

2. STUDI LITERATUR

2.1.KONFLIK

Konflik menurut Seger (2010, hal. 235), merupakan elemen kunci utama dalam sebuah cerita dramatis. Pengembangan sebuah plot dramatis memerlukan elemen-elemen seperti pertarungan, ketegangan, dan momen klimaks. Konflik hadir untuk menghadapi tokoh-tokoh dalam cerita dengan tantangan dan rintangan yang sulit. Dalam konteks ini, terdapat berbagai jenis konflik, mulai dari konflik internal tokoh, konflik antar hubungan karakter, konflik dengan masyarakat, konflik dalam situasi yang sulit, hingga konflik dengan kekuatan kosmis atau kekuatan di luar kendali manusia. Ada juga konflik yang melibatkan perlawanan antara "kita" dan "mereka".

Pertama, terdapat konflik internal yang merujuk pada pertarungan batin seorang tokoh, di mana dia merasa tidak yakin tentang identitasnya atau tujuannya. Konflik batin ini sering terjadi di dalam novel ketika karakter utama mengalami kegelisahan yang mendalam dan mencoba untuk memahami dirinya sendiri. Kedua, konflik relasional melibatkan benturan antara dua karakter yang memiliki pandangan atau kepentingan yang berlawanan. Konflik semacam itu dapat berkembang dari perbedaan nilai atau pengalaman hidup, dan akhirnya mencapai titik puncak di mana kedua belah pihak harus menghadapi konsekuensinya. Ketiga, konflik sosial muncul ketika seorang individu berhadapan dengan norma atau nilai-nilai yang dipegang oleh masyarakat atau kelompok tertentu. Biasanya, konflik semacam ini membahas masalah yang berkaitan dengan keadilan, di mana individu mungkin merasa terpinggirkan atau tidak diakui oleh struktur sosial yang ada.

Nyland (2019) menyatakan, konflik internal mencerminkan pertarungan batin seseorang ketika mereka mengalami kesulitan dalam membuat keputusan yang bersifat personal. Nyland mengklasifikasikan konflik ini menjadi tiga jenis, yakni konflik eksistensial, konflik sosial, dan konflik citra diri. Pertama, konflik eksistensial, yang terjadi ketika seorang karakter merenungkan tentang makna keberadaannya dalam hidup. Individu yang mengalami konflik ini mungkin merasa tidak berarti dalam kehidupan mereka, menyulitkan mereka untuk melihat masa

depan dengan optimisme. Konflik semacam ini bisa timbul dari pengalaman hidup yang penuh penderitaan. Kedua, konflik sosial, yang merupakan pertarungan internal tokoh terkait dengan harapan yang dipertaruhkan oleh individu atau kelompok. Konflik ini mungkin muncul karena tekanan berlebihan yang diterima, memaksa tokoh tersebut untuk bertindak di luar norma etika atau nilai-nilai masyarakat demi diterima secara sosial oleh individu atau kelompok.

2.2.MISE EN SCENE

Mise-en-scène adalah istilah Bahasa Prancis yang secara harfiah berarti "*putting in the scene*", yang mengacu pada pengaturan elemen-elemen yang terlihat dalam suatu frame dalam film. Ini mencakup pengaturan *setting* atau latar belakang, properti, *staging* yang melibatkan gerakan dan performa karakter, pencahayaan yang digunakan, serta kostum dan tata rias. Kombinasi semua elemen ini dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap mood atau makna yang disampaikan dalam sebuah shot film (Bordwell dkk., 2020). Yang paling krusial dalam *Mise-en-scène* adalah cara desain visual diterapkan dalam komposisi frame film. Komposisi ini menciptakan hubungan antara aktor dan ruang dalam bingkai film (Capredio, 2020). Menurut Bordwell, dkk (2020, hlm. 113), *mise en scène* adalah elemen pertama yang menarik perhatian penonton dan mengkomunikasikan pesan melalui aspek visual dalam sebuah film. Pembuat film dapat memanfaatkan *mise en scène* untuk menciptakan kesan realisme.

2.2.1 SETTING

Setting atau set menurut Bordwell (2020, hal. 115) merupakan rancangan latar belakang atau tata ruang sebagai ruang dan waktu sebuah peristiwa dengan tokoh yang dibentuk secara jelas dan detil. Perancangan set dibentuk dengan tujuan penonton memahami situasi yang sedang dihadapi seperti dimana dan kapan tokoh tersebut berada dalam sebuah adegan. Oleh karena itu set sebagai salah satu aspek utama yang mampu menciptakan mood dan unsur yang menguatkan jalannya cerita atau ekspektasi naratif penonton. Set dalam film memiliki fungsi untuk membantu mengenali atau menggambarkan karakter, memperjelas psikologi, motivasi dan emosi tokoh yang nantinya menjadi pelengkap serta memperkuat unsur naratif pada

sebuah cerita (Barnwell, 2017, hlm.180). Sebagaimana dijelaskan oleh Barnwell (2017), set dapat menjadi optimal jika dianggap sebagai metafora dari tokoh dan tindakan yang dilakukan di dalamnya.

Untuk mencapai hal ini, diperlukan pengamatan yang teliti terhadap jiwa dan pikiran tokoh, lalu meng gambarkannya dalam lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini, set mampu memberikan dimensi tambahan bagi pemahaman dan interpretasi terhadap cerita yang disampaikan dalam film. Set pada sebuah film dapat dirancang berdasarkan lokasi yang sudah ada, namun set juga dapat dibangun sesuai dengan kebutuhan *mise en scene* agar dapat tercipta set yang secara keseluruhan sesuai dengan keinginan atau kebutuhan narasi dan mampu membentuk pemahaman penonton terhadap aksi yang ada di sebuah adegan (Bordwell dkk., 2020). Subroto (1994, hlm 418) menjelaskan bahwa pengaturan sebuah set memiliki beberapa karakteristik, yang meliputi:

1. Pendekatan "Natural", mengacu pada penggunaan set yang sederhana, dengan tujuan untuk mengarahkan perhatian penonton pada objek tertentu.
2. Pendekatan "Realis", melibatkan pengaturan set yang direkayasa sedemikian rupa sehingga mirip dengan keadaan aslinya.
3. Pendekatan "Dekoratif", melibatkan pengaturan set dengan variasi bentuk yang menarik, dengan tujuan agar penonton dapat mengembangkan imajinasi mereka saat menonton.

2.2.2 PROPERTI

Perancangan set sebagai latar belakang selalu berdampingan dengan properti yang digunakan, agar dunia pemain yang dibentuk dapat meyakinkan penonton akan realitas adegan film yang diceritakan secara waktu dan lokasi (Sentana dkk., 2022). Properti atau disebut dengan properti merupakan benda-benda atau barang yang terdapat di dalam frame sebagai pelengkap pada sebuah adegan. Properti biasa digunakan oleh tokoh atau pemain dan dapat juga digunakan sebagai hiasan pada set yang sudah terbangun agar dapat memberikan kesan alami atau aksentu dramatis cerita. Selain untuk mendukung unsur keaslian dan keautentikan pada setting,

sekaligus menambahkan penekanan pada karakter tokoh dan lingkungan di sekitarnya. Properti tersebut mencakup segala objek yang muncul dalam adegan, mulai dari furnitur, aksesoris, hingga benda-benda kecil lainnya yang dapat menghidupkan suasana serta memberikan wawasan tambahan tentang karakter dan latar belakang cerita (Barnwell, 2017).

Menurut Barnwell (2017, halaman 180), properti berfungsi sebagai simbol dan setiap properti yang muncul dalam suatu adegan pasti memiliki tujuan yang telah direncanakan untuk mencapai maksud tertentu dalam menyampaikan tema yang ada didalam cerita yang disampaikan melalui film. Seperti halnya set, penggunaan properti dalam penceritaan dapat memberikan beragam makna tanpa harus mengucapkan sepatah kata pun, menunjukkan bahwa properti memiliki fungsi penting dalam menggambarkan karakter dan alur cerita yang sedang berlangsung.

Properti dibedakan menjadi dua jenis, yakni *hand props* dan *set props*. *Hand props* merupakan benda-benda yang dipegang atau dikontrol oleh aktor dalam film. Terkadang, *hand props* tidak digunakan secara aktif oleh aktor, namun tetap terhubung dengan karakter tersebut. Dalam beberapa produksi film, *hand props* juga disebut sebagai *action props*. *Hand props* adalah properti yang tidak memiliki peran dalam nilai naratif pada sebuah cerita, sementara properti yang memiliki peran dalam menjalankan cerita dapat disebut sebagai properti aksi. (Hart, 2013, hlm. 2--4).

Set props merupakan properti yang ada di dalam set namun tidak digunakan oleh tokoh dalam sebuah adegan, meskipun terlihat seolah-olah dapat digunakan. *Set props* yang membantu melengkapi set dan merujuk pada objek-objek yang ditempatkan di dalam set dan berperaan sebagai elemen dekoratif. Sehingga properti tersebut tidak digunakan langsung oleh karakter, namun terdapat di dalam set. *Set Props* merupakan sebagian besar *furniture* yang terlihat dalam sebuah adegan dan mencakup berbagai elemen seperti jendela, karpet, atap, wallpaper, hingga tirai jendela, patung, dan vas bunga (Hart, 2013, hlm 4).

2.3.TOKOH UTAMA

Tokoh utama adalah karakter yang paling mendominasi cerita, sering kali menjadi pusat perhatian dalam setiap peristiwa, dan secara konsisten hadir di setiap halaman novel tersebut (Bahriyanti dkk., 2024). Kehadirannya dalam cerita sering kali sangat signifikan karena interaksinya dengan karakter lainnya membentuk jalannya alur cerita secara keseluruhan. Dengan begitu, tokoh utama bukan hanya menguatkan keberadaannya sendiri, tetapi juga memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan cerita secara keseluruhan. Berdasarkan pandangan (Bordwell dkk., 2020), tokoh utama dalam suatu cerita sering kali menjadi fokus utama dari alur cerita. Setiap karakter dalam cerita memiliki ciri khasnya sendiri dan berbeda-beda, yang membuat hubungan antara tokoh utama dan karakter lain dalam cerita menjadi erat (Amanda, 2017; Eriyanto, 2013). Fink (2014) menyatakan bahwa dalam banyak kasus, narasi sebuah cerita itu sendiri menceritakan pengalaman dari sudut pandang seorang individu, yakni tokoh utama.

Boggs (2000) menjelaskan bahwa dalam konteks pengembangan karakter tokoh utama dipengaruhi pada penggunaan set dan properti, dengan pengaturan serta pemilihan yang tepat dapat membantu dalam memperjelas katakter tokoh tersebut. Hal ini bisa termasuk bagaimana set dan properti di sekitar tokoh utama dapat memberikan petunjuk atau mencerminkan aspek-aspek tertentu dari kepribadian, latar belakang tokoh, dan perubahan karakter tokoh utama dalam sebuah naratif film. Selain itu, nilai-nilai, minat, atau konflik yang dihadapi karakter dapat dicerminkan melalui penggunaan properti oleh tokoh utama. Pemahaman karakter tokoh utama dalam sebuah film dapat diberikan melalui penggunaan set dan properti secara efektif, sehingga dapat memperkaya pengalaman penonton.