

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Art Departement*

Art departement dipimpin oleh *production designer* yang bertugas menciptakan tampilan visual film, termasuk desain *set*, *property* dan *wardrobe*. Menurut (Barnwell (2017:25), seorang *production designer* mendapatkan bantuan dari *art departement* untuk mewujudkan konsep visual yang telah dirancang. Dalam proses ini, *production designer* didampingi oleh *art director* untuk mengembangkan konsep yang telah disusun selama tahap pra produksi. *Art departement* sendiri akan dibagi menjadi beberapa divisi, di mana masing-masing divisi berada di bawah pengawasan *art director*. Berikut adalah rincian pembagian sub-departemen dalam tim artistik :

a. *Art director*

Menurut Abdillah (2024) dalam jurnal seni rupa menjelaskan *art director* dianggap sebagai tangan kanannya *production designer*. Bertugas memberikan arahan serta bertanggung jawab untuk mengawasi tim penata artistik seperti *set decorator*, *set dresser* dan *wardrobe*.

b. *Set decorator*

Di divisi *set decorator*, ada beberapa orang yang bertugas menata *property* untuk keperluan di dalam film. Mereka mengatur barang-barang seperti meja, kursi dan perlengkapan lain yang dibutuhkan untuk mendukung suasana dalam setiap adegan.

c. *Set dresser*

Set dresser adalah orang yang bertugas menata berbagai perlengkapan kecil seperti pernak-pernik pada *set*. Mereka mengatur barang seperti gorden, karpet, poster, bingkai, vas bunga dan berbagai *property* lainnya yang dibutuhkan mendukung tampilan visual saat *shooting*. Pekerjaan *set dresser* lebih fokus pada hal-hal detail, memastikan setiap elemen kecil di *set* mendukung suasana dalam proses pengambilan gambar adegan film.

d. *Wardrobe*

Wardrobe adalah departemen yang bertugas mengatur penampilan dan kostum para aktor dalam film. Di dalam departemen ini, ada perancang busana yang bertanggung jawab atas seluruh pakaian dan kostum yang dikenakan oleh para pemeran. Tim ini akan bekerja sama dengan sutradara untuk memahami konsep karakter yang ingin ditampilkan, sesuai arahan dari *production designer*.

2.2. *Setting*

Menurut Pratista (2017:98), *setting* mencakup keseluruhan latar beserta berbagai elemen pendukungnya. Yang dimaksud dengan *property* di sini adalah benda-benda statis atau tidak bergerak yang ada di dalam adegan. *Setting* dalam film harus mampu meyakinkan penonton bahwa cerita benar-benar terjadi di tempat dan waktu yang sesuai dengan konteks narasi. Karena itulah, latar memiliki peran yang sangat penting. Pratista (2017:101-102) menambahkan selain menunjukkan lokasi dan waktu kejadian, *setting* juga berfungsi untuk membangun suasana cerita. Misalnya, latar dengan pencahayaan terang biasanya memberikan kesan hangat, akrab, dan formal. Sebaliknya, latar dengan suasana gelap cenderung menciptakan nuansa misterius, dingin, bahkan mencekam.

2.3. *Property*

Menurut (Pratista, 2017:98-104), *property* dalam sebuah *setting* mencakup semua benda yang tidak bisa bergerak sendiri seperti meja, kursi, pintu, jendela, lampu dan lainnya. Biasanya, *property* ini punya peran penting dalam mendukung jalannya adegan yang terjadi di dalamnya. *Property* berperan sebagai alat penyampaian cerita tanpa harus mengucapkan kata-kata, dan sangat membantu dalam memperjelas karakter atau alur cerita. Jenis-jenis *property* menurut Hart (2017, hlm. 2-5) dibagi menjadi 2 yaitu *hand props* dan *set props* :

A. *Hand props* merupakan *property* yang digunakan langsung dan dipegang langsung oleh karakter, *property* ini disebut sebagai *action props* karena berkaitan langsung dengan aktivitas karakter. Sedangkan *personal props* merupakan *property* yang di bawa aktor untuk mendukung peran contoh (jam tangan, gitar, buku), *hand props* dikategorikan menjadi 3 yaitu

1. *Hero props* : *props* yang jadi fokus utama di adegan.
2. *Stunt props* : *hand props* aman untuk aksi, ringan terbuat dari bahan lunak
3. *Background props* : *property* yang berada di belakang, *property* yang tidak digunakan oleh aktor

B. *Set props* : *Set props* merupakan *property* yang digunakan untuk mengisi di dalam *set*, tetapi tidak disentuh langsung oleh aktor seperti meja, ranjang, televisi, radio, sofa.

1. *Trim prop* : Bagian dari *set prop* yang ditempelkan di dinding atau di permukaan vertikal (contoh:gorden, poster/hiasan dinding, rak dinding)

2.4. Wardrobe

Menurut Pratista (2017, hlm. 104-105), kostum atau *wardrobe* mencakup segala yang dikenakan oleh pemain, termasuk beragam aksesoris seperti topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, hingga tongkat. Dalam konteks film, kostum tidak hanya berfungsi sebagai penutup tubuh tetapi juga memiliki peran penting dalam mendukung konteks naratif cerita. (Khaira *et al.*, 2022) juga mengatakan *wardrobe* dalam film ialah seluruh aspek busana dan aksesoris yang dikenakan oleh pemain, yang berfungsi sebagai penanda karakter, suasana dan simbolisasi dalam narasi visual.

Bordwell (2020), menyatakan bahwa kostum atau *wardrobe* mempunyai fungsi yang mendukung keseluruhan bentuk film. Kostum atau *wardrobe* dapat berperan langsung dalam menjalankan alur cerita (hlm. 119). Hal ini menjadi tantangan bagi *production designer* dalam menentukan pemilihan *wardrobe* karakter utama dalam film *Manusia Bebas* untuk disesuaikan dengan konteks setiap adegannya.

Pemilihan kostum dalam film ini bukan sekadar estetika, tetapi juga sebagai perangkat visual yang memperkuat narasi dan atmosfer cerita. Kajian terdahulu oleh ViskaRiani, ZainalAbidin (2024) dalam Jurnal Transformasi Humaniora menyatakan bahwa *wardrobe* memiliki peran fundamental dalam membentuk karakterisasi serta memperkuat atmosfer dalam film. Penelitian tersebut menegaskan bahwa *wardrobe* bukan hanya sekadar pakaian yang dikenakan, tetapi merupakan elemen artistik yang berkontribusi pada identitas visual.

2.5. Makna dan Fungsi Warna

Warna dalam film digunakan untuk membangun suasana, menunjukkan tempat atau waktu, menggambarkan karakter serta mendukung perkembangan cerita. Warna dipilih dan dipadukan mampu membangkitkan emosi penonton, serta membantu menggambarkan karakter dan *setting* secara lebih kuat dan menyentuh (Barnwell, J. 2017, hlm.151). Seorang *production designer* bertanggung jawab merancang konsep visual yang mendukung cerita, mulai dari *set*, *wardrobe*, *property* dan warna, agar selaras dengan tema dan emosi film. Penggunaan warna dalam visual tentunya akan berkorelasi dengan dialog ataupun ekspresi gerak tokoh, sehingga terbentuknya sinkronisasi antara pandangan dan rasa (Paksi, 2021). Film pendek berjudul *Manusia Bebas* ini menggunakan dua warna utama yang dominan yaitu hitam dan abu-abu dan 2 warna pendukung berupa warna jingga dan kuning.

2.5.1. Warna Hitam & Abu-abu dalam *Wardrobe* dan *Property*

Warna hitam dan abu-abu digunakan sebagai warna utama untuk *wardrobe* pada Gilang. Secara simbolis, warna hitam mewakili kesan gelap, kekuatan dan mendalam. Warna ini dipilih untuk menggambarkan sisi kekuatan emosional Gilang yang tengah berjuang dalam pencarian jati diri dan kekosongan batin (Sari & Lutfiati, 2020). Dalam konteks film ini, hitam berfungsi sebagai representasi dari tema *slow rock* yang terkesan memiliki kekuatan yang tersembunyi sedangkan warna abu-abu menghadirkan kesan tenang dan kesederhanaan (Ochwani, 2025). Selain itu, hitam menciptakan kesan netral secara visual, memungkinkan emosi tokoh tersebut dapat tampil lebih menonjol tanpa terganggu oleh warna pakaian maupun *property* yang terlalu mencolok. Dengan kata lain, warna hitam dalam

wardrobe membantu menyampaikan emosi melalui ekspresi dan gestur tubuh, yang sangat penting dalam film pendek yang minim dialog.

2.5.2. Warna jingga dan kuning dalam *set* panggung

Menurut Kendra Cherry (2023), warna kuning yang bersifat cerah dan intens, sehingga mampu membangkitkan perasaan yang kuat. Meskipun warna ini tampak hangat dan cerah, warna kuning dapat menyebabkan kelelahan visual. Sedangkan warna jingga menurut Eiseman (2017), warna jingga merupakan hasil perpaduan antara merah dan kuning, yang memiliki kesan cerah dan mampu menarik perhatian. Warna ini kerap di asosiasikan dengan sifat ramah, tidak bersifat agresif, serta dapat membangkitkan suasana sosial yang hangat. Selain itu, warna jingga juga sering dikaitkan dengan nuansa matahari terbenam, yang menjadikan simbol dari cahaya, kehangatan, optimisme, keceriaan, semangat dan energi positif. Rakhima dan handoyo (2016) mengatakan, warna ini menghadirkan kesan yang seimbang, ekspresif, penuh semangat dan secara psikologis, jingga dipercaya dapat menumbuhkan rasa optimis, meningkatkan kepercayaan diri, membangkitkan suasana hati dan menciptakan perasaan bahagia.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film pendek yang berjudul *Manusia Bebas* merupakan karya tugas akhir penulis bersama rumah produksi Skala *Picture*, yang disutradarai oleh Arka Prawira. Film ini merupakan film pendek yang bergenre drama dengan tema kebebasan, untuk kebutuhan tugas akhir penulis yang berdurasi lima belas menit dengan *aspect ratio* 16:9 dan resolusi film 4K.

3.2. Konsep Karya

Manusia Bebas adalah film pendek yang terinspirasi dari lagu band "Liberal Mistik" yang berjudul *Manusia Bebas*. Dibuat menjadi film pendek naratif yang berjudul *Manusia Bebas*. Konsep penciptaan karya ini dimulai dari konflik internal