

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *setting* dan *property* dapat menggambarkan perkembangan karakter May dalam film *27 Steps of May*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada adegan-adegan yang menunjukkan *setting* dan *property* yang mempunyai hubungan dengan perkembangan karakter May. Pemilihan *setting* dan *property* didasarkan pada pertimbangan kedua aspek tersebut yang merupakan elemen-elemen utama dalam mendukung unsur naratif film *27 Steps of May*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk menganalisis *setting* dan *property* yang berfungsi untuk menggambarkan perkembangan karakter May dalam film “*27 Steps of May*”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 MISE EN SCENE

Istilah *mise-en-scène* berasal dari bahasa Prancis, artinya "*putting in the scene*" yaitu menempatkan dalam sebuah *scene*. Dalam film, makna *mise-en-scène* berarti pengaturan elemen-elemen yang muncul dalam suatu *frame*. Elemen-elemen tersebut meliputi *setting* (latar), *staging* (pergerakan dan performa), *lighting* (tata cahaya), serta kostum dan *make up*. Kombinasi setiap elemen dapat mempengaruhi *mood* atau arti dalam sebuah *shot* (Bordwell & Thompson, 2016)

Secara tidak langsung, *Mise-en-scène* dapat mempengaruhi emosi penonton dengan didukung oleh *lighting*, *property*, kostum, dan gestur. Hal yang paling penting dalam *Mise-en-scène* adalah desain visual pada komposisi yang terdapat dalam *frame* pada film. Desain tersebut mencakup bentuk *setting*, *property*, pencahayaan, dan penggambaran aktor. Komposisi merupakan suatu komponen yang memberikan relasi antara aktor dengan ruang di dalam *frame* (Carpredio & Santyaputri, 2020)

2.1.1 *Setting*

Dalam film, *setting* membantu mengidentifikasi, memperjelas psikologi karakter, serta emosi karakter yang dapat melengkapi unsur naratif pada sebuah cerita. Menurutnya, *setting* terbaik adalah *setting* yang menjadi metafora dari karakter dan tindakan yang terkandung dalam set tersebut. Untuk membuat himpunan seperti ini perlu melihat ke dalam jiwa dan pikiran tokoh kemudian memanifestasikannya melalui lingkungan sekitar tokoh (Barnwell, 2017). Selain itu *setting* memiliki beberapa fungsi yaitu, *mood* adegan, serta motif dan simbol. Berikut merupakan penjelasan dari fungsi tersebut (Pratista, 2017).

Suasana dan *mood* adegan dapat dibuat dengan cara menggunakan *setting* yang tepat dan penggunaan tata cahaya yang sesuai dengan konteks cerita. Misalnya, *setting* yang terang dan cerah biasanya dapat membuat suasana yang lebih formal, hangat, dan akrab, sementara *setting* yang gelap dapat membuat suasana yang lebih bernuansa misteri, dingin, intim, dan mencekam. Penggunaan tata cahaya yang tepat juga dapat membantu menciptakan suasana yang sesuai dengan konteks cerita yang ditampilkan. (Pratista, 2017)

Selanjutnya, *setting* harus menyajikan simbol serta motif yang memiliki makna secara spesifik dan dapat ditafsirkan oleh penonton. Sineas dapat menggunakan elemen alami sebagai medium untuk menunjukkan perasaan, emosi, dan keadaan fisik serta mental dari beberapa tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut. Sebagai contoh, api yang berkobar dapat digunakan sebagai simbol kemarahan atau rasa takut yang dialami oleh seorang tokoh. Dengan menggunakan elemen alami seperti ini, sineas dapat menyampaikan pesan yang lebih dalam dan membuat cerita menjadi lebih memukau bagi penonton (Pratista, 2017).

2.1.2 *Property*

Selain *setting*, terdapat elemen lain yang memiliki peran penting dalam teori *mise-en-scène* yaitu *property*. Pemilihan *property* dalam sebuah produksi film bertujuan untuk meningkatkan keaslian dan autentisitas pada *set* produksi, serta memberikan penekanan terhadap karakter dan lingkungan di sekitar mereka. *Property* tersebut

meliputi semua objek yang digunakan dalam adegan, seperti perabotan, aksesoris, dan benda-benda kecil lainnya yang dapat membantu menciptakan suasana dan memberikan informasi tambahan tentang karakter dan *setting* (Barnwell, 2017).

Property dibagi menjadi tiga bagian yaitu *set property* merupakan benda yang dipakai untuk kepentingan *setting* seperti meja atau kursi, lalu ada *dress property* yang bertujuan untuk melengkapi *property* utama. Dan terakhir terdapat *hand property* yang biasanya dikenakan oleh aktor dan akan berhubungan dengan cerita. masing-masing dari bagian tersebut memiliki peran penting yang harus diperhatikan oleh *filmmaker* agar dapat menghadirkan pesan yang lebih terhadap penonton (Musdalifah, 2018).

2.2 CHARACTER ARC

Character arc merupakan keseluruhan proses perjalanan yang dilalui setiap karakter individu saat sebuah cerita berlangsung, ini memungkinkan penonton untuk melihat sekilas kemajuan atau kemunduran karakter. (Ziem, dan Ruth, 2012).

Karakter dan plot memiliki hubungan yang erat, tetapi masih ada penulis skenario yang berpikir bahwa keduanya terpisah. Penulis skenario sering melupakan bahwa karakter dan plot sangat berhubungan saat menyusun struktur cerita (Weiland, 2016).

Terdapat 3 jenis *character arc*, antara lain:

2.2.1 *The Positive Change Arc*

Jenis ini merupakan *character arc* yang selalu dipakai atau paling populer. Karakter protagonis memulai cerita dengan adanya ketidakpuasan serta penolakan. Seiring berjalannya waktu, karakter protagonis akan dipaksa untuk melawan keyakinan tentang dirinya dan dunia, sampai pada akhirnya dia berhasil mengalahkan sifat buruk dalam dirinya dan akan berubah kearah lebih baik di akhir perjalanannya. Berikut tahapan *positive character arc* (Weiland, 2016).

The First Act. Babak pertama dalam cerita merupakan babak yang bergerak dengan lambat. Hal tersebut dikarenakan babak pertama merupakan bagian cerita

dimana karakter mulai dibangun. Tahap ini juga menggambarkan karakter yang hidup dalam *the lie*. *The Midpoint*. Dalam tahap ini, karakter mulai mempelajari apa yang salah dan perlahan-lahan mengubah dirinya. Selanjutnya *The Third Act*. Dalam bagian ini, konflik mulai memanas dan karakter tidak lagi bisa lari dari masalah. Yang terakhir *The Resolution*, berbeda dengan *first act* dimana karakter hidup dalam kebohongan, tahap *The Resolution* adalah tahap dimana karakter akhirnya dapat membangun dunia baru dengan didasari oleh kebenarannya sendiri yang dibangun melalui perjalanannya (Weiland, 2016).

2.2.2 *The Flat Arc*

Selama cerita berjalan, jenis karakter protagonis *the flat arc* mengalami sedikit bahkan tidak memiliki perubahan yang signifikan, hal tersebut membuat karakter terkesan *flat* atau datar. Berikut merupakan tahapan *the flat arc* (Weiland, 2016).

Tahapan *the flat arc* diawali dengan *the first act*, yaitu tahapan dimana karakter sudah mengetahui kebenaran di awal cerita, dan menggunakan kebenaran tersebut untuk mengatasi berbagai ujian eksternal. Pada *the second act*, karakter protagonis akan menemukan kebohongan atau *the lie* yang tertanam dalam dunia sekitarnya. Tahap terakhir adalah *the third act*, di mana terdapat kesamaan antara *the flat arc* dan *the positive change arc*. Pada tahap ini, karakter akan memiliki pemahaman yang penuh tentang kebenaran di akhir cerita. Namun, perbedaan dengan *positive change arc* adalah karakter dalam *flat arc* sudah memiliki kebenaran tersebut dari awal cerita. (Weiland, 2016)

2.2.3 *Negative Change Arc*

Dapat diketahui bahwa, jenis ini sangat bertolak belakang dengan *Positive Change Arc* atau dapat diartikan sebagai *changer arc* yang pemeran utamanya memiliki perubahan yang lebih buruk pada akhir cerita. Berikut merupakan jenis *negative change arc* (Weiland, 2016).

Jenis pertama adalah *disillusionment arc*, yaitu ketika kehidupan karakter menjadi lebih baik, namun cerita berakhir dengan kenyataan yang menyakitkan yang harus dihadapi oleh protagonis. Selanjutnya, *fall arc* merupakan suatu jenis

negative change arc yang berkaitan dengan cerita-cerita tragedi dan seringkali berakhir dengan kegilaan atau bahkan kematian. Jenis terakhir adalah *corruption*, yaitu karakter utama yang hidup dalam dunia yang terpikat oleh kebohongan atau “*the lie*”. Dalam hal ini, karakter lebih memilih kegelapan daripada kebaikan (Weiland, 2016).

2.3 POST TRAUMATIC STRESS DISORDER (PTSD)

Dampak yang dialami oleh korban pemerkosaan adalah korban tersebut mengalami trauma yang mendalam sehingga mengakibatkan luka serius secara fisik maupun mental dan dapat mengancam nyawa pada korban tersebut. Pengalaman yang mengerikan seperti pemerkosaan dapat berdampak traumatik yang terus menerus menghantui korban dalam jangka panjang. Pada kasus kasus yang terjadi terutama kasus pemerkosaan, gangguan yang kemungkinan dialami korban akan menjadi kompleks. Bahkan berdasarkan data dari pada peneliti menemukan bahwa 17 persen perempuan di bawah 45 tahun pernah mengalami *post traumatic stress disorder* (Sari, 2013). Selain itu, orang yang menderita *post traumatic stress disorder* (PTSD) akan membutuhkan ruang pribadi yang luas untuk membentuk zona aman yang memisahkan diri mereka dari orang lain. Dengan adanya zona aman ini, orang yang menderita PTSD akan merasa lebih nyaman dan aman dari tekanan atau pengaruh dari lingkungan sekitar (Aziraj dan Ceranic, 2013)

3. METODE PENELITIAN

Pada penulisan skripsi pengkajian yang merupakan tugas akhir dari masa perkuliahan, penulis ingin membahas film yang berjudul *27 Steps of May* khususnya pada bagaimana *setting* dan *property* yang dapat menggambarkan perkembangan karakter May. Film *27 Steps of May* merupakan film panjang bergenre drama yang menceritakan tentang perjalanan karakter May yang merupakan seorang penyintas kekerasan seksual untuk melampaui trauma dari kejadian pilu tersebut. May tinggal bersama ayahnya, namun hubungan mereka menjadi renggang dan hampir tidak pernah berkomunikasi secara verbal. May yang selalu mengurung diri di kamar akhirnya dipertemukan dengan seorang pesulap