

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Mise en scene*

Mise en scene merupakan istilah dari Bahasa Perancis, yang memiliki arti penempatan suatu subjek dalam suatu adegan (*placing on stage*). *Mise en scene* secara sederhana, dapat diartikan dengan seluruh komponen visual yang hadir di dalam sebuah *frame* suatu karya gambar bergerak. (Bordwell, 2016, hlm. 112). Tujuan perancangan *mise en scene* adalah menghadirkan realisme di dalam sebuah visual sebuah karya gambar bergerak. Dengan cara memberikan pengaturan tampilan yang otentik atau membuat para pemain dalam film dapat tampil sealami mungkin (hlm. 114).

Mise en scene sendiri terbagi dalam empat aspek dasar, yaitu.

1. *Setting*, mencakup properti. *Setting* merupakan aspek yang mengatur sebuah penggambaran suasana eksplisit dari keterangan latar tempat dan waktu kejadian dari sebuah *frame* dalam sebuah naskah (hlm. 115).
2. Kostum, mencakup pemilihan dan penerapan *wardrobe*, *make-up*, dan *hair Do*, dari karakter yang terdapat di dalam sebuah *frame*. Perancangan aspek kostum, mampu untuk mendukung penggambaran wujud seorang karakter sehingga mudah untuk dikenali oleh penonton. Aspek kostum juga mengacu pada kebutuhan naskah dan rancangan konsep yang telah direncanakan (hlm. 119-120).
3. *Lighting* dan warna, mencakup penentuan *mood* dari suasana yang dibangun, di dalam sebuah *frame*. Aspek *lighting* dan warna juga memiliki kemampuan untuk menentukan psikologi dari karakter yang hadir pada *frame* tersebut (hlm. 130).
4. *Staging*, mencakup tahapan pengadeganan dan pergerakan dari aktor, sesuai dengan karakter di dalam *frame* yang dibuat (hlm. 131).

Sutradara, sinematografer, dan penata artistik memiliki peranan penting dalam perancangan konsep *mise en scene* ini. Sutradara memiliki visi yang ingin dibangunnya dalam film. Sementara penata artistik memiliki tanggung jawab untuk merealisasikan visi visual dan *mood* yang dibangun tersebut.

Mise en scene dapat menghasilkan rasa ruang dan waktu, pergantian suasana hati, dan membantu menggambarkan karakter dalam film tersebut. *Mise en scene* akan menghasilkan efek dramatis bagi para penonton agar tetap tertarik untuk menggali informasi dan perkembangan konflik selanjutnya (Gibbs, 2013, hlm. 194-195).

2.2 Staging



Gambar 2.1 *Peaky Blinder S2E6 - Scene 42 – Thomas Shelby Execution*

(Netflix, 2015)

Staging merupakan salah satu aspek yang membangun *mise en scene* atau visual dari sebuah karya film atau acara televisi. Menghadirkan aspek *staging* dalam sebuah visual dapat berpotensi memperjelas sebuah aksi yang dilakukan aktor dalam suatu adegan, sehingga keadaan psikologi dari seorang karakter dalam sebuah adegan dapat diterima penonton secara lebih mudah (Bordwell, 2016, hlm. 132).

Staging juga memiliki kekuatan untuk menunjukkan hubungan yang terjalin antar tiap karakter dalam suatu cerita melalui pola pengadeganan dan pergerakan yang ditunjukkan oleh setiap karakter dalam sebuah *frame* visual film atau acara televisi (Proferes, 2017, hlm. 30). Oleh karena itu, aspek *staging* mampu membawa perhatian penonton untuk dapat mengorientasikan sebuah informasi dalam sebuah film, baik tentang alur cerita, karakter, dan informasi umum yang hadir di dalam sebuah visual (hlm. 32).

Melalui pemaparan dari aspek *staging* di atas, dapat diartikan bahwa *staging* memiliki definisi sebagai aspek yang mengatur tata letak, pergerakan, dan pengadeganan seorang aktor dari sebuah karakter terhadap aspek visual lainnya yang terdapat dalam setiap *frame* visual sebuah film atau acara televisi.

Sutradara Alison Maclean pada tahun 1992 (Bordwell, 2016, hlm. 133) berpendapat bahwa perasaan yang dibawa oleh seorang aktor dalam melakukan pengadeganan (akting) dalam sebuah *frame*, dapat menjadi sebuah pembawa pesan yang terbuka secara bertahap kepada penonton. Akting dapat membuka sebuah ruang bagi penonton untuk menemukan informasi yang berhubungan dengan film atau acara televisi yang ditontonnya tersebut.

Perancangan *staging* dari sebuah adegan dalam visual harus melibatkan motivasi yang kuat. Pergerakan dan pengadeganan dari seorang karakter dengan memiliki motivasi kuat, memungkinkan sebuah visual dapat diterima secara baik beserta pesan-pesan yang dibawa dalam adegan tersebut oleh aktor. Motivasi ini berupa pergerakan yang didasari dengan hubungan yang terjalin antara karakter dalam sebuah *frame* (hlm. 137).

Penerapan aspek *staging* secara tepat dapat menciptakan sebuah medium bagi para penonton untuk dapat menangkap setiap pesan baik eksplisit maupun implisit dari sebuah adegan. Penonton dapat dengan mudah untuk mengenali seluruh elemen yang tersaji dalam sebuah *frame*, seperti aktor dan latar, secara lebih dalam (Life, 2019, hlm. 154).

2.2.1 Rule of third



Gambar 2.2 Rule of third from Joker (2019)

(<https://www.studiobinder.com/>, 2020)

Rule of third merupakan sebuah metode komposisi visual yang diadaptasi dari karya lukisan dan fotografi. *Rule of third* merupakan komposisi yang tidak mengikat dan cukup mudah untuk diterapkan dalam karya film dan acara televisi. Tujuan dari penggunaan metode *rule of third* dalam mengatur sebuah *frame*, adalah mengambil seluruh perhatian penonton terhadap salah satu obyek, baik benda hidup maupun benda mati (Kuhn, 2012, hlm. 355).

Cara kerja dari metode komposisi *rule of third*, adalah dengan membagi sebuah *frame*, menjadi tiga bagian baik secara vertikal dan horizontal. Pembagian *frame* tersebut akan menghasilkan empat titik yang jika disambungkan akan membentang sembilan area pada *frame* tersebut. Proses selanjutnya adalah mengatur subjek sesuai dengan salah satu dari empat titik hasil pembagian (hlm. 355).

2.3 Plot

Plot atau dapat dikenal dengan alur dari sebuah cerita dapat didefinisikan dengan rangkaian kejadian atau peristiwa yang terjadi antar karakter, yang bersifat saling mengikat satu dengan lainnya. Peristiwa atau kejadian ini merupakan pengembangan dari sebab akibat yang dilakukan oleh karakter dalam menjalani

kisahnyanya (Winfield, 2014, hlm. 63). Plot merupakan komponen yang mengatur perkembangan dari setiap kejadian atau peristiwa yang dialami karakter dalam sebuah naskah cerita, untuk berkembang dalam menjalani kehidupannya (dalam naskah) (Rabiger, 2020, hlm. 66).

Melalui plot, penonton dapat mempelajari kehidupan dari seorang karakter dalam sebuah naskah melalui rangkaian-rangkaian kejadian yang dialami oleh karakter tersebut. Plot dapat dikatakan sebagai aturan di dalam dunia yang diciptakan oleh para pembuat film. Melakukan pengaturan pada plot, seorang pembuat film dapat menciptakan sebuah ekspektasi dalam benak para penontonnya terhadap karakter yang ada di dalam naskah dari film atau acara televisi (Bordwell, 2016, hlm. 76).

Secara umum, plot mengandung deskripsi peristiwa detail dari karakter yang ada di dalam sebuah naskah, dengan mengejar tujuan atau ambisi, namun menghadapi sebuah peristiwa yang menjadikan tragedi bagi karakter tersebut. Hal ini kemudian menciptakan sebuah pertanyaan “apakah karakter tersebut berhasil atau gagal dalam mencapai tujuan yang yang dia maksud?” (Weiland, 2016, hlm. 10).

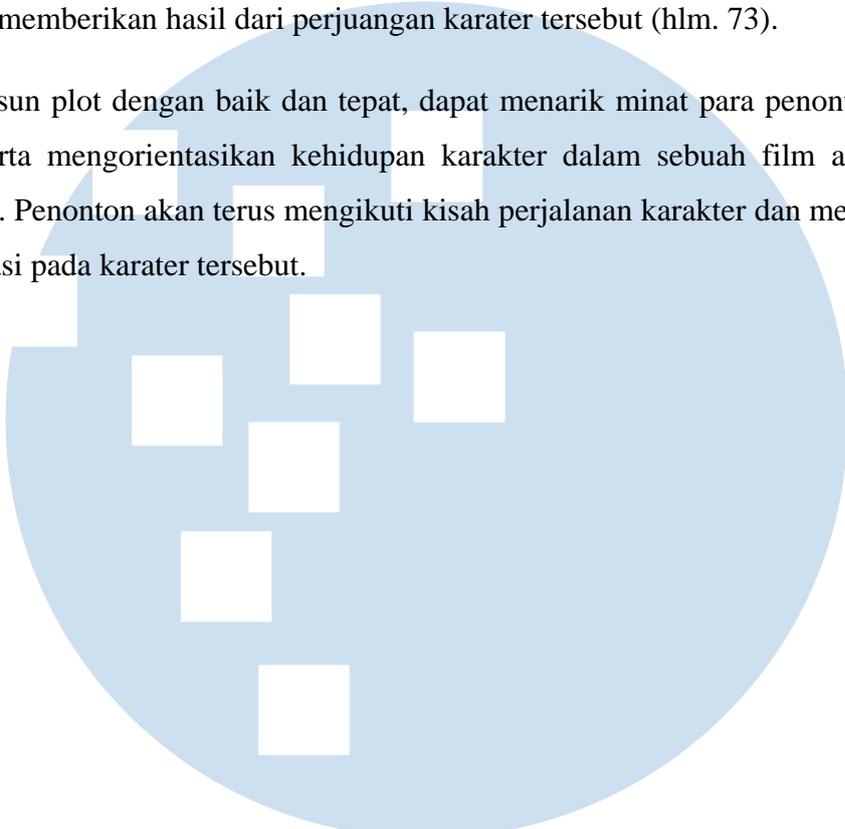
Perbedaan dari sebuah cerita dengan sebuah plot adalah, cerita menjelaskan kisah dari seorang karakter secara umum. Sementara, sebuah plot menceritakan dan menjelaskan kisah seorang karakter secara lebih detail dan mendalam, dari proses awal hingga akhir perkembangan dari seorang karakter di dalam sebuah film atau acara televisi (Dancyger, 2013, hlm. 15-16).

Salah satu cara yang digunakan untuk menyusun plot, adalah dengan menggunakan metode *3-act structures*. Dengan memecah menjadi tiga fase dari perkembangan seorang karakter dalam sebuah kisah (Weiland, 2016, hlm. 1).

Babak pertama diawali dari perkembangan karakter tersebut dalam mempelajari dan melihat dunia di sekitarnya, dengan membawa sebuah tujuan atau ambisi yang ingin dicapainya (hlm. 29). Perkembangan selanjutnya, karakter menjumpai kontradiksi baik dengan dunia ataupun karakter lainnya. Karakter mendapatkan pilihan untuk melanjutkan kisah dalam hidupnya (hlm. 35). Tahapan selanjutnya adalah perkembangan karakter dalam mengejar ambisi dan menentang kontradiksi

yang dihadapi olehnya (hlm. 47). Tahapan akhir dari penyusunan sebuah alur adalah memberikan hasil dari perjuangan karakter tersebut (hlm. 73).

Menyusun plot dengan baik dan tepat, dapat menarik minat para penonton untuk ikut serta mengorientasikan kehidupan karakter dalam sebuah film atau acara televisi. Penonton akan terus mengikuti kisah perjalanan karakter dan membangun ekspektasi pada karakter tersebut.



UMMN

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