

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 *MISE EN SCENE*

Bordwell et al. (2024), konsep *mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang artinya adalah "menempatkan elemen-elemen di dalam adegan". Para ahli perfilman, memperluas pemaknaan istilah tersebut ke arah penyutradaraan film, menggunakan istilah tersebut untuk mengartikan sebagai kendali sutradara atas apa yang muncul di dalam *frame*. *Mise en scene* mencakup berbagai aspek dari film yang memiliki akar dari seni teater, seperti pengaturan *setting*, *lighting*, *costume & make up*, dan *staging & performance*. Biasanya, perencanaan yang teliti dibutuhkan oleh seorang sutradara dalam proses perancangan *mise en scene*, meskipun kadang-kadang juga bisa dilakukan secara spontan melalui intuisi. Secara historis, *mise en scene* digunakan dalam film untuk memikat perhatian penonton serta menginspirasi fantasi dan imajinasi mereka. Meskipun berkaitan dengan imajinasi dan fantasi, pengaturan *mise en scene* harus mampu memberikan kesan alami dan realistis kepada penonton. (hlm. 113)

#### 2.1.1 *SETTING*

Dalam sebuah film, *setting* tidak hanya sekadar menjadi tempat di mana peristiwa manusia terjadi tetapi dapat aktif terlibat dalam alur cerita dan *setting* tidak hanya berperan sebagai tempat di mana peristiwa terjadi, tetapi juga sebagai elemen yang membentuk alur cerita. (Bordwell et al., 2024, hlm. 115). Dalam sebuah film, *setting* dapat menjadi fokus utama, bukan hanya sebagai penggambaran dari peristiwa manusia tetapi juga masuk ke dalam aksi naratif secara dinamis (Bordwell et al., 2024, hlm. 116). Jones et al. (2019) *setting* juga berperan dalam membangun konotasi dan simbolisme dalam film. Penggunaan *setting* yang tepat dapat menguatkan tema-tema yang ada dalam cerita dan menambah kedalaman interpretasi (hlm. 78).

Bordwell et al. (2024) pembuat film dapat memilih lokasi yang sudah ada sebagai *setting*. Meskipun begitu, tetap ada alternatif dimana pembuat film juga dapat membangun *setting*nya sendiri seperti contohnya di negara seperti Prancis, Jerman, dan Amerika Serikat yang membuat film komersial dalam fasilitas studio

dengan aspek *mise en scene* yang dimanipulasi. Beberapa sutradara tetap menekankan keautentikan bahkan dalam *setting* yang dibangun (hlm. 115.) Warna juga memiliki peran penting dalam *setting* seperti warna gelap dari permukaan tembok dapat membuat gaun merah menjadi mencolok (Bordwell et al., 2024, hlm. 118). Selain itu, Bordwell et al. (2024) juga menjelaskan dalam memanipulasi *shot* dalam *setting* pembuat film juga dapat menggunakan properti. Ketika sebuah benda dalam *setting* memiliki fungsi kepada aksi yang sedang berlangsung, penonton dapat menyebut itu sebagai properti. Contoh penggunaan properti dalam *setting* sebagai medium penceritaan adalah seperti dalam film *Spencer*. Dalam film *Spencer* (2021), tim desain produksi menciptakan mangkuk sup dan kacang polong yang diisi dengan mutiara. Dengan menambahkan sentuhan surealis pada *mise en scene*, Diana kemudian terlihat menelan beberapa mutiara yang melambangkan *eating disorder* Putri Diana (hlm. 119).

### **2.1.2 COSTUME & MAKE UP**

Bordwell et al. (2024) *costume* juga memiliki berbagai fungsi khusus dalam penceritaan sebuah film. *Costume* dapat berubah menjadi motif adegan, meningkatkan karakterisasi, dan menggambarkan perubahan karakter (hlm. 120). Pemilihan kostum juga harus disesuaikan dengan *setting*. Karena pembuat film biasanya ingin menekankan figur manusia, ketika *setting* dapat memberikan latar belakang adegan, *costume* akan membantu mengidentifikasi karakter. Itulah mengapa karena penggabungan ini, pemilihan warna juga penting. Penggabungan *costume* dan *setting* berkontribusi dalam perkembangan naratif sebuah film (Bordwell et al., 2024, hlm. 122). Bordwell et al. (2024) contohnya pada film *Woman in Love* (1969) ketika di awal film, untuk menggambarkan kehidupan kelas menengah, karakter menggunakan warna primer ketika *setting*nya menggunakan warna komplementer. Di tengah film saat karakter menemukan cintanya, warna pastel mulai mendominasi adegan hingga pada akhir film ketika ketika keinginan karakter mulai mereka adegan semakin didominasi oleh hitam dan putih (hlm. 122). Axel Buether (2018) warna memiliki makna yang dalam dalam berbagai konteks budaya serta psikologis. Contohnya seperti warna merah yang sering diasosiasikan dengan emosi serta energi. Di banyak budaya, merah

dapat melambangkan kemarahan, cinta, atau keberanian. Dalam konteks psikologis, warna merah juga bisa meningkatkan detak jantung serta tingkat aktivitas otak, yang dapat menghasilkan hasrat dan perasaan senang atau kecemasan. Oleh karena itu, pemahaman makna warna dapat menjadi alat yang kuat sebagai elemen komunikasi pada tujuan yang diinginkan (hlm. 29).

Bordwell et al. (2024) mengutip Harrison Ford; “*Costume* memiliki peran yang sangat penting. *Costume* dapat berbicara sebelum kata-kata diucapkan, memberikan penonton pemahaman tentang apa yang sedang terjadi. *Costume* juga memberikan petunjuk tentang karakter-karakter lainnya dan hubungan antar karakter.” (hlm. 112) Hal lain yang berkaitan dengan *costume* adalah *make up*. Pada awal perkembangan sinema, *make up* diperlukan karena wajah para aktor tidak terlihat dengan baik dalam film. Seiring berjalannya sejarah film, berbagai kemungkinan muncul. *Make up* dapat berkaitan erat dengan karakter dalam sebuah adegan (Bordwell et al., 2024, hlm. 122). Selain itu, Bordwell et al., (2024) dalam sebuah film biasanya pemeran perempuan akan menggunakan lipstik dan kosmetik lainnya dan aktor pria juga menggunakan hal yang sama. *Make up* digunakan penata rias untuk membentuk wajah, membuat wajah aktor lebih lebar atau lebih padat. Hal ini sangat memiliki dampak dalam mendukung ekspresi karakter seperti penggunaan *eye liner* dan *eye shadow* dengan alis tipis pada perempuan dapat memberikan kesan perhatian yang lebih pada interaksi karakter, hingga penggambaran alis yang lancip dalam membuat intimidasi karakter lebih nyata. (hlm. 124).

### **2.1.3 LIGHTING**

Bordwell et al. (2024) mengutip Federico Fellini; Cahaya adalah segalanya. Cahaya mengungkapkan ideologi, emosi, warna, kedalaman, dan gaya. Cahaya dapat menyembunyikan atau menghilangkan, bercerita dan menggambarkan karakter. Itulah mengapa *lighting* dibutuhkan dalam membangun adegan lebih luas daripada sekadar membuat penonton melihat aksi yang berlangsung. Terang dan gelap area dalam sebuah gambar dapat membentuk komposisi setiap shot dan mengarahkan perhatian penonton ke suatu objek. (hlm. 125).

Lighting terdiri dari *highlights & shadows, quality, direction, source, dan color*. Bordwell et al. (2024) *Highlights* dan *shadow* berfungsi untuk mempertegas bentuk objek. Lighting bersatu dengan setting dalam mengontrol perasaan yang ingin dibangun dalam ruang sebuah adegan. Lalu *quality* dalam lighting mengacu kepada intensitas. Seperti pencahayaan keras akan menghasilkan bayangan yang jelas dan tekstur yang tajam sedangkan pencahayaan lembut menciptakan bayangan yang lembut. *Lighting direction* dalam sebuah *shot* merupakan bentuk yang dihasilkan karena sumber sebuah cahaya. Seperti *frontal* lighting yang membentuk gambar yang terlihat datar lalu *backlighting* yang berasal dari belakang subjek membuat subjek terlihat lebih gelap dan dramatis. Ketika lighting memiliki *quality* dan *direction*, maka *lighting* juga memiliki sumber atau *source*. Dalam film dokumenter biasanya pembuat film menggunakan sumber cahaya yang sudah ada tetapi, film fiksi menggunakan sumber cahaya tambahan untuk mendapatkan tampilan cahaya yang lebih besar dalam sebuah gambar karena biasanya lampu jalanan atau lampu ruangan biasanya memiliki jumlah yang terbatas. Pembuat film biasanya menciptakan desain cahaya yang konsisten yang termotivasi dari sumber-sumber tersebut yang biasa disebut *motivational light* (hlm. 128). Penonton film cenderung menganggap *lighting* dalam film hanya terbatas di dua warna; putih yang berasal dari sinar matahari atau kuning yang berasal dari lampu ruangan. Namun, cahaya tersebut dimanipulasi oleh penempatan filter di depan sumber cahaya sehingga pembuat film dapat memberi warna pada cahaya dengan cara yang diinginkan (Bordwell et al., 2024, hlm. 131).

#### **2.1.4 STAGING**

Bordwell (2005) *Staging* telah menjadi aspek krusial dalam sejarah sinema. Sutradara-sutradara di industri film memiliki tugas dalam mengubah skrip menjadi adegan dengan menekankan pada perencanaan dan interaksi dramatis karakter dalam ruang. Sutradara bertanggung jawab dalam membentuk penampilan karakter selama adegan berlangsung (hlm. 8). *Staging* dalam *mise en scene* mengacu pada pengaturan dan perancangan adegan untuk menciptakan komposisi visual yang efektif dalam film. Bordwell et al. (2024), *staging* dianggap sebagai komponen penting yang membantu menyampaikan pesan dan

emosi kepada penonton melalui disposisi ruang dan gerakan para aktor dalam *frame* sebuah gambar. Smith et al. (2018), *staging* adalah kunci untuk menciptakan kedalaman dan kompleksitas dalam naratif visual. Mereka menekankan pentingnya penempatan karakter dan gerakan di dalam frame untuk mengungkapkan dinamika hubungan antar karakter dan mengembangkan alur cerita (hlm. 45).

Bordwell et al. (2024) *staging* merupakan penggabungan antara *movement* dan *performance*. Dalam *staging*, penampilan aktor merupakan sesuatu yang krusial karena penampilan seorang aktor terdiri dari elemen visual (penampilan, gerakan, ekspresi wajah, dan suara). Dalam hal tertentu seperti dalam film tanpa dialog, seorang aktor hanya menekankan aspek visual (hlm. 133). Pembuat film juga tidak boleh melupakan bagaimana mengekspresikan adegan melalui arah gerak dan juga akting dari pemain karena makna adegan dapat disampaikan dari bagaimana dialog diucapkan atau apa yang karakter sedang lakukan (Gibbs, 2002, hlm. 17). Bordwell et al. (2024) juga mengungkapkan, selain memfokuskan adegan kepada seorang aktor, akting juga menyatu dengan *staging* melalui teknik lain dalam film. Teknik pengambilan gambar juga mendukung akting (hlm. 140). Pengambilan gambar memiliki peran penting dalam membentuk tempo atau ritme suatu adegan ketika faktor-faktor seperti keberadaan aktor dan *setting* mendukungnya (Gibbs, 2002, hlm. 126). Bordwell et al. (2024) Dalam sebuah pengambilan gambar *framing* merupakan bagian yang tak terpisahkan. Pembuat film memberikan makna pada sudut, jarak, dan karakteristik dari *framing*. Penonton akan lebih mudah memahami ketika framing sebuah adegan membawa makna yang pasti seperti penggunaan sudut rendah membuat karakter berkuasa, atau bingkai miring yang menunjukkan ketidakseimbangan dunia. Namun jika selalu seperti itu, film akan kehilangan keunikan dan kedalaman maknanya padahal *framing* tidak membawa makna yang absolut. Itulah mengapa selain mengacu kepada formula yang ditetapkan, pembuat film juga harus tetap mengedepankan bentuk keseluruhan dan konteks dalam menetapkan *framing* dalam film (hlm. 190). Penetapan komposisi gambar yang seimbang dalam *frame* adalah norma yang diikuti oleh pembuat film, namun pengambilan gambar

dengan komposisi yang tidak seimbang juga dapat menciptakan efek yang kuat (Bordwell et al., 2024, hlm.144).

Salah satu bentuk *staging* yang tepat terhadap penggabungan aktor dan tarian adalah dengan menggunakan *mobile staging*. Katz (2019) mengutip Fred Astaire yang memiliki pemikiran tentang film dan tarian seperti kamera yang akan menari atau aktor didalamnya yang merupakan saran yang baik untuk menggunakan dua metode dalam merancang aksi bergerak; menggerakkan kamera atau menggerakkan subjek (hlm. 315). Katz (2019) pendekatan *mobile staging* ini efektif ketika sudut pandang kamera digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton kepada pergerakan pemain sehingga tercipta dramatisasi yang bervariasi dan cair (hlm. 315). Tidak semua aspek cerita dalam suatu adegan harus ditekankan secara berlebihan. Film adalah medium yang sangat langsung sehingga menahan kekuatan ekspresifnya sesekali merupakan cara untuk menyoroti momen-momen lainnya. Saat menyutradarai para aktor dan memilih rancangan kamera, hal ini bisa berarti memposisikan beberapa aksi ke belakang meskipun itu merupakan inti dari cerita. Seperti penggunaan close-up untuk menunjukkan momen penting tidak selalu benar. Ini berarti pembuat film tidak harus selalu berusaha menampilkan momen dramatis dalam layar penuh. Terkadang, menekankan kepada gerakan terkecil bisa menjadi yang paling mengesankan (Katz, 2019, hlm. 326). Katz (2019) dengan eksekusi yang matang, teknik ini dapat memberikan kesempatan yang lebih dalam menekankan aksi reaksi secara bersamaan dalam komposisi yang bervariasi untuk mendukung *staging* (hlm. 326).

Gibbs (2002), berbagai aspek *mise en scene* mengungkapkan ketidak terbatasan pembuat film dalam mengekspresikan karyanya. Semua yang kita lihat bergantung pada bagaimana elemen dalam *mise en scene* tergabung untuk mencapai efek yang diinginkan. Selain itu, kita juga harus mempertimbangkan signifikansi yang diberikan oleh elemen-elemen tersebut dalam konteks naratif dan dunia film secara keseluruhan (hlm. 27). Bordwell et al. (2024) seluruh rancangan sutradara akan memiliki dampak yang kuat pada adegan. Baik dengan insting ataupun perhitungan yang matang, pembuat film menunjukkan bahwa *mise*

*en scene* dapat masuk dan menggerakkan penonton melalui berbagai cara yang tak terbatas (hlm. 158).

## **2.2 5 STAGES OF GRIEF**

Zisook et al. (2009) proses duka sangat kompleks, dan setiap individu bisa melewatinya dengan cara yang berbeda-beda. (hlm. 66). Kübler-Ross et al. (2005) fase 5 *Stages of Grief* telah mengalami perkembangan dan seringkali disalah pahami. Fase ini tidak pernah dimaksudkan untuk membantu menyembunyikan emosi yang berantakan. Fase ini adalah sebuah respons terhadap kehilangan yang manusia alami. Kesedihan manusia sama individualnya seperti kehidupan, fase-fase seperti *denial*, *anger*, *bargaining*, *depression*, dan *acceptance* adalah bagian yang membentuk proses belajar manusia untuk tetap hidup setelah kehilangan. Fase ini adalah alat untuk membantu mengidentifikasi apa yang mungkin manusia rasakan (hlm. 13). Tahapan dalam fase ini tidak selalu dijalani secara berurutan dan dapat berubah-ubah dalam waktu yang singkat pada setiap individu (Kübler-Ross, 2005, hlm. 13).

### **2.2.1 DENIAL**

Kübler-Ross (1969) menyimpulkan bahwa fase *denial* adalah saat individu menolak atau tidak percaya pada situasi yang mereka alami. *denial* berperan sebagai periode setelah individu menerima berita tak terduga, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengontrol emosi dan membentuk pertahanan diri (hlm. 32). Kübler-Ross et al. (2005) seseorang yang mengalami fase *denial* pasca kehilangan menjalani kehidupan dengan cara menyangkal sesuatu yang sedang menimpanya. Bagi seseorang yang telah kehilangan, penyangkalan itu lebih bersifat simbolis seperti menolak bahwa rutinitas yang biasa ia lakukan bersama dengan seseorang yang dicintainya sudah tidak sama dan masih menganggap orang itu masih ada seperti biasanya (hlm. 23-24). Dalam tahap *denial*, seseorang yang menghadapi penyakit serius menyangkal keberadaan penyakit tersebut. Reaksi pertama yang muncul adalah kebingungan karena terkejut dengan situasi tersebut. Pikiran yang sering muncul adalah "Ini semua tidak mungkin terjadi".

Individu yang mengalami *denial* berusaha menolak fakta bahwa orang yang dekat dengan mereka telah meninggal (Kübler-Ross et al., 2005, hlm. 18-19).

*Denial* dapat menjadi bagian alami dari proses duka, tetapi jika berlangsung terlalu lama atau menjadi terlalu dominan, dapat menghambat kemampuan individu untuk beradaptasi dengan kehilangan (Maciejewski et al., 2007, hlm. 716) Duka melibatkan fase pencarian baru untuk tetap terhubung dengan orang yang telah meninggal, termasuk perubahan dalam bentuk hubungan seperti aktual, simbolis, internal, dan imajiner. Individu yang berduka dapat mengalami sensasi kehadiran orang yang telah meninggal, termasuk mimpi, penglihatan di keramaian, dan upaya untuk berkomunikasi dengan mereka. Halusinasi visual atau auditori yang menyerupai orang yang telah meninggal juga sering terjadi (Zisook & Shear, 2009, hlm. 68-69). Kübler-Ross et al. (2005) seseorang akan merasa sendirian. Ada tembok yang sebelumnya tidak ada tercipta, berdiri diantara orang itu dan dunia. Tetapi, momen isolasi ini tidak berkaitan dengan lingkungan diluar diri orang tersebut. Seseorang bisa saja berada di tengah kelompok pertemanan tetapi dalam diri merasa terputus dan tersesat. Seseorang akan merasa satu-satunya yang bisa menyelamatkannya dan membuatnya keluar dari wilayah itu hanyalah orang yang sudah pergi selamanya. Pada titik ini akan tercipta perasaan untuk tersesat selamanya (hlm. 84).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1 Deskripsi Karya**

Penulis membuat karya berupa film pendek fiksi yang berjudul “Di Tempat Yang Tak Menua”. Film pendek “Di Tempat Yang Tak Menua” bergenre drama yang menceritakan tentang Liana (43), seorang ibu rumah tangga yang masih mempertanyakan kebenaran di balik kematian suaminya. Film pendek ini berdurasi 16 menit 50 detik dengan resolusi 4K menggunakan rasio 16:9.

#### **3.2 Konsep Karya**

Penulis membuat film pendek fiksi menceritakan tentang bagaimana Liana memproses duka yang terjadi akibat tragedi yang menimpa suaminya. Film