

2. STUDI LITERATUR

Pada bagian ini berisi pemaparan teori dan referensi literatur yang akan digunakan penulis sebagai landasan proses penelitian. Bagian ini berfungsi untuk memahami kerangka kerja, temuan sebelumnya, dan pendekatan metodologis yang digunakan oleh para peneliti sebelumnya. Dengan begitu, arah penelitian ini bisa tepat dan memperkaya pemahaman tentang subjek ini secara keseluruhan.

2.1. *MISE-EN-SCENE*

Mise-en-scene merupakan salah satu komponen dalam bentuk film (*film style*) yang berarti “*putting into the scene*”. Seperti pengertiannya, komponen *mise-en-scene* dalam film sendiri tidak jauh dari komponen seni teater yakni: *setting*, *lighting*, *costume and makeup*, dan *staging and performance* (Bordwell et al., 2024).

2.1.1. *SETTING*

Setting dalam film berarti tempat atau ruang dan waktu dalam cerita film tersebut berada. *Setting* bisa memberikan informasi dan petunjuk narasi bagi penonton untuk memahami kondisi cerita. *Setting* dapat dibuat dengan dua cara, yakni *setting* dengan lokasi sesungguhnya dan dengan mereplikasi lokasi. Beberapa *filmmaker* membuat *setting* mereka dengan lokasi sesungguhnya untuk mendapatkan *look* yang realistis. Beberapa *filmmaker* lainnya lebih memilih menggunakan studio untuk memberikan keleluasaan dalam membentuk fantasi film yang diinginkan (Bordwell et al., 2024).



Gambar 2.1. Film Tampopo
(sumber: Bordwell et al., 2024)

Keseluruhan desain *setting* juga bisa membuat kita sebagai penonton mengerti apa yang *filmmaker* ingin penonton lihat. Dalam *Tampopo* (1985) warna merah yang dikenakan seorang janda menjadi perhatian utama, ketika warna *setting* terlihat gelap (gambar 2.1) (Bordwell et al., 2024).

Setting juga dapat mempengaruhi *mood* dan keseluruhan atmosfer dalam bercerita. Penggunaan lokasi yang gelap dan suram bisa menciptakan suasana yang tegang dan misterius. Berbeda jika lokasi terlihat terang dan cenderung memiliki warna-warna cerah (Bordwell et al., 2024).

2.1.2. COSTUME & MAKEUP

Costume dan *makeup* juga bisa memainkan peran penting dalam proses bercerita. Film *Women in Love* (1969) menggunakan secara baik bagaimana *costume* dan *setting* memiliki peran penting dalam progresi cerita film. Di *scene* pembuka, kostum dan *setting* menggunakan warna primer dan *complementary* sebagai penggambaran kehidupan kelas menengah (gambar 2.2). Lalu seiring karakter telah menemukan cinta, warna pastel pucat mendominasi kostum dan *setting* (Bordwell et al., 2024).



Gambar 2.2. Film *Women in Love*
(sumber: Bordwell et al., 2024)

Makeup juga menjadi salah satu faktor yang memiliki relasi dengan *costume* *mise-en-scene*. Adanya *makeup* seorang *filmmakers* dapat leluasa menciptakan karakter yang diinginkan, seorang yang tua bisa menjadi muda dan seorang yang muda bisa menjadi tua (Bordwell et al., 2024).

2.2. CHARACTER ARC

Evolusi karakter merupakan inti dari setiap cerita yang bagus. Baik itu protagonis yang mengalami perubahan, atau karakter itu yang mengubah dunia di sekitarnya.

Character arc terbagi menjadi dua bagian, yakni *positive arcs* dan *negative arcs*. *Positive arcs* terdiri dari *Positive Change Arc* dan *Flat Arc*. Di sisi lain, *negative arcs* terdiri dari *Disillusionment Arc*, *Fall Arc*, dan *Corruption Arc* (Weiland, 2017).

2.2.1. POSITIVE CHANGE ARC

Positive Change Arc adalah jenis karakter yang mengalami transformasi positif, di mana karakter berkembang dari kondisi yang kurang baik menuju pemahaman diri dan kehidupan yang lebih baik. Karakter akan dihadapkan dengan berbagai tingkat ketidakpuasan dan *denial* yang melibatkan perkembangan karakter yang signifikan dan pergeseran keyakinan inti yang dipegang oleh karakter sebelumnya. Di sepanjang cerita karakter akan dipaksa untuk menantang keyakinannya sendiri sampai akhirnya karakter tersebut menemukan kebenaran yang positif (Weiland, 2017).

Dalam teorinya, terdapat struktur *arc* yang membuat karakter berubah ke arah positif. *The Lie the Character Believes*, *The Truth*, *The Ghost*, *The Character's Want*, dan *The Character's Need* adalah lima struktur utama dalam membentuk *Positive Change Arc* (Weiland, 2017).

The Lie the Character Believes adalah ketika karakter mulai mempercayai akan keyakinan yang salah atau kebohongan tentang diri mereka sendiri atau dunia di sekitar mereka. Kebohongan ini adalah inti dari konflik internal karakter. *The Truth* adalah ketika karakter secara bertahap mulai menyadari kebenaran yang berlawanan dengan kebohongan yang mereka yakini. Kebenaran ini membantu mereka mengatasi konflik dan rintangan (Weiland, 2017).

The Ghost adalah masa lalu karakter yang mempengaruhi kebohongan yang mereka yakini. Ini biasanya berupa trauma atau kejadian penting yang membentuk keyakinan mereka. *The Character's Want* adalah tentang apa yang karakter pikirkan mereka inginkan di permukaan cerita, yang seringkali dipengaruhi oleh kebohongan mereka. *The Character's Need* adalah tentang apa yang sebenarnya karakter butuhkan untuk pertumbuhan pribadi mereka, yang terungkap seiring perkembangan cerita dan biasanya terkait dengan kebenaran (Weiland, 2017).

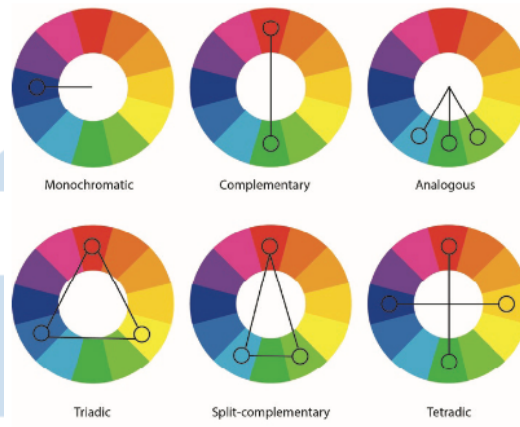
2.3. COLOR

Ada dua sistem utama yang mengatur tentang warna, yakni *additive system* dan *subtractive system*. *Additive system* adalah sistem yang mengatur warna berdasarkan cahaya. Warna primer pada sistem ini adalah warna merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) (RGB). *Subtractive system* merupakan sistem yang mengatur warna berdasarkan pigmennya. Biasanya sistem ini digunakan untuk keperluan *printing* baik pada baju maupun poster atau mural sekalipun. Warna primer dalam sistem ini adalah *magenta*, *cyan*, dan *yellow* (Block, 2021).

2.3.1. COLOR SCHEMES

Warna dapat dikatakan selaras atau *harmony* ketika dapat membentuk satu kesatuan skema yang seimbang dan bisa memuaskan bagi yang melihatnya (Weingerl et al., 2018). Menurut Nemcsics (dalam Weingerl et al., 2018) terdapat enam skema warna dasar untuk membentuk *harmony* (gambar 2.3):

- *Monochromatic harmony*: warna dengan *hue* yang sama atau serupa,
- *Complementary harmony*: warna-warna yang saling berhadapan dengan warna lainnya pada *color wheel*,
- *Analogous harmony*: warna-warna dengan *hue* yang mirip dan saling bersebelahan pada *color wheel*,
- *Triadic Harmony*: tiga warna yang terpisah sekitar 120° dari *hue* lainnya pada *color wheel*,
- *Split-complementary harmony*: warna yang mencakup tiga *hue*, dengan dua *hue* berada di kedua sisi komplement warna ketiga pada *color wheel*,
- *Tetradic harmony*: skema komplementer ganda, di mana dua pasangan komplementer terletak saling berhadapan pada *color wheel*.



Gambar 2.3. Six basic hue template
(sumber: Weingerl et al., 2018)

2.3.2. COLOR MEANING

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Frank Mahnke (dalam Gong et al., 2017) manusia dapat merasakan emosi yang dihasilkan dari setiap masing-masing warna. Berdasarkan kategorinya *hue* memiliki peran lebih besar dibandingkan kategori lainnya (*value* dan *chroma*) dalam memengaruhi emosi manusia (Gong et al., 2017). Eiseman (2017) mengategorikan beberapa simbol warna berdasarkan artinya secara umum.

Warna merah dikaitkan dengan kemarahan, gairah, kekuatan, urgensi dan keberanian. Warna biru dikaitkan dengan ketenangan, kecerdasan, dingin, depresi dan kesedihan. Warna hijau dikaitkan dengan alam, pertumbuhan, kesehatan, dan *poison/sickness*. Warna kuning dikaitkan dengan kebahagiaan, optimisme, energi, kehangatan, dan positif. Warna ungu dikaitkan dengan kekayaan, kemewahan, misteri, kematian, transformasi, dan imajinasi (Eiseman, 2017).

2.3.3. ASSOCIATIVE & TRANSITIONAL COLOR

Metode Associative Color adalah ketika suatu warna atau skema dikaitkan secara berulang kali dengan karakter, objek tempat, atau tema tertentu, maka warna tersebut menjadi simbol. Biasanya warna ini dapat kita lihat tidak hanya dalam satu adegan, melainkan dalam keseluruhan cerita. (Risk, 2016).

Metode *Transitional Color* adalah ketika palet atau skema warna film berulang kali berubah sepanjang film. Penggunaan dari metode ini untuk mewakili perubahan atau transformasi baik karakter, cerita, atau tema. Metode ini menjadi cara ampuh untuk mengkomunikasikan *character arc* atau alur cerita secara visual (Risk, 2016).

2.4. SIMBOL & SEMIOTIKA

Dalam film istilah simbolik mengacu pada elemen-elemen yang mewakili makna atau ide tertentu yang lebih dalam daripada apa yang terlihat di permukaan. Hal ini bisa mencakup penggunaan warna, objek, karakter, dan situasi yang memiliki makna khusus atau metafor yang memberikan lapisan tambahan pada cerita. Dalam film *The Grand Budapest Hotel* warna merah muda digunakan untuk menyimbolkan nuansa nostalgia sekaligus menyampaikan tema utama tentang kehilangan dan kenangan indah di masa lalu (Duckland, 2018).

Semiotics atau semiotika adalah studi tentang tanda dan simbol serta cara mereka digunakan dan ditafsirkan. Hal ini mencakup analisis tentang bagaimana elemen-elemen visual (seperti *setting*, kostum, *props*, dan komposisi gambar) dan naratif (seperti *plot* dan *dialogue*) berfungsi sebagai tanda yang membawa makna dan bagaimana penonton menafsirkan tanda-tanda tersebut. Dalam film *The Royal Tenenbaums* rumah keluarga Tenenbaum dipenuhi dengan detail-detail elemen visual yang berfungsi sebagai tanda yang memberikan informasi tentang karakter (Duckland, 2018).