lobrutto (2002) juga mendefinisikan *production design* sebagai perancangan penerjemahan visual yang terdiri dari palet warna, arsitektural, dan latar waktu, latar tempat, desain, dan *set*. Tidak lupa mengkoordinasi tata kostum, tata rias serta rambut. Proses ini memberikan informasi secara visual yang menjelaskan dan membantu penceritaan dari sudut pandang naratif.

Production design merupakan hasil dari kerja sama berbagai pihak dan harus disesuaikan dengan batasan anggaran serta jadwal yang ketat. Meskipun konsep desain dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan film, prinsip dasarnya tetap sama, yaitu menciptakan tampilan visual yang mendukung cerita secara efektif. Baik dalam produksi berskala kecil maupun besar, *Production design* tetap menjadi elemen penting dalam membangun atmosfer dan mendukung narasi film (Barnwell, 2004).

2.1. ALUR KERJA PRODUCTION DESIGNER

Sebuah produksi film dan televisi biasanya dimulai dari pengembangan ide hingga tahap akhir berupa hasil karya yang terlihat di layar. Salah satu aspek utama dalam proses ini adalah *Production design*, yang berperan dalam mengubah konsep awal menjadi tampilan visual yang mendukung cerita. *Production designer* bekerja sama dengan sutradara untuk menerjemahkan visi film ke dalam bentuk sketsa dan model sebelum diwujudkan menjadi *set* yang digunakan dalam produksi (Barnwell, 2004).

2.1.1. TAHAP PRA-PRODUKSI

Sebelum proses syuting dimulai, *Production designer* melakukan berbagai rangkaian tahap bersama tim termasuk membedah naskah (*Script conference*) membuat *deck* awal untuk pembangunan desain visual dalam film, termasuk riset, pembuatan sketsa, penyusunan *storyboard*, pencarian lokasi, serta pembangunan *set*. Teknologi sketsa secara 3 dimensi juga membantu desainer dalam menentukan bagian *set* yang benar-benar akan terlihat dalam pengambilan gambar (Barnwell, 2004).

2.1.2. KONSEP DAN SUMBER INSPIRASI

Barnwell (2004) menjelaskan konsep *Production design* harus dibuat agar visual dalam film terlihat konsisten dan mendukung narasi cerita. Untuk mendapatkan inspirasi, desainer sering merujuk pada berbagai referensi seperti seni, fotografi, atau film lain. Misalnya, dalam film Lee (1989) “*Do The Right Thing*”, penggunaan warna-warna mencolok dan minimnya elemen alam bertujuan untuk menciptakan suasana panas dan penuh tekanan, yang mendukung cerita film tersebut. Perancangan set desain merefleksikan kejadian dan kebiasaan di kehidupan sehari-hari, yang berarti seorang *Production designer* sebagai arsitek dari perancangan visual dalam film harus bisa peka dalam mengolah fenomena keseharian menjadi konsep atau ide.

2.1.2.1. SKETSA

Penyusunan sketsa merupakan tahap perancangan yang penting untuk desainer karena visualisasi pertama berdasarkan naskah. Tahap ini mencakup beberapa detail yang membahas sudut pandang karakter, arah cahaya masuk, dan penempatan prop secara spesifik.

Contoh penggabungan sketsa dari naskah adalah memperlihatkan dua jendela besar yang memperlihatkan rumput hijau di area luar yang dibantu dengan pencahayaan. Di dalamnya terlihat tekstur dari kayu, besi, dan kaca yang membantu

meningkatkan informasi mendetil mengenai *set*. Dengan demikian perancangan dapat berlanjut ketika tim produksi dapat memahami visual, atmosfer, dan karakter dari sebuah adegan. Tahap selanjutnya adalah dengan membuat sebuah *storyboard* (Barnwell, 2004).

2.1.2.2. STORYBOARD

Barnwell (2004) menjelaskan *storyboard* adalah gambar dari naskah yang diurutkan secara kronologis *shot* demi *shot* untuk menunjukkan apa yang akan terlihat di layar. Informasi terperinci mengenai ukuran *shot*, aksi, pencahayaan dan *setting* merupakan faktor yang penting untuk dipertimbangkan dalam membuat sebuah *storyboard*. Kegunaan *storyboard* adalah memberikan panduan tentang cerita yang akan di rekam dalam tahap *shooting* dan sebagai bukti bahwa terdapat beberapa versi alternatif dalam penceritaan. Fungsi lain pembangunan adalah menjadi bahan untuk penggalangan dana untuk dipresentasikan sebelum menjalankan proses produksi.

2.1.2.3. SCOUTING LOKASI

Barnwell (2004) menerangkan bahwa menentukan lokasi memiliki berbagai pertimbangan seperti efisiensi, keperluan teknis, dan estetika. Hal-hal terperinci lainnya juga harus dipertimbangkan seperti ukuran lokasi untuk memuat kru dan peralatan, situasi sekitar seperti jalanan atau pemukiman warga, dan keputusan dekorasi yang harus diubah atau digunakan apa adanya. Keputusan ditetapkan dengan memperhatikan apa yang harus dibangun dan digunakan di dalam lokasi yang sudah ada.

Alternatif untuk meningkatkan efisiensi dan ketepatan konsep untuk *set* adalah dengan membangun *set* di studio. Faktor pengaruh Pembangunan *set* juga beragam, untuk menghemat biaya, alternatif jika tidak menemukan lokasi yang sesuai, dan pemanfaatan waktu jika lokasi memiliki jarak yang diluar jangkauan

beberapa kru. Beberapa kasus juga menggabungkan *set* yang sudah ada tapi tetap melakukan pembangunan *set* yang disesuaikan di sepanjang film.

Latar tempat merupakan salah satu unsur yang krusial dalam mendukung penyampaian narasi film. Latar tempat yang sesuai dengan narasi film tidak hanya membantu menjelaskan dunia dan suasana yang ingin ditunjukkan oleh pembuat film kepada penonton, tetapi latar tempat yang sesuai dengan narasi film juga dapat memberikan dampak psikologis tertentu bagi penontonnya (Santya Putri, 2023).

2.1.2.4. GAMBAR TEKNIS

Gambar arsitektur dibuat untuk segala keperluan *set* yang harus dibangun. Berisi informasi ukuran skala dimensi, pintu, jendela, dan segala detail arsitektur dalam *set*. Pekerjaan khusus untuk menggambar teknis sebuah *set* disebut *draftsman*, namun biasanya *production designer* juga menggambar sendiri gambar teknis (Barnwell, 2004).

2.1.2.5. MODEL

Model adalah contoh *set* yang dibentuk dalam skala kecil, yang bisa digunakan untuk visualisasi *set* dan membantu mengatur ruang 3 dimensi. Beberapa produksi tidak memerlukan model karena beberapa sutradara tidak perlu menggunakan model untuk memvisualisasikan adegan. *Production design* merupakan hasil dari kerja sama berbagai pihak dan harus disesuaikan dengan batasan anggaran serta jadwal yang ketat. Meskipun konsep desain dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan film, prinsip dasarnya tetap sama, yaitu menciptakan tampilan visual yang mendukung cerita secara efektif. Baik dalam produksi berskala kecil maupun besar, *Production design* tetap menjadi elemen penting dalam membangun atmosfer dan mendukung narasi film (Barnwell, 2004).

2.1.2.6. PEMBANGUNAN SET

Pembangunan *set* dapat dilakukan di dalam studio luas yang dapat menampung lebih dari 1 *set*, dalam serial televisi akan ada 5 bentuk *set* dalam sebuah studio. Setelah proses Pembangunan *set* selesai akan ada tahap dekorasi yang menyesuaikan cat dan tekstur, memasang lukisan, *wallpaper* dan bentuk lainnya seperti kayu, marmer, batu, atau tekstur bata. Tahap selanjutnya adalah *prop* yang bisa dibeli atau dipinjam pada tahap pra-produksi. *Prop* juga dapat dibuat sendiri mengikuti kebutuhan narasi dalam karya. Jika efektif, *prop* yang dibuat dapat memperkaya visual karya (Barnwell, 2004).

2.2. RUANG TERBENGKALAI

Markovic & Pajkic (2012) mengemukakan istilah *ghost space*, yang berarti sebuah teritori yang dirancang yang diberhentikan dalam kurun waktu pengerjaan. Pemaknaan hantu atau *ghost* menurut Markovic & Pajkic (2012), adalah kehampaan ruang dari daerah yang sebelumnya fungsional, dibangun atau terbangun, sebuah ruang di dalam daerah pemukiman yang terlihat tidak asing, tidak terselesaikan, diabaikan, dan terpisah karena tidak digubris oleh masyarakat.

Mori (1970) menjabarkan ruang yang terbengkalai memiliki karakteristik yang berhubungan dengan pembusukan material pembentuknya. Beberapa karakteristik yang dimaksud terbagi menjadi tiga, yaitu pengaruh pada bentuk awal, tingkat kerusakan, dan kerusakan tekstur.

2.2.1. PENGARUH PADA BENTUK AWAL

Ruang yang terbengkalai awalnya memiliki bentuk dan pola yang mudah dikenali, namun seiring bertambahnya waktu kerusakan atau *decay* dapat memberikan beberapa pola yang tidak dapat disangka. Bentuk awal dapat berubah menjadi sesuatu yang tidak rasional, tumbuh habitat vegetasi yang tidak beraturan, suara kereta disekitar, bebatuan di lantai, beton yang keropos, kayu lapuk, bau minyak,

adalah contoh-contoh dari kerusakan material dari bentuk yang dikenali (Mori, 1970).

2.2.2. KERUSAKAN TEKSTUR

Waktu mempengaruhi tekstur dari material yang termakan oleh waktu. Warna cat yang keropos, tulisan di tembok yang pudar sebagai pengingat sejarah yang hilang atau sekedar penggeroposan dan pembusukan. Secara langsung kita dapat membayangkan tempat tersebut saat masih baru dan memberikan koneksi secara spiritual antara manusia dan ruang terbengkalai (Norberg-Schulz, 1980).

2.2.3. KARAKTERISTIK RUANG

Karakteristik ruang dapat dirasakan oleh manusia melalui panca indera manusia. Oleh sebab itu, keberadaan lingkungan fisik pada ruang sangatlah penting dalam menentukan kualitas ruang. Sensor organ dan pengalaman yang bisa membuat manusia mempunyai perasaan yang kuat terhadap ruang dan kualitas ruang adalah kinesthesia atau peragaan, penglihatan dan sentuhan (Tuan, 1997). Kualitas dari sebuah ruang arsitektur dipengaruhi oleh tiga bagian besar, yaitu : dimensi, membahas proporsi dan skala, wujud (konfigurasi), membahas bentuk, permukaan sisi-sisi, membahas warna, tekstur, dan pola.

2.2.3.1. DIMENSI

Dimensi ruang memberikan pengaruh signifikan terhadap persepsi manusia dalam memahami dan merasakan suatu ruang (Orr, 1987). Persepsi tersebut umumnya dibentuk melalui interaksi fisik manusia dengan ruang, di mana tubuh manusia menjadi instrumen utama dalam merasakan dan menilai lingkungan spasial. Dengan kata lain, apa yang dapat dilakukan manusia dalam ruang tersebut akan turut membentuk pengalaman ruang yang dihasilkan.

Adapun bentuk bagian dimensi pada suatu ruang yang mempengaruhi manusia dalam memberikan tanggapan terhadap kualitas ruang adalah sebagai berikut. Proporsi adalah perbandingan antara bentuk dengan ukuran dari segala

sesuatu yang ada di dalam ruang. Perbandingan tersebut bisa menurut panjang berbanding lebar atau alas terhadap tinggi. Misalnya Panjang : Lebar = 2:1.

Sementara itu, skala berkaitan dengan kesesuaian ukuran elemen-elemen pembentuk ruang terhadap ukuran tubuh manusia. Skala, terutama dalam dimensi vertikal, menjadi elemen penting dalam menciptakan karakter bangunan secara keseluruhan. Skala juga menentukan tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna ruang; bangunan yang dirancang dengan mempertimbangkan skala manusia cenderung memberikan rasa nyaman karena ukurannya proporsional dengan tubuh manusia.

2.2.3.2. WUJUD

Pengolahan bentuk dapat mempengaruhi kesan pada suatu ruang. Bentuk-bentuk atmosfer ruang dapat diuraikan. Pada awalnya kita mengenali geometri suatu ruangan, contohnya kubus, silinder, atau beberapa bentuk yang berbeda yang mengalami penggabungan menjadi satu bentuk. Kita juga dapat memperoleh ukuran-ukuran pasti dan mengenali proporsinya dengan menghubungkan panjang, lebar, dan tinggi.

2.2.3.3. PERMUKAAN

Ruang tidak hanya dilihat tapi juga dirasakan. Permukaan menjadi salah satu media untuk dapat merasakan ruang. Warna, tekstur, dan pola dapat membentuk kualitas ruang yang didukung melalui penglihatan secara visual, misalnya penggunaan warna-warna gelap yang cenderung menghasilkan kualitas ruang lebih hangat dibandingkan terang. Warna hanya bersifat membangkitkan perasaan lewat indera penglihatan (Hendraningsih, 1985). Pemberian warna-warna tertentu pada setiap elemen dinding, langit-langit maupun lantai memberikan efek psikologis kepada manusia di dalam ruang tersebut, Hendraningsih (1985) menyebutkan beberapa contoh pemilihan warna sebagai permukaan dapat memberikan efek psikologis, antara lain;

Tabel 2. 1 Penjelasan psikologis penggunaan warna dalam permukaan ruang

Sumber : Hendraningsih, 1985

Warna	Dinding	Langit-Langit	Lantai
Merah	Agresif Menaikkan emosi	Memaksa Menggangu Berat	Sadar Siaga Angkuh
Merah muda	Menghalangi agresi Intim Dapat terlalu manis	Lembut Nyaman	Dapat terlalu lembut
Jingga	Hangat Minyilaukan	Bersemangat Perhatian	Mengaktifkan Orientasi gerakan
Cokelat	Aman	Menekan Berat (tua)	Kokoh Stabil
Kuning	Hangat (tua) Menggangu (terang)	Cerah Bercahaya Bersemangat	Meningkatkan Megasikkan
Hijau	Sejuk Aman, tenang Dapat dipercaya Menggangu (tenang) Keruh (tua)	Melindungi	Alami Halus Membuat rileks Dingin (kebiruan)
Biru	Dingin Jauh (bila terang)	Dingin	Mempengaruhi Pasif (bila terang) Kokoh (bila gelap)
Hitam	Tidak ceria Seperti di penjara	Menyesakkan	Aneh Abstrak
Abu-abu	Netral Membosankan	Membawahi	Netral
Putih	Netral dan Kosong Steril Tidak ada energi	Kosong Tidak ada Fokus	Menghambat sentuhan

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