

2. STUDI LITERATUR

Teknik dan pengetahuan tertentu dibutuhkan untuk menciptakan suatu *environment* untuk menceritakan tujuan dari suatu scene dalam film. *Environmental Storytelling* secara tidak langsung dibahas dalam *The Conceptual Metaphor Theory*, namun salah satu teori yang lebih mendukung konsep dari penelitian ini adalah berdasarkan *Mise-en-Scene*.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Untuk mendukung lebih lanjut analisis *Environmental Design* dalam penelitian ini membahas juga bagaimana *The Conceptual Metaphor Theory* mendukung bagaimana penggambaran *Visual Metaphor* dapat menyampaikan inti dari tujuan suatu scene dalam sebuah film dibuat.
2. Teori pendukung yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan suatu teknik ‘perancangan’ dalam suatu scene merupakan teori *Mise-en-Scene*, yang lebih sering digunakan dalam konteks theater. Namun pengetahuan teori tersebut dapat juga digunakan dalam konteks scene dalam sebuah film, dikarenakan dalam perancangan *environment* dalam suatu film sangat mementingkan hubungan sinergi dengan konteks cerita dan juga tujuan *environment* tersebut dibuat pertama kalinya.

2.2. TEORI UTAMA

Berdasarkan pengetahuan Gardy (1997) *Embodied Metaphors* atau lebih dikenal sebagai *The Conceptual Metaphor Theory* merupakan salah satu teori yang lebih berkaitan dengan sains dibalik *perceptual* and *motor sensory systems*, dimana hal-hal yang kita lihat, rasakan, dan mengerti tergantung kepada kepenertian kita masing-masing dan bagaimana hal tersebut membantu menginterpretasikan hal-hal yang kita lihat disekitar kita. Berdasarkan teori

Gardy (1997) semua alat insting manusia berperan dalam bagaimana kita menginterpretasikan realita dan juga makna mereka berdasarkan pemahaman tiap individu kepada suatu konsep dan pengertian mereka masing-masing terhadap konsep tersebut.

Jika teori ini diaplikasikan kepada konteks film, maka *environment* dan sekaligus visual yang diperlihatkan dalam film tersebut sangat berkontribusi dengan persepsi para penonton. Jadi pemikiran dibalik desain konsep dan *environment* dalam suatu film sangatlah penting untuk dipikirkan agar tidak ada kesalahpahaman terhadap pesan yang ingin oleh pembuat film.

Salah satu contoh dimana *Embodied Metaphors* dapat dilihat dalam suatu film adalah bagaimana penggunaan warna/lighting digunakan dalam suatu scene, dikarenakan manusia konon menginterpretasikan kategori-kategori warna tertentu kepada suatu emosi atau sifat. Contohnya seperti interpretasi warna yang gelap sebagai warna yang “Jahat.” atau “Tidak baik.”, dimana penggunaan warna yang lebih terang akan memberikan interpretasi sebaliknya. Penggunaan warna-warna tersebut juga dapat digunakan untuk menginterpretasikan kondisi mental/emosional dari karakter-karakter yang terdapat dalam scene tersebut. Warna terang lebih konon diasosiasikan dengan emosi yang lebih positif dengan juga sifat yang “Baik.” Dan bahkan dengan kekurangannya warna dalam suatu *environment* dalam dapat meningkatkan nilai perkembangan karakter-karakter yang diperlihatkan dalam sebuah film, dimana salah satu contoh materi ini telah diteliti oleh

Contoh lain dalam bentuk penggambaran *Embodied Metaphor* itu bagaimana suatu ruang dirancang, lebih tepatnya seperti bagaimana ketika seseorang melihat ruangan yang sempit dan gelap dapat membuat seorang merasa panik dan *claustrophobic*, dan hal yang membuat konsep *Embodied Metaphor* ini sangat unik adalah walaupun suatu perancangan ruangan dibuat luas akan dapat tetap dapat membuat beberapa orang berpendapat negatif dimana ruangan yang sangat luas dapat membuat seorang merasa kecil dan tidak berdaya. Dengan begitu perancangan suatu *environment* harus menyesuaikan dengan konteks cerita

yang ingin diperlihatkan kepada para penonton untuk mencegah kesalahpahaman terhadap pesan yang ingin disampaikan melalui *environment* tersebut.

2.3. TEORI PENDUKUNG

Mise-en-Scene secara langsung memiliki arti “*Setting The Stage.*” dalam bahasa Prancis dan dapat juga dijelaskan dalam kalimat singkat seperti “*The totality of expressive content within the image.*” Dimana hal-hal yang dapat mengefek suatu scene berpengaruh dalam konsep *Environmental Storytelling*, berdasarkan apa yang dikatakan oleh Sikov (2010) hal-hal seperti *colors, lighting, props*, dan *characters* merupakan faktor-faktor terpenting dalam menata suatu scene dalam film.

Dimana setiap aspek dalam *environment* dalam scene tersebut harus memiliki hubungan dengan informasi ataupun cerita yang ingin disampaikan kepada para penonton. *Mise-en-Scene* mempelajari ilmu-ilmu yang berkaitan dengan *visual style* suatu film dan bagaimana style tersebut memberikan konteks cerita yang unik kepada para penonton. Berdasarkan perkataan Gibbs (2003), “Isi dari konten frame dan juga cara mereka mengorganisir.” dimana dia menjelaskan bahwa konten dari suatu frame dalam film dengan penting dalam menata suatu scene.

Dengan begitulah mengapa pengetahuan *Mise-en-Scene* sangatlah penting dipikirkan saat seorang merancang suatu *environment* dan bahkan mengkomposisi suatu shot dalam film, dikarenakan sedikit perubahan letak lokasi asset *environment* dapat memiliki efek-efek tertentu kepada bagaimana para penonton menginterpretasikan scene dalam film tersebut. Hal ini dikarenakan bagaimana suatu subject diperlihatkan dalam pandangan seseorang akan memberikan makna yang berbeda jika diubah, walaupun subject yang ingin diperlihatkan tidak diubah. Konsep ini berhubungan dengan pembahasan *Embodied Metaphor* bagaimana tiaphal yang kita persepsi akan memiliki maknanya sendiri.