

Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan latar, properti, tata busana dan tata rias untuk memperlihatkan konflik batin Pak Adi. Secara spesifik, penulis akan meneliti *scene* 1, 2, 4, 7 dan 8 yang mencakup latar ruang kelas, lorong, ruang musik, aula sekolah.

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah membuat desain produksi yang mewujudkan dua sisi yang bertentangan untuk memperlihatkan konflik internal antara kenyataan dan mimpi Pak Adi dalam film “Guru Juga Manusia”. Penciptaan ini juga bertujuan agar dapat menjadi referensi bagi pembaca mahasiswa serta pengetahuan bagi pembaca umum.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. MISE-EN-SCENE

Dalam bahasa Perancis, *mise-en-scene* berarti “memasukkan ke dalam adegan”. Para ahli film menggunakan istilah *mise-en-scene* untuk menandakan kendali sutradara atas apa saja yang akan muncul dalam *frame* film. Sehingga, *mise-en-scene* meliputi aspek-aspek seperti, latar dan properti, pencahayaan, tata busana dan tata rias serta *staging* (Bordwell et al., 2024). David Bordwell (2024) juga mengatakan bahwa *mise-en-scene* biasanya memerlukan perencanaan terlebih dahulu. Menurut LoBrutto (seperti dikutip dalam Sethio & Hakim, 2021), tiga bagian yang bertanggung jawab untuk merancang tampilan karya biasanya berkaitan dengan sutradara, *director of photography* dan *production designer*. Sehingga, *mise-en-scene* dalam film merupakan ekspresi visual yang dirancang melalui kerja kolaboratif antara sutradara, *director of photography* dan *production designer* (Ardiana, 2025).

Tashiro (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) menekankan pentingnya setiap benda dalam *frame* film harus memiliki fungsi estetis dan dramatik. Menurutnya, seorang *production designer* harus mempertimbangkan bagaimana sebuah ruangan dapat menyampaikan pesan kepada penonton melalui bentuk, warna dan objek yang dipilih. Selain latar dan properti, *production designer* juga harus mempertimbangkan faktor memodifikasi tata busana dan tata rias untuk dapat menyampaikan visual tentang karakter, waktu dan *mood* dalam film (Rabiger seperti dikutip dalam Chandra, 2024).

2.1.1. LATAR DAN PROPERTI

Menurut Jane Barnwell (seperti dikutip dalam Chandra, 2024), sebuah latar dapat berkomunikasi dan menyampaikan pesan kepada penonton. Hal ini dikarenakan menurutnya desain latar merupakan bagian dari visual yang terintegrasi dengan alur cerita. Beliau juga menekankan bahwa setiap hal yang terdapat dalam ruang memiliki potensi naratif dan simbolik yang kuat. Contohnya, furnitur dan benda-benda kecil dalam ruang dapat dipilih dan ditata secara strategis untuk mencerminkan karakter, hubungan antar karakter, maupun konflik emosional karakter (Barnwell seperti dikutip dalam Ardiana, 2025). Pemikiran ini juga sesuai dengan pemikiran Harper dan Rayner (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025), yang mengatakan bahwa desain latar secara visual dapat mewujudkan konflik internal karakter dan memperkuat tema film secara simbolik.

Sebuah objek dapat disebut sebagai sebuah properti ketika objek dalam latar tersebut memiliki fungsi dalam aksi yang sedang berlangsung (Bordwell et al., 2024, hlm. 119). Hart (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) menuliskan bahwa properti dapat dikategorikan menjadi *hand props*, *costume props*, *set props*, *set dressing*, dan *trick props*. Salah satunya, *hand props*, merupakan semua barang kecil yang digunakan oleh aktor dalam sebuah adegan, misalnya cangkir, pistol dan alat kecil lainnya (Ajibade dan Agbanu seperti dikutip dalam Ardiana, 2025). Menurut Michael Rizzo (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) (di jurnal tertulis

LoBrutto; seharusnya Rizzo), properti yang digunakan oleh seorang karakter dapat menyampaikan informasi seperti kenangan, trauma atau keterikatan emosional terhadap seseorang atau sesuatu. Sesuai dengan pemikiran tersebut, Smith dan Johnson (seperti dikutip dalam Ardiana, 2025) juga menekankan bahwa properti berfungsi sebagai alat naratif visual yang dapat memperkaya cerita dengan memberikan konteks emosional dan psikologis karakter. Maka dari itu, properti dalam film bukan hanya sekadar benda tapi ekstensi dari psikologi karakter.

2.1.2. TATA BUSANA, TATA RIAS DAN TATA RAMBUT

Tata busana atau kostum merupakan pakaian dan aksesoris yang dipakai oleh seorang karakter yang mendefinisikan karakter tersebut. Selain mendefinisikan karakter, tata busana juga menjadi penanda naratif di mana perubahan atau ketidakberubahan kostum menjadi salah satu cara krusial untuk memahami dan mengikuti karakter dan perkembangan cerita (Corrigan & White, 2020, hlm. 274). Sesuai dengan Corrigan dan White, Bordwell (2024) juga menyatakan bahwa tata busana dapat meningkatkan karakterisasi dan menelusuri perubahan sikap karakter (hlm. 121). Menurut Jens Eder (2025) dalam buku “*Characters in Film & Other Media*”, perubahan kostum seorang karakter mencerminkan perubahan identitas misalnya, kenaikan atau penurunan kostum ketika menjadi lebih mewah atau lusuh, mengembangkan gaya tertentu atau membiarkan diri sendiri ketika menjadi lebih berselera atau ceroboh, perubahan identitas untuk menyesuaikan diri atau memprovokasi, atau, perubahan suasana hati ketika warna cerah dan *vibrant* berubah menjadi warna gelap dan *muted* (hlm. 231). Salah satu contoh dari buku “*Film Art : An Introduction*” adalah ketika Hildy Johnson, dalam film “*His Girl Friday*” yang disutradarai Howard Hawks pada tahun 1940, berubah dari perannya sebagai calon ibu rumah tangga menjadi seorang *reporter*, topinya pun berubah. Topi bergaya dengan pinggiran rendah menjadi topi yang lebih maskulin dengan pinggiran terangkat, bergaya jurnalis (Gambar 2.1.2.1).



Gambar 2.1. Perubahan topi dalam film “His Girl Friday”. Diadaptasi oleh Bordwell et al. (2024, hlm. 121)

Menurut Richard Corson (seperti dikutip dalam Sagala, Sijabat, Aisyah, Aulya, Qodariyah, Panggabean, Mursid, Rangkuti, Sitepu, 2025) dalam buku “*Stage Makeup*”, tata rias dalam film berfungsi untuk membangun karakter, mengekspresikan emosi, serta memperkuat narasi visual. David Bordwell (2024) juga mengatakan bahwa tata rias tidak terlalu diperhatikan namun tetap diam-diam menonjolkan kualitas ekspresif wajah aktor. Hal ini dikarenakan kamera dapat merekam detail-detail wajah yang tidak disadari dalam kehidupan sehari-hari (hlm. 123-124). Kesan tersebut juga dapat dibentuk oleh aksesoris yang dekat dengan tubuh yang dapat mengubah penampilan karakter secara signifikan, misalnya janggut, perhiasan, tato, atau kacamata (Eder, 2025, hlm. 230). Selain menciptakan identitas rasial tokoh, tata rias juga dapat menyampaikan perkembangan psikologis dan emosional karakter (Sagala et al., 2025).

Dalam buku “Buku Ajar Tata Artistik Dasar”, Bintang Doeana (2023) menuliskan bahwa tata rambut atau *hair style* merupakan gaya rambut yang dihasilkan dengan menggunakan berbagai teknik penataan rambut. Tata rambut dalam film digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk menciptakan nuansa cerita dan menyampaikan pesan. Selain itu, tata rambut juga dapat digunakan untuk membangun karakter dalam film serta menunjukkan kepribadian karakter. Contohnya, tata rambut yang rapi dan formal menunjukkan bahwa suatu karakter merupakan orang yang serius dan konservatif. Sedangkan, tata rambut yang kasual dapat menunjukkan bahwa suatu karakter merupakan orang yang santai (hlm. 105). Jens Eder (2025) dalam buku “*Characters in Film & Other Media*” juga menyatakan bahwa gaya rambut dapat menunjukkan lingkungan sosial dan sikap terhadap kehidupan seorang karakter (hlm. 230).

2.2. KONFLIK INTERNAL

Robert McKee (2021) menuliskan bahwa konflik internal atau konflik batin mencakup pikiran sadar dan pikiran bawah sadar yang tidak bisa terpisahkan, berkonflik dan bertumpang tindih. Hal ini dikarenakan tidak ada garis yang jelas untuk memisahkan keduanya. Contohnya, saat dua keinginan muncul secara bersamaan pada karakter yang kompleks, yaitu keinginan dari kesadaran yang merupakan sesuatu yang karakter rasa akan mengembalikan keseimbangan serta, hasrat bawah sadar yang merupakan keinginan yang sudah tidak diganggu selama bertahun-tahun tiba-tiba diganggu untuk mulai lagi (hlm. 639-641). Minderop (seperti dikutip dalam Wahyuni, et al., 2025) juga mengatakan bahwa penyebab terjadinya konflik internal dapat dipengaruhi oleh faktor seperti “kebebasan versus ketidakbebasan”, hal ini di mana seseorang yang ingin mengikuti kehendak hati mereka, namun terhalang oleh tanggung jawab sosial dan norma yang berlaku.

2.2.1. THE OUTER CHARACTER

The Outer Character merupakan bentuk dari diri sosial dan pribadi seorang manusia. Ciri-ciri eksplisit seperti nama, usia, seksualitas, rumah dan bagaimana karakter tersebut mendekornya, pekerjaannya merupakan cakupan dari *The Outer Character* dari seorang karakter. Selain itu, terdapat juga tata bahasa tubuhnya, ekspresi wajah, nada suara dan suasana hati. Melalui apa yang dikatakan seorang karakter dan bagaimana seorang karakter memperlakukan orang-orang, beberapa ciri implisitnya juga dapat terlihat. Contohnya, bakat dan kecerdasannya, keyakinan dan sikapnya (McKee, 2021, hlm. 348-349).

2.2.2. THE INNER CHARACTER

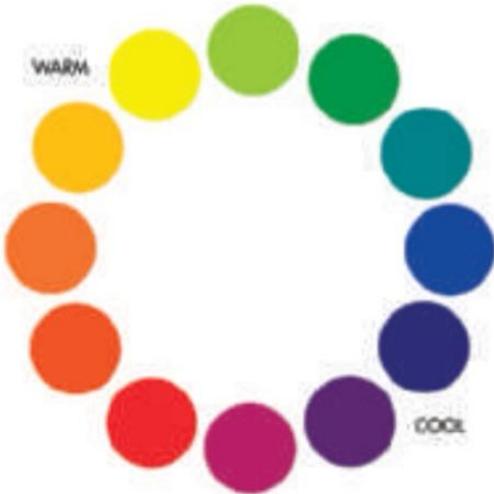
Karakter publik dan pribadi seorang karakter membentuk fasad luar dari karakter tersebut dan siapa dia dari tampaknya. Sedangkan, diri privat dan tersembunyinya

membentuk karakter sejatinya (*true character*) dan *the inner character* pada karakter tersebut. Menurut Robert McKee (2021), ketika seorang karakter melawan kekuatan besar atau ketika resikonya sangat besar, tindakan karakter tersebut akan mengungkapkan kebenaran mengenai siapa dia yang sebenarnya. (hlm. 442-444). Istilah karakter sejati (*true character*) atau *the inner character* mencakupi diri inti, pribadi tersembunyi, batin seorang karakter yang hidup di luar pandangan dan di dalam pikiran (McKee, 2021, hlm. 348).

2.3. WARNA

LoBrutto (seperti dikutip dalam Sethio & Hakim, 2021) mengatakan bahwa warna dalam desain produksi memiliki fungsi untuk memberikan informasi terkait waktu dan tempat, mendeskripsikan tokoh dan menciptakan suasana, emosi dan aspek psikologis. Menurutnya, pemilihan warna tidak hanya untuk menarik perhatian, namun juga untuk menggambarkan karakter, membentuk suasana atau lokasi. Rinu (2025) menuliskan bahwa palet warna yang kontras dapat menunjukkan keadaan emosional, perbedaan dunia seperti dunia nyata dan dunia roh, dan pertentangan moral seperti harmoni dan konflik.

Steven Bleicher (2012) menuliskan bahwa warna pada roda warna dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu warna hangat dan warna dingin (Gambar 2). Warna hangat terdiri dari warna kuning, oranye, merah dan beberapa nuansa hijau, sedangkan warna dingin mencakup warna biru kehijauan hingga warna biru dan ungu (hlm. 66).



Gambar 2.2. Roda Warna. Diadaptasi oleh Bleicher. (2012, hlm. 66)

Menurutnya, warna bersifat relatif dan tidak absolut. Hal ini terkait berbagai sifat dan arti warna. Meskipun itu, *the luscher color test* telah menjadi standar dan dianggap sebagai alat yang paling andal untuk mengetahui kepribadian warna (hlm. 41-43) :

- Biru tua melambangkan ketenangan total, kedamaian, harmoni dan teratur.
- Biru kehijauan melambangkan sikap tegas dan menuntut, serta mementingkan diri sendiri dan keuntungan pribadi.
- Merah oranye melambangkan perasaan energi, aktif, intens dan ingin mengalami hidup sepenuhnya.
- Kuning terang melambangkan pikiran yang cerah, terang, bahagia.
- Ungu melambangkan identifikasi magis dengan dunia, sensitif dan tidak realistik.
- Coklat melambangkan perasaan memiliki, namun juga perasaan tidak nyaman.
- Hitam melambangkan anarki dan protes, tidak ingin menyerah dan keadaan yang tidak seperti seorang individu inginkan.
- Abu-abu melambangkan keinginan untuk bebas dari semua rangsangan, memisahkan diri dan mengurung diri.

Selain itu, Samuel Taggart (2023) juga mengatakan bahwa warna dingin dapat digunakan untuk membuat suasana yang lebih realistik dan muram. Sedangkan, warna hangat, seperti merah, oranye dan kuning, dapat menciptakan rasa gembira, semangat dan fantasi. Dalam artikel pada website edupaint, warna hangat juga dapat melambangkan semangat, keberanian, gairah dan kesan dramatis.

2.4. BENTUK

Reza (2025) mengatakan bahwa bentuk merupakan salah satu elemen visual utama yang memiliki peran penting untuk mewujudkan kesan pertama terhadap suatu desain.

2.4.1. GEOMETRIS

Reza dan Kristanto (seperti dikutip dalam Reza, 2025) mengategorikan bentuk geometris sebagai bentuk yang terstruktur dan memiliki keteraturan, seperti persegi dan segitiga. Bentuk tersebut, dengan garis kaku dan sudut tajam, dapat menimbulkan kesan formal, ketegasan dan monoton sehingga berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan dan kebebasan ekspresi yang dibatasi (Adisty, 2023).

2.4.2. ORGANIK

Reza dan Kristanto (seperti dikutip dalam Reza, 2025) mengategorikan bentuk organik sebagai bentuk yang lebih bebas dan tidak terikat pada keteraturan. Bentuk bebas atau organik juga melambangkan fleksibilitas dan kealamian serta emosi bebas yang tidak terikat aturan (Adisty, 2023). Kristanto dan Maulidini (seperti dikutip dalam Reza, 2025) juga memaknakan bentuk tersebut sebagai bentuk yang mewakili kreatifitas dan spontanitas.

2.5. PENATAAN

2.5.1. RAPI / BERATURAN

Prabandhani (2020) mengatakan bahwa penataan rapi merupakan salah satu contoh sifat perfeksionis yang dapat menjadi perwujudan simbolis dari sikap kaku dalam psikologi yang menghambat fleksibilitas. Kepatuhan merupakan perilaku yang taat pada aturan, disiplin, tekun dan menerima tuntutan dari otoritas (Rosa, 2018). Penataan rapi dapat menjadi wujud dari kepatuhan tersebut. Sehingga, penataan yang rapi dapat melambangkan sikap kaku, kepatuhan dan penerimaan terhadap tuntutan otoritas.

2.5.2. BERANTAKAN / KETIDAKBERATURAN

Kathleen Vohs (seperti dikutip dalam CNN Indonesia, 2015), pemimpin studi di Universitas Minnesota, menjelaskan bahwa orang-orang yang berada di ruang berantakan cenderung berpikir kreatif. Restia Ningrum (seperti dikutip dalam Kumparan, 2024) juga mengatakan bahwa kamar yang berantakan menunjukkan penghuni yang berpikiran terbuka dan kreatif. Sehingga, penataan yang berantakan dapat menunjukkan keinginan bebas dan ekspresi diri tanpa batasan seperti *rocker* yang penuh energi dan menolakkekakuan, serta rutinitas monoton yang membosankan.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang dipakai oleh penulis adalah metode kualitatif deskriptif. Sedangkan, teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis merupakan observasi karya pada film “Guru Juga Manusia” terhadap latar, properti, tata busana dan tata rias film. Penulis juga melakukan studi literatur pada buku, jurnal dan artikel untuk data pendukung.