

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1. TEORI *MISE EN SCÈNE*

Penyampaian karakter secara spesifik, seperti perasaan, hubungan, dan *plot* secara keseluruhan, dapat dilakukan dengan memilih secara cermat, aspek mana yang akan digambarkan dalam adegan film (Kurnia & Santyaputri, 2024). Salah satu teori yang membahas hal tersebut adalah teori *mise en scène*. Bordwell et al., (2024) menyatakan bahwa *mise-en-scène* merupakan segala hal yang ada di dalam *frame* kamera, dan diterjemahkan secara langsung dari bahasa perancis menjadi “dimasukkan ke dalam adegan”. Dijelaskan juga bahwa secara *mise-en-scène* menawarkan kepada pembuat film empat aspek pilihan dan kontrol umum: pengaturan, kostum dan tata rias, tata cahaya, dan pementasan (mencakup akting dan gerakan dalam pengambilan gambar). Menurut Pavis (dalam D'Arcy, 2020), tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menyediakan informasi semiotik yang berguna, yang dapat membantu menjembatani pemahaman lintas budaya antara penonton dan teks pertunjukan, tanpa harus mengubah atau mereduksi materi budaya asal maupun budaya penerima. Hal ini dicapai melalui penggunaan *mise en scène* dengan cara menyesuaikan tingkat penanda yang ditampilkan dalam pertunjukan, yang pada akhirnya memengaruhi keterbacaan dari pertunjukan tersebut (hlm.5).

Nugraheni (2023) membahas bagaimana unsur *mise en scène* dapat menciptakan emosi ketakutan dalam penonton saat menonton film bergenre horor (hlm.107). *Mise en scène* tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga mendukung penyampaian narasi secara non-verbal. Setiap elemen di dalam *frame* berkontribusi terhadap pengembangan cerita, suasana, dan karakter. Dapat dilihat pada penelitian Thomas M. Sipos dalam buku *Horror Film Aesthetics: Creating the Visual Language of Fear* (2014), ia memberikan contoh penggunaan *mise en scène* dalam adegan pengenalan karakter Maya di film *Lost Souls* (2000).

Karakter Maya diperkenalkan melalui ruang kerjanya, lemari pakaian, dan kebiasaan pribadinya, yang semuanya mengungkapkan kehidupan batinnya. Dedikasi kepada kerjaan dan sifat idealisnya dapat terlihat dari kertas-kertasnya

yang rapih, ditambah posturnya yang tegak. Sementara kebiasaan merokoknya, dikombinasikan dengan ketegangannya, menunjukkan kerentanan sekaligus komitmen, melambangkan kelemahan manusiawi dan beban emosionalnya akibat kerasukan setan di masa lalu. Elemen-elemen visual properti dan gerak tubuh tersebut secara tidak langsung menginformasikan kepada penonton tentang kompleksitas psikologisnya tanpa perlu eksposisi yang berlebihan (Sipos, 2014, hlm.32).

Sipos (2014) juga membahas bagaimana konflik karakter Maya tercermin dalam pakaiannya yang sederhana dan riasan *gothic* yang dramatis. Dia memiliki latar belakang yang sulit tetapi sekarang menjadi wanita yang telah pulih. Riasan matanya yang tebal mengisyaratkan sisa-sisa masa kecilnya yang penuh pemberontakan, sementara pakaiannya yang sederhana menggambarkan posisinya saat ini sebagai guru sekolah Katolik. Ketika ia mengubah penampilannya untuk menarik perhatian Peter-mengoleskan lipstik dan rok yang lebih pendek-perbedaan ini semakin ditekankan, yang menunjukkan bagaimana pilihan pakaian mengekspresikan metode dan tujuan. Pembicaraan ini juga berlaku untuk film lain di mana kostum memiliki nilai simbolis, seperti *Dracula* (1992) karya Bram Stoker. Desainer Eiko Ishioka sengaja menggunakan warna merah secara eksklusif untuk *Dracula*, kecuali gaun merah khusus yang dikenakan oleh Mina untuk melambangkan perubahannya dan keinginan *Dracula*. Dalam kedua contoh tersebut, pakaian tidak hanya mendefinisikan karakter tetapi juga memiliki fungsi naratif simbolis.

Dari penelitiannya, teori dan pendekatan tersebut akan menjadi acuan penulis terhadap pembuatan karya. Fokus utama penelitian ini akan tertuju pada elemen *wardrobe* dan *make up*, karena keduanya berperan penting dalam membentuk identitas visual karakter dalam konteks film horor. Dengan pendekatan ini, penulis berharap dapat menunjukkan bagaimana desain visual dapat menyampaikan dimensi emosional dan naratif karakter tanpa perlu dialog eksplisit.

### 2.1.1 *Wardrobe*

*Wardrobe* dapat didefinisikan sebagai pakaian apa pun yang digunakan dalam presentasi teater atau film untuk menyembunyikan ketelanjangan (tubuh) kita. Namun dalam istilah perfilman, kata *wardrobe* jauh melampaui definisi ini. Karena selain memeriksa status sosial dan latar belakang keuangan karakter, *wardrobe* juga dapat meningkatkan performa aktor di atas panggung atau dalam layar. Karakterisasi dibantu oleh kostum. Sebelum aktor berbicara, kostum tersebut menampilkan atau memancarkan usia, kebangsaan, kepribadian, serta kekuatan dan kelemahan mereka. Pakaian jelas sangat penting dan memproyeksikan semua hal yang disebutkan di atas karena aktor dan aktris terlihat sebelum mereka terdengar (Okorie, 2018, hlm.4).

Sebagai contoh, penelitian Triadi Sya'Dian dan Evi Oktiana (2021) mengenai *mise en scène* dalam film *Parasite* menjelaskan bahwa elemen *wardrobe* dan *make up* dalam film tersebut berfokus pada rutinitas harian keluarga Kim. Pakaian informal mereka berganti menjadi pakaian formal ketika mereka bertemu dengan keluarga Park, keluarga kaya yang sedang ditipu oleh mereka (hlm. 165). Pemilihan pakaian tersebut menyampaikan realitas sosial ekonomi karakter, dan menunjukkan bahwa kostum merupakan komponen penting dalam menggambarkan sebuah cerita, baik dengan menunjukkan perkembangan karakter atau dengan menciptakan kontras antara karakter dan lingkungannya, seperti yang dijelaskan oleh Bordwell et al., (2024), bahwa kostum dapat menjadi motif, meningkatkan karakterisasi dan melacak perubahan sikap (hlm.121).

Bordwell et al., (2024) juga menyatakan bahwa Kostum dan latar dikoordinasikan. Latar mungkin menawarkan latar belakang yang kurang lebih netral karena pembuat film biasanya ingin menyoroti figur manusia, sementara kostum membantu dalam identifikasi karakter. Di sini, desain warna sangat penting. Menurutnya, sutradara dapat memutuskan untuk mencocokkan nilai warna pakaian dan lokasi secara lebih dekat, atau mereka dapat menggunakan lemari pakaian yang menonjol dari latar belakang untuk menciptakan kontras visual (hlm.122).

Untuk membuat sebuah kostum, alat-alat yang digunakan cukup generik, terutama untuk film yang rendah *budget*.

### 2.1.2 Make up

Pada masa-masa awal perfilman, *make up* wajah sangat penting karena wajah para aktor tidak akan terekam dengan baik pada stok film, namun dengan perkembangan teknologi seiring waktu, penggunaan *make up* semakin luas (Bordwell et al., 2024). Disebutkan juga bahwa *make up* paling mencolok terlihat dalam film horor dan fiksi ilmiah. Kepopuleran kedua genre ini mendorong perkembangan teknologi baru dalam bidang tata rias. Penggunaan bahan seperti karet dan plastisin memungkinkan penciptaan tonjolan, benjolan, organ tambahan, hingga lapisan kulit buatan (Bordwell et al., 2024, hlm.123).

Penata rias dapat membentuk wajah, membuatnya tampak lebih sempit atau lebih luas, membuat fitur wajah berbentuk tajam atau halus dengan permainan warna dan terang gelap. Hal tersebut termasuk mengaplikasikan *contour* untuk membuat ilusi bayangan, dan *highlight* untuk menerangi dan menonjolkan area tertentu pada wajah (Choi & Baker, 2022). Jadi, *make up* dapat menentukan ras, usia, dan kesehatan karakter (Okorie, 2018, hlm.9). Menurut Aryanto (2022), penguasaan *make up*, terutama teknik *airbrush* serta pemahaman terhadap berbagai jenis bahan merupakan aspek krusial dalam proses *make up* karakter. Hal ini dikarenakan penerapan *make up* karakter dapat memperkuat visualisasi setiap tokoh hantu, terutama melalui penciptaan tekstur yang lebih mendetail dan realistis.

### 2.2 Color and Shape Theory

Perancangan *wardrobe* dan *make up* karakter memainkan peran yang penting dalam menggambarkan kompleksitas tokoh. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Shape Language*, yaitu penggunaan bentuk untuk menyampaikan makna dan emosi (Tillman, 2015). Bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga memiliki makna tertentu. Misalnya, lingkaran sering diasosiasikan dengan sifat lembut dan kenyamanan, sedangkan segitiga dapat menunjukkan rasa agresif atau bahaya. Setiap warna dapat dikaitkan dengan emosi sederhana. Contohnya, orang

sering mengasosiasikan warna merah dengan cinta, hitam dengan ketakutan, dan kuning dengan kegembiraan (Jonaskaite et al., 2020, hlm. 1252). Warna dapat diasosiasikan dengan emosi karena kemunculannya dalam situasi emosional yang signifikan secara evolusioner, seperti wajah merah saat marah (Benitez-Quiroz, Srinivasan, & Martinez dalam Jonaskaite, et al., 2020).

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

*(Un)wanted* merupakan film pendek yang berdurasi 15 menit dan memiliki genre drama/horor. Film menggunakan format *HD*, dan mengangkat tema horor psikologi anak. Film menciptakan rasa tegang dan menakutkan melalui karakter makhluk halus Sinta, dan juga interaksi keluarga Ahsan yang mengabaikannya. Film ini diproduksi oleh *production house* bernama Gloomy Frames Production yang berisi 4 orang, dengan bantuan penulis naskah, *editor*, dan *sound designer*, yang merupakan kru eksternal.

Sinopsis film ini menceritakan seorang anak sekolah dasar bernama Ahsan, yang mencari validasi dan kasih sayang dari orang tuanya yang *toxic, abusive*, dan egois. Di tengah kekacauan keluarga yang mengabaikannya, muncul Sinta, seorang makhluk yang meskipun tampak menyeramkan, menawarkan kebaikan dan memenuhi kebutuhan Ahsan. Sinta merupakan sosok yang muncul dari manifestasi rasa frustrasi dan keinginan terpendam Ahsan untuk kabur dari realita. Awalnya, Ahsan menolak keberadaan Sinta yang mengajak Ahsan untuk pergi bersamanya. Namun, setelah upaya terakhirnya tidak dihiraukan, Ahsan jatuh ke dalam cengkeraman Sinta. *(Un)Wanted* menjadi sebuah refleksi mengenai dampak keluarga yang gagal memberikan kasih sayang dan perhatian yang memadai bagi anak-anak.

Dalam penulisan ini, penulis akan memfokuskan penulis pada proses dan hasil perancangan *wardrobe* dan *make up* dari karakter Sinta. Hal ini dimulai dari tahap pra-produksi dengan membuat sketsa berdasarkan referensi, penggambaran sketsa, dan *test look*. Penerapan teori *mise en scène* dan interpretasi *color and shape theory* menjadi acuan utama untuk perancangan *wardrobe* dan *make up*.