

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :
Bagaimana perancangan *mise en scene* untuk memvisualisasikan genre komedi dalam film pendek *Swipe Kanan* (2024)?

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Perancangan *Camera Movement Swish Pan* dan *Acting Half Hour Technique* untuk Membangun Superioritas pada adegan Andi dan Niko membahas Anime
2. Perancangan *Framing* dan *Acting Half Hour Technique* untuk memvisualisasikan *Element of Surprise* pada Cindy dalam adegan Cindy bertemu pertama kali bersama Niko.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami perancangan *mise en scene* untuk memvisualisasikan genre komedi dalam film pendek *Swipe Kanan* (2024). Penelitian ini juga bertujuan agar penulis mampu untuk mengaplikasikan *mise en scene* pada genre komedi dalam penceritaan film. Adanya penelitian bertujuan untuk dijadikan referensi bagi pembaca, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin membahas dan merancang konsep serupa. Selain itu, penelitian ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat kelulusan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S. Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara.

2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama pada penelitian ini adalah teori mengenai *mise en scene*.
2. Teori pendukung pada penelitian ini adalah penulisan film bergenre komedi.

2.2 MISE EN SCENE

Bordwell (2019) menyatakan bahwa *mise en scene* merupakan istilah yang digunakan sutradara untuk mengontrol apa yang tampak dalam *frame*. *Mise en scene* terdiri dari empat unsur utama

teater, yaitu desain set, pencahayaan, kostum, tata rias, pementasan, dan penampilan pemain. *Mise en scene* kemudian dapat dibagi menjadi dua gaya yang spesifik yaitu *German Expressionism* yang dikenal di tahun 1920 an dan *Poetic Realism* yang dikenal di Perancis pada tahun 1930 an. Menurut Pramaggiore & Wallis (2020) istilah *mise en scene* sendiri muncul dari seni teater yang berarti secara harfiah mementaskan sebuah adegan melalui elemen-elemen aktor, *setting*, *lighting*, *props* dan lainnya yang yang penonton lihat. Dalam film naratif, *mise en scene* menciptakan tampilan dari dunia dari sebuah penceritaan. Ada empat elemen utama dari *mise en scene* menurut Pramaggiore & Wallis (2020). Keempat elemen tersebut terdiri dari, *Setting*, *The Human Figure*, *Lighting*, dan *Composition*.

Dalam film naratif, *mise en scene* lah yang menciptakan dunia dari cerita tersebut. Tiap elemen dari *mise en scene* untuk mempengaruhi pengalaman penonton pada penceritaan, karakter, ruang dan waktu. *Mise en scene* tidak hanya digunakan untuk menciptakan dunia yang berada di layar namun, juga berguna untuk menunjukkan *development* karakter, menyajikan motif dari karakter, memperkuat tema, dan membangun *mood* (Pramaggiore & Wallis, 2020).

Menurut Rabiger (2014), *mise en scene* seharusnya dirancang secara praktis, bukan teoritis. Desain *mise en scene* disesuaikan dengan keseluruhan skenario dan kebutuhan setiap adegan. Sutradara harus berbicara dengan sinematografer dan kru suara untuk mengembangkan konsep yang mendukung cerita. Bordwell (2019) juga menyatakan bahwa *mise en scene* memberikan kesan realistis dan memungkinkan pemain berperilaku sealam mungkin. Sepanjang sejarah perfilman, *mise en scene* berguna dalam memperkenalkan penonton pada fantasi yang disajikan dalam film seperti “A Trip to the Moon” karya Georges Méliès. Rabiger (2014) juga menguraikan aspek *mise en scene* dalam 5 poin yaitu *blocking*, *camera*, *use of light*, *dramatic content*, dan *sound design*.

2.2.1 THE HUMAN FIGURE

Menurut Pramaggiore & Wallis (2020), performa aktor memiliki kontribusi besar pada makna sebuah film. Film naratif biasanya menceritakan tentang manusia pada konflik yang dihadapi. Pemilihan aktor atau *casting*, gaya akting, dan penempatan serta pergerakan sebuah tokoh dapat mempengaruhi respon penonton terhadap karakter mulai dari, kekuatan dan kelemahannya, juga harapan dan ketakutannya.

2.2.1.1 ACTING STYLE

Pramaggiore & Wallis (2020) menyatakan bahwa tiap aktor pasti memiliki gaya beraktingnya masing-masing. Salah satu gaya akting yang paling berpengaruh adalah *Method Acting* yang merupakan gaya *acting* berdasarkan dari teori seorang *theater director* di Rusia bernama Constantin Stanislavski. Constantin Stanislavski membawa elemen-elemen psikologis pada karakter sehingga, karakter yang dibawakan terlihat lebih “manusia” di tahun 1930an. Gaya akting tersebut juga dibawa untuk menampilkan drama yang meningkatkan kesadaran sosial dan pergerakan aktivis pada saat itu. *Method Acting* digunakan oleh aktor karena metode nya yang menghuni psikologis karakter sehingga, aktor dapat memposisikan dirinya pada karakter. Aktor kemudian bisa mengaitkan perasaan dan emosi dari karakter dengan pengalamannya sendiri untuk mewujudkan karakter tersebut (Pramaggiore & Wallis, 2020).

Metode *acting* lainnya adalah *Half Hour Technique* yang sangat populer di genre komedi. Sedita (2014) menjelaskan dalam *Half Hour Technique* ada dua aspek yang digunakan oleh aktor atau komedian. Kedua aspek tersebut adalah *rhythm* juga *time and pacing*. *Rhythm* berperan penting dalam penyampaian sebuah komedi, di mana aktor harus membuat sebuah ritme pada penyampaian komedinya. Ritme yang cepat bisa saja membangun tensi dari *set up* yang akan disampaikan. Ritme juga yang akan mematahkan *set up* tersebut dengan *punchline* jika menggunakan ritme yang lambat. Ketika berbicara tentang *rhythm*, maka tidak bisa terlepas dari *timing*. *Timing* dalam komedi sangatlah penting di mana, *timing* dapat menentukan apakah lelucon yang sedang dilempar oleh komedian berada di *timing* yang pas. *Timing* yang pas dapat menentukan seberapa lucu lelucon tersebut. Peranan *timing* sangatlah besar, terutama pada komedi situasi yang sangat mementingkan *timing* dalam melemparkan sebuah lelucon (Sedita, 2014).

2.2.2 COMPOSITION

Komposisi adalah bagaimana seorang sutradara dapat menata visual dari objek, aktor, dan ruang di dalam sebuah *frame*. Komposisi juga harus bisa menegaskan kembali tema atau ide yang ingin dibawa dalam film. Sutradara menggunakan beberapa elemen *mise en scene* lainnya untuk menata sebuah komposisi (Pramaggiore & Wallis, 2020).

2.2.2.1 FRAMING

Sutradara memiliki wewenang dalam mengatur apa yang berada di dalam *frame*. Ada dua tipe *framing* yang memiliki dampak dan tujuannya masing-masing. Pertama adalah *loose framing*, di mana karakter dalam *frame* memiliki ruang yang sangat besar. *Framing* tersebut menunjukkan kebebasan kepada karakter. Kedua adalah *tight framing*, di mana karakter digambarkan tidak memiliki ruang dalam sebuah *frame*. Dengan *framing* tersebut menunjukkan bahwa karakter berada di dalam tekanan atau kurungan psikologi. *Tight framing* juga menggambarkan secara visual bagaimana karakter tidak memiliki ruang untuk melarikan diri (Pramaggiore & Wallis, 2020). Salah satu teknik dalam sinema komedi adalah *reveal* yang menggunakan *framing* sebagai salah satu tekniknya. *Reveal* adalah bagaimana satu *frame* menunjukkan *set up* dan perlahan membuka *frame* yang menjadi *punchline*. *Framing* yang padat membatasi satu shot namun, dengan *camera movement* dapat membuka *frame* yang lebih lebar (McAfee, 2019).

Menurut Brown (2016), *frame* adalah yang membatasi gambar dari penonton, sehingga ada yang berada di dalam *frame* dan ada juga yang di luar dari *frame*. Apa yang berada di dalam *frame* adalah dunia yang berkelanjutan. Walaupun kamera bergerak dari karakter utama, penonton tau bahwa karakter berada di dunia yang sama namun, di luar *frame*. Selain itu, fakta bahwa *frame* yang sedikit terlihat dibandingkan dengan keseluruhan *visual field* berarti pembuat film dapat secara kreatif menggunakan ruang di luar layar, yaitu area yang tidak ditampilkan dalam bingkai.

2.2.3 CAMERA

Brown (2016) berpendapat bahwa sinematografi atau tata kamera merupakan proses pengambilan ide, kata-kata, adegan, subteks emosional, pola, serta segala bentuk komunikasi non-verbal ke dalam bentuk visual. Menurut Brown, titik krusial dari sinematografi dalam adalah audiens bisa mendapatkan pemahaman intelektual seperti plot bahkan emosi dari setiap adegan.

2.2.3.1 CAMERA MOVEMENT

Camera movement menurut Rabiger (2014) dapat terbagi menjadi dua yaitu, *fixed camera* dan *mobile camera*. *Fixed camera* adalah kamera yang tertanam pada tripod.

Kamera hanya berdiri pada satu titik dan hanya bisa bergerak kiri-kanan dan atas-bawah. Sedangkan *mobile camera*, adalah kamera yang dapat bergerak sesuai dengan narasi. Kamera bisa ditaruh di *dolly* atau *crane* yang bisa membuat kamera bergerak dengan leluasa. *Camera movement* juga memiliki dampak kepada penonton. Penonton bisa merasakan keterlibatan dari segi fisik maupun psikologi tokoh tersebut (Pramaggiore & Wallis, 2020).

Salah satu *camera movement* yang sering digunakan adalah *panning*. *Pan* adalah gerakan memutar kamera secara *horizontal* yang berada di atas *tripod*. *Camera movement* ini biasanya digunakan untuk menunjukkan lanskap (Pramaggiore & Wallis, 2020). *Pan* seringkali digunakan sebagai salah satu pergerakan kamera dalam genre komedi. Salah satu teknik komedi yang menggunakan pergerakan kamera *pan* adalah *reveal*. *Reveal* adalah bagaimana satu *frame* menunjukkan *set up* dan perlahan membuka *frame* yang menjadi *punchline*. *Pan* digunakan ketika satu *shot* yang menunjukkan satu adegan kemudian bergerak membuka *frame* yang berada di balik dari adegan tersebut (McAfee, 2019).

Pan yang bergerak dengan cepat biasa disebut sebagai *fast pan* atau *swish pan*. *Swish Pan* adalah *pan* yang bergerak dengan cepat sehingga, mensimulasikan pergerakan yang cepat dari satu karakter. Tujuan dari *swish pan* sendiri, selain untuk memberikan visual pergerakan yang cepat dari karakter adalah untuk menunjukkan *pacing* dari karakter maupun cerita, biasanya dilakukan ketika urgensi dari konflik semakin tinggi (Brine, 2020).

2.3 STRUKTUR KOMEDI

Bergson (dalam Blake, 2016) menyatakan bahwa komedi bersifat ofensif karena pada dasarnya berfokus pada membangun superioritas, menilai apa yang tidak dapat diterima secara sosial, dan menyerang yang inferior sebagai objek komedi. Komedi dapat bersatu ketika penonton menertawakan musuh yang sama, namun juga dapat terpecah ketika penonton berfokus pada topik tertentu seperti seksisme, rasisme, atau homofobia. Komedi juga bisa menjadi barometer sosial, menguji batas-batas selera yang baik dan buruk.

Komedi juga bisa menjadi senjata bagi masyarakat inferior. Tertawa bisa muncul karena kemalangan orang yang ditakuti, atau dalam konteks superioritas. Penulis komedi harus

menghilangkan rasa rendah diri mereka dengan mengutuk kesalahan orang lebih superior daripada penulis komedi tersebut. Menurut Harvey Mindness (dalam Helitzer, 2016), citra superioritas yang ternoda membuat orang inferior merasa superior karena tidak berada pada situasi yang sama. Memilih target adalah aspek komedi yang paling penting. Materi komedi harus sesuai dengan kepribadian pemain dan minat penonton. Hal ini menunjukkan bahwa komedi selalu tidak adil karena sudut pandangnya bias.

Komedi harus memiliki *element of surprise* yang bisa mematahkan ekspektasi yang sudah dibangun sebelumnya oleh penulis komedi. *Reverse* menjadi salah satu teknik dari komedi yang membuat penonton memikirkan satu jawaban dari satu pernyataan namun, dikembalikan oleh komedian menjadi jawaban yang tidak seharusnya. Saat melakukan *reverse*, komedian harus menghilangkan beberapa petunjuk yang mengarah kepada satu jawaban yang menjadikan hal tersebut sebuah *surprise*. Komedian harus bisa membuat penontonnya berpikir kalau komedinya bisa diprediksi namun, dipatahkan kembali oleh komedian (Helitzer, 2016).

Komedi tidak bisa terpisah dari tawa menurut Horton (2023). Sebagus apapun materi yang dibawakan oleh sang komedian, jika tidak mendapatkan tawa maka komedian tersebut gagal. Jean Houston (dalam Horton, 2023) juga menjelaskan bahwa tertawa dalam kondisi sosial memungkinkan orang-orang untuk berkumpul, dan alih-alih saling bermusuhan dan tidak percaya, kita membiarkan respons bawah sadar kita menjadi tersosialisasikan, penuh kepercayaan, dan secara terbuka menular. Dengan melihat perbedaan dari tawa tersebut, penonton bisa membedakan tawa yang lucu dan tawa yang menyenangkan. Tawa yang lucu akan menuju kepada menertawakan sesuatu atau satu bentuk dari ejekan sedangkan, tawa yang menyenangkan lebih untuk kepentingannya sendiri.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Swipe Kanan (2024) merupakan film pendek fiksi *hybrid live action* yang menceritakan tentang Niko, seorang pekerja kantoran di sebuah perusahaan media yang sudah di usia hampir 40 tahun namun, tidak punya pacar. Niko akhirnya dengan keputusasaannya mengunduh *dating apps*. Niko bertemu dengan seorang perempuan bernama Cindy di *dating apps*. Tak lama akhirnya mereka memutuskan untuk bertemu namun, pada saat bertemu tampilan Cindy sangatlah berbeda dengan yang di sosial medianya. Film Swipe Kanan akan bergenre komedi drama. Film ini akan berbahasa Indonesia dan memiliki durasi 13 menit. Film ini akan direkam