

ayah dan Fandi sebagai anak laki-laki. *Set* dan properti yang dirancang penulis sebagai *production designer* mengacu pada relasi yang dimiliki oleh kedua karakter, emosi karakter, dan juga latar belakangnya.

### **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana visualisasi relasi karakter ayah dan anak melalui *set* dan *props* dalam film pendek *Tide of Memories*?

### **1.2.BATASAN MASALAH**

Batasan penelitian ini akan terfokus pada elemen *mise-en-scene* yaitu pada *set* dan properti pada scene 3, 4, dan 5 yang menggambarkan relasi karakter Jeremy sebagai ayah dan Fandi sebagai anak laki-laki.

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana relasi karakter ayah dan anak dapat divisualisasikan melalui *set* dan *props* dalam film pendek *Tide of Memories*.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. MISE-EN-SCENE**

Kata *mise-en-scène* berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti “penempatan di atas panggung”. Dalam film, *mise-en-scène* mengacu pada seluruh elemen visual yang muncul di adegan dalam *frame*. Dengan kata lain, *mise-en-scène* mencakup semua yang terlihat di layar dan berfungsi membentuk makna visual dalam sebuah film. Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2017), *mise-en-scène* adalah salah satu dari empat aspek utama *film style*, tiga lainnya adalah sinematografi, penyuntingan, dan suara. Penggunaan *mise-en-scène* tidak hanya bertujuan estetis,

tetapi juga memiliki peran naratif dan simbolik karena membantu menyampaikan suasana, membentuk karakter, serta memperkuat tema cerita.

Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) mengidentifikasi *mise-en-scène* menjadi empat elemen utama. Pertama, *setting* dan *set*, yang berarti latar tempat, waktu, dan suasana, serta lokasi fisik tempat adegan berlangsung, yang dapat bersifat realistis maupun simbolis. Kedua, *costume* dan *makeup*, yang memiliki fungsi membentuk identitas dan status sosial karakter. Ketiga, pencahayaan, yang menciptakan atmosfer, dan menambah makna emosional. Keempat, *staging* dan *blocking*, mencakup ekspresi wajah, gestur, serta posisi aktor dalam *frame*, yang menggambarkan hubungan spasial dan emosional antar karakter. Elemen-elemen ini akan saling berhubungan dan menciptakan pesan visual yang kuat, sesuai dengan skenario.

#### 2.1.1. **SETTING DAN SET**

Menurut Pramaggiore dan Wallis (2020), *setting* dalam film merujuk pada tempat dan waktu di mana sebuah cerita berlangsung. *Setting* tidak hanya berperan sebagai latar fisik, tetapi juga sebagai elemen penting dalam narasi karena mampu membentuk suasana, menggambarkan kondisi psikologis karakter, serta menyampaikan pesan simbolik. Sebuah *setting* dapat memperkuat mood tertentu seperti ketegangan, kehangatan, atau keterasingan yang akan disesuaikan dengan warna dan atmosfer tema cerita. *Setting* dapat membantu memperkuat realitas sosial. Sementara itu, *set* adalah realisasi fisik dari setting, yaitu ruang yang digunakan secara nyata atau dibangun secara artistik untuk merekam adegan film. *Set* dapat berupa lokasi asli atau konstruksi buatan. Menurut Sethio dan Hakim (2022) *set* juga merupakan salah satu aspek yang dirancang oleh *production designer* yang mengacu pada tampilan dan *style* pada film.

Menurut Pickering dan Hoepfer (seperti dikutip dalam Rada, 2017) *setting* memiliki fungsi yang dibagi menjadi 5. Fungsi *setting* menurut Pickering dan Hoepfer adalah *setting* berfungsi sebagai latar belakang aksi, antagonis,

menciptakan suasana yang tepat, mengungkap karakter, dan menguatkan tema. Vincent LoBrutto (2002), juga menyatakan bahwa *setting* dalam film bukan hanya sekadar latar tempat di mana adegan berlangsung, tetapi merupakan salah satu unsur terpenting dalam membentuk makna visual dan emosional dari cerita. LoBrutto menjelaskan bahwa *setting* adalah perpanjangan dari karakter dan narasi, yang berfungsi untuk memperkuat atmosfer, menciptakan identitas ruang, serta menyampaikan informasi psikologis dan tematik secara tidak langsung. Dengan kata lain, *setting* tidak hanya mendukung adegan, tetapi juga berbicara kepada penonton melalui simbol, warna, ruang, dan tekstur.

### **2.1.2. PROPERTI**

Fischer (2015) menyatakan bahwa properti memiliki peran untuk menghidupkan adegan dalam film. Properti sendiri terhubung oleh tindakan karakter dan memiliki fungsi naratif. Properti dapat menjadi simbol yang menyampaikan pesan secara visual. Menurut Hart (2017) properti juga bisa menjadi alat yang membantu aktor menginterpretasikan dan mengembangkan karakter mereka. Hart mengklasifikasikan properti ke dalam beberapa bagian fungsi:

#### ***Hand Props***

Properti ini langsung digunakan dan disentuh oleh actor saat adegan. *Hand props* memiliki bersifat naratif atau memiliki fungsi tertentu dalam sebuah adegan.

#### ***Personal Props***

*Personal props* selalu dibawa atau digunakan untuk diri mereka, tidak diperuntukkan oleh orang lain karena *personal props* memiliki sifat identitas sebuah karakter yang dapat mencerminkan ciri khas, kebiasaan, dan latar belakang karakter.

#### ***Set Props***

*Set props* merupakan benda atau objek yang berada di area *set*. Biasa memiliki ukuran yang besar seperti furniture ruangan. *Set props* berfungsi menjadi dekorasi

ataupun metafora yang menggambarkan karakter sehingga bisa digunakan atau disentuh langsung oleh aktor. *Set props* disusun berdampingan dengan *hand props* guna untuk menjadikan dekorasi sebuah *set* yang dapat menggambarkan karakter.

### ***Set Dressing***

*Set dressing* adalah benda-benda yang tidak digunakan langsung oleh aktor, tetapi memperkuat nuansa dekorasi sebuah *set*. *Set dressing* dapat membantu menyampaikan waktu, lokasi, dan atmosfer skenario kepada penonton.

### ***Consumable Props***

*Consumable props* adalah properti yang akan digunakan, dirusak, dikonsumsi, atau diubah bentuk dalam suatu adegan, sehingga harus diganti atau *reset* untuk setiap pengambilan ulang. *Consumable props* akan disiapkan lebih banyak dalam wujud yang sama sebagai cadangan.

### ***Breakaway Props***

*Breakaway props* dirancang untuk rusak, pecah, jatuh, atau hancur secara aman terkendali saat digunakan oleh aktor dalam adegan. Namun, wujud dari properti ini tetap realistis.

### ***Special Effects Props***

*Special effect props* adalah properti yang melakukan mekanisme atau elektrik tambahan seperti menyala, bergerak, mengeluarkan asap, atau suara. Properti ini berguna untuk memperkuat elemen visual dan atmosfer dalam film.

## **2.2.RELASI ORANG TUA DAN ANAK**

Menurut Galvin, Braithwaite, dan Bylund (2014) komunikasi berperan penting dalam membentuk dan mempertahankan relasi antara orang tua dan anak. Galvin et al. (2014) menekankan bahwa komunikasi yang efektif dan afektif menjadi fondasi utama dari hubungan keluarga yang sehat. Galvin et al. (2014) menyatakan bahwa

ekspresi kasih sayang, seperti pelukan, kata-kata positif, dan perhatian emosional, tidak hanya memuaskan secara emosional tetapi juga bermanfaat secara biologis. Kasih sayang yang diberikan oleh orang tua melalui komunikasi verbal dan non-verbal membantu memperkuat ikatan emosional serta meningkatkan kesejahteraan psikologis anak.

Galvin et al. (2014) menjelaskan bahwa hubungan orang tua dan anak sering kali diliputi oleh ketegangan yang bersifat kontradiktif namun alami. Misalnya, terdapat tarik-ulur antara kebutuhan anak akan kedekatan dengan orang tua dan dorongan untuk meraih kemandirian. Begitu pula antara keinginan akan keterbukaan dalam komunikasi dan perlunya menjaga privasi. Ketegangan-ketegangan ini tidak harus dihindari, tetapi dapat dikelola melalui komunikasi yang terbuka, fleksibel, dan penuh empati.

### **2.3. Grief**

Perasaan duka atau *grief* akan muncul di saat seseorang kehilangan orang yang disayangi atau *bereavement*. Menurut Stroebe dan Schut (2010) terdapat pendekatan yang lebih rasional mengenai *grief* atau *bereavement* itu sendiri, yaitu dengan pendekatan *dual process model of coping*. Terdapat dua bentuk, yang pertama *loss-oriented coping*, di mana seseorang mengalami kesedihan kehilangan itu sendiri. Fase ini terjadi dalam bentuk menangis, merindukan orang yang disayangi, mengingat masa lalu, mengalami emosi yang tidak stabil, bahkan berhalusinasi seolah melihat atau mendengar orang yang disayangi itu. Bentuk kedua pada *dual process model of coping* adalah *restoration-oriented coping*. Di fase ini seseorang mulai berusaha menerima kehidupan setelah kehilangan. Hal yang dilakukan adalah beradaptasi kembali dengan kehidupan, menata kebiasaan baru, dan menerima kenyataan bahwa seseorang telah tiada dalam hidupnya. Jika seseorang terjebak dalam salah satu fase tersebut, akan ada risiko yang dialami. Saat mengalami *bereavement*, kedua fase tersebut bisa dialami secara bergantian atau terjebak pada salah satunya.