

Menata Artistik dalam Film dan Televisi

BINTANG B. DOEANA

bintangdoeana@yahoo.com

ABSTRAK

Tata Artistik Film dan Televisi di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat dengan majunya industri pertelevisian. Dengan banyaknya hasil karya yang diproduksi oleh stasiun televisi atau oleh rumah produksi untuk kebutuhan program harian dari stasiun televisi tersebut, maka dibutuhkan Tata Artistik yang berkualitas, dimana Tata Artistik mempunyai peranan penting dalam produksi Film dan TV. Dengan demikian dibutuhkan seorang Penata Artistik yang memahami akan unsur-unsur Tata Artistik yaitu: setting, properti, kostum, make up dan special effect yang dapat menunjang kualitas dari produksi tersebut.

KATA KUNCI

Art Designer, special effect, property, costume

ABSTRACT

The art design industry has been developing rapidly with the advancement of the Film and Television industry in Indonesia. The large amount of TV production by the all the Television station and the production house is needed to fill the slots for the Television daily programming. This trend, however, needs a large number of highly qualified art designer professionals to support this ever growing industry who understands art directing which include setting, property, costume, make up and special effects.

KEYWORD

Art Designer, special effect, property, costume

PENDAHULUAN

Sejarah Tata Artistik diawali adanya kebutuhan untuk menjelajah *style* yang ada pada saat itu, di mana dalam perspektif sinema dibutuhkan ruang yang dapat memberikan mobilitas, presisi, bahkan tidak adanya diskriminasi dari lensa kamera. Pada waktu eksterior direkam menjadi film, set yang dibuat harus dapat menciptakan suatu kerangka kerja yang sama atau setara dengan realitas yang ada. Ketika hal tersebut dilakukan, ia hanya mengikuti estetika dan teknis dari sinema pada umumnya¹.

Tata Artistik dalam dunia film dan televisi adalah salah satu aspek kreatif produksi yang mencakup perencanaan, pelaksanaan atau pengadaan lingkungan fisik sebuah cerita film atau televisi yang terdiri dari *setting* (dekor), pelengkap dekor (*properties*), kostum dan sering juga tata rias dan tata rambut, sesuai dengan konsep Film dan TV tersebut. Orang yang ditugaskan melaksanakan ini disebut Penata Artistik.

Pengertian lebih luasnya adalah bahwa Penata Artistik berurusan dengan keseluruhan lingkungan fisik sebuah film, baik yang direncanakan dan di bangun di studio maupun penggunaan bangunan dan pemandangan

¹ Leon Barsacq, *A History of Film Design* (Boston: First Plume printing, 1978), hlm. 4.

alam yang ada. Sedangkan yang dimaksud lingkungan fisik atau *setting* (dekor) sebuah film adalah tempat dan waktu berlangsung atau terjadinya cerita film.

Penata Artistik menerjemahkan konsep yang awalnya abstrak atau verbal itu kedalam pengertian dan bentuk-bentuk yang konkrit dan visual seperti misalnya sketsa, gambar, rencana, denah, set, dekor, maket, miniatur, dan sebagainya.

Dalam kemampuan menerjemahkan ide atau konsep yang diartikan dengan kata "Artistik" dalam istilah Penata Artistik yang diterjemahkan dari kata *Art Director*, atau *Production Designer*. Sedangkan di Indonesia kita mengenal Penata Artistik, Penata Visual atau *Production Designer*.

Unsur-unsur yang menunjang atau mendorong kemajuan di bidang Tata Artistik adalah dalam hal *setting*, properti, *make up* dan kostum, serta *special effect*. Masing-masing bidang tersebut memerlukan tenaga profesional yang memahami tentang bidang artistik secara profesional.

Dengan kemajuan teknologi, pekerjaan seorang Penata Artistik lebih efisien dalam menganalisa data *setting*, properti dan kostum, sehingga persiapan untuk unsur tersebut dapat dilakukan bersamaan dengan crew yang terbatas. Juga dalam hal *special effect* dapat dilakukan pada saat pasca produksi dengan penggunaan teknologi komputer. Selain *special effect* pada saat *shooting* seperti luka, *make-up* horor atau adegan kekerasan yang dikerjakan oleh *make-up* artis atau kadangkala bersama dengan bagian properti, juga dilakukan setelah *shooting* bersama dengan editor untuk efek-efek khusus yang sederhana yang biasa dilakukan di mesin editing seperti *Fast-motion*.

Sedangkan untuk kostum dan properti, lebih banyak menyewa dari pada membuat. Semua ini karena unsur waktu atau *schedule* dari pra produksi yang terbatas.

Menurut Prima Rusdi², meski jumlah produksi film marak akhir-akhir ini, jumlah

Penata Artistik masih jauh dari mencukupi. Padahal bidang yang satu ini betul-betul layak dipertimbangkan sebagai sebuah bidang profesi.

Di dalam menelaah unsur-unsur Tata Artistik pada Film dan TV, diperlukan pendalaman yang mencakup antara lain: kajian estetika, kajian budaya, teori warna dan *mise-en-scene* yang juga menyangkut unsur-unsur Tata Artistik yakni dari unsur *setting*, properti, kostum dan *special effect*. Kajian teoritis di sini dimaksudkan untuk memberikan landasan pembahasan dan sekaligus ditujukan untuk mengupas dan menganalisis kondisi dan juga perkembangan Tata Artistik.

ESTETIKA

Estetika dalam bidang Tata Artistik memiliki peranan yang teramat penting. Tanpa adanya nilai estetika akan menjadi sangat sulit bagi seorang Penata Artistik untuk memberikan sumbangan yang berarti dalam penciptaan produk seni yang khususnya terkait dengan produksi Film dan televisi. Nilai estetika ini juga harus dapat diterima oleh berbagai lapisan masyarakat yang menjadi *audience* dari karya itu sendiri. Tanpa adanya penerimaan terhadap nilai estetika yang di anut oleh sang Penata Artistik maka akan sangat sulit bagi *audience* untuk berhubungan dan menerima karya itu sendiri, yang sudah barang tentu akan menentukan berhasil atau tidaknya karya tersebut. Estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut keindahan.³

Pendapat bahwa estetika itu hanyalah sekedar istilah dalam dunia *fashion* (mode) tetapi estetika itu sendiri merupakan sesuatu kajian yang kompleks, bukan hanya menyangkut semata keindahan fisik tetapi juga dapat mencerminkan cita rasa bahkan identitas suatu bangsa atau suatu periode sejarah manusia. Seperti menurut Matius Ali,

² Prima Rusdi, *Bikin Film, Kata 40 Pekerja Fim* (Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo, 2007), hlm. 108

³ Djelantik, *Estetika, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia* (Jakarta: MSPI, 2008), hlm. 9

estetika tidak hanya membicarakan karya-karya seni yang indah tetapi juga membicarakan masalah cita rasa dan patokan dalam membuat pertimbangan atau penilaian tentang nilai seni.⁴

Karya desain sarat dengan nilai-nilai estetis, dimana nilai-nilai tersebut ada yang lahir karena ekspresi pribadi dan ada pula nilai-nilai yang lahir karena tuntutan selera pasar, tren yang berkembang di masyarakat maupun yang lahir karena perkembangan teknologi atau material baru.

Dalam aspek estetika, tata artistik memiliki kemampuan untuk mengambil-alih penemuan dalam seni-seni yang lainnya. Mengangkat nasibnya: dari pertunjukan yang awalnya di tuding para pengamat sebagai sesuatu yang kampungan dan rendah, menjadi sejajar dengan seni-seni lainnya. Misalnya contoh-contoh di Jerman ini. Pada tahun 1928, para perupa ikut menumbuhkan film ekspresionis. Lalu tahun 1940, faham "dada" digunakan pula di film. Bahkan kemudian unsur-unsur dari film ekspresionis maupun dadais dicangkokkan oleh industri film dalam film horor maupun fantasi, khususnya dalam menciptakan dekor.⁵

Pendapat di atas menjelaskan bahwa nilai-nilai desain yang sarat dengan karya cetak dan audiovisual disebabkan oleh tren yang berkembang di masyarakat dan teknologi yang maju dengan pesatnya. Dengan demikian aspek estetika menjadi sesuatu hal yang sangat penting untuk dipelajari serta dipahami oleh masyarakat, khususnya dalam industri film, peranan Tata Artistik merupakan salah satu karya desain yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan kebudayaan yang sedang tumbuh di Indonesia.

BUDAYA

Dalam kerangka luas kajian kebudayaan, masalah estetika sudah jelas merupakan

salah satu saja dari aspek atau unsur kebudayaan yang dapat dijadikan suatu sub-pokok bahasan.⁶ Adapun menurut Graeme Burton Budaya adalah tentang keberbedaan (*distinctiveness*) kelompok-kelompok sosial yang memberikan mereka identitas. Media itu signifikan dalam merepresentasikan identitas kepada pihak-pihak lain, serta kepada kelompok budaya yang ada.⁷ Agus Sachari memberikan pernyataan tentang budaya populer:

"Budaya visual adalah tautan wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan materi (benda) yang dapat segera di tangkap oleh indera visual (mata), dan dapat dipahami sebagai model pikiran manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Bingkai berpikir Barat memiliki kecenderungan untuk melihat budaya visual sebagai sebuah opname Budaya Populer".⁸

Dari uraian di atas dapat digarisbawahi bahwa Film dan TV jelas memiliki kandungan Budaya Populer yang sangat kental. Pada Film dan TV, kandungan Budaya Populer keempat aliran tersebut dapat ditemukan, karena Film dan TV adalah produk hiburan. Menurut Garin Nugroho, tradisi *spin off* terhadap gaya hidup populer khalayak tertentu. Sebutlah, gaya hidup remaja, menghasilkan sinetron-sinetron yang mencoba menangkap kode-kode populer tersebut. Sayangnya, kode-kode tersebut lalu hanya di tangkap permukaannya, lalu yang muncul adalah pakaian, asesori, pola bergaul, aksen bicara, yang sering tidak dilengkapi pemahaman gagasan dan struktur bercerita sebagai wadahnya.⁹

⁴ Matius Ali, *Estetika* (Tangerang : Sanggar Luxor, 2004), hlm. 10-11

⁵ Garin Nugroho, *Kekuasaan dan Hiburan* (Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya, 1998), hlm. 135

⁶ Edi Sedyawati, *Keindonesiaan dalam Budaya : Buku 1, Kebutuhan Membangun Bangsa Yang Kuat* (Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2007), hlm 124

⁷ Graeme Burton, *Media dan Budaya Populer* (Terjemahan: Alfathri Adlin.), (Yogyakarta: Jalasutra, 1999), hlm. 31

⁸ Agus Sachari, *Budaya Visual Indonesia* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007), hlm. 1

⁹ Garin Nugroho, *Kekuasaan dan Hiburan* (Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya, 1998), hlm. 114

Dalam karya Film dan Televisi, budaya yang paling sering diangkat adalah budaya urban. Seni urban merupakan sebuah ekspresi penduduk kota dengan berbagai perbedaannya untuk merespon segala problematika yang terjadi di sekitar lingkungannya. Di tengah rutinitas yang terjadi di kota, hadir karya seni yang dipamerkan di depan publik dan merupakan respon terhadap situasi sosial atau sebuah sindiran dan kritikan terhadap kondisi masyarakat pada saat itu.

Seni urban adalah sebuah cerminan penduduk kota itu sendiri dan merupakan bagian dari budaya populer. Sedangkan budaya populer telah berkembang mengikuti jamannya, dan salah satu budaya populer yang berkembang dengan pesat ada didalam budaya televisi.

Warna

Warna dalam kehidupan seorang Penata Artistik memainkan peran sentral karena dengan warna seorang Penata Artistik dapat memberikan penekanan pada perasaan yang sedang diperlihatkan para pemeran dan juga dengan warna seorang Penata Artistik dapat meninggalkan "calling card" dirinya. Warna juga dapat memberikan unsur dramatik dan penciptaan suasana yang sangat diperlukan oleh sutradara dalam proses kreatifitas seninya.

Telah banyak penulisan yang dilakukan dan secara terus menerus dilakukan dalam mempelajari warna untuk kepentingan Artistik, ilmu pengetahuan dan aplikasi komersil, walaupun masih banyak yang harus dipelajari yang terkait dengan masalah yang bersifat umum, konsep teori warna tidak berubah dan masih merupakan dasar dari pengembangan dan riset lebih lanjut.

Dapat disimpulkan bahwa warna merupakan salah satu unsur yang terpenting di dalam menciptakan sebuah film, dengan warna dapat mengidentifikasikan watak

tokoh, suasana dan atmosfer dari suatu adegan dan dapat memberikan motif atau simbol dari cerita. Warna mampu memberi unsur dramatik dan menciptakan suasana yang diinginkan di dalam cerita, juga dapat mengekspresikan adegan lewat warna-warna yang disajikan. Warna mampu memberi efek dan gaya pada adegan yang ingin ditampilkan dan warna dapat digunakan untuk nada dan tekstur pada Tata Artistik.

Mise-en-scene

Teori ini menjadi penting bagi penulis, karena ia membahas secara mendalam masalah *setting*, kostum dan *make up*. Unsur *lighting* dan *acting* meskipun terdapat di dalam teori ini, penulis tidak akan membahasnya karena lebih banyak terkait dengan pekerjaan *lightingman*, kameramen dan untuk akting lebih banyak terkait dengan penyutradaraan.

Menurut David Bordwell, istilah *mise-en-scene* berasal dari dunia teater yang terkait dengan pengaturan panggung. Di film, istilah ini di pinjam untuk menandai pengendalian atau kontrol seorang sutradara tentang apa yang seharusnya ditampilkan dalam *frame* film. Dalam mengendalikan *mise-en-scene*, seorang Sutradara mengatur kejadian yang diinginkan kedalam kamera. Aspek dari *mise-en-scene* adalah *setting*, *lighting*, kostum and *make-up* dan *acting*.¹⁰

Di dalam sebuah film unsur *mise-en-scene* tentu tidak berdiri sendiri dan terkait dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, editing dan suara. (Pratista, 208:61).¹¹

¹⁰ (Bordwell 2004:176)

¹¹ (Pratista, 208:61)

Unsur-unsur Tata Artistik

Produksi Film dan TV termasuk Penyutradaraan, Sinematografi, Tata Artistik, Tata Suara dan Editing merupakan elemen-elemen yang membentuk sebuah film. Tampilan visual dalam sebuah Film dan TV adalah merupakan hasil dari Tata Artistik. Di dalam Tata Artistik terdapat unsur-unsur sebagai berikut:

Setting

Setting adalah seluruh latar bersama segala properti. *Setting* yang digunakan untuk film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, *Setting* yang sempurna pada prinsipnya adalah *setting* yang otentik. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada waktu sesuai konteks cerita filmnya. Sedangkan fungsi *setting* adalah salah satu hal utama yang sangat mendukung naratif filmnya. Tanpa *setting*, cerita film tidak mungkin dapat berjalan, juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita, penunjuk status sosial, penunjuk motif tertentu dan pendukung aktif adegan.¹²

Menurut Joseph M. Boggs, *setting* adalah waktu dan tempat dimana cerita sebuah film berlangsung. Walaupun ia sering tidak menonjol atau di terima sebagaimana adanya, *setting* adalah sebuah ramuan dalam setiap bentuk cerita. Oleh karena itu *setting* memberikan sumbangan yang berharga sekali pada tema atau efek total sebuah film. Karena saling berhubungan dengan unsur-unsur cerita yang lain seperti plot, tokoh, tema, konflik dan simbolisme, yaitu saling hubungan yang kompleks, maka *setting* harus dianalisa dengan hati-hati sekali dilihat dari

sudut efeknya terhadap cerita yang sedang dikisahkan. Dan karena fungsinya yang penting pada tingkat visual yang murni, ia juga harus di anggap sebagai unsur sinematik yang sangat kuat.¹³

Setting adalah merupakan unsur dari Tata Artistik yang dapat menampilkan aspek dari keindahan yang ditunjukkan dengan mampu membangun *mood* sesuai cerita dan juga *setting* mencerminkan keindahan yang sesuai dengan konteks cerita, Pada budaya *setting* dapat mengekspresikan budaya dengan muatannya yang dituntut dalam cerita. *setting* dapat menciptakan nuansa dan suasana yang di butuhkan dalam cerita dan mampu menonjolkan karakter tokoh yang ingin ditampilkan. *Setting* berhubungan dengan *mise-en-scene*, mampu menciptakan unsur dramatik yang diinginkan oleh Sutradara dan membangun karakter tokoh yang diciptakan di dalam cerita.

Properti

Properti adalah barang-barang yang tidak bergerak yang digunakan dalam adegan, misal radio, tas, jaket dan lain-lain.¹⁴ Properti adalah segala benda yang terdapat di dalam *setting*, serta properti sebagai penunjang dari *setting*.

Mendapatkan properti yang tepat dalam satu produksi sangatlah penting. Perabotan, barang-barang rumah tangga dan benda-benda yang disentuh oleh sang aktor akan memberikan kelengkapan dari *setting* yang dibuat. Tetapi jika hal ini tidak sesuai maka ia akan memberi kesan yang dapat meragukan terhadap ketepatan desain anda.¹⁵

¹² (Pratista, 2008:62-70)

¹³ (Boggs, 1992:68)

¹⁴ (Herbert, 1969:376)

¹⁵ (Holt, 1993:106)

Pembelian dan pembuatan properti akan dimulai sebelum pra produksi. Ada beberapa tempat yang mengkhususkan diri untuk menyewakan properti untuk pembuatan film dan produksi TV. Akan tetapi properti ini karena sering dipakai dapat memberikan kesan sebagai properti yang sudah tua atau usang. Penyewaan ini dapat menjadi mahal bilamana waktu produksinya panjang. Akan tetapi ada juga properti yang di pinjamkan dengan imbalan diberikan *credit tittle* pada akhir film. Properti adalah alat simbolis yang memberikan acuan tema dalam cerita film.¹⁶

Properti mampu menampilkan aspek keindahan yang merupakan acuan tema dalam cerita. Dengan properti dapat mencerminkan keindahan yang menunjang *setting* dan memberikan kelengkapan dari *setting*. Dalam hal properti yang berhubungan dengan warna sangat mampu memberi efek dan gaya pada adegan yang akan ditampilkan. Properti menciptakan motif dan membentuk nuansa pada adegan, sedangkan properti yang berhubungan dengan *mise-en-scene* adalah mampu menciptakan karakter tokoh dan membangun serta menonjolkan karakter tokoh sesuai dengan keinginan Sutradara dan kebutuhan dari adegan.

Kostum

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya, Asesoris kostum termasuk di antaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Bersama *setting*, kostum adalah aspek yang paling mudah kita identifikasi untuk menentukan periode (waktu) serta wilayah (ruang). Setiap periode

dan wilayah (negara) pasti memiliki kostum yang khas. Juga dapat menentukan kelas atau status sosial para pelaku cerita. Kostum dan asesoris juga mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita. Juga warna kostum sebagai simbol, penggunaan warna kostum sering kali memiliki motif atau simbol tertentu. Warna hitam (gelap) biasanya menjadi simbol kejahatan sementara warna putih (terang) sebagai simbol kebajikan. Kostum dan asesoris juga dapat berfungsi sebagai motif penggerak cerita, kostum dapat menjadi *image* pelaku cerita atau seorang bintang. Kostum yang menjadi *image* tampak jelas dalam film-film superhero populer seperti *Batman*, *Superman*, *Spiderman*, masing-masing memiliki kostum serta atribut khas yang telah di kenal luas.¹⁷

Menurut Terence St John Marner, perencana kostum adalah seorang yang sangat penting dalam tiap unit film, apakah itu film masa kini, masa yang akan datang atau berlangsung di masa lalu. Kerjasama dan tukar menukar ide antara perencana kostum dan *Art Director* sangat penting, ia adalah seniman yang sangat terampil dengan pengetahuan yang luas tentang sejarah kostum, pemotongan bahan, aneka ragam kain dan cita, bahan celupan, pola, mode, dan juga seorang ahli jiwa alamiah dalam bekerja dengan aktor dan aktris.¹⁸

Menurut Terry Byrne, seorang desainer kostum akan bekerja dengan sangat dekat dengan seorang Sutradara dan ia akan memberikan warna tersendiri dalam tampilan keseluruhan produksi. Terlepas apakah itu untuk digunakan di majalah mingguan atau sebuah drama televisi, kostum atau pakaian yang digunakan oleh para aktor merupakan suatu unsur komposisi yang dominan, kostum

¹⁶ (Barnwell, 2004:75-76)

¹⁷ (Pratista, 2008:71-74)

¹⁸ (Marner, 1984:59)

tersebut selalu menjadi fokus dan juga selalu di *close up*. Kostum membantu menentukan karakter dari seseorang di kamera dan merupakan faktor utama dalam proses visual dimana para pemirsa akan bereaksi pada sosok tertentu.¹⁹

Dapat disimpulkan bahwa kostum dapat menampilkan nilai dan aspek dari keindahan dan juga mencerminkan keindahan. Kostum mampu menunjukkan budaya yang ditonjolkan di dalam cerita dan juga dapat mengekspresikan budaya secara representatif. Kostum dapat menjadi motif penggerak cerita, dan menonjolkan konflik para tokohnya. Sedangkan kostum yang berhubungan dengan *mise-en-scene* adalah dapat menjadi *image* pelaku cerita dan membantu menentukan karakter tokoh serta memberi kesan dramatik pada cerita.

Make up

Make up atau tata rias adalah penunjang karakter dari pemain dalam sebuah cerita. Tata rias wajah secara umum memiliki dua fungsi, yakni untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia. Tata rias wajah lazimnya digunakan karena wajah pemain tidak seperti yang diharapkan seperti dalam cerita filmnya. Dalam sebuah produksi film, sering aktor atau aktris bermain sebagai karakter yang berusia lebih muda atau lebih tua dari umur sebenarnya. Dalam beberapa film, tata rias wajah digunakan untuk membedakan seorang pemain jika bermain dalam peran yang berbeda dalam satu filmnya. Dalam film-film biografi, tata rias wajah sering digunakan untuk menyamakan seorang pemain dengan wajah asli seorang tokoh yang akan ia perankan. Sementara wajah non manusia umumnya digunakan dalam film-film bergenre fiksi ilmiah, fantasi, serta horor.²⁰

¹⁹ (Byrne, 1993:149)

²⁰ (Pratista, 2008:74-75)

Make up dapat dilihat sebagai suatu seni dan juga sekaligus sebagai ilmu pengetahuan. Selain dari mengetahui jenis-jenis kulit dan menghindari reaksi alergi, *Make up Artist* (sebagaimana *Production Designer*) juga harus mengetahui bagaimana medium yang digunakan dapat mendistorsikan bentuk yang sebenarnya di depannya dan derajat dimana koreksi dapat diberikan dan memungkinkan.²¹

Pada unsur *make-up* sangat baik menampilkan karakter tokoh sesuai dengan perkembangan konflik di dalam cerita. *Make-up* dapat menunjang dan menunjukkan karakter tokoh serta menciptakan keindahan pada para tokohnya. *Make-up* juga dapat mengekspresikan budaya secara detil dan menonjolkan muatan budaya. *Make-up* berhubungan dengan warna dapat memberi unsur dramatik dan menciptakan suasana serta mengekspresikan perasaan dari tokoh. Sedangkan *make-up* yang berhubungan dengan *mise-en-scene* dapat menciptakan unsur dramatik dan membangun karakter para tokoh.

Special effect

Special effect adalah merupakan teknik yang digunakan untuk memvisualkan sebuah adegan cerita. *Special effect* pertama kali diperkenalkan oleh George Melies pada tahun 1903 dengan film berjudul "*Trip to the Moon*". Menggunakan teknik *super impose*, yaitu tehnik yang memadukan dua gambar atau lebih kedalam satu *frame*. Kemudian dengan teknik layar proyeksi, yaitu teknik pengambilan gambar Di dalam studio tanpa harus kelokasi. Di era digital penggunaan CGI (*Computer Generated Imagery*) yang semakin canggih menjadi populer. Ada dua bagian dari *special effect* yang pertama adalah yang

²¹ (Byrne, 1993:151)

langsung dapat diketahui oleh penonton dan yang kedua adalah yang tidak akan secara langsung diketahui seperti misalnya penampilan binatang buas yang pintar. Hal yang kedua ini membutuhkan kerja sama yang baik antara Penata Artistik, Sutradara maupun Editor

Menurut Terence St John Marner, efek-efek khusus (*Special effects*) biasanya dibagi dua, khusus fisik (*Physical Special effects*) dan Efek Fotografik (*Photographic Effects*). Efek khusus fisik mengusahakan efek seperti asap, kabut, hujan, kebakaran, angin, dan ledakan. Mereka mempunyai peralatan untuk membuat efek alam itu dan mengatur berbagai mesin mereka itu menurut permintaan Sutradara dan Penata Artistik.²²

Special Visual Effects adalah tayangan gambar-gambar yang sifatnya hampir ajaib yang acapkali tidak diperhatikan oleh penonton film. Visual effect yang terbaik adalah visual yang dapat mengelabui para penonton sehingga mereka percaya bahwa yang mereka lihat adalah suatu kejadian yang nyata.

Pada *special effect*, dapat menampilkan visual secara nyata dan dapat memvisualkan budaya yang ingin ditonjolkan di dalam cerita. Juga dapat mencerminkan visual yang berunsur budaya secara riil. Untuk *special effect* yang berhubungan dengan warna dapat memberi unsur dramatik dan menciptakan suasana. *Special effect* yang berhubungan dengan *mise-en-scene* adalah dapat menciptakan teknik visualisasi dari sebuah adegan dan juga mampu memvisualkan kejadian yang diinginkan dalam adegan. *Special effect* dapat memberi kesan dramatik pada cerita.

Kesimpulan

Penata Artistik harus mempunyai cita rasa dan gaya. Memahami estetika dalam menciptakan sebuah karya yang sarat dengan elemen-elemen estetika. Penata Artistik juga harus mampu menuangkan ide dalam bentuk visual yang diinginkan oleh Sutradara. bersama Sutradara Penata Artistik saling mendukung dalam terciptanya proses kreatif Tata Artistik yang sesuai dengan cerita Film dan TV yang akan diproduksi, serta menciptakan atmosfer atau suasana yang menunjang dalam sebuah cerita.

Dalam perkembangannya, Tata Artistik Film dan TV di Indonesia tidak lepas dari detail-detail menyangkut budaya bangsa, antara lain termasuk wisata budaya, muatan lokal dan budaya urban. Seorang Penata Artistik harus mampu menangkap dan menguasai budaya tersebut dalam menciptakan Penataan Artistik yang sesuai dengan tema cerita.

Warna memegang peranan penting dalam Tata Artistik Film dan TV. Warna dapat membangkitkan suasana dan menimbulkan faktor dramatik pada sebuah cerita. Warna juga dapat menjadi simbol atau identitas para tokoh. Seorang Penata Artistik harus mengenal dan menguasai faktor-faktor yang ditimbulkan oleh warna.

Penggunaan *mise-en-scene* di dalam Tata Artistik Film dan TV menjadi faktor yang menentukan. Dengan berkembangnya teknologi, *mise-en-scene* bukanlah sebuah teori yang baku. *Mise-en-scene* berkembang menurut kemajuan zaman. Di dalam Tata Artistik Film dan TV *mise-en-scene* memegang peranan yang sangat penting dalam proses berkarya.

Implikasi

Saat ini Tata Artistik Film dan TV telah menjadi sebuah industri dalam pertelevisian.

²² (Marner (1974:67)

Tata Artistik telah menjadi produk instan yang diterima oleh penonton, yaitu masyarakat Indonesia.

Tata Artistik Film dan TV di Indonesia berkembang dengan pesat, sehingga menjadi seorang Penata Artistik harusnya juga memahami dan menguasai bidang management, terutama dalam proses produksi.

Ditambah juga dengan kondisi bahwa industri televisi bergerak dinamis. Sistem kejar tayang berlaku pula dalam produksi Film dan TV. Oleh karenanya Penata Artistik juga dituntut untuk mampu menciptakan sebuah sistem produksi dengan sistem kejar tayang.

Untuk menciptakan produksi kejar tayang,

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius, *Estetika*, Tangerang : Sanggar Luxor, 2004.
- Barsacq, Leon, *A History of Film Design*, Boston : First Plume printing, 1978.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Film Art An Introduction*, Seventh Edition, New York : McGraw-Hill Companies, Inc, 2004.
- Barnwell, Jane, *Production Design, Architects of The Screen*, London: Wallflower Press, 2004.
- Burton, Graeme, *Media dan Budaya Populer* (Terjemahan : Alfathri Adlin.), Yogyakarta : Jalasutra, 1999.
- Boggs, Joseph M., *The Art of Watching Film* (Terjemahan : Asrul Sani.), Jakarta : Yayasan Citra, 1992.
- Byrne, Terry, *Production Design for Television*, USA : Butterworth-Heinemann, 1993.
- Djelantik, *Estetika*, Jakarta : Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI), 2008.
- Marner, Terence John, *Film Design* (Terjemahan: Chalid Arifin), Jakarta :

sebaiknya seorang Penata Artistik membuat dan menguasai SOP (*Standard Operating Procedure*) yang baku, sehingga dapat berkarya dengan maksimal dan dalam karya-karya tersebut tetap terlihat nilai estetikanya.

Jika pengetahuan Tata Artistik dapat dipahami oleh semua pihak, tentu ini akan menghemat biaya produksi itu sendiri, Karena *setting* sesungguhnya dapat dimani-pulasi secara amat mudah dan murah dengan mulai banyaknya studio atau perusahaan yang menyediakan lokasi untuk set, properti dan kostum dan juga kemajuan teknologi untuk *special effect*.

Yayasan Citra, 1984.

- Nugroho, Garin, *Kekuasaan dan Hiburan*, Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya, 1998.
- Pratista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008.
- Rusdi, Prima, *Bikin Film, Kata 40 Pekerja Fim*, Jakarta: PT Penerbit Majalah Bobo, 2007.
- Sachari, Agus, *Budaya Visual Indonesia*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2007.
- Sedyawati, Edi, *Keindonesiaan dalam Budaya : Buku 1, Kebutuhan Membangun Bangsa Yang Kuat*, Jakarta: Wedatama Widya Sastra, 2007.