

2. STUDI LITERATUR

2.1. REKONSTRUKSI MEMORI

Menurut Arthur P. Shimamura (2013), memori dalam banyak hal menggambarkan kita sebagai seorang individu. Dalam sebuah film dokumenter yang berjudul “*Stories We Tell*” sang sutradara mempresentasikan cerita hidupnya dengan wawancara dengan kerabatnya, serta partisi reka ulang dari kejadian yang dapat di ingat nya itu. Arthur P. Shimamura (2013) juga menambahkan bahwa, setiap kali kita mengenang masa lalu, kita membentuk cerita berdasarkan penyatuan ulang dari kejadian sebelumnya, Dalam aspek ini, *film* merupakan aspek kuat untuk mem-visualisasikan cerita dari kehidupan seseorang.

2.2. FILM

Menurut Bordwell dan Thompson (2010), *film* adalah sebuah *media* informasi yang dirancang khusus untuk meninggalkan impresi serta membawa penonton merasakan pengalaman tertentu saat menontonnya. Pengalaman-pengalaman ini dapat di bentuk lebih dari sekedar *plot* dan karakter dalam *film*, namun juga melalui bagaimana penggambaran ide dalam *film* atau informasi tertentu secara visual yang kemudian meninggalkan impresi kepada penonton (hlm. 35).

2.3. MISE-EN-SCENE

Gibbs (2019) menyampaikan bahwa *mise-en-scene* lebih dari sekedar informasi lurus, melainkan sebuah konsep yang rumit namun inti dalam memahami sebuah film.

Menurutnya, *Mise-en-scene* digunakan di dalam film untuk membentuk visual. Dalam artian kata, *mise-en-scene* berarti ‘yang diletakan di panggung’, dalam aspek ini hal-hal yang di tunjukan dalam ‘panggung’ atau visual menurut Gibbs dalam *film* adalah: pencahayaan, kostum, dekor, properti dan aktor (chapter 1.)

Menurut Bordwell & Thompson (2018), *mise-en-scene* juga merupakan salah satu aspek *film* yang penting untuk menyampaikan informasi dunia cerita, dengan *mise-*

en-scene pembuat film dapat mencapai realitas, memberikan *setting* tempat bagi aktor untuk ber-akting senatural mungkin. Menurutnya, *mise-en-scene* memberikan kebebasan *film* untuk menjadi lebih dinamis. Komponen-komponen *mise-en-scene* menurut (Bordwell & Thompson, 2018) terdiri dari:

1. *Setting*

Menurut Bordwell & Thompson (2019), *Setting* pada film merupakan aspek utama sebagai penampung kejadian sehari-hari manusia sekaligus pembentuk dinamis narasi dari sebuah kejadian. Dari *setting* juga, informasi tempat serta waktu dari cerita dapat tergambarkan sehingga membentuk pemahaman akan film (hlm. 115).

2. *Costume & Make-up*

Menurut Bordwell & Thompson (2019), *Costume & Make-up* memiliki banyak kegunaan dalam film, dimulai dari membentuk efek kausal, memberikan kualitas grafik, membentuk highlight terhadap karakter baik dari segi *point of interest* maupun *personality* karakter, atau menjadi pendukung *setting* sehingga dapat memberikan informasi zaman atau era (hlm. 119).

3. *Lighting*

Menurut Bordwell & Thompson (2019), Teknologi *modern digital* mampu menangkap cahaya pada titik gelap terang tertentu yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, hal yang paling esensial dalam penggunaan *lighting* adalah untuk membuat subjek terlihat, namun dengan penggunaan cahaya yang tepat gambar dapat menghasilkan efek gambar yang lebih dramatis, dan dalam aspek ini pengaturan cahaya serta penataannya merupakan aspek vital (hlm. 124).

Dalam aspek artistik, tata cahaya memiliki arti lebih dari sekedar pencahayaan yang dapat memberikan akses agar gambar terlihat. Terang dan gelap pada *frame* dapat membentuk komposisi dari setiap shotnya dan mengarahkan titik pandang dari objek ataupun aksi tertentu, dalam penggunaannya titik terang atau cahaya menjadi kunci pandang

sedangkan gelap atau bayangan menjadi detail yang membentuk suspense akan hal yang tersembunyi dibalik cahaya (hlm. 125).

Gibbs (2019) mendukung teori ini, menurutnya pengaturan cahaya, aktor dan kamera dapat membuat arahan baca dari sebuah gambar. Tingkat gelap dan terang dari sebuah objek dalam *frame* dapat membentuk pengalaman observasi.

4. *Color*

Menurut Bordwell & Thompson (2019), warna pada film dapat digunakan untuk membentuk efek dramatis yang dapat mempengaruhi *style* atau *fashion* pada film. Dalam penggunaannya, permainan warna pada film bisa menjadi realistis ataupun unrealistis, tergantung dari motivasi atau konsep yang di rasa sesuai oleh pembuat *film* (hlm. 131). Gibbs, (2019) menambahkan, bahwa gambar merupakan elemen ekspresi yang penting bagi pembuat *film*, yang sering kali digunakan untuk mengasosiasikan perasaan dari karakter tertentu.

Menurut Cherry (2020) dalam jurnal yang ditulisnya, beberapa warna memiliki efek *mood* yang berbeda-beda, yang terdiri dari beberapa spektrum warna. Seperti contoh merah, oranye, dan kuning memiliki efek kehangatan sedangkan biru, ungu dan hijau memberikan kesan dingin dan tenang.

5. *Staging*

Menurut Bordwell & Thompson (2019), *staging* adalah pengarahan subjek, baik aktor maupun karakter binatang yang termasuk dalam penempatan maupun pergerakan di dalam *frame*. Seorang sutradara dalam aspek ini dapat mengarahkan aktor untuk berjalan dari suatu titik didalam frame ke titik lainnya, serta mengarahkan aktor untuk memiliki gestur tertentu, seperti gestur emosi sedih, marah, ataupun bahagia (hlm. 131).

Gibbs (2019) juga menambahkan, bahwa aksi dan performa merupakan basis utama sebuah *mise-en-scene*. Aspek besar dalam menyampaikan sebuah kejadian bergantung pada arahan dari pengadeganan serta pertunjukan yang baik, mulai dari kata-kata maupun sekedar arah pandang aktor.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA