



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. Visualisasi

Menurut Proferes (2005) dalam buku *Film Directing Fundamentals*, menjelaskan bahwa visualisasi adalah cara atau usaha bagaimana *Director* mampu mewujudkan narasi atau cerita menjadi sebuah bentuk visual yang nyata. Proses memvisualisasikan tersebut dapat dimulai ketika *director* membaca *script* atau narasi terlebih dahulu, agar *director* mampu membayangkan lokasi, aktor, set, dan prop ke dalam bentuk film (Proferes, hlm. 88).

Ayawaila (2017) menjelaskan visualisasi pada film dokumenter adalah cara bagaimana seorang sutradara menyampaikan ide dan konsep yang logis ke dalam bentuk sebuah film dokumenter. Beliau juga menambahkan, film dokumenter adalah merepresentasikan realita berupa perekaman gambar apa adanya, oleh karena itu setiap adegan sifatnya alamiah atau spontan akan selalu berubah sehingga sulit untuk direkayasa atau diatur. Oleh karena itu seorang sutradara film dokumenter harus memiliki kepekaan terhadap elemen-elemen film dan konsep yang kuat guna merancang konsep penuturan filmnya.

Bernard (2007) menjelaskan bahwa visualisasi adalah proses mengubah sebuah kisah dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk film dokumenter. Bernard menekankan, dalam mengubah sebuah kisah ke dalam bentuk film perlu memperhatikan beberapa hal penting, diantaranya: kisah yang ingin diangkat dan *subject* pada film itu sendiri. Kedua hal tersebut menurut Bernard akan mempengaruhi bagaimana cerita dalam film tersebut akan dibentuk. Bernard juga

menambahkan bahwa pada film dokumenter, kisah yang diangkat tidak harus tentang manusia saja, namun bisa juga tentang kisah sebuah binatang yang memiliki cerita dan konflik yang kompleks dalam cerita yang dimunculkan dalam film dokumenter.

2.2. *Visual Principles*

Wallschlaeger (1992) menjelaskan bahwa ada keterkaitan yang erat antara komunikasi visual dengan persepsi yang diterima oleh *audience*. Penyampaian makna melalui visual yang mampu membentuk persepsi tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas estetika (*aesthetics qualities*). Kualitas estetika tersebut dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu: visual dari tokoh (*subject*) dan bentuk (*object*), serta bagaimana mengaturnya dalam satu bingkai karya visual menjadi satu kesatuan yang utuh dan saling membentuk atau dalam dunia seni dan desain dikenal dengan istilah *unity*. Kemampuan untuk mengintegrasikan aspek-aspek dari kualitas estetika tersebut juga bergantung dari latar belakang dan referensi dari pembuat karya serta *audience* (hlm. 409).

Zelanski (1996) berpendapat bahwa “baik” dan “fungsional” nya sebuah karya seni harus memiliki sebuah kecocokan dan membentuk sesuatu karya yang koheren. Hal ini dimaksudkan agar sebuah karya seni memiliki muatan pesan dan mampu menyampaikan makna melalui elemen-elemen visual yang ditampilkan dalam karya. Zelanski juga menambahkan bahwa biasanya pembuat karya akan memilih, mengisolasi, dan memanipulasi elemen visual sesuka hati sehingga mereka memiliki koherensi visual tertentu (hlm. 34).

Bordwell (2013) mengatakan bahwa dalam dunia seni tidak ada hukum bentuk yang harus diikuti oleh semua seniman, namun terdapat beberapa prinsip umum yang sering digunakan oleh para seniman, prinsip tersebut diantaranya adalah: *function, similarity and repetition, difference and variation, development, unity and disunity* (hlm. 34).

2.2.1. Function

Bordwell (2013) berpendapat bahwa pada film terdapat elemen-elemen yang bertujuan memberikan makna tersendiri. Setiap elemen tersebut tentu memiliki fungsi masing-masing yang fungsi dari setiap elemen film tersebut saling mendukung fungsi dari elemen film lainnya. Menurutnya, fungsi dari elemen narasi dan elemen visual harus saling mendukung satu sama lain agar makna dari film atau karya visual tersebut dapat tersampaikan ke *audience* dengan tepat (hlm. 62).

2.2.2. Similarity and Repetition

Secara harafiah *similarity and repetition* dapat diartikan ke bahasa Indonesia sebagai persamaan dan pengulangan. Bordwell (2013) mengatakan bahwa *similarity* dan *repetition* merupakan prinsip terpenting pada film. Hal tersebut dijelaskan Bordwell, karena melalui prinsip *similarity* dan *repetition* mampu menciptakan pola yang teratur, pola tersebut lah yang akan dimanfaatkan untuk memprediksi langkah selanjutnya dalam film.

Selain itu, Bordwell juga mengatakan dalam membuat film, biasanya filmmaker akan mengandalkan prinsip ini. Untuk memperjelas hal tersebut, Bordwell memberi contoh dengan melakukan pengulangan pada karakter. Bisa dipastikan bahwa pada setiap filmmaker akan memastikan bahwa karakter utama

akan sering muncul kembali, sehingga karakter utama tersebut akan dianggap sebagai pusat plot.

Sebagai contoh lain beliau menambahkan bahwa motif juga merupakan elemen berulang yang berkontribusi pada bentuk keseluruhan film, bisa dalam bentuk objek, warna, tempat, orang, suara, atau bahkan karakter (hlm. 63).

2.2.3. *Difference and Variation*

Difference and Variation dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai perbedaan dan variasi. Bordwell (2013) berpendapat bahwa pembuat film tidak mungkin hanya mengandalkan pengulangan (*repetition*), tetapi harus mengadakan beberapa perubahan/variasi seberapapun kecilnya agar film tidak terasa membosankan. Beliau juga mengatakan bahwa perbedaan atau variasi merupakan prinsip dasar lain dari sebuah bentuk film.

Pengulangan dan variasi merupakan dua sisi dari koin yang sama, harus saling memperhatikan satu dan yang lainnya. Bordwell mengatakan, dalam membentuk persamaan, pembuat film juga harus membentuk perbedaan, agar dapat menunjukkan motif dan membedakan perubahan yang dialami oleh karakter, mengenali paralelisme sebagai pengulangan, dan mampu membentuk variasi-variasi penting dalam cerita (hlm. 66-67).

2.2.4. *Development*

Dalam bahasa Indonesia *development* dapat diartikan sebagai pengembangan. Bordwell berpendapat bahwa dalam film, pengembangan memiliki fungsi untuk memperhatikan bagaimana kesamaan dan perbedaan bekerja pada film. Pengembangan dapat dilakukan dengan menempatkan elemen-elemen yang serupa

dan berbeda. Beliau menambahkan bahwa pengembangan merupakan prinsip yang sederhana namun mampu mengatur bentuk keseluruhan film, biasanya pembuat film melakukan pengembangan dari tengah ke akhir kisah (hlm. 67-68).

2.2.5. *Unity and Disunity*

Dalam bahasa Indonesia *unity and disunity* dapat diartikan sebagai kesatuan dan perpecahan.

Bordwell berpendapat bahwa ketika semua hubungan antar elemen dapat terasa dengan jelas, itu artinya terdapat kesatuan atau *unity*. Fungsi-fungsi dari elemen yang terbentuk pada film harus terlihat logis dan tidak ada elemen yang terlihat atau berfungsi super berguna dibanding dari elemen lainnya. *Unity* pada keseluruhan film akan memberikan pengalaman yang *real*, dan menyatu penuh dengan film kepada penonton (hlm. 70).

Bordwell juga menambahkan dalam sebuah film biasanya kesatuan yang sempurna jarang terjadi atau hampir tidak pernah tercapai, ini lah yang dimaksud dengan perpecahan atau *disunity*. Hal tersebut muncul melalui elemen yang tidak terintegasi, motivasi/tujuan yang terpatahkan atau gagal, dan pertanyaan-pertanyaan yang belum atau tidak terjawab. Kegagalan atas motivasi tersebut lah yang kemudian akan menjadi motivasi lain dari karakter utama untuk memenuhi tujuannya.

2.3. Film Dokumenter

Menurut Nichols (2010) pada dasarnya film itu tergolong menjadi dua kelompok yaitu film sebagai pemenuhan keinginan, dimana film ini membawa sebuah perspektif dari apa yang selama ini dikehendaki atau diimpikan penontonnya, yang

biasa disebut dengan film fiksi. Selain itu beliau menambahkan, terdapat juga film representasi sosial atau yang lebih dikenal dengan film dokumenter. Film ini menurut Nichols adalah film yang menampilkan kisah ataupun argumentasi dari pembuatnya, entah itu berupa pengembangan ataupun berupa deskripsi dari sebuah keadaan yang digambarkannya secara jujur dan apa adanya terjadi. Biasanya merupakan hal-hal seputar kehidupan manusia dan hubungan sosial (hlm. 1-2).

Sejalan dengan pemikiran Nichols, Rabiger (2009) mengatakan bahwa sebuah film dokumenter menampilkan ide dan pandangan yang unik tentang dunia nyata. Dengan keunikan ini membawa penonton untuk berpikir sehingga membuat film dokumenter menjadi menarik (hlm. 8).

Aufderheide (2007) memperkuat gagasan diatas dengan mengatakan bahwa film dokumenter menyajikan sebuah gambaran kehidupan yang nyata dengan kebenaran yang ada di dalamnya serta memiliki banyak makna dan arti yang bisa didapat oleh penontonnya. Beliau menambahkan, seiring berjalannya waktu, definisi dari film dokumenter sendiri mendapat banyak perubahan atau persepsi dari penontonnya. Penonton selalu menyesuaikan apa yang mereka ketahui dengan apa yang pembuat film sajikan, penonton selalu berharap untuk tidak ditipu karena penonton ingin tahu apa yang terjadi sesungguhnya (hlm. 2-3).

Pratista (2008) menjelaskan bahwa film dokumenter merekam kejadian yang benar-benar terjadi bukan membuat atau menciptakan sebuah kejadian dan membuatnya seolah-olah nyata. Beliau menambahkan, film dokumenter tidak memiliki *plot* layaknya sebuah film fiksi, tetapi memiliki struktur yang didasarkan pada tema film tersebut atau argumentasi pembuat film. Selain itu menurut beliau,

cara bertutur di dalam film dokumenter pada umumnya sederhana dengan maksud agar para penontonya mudah memahami serta mempercayai kejadian dan fakta yang disajikan. Film dokumenter dibuat dengan berbagai tujuan seperti memberikan informasi atau berita pengetahuan, biografi, pendidikan, sosial, ekonomi, serta politik yang biasanya mengandung propaganda tertentu (hlm. 4).

2.3.1. Jenis Dokumenter

Nichols (2010) membagi dua kelompok besar penggolongan jenis dokumenter antara lain :

2.3.1.1. NonFiksi

Dokumenter yang mengadaptasi tulisan-tulisan dan tradisi-tradisi serta pemikiran dan pandangan yang berkembang seperti buku catatan harian, biografi atau essay.

2.3.1.2. Sinematik

Dokumenter di dalam kelompok ini mengadaptasi gaya ekspositori dan pengamatan. Pengembangan teknik dokumenter yang menerapkan teknik sinematik dan aturan-aturan yang berlaku layaknya film fiksi. Teknik ini dikembangkan agar memberi nuansa baru serta bentuk dari film dokumenter itu sendiri. Dokumenter seperti ini digunakan untuk kebutuhan televisi, produksi digital dan kebutuhan internet (hlm. 142-147).

2.3.2. Tipe-tipe Film Dokumenter

Nichols (2010) membagi tipe dokumenter menjadi beberapa kelompok :

2.3.2.1. Ekspositori

Merupakan jenis film dokumenter yang menggambarkan atau menjelaskan serangkaian fakta atau kejadian berupa gambar dengan narasi (*voice over*) sebagai kekuatan utamanya dalam menjelaskan rincian kejadian (hlm. 167-171).

2.3.2.2. Observasional

Adalah tipe film dokumenter yang menggambarkan sebuah kejadian tanpa adanya intervensi dari pembuat filmnya. Pembuat film terbatas sebagai pengamat (hlm. 172-179) .

2.3.2.3. Interaktif

merupakan jenis film dokumenter dimana dalam film itu, *filmmaker* terlibat interaksi secara langsung dengan subyeknya. Wawancara menjadi jembatan penghubung sehingga *filmmaker* mendapat respon langsung dengan subyeknya (hlm. 179-194).

2.3.2.4. Refleksif

Refleksif merupakan tipikal film dokumenter yang menggambarkan sisi pada saat proses pembuatan film tersebut, dimana *filmmaker* seolah ingin menyampaikan realita yang sesungguhnya selama proses pembuatan film tersebut (hlm. 194-199).

2.3.2.5. Performatif

Adalah film dokumenter yang bersifat mengalihkan perhatian penonton dari dunia yang tercipta di dalam film dan lebih menekankan sisi ekspresi dari film itu sendiri. Tujuannya agar membawa penonton untuk menampilkan

sesuatu yang lebih subyektif, ekspresif, dan lebih kuat dalam penggambaran film tersebut (hlm. 199-209).

2.3.2.6. Poetic

Film dokumenter tipe ini lebih cenderung memiliki interpretasi subyektif terhadap subyek-subyeknya. Pendekatannya cenderung mengabaikan penggunaan karakter tunggal dalam cerita dan peristiwa yang harus dikembangkan (hlm. 162-166).

2.4. Karakter

Field (2005) menjelaskan bahwa karakter merupakan unsur terpenting dalam skenario dan film, serta merupakan bagian dari subjek yang memiliki aksi. Akan tetapi dalam skenario, karakter harus lebih dikembangkan secara lebih rinci. Hal ini tentu berhubungan dengan kebutuhan aktor atau aktris yang akan memerankan karakter tersebut. Perincian karakter dalam skenario biasanya meliputi nama peran, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik, sifat/perilaku, pendidikan, kebiasaan, dan hubungan dengan karakter lainnya.

Forster (1927) menjelaskan, karakter merupakan individu atau seseorang di dalam narasi karya fiksi atau karya nonfiksi kreatif yang memiliki tindakan atau aksi. Secara garis besar, Forster membagi karakter ke dalam dua jenis, yaitu: *flat character* dan *round character*. *Flat character* atau yang biasa dikenal sebagai *two-dimensional character* adalah karakter yang mewujudkan satu ide atau kualitas, biasanya karakter jenis ini dapat diekspresikan dalam satu kalimat. Sedangkan *round character* merupakan karakter yang mampu merespon perubahan, dengan kata lain karakter ini mampu mengejutkan pembaca dengan cara yang meyakinkan.

Biasanya dalam bentuk karya nonfiksi seperti biografi dan otobiografi, karakter tunggal jenis ini dapat berfungsi sebagai fokus utama dalam karya.

Grove (2008) mengatakan bahwa karakter adalah daging dan tulang dari setiap cerita pada film apa pun. Ia juga menjelaskan bahwa karakter merupakan seorang individu yang memiliki kepribadian menarik yang membantu menciptakan struktur cerita bagi kehidupan individu itu sendiri. Grove juga menambahkan, bahwa struktur cerita dan karakter saling memiliki keterkaitan dalam membentuk sebuah cerita yang menarik.

2.4.1. *Point Of View*

Rasley (2008) menjelaskan bahwa *point of view* adalah sebuah sudut pandang atau perspektif dari mana pembaca akan menikmati aksi dari cerita yang disajikan. Perspektif yang dimaksud adalah persepsi, pikiran dan emosi yang tertuang melalui karakter selama perjalanan cerita. Menurut Rasley, hal yang paling penting pada hal ini adalah, penulis bertanggung jawab untuk memilih dan membangun sudut pandang dan pengalaman pembaca selama cerita berlangsung.

Sejalan dengan Rasley, Nelson (2008) mengatakan bahwa *point of view* mampu di definisikan sebagai posisi atau dari mana sebuah cerita akan dipandang dan dinilai. Sudut pandang ini mampu diwujudkan melalui sebuah karakter khusus, dimana pembaca seolah-olah berada di dalam kepala dan menjadi jiwa dari karakter khusus tersebut.

Rabiger (2007) berpendapat bahwa *point of view* merupakan posisi atau sudut pandang yang digunakan *filmmaker* untuk menyusun sebuah cerita dalam film. Rabiger juga menambahkan bahwa pada pembuatan film lebih sering

menggunakan sudut pandang dari pembuat cerita yang dikombinasikan dengan sudut pandang karakter, dimana pada film penonton diberi kesempatan untuk mengetahui segala kemungkinan yang akan terjadi namun sesekali juga terjun ke sudut pandang dari masing-masing karakter yang terdapat pada film.

2.4.2. *Wants*

Menurut Proferes (2005) dalam buku *Film Directing Fundamentals*, *Wants* merupakan salah satu elemen dramatis yang terdapat di dalam sebuah film. Karakter dalam film tentu memiliki keinginan atau tujuan di dalam sebuah film. Namun akan selalu ada hambatan-hambatan dalam mencapai keinginan tersebut dan hal tersebut yang akan membangun sisi dramatis dari sebuah film.

Proferes menyebutkan bahwa ada tiga kemungkinan yang akan dialami oleh karakter dalam mendapatkan keinginannya, yaitu karakter akan berhasil, akan gagal, dan akan teralihkan dengan keinginan baru yang lebih mendesak (hlm. 18).

Pada buku *The Dramatic Writer's Companion Tools* yang ditulis oleh Will Dunne (2009), ketika kita mengetahui apa yang karakter inginkan akan lebih mudah untuk sutradara atau penulis memahami cerita secara keseluruhan maupun setiap *scene* yang ada. Dengan begitu kita akan dapat mengetahui apa yang akan dilakukan oleh karakter berikutnya (hlm. 106).

2.4.3. *Conflict*

Block (2007) mengatakan konflik adalah bagian tengah dari sebuah cerita yang dapat berkembang atau hilang. Beliau juga berpendapat bahwa konflik mampu membangun intensitas ketika cerita berlanjut. Sedangkan bagian paling kuat

adalah klimaks, yang pada puncaknya, karakter utama harus memilih jalur dan menang atau kalah.

Block membedakan konflik menjadi dua, yaitu :

2.4.3.1. *Internal* : konflik internal adalah sebuah konflik yang melibatkan perjuangan emosional karakter utamanya. Biasa konflik ini hanya melibatkan satu individu karakter saja. Konflik internal terjadi karena adanya pilihan pada hidup yang menyulitkan karakter utamanya, setelah dihadapkan dua pilihan yang sulit, biasanya karakter akan merasakan kegelisahan atas konsekuensi dari pilihan yang diambilnya.

2.4.3.2. *Eksternal* : konflik eksternal merupakan sebuah konflik yang melibatkan situasi fisik. Konflik ini terjadi antara satu karakter dengan karakter lainnya, bisa terjadi antara satu individu melawan satu individu, maupun antara satu Individu karakter melawan banyak karakter pada film tersebut (hlm. 224).

2.4.4. *Stake*

Elemen *stake* dalam karakter menjadi salah satu cara untuk membuat karakter lebih mendramatisir cerita. Selbo (2016) mengatakan bahwa *stake* merupakan sebuah kebutuhan dan keinginan personal dari salah satu karakter akan memberikan dampak kepada kelompok yang lebih besar. Ada yang dipertaruhkan, jika karakter tidak bisa mendapatkan apa yang dia butuhkan maka bukan hanya kehidupan pribadinya saja yang terkena dampak, bisa berdampak pada keluarganya, teman, atau komunitasnya (hlm. 25).

Bernard (2007) mengatakan bahwa *stake* merupakan sebuah pertarungan atas sebuah kondisi pada sebuah cerita, yang dilakukan oleh karakter utama dalam perjalanan untuk mendapatkan keinginannya. Beliau juga menambahkan bahwa seorang penulis harus mampu mengembangkan pertarungan-pertarungan kecil menjadi sebuah pertarungan yang lebih besar guna mengajak *audience* semakin masuk dan mengalami realitas yang terjadi pada suatu film.

2.4.5. Needs

Setiap karakter memiliki suatu kebutuhan untuk memenuhi keinginannya yang akan menjadikan cerita menjadi unik. Khususnya *needs* pada karakter utama dari cerita, karena membawa *needs* yang kuat. Apa yang akan terjadi jika karakter tidak terpenuhi kebutuhannya? Akan ada permasalahan-permasalahan yang muncul dan menjadi cerita unik tersendiri. Untuk mencapai keinginan besar dibutuhkan langkah-langkah kecil atau *goals* kecil yang membuat karakter sampai pada poin besar dari “*overall needs*”. Hal tersebut disampaikan oleh Selbo (2016) dalam bukunya yang berjudul *Building Story through Character* (hlm. 22-23)

2.4.6. Motivasi

Hubungan penting antara karakter dan plot sebuah film adalah motivasi mereka. Karakter melakukan aksi eksternal, dan kita menganggap karakter memiliki motif khusus untuk melakukannya (Eder, 2010.).

Penulis harus mampu menjaga karakter tetap pada tujuan utama dan motivasinya. Menjaga karakter tetap kompetitif untuk mempertahankan motivasinya merupakan cara yang tepat agar karakter tidak merusak *plot* yang dibangun dalam film. Beliau juga menambahkan, karakter yang keluar dari tujuan

utama dan motivasinya akan membuat *plot* terlihat gagal dan akan menyebabkan kehilangan *audience* (Selbo, 2016. hlm. 52).

2.5. Character Arc

Selbo berpendapat bahwa *character arc* merupakan sebuah proses perjalanan dimana karakter utama mengalami sebuah perubahan karakter. Beliau menambahkan jika karakter harus mempunyai perubahan karakter agar cerita yang dibangun oleh penulis mampu memuaskan penonton. Perjalanan menuju perubahan ke arah yang lebih sulit dan buruk merupakan salah satu cara yang ampuh agar dapat memberikan rasa puas kepada penonton (hlm. 53).

Weiland (2016) berpendapat bahwa *character arc*, adalah transformasi atau perjalanan batin karakter selama perjalanan cerita, Weiland mempersempit perubahan karakter menjadi tiga tipe dasar :

2.5.1. Positive Arc

Adalah perubahan karakter yang paling populer dan sering kali paling resonan. Protagonis akan mulai dengan berbagai ketidakpuasan dan penolakan pribadi. Selama cerita, ia akan dipaksa untuk menantang keyakinan tentang dirinya dan dunia, sampai akhirnya menaklukkan iblis dalam dirinya sampai mengakhiri perubahannya dengan cara positif.

2.5.2. Negative Arc

Adalah kebalikan dari *positive arc*, yaitu perubahan karakter yang tumbuh dari kesalahannya menjadi orang yang lebih baik. *Negative arc*, menghadirkan karakter yang berakhir dalam keadaan yang lebih buruk dari saat ia memulai cerita.

2.5.3. *Flat Arc*

Banyak cerita populer yang menampilkan karakter yang sudah matang bagi diri mereka sendiri. Mereka sudah menjadi pahlawan dan tidak membutuhkan pertumbuhan pribadi yang nyata untuk mengalahkan sifat antagonis eksternal.

Karakter ini mengalami sedikit atau tidak ada perubahan karakter sama sekali. Umumnya karakter ini menjadi karakter yang mempercepat perubahan dalam dunia cerita dan memicu pertumbuhan yang menonjol pada karakter minor.

2.6. *Protagonist*

Menurut Costello (2004), sebagian besar narasi film berputar pada tindakan *protagonist* (pahlawan) saat ia mencoba mencapai tujuan pribadi dan upaya penjahat untuk mencegahnya melakukannya. Dengan kata lain *protagonist* merupakan karakter utama yang berusaha untuk mengejar atau mencapai tujuan atau *goal* tertentu yang dalam perjalanannya akan diketahui apa yang dia inginkan, bagaimana dia bermaksud mendapatkannya, dan masalah-masalah penting yang dihadapi.

Menurut Campbell yang dikutip oleh Costello, ada tiga jenis *protagonist* klasik :

1. ***Dramatic*** : adalah *protagonist* yang berhasil atau mampu mencapai *goal* karena upaya terbaiknya.
2. ***Tragic*** : merupakan *protagonist* yang gagal terlepas dari upaya terbaiknya.
3. ***Comic*** : adalah *protagonist* yang gagal terlepas dari upaya terbaiknya.

2.7. *Mise En Scene*

Rabiger (2007) menjelaskan bahwa *mise en scene* merupakan istilah dari bahasa Perancis yang secara harafiah dapat diartikan sebagai “memasukkan ke dalam adegan”. Beliau juga mengatakan bahwa *mise en scene* memiliki manfaat dalam menggambarkan aspek penyutradaraan yang terjadi selama proses pengambilan gambar, unsur tersebut meliputi: *blocking* (merencanakan posisi), *camera* (pemilihan lensa, komposisi, *movement*), penggunaan warna yang mempengaruhi *mood film*, *dramatic content*, dan *sound design*.

Bordwell (2008) mengatakan, bahwa *mise en scene* merupakan sebuah teknik yang paling akrab atau sering digunakan dalam dunia sinematografi. Teknik tersebut dilakukan oleh sutradara melalui penataan segala aspek visual guna membentuk cerita dan visual yang berkesinambungan. Secara sederhana, *mise en scene* merupakan tindakan untuk membentuk dan menjaga keterkaitan atau kesinambungan atas segala sesuatu yang berada di dalam *frame*.

Mise en scene sendiri dapat dihadirkan secara sengaja atau melalui perencanaan untuk menciptakan sebuah dunia dalam film, maupun secara tidak sengaja dengan memanfaatkan situasi *real* yang ada untuk dibawa ke dalam film.

2.7.1. Aspek-aspek *mis en scene*

Bordwell (2008) menyebutkan empat aspek penting dalam membangun *mise en scene*, yaitu:

2.7.1.1. *Setting*

Setting merupakan bagian terpenting di dalam film, salah satunya adalah memberi informasi tentang waktu dan lokasi dalam film. *Setting* juga

berperan dalam *mise en scene*, karena selain berfungsi secara *artistic*, *setting* juga mampu memberikan makna naratif dalam film karena ikut berperan aktif bersama karakter.

2.7.1.2. *Costume and Make up*

Seperti halnya *setting*, *costume* juga berperan aktif dalam film. Pemilihan bahan serta model *costume* dapat membawa pengalaman yang lebih nyata tentang karakter yang diperankan oleh aktor, serta membangun nilai tematik yang lebih kuat pada film.

Make up merupakan aspek pendukung yang juga tak kalah penting dan saling berkaitan dengan *costume*. Selain menjadi pelengkap dari *costume*, *make up* juga mampu memunculkan ekspresi yang kuat pada karakter di film.

2.7.1.3. *Lighting*

Dalam dunia perfilman, sebagian besar dampak gambar berasal dari manipulasi pencahayaannya, Pencahayaan yang dimaksud adalah pencahayaan yang memungkinkan penonton untuk melihat aksi dari karakter tersebut. *Area* yang lebih terang dan lebih gelap dalam *frame* mampu menciptakan komposisi dari keseluruhan *shot*. Dengan demikian, pencahayaan yang baik akan memandu atau mengarahkan perhatian penonton kepada objek atau tindakan tertentu dari aktor.

Sebuah sorotan cahaya yang terang dapat menarik mata penonton ke gerakan atau aksi utama, sementara bayangan dapat menyembunyikan

detail dan membangun ketegangan tentang apa yang mungkin akan dihadirkan dalam *shot*.

2.7.1.4. Staging: Movement and Performance

Melalui *movement* atau gerakan, sutradara mampu mengendalikan perilaku tokoh atau karakter dalam film sehingga memungkinkan figur untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran. Tidak hanya manusia, tetapi *movement* memungkinkan hewan ataupun benda mati untuk membuat mereka bergerak secara dinamis dan menciptakan pola kinetik. Aktor yang memainkan peran merupakan hal yang penting dalam *mise en scene*, hal tersebut diwakili melalui ekspresi dan gerakan yang dimainkan. Tentu saja hal ini tidak terlepas dari elemen-elemen visual dalam *acting* yang meliputi : penampilan, gerakan, ekspresi wajah, dan suara. Walaupun terkadang aktor hanya berkontribusi melalui visual atau suara, namun sesungguhnya aktor tersebut sedang melakukan suatu peran.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA