

kontribusi kepada dunia film dalam melakukan desain sebuah *environment* yang bertujuan untuk dapat merepresentasikan karakter dalam *environment*.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Penulis dalam skripsi penciptaan ini ingin membuat sebuah *environment* untuk keperluan karya film *Gitu Doang (2025)*, dimana penulis akan mendesain sebuah setting berdasarkan kepribadian karakter. Maka dari itu penulis dalam penelitiannya akan menggunakan teori utama *Mise En Scene*. Selain itu penulis juga akan menggunakan teori pendukung teori warna, psikologi warna, *environment* dan teori 3 dimensional tokoh dari teori Egri Lajos.

2.1 *Environment*

Environment merupakan kombinasi dari model objek, property dan warna yang tersusun harmonis sehingga membuat dunia imajinatif yang menarik bagi penonton. Selain itu *environment* merupakan area tempat karakter bergerak dan berinteraksi dalam cerita dimana setiap elemen didalamnya berkontribusi untuk membangun mood dan suasana pada cerita (Setiawan et al., 2020).

2.2 *Mise En Scene*

Mise-en-scene dalam bahasa asli perancis memiliki arti “menaruh ke dalam adegan”, dimana istilah ini pertama kali dipakai dalam praktik penyutradaraan teater. Namun para pembelajar film melebarkan istilahnya menjadi penyutradaraan film, dimana istilahnya menandakan bahwa sutradara memiliki kontrol tentang apa yang muncul didalam sebuah bingkai film (Bordwell & Thompson, 2020).



Gambar 2.1. Georges Melies “Star-Film” studio. Diadaptasi dari Bordwell, Thompson, & Smith (2019, hlm. 114).

Seorang filmmaker dapat memanfaatkan *mise-en-scene* sebagai alat untuk mencapai realisme, otentisitas pada setting dan membuat seorang aktor dapat berakting secara natural. Secara sejarah audiens selalu tertarik kepada fantasi, dimana *mise en-scene* dapat digunakan untuk membangun dunia imajiner dalam film, seperti yang Georges Melies lakukan melalui studio miliknya. Komponen-komponen *mise en-scene* memiliki empat area umum: *setting & props*, *costume and makeup*, *lighting*, *staging*, namun pada penelitian ini penulis menggunakan teori bagian *setting and lighting* (Bordwell & Thompson, 2020).

2.2.1 Setting

Sejak awal cinema berdiri audiens dan kritikus mengetahui bahwa setting memiliki peran aktif dalam film dibandingkan dalam teater. Dimana setting dapat menonjol sendiri tanpa harus selalu menjadi wadah untuk kejadian manusia, namun juga secara dinamis masuk ke dalam naratif (Bordwell & Thompson, 2020).



Gambar 2.2. Adegan awal pada film *Wendy & Lucy* (2008). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson, & Smith (2019, hlm. 115).

Setting dalam *mise-en-scene* merujuk kepada sebuah tempat dan waktu cerita berlangsung, dimana setting berperan sebagai pembentuk suasana yang berpengaruh dalam narasi, membentuk pesan simbolik dan menggambarkan keadaan psikologis dari karakter. Setting juga dapat membuat sebuah mood seperti ketegangan, kehangatan, keterasingan yang disesuaikan dengan cerita (Margareth M, 2025). Dalam film setting tidak selalu berada di interior seperti tempat kerja, kamar dan lainnya, melainkan dapat lebih luas dari galaksi dan alam semesta diri (Firdaus, 2018).

2.2.2 *Lighting*

Dalam film, *lighting* bukan sekedar pencahayaan, namun alat untuk menunjukkan aksi, dimana perpaduan antara gelap dan terang dapat membangun komposisi yang memandu mata kepada sebuah aksi atau objek. Pencahayaan yang terang dapat memandu mata kita kepada gestur utama dan bayangan dapat menyembunyikan detail untuk membangun ketegangan. *Lighting* membentuk objek dengan menggunakan *highlight* dan *shadow*. Pencahayaan dapat mempengaruhi komposisi keseluruhan dari gambar. Filmmaker dapat memanfaatkan dan eksplorasi beberapa elemen, seperti *lighting quality* dan *lighting direction*. *Lighting*

Quality mengarah kepada intensitas dari pencahayaan, terdapat dua jenis kualitas pencahayaan (Bordwell & Thompson, 2020), yaitu:

1. ***Hard Lighting*** memberikan dapat bayangan yang tajam, tekstur yang kasar, tepi tajam.
2. ***Soft Lighting*** memberikan pencahayaan yang lembut. Seperti matahari siang hari yang tertutup awan.



Gambar 2.3. Contoh *Hard Light* dari film *Aparajito* (1956). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson & Smith (2019, hlm.126).



Gambar 2.4. Contoh *Soft Light* dari film *Aparajito* (1956). Diadaptasi dari Bordwell, Thompson & Smith (2019, hlm.126)

Lighting direction dalam *shot* merupakan jalur cahaya dari sumbernya kepada objek. Terdapat beberapa arah cahaya, yang dapat dibedakan menjadi: *Frontal Lighting*, *Side Lighting*, *Back Lighting*, *Under Lighting* dan *Top Lighting*.

1. *Frontal Lighting*, jenis pencahayaan ini dapat dikenali dengan bayangan yang minim, dikarenakan hasil dari pencahayaan ini adalah gambar yang datar.
2. *Side Lighting*, jika dibandingkan dengan *frontal* yang lebih datar, *hard side light* dapat memberikan bentuk detail dari wajah seseorang.
3. *Backlighting*, seperti namanya ia datang dari belakang subjek, dimana posisi cahaya dapat ditempatkan di berbagai *angle*, seperti diatas figur, berbagai sudut dari samping, mengarah langsung ke kamera atau dari bawah. Selain itu *backlight* dapat menciptakan sebuah siluet, jika tidak ada sumber cahaya lain, jika digabungkan dengan *frontal light* maka akan menciptakan kontur halus, nama teknik ini disebut dengan *edge lighting/rim lighting*.
4. *Under Lighting*, seperti namanya yaitu pencahayaan dari bawah subjek, dimana pencahayaan dari bawah cenderung mendistorsi fitur-fitur wajah, dimana ini sering digunakan dalam menciptakan efek horor yang dramatis, atau bisa juga sesederhana menciptakan efek pencahayaan yang realistis seperti pada api unggun atau senter, dimana setiap teknik dapat digunakan berbeda-beda tergantung konteks.
5. *Top Lighting*, dicontohkan dalam *Shanghai Express (1951)* dimana pencahayaan datang dari atas wajah, dapat menciptakan kesan glamor.



Gambar 2.5. Contoh *Top Light* dari film *Shanghai Express (1951)*. Diadaptasi dari Bordwell, Thompson & Smith (2019, hlm.127).

2.3 *Three Dimensional Character*

Pada pembuatan film karakter merupakan salah satu aspek terpenting dalam film, menentukan plot dan menentukan makna pada karya sehingga membutuhkan aspek karakter yang detail. Lajos (2004) seorang dramaturg asal hungaria pernah membuat sebuah konsep bernama “*bone structure*” dimana terdapat fisiologi, psikologi dan sosiologi sebagai pilar dari pembuatan karakter untuk mencapai keaslian dan relevansi. Dalam penceritaan tokoh didesain dengan tujuan agar dapat dipercaya dan tampil organik dalam cerita, untuk mencapai hal tersebut eksplorasi terhadap 3 dimensional karakter menjadi penting, seperti fisiologis, psikologis dan sosiologi. Menggunakan elemen-elemen tersebut dapat membantu pembuat film dalam memahami perilaku manusia dan mendesain karakter yang memiliki kedalaman serta motivasi yang organik (Dewi, Soethama & Mulyawan, 2025).

2.3.1 Fisiologi

Elemen fisiologis adalah dimensi yang mendeskripsikan aspek fisik dari karakter seperti eksistensinya, keadaan kesehatannya, jenis kelaminnya, umur dan hal lainnya (Kania Maharani & Gde Nova Winarta, 2025). Elemen ini merupakan salah satu elemen yang berguna dalam membangun sebuah tokoh yang organik. Selain itu elemen fisiologis berguna untuk membangun sebuah identitas dan pengaruh pada bagaimana orang lain bersikap kepada tokoh tersebut (Dewi, Soethama & Mulyawan, 2025). Elemen ini berguna untuk membantu pembaca dalam memahami pengetahuan, karakter fisik, pembentukan karakter (Kania Maharani & Gde Nova Winarta, 2025).

Aspek fisiologi selain memberikan penggambaran fisik karakter, juga dapat memiliki relasi dengan elemen-elemen lain dari teori 3 dimensi karakter. Seperti elemen psikologis yang dapat dipengaruhi oleh elemen fisiologi, seperti pada film *Mean Girls (2004)* karakter Regina George digambarkan sebagai karakter wanita dengan tubuh langsing dan mengenakan benda-benda glamor yang membuatnya tampil cantik. Hal tersebutlah yang mempengaruhi psikologinya sehingga dirinya menjadi percaya diri dan memiliki perilaku yang jahat dalam film. Begitupula aspek

fisiologis mempengaruhi elemen sosiologi pada karakter Regina George, dimana ia berasal dari seorang keluarga kaya yang memakai barang-barang mewah, hal tersebut saling berhubungan dengan bagaimana ia bersikap dan berpenampilan (Simamora, 2022).

2.3.2 Psikologis

Aspek psikologis adalah salah satu elemen dari teori 3 dimensi karakter yang menunjukkan sisi internal dari karakter seperti pikiran, emosi, perasaan dan respon mereka terhadap dunia disekitar mereka. Ciri-ciri dari aspek ini mencakup kecenderungan emosional karakter, kepercayaan, ambisi dan motivasi pribadi (Dewi, Soethama & Mulyawan, 2025). Psikologis menentukan apa yang mereka lakukan dan putuskan dalam hidup, membuat keputusan baik atau buruk dalam kehidupan masyarakat (Kania Maharani & Gde Nova Winarta, 2025).

Aspek psikologis muncul dari interaksi karakter terhadap elemen fisiologis dan sosiologis, sehingga aspek ini dapat terbentuk. Berdasarkan hal tersebut maka aspek psikologis juga memiliki koneksi dengan atribut yang lainnya. Seperti dalam novel *The Namesake* (2003) karya Jhumpa Lahiri dimana terdapat karakter Gogol Ganguli dimana dia memiliki konflik internal, akan kebencian nya dan frustrasinya terhadap namanya dikarenakan itu tidak menggambarkan identitas dirinya entah keturunan India maupun Amerika. Fenomena Gogol tersebut dapat dikatakan bahwa aspek psikologis dapat memiliki keterhubungan dengan aspek sosiologis, dikarenakan krisis identitas yang dialaminya, terpicu juga oleh lingkungan tinggalnya di Amerika, sementara dirinya merasa kebingungan dengan identitas tersebut (Dewi, Soethama & Mulyawan, 2025).

2.3.3 Sosiologis

Dimensi sosiologis adalah dimensi yang menjelaskan bagaimana kebiasaan manusia dan pengembangan karakter terpengaruh oleh lingkungan sosial dan latar belakang. Elemen-elemen tersebut termasuk struktur keluarga, edukasi, pekerjaan, kelas sosial dan pengaruh budaya (Dewi, Soethama & Mulyawan, 2025). Aspek

sosiologis sebuah karakter akan terbentuk dan dibentuk berdasarkan aspek lainnya dalam 3 dimensional karakter.

Dalam film *Where The Crawdads Sing* (2022) terdapat karakter Catherina Danielle Clark sebagai karakter utama, dimana ia dalam aspek sosiologis datang dari keluarga amerika kelas bawah yang memiliki beberapa pekerjaan seperti penulis buku, penjual makanan laut, penyair, mengalami diskriminasi dan kesendirian. Hal-hal tersebut memiliki relasi dengan aspek lain, seperti dalam aspek psikologis, ia merupakan karakter yang introvert, tidak percaya diri, sensitif, egois dan gelisah. Sedangkan dalam aspek fisiologis, ia memiliki penampilan yang cantik, rambut hitam panjang dan tubuh dengan proporsi yang ideal (Kania Maharani & Gde Nova Winarta, 2025). Hal itu membuktikan bahwa elemen sosiologis akan memiliki hubungan dengan aspek lainnya dalam membangun karakter.

2.4 Warna dan Psikologi Warna

Warna berasal dari prisma putih yang membelokkan cahaya dan menimbulkan warna gradasi, dimana deretan gradasi ini dibentuk sebuah lingkaran maka jadilah *color wheel*. Dimana *color wheel* memiliki HSV (*Hue, Saturation, Value*) (Jienarta, 2025).

1. Hue merupakan bahasa lain dari warna namun biasanya merujuk kepada suatu warna berada dalam keluarga warna, seperti *rose, burgundy, magenta & candy apple* tergabung dalam keluarga *hue* merah dan seterusnya.
2. Sedangkan *value* merupakan suatu nilai dalam warna yang menunjukkan terang dan gelap suatu warna, seperti dalam *color wheel* warna kuning merupakan warna paling terang dan ungu yang paling gelap.
3. Saturasi warna atau yang disebut dengan intensitas atau *chroma* merujuk kepada tingkat kecerahan dan kekusaman sebuah warna. Warna yang pekat sangatlah mencolok, kombinasi antara warna mencolok dan kusam diperlukan untuk membuat keseimbangan, dimana warna pekat dapat menarik perhatian sementara warna kusam dapat mendukung warna pekat tersebut (Mollica, 2018).

2.4.1 Psikologi Warna

Warna dapat digunakan untuk menggambarkan emosi dan mood, melalui pemilihan warna yang disesuaikan dengan emosi yang ingin disampaikan (Risk, 2025). Berikut beberapa pemaknaan warna menurut Risk (2025):

1. Merah, memiliki makna cinta, semangat, kekerasan, berbahaya, marah dan kekuatan.
2. Pink, memiliki makna polos, manis, feminim, menyenangkan, empati dan kecantikan.
3. Oranye, memiliki makna hangat, ramah, aktif, kebahagiaan, eksotis, dan muda.
4. Kuning, memiliki makna kegilaan, sakit, tidak percaya diri, obsesif, naif, damai, dan tenang.
5. Hijau, memiliki makna alam, ketidakdewasaan, kerusakan, mengancam, menakutkan, kegelapan dan bahaya.
6. Biru melambangkan dingin, isolasi, intelektual, pasif, melankolis, dan tenang.
7. Ungu melambangkan fantasi, erotis, mistis, ilusi, indah tapi menipu, dan berbahaya.

