

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Mise en Scene*

Mise en scene merupakan salah satu aspek dalam studi perfilman yang digunakan untuk membahas persoalan gaya visual dalam sebuah film (Gibbs, 2007). Menurut Bordwell (2013b), *mise en scene* merupakan salah satu teknik dalam perfilman yang paling banyak dilihat oleh kebanyakan penonton. Setiap dari penonton kemungkinan tidak akan mengingat bagaimana sebuah transisi di terapkan dalam sebuah film. Penonton akan lebih mengingat bagaimana cara karakter berpakaian, tata pencahayaan dalam sebuah adegan, *setting* atau tata letak yang menarik perhatian serta bagaimana karakter bergerak dalam sebuah adegan. Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *mise en scene* mencakup apa yang dilihat oleh penonton dan bagaimana sutradara mengundang penonton untuk melihatnya. Akibatnya tercipta impresi yang sangat jelas di pikiran penonton sesudah menyaksikan sebuah film. Impresi-impresi tersebut berasal dari *mise en scene*.

Mise en scene berasal dari bahasa perancis yang berarti “*putting into the scene*.” Istilah ini pertama kali digunakan dalam pementasan teater, namun seiring berjalannya waktu, istilah ini digunakan pula dalam pembuatan sebuah film. Sama halnya dengan pementasan sebuah teater, di mana sebelum pementasan berlangsung segala sesuatunya harus dipersiapkan dengan baik, begitu pula pada produksi sebuah film. Setiap elemen – elemen *mise en scene* yang diletakkan dalam sebuah adegan dibuat oleh sutradara dengan maksud tujuan tertentu, tetapi setiap elemennya tidak selalu memiliki arti tersendiri (Barsam & Monahan, 2018). *Mise en scene* terbagi menjadi 4 elemen utama yaitu *design*, *lighting*, *composition*, dan *kinesis* (Barsam & Monahan, 2018).

2.2.1 *Design*

Design merupakan tahapan di mana sutradara menentukan gaya visual dari sebuah film melalui *setting*, objek dan aktor. Pada tahapan ini sutradara bekerja bersama *production designer* yang akan membantu sutradara dalam merealisasikan gaya

visual yang telah direncanakan oleh sutradara. Barsam & Monahan (2018) dalam bukunya, mereka membagi tahapan *design* ke dalam dua elemen utama. Elemen tersebut adalah: (1) *setting, décor, and properties*, (2) *costume, make up, hairstyle*.

1. *Setting, décor and properties*

Setiap kejadian dalam kehidupan pasti terjadi di suatu tempat, begitu pula dalam film, *setting* menjadi salah satu elemen penting dalam penggambaran sebuah naratif. Penggunaan *setting* mampu menggambarkan latar belakang, keadaan, kepribadian, bahkan kondisi emosional seseorang. Dari banyaknya informasi yang diberikan, *setting* menjadi elemen yang mampu membentuk sebuah *mood* yang memiliki signifikansi sosial, psikologis, emosional, ekonomi, dan kultural. Dalam memanipulasi sebuah shot, dekorasi dan properti ditambahkan ke dalam *setting*. Sebuah objek dikategorikan sebagai properti ketika objek tersebut dipegang oleh karakter serta memiliki keterkaitan dalam sebuah adegan. Berbeda dengan properti, dekorasi berperan untuk menambah *look* dari lingkungan tempat sebuah adegan dilakukan.

2. *Costume, make up, hairstyle*

Penggunaan *costume, make up, hairstyle* dalam elemen *mise en scene* menggambarkan kehidupan masyarakat sehari – hari yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Lingkungan tersebut membentuk bagaimana seseorang menentukan dan memilih elemen ini untuk menjadikan dirinya lebih menarik. Begitupula dalam industri film, di mana penggunaan elemen ini begitu terasa untuk meningkatkan ketertarikan penonton terhadap sebuah karakter.

2.2.2 *Lighting*

Mengutip dari (Bordwell et al., 2013a), Federico Fellini mengatakan, bahwa penggunaan *lighting* dalam sebuah film merupakan segalanya. *Lighting* mampu mengekspresikan ideologi, emosi, warna, *depth*, dan juga *style* dalam film. *Lighting* berperan penting untuk menjelaskan, menghapus, dan menarasikan sebuah adegan, Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *lighting* memberikan

efek yang besar terhadap gaya visual sebuah adegan sehingga memengaruhi interpretasi penonton ketika melihat sebuah adegan.

2.2.3 Composition

Design dan *lighting* adalah salah satu elemen dari penerapan *mise en scene* dalam sebuah adegan. Sedangkan komposisi merupakan elemen yang memiliki fungsi sebagai penyatu berbagai elemen *mise en scene* ke dalam sebuah *frame* sehingga terbentuk satu kesatuan yang utuh dan adanya keterkaitan antara objek dan figur yang ada di dalam *frame*. Komposisi membantu mata penonton dalam menentukan keseluruhan gaya visual dalam sebuah film. Melalui komposisi, penonton dapat menyadari elemen yang terlihat paling signifikan dalam sebuah adegan. Penyusunan elemen – elemen *mise en scene* dalam sebuah komposisi yang tepat mampu memberikan pemahaman kepada penonton terkait apa yang sedang dipikirkan oleh karakter dan memberikan kesempatan pada penonton untuk menafsirkan bagaimana hubungan psikologis dan emosional karakter satu dengan yang lainnya (Barsam & Monahan, 2018).

Dalam penerapannya, menurut Barsam & Monahan (2018), komposisi tergolong menjadi tiga bagian, *top, middle, bottom; left center, right; foreground, mid ground, background*. Pada umumnya, dalam sebuah komposisi akan ada yang namanya counterbalance, untuk memberikan kesan seimbang dalam sebuah komposisi. Barsam & Monahan menambahkan apabila secara sengaja aturan komposisi dilanggar, dan pembuat film menghilangkan ekspektasi akan keseimbangan, maka akan tercipta *compositional stress*. Di mana ketidakseimbangan yang dihasilkan mampu merepresentasikan berbagai jenis arti sesuai dengan konteks yang digunakan.

2.2.4 Kinesis

Menurut Barsam & Monahan (2018), dalam menganalisis sebuah *mise en scene* lebih baik menggunakan sebuah *still frame* atau yang biasa disebut sebagai *kinesis*. Menurutnya, sebuah film tidak hanya bergerak dari satu *shot* ke *shot* atau *scene* ke *scene* lainnya melainkan adanya sebuah objek dan figur yang bergerak di dalam sebuah *frame*. Seiring bergeraknya sebuah kamera, *frame* itu sendiri mampu

bergerak melewati sebuah ruang. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *kinesis* merupakan sebuah *frame* yang di dalamnya terdapat pergerakan objek, kamera maupun figur yang melewati sebuah ruang dan ketiganya memiliki maksud dan tujuan sesuai dengan visi sutradara. Oleh sebab itu kinesis termasuk ke dalam elemen *mise en scene* atau yang biasa dikenal sebagai *blocking*.

Blocking digunakan sutradara untuk memberi arahan kepada aktor sebelum sebuah adegan di ambil. Penggunaan *blocking* disesuaikan dengan kebutuhan naratif sebuah film. Jika pada teater *blocking* dilakukan hanya berdasarkan sudut pandang penonton yang statis, di dalam sebuah film, *blocking* berkaitan dengan sudut pandang sebuah kamera. Menurut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013), istilah *blocking* digunakan untuk mengatur dan memindahkan posisi aktor dan kamera di mana keduanya menciptakan sebuah koneksi antara satu dengan yang lain. Penggunaan *bloking* antara aktor dan kamera yang sifatnya repetitif mampu mengekspresikan persepsi, pemikiran, perasaan dan motivasi karakter.

2.2 Color Theory

Warna menurut Nugraha merupakan kesan di tangkap oleh mata dari cahaya yang terpantul ke arah benda-benda yang dikenalnya. (BAB II KAJIAN PUSTAKA A. Mengenal Warna Dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini, n.d.). Dari rangsangan yang ditangkap oleh mata tersebut, otak mampu mengasosiasikan warna tersebut ke dalam sebuah keadaan. Dalam kaitannya dengan psikis, menurut J. Linschoten dan Drs. Mansyur, warna bukan hanya dapat diamati, tetapi warna mampu memberikan pengaruh pada kelakuan, dan memberikan peranan penting dalam penilaian estetis serta menentukan kesukaan seseorang terhadap benda (Meilani, 2013). Dari definisi diatas dapat ditemukan bahwa psikologi warna sebenarnya bersifat subjektif, namun dalam psikologi warna sendiri terdapat penggolongan yang universal dan seringkali diasosiasikan dengan kondisi emosional seseorang. Warna – warna hangat pada spektrum warna orange, merah, coklat, dan kuning seringkali diasosiasikan sebagai warna yang mampu memberikan perasaan hangat, kenyamanan, hingga simbol kemarahan. Di satu sisi warna – warna dingin pada spektrum warna biru, hijau, dan ungu memberikan efek

emosional yang terasa dingin, damai, namun terkesan sedih (*The Surprising Effect of Color on Your Mind and Mood | Psychology Today*, n.d.).

Selain itu, Brewster (1831) membagi warna yang ada di alam ke dalam 4 kelompok warna yaitu, primer, sekunder, tersier, dan juga netral. Pengelompokan warna ini di ciptakan Brewster untuk menyederhanakan warna yang ada di alam. Apabila pengelompokan warna tersebut di gabung secara bertahap maka akan menghasilkan kelompok warna selanjutnya, contoh, apabila warna primer yang terdiri dari merah biru kuning, apabila salah terjadi pencampuran warna antara dua warna yang ada, maka akan menghasilkan spektrum warna baru yaitu spektrum warna sekunder, begitu pula seterusnya.

Jika di asosiasikan dengan kondisi emosional kebanyakan orang-orang di Indonesia, seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa psikologi dalam warna merupakan hal yang subjektif, namun apabila dikaitkan dengan budaya Indonesia, kita seringkali melihat warna netral, dan gelap sebagai warna untuk berduka, atau dalam keadaan tidak baik, sebaliknya dengan warna – warna terang dan kontras seringkali diasosiasikan sebagai suatu momen bahagia.

2.3 Statement Sutradara Lucky Kuswandi

Setiap sutradara pasti memiliki visi dan tujuan dalam menciptakan sebuah film. Visi dan tujuan tersebut dituangkan sutradara kedalam sebuah kalimat yang biasa disebut sebagai *statement*. Melalui satu kalimat ini, sutradara mampu menceritakan secara garis besar maksud dari film yang mereka buat. Selain itu, *statement* juga dapat dijadikan sebuah panduan untuk sutradara dalam mengambil keputusan kreatif. Dalam kaitannya dengan film *Ali & Ratu-Ratu Queens*, penulis menemukan sebuah wawancara yang dilakukan di youtube antara Kincir dengan sutradara Lucky Kuswandi. Dalam wawancara tersebut, Lucky Kuswandi mengatakan bahwa *statement* film *Ali & Ratu-Ratu Queens* adalah “*What is a Meaning of Home?*” (Kincir – Cinema Club, 2021). Melalui *statement*nya sutradara Lucky Kuswandi ingin mengangkat pengertian dari rumah yang sebenarnya.

Dalam bahasa Inggris, rumah memiliki dua istilah: *house & home*. *House* memiliki definisi *a building for people to live in, usually for one family*. Sedangkan *home* memiliki pengertian kata sifat *to or a place where you live*. Sementara dalam bahasa Indonesia, hal ini tidak terdapat perbedaannya. Hal ini menyebabkan masyarakat Indonesia mendefinisikan rumah hanya sekedar bangunan untuk tempat tinggal.

