

### 1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *mise en scene* untuk memperkuat emosi dalam musik video "Expectations".

1. Bagi para pembaca, tulisan ini juga mempunyai tujuan untuk memberikan wawasan baru serta sebagai referensi bagi para pembaca yang bertujuan untuk membahas tema/ topik yang berhubungan dengan karya ini. Penulis berharap dengan adanya karya ini, dapat dikembangkan lagi secara terus-menerus.
2. Bidang Ilmu Perfilman, adapun tujuan penulis untuk membuat tulisan ini adalah untuk bidang penyutradaraan yang dapat dijadikan sebagai referensi dengan mengembangkan teori-teori maupun pengalaman-pengalaman untuk menambah wawasan baru.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, memberi panduan bagi mahasiswa lain yang juga mempunyai ketertarikan di bidang penyutradaraan terutama dalam pembahasan *mise en scene*.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1.MISE EN SCENE

*Mise En Scene* digunakan dalam film untuk menggambarkan semua elemen visual yang terekam oleh kamera. Bagi mereka yang mempelajari film, istilah ini memiliki definisi yang lebih spesifik, yaitu "elemen-elemen yang ada dalam frame dan cara mereka diatur." (Gibbs, 2012). *Mise En Scene* memiliki berbagai komponen seperti *lighting*, *setting*, *blocking*, *staging*, dan *costume* serta *make up*. Elemen-elemen ini mencakup hubungan antar karakter, hubungan dengan setting, serta bagaimana elemen-elemen tersebut mempengaruhi perspektif penonton. Selain itu, framing kamera dan pergerakan kamera juga menjadi bagian penting dari konsep ini (Gibbs, 2012). *Mise En Scene* adalah suatu adegan yang dikontrol oleh sutradara tentang apa saja yang ingin dimasukkan dalam *frame*, beberapa aspek mengenai

*Mise En Scene* diantaranya adalah *setting, lighting, costume/make up, dan staging* (Bordwell, 2024).

Dalam *Directing the Narrative and Shot Design: The Art and Craft of Directing*, Lubomir Kocka menekankan konsep "*visual look*" sebagai pengganti *mise-en-scene*, pendekatan strategis sutradara untuk menciptakan identitas visual yang unik pada sebuah film. Hal ini melibatkan penyesuaian elemen-elemen seperti pencahayaan, palet warna, rasio aspek, dan pilihan lensa untuk mencerminkan suasana hati, nada, dan tema cerita. Kocka menekankan bahwa tampilan visual bukan hanya tentang daya tarik estetika, tetapi juga tentang pembawaan narasi. Misalnya, Kocka membahas bagaimana pengaturan pencahayaan atau skema warna tertentu dapat meningkatkan subteks emosional atau dinamika karakter, sementara pilihan lensa dan rasio aspek dapat menentukan seberapa intim atau luasnya suatu adegan terasa. Kocka mendorong para sutradara untuk menganggap tampilan visual sebagai alat penceritaan, memastikan bahwa setiap keputusan visual memiliki tujuan dan selaras dengan tujuan tematik dan emosional film. Tampilan visual bertindak sebagai penyambung yang menyatukan narasi, menanamkan penonton dalam cerita sambil secara halus memandu reaksi emosional mereka. (Kocka, 2018).

### **2.1.1. STAGING DAN BLOCKING**

Menurut Bordwell (2024) Staging merupakan elemen penting dalam sejarah sinema. Sutradara-sutradara di industri film memiliki tanggung jawab dalam menerjemahkan naskah menjadi adegan dengan fokus pada perencanaan serta interaksi dramatis antar karakter dalam ruang yang dirancang. Blocking juga termasuk ke dalam *staging* yang dimana ada maksud tertentu mengapa pergerakan dan penguasaan tempat dilakukan oleh karakter. Staging merupakan salah satu element penting dalam penceritaan visual yang melibatkan penempatan actor, penguasaan ruangan dan pergerakan dalam *frame*. Dengan pemahaman *staging*, sutradara mampu mengkomunikasikan pemahaman emosi, hubungan antar karakter dan jalannya cerita tanpa harus bergantung dengan dialog dan *editing*. Sinema

klasik cenderung lebih terstruktur dengan pemahaman *staging* dan menjadi penting karena mampu membuat penceritaan menjadi efektif (Bordwell, 2024).

Menurut Bordwell et al., (2024), *staging* adalah proses dinamis yang memadukan gerakan dan penampilan untuk menciptakan narasi visual dan emosional yang kohesif dalam sebuah film. Penampilan aktor dalam memainkan peran sangat penting, karena mencakup berbagai elemen visual dan audio, termasuk penampilan fisik, gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan penyampaian vokal. Hal - hal ini bekerja sama untuk menyampaikan emosi, niat, dan interaksi karakter dalam adegan, yang dapat membentuk pemahaman penonton tentang jalannya narasi pada film tersebut. Dalam konteks film tanpa dialog, *staging* menjadi lebih bergantung pada penceritaan visual. Aktor harus sangat bergantung pada fisik dan ekspresi mereka untuk menggambarkan makna dan membangkitkan emosi. Ini termasuk kesesuaian postur, gestur, dan ekspresi wajah, yang membawa bobot narasi tanpa adanya kata-kata yang diucapkan.

Sedangkan menurut Gibbs (2002), berbagai elemen *mise en scene* menyoroti peluang tak terbatas yang dimiliki para pembuat film untuk mengekspresikan visi kreatif mereka. Elemen-elemen ini, yang meliputi pencahayaan, kostum, desain set, properti, dan *staging/blocking* bekerja sama untuk membentuk persepsi penonton dan menyampaikan dampak emosional atau tematik yang diinginkan. Setiap detail visual, dari penempatan karakter hingga area lingkungan, berkontribusi pada narasi yang lebih besar dan memiliki tujuan dalam memajukan cerita.

Apa yang kita lihat di layar bukanlah sesuatu yang acak, semuanya diatur dengan cermat untuk membangkitkan respons tertentu dari penonton. Cara elemen-elemen ini digabungkan dan disusun menciptakan bahasa visual yang dapat mengkomunikasikan tema, mengatur nada, memperkuat tema, atau menawarkan komentar halus tentang karakter dan keadaan mereka. Para *filmmaker* menggunakan *mise en scene* tidak hanya untuk menceritakan sebuah kisah tetapi juga untuk meningkatkan kedalaman emosional dari narasi sebuah adegan.

## **2.2.SLOW SHUTTER**

*Shutter speed* adalah durasi waktu di mana rana kamera terbuka, memungkinkan cahaya masuk dan mencapai sensor kamera. Pada kecepatan rana lambat (*slow shutter speed*), rana tetap terbuka lebih lama, memungkinkan lebih banyak cahaya masuk. Sebaliknya, pada kecepatan rana cepat (*high shutter speed*), waktu rana terbuka lebih singkat, sehingga cahaya yang masuk lebih sedikit (Haikal Hermawan, 2023).

Donati (dalam Fernando, 2017) meneliti *slow shutter speed* sebagai alat untuk menciptakan estetika visual yang unik dalam pembuatan film tradisional dan digital. Donati (2017) berkata bahwa *slow shutter speed* meningkatkan *motion blur*, yang dianggap sebagai garis-garis atau perpaduan elemen bergerak dalam sebuah *frame*. Teknik ini dapat membangkitkan berbagai efek, seperti meningkatkan *movement speed* atau menciptakan visual surealis seperti mimpi. *Slow shutter speed* dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan kesadaran yang berubah, *flashback*, atau intensitas emosional, menyelaraskan representasi visual dengan tema suatu adegan. (Donati, 2017).

## **2.3.NONLINEAR STORYTELLING**

Pengaplikasian Teknik *nonlinear storytelling* memungkinkan narasi untuk disusun secara tidak berurutan, melalui potongan-potongan peristiwa, kilas balik, dan adegan masa depan yang disajikan dalam alur yang tidak linear. Frierson (2018) menyatakan bahwa *nonlinear storytelling* adalah teknik yang kerap digunakan oleh pembuat film untuk membangun ketegangan, menarik perhatian penonton, serta menyampaikan tema atau ide tertentu.

Dengan menampilkan berbagai potongan peristiwa secara tidak linier, pembuat film mengajak penonton untuk menginterpretasikan dan memahami sebuah narasi dari berbagai sudut pandang. Bordwell (2024) menyatakan bahwa *nonlinear storytelling* dapat menggambarkan pengalaman subjektif. Teknik ini dapat dicapai melalui penggunaan *flashback*, *flashforward*, dan fragmen-fragmen peristiwa (Bordwell, 2024). Menurut Turim (2013), *flashback* adalah penggambaran

peristiwa masa lalu yang berhubungan dengan alur cerita saat ini. Sementara itu, *flashforward* menunjukkan kejadian di masa depan atau dapat digunakan untuk memperlihatkan imajinasi karakter tentang apa yang mungkin terjadi kelak (Frierson, 2018, p. 226).

#### **2.4.EMOSI**

Setiap orang memiliki perasaan, yang disebut emosi ketika muncul sebagai respons terhadap berbagai situasi (Rosdiana, 2012). Emosi memainkan peran penting dalam interaksi antarindividu, karena tidak mungkin seseorang berhubungan dengan orang lain tanpa melibatkan emosi. Secara umum, emosi terbagi menjadi dua kategori: emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif mencakup perasaan yang diinginkan dan memberikan kenyamanan, seperti kebahagiaan, kepuasan, dan penghargaan. Sebaliknya, emosi negatif mencakup perasaan yang tidak diinginkan dan menimbulkan ketidaknyamanan psikologis, seperti kesedihan, kemarahan, kekecewaan, dan rasa sakit (Risa Yuliani, 2013).

Emosi negatif yang tidak ditangani, seperti kemarahan dan kesedihan, dapat meningkatkan konflik dalam interaksi sosial secara signifikan, karena emosi tersebut mempengaruhi cara individu memandang dan menafsirkan sebuah kejadian. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa individu yang sedih cenderung mengaitkan kecelakaan dengan situasi, melihat skenario sebagai hal yang tidak ada harapan, sementara mereka yang sedang marah cenderung menyalahkan orang lain, yang mengarah pada siklus kesalahpahaman dan kebencian. (Keltner et al, 1993).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A