

2. STUDI LITERATUR

2.1. *MISE EN SCENE*

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020) menyatakan bahwa *mise en scene* mencakup elemen-elemen visual yang ada di dalam *frame*, seperti *setting* (set), properti, kostum, pencahayaan, dan penataan aktor (*staging*). Namun, dari sudut pandang *production designer*, elemen-elemen ini bukan hanya sebagai komponen visual, melainkan juga alat naratif dan psikologis yang dibangun secara strategis untuk memperkuat cerita. Set dan properti tidak hanya “mengisi” ruang, tetapi menjadi bagian dari karakterisasi dan atmosfer emosional dari sebuah adegan.

Sebagaimana dijelaskan oleh LoBrutto (2012), *production designer* bertugas menyampaikan konteks sosial, waktu, dan tempat melalui desain lingkungan sinematik. Ia menegaskan bahwa set dan properti bukan hanya latar, tetapi merupakan "aktor diam" yang menyampaikan informasi dan membangun identitas dunia film. Konsep ini sejalan dengan pemikiran Harper dan Rayner (2013), yang menyatakan bahwa desain set secara visual dapat mencerminkan konflik internal karakter, serta memperkuat tema film secara simbolik.

Tashiro (1998) menekankan pentingnya hubungan antara ruang dan narasi, setiap benda yang muncul dalam *frame* harus memiliki fungsi estetis dan dramatik. Dalam praktiknya, *production designer* harus mempertimbangkan bagaimana sebuah ruangan “berbicara” kepada penonton melalui bentuk, warna, dan objek yang dipilih. Dengan kata lain, *mise en scene* adalah ekspresi visual dari sub teks naratif yang dibangun melalui kerja kolaboratif antara *director*, *director of photography* (DoP), dan *production designer*.

2.2. SET

Menurut Barnwell (2017), desain set merupakan bagian dari sistem visual yang terintegrasi dengan alur cerita. Ia menekankan bahwa setiap elemen yang terdapat di dalam ruang memiliki potensi naratif dan simbolik yang kuat. Dinding, lantai,

jendela, *furniture*, serta benda-benda kecil dalam ruang dapat dipilih dan ditata secara strategis untuk mencerminkan karakter, hubungan antar tokoh, maupun konflik emosional yang sedang berlangsung (hlm. 47-49).

LoBrutto (2002) juga menyatakan bahwa set harus selaras dengan visi *director* dan cerita dalam skenario. *Production designer* harus mampu menerjemahkan perasaan dan makna cerita ke dalam bentuk ruang visual. Ia menyebut bahwa dinding, pencahayaan, dan properti dalam sebuah set dapat digunakan untuk menciptakan ilusi waktu, suasana, bahkan tekanan psikologis. Misalnya, tekstur dinding yang tidak rata, *furniture* lama, atau ruangan yang tidak berubah sejak lama dapat menciptakan kesan keterikatan atau trauma karakter (hlm. 20, 48, 99).

Menurut Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020), set merupakan bagian penting dari *mise en scene* yang tidak hanya menunjukkan waktu dan tempat dalam narasi, tetapi juga berfungsi untuk membangun atmosfer emosional dan visual dalam suatu adegan. Lingkungan tempat tokoh berinteraksi dapat menciptakan suasana tertentu seperti ketegangan, kenyamanan, atau kesepian yang mendukung alur cerita dan perkembangan karakter (hlm. 116-118).

2.3. PROPERTI

Menurut LoBrutto (2012), properti yang digunakan oleh tokoh dapat menyampaikan informasi simbolik, seperti kenangan, trauma, atau keterikatan emosional terhadap seseorang atau sesuatu. Properti bukan sekadar benda, melainkan ekstensi dari psikologi karakter. Mengenai pemahaman tersebut, Smith dan Johnson (2018) menekankan bahwa properti berfungsi sebagai alat naratif visual yang memperkaya cerita dengan memberikan konteks emosional dan psikologis pada karakter, Penggunaan properti yang tepat dapat membantu menghidupkan karakter serta membangun suasana yang autentik dan menyentuh aspek psikologis penonton (Davis, 2020).

Hart (2013) menyampaikan bahwa, properti biasanya dikategorikan menjadi *hand props*, *costume props*, *set props*, *set dressing*, dan *trick props*. *Hand props* adalah semua barang kecil yang digunakan langsung oleh aktor dalam sebuah adegan, seperti cangkir, pistol, tongkat, dan alat-alat kecil lainnya (Ajibade & Agbanu, 2021). Bennett (2020) menjelaskan mengenai *set props* dan *set dressing*. *set props* merupakan benda besar yang dapat dipindahkan seperti perabotan dan karpet yang digunakan secara fungsional dan *set dressing* merupakan elemen dekoratif yang memperkuat suasana tetapi tidak disentuh oleh aktor. Strawn & Schlenker (2018) menegaskan bahwa *set props* merupakan barang besar seperti furnitur atau peralatan rumah tangga yang digunakan oleh aktor. Properti ini berbeda dari *set dressing* karena digunakan secara aktif oleh aktor. Sebaliknya, *set dressing* merupakan benda latar belakang seperti karpet, tirai, lukisan dinding, dan barang besar lainnya yang berfungsi hanya untuk memperkuat tampilan visual dan tidak disentuh.

2.4. GRIEF

Grief atau kedukaan merupakan respons emosional dan psikologis terhadap kehilangan, terutama kehilangan orang terdekat seperti anggota keluarga. Kübler-Ross (2005) menjelaskan bahwa individu yang mengalami duka akan melewati lima tahap, yaitu *denial* (penyangkalan), *anger* (kemarahan), *bargaining* (tawar-menawar), *depression* (depresi), dan *acceptance* (penerimaan). Tahapan-tahapan ini tidak selalu dialami secara linear, namun sering kali menjadi gambaran umum dari dinamika emosional yang dialami seseorang saat menghadapi kehilangan.

Pendekatan psikologi keterikatan dari Bowlby (1980) juga memperkuat penjelasan tentang *denial* dalam *grief*. Bowlby menyatakan bahwa keterikatan emosional yang kuat dengan figur signifikan akan memicu respons pencarian ketika terjadi kehilangan. Individu yang berduka dapat mengalami sensasi bahwa orang tersebut masih hadir, sebagai bentuk reaksi alamiah terhadap ikatan yang terputus. Teori *continuing bonds* dari Klass, Silverman, & Nickman (1996) mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa individu yang berduka tetap

mempertahankan hubungan emosional dengan almarhum melalui simbol, mimpi, atau barang peninggalan.

Kübler-Ross (2005) menyimpulkan bahwa fase *denial* adalah saat individu menolak atau tidak percaya pada situasi yang mereka alami. *Denial* berperan sebagai periode setelah individu menerima berita tak terduga, memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengontrol emosi dan membentuk pertahanan diri (hlm. 32). Kübler-Ross (2005) menegaskan bahwa seseorang yang mengalami fase *denial* pasca kehilangan menjalani kehidupan dengan cara menyangkal sesuatu yang sedang menyimpannya. Bagi seseorang yang telah kehilangan, penyangkalan itu lebih bersifat simbolis seperti menolak bahwa rutinitas yang biasa ia lakukan bersama dengan seseorang yang dicintainya sudah tidak sama dan masih menganggap orang itu masih ada seperti biasanya (hlm. 23-24). Menurut Kübler-Ross (2005) reaksi pertama yang muncul adalah kebingungan karena terkejut dengan situasi tersebut. Pikiran yang sering muncul adalah "ini semua tidak mungkin terjadi". Individu yang mengalami tahap *denial* berusaha menolak fakta bahwa orang yang dekat dengan mereka telah meninggal (hlm. 18-19).

Denial dapat menjadi bagian alami dari proses duka, tetapi jika berlangsung terlalu lama atau menjadi terlalu dominan, dapat menghambat kemampuan individu untuk beradaptasi dengan kehilangan (Maciejewski et al., 2007, hlm. 716). Duka melibatkan fase pencarian baru untuk tetap terhubung dengan orang yang telah meninggal, termasuk perubahan dalam bentuk hubungan seperti aktual, simbolis, internal, dan imajiner. Individu yang berduka dapat mengalami sensasi kehadiran orang yang telah meninggal, termasuk mimpi, penglihatan di keramaian, dan upaya untuk berkomunikasi dengan mereka. Halusinasi visual atau auditori yang menyerupai orang yang telah meninggal juga sering terjadi (Zisook & Shear, 2009, hlm. 68-69).

Selanjutnya, setelah tahap *denial*, individu dapat memasuki tahap *anger*. Kübler-Ross dan Kessler (2005) menyatakan bahwa kemarahan bisa diarahkan kepada orang yang sedang sekarat, kepada diri sendiri, kepada dokter, atau kepada

Tuhan. Tahap ini merupakan upaya untuk mencari seseorang yang bisa disalahkan, untuk mendapatkan kembali sedikit rasa kendali dalam situasi yang terasa sepenuhnya di luar kendali diri. Setelah itu, individu bisa memasuki tahap *bargaining*. *Bargaining* merupakan tahap singkat di mana individu mungkin mencoba untuk bernegosiasi agar terhindar dari rasa sakit. Ini biasanya berupaya percakapan dengan Tuhan atau takdir, seperti ‘seandainya saja saya...’ atau ‘saya janji akan...’ (Worden, 2009). Ketika realitas kehilangan semakin jelas dan *bargaining* tidak menghasilkan hasil yang diharapkan, individu dapat masuk ke tahap *depression*. Pada tahap ini, bentuk depresi bukanlah tanda gangguan mental, melainkan reaksi alami terhadap duka dan bagian penting dalam proses penyembuhan emosional (Stroebe & Schut, 1999). Tahap akhir dalam proses duka adalah *acceptance*, dimana Bonanno (2004) menjelaskan bahwa penerimaan tidak ditandai dengan hilangnya kesedihan, melainkan oleh kemampuan untuk mengintegrasikan kehilangan ke dalam narasi kehidupan seseorang.

2.5. CONTINUING BONDS

Menurut Klass, Silverman, dan Nickman (1996), hubungan dengan orang yang telah meninggal tidak harus diputus sepenuhnya, melainkan bisa dipertahankan dalam bentuk simbolik atau emosional. Klass, Silverman, & Nickman (1996) menjelaskan bahwa anak-anak yang kehilangan orang tua sering mempertahankan koneksi dengan orang tua yang meninggal berupa mimpi, kenangan, dan benda (*memento*) pribadi milik orang tua tersebut. Menurut Miller (2008), benda-benda pribadi adalah bagian dari proses membangun identitas dan hubungan emosional. Dalam konteks duka, benda (*memento*) menjadi wujud dari kenangan dan simbol kehadiran seseorang yang telah tiada. Baker (2001) menyatakan bahwa dalam proses duka, bukanlah pemutusan ikatan dengan objek cinta (*love object*), melainkan “Ikatan dengan orang yang sudah meninggal tidak benar-benar hilang, tetapi berubah menjadi kehadiran batin yang terus menemani dan memberi kekuatan.” yang tetap hidup dalam batin orang yang ditinggalkan.