

2. STUDI LITERATUR

Pada karya tulis ini, penulis menggunakan 2 teori untuk menjadi landasan serta acuan dalam penulisan karya. Teori tersebut adalah teori *mise en scene* dan teori *delusional disorder*.

1. Teori *Mise en Scene*, Teori ini membicarakan tentang elemen-elemen yang terlihat dalam sebuah *frame*. Penataan artistik cukup memiliki peran besar dalam memperkuat *mise en scene* suatu film.
2. Teori *Delusional Disorder* Teori ini dibahas untuk memahami trauma yang dialami oleh peran utama dalam film *Meraki Sangkal* dan bagaimana pengaruh trauma tersebut terhadap keadaan sekitar.

2.1 MISE EN SCENE

Mise en Scene dalam film, merupakan semua aspek dan elemen yang terlihat di dalam sebuah *frame* serta cara pengaturannya. Para *filmmakers* menggunakan *mise en scene* untuk membuat dunia baru yang realis (Bordwell et al., 2023). Elemen-elemen tersebut diantaranya adalah *setting*, properti, kostum dan tata rias, pencahayaan dan pergerakan pemain yang mendukung penjelasan visual cerita dalam film.

2.1.1 Setting

Perancangan *setting* dapat menjelaskan suasana hati yang dialami oleh subjek. Hal inilah yang membuat visual pada *frame* membentuk suatu karakteristik tersendiri yang mendukung penyampaian makna dari film. *Setting* tidak hanya terbatas dengan dimana lokasi dari adegan tersebut, akan tetapi menjelaskan dunia dari cerita yang disampaikan. Bagaimana fantasi dari dunia tersebut digunakan untuk penyampaian naratif sebuah alur cerita (Andrews, 2014).

Latar atau *setting* tidak hanya sebagai wadah dalam mengekspresikan sebuah peristiwa yang terjadi. Akan tetapi, sebagai cara untuk menyampaikan aksi naratif secara dinamis. Banyak cara dari tiap-tiap *filmmaker* dalam membangun

latar filmnya. Rancangan *setting* yang sesuai dapat membantu penonton mengerti akan cerita yang disampaikan dalam adegan. Selain menggunakan latar yang sudah ada kemudian dikembangkan, *filmmaker* juga dapat membangun sendiri latar yang diinginkan. Dengan begitu, akan memudahkan dari segi pendekatan *filmmaker* maupun pemain terhadap *setting* (Bordwell & Thompson, 2023).

2.1.2 Properti

Properti merupakan objek yang berhubungan erat dengan karakter/cerita. Adanya properti sebagai penguat dari dunia yang ditampilkan dalam *setting*. Banyak hal dapat dijelaskan dalam properti melalui fungsional maupun emosionalnya serta bagaimana properti tersebut mempengaruhi penjelasan karakter (Barnwell, 2020).

Barnwell (2020) juga mengatakan bahwa properti memiliki sifat fungsional dan juga emosional. Dimana meningkatkan gagasan dari sebuah karakter serta konsep yang ingin disampaikan dari alur cerita. Properti yang digunakan berulang kali dapat menambah pendalaman emosional. Properti yang digunakan tiap *setting* nya juga memiliki koneksi tersendiri dari segi karakter dan juga cerita.

Semua objek yang digunakan selain kostum dan set merupakan properti. Terkadang didapati kesulitan dalam membedakan objek mana yang digunakan sebagai properti dan objek mana yang hanya sebagai pemandangan. Oleh karena itu, beberapa pembuat film membagi properti kedalam dua kategori, yakni *Hand props* dan *Set props* (Hart, 2020).

1. *Hand Props* : Properti yang berinteraksi langsung dan digunakan secara aktif oleh aktor/karakter. *Costume props* atau barang yang berkaitan dengan kostum juga termasuk dari bagian *hand props* selama hal tersebut digunakan aktif dan disebut dalam naskah seperti kacamata, topeng, topi, dan lain sebagainya.
2. *Set Props* : Properti yang ada di *setting* tapi tidak digunakan secara aktif oleh aktor/karakter. Umumnya *set props* adalah furnitur

seperti lemari, meja, tv, dan lain sebagainya. *Set props* menambah esensi dari sebuah latar serta memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam cerita.

2.2 DELUSIONAL DISORDER

Delusional disorder merupakan penyakit mental dimana seseorang meyakini tentang satu interpretasi yang berbeda atau bahkan bertentangan dengan realita. Gangguan ini dapat disebabkan oleh lingkungan yang ditempati maupun kejadian yang pernah menimpa orang tersebut. Kejadian tersebut yang mempengaruhi isi dari delusi yang dialami (Joseph, 2023).

Lingkungan yang ditempati oleh seseorang yang mengalami kejadian traumatik sangat mempengaruhi proses penyembuhan dari kejadian tersebut. Apabila dirinya tidak memiliki *support system* dalam menghadapi hal tersebut, potensi delusi akan semakin besar dan membuat *false belief* yang diyakininya semakin kuat. *False-belief* merupakan sebuah kondisi dimana keyakinan dan kenyataan tidak selalu berbanding lurus, terkadang apa yang diyakini oleh seseorang berbeda dengan kenyataan yang sebenarnya terjadi. Pada kondisi *false-belief* objektivikasi sebuah benda akan memiliki 2 pemahaman. Dimana objek tersebut sebenarnya berada dan bagaimana pengamatan dan representasi mental pelaku mengenai objek tersebut (Meinhardt, 2011).

False-belief maupun *delusional-belief* berdampak besar terhadap lingkungan dan tingkah laku dari si pelaku. Seperti contoh, orang yang merasa teman/kerabat dekatnya akan membunuhnya, maka orang tersebut akan melakukan bentuk perlawanan sebisa mungkin dan bisa saja menyerang orang yang dicurigainya tersebut (Bortolotti, 2015).

Delusi yang disebabkan oleh kejadian di masa lalu, umum juga disebut dengan *Paranoid Schizophrenia*. Perbedaan yang cukup signifikan antara *paranoid schizophrenia* dengan *delusional disorder* yakni dari segi umur, pasien dengan *delusional disorder* umumnya lebih tua pada saat mengalami kejadian

yang membuatnya menjadi delusi (Marneros, 2012). Delusi merupakan sebuah gejala gangguan medis, neurologis maupun mental. Gangguan mental yang terdapat delusi, yakni :

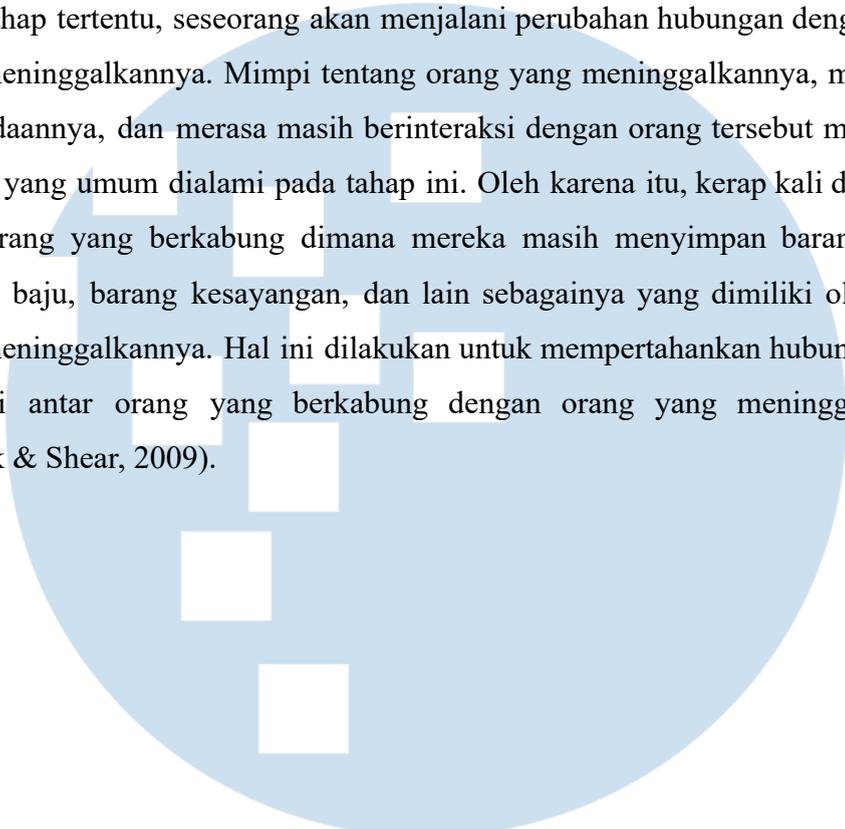
1. *Psychotic Disorders* : Gangguan mental seseorang dengan kesulitan membedakan yang nyata dengan yang tidak.
2. *Bipolar Disorder* : Gangguan mental yang menyebabkan perubahan suasana hati maupun aktivitas sehari-hari dengan tiba-tiba atau singkat.
3. *Depressive Disorder* : Gangguan yang disebabkan oleh perasaan sedih yang mendalam hingga membuat putus asa.
4. *Dementia* : Gangguan penurunan fungsional otak seperti hilangnya ingatan secara berkala.

Psychotic Disorders, merupakan sebuah gangguan dimana seseorang mendapati kesulitan untuk membedakan yang nyata dengan yang tidak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *National Institute of Mental Health* (2024), tanda-tanda keseharian orang dengan *psychotic disorders*, yakni :

1. Memiliki rasa kecurigaan yang tinggi, atau paranoid
2. Kesulitan berpikir secara rasional
3. Tertutup, banyak menghabiskan waktu sendirian
4. Menurunnya perawatan dan kebersihan diri
5. Mengalami kesulitan tidur

Delusional disorder dapat disebabkan oleh duka yang berkepanjangan yang tidak dapat diatasi oleh penderita. Keadaan duka berkepanjangan tersebut biasa dikenal dengan sebutan *complicated grief*. Pada masa awal berkabung, keadaan seseorang yang ditinggal oleh orang tersayang akan sangat rapuh. Penting halnya pada masa ini orang tersebut ditemani oleh orang lain untuk menjaganya agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan. Apabila masa berkabung dijalani sendiri, besar kemungkinan keadaan duka menjadi berkepanjangan dan mengarah ke depresi hingga delusi (Zisook & Shear, 2009).

Pada dasarnya, masa berkabung/berduka memiliki tahap-tahapnya sendiri. Pada tahap tertentu, seseorang akan menjalani perubahan hubungan dengan orang yang meninggalkannya. Mimpi tentang orang yang meninggalkannya, merasakan keberadaannya, dan merasa masih berinteraksi dengan orang tersebut merupakan hal-hal yang umum dialami pada tahap ini. Oleh karena itu, kerap kali ditemukan pada orang yang berkabung dimana mereka masih menyimpan barang-barang seperti, baju, barang kesayangan, dan lain sebagainya yang dimiliki oleh orang yang meninggalkannya. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan hubungan yang dimiliki antar orang yang berkabung dengan orang yang meninggalkannya (Zisook & Shear, 2009).

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a vertical bar through its center, followed by the letters 'M', 'M', and 'N' in a bold, rounded font.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA