

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Mise-en-Scene*

Bordwell dan Thompson (2017), mengatakan *mise-en-scene* memiliki arti dalam bahasa Prancis yaitu “menempatkan sesuatu ke dalam adegan” dan istilah ini pertama kali dipakai untuk keperluan dunia teater. *Mise-en-scene* meliputi aspek-aspek dari film yang berasal dari seni teater, seperti; *setting, costume & make up, lighting and staging*. Biasanya *mise-en-scene* selalu melibatkan perencanaan yang matang dalam tahapan perancangan namun tidak menutup kemungkinan dilakukan secara spontan. Berdasarkan sejarah film, *mise-en-scene* dibuat untuk menarik perhatian penonton dalam berfantasi dan imajinasi dalam film. Walaupun bersifat imajinatif atau fantasi, *mise-en-scene* harus berkesan natural dan nyata. (hlm. 113).

Sikov (2010), semua film berurusan dengan masalah realitas dan representasi. Menurutnya *mise-en-scene* merupakan gambaran representasi sinematik yang memiliki sebuah makna dan bagaimana film menghasilkan dan merefleksikan makna tersebut. *Mise-en-scene* tidak menilai seberapa dekat meniru dunia. terkadang *mise-en-scene* terlihat realistis dan ada juga yang tidak realistis tergantung dengan sutradaranya. (hlm. 5). Menurut Barsam dan Monahan (2015), *mise-en-scene* dapat mempengaruhi perasaan emosional kita saat menonton sebuah film. (hlm.165).

2.1.1. *Setting*

Lobrutto (2002), mengatakan setelah lokasi ditemukan set dan dekorasi baru boleh dirancang/dibangun. Menurutnya hal apa saja yang masuk ke dalam set ialah, dinding, lantai, pintu dan jendela. Semua elemen yang ada di dalam set seperti perabotan, kursi dan lain-lain disebut dekorasi. Penulis naskahlah yang pertama kali menentukan set dan dekorasi. Lalu, set akan diterjemahkan lagi oleh kreativitas dari sutradara, penata kamera, dan penata artistik sehingga set dan karakter sesuai dengan *mise-en-scene* sutradara. (hlm. 21).

Spadoni (2014), mengatakan *filmmaker* sebenarnya bisa memilih menggunakan *setting* aslinya atau *setting* yang dibuat keseluruhan/sebagian menggunakan komputer untuk meminimalisir anggaran yang keluar.

(hlm.73-74). Barsam dan Monahan (2015), menjelaskan *setting* dalam film sebagai lingkungan realistis maupun tidak nyata (dibuat) dimana narasi itu terjadi. Dari *setting* tersebut bisa menciptakan suasana hati yang memiliki arti dari segi sosial, psikologis, emosional, ekonomi dan budaya. (hlm.177). Menurut Brodwell & Thompson (2013) *setting* merupakan hal penting bukan hanya sebagai peristiwa saja, namun sebagai pembentuk sebuah aksi cerita. (hlm.115). Dalam film *The Medium* karya Banjong Pisanthanakun, ia membangun *setup* mencekam dengan ritual yang dilakukan oleh dukun untuk menyelamatkan Mink dari arwah jahat. Hal ini membantu penonton dalam merasakan atmosfer cerita.



Gambar 2. 1 Contoh penerapan *mise-en-scene* pada *setting*

(*The Medium* karya Banjong Pisanthanakun, 2021)

2.1.2. *Property*

Hart (2017), berpendapat *property* adalah benda yang dipakai oleh pemain peran pada film tersebut. Di dalam produksi membutuhkan pembahasan untuk siapa yang bertanggung jawab atas elemen *property* yang digunakan dalam proses produksi. Karena menurut Hart, *props* terbagi menjadi 2 yaitu, *hand props* dan *set props*. *Hand props* adalah sebuah benda yang dipegang oleh aktor dan biasanya sering disebutkan ke dalam naskah untuk membantu jalan cerita filmnya. Sedangkan *set props* adalah benda besar yang diperuntukan untuk keperluan set seperti *furniture* gorden, kursi, bingkai foto dan lain-lain. (hlm 2-4). Menurut Barsam dan Monahan (2015), mengutarakan pendapatnya benda-benda seperti lukisan, vas, bunga dan senjata membantu penonton memahami karakter dengan menunjukkan kepada kita preferensi mereka dalam hal-hal seperti itu. (hlm. 178).

Kemudian menurut Spadoni (2014), *props* adalah suatu benda yang dipergunakan untuk fungsi dalam sebuah cerita yang mana memiliki motivasi tertentu. (hlm. 76).



Gambar 2. 2 Contoh penerapan *mise-en-scene* pada props
(*Ready or Not* karya Matt Bettinelli-Olpin dan Tyler Gillett, 2019)

2.1.3. *Costume and Make Up*

Spadoni (2014), menurutnya kostum dan *make up* sangat berperan menjadi motif sebuah film karena dapat menunjukkan tentang sifat atau psikologi karakter tersebut. (hlm. 77). Barsam dan Monahan (2015), juga mengatakan kostum bisa menunjukkan status sosial, citra diri, citra publik yang digambarkan oleh suatu karakter. Sebuah contoh ketika *filmmaker* membuat *setting* waktunya ialah masa lalu. Kemudian desainer kostum akan melakukan riset yang mendalam melalui pencarian internet ataupun berdasarkan pengalaman hidupnya, seperti apa kostum di masa lalu. (hlm. 182). Brodwell & Thompson (2013), Dengan menggabungkan set dan kostum dapat memperkuat narasi dan pola tematik. (hlm.121).

Barsam dan Monahan (2015) menambahkan pendapatnya tentang *make up* dapat merubah ataupun meningkatkan penampilan karakter menjadi lebih indah. Seorang *make up artist* memiliki dua metode merias seorang karakter, yaitu metode tradisional dan digital. Metode tradisional sudah banyak dikenal oleh oleh kalangan masyarakat. *Make up* ini biasa disebut *prosthetic make up* mampu merubah bentuk muka aslinya dengan cara pencetakan, pengecoran terhadap karakter yang nantinya menciptakan efek penuaan ataupun menciptakan muka menakutkan pada film horor. Sedangkan metode digital dapat diciptakan melalui pasca produksi film atau biasa disebut *Computer-Generated Imagery*. (hlm.185).



Gambar 2. 3 Contoh penerapan *mise-en-scene* pada *Costume* dan *Make Up* tradisional
(*Ready or Not* karya Matt Bettinelli-Olpin dan Tyler Gillett, 2019)



Gambar 2. 4 Contoh penerapan *mise-en-scene* pada *Costume* dan *Make Up* modern
(*Avatar* karya James Cameron, 2009)

2.2. Semiotika

Barthes mengatakan dalam *Vera* (2014), semiotika adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang adanya proses kemanusiaan dalam memaknai objek yang akan mengkomunikasikan suatu hal karena memiliki hubungan antara penanda dan petanda. (hlm. 26). Menurut Sobur (2006), Barthes adalah sosok yang dikenal sebagai pemikir strukturalis dan kerap mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussure. (hlm.63). *Vera* (2014), Barthes mengembangkan teori Saussure menjadi teori yang membahas metabahasa dan konotasi. Istilah penanda menjadi ekspresi (E) dan petanda menjadi isi (C). Namun, Barthes mempelajari bahwa antara E dan C harus ada relasi (R) sehingga membentuk sebuah tanda. Menurut konsep yang dibuat, ekspresi dapat berkembang dan membentuk tanda baru sehingga ada lebih dari satu dengan isi yang sama. Penandaan dalam tataran denotatif lebih fokus dibahas pada teori Saussure, maka dari itu Barthes menyempurnakan sistem penandaan tersebut pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat dari aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. (hlm. 27).

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

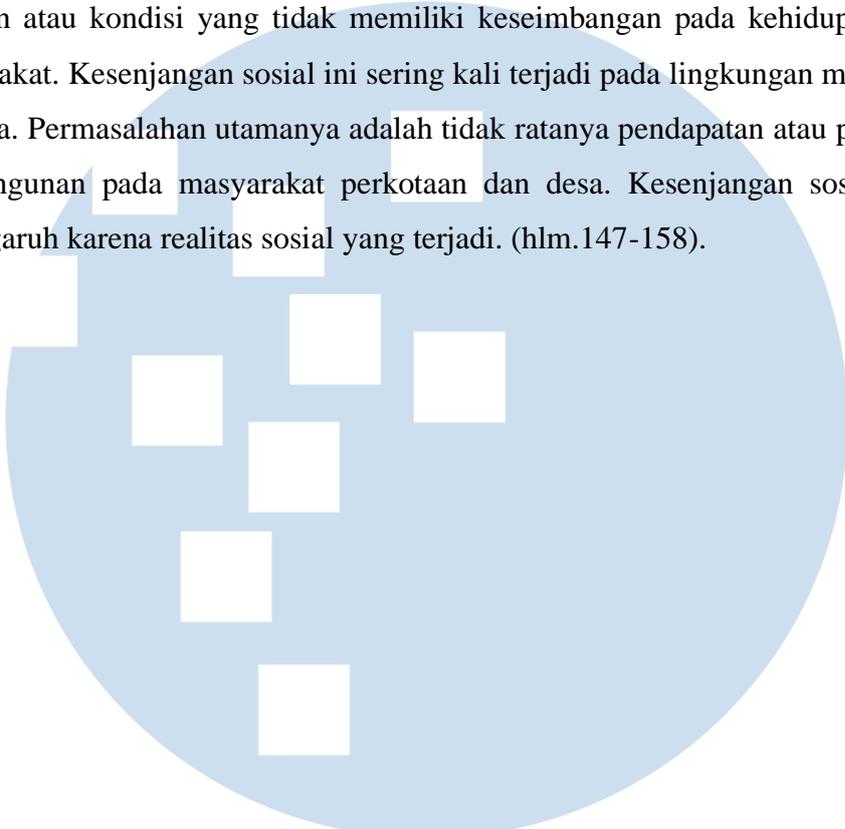
Tabel 2. 1 Peta tanda Roland Barthes
(kompasiana)

Peta diatas terlihat tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4) contohnya Singa dikenal sebagai penanda, barulah kita memaknainya seperti harga diri, kegarangan dan keberanian. Denotasi ialah arti yang sebenar-benarnya menunjukkan makna, sesuai realitas nyata yang disepakati oleh masyarakat. Konotatif makna implisit yang artinya memiliki keterbukaan makna terhadap penafsiran-penafsiran baru. Sedangkan mitos ialah sebuah sistem komunikasi atau pesan, dalam pengertian ini merupakan kembangan dari konotasi, konotasi yang sudah terbentuk lama itulah yang disebut mitos.

2.3. Kesenjangan Sosial

Secara umum, kesenjangan sosial artinya tidak seimbang atau adanya jarak yang terjadi di tengah masyarakat. Kesenjangan sosial terjadi ketika suatu individu terus-menerus berada di situasi yang memiliki akses lebih sedikit untuk memanfaatkan sumber daya dan peluang yang ada daripada kelompok lain. Inilah yang disebut oleh Charles Tilly (1998) sebagai “kesenjangan yang tahan lama.” Menurut Robert Chambers, kesenjangan sosial merupakan semua gejala yang terjadi di seluruh lapisan masyarakat. Gejala ini muncul karena adanya perbedaan keuangan atau ekonomi antara masyarakat yang berada di wilayah tertentu. Sedangkan, menurut Jonathan Houghton, kesenjangan sosial adalah sebagai bentuk ketidakadilan yang terjadi dalam proses pembangunan. (Azizah, 2021).

Menurut Meyrizki & Pandjaitan (2011) kesenjangan sosial adalah suatu keadaan atau kondisi yang tidak memiliki keseimbangan pada kehidupan sosial masyarakat. Kesenjangan sosial ini sering kali terjadi pada lingkungan masyarakat di dunia. Permasalahan utamanya adalah tidak ratanya pendapatan atau perbedaan pembangunan pada masyarakat perkotaan dan desa. Kesenjangan sosial dapat terpengaruh karena realitas sosial yang terjadi. (hlm.147-158).



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA