

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* bercerita tentang sepasang kekasih yang baru saja memiliki anak. Namun hadirnya seorang anak menjadi polemik utama terhadap masalah-masalah yang dihadapi Nung dan Budya, akhirnya karakter tokoh mengalami tekanan dari masalah-masalah tersebut.

Alasan memilih objek tersebut, karena pengkarya tertarik dengan cerita dan pesan yang disampaikan dalam naskah atau skenario *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*, ceritanya mengangkat tentang fenomena yang terjadi pada masyarakat saat ini, dan bisa menjadi sajian edukasi bagi remaja, menceritakan tentang hubungan tanpa status pernikahan ke dalam sebuah media film fiksi.

Skenario film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* merupakan objek karya seni, dikemas dalam bentuk film fiksi. Film fiksi diproduksi dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari kisah-kisah drama atau fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang, artinya, karakter cerita dijabarkan dengan satu adegan hingga cerita selesai. Berdasarkan tema cerita yang mengangkat kisah kehidupan manusia kemudian disusun runtutan cerita dalam skenario dan digambarkan secara *audio visual*.

Himawan pratista mengartikan film fiksi adalah :

Film fiksi/drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta suasana, yang memotret kehidupan

nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri maupun alam. Kisah sering kali menguras air mata penontonnya.¹

Penciptaan sebuah karya seni film baik berupa fiksi, nonfiksi, eksperimental, maupun animasi, merupakan sebuah kerja tim kolektif antara pengkarya, naskah, sutradara, penata kamera, penata suara, penata artistik, penata cahaya, editor, dan semua aspek, baik yang berupa teknis (kerabat kerja produksi) dan non teknis (kerabat kerja di luar tim produksi). Adams B. William mengatakan:

Untuk memproduksi sebuah film dibutuhkan tim kreatif yang melibatkan banyak orang dari beragam keahlian. Diantaranya adalah pengkarya skenario, sutradara, penata kamera, penata suara, penata artistik, penata cahaya, editor dan lain – lain.²

Penciptaan sebuah karya film merupakan sebuah usaha menginterpretasikan naskah berupa teks menjadi bentuk karya *audio visual*. Dalam hal ini pengkarya telah menyiapkan materi berupa disain produksi dan naskah/skenario yang berjudul *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* yang ditulis oleh Yudi Leo dan Bima Prasetyo. Skenario ini terinspirasi dari cerita pendek karangan Satmoko Budi Santoso. Skenario ini bercerita tentang sepasang kekasih yang hidup tanpa ikatan pernikahan, sementara keluarga menurut Sayekti Pujosuwarno adalah :

Suatu ikatan atau perkawinan antar orang dewasa berlainan jenis yang hidup bersama atau seorang laki – laki atau perempuan yang sudah sendirian dengan atau tanpa anak baik anak sendiri atau adopsi yang tinggal dalam sebuah rumah.³

¹ Himawan Pratista, *Memahami film*, (yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), 1

² Adams B. William, *Handbook of Motion Picture Production*. (Canada: Simultaneously, 1985), 27

³ Sayekti Pajosuwarno, 1994, *Bimbingan Konseling Keluarga*, (Yogyakarta: Menara Mas Offset, 1994), 2

Seorang *director of photography* atau bisa juga disebut dengan singkatan D.O.P, adalah seorang yang bekerja dalam sebuah film, dia bertanggung jawab atas semua aspek teknis dan artistik gambar bergerak atau *motion picture*.⁴ Seorang D.O.P harus familiar dengan komposisi dan semua aspek konsep untuk pengendalian kamera dan haruslah orang yang berpengalaman dalam bidang kerjanya, cermat, konsentrasi dalam mengatur sebuah *frame*, dan mempunyai penyelesaian atau jalan keluar bila terjadi masalah di produksi.

Pada penggarapan film fiksi *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*, pengkarya sebagai *Director of Photography* menyampaikan pesan yang sesuai dengan isi cerita. Kunci utama dalam penyampaian pesan pada film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* ditunjukkan melalui dampak psikologis yang terjadi dalam sebuah keluarga. Dampak psikologis yang dimaksud adalah tekanan karakter tokoh yang disebabkan oleh tangisan anak Nung dan Budya, tangisan bayi inilah yang nantinya akan menjadi runtutan masalah hingga akhirnya status hubungan Nung dan Budya dipertanyakan. *Visualisai* tersebut dapat dicapai dengan menerapkan komposisi informal untuk memperkuat nilai estetika pada *story telling*.

Marcelli menjelaskan bahwa komposisi informal tidak mempunyai komposisi yang seimbang, karena menyajikan penataan yang kuat, yang menentang unsur-unsur pengkomposisian. Ukuran, posisi, arah gerak objek

⁴ Diki Umbara, *How To Be A Cameraman*, (Yogyakarta: Interprebook, 2010), 91

sangat mempengaruhi kondisi gambar serta elemen-elemen *visual* pada komposisi dapat berubah-ubah secara dinamis.⁵

Storytelling adalah penceritaan, salah satu cara *storytelling* yang baik adalah dengan film. Film bisa disebut sebagai sebuah diskusi budaya. Namun film ini hanya sebuah media, karena inti dari film itu sendiri adalah sebuah cerita. Cerita yang kuat akan menghasilkan film yang bagus.⁶ Tahapan untuk membangun *storytelling* adalah *pencahayan, framing, mise-en-scene*⁷. Fajar Nugros dan Handoko mengungkapkan untuk menjadi *storyteller* yang baik ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar cerita kita enak untuk dibawakan dan diceritakan. Elemen ini akan membuat cerita menjadi lebih kuat dan tidak ke mana-mana. Membikin sebuah cerita yang bagus, maka harus ada *concern* awal bagaimana cerita itu terbentuk. Contohnya dalam 'Filosofi Kopi', semua berawal dari keresahan saya terhadap kondisi kopi di Indonesia yang mulai kalah oleh Vietnam, yang justru dulu belajar bikin dan menanam kopi di Indonesia. *Storytelling* memang pada dasarnya hanya perkara bercerita saja. Namun lebih jauh, ada juga usaha untuk melawan lupa, sekaligus usaha untuk melawan dominasi tersendiri.

Penggunaan komposisi informal pada film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* ditujukan dengan menunjukan suasana yang dialami oleh tokoh karakter utama serta bertujuan untuk menyampaikan dampak psikologis antar karakter

⁵ Joseph V. Marcelli, *The Five C's Cinematography*, terjemahan H.M.Y Biran, (California: Grafik Publication, 1998), 4

⁶ <https://kumparan.com/sandy-firdaus/storytelling-dalam-upaya-menceritakan-dan-membangkitkan-yang-terlupakan/full>

⁷ Blain Brown, 2012, *Cinematography: Theory and Practice Image Making For Cinematographers and Director*, (USA: Focal Press, 2012), 68

tokoh melalui dominasi ukuran dan posisi objek utama didalam penataan elemen-elemen *visual* pada komposisi gambar dan untuk menyampaikan makna cerita.

Dominasi ukuran yang dimaksud adalah penempatan paling depan tokoh karakter utama dalam *scene*, sehingga karakter utama dalam *scene* tersebut menjadi titik fokus mata penonton. Penjabaran informasi dan emosi cerita kepada penonton disampaikan dalam rangkaian *shot*. Pencapaian rangkaian *shot* tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk *visualisasi* suasana tokoh melalui interpretasi sinematografer terhadap skenario atau naskah film yang kemudian diubah kedalam bentuk gambar *visual* dengan menggunakan komposisi informal.

Ilusi visual dalam penataan komposisi informal dapat dipengaruhi oleh emosi, nuansa, suasana, dan penataan tokoh di dalam adegan cerita pada pembingkai komposisi gambar film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*, elemen-elemen *visual* dalam komposisi informal tersebut menciptakan nilai estetis berdasarkan penyampaian pesan serta suasana atau kondisi-kondisi yang di alami oleh karakter tokoh.

Penggunaan komposisi informal pada film fiksi *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*, bertujuan untuk membangun *story telling* dapat diterapkan untuk menyajikan konflik utama melalui hubungan antar karakter tokoh. Emosi, khawatir, curiga, dan kejadian yang dialami tiap karakter tokoh divisualisasikan dengan menempatkan objek utama serta elemen-elemen *visual* ke dalam pembingkai komposisi informal, sehingga konsep

ketidakstrukturan dan simbolisasi suasana serta emosi yang dirasakan tiap karakter tokoh dapat divisualisasikan dengan sangat baik.

Penataan elemen-elemen *visual* pada pembingkai komposisi gambar dapat menjadi bahasa *visual* yang menarik guna mendukung penceritaan film dan emosi tiap karakter. Ketika ketidakstrukturan gambar dicapai melalui ukuran, jarak penempatan, dan posisi objek di dalam pembingkai komposisi gambar, penonton dapat menonton tiap objek utama pada gambar sehingga ikut larut merasakan suasana serta emosi yang dialami oleh tokoh.

B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan ide dalam penciptaan ini adalah bagaimana menciptakan film fiksi *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* dengan menerapkan komposisi informal untuk membangun *story telling*.

C. TUJUAN PENCIPTAAN KARYA

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah sebagai media edukasi alternatif bagi remaja melalui media film fiksi, untuk memperlihatkan dampak dari hubungan ilegal dalam sebuah keluarga.

2. Tujuan Khusus

Menyampaikan pesan dengan metafora visual berupa dampak psikologis karakter tokoh, apakah itu dia khawatir, bingung, dan merasa aneh atau adanya kejanggalan melalui elemen-elemen visual.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Manfaat Teoritis

Terciptanya sebuah cerita yang dipresentasikan ke dalam bentuk *audio visual* agar menjadi sebuah referensi mahasiswa dalam institusi pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Terciptanya sebuah film yang menceritakan sebuah hubungan yang tak lazim dalam sebuah keluarga untuk menyadarkan masyarakat terutama pada remaja tentang bagaimana konsekuensinya hidup satu rumah akan tetapi tidak menikah.
- b. Diharapkan dengan penataan konsep menerapkan komposisi informal bisa menjadi pembelajaran tentang pesan yang terkandung dalam karya ini.

E. TINJAUAN KARYA

Adapun beberapa film sebagai acuan dan referensi pengkarya dalam menciptakan sebuah karya film adalah :

1. *King's Speech* (2010)

Karya layar lebar Hollywood berjudul *King's Speech* dari sutradara bernama Tom Hooper dan penata kamera Danny Cohen, B.S.C. Penerapan komposisi yang dibuat memberikan maksud atau makna tertentu terhadap sebuah *shot*. Penempatan pemain dan objek – objek lain begitu seksama sehingga penonton benar-benar dibawa masuk ke dalamnya. Dalam film ini konflik dampak psikologi yang ada dalam

diri pemain utama divisualkan dengan memanfaatkan komposisi keseimbangan informal, di mana penempatan objek atau tokoh berada di sudut kiri atau kanan frame.



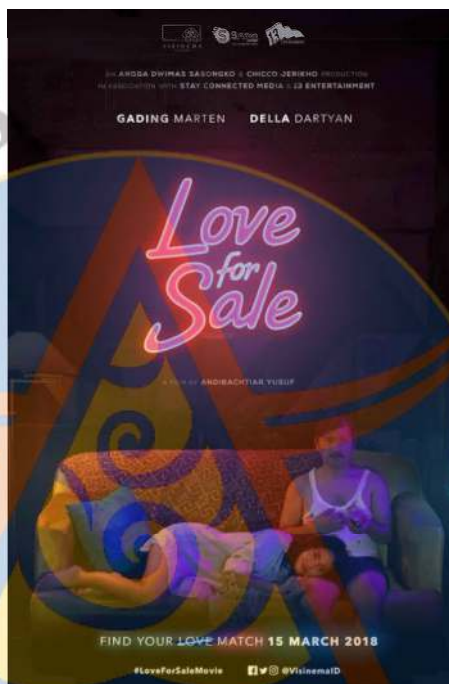
Gambar 1
Poster film *King's Speech* (2010)
(Sumber: www.google.com)

Dari segi teknis pengambilan gambar memiliki kesamaan dengan yang akan pengkarya garap pada pengambilan gambar film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*, namun, perbedaannya terletak pada bagian cerita film.

2. *Love For Sale* (2018)

Love For Sale merupakan film drama romantis Indonesia yang dirilis pada 15 Maret 2018 yang disutradarai oleh Andibachtiar Yusuf. Richard Achmad dijuluki jomblo akut karena terlalu lama hidup sendiri. Suatu ketika teman-temannya memberi tantangan padanya.

Maka segala cara diupayakan, sampai kemudian sebuah situs kencan mempertemukan dirinya dengan Arini Kusuma. Kesalahan administrasi membuat Richard terpaksa membiarkan Arini berlama bersamanya, setidaknya selama 45 hari sesuai masa kontrak.



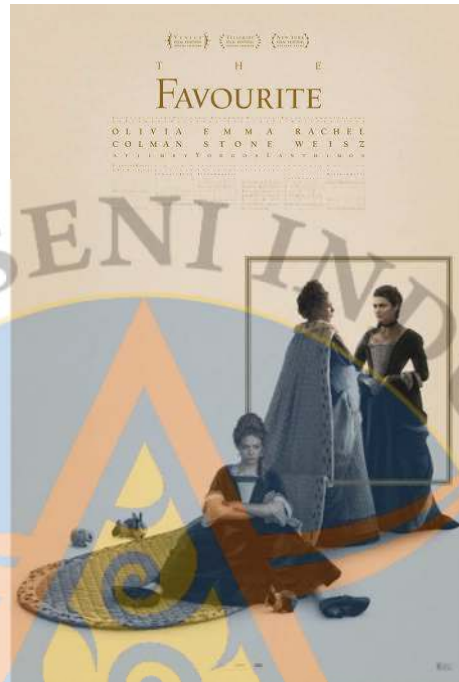
Gambar 2
Poster film *Love For Sale* (2018)
(Sumber: www.google.com)

Persamaan film *Love For Sale* dengan karya yang pengkarya garap adalah ketika Richard dan Arini hidup serumah dalam beberapa waktu tanpa ikatan pernikahan. Perbedaannya terletak pada cara pengambilan gambar, dan efek dari hidup berdua dengan pasangan tanpa status pernikahan.

3. *The Favourite* (2008)

The Favourite adalah film biografi drama komedi tahun 2018 yang disutradari oleh Yorgos Lanthimos diproduksi oleh Ed Guiney, Ceci

Dempsey, Lee Magiday dan Yorgos Lanthimos. Naskah film ini ditulis oleh Deborah Davis dan Mc Namara.



Gambar 3
Poster film *The Favourite* (2018)
(Sumber: www.google.com)

Pada tahun 1708, Britania Raya sedang berperang bersama Prancis dan Ratu Anne duduk di kursi takhta kerajaan. Ketika kesehatannya menurun karena asam urat, sang ratu tidak mengungkapkan minatnya dalam memerintah kerajaan, sebaliknya sang ratu lebih memilih kegiatan esentrik seperti balapan lobster dan bermain dengan kelinci, yang mewakili tujuh belas anak yang telah hilang selama bertahun-tahun.

Referensi film yang sesuai dengan konsep komposisi informal adalah film *The Favourite*. Dengan penerapan komposisi dan variasi *level angle* yang dibuat untuk memberikan maksud atau makna tertentu

terhadap sebuah *shot* sangat banyak pada film tersebut. Penempatan pemain dan objek-objek lain begitu variatif sehingga penonton benar-benar dibawa masuk kedalamnya. Dalam film ini dampak psikologi yang dialami oleh sang Ratu Anne divisulkan dengan memanfaatkan komposisi.



Gambar 4
Potongan film *The Favourite* (2018)
Shot ini menggunakan komposisi informal
(Sumber: www.pinterest.com)

Karena film ini banyak menggunakan komposisi informal, maka pengkarya menjadikan film ini sebagai referensi karya dari karya yang akan dibuat, di mana *framing* yang akan pengkarya garap nantinya juga menggunakan komposisi informal yang hampir sama dengan komposisi yang ada pada film ini. Perbedaan dengan film ini terletak pada alur ceritanya.

F. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

Director Of Photography adalah seorang yang familiar dengan komposisi. Sebuah film terbentuk dari sekian banyak *shot*. *Shot* mendefinisikan suatu rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi.⁸ Di sini Pengkarya sebagai *director of photography* menerapkan konsep komposisi informal untuk membangun *story telling* pada film fiksi.

Konsep videografi yang pengkarya terapkan dalam film fiksi *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini* antara lain :

1. Komposisi

Komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar untuk membentuk suatu kesatuan, yang serasi (harmonis) secara keseluruhan.⁹ Komposisi merefleksikan selera pribadi. Seorang juru kamera yang berbakat seni (berselera bagus; memiliki *feeling* yang baik terhadap keseimbangan, bentuk, irama, ruang, garis, dan nada; punya penilaian yang baik atas nilai-nilai warna; punya rasa dramatik) bisa menciptakan komposisi-komposisi yang bagus secara intuitif. Komposisi dibagi atas dua bagian yaitu :

a. Komposisi Formal

Kalau kedua sisi dari komposisi simetris, atau hampir sama daya tariknya, menghasilkan keseimbangan formal. Keseimbangan formal biasanya adalah statis, tidak hidup, kurang dalam kekuatan konflik atau kekontrasannya. Sebuah gambar dengan keseimbangan formal memberi

⁸ Marcelli, 8

⁹ Marcelli, 409

kesan damai, tenang, dan kesamaan.¹⁰ Komposisi formal bisa juga disebut dengan komposisi simetris atau keseimbangan simetris. Keseimbangan adalah suatu keadaan *equilibrium*. Kalau semua kekuatan adalah sama, atau saling mengimbangi, dikatakan “dalam keadaan seimbang”.¹¹ Jadi komposisi formal bisa dikatakan jika porsi objek dalam frame sama besar dari kedua sisinya.

b. Komposisi Informal

Komposisi adalah seni menata berbagai elemen visual untuk mengekspresikan perasaan,¹² dan komposisi yang baik adalah aransemen dari unsur-unsur gambar yang membentuk satu kesatuan yang serasi (harmonis) secara keseluruhan¹³. Pengkarya menjadikan komposisi informal sebagai konsep karena komposisi informal merupakan keseimbangan tidak formal. Keseimbangan tidak formal adalah dinamis karena menyajikan penataan yang kuat, yang menentang unsur-unsur pengkomposisian.

Pada gambar keseimbangan tidak formal, pemain atau objek yang menonjol ditempatkan pada pusat perhatian.¹⁴ Penggunaan komposisi ini mendukung pengkarya dalam menata gambar. pengkarya bebas menata objek atau subjek terutama pada *scene* Nung yang selalu khawatir dengan keadaan tanpa status pernikahan dalam keluarganya. Pengkarya meletakkan objek di sudut *frame*. Hal ini membantu pengkarya dalam mencapai

¹⁰ Marcelli, 438

¹¹ Marcelli, 432

¹² Pratista. 100

¹³ Marcelli, 409

¹⁴ Marcelli, 493

dramatik di mana keadaan Nung khawatir dan resah. Komposisi informal tidak hanya terpatok kepada tokoh, bisa juga kedalam elemen – elemen visual.

2. *Visual Metaphor*

Metafora layaknya retorika bermata dua, disatu sisi menyatakan sesuatu, namun disisi lain mensyaratkan pengetahuan tertentu, dalam film metafora ditampilkan saat dua *shot* berurutan dan *shot* kedua berfungsi sebagai pembanding untuk *shot* yang pertama.¹⁵

Dengan metafora, kita jadi dapat memahami yang tidak diketahui melalui referensi yang diketahui, melalui hubungan asosiasi. Dalam hal ini, metafora berfungsi secara paradigmatic. Yaitu, yang tidak diketahui dijelaskan dengan cara dimasukan ke dalam paradigm suatu kerangka atau pola, atau, dalam bahasa sinema, sebuah gambar baru, tapi kita ketahui. Dalam senema, sebuah gambar yang digunakan secara metafora berfungsi sebagai substitusi makna sebenarnya.¹⁶

Salah satu *tool* terpenting sebagai pembuat film adalah metafora visual, yang merupakan kemampuan gambar untuk menyampaikan suatu makna, ini menjadi salah satu cara untuk membawa makna tersirat yang bisa menjadi *tool storytelling* yang ampuh.¹⁷

Untuk merealisasikan konsep videografi yang ingin pengkarya capai, pengkarya juga menerapkan beberapa konsep pendukung pada film fiksi *Tak*

¹⁵ Cinemallusion.com/ariefpribadi, 1

¹⁶ Cinemallusion.com/ariefpribadi, 1

¹⁷ Brown, 68

Ada Yang Aneh Di Rumah Ini, di antaranya adalah pergerakan kamera. pergerakan kamera terdiri dari dua bagian yaitu:

a. *Complex Shot*

Complex Shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya yaitu terdapat pergerakan lensa kamera, ada pergerakan kamera, tidak ada pergerakan badan kamera, ada pergerakan dari objek. *complex shot* diakhiri dan diawali dengan *simple shot*¹⁸.

b. *Developing Shot*

Developing Shot adalah konsep pengambilan gambar dengan berbagai objek yang bergerak baik individu maupun kelompok. Ciri-cirinya adalah terdapat pergerakan lensa kamera, pergerakan kamera, pergerakan badan kamera, dan pergerakan dari objek¹⁹.

Penuturan film adalah sebuah rangkaian dari kesinambungan citra (*image*) yang berubah yang menggambarkan kejadian-kejadian dari berbagai titik pandang. Pemilihan *angle* kamera bisa memposisikan penonton lebih dekat atau lebih jauh.²⁰ Memilih *angle* kamera merupakan faktor yang amat penting dalam membangun sebuah gambar. Pemilihan *angle* kamera yang seksama mempertinggi *visualisasi dramatik* dari cerita²¹. *Level angle* kamera sendiri terdiri dari tiga bagian, yaitu:

a. *High Angle*

¹⁸ Umbara, 103

¹⁹ Umbara, 103

²⁰ Marcelli, 5

²¹ Marcelli, 4

High Angle adalah segala macam shot di mana mata kamera diarahkan ke bawah untuk menangkap subjek. *High angle* tidak harus berarti bahwa kamera diletakkan di tempat yang sangat tinggi. Bahkan mungkin letak kamera berada di bawah level mata juru kamera, tapi arah lensanya menunduk ke bawah, menangkap sebuah objek, maka shot itu sudah dinamakan *high angle*.²²

b. *Eye Level Angle*

Shot yang diambil dengan *eye level* adalah di mana mata kamera diarahkan sejajar dengan pandangan mata subjek, baik berdiri maupun ketika duduk.²³

c. *Low Angle*

Shot yang diambil dengan *low angle* adalah setiap *shot* menghadap ke atas dalam merekam subjek. Sebuah *low angle* tidak usah harus berarti demikian rendah seperti pandangan mata cacing melihat setting atau *action*.²⁴

Skenario-skenario film cerita dilengkapi dengan tipe dari *shot* yang dibutuhkan tiap adegan dalam suatu *sequence*.²⁵ Secara teknis, *shot* adalah ketika kamerawan mulai menekan tombol *record* hingga menekan tombol *record* kembali. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar

²² Marcelli, 60

²³ Marcelli, 54

²⁴ Marcelli, 70

²⁵ Marcelli, 6

ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar²⁶. Beberapa tipe *shot* yang pengkarya gunakan yaitu :

a. *Extreme Close-up* (ECU)

Merupakan perekaman gambar dengan ukuran gambar yang sangat *detail*, contoh: mata saja atau hidung saja. Kekuatan *extreme close-up* adalah pada kedekatan dan ketajaman yang hanya fokus pada satu objek.

b. *Close-Up* (CU)

Merupakan perekaman gambar penuh dari leher hingga ke ujung batas kepala. CU juga bisa diartikan sebagai komposisi gambar yang “fokus kepada wajah” maka CU seringkali menjadi bagian dari ungkapan dari emosi dari objek utama.

c. *Medium Close-Up* (MCU)

Merupakan perekaman gambar dari perut hingga atas kepala dengan *view background* masih cukup jelas. Pada MCU, karakter gambar lebih menunjukkan profil dari objek yang direkam.

d. *Medium Long Shot* (MLS)/ *Knee Shot*

Merupakan perekaman gambar dari lutut hingga ujung kepala.

e. *Long Shot* (LS)

Adalah pengambilan gambar yang biasanya digunakan untuk menunjukkan identik lokasi dan setting yang ada pada film.

Mise-en-Scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *mise-en-scene* berasal

²⁶ Umbara. 97

dari kata Perancis yang memiliki arti *putting in the scene*. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur *mise-en-scene*.²⁷

Konsep *mise-en-scene* yang pengkarya gunakan untuk film ini yaitu *naturalis*. *Naturalis* merupakan usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Dalam sebuah film pengkarya dapat menciptakan atau merekayasa. Tetapi disini pengkarya ingin menonjolkan kesan yang *real* di dalam setiap set, agar film terasa lebih dekat dengan kenyataan yang ada di masyarakat pada umumnya. Aspek-aspek yang terdapat dalam *mise-en-scene* ialah, *setting*, *costume and make up*, *lighting* dan *staging (movement and performance)*. Hal-hal ini lah yang harus diperhatikan karena merupakan perpaduan dari sekian elemen yang ada di dalam *frame*. Di dalam *mise-en-scene* terdapat beberapa aspek pendukung yaitu:

a. *Setting*

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak. Dalam sebuah produksi film, pekerjaan perencanaan dan perancangan *setting* adalah tugas seorang penata artistik. Seorang sineas dapat menggunakan *setting* otentik (sama persis) dengan cerita didalam filmnya, atau bisa pula tidak.²⁸

²⁷ Pratista. 97

²⁸ Pratista. 98

Dalam pembuatan *set*, pengkarya harus menarik sebuah realita dari kelas sosial, dan karakter agar semuanya tampak selaras. *Lighting* juga sangat mendukung *set*, karena tanpa pencahayaan sebuah *set* tidak dapat dipresentasikan dengan baik kedalam kamera. Pengkarya dan penata artistik menyampaikan visi agar warna dan nuansa yang diciptakan menjadi satu kesatuan yang utuh.

b. *Costume and Make up*

Costume adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Aksesoris *costume* termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kaca mata, sepatu, serta tongkat. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya.²⁹ Sementara *make up* secara umum memiliki beragam fungsi, yakni menggambarkan usia, luka atau lebam di wajah, kemiripan dengan seseorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok non manusia.³⁰

Peranan kostum sangat penting dalam film *Tak Ada Yang Aneh Di Rumah Ini*. Untuk membedakan pergantian hari yang dijalani oleh tokoh utama dan kostum yang lainnya, mengikuti realitasnya agar mendekati pencapaian realis dalam film. Begitu pula dengan *make up* dibuat serealis mungkin, *make up* natural yang sering terlihat dalam film.

c. *Lighting*

²⁹ Pratista. 104

³⁰ Pratista. 108

Tanpa *lighting* sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Tanpa *lighting* sebuah film tidak akan terwujud. Seluruh gambar yang ada dalam film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi *lighting*. *Lighting* membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. *Lighting* dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan *mood*.³¹

Disini pengkarya mencoba memanfaatkan sumber matahari sebagai sumber utama, namun karena pergerakan matahari selalu bergerak tiap menitnya, untuk menjaga *continuity* gambar maka pengkarya menggunakan lampu agar *continuity* gambar tetap terjaga. Dalam sinematografi, tata cahaya merupakan elemen yang paling utama³². Gaya pencahayaan dalam film ini menggunakan *high key* dan *low contrast* yaitu pencahayaan dengan intensitas tinggi tetapi masih terlihat halus di gambar, terlihat *softlight*.³³

d. *Blocking* (Pemain dan Pergerakannya)

Seorang sineas juga harus mengontrol akting pemain dan pergerakannya. Seperti yang telah diketahui, pelaku cerita memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita selalu dibatasi oleh *framing* pada aspek sinematografi dan tak lepas pula dari pengolahan transisi gambar pada aspek *editing*. Baik

³¹ Pratista. 109

³² Ganda Soebroto Soetomo, *Tata fotografi*, (Jakarta: FFTV-IKJ, 1996), 98

³³ Pratista. 76

aspek *mise-en-scene*, sinematografi, serta *editing* memegang peranan penting dalam menjalin kontinuitas sebuah adegan.³⁴

Aktor atau aktris biasa sebutan untuk seseorang pelaku dalam sebuah film yang mampu berakting dan memainkan karakter yang sesuai dengan cerita. Aktor tidak hanya sebagai pemain utama bahkan ada juga yang dikat sebagai figuran, tetapi semua itu adalah pemain. Pemain nantinya yang memerankan setiap karakter yang muncul dalam cerita, sehingga nanti tersampainya pesan-pesan yang terkandung dalam cerita melalui dialog ataupun kelakuan yang diperankan dalam bentuk karakter. Pergerakan aktor atau pemain merupakan salah satu fokus pengkarya dalam menerapkan konsep sesuai dengan teknis tertentu, berdasarkan konsep pengkarya, adanya pergerakan pemain dan kamera. Ini menjadi perhatian pengkarya dalam menentukan komposisi dinamis dan *angle* untuk mendapatkan *framing* yang menarik dalam setiap *shot*.

³⁴ Pratista. 116