

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. MISE EN SCENE

*Mise-en-scene* diartikan sebagai hal-hal yang terlihat dalam sebuah tangkapan layar (Bordwell & Thompson, 2020). Segala sesuatu yang diletakan di dalam sebuah layar tentu harus memiliki makna dan fungsinya.

#### 2.1.1 Setting

*Setting* merupakan tempat yang mencakup segala sesuatu *mise en scene*, segala sesuatu yang akan dilihat oleh penonton (Lathrop & Sutton, 2014). *Setting* yang dirancang dan dibuat oleh *Production Designer* dan tim artistik harus direalisasikan serealistis mungkin agar mampu memberi kesan yang nyata kepada penonton. Tidak hanya memberi kesan nyata, *setting* harus mampu memberikan dampak dramatis kepada penonton dan juga menyiratkan makna pada narasi film (Lathrop & Sutton, 2014). Hal ini kembali ditekankan bahwa, keseluruhan desain *setting* dapat membentuk pola pikir penonton dalam memahami cerita dan karakter (Bordwell & Thompson, 2020).



Gambar 2.1 Gambar *Setting*  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Seperti *setting* yang dihadirkan dalam film *L'Argent*, dimana *setting* mampu menjadi wadah untuk karakter melakukan aksi, serta memperkuat emosi yang terjadi antar karakter (2.1). Tidak hanya *setting*, warna juga mempengaruhi emosi penonton. Seperti pada shot film diatas, warna biru yang dominan membangun persepsi akan suasana yang sedih (2.2).

Novakovich (2008), menyatakan pentingnya sebuah *setting* dapat dinyatakan melalui formula: *Setting = Character = Plot*. Melalui sebuah *setting*, karakter akan terbentuk, dan akan menghasilkan sebuah *plot*. Tanpa sebuah tempat yang mampu mempengaruhi sang karakter, sebuah kejadian dalam sebuah pengadeganan tidak bisa terbentuk (Novakovich, 2008). *Setting* juga berfungsi untuk menentukan *plot* agar dapat membangkitkan ekspektasi dan *mood*. Untuk itu, hubungan sebab-akibat dalam suatu pengadeganan harus terjadi di dunia yang masuk akal dan relevan dengan tokoh.

### 2.1.2 Properti

Margolies (2017), mengungkapkan alat peraga / properti merupakan bagian kecil dari realitas yang berfungsi untuk merealisasikan perilaku atau tindakan yang terjadi di realitas yang begitu luas. LoBrutto (2002), juga menekankan bahwa setiap properti yang dipegang maupun tidak dipegang oleh aktor semuanya sudah dirancang oleh *Production Designer* dan memiliki tujuan untuk mendukung narasi yang ingin disampaikan. Properti digunakan untuk memperkuat *setting* dalam sebuah film dalam membangun dunia yang dapat dipercaya oleh penonton. Properti juga dapat digunakan sebagai sarana bagi aktor untuk melakukan pengadeganan menjadi aksi yang nyata dalam sebuah film. Dengan demikian, properti yang diletakan ke dalam sebuah set juga harus selaras dengan set yang disajikan.



Gambar 2.2 Contoh Properti  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Seperti pada shot dari film *Groundhog Day*, properti makanan digunakan untuk mendukung emosi seorang protagonis yang tidak bertanggung jawab, yang

sedang menyantap sarapannya di sebuah restoran (2.3). Properti juga berperan penting dalam mendukung keberadaan sebuah *setting*.

## **2.2. PRODUCTION DESIGNER**

*Production Designer* adalah kepala dari departemen artistik. Departemen artistik merupakan salah satu departemen yang paling kolaboratif dalam pembuatan suatu karya audio visual (Halligan, 2013). Tidak hanya bekerja sama sutradara, departemen artistik juga bekerjasama dengan departemen lokasi, kostum, make-up, kamera, VFX, dan juga lampu. *Production Designer* harus memastikan keseluruhan komposisi set dan properti apa yang akan terlihat di dalam satu layar, yang tentu saja didiskusikan bersama dengan sutradara. Setelah keputusan disetujui oleh sutradara dan produser, *Production Designer* kemudian akan menginstruksikan kru konstruksi untuk merealisasikan set yang telah dirancang bersama dengan tim artistik.

Definisi diatas juga diperkuat oleh LoBrutto (2002), bahwa *Production Designer* harus mampu menafsirkan skenario ke dalam sebuah metafora visual, penentuan palet warna, arsitektur bangunan, dan properti yang akan digunakan. *Production Designer* harus merancang sebuah dunia layaknya sebuah realita yang sebenarnya tidak nyata. Keseluruhan hasil kerja seorang *Production Designer* dengan tim artistik harus mampu mendukung narasi, menghidupkan karakter, dan pada akhirnya mengubah tema naratif menjadi gambar bergerak yang bermakna. Hal tersebut mencakup aspek arsitektur, dekorasi set, pemilihan lokasi, dan juga tekstur bangunannya (LoBrutto, 2002).

## **2.3. HUBUNGAN DESAIN DAN PSIKOLOGI**

Penciptaan sebuah set melibatkan proses desain dan tidak jarang merujuk pada sebuah estetika. Namun, dibalik semua estetika yang dihasilkan, set designer juga melibatkan emosi dan perasaan untuk mempengaruhi psikologi subjek yang mengisi di dalamnya. Proses desain interior maupun arsitektur sering kali mengacu

pada pengalaman, perasaan, maupun suasana hati pengguna atau pun sang desainer (Al-Akkam, 2013). Strong (1988), menyebutkan beberapa suasana yang digambarkan dalam sebuah interior, antara lain ceria, terbuka, formal, nyaman, dan emotif.

Ceria diartikan sebagai tempat yang bahagia dan menyenangkan. Suatu tempat yang memberikan perasaan senang ketika dipandang mata. Tempat yang membawa keadaan yang menyenangkan bagi jiwa sang penikmat.



Gambar 2.3 Contoh *Setting* Ceria  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Sebuah contoh *setting* dari film *Days of Summer*, dalam sebuah montase dengan music pop yang sedang menggambarkan suasana romansa yang berbunga-bunga. Dengan warna-warna yang cerah dan peohonan yang rimbun, mendukung sang karakter utama dan para pengisi latar untuk ikut merasakan keceriaan.

Terbuka diartikan sebagai tempat yang menjunjung tinggi kebebasan. Suatu tempat yang mampu menggambarkan suasana yang bergairah dan bebas dari rasa keterikatan. Dengan keleluasaan yang dihadirkan, mampu menghadirkan jiwa yang liar dalam diri penikmat maupun sang karakter.



Gambar 2.4 Contoh *Setting* Terbuka  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Sebuah contoh *setting* dari film *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* , dimana Harry dan Hermione menggunakan perangkat Ajaib untuk kembali ke masa lalu. Mereka menyaksikan diri mereka sendiri pada saat kecil di sebuah ladang terbuka sedang melakukan perkelahian tanpa ada yang menghalangi aksi tersebut.

Formal diartikan sebagai tempat yang mendukung rasa formalitas. Suatu tempat yang mampu membentuk perilaku yang baku dan kaku. Tempat yang mendukung suatu norma tertentu.



Gambar 2.5 Contoh *Setting* Formal  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Seperti pada contoh shot dalam film *Hudsucker Proxy* diatas, menunjukkan sederet meja kerja di perusahaan Hudsucker yang mengharuskan pekerjanya untuk berpakaian formal dan bekerja.

Nyaman diartikan sebagai tempat yang menimbulkan rasa nyaman. Tempat yang mendukung seseorang untuk merasakan kehangatan dan perasaan damai. Suatu tempat yang membentuk pola pikir yang aman dan tenang kepada penikmat dan juga sang karakter.



Gambar 2.6 Contoh *Setting* Nyaman  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Seperti pada contoh shot dalam film *All That Heaven Allows* diatas, menunjukkan kenyamanan di ruang tengah rumah sambil merayakan penerimaan hadiah televisi dari anak-anak Cary.

Emotif diartikan sebagai tempat yang memancing keadaan emosional. Suatu tempat yang menggambarkan gejala emosi dalam perasaan yang dapat ditimbulkan akan suatu permasalahan. Tempat yang mampu membuat seseorang merasakan ketakutan dan kekesalan melalui sebuah tragedi.



Gambar 2.7 Contoh *Setting* Emotif  
(Sumber: Bordwell & Thompson, 2020)

Seperti pada contoh shot dalam film *Lebanon* diatas, ketika sang karakter sedang membuka tank untuk melihat apa yang terjadi dan hal apa yang akan dihadapi selanjutnya.

## 2.4.CHARACTER

Karakter merupakan aspek fundamental yang menjadi fokus utama dalam pembuatan suatu karya visual, oleh karena ini seorang pembuat film harus mengetahui karakter sedalam mungkin (Egri, 2013). Karakter merupakan hal yang sangat krusial dan paling mendasar dalam pembuatan sebuah karya film. Terbentuknya karakter yang matang, akan memudahkan terbentuknya hal-hal berikutnya yang mampu mendukung tema dan alur cerita (Novakovich, 2008). F. Scott Fitzgerald menyatakan, karakter merupakan hal yang lebih penting dari sebuah plot. Hal ini dikarenakan sebuah plot dapat dengan mudahnya berkembang tanpa memperhatikan keberadaan karakter. Namun, di luar plot, karakter tidak bisa mengikuti perkembangan tersebut. Dalam hal ini,

perkembangan karakter harus mengikuti plot yang ingin dibentuk oleh sang pembuat film.

#### **2.4.1 3 Dimensional Character**

Egri (2013) menyatakan bahwa, karakter selalu terdiri dari 3 dimensi: fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Tanpa pengetahuan akan 3 dimensi tersebut, manusia tidak akan bisa mengenali keberadaan manusia lain atau sebuah karakter. Seorang penonton tidak cukup mengetahui apabila karakter yang disajikan kasar, sopan, religius, atau bahkan ateis. Penonton harus paham mengapa sosok tokoh yang disajikan memiliki karakter seperti ini, atau mengapa sosok tokoh tersebut bisa mengalami perubahan karakter.

Fisiologi, diartikan sebagai aspek yang meliputi penampilan fisik. Jenis kelamin, usia, tinggi dan berat badan, warna kulit, warna mata, warna rambut, postur tubuh, penampilan, atau bahkan cacat fisik. Semua kriteria fisik tersebut, mampu mempengaruhi cara pandang seseorang kepada orang lain. Cara pandang tersebut, kemudian akan membentuk pola interaksi dengan orang lain yang akan mempengaruhi mental seseorang (Egri, 2013). Tidak dapat dipungkiri bahwa memandang fisik orang lain merupakan hal pertama yang dilakukan setiap orang dalam proses mengenal orang lain.

Sosiologi, dimensi yang perlu diperhatikan mengingat manusia merupakan makhluk sosial. Kelas sosial, jenis pekerjaan, kehidupan keluarga, agama, etnis, posisi dalam suatu kelompok, hobi. Hal-hal tersebut sangat penting dalam mengenal pribadi lain dan mampu menjadi landasan yang kuat seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain (Egri, 2013).

Psikologi merupakan gabungan dari dua dimensi lainnya (Egri, 2013). Gabungan dari dimensi fisiologi dan sosiologi akan membangkitkan ambisi, frustrasi, emosi, perilaku seseorang. Secara tidak langsung, pandangan akan dimensi fisiologi dan sosiologi akan mempengaruhi psikis seseorang.

## 2.5 PERSELINGKUHAN

Perselingkuhan merupakan sebuah hubungan tidak resmi yang dilakukan oleh seseorang yang sudah terikat dalam status menikah dengan seseorang yang belum menikah (Singh, Pal & Kunwar, 2009). Perselingkuhan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan dalam kerahasiaan di luar lembaga perkawinan (Satiadarma, 2011). Kerahasiaan yang dijalani akan menimbulkan ketidakjujuran yang mampu mengganggu kesehatan pernikahan seorang suami dan istri, bahkan dapat mengganggu hubungan dalam keluarga.

Satiadarma (2011), menyatakan bahwa pelaku perselingkuhan memiliki beberapa pertimbangan untuk melakukan sebuah tindakan perselingkuhan, seperti:

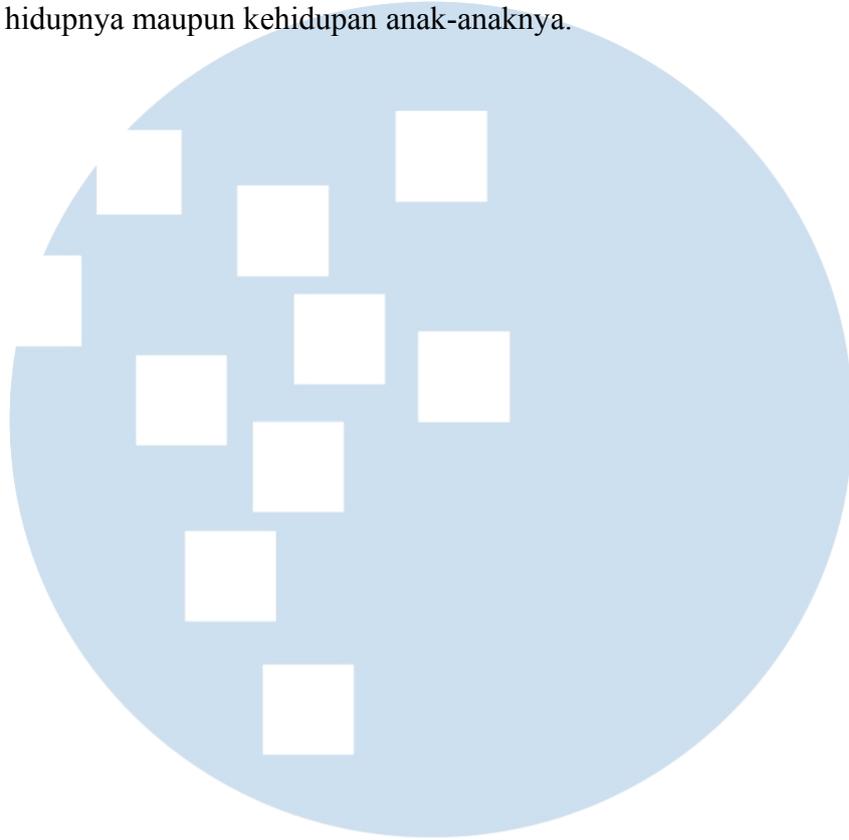
1. Pasangan perkawinan mereka yang kurang dalam memberikan perhatian.
2. Pasangan perkawinan mereka memiliki sikap yang tidak berkenan dengan pelaku perselingkuhan.
3. Kurangnya kebersamaan yang terjadi di antara pelaku perselingkuhan dengan pasangan perkawinan.

Then (dalam Naland, 2001), menyebutkan beberapa alasan yang membuat seorang istri masih mempertahankan pernikahannya, yakni:

1. Alasan Pribadi
  - a. Mencintai suami, anak-anak, keluarga, dan perkawinan agar tidak ada yang ikut menderita.
  - b. Istri merasa ketergantungan dengan suami.
  - c. Perselingkuhan bukan sebuah alasan untuk berpisah, dan belum tentu perceraian dapat merubah perilaku suaminya.
  - d. Mempertahankan pernikahan merupakan bagian dari tindakan keagamaan dan moralitas.
2. Alasan Sosial

Banyak istri yang mendapatkan identitas sosial melalui pernikahannya atau melalui kedudukan suaminya.
3. Alasan Keuangan

Sangat bergantung pada penghasilan suami untuk memenuhi kebutuhan hidupnya maupun kehidupan anak-anaknya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA