

medium transisi antara realita dan *magical realism* dalam pengalaman Ayah dan Ethan selama proses berduka.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan karya film pendek *What's Left Unsaid* adalah merancang *set* dan properti sebagai medium naratif untuk merepresentasikan karakter Ibu yang tidak hadir secara fisik melalui ruang domestik. Perancangan visual dilakukan dengan menerjemahkan karakter Ibu ke dalam elemen ruang, suasana rumah, serta benda-benda personal yang merepresentasikan kehadiran emosional tokoh. Selain itu, penciptaan ini bertujuan membangun suasana kehilangan, memori, dan rekonsiliasi keluarga melalui pengolahan elemen visual dalam *art department*, khususnya penggunaan telepon rumah lama sebagai *key property* dalam cerita.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

Landasan penciptaan dalam film pendek *What's Left Unsaid* berfokus pada perancangan visual melalui *art department* sebagai medium untuk membangun representasi karakter, suasana emosional, serta perkembangan narasi film. Dalam proses penciptaan, penulis menggunakan pendekatan *mise-en-scene* yang meliputi set, properti, dan warna untuk mendukung penyampaian tema kehilangan, memori, dan rekonsiliasi keluarga. Pendekatan tersebut digunakan untuk membangun representasi karakter Ibu yang tidak hadir secara fisik, namun tetap memiliki kehadiran emosional melalui ruang domestik, suasana rumah, serta benda-benda personal yang ditinggalkan. Penggambaran karakter Ibu dilakukan menggunakan pendekatan *3D character* sebagai dasar penerjemahan karakter ke dalam elemen visual. Karakter Ibu digambarkan sebagai sosok yang hangat (*warm*), penuh perhatian (*caring*), dan penyayang (*loving*). Karakteristik tersebut diwujudkan melalui konsep visual rumah bernuansa klasik menengah atas dengan penggunaan furnitur kayu, lantai terakota, *stained glass window* (kaca patri), serta dekorasi personal yang mencerminkan kebiasaan dan identitas karakter. Selain itu, area

seperti dapur, ruang makan, ruang keluarga, dan meja konsol Ibu dirancang sebagai medium visual yang menghadirkan kesan bahwa karakter masih memiliki jejak kehidupan di dalam rumah.

*Mise-en-scene* dalam film merupakan keseluruhan elemen visual yang ditempatkan di dalam frame untuk mendukung pembentukan makna dan suasana cerita, meliputi *set*, properti, kostum, tata warna, pencahayaan, hingga komposisi visual dalam ruang film. Dalam konteks film *What's Left Unsaid*, pendekatan *mise-en-scene* digunakan sebagai landasan utama untuk menghadirkan sosok Ibu secara tidak langsung melalui ruang domestik dan benda-benda yang ditinggalkan di dalam rumah. Kehadiran karakter Ibu tidak dibangun melalui kemunculan fisik, melainkan melalui detail visual yang merepresentasikan kebiasaan, memori, serta pengaruh emosionalnya terhadap keluarga. Selain itu, unsur *magical realism* digunakan sebagai pendekatan naratif untuk memperlihatkan pengalaman emosional Ayah dan Ethan dalam menghadapi kehilangan. Dalam film ini, telepon rumah lama berfungsi sebagai *key property* yang menjadi medium transisi antara realita dan *magical realism*. Ketika telepon kembali berdering, ruang domestik tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya adegan, tetapi juga berubah menjadi medium emosional yang menghubungkan karakter dengan memori serta kehadiran batin sosok Ibu. Dengan demikian, penggunaan elemen visual dalam *art department* tidak hanya berfungsi memenuhi kebutuhan estetis, tetapi juga menjadi medium naratif yang mendukung perkembangan emosi karakter dan penyampaian makna cerita.

### **2.1. Teori utama *mise-en-scene***

*Mise-en-scene* tidak hanya menghadirkan ruang yang realistis, tetapi juga berfungsi menyampaikan gagasan, emosi, dan nilai simbolik. *Mise-en-scene* merupakan konsep mendasar dalam studi yang menjelaskan bagaimana pembuat film menata elemen visual untuk membangun makna dan pengalaman menonton. Bordwell et al. (2024) mendefinisikan *mise-en-scene* sebagai sistem pengaturan visual yang meliputi *setting*, pencahayaan, kostum, tata rias, serta pergerakan aktor, yang

bersama-sama membentuk suasana, ritme, dan gaya sinematik sebuah film. Kekuatan *mise-en-scene* terletak pada koordinasi dan keseimbangan antar unsurnya. Komposisi seperti ruang, arah cahaya, serta pemilihan warna dapat mengatur fokus pandangan penonton sekaligus menentukan intensitas emosional suatu adegan. Bordwell et al. (2024) menekankan bahwa keberhasilan *mise-en-scene* bergantung pada kesadaran estetika dan naratif yang terencana. Pemilihan sebuah properti dalam *set* 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). Menurut Corrigan dan White (2018), *mise-en-scene* adalah seluruh elemen visual yang ditata dalam sebuah adegan film sebelum proses perekaman berlangsung, seperti aktor, pencahayaan, *set*, kostum, tata rias, dan berbagai unsur visual lainnya yang membentuk tampilan film di layar. Elemen-elemen tersebut menjadi sarana penting dalam membangun makna, suasana, serta karakter dalam sebuah film.

Secara keseluruhan, *mise-en-scene* dapat dipahami sebagai fondasi utama dalam bahasa sinematik. Penataan ruang, cahaya, warna, kostum, dan pergerakan aktor yang dikombinasikan secara sadar memungkinkan film menghadirkan dunia yang hidup sekaligus sarat makna. Pemahaman terhadap *mise-en-scene* tidak hanya penting bagi aspek teknis pembuatan film, tetapi juga bagi analisis artistik yang sudah menelaah bagaimana visual digunakan untuk mengekspresikan ide, emosi, dan kritik sosial.

### **2.1.1. Set**

*Set* merupakan proses perancangan dan pembangunan lingkungan visual yang dirancang secara khusus untuk mendukung kebutuhan cerita dalam film atau media audiovisual lainnya. Dalam praktiknya, *set* tidak hanya berfungsi sebagai latar tempat berlangsungnya adegan, tetapi juga sebagai elemen naratif yang mampu menyampaikan informasi secara visual kepada penonton. Lingkungan yang diciptakan melalui *set* mengandung berbagai unsur yang merepresentasikan karakter, suasana, konflik, serta tema yang ingin disampaikan dalam sebuah karya.

Dengan demikian, *set* menjadi salah satu komponen penting dalam membangun dunia cerita yang meyakinkan.

Menurut D'Arcy (2018), *set* dalam film tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga memiliki peran penting dalam membangun pengalaman penonton terhadap narasi dan emosi cerita. Melalui pengaturan ruang, dekorasi, dan desain visual, *set* dapat membantu memperkuat makna dramatik serta hubungan emosional karakter di dalam film. Proses ini melibatkan kolaborasi antara sutradara, *production designer*, dan *art director* dalam menentukan apakah sebuah adegan akan menggunakan lokasi nyata atau membangun *set* secara khusus di studio. *Set* dapat dibangun dari awal di ruang yang luas seperti studio, maupun dengan memodifikasi lokasi asli agar sesuai dengan kebutuhan naratif. Setelah struktur dasar *set* terbentuk, tahap selanjutnya adalah proses dekorasi dengan menggunakan berbagai properti (*props*) yang dipilih secara selektif. Pemilihan dan penempatan properti ini dilakukan berdasarkan arahan *art director* dan sutradara untuk memastikan bahwa setiap elemen visual memiliki fungsi dramatik dan mendukung perkembangan cerita.

Dalam konteks film, *set* juga berfungsi sebagai penanda waktu, tempat, serta tema cerita. Melalui desain *set* yang tepat, penonton dapat secara tidak langsung memahami latar temporal (misalnya periode sejarah tertentu), latar geografis, hingga kondisi sosial yang melingkupi cerita. Hal ini dicapai melalui penataan elemen-elemen visual seperti furnitur, buku, ornamen, serta material latar yang mencerminkan era dan budaya tertentu. Dengan kata lain, *set* berperan sebagai medium komunikasi visual yang membantu penonton menginterpretasikan dunia cerita tanpa harus dijelaskan secara verbal.

Barnwell sebagaimana dijelaskan oleh Hernández (2021) menambahkan bahwa *setting* merupakan bagian dari struktur visual yang dapat mengartikulasikan tema serta kondisi lingkungan melalui pemilihan material, penataan ruang, dan karakteristik desainnya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa *setting* tidak sekadar menjadi latar, tetapi juga perangkat representasional yang memiliki kontribusi langsung pada pembentukan makna sosial dalam *mise-en-scene*. Setiap keputusan desain memiliki implikasi terhadap suasana emosional yang ingin dibangun, seperti

penggunaan warna gelap untuk menciptakan kesan misterius atau tekstur kasar untuk menggambarkan kondisi lingkungan yang keras. Oleh karena itu, pemilihan material dan dekorasi harus disesuaikan dengan kebutuhan naratif serta konteks waktu dan *genre* film agar mampu menciptakan ruang yang kredibel.

Selain itu, *set design* juga berperan dalam mendukung performa aktor dan pergerakan kamera. Sebuah *set* yang dirancang dengan baik akan memberikan ruang yang cukup bagi aktor untuk berinteraksi secara alami dengan lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, *set* tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual pasif, tetapi juga sebagai ruang aktif yang berkontribusi terhadap dinamika penceritaan.

Secara keseluruhan, *set* merupakan elemen fundamental dalam produksi film yang memiliki fungsi estetis sekaligus naratif. Keberhasilan sebuah *set design* dapat dilihat dari kemampuannya dalam membangun dunia yang meyakinkan, memperkuat karakterisasi, serta mendukung penyampaian tema cerita secara visual. Melalui integrasi antara aspek artistik dan teknis, *set design* menjadi salah satu faktor kunci dalam menciptakan pengalaman sinematik yang imersif bagi penonton.

### **2.1.2. Properti**

Properti dalam film memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembentukan karakter serta memperjelas perilaku tokoh dalam kehidupan yang digambarkan di dalam cerita. Kehadiran properti tidak hanya berfungsi sebagai elemen pelengkap visual, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat karakterisasi, membangun *setting*, serta mendukung perkembangan alur cerita. Melalui penggunaan properti yang tepat, penonton dapat memahami latar belakang sosial, kebiasaan, hingga kepribadian seorang tokoh secara lebih mendalam tanpa harus dijelaskan secara eksplisit melalui dialog.

Dalam proses produksinya, *art director* bekerja sama dengan tim properti untuk merancang, memilih, dan menciptakan berbagai elemen yang dibutuhkan dalam sebuah *set*. Kolaborasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap properti yang digunakan memiliki kesesuaian dengan kebutuhan naratif serta visi visual yang ingin dicapai. Selain itu, properti juga harus mampu berintegrasi dengan

elemen lain seperti *set*, kostum, dan pencahayaan agar tercipta kesatuan visual yang harmonis dan mendukung suasana cerita secara keseluruhan.

Bordwell et al. (2024) menyatakan bahwa sebuah ruang dalam film harus memiliki tingkat akurasi yang mendekati realitas agar mampu menciptakan harmoni dengan elemen visual lainnya, seperti pencahayaan, kostum, dan pergerakan tokoh. Keselarasan ini penting untuk menghasilkan kesan yang utuh dan meyakinkan bagi penonton. Namun demikian, dalam beberapa kasus tertentu, properti dan *set* juga dapat dirancang untuk menonjolkan aspek tertentu dalam cerita. Dalam kondisi tersebut, properti dapat dibuat lebih mencolok dibandingkan karakter dengan tujuan untuk memperkuat kesan dramatis atau menegaskan identitas tokoh dalam narasi. Menurut LoBrutto (2002), properti (*props*) merupakan benda-benda yang berada di sekitar atau digunakan oleh karakter dalam film, yang berfungsi untuk membantu membangun karakterisasi, suasana adegan, serta memperkuat realitas dunia cerita. Properti dapat berupa benda yang dipegang maupun berada di lingkungan karakter, seperti perabot, aksesoris, hingga objek personal yang mendukung narasi visual.

Bordwell et al. (2024) menjelaskan bahwa properti memiliki peran penting dalam sistem *mise-en-scene* karena penataannya dapat mengarahkan fokus penonton, membentuk ritme visual, serta memperkuat naratif. Pemilihan dan kondisi properti menjadi bagian dari strategi visual untuk memperlihatkan identitas sosial karakter maupun kondisi lingkungan. Pada kenyataannya, properti dapat menjadi elemen kunci yang mendukung penceritaan visual. Oleh karena itu, seorang *art director* dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi serta kemampuan berpikir fleksibel dalam menghadapi berbagai situasi produksi. Dalam kondisi tertentu, properti juga dapat berfungsi sebagai substitusi atau pengganti apabila terjadi keterbatasan atau kebutuhan mendadak di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa properti tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memiliki nilai praktis dalam menunjang kelancaran proses produksi. Menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2020), properti merupakan bagian dari desain visual film yang dipersiapkan pada tahap praproduksi bersama lokasi dan *set dressing* untuk mendukung kebutuhan naratif serta visual dalam produksi film.

Secara keseluruhan, properti merupakan elemen penting dalam produksi film yang memiliki fungsi naratif, estetis, dan praktis. Penggunaan properti yang tepat dapat memperkuat karakter, memperjelas *setting*, serta mendukung penyampaian cerita secara visual, sehingga mampu menciptakan pengalaman menonton yang lebih mendalam dan meyakinkan.

### 2.1.3. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam *mise-en-scene* yang memiliki fungsi untuk membangun suasana, memperkuat emosi, serta membantu penyampaian makna visual dalam film. Dalam konteks *production design*, penggunaan warna tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika, tetapi juga menjadi medium untuk membangun karakter, atmosfer ruang, serta identitas visual cerita. Pemilihan warna pada ruang domestik dapat membantu menghadirkan kesan emosional tertentu yang berkaitan dengan pengalaman karakter dan hubungan antartokoh di dalam film.

Menurut Brown (2021), warna dalam sinematografi dan *production design* memiliki kemampuan untuk membentuk *mood*, memperjelas identitas visual, serta menciptakan hubungan emosional antara penonton dan cerita. Oleh karena itu, pemilihan palet warna dalam sebuah film perlu dirancang secara konsisten agar mampu mendukung kebutuhan naratif dan atmosfer emosional yang ingin dibangun.

Dalam film pendek *What's Left Unsaid*, penggunaan warna difokuskan pada dominasi warna-warna natural dan hangat yang diterapkan melalui elemen interior rumah, seperti material kayu, lantai terakota, serta *stained glass window* (kaca patri). Menurut Branigan (2017), warna dalam film merupakan sistem visual yang berfungsi untuk mendukung penyampaian cerita, membangun gagasan, dan membangkitkan respons emosional penonton melalui pengaturan unsur-unsur visual yang terdapat dalam film. Pemilihan warna kayu dengan nuansa cokelat hangat digunakan untuk membangun kesan rumah yang nyaman, hidup, dan memiliki kedekatan emosional, sesuai dengan karakter Ibu yang digambarkan sebagai sosok hangat (*warm*), penuh perhatian (*caring*), dan penyayang (*loving*).

Selain itu, penggunaan lantai terakota dengan nuansa bumi (*earth tone*) membantu menciptakan kesan rumah yang terasa alami, personal, dan memiliki suasana domestik yang intim. Sementara itu, elemen kaca patri digunakan tidak hanya sebagai aksesoris visual rumah bernuansa klasik menengah atas, tetapi juga membantu menciptakan kualitas cahaya yang lebih hangat dan lembut pada ruang. Warna juga memiliki fungsi dalam memperkuat fokus visual penonton terhadap objek atau karakter tertentu di dalam *frame*. Bordwell et al. (2024), menjelaskan bahwa hubungan warna dalam *mise-en-scene* dapat membantu menciptakan komposisi visual yang harmonis sekaligus mengarahkan perhatian penonton pada elemen penting dalam adegan.

Dengan demikian, penggunaan warna dalam film *What's Left Unsaid* tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga menjadi medium visual untuk merepresentasikan kehadiran emosional karakter Ibu melalui suasana rumah yang ditinggalkan.

