

(Semiotika Roland Barthes)” (Nirmala & Zuhri, 2023). Pengkajian ini membahas mengenai analisis makna verbal dan non-verbal dalam menggambarkan kekerasan seksual sehingga digunakan teori semiotika Roland Barthes. Penulis dengan demikian melihat ini sebagai kesempatan untuk menganalisis film *Like & Share* dari sisi elemen visual untuk membuka diskusi lebih lanjut. Penulis memutuskan untuk melakukan analisis yang lebih mendalam mengenai makna aspek *mise-en-scene*, lebih spesifiknya adegan video ASMR karena penulis memiliki hipotesis bahwa adegan tersebut memiliki peran penting dalam jalannya narasi film. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang membahas adegan-adegan dalam film *Like & Share* dan teori-teori yang terkait.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *mise-en-scene* adegan video ASMR dapat menggambarkan alur cerita dari film *Like & Share*?

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah tiga adegan video ASMR pada film *Like & Share*. Adegan yang dibahas dalam penelitian ini meliputi adegan film *Like & Share* di menit 0:30–1:45, 16:19–17:07, dan 1:46:41–1:48:27.

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis *mise-en-scene* pada ketiga adegan video ASMR dalam berjalannya narasi pada film *Like & Share* (2022).

2. STUDI LITERATUR

2.1. TEORI MISE-EN-SCENE

Mise-en-scene dalam Bahasa Perancis jika diterjemahkan memiliki arti “ditempatkan di sebuah adegan” sehingga dapat didefinisikan bahwa *mise-en-scene* dalam film berarti segala aspek visual yang terlihat di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki peran yang sangat penting dalam membangun sebuah kesatuan dunia di

dalam film (Bordwell et. al, 2017). Terdapat beberapa aspek yang membentuk *mise-en-scene*, seperti *setting*, kostum dan *make up*, *lighting*, dan *staging*.

2.1.1. *Setting* dan Properti

Setting atau latar merupakan elemen penggambaran waktu, suasana, dan tempat terjadinya sebuah cerita (Wiyanto, 2002). *Setting* dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penanda saja, namun juga dapat ikut mempengaruhi alur cerita dari film. Setiap set yang dibangun akan bersifat sebagai faktor pendukung setiap suasana dan perasaan yang dikeluarkan oleh karakter dalam film. Penggunaan warna set juga berpengaruh pada narasi dari film. Elemen warna dapat menjadi sebuah simbol yang dapat merepresentasikan tema keseluruhan dari film yang memandu penonton dalam memahami alur penting cerita film tersebut (Ma, 2019). Sebuah set juga tidak akan lengkap tanpa ada elemen properti di dalamnya. Properti dalam film merupakan segala bentuk objek yang terdapat dalam *setting*. Sebuah properti juga seringkali dapat digunakan sebagai motif atau pendorong sebuah cerita, seperti properti tirai kamar mandi yang digunakan untuk membalut karakter utama dalam film Psycho (Bordwell et. al, 2017). Selain itu, properti dalam film juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami lebih jauh mengenai sifat dan perkembangan karakter (Sethio & Hakim, 2022).

2.1.2. Kostum dan *Make Up*

Kostum dan *make up* merupakan elemen yang tidak dapat lepas dari karakter. Setiap karakter memiliki karakteristik kostum berbeda-beda yang sesuai dengan penokohan mereka masing-masing. Kostum dan *make up* membantu membangun karakter pada film sehingga penonton dapat menentukan umur, status sosial, kepribadian, kebangsaan, dan kesukaan karakter bahkan sebelum dia mengucapkan sepatah kata (Abuku & Odi, 2010). Kostum dan *make up* juga tidak terlepas dengan *setting*. Warna dari kedua elemen tersebut harus saling mendukung agar tidak membuat karakter tenggelam di set yang tidak terpadu. Elemen warna tersebut juga dapat memiliki makna tersendiri dan dapat menyampaikan emosi dari karakter.

2.1.3. *Lighting*

Salah satu efek *realism* dari film dapat dilihat dari elemen *lighting*. Konsep dan teknis pencahayaan yang bagus dapat lebih meyakinkan audiens akan cerita yang

disampaikan. Terdapat empat faktor yang mempengaruhi pencahayaan dalam film yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna. Kualitas cahaya berkaitan dengan besarnya intensitas dari pencahayaan sehingga dapat menghasilkan *soft lighting* ataupun *hard lighting*. Arah cahaya berkaitan dengan dari posisi mana sumber cahaya berasal. Hal ini dapat mengakibatkan jatuhnya arah dan intensitas bayangan yang beragam. Konsep pencahayaan juga harus mempertimbangkan sumber cahaya dalam adegan. Sumber cahaya yang tepat sangat berpengaruh pada aspek realisme sebuah film. Faktor terakhir adalah warna dari cahaya. Cahaya tidak hanya menghasilkan warna putih saja, tetapi temperatur warna yang berbeda-beda dapat menghasilkan warna yang cenderung ke biru ataupun kuning. Adapun warna RGB yang sering digunakan dalam film untuk pencahayaan ambians ataupun membangun *mood*.

Pencahayaan yang juga merupakan bagian dari sinematografi merupakan elemen dasar dalam pembentukan lingkungan sebuah cerita (Brown, 2023). Area yang lebih gelap di dalam bingkai membantu menciptakan komposisi keseluruhan setiap bidikan dan dengan demikian mengarahkan perhatian kita pada objek dan tindakan tertentu (Bordwell et.al, 2017). Penataan cahaya juga menyesuaikan dengan genre sebuah film. Film komedi pada umumnya memiliki *lighting* yang cenderung terang, sedangkan film horror memiliki konsep *lighting* yang gelap dan cenderung dramatis untuk mendukung intensitas dari cerita. Terdapat beberapa konsep pencahayaan yang umum diterapan pada film seperti *high key lighting* dan *low key lighting*. *High key lighting* merupakan konsep pencahayaan yang menghasilkan kontras yang rendah antara subjek dan *background*, sedangkan *low key lighting* menghasilkan kontras lebih kuat dan bayangan yang lebih gelap.

2.1.4. Staging dan Blocking

Staging dan *blocking* merupakan posisi penataan peletakan kamera dan pergerakan suatu adegan yang sejalan dengan penempatan dan pergerakan aktor. Seperti elemen *mise-en-scene* lainnya, elemen *staging* dan *blocking* mulai dirancang pada saat praproduksi. Dalam teater, *blocking* pada umumnya didefinisikan sebagai gambaran posisi panggung dan gerakan aktor selama pertunjukan (Kincman, 2016). Posisi dan gerakan ini yang pada nantinya ditangkap di kamera. Oleh karena itu, penempatan dan pergerakan kamera juga sangat berpengaruh. Selain penempatan

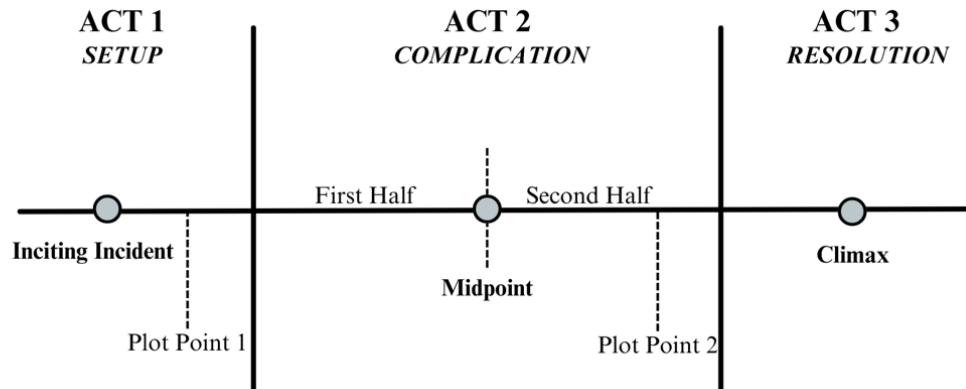
aktor, akting juga sangat mempengaruhi *staging* dan *blocking*. Ronfard & Guerraoui (2022) lebih lanjut menjelaskan bahwa terdapat berbagai aspek spesifik yang mempengaruhi akting aktor secara *blocking*. Aspek-aspek tersebut adalah gerakan, pengucapan, sentuhan, dan isyarat.

2.2. NARATIF PADA FILM

Narasi adalah prinsip dimana data dari layar diterjemahkan ke dalam dunia diegesis yang menyajikan alur cerita tertentu di dunia tersebut (Branigan, 1992). Menurut Branigan terdapat dua tipe narasi dalam film, yaitu diegetik dan non-diegetik. Diegetik berhubungan dengan informasi yang dapat diakses oleh karakter dalam cerita. Hal ini berarti informasi tersedia dalam waktu dan ruang narasi dalam film. Kemudian non-diegetik berhubungan dengan informasi yang ditujukan langsung hanya kepada penonton (Branigan, 1992).

Narasi film selalu memiliki sebuah struktur. Struktur dalam narasi film bersifat wajib karena sebuah film terdiri dari sejumlah gambar dan suara yang harus disusun dalam suatu tatanan tertentu agar dapat dipahami oleh penonton (Carmona, 2017). Bordwell mengungkapkan bahwa setiap cerita memiliki hubungan sebab dan akibat yang dapat diasumsikan oleh penonton. Beberapa faktor yang dapat membentuk narasi adalah urutan peristiwa dan pergeseran sudut pandang (Bordwell, 2008). Menurut Bordwell (2008), pendekatan penonton terhadap film dipengaruhi oleh berbagai pengalaman masa lalu penonton dengan film ataupun bentuk narasi lainnya. Dengan demikian, sebuah narasi dalam film dapat memiliki interpretasi yang berbeda-beda dan menghasilkan pengalaman yang personal bagi setiap penontonnya.

Pada umumnya, sebuah cerita pada film naratif dibagi menjadi tiga hingga empat babak (Field, 2005). Berikut adalah diagram model narasi paradigma menurut Syd Field.



Gambar 2.1 Diagram narasi paradigma Syd Field

(Sumber: Olahan Pribadi)

Seperti terlihat pada diagram, babak pertama adalah *setup*, dimana penonton diperkenalkan dengan karakter dengan lingkungan dan tujuan yang ingin mereka capai. Pada babak pertama ini terdapat sebuah *inciting incident* yang merupakan sebuah peristiwa yang menjadi pemicu tokoh utama ke dalam perjalanan mereka sepanjang narasi. Narasi akan berubah ketika protagonis memulai perjalanannya pada *plot point 1*. Kemudian terdapat babak komplikasi dimana terjadi sebuah permasalahan yang menghambat protagonis. Menurut Field (2005), babak kedua dibagi menjadi dua peristiwa besar dimana di antara dua peristiwa tersebut terdapat *midpoint* bersifat sebagai jembatan cerita. *Plot point 2* pada babak ke dua merupakan momen dimana krisis terbesar terjadi pada narasi. Babak terakhir adalah *resolution* dimana terdapat *climax* yang merupakan penyelesaian dari seluruh komplikasi dalam film. Pergeseran antar babak juga dapat terjadi ketika terdapat pergeseran naratif. Pergeseran naratif terjadi ketika satu adegan bertransisi ke adegan berikutnya. Pergeseran ini dapat terjadi setidaknya oleh karena beberapa faktor seperti pergeseran lokasi, pergeseran karakter, pergeseran waktu, atau kombinasi dari ketiga hal tersebut (Cutting, 2016).