

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah menjelaskan bagaimana set ruang tamu dan properti *music box* mampu merepresentasikan konflik batin karakter dalam film “*Derita Penunggu Rumah*”?.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

Mise-en-scène berasal dari bahasa Prancis yang berarti menempatkan di atas panggung dan dalam konteks film, mengacu pada seluruh elemen visual yang muncul di dalam *frame* dan bagaimana elemen tersebut diatur untuk mendukung makna naratif. *Mise-en-scène* terdiri dari beberapa elemen utama yang saling berkaitan, yaitu *setting*, pencahayaan (*lighting*), *costume and make-up*, *property*, serta gerak dan posisi pemain (Lathrop & Sutton, 2014).

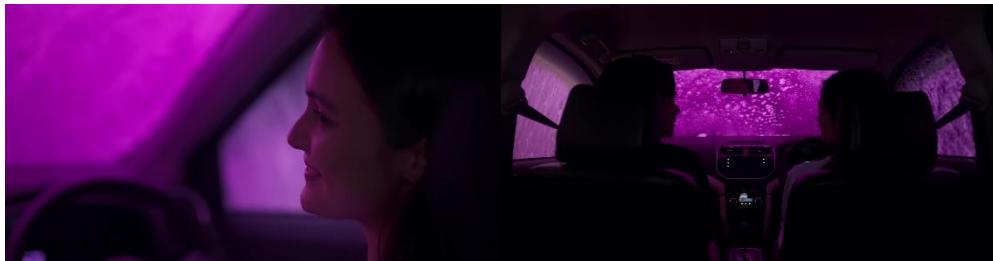
2.1 MISE-EN-SCENE

Mise-en-scène dalam film adalah pengaturan dan pengendalian semua elemen visual dalam sebuah adegan oleh sutradara untuk menciptakan pengalaman sinematik yang bermakna (Lathrop & Sutton, 2014). Segala sesuatu yang diletakan dalam layar pasti memiliki makna dan fungsi.

2.1.1 Setting

Setting dalam film adalah elemen visual dalam *mise-en-scène* yang mencakup semua hal yang terlihat oleh penonton dan membantu menentukan waktu serta tempat suatu adegan berlangsung. *Setting* tidak hanya berfungsi sebagai latar fisik bagi cerita, tetapi juga memiliki peran aktif dalam membangun suasana, memperkuat tema, serta memberikan makna tambahan pada narasi (Lathrop & Sutton, 2014). *Setting* yang dirancang dan dibuat oleh *production designer* dan tim artistik harus direalisasikan serealistik mungkin agar mampu memberi kesan yang nyata kepada penonton. Secara umum, set berperan sebagai tempat berlangsungnya sebuah adegan, bukan hanya menjadi latar namun membantu untuk membangun suasana dan memperkuat konteks dari cerita agar karakter dapat berkembang dengan lebih jelas (Barnwell, 2017). Tidak hanya memberi kesan nyata, *setting*

harus mampu memberikan dampak dramatis kepada penonton dan juga menyiratkan makna pada narasi film (Lathrop & Sutton, 2014).



Gambar 2. 1 Gambar Setting
(Sumber: 1 Kakak 7 Ponakan, 2025)

Seperti *setting* yang dihadirkan dalam film *1 Kakak 7 Ponakan*, di mana *setting* mampu menjadi wadah untuk karakter melakukan aksi, serta memperkuat emosi yang terjadi antar karakter seperti pada gambar 2.1. Tidak hanya *setting*, warna juga mempengaruhi emosi penonton. Seperti pada shot film di atas, warna ungu yang dominan membangun persepsi akan suasana yang romantis dan melankolis.

Setting dibagi menjadi dua yaitu, *Natural locale* dan *Artificial locale*. *Natural locale* merupakan penggunaan lokasi nyata seperti hutan tropis, pegunungan, pantai berbatu, atau kota metropolitan untuk menciptakan suasana autentik. *Artificial locale* merupakan set yang dibuat atau dimodifikasi secara khusus untuk menciptakan dunia yang realistik, imajinatif, atau bahkan surreal, seperti bangunan miring atau lanskap yang tidak mungkin ada di dunia nyata (Lathrop & Sutton, 2014).

Keseimbangan visual memiliki peran penting dalam membentuk respon emosional kepada penonton terhadap sebuah adegan. Saat komposisi dalam *frame* disusun secara tidak seimbang seperti melalui garis, objek yang tampak condong, atau ruang yang asimetris maka penonton cenderung merasakan ketegangan dan ketidakstabilan secara psikologis. Prinsip ini sering dimanfaatkan oleh sutradara dan *production designer* untuk mengambarkan konflik batin tokoh melalui pengaturan tata ruang dan visual. Dengan demikian, rancangan set dan properti

tidak hanya berfungsi untuk estetika, tetapi menjadi sarana ekspresif dalam menampilkan kondisi emosional karakter dalam film (Zettl, 2017).

2.1.2 Properti

Properti dalam film didefinisikan sebagai objek fisik yang digunakan dalam suatu adegan untuk mendukung narasi, memperkuat karakterisasi, dan meningkatkan atmosfer visual dalam film. (Fischer. 2015). Hart (2017) menjelaskan bahwa properti juga bisa menjadi alat peraga yang membantu aktor mendefinisikan karakter mereka. Hart mengklasifikasikan properti menjadi beberapa bagian:

2.1.2.1 Properti Personal

Properti personal adalah benda yang secara eksklusif digunakan oleh seorang aktor selama penampilan mereka dan tidak digunakan bersama dengan aktor lain. Contohnya termasuk foto pribadi dan topeng.

2.1.2.2 Properti Set

Properti set merupakan objek berukuran besar yang ditempatkan di lokasi set, seperti furnitur, yang berfungsi sebagai elemen dekoratif sekaligus simbol yang merepresentasikan karakter. Set merupakan bagian dari sistem visual yang berhubungan dengan cerita, setiap elemen yang terdapat di dalam ruang memiliki potensi naratif dan simbolik yang kuat (Barnwell, 2017). Contohnya termasuk kabinet berisikan perhiasan dengan adanya beberapa peralatan rias di atasnya.

2.1.2.3 Trim Props

Trim props adalah barang yang menempel pada tembok dan berfungsi untuk membantu mengintegrasikan *setting*, seperti foto, tirai, dan lampu gantung.

2.1.3 Set Dressing

Set dressing merupakan elemen dalam set yang tidak disentuh atau digunakan langsung oleh aktor, tetapi berperan dalam memperkuat suasana, latar waktu, dan lokasi dalam cerita. Contohnya meliputi triplek, vas bunga, televisi, antena, kawat, dan tali pancing.

2.1.4 *Costume and Makeup*

Costume dan *makeup* merupakan elemen penting dalam *mise-en-scène* yang berperan untuk membentuk identitas dan karakter tokoh dalam film. Pemilihan kostum mencerminkan periode waktu, latar budaya, status sosial, hingga kepribadian karakter, sehingga memberikan konteks visual yang membantu memperkaya jalan cerita. *Makeup* tidak sekadar memperindah tampilan, tetapi juga membantu menggambarkan kondisi fisik, emosional, maupun psikologis karakter seperti usia, tingkat kelelahan, luka, atau ekspresi khas yang memperkuat perkembangan tokoh di dalam film. *Costume* dan *makeup* memiliki peranan penting dalam membangun suasana serta meningkatkan keterlibatan penonton terhadap dunia film (Lathrop & Sutton, 2014).

2.1.5 *Lighting*

Lighting merupakan salah satu elemen penting dalam *mise-en-scène* yang berperan untuk membantu mengarahkan fokus penonton, membangun suasana, serta memperkuat makna cerita dalam sebuah film (Lathrop & Sutton, 2014). *Lighting* dalam film berperan sebagai sumber tanda visual yang menyampaikan arti dan makna dalam penceritaan. Fungsinya tidak sekadar sebagai alat teknis untuk memberikan penerangan, tetapi juga menjadi bagian dari sistem multimodal yang berkontribusi dalam menyampaikan suasana, waktu, lokasi, serta kondisi psikologis karakter di dalam film (Van Leeuwen & Boeriis, 2016). Melalui pengaturan intensitas, arah, warna, dan kualitas cahaya, dapat tercipta karakter visual yang khas, sekaligus mempertegas perbedaan antara terang dan gelap guna membangun nuansa seperti ketegangan, misteri, ataupun kehangatan pada setiap adegan.

Warna sebagai bagian dari elemen pencahayaan memiliki peran penting dalam membangun suasana emosional dalam film. Persepsi terhadap warna dapat mempengaruhi kondisi psikologis manusia, termasuk suasana hati dan reaksi emosional yang muncul (Elliot & Maier, 2014). Warna dengan intensitas yang rendah atau gelap umumnya menimbulkan kesan suram, sedih, dan menekan, sedangkan warna terang dan hangat lebih sering dikaitkan dengan perasaan optimis dan berenergi. Dalam konteks sinematografi, pemilihan warna redup dan remang

digunakan untuk memperkuat kesan tekanan batin dan kehampaan emosional pada karakter, dan membantu penonton untuk memahami kondisi psikologis yang sedang dialami oleh karakter (Elliot & Maier, 2014).

2.1.6 Acting

Dalam konteks *mise-en-scène*, *acting* merupakan elemen yang berkaitan dengan cara aktor menampilkan peran dan perilakunya dalam suatu adegan. *Acting* merupakan bentuk seni dan keterampilan yang menuntut penguasaan teknik, kemampuan, serta pemahaman mendalam terhadap diri sendiri agar mampu menghadirkan karakter yang terasa hidup dan mampu menggugah emosi penonton (Haase, 2018).

2.2 KONFLIK

Konflik dalam film merupakan elemen naratif utama yang berperan penting dalam membangun alur cerita, membentuk karakter, serta menyampaikan tema-tema mendasar dalam sebuah film. Konflik dalam film tidak hanya berfungsi sebagai pemicu sebuah kejadian, tetapi juga sebagai sarana eksplorasi nilai-nilai kemanusiaan seperti keadilan, ketahanan mental, serta batas-batas etika dalam situasi krisis, khususnya dalam konteks penculikan anak yang menjadi pusat cerita film *Prisoners* (Bahri et al. 2025). Konflik dipahami sebagai pola ketegangan dan pertentangan yang terungkap melalui beberapa adegan kunci serta interaksi antar tokoh.

2.2.1 Konflik Internal

Konflik internal merujuk pada pergulatan psikologis yang terjadi di dalam diri seorang tokoh. Dalam film *Prisoners*, konflik jenis ini muncul ketika tokoh dihadapkan pada dilema moral, tekanan emosional, dan ketidakpastian dalam mengambil keputusan. Konflik ditandai oleh intensitas emosi yang tinggi serta ambiguitas moral, terutama ketika tokoh harus memilih antara nilai-nilai kemanusiaan dan dorongan balas dendam atau keadilan versi personal. Pergulatan

batin memperdalam karakterisasi tokoh dan membuat narasi terasa lebih kompleks serta realistik (Bahri et al, 2025).

2.2.2 Konflik Eksternal

Konflik eksternal merupakan konflik yang melibatkan tokoh dengan kekuatan atau pihak di luar dirinya. Dalam film *Prisoners*, konflik eksternal digambarkan melalui beberapa bentuk utama, yaitu *man vs. man*, *man vs. society*, dan *man vs. nature*. Konflik *man vs. man* terlihat dari pertentangan langsung antartokoh yang dipicu oleh perbedaan kepentingan, kecurigaan, dan emosi yang memuncak dalam upaya menemukan kebenaran. Konflik *man vs. society* tercermin melalui tekanan dari sistem hukum, aparat penegak hukum, serta norma sosial yang membatasi tindakan tokoh dalam mencari keadilan. Sementara itu, konflik *man vs. nature* hadir melalui kondisi lingkungan dan situasi fisik yang menekan, seperti cuaca, ruang gelap, dan keterbatasan tempat, yang memperkuat rasa tertekan dan putus asa. Pembagian konflik eksternal ini menunjukkan bagaimana film *Prisoners* merepresentasikan perjuangan manusia tidak hanya melawan individu lain, tetapi juga melawan sistem dan keadaan, yang kemudian diperkuat oleh unsur sinematik seperti *mise-en-scène* (Bahri et al, 2025).

3. METODE PENCiptaan

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode penciptaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu untuk memahami bagaimana cara memvisualisasikan konflik batin karakter melalui elemen *mise-en-scène* dalam bentuk *set design* dan properti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, studi literatur dengan membaca jurnal berjudul *Analisis Konflik Batin dalam Film Penyalin Cahaya (2025): Mengungkap 43 Konflik Pendekatan–Menjauh pada Tokoh Suryani, Korban Pelecehan, dengan Dominasi Resolusi Negatif akibat Tekanan Sosial* sebagai landasan teoretis mengenai dinamika psikologis dan representasi konflik batin dalam karakter film. Kedua, observasi karya dengan menonton film referensi