

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini adalah pemaparan teori yang penulis gunakan

1. Teori utama yang digunakan pada penulisan ini adalah teori *Mise en scène* dan teori *Three Dimensional Character*.
2. Teori yang penulis gunakan sebagai teori pendukung adalah *Art Director*, pra-produksi, produksi, set, properti, *wardrobe*

### 2.1. TEORI UTAMA

#### 2.1.1. MISE EN SCÈNE

Menurut Bordwell dan Thompson (2017), istilah *mise-en-scène* berasal dari bahasa Prancis yang berarti "menata adegan." Konsep ini berkaitan dengan seni teater, melibatkan elemen seperti *setting*, pencahayaan, kostum, dan pertunjukan. Gibbs (2002) menambahkan bahwa elemen-elemen *mise-en-scène* dapat mencerminkan beragam ekspresi yang dapat ditampilkan. Selain itu, *mise-en-scène* berfungsi untuk mengatur dan mengorganisasi isi dalam frame, termasuk kostum, *make up*, pencahayaan, *setting*, properti.

##### 2.1.1.1. SETTING

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *setting* film harus mampu memberikan gambaran tentang permasalahan yang terdapat dalam naskah dan mengkomunikasikan visi sutradara. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan set yang sinematik, visual, dan sesuai dengan keinginan sutradara. Barnwell (2017) menambahkan bahwa desain set film melibatkan berbagai elemen, seperti dekorasi, pemilihan lokasi syuting, desain *furniture* dan dekorasi, serta pemilihan warna, pola, dan bentuk. Elemen-elemen ini dipilih berdasarkan inspirasi dari berbagai sumber, seperti lukisan, arsitektur, *furniture*, *fashion*, karakter, dan cerita

(Barnwell, 2017). Proses kreatif desain set film membutuhkan kolaborasi antara *art director* dan *set decorator*. Tujuannya adalah untuk menciptakan harmoni antara semua elemen desain dan menghasilkan set yang mampu menghidupkan jiwa dan pikiran tokoh dalam cerita.

#### **2.1.1.2. PROPERTI**

Menurut LoBrutto (2002), setiap elemen visual di dalam *frame* harus mendukung dan mengembangkan narasi serta harus sesuai dengan rancangan desain secara keseluruhan. Props master akan membuat daftar tentang properti apa saja yang dibutuhkan di setiap *scene*, serta barang apa saja yang akan memberikan sebuah perbedaan. Daftar properti ini akan menjadi alat untuk merancang sebuah film dan membantu *art department* untuk mendapatkan ide dan kreativitas. Daftar ini juga dibuat untuk mencari, menciptakan, membangun, menyewa, dan mengeksekusi rancangan desain (hlm. 21).

Menurut LoBrutto (2002, hlm. 73), properti dapat dikategorikan menjadi beberapa macam.

1. *Personal props*, properti yang digunakan langsung oleh aktor seperti cincin, dompet (hlm. 73).
2. *Non Practical props*, yang tidak digunakan di depan kamera dan tidak harus bekerja secara penuh, namun masih bisa berjalan (hlm. 73). 18
3. *Hand props*, yang digunakan aktor, seperti rokok, telepon (hlm. 73).
4. *Practical props*, yang terlihat di depan kamera yang dapat digunakan dan bekerja dengan baik (hlm. 73).
5. Properti apa pun yang tidak digunakan atau dijalankan oleh aktor, dan tidak harus *practical* (hlm. 73).
6. *Key props*, properti yang sering muncul dan harus mempunyai cadangan yang persis jika dibutuhkan agar tidak merusak *continuity* (hlm. 73).

#### **2.1.1.3. WARDROBE**

Menurut jurnal *Peran Wardrobe dan Make Up dalam Persiapan Syuting Film Sabda Rindu* yang ditulis oleh Salsa Bila dan Ria Edlina (2024), menjelaskan bahwa dalam film, istilah *wardrobe* merujuk pada segala sesuatu yang dikenakan oleh para pemain, baik pakaian maupun aksesoris yang menempel pada tubuh mereka. *Wardrobe* berfungsi sebagai salah satu cara untuk berkomunikasi antara karakter dengan penonton. Dalam menciptakan *wardrobe*, penata busana mempertimbangkan pemilihan warna yang akan digunakan. Secara visual, warna memiliki bahasa tersendiri yang dapat menggambarkan suasana hati karakter dalam film. Pemilihan warna yang tepat dapat mendukung karakter dan menambah kedalaman melalui makna yang terkandung dalam warna tersebut.

#### **2.1.2. THREE DIMENSIONAL CHARACTER**

Dalam jurnal *Analysis of 'Mal' Female Character in Descendant Movie (2022)* yang Aprillia Indah Lesmana dan Endang Susilowati tulis, menjelaskan bahwa ada tiga dimensi fisiologi, sosiologi, psikologi. Dimensi fisiologis menggambarkan penampilan fisik karakter, seperti jenis kelamin, usia, berat badan, tinggi badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, postur tubuh, dan cacat fisik yang membedakan satu karakter dengan lainnya. Sosiologi berkaitan dengan struktur sosial, proses sosial, perubahan sosial, dan masalah sosial. Sedangkan dimensi psikologi menggabungkan aspek fisiologi dan sosiologi, mencakup ambisi, frustrasi, temperamen, dan sikap seseorang. Dalam jurnal I Wayan Mulyawan (2015) menjelaskan, Drama adalah cerminan kehidupan nyata, dengan tema yang terkait erat dengan kondisi sehari-hari karakter. Karakter, baik manusia maupun hewan, diciptakan oleh penulis dan harus tampak alami serta hidup melalui tiga dimensi: fisiologis, psikologis, dan sosiologis.

Dimensi fisiologis mencakup aspek fisik seperti jenis kelamin, usia, dan penampilan. Dimensi psikologis berhubungan dengan ambisi, perilaku, dan perasaan karakter. Sedangkan dimensi sosiologis melibatkan pengaruh masyarakat dan lingkungan. Ketiga dimensi ini membantu penulis menggambarkan karakter secara utuh sehingga *Art Director* mampu mengaplikasikan 3 dimensi karakter ini kedalam set, properti, kostum sesuai dengan karakternya masing – masing. Penulis kemudian mendeskripsikan tiga dimensi sebagai berikut :

1. Dimensi fisiologis mengacu pada aspek fisik dari seorang tokoh, seperti penampilan dan kondisi kesehatannya secara keseluruhan. Penampilan fisik dapat mempengaruhi perasaan tokoh terhadap lingkungan sekitar, serta rasa aman atau tidak aman yang dirasakan. Aspek fisiologis dapat dilihat dari jenis kelamin, usia, serta ciri-ciri fisik seperti bentuk tubuh, kecantikan atau ketampanan, serta warna kulit dan rambut.
2. Dimensi sosiologi berkaitan dengan gambaran kondisi sosial tokoh. Aspek ini mencakup kehidupan sosial tokoh, yang dapat dianalisis melalui tempat tinggal, pekerjaan, pendidikan, dan status sosialnya.
3. Dimensi psikologis mencakup karakteristik internal seorang tokoh, termasuk perilaku, emosi, dan pikiran yang membentuk kepribadiannya.

## **2.2. TEORI PENDUKUNG**

### **2.2.1. ART DIRECTOR**

Menurut Rizzo (2015), *art director* bertanggung jawab atas desain visual dalam sebuah film. Tugasnya mencakup memimpin pembuatan set dan properti selama proses syuting, sesuai arahan sutradara. Dalam proyek kecil dengan anggaran terbatas, *art director* seringkali juga merangkap sebagai *production designer* karena mempekerjakan keduanya secara terpisah dianggap terlalu mahal.

## **2.3. PROSES BERKARYA**

### **2.3.1. PRA-PRODUKSI**

Menurut LoBrutto (2002), tahap praproduksi adalah periode di mana ide dan inovasi baru muncul. Pada tahap ini, seorang *production designer* bersama dengan departemen seni mencari inspirasi dan merancang keseluruhan konsep film. *Production designer* mengikuti beberapa langkah sistematis dalam proses ini (hlm.57). Tahap praproduksi sangat penting bagi seorang *production designer* karena semuanya harus direncanakan dengan cermat.

Pembuatan sketsa set hingga realisasinya terjadi pada tahap ini, yang disesuaikan dengan anggaran dan waktu yang tersedia. Pada tahap ini, *production designer* akan bekerja sama dengan sutradara dan *director of photography* untuk menentukan gaya visual dan bahasa visual dari proyek tersebut. Mereka akan melakukan penelitian dan membuat gambar-gambar yang kemudian didiskusikan kembali. Setelah itu, jadwal dan anggaran akan ditetapkan, melibatkan departemen seni lainnya untuk memastikan semuanya sesuai dan realistis (Shorter, 2012, hlm. 166).

### **2.3.2. PRODUKSI**

Barnwell (2004) menjelaskan bahwa keberadaan *production designer* di lokasi syuting selama tahap produksi tergantung pada anggaran yang tersedia. Jika ada anggaran, peran *production designer* akan diambil alih oleh *art director* yang mengawasi departemen seni. *Production designer* akan berada di tempat lain untuk memastikan bahwa set untuk hari berikutnya siap (hlm. 62). Selama syuting, *art director* bertanggung jawab untuk menyiapkan set berikutnya dan memastikan semua kebutuhan syuting sehari-hari terpenuhi seperti *scenery*, properti khusus, dan efek. Selain itu penulis mendapatkan pengetahuan baru setelah sidang tentang tugas *production designer*, menurut bapak Zulhiczar Arie Tinarbuko, S.Sn., M.F.A., *production designer* harus bisa membuat jadwal syuting departemen *art* serta menentukan proses produksi dalam pelaksanaan syuting dalam studio atau luar studio.

Tugas *art director* juga memastikan kelancaran syuting meskipun ada beberapa perubahan. Hal ini dapat tercapai jika tahap praproduksi berjalan dengan baik dan terus diawasi. *Art director* memulai harinya dengan berdiskusi bersama kru departemen seni untuk kebutuhan syuting hari itu atau minggu itu (Rizzo, 2005, hlm. 200-201).

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

Film pendek berjudul “*Yang Dibuang yang Akhirnya Bertumbuh*” merupakan karya tugas akhir penulis bersama Rumah Produksi Bukapintu.films, yang disutradari oleh Petra Hormati. Film pendek fiksi yang kami kerjakan ini bergenre drama keluarga, dengan durasi 17 menit, dan format film 4K.

#### **3.2. Sinopsis**

Film ini bercerita tentang Stephen, seorang mahasiswa kedokteran semester lima dan Ibunya seorang bidan desa bernama Martha. Stephen merasa tertekan oleh harapan ibunya yang seorang bidan agar ia tetap melanjutkan studinya di jurusan kedokteran. Ketika ibunya mengetahui bahwa Stephen tidak lagi mampu melanjutkan pendidikannya, mereka terlibat dalam pertengkaran. Namun, pertengkaran tersebut berhenti oleh kedatangan seorang pasien dalam keadaan darurat yang hendak melahirkan.

#### **3.3. Konsep Karya**

Pada film pendek “*Yang Dibuang yang Akhirnya Bertumbuh*”, konsep penciptaan karya mengarahkan kepada penggambaran *set*, properti, dan *wardrobe* dalam mempengaruhi cerita terutama bagaimana menggambarkan perbedaan 2 karakter yang tinggal didalam satu atap. Terdapat 2 karakter yang akan menjadi bahan utama untuk pembahasan *set*, properti, dan *wardrobe* pada penulisan konsep karya ini yaitu Martha dan Stephen.