

2.1 TEORI UTAMA MISE-EN-SCENE

Dalam film visual menjadi sebuah hal yang penting untuk melengkapkan cerita atau pun bagi para penonton yang melihat film tersebut, salah satu aspek visual terbesar adalah *Mise-En-Scène*. Menurut Bordwell (2020, hlm 112) *Mise-En-Scène* adalah sebuah film teknik yang paling banyak dilihat oleh para penontonnya seperti, set, kostum dan properti yang berada di layar - layar film adalah contoh sebuah *Mise-En-Scène*. Maka dari itu *Mise-En-Scène* adalah salah satu elemen penting yang berada dalam film, dengan adanya pemilihan atau sebuah pembuatan untuk set, kostum, dan properti sebuah cerita akan dapat terlihat nyata dan dapat dipercayai oleh penonton.

Pemilihan suatu set, kostum, dan properti juga harus diperhatikan dengan sekitarnya, seperti saat membuat set untuk cerita yang berada di tahun 1980an jika pemilihan set sudah cocok maka langkah selanjutnya adalah memperhatikan sekitarnya atau *background* yang cocok sehingga ruang waktu yang sudah ditentukan dalam cerita dapat terpenuhi dan terpercaya oleh para penonton yang melihatnya. Dan pemilihan sebuah properti dalam set juga harus dibuat seolah - olah pemilihan tersebut dipilih oleh karakter dalam tokoh cerita tersebut, sehingga dunia tersebut dapat terlihat seperti sesungguhnya dan tidak terlihat seperti artifisial (Cassevetes. dalam Vincent, 2005, hlm. 337).

2.1.1 Set

Set adalah proses merancang membangun sebuah lingkungan yang memenuhi kebutuhan cerita dalam film atau media lainnya. Ruang yang diciptakan mengandung unsur - unsur yang dimiliki atau mencerminkan sebuah karakter, suasana, dan tema cerita yang di inginkan. Menurut LoBrutto (2002, hlm 20-21) sebuah set dapat digunakan setelah sebuah tempat telah dipilih, dan sesuai dengan pilihan yang diinginkan oleh sutradara, set tersebut bisa dibuat dari awal pada ruangan yang luas atau sebuah tempat asli. Lalu set tersebut akan di dekorasi menggunakan prop melalui arahan dari *Art Director* dan sutradara.

Dalam film set juga bisa digunakan sebagai penanda sebuah waktu, tempat, dan tema. Dimana sebuah bentuk set akan diisi dengan barang - barang yang terletak seperti furnitur, buku, dan background material. Barang - barang tersebut dapat membuat para penonton dapat menentukan waktu, tempat, dan tema yang telah dipilih untuk film tersebut. Menurut Shorter (2012, hlm 54), set design tidak hanya mencakup penataan objek dalam sebuah ruangan, tetapi art director juga harus mempertimbangkan bagaimana pencahayaan, warna, *genre*, dan tekstur yang tepat. Set design harus memilih material dan dekorasi yang sesuai dengan waktu dan *genre* untuk membuat ruang lingkup yang dapat dipercaya oleh para penonton dan memperkuat narasi.

2.1.2 Properti

Properti dalam film berperan sangat penting untuk memperjelas bagaimana karakter tersebut terbentuk atau bagaimana dia bertingkah dalam kehidupannya. Properti dapat memperkuat sifat sebuah bagaimana karakter, *Setting* karakter tersebut dan *Plot* dari cerita tersebut. Art Director bekerja sama dengan tim properti untuk merencanakan dan menciptakan sebuah properti yang dibutuh dalam sebuah set, mereka juga harus memastikan bahwa properti sesuai dengan kebutuhan cerita.

Menurut Bordwell (2020, hlm 115) sebuah tempat harus mempunyai sebuah akurasi dengan aslinya, sehingga dapat terbuatnya sebuah harmoni yang dapat menyatu dengan lighting, kostum, dan pergerakan tokoh yang dapat membuat suatu kesan untuk disampaikan. Namun ada properti dan set yang harus dibuat untuk memberikan kesan bergaya, sehingga properti pada set harus terlihat lebih mewah atau mencolok dibandingkan karakter, sehingga properti tersebut dapat memberikan kesan seorang tokoh pada karakter yang berada pada cerita.

Menurut Shorter (2012, hlm 76) properti dapat memiliki peran besar pada film meskipun properti pada biasanya digunakan sebagai sebuah elemen dekorasi. Seperti pada film “*Jaws*” dengan waktu yang

pendek dan jadwal yang sibuk dia dapat membuat sebuah properti hiu palsu sebagai peran besar pada film tersebut. Dengan itu art director diperlukan untuk mempunyai kreativitas yang besar dan ide yang menarik untuk situasi yang tidak terduga dimana suatu hal dapat digunakan sebagai substitusi dan menjadi barang pengganti jika ada yang terlupa atau dibutuhkan.

2.1.3 Kostum

Kostum merupakan salah satu elemen penting dalam *Mise-En-Scène* yang berfungsi tidak hanya sebagai pakaian karakter, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual yang memperkuat identitas, status sosial, periode waktu, maupun kepribadian tokoh dalam cerita. Kostum yang dirancang dengan tepat dapat membantu penonton memahami siapa karakter tersebut bahkan sebelum ia berbicara atau bertindak. Menurut Monaco (2009, hlm. 178), kostum dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penanda visual, tetapi juga memiliki makna simbolik yang mempertegas konflik, tema, dan hubungan antar tokoh.

Dalam konteks sinematik modern, kostum juga sering digunakan untuk memberikan kontras dengan set maupun pencahayaan, sehingga karakter dapat lebih menonjol di dalam frame, atau sebaliknya, melebur dengan lingkungannya sesuai kebutuhan narasi. Selain itu, Bordwell (2010, hlm. 131) menegaskan bahwa pemilihan kostum dapat membangun kontinuitas narasi serta menambah kredibilitas dunia fiksi, khususnya jika selaras dengan periode sejarah atau gaya visual yang diangkat dalam film. Dengan demikian, kostum bukan sekadar pelengkap, tetapi elemen visual utama yang dapat memperkuat storytelling serta menegaskan pesan yang ingin disampaikan melalui *Mise-En-Scène*.

2.2 TEORI SUBKULTUR

Secara umum, subkultur dapat dipahami sebagai kelompok sosial yang memiliki nilai, norma, serta gaya hidup yang berbeda dari budaya dominan dalam

masyarakat. Subkultur sering muncul melalui ekspresi gaya hidup, musik, bahasa, maupun simbol visual tertentu yang menegaskan identitas alternatif. Hebdige (1979, hlm 3) menjelaskan bahwa makna subkultur selalu diperdebatkan, dan gaya menjadi ruang utama di mana perbedaan interpretasi mengenai subkultur tampak paling kuat. Dengan demikian, subkultur tidak hanya dimengerti sebagai tren sementara, tetapi juga sebagai bentuk representasi identitas sosial yang mengandung resistensi simbolik terhadap budaya dominan.

Subkultur juga dapat terpengaruh dari kelas sosial seseorang. Kebanyakan anak *Punk* ini berasal dari kelas rendah atau kelas pekerja. Menurut Hebdige (1979, hlm 103-104) punk menggunakan gaya sebagai penanda perbedaannya mereka dari orang pada umumnya, mereka memilih untuk mengenakan pakaian atau benda yang ada di sekitarnya sebagai sebuah simbol dan keterbatasan secara ekonomi.

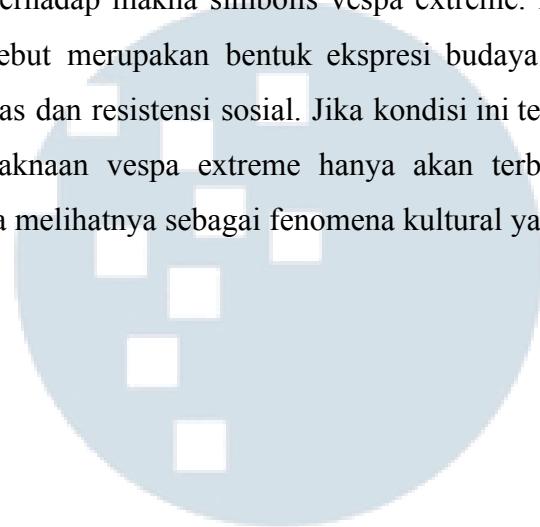
Pada teori subkultur milik Dick Hebdige terdapat sebuah konsep yaitu *Style as Bricolage*, dimana konsep ini menjelaskan bahwa benda sehari-hari atau objek yang telah memiliki makna dalam budaya diberikan sebuah makna baru oleh sekelompok subkultur. Objek tersebut biasanya tidak tercipta dari awal atau dari nol, melainkan objek tersebut diolah ulang secara kreatif sehingga dapat memberikan tampilan yang provokatif atau kontradiktif (1979, hlm 102).

2.2.1 Sejarah Vespa di Indonesia

Vespa dirancang Corradino D'Ascanio pada 1946 sebagai transportasi murah, dan Marco Sarti menjelaskan bahwa nama “Vespa” muncul karena bentuk ramping, buritan membulat, serta suara mesinnya (2016, hlm. 15, 18). Di Indonesia, Vespa hadir sejak 1950–1960-an dan diproduksi lokal setelah berdirinya PT Danmotors (Rahmattulloh, 2018, hlm. 45). Nilai simboliknya menguat lewat fenomena “Vespa Congo” (Yohanes & Alfian, 2018, hlm. 22), sementara model Sprint, Super, dan Rally mendominasi 1970–1980-an (Fajri, 2017, hlm. 61–63).

Pada era modern, komunitas Vespa antik, modifikasi, dan “Vespa rosok” muncul sebagai ekspresi kreativitas budaya jalanan (Universitas Pendidikan Ganesha, 2022, hlm. 134–136).

Namun banyak munculnya stigma negatif di kalangan masyarakat, hal ini dapat dipahami sebagai akibat dari kurangnya pemahaman masyarakat terhadap makna simbolis vespa extreme. Padahal, modifikasi ekstrem tersebut merupakan bentuk ekspresi budaya jalanan yang lahir dari kreativitas dan resistensi sosial. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka potensi pemaknaan vespa extreme hanya akan terbatas pada stereotip negatif, tanpa melihatnya sebagai fenomena kultural yang sarat nilai.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA