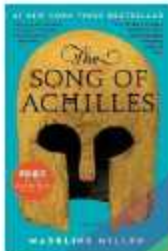


## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Deskripsi cerita



Judul	: <i>The Song of Achilles</i>
Penulis	: Madeline Miller
Genre	: Novel, Fantasi, <i>Historical Fiction</i>
Halaman	: 416
Tahun terbit	: 2011

Gambar 1 Cover  
Sumber: Amazon

Patroclus yang lemah tidak sengaja membunuh seorang anak bangsawan, kemudian diasingkan ke kerajaan Phthia di bawah pimpinan raja Peleus. Di sana ia bertemu dengan seorang anak lelaki bernama Achilles, anak setengah dewa dari Peleus dan Thetis. Awalnya, Patroclus terus menyendiri karena rumor mengenai pengasingannya hingga Achilles mendatanginya dan mulai berbincang dengannya sampai menjadi dekat, dan dijadikan pendamping Achilles. Saat umur mereka telah dewasa, Achilles memimpin pasukan pahlawan Yunani untuk berperang melawan Troya demi mengembalikan Helen dari Sparta yang telah diculik Pangeran dari Kerajaan Troy. Patroclus tetap setia mendampingi Achilles sepanjang perjalanannya menuju Troya walaupun dirinya dipenuhi rasa cemas akan ramalan kematian Achilles di Troya.

### 1.2 Riset dan pengumpulan data (*research*)

Dalam merancang sebuah desain, langkah pertama yang harus dilakukan adalah riset dan pengumpulan data. Menurut Teddy Setiawan, seorang desainer set,

ada tahapan-tahapan dalam *pre-production* sebuah set film. *Research* menjadi tahapan pertama sebelum mendesain.



Gambar 2 Tahapan dalam proses desain et  
Sumber: youtube Teddy Sctiawan

Pada perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data melalui internet terkait segala informasi mengenai arsitektur Yunani Kuno untuk pengembangan desain pada set film *The Song of Achilles*.

### 1.2.1 Elemen sejarah (*Historical elements*)

#### A. Peradaban Yunani kuno

Peradaban Minos di pulau Kreta, yang berdiri antara tahun 2000 dan 1450 SM adalah titik awal peradaban Yunani kuno. Negara Yunani Kuno memiliki sistem ekonomi, polisi, agama, dan kebudayaan yang sangat maju. Laut Aegea dan Laut Ionia melingkari Yunani dan terbagi menjadi Yunani daratan dan kepulauan. Yunani adalah tempat yang cocok dijadikan untuk pelabuhan karena daratan yang terbagi-bagi, beberapa pegunungan, dan banyak pantai.

#### B. Kerajaan Phthia

Dalam mitologi Yunani, Phthia adalah sebuah wilayah di masa lalu yang disebut Thessaly atau dikenal juga sebagai Thessalia.



Gambar 3 Peta Yunani kuno  
Sumber: *Google images*

Thessalia kuno adalah wilayah besar yang terletak dari Gunung Olympus di utara hingga Lembah Sperkheios di selatan. Thessalia adalah daerah dengan dataran pusat yang luas yang dikelilingi oleh banyak gunung seperti pegunungan Pindos, Gunung Othrys, Pelion dan Ossa, dan Gunung Olympus.

### 1.2.2 Elemen budaya (*Culture elements*)

#### A. Arsitektur Yunani kuno

Arsitektur Yunani kuno merupakan karya arsitektur dari bangsa Yunani yang budayanya berkembang di daratan Yunani dan sekitarnya serta Italia sepanjang periode dari 900 SM sampai abad ke-1 M, dimana karya-karya arsitektural paling awal yang masih terlestarikan sekarang berasal dari sekitar tahun 600 SM.

Bentuk-bentuk arsitektural yang menjadi sebuah bukti karya arsitektur Yunani Kuno adalah gerbang prosional (*propylaea*), alun-alun publik (*agora*) yang dikelilingi oleh deretan pilar bertingkat (*stoa*), gedung dewan kota (*bouleuterion*), monumen publik, makam monumental (*mausoleum*), dan stadium.



Gambar 4 Kuil Parthenon  
Sumber: *Google images*

Arsitektur Yunani Kuno memiliki karakteristik bangunan yang sangat formal, dilihat dari strukturnya maupun dekorasi. Khususnya pada kuil-kuil, dimana tampak bangunan dianggap sebagai suatu entitas pahatan di dalam lingkupnya, dibangun di dataran tinggi agar proporsinya dan efek cahaya pada permukaannya membuat keanggunan bangunan dapat terlihat dari semua sudut.

Ciri khas arsitektural Yunani kuno berdasarkan kompleks Kuil Parthenon,

#### 1. Patung (*Sculpture*)

*Sculpture-sculpture* ini terdapat pada interior maupun eksterior dari bangunan Yunani Kuno. Pada bagian interior *sculpture* diletakkan untuk disembah. Pada bagian eksterior, *sculpture* ditemukan pada bagian atas dari kolom.



Gambar 5 Patung kepala Kuda Dewa Ilisos  
Sumber: *Google images*

## 2. Dekorasi dinding (*Frieze*)

*Frieze* merupakan ornamen-ornamen yang terdapat pada bagian atas dari dinding Kuil. Ukurannya kecil, yaitu sekitar 3 kaki 5 inci. Letaknya tepat pada bagian *triglyphs* dan *metopes*.



Gambar 6 Contoh dari Frieze  
Sumber: *Google images*

## 3. Sistem Struktur

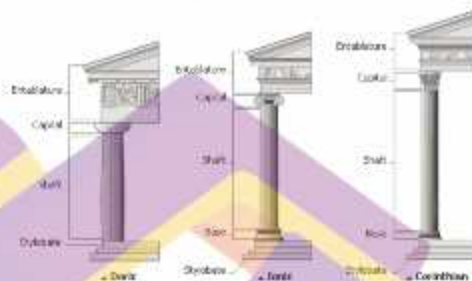
Sistem yang sering digunakan dalam bangunan Yunani Kuno adalah *bearing masonry*, dimana pembentuk dinding tersusun dalam struktur pasangan bata. Selain itu, bahan-bahan bangunan yang digunakan adalah bongkahan kayu dan batu yang utuh tanpa dihancurkan. Pemilihan material tersebut seperti batu maupun kayu adalah untuk menonjolkan unsur-unsur alam karena bahan tersebut dapat diperoleh dengan mudah, serta menggunakan warna dari alam, tidak diberi pewarnaan.



Gambar 7 Sistem *bearing masonry*  
Sumber: *Google images*

#### 4. Bentuk Kolom

Ada tiga bentuk kolom yang digunakan di bangunan-bangunan Yunani, yaitu Doric Capital, Ionic Capital, dan Corinthian Capital



Gambar 8 Tiga bentuk kolom pada bangunan Yunani  
Sumber: *Google images*

##### a. Doric Capital

Doric ini merupakan bentuk paling tua diantara dua bentuk lainnya. Berasal dari panel-panel *sculpture* kemudian bentuknya diperindah pada abad ke-5 SM. Kolom ini digunakan pada Parthenon dan Propylaea di *Athens*. Bentuk tipe sederhana ini melambangkan struktur yang paling tinggi dalam tingkatannya dengan *triglyphs* dan *metopes*. Pada setiap *metopes*, diisi oleh *Capital*.



Gambar 9 Kapital kolom Doric  
Sumber: *Google images*

b. Ionic Capital

Bentuk ini berkembang di Yunani pada abad ke-5 SM. Bentuknya tinggi, ramping dan elegan dan kombinasi alur relief tidak tajam, serta bentuk spiral atau ikal di kedua muka seperti berbentuk mirip gulungan kertas. Sehingga bentuk ini lebih atraktif dibandingkan dengan bentuk Doric. Bentuk ini ditemukan di Yunani timur dan kepulauannya.



Gambar 10 Kapital kolom Ionic  
Sumber: *Google images*

e. Corinthian Capital

Bentuk ini muncul sekitar abad ke-4 SM. Bentuknya rumit, langsing-langsing dan tinggi dengan ukiran khas yang terinspirasi oleh fauna daun. Kolom ini memiliki gaya korentien, masa pegalihan ke gaya romawi dimana budaya romawi sudah mulai masuk ke Yunani.



Gambar 11 Kapital kolom Ionic  
Sumber: *Google images*

## B. Kehidupan masyarakat Yunani

Yunani mengembangkan perekonomiannya melalui pertanian dan pelayaran, serta perdagangan karena letaknya yang strategis di perairan Laut Tengah. Suasana langit yang cerah dan terang tanpa banyak awan menimbulkan semangat penduduknya dalam berkreasi yang menonjol dan berkembang pesat dalam kebudayaan baik di bidang seni maupun ilmu pengetahuan dan filsafat.

## C. Sistem pemerintahan Yunani

Dahulu, Kota-kota di Yunani dikelilingi oleh tembok pertahanan. Hal ini merupakan tata pemerintahan gaya Sparta dan Athena. Tata pemerintahan di Sparta oleh Lycurgus (sekitar 900 SM) bersifat aristokratis militer. Kaum bangsawan memegang peranan dalam pemerintahan. Anak-anak sudah memperoleh pendidikan militer sedari kecil. Sementara itu, tata pemerintahan Athena oleh Solon (sekitar 600 SM) bersifat oligarkis demokratis. Memberikan jaminan kepada semua warganya dan menghapuskan perbudakan. Warga difokuskan untuk kemajuan seni, teknologi, dan filsafat. Athena merupakan polis yang menerapkan sistem demokrasi.

## D. Kepercayaan

Kepercayaan bangsa Yunani Kuno adalah Politeisme. Dewa tertinggi bagi mereka adalah Dewa Zeus. Zeus merupakan sumber kesuksesan, pelindung, dan pencipta keadilan. Dewa-dewa lain diantaranya adalah Ares (dewa perang), Apollo (dewa kesenian),



Pallas Athena (dewi pengetahuan), Aphrodite (dewi kecantikan), Hermes (dewa perdagangan), Posiedon (dewa laut), dan Artemis (dewa perburuan). Menurut kepercayaan bangsa Yunani Kuno, Para dewa tinggal di Bukit Olympus.

#### E. Seni Bangunan dan Seni Pahat

Seni bangunan di Yunani sangat berkembang pesat. Salah satu peninggalan bangunan kuno Yunani antara lain adalah kuil pemujaan. Mulanya seni patung/pahat di Yunani menghasilkan patung menyerupai patung-patung dari bangsa Mesir, kemudian dikembangkan lagi oleh bangsa Yunani menjadi lebih hidup dengan gaya naturalis. Patung bangsa Yunani biasanya dibuat dari marmar dan perunggu. Pemahat yang terkenal di Yunani bernama Phidias, sedangkan arsitek bangunan bernama Ikhtinus. Seni pahat menghasilkan berbagai patung para dewa maupun tokoh yang terkenal misalnya Dewa Zeus, Perikles, Plato, Aristoteles dan lain-lain.

#### F. Pakaian

Pakaian di Yunani kuno biasanya terdiri dari chiton, peplos, himation, dan chlamys. Pria dan wanita Yunani Kuno biasanya mengenakan sepasang pakaian yang dipakai di badan, sebuah pakaian dalam disebut chiton atau peplos dan sebuah pakaian luar disebut himation atau chlamys.



Gambar 12 Chiton, peplos, himation, dan chlamys  
 Sumber: *Google images*

### 1.2.3 Film (*Internet research*)

#### A. Troy (2004)



Gambar 13 Cover dan *Shoot scene*  
 Sumber: *Netflix*

Film tentang peperangan ini rilis ditahun 2004 dan disutradarai serta diproduksi oleh Wolfgang Petersen. Film ini diadaptasi dari sebuah buku terkenal tentang mitologi Yunani, ditulis oleh David Benioff berdasarkan "Iliad" karya Homer, menggambarkan

pertempuran antara kerajaan kuno Troy dan Sparta karena penculikan Ratu dan kekuasaan.

#### B. Clash of the Titans (2010)



Gambar 14 Cover dan *Shoot scene*  
Sumber: Netflix

Film yang mengedepankan kisah mitologi Yunani ini distutradai oleh Louis Leterrier dan diproduksi oleh Basil Iwanyk, Kevin De La Noy, dan Richard D. Zanuck serta ditulis oleh Lawrence Kasdan, Travis Beacham, Phil Hay, dan Matt Manfredi. Film ini berkisah tentang manusia setengah dewa, putra Zeus bernama Perseus, ia terjebak dalam sebuah perang antar manusia dengan dewa untuk balas dendam membunuh Hades dan mencegahnya menggulingkan Zeus dan menguasai dunia.

### 1.3 Interpretasi teks

Interpretasi teks merupakan proses pengartian pendapat, kesan, gagasan ataupun pandangan secara teoritis pada sebuah objek, dalam perancangan ini adalah

teks atau naskah yang berasal dari karya novel dan dipengaruhi oleh latar belakang untuk menerjemahkan informasi dari bentuk tulisan menjadi atau dijadikan informasi secara visual.

Berikut teks pada novel yang telah diubah dalam format skenario, berisi penggambaran situasi dan pembentuk latar,

A. INT - ISTANA - SIANG

Patroclus diantar memasuki lorong-lorong istana oleh pelayan yang berkelok-kelok dan kamar-kamar yang tiba tiba muncul, serta Tembok dan lantai berlapis pualam lokal. Kakinya tampak gelap di batu-batu pucat itu. (hal 32-35)

INT - ISTANA - MALAM

Achilles membawa Patroclus melewati kamarnya yang lama dan ruang pertemuan dengan singgasana berpunggung tinggi, dinding-dindingnya dicat dengan pola-pola berwarna terang yang membelobor kelabu ketika dilewati cahaya obor. (hal 56)

EXT - ISTANA - SIANG

Anak-anak dibawa ke lapangan panas dan berdebu, untuk berlatih lembing dan pedang. Patroclus diberi lembing, ia melempar dan menyerempet pinggitan pohon ek yang menjadi sasaran lempar, kulitnya rekah-rekah dan bolong-bolong, meneteskan getah dari lubang-lubangnya. Tenggorokanya kering dan panas, perih oleh debu membakar. Setelah selesai latihan, sebagian besar anak langsung berlari ke pantai, di pantai masih terasa tiupan sepoi. Mata berat, dan lengan sakit sehabis latihan pagi yang melelahkan, Patroclus duduk di bawah keteduhan pohon zaitun kerdil, termangu memandangi ombuk-ombak lautan." (hal 37)

#### EXT - ISTANA - SIANG

Waktu jam-jam siang yang lengang, seisi istana sedang tidur menghindari hawa panas, dan Achilles dan Patroclus hanya berdua. Mereka mengambil jalan yang paling jauh, melintasi jalur setapak berliku-liku di antara gerumbulan pohon zaitun, menuju bangunan tempat persenjataan disimpan." (hal 61)

#### B. INT - AULA MAKAN - SIANG

Ruang makan berupa aula Panjang berkubah di bagian depan istana, jendela-jendelanya membuka ke kaki perbukitan Gunung Ochrys, dan dinding-dindingnya tidak terlalu menekan, dan debu dari pekarangan tidak menyumbat tenggorokan. Di ruangan luas itu, Anak-anak duduk di bangku-bangku kayu ek, di depan meja-meja penuh goresan bekas piring-piring yang berkelontang selama bertahun-tahun. Makanannya sederhana tetapi berlimpah-limpah asin, roti tebal dengan keju rempah. Tidak ada hidangan daging, baik kambing maupun lembu. (hal 35-39)

#### C. INT - KAMAR ACHILLES - MALAM

Kamar dekat dengan laut, udara terasa asin. Tidak ada gambar-gambar di dinding, hanya batu polos dan sehelai karpet halus. Perabotnya sederhana namun bagus, diukir dari kayu berurat gelap dari luar negeri. Di sebelahnya ada sebuah tilam tebal. (hal 56)

#### D. INT - RUANG SINGGASANA - SIANG

Patroclus dibawa ke hadapan Peleus di ruang singgasana. Ruangan itu beresap dan berbau api kayu yew yang menyengat. (hal 42)

Patroclus menemui Peleus. Lalu ia berlutut di hadapannya, di karpet wol yang ditenun dalam warna ungu cemerlang. (hal 154)

Achilles menyetop Patroclus begitu masuk ke balairung Peleus yang pintu-pintunya berhiaskan perunggu. Peleus duduk di kursi berpunggung tinggi, di ujung lain ruangan. Seorang pria yang lebih tua, berdiri di dekatnya, setelah habis berembuk. Perapian mengeluarkan asap tebal, ruangan itu panas dan pengap. Dinding-dinding digantungi tapestri yang dicelup warna-warni dan senjata-senjata lawas yang dirawat para pelayan. Achilles melangkah melewati semua itu, dan berlutut di kaki ayahnya. (hal 51)

#### 1.4 Batasan desain

Untuk menentukan batasan desain guna menghindari luasnya permasalahan, maka pada desain set film *The Song of Achilles* ini hanya meliputi area atau ruangan yang menjadi bagian dari beberapa pengambilan scene, diantaranya *King's throne room*, *Dining hall*, *Hallway*, *Achilles room*, *Music practice room*, *Courtyard*, *Practice yards*. Dipilihnya area atau ruangan ini karena menjadi set lokasi dari beberapa scene penting.