

2. STUDI LITERATUR

2.1. DESAIN PRODUKSI

Production design atau desain produksi adalah seni visual dan seni *cinematic storytelling* (LoBrutto, 2002). Desain produksi juga dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dimana *production designer* (PD) atau desainer produksi memainkan peran penting dalam mewujudkan naskah dan visi sutradara ke dalam sebuah dunia fisik (Ackland-Snow & Laybourn, 2017). Seorang PD menciptakan konsep visual untuk memberikan *authenticity* pada film, digambarkan dengan menggunakan berbagai metafora visual dengan tujuan untuk mempertajam aspek-aspek cerita, karakter, dan suasana (Barnwell, 2017).

Untuk melaksanakan suatu perancangan, PD berkolaborasi dengan kepala departemen lainnya, utamanya dengan sutradara dan *Director of Photography* (DoP), disebut sebagai segitiga pengaruh visual. PD bekerja dengan tim yang terdiri dari berbagai profesional, termasuk *art director*, yang membantu mewujudkan visi PD dan mengembangkan sketsa awal menjadi *working drawings* untuk dibangun dan dilakukan *set dressing* oleh departemen artistik (Barnwell, 2017). Desainer produksi menghitung *budget* yang akan dikeluarkan untuk departemen artistik dan memutuskan bagaimana uang tersebut akan dibelanjakan sembari menyesuaikan dengan anggaran yang diajukan oleh produser (Fischer, 2015).

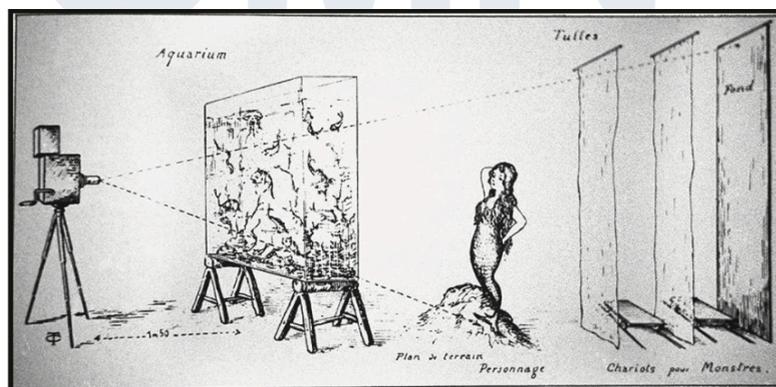
PD memberikan sketsa awal yang mengindikasikan *mood*, atmosfer, pencahayaan, komposisi, warna dan tekstur kepada *art director*. Sketsa PD mencakup posisi dan sumber pencahayaan, yang menunjukkan posisinya sebagai salah satu unsur penting dalam proses desain produksi. DoP biasanya membutuhkan *motivated light source* dalam set untuk memungkinkan *lighting design* yang masuk akal dari sudut pandang praktikal. Jadi, PD harus mendiskusikan posisi lampu praktikal, jendela dan pintu dengan DoP untuk memenuhi tuntutan cerita, karakter dan suasana dalam konteks ruang. Pilihan cahaya, baik alami atau buatan, serta intensitas dan arahnya, menciptakan makna berbeda dalam bingkai. Misalnya, tirai yang ditutup dengan cahaya buatan

menciptakan isolasi, sementara tirai terbuka dengan cahaya matahari mengubah suasana hati. Cahaya sering dianggap sebagai elemen kunci dalam konsep visual yang mempengaruhi aksi dan gerakan karakter. Oleh karena itu, saat pertama kali membayangkan sebuah adegan, cahaya menjadi salah satu pertimbangan utama PD, dengan motivasi cahaya yang mencerminkan hubungan antara cerita, karakter, dan tema dalam naskah (Barnwell, 2017).

2.2. MISE-EN-SCÈNE

Mise-en-scène, yang berasal dari bahasa Perancis berarti “menempatkan dalam adegan,” mengacu terhadap pengendalian tentang elemen apa saja yang muncul dalam frame film. Ini mencakup elemen visual seperti *setting*, kostum dan *makeup*, pencahayaan, serta *staging* dan *performance*. Elemen-elemen ini bekerja sama untuk membentuk pengalaman dan interpretasi penonton terhadap narasi film dengan cara menonjolkan aksi tertentu, menyorot karakter, dan menciptakan suasana atau atmosfer spesifik (Bordwell et al., 2024).

Kekuatan *mise-en-scène* dalam perfilman terletak pada kemampuannya untuk membentuk dunia yang nyata maupun imajinatif, menghadirkan *setting* yang terlihat otentik. *Mise-en-scène* dapat difungsikan sebagai sarana untuk memanasifasikan imajinasi dengan menguburkan batas antara dunia nyata dan alam bawah sadar manusia (Bordwell et al., 2024).



Gambar 2.1. Méliès membuat rencana *sketch* detail untuk *shot* film *The Mermaid / La Sirène* (1904)
(Sumber: Bordwell et al., 2024)

Karya seorang pesulap dan pembuat film, George Méliès berjudul *The Mermaid* (1904) memperlihatkan bagaimana pengarahannya total terhadap elemen di dalam *frame* menciptakan dunia baru yang sepenuhnya dikonstruksi oleh imajinasi visual. Méliès menghadirkan dunia bawah laut dengan menempatkan sebuah akuarium di antara kamera dan aktris, beberapa *backdrop* dan *cart* dorongan untuk monster bawah laut. Sebuah teknik yang ingin menunjukkan bahwa adanya dunia *unreal* yang menghibur, dan menjadi warisan penting digunakan juga dalam film-film kontemporer, menghadirkan dunia baru yang sepenuhnya tunduk pada dorongan imajinasi (Bordwell et al., 2024).

2.2.1. SETTING

Dalam sinema, *setting* memiliki peran yang sangat aktif dan penting, berbeda dengan teater dimana manusia lebih dominan. Dalam sinema layar lebar, drama dapat eksis tanpa kehadiran aktor karena unsur-unsur seperti pintu yang membanting, daun yang tertiup angin, atau ombak yang menghantam pantai dapat meningkatkan efek dramatis (Bazin, dalam Bordwell et al., 2024). *Setting* dalam film tidak hanya berfungsi sebagai latar belakang bagi peristiwa manusia, tetapi juga dapat secara dinamis masuk ke dalam aksi naratif. *Setting* dapat mendominasi aktor atau sebaliknya, kehadirannya sangat minor. Pembuat film dapat memilih lokasi yang ada atau membangun *setting* untuk aksinya, dengan tujuan memiliki kontrol terhadap *setting* (Bordwell et al., 2024).

Setting (*set*) sangat krusial dalam menentukan genre film dan merupakan salah satu aspek utama dari *mise-en-scène*, baik menggunakan lokasi nyata atau menciptakan ruang buatan atau virtual untuk layar (Barnwell, 2017). *Setting* dianggap sebagai bagian dari komposisi visual yang berfungsi sebagai tanda atau *signifier* dalam narasi film. *Setting* memiliki fungsi membangun realitas naratif, menciptakan autentisitas, dan memberikan konteks sosial, historis, serta psikologis bagi karakter dan

cerita. *Setting* juga merupakan sarana penting untuk signifikansi waktu, status sosial, ekonomi, budaya, bahkan emosi (Bature-Uzor, 2018).

Contoh penggunaan *setting* terdapat dalam film *Wendy and Lucy* pengambilan gambar awal terhadap rel kereta api tanpa kehadiran manusia langsung menyiratkan situasi sosial karakter utama, serta membangun ketegangan yang baru dipahami di akhir film (Bordwell et al., 2024). Fungsi *setting* juga dibedah lebih dalam dari segi bentuk, baik yang dibangun di studio maupun menggunakan lokasi nyata. Beberapa sutradara mengutamakan keaslian, seperti Erich von Stroheim dalam *Greed* dan *All the President's Men* yang menciptakan ulang ruang kantor *The Washington Post* secara detail, sementara lainnya seperti Sergei Eisenstein dalam *Ivan the Terrible* menggunakan *setting* yang sangat bergaya untuk mendukung ekspresi simbolik (Bordwell et al., 2024).

Setting juga dapat mengarahkan perhatian penonton, mendukung psikologi karakter melalui penggunaan warna (misalnya *Promising Young Woman*), dan menjadi indikator perubahan suasana emosional atau sosial dalam cerita, seperti yang ditampilkan oleh Jacques Tati dalam *Play Time*. Dengan demikian, *setting* memiliki fungsi yang kompleks dan multidimensional, mulai dari menciptakan suasana, menyampaikan karakterisasi, mendukung simbolisme, hingga memandu narasi secara visual. (Bordwell et al., 2024)

2.2.2. PROPERTI

Properti seringkali digunakan dalam *setting*, memiliki fungsi dalam aksi yang berlangsung. Properti biasanya dapat berupa motif/tekstur yang berulang, memperkaya naratif dengan tema atau simbol tertentu. Dengan demikian, *setting* dan properti dalam film bukan hanya latar belakang statis, tetapi elemen yang berkontribusi terhadap *cinematic experience* dan pengembangan cerita (Bordwell et al., 2017). Properti (*props*) adalah elemen visual yang memiliki fungsi fungsional, estetis, dan naratif dalam

sebuah film. Properti bukan hanya benda, tetapi bagian dari sistem representasi dan komunikasi dalam sinema, dan berperan penting dalam menciptakan realitas sinematik yang dapat dipercaya realistis dan tetap mendukung tema film (Fischer, 2015).

Fungsi properti dalam film, contohnya seperti pada film animasi *Up* dan *Coco*, diklasifikasikan menjadi empat fungsi utama yang dianalisis melalui teori strategi naratif. Properti berfungsi untuk mengungkap aktivitas batin tokoh, yaitu menyampaikan emosi atau motivasi yang tidak diutarakan secara langsung, seperti lencana milik Ellie yang merepresentasikan cinta dan kerinduan Carl terhadap Ellie. Selain itu, properti membantu mengurangi plot yang berlebihan dengan menyampaikan informasi secara simbolik, seperti penggunaan dasi Carl yang menggambarkan perjalanan waktu rumah tangga mereka. Properti membangkitkan empati penonton dengan menghadirkan simbol-simbol yang menggugah emosi, contohnya celengan impian yang selalu pecah dalam *Up*, memunculkan rasa frustrasi dan harapan yang tak tercapai (Wells dalam Dai & Zhan, 2024).

Properti lampu praktikal dapat dipahami sebagai sumber cahaya buatan yang menjadi bagian dari properti di dalam set dan berfungsi tidak hanya untuk menerangi adegan, tetapi juga sebagai elemen naratif yang mendukung cerita (Barnwell, 2022). Contohnya dalam rumah keluarga Byers di *Stranger Things*, penggunaan properti lampu praktikal seperti lampu meja dan lampu hias berfungsi untuk menciptakan kontras dramatis antara terang dan gelap, membangun suasana tegang, sekaligus merefleksikan kondisi emosional karakter. Karena cahaya sangat penting bagi keberadaan manusia, cahaya dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan ide-ide yang kuat seputar kehidupan, kematian dan akhirat.

Sebagai kekuatan alam dan sebagai sesuatu yang lebih metafisik, cahaya dirancang untuk menyampaikan dan mendukung tema-tema seperti

cinta, keindahan, kebenaran, spiritualitas dan agama. Ketiadaan cahaya sama kuatnya dalam gambar dan konotasi, dan sering kali memberikan singkatan visual untuk aspek negatif dari cerita dan karakter. Ketika cahaya dan bayangan saling menonjolkan satu sama lain, seberkas cahaya dalam kegelapan dapat menerangi sebuah adegan dan menciptakan asosiasi positif. Oposisi biner baik/buruk dan hidup/mati secara konvensional melekat pada cahaya dan bayangan untuk membantu menceritakan sebuah cerita. Pencahayaan menyempurnakan elemen desain lainnya - bagaimana ruang diukir dan dikonfigurasi, warna, dan tekstur balutan, semuanya bergantung pada pencahayaan untuk mendefinisikan sebagian besar karya desainer (Barnwell, 2017).

2.3. DUNIA ASTRAL

Dunia astral dapat dikatakan sebagai tempat di luar dari persepsi manusia mengenai dunia fisik yang tidak dapat dirasakan indera manusia, melalui penglihatan maupun sentuhan (Rauf, 2017). Menurut Atkinson, dunia astral merupakan sebuah dimensi eksistensi non-fisik yang berada di luar jangkauan persepsi indera manusia biasa, namun dapat diakses melalui pengalaman kesadaran non-fisik seperti proyeksi astral, *clairvoyance* (penglihatan gaib), atau bakat kesadaran spiritual yang tinggi. Dunia astral terdiri dari tingkatan-tingkatan vibrasi energi yang lebih halus dibandingkan dunia material, dan merupakan ranah eksistensi bagi entitas, fenomena, dan jiwa-jiwa yang telah lepas dari tubuh fisik (Atkinson & Duquette, 2012).

Para pendiri *Theosophical Society*, khususnya Henry Olcott (1832–1907), memberikan pengaruh besar terhadap teori-teori modern tentang dunia dimensi astral. Kaum *Theosophist* memperkenalkan istilah *akasha* (yang berarti langit atau ruang dalam bahasa Sanskerta) dan bentuk adjektifnya, *akashic*, ke dalam wacana spiritual Barat. Mereka mengaitkan *akasha* sebagai unsur kelima yang bersifat fisik namun tidak dapat dirasakan secara langsung, sedangkan dalam pandangan *Theosophist*, *akasha* dianggap sebagai substansi halus yang menjadi perantara antara materi fisik dan roh murni. Selain itu, *akasha* juga diyakini sebagai arsip

pengetahuan semesta, yang dikenal dengan istilah *akashic record* (Cantú, 2024). Sementara itu, masyarakat Asia Selatan menggunakan bahasa filsafat yoga dan konsep dewa-dewi dalam menyusun panduan untuk memasuki dimensi lain (Cantú, 2024).

Dalam film *Insidious* (2010), dunia astral atau disebut "*the further*" digambarkan sebagai tempat yang terpisah dari dunia fisik dan tidak dapat dijangkau oleh panca indera manusia. Tokoh utamanya, Dalton, mengalami proyeksi astral yang menyebabkan tubuh astralnya tersesat di dunia roh. Setelah mengalami kecelakaan, tubuh astralnya berada dalam keadaan koma, sementara rohnya terjebak di dunia astral. Dunia astral adalah ruang yang tidak terikat oleh dimensi waktu atau ruang, seperti yang dijelaskan oleh karakter Elise. Dunia astral digambarkan sebagai tempat tanpa jam, tanpa pengukuran, dan tanpa dimensi waktu atau ruang—sebuah tempat yang penuh dengan mimpi dan ketakutan (Rauf, 2017).

Film *Insidious* ini menggambarkan dua dunia yang tumpang tindih, yaitu dunia fisik dan dunia astral. Dunia astral menjadi tempat peralihan antara hidup dan mati, yang menggambarkan keterhubungan antara dunia nyata dan dunia roh. Konsep proyeksi astral ini menunjukkan bahwa ketika roh seseorang terjebak di dunia astral, kematian yang sesungguhnya bisa terjadi. Dunia astral, yang digambarkan sebagai ruang yang tidak hanya merupakan transisi, tetapi juga bisa menjadi perangkap bagi mereka yang tidak bisa kembali ke tubuh fisiknya, menjadi elemen kunci dalam plot film ini (Rauf, 2017).

2.4. PENGGUNAAN PROPERTI SEBAGAI SIMBOL PADA DUNIA ASTRAL



Gambar 2.2. Joyce menyadari bahwa lampu yang berkedip bisa jadi cara anaknya mencoba berkomunikasi dengannya.
(Sumber: Barnwell, 2022)

Properti lampu-lampu ini tidak sekadar menjadi bagian dari pencahayaan teknis, tetapi juga memegang peran simbolik sebagai media komunikasi antara dua dunia di dalam serial *Stranger Things*, kota *Hawkins* sebagai dunia nyata dan *The Upside Down* sebagai dunia astral. Contohnya adalah saat Joyce Byers memenuhi rumahnya dengan lampu hias berwarna-warni untuk berkomunikasi dengan Will yang hilang; lampu-lampu tersebut berkilau di tengah pencahayaan rumah yang minim, menjadi simbol harapan dan penanda momen penting ketika cahaya menyala sebagai kode dari dunia lain. *Practical light* di sini berfungsi sebagai jembatan naratif yang menghubungkan ruang fisik dengan dimensi emosional dan metaforis dalam cerita (Barnwell, 2022).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA