

2. STUDI LITERATUR

Visual yang terlihat dalam layar atau *frame*, disebut juga sebagai *Mise En Scene* yang terdiri dari dekorasi set, properti serta kostum. Dalam metode penciptaan ini, penulis ingin menciptakan *mood and tone* duka dalam beberapa adegan yang didukung dengan *five stages of grief*.

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Berikut ini yang merupakan landasan teori penulis dalam merancang *mood and tone* duka di sebuah adegan dengan adanya dukungan *five stages of grief* :

2.1.1 TEORI MISE EN SCENE

Mise En Scene merupakan bentuk deskriptif secara terus terang dalam sebuah film, konsep yang cukup rumit namun merupakan pusat dari perkembangan pemahaman mengenai apa saja yang ingin disampaikan dalam film tersebut (John Gibbs, 2002). *Mise en scene* bisa digunakan sebagai media untuk menciptakan suasana dan lingkungan yang nyata bagi aktor, sehingga para aktor bisa akting secara natural, sesuai dengan suasana dan dekorasi yang terancang dalam *mise en scene* tersebut. Melalui penataan visual dalam layar ini juga bisa digunakan sebagai media bagi penonton untuk berimajinasi, karena hal tersebut memang merupakan tujuan dari adanya perancangan visual set, properti dan kostum. Dalam buku pemaparan materi film *art* oleh David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith (Film *Art An Introduction*, hal : 112) dinyatakan bahwa kostum bisa menjadi salah satu aspek kausal (sebab-akibat) dalam sebuah film. Selain itu, kostum juga berfungsi sebagai kualitas grafis murni melalui pemilihan warna dan tekstur kain.

Dekorasi set juga memiliki fungsi yang tidak kalah penting sebagai garis terdepan visual artistik *mise en scene* sebuah film. Hal ini dikarenakan, fungsi dari dekorasi set selain sebagai wadah untuk mengekspresikan emosi dan perasaan tokoh juga bisa masuk secara dinamis ke dalam aksi naratif cerita dari film tersebut. Sehingga melalui dekorasi set, dapat disampaikan situasi

atau kondisi yang tengah dialami tokoh tanpa harus menunjukkan kehadiran tokoh itu sendiri. Hanya dengan mengandalkan penataan set dalam sebuah adegan yang sudah memvisualisasikan situasi dari film tersebut (David Bordwell). *Setting* lokasi dan kostum juga bisa digunakan untuk memvisualisasikan waktu, geografi, ekonomi dan adat istiadat. Sehingga penonton dapat mengetahui pada tahun berapa dunia dalam film tersebut berlangsung, di manakah letak tokoh utama tinggal, hingga kelas ekonomi tokoh dan kebudayaan yang dijunjung oleh tokoh (Joseph M. Boggs, 1992).

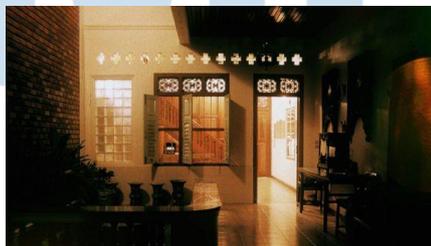
Adapun elemen-elemen penting dalam *mise en scene* adalah sebagai berikut :

1. *Lighting*

Penataan cahaya menjadi sebuah unsur sugestif begitu dipadukan dengan aktor dan kamera, sehingga seseorang dapat membangun sebuah ide dalam pikirannya. Penataan cahaya mampu menjadi sebuah penyesuaian juga antara narasi dengan visual dalam membangun suasana.



Gambar 2.1. *Lighting I told Sunset About You*. Menggunakan warna-warna dengan warm tone untuk membangun mood senja. Source from Pinterest.



Gambar 2.2. *Lighting I told Sunset About You*. Menggunakan warna-warna dengan warm tone untuk membangun mood senja. Source from Pinterest.

Contoh fungsi pencahayaan dalam serial Thailand berjudul *I Told Sunset About You*, sebagian besar pencahayaan dalam serial ini bertujuan untuk membangun suasana waktu *sunset*. Mereka memanfaatkan *practical light* seperti lampu rumah dengan warna-warna cahaya *warm tone* seperti coklat atau jingga dalam adegan malam hari demi menjaga konsistensi *mood* warna. Sehingga, ketika penonton menyaksikan *series* ini rasanya sangat identik dengan waktu senja.

2. *Costume*

Pakaian yang dipilih untuk seorang tokoh, bisa menjadi identitas mereka dari segi latar waktu dan ekonomi. Namun di samping itu, hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan kostum adalah warna dari kostum itu sendiri.



Gambar 2.3. *I Told Sunset About You* memberikan kostum berwarna merah kepada Oh-Aew sebagai representasi feminis. Source from pinterest.



Gambar 2.4. *Monster (2023)* memberikan kostum berwarna biru kepada Minato sebagai representasi emosi duka dan depression. Source from Pinterest.

Selain menjadi latar waktu dan ekonomi, kostum juga bisa digunakan untuk memperkenalkan identitas tokoh dari segi orientasi seksual hingga emosi yang tengah dirasakan melalui pemilihan warna. Contohnya kostum dalam serial *I Told Sunset About You* dan film *Monster (2023)* memiliki fungsi yang sama namun makna yang berbeda. Dalam serial *I Told Sunset About You*

warna kostum digunakan sebagai representasi *gender* dan emosi, di mana Oh-Aew didominasi dengan warna merah yang merupakan representasi dari *feminism*. Sementara dalam film *Monster* warna digunakan sebagai representasi emosi dan situasi tokoh, di mana Minato didominasi dengan warna biru yang merupakan representasi dari duka.

3. *Colour*

Warna mampu menjadi salah satu media dalam menunjukkan suasana hati dan juga keadaan tokoh. Karena melalui pemilihan warna tersebut, dapat dirasakan emosi seorang tokoh hingga keadaan yang sedang dihadapi. Seperti yang sudah dijelaskan pada poin kedua, di mana warna juga berpengaruh pada kostum.



Gambar 2.5. *Liverleaf*, Aiba mengajak Nozaki jalan-jalan paska kematian keluarga gadis itu dan kericuhan yang dibuat oleh Nozaki. Source from Pinterest

Secara keseluruhan film, warna biasanya diterapkan dalam dekorasi terutama properti. Sehingga tidak bisa sembarangan dalam memilih warna untuk properti karena harus bisa disesuaikan dengan *mood* dalam film tersebut. Contohnya dalam film *Liverleaf*, di adegan bersalju tersebut terlihat perbandingan warna antara Aiba dan Nozaki, baik dari properti maupun kostum. Di mana Aiba didominasi dengan warna hitam sementara Nozaki warna merah, hal ini merepresentasikan emosi Nozaki yang sedang dipenuhi dengan amarah dan merepresentasikan dirinya sebagai ancaman

atau bahaya. Berbeda dengan Aiba yang saat itu masih belum diketahui situasi hingga suasana hatinya.

4. *Props*

Selain kostum, hal lain yang bisa dijadikan identitas tokoh adalah properti. Namun penggunaan properti lebih tergantung ke bagaimana seorang narator ingin memperkenalkan tokoh mereka. Karena properti bisa digunakan untuk memperkenalkan identitas atau karakteristik tokoh, juga memperkenalkan latar waktu dan kelas ekonomi tokoh.



Gambar 2.6. Properti sebagai representasi emosi untuk membangun mood yang sesuai dengan film. Seperti warna merah sebagai representasi tekak dan keberanian. Source from Pinterest.



Gambar 2.7. Properti sebagai representasi emosi untuk membangun mood yang sesuai dengan film. Seperti warna merah sebagai representasi cinta dan feminisme. Source from Pinterest.

Sama halnya dengan kostum, properti juga sebaiknya pilih dengan seksama. Akan lebih baik jika dipahami terlebih dahulu situasi kondisi tokoh dalam cerita, lalu memilih properti utama yang akan dimanfaatkan untuk merepresentasikan seorang tokoh. Tentukan warna yang sesuai dengan *mood* dalam film sehingga mampu merepresentasikan *mood* dalam sebuah adegan juga.

5. *Décor*

Dekorasi adalah keseluruhan dari penataan lokasi, mulai dari penataan desain lokasi hingga penempatan properti. Dekorasi juga

bisa digunakan untuk menyampaikan suasana hati tokoh maupun keadaan mereka dan juga memperkenalkan latar waktu sekaligus ekonomi tokoh.



Gambar 2.8. Set rumah film *parasite* yang padat akan barang-barang rongsokan untuk



menunjukkan identitas keluarga berkekurangan. Source from Pinterest.

Gambar 2.9. Set rumah dalam serial *I Told Sunset About You* yang menunjukkan identitas keluarga berkecukupan, dilengkapi dengan ornamen berwarna merah yang konsisten dalam merepresentasikan feminisme dalam serial tersebut. Source from Pinterest.

Dalam film *Parasite*, dekorasi rumah keluarga Kim nampak berantakan dan padat dengan barang rongsokan yang tidak terurus, sehingga penonton bisa langsung memahami identitas keluarga tersebut dari segi ekonomi. Sementara dekorasi rumah pada serial *I Told Sunset About You* terlihat lebih rapi dan tersusun, namun serial ini lagi-lagi lebih fokus pada permainan warna sehingga mereka masih didominasi dengan warna yang merepresentasikan salah satu tokoh utama mereka Oh-Aew melalui warna merah.

6. Action and performance

Akting serta penampilan seorang tokoh merupakan elemen yang akan melengkapi seluruh rangkaian *mise en scene*. Pencahayaan, kostum, warna, properti dan dekorasi akan menjadi lebih sempurna melalui kehadiran aktor.



Gambar 2.10. Melalui *lighting cold tone* dan set ruang kelas yang diperluas pada bagian belakang mampu memberi ruang bagi talent Minato untuk meluapkan emosinya, serta menyesuaikan diri dengan *mood* pencahayaan berwarna gloomy tersebut. Source from Pinterest.

Sehingga, seluruh aspek diatas akan menjadi lebih sempurna begitu dipadukan dengan akting dari para aktor. Contoh dalam adegan di film *Monster* ini, ketika Minato mengamuk dalam kelas karena emosinya yang tak terkendali. Properti dalam dekorasi yang terdiri dari beberapa warna membuat *mood* tidak terlalu monoton serta warna maupun pencahayaan dalam adegan ini menggunakan *cool tone* untuk meningkatkan *mood* duka yang tengah dirasakan oleh Minato.

2.1.2 TEORI MOOD AND TONE

Untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan *moodboard* film, *mood and tone* merupakan salah satu teori yang bisa dipelajari. Karena *moodboard* merupakan sekumpulan referensi visual yang mencakup gambaran suasana sebagai landasan dalam merancang ide visual yang ingin dikembangkan dalam film. Salah satu unsur dalam *mood and tone* yang akan dibahas adalah mengenai teori warna.

Warna merupakan *point of interest* dari semua elemen benda yang akan dirasakan keberadaannya (Gamal Thabroni, 2018). Ada pun definisi warna menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2005, hlm : 9) yang ditulis oleh Thabroni bahwa secara fisik maupun psikis yang menyatakan bahwa apabila warna dilihat secara fisik, hal tersebut merupakan hasil dari pancaran cahaya. Sedangkan cahaya yang dilihat secara psikis merupakan pengalaman dari indera pengelihatan. Ditulis dalam jurnal Andi Patotori Anhas (2018) yang

mengutip bahwa warna merupakan unsur keindahan, tergantung pada struktur cahaya yang menyinarinya. Apabila daya serap dan difusi objek menerima cahaya pada permukaan objek tersebut, maka cahaya tersebut akan memberikan kesan dimensi yang berarti warna mampu menjadi tanda dengan makna dan kesan tertentu dalam berbagai hal pada setiap objek (Darmapawira, 2002).

Ditulis dalam website Ballaide, mengenai penelitian Lois B. Wexner (1954) dan Frank H. Mahnke (1996) yang menyatakan bahwa warna memiliki keterkaitan dengan suasana hati (Ballaide, 2027). Menurut Brewster, warna dikelompokkan ke dalam empat kategori yakni warna primer, warna sekunder, warna tersier dan warna netral (Zainudin Ahmad, 2021).

- **WARNA PRIMER (Merah, Kuning, Biru)**

Warna dasar yang membentuk warna-warna lain, di mana warna-warna ini merupakan warna dasar dalam menciptakan warna lain. Karena warna primer bukan merupakan gabungan dari warna apapun.

- **WARNA SEKUNDER (Ungu, Orange, Hijau)**

Warna sekunder merupakan perpaduan dari warna-warna primer. Seperti ungu yang merupakan perpaduan dari warna merah dan biru, orange dari warna merah dan kuning, hijau dari warna kuning dan biru.

- **WARNA TERSIER (Magenta, Marigold, Aquamarine)**

Warna tersier merupakan perpaduan dari warna sekunder dan warna primer. Contohnya merah (warna primer) dicampur warna ungu (warna sekunder) jadilah magenta (warna tersier) (Zainudin Ahmad, 2021).

- **WARNA NETRAL (Hitam, Putih, Coklat, dsb)**

Warna netral merupakan warna-warna yang dimanfaatkan untuk menyeimbangi warna lain agar bisa menjadi fokus utama. Ada dua tipe warna netral, yakni monokromatik dan *earth tone*. Di mana warna-warna ini bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan suasana tenang dalam sebuah desain bangunan (Paramahita Kania, 2022).

Setiap warna memiliki maknanya tersendiri, yang disebut dengan psikologi warna. Karena melalui warna sikap dan perilaku seseorang bisa terbentuk atau terpancar. Contohnya ; Warna Merah yang bisa digunakan sebagai representasi ketegangan, waspada, energi, gairah dan ketidak stabilan. Sehingga warna ini dapat digunakan untuk menegaskan sesuatu dikarenakan warnanya yang kontras. Contoh lainnya adalah warna putih yang bisa digunakan sebagai representasi dari murni, bersih dan simple. Sehingga warna ini terkesan netral dan juga lega (Zainudin Ahmad, 2021).



Gambar 2.11. Warna merah dalam film *Liverleaf* yang digunakan untuk membangun suasana tegang dalam beberapa adegan, terutama adegan balas dendam Nozaki terhadap pembully.

Dalam film Jepang berjudul *Liverleaf*, warna merah digunakan untuk membangun suasana ketegangan dalam adegan Nozaki ketika membalas dendam kepada orang-orang yang telah membully bahkan membunuh keluarganya. Selain itu, warna ini juga memiliki fungsi untuk menyampaikan bahwa secara emosi, Nozaki sedang merasakan amarah dan dendam.

Mood merupakan suasana yang diciptakan melalui *setting* dan pencahayaan dalam sebuah adegan. Suasana atau atmosfer tersebut dibentuk dalam beberapa adegan sehingga dapat menciptakan kesan waktu, tempat sekaligus situasi kondisi dalam dunia di cerita. Sementara *tone*, cukup berbeda dari *mood* karena *tone* merupakan bentuk visualisasi dari sikap ataupun perilaku tokoh terhadap lingkungan sekitar. *Tone* berkontribusi dalam pembangunan *mood*, tapi bukan dalam menciptakan *mood* (Lucia Stone, Marco Norris, 2022). Warna-warna tersebut dikombinasi dengan warna abu-abu sehingga hasilnya menjadi lebih pucat dan keruh yang mampu memberikan kesan warna natural dan alami (Zainudin Ahmad, 2021).

2.2. LANDASAN TEORI PENDUKUNG

Menggunakan teori *mood and tone* dan *mise en scene* sebagai teori penciptaan, sebagai pendukung dari kedua teori tersebut maka dilengkapi dengan teori *five stages of grief*.

2.2.1 TEORI FIVE STAGES OF GRIEF

Dinyatakan oleh Kubler-Ross dalam bukunya yang berjudul *On Death and Dying* (1969) bahwa ada lima tahap protokol paska kematian yang dapat kita pahami prosesnya. Karena duka merupakan respon yang pasti ditunjukkan atas berita berupa kematian tersebut, setiap orang memiliki caranya masing-masing dalam menunjukkan rasa duka tersebut. Bisa melalui tangisan, amarah hingga rasa bersalah (Tunjung Senja Widuri, 2021).

Melalui teori *five stages of grief*, dapat dipahami tentang tahap-tahap yang dilalui manusia ketika sedang berduka. Dimulai dengan adanya sikap menolak kenyataan (*denial*), kemudian disusul dengan amarah (*anger*) dan penyesalan (*bargaining*), sehingga hal ini akan menimbulkan tekanan (*depression*) bagi seseorang, sebelum akhirnya bisa menerima (*acceptance*) kenyataan atau takdir yang dimiliki. Perlu dipahami juga, bahwa *stages of grief* setiap tokoh dalam sebuah film tidak sama. Setiap tokoh memiliki *stages of grief* masing-masing yang di mana semua itu tidak sama, sesuai dengan karakteristik mereka.

- **Denial**

Denial adalah sebuah sikap yang mengacu pada penolakan atas sesuatu yang telah hilang. Karena akan butuh waktu yang cukup lama untuk menerima fakta ketika seseorang telah kehilangan sesuatu. Umumnya akan ditunjukkan dengan sikap tidak mengakui kenyataan bahwa seseorang yang dicintai telah pergi, hingga berperilaku seakan-akan orang tersebut masih hidup. Seperti mempertahankan hal-hal yang berkaitan dengan orang-orang yang telah meninggal, mulai dari barang berharga bahkan

mempertahankan jenazah atau mayat dari orang yang sudah meninggal tersebut.

- ***Anger***

Marah atas kepergian seseorang merupakan respon yang cukup natural dan wajar dialami oleh seseorang paska kehilangan. Karena mereka menganggap dunia ini tidak adil. Kemarahan tersebut bisa disalurkan ke banyak hal, seperti marah pada diri sendiri karena membiarkan hal buruk menimpa orang lain, marah pada dokter yang gagal menyelamatkan nyawa orang yang dicintai, bahkan marah pada Tuhan atas nasib yang diterima.

- ***Bargaining***

Setelah menolak kenyataan hingga marah pada kenyataan, seseorang akan menyesali apa yang sudah terjadi. Mulai berpikir, untuk mengulang kembali waktu dan memperbaiki keadaan. “Seandainya waktu itu aku...” seperti itulah seseorang akan berpikir ketika sudah memasuki tahap ini.

- ***Depression***

Dampak dari kehilangan seseorang, bisa saja menimbulkan tekanan berupa kehilangan motivasi untuk terus melanjutkan hidup. Seperti kehilangan harapan mengenai masa depan, sudah tidak menemukan makna dari kehidupan hingga sulit untuk konsentrasi dan membuat keputusan yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

- ***Acceptance***

Dan tahap terakhir dari *five stages of grief* ini adalah ketika seseorang akhirnya mau menerima kenyataan atas kepergian orang yang dicintai. Jika sudah mau menerima kenyataan, maka itu berarti seseorang sudah bisa memahami situasi dan kondisi yang tengah dilalui, hingga berpikir lebih maju maupun optimis atas kepergian tersebut.