

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 KONFLIK

Seger (2010, hlm.235) Konflik merupakan hal yang mendasar dari sebuah drama. Penyampaian sebuah drama membutuhkan pertarungan, gertakan, dan hantaman. Konflik dirancang untuk mempersulit tokoh yang ada di dalam film. Sehingga terdapat berbagai bentuk konflik yang mencakup konflik Batin, konflik relasional, konflik masyarakat, konflik situasi, konflik kosmik, dan konflik 'kita lawan mereka'.

Pertama, konflik batin. Dapat dikatakan sebagai konflik batin pada saat tokoh merasa tidak yakin atas diri sendiri atau tidak yakin atas apa yang mereka inginkan. Penggunaan konflik batin sering ditemukan di dalam novel pada saat tokoh merasa gelisah. Kedua, konflik relasional. Konflik relasional terjadi pada saat terdapat dua tokoh yang bertentangan dan akhirnya berada di sebuah titik tertentu. Ketiga, konflik Masyarakat. Konflik ini terjadi pada saat adanya pertentangan antara tokoh individu dengan kelompok yang biasanya akan membahas mengenai keadilan.

Disisi lain, Nyland (2019) mengatakan bahwa konflik internal adalah perjuangan psikologi pada saat seseorang merasa dirinya kesulitan dalam membuat keputusan personal. Nyland membagi konflik menjadi empat bagian yaitu konflik percintaan, konflik eksistensial, konflik sosial, dan konflik *image*.

Pertama, konflik eksistensial. Konflik ini dapat terjadi pada karakter yang sedang memiliki pertanyaan tentang eksistensi di dalam hidup mereka sendiri. Tokoh yang sedang mengalami konflik eksistensial dapat berpikir bahwa dirinya tidak berarti selama hidup yang membuat mereka kesulitan untuk berpikir optimis dalam kehidupan. Munculnya konflik ini dapat berasal dari pengalaman hidup yang membawa penderitaan.

Kedua, konflik sosial. Konflik sosial adalah konflik yang bersangkutan dengan internal dari tokoh. Cara tokoh dalam memperjuangkan harapan yang datang dari seorang individu maupun kelompok. Penyebab munculnya konflik ini adalah karena terlalu banyak tekanan yang didapat sehingga membuat sebuah tokoh terpaksa melakukan hal yang di luar etika atau di luar nilai-nilai masyarakat individu untuk mendapatkan penerimaan secara sosial dari individu atau kelompok.

2.2 MISE EN SCENE

Bordwell (2020, hlm.113) *mise en scene* merupakan aspek pertama yang akan dilihat oleh penonton dan membentuk sebuah pesan melalui visual dalam film. *Film maker* dapat menggunakan *mise en scene* untuk membentuk sebuah realisme.

2.2.1 SETTING

Bordwell (2020, hlm.115) Di dalam sebuah film, *setting* dapat menjadi elemen yang sangat penting, bukan hanya tempat sebuah *scene* berlangsung tetapi dapat juga masuk ke dalam sebuah aksi naratif dengan menarik. Keseluruhan set dapat membentuk arti baru dari cerita sebuah *scene*. *Set* diperkuat dengan pernyataan Andre Bazin yang mengatakan bahwa sebuah *scene* dapat terbentuk meskipun tanpa aktor, sehingga membuat *set* menjadi fragmen dari realita yang dibuat untuk latar pengambilan gambar.

Set membantu menampilkan sebuah film dengan gambar yang unik dan berbeda pada setiap film. Tampilan *set* yang berbeda dapat berupa geografis, sejarah, sosial, dan budaya di dalam film. *Set* film juga dapat membantu dalam menampilkan karakter, memperjelas psikologi karakter, dan juga menimbulkan emosi dan keinginan karakter dalam memenuhi naratif cerita (Barnwell, 2017, hlm.180).

Bordwell (2020, hlm.115) juga menambahkan bahwa *set* dapat dibentuk dari lokasi yang sudah ada, seperti membuat *set* di dalam taman. Namun para pembuat film juga dapat membangun sebuah *set*, hal ini sering kali digunakan untuk produksi iklan sehingga *mise en scene* yang dibangun dapat disesuaikan dengan keinginan dan narasi. Keseluruhan *set* dapat membentuk pengertian penonton terhadap aksi narasi. Subroto (1994, hlm.418) mengatakan bahwa terdapat beberapa karakter dalam penataan sebuah *set*, yaitu

1. Natural, penggunaan *set* yang sederhana dan bertujuan untuk meletakkan fokus penonton kepada objek tertentu.
2. Realis adalah penataan *set* yang merekayasa menjadi sebuah *set* mendekati dengan aslinya.
3. Dekoratif adalah penataan *set* dengan berbagai bentuk sehingga penonton dapat mengembangkan imajinasi pada saat menonton.

2.2.2 PROPERTI

Sebuah objek di dalam *set* yang memiliki fungsi di dalam adegan akan disebut sebagai properti. LoBrutto (2002, hlm.21) mengatakan sebuah benda yang berada di sekitar dan dipegang oleh aktor adalah sebuah properti. Makanan yang dapat dimakan atau yang muncul dalam sebuah adegan juga dapat disebut sebagai properti. Barnwell (2017, hlm.180) properti digunakan untuk menambahkan realita pada sebuah *set* dan juga dapat menyampaikan kejelasan terhadap karakter dan lingkungan *set*.

Barnwell (2017, hlm.180) Properti yang masuk ke dalam sebuah adegan memiliki tujuan dan maksud yang sudah direncanakan. Properti dapat menjadi simbol yang berfungsi untuk menunjukkan tema yang terdapat dalam naratif film. Sama seperti *set*, Penyampaian cerita dengan menggunakan properti dapat memberikan banyak hal tanpa mengucapkan satu kata pun yang artinya properti bersifat fungsional dalam memperjelas

karakter dan cerita yang sedang terjadi. Properti digolongkan menjadi beberapa kategori yaitu,

1. *Set Prop* merupakan properti yang ada di dalam set tapi tidak dipakai selama adegan, walaupun berada dalam *frame* seakan-akan bisa digunakan.
2. *Hand Prop* adalah properti yang dipakai oleh karakter untuk sesaat.
3. *Action Prop* adalah properti yang dipakai oleh karakter dan memiliki fungsi bagi karakter dan cerita.
4. *Decoration Prop* adalah properti yang ada di dalam set dan tidak dipakai langsung oleh karakter, sehingga hanya berfungsi untuk dekorasi.
5. *Green* adalah properti berupa tumbuhan dan tanaman
6. *Mechanical Prop* adalah properti yang berfungsi dengan bantuan mesin mekanik.