

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan ini adalah untuk mengeksplorasi peran *production designer* dalam merancang set, *props*, dan kostum untuk menunjukkan makna berupa suasana dan situasi Talisa yang progresif dari dalam film “Ekspose”. Makna implisit tersebut akan dibahas berdasarkan teori warna *warm* dan *cool*, makna psikologi warna, dan penempatan untuk *set* dan *props*. Dengan melakukan penelitian ini, penulis berharap penelitian dapat memberi manfaat yang baik kepada pembaca dari kalangan umum maupun industri film.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. *Mise-en-Scene*

Mise-en-scene merupakan bahasa film yang sering digunakan untuk mengartikan segala sesuatu yang berada di dalam layar ketika menonton film. *Mise-en-scene* merupakan ucapan yang digunakan untuk memperlihatkan wewenang sutradara dalam menentukan apa yang muncul di dalam frame (Bordwell et al., 2024, hlm. 113). Dalam *mise-en-scene* terdapat 4 elemen penting yang harus diperhatikan dan dapat dikontrol sesuai keinginan *filmmaker*. Elemen-elemen tersebut adalah *setting*, *costume and makeup*, *lighting*, dan *staging and performance*.

2.1.1. *Setting*

Dalam sebuah film, *setting* dapat tampil sebagai garis depan visual. *Setting* tidak hanya menjadi wadah bagi peristiwa-peristiwa manusia, tetapi juga secara dinamis menceritakan aksi naratif dari cerita. *Setting* tidak hanya digunakan sebagai konteks tempat, tetapi juga untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan di dalam adegan (Bordwell et al., 2024, hlm. 115). Ketika ingin memanipulasi *shot* dari *setting*, *filmmaker* biasanya menggunakan properti. Properti adalah sebuah objek yang memiliki fungsi pada adegan yang sedang berlangsung (Bordwell et al., 2024, hlm. 119). Menurut LoBrutto (dalam Sethio, G., & Hakim, S., 2022, hlm. 3), *setting* harus bisa memperlihatkan apa yang ingin disampaikan dalam skenario, harus *cinematic*, dan dapat dengan baik menggambarkan visi dari

sutradara. Setiap *set* yang dibangun harus dapat memberikan dukungan akan suasana dan perasaan yang ingin disampaikan.

2.1.2. *Costume and Makeup*

Costume dan *makeup* membantu *filmmaker* dalam menekankan figur manusia dan karakter dari pemain yang menggunakannya. Elemen ini akan membantu seorang karakter untuk bisa menonjol dibandingkan dengan latar belakangnya atau *setting*. *Costume* dan *makeup* membantu membangun karakter dan era waktu, serta menyampaikan identitas secara sosial, budaya, atau emosional (Bordwell et al., 2024, hlm. 123). Namun, selain untuk menggambarkan periode waktu atau status tertentu, *costume* dan *makeup* juga dapat memperlihatkan kondisi psikologi emosional yang terjadi dalam narasi.

2.2. *Production Designer*

Production designer adalah seorang kepala departemen artistik yang bertugas untuk bekerja sama dengan sutradara dan *director of photography* untuk menghasilkan visual film yang diinginkan. Menurut Barnwell (2017, hlm. 23), *production designer* merupakan seseorang yang akan memimpin departemen *art* dan memiliki tanggung jawab untuk mengatur serta menafsirkan elemen visual dari sebuah film agar penonton dapat ikut masuk ke dalam dunia yang sedang dibangun. Seorang *production designer* tidak bekerja sendirian, terdapat anggota tim yang ikut membantu proses pembangunan visual. *Production designer* bertugas untuk mengawasi tim artistik yang terdiri dari para seniman dan pengrajin yang diberikan tanggung jawab untuk mewujudkan rencana dari *production designer*. Staf inti dari departemen artistik biasanya terdiri dari *art director*, perancang *set*, dekorator *set*, dan *property master*.

Production designer tidak hanya bertanggung jawab secara visual tetapi mencakup keseluruhan keperluan artistik seperti jadwal, keuangan, dan lain-lain (Barnwell, 2017, hlm. 25). *Production designer* menerapkan disiplin dan pengendalian finansial, untuk meningkatkan naskah dan maksud sutradara secara visual, dengan menciptakan gambar dari ide dan tujuan dari gambar. Secara keseluruhan, *production designer* memiliki peran yang penting untuk

menghidupkan dunia dan visual pada sebuah film. Dengan visual, *set*, *props*, kostum, dan tata rias yang sesuai, maka penonton akan menikmati jalannya cerita yang ingin disampaikan.

Ketika seorang *production designer* mendesain atau memilih palet warna dalam perancangan *set*, *props*, dan kostum, penting untuk memperhatikan visual dan adegan seperti apa yang ingin dicapai. Ketika mendesain konsep artistik, seorang *production designer* tidak hanya memikirkan tentang *props* apa saja yang akan ditampilkan dalam *set*. *Production designer* harus memastikan detail mengenai ciri khas dari karakter, suasana (apakah dingin atau hangat), dan kesinambungan warna ketika dipadukan.

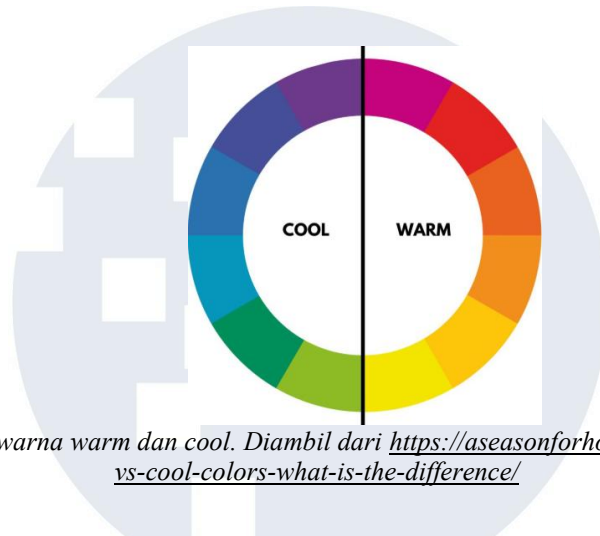
2.3. Warm dan Cool Color

Warna memiliki peran yang penting dalam membentuk integrasi karakter dari suatu lingkungan terutama untuk memperlihatkan bahwa suatu objek atau seorang karakter akan menjadi menonjol atau terlihat tidak pada tempatnya (Barnwell, 2017, hlm. 154). Di dalam warna, terdapat 3 warna utama yang menjadi acuan bagi seluruh warna-warna lainnya yang disebut warna primer. Warna primer terdiri warna biru, kuning, dan merah. Melalui ketiga warna tersebut, dapat diciptakan warna-warna baru yaitu warna sekunder dan tersier. Warna sekunder adalah gabungan dari 2 warna primer seperti hijau, ungu, dan oranye. Lalu, tersier adalah gabungan dari warna primer dan sekunder.



Gambar 2.1. Roda warna segitiga primer, biru-kuning-merah.
Diadaptasi dari Holtzschue (2017, hlm. 66)

Warna terbentuk dari pantulan cahaya yang mengenai suatu objek, maka dari itu terdapat banyak faktor yang mempengaruhi warna salah satunya adalah suhu. Kehangatan dan kesejukan sebuah cahaya akan mempengaruhi warna yang dikeluarkan. Warna *warm* dan *cool* adalah 2 bentuk warna yang sangat bertolak belakang dan dalam lingkaran warna posisi kedua kelompok warna tersebut adalah bersebrangan.



Gambar 2.2. Roda warna *warm* dan *cool*. Diambil dari <https://aseasonforhome.com/warm-colors-vs-cool-colors-what-is-the-difference/>

Menurut Holtzschue (2017, hlm. 72), warna *warm* dan *cool* digunakan untuk mendeskripsikan dua *hue* warna yang sangat berbeda. Warna *cool* cenderung terdiri dari warna biru atau hijau sedangkan warna *warm* terdiri dari warna merah, oranye, kuning, dan sejenisnya. Pengertian *warm* dan *cool color* adalah sebagai berikut.

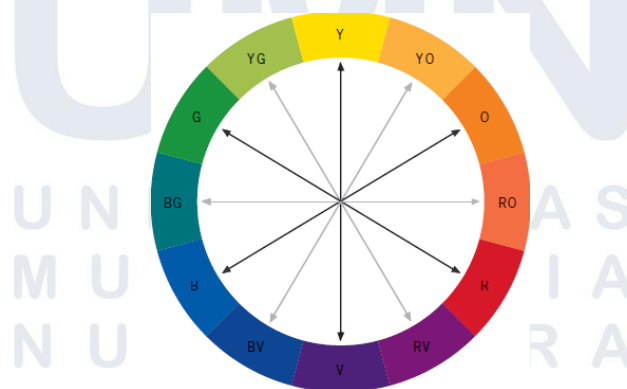
a. *Warm Color*

Warna primer yang merupakan terdiri dari 3 warna utama lebih dominan ke warna *warm*. Jika diperhatikan kembali, dari ketiga warna primer, hanya warna biru yang berasal dari warna *cool*. Warna merah dan kuning keduanya adalah warna *warm* (Holtzschue, 2017, hlm. 72). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan spektrum lebih dominan ke *warm* daripada *cool*. Warna *warm* terdiri dari warna merah, kuning, oranye, dan warna-warna di antara warna tersebut.

b. *Cool Color*

Warna biru merupakan warna inti dari warna *cool*. Warna yang termasuk ke dalam kategori warna *cool* adalah biru, hijau, ungu, dan warna-warna diantara warna tersebut. Namun menurut Holtzschue (2017, hlm. 72), klasifikasi warna tergantung dari perbandingan campuran warnanya. Ungu dianggap sebagai warna *cool*, namun jika ungu tersebut lebih dominan ke warna merah maka ungu dapat dianggap sebagai warna *warm*. Oleh sebab itu, *hue*, *value*, dan *saturation* sangat berperan penting pada pemilihan warna.

Complementary color adalah dua warna yang berseberangan dalam roda warna, hal ini membuat harmoni warna dan kontras visual terlihat dengan lebih jelas. Kedua warna tersebut nantinya akan saling melengkapi satu sama lain dan menghasilkan kombinasi warna yang indah. Menurut Barnwell (2017, hlm. 154), *complementary color* sangat populer dalam industri film dan televisi karena kontras warna antara warna *warm* dan *cool* sangat menarik secara visual dan telah menjadi implikasi akan konflik ketika digunakan dengan sesuai. Penggunaan *complementary color* biasanya untuk menonjolkan salah satu objek atau subjek dalam sebuah *mise-en-scene* sehingga fokus penonton akan langsung terarah kepada objek atau subjek tersebut.



Gambar 2.3. Roda warna *complementary color*.
Diadaptasi dari Holtzschue (2017, hlm. 71)

Pada gambar 2.1. dapat dilihat bahwa dua warna yang saling berseberangan adalah warna *complementary color*. Warna merah dan hijau, kuning dan ungu, biru

dan oranye, dan seterusnya merupakan dua warna yang saling bertolak belakang namun bisa menjadi satu kombinasi yang indah ketika dipadukan. Jika dilihat dari polanya, warna-warna tersebut adalah gabungan dari warna *warm* dan *cool*. Hal ini memperlihatkan bahwa hubungan antar warna *complementary* fundamental bagi pengelihatannya warna, ilusi, dan harmoni warna (Holtzschue, 2017, hlm. 71).

Menurut Holtzschue (2017, hlm. 72), ketika membicarakan tentang *complementary color*, tidak peduli seberapa besar *value* atau saturasi dari warna tersebut, warna-warna tersebut akan selalu menjaga hubungan komplementer dengan warna di seberangnya. Setiap warna memiliki warna yang bertolak belakang dengan warna tersebut dan hal tersebut membuat *complementary color* menjadi cara yang unik untuk menyatukan kedua warna yang sangat berbeda. Sebagai contoh, penggunaan warna merah dan hijau yang sangat berbeda. Merah adalah warna *warm* dan hijau adalah warna *cool*, namun ketika digabungkan kedua warna tersebut dapat memberikan kesan yang serupa. Hijau dapat menjadi sesuatu yang hangat dan merah dapat menjadi warna yang menenangkan, atau sebaliknya.

2.4. Psikologi Warna

Psikologi warna merupakan sebuah kajian yang membahas tentang warna, dampak yang ditimbulkan, dan respon emosional yang dirasakan oleh manusia terhadap suatu warna. Ketika membicarakan tentang psikologi warna, setiap warna memberikan kesan yang berbeda berdasarkan otak manusia. Melalui warna, perasaan seperti marah, sedih, kecewa, tenang, dan lain-lain dapat diperlihatkan perbedaannya. Selain itu, warna juga dapat secara implisit memberikan memperlihatkan sifat dari tokoh.

Pemilihan warna pada *set*, *props*, dan kostum harus dipikirkan dengan matang dan tertata. Segitiga visual sebagai orang yang bertanggungjawab dalam menciptakan visual dari film harus menyesuaikan warna, *mise-en-scene* dan makna yang berpadu dengan baik. Maka dari itu, penting untuk memilih warna dan makna yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan agar tidak terjadi salah paham. Menurut Zelanki & Fisher (dalam Majidah et al. 2019, hlm. 101), karakteristik warna dan makna serta dampak psikologinya adalah sebagai berikut.

Table 2.1. Karakteristik dan Makna Psikologi Warna

No.	Karakteristik Warna	Makna Psikologi
1	Merah	Warna merah sering diasosiasikan menjadi warna yang berani, amarah, dan membara. Namun juga sebagai bahaya, peringatan akan adanya sesuatu. Selain itu, warna merah juga sering digunakan untuk memperlihatkan kecemasan dan balas dendam.
2	Kuning	Warna kuning menimbulkan perasaan ceria, hangat, dan penuh energi. Warna ini memberikan konotasi waspada kepada otak sehingga menjadi lebih aktif serta bersemangat. Warna ini juga memberi kesan optimis dan positif.
3	Oranye	Warna ini menimbulkan perasaan hangat, energik, dan optimis karena perpaduan antara merah dan kuning. Warna juga membangkitkan rasa kegelisahan.
4	Biru	Warna biru memberi kesan perasaan tenang, damai, dan rileks. Sebagai warna yang diasosiasikan dengan kesejukan, biru memberi kesan dingin dan biasa digunakan dalam dunia profesional atau <i>corporate</i> .
5	Hijau	Warna hijau memberikan perasaan tenang dan santai karena sering dikaitkan dengan alam serta keseimbangan. Warna ini membantu memberikan relaksasi. Namun, sering juga dijadikan simbol negatif seperti racun.