

*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 berdurasikan 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

dalam keluarga, khususnya hubungan antara bapak dan anak yang sering kali terjebak dalam perbedaan cara pandang tentang masa depan. Cerita fokus pada Gilang, seorang pemuda yang memiliki *passion* besar di dunia musik, terutama sebagai vokalis band yang bergenre *slow rock*. Lewat musik, Gilang merasa bebas untuk mengekspresikan dirinya.

Kamar Gilang di buat sederhana mungkin dikarenakan status keluarganya yang menengah ke bawah, *set* panggung dirancang supaya menunjukkan kalau yang ditampilkan itu adalah band-band *slow rock* termasuk bandnya Gilang. Adanya acara konser yang diselenggarakan oleh pihak kampus, penulis sebagai *production designer* membuat konser di sebuah ruangan berukuran sedang konsep *indoor*, lalu menggunakan panggung yang memiliki lebar 4,5 meter, setelah itu mencantumkan *banner* di belakang panggung. Untuk pencahayaan di panggung menggunakan warna jingga dan kuning. Penulis juga memberikan *property* asap di panggung tujuannya untuk menciptakan atmosfer emosional dan dramatis. Hidayah (2023) dalam artikelnya menjelaskan penggunaan efek asap mampu menciptakan pengalaman visual yang unik, asap yang berpadu dengan cahaya menciptakan suasana yang mendalam, kabut asap di atas panggung membentuk ruang yang menyatu dengan alunan musik. Membawa penonton tidak hanya mendengarkan musik tetapi merasakannya secara emosional.

### **3.3. Tahapan Kerja**

Dalam proses pembuatan film pendek *Manusia Bebas*, *production designer* bertanggung jawab terhadap semua aspek visual dalam film, mulai dari pemilihan warna, bentuk, hingga *property* dan tata letak *set*. Pekerjaan seorang *production designer* umumnya dibagi menjadi 3 tahapan utama, yaitu : pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada masing-masing tahapan tersebut terdapat proses-proses kerja yang berbeda, mulai dari perencanaan konsep visual hingga pengawasan implementasi visual di lapangan.

### 3.3.1. Pra produksi:

Pra produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan film, ditahap ini segala hal yang berkaitan dengan visual film direncanakan dengan matang. Berikut adalah langkah kerja *production designer* dalam tahapan pra-produksi :

1. Membaca atau menganalisis naskah

Tahap awal yang dilakukan yaitu membaca dan memahami naskah secara detail untuk mengetahui semua *set* dan elemen artistik yang diperlukan di setiap adegan.

2. Diskusi konsep dengan sutradara dan dop

Menyatukan visi visual seperti *tone* warna, desain *set*, *mood* warna dan gaya artistik

3. Riset

*Production designer* mengumpulkan referensi untuk merancang *set*, *property* dan *wardrobe* yang selaras dengan naskah dan karakter dalam cerita.

4. *Hunting* lokasi

*Production designer* bersama departemen lainnya mencari dan menentukan lokasi yang cocok dan mendukung alur cerita.

5. Menyusun *art breakdown* dan desain *set*

*Production designer* menyusun kebutuhan *property* yang dibutuhkan serta membuat desain *set* sebagai acuan visual dalam proses produksi.

6. Pemilihan *property* dan *wardrobe*

*Production designer* bersama tim artistiknya mencari *property* dan *wardrobe* sesuai kebutuhan.

### 3.3.2. Produksi

Tahap produksi di mana semua konsep yang sudah dirancang diwujudkan secara nyata di lokasi *shooting*. Tim artistik sudah melakukan *preset* di hari sebelum *shooting* karena menghemat waktu dan tim artistik bisa melakukan *setup* di lokasi kedua jika *shooting* sudah dilakukan. Selama proses *shooting*, penulis sebagai *production designer* tetap *standby* di dekat kamera untuk memerhatikan *set* atau *property* jika masih ada yang kurang. *Art director* membantu menyediakan

beberapa *hand props* yang diperlukan dan juga mengatur *set* dan *property* setiap adegannya. Tim *wardrobe* di bawah pengawasan penulis memastikan tampilan visual di layar mencapai standar kualitas yang diinginkan, hingga akhir proses produksi tim artistik bekerja untuk mengembalikan *set* ke kondisi awal sesuai denah rumah semula, lalu mengembalikan barang ke tempat peminjaman.

### **3.3.3. Pasca produksi**

Di tahap ini, *production designer* juga merancang anggaran total pengeluaran yang digunakan selama proses produksi, termasuk kebutuhan material untuk *set*, *property* dan *wardrobe*. Penulis kemudian melanjutkan pengerjaan skripsi sebagai bagian dari proses penciptaan film *Manusia bebas*.

## **4. ANALISIS**

### **4.1. HASIL KARYA**

Selama proses desain *set*, ada lima *set* yaitu ruang tamu (Gilang kecil), ruang tamu (Gilang besar), panggung, studio dan kamar. Tetapi lebih fokus ke kamar dan panggung. Untuk *wardrobe* yang akan di analisis yaitu *wardrobe* Gilang saat tampil di panggung.

#### **4.1.1. Set**

*Set* dalam sebuah film memiliki peran penting untuk memperkuat cerita dalam naskah dan membantu mewujudkan visi sutradara. Tim artistik bertugas menyiapkan latar yang mendukung suasana adegan secara visual dan sinematik. Penataan *property* pun harus dilakukan dengan teliti agar setiap detail mampu mendukung alur cerita sekaligus memberikan tampilan yang menarik bagi penonton. Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan rancangan *set* yang telah dikerjakan selama tahap pra-produksi, sesuai arahan dan visi dari sutradara.