



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Keluarga

Menurut Koerner dan Fitzpatrick dikutip oleh Lestari (2012), keluarga didefinisikan sebagai kelompok sosial yang utama dan penting dalam masyarakat yang terdiri dari orangtua, anak dan kerabat lainnya. Keluarga memiliki fungsi-fungsi yang mencakup perawatan, sosialisasi pada anak, dukungan moral dan materi, dan peran tertentu lainnya. Keluarga juga merupakan kelompok yang mampu mengembangkan ikatan emosi melalui berbagai perilaku antar anggotanya yang mampu menimbulkan rasa identitas sebagai satu keluarga (hlm. 5).

Seorang anak dalam keluarga akan mengalami banyak peristiwa-peristiwa baik dan buruk yang dilihat maupun dirasakan sendiri yang akan membekas dan kelak membentuk kepribadiannya dan pandangan hidupnya. Oleh karena itu, suasana dalam keluarga sangat mempengaruhi perkembangan emosi, perasaan, sikap anak. Suasana keluarga yang penuh keakraban akan membantu terwujudnya fungsi keluarga, yaitu meneruskan keturunan, memberikan kasih sayang dan dukungan, mengembangkan kepribadian, menanamkan hak dan kewajiban, melestarikan kebudayaan, agama, nilai moral pada anak (Gunarsa, 2004, hlm. 29-30). Bagi Poster (1978), pengaruh dari norma-norma dalam lingkungan sosial sekitar akan mempengaruhi bagaimana bentuk dari keluarga-keluarga yang hidup didalamnya. Termasuk juga akan mempengaruhi bagaimana hubungan, perlakuan, pembinaan, pengajaran yang akan diterapkan orangtua terhadap anak-anak mereka,

begitu pula sebaliknya. Hubungan itulah yang nantinya akan membentuk karakter dari anak-anak dalam keluarga tersebut dan bagaimana mereka akan bersikap dalam masyarakat (hlm. ix).

Gunarsa (2004) menambahkan, peranan tiap anggota keluarga (ayah, ibu, dan anak) sangat berpengaruh dalam terciptanya suasana baik dalam keluarga. Tiap peranan hendaknya dapat menjalankan peranannya dengan baik sehingga memungkinkan adanya perkembangan tiap-tiap pribadi dalam keluarga tersebut. Peranan ibu dalam rumah tangga ialah sebagai istri bagi suami, pengasuh dan pendidik bagi anak-anak, mengatur dan mengurus kebutuhan rumah tangga, menjadi teladan dan contoh, sebagai bagian dari anggota masyarakat. Peranan ayah ialah sebagai suami bagi istri, sebagai pelindung dan pemberi rasa aman bagi keluarga, sebagai pencari nafkah, sebagai pendidik bagi anak-anak, sebagai teladan dan contoh, sebagai anggota masyarakat. Peranan anak dalam rumah tangga ialah melakukan pengembangan kepribadian secara fisik, pikiran, mental, sikap, sosial dan spiritual sesuai dengan ajaran dan bimbingan dari orangtua (hlm. 30-40).

### **2.1.1. Keharmonisan Keluarga**

Kata harmonis berasal dari bahasa Inggris yakni *harmonize* yang mempunyai asal kata dari bahasa Latin yaitu *hermonia* yang bermakna penyesuaian. Kata harmonis memiliki arti yang sama dengan kata harmoni, keselarasan dan kecocokan. Kata sifat harmonis memiliki pengertian sebagai suatu kecenderungan untuk membentuk kesesuaian dari perbedaan yang ada menuju pada satu tujuan yang sama. Suasana harmonis terwujud saat manusia dengan kepribadian berbeda-beda hidup dalam

kesatuan dan bersama-sama mewujudkan tujuan bersama (Ode, 2013, hlm. 281). Paschen & Dihmaier (2014) berpendapat, harmonis berarti tidak adanya perbedaan, ketika tidak ada perbedaan maka tidak akan ada konflik. Walau begitu, bukan berarti tiap bentuk perbedaan yang ada dapat diharmonisasikan atau diselaraskan karena perbedaan tersebut telah ada sejak lama atau sulit dihilangkan. Ketika hal ini terjadi yang dapat dilakukan ialah berdamai dengan keadaan tersebut (hlm. 154).

Dalam kaitannya dengan keluarga, Sarwono (1982) berpendapat keluarga yang harmonis akan tercipta jika kebahagiaan dirasakan oleh seluruh anggota keluarga. Terciptanya kesamaan tujuan, cita-cita, harapan dan minimnya terjadi konflik masing-masing pribadi maupun antar pribadi dalam keluarga (hlm. 2). Bagi Qaimi (2002), keluarga yang harmonis ialah keluarga yang dipenuhi ketenangan, kasih sayang, kebahagiaan, saling melengkapi dan menyempurnakan, bekerja sama, belas kasih dan pengorbanan (hlm. 14). Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Gunarsa (2004), keluarga dikatakan harmonis bila tidak adanya ketegangan, kekecewaan, dan seluruh kebutuhan fisik, mental, dan sosial seluruh anggota keluarga terpenuhi (hlm. 209).

Gunarsa (2004) selanjutnya berpendapat, keluarga menjadi tidak harmonis jika kehidupan seorang atau beberapa anggota keluarga tersebut diliputi kekecewaan, ketegangan dan kebutuhannya tidak terpenuhi. Kondisi keluarga tidak harmonis disebabkan satu atau beberapa anggota keluarga tidak menjalankan peran dan kewajiban mereka sebagaimana mestinya yang menyebabkan hubungan antar anggota keluarga tidak menyatu (hlm. 209). Keluarga yang tidak harmonis dapat

disebabkan oleh beberapa hal seperti pendapat Willis yang dikutip oleh Yunistiati, Djalali, & Farid (2014) yaitu:

1. Kurang atau putusnya komunikasi antar anggota keluarga.
2. Sikap mementingkan diri sendiri anggota keluarga.
3. Permasalahan ekonomi.
4. Orangtua yang terlalu sibuk.
5. Pendidikan orangtua yang rendah.
6. Perselingkuhan orangtua.
7. Jauh dari nilai agama (hlm. 77).

## **2.2. Ruang**

Ruang dan tempat menjadi komponen dasar dari kehidupan di dunia. Dalam kenyataannya, hubungan ruang dan tempat sering dianggap memiliki makna yang sama. Padahal ruang memiliki wujud yang lebih abstrak dibandingkan dengan tempat. Ruang menjadi wadah dimana orang-orang melakukan aktivitasnya dan memberikan nilai-nilai didalamnya yang selanjutnya akan berubah menjadi tempat (Tuan, 1977, hlm. 3-5). Pendapat serupa juga dinyatakan oleh Altman & Zube (1989), dimana ruang atau tempat merupakan istilah yang saling berkaitan satu sama lain. Dengan adanya ruang maka terciptalah tempat, karena adanya pengaruh psikologis. Ruang menjadi suatu bentuk abstrak dari lingkungan. Ruang tersebut kemudian berubah menjadi tempat yang berarti bagi orang-orang karena mereka menggunakannya, mengubahnya, dan memberikan nilai-nilai simbolis pada tempat tersebut (hlm. 2).

Bagi LoBrutto (2002), ruang dalam film bisa menggambarkan kekuatan, tekanan, kebebasan, ketakutan, kebahagiaan, paranoid, emosi dan suasana berdasarkan hubungan antara karakter dengan lingkungannya. Lingkungan dapat mempengaruhi emosi, tindakan, kebiasaan karakter, begitu juga sebaliknya emosi karakter dapat mempengaruhi bagaimana karakter akan bersikap terhadap lingkungannya. Karakter akan muncul sesuai dengan ruang dimana mereka muncul. Dalam merancang sebuah ruang dan waktu sesuai kebutuhan film, *production designer* harus mempelajari ilmu arsitektur yang berkaitan dengan kebutuhan. Dengan mempelajari desain, teknik, material dan alat dapat membantu untuk mewujudkan rancangan dalam konstruksi fisik (hlm. 99-100).

Shorter (2012) juga berpendapat ruang dalam film dapat didefinisikan sebagai area yang kosong yang dapat memiliki tujuan tertentu. Ruang akan menjadi berarti jika terdapat objek dan elemen desain lainnya yang menempati ruang tersebut sesuai dengan tujuannya. Sebuah ruang dirancang sedemikian rupa untuk dapat menimbulkan rasa atau emosi. Dengan menggunakan kombinasi antara warna dan tekstur dapat membuat ruangan menjadi lebih berarti, tampak memiliki kedalaman dan tampak nyata. Pengaturan peletakan objek dalam ruangan juga penting dalam menciptakan sebuah ruangan. Peletakan tersebut akan berpengaruh pada penggambaran kepribadian karakter, sejarah ruangan, logika ruangan. Pengaturan komposisi objek dalam ruangan ini dapat dipelajari dari ilmu *interior design* (hlm. 26-30).

### 2.2.1. Ruang Pribadi

Sebuah ruang dapat terbentuk tergantung dari kegiatan yang terjadi di dalamnya. Ruang secara umum dibagi menjadi tiga yaitu ruang publik, ruang pribadi, dan ruang servis. Ruang juga dapat dibagi secara lebih detil yaitu ruang publik, ruang semi-publik, ruang pribadi, ruang semi-pribadi dan ruang servis. Ruang pribadi adalah ruang yang digunakan dalam kegiatan yang bersifat pribadi dan terbebas dari gangguan. Akses pada ruang pribadi dibentuk sedemikian rupa sehingga ruangan ini hanya dapat diakses oleh orang-orang tertentu saja (Ismaya, 2007, hlm. 5-6).

Wicaksono, Yunizar, & M. (2014) berpendapat, pembagian zona ruang umumnya dibagi menjadi zona pribadi, zona umum dan zona peralihan atau zona semi umum. Fungsi dari masing-masing zona tersebut yang akan mempengaruhi penempatan ruang tersebut. Kamar pribadi yang biasanya digunakan sebagai ruang pribadi (hlm.18). Menurut Sandjaya (2007), Kamar tidur tentu merupakan ruang yang sangat pribadi. Kepribadian seseorang akan terlihat dari bagaimana penataan kamarnya dan pemilihan hiasan *interior*. Selain itu kamar juga digunakan sebagai tempat untuk melepas lelah dan beristirahat setelah bekerja seharian (hlm. 7).

Ruang pribadi adalah ruang yang membutuhkan ketenangan dan jauh dari kebisingan, terhindar dari polusi serta gangguan-gangguan lainnya. Hal ini menjadikan ruang pribadi sebagai tempat yang paling nyaman diantara ruang lainnya. Ruang pribadi menjadi ruang untuk seseorang berpikir, mengerjakan tugas-tugasnya dan pada akhirnya menjadi ruang untuk beristirahat (Sastra, 2013, hlm. 15).

### **2.2.2. Ruang Semi-Pribadi**

Menurut Ismaya (2007), ruang semi-pribadi merupakan turunan dari ruang pribadi, namun yang membedakan adalah ruang semi-pribadi memiliki akses yang lebih longgar dibanding ruang pribadi. Kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalamnya lebih ke arah yang sedikit umum. Ruang ini tidak lagi menjadi milik dari satu individu saja melainkan bisa menjadi milik lebih dari satu individu yang memiliki akses (hlm. 6).

Penempatan masing-masing zona ruang ditentukan dari fungsi ruang tersebut. Misalkan ruang tamu diletakkan pada zona ruang umum atau publik, ruang keluarga atau ruang makan diletakkan pada zona peralihan atau zona semi-pribadi (semi-publik) dan kamar tidur diletakkan pada zona ruang pribadi. Ruang makan pada zona peralihan dapat digunakan sebagai tempat pusat interaksi dalam keluarga (Wicaksono, Yunizar, & M., 2014, hlm. 18-19).

Bagi Kusumowidagdo (2010), ruang makan merupakan wadah dimana anggota keluarga berkumpul menikmati hidangan bersama. Sebagai ruang bersama, ruang makan tentu memiliki fungsi untuk menyatukan kebersamaan sebuah keluarga dengan diskusi ringan yang bisa terjadi ruang ini (hlm. 6).

### **2.2.3. Ruang Publik**

Menurut Carr (1992), ruang publik adalah panggung dimana drama kehidupan masyarakat umum terjadi. Ruang publik seperti jalanan, alun-alun dan taman kota memberikan berbagai bentuk perubahan dalam kehidupan manusia. Ruang dinamis



ini penting sebagai tempat untuk rutinitas pekerjaan dan kehidupan rumah tangga, menyediakan sarana untuk beraktivitas, ruang komunikasi, dan lapangan umum untuk bermain dan relaksasi. Ruang publik harus dapat membantu orang-orang untuk merasa puas, hak-hak asasi manusia yang dibentuk dapat ditegakkan dan dilindungi, dan juga makna-makna budaya khusus dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 3).

Ruang publik dapat diakses dengan cukup mudah oleh setiap orang karena ruang publik diperuntukkan untuk kepentingan orang banyak. Ruang publik menampung aktivitas-aktivitas yang dilakukan orang banyak pada saat yang bersamaan. Sifat dari setiap ruang publik pun berbeda-beda sesuai dengan keberadaan dan fungsinya. Ruang publik bisa berada di lingkungan yang komersial (seperti mall, pasar, dsb.), bisa berada di lingkungan kerja, lingkungan sosial atau bahkan di lingkungan rumah. Ruang ini yang dapat memunculkan adanya interaksi sosial antara orang-orang yang berada didalamnya (Ismaya, 2007, hlm. 6).

Bagi Altman (1989), ruang publik berfungsi sebagai cermin atau refleksi dari perilaku tiap individu manusia, proses-proses sosial dan nilai-nilai publik yang sering bertentangan. Ruang publik dapat mencerminkan diri manusia, mencerminkan kepribadian manusia dalam bersikap di masyarakat. Ruang publik juga dapat mencerminkan kebudayaan yang besar, kepercayaan tiap-tiap pribadi manusia, dan nilai-nilai moral. Ruang publik menjadi tempat dimana nilai-nilai moral dan apa yang disebut sebagai “publisitas” berkembang dan terungkap. Kepribadian manusia yang beragam yang akan membentuk kehidupan dan interaksi dalam ruang publik (hlm. 149).

### 2.3. *Production Design*

*Production design* merupakan seni dan keterampilan visual yang terdapat dalam sebuah film. Seni visual ini menjadi tampilan dan gaya dari film yang tercipta dari imajinasi, kesenian, dan kerjasama antara *director*, *director of photography* dan *production designer*. *Production designer* bertanggung jawab untuk membuat tampilan visual dari naskah dan konsep sutradara dan mewujudkannya dalam bentuk lingkungan fisik dimana aktor dapat bermain dan memerankan karakternya sesuai naskah. *Production designer* dapat membentuk lingkungan tersebut melalui gaya arsitektur, dekorasi, ruang, tekstur, warna, properti dan juga *make-up*, kostum yang dapat secara langsung memberikan informasi dan mendukung cerita. *Production designer* menjadi pemimpin dari departemen *art* dan mengatur tim kreatif yang terdiri dari *art director*, *set decorator*, *property master* dan para seniman spesialis lainnya (LoBrutto, 2002, hlm. 1).

Dalam struktur hirarki kru film, *production designer* berada pada posisi yang sejajar dengan *director* dan juga *director of photography*. Seorang *production designer* menggambarkan konsep visual sebuah film melalui rancangan dan menerapkannya dalam bentuk konstruksi fisik. *Production designer* merupakan sumber dan kekuatan kreatif dari departemen *art*. *Production designer* menjadi pemimpin dalam departemen *art* dan bekerjasama dengan *art director* yang membantu mewujudkan konsep visual dari bentuk rancangan ke sketsa dan kemudian ke lingkungan fisiknya. *Art director* bertugas menjadi kepala dan menjalankan departemen *art* selama proses produksi, menjadi perantara antara departemen *art* dengan departemen lainnya, mengawasi dan mengatur segala aspek

keuangan departemen *art*. *Art director* juga memberikan masukan untuk mendukung ide awal dari *production designer* dan bertanggung jawab pada *production designer* (Rizzo, 2015, hlm. 3-4).

Menurut Barnwell (2004), *production designer* hampir serupa dengan arsitek, namun rancangan dan penerapan dari *production designer* harus menggambarkan karakter dan emosi film. Tugas dari seorang *production designer* bukan hanya sekedar membangun bentuk fisik, tetapi juga berjuang membangun emosi dan suasana dalam film. *Production designer* juga melalui proses yang sama seperti arsitek dalam hal menyusun, menggambar dan membangun, yang membedakan ialah bangunan yang diciptakan *production designer* hanya akan muncul selama proses produksi. Bangunan yang diciptakan juga disesuaikan dengan luas bidang yang akan tertangkap kamera. Bidang tersebut yang selanjutnya akan ditata dan didekorasi sedemikian rupa dengan properti, warna, *furniture*, dsb. sehingga dapat menggambarkan emosi sesuai kebutuhan film tersebut (hlm. 23-24).

#### **2.4. Set**

Set dapat menampilkan film dengan tampilan yang berbeda dari yang lain, dengan menampilkan konteks geografisnya, sejarah, sosial dan budaya, melalui elemen-elemen terkait dan konstruksi fisik yang sesuai dengan cerita. Dengan kualitas tersebut, set dapat membantu mengidentifikasi dan menyempurnakan karakter. Dibantu dengan unsur lain seperti musik dan pencahayaan membantu menciptakan perasaan tempat, sesuai dengan '*mood*' atau suasana. Dengan demikian dapat memunculkan emosi dari penonton yang sesuai atau bertentangan dengan cerita.

Set juga penting dalam menentukan *genre* sebuah film, dengan memainkan elemen-elemen set yang populer sesuai dengan *genre* tersebut. Berdasarkan hal-hal tersebut, desain set menjadi aspek penting dalam *mise-en-scène*, baik itu menggunakan set lokasi asli maupun set buatan, dapat meningkatkan pengalaman visual dalam layar (Bergfelder, Harris, & Street, 2007, hlm. 11).

Menurut Barnwell (2004), set sangat berpengaruh terhadap cerita dan juga pada karakter. Set hadir bukan hanya untuk menggambarkan cerita sesuai dengan apa yang tertulis dalam naskah, namun set juga harus dibangun untuk menggambarkan karakter dalam cerita, seperti dimana karakter tinggal, status ekonominya, pekerjaan, emosinya, keinginan dan mimpinya. *Production designer* dalam membuat rancangan sebuah set harus berdiskusi bersama *director* agar sesuai dengan konsepnya dalam memvisualisasikan naskah. (hlm. 25-27).

Pratista (2017) juga berpendapat bahwa, set yang digunakan dalam sebuah film biasanya dibuat senyata mungkin dengan realitanya yang sesuai dengan konteks dalam cerita. Set yang baik harus mampu membuat penonton yakin bahwa film tersebut benar-benar terjadi pada lokasi dan waktu yang sesuai konteks dalam cerita. Dengan begitu penonton akan menjadi merasa ikut terlibat dalam film tersebut. Kreatifitas dari *production designer* dalam merancang dan menentukan sebuah set sangat dibutuhkan (hlm. 98). Pratista menambahkan bahwa fungsi utama dari sebuah set ialah sebagai penunjuk ruang dan waktu dimana cerita tersebut terjadi. Rancangan set juga dapat membangun *mood* film sesuai dengan kebutuhan cerita (hlm. 101).

#### 2.4.1. *On Location Set*

Menurut LoBrutto (2002), *on location set* adalah sebuah set yang terdapat pada tempat/lokasi yang sudah ada sebelumnya. *On location set* bisa juga merupakan lokasi sesungguhnya dimana cerita terjadi. *On location set* dapat dipilih jika lokasi tersebut sangat cocok dengan kebutuhan film dan jika lokasi tersebut dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tata artistik pada film (hlm. 151). LoBrutto (2002) menambahkan, pemilihan *on location set* memiliki beberapa hambatan yang akan dihadapi pembuat film seperti:

- 1) Keadaan alam dan cuaca yang tidak bisa diprediksi.
- 2) Cahaya matahari yang berubah-ubah.
- 3) Gangguan keramaian dari orang-orang sekitar set.
- 4) Suara bising.
- 5) Aturan ketat dari pemilik tempat/lokasi.
- 6) Aturan hukum (hlm. 151).

LoBrutto (2002) juga menjelaskan dalam menentukan *on location set* ada hal-hal yang perlu diperhatikan seperti:

- 1) Ijin lokasi.
- 2) Ruang yang cukup untuk tim produksi.
- 3) Terdapat area parkir yang dekat dengan lokasi.
- 4) Lokasi dapat dijangkau dengan transportasi umum dan mobil.
- 5) Ijin untuk mengubah bentuk maupun tampilan lokasi.
- 6) Waktu yang dibutuhkan untuk pra produksi.

7) Waktu yang dibutuhkan untuk produksi (hlm. 151).

Dalam hal mengubah tampilan lokasi, LoBrutto (2002) juga menambahkan perlu adanya perancangan dan perencanaan yang matang dan juga berdiskusi dengan pemilik lokasi mengenai perubahan tersebut. Semua hal ini harus diselesaikan pada tahap pra produksi dan dilaksanakan dengan baik pada saat produksi (hlm. 152).

#### **2.4.2. Dekorasi Set**

Dekorasi set atau yang disebut Hart (2017) sebagai *set dressing*, adalah suatu kegiatan untuk menempatkan objek atau benda dalam sebuah set. Hal ini dilakukan untuk membantu menciptakan rasa, menggambarkan ruang dan waktu, membangkitkan suasana sesuai yang diinginkan. Dekorasi set meliputi segala hal mengenai tata letak dari properti yang akan digunakan maupun properti yang bersifat dekorasi. Biasanya dikerjakan oleh *set decorator* bekerja sama dengan departemen properti (hlm. 4).

Dipimpin oleh *production designer* dan dikerjakan oleh *set decorator*, dekorasi set dimulai setelah set sudah dibangun atau sudah ditentukan. Dalam sebuah set biasanya terdiri dari jendela, pintu, dinding, langit-langit, lantai. Set tersebut kemudian didekorasi dengan menambahkan elemen-elemen seperti karpet, *furniture*, sofa, hiasan dinding, lampu, penutup jendela dan elemen-elemen lainnya. Dalam naskah biasanya terdapat beberapa rincian mengenai dekorasi set, namun *set decorator* akan mengikuti keputusan kreatif yang ditentukan *director*, *director of*

*photography* dan *production designer* sesuai karakter yang telah dibentuk (LoBrutto, 2002, hlm. 21).

*Set decorator* memiliki peran penting dalam departemen artistik. *Production designer* bersama *art director* akan membentuk struktur kerja berdasarkan konsep yang telah ditentukan. *Set decorator* akan mewujudkan konsep tersebut dalam bentuk wujud nyata atau fisiknya. Segala kegiatan yang dilakukan *set decorator* akan diawasi oleh *art director* yang memiliki tanggung jawab selama proses produksi (Rizzo, 2015, hlm. 38).

Shorter (2012) juga berpendapat, *set decorator* harus mampu berpikir kreatif untuk mewujudkan konsep dari *production designer*. *Set decorator* juga harus mampu melakukan analisa dan membedah naskah untuk dapat menggambarkan karakter melalui dekorasi set-nya. Dibawah pengawasan *art director*, *set decorator* bertanggung jawab terhadap semua pekerjaan dekorasi dan konstruksi selama berada di set. Sebagai salah satu kepala departemen, seorang *set decorator* juga harus memiliki kemampuan untuk mengatur keuangan (hlm. 162-163).

## **2.5. Properti**

Setiap elemen visual harus dapat mendukung dan mengembangkan cerita dan sesuai dengan konsep film secara keseluruhan. Properti dalam film dapat memberikan kesan unik dan spesifik untuk menambah kesan nyata ke dalam cerita. Properti dikumpulkan, dicari dan dirancang oleh seorang *property master*. Orang

ini yang bertanggung jawab terhadap peletakan dan keamanan properti selama proses syuting (LoBrutto, 2002, hlm. 21).

Rea & Irving (2010) juga berpendapat bahwa, properti merupakan benda yang dapat melengkapi cerita. *Property master* merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap segala properti yang terdapat dalam naskah. Mereka mencari penyewaan, membeli, atau bahkan membuat properti. Untuk itu *property master* harus dapat mendiskusikan idenya dengan *art director* dan *set decorator*. *Property master* juga menyediakan properti yang akan digunakan aktor, dan harus mendiskusikan referensi properti tersebut dengan aktor untuk selanjutnya dipilih aktor (hlm. 128-129).

Properti dapat menggambarkan tema dari sebuah film. Oleh karena itu perancangan dan pemilihan properti harus dilakukan dengan sebaik mungkin karena properti dapat berfungsi untuk membantu menjelaskan adegan dalam tiap *scenanya*. Properti dapat dibeli dan dibuat selama proses pra-produksi, atau bahkan dapat meminjam properti jika produksi dengan budget yang minim, namun nama peminjam harus dicantumkan dalam *credit title* (Barnwell, 2004, hlm. 75).

Bagi Hart (2017), properti merupakan objek nyata yang biasanya terdapat dalam sebuah penampilan dan beberapa digunakan aktor dalam penampilannya. Menurut Hart, dengan pernyataan sederhana ini akan muncul banyak pertanyaan mengenai objek nyata mana yang dapat dikategorikan sebagai properti. Objek nyata lainnya selain aktor, kostum dan set dalam sebuah penampilan dapat dikategorikan sebagai properti. Terkadang menjadi ambigu antara elemen apa saja yang menjadi



tanggung jawab departemen set dan elemen apa yang menjadi tanggung jawab departemen properti. Dibutuhkan diskusi antara anggota produksi untuk menentukan tanggung jawab untuk semua elemen dalam produksi. Menurut Hart, dalam dunia film dan teater properti telah dibagi menjadi dua kategori yaitu *hand props* dan *set props* (hlm. 2).

### 2.5.1. *Hands Prop*

*Hand Props* adalah properti yang dikendalikan oleh aktor dalam penampilannya. Terkadang properti ini disebutkan juga dalam naskah untuk membantu menjelaskan cerita. Beberapa film dan teater menyebut *hand props* sebagai *action props*. *Action props* merupakan properti yang memiliki fungsi naratif dan digunakan aktor untuk menjalankan perannya, sedangkan *hand props* merupakan properti yang melekat pada aktor namun belum tentu akan digunakan aktor. *Hand props* dapat meliputi senjata, gelas, pisang, pedang, ponsel, dll. Dalam film dan televisi *hand props* dibedakan lagi menjadi *hero props*, *background props*, *stunt props* (Hart, 2017, hlm. 2). Berikut penjelasannya:

#### 1) *Hero Props*

*Hero props* merupakan properti yang biasanya akan direkam dengan detail atau *close-up*. Biasanya akan menjadi properti utama yang akan digunakan.

#### 2) *Background Props*

*Background props* merupakan properti yang akan terlihat pada bagian *background* sebuah adegan. Biasanya menjadi properti pendukung dari *hero props* dengan detail yang kurang.

### 3) *Stunt Props*

*Stunt props* adalah properti yang biasa digunakan untuk adegan *action* dan membutuhkan pertimbangan keamanan khusus. Pembuat properti terkadang membuat beberapa versi untuk properti jenis ini. Pertama versi properti *hero* dengan penuh detail untuk dapat direkam dengan detail, kemudian versi dengan pewarnaan detail untuk *background props*, dan yang terakhir versi dengan menggunakan karet atau *soft foam* yang menyerupai properti *hero* sebagai *stunt props* (Hart, 2017, hlm. 2).

Hart (2017) juga menambahkan beberapa jenis properti lainnya, seperti:

#### 1) *Practical*

*Practical* adalah properti yang sudah seharusnya ada pada tempat itu. Properti ini digunakan untuk mendukung logika dari tempat tersebut. Seperti lampu gantung, dsb.

#### 2) *Dummy Prop*

*Dummy prop* biasa merupakan tiruan dari properti yang digunakan.

#### 3) *Rehearsal Prop & Actual Prop*

*Rehearsal prop* merupakan properti yang digunakan pada saat proses *rehearsal*.

Properti ini memiliki bentuk, ukuran, berat yang menyerupai *actual prop*.

*Actual prop* adalah properti sesungguhnya yang akan digunakan pada saat produksi.

#### 4) *Costume Prop*

*Costume prop* merupakan benda atau aksesoris diluar dari pakaian namun masih termasuk dalam kostum yang akan digunakan. *Costume prop* dapat meliputi

perhiasan, jam tangan, mahkota, topeng, sarung pistol, kacamata. Properti ini biasa digunakan untuk membantu menggambarkan karakter. *Costume prop* bisa saja berubah menjadi properti biasa jika tidak melekat pada aktor dan muncul bersama properti lainnya.

5) *Personal prop*

*Personal prop* adalah salah satu properti yang hanya disimpan oleh aktor itu sendiri dan tidak diatur oleh kru properti.

6) *Consumable props*

Properti ini merupakan properti yang akan dimakan oleh aktor saat penampilannya, seperti roti, buah-buahan, rokok, darah palsu, dsb. Biasanya disediakan dalam jumlah yang banyak agar dapat digunakan berkali-kali.

7) *Breakaway prop*

*Breakaway prop* merupakan properti yang biasanya dibuat untuk dihancurkan oleh aktor saat penampilannya. Penggunaan properti ini harus dikoordinasikan dengan departemen *stunt* atau koreografer adegan perkelahian dalam film (Hart, 2017, hlm 2-4).

### 2.5.2. *Set Prop*

Menurut Hart (2017), yang dimaksud sebagai *set prop* adalah objek besar yang dapat dipindahkan dalam sebuah set. Sebagian besar *furniture* dapat dikategorikan sebagai *set prop* dan benda-benda lain yang terdapat pada lantai, jendela dan tembok, seperti karpet, *wallpaper*, penutup jendela. Properti buatan yang menyerupai *furniture* aslinya juga dapat dikatakan sebagai *set prop*, seperti batu yang digunakan untuk duduk, dsb (hlm. 4). *Set prop* ini akan diletakkan bersamaan

dengan *hand props* lainnya sesuai dengan rancangan oleh *set decorator*. Dalam film, terdapat departemen dekorasi set yang bertugas untuk menciptakan dekorasi set dan menyediakan *set prop* (Hart, 2017, hlm 4).



Gambar 2.1. Set tanpa properti  
(Hart, 2017, hlm. 5)



Gambar 2.2. Set dengan properti  
(Hart, 2017, hlm.5)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.6. Warna

Warna memiliki banyak manfaat dalam tata artistik, bukan hanya membuat tampilan tampak nyata, warna juga dapat bercerita dengan menunjukkan karakter, emosi, suasana, hingga pengaruh psikologi. Sebuah set, ruang, dan lingkungan dalam film dapat digambarkan melalui warna, sehingga warna harus direncanakan dan dipikirkan dengan baik. Seorang *production designer* dapat membuat palet warna untuk menentukan rentang warna yang dapat menggambarkan dunia atau *mood* dari film. Tujuan pembuatan palet warna yakni untuk menyeleksi warna-warna yang dapat memberikan pengaruh dramatis dalam film. Perancangan palet warna pada sebuah ruang harus dirancang sesuai dengan karakter yang terdapat di dalamnya, karena palet warna mampu menggambarkan emosi, kebahagiaan atau seksualitas karakter dalam cerita (LoBrutto, 2002, hlm. 77-84).

LoBrutto (2002) menambahkan, pada warna terdapat saturasi warna menggambarkan intensitas sebuah warna, jika saturasi penuh maka muncul bentuk asli dari warna tersebut. Desaturasi merupakan proses menurunkan saturasi yang membuat warna menjadi lebih muda dengan menambahkan warna putih sehingga menghasilkan warna pastel. Permukaan yang halus akan membuat warna terlihat dengan saturasi tinggi dibanding warna yang diaplikasikan pada permukaan yang kusam atau kasar yang akan menurunkan saturasi warna (hlm. 83).

Bagi Shorter (2012), warna dapat dipersepsikan berbeda-beda sesuai dengan budaya dan perkembangan manusia. Saat masa anak-anak, warna dipersepsikan sesuai dengan benda-benda yang mereka sering lihat seperti, merah adalah apel,

kuning adalah matahari, biru adalah langit. Saat beranjak dewasa warna bukan lagi dipersepsikan berdasarkan benda disekitar, melainkan memiliki arti yang lebih dalam dan memberikan dampak emosional. Warna dapat menghubungkan perasaan dan emosi dengan situasi tertentu. Warna cerah dan terang pada sebuah tempat akan menarik perhatian seseorang untuk melihat. Warna juga memiliki pengaruh yang berbeda pada usia tertentu. Warna cerah digunakan untuk menarik perhatian anak-anak karena mereka menyukainya seperti pada film kartun dan taman bermain, namun ketika beranjak dewasa respon terhadap warna akan berbeda. Warna cerah menjadi biasa saja dan memiliki arti lain (hlm. 20).

Shorter (2012) menambahkan, warna sering kali dipersepsikan berbeda oleh masing-masing individu tergantung dari diri mereka memproses warna tersebut dan juga pengaruh dari kebudayaan mereka. Namun, kelompok warna tertentu memiliki pengakuan *universal* dimana warna tersebut telah dihubungkan dengan persepsi tertentu, seperti:

1. Warna *Warm* (hangat)

Warna *warm* yaitu merah, kuning, orange. Warna ini memberikan perasaan hangat, semangat, energi, kebahagiaan, namun juga bisa menunjukkan kemarahan, kebencian, agresif dan kekerasan.

2. Warna *Cool* (dingin)

Warna *cool* meliputi biru, hijau, ungu. Warna ini dapat menyampaikan keheningan, ketenangan, namun juga menunjukkan ketidakpedulian, sendu, dan kesedihan.

3. Warna Hitam

Warna hitam menyerap semua spektrum warna yang bisa menggambarkan kematian, setan, ancaman, namun juga bisa menunjukkan kekuatan dan sebuah gaya.

#### 4. Warna Putih

Warna putih merefleksikan semua spektrum warna. Berbeda dengan hitam, putih dapat menyimbolkan kemurnian, kelahiran, kebaikan, namun juga bisa memberikan kesan dingin (hlm. 20).

### 2.7. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan dari sebuah benda seperti permukaan yang kasar atau halus, berkilau atau kusam, batuan atau besi, yang mampu menghadirkan perasaan tertentu. Tekstur sama halnya seperti warna yang mampu membangkitkan rasa dan memberikan kesan nyata pada film. Tekstur dapat menunjukkan periode waktu, sejarah tempat, dan status ekonomi dalam film. Desainer dapat menampilkan set yang nampak tua dengan membuat barang biasa menjadi terlihat tua dengan menambahkan elemen tekstur daripada harus mencari barang yang sudah dalam keadaan tua (Shorter, 2012, hlm. 23).

LoBrutto (2002) berpendapat, tujuan adanya tekstur dalam setiap jenis benda maupun furnitur adalah untuk memberikan perbedaan, melengkapi serta menambah kesan nyata pada sebuah rancangan. Jika tekstur terlihat meyakinkan maka hal tersebut akan berkontribusi pada perasaan penonton terhadap film. Tekstur pada sebuah material juga dapat menjadi alat bercerita. Tekstur pada material tertentu dapat memberikan informasi mengenai status ekonomi, waktu dan

tempat, hingga kondisi sosial politik dalam film. Rancangan tekstur pada material juga dapat menjadi sebuah metafora. Untuk dapat menciptakan tekstur pada material set yang dapat menyampaikan visual tertentu dan *mood* dalam sebuah *scene* adalah dengan melakukan *aging*. *Aging* merupakan proses mengubah material baru menjadi terlihat tua, usang dan lebih natural. Dengan *aging*, sebuah set akan nampak lebih meyakinkan dan mampu membangkitkan perasaan penonton (hlm. 89-90).

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, bold font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N'.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA