

satunya adalah *mise en scene*, atau apa yang terlihat dalam layar. Dalam film pendek “Pria”, penulis merasa Yudho Aditya telah mempersiapkan segala aspek sehingga sangat mendukung penyampaian pesan miliknya. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk membahas bagaimana cara sutradara Yudho Aditya memvisualisasikan sosok laki-laki feminin lewat *mise en scene* dalam film pendeknya yang berjudul “Pria”.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara Aris dalam film “Pria” 2017 digambarkan sebagai laki-laki yang dipandang feminin oleh lingkungannya melalui elemen-elemen *mise en scene*.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan mendeskripsikan karakter Aris sebagai seorang laki-laki feminin dan homoseksual serta pandangan masyarakat desa terhadap dirinya dalam film “Pria”. Penulis juga bertujuan untuk menganalisis elemen-elemen *mise en scene* yang dirancang oleh sutradara Yudho Aditya untuk memperdalam karakter Aris. Hal tersebut dapat menjadi tinjauan untuk pembuatan film kedepannya dalam membuat garis kontras karakter dengan orientasi seksual yang unik sehingga dapat digambarkan lebih dalam, dan pesan dapat tersampaikan lebih jelas. Penelitian ini juga dilakukan untuk memenuhi tanggung jawab akademis seorang mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Semiotika Roland Barthes

Menurut Sobur dalam Wibowo (2006, hlm.7), Semiotika sendiri terbentuk dari bahasa Yunani *semeion* atau yang berarti tanda, sehingga secara terminologis, semiotika secara mudah dapat disebut juga sebagai ilmu mengenai tanda. Hal ini

termasuk dalam cara fungsinya, hubungannya dengan kata lain, pemberi, dan penerimanya. Sobur mengungkapkan bahwa semiotika adalah sebuah metode analisis untuk mengkaji tanda.

Roland Barthes dalam Wibowo (2006, hlm.19) memiliki teori mengenai semiotika. Barthes membuat teori yang dapat membahas perluasan makna dan semiotika dalam bentuk yang lebih terstruktur. Beliau mengenalkan konsep 2 tatanan pertandaan yaitu makna denotasi sebagai tatanan pertama, dan makna konotasi sebagai tatanan kedua.

Denotasi menggambarkan hubungan antara tanda dengan realitas sosial. Makna denotasi bersifat objektif dan eksplisit. Sedangkan konotasi menggambarkan bagaimana interaksi ketika tanda tersebut bertemu dengan perasaan atau emosi sang penggunanya. Makna konotasi bersifat subjektif dan berkaitan dengan emosi sang pemberi tanda. Setiap objek memiliki lebih dari satu makna konotasi tergantung dari konteks penggunaan tanda tersebut. Meskipun berbeda, makna konotasi dan denotasi saling berhubungan dalam mengartikan sebuah tanda. (Wibowo, 2006, hlm.19-20)

Dalam sebuah foto, makna denotasi yang dapat dimengerti adalah objek yang secara jelas terlihat dalam foto tersebut. Hal tersebut meliputi lokasi, subjek, waktu, situasi, dan lain-lain. Namun makna konotasi dari foto tersebut muncul ketika kita memberikan emosi dan perasaan pada foto tersebut. Bagaimana perasaan kita setelah melihat foto tersebut, makna apa yang dapat kita rasakan, pesan yang ingin disampaikan oleh sang fotografer. Salah satu tugas utama semiotika adalah memberikan analisa untuk mengungkapkan makna tersembunyi dari sistem tanda, dengan cara melihat apa makna konotasi yang muncul dari makna denotasinya. Barthes menggambarkan peta tanda sebagai berikut:

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

1. Signifer (Penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 2.1. Peta Tanda Roland Barthes
(Sobur, “Semiotika Komunikasi” 2009)

Berdasarkan bagan tersebut, pemaknaan sebuah subjek terjadi dalam dua tahap. Pada tahap pertama terdapat *signifer* atau penanda adalah sebuah objek yang kita lihat secara eksplisit, dan *signified* atau petanda adalah bentuk keunikan atau nilai lain yang terdapat dalam subjek tersebut. Dengan menyatunya penanda dan petanda menghasilkan sebuah tanda denotatif atau tanda primer. Pada tahap kedua, tanda denotative yang kita dapatkan dalam hasil tahap pertama menjadi penanda. Dengan ditambahkan petanda baru yang berisi emosi dan perasaan, maka munculah tanda konotatif atau makna perluasan. (Wibowo, 2006, hlm.19-20)

2.2. *Mise en scene*

Dalam film sendiri, terdapat banyak aspek didalamnya. Aspek-aspek tersebut saling bersatu padu untuk memaksimalkan estetika dari film tersebut. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah perancangan desain film yang akan mencakup aspek-aspek visual didalam kendali dari sutradara yang biasa disebut sebagai *mise en scene* (Bordwell dan Thompson, 2017, hlm 112-113). *Mise en scene* sendiri berarti apa yang ada di dalam scene, sehingga segala bentuk aspek yang terdapat dalam *frame* seharusnya telah didesain secara kreatif untuk memaksimalkan narasi adegan tersebut. Dengan adanya *mise en scene*, film menjadi memiliki keunikannya masing-masing. *Mise en scene* didesain berdasarkan pesan yang ingin disampaikan atau perasaan yang ingin dibangun oleh sang pembuat film sebagai representasi dari isi hati sang karakter. Segala bentuk desain *mise en scene* selalu bertujuan untuk

membantu sutradara menyampaikan pesan. *Mise en scene* terdiri dari beberapa komponen artistik antara lain,

2.3.1. *Set* dan Properti

Tentunya dalam sebuah adegan, sutradara bersama dengan desainer produksi akan merancang segala objek yang akan ada dalam adegan tersebut. *Set* dan properti dapat membantu sutradara memperjelas karakter tokoh tersebut. Selain itu, sutradara juga dapat merancang *set* dan properti sebagai motif bagi karakter untuk melakukan sesuatu (Bordwell dan Thompson, 2017, hlm.115-119).

2.3.2. Kostum dan *Make up*

Kostum dan *make up* dalam *mise en scene* bukan sekedar pelengkap yang mempercantik aktor, namun sebagai bentuk karakteristik dari tokoh yang dimainkan. Sama seperti properti, kostum dan *make up* juga dapat menjadi motif dari sang karakter. Kostum biasanya dipilih berdasarkan warna, tekstur, bahan, dan juga jenis pakaian sehingga dapat mempertajam karakter. Seperti contohnya pada film *Woman in Love* (1969), di awal film karakter menggunakan warna kostum yang beraneka ragam warna, saat ditengah film ketika karakter menemukan cinta warna kostumnya kian memudar, hingga diakhir film karakter menggunakan kostum yang berwarna hitam dan putih. (Bordwell dan Thompson, 2017, hlm.119-124)

2.3.3. *Cahaya/lighting*

Segala yang ada dalam *scene* tersebut tentu tidak dapat terlihat jika tidak ada cahaya yang meneranginya. Maka dari itu, penting bagi sutradara mengkondisikan cahaya sesuai dengan gambaran adegan dalam film tersebut. Dengan hanya memberikan cahaya yang lebih terang terhadap suatu objek, sutradara berhasil memfokuskan perhatian penonton terhadap objek tersebut. Hal ini disebut sebagai *highlight* dan *shadow*. Cahaya yang keras akan memberikan tekstur yang kasar dan bayangan/*shadow* yang banyak. Sedangkan cahaya yang lembut akan memberikan bayangan yang minim dan tekstur yang halus. Cahaya dapat dirancang untuk meningkatkan tensi dari adegan. Seperti contohnya dalam film *Skyfall* (2012),

ketika James Bond kembali dari kematiannya, ia diberikan cahaya yang keras sehingga terlihat bertekstur dan tertekan. Namun saat ia kembali dalam misinya, ia mendapatkan cahaya yang lembut sehingga mendapatkan *shading* yang lebih halus. Pemberikan warna dan tekstur yang unik dalam pencahayaan juga dapat menjadi aspek kreatif yang dapat menambahkan estetika dari film tersebut. Warna *lighting* tidak hanya putih atau kuning, namun dengan memberikan warna yang aneh dapat menambah kesan magis atau tidak realistis. Warna juga dapat memberikan perasaan yang berbeda, dan dapat disesuaikan oleh adegan tertentu. (Bordwell dan Thompson, 2017, hlm.124-131)

2.3.4. *Staging, Movement and Performance*

Secara sederhana, *staging* adalah dimana karakter tersebut berada. *Staging* sendiri berisi segala elemen visual tentang gerakan, gestur, ekspresi. *Staging* menjadi sebuah rancangan posisi dari karakter tersebut dalam layar. Komposisi yang tepat dapat memberikan makna tersendiri sehingga dengan komposisi yang benar dapat menyokong sutradara untuk menyampaikan pesan. Selain itu, salah satu faktor penting dalam penyampaian cerita adalah bagaimana aktor tersebut berakting. Bordwell dan Thompson mengemukakan bahwa performa aktor meliputi 3 elemen visual berupa penampilan, gestur, dan ekspresi wajah, serta elemen audio berupa suara dan efek. Akting adalah sebuah pendekatan yang membuat film menjadi realisme, atau justru membuatnya menjadi surealis. Emosi dari seorang karakter harus tersampaikan dengan baik untuk menjaga jalan cerita dan dramatik. Aktor dapat mengutarakan emosi dengan meledak-ledak seperti marah dan kejam, atau justru dengan tertutup seperti cemburu dan curiga. Dalam setiap film, aktor diharuskan untuk dapat menyesuaikan performa aktingnya dengan *genre*, naratif, dan pola film tersebut. (Bordwell dan Thompson, 2017, hlm.131-140).

2.3. Teori Warna dalam Film

Berdasarkan Risk (2020, hlm.1), warna digunakan dalam film atau narasi adalah untuk memberikan warna dan membuat film lebih menarik. Namun selain itu, warna dalam film adalah sebuah fasilitas dari penceritaan visual, sehingga warna

berperan besar dalam penyampaian sebuah cerita. Warna menjadi salah satu aspek yang penting dalam *mise en scene*. Warna memberikan emosi kepada penontonnya tanpa membuat kita sadar terhadap hal tersebut.

Warna dalam film dapat memberikan harmoni atau justru tensi dari sebuah adegan. Warna juga dapat mengambil perhatian penonton kepada sebuah objek yang ingin dibuat mencolok. Risk (2020, hlm.1) menyebutkan beberapa pengaruh warna dalam film, yaitu memberikan reaksi psikologi, menarik fokus terhadap sebuah detail, memberikan nada dalam film, merepresentasikan karakter, dan menggambarkan perubahan karakter.

Mary Risk membuat sebuah bagan infografik yang berisi mayoritas warna, serta apa kesan emosional yang diasosiasikan dengan penggunaan warna tersebut. (Risk, 2020, hlm.3-6)

Tabel 2.1. Warna dan Kesan yang diberikan menurut Risk (2020)

Warna	Kesan
Merah	<i>Love</i> <i>Passion</i> <i>Violence</i> <i>Danger</i> <i>Anger</i> <i>Power</i>
Merah Muda	<i>Innocence</i> <i>Sweetness</i> <i>Femininity</i> <i>Playful</i> <i>Emphaty</i> <i>Beauty</i>
Jingga	<i>Warmth</i> <i>Sociability</i> <i>Friendly</i> <i>Happiness</i>

	<i>Exotic</i> <i>Youth</i>
Kuning	<i>Madness</i> <i>Sickness</i> <i>Insecurities</i> <i>Obsessive</i> <i>Idyllic</i> <i>Naive</i>
Hijau	<i>Nature</i> <i>Immaturity</i> <i>Corruption</i> <i>Ominous</i> <i>Darkness</i> <i>Weirdness</i>
Biru	<i>Cold</i> <i>Isolation</i> <i>Cerebral</i> <i>Melancholy</i> <i>Passivity</i> <i>Calm</i>
Purple	<i>Fantasy</i> <i>Ethereal</i> <i>Eroticism</i> <i>Illusory</i> <i>Mystical</i> <i>Ominous</i>

2.3.1. Biru dan Merah Muda

Warna telah menjadi sebuah ciri khas bagi beberapa jenis kelamin. Seperti contohnya pada saat kita lahir, kebanyakan rumah sakit akan memberikan kain berwarna biru untuk anak laki-laki, dan merah muda untuk anak perempuan.

Tempat parkir khusus wanita akan diberikan warna merah muda sehingga terlihat dari jauh. Gerbong kereta khusus wanita memiliki banyak warna merah muda. Mainan yang dibeli atau sebagai hadiah untuk anak yang baru lahir akan mayoritas berwarna biru jika anak tersebut laki-laki dan merah muda jika anak tersebut perempuan. Berdasarkan Paoletti (2013, hlm.85), biru dan merah muda telah menjadi sebuah simbol yang tertanam kuat di Amerika sebagai warna yang berkaitan dengan gender. Pada awalnya mayoritas bayi yang lahir akan dibedakan dengan warna dan pakaiannya berdasarkan umur. Mereka yang berada di taman kanak-kanak (sampai umur 6 tahun) akan mendapatkan pakaian yang lebih berwarna. Pada awal abad 20, pakaian anak-anak mulai berhubungan dengan gender. Saat itu, merah muda dan biru selalu di cocokkan sebagai dua warna yang menggambarkan sebuah gender. Biru bukanlah warna yang memiliki simbol lebih spesifik dari pada merah muda, sehingga beberapa wanita dapat menggunakan pakaian berwarna biru selama pakaian tersebut memiliki pernak-pernik yang feminin. (Paoletti, 2013, hlm.86)

Sejarah modern tentang penggunaan warna merah muda diasosiasikan sebagai warna perempuan karena warna tersebut dinilai memiliki kesan feminin, kekanak-kanakan, dan anak muda. Pada tahun 1980, bukan hanya merah muda menjadi warna yang menggambarkan feminin dengan sangat kuat, namun juga mencapai tingkat keharusan. Perbedaan warna ini terjadi dimana awal mula trend boneka *Barbie* yang berwarna merah muda. Dengan itu, warna biru sekarang cenderung digunakan untuk laki-laki, dan merah muda untuk perempuan. Hingga pada tahun 2000, warna merah muda mulai menjadi warna yang umum karena sudah ada beberapa laki-laki yang menggunakan baju berwarna merah muda. Namun masih ada beberapa yang merasa tidak nyaman karena warna tersebut bagi budaya Amerika digambarkan sebagai warna yang feminin. (Paoletti, 2013, hlm.86)

2.4. Gender

Sebagai seorang manusia, kita dilahirkan dengan dua jenis kelamin, laki-laki atau perempuan. Kedua jenis kelamin tersebut membagi kita menjadi dua kategori manusia yang paling mudah. Namun, kita sering terkecoh saat menggunakan kata

gender atau jenis kelamin. Menurut Wood (2008, hlm.19) jenis kelamin atau *sex* dapat dinilai berdasarkan biologis. Secara genetik, kita dilahirkan sebagai seorang laki-laki atau perempuan, yang dapat kita ketahui lewat alat dan organ kelamin. Selain itu, jenis kelamin juga berhubungan dengan hormon. Gender adalah hal yang jauh lebih kompleks daripada jenis kelamin. Gender berhubungan dengan kehidupan sosial yang membentuk seseorang. Wood menjabarkan perbedaan gender, kita dilahirkan sebagai laki-laki atau perempuan yang dipisahkan berdasarkan biologis, namun ketika kita terjun ke masyarakat, kita mulai belajar untuk bertindak maskulin dan feminin. (Wood, 2008, hlm.19)

2.4.1. Feminin dan Maskulin

Gambaran feminin biasanya berkaitan dengan diri seorang wanita, sementara maskulin berkaitan dengan diri seorang laki-laki. Berdasarkan struktur sifat dan karakteristik, Lerner dan Spanier (2013, hlm.63) menemukan beberapa sifat-sifat maskulin seperti agresif, tidak emosional, aktif, tidak memperhatikan penampilan, dan lain-lain. Sebaliknya, sifat feminin tergambar dari sifat-sifat yang tenang, sensitif, pasif, memperhatikan penampilan, dan lain-lain. Namun, sifat-sifat tersebut tidak muncul secara kontras dalam individu. Ada diantara perempuan yang sangat menyukai hal-hal yang biasanya menjadi bagian dari laki-laki seperti olahraga, otomotif, dan sebagainya, dan juga ada laki-laki yang menyenangi hal-hal yang ada di lingkungan perempuan. Hal tersebut sebenarnya memiliki dampak positif bagi anak-anak dan remaja untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman. (Lerner dan Spanier, 2013, hlm.63)

Heteroseksual digambarkan sebagai intuisi dari maskulinitas, dimana memberikan makna anatomi laki-laki dan berhubungan dengan sifat maskulin, kasar, dan aktif secara seksual terhadap lawan jenis. Gambaran heteroseksual tersebut dijadikan gambaran laki-laki semestinya, sedangkan mereka yang bertidak berlawanan dengan hal tersebut bukan laki-laki semestinya (Murphy, 2004, hlm.166). Gambaran laki-laki yang maskulin atau yang semestinya datang dari sebuah gambaran pahlawan penulis-penulis novel dan naskah drama, salah satunya adalah Robert Graves penulis *The White Goddess* (1948). Pahlawan ini

digambarkan memiliki figur seperti dewa mesir yang gagah. Selain itu, sosok pahlawan maskulin ini juga muncul sebagai sosok makhluk setengah binatang buas yang besar, atau justru sosok Hercules yang gagah dan berotot. Selain itu, maskulin juga dihubungkan dengan sosok yang aktif secara seksual dan menyukai hal-hal yang berhubungan dengannya. (Murphy, 2004, hlm.166)

2.4.3. Homoseksualitas

Homoseksual dijelaskan oleh Holleb (2019, hlm.149) sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap sesama gender. Bagi mereka yang laki-laki akan disebut sebagai gay, dan untuk perempuan disebut sebagai lesbian. Menurut Murphy (2004, hlm.29), manusia pada dasarnya membuat homoseksual sebagai sesuatu yang tabu agar manusia dapat terus memiliki anak. Namun setelah perkembangan teknologi dan meledaknya populasi manusia, hal ini hanya menjadi kajian hidup. Hingga pada tahun 1990, homoseksual dianggap sebagai sebuah penyakit bahkan oleh WHO (Holleb, 2019, hlm.150). Dengan pandangan tersebut, panggilan homoseksual atau *gay* sangatlah serius dan menghina. Homoseksual dikaitkan dengan segala hal buruk yang berhubungan dengan kegagalan maskulinitas dalam diri seseorang (Holleb, 2019, hlm.120).

Mereka yang merasa takut bahkan mengkriminalisasi kegiatan yang berhubungan dengan homoseksual memiliki julukan sebagai homophobia. Hal ini adalah bentuk dari misogini atau apapun yang berhubungan dengan feminitas. (Holleb, 2019, hlm.149).

2.4.4. Gender dan Seksualitas di Indonesia

Menurut Bennett dan Davies (2015, hlm.5), seksualitas di Indonesia berkaitan dengan adanya kekuatan dalam pemerintahan terdahulu. Selain dari keluarga dan lingkungan sebagai penentu norma sosial, pemahaman seksualitas ditentukan oleh kekuasaan negara sebagai pembentuk aturan. Di Indonesia, sebagai sebuah negara yang mayoritas beragama Islam, kebanyakan norma yang bekerja merupakan ideologi yang sesuai dengan pemahaman agama Islam. Sejak dulu, Islam dijadikan parameter pembentukan individu di Indonesia. Hal tersebut berhubungan dengan

cara berpakaian, berbicara, berpenampilan, dan sebagainya. Salah satunya adalah paham heteronormativitas, atau paham dimana menjadi heteroseksual (menyukai berbeda jenis kelamin) menjadi hal yang normal dan sepatutnya dimiliki manusia (Bennett dan Davies 2015, hlm.113). Heteronormativitas menjadi tolak ukur yang kuat di masyarakat. Semua aktivitas yang tidak sesuai dengan paham tersebut dinilai menyimpang dan hukuman yang diberikan berupa *shame* atau keaiban. Rasa malu tersebut yang menjadi pengaruh kuat terhadap pengembangan seksualitas setiap individu. (Bennett dan Davies 2015, hlm.215)

Dalam konsep LGBTQ sendiri, mereka yang memiliki orientasi seksual diluar dari ‘normal’ memilih untuk menutupi orientasi seksual mereka. Dalam lingkungan yang kecil seperti keluarga dan lingkungan tempat tinggal merasa tabu untuk membahas ini. Bahkan ketika hal ini menjadi bahasan, konotasi yang diberikan bagi mereka yang tidak ‘normal’ adalah bencong atau waria jika laki-laki. Konotasi tersebut dinilai menyimpang dan diluar batas normal. Kaum LGBTQ sendiri akan berusaha menutupi orientasi seksualnya dengan cara bertindak normal didepan masyarakat, sementara identitas LGBTQ hanya muncul ketika ada keinginan memenuhi kebutuhan seksual. Maka dari itu, lingkungan sekitar, terutama negara, menjadi salah satu pengaruh bagaimana seseorang dalam bertindak, namun tidak membentuk identitas dirinya. Beberapa dari mereka tidak merasa berkebutuhan dan diuntungkan untuk terbuka atas orientasi seksualnya. Bahkan sebaliknya, mereka ada yang merasa ingin kembali ‘normal’ sehingga dapat kembali diterima oleh lingkungannya. (Bennett dan Davies 2015, hlm.217)

3. METODE PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif Deskriptif. Menurut Strauss dan Corbin, (2015, hlm.26) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah bentuk penelitian dimana peneliti inti mengumpulkan dan menafsirkan data, menjadikan dirinya bagian dari penelitian sebagai peserta yang memberi data. Data yang diperoleh bersifat data deskriptif berupa kata-kata tertulis dari hasil observasi. Film pendek berjudul “Pria” (2017) karya Yudho Aditya bercerita tentang seorang remaja laki-laki bernama Aris yang