

a. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan dan implementasi set dan properti berdasarkan 3D karakter dalam film *Gitu Doang?* (2025).

b. BATASAN MASALAH

Penelitian dibatasi pada perancangan dan implementasi set dan properti kamar untuk menggambarkan karakter Eric dan Dennis dalam film *Gitu Doang?*.

c. TUJUAN PENCIPTAAN

Mengidentifikasi bagaimana 3D karakter tokoh dalam film dapat dihadirkan melalui perancangan set dan properti untuk masing-masing karakter dengan identitas yang berbeda.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Desainer produksi adalah bagian yang memiliki tanggung jawab penting terhadap konsep visual film. Desainer produksi memiliki tugas untuk desain set, lokasi, kostum serta bekerja bersama sutradara dan produser. Desainer produksi memiliki tanggung jawab untuk memastikan kostum dan lokasi syuting sesuai dengan kebutuhan skenario (Fitri, Hendiawan & Rahadianto, 2023).

Mise en scene merupakan istilah bahasa Perancis yang digunakan dalam industri film. *Mise en Scene* sendiri sangat penting untuk proses produksi film. *Mise en scene* harus sudah dipikirkan pada tahap pra produksi untuk proses berjalannya sebuah produksi film (Bordwell, Thompson & Smith, 2019). LoBrutto (2002) dalam Sethio & Hakim (2022) mengatakan *setting* digunakan untuk menunjukkan waktu dan tempat dalam film. *Setting* digunakan untuk memperkuat *mood* dan memperkuat makna yang simbolik.

Karakter adalah sosok utama dalam cerita. Setiap karakter pasti ada peran masing-masing (Minderop, 2011). Egri (1960) dalam Aji (2018) mengatakan karakter dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu protagonis, antagonis dan tritagonis.

Setiap karakter juga membutuhkan 3 dimensi yang berupa fisiologis, sosiologis, dan psikologis.

2.1 SETTING & PROPERTI

Mise en Scene digunakan oleh para pembuat film untuk mencapai batasan realitas yang ada (Bordwell, Thompson & Smith, 2019). Vincent LoBrutto (2002) dalam Sethio & Hakim (2022) mengatakan *setting* menunjukkan tempat dan waktu di mana cerita dalam film berlangsung. *Setting* tidak hanya bersifat fisik, tetapi memberikan suasana dan psikologis karakter hingga pesan simbolik. *Setting* dapat memperkuat *mood* seperti ketegangan dan kehangatan sesuai atmosfer dan warna cerita.

Lebih lanjut, Vincent LoBrutto (2002) dalam Sethio & Hakim (2022) mengatakan *setting* juga dapat digunakan sebagai metafora visual untuk memperkuat konsep dan properti untuk mengubah teks skenario menjadi visual yang pendek. Metafora visual biasanya digunakan untuk merepresentasi tempat, orang ataupun objek untuk membangun narasi dan menggambarkan karakter dalam film. Melalui memahami 3 dimensi karakter, seorang desainer produksi dapat menggambarkan masing-masing karakter dalam film dengan karakteristik dan keunikan yang berbeda sehingga metafora visual dapat digunakan sesuai kebutuhan karakter dan narasi dalam film.

Rizzo (2005) menyatakan set dapat dibagi menjadi dua yaitu set interior dan set eksterior. Set interior adalah set yang ditempatkan dalam ruangan. Set ini dapat berupa kamar mandi, ruang tamu, dapur dan lain-lain. Sedangkan set eksterior adalah set yang berada di luar ruangan. Set eksterior dapat berupa taman, halaman, jalan raya dan sebagainya.

Hart (2017) menyatakan properti dapat dikategorikan menjadi *hand props*, *consumable props*, *set props*, *set dressing*, *breakaway props*, *special effects props* dan *personal props*. *Hand props* atau yang bisa disebut juga sebagai *action props* merupakan alat yang biasanya digunakan oleh aktor. *Hand props* dapat berupa koran, pedang dan lain-lain. Hart (2017) juga menyatakan bahwa film dan televisi

juga kadang membedakan *hand props* menjadi *hero props*, *background props* dan *stunt props*. *Hero props* merupakan properti yang digunakan untuk pengambilan gambar jarak dekat. *Background props* merupakan properti yang hanya ditunjukkan dari jarak jauh. Hart (2017) juga mengatakan *stunt props* sebagai properti yang digunakan untuk adegan berbahaya seperti berantem sehingga membutuhkan banyak perhatian sebelum digunakan oleh aktor. *Set props* merupakan properti yang terletak pada area *set*. *Set props* dapat berupa perabotan rumah tangga seperti karpet rumah.

Hart (2017) mengatakan *breakaway props* merupakan properti yang dibentuk secara realistis dan memiliki tujuan utama untuk dihancurkan saat melaksanakan proses syuting. *Breakaway props* dapat berupa kursi atau pedang. *Consumable props* memiliki tujuan yang sama, namun dapat juga digunakan untuk dikonsumsi sehingga membutuhkan banyak cadangan yang sama sehingga tidak terjadi kekurangan saat proses syuting. *Consumable props* dapat berupa makanan atau rokok.

Hart (2017) menyatakan *set dressing* sebagai properti yang diletakkan pada set dan tidak dimanipulasi atau dipegang oleh aktor. *Set dressing* dapat berupa buku pada rak atau botol minuman yang diletakkan di meja. *Special effect props* digunakan untuk menambah atmosfer dalam film melalui properti yang memiliki mekanisme elektrik yang dapat menyala dan bergerak. Terakhir yaitu *personal props* yang dimiliki dan digunakan oleh satu karakter untuk menunjukkan latar belakang ataupun identitas ciri khas mereka yang unik.

2.2 3D KARAKTER

Karakter merupakan salah satu sosok terpenting dalam pembentukan film. Cerita dalam film tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya karakter. Setiap karakter dalam film pasti memiliki peran masing-masing yang perlu dijalani. Karakterisasi memiliki pengertian yaitu peranan atau pelukisan watak (Minderop, 2011).

Menurut Harymawan (1993) dalam Neulis (2025), karakter dapat dibagikan menjadi 3 bentuk yaitu protagonis, antagonis dan tritagonis. Karakter protagonis yaitu karakter utama dan pusat. Protagonis biasanya menjadi panutan untuk

penonton melalui usaha dana sisi positifnya untuk mencapai tujuannya. Selain protagonis, terdapat juga karakter antagonis dalam cerita. Tokoh antagonis memiliki tujuan untuk membuat konflik dengan karakter protagonis melalui segala cara untuk mengganggu dan menghambat sang protagonis sehingga tidak dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan adanya karakter antagonis, cerita dapat dijadikan lebih menarik dan membuat para penonton film lebih penasaran dengan apa yang akan dilakukan kepada sang protagonis pada akhir film. Terakhir yaitu karakter tritagonis yang memiliki sifat utama untuk mendampingi sang karakter protagonis ataupun karakter antagonis.

Karakter secara garis besar dapat digambarkan melalui tiga dimensi. Menurut Egri (1960) dalam Aji (2018) membagikan karakter menjadi 3 dimensi yang berupa fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Egri (1960) dalam Aji (2018) menjelaskan dimensi fisiologis berupa penampilan karakter. Penampilan ini dapat berupa seks, umur, tinggi badan, berat badan, warna rambut, warna mata, warna kulit, postur tubuh, penampilan yang dapat berupa ketampanan, kelebihan atau kekurangan berat badan, kebersihan, kerapian, kesenangan, ketidakrapian. Bentuk kepala, bentuk wajah, bentuk anggota badan, kecacatan seperti kelainan bentuk, tanda lahir dan penyakit, dan keturunan. Secara singkat fisiologis mengidentifikasi penampilan karakter dalam film.

Lebih lanjut, Egri (1960) dalam Aji (2018) juga menjelaskan mengenai dimensi sosiologis. Dimensi sosiologis menekankan lingkungan sekitar karakter. Hal tersebut dapat dilihat melalui ciri-ciri seperti kelas bawah, kelas menengah atau kelas atas. Pendidikan yang karakter lewati juga berpengaruh seperti nilai, jenis sekolah atau mata pelajaran favorit atau terburuk dan bakat. Selain itu, pekerjaan seperti jenis pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kondisi lingkungan kerja, sikap terhadap pekerjaan dan kesesuaian dengan lingkungan kerja. Aspek lain Egri (1960) dalam Aji (2018) juga menjelaskan mengenai kehidupan rumah tangga yang mempengaruhi karakter seperti orang tua yang masih hidup atau sudah meninggal, daya cari nafkah orang tua, orang tua yang sudah bercerai atau masih bersama, kebiasaannya orang tua tersebut, perkembangan orang tuanya secara mental dan sifat buruk sang orang tua. Status perkawinan karakter, agama, rasa atau

kebangsaan, afiliasi dirinya secara politik, hiburan atau hobi baik dalam bentuk membaca buku ataupun majalah. Tempat sang karakter dalam komunitas seperti klub, pertemanan atau keluarga. Semua ini perlu dicari tau untuk memperdalam lingkungan keseharian karakter.

Terakhir yaitu dimensi psikologis. Egri (1960) dalam Aji (2018) menekankan psikologis yang terdapat dalam diri karakter sangat penting untuk naratif cerita. Psikologis dapat berupa kehidupan seks dan standar moral, ambisi pribadi, kekecewaan utama karakter, temperamen karakter seperti optimis, pesimis dan kesantiaian. Sikap karakter dalam kehidupan seperti mudah mengalah dan parah. Kompleks karakter seperti obsesi, hambatan, bias dan fobia. Kepribadian karakter secara ekstrovert, introvert ataupun ambivert, kemampuan dan bakat karakter. IQ karakter dan kualitas yang dimiliki karakter seperti imajinasi, penilaian, selera dan ketenangan. Semua ini dilakukan agar karakter yang dibentuk dapat ditampilkan secara realistis dalam film (Egri, 1960).

2.3 WARNA

Warna merupakan salah satu bagian terpenting dalam desain artistik. Warna dapat dibagi menjadi tiga yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Warna primer merupakan warna yang tidak dapat dibuat dengan menggabungkan dua macam warna atau lebih seperti merah, kuning dan biru. Warna sekunder merupakan warna yang dapat dibuat dengan cara menggabungkan dua warna atau lebih seperti ungu, hijau dan jingga. Warna tersier merupakan warna dapat dibuat melalui menggabungkan warna primer dan warna tersier seperti magenta, merah terang, ungu, Hijau kebiruan, kuning kecokelatan, dan hijau kekuningan (Hidayat, 2022).

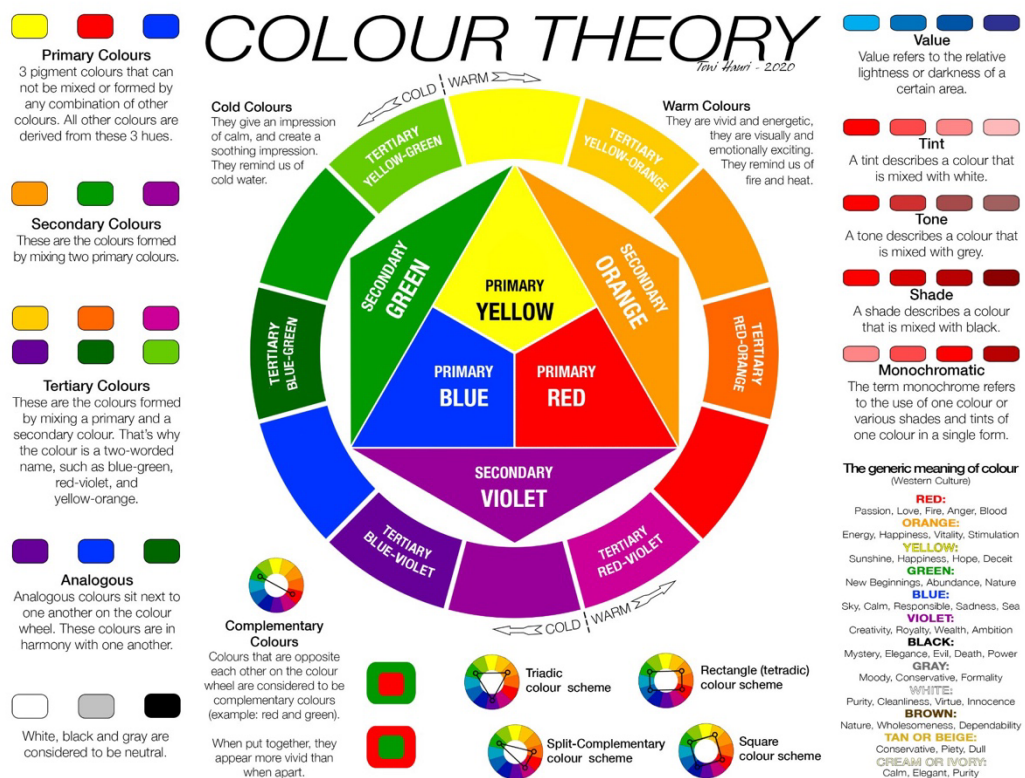
Goethe (1810) dalam Hidayat (2022) mengatakan bagaimana warna memiliki psikologi yang dapat dirasakan oleh manusia. Wexner (1954) dalam Hidayat (2022) menekankan warna merefleksikan warna sebagai perasaan dan suasana hati seseorang. Warna memiliki peran untuk menyampaikan pesan. Dalam film, warna dapat diolah dan dikembangkan sehingga sesuai dengan atmosfer yang diinginkan.

Hidayat (2022) juga menjelaskan bahwa warna-warna juga dapat dibagikan menjadi tiga wujud yaitu warna netral, warna hangat dan warna dingin. Warna hangat merupakan warna yang mengandung unsur kuning dan merah. Warna dingin memiliki unsur yang bernuansa biru, ungu dan hijau. Warna netral memiliki unsur yang monoton seperti hitam, putih, abu-abu dan cokelat. Seluruh teori tersebut dapat diaplikasikan pada dunia perfilman, dimana warna yang telah diolah dapat dicocokkan dengan atmosfer dalam film.

Monica (2024) mengatakan warna memiliki warna dengan arti psikologi yang memiliki pengaruh yang berbeda. Warna merah dapat diasosiasikan dengan api dan darah dengan makna positif seperti semangat, cinta, energi, antusiasme, panas, kekuatan, namun juga memiliki arti negatif seperti agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, ketidaksopanan. Warna kuning dapat diasosiasikan dengan sinar matahari dengan makna positif yaitu intelek, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kegembiraan, idealisme, namun juga memiliki makna negatif yaitu kecemburuan, pengecut, ketidakjujuran dan kewaspadaan. Warna hijau dapat diasosiasikan dengan lingkungan dan tumbuhan yang memiliki sisi positif yaitu kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, natural, harmoni, kejujuran dan kemudahan, namun juga memiliki sisi negatif yaitu rakus, iri, muak, racun dan kurangnya berpengalaman.

Selain itu, Monica (2024) mengatakan warna jingga dapat diasosiasikan dengan musim semi dan jeruk yang memiliki sisi positif yaitu energetik, kreativitas, keunikan, stimulasi, sosial dan kesehatan, namun memiliki sisi negatif yaitu kegilaan dan berisik. Warna hitam dapat diasosiasikan dengan malam dan kematian dengan arti yaitu kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, kesunyian dan misteri. Warna putih dapat diasosiasikan dengan sinar dan kemurnian dengan arti positif yaitu sempurna, pernikahan, bersih, kebajikan, kejujuran, kelembutan, kesucian dan kesederhanaan, dengan arti negatif yaitu rapuh dan terisolasi. Warna abu-abu merupakan warna netral dengan arti positif yaitu keseimbangan, keamanan, kesederhanaan, kedewasaan dan keadilan dan arti negatif yaitu ketidakpastian, kebosanan dan kesedihan.

Monica (2024) juga menjelaskan warna coklat dapat diartikan dengan kehangatan dan kenyamanan. Warna biru dapat diasosiasikan dengan laut dan langit dengan makna positif yaitu pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, intelektual, namun juga memiliki makna negatif yaitu depresi, dingin, kelesuan. Warna ungu dapat diasosiasikan dengan keagungan dan spiritualitas dengan makna positif yaitu kemewahan, kebijaksanaan, imajinasi, keajaiban, tingkatan, inspirasi, kekayaan, penghargaan, mistik dengan makna negatif yaitu kekejaman dan juga berlebihan.



Gambar 2.1. Color wheel. Diambil dari <https://www.facebook.com/groups/PaintItBeautiful/posts/3943114282579414/>

2.4 KEPRIBADIAN

Kepribadian mencakup pikiran, perasaan, tingkah laku, kesadaran dan ketidaksadaran. Sikap kepribadian seseorang dapat dibagi menjadi dua yaitu sikap kepribadian ekstrovert dan sikap kepribadian introvert. Menurut Jung (1921) dalam Satalina (2014), sikap kepribadian introvert akan mengarahkan dirinya pada

subyektif. Sebaliknya, seseorang yang memiliki sikap kepribadian ekstrovert memiliki pengalaman yang lebih obyektif.

Jung (1921) dalam Satalina (2014) mengatakan bahwa sifat kepribadian ekstrovert memusatkan perhatiannya kepada dunia luar dan cenderung berbicara dengan orang-orang disekitarnya sebagai sosok yang aktif. Orang yang memiliki sifat kepribadian ekstrovert menaruh perhatiannya kepada dunia disekitarnya dengan ketertarikan yang santai. Jung (1921) dalam Satalina (2014) juga mengatakan orang yang memiliki sifat kepribadian introvert memusatkan dirinya pada dunia dalam. Orang yang memiliki sifat kepribadian introvert merupakan sosok yang mengamati dunia sebagai pendiam dan cenderung menyendiri. Berbeda dengan orang yang memiliki sifat kepribadian extrovert, orang yang memiliki sifat kepribadian introvert lebih sibuk dengan kehidupan mereka sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 DESKRIPSI KARYA

Gitu Doang? adalah film pendek *hybrid* yang diproduksi oleh Venera Visions pada tahun 2025. Film pendek ini mengangkat tema pertengkaran anak kecil melalui gaya bahasa dan karakter yang lahir dari imajinasi keduanya. *Gitu Doang?* mengeksplorasi pengembangan kognitif yang terjadi pada anak-anak melalui interaksi yang dilakukan satu sama lain. Untuk itu, desainer produksi memiliki tugas untuk merancang dan mengimplementasi *set* dan properti kamar untuk menggambarkan 3D karakter dalam film *Gitu Doang?*.

3.2 KONSEP KARYA

Gitu Doang? mengangkat tema pertengkaran anak kecil melalui gaya bahasa dan karakter yang lahir dari imajinasi keduanya. Untuk itu, 3D karakter digunakan untuk merancang konsep kamar kedua anak tersebut. Dennis merupakan sosok introvert kelas menengah yang memiliki kesukaan terhadap karakter-karakter robot. Sejak kecil, Dennis merupakan anak yang lebih sering di rumah dibandingkan keluar sehingga untuk menghabiskan waktu luangnya, ibunya sering menyalakan tv untuk menonton film-film seperti *Wall-E* (2008) dan memberikannya komik-