

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Mise En Scene*

*Mise en scene* merupakan sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Prancis yang memiliki arti “*putting into the scene*”, atau Bahasa Indonesianya merupakan “Penempatan di panggung”. Pertama kali istilah ini diaplikasikan untuk penyutradaraan aksi panggung. Kemudian diambil alih oleh para *filmmaker* dalam memperluas istilah *mise en scene* ke dunia perfilman membuat *mise en scene* menjadi sebuah kontrol sutradara dalam sebuah layar kamera. *Mise en scene* mencakup berbagai macam aspek yang mempengaruhi yang merupakan: *Setting*, pencahayaan, akting, *blocking*, tata rias dan kostum. Semua aspek yang mendukung *mise en scene* berperan dalam bercerita secara naratif, visual dan puitis. (Bordwell, 2014) Para filmmaker juga bisa menggunakan *mise en scene* untuk mencapai realisme pada frame. Menggunakan setting dengan tampilan yang sedemikian rupa untuk menciptakan ilusi visual yang otentik dan mendukung performa aktor seatural mungkin. *Mise en scene* bisa membuat dunia imajiner sendiri dalam film.

#### 2.1.1 *Setting*

Penggunaan *setting* lebih dapat dimanfaatkan dengan lebih untuk dunia sinema dibandingkan penggunaannya pada teater. Karena pada sinema, sebuah drama yang bisa diciptakan tanpa adanya aktor. Banyak objek yang bisa ditangkap oleh kamera dengan drama dan emosi yang sengaja dibangun. Sebuah setting memberikan informasi mengenai lokasi dan waktu pada sebuah film. Setting menciptakan naratif pada film. Pemilihan *setting* merupakan hal yang penting dalam mendukung penceritaan karakter. Hal ini bisa dipilih dari lokasi asli atau membangun set di suatu tempat atau pada umumnya di studio. Pada saat berkembangnya film komersil, penggunaan studio dalam membangun set sangat dimanfaatkan dalam menciptakan ilusi dimana *mise en scene* bisa di manipulasi. Dalam

menciptakan sebuah setting tidak selalu semua bagian dari setting harus dibangun. Melainkan hanya dibangun beberapa bagiannya saja yang masuk layar kamera. Banyak versi miniature bangunan yang dibuat untuk membuat ilusi pemandangan untuk mempermudah pembiayaan. Dengan era digital sekarang yang mempermudah, banyak skali efek special yang bisa diaplikasikan kepada layar (Bordwell, 2014). Penggunaan *props* yang memiliki kepanjangan *property* merupakan hal yang mendukung aktivitas pada sebuah adegan di dalam setting yang mendukung penceritaan.

## 2.2 Interior Industrial

Desain interior industrial merupakan gaya yang terinspirasi dari bagaimana pabrik tua yang sudah tidak produksi digunakan dan lama terlupakan kembali hidup dengan tujuan yang beragam. (MasterClass staff, 2022) Industrial merupakan gaya yang identik dengan sesuatu yang tua, menggabungkan estetika dari material yang mentah atau *raw* yang dilengkapi dengan pipa, batu bata, ventilasi yang sengaja di tunjukan sehingga memberikan efek *unfinished*. Industrial didasarkan oleh struktur ruang terbuka yang biasanya dikombinasikan dengan interior yang minimalis. Biasanya skema warna gaya industrial identik dengan warna yang *hue* nya gelap seperti warna hitam, coklat, dan abu-abu dengan aksen yang netral. Walaupun konsepnya ruang terbuka, juga diikuti dengan langit-langit yang tinggi dengan menggabungkan beberapa ruangan menjadi satu. Banyak menggunakan material seperti besi, baja, dan tembaga sebagai aksen interior. Serta mengeksplorasi tekstur alami material seperti aksen batu bata atau lantai beton. Semuanya dilengkapi dengan interior minimalis dan elemen antik atau *vintage*. Jendela yang besar diikuti dengan bingkai hitam atau motif kotak, serta penggunaan ulang material pabrik menjadi berbagai perabotan yang fungsional. Industrial juga identik dengan lampu bolam yang terekspos dan masih menggantung dengan kabelnya. Aksen kulit sebagai material interior seperti sofa yang menciptakan kenyamanan dalam ruangan. (Kocharian, 2020)

### 2.2.1 Sejarah interior Industrial

Lahirnya gaya Industrial pada dunia desain interior berasal dari revolusi industri yang dimana perkembangan pabrik sangat pesat dan mendominasi dunia dengan teknologi dan mesin. Dengan jatuhnya revolusi Industrial yang menyebabkan banyak krisis terhadap pekerja sehingga menyebabkan banyaknya pabrik yang jatuh bangkrut dan tidak memiliki dana untuk menghancurkan gedung melainkan ditinggal seutuhnya. Revolusi industrial pertama pada 1760-an dimana pembangunan pabrik secara masal dilakukan dengan arsitektural seperti jendela-jendela yang berukuran besar untuk menangkap pencahayaan alami dari matahari. Dengan struktur lantai yang di tinggikan dan dinding bata yang sengaja di perlihatkan untuk kepentingan keselamatan dalam bekerja. Karena pada masanya bahaya kebakaran sangat di khawatirkan maka pembangunan dimana langit-langit tinggi, jendela besar, serta tangga yang terekspos dan mudah diakses sangat dianjurkan bagi bangunan pabrik. Sehingga memberikan impresi *unfinished* yang membuat gaya industrial menjadi ikonik. (MasterClass , 2021)

Pada awal tahun 1900-an ada perkembangan dalam menghasilkan sumber energi baru dalam memproduksi masal untuk pabrik seperti pembakaran batu bara sebagai sumber energi. Dengan berkembangnya teknologi abru dibutuhkan area yang lebih luas untuk mempermudah adaptasi dan peningkatan konstruksi. Penggunaan beton dan baja mulai berkembang pada masa ini dan hal tersebut telah diinspirasi oleh Albert Kahn yang merupakan salah satu arsitek yang berpengaruh dalam desain industri. (Strawn, 2009)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 1. Ford Factory Highland Park, Detroit, 1909, interior. (Albert Kahn Architects, 1909)

Berikut merupakan salah satu karya Khan dalam membuat pabrik dengan atap yang tinggi dan mencangkup banyak cahaya natural sehingga karyanya disebut *daylight factory*. Atas kesuksesannya dalam berkarya untuk mendesain banyak pabrik, Albert Khan memiliki kantornya sendiri dalam memproduksi masal ribuan proyek pabrik di Amerika Serikat. Dengan pembangunan masal dibanyak tempat memberikan dampak hilangnya sentralisasi perkotaan . Khan membawa perubahan dalam desain industrial dimana beliau memaksimalkan bangunan secara efisien dalam penggunaan bahan bangunan baru untuk membangun struktur besar yang dapat menampung semua aktifitas dibawah satu atap. Menggunakan beton dan baja dalam membangun struktur yang besar dan tinggi. Sehingga dibutuhkannya lahan yang cukup luas dalam pembangunan pabrik membuat pembangunan pabrik mulai di bangun keluar dari pusat kota dan meninggalkan struktur pabrik yang lama dan terlupakan. (mascontext, 2012)

Pada tahun 2000-an kota NewYork mulai menghadapi krisis tempat tinggal yang dimana para bangunan bekas pabrik mulai di alokasikan menjadi apartemen dengan lahan yang luas dan membuat material yang terekspos, jendela yang besar menjadi *unique selling points*-nya.

## 2.3 Interior *Scandinavian*

Desain *Scandinavian* merupakan sebuah gaya yang mengutamakan kesederhanaan, minimalis dan fungsionalitas. Dengan memanfaatkan material yang natural dan mengurangi hal yang tidak diperlukan atau tidak penting untuk menjaga ketahanan dari barang dibandingkan untuk digantikan (The Modern House, 2018). Tujuan utama dari desain *Scandinavian* merupakan untuk mendukung dan meningkatkan aktivitas kehidupan sehari-hari. Sehingga para desainer yang menciptakan gaya *Scandinavian* lebih fokus kepada barang atau perabotan sehari-hari seperti alat makan, furniture, hingga aksesoris lainnya. Dimulai dari lantai, biasanya lebih identic dengan lantai kayu dibandingkan dengan karpet, karena untuk memaksimalkan fungsionalitas dan natural. Untuk permukaan interior digunakannya kayu pada dinding, langit-langit, struktur lemari dan furniture lainnya. Untuk warna dari kayu biasanya digunakan kayu yang memiliki warna *warm* seperti pada kayu jati. Jika kayu pinus digunakan maka akan dipoles untuk mengurangi warna kuning. *Scandinavian* sangat berpatut pada material yang *eco friendly* untuk struktur lantai, dinding, hingga atap (Smith Brother, 2016).

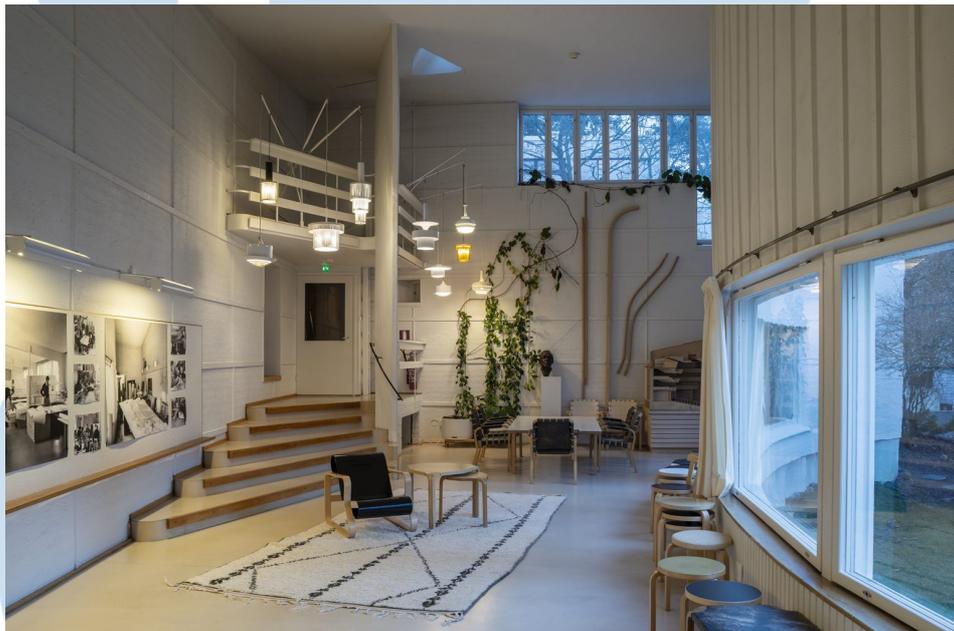
Dengan penggunaan warna dinding putih dan abu-abu dengan skema warna yang netral dan monokrom. Warna terang dan *warm* untuk menjadi aksen tambahan seperti warna abu kebiruan dan hijau *sage* yang populer untuk gaya *Scandinavian*. Dengan gaya minimalis, *scandinavian* sangat mendukung istilah lebih sedikit lebih baik atau “*less is more*”. Karena gaya *Scandinavian* berasal dari negara yang secara geografis terletak di Timur Eropa maka perapian sangat penting dan tergabung dalam gaya ini.

### 2.3.1 Sejarah interior *Scandinavian*

*Scandinavian* muncul pada awal tahun 1930-an di lima negara nordik yang merupakan Denmark, Islandia, Finlandia, Norwegia, dan Swedia. Pada periode antara perang dunia pertama dan kedua, para desainer seluruh Eropa membuat sebuah inovasi dalam desain dimana mereka

mengembangkan modernitas ke tren baru dalam menggabungkan produk dengan desain baik yang *sustainable* dan terjangkau. Demi kebutuhan produksi massal dengan biaya yang tidak begitu mahal, digunakannya material yang organik dan menggunakan banyak bahan alami dalam pembuatannya.

Sejak tahun 1930-an desainer Alvar Aalto berasal dari Finlandia, Arne Jacobsen berasal dari Denmark, Josef Frank berasal dari Swedia, dan Maija Isola berasal dari Finlandia berkolaborasi dalam memproduksi karyanya pada masa emas Scandinavian. Mencakup konsep konstruktivisme, fungsionalisme, dan surealisme. (Scandinavian Design, 2021)



Gambar 2. the Alvar Aalto Route – 20th Century Architecture and Design (Scandinavian Design, 2021)

Alvar Aalto merupakan salah satu desainer dengan gaya Scandinavian yang ikonik. Beliau telah berkarya ke banyak negara seperti Finlandia, Jerman, Estonia, Italia, dan Prancis. Gambar di atas merupakan salah satu karya beliau yang merupakan rumah sekaligus studionya. Dengan menggabungkan gaya klasik nordik dan memaksimalkan fungsionalisme.