

2.1 MISE EN SCÈNE

Menurut Bordwell et al., (2024) *mise en scène* pada bahasa Prancis yang berarti “memasukkan ke dalam adegan”. *Mise en scène* dapat digunakan untuk mencapai realisme, memberikan latar belakang yang nyata, atau membiarkan para aktor beradegan dengan natural. Menurut Pegiyanti et al., (2022) *mise en scène* adalah segala hal mengenai *set* properti yang ditempatkan di depan kamera atau masuk ke dalam bingkai kamera. *Mise en scène* sendiri mencakup beberapa elemen di dalamnya seperti *setting*, *property*, *costume*, dan *make up* (Bordwell et al., 2024).

2.1.1 SETTING

Menurut Barnwell (2022) dekorasi dan tata ruang interior berfungsi sebagai cerminan visual dari psikologi, latar belakang, dan dunia batin karakter. Menurut Pratista (2008) seperti yang dikutip Al Hafiz et al., (2025) *setting* pada film memiliki peran untuk menunjukkan lokasi dan waktu pada film tersebut. *Setting* juga tidak hanya berfungsi sebagai tempat terjadinya peristiwa tapi, juga berfungsi untuk memengaruhi dan mendorong jalannya cerita (Bordwell et al., 2024). Terdapat beberapa macam *setting* di dalamnya yaitu;

1. *Space* (Ruang)

Ruang yang mencakup detail arsitektur tinggi, luas, panjang, kedalaman, bentuk, sudut, tingkat, lapisan, skala, proporsi, dan cara pengorganisasiannya. Hal ini digunakan agar desain produksi dapat menyediakan ruang yang menceritakan kisah pada film (Barnwell, 2022).

2. *In and Out* / Interior dan Eksterior (Di dalam dan Di luar)

Interior yang berarti didalam ruangan dan eksterior yang berarti diluar ruangan. Elemen-elemen seperti jendela dan ambang pintu dapat berfungsi sebagai batas antara interior dan eksterior (Barnwell, 2022).

3. *Set on location*

Set on location adalah *set* yang menggunakan lokasi asli agar menggambarkan *setting* yang alami atau nyata secara latar cerita dan

bisa dibangun *set*-nya (Pratista, 2017, dikutip dalam Sentana et al., 2023).

2.1.2 PROPERTI

Menurut Bordwell et al., (2024) dalam produksi film, pembuat film memanfaatkan properti untuk memodifikasi tampilan dan nuansa sebuah latar. Istilah ini berasal dari konsep *mise-en-scène*. Properti dalam film terkadang berfungsi untuk merepresentasikan kondisi psikologis atau kepribadian mendasar dari seorang karakter (Bordwell et al., 2024). Maka dari itu, *production designer* memiliki tanggung jawab yang besar untuk membuat desain properti (Hart, 2020). Lebih lanjut, menurut Hart (2020) ada beberapa jenis properti seperti;

1. *Set Props*

Set Props adalah sebuah objek yang ditempatkan di dalam *set*, kebanyakan properti *set* berupa furnitur. Properti *set* juga mencakup benda-benda yang berada di lantai, dinding, atau langit-langit.

2. *Hands Props*

Hands Props adalah properti tangan yang dipegang oleh aktor saat beradegan. Properti tangan ini sering disebut pada naskah dan mendukung alur cerita.

Menurut Hart (2020) properti dalam film dapat dilihat lebih jelas dan detail. Seperti properti tangan yang dapat diambil lebih dekat oleh lensa untuk memperlihatkan detail properti lebih jelas dan mendukung plot cerita. Detail-detail tersebut yang dapat dilihat oleh penonton.

2.2 3D CHARACTER

Menurut Egri (1960) seperti yang dikutip Lephén (2025) dalam pembuatan cerita fiktif karakter harus berkembang secara logis dan konsisten. Karakter pada cerita juga harus mempunyai latar belakang, dorongan, dan konflik yang akan merubah karakter menjadi terasa nyata. Lebih lanjut Egri (1960) (seperti yang dikutip Lephén, 2025) menyatakan bahwa ada tiga macam karakter tokoh dalam cerita fiksi meliputi:

1. Fisiologi

- a. penampilan fisik (gemuk/kurus, berantakan/rapi, bentuk kepala, hidung, dan mulut),
- b. usia,
- c. kesehatan,
- d. warna kulit,
- e. tinggi dan berat badan,
- f. jenis kelamin,
- g. postur.

2. Sosiologi

- a. kelas sosial (bawah, menengah, atas),
- b. pendidikan,
- c. budaya,
- d. pekerjaan,
- e. ras,
- f. hobi,
- g. kepercayaan.

3. Psikologi

- a. keinginan,
- b. ketakutan,
- c. ambisi,
- d. trauma,
- e. kehidupan sex,
- f. watak,
- g. Karakter (extrovert/introvert/ambivert)
- h. IQ.

Jadi karakter pada tokoh yang digambarkan dalam cerita memiliki aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi. Karakter-karakter ini akan berubah dengan cepat, atau mereka bisa berubah dengan cara yang logis, masuk akal, atau masuk akal bagi manusia (Egri, 1960, dikutip dalam Lephén, 2025).