

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Untuk memperkuat dan memperjelas landasan penciptaan karya, dibutuhkan adanya studi literatur yang berisi pemaparan teori dan referensi literatur. Teori - teori yang digunakan meliputi teori *production designer*, teori *set* dan *property*, dan teori ruang liminal. Teori tersebut digunakan dalam perancangan ini karena sangat mendukung dan dapat memperkuat topik yang diangkat, yaitu perancangan *set* dan properti untuk menggambarkan ruang liminal pada film *A Gift Called Craziness*:

### 2.1. *Production Designer*

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa *production designer* merupakan sebuah seni visual dan keterampilan dalam bercerita secara sinematik yang diciptakan melalui imajinasi, seni, kolaborasi antara sutradara, sinematografer, dan *production designer*. Menurut Barnwell (2018), seorang *production designer* bertugas merancang *set*, mengelola anggaran, melakukan riset, dan memastikan penerapan desain produksi yang mendukung visi kreatif sutradara, sekaligus menjaga konsistensi visual dalam film. Barnwell (2017) juga menjelaskan bagaimana *production designer* membangun dunia visual yang mendukung cerita. Desain *set* memiliki peran krusial dalam membangun atmosfer, menentukan latar, serta menyampaikan karakter dan tema cerita. Dengan memilih elemen-elemen seperti warna, pencahayaan, dan dekorasi, desain *set* menciptakan suasana (*mood*) film yang sesuai dan memberikan gambaran mendalam tentang cerita serta karakter yang terlibat.

Menurut D'Arcy (2018) *production design* berfokus kepada tiga hal konsep yang dimulai dari perspektif audiens, bagaimana *set* mempengaruhi persepsi dan pengalaman menonton sebagai teks visual yang aktif membentuk makna naratif. Barnhart (2018) juga menegaskan bahwa desain *set* merupakan alat naratif yang esensial dalam proses penceritaan (*storytelling*) di media film dan televisi. Desain *set* tidak sekadar berperan sebagai latar belakang, melainkan berfungsi secara aktif untuk mendukung dan memperkaya narasi melalui elemen-elemen visual seperti pemilihan warna, tekstur, komposisi ruang, dan penataan objek. Elemen-elemen ini dirancang dengan sengaja untuk mencerminkan karakter, memperkuat tema,

dan membangkitkan emosi tertentu, sehingga menciptakan hubungan yang lebih mendalam antara cerita dengan audiens.

### 2.1.1. *Set*

Menurut Bordwell & Thompson (2017), *set* dapat bersifat realistik maupun stilistik (simbolis). *Set* realistik dirancang untuk menyamakan dunia nyata dengan detail yang akurat, sehingga penonton merasa bahwa peristiwa film tersebut benar-benar terjadi di ruang yang nyata dan *set* stilistik atau simbolis adalah *set* yang lebih menekankan ekspresi karakter. Desain *set* jenis ini sering digunakan untuk menonjolkan suasana batin karakter, tema film, atau gaya sinematografi tertentu. *Set* memiliki pembagiannya masing-masing, dimulai dari *main set*, *sub set*, dan *supporting set* dan ketiganya memiliki peran berbeda. *main set* adalah set utama yang banyak di *highlight* karena proses pengambilan *scene* banyak diambil di *set* ini. *sub set* adalah bagian dari *set* utama yang dipisahkan untuk keperluan naratif atau visual dan *supporting set* adalah *set* yang dibutuhkan sebagai pemanis dari *set* utama yang sudah ada untuk keperluan naratif atau visual sutradara.

### 2.1.2. *Properti*

Menurut Fischer (2015), Properti (*props*) merupakan bagian esensial dari *mise-en-scène* yang memiliki fungsi lebih dari sekadar pelengkap visual. Properti adalah objek fisik yang dipakai untuk mendukung sebuah narasi, memperkuat karakterisasi dan atmosfer visual film. Properti memiliki beberapa kategori seperti properti dekoratif, yang berfungsi memperindah *set* dan menciptakan atmosfer ruang seperti furnitur, lukisan, atau ornamen lain yang memperkuat konteks sosial dan budaya. Terdapat properti fungsional yang digunakan langsung oleh karakter dalam adegan dan sering kali berperan sebagai penggerak alur cerita seperti buku, alat tulis dan alat komunikasi. Lalu properti simbolis yang memiliki makna tertentu dan biasanya mencerminkan emosional seseorang atau konflik batin pada karakter seperti cincin, cermin, atau benda pribadi lainnya dan properti juga ada yang bersifat kontekstual seperti benda-benda yang memberikan petunjuk mengenai waktu, tempat, atau situasi sosial dalam film. (Bordwell & Thompson, 2017).

## 2.2. Ruang Liminal

Menurut Fisher (2014) ruang liminal adalah ruang yang terasa kosong, tertinggal, terputus oleh waktu, dengan kata lain ruang liminal juga bisa diartikan sebagai ruang yang dihantui oleh masa lalu dan masa depan yang gagal terwujud. Menurut Gold (2024) liminalitas merujuk pada fase "ambang" (*threshold*) dalam sebuah proses transisi, dimana individu atau kelompok berada di antara dua status atau identitas yang berbeda. Dalam konteks ritual, fase ini sering ditandai dengan ketidakpastian, ambiguitas, dan pembongkaran struktur sosial yang ada. Karakteristik dari liminalitas meliputi ambigu dan adanya transformasi. Menurut Zimmerman (2008), liminal memberikan kerangka teoritis yang berguna untuk memahami ruang-ruang transisi dalam arsitektur. Ruang liminal tidak hanya berfungsi sebagai penghubung antara dua area, tetapi juga memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman transformatif bagi pengguna.

Menurut Zimmerman (2008), ruang liminal dapat dipahami sebagai ruang yang memiliki karakteristik ambiguitas. Ruang ini minim aktifitas manusia, dapat memicu percampuran emosi, dan tidak memiliki makna yang lengkap (*narrative ambiguity*) sehingga terasa membingungkan. Menurut Fisher (2014), ciri-ciri visual dari ruang liminal bisa terlihat dari warna dan tekstur ruang yang pudar serta pencahayaan minim (memberi kesan suram, usang, dan mood *don't belong here*), arsitektur cenderung generik seperti menggunakan gypsum dan semen (ruang seperti hasil peninggalan proyek yang tidak selesai), objek seperti meja kursi yang tertata rapi namun banyak barang tergeletak seolah ditinggalkan (menciptakan kesan seperti ada seseorang namun tidak ada). Contoh dari ruang liminal adalah seperti koridor atau tangga yang menghubungkan dua ruang utama (berada di antara dua keadaan) dan area yang mengalami perubahan fungsi (ruang publik yang menjadi ruang pribadi). Ruang liminal juga memiliki potensi untuk memicu transformasi, baik secara fisik maupun psikologis.