

1. PENDAHULUAN

Film adalah salah satu cara manusia menyampaikan cerita, dan melalui cerita ini penonton akan dibawa seolah ada di dalamnya. Menurut Bordwell, Thompson & Smith (2017), film membentuk ekspektasi penonton dengan memunculkan berbagai jenis emosi. Emosi ini muncul melalui narasi yang dibentuk oleh sebab dan akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu cerita tersebut (hlm.73). Materi visual yang dimunculkan disebut *frame* disusun dari berbagai macam unsur. Sebut saja *mise-en-scene* yang terdiri dari *setting*, *kostum*, *makeup*, *lighting*, dan *staging*. Namun pembahasan akan mengarah lebih dalam kepada *setting* yang menyusun *environment* dari sebuah *frame*.

“Keluarga Cemara” (2018) adalah sebuah film fiksi adaptasi dari novel dan sinema elektronik Indonesia yang tayang dari tahun 1996 sampai 2005. Film ini disutradarai oleh Yandy Laurens dan ditulis oleh Ginatri S. Noer. Menceritakan keluarga Abah dan Emak yang mengalami kebangkrutan, keluarga mereka pun harus pindah ke sebuah rumah tua yang rusak milik orang tua Abah di daerah Bogor. Film keluarga ini membawakan sebuah dinamika emosi, rasa sesak, dan kesulitan individu yang harus beradaptasi keluar dari zona nyaman mereka. Aspek *setting* rumah lama Abah yang mereka tinggali pun mengambil peran besar dalam film ini. Rumah yang hampir sepanjang film diperdebatkan keberadaannya untuk dipertahankan atau dijual, sementara rumah ini memiliki nilai sentimental untuk Abah yaitu peninggalan orang tuanya.

Namun penonton harus memahami konteksnya terlebih dahulu, mengapa rumah ini begitu sentimental bagi karakter. Unsur *mise en scene* yaitu *setting* berperan memberi pesan dan gambaran rumah lama Abah merupakan salah satu karakter utama dalam film ini. Fischer (2015) menjelaskan bahwa desainer produksi harus memahami plot, naratif cerita, latar tempat, latar waktu, dan seluk-beluk karakter untuk mewujudkan rancangan *setting* yang tepat (hlm.10). Riset yang mendalam harus dilakukan untuk memahami palet warna yang sesuai, objek dan material yang relevan, serta dekorasi apa saja yang harus ditempatkan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Keberadaan rumah lama Abah adalah sebagai bintang utama dalam film, meskipun disampaikan secara implisit. Penonton mungkin lebih memperhatikan karakter utama manusia yang ada seperti Euis, Ara, Emak, dan Abah. Namun apabila diperhatikan lebih jauh, karakter-karakter ini sangat bergantung dengan objek rumah ini. Lalu bagaimana cara *setting* rumah dapat mengambil peran dalam kehidupan karakter Abah? Bagaimana *set design* dari rumah ini mampu menggambarkan kondisi dan perilaku karakter Abah yang tinggal di dalamnya?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara sebuah *setting* lokasi didesain untuk mengambil peran besar dalam sebuah narasi kehidupan karakter. Tujuan berikutnya, adalah mengetahui detail dari *set design* yang dilakukan agar rumah ini dapat menggambarkan kehidupan, keseharian, bahkan konflik yang dihadapi oleh karakter. Penelitian ini juga dilakukan dengan tujuan untuk memperkaya dan memberi manfaat untuk penulis, pembaca, dan Universitas Multimedia Nusantara mengenai ilmu seputar departemen artistik dalam film.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA