

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan rancangan *environment* dan penerapan surealisme sebagai visualisasi psikologi tokoh dalam adegan-adegan yang ada dalam film *Maya Can't Have Nice Things*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ENVIRONMENT

Environment dalam film merujuk pada desain dan konstruksi ruang fisik atau digital di mana cerita berlangsung. Ini mencakup latar, latar belakang, properti, dan suasana visual secara keseluruhan. Environment bisa berupa alam (pemandangan, kota) atau buatan (set yang dibangun, lingkungan digital), dan berperan penting dalam membentuk suasana, nada, serta keterlibatan penonton dengan cerita. Menurut Liu (2022) dalam konteks animasi, *environment* merujuk pada ruang virtual yang dapat mencakup berbagai elemen seperti lanskap, bangunan, dan objek yang membentuk latar yang realistis atau imajinatif.

Desain lingkungan dalam konteks *Dream Worlds: Production Design for Animation* karya Hans Bacher merujuk pada penciptaan lingkungan secara artistik dan penuh pertimbangan untuk menjadi latar cerita animasi. Proses ini mencakup berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan memastikan elemen visual mendukung narasi serta menarik perhatian penonton (Bacher, 2012). Berikut adalah poin-poin yang menurut Bacher penting dalam desain lingkungan.

1. Composition and Visual Harmony

Menurut Bacher (2012) Salah satu prinsip dasar yang dibahas dalam buku ini adalah komposisi, yang digambarkan sebagai pengaturan bentuk, warna, dan gerakan secara harmonis dalam sebuah adegan. Komposisi yang efektif sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang menarik secara visual sekaligus mendukung penyampaian cerita. Bacher menekankan bahwa tidak ada elemen dalam lingkungan yang seharusnya terjadi secara kebetulan

setiap elemen harus ditempatkan dengan sengaja untuk mengarahkan pandangan penonton dan memperkuat pemahaman mereka terhadap narasi.



Gambar 2.1. Komposisi dalam konsep *Beauty and The Beast* (1991)

(Walt Disney Pictures, 1991)

Pertimbangkan alur dalam sebuah adegan. Setiap elemen harus mampu mengarahkan pandangan penonton melalui lingkungan, menciptakan perjalanan naratif atau emosional. Hal ini terlihat jelas dalam analisis film seperti *Beauty and the Beast* (1991), di mana komposisi memegang peranan penting dalam penyampaian cerita. Gunakan aturan *rule of thirds* untuk memposisikan elemen-elemen utama. Teknik ini membagi bingkai menjadi sebuah grid, dengan menempatkan fitur penting di sepanjang garis atau pada titik perpotongannya, yang dapat menciptakan gambar yang lebih menarik.

2. *Focal Points*

Aspek penting dalam desain lingkungan adalah menciptakan titik fokus atau "pusat harmoni" dalam sebuah adegan. Titik fokus ini berfungsi sebagai penanda atau referensi visual bagi penonton, membantu mereka memahami dan menavigasi lingkungan (Bacher, 2012). Titik ini bisa berupa elemen arsitektur yang mencolok, karakter, atau objek penting yang menarik perhatian dan menjadi pusat adegan.



Gambar 2.2. *Focal Point* dalam konsep *Hercules* (1997)

(Walt Disney Pictures, 1997)

Untuk menciptakan titik fokus yang kuat, gunakan kontras warna atau kecerahan untuk membuat subjek menonjol dari latar belakang. Sebagai contoh, dalam film *Hercules* (1997), penggunaan warna-warna cerah yang kontras dengan latar belakang yang redup membantu menonjolkan karakter utama dan aksi penting.

3. Lighting and Contrast

Bacher membahas bagaimana nilai pencahayaan yang berbeda dapat digunakan untuk membangkitkan suasana tertentu atau menyoroti area penting dalam sebuah adegan. Pencahayaan memainkan peran krusial dalam desain lingkungan dengan menciptakan kedalaman dan kontras. Sebagai contoh, dalam latar malam, sumber cahaya seperti lampu atau api dapat memberikan kontras dengan latar belakang yang gelap, sehingga meningkatkan daya tarik visual sekaligus memperkuat narasi cerita (Bacher, 2012).



Gambar 2.3. Kontras dalam konsep *Lilo and Stitch* (2002)

(Walt Disney Pictures, 2002)

Kontras tinggi antara area terang dan gelap dapat menciptakan drama dan fokus. Sebagai contoh, dalam film *Lilo and Stitch* (2002), penggunaan cahaya dan bayangan memperkuat momen-momen emosional, sekaligus mengarahkan respons emosi penonton.

Desain lingkungan, sebagaimana dijelaskan dalam *Dream Worlds: Production Design for Animation*, bertujuan menciptakan dunia yang imersif tidak hanya untuk tujuan estetika tetapi juga untuk memperkuat narasi. Hal ini dicapai melalui pertimbangan terhadap komposisi, titik fokus, pencahayaan, dan pengaturan yang berfokus pada tujuan. Pendekatan ini memastikan bahwa film animasi dapat beresonansi dengan penonton, membuat mereka merasa seolah-olah menjadi bagian dari dunia yang meyakinkan dan menarik (Bacher, 2012).

2.2. SUREALISME

Surrealisme adalah bentuk seni yang berkembang terutama pada abad ke-20, di mana para seniman surealis menekankan makna bawah sadar atau nonrasional dari citra dengan memanfaatkan efek kebetulan, pertemuan yang tak terduga, dan hubungan yang tidak teratur (Othman, 2021). Dengan mempertemukan objek-objek yang tidak saling terkait, para seniman dapat mengungkapkan hubungan yang tak terduga di antara berbagai elemen. Salah satu metode efektif yang mereka temukan untuk mendorong penemuan baru dan menghilangkan ide-ide yang sudah ada sebelumnya adalah melalui penggunaan teknik kebetulan.

Filosofi dasar surealisme diungkapkan oleh Andre Breton, salah satu penulis paling produktif mengenai surealisme. Dia menyatakan, "Saya percaya pada resolusi masa depan dari kedua keadaan ini, mimpi dan kenyataan, yang tampaknya sangat bertentangan, menjadi semacam kenyataan absolut dan surealis." Breton juga menambahkan bahwa penciptaan artistik tidak akan pernah membolehkan diskriminasi total antara yang nyata dan yang imajiner. Surealisme berupaya untuk merepresentasikan dan menginterpretasikan fenomena mimpi dan pengalaman serupa.

Menurut Keith Aspley pada bukunya *Historical Dictionary of Surrealism* (2010), Andre Breton menyatakan pada manifestonya (1924) bahwa surealisme didasarkan pada keyakinan jenis-jenis hubungan atau asosiasi tertentu, yang sebelumnya diabaikan atau kurang dihargai (*hitherto neglected*), memiliki bentuk realitas yang lebih tinggi atau lebih mendalam. Hubungan-hubungan ini melampaui logika dan akal sehat konvensional.

Breton juga menekankan keperkasaan mimpi, menunjukkan bahwa surealisme sangat mementingkan mimpi sebagai pintu gerbang menuju kebenaran yang lebih dalam dan alam bawah sadar. Mimpi dianggap lebih kuat dan tak terbatas, mengungkapkan pikiran dan emosi yang dibatasi oleh pemikiran rasional. Terakhir Breton mengatakan bahwa pemikiran yang tidak memihak atau berpikir secara bebas tanpa Batasan rasional atau praktis tidak terikat dan spontan. Bentuk pemikiran ini bertujuan untuk mengeksplorasi alam bawah sadar tanpa sensor, memungkinkan pikiran mengalir secara bebas dan membentuk asosiasi yang tidak biasa, kreatif atau irasional yang dapat mengarah pada pemahaman realitas yang lebih besar.

1. Rene Magritte

Rene Magritte, seorang pelukis surealis terkenal asal Belgia. Magritte dikenal karena karya-karyanya yang cerdas dan memprovokasi pikiran, yang bertujuan untuk menantang cara pandang orang terhadap dunia dan bagaimana mereka menafsirkannya. Lukisan-lukisannya bukan hanya

memikat secara visual tapi juga dirancang untuk mengajak penonton berpikir lebih dalam, menanyakan persepsi tentang realitas dan anggapan-anggapan mereka terhadap hal-hal sehari-hari.

Dengan menggunakan gambar-gambar biasa dan menempatkannya dalam situasi yang tidak biasa, Magritte berupaya membuat penontonnya mempertanyakan sejauh mana seni dapat merepresentasikan objek secara realistis. Dalam lukisannya, ia kerap mengeksplorasi bagaimana persepsi suatu gambar berbeda dengan kenyataan bahwa lukisan itu sendiri bukanlah objek aslinya (Othman, 2021).



Gambar 2.4. Lukisan Rene Magritte (*Golconda*)

(Rene Magritte, 1953)

Golconda adalah lukisan minyak terkenal karya Rene Magritte, yang dibuat pada tahun 1953. Lukisan tersebut menampilkan pemandangan surealis di mana banyak pria hampir identik mengenakan mantel gelap dan

topi bowler, tampak melayang di udara dengan latar langit biru dan bangunan beratap merah.

René Magritte dalam *Golconda* menampilkan eksplorasi yang menarik tentang identitas dan anonimitas. Lukisan ini menampilkan banyak pria identik yang mengenakan mantel hitam dan topi bowler, baik yang berdiri di tanah maupun melayang di udara, dengan latar belakang perkotaan yang familiar. Menurut Viederman (1987), Magritte, yang sering berpakaian serupa dan menampilkan dirinya dalam karya-karyanya, dianggap hadir di antara sosok-sosok tersebut. Pilihan ini mencerminkan ketertarikannya pada hal-hal biasa dan bagaimana hal tersebut menyembunyikan makna yang lebih dalam. Dalam *Golconda*, Magritte membaurkan dirinya ke dalam lautan duplikat, menyatu dalam identitas kolektif dan menghilangkan ciri khas pribadi. Depersonalisasi ini menantang penonton untuk merenungkan tentang keunikan individu dan bagaimana keunikan tersebut dapat tersamarkan oleh konformitas dan repetisi (Viederman, 1987).

2. Rene Magritte dan Trauma

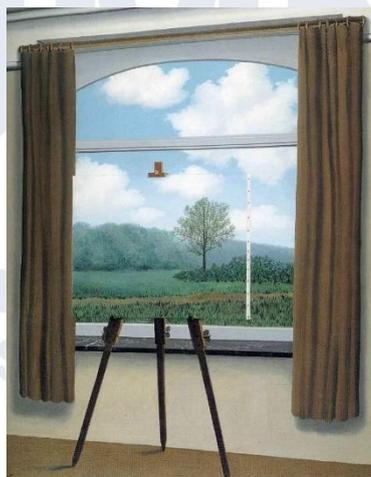
Rene Magritte mempunyai gaya lukisan yang begitu khas di mana fantasi dan realitas saling berpadu dalam satu karya, apa motivasinya untuk menciptakan seni yang mendorong penonton untuk mempertanyakan cara pandang terhadap realita? Penulis perlu menggali masa lalu Rene Magritte untuk mengungkap kisah di balik kehidupannya serta memahami perspektifnya dari sudut pandang psikologis.

Menurut Wargo (2002) Magritte lahir pada 21 November 1898 di Lessines, Belgia. Pada masa kecilnya ia mengalami trauma besar Ketika ibunya tenggelam di Sungai Sambre saat usianya baru 14 tahun. Peristiwa ini memberi dampak mendalam pada dirinya dan memengaruhi tema-tema

artistiknya di kemudian hari, terutama dalam mengeksplorasi konsep realita dan ilusi.

Rene Magritte memulai karier seninya dengan belajar di *Academie Royale des Beaux-Arts* di Brussels. Pada awalnya, ia bekerja sebagai seniman komersial yang membuat iklan, yang membantunya mengasah pemahaman tentang komunikasi visual. Karya-karya awalnya dipengaruhi oleh aliran Impresionisme dan Kubisme sebelum ia sepenuhnya mengadopsi surealisme. Pada 1920-an, Magritte terhubung dengan gerakan surealis yang bertujuan menantang persepsi konvensional terhadap realitas (Viederman, 1986). Terinspirasi oleh seniman-seniman lain seperti André Breton dan Salvador Dalí, Magritte mengembangkan gaya khas yang menonjolkan penempatan objek-objek biasa dalam konteks yang tidak lazim.

Beberapa lukisan terkenalnya, seperti *The Treachery of Images* dengan frasa *Ceci n'est pas une pipe* (Ini bukan pipa), dan *La Condition Humaine*, menyoroti hubungan antara seni dan realitas serta menggambarkan minatnya pada persepsi dan batasan bahasa.



Gambar 2.5. Lukisan Rene Magritte (*La Condition Humaine*)

(Rene Magritte, 1933)

Pilihan Rene Magritte untuk menghadirkan karakter dan tema surealis dalam karyanya sangat terkait dengan masa lalunya yang traumatis, terutama kematian ibunya, peristiwa ini sangat mempengaruhinya dan meninggalkan jejak psikologis yang terasa sepanjang hidup sekaligus dan bagi karyanya.

Berikut alasan mengapa masuk akal bagi Magritte untuk menciptakan karakter surealis yang bisa dikaitkan dengan masa lalunya menurut (Viederman, 1986).

1. *Exploration of Trauma*

Gaya surealis Magritte dapat dilihat sebagai cara untuk mengekspresikan dan memahami trauma akibat kehilangan ibunya. Sifat karya yang menyerupai mimpi dan sering kali menggugah ini mencerminkan dampak emosional mendalam dan perasaan kebingungan yang mungkin dirasakannya setelah kejadian itu.

2. *Reality vs. Illusion*

Perpaduan antara realitas dan fantasi dalam karya Magritte mencerminkan batasan antara apa yang nyata dan yang dibayangkan—barangkali menyerupai mekanisme pertahanan psikologis yang digunakan untuk menghadapi duka dan rasa sakit. Pendekatan surealis memungkinkannya mengeksplorasi dualitas antara pikiran sadar dan bawah sadar, mengangkat perasaan dan pemikiran yang biasanya ditekan.

3. *Themes of Isolation and Identity*

Magritte kerap menampilkan figur-figur yang tampak anonim atau tertutupi oleh objek, seperti dalam *The Lovers* di mana wajah-wajah tertutup atau dalam *Golconda* dengan pria-pria yang berulang dan

tak jelas. Ini mungkin melambangkan keterasingan emosional dan sifat impersonal masyarakat, yang bisa berasal dari perasaan terasing setelah kematian ibunya.

4. Ambiguity and Interpretation

Karya-karya Magritte jarang memberikan narasi yang jelas, melainkan mengundang penonton untuk menemukan makna mereka sendiri. Ambiguitas ini bisa mencerminkan perasaan kompleks terhadap masa lalunya dan sifat duka yang sulit dipahami. Visual yang penuh teka-teki dan terfragmentasi dalam seni Magritte dapat mewakili bagaimana trauma mengganggu persepsi realitas, menciptakan ruang di mana logika konvensional tidak berlaku.

5. Visual Manifestation of Psychological States

Imaji surealis dalam figur, objek, dan lingkungan dalam lukisan Magritte dapat diartikan sebagai proyeksi dari pikiran bawah sadarnya. Dengan menggunakan karakter dan adegan surealis, ia dapat mengeksplorasi tema kehilangan, identitas, dan kondisi manusia, mengubah rasa sakit pribadi menjadi eksplorasi yang lebih luas tentang realitas dan persepsi.

Penulis memilih René Magritte sebagai bentuk penerapan karena karyanya yang mempertanyakan paradoks kehidupan selaras dengan karakter Maya dalam film *Maya Can't Have Nice Things*. Maya, yang mempertanyakan aturan hidup yang selama ini ia jalani, mencerminkan eksplorasi Magritte terhadap konflik batin, persepsi, dan eksistensi. Gaya lukisan khas Magritte yang berakar pada persepsi visual, pertanyaan filosofis, dan pengalaman traumatis (Viederman, 1986) menjadi medium sempurna untuk menggambarkan kompleksitas emosional dan psikologis, yang juga menjadi inti perjalanan karakter Maya.

3. Suralisme pada Film

Dalam bukunya *Surrealism, Cinema, and the Search for a New Myth* (2017), Kristoffer Noheden mengeksplorasi surealisme dalam sinema dengan menyoroti transformasi gerakan ini setelah Perang Dunia II, khususnya pergeserannya menuju mitos dan magi. Pembahasan ini tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga mencerminkan pencarian budaya dan filosofis yang lebih mendalam tentang hakikat realitas, identitas, serta pengalaman manusia (Noheden, 2017). Ketika para seniman berusaha merespons kekacauan dan trauma pada masa mereka, Noheden berpendapat bahwa surealisme mulai mengintegrasikan elemen mitos dan magi ketika para seniman berupaya merespons kekacauan dan trauma pada masa mereka.

Eraserhead (1977) adalah film panjang pertama yang disutradarai oleh David Lynch. Film ini mengisahkan seorang pria bernama Henry yang menerima kabar bahwa pacarnya, Mary, telah melahirkan seorang anak. Pasangan tersebut kemudian pindah bersama ke kamar Henry dan berusaha sebisa mungkin merawat bayi mereka, yang memiliki bentuk fisik sangat aneh dan lebih menyerupai hewan daripada manusia. Dalam momen yang sangat surreal, kepala Henry terdorong keluar dari tubuhnya dan digantikan oleh kepala anaknya yang cacat. Kepala Henry kemudian ditemukan di jalan oleh seorang anak laki-laki dan dibawa ke sebuah pabrik pensil, di mana kepala tersebut dijadikan bahan baku untuk membuat penghapus yang dipasangkan dengan pensil. Hal ini, dapat diasumsikan, menjadi alasan di balik judul film tersebut (Vieira & Nunes, 2023).

Menurut Vieira & Nunes (2023) film ini dianggap memiliki kekuatan *Dionysian* yang kuat, yang dalam konteks ini merujuk pada energi liar, irasional, dan penuh emosi yang melampaui batasan logika dan struktur. Kekuatan ini mencerminkan kekacauan dan aspek irasional dari jiwa manusia. Hal ini menunjukkan bahwa film tersebut lebih tepat untuk

dialami daripada dianalisis melalui lensa yang sepenuhnya rasional, memperkuat gagasan bahwa realitas sering kali tertutupi oleh ilusi dan kedalaman emosi.

Secara garis besar, *Eraserhead* mengintegrasikan elemen-elemen surealis melalui narasi yang tidak linear, gambar-gambar simbolis, perpaduan elemen yang kontras, logika mimpi, serta eksplorasi subjektivitas. Elemen-elemen ini selaras dengan esensi surealisme menurut Viederman (1986).



Gambar 2.6. *Paprika* oleh Satoshi Kon (2006)

(Madhouse, 2006)

Film terakhir dari Satoshi Kon, *Paprika* (2006), bisa dibilang sebagai contoh terbaik dari keahlian Satoshi Kon dalam genre surealis. Film ini menampilkan tontonan visual yang memukau, dipenuhi dengan lanskap mimpi yang dinamis dan warna-warna cerah yang hampir memberikan efek halusinasi pada penonton. Dalam film ini, waktu dan ruang terasa tak berarti, karena dunia dan karakter saling mencair, serta mimpi dan fantasi bercampur tanpa batas (Arora, 2024).

Cerita mengikuti Dr. Chiba, yang menggunakan alter-egonya, Paprika, untuk membantu pasien, termasuk detektif Toshimi Konakawa yang dihantui mimpi berulang. Ketika prototipe *D.C Mini* dicuri, kekacauan

terjadi karena perangkat itu digunakan untuk membawa mimpi ke dunia nyata, membuat orang-orang menjadi gila. Menurut Arora (2024) Film ini menggali tema identitas yang terfragmentasi, terlihat dalam perbedaan kepribadian antara Chiba dan Paprika. Emosi yang tertekan pada Chiba dan hubungannya dengan rekan kerjanya, Tokita, dieksplorasi, menyoroti kompleksitas psikologis karakter-karakternya. Film ini menunjukkan bahwa Paprika mencerminkan perasaan terpendam Chiba, yang menyebabkan terjadinya pemisahan antara keduanya.

Keduanya memiliki elemen-elemen surealis yang kaya, yang menantang persepsi penonton tentang realitas, identitas, dan pengalaman manusia. Melalui narasi yang unik dan visual yang mencolok, kedua film ini mengajak penonton untuk mengeksplorasi kedalaman alam bawah sadar dan kompleksitas keberadaan. Secara garis besar, surealisme dalam film masih mempertahankan definisi surealisme yang dikemukakan oleh Breton, yaitu tentang hubungan antara kenyataan dan mimpi.

2.4. MISE-EN-SCÉNE

Menurut Usman & Harini (2023). *Mise-en-scène* merujuk pada segala sesuatu yang tampak di depan kamera dalam sebuah film. Hal ini mencakup desain latar, pencahayaan, kostum, tata rias, serta penampilan dan gerak para aktor. Elemen ini menjadi bagian penting dalam aspek sinematik proses pembuatan film.

Mise-en-Scène memainkan peran penting dalam menyampaikan cerita secara visual. Elemen ini membantu menciptakan suasana tertentu dan mampu membangkitkan emosi penonton. Setiap unsur dalam *mise en scene* dapat memiliki makna simbolis, menambahkan lapisan makna pada film (Bordwell et al., 2024).

Sebagai contoh, pemilihan warna, properti, dan latar dapat mencerminkan tema dan perkembangan karakter. *Mise-en-scène* yang dirancang dengan baik dapat memikat penonton, membawa mereka masuk ke dalam dunia film, serta membuat mereka lebih terhubung dengan karakter dan alur cerita (Usman & Harini, 2023).

Bab empat dari buku *Film Art: An Introduction* karya David Bordwell dan Kristin Thompson membahas secara mendalam konsep *mise-en-scène* dalam film. Bab ini membahas bagaimana *mise-en-scène* mencakup elemen-elemen yang mendukung penceritaan visual pada film. Berikut adalah poin-poin utamanya:

1. *Setting*

Setting atau latar memiliki peran yang sangat penting. Elemen ini membentuk narasi dengan memberikan konteks dan memengaruhi cara penonton memahami karakter serta peristiwa. Desain latar yang dirancang dengan cermat dapat membangkitkan emosi tertentu dan menyampaikan tema, sehingga membantu penonton menafsirkan cerita dengan lebih mendalam.

Menurut Bordwell et al. (2024) Dalam sebuah film, latar tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi peristiwa manusia, tetapi juga dapat secara aktif menjadi bagian dari aksi naratif. Ia mampu memengaruhi cerita, mencerminkan suasana, atau menjadi simbol yang memperkuat tema, menjadikannya elemen penting dalam pengembangan cerita. Sebuah objek di dalam latar dapat disebut sebagai *props* jika memiliki fungsi tertentu dalam aksi yang sedang berlangsung. Istilah *props*, yang merupakan singkatan dari *property* dipinjam dari konsep *mise-en-scène* dalam teater. Dalam mengatur latar sebuah adegan, pembuat film sering menggunakan *props* untuk mendukung narasi visual (Bordwell et al., 2024).

2. *Costume and Makeup*

Menurut (Lobrutto, 2003) dalam bukunya *The Filmmaker's Guide to Production Design*, Kostum dan tata rias memiliki peran penting dalam pengembangan cerita dan karakter di sebuah film. LoBrutto menekankan bahwa elemen-elemen ini merupakan bagian esensial dari desain produksi yang secara signifikan mendukung penceritaan visual. Kostum dan tata rias membantu menyampaikan kepribadian, status sosial, dan keadaan

emosional karakter, sehingga penonton dapat memahaminya dengan cepat. Sebagai contoh, palet warna dan tekstur tertentu pada kostum dapat mencerminkan perjalanan atau latar belakang karakter, memperkaya kedalaman narasi.

3. Lighting

Menurut Bordwell et al. (2024), dalam bukunya *Film Art: An Introduction*, membahas pentingnya pencahayaan sebagai elemen mendasar dalam sinematografi dan *mise-en-scène*. *Lighting* dengan kontras tinggi dapat membangkitkan suasana tegang, sementara *lighting* lembut sering kali menciptakan rasa keintiman. Teknik pencahayaan yang berbeda mampu menghasilkan berbagai suasana, dari yang penuh ketegangan hingga romantis, memperkuat dampak emosional cerita. Bordwell menjelaskan bahwa pencahayaan juga membentuk komposisi visual adegan, memengaruhi cara penonton memahami aksi dan emosi yang ditampilkan.

Bordwell menggambarkan bagaimana pembuat film menggunakan pencahayaan untuk memberikan petunjuk kepada penonton mengenai pergeseran nada atau fokus dalam cerita. Pencahayaan juga berfungsi secara naratif, dengan kemampuan untuk menunjukkan waktu, kondisi cuaca, dan bahkan keadaan karakter. Sebagai contoh, pencahayaan alami dapat menonjolkan unsur realisme, sementara pencahayaan yang bergaya dapat menyarankan perspektif yang lebih subyektif atau seperti mimpi.

4. Staging

Staging membahas pentingnya dan esensi penyutradaraan terutama yang berfokus pada gerakan dan penampilan—sebagai aspek krusial dari *mise-en-scène* dalam film. Penyutradaraan melibatkan pengaturan aktor dan objek dalam sebuah adegan, beserta gerakan dan interaksi mereka. Bordwell menegaskan bahwa penyutradaraan yang efektif sangat penting untuk

mengarahkan perhatian penonton dan membangun hubungan spasial, yang sangat krusial untuk pemahaman naratif (Bordwell et al., 2024).

Staging juga meningkatkan komposisi visual, yang berkontribusi pada estetika keseluruhan sebuah film. Bordwell membahas bagaimana penempatan aktor dalam hubungan satu sama lain dan dengan kamera dapat menciptakan kedalaman dan ketertarikan visual. Pengaturan ini dapat menyoroti elemen naratif atau tema yang penting, mengarahkan fokus penonton ke bagian yang paling dibutuhkan.

2.5. SEMIOTIKA

Semiotika adalah studi tentang tanda dan fungsinya. Tanda dapat diklasifikasikan menjadi *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* berkaitan dengan ekspresi, sedangkan *signified* berkaitan dengan isi. Tanda dalam semiotika tidak hanya mencakup tanda visual seperti gambar, lukisan, dan foto, tetapi juga suara, kata-kata, serta bahasa tubuh (Isfandiyary, 2013). Studi semiotika berfokus pada representasi tanda, seperti bahasa, citra, dan objek. Dalam semiotika visual, tanda visual memiliki makna yang lebih langsung dibandingkan bahasa. Representasi tidak hanya menggambarkan dunia, tetapi juga interaksi di dalamnya, yang dapat disertai teks atau tidak, sehingga membentuk jenis teks yang dapat dikenali (lukisan, poster, majalah, dll) (Isfandiyary, 2013).

Barthes (1977) membedakan antara semiologi primer, yang berkaitan dengan bahasa alami, dan semiologi sekunder, atau mitologi, yang menambahkan interpretasi budaya pada tanda-tanda. Dualitas ini memungkinkan eksplorasi yang lebih dalam mengenai bagaimana ideologi dibangun dan dikomunikasikan melalui tanda. Dalam karyanya *Elements of Semiology*, Barthes menyajikan kerangka dasar untuk memahami tanda dan maknanya dalam konteks budaya, yang terlihat dalam berbagai penerapan teorinya. Berikut merupakan konsep dasar dalam semiologi Barthes.

1. Denotation

Ini adalah tingkat pertama makna yang merujuk pada konten literal atau eksplisit dari sebuah tanda. Misalnya, dalam gambar pohon, makna denotatifnya hanya "sebuah pohon." Ini mewakili realitas yang dapat diamati tanpa interpretasi tambahan (Wijayanto & Iswari, 2021).

2. Connotation

Tingkat kedua makna melibatkan asosiasi dan implikasi yang muncul dari sebuah tanda di luar interpretasi literalnya. Melanjutkan contoh pohon, konotasinya bisa mencakup gagasan tentang pertumbuhan, alam, atau bahkan siklus hidup. Konotasi bersifat subyektif dan dapat bervariasi di berbagai konteks budaya (Erste et al., 2023).

3. Myth

Barthes memperluas analisisnya untuk mencakup mitos, yang ia definisikan sebagai narasi yang dibangun secara budaya yang membentuk pemahaman kita tentang dunia. Mitos terbentuk dengan menggabungkan makna denotatif dan konotatif untuk menyampaikan nilai-nilai dan ideologi masyarakat yang lebih luas. Sebagai contoh, mitos seputar pohon bisa melibatkan tema lingkungan atau kerinduan terhadap alam (Erste et al., 2023).

Pendekatan Barthes terhadap semiotika sering digambarkan sebagai sistem dua tingkat. Tingkat pertama, yaitu denotasi, merujuk pada makna langsung atau literal dari sebuah tanda. Sementara itu, tingkat kedua mencakup konotasi dan mitos, yaitu lapisan makna yang muncul dari interpretasi budaya yang lebih kompleks (Erste et al., 2023).