

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film adalah karya seni kompleks yang memiliki kelengkapan sebagai karya seni. Dalam menunjang sebuah film, keterlibatan karya seni lain seperti, seni sastra, seni fotografi, seni rupa, seni musik, dan bahkan seni pertunjukan ikut membangun terbentuknya sebuah film (Effendy, 1986: 134). Oleh karena itu, film menjadi karya seni media baru yang cocok digunakan untuk bercerita melalui naratif dan visual melalui bentuk audio visual.

Film terdiri dari dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi, berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa dikatakan unsur naratif adalah bahan atau materi, sementara unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya (Pratista, 2008: 1). Bahan yang sudah ada kemudian dijadikan ke dalam karya audio visual yang nantinya akan ditontonkan kepada penonton secara massal maupun individual.

Film tidak terlepas dari berbagai usaha *filmmaker* dalam pengambilan gambar untuk menarik penonton. Usaha-usaha tersebut berkaitan dengan hal yang bersifat teknis dalam memproduksi sebuah film. Dalam pembuatan sebuah film, teknik sinematik sangat menentukan bagaimana naratif yang ada akan diproduksi menjadi sebuah film. Berdasarkan teori film klasik yang berkembang sejak awal abad dua puluh, ada dua pembagian tradisi besar dalam memproduksi sebuah film, yaitu formalisme dan realisme (Currie, 1995: 55).

Formalisme mengatakan film dan segala macam kegiatan produksinya adalah aktifitas seni, estetika formalisme terletak pada *montage* dan teknik di dalam *editing* dari film. Formalisme beranggapan film memiliki keterbatasan dalam menghadirkan kenyataan seperti aslinya, maka disitulah film bisa menggali potensi kreatifnya sendiri dalam membangun realitas dengan cara memanipulasi penonton. Sementara realisme membantah atau menggugat kemapanan yang ada di dalam film dengan segala keterbatasannya.

Realisme pertama kali disuarakan oleh kritikus film Perancis bernama Andre Bazin. Dalam Currie, Andre Bazin berpendapat bahwa;

“Kekuatan terbesar sinema justru terletak pada kemampuannya menghadirkan realitas sebagaimana aslinya. Sehingga pada prakteknya, Bazin sangat memuja teknik pengambilan gambar sinematik realisme, mengandalkan proses perekaman langsung atas *mise en scene* dari film. Bazin menganggap bahwa *long take* dan *deep focus* adalah dua cara untuk menggapai derajat realisme tertinggi. Menurutnya, film tidak memiliki keterbatasan dalam merekam realitas, bertentangan dengan tradisi formalisme dan kegandrungan mereka pada keterbatasan medium, realisme justru berpendapat bahwa film bersifat tidak terbatas dalam merekam realitas. Bazin tidak percaya akan kapasitas *editing* ataupun *montage* dalam film” (1995: 55).

Gianetti (1972: 57) dalam bukunya yang berjudul *The Understanding of Movie 9th Edition* menjelaskan bahwa realisme adalah salah satu cara untuk menyampaikan atau menghadirkan realitas kemanusiaan. Walaupun seorang sutradara memiliki idealisme yang tinggi untuk menghadirkan realitas dalam karyanya, tetap saja sutradara tidak akan mampu menghadirkan karya yang benar-benar realis menyerupai objek yang sebenarnya. Di sisi lain, upaya yang keras untuk menghadirkan realitas itu harus dihargai. Secara spesifik dalam sebuah film dan seni pertunjukan teater.

Realisme dalam teori film mengacu pada strategi pembuatan film yang menekankan film sebagai media dokumenter. Realisme menyampaikan apa yang dilihat lensa kamera sama dengan apa yang dilihat penonton film. Kamera merekam peristiwa yang terjadi di depannya dari posisi yang relatif netral. Konten yang difilmkan akan berbicara sendiri, dan penonton akan menarik kesimpulan. Bazin percaya bahwa realisme lebih demokratis karena tidak memanipulasi penonton.

Realisme dihadirkan kepada penonton sehingga memudahkannya untuk menangkap makna dan nilai yang terkandung dalam film atau pertunjukan. Sutradara film atau teater dapat menggunakan teknik representasi dan presentasi untuk mewujudkan realisme dalam karyanya. Teknik representasi erat kaitannya dengan kemampuan untuk menghadirkan kejadian nyata pada masa lalu melalui film ataupun seni pertunjukan teater, sedangkan teknik presentasi menekankan pada kemampuan aktor dan hal-hal yang berhubungan dengan teknik-teknik membuat film atau teater untuk menghadirkan realisme.

Salah satu film fiksi naratif Indonesia yang disutradarai oleh Garin Nugroho diproduksi pada tahun 2016 berjudul *Nyai a Woman from Java*. Film ini terinspirasi dari beberapa karya sastra sekaligus, yaitu *Nyai Isah* (1904) karya F Wiggers; *Seitang Koenig* (1906) karya R.M Tirta Adhisoerjo; *Boenga Roos* dari *Tjikembang* (1927) karya Kwee Tek Hoay; *Nyai Dasima* (1960) karya S.M Ardan; dan *Bumi Manusia* (1980) karya Pramoedya Ananta Toer. Hal ini ditulis pada *credit* awal film.

Film ini tayang perdana di *Busan International Film Festival* pada Oktober 2016. Kemudian di *Torino International Film Festival 2016, Singapore*

International Film Festival 2016, Rotterdam International Film Festival 2017, dan Goteborg International Film Festival 2017. Film ini diproduksi dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *long take* dari awal hingga film selesai selama sembilan puluh menit. Hal ini tentu menjadi kecocokan antara teori dan penggunaan teknik dalam mewujudkan realisme pada film yang dibahas pada penelitian ini.

Ketertarikan dalam penelitian film *Nyai a Woman from Java* yaitu pada gaya realisme yang digunakan oleh Garin Nugroho dalam memproduksi film ini. Film ini sangat menarik untuk dibahas dan diteliti melalui penggunaan *mise en scene* yang divisualkan melalui satu tangkapan gambar dari awal hingga film selesai. Penelitian ini berfokus terhadap representasi realisme melalui *mise en scene* pada film *Nyai a Woman from Java*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah seperti apa Sutradara Garin Nugroho merepresentasikan realisme melalui *Mise en Scene* pada film *Nyai a Woman from Java*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

a. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana Sutradara Garin Nugroho merepresentasikan realisme melalui *mise en scene* pada film *Nyai a Woman from Java*.

b. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi realisme melalui *mise en scene* pada film *Nyai a Woman from Java* karya sutradara Garin Nugroho.

2. Manfaat

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana keilmuan bagi para seniman muda terutama di bidang film dan memberi kontribusi teori kepada mahasiswa mengenai representasi realisme pada film melalui *mise en scene*.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan pengemasan program bagi pembuat film fiksi yang akan diproduksi selanjutnya, sehingga semakin banyak inovasi dan kreasi yang tercipta. Khususnya pada film bergaya realisme, dan penggunaan *mise en scene*.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Skripsi Dipa Utomo “Analisis Penggunaan *Mise en Scene* dalam Membangun Realisme pada Film *Siti*” pada tahun 2018. Dalam penelitiannya, Dipa Utomo membahas mengenai penggunaan *mise en scene* pada film *Siti*. Penelitian ini diteliti menggunakan metode kualitatif deskriptif, hal ini menjadi referensi bagi penulis

terhadap penelitian yang dilakukan karena sama-sama membahas *mise en scene*. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti.

Skripsi Dwi Aranda Welly Prayogi “Analisis Unsur Sinematografi dalam Membangun Realitas Cerita Pada Film *The Blair Witch Project*” tahun 2017. Penelitian ini diteliti menggunakan metode kualitatif dengan hasil penelitian bahwa penggunaan teknik sinematografi pada film mampu membangun realisme. Hasil penelitian ini menjadi acuan karena penelitian sebelumnya sama-sama membahas realisme. Perbedaannya terletak pada objek penelitian yakni Representasi Realisme pada Film *Nyai a Woman from Java* Karya Sutradara Garin Nugroho, dan dengan spesifik penelitian yang dilakukan lebih terfokus pada *mise en scene*.

Jurnal Triadi Sya’dian “Analisis *Mise en Scene* pada Film *Parasite*” pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan hasil penelitian yang membahas unsur *mise en scene* pada film *Parasite* dengan pendekatan *mise en scene* dengan menggunakan teori dari Ferdinand De Saussure untuk memperjelas sebuah penanda sebagai interpretasi pada adegan yang dianalisa dalam film *Parasite*. Penelitian ini menjadi referensi bagi penulis karena sama-sama membahas *mise en scene*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan berupa potongan *scene* yang dibutuhkan dalam penelitian. Perbedaannya terletak pada objek kajian yang diteliti.

Skripsi Husnil Fajri “*Mise en Scene* Sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film *Penyalin Cahaya*” pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil wawancara dan observasi menjadi kunci utama pada penelitian ini sehingga data yang didapatkan terukur dan akurat. Hasil dari

penelitian ini menjelaskan *mise en scene* sebagai pendukung untuk unsur dramatic yang ada pada film *Penyalin Cahaya*. Hal ini tentu menjadi pembanding pada penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yang menjadikan *mise en scene* sebagai teori utama untuk menghadirkan film realisme.

E. Landasan Teori

1. Representasi

Menurut Stuart Hall (1997: 57) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau bahkan peristiwa yang nyata ke dalam objek, orang, maupun peristiwa fiksi. Representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu yang penuh arti, atau menggambarkan dunia yang penuh arti kepada orang lain.

Representasi memiliki dua proses utama. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang sesuatu yang ada di kepala kita masing-masing. Bentuknya masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, representasi bahasa, proses ini berperan penting dalam produksi makna. Konsep abstrak yang ada di kepala kita kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa yang sering digunakan, sehingga kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide tentang sesuatu dengan tanda atau simbol tertentu. Jalinan hubungan inilah yang disebut dengan representasi.

Representasi adalah produksi makna dari konsep-konsep yang ada di dalam pikiran kita melalui bahasa yang mempunyai dua prinsip, yaitu untuk mengartikan sesuatu dalam pengertian untuk menjelaskan atau menggambarkaninya dalam pikiran dengan sebuah imajinasi untuk menempatkan persamaan ini sebelumnya

dalam pikiran atau perasaan kita. Sedangkan prinsip kedua adalah representasi yang digunakan untuk menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol. Jadi, kita dapat mengkomunikasikan makna objek melalui bahasa kepada orang lain yang bisa mengerti dan memahami konvensi bahasa yang sama (Hall, 1997: 16). Oleh karena itu, proses representasi tidak bisa lepas dari istilah realitas, bahasa, dan makna.

2. Realisme

Realisme dalam teori film mengacu pada strategi pembuatan film yang menekankan nilai film sebagai media dokumenter. Realisme dikemukakan oleh kritikus film Perancis bernama Andre Bazin dan ahli teori film Siegfried Kraucauer pada 1930-an.

Realisme cenderung menjadi keasyikan pada film Eropa. Itu bukan untuk mengatakan bahwa pembuat film Amerika dan Asia tidak menyentuh wilayah ini. Namun, pembuat film realis cenderung secara sadar menjauh dari pembuatan film komersial yang biasanya bergantung pada penonton dan nilai produksi yang tinggi. Selanjutnya, cerita realis cenderung mengarah ke politisasi konten, yang tidak terlalu diterjemahkan menjadi *box office* yang sukses.

Realisme dalam film adalah periode perkembangan dalam industri film ketika para pembuat film berjuang untuk tingkat realisme yang lebih tinggi dalam film mereka daripada sebelumnya. Dengan kata lain, pembuat film berusaha membuat film yang lebih mirip seperti kehidupan nyata. Hal itu dikembangkan dari gaya pembuatan film sebelumnya. Pembuat film realis bekerja untuk membuat cerita dan karakter yang lebih dapat dipercaya dan menghilangkan elemen yang dirasa tidak

realistis. Hal ini berarti menghilangkan beberapa efek khusus dan teknik sinematik yang digunakan dalam membuat sebuah film agar film terasa realistis.

Ide realisme berkembang dari waktu ke waktu karena perubahan iklim sosial politik. Namun, ceritanya masih cenderung fokus pada orang miskin, kehilangan hak dan sebagai korban, karena film-film realis memperjuangkan *underdog* sambil menunjuk pada kaum tertindas ataupun kelas bawah. Namun demikian, karena kemajuan teknologi, cara menyampaikan cerita menunjukkan perkembangan yang sama. Industri secara konsisten terlihat meningkatkan pengalaman menonton kita dengan meningkatkan *sound* dan teknologi *imaging*.

Bahkan dengan teknologi yang tersedia, realisme adalah pilihan gaya karena dibuat mengikuti cara-cara artifisial. Namun demikian, inovasi ini berdampak pada pemahaman kita tentang realisme dalam film dan memastikan bahwa perdebatan teoritis terus berlangsung (Etherington & Doughty, 2011).

Realisme adalah gaya membuat film yang menekankan pada prinsip untuk menghadirkan kenyataan sebagaimana adanya. Gagasan realisme berawal dari keinginan untuk menciptakan *illusion of reality* di panggung dalam studi teater. Kemudian dengan berkembangnya teknologi, gagasan ini juga diterapkan ke dalam media baru yaitu film. Secara ekstrim dapat dikatakan bahwa realisme awal ingin membuat penontonnya lupa bahwa mereka sedang menonton drama. Untuk itu, adegan dalam kamar tidak lagi cukup hanya dengan layar yang diberi gambar (dekor), tetapi perlu diciptakan kamar yang sebenarnya. Inilah yang mengawali tumbuhnya realisme: *convention of the fourth wall*. Tampaknya realisme ingin menyajikan kehidupan langsung di dalam layar (Soemanto, 2001: 270).

Secara spesifik dalam seni film dan pertunjukan, realisme dihadirkan kepada penonton sehingga memudahkannya untuk menangkap makna dan nilai yang terkandung dalam film atau teater. Sutradara film atau teater dapat menggunakan teknik representasi dan presentasi untuk mewujudkan realisme dalam karyanya. Teknik representasi erat kaitannya dengan kemampuan untuk menghadirkan sepotong kejadian nyata pada masa lalu melalui film atau seni pertunjukan teater, sedangkan teknik presentasi menekankan pada kemampuan aktor dan hal-hal yang berhubungan dengan teknik-teknik membuat film atau teater untuk menghadirkan realisme.

3. *Mise en scene*

Menurut Bordwell, Thompson & Smith (2020: 112), *mise en scene* adalah istilah di dalam film yang berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “*putting in the scene*”, yaitu “menempatkan ke dalam adegan” dan diaplikasikan oleh kerja Sutradara yang dibantu oleh tim kreatif yang dipilih oleh Sutradara. Istilah ini awalnya muncul pada konteks pertunjukan panggung yang kemudian diaplikasikan ke dalam film.

Mise en scene sangat berpengaruh dalam melihat gaya film yang akan di produksi. Sehingga, pemilihan atas *setting, costume & make up, lighting* dan *movement and performance* sangat diperhitungkan dalam memproduksi sebuah film. Kesan realis dalam mewujudkan realitas dapat sama-sama kita perhatikan melalui penggunaan *mise en scene* yang akan divisualkan menjadi sebuah film dengan skenario yang sudah dibuat oleh penulis skenario dan sutradara.

Unsur-unsur yang ada di dalam *mise en scene* menurut Bordwell, Thompson dan Smith adalah sebagai berikut:

a. *Setting*

Dalam sebuah film tentu memiliki *setting* yang digunakan untuk memberikan informasi tentang tempat dan waktu sebuah adegan dalam film terjadi. Ini sesuai dengan Pratista (2017: 98), *setting* adalah seluruh latar beserta segala propertinya yang berfungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu serta membangun suasana sesuai dengan naratifnya. Oleh karena itu, *setting* dibangun sedemikian rupa agar meyakinkan penonton bahwa kejadian yang ada pada film benar-benar terjadi di tempat dan waktu sesuai dengan cerita.

Dalam memanipulasi *setting*, pembuat film menggunakan properti berupa objek-objek yang memiliki fungsi di dalam aksi yang sedang berlangsung. “Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak seperti perabot, pintu, jendela, kursi dan lainnya” (Pratista, 2017: 98). Objek yang digunakan sebagai properti dalam *setting* bisa menjadi motif penggerak cerita. Bahkan menjadi penting jika objek tersebut tidak ada dan tidak bisa diganti dengan objek lain karena mempengaruhi keseluruhan cerita.

Berdasarkan penjelasan tersebut, *setting* dapat dikategorikan pada beberapa bagian sebagai berikut:

1. Latar tempat (*indoor* dan *outdoor*)
2. Latar waktu
3. Latar suasana

4. Properti

b. *Lighting*

Seluruh gambar yang ada di dalam film merupakan hasil manipulasi dari praktek pencahayaan. Oleh karena itu, pembuat film membutuhkan lebih dari sekedar gambar dengan objek yang terlihat bergerak. Penggunaan cahaya dapat membentuk dimensi ruang dan waktu pada sebuah objek ataupun benda.

Pencahayaan juga tidak terlepas dari *setting* dalam penempatannya di dalam adegan. Gelap dan terang objek ditentukan melalui titik pencahayaan itu sendiri, sehingga kedalaman dimensi ruang dan waktu dapat kita lihat melalui penempatan dalam penggunaan cahaya dan sumbernya. Menurut Bordwell, Thompson & Smith, (2020, 124-132), pembuat film mengeksplorasi dan mengeksplorasi empat aspek utama pencahayaan, yaitu:

1. Kualitas

Kualitas cahaya saat jatuh ke subjek ada dua, yaitu cahaya keras (*hard light*) dan cahaya lembut (*soft light*). Cahaya keras biasanya terjadi karena subjek langsung terkena cahaya matahari atau subjek sangat dekat dengan sumber cahaya sehingga menghasilkan bayangan yang jelas, tekstur dan tepi yang tajam. Sedangkan cahaya lembut terjadi karena cahaya yang jatuh ke subjek terhalang oleh benda lain yang menyebabkan intensitasnya berkurang.

2. Arah

Arah pencahayaan dapat dilihat dari sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Arah cahaya dibagi menjadi lima, yakni depan (*front light*),

samping (*side light*), belakang (*back light*), arah bawah (*under light*) dan arah atas (*top light*).

Front light digunakan untuk menegaskan bentuk karakter dan menghilangkan bayangan. *Side light* akan membentuk bayangan di bagian samping lainnya dan memperlihatkan tekstur dari suatu benda atau objek. *Back light* berasal dari belakang subjek, sehingga membentuk siluet bila digunakan secara tunggal, namun bisa membentuk kedalaman dengan arah cahaya lainnya. *Under light* berasal dari bawah subjek seperti lampu sorot, biasanya digunakan untuk menambah keseraman pada film horor. *Top light* berasal dari arah atas subjek, biasanya digunakan pada adegan-adegan interogasi.

3. Sumber

Sumber cahaya ada dua, yakni pencahayaan natural dan pencahayaan buatan. Pencahayaan natural hanya menggunakan cahaya apa adanya di lokasi *setting*. Sedangkan pencahayaan buatan dibuat ketika melakukan produksi di sebuah studio untuk memudahkan pembuat film mengontrol efek cahaya yang diinginkan. Dua sumber cahaya yang umumnya digunakan yaitu sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). *Key light* merupakan sumber cahaya utama yang menghasilkan bayangan keras, sedangkan *fill light* berfungsi melembutkan atau menghilangkan bayangan.

4. Warna

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya natural hanya terbatas pada warna putih dan kuning saja. Namun

dengan adanya filter, pembuat film dapat menghasilkan warna sesuai dengan keinginan. Selain itu, aspek teknik pada rancangan lampu haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan cerita agar terbentuk suasana dan *mood* yang sesuai.

c. *Costume & Mae Up*

Costume & make up juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan sebuah film. Film yang merupakan karya audio visual sangat mementingkan tampilan dari masing-masing tokohnya melalui aspek *costume & make up* untuk menjelaskan setiap karakter yang ada dalam cerita.

Costume adalah segala hal yang dikenakan oleh pemain beserta aksesorisnya. Bordwell, Thompson dan Smith (2020: 119) mengatakan, “kostum memiliki fungsi spesifik dalam membentuk keseluruhan film dan berperan penting pada perkembangan narasi film”. Kostum bisa menjadi motif, meningkatkan karakterisasi dan menelusuri perubahan sikap pada aktor.

Pemakaian kostum pada pemain dapat memberikan informasi detail tentang kapan peristiwa itu terjadi. Hal ini dapat kita identifikasi dengan melihat model pakaian yang digunakan. Seperti yang kita temui pada film-film periodik, hanya dari kostum penonton bisa menebak tahun dalam cerita dan status sosial dari karakter.

Penggunaan kostum sangat berkaitan erat dengan tata rias (*make up*) pemainnya. *Make up* umumnya dapat mengubah wajah ataupun bagian tubuh dari seorang pemain sesuai karakter tokoh yang diperankan. Penggunaan rias yang natural menjadi salah satu fungsi dari riasan. Pemilihan *costume & make*

up dalam film realisme tentu juga memiliki peran penting dalam melihat dan menganalisa sebuah film benar atau tidak menerapkan teori dan praktik realisme di dalamnya.

d. *Staging: Movement and Performance*

Tokoh yang nampak di layar merupakan komponen di dalam *mise en scene* yang dikendalikan oleh seorang sutradara. Biasanya sosok itu adalah orang, tetapi juga bisa binatang, robot, ataupun objek lainnya. “*Mise en scene* memungkinkan semua entitas ini untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran, juga dapat mendinamisasi mereka untuk membuat pola pergerakan” (Bordwell, Thompson & Smith, 2020: 132).

Pratista (2017: 116) menyebutkan bahwa pergerakan dan posisi pemain dibatasi oleh unsur *framing*. Namun tidak sepenuhnya membatasi gerak pemain karena melalui sudut pengambilan dan pergerakan kamera serta teknik *editing*, pemain yang terlihat realistis atau natural baik dari penampilan fisik, gestur, ekspresi dan gaya bicaranya relatif mudah untuk dapat diukur.

Acting menawarkan berbagai kemungkinan berbeda yang tidak terbatas seperti halnya setiap elemen film. Ia tidak bisa dinilai dalam skala universal yang terpisah dari konteks konkrit bentuk film secara keseluruhan.

Realisme dalam film bertujuan untuk menciptakan ilusi realitas yang diwujudkan dalam bentuk pemanggungan yang menggambarkan situasi kehidupan manusia secara objektif tanpa distorsi di dalamnya. Dalam karya film, kesan realistis biasanya dicapai dengan teknik pengambilan gambar *long take* dan *deep focus*.

F. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pokok perencanaan yang bertujuan untuk membuat target yang hendak dicapai dalam penelitian secara keseluruhan. Hal ini dilakukan agar penelitian berjalan lancar sesuai dengan apa yang direncanakan sehingga proses pemecahan masalah dan tujuan dari penelitian bisa berjalan dengan baik, jelas dan terstruktur.

Desain penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut J. Moleong:

“Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud memahami fenomena yang dialami subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah” (2017:6).

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan angka-angka, namun lebih menggunakan pada bentuk kata-kata, kalimat, pernyataan, foto, dan sebagainya. Penelitian kualitatif mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, mengandalkan analisis data, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori dalam penelitian. Penelitian kualitatif lebih mementingkan proses dari penelitian daripada hasil yang didapat. Hal itu disebabkan oleh hubungan antar bagian yang sedang diteliti akan lebih jelas selama proses pengamatan.

Pendekatan yang dilakukan adalah deskriptif, dimana data yang diperoleh berupa kata-kata dan gambar yang disajikan dengan menjelaskan variabel demi variabel yang telah dipilih satu persatu. Tahap analisis data variabel akan dilakukan

secara bertahap dengan mendeskripsikan data yang diperoleh berupa grafik, gambar dan narasi.

Penelitian ini difokuskan pada aspek-aspek *mise en scene* yang muncul pada adegan-adegan yang menjelaskan unsur realisme. Fokus penelitian ini adalah untuk membuat kesimpulan bagaimana *mise en scene* digunakan dalam merepresentasikan realisme pada film *Nyai a Woman from Java*.

2. Jenis dan Sumber Data

Jenis data menurut Lofland dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis dan foto (Moleong, 2017: 157). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2008: 225). Data dikumpulkan oleh peneliti langsung dari objek penelitian.

Data primer dalam penelitian ini adalah film *Nyai a Woman from Java* yang diakses melalui arsip Prodi Televisi dan Film Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang bisa ditonton secara berulang-ulang. Peneliti mengumpulkan data dengan mengamati film dari awal hingga film selesai.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat dibutuhkan dalam penelitian ini karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan digunakan dalam penelitian ini dengan secara langsung mengamati objek. Bungin (2007: 118) mengemukakan kemampuan

seseorang untuk menggunakan pengamatannya dibantu oleh panca indera mata, panca indera pendengaran dan lainnya. Dalam observasi terhadap film *Nyai a Woman from Java* dilakukan dengan cara menonton dan mengamati *mise en scene* pada film tersebut. Objek akan dikaitkan dengan realisme dalam penelitian ini.

Tahapan observasi menurut Spradley (Sugiyono, 2008: 230), tahapan observasi ada tiga, yaitu observasi deskriptif, observasi terfokus dan observasi terseleksi. Pada tiga tahapan ini, peneliti melakukan penjelajahan umum terhadap film *Nyai a Woman from Java* dengan menonton filmnya dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan realisme pada *mise en scene*. Tahap selanjutnya pengamatan lebih terfokus pada indikator *mise en scene* yang merepresentasikan realisme pada film tersebut. Kemudian pada tahapan terakhir penulis menguraikan hasil pengamatan terhadap representasi realisme melalui *mise en scene* yang terdapat pada film *Nyai a Woman from Java*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kumpulan peristiwa yang sudah berlalu dan diabadikan. Metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada atau diperoleh dari dokumen-dokumen. J. Moleong menyatakan:

“Dokumen terdiri dari dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumen pribadi berisi tentang buku harian, surat pribadi, dan otobiografi. Dokumen resmi terdiri dari majalah, pernyataan yang disiarkan melalui media massa” (2011: 217-219).

Dalam penelitian ini mengamati secara langsung dengan cara menonton film *Nyai a Woman from Java* yang telah didapat dari arsip Prodi Televisi dan

Film Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Kemudian mencatat dan mengambil potongan gambar (*capture*) untuk melihat unsur realisme melalui *mise en scene* dalam melengkapi metode observasi dalam penelitian kualitatif.

4. Teknik Analisis Data

Teknik ini digunakan untuk mencari, menganalisis dan menarik kesimpulan dari semua data yang telah dikumpulkan. J. Moleong (2011: 248) menyatakan analisa data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat dirumuskan hipotesis kerja yang sesuai dengan data.

Data-data yang telah didapatkan kemudian dianalisa dengan menggunakan metode kualitatif. Data yang digunakan ialah data yang telah ditemukan dari objek film *Nyai a Woman from Java* yang berupa data visual atau rangkaian gambar-gambar yang berkaitan dengan penelitian.

Semua data diperoleh dari sumber-sumber yang telah ditentukan dan dianalisa berdasarkan teori dan memakai landasan yang telah ditetapkan, maka penulis menggunakan teknik analisa yang dilakukan oleh Charlotte (2014) dalam bukunya yang berjudul *Modes of Filmmaking* yang menguraikan bahwa elemen-elemen *mise en scene* dalam membuat film realisme adalah:

a. *Real setting/location*

Setting dalam film realisme bukan hanya sekedar latar belakang. *Setting* ini juga berguna sebagai membangun perkembangan struktur dramatik film dari awal hingga akhir. Pola adegan demi adegan yang saling terkait dan hubungannya sangat jelas memunculkan satu bentuk drama baru. Tuntutan

realisme yaitu plot harus digarap dengan rapi, terkontrol dan hubungan antar adegan logika runtut, serta motivasi tokoh yang dapat dimengerti. Film bergaya realisme harus menampilkan kejadian di lokasi dan subjek yang sangat nyata. Membuat film realisme utamanya terletak pada bagaimana memproduksi realitas dan menggarap film dengan materi dan objek yang bersifat nyata, asli, dan orisinal.

b. *Natural lighting*

Pencahayaan yang menjadi elemen realisme dalam pembuatan film seperti yang diungkapkan oleh Charlotte (2014) adalah *natural lighting*. Dalam kaitannya dengan ini, Corrigan dan White (2015) menguraikan bahwa *natural lighting* adalah salah satu teknik pencahayaan dalam film yang mana menggunakan cahaya matahari alami atau cahaya lampu dalam ruangan.

c. *Scenic-realism Costume and make up*

Kostum dan *make up* memiliki tiga fungsi yang berbeda dalam film. Salah satunya adalah ketika kostum dan *make up* mendukung produksi *scenic-realism* yang seakurat mungkin dalam film yang berjenis realisme. Kostum maupun *make up* harus menunjukkan yang sesuai dengan apa yang dikenakan dan melekat pada orang yang hidup pada waktu dan tempat yang diperankan. Lebih lanjut, kostum dan *make up* yang dimunculkan secara alami dan nyata menunjukkan identitas atau budaya dari tokoh dengan baik. Disamping itu, *make up* diutamakan menunjukkan *natural face* atau *natural make up*.

d. *Realistic styles of acting*

Realistic styles of acting atau tingkah laku maupun akting menurut Louis Giannetti menguraikan bahwa *realistic style of acting* merupakan gaya berakting yang muncul pada era realisme *post-world war II* pada tahun 1950-an. Gaya berakting ini juga disebut *The Method* atau *The Systems*. *Realistic styles of acting* menekankan pada latihan dan improvisasi yang intens serta mempersepsikan naskah berdasarkan wawasan dan kemampuan masing-masing aktor/aktris. Hasil kolaborasi adalah gaya berakting yang intim, spontan, dan manusiawi. Meskipun mereka aktor/aktris yang terkenal sekalipun mereka tidak boleh terlihat sebagaimana diri mereka adalah aktor/aktris, namun yang diharapkan adalah justru mereka harus terlihat seperti orang yang sebenarnya berikut dengan apa yang mereka lakukan. Itulah yang disebut dengan *realistic actor*.

5. Teknik Penyajian Analisis Data

Sudaryanto menyatakan teknik penyajian analisis data terbagi dua yaitu formal dan informal (1993: 57). Teknik penyajian formal merupakan teknik penyajian dengan menggunakan statistik berupa bagan, grafik, foto. Penyajian informal adalah teknik penyajian menggunakan kalimat, narasi, dan ungkapan.

Dalam penelitian ini, hasil analisis berbentuk formal disajikan dalam bentuk foto yang telah di *screen shoot/capture* melalui setiap adegan yang mendukung realisme pada *mise en scene* dalam film *Nyai a Woman from Java*. Sedangkan penyajian data informal diuraikan dalam bentuk penjelasan unsur realisme melalui *mise en scene* pada film *Nyai a Woman from Java*. Dalam penelitian ini akan menggabungkan kedua teknik di atas untuk menyajikan hasil analisis data.