ANALISIS MISE EN SCENE (STUDI KASUS: EPISODE 6 SEASON 2 SERIES CHILLING ADVENTURE OF SABRINA)

Muhammad Ramadhan Fikri Setyagar[1], Didit Edriawan[2] dan Dyah Ayu Wiwid[3]
[1,2,3]S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Setyagar@student.telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id, dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : "Analisis Mise en Scene (Studi Kasus: Episode 6 Season 2 series chilling adventure of sabrina)" merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penataan mise en scene dalam episode tersebut dan apa makna visual yang ingin disampaikan melalui penataan mise en scene dalam episode tersebut. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif dengan penyajian secara deskriptif analitis. Data dikumpulkan dengan cara purposive sampling melalui metode observasi dan studi pustaka. Data dinalisis dengan tahapan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa secara umum, penataan mise en scene yang dilakukan untuk episode ini bertujuan untuk memberikan episode ini kesan yang misterius, gelap, dan menyeramkan. Untuk makna visual yang terdapat dalam episode ini, dalam beberapa scene, episode ini mencoba untuk membangun ulang hal-hal yang terjadi kepada para penyhir dimasa lampau, dan juga menambahkan unsur-unsur modern tanpa mengubah secara penuh makna dari scene-scene tersebut.
Kata Kunci: Mise en scene, film, Chilling Adventure of Sabrina

Abstract : "Analisis Mise en Scene (Studi Kasus: Episode 6 Season 2 series chillingadventure of sabrina)" is a research that aims to find out how mise en scene is used in this particular episode, and to find the visual meanings that wanted to be told through the use of mise en scene. This research is a qualitative research with descriptive presentation. All data was collected using purposive sampling in particular, observation and literature studies was used. Data was analyzed by doing data reduction, data presentation, conclusion, and verifications. The result of this research is that in general, the use of mise en scene was aimed to make this particular episode gives off mysterious, dark, and scary kind of vibe. As for the visual meaning, through this research was found that this episode, in some particular scene, they tried to reenact events that happened to witches in the past whilst also modernized it slightly without fully altering the events that took place in real-life
Keywords: Mise en scene, film, Chilling Adventure of Sabrina

PENDAHULUAN

Hiburan adalah suatu bentuk kegiatan yang menarik perhatian dan minat penonton atau memberikan kesenangan. Hiburan Ini bisa berbentuk ide atau tugas, namun lebih cenderung menjadi salah satu kegiatan atau peristiwa yang telah berkembang selama ribuan tahun khusus untuk tujuan menjaga perhatian audience (Wikipedia, 2021). Dalam kehidupan, manusia memiliki hal yang disebut "entertainment needs" yang berarti kebutuhan hiburan. Pada umumnya, manusia membutuhkan hiburan untuk merasa terhibur dan untuk melepas stres yang didapatkan kehidupan. Seperti yang sudah disebutkan tadi, hiburan memiliki berbagai bentuk seperti film, acara televisi, pertunjukan teater, musik, acara olahraga, stand up comedy, dan lain – lain. Namun, dalam penelitian kali ini, peneliti akan secara spesifik memilih bentuk hiburan berupa film untuk diteliti.

Film, juga dikenal sebagai movie, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi (Wikipedia, 2021). Film digunakan sebagai salah satu media untuk melakukan storytelling. Kata "film" sendiri berawal dari old english yaitu filmen yang daiambil dari bahasa jerman, filminjan yang berarti membran atau kulit tipis. Pada dasaranya, film dan movie memliki arti yang sama, namun dari sisi sejarah, pembuatan film menggunakan gulungan film yang terbuat dari gelatin hewan, sekarang pembuatan film, sebagian besar menggunakan kamera digital. Dari segi karakteristik, film tidak jauh berbeda jika dibandingkan dengan novel. Keduanya memiliki genre yang sama seperti romansa, drama, sejarah, detektif, pembunuhan, petualangan, horor, dan sains fiksi. Namun, film memiliki beberapa sub-kategori seperti aksi, komedi, tragedi, dan lain – lain. Bagaimanapun juga film bersifat multimedia yang berarti meliputi banyak

elemen (Lumenlearning, 2021). Elemen – elemen tersebut meliputi narasi, sinematografi, editing, suara, dan mise en scene.

Mise en scene adalah sebuah terminologi dalam film yang berasal dari bahasa perancis, yang bilang diartikan ke bahasa Indonesia berarti “semua hal yang berada di dalam stage”. Mise en scene itu sendiri terdiri dari setting artistik, kostum, pencahayaan, pergerakan karakter, dan make-up. Dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus pada elemen setting artistik dari mise en scene. Dalam penggunaanya, mise en scene menjadi hal yang sangat penting dalam visual sebuah film karena mise en scene menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam penyampaian sebuah cerita. Mise en scene juga bisa digunakan untuk memberikan penonton kebebasan untuk membangun cerita backgournd-nya masing-masing dengan cara pembuat film memasukan detail-detail ke dalam scene yang memicu penonton untuk membangun cerita background-nya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, pembuat film mulai berani untuk memasuki ranah film yang bergenre fantasi yang dimana akan meningkatkan tingkat kesulitan dalam desain produksi dan terkadang hanya bisa dilakukan dalam bentuk CGI (computer-generated image) untuk memenuhi kebutuhan mise en scene dari sisi tata artistik. Tanggung jawab ini biasa diberikan kepada production designer.

Desain produksi adalah penciptaan dan pengorganisasian dunia fisik di sekitar cerita film (Charles Tashiro, 2019). Desain produksi atau production design memiliki peran yang sangat penting dalam film, salah satunya adalah memeberikan cerita kepada tempat dalam sebuah scene. Elemen production design meliputi tata ruang, pencahayaan, properti, kostum, dan make-up.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis film terhadap film yang berjudul Chilling Adventure of Sabrina. Film ini merupakan adaptasi dari Sabrina the Teenage Witch. Chilling Adventure of Sabrina merupakan sebuah series bergenre horror dan supernatural yang dikembangkan oleh Roberto

Aguirre-Sacasa. Tayang di Netfilx, series ini bercerita tentang seorang penyihir remaja perempuan bernama Sabrina spellman yang tinggal dalam satu rumah bersama Hilda Spellman, Zelda Spellman, dan Ambrose Spellman, di sebuah kota fiksi bernama Riverdale. Sabrina adalah setengah manusia dan setengah penyihir. Dia berusaha untuk menyeimbangkan kehidupan sebagai manusia biasa dan sebagai penyihir sembari melawan kekuatan jahat yang mencoba untuk menyerangnya, keluarganya, dan dunia siang yang ditinggali oleh manusia biasa (Wikipedia, 2021). Series Chilling Adventure of Sabrina masuk ke dalam Archieverse bersama dengan series yang berjudul Riverdale dan Katy Keene.

Berdasarkan hal-hal yang ditulis diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang mise en scene pada series Chilling Adventure of Sabrina. Series ini menjadi subjek yang cocok dalam penelitian mise en scene karena Lisa Soper, sebagai production desiger dalam series Chilling Adventure of Sabrina mendapat penghargaan dari DGC (Directors Guild of Canada) untuk karyanya dalam series tersebut pada tahun 2019 dan 2020, series ini juga menjadi nominasi pada Leo Award dalam kategori “Best Make-Up in a Dramatic Series” yang dikepalai oleh Kari Anderson sebagai Key Make-Up Artist pada tahun 2019 untuk episode “Chapter Five: Dreams in a Witch House”. Namun, secara visual, yang membuat series Chilling adventure of Sabrina menarik bagi peneliti untuk menjadikanya objek penelitian adalah bagaimana mise en scene dalam series ini bisa menagkap dengan baik suasan yang gelap, misterius, satanic, dan bisa membuat penonton perpukau. Hal tersebut lah yang membuat peneliti menjadi tertarik untuk meneliti mise en scene pada series Chilling adventure of Sabrina.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap unsur-unsur mise en scene yang menonjol dalam scene yang sudah dipilih berdasarkan

elemen-elemen mise en scene yang menonjol. Peneliti juga akan mencoba untuk mengaitkan unsur-unsur tersebut dengan sejarah atau mitos-mitos yang ada di dunia nyata untuk mengetahui makna dari beberapa scene yang sudah dipilih. Data akan dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan studi pustaka. Observasi adalah observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang rumit, suatu proses yang tersusun dari pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi, 1986). Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi nonpartisipan karena pengambilan gambar untuk series yang akan diteliti sudah terjadi beberapa tahun lalu. Studi pustaka akan dilakukan untuk memenuhi kelengkapan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Beberapa buku yang akan digunakan sebagai studi pustaka ini adalah teori pencahayaan dari Blain Brown yang ditulis dalam bukunya yang berjudul Cinematography dan teori mise scene yang akan diambil dari buku Himawan Pratista yang berjudul Memahami Film. Selain menggunakan kedua buku tadi, peniliti juga akan menggunakan teori kritik seni. Sample akan dipilih menggunakan teknik purposive sampling yang sesuai dengan unsur mise en scene yang paling menonjol dalam sebuu scene.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Elemen Pencahayaan

Gambar 1 Pencahayaan gedung
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode*: 00:03:50

Scene ini menceritakan tentang gedung bahwa gendung ini adalah gedung Academy of Unseen Arts yang merupakan tempat dimana para penyihir belajar. Elemen pencahayaan dari mise en scene dalam scene ini dapat diidentifikasi bahwa elemen pencahaayan yang paling menonjol. Scene ini merupakan sebuah establish shot yang dimana memperlihatkan gedung *Academy of Unseen Arts*. Dapat ditemukan setidaknya tiga sumber cahaya yang digunakan dalam *scene* ini. Pertama, *backlight* yang juga berperan sebagai *keylight.* Pencahayaan yang bersumber dari belakang gedung ini berfungsi untuk memisahkan objek (gedung) dari backgornd (langit dan suasana malam). Fungsi lainya juga sebagai penguat bentuk objek.

Kedua, *fill light.* Pencahayaan ini dapat diidentifikasi dengan melihat detail objek, karena pada dasarnya backlight yang juga peran juga sebagai keylight akan memberikan silhouette atau bayangan yang kuat dan sangat gelap. Maka dari itu, dalam konteks ini penggunaan *fill light* sangat dibutuhkan untuk menyinari detail-detail yang berada didalam bayangan tadi secara samar tanpa menghilangkan bayangan sepenuhnya. Posisi *fill light* biasanya ditempatkan berlawanan dari posisi *backlight*. Dalam *scene* ini fill light ditempatkan di depan gedung. Ketiga, *practical light*. Dalam scene ini, dua buah lampu kuning yang berada di bagian gedung merupakan practicals. Fungsi dari kedua lampu tersebut adalah untuk menjadi indikasi untuk pintu depan. Tekstur. Tekstur yang digunakan dalam *scene* ini berupa *smoke* – yang jika dikombinasikan dengan sumber cahaya yang kuat akan menghasilkan *God rays.*

Dalam *scene* terlihat sebuah gedung pada malam hari. Gedung tersebut terlihat seperti berada di tempat yang terisolir karena tidak dapat ditemukanya

bangunan lain di sekitar gedung tersebut. Terlihat juga cahaya yang kuat dari belakang gedung. Untuk bentuk dari gedung tersebut itu sendiri, arsitektur dari gedung tersebut terlihat seperti di bangun pada tahun sekitar akhir 1800-an hingga awal 1900-an. Dengan pencahayaan yang terhitung *underexposed, scene* ini ingin memberikan kesan yang menyeramkan dan misterius kepada gedung ini.

Gambar 4 Pencahayaan *main hall*
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:36:48

Scene ini bercerita tentang *The Weird Sisters* yang merupakan tiga siswi elit yang dipilih untuk memimpin *Academy of Unseen Arts* saat kepala sekolah tidak ada, melakukan ritual untuk memaksa Ambrose yang sedang berada di dalam penjara untuk melakukan pengakuan atas kejahatan yang sebenarnya tidak dia lakukan.

Scene ini menggunakan dua teknik pencahayaan. Pertama, upstage lighting. *Upstage lighting* digunakan dalam *scene* ini bertujuan untuk memisahkan subjek dari background. Menurut peneliti penggunaan *upstage lighting* sangat tepat karena semua subjek dalam *scene* ini menggunakan pakaian hitam dalam ruangan yang minim pencahaayan maka, dengan penggunaan *upstage lighting* subjek bisa mendapat pencahayaan yang cukup tanpa harus kehilangan suasana yang gelap dan misterius. Kedua*, paracticals. Practicals* dalam scene ini berguna sebagai *accent* cahaya dari sisi artistik.

Dalam *scene* ini dapat terlihat beberapa yang sedang berkumpul di sebuah ruangan yang besar. Orang-orang yang berkumpul terbeut mengnakan pakain hitam. Di dalam ruang tersebut terdapat dua buah tirai, beberapa lampu, dan sebuah lukisan. Ruangan diterangin oleh sebuah sumber cahaya dari atas. Scene ini mencoba untuk memberakan kesan yang *dramatic* dengan menggunakan pencahayaan utama dari atas untuk menggambarkan cahaya bulan purnama. Dengan menggunakan perpaduan *angle* kamera yang tinggi dan pencahayaan yang terhitung *underexposed*, memberikan kesan kepada penonton bahwa hal yang sedang terjadi merupakan sesuatu yang besar, kuat, dan jahat.

Gambar 5 *Spotlight*
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:40:00

Scene ini menceritakan tentang *witch hunters* yang sedang dikepung oleh penyihir. Mereka sedang dalam keadaan terdesak, namun kemudian mendapatkan kekuatan dari cahaya “surga”. *Scene* ini memiliki elemen pencahayaan yang paling menonjol jika dibandingkan dengan elemen-elemen *mise en scene* lainya. Dalam *scene* ini dapat didentifikasi bahwa ada tiga teknik pencahayaan yang digunakan. Pertama, *upstage lighting*. *Upstage lighting* dalam *scene* ini yang dikombinasikan dengan tekstur asap menghasilkan *god rays*. Kedua, *practical light*. *Practical light* dalam *scene* berupa lampu dinding dan lampu meja yang mengelilingi subjek. Ketiga, *fill light,* jika diamati dengan jeli, dalam *scene* ter-

dapat beberapa *fill light* yang berguna untuk mengerangi area sekitar yang tidak tersinari *upstage light.*indikasi dari keberadaan *fill light* ini adalah dimana detail masih bisa dilihat di area yang mendapatkan kurang cahaya dari pantulan *upstage light*.

Pusat visual dari *scene* ini adalah dimana dua orang yang sedang berlutut dalam sebuah ruangan besar menyerupai sebuah aula. Ruangan tersebut disinari oleh cahaya yang kuat dari atas. Terdapat juga tiga orang yang tergeletak dan posisi kursi yang melingkar. Interpretasi visual dalam *scene* ini adalah cahaya yang kuat dari atas dalam *scene* ini merupakan sebuah *Gods ray,* menggambarkan bahwa *witch hunters* mendapatkan kekuatan dari Tuhan untuk mengalahkan para penyihir dan kemunculan *god rays* disini mengambarkan bantuan kepada *witch hunters* di dalam tempat yang secara umumnya gelap dan penuh kekuatan jahat. Penempatan lampu dinding dan lampu meja yang mengelilingi subjek menggambar kedua *witch hunter* tengah berada di aula utama dari gedung *Academy of Unseen Arts* tersebut. Posisi kamera *overhead* disini menggambarkan bahwa kedua *witch hunter* tersebut merupakan sesosok yang lemah yang sedang dibantu oleh Tuhan.

Analisis Elemen Tata Artistik

Gambar 6 *Set* Gedung *Desecrated Church*

Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:45:57

Scene diatas menceritakan tentang dimana para *witch hunters* sudah berhasil menangkap hampir semua penyihir yang berada di dalam gedung *Academy of Unseen Arts*. Mereka yang ditangkap, dibawa ke *Desecrated Church* untuk "disucikan". Untuk menggambar sebuah gereja tua yang sudah terbengkalai, Lisa Soper sebagai *production designer*, properti-properti dasar untuk menggambarkan sebuat gerjera seperti kursi-kursi panjang yang digunakan untuk acara keagaman, patung-patung keagamaan, dan panel kaca berwarna yang sering digunakan gereja-gereja zaman dulu. Untuk membuat kesan terbengkalai, Lisa Soper menggunakan akar-akar yang merambat di dinding-dinding gereja tersebut.

Dalam *scene* ini terlihat ada seorang wanita yang diikat di tiang yang cukup tinggi. Terlihat juga beberapa orang yang duduk membelkangin wanita yang diikat tadi. Untuk ruangan, terlihat mereka sedang berada di sebuah tempat ibadah seperti gereja tua yang sudah ditinggalkan karena ada banyaknya akar pohon pada dinding-dinding bangunan itu. Dapat dilihat juga adanya tempat pembkaran dan beberapa patung yang salah satunya tidak memiliki kepala. Interpretasi visual yang ingin disampaikan dalam *scene* ini adalah bagaimana sang sutradara ingin menggambarkan apa yang terjadi kepada penyihir pada tahun 1645-1663, yang dimana orang-orang yang diduga melakukan praktik sihir dibunuh atau dibakar hidup-hidup berdasarkan hukum "*Constitutio Criminalis Carolina*" yang dibuat pada masa gereja memiliki pengaruh kuat dalam pemerintahan. Penggunaan gereja tua yang sudah tertinggal (terindikasi dari akar-akar yang sudah merambat ke dinding-dinding gereja) menggambarkan "*witch trials"* yang terjadi pada tahun 1692-1693 di Kota Salem. Penggunaan gereja yang sudah tertinggall ini juga menggambarkan kejadian ini terjadi di tempat yang terisolasi dan tidak terjamah oleh modernisasi. Salah satu patung Mary

yang tidak memiliki kepala menggambarkan bagaimana Faustus (kepal sekolah *Academy of Unseen Arts*) yang menentang feminisme dan bagaimana menurutnya hanya wanita tidak layak menjadi pemimpin.

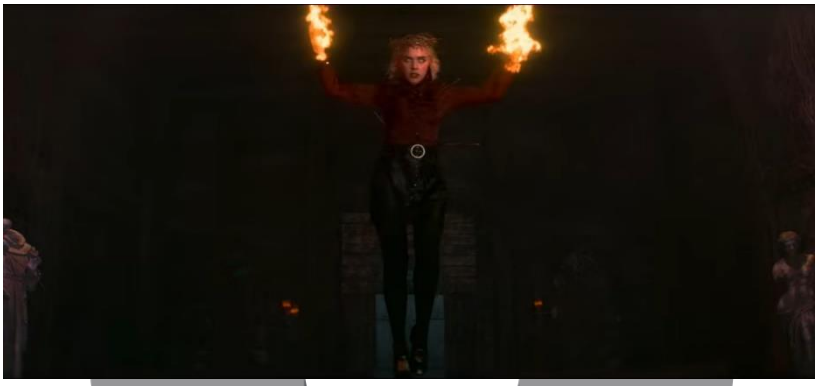
Gambar 6 *Set* Kamar Mandi Rumah Lilith (Wardwel)
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:42:29

Scene ini menceritakan mencoba untuk kabur dari *Dark Lord* ke Tibet bersama dengan pacarnya, Adam. Namun upaya tersebut gagal karena *Dark Lord* mengetahui rencana tersebut lalu membunuh Adam saat sedang makan malam bersama Lilith dan meletakan kepala Adam di dalam tudung saji. Kemudian Lilith berlari ke kamar mandi dan kemudian langsung menangins histeris. Tata artistik untuk *set* kamar mandi diatur berdesarkan gaya arsitektur kamar mandi pada tahun 1800-an dengan *bathtub* dan lampu gantung yang umum ditemukan di dalam rumah kelas menengah pada tahun 1800-an.

Dalam *scene* ini dapat ditemkuan ada seorang wanita yang sedang bersandar pada dinding sebuah ruangan yang terlihat seperti kamar mandi. Dalam ruang tersebut juga ada sebuah *bathtub,* kloset, lemari, meja rias, dan lampu gantung. Dalam ruangan itu juga, nampak sebuah burung gagak yang sedang hinggap di jendela ruangan tersebut. Ruang kamar mandi yang cukup redup dan penggunaan *high angle, full shot*, menambah kesan dramatik dan memperkuat kesedihan dan kesendirian Interpretasi visual yang ingin disampaikan dalam *sce-*

ne adalah kesedihan mendalam Lilith setelah pacarnya dibunuh oleh *Dark Lord* tepat dimana saat Lilith telah merasa cukup nyaman dengan Adam. Dalam *scene* tersebut juga terdapat seekor burung gagak yang tengah bertengger di daun jendela kamar mandi tersebut, barung gagak menjadi sumber semua hal ini terjadi karena burung gagak tersebut yang memberi tahu *Dark Lord* tentang perselingkuhan ini. Dipilihnya burung gagak karena burung gagak memiliki *stereotype* yang berhubungkan dengan kejahatan.

Analisis Elemen Kostum



Gambar 87 Kostum Sabrina
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode*: 00:51:06

Scene ini menceritakan dimana Sabrina mengalahkan para *witch hunters.* Dalam *scene* ini, terlihat Sabrina mengenakan *blouse* berwarna merah. Sabrina juga terlihat mengenakan *tight mini skirt* yang dikombinasikan dengan *stocking* dan *ring belt*. Untuk aksesoris, Sabrina mengenakan *Crown of Thorn* yang dipakai kan oleh salah satu *witch hunter* dalam upaya untuk mencegah Sabrina menggunakan kekuatan sihir.

Dalam *scene* ini terlihat seorang wanita yang sedang melayang di dalam sebuah ruangan. Wanita tersebut mengenakan mahkota, *blouse* berwarna me-

rah, rok pendek hitam, *tights*, dan sepatu. Kedua tangan wanita itu terlihat seperti terbakar. Dalam ruangan tersebut, terlihat ada patung di sisi kiri dan kanan. Dari segi komposisi, subjek ditempkan di tengah *freme* dan pengambilan gambar dengan *low angle*, *full shot*. Dari aspek pencahyaanya, berfokus pada wajah subjek, maka dari itu, lingkungan sekitar subjek menjadi sedikit *underexposed*. Interpretasi visual yang ingin disampaikan dalam *scene* ini adalah pemilihan *blouse* yang berwarna merah menggambarkan keberanian karena makna dari warna merah itu sendiri sering dikaitkan dengan keberanian, kehidupan, dan kemarahan. Dari segi akssoris *Crown of Thorns* atau *Corona de Jesus* (*Crown of Jesus*) menurut sejarah, mahkota tersebut dikenakan Yesus dalam proses menuju penyaliban. Yesus yang merupakan anak Tuhan, dipaksa mengenakan mahkota ini sebagai bentuk ejekan atas klaim otoritasnya. Dalam konteks ini, Sabrina mengenakan mahkota ini karena Sabrina merupakan anak dari *The Dark Lord*. Dari segi *angle* kamera, *low angle* menggambarkan bagaimana para *witch hunter* tidak memiliki kekuatan yang sebanding dengan Sabrina.

Gambar 9 Kostum *Unholy Trivium*
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:09:03

Scene ini menceritakan tentang Sabrina dan Hilda mencoba melakukan pembelaan kepada *The Unholy Trivium* atas tuduhan pembunuhan yang membu-

at Ambrose menjadi tersangka. Dalam *scene* ini, *The Unholy Trivium* menggunakan pakaian serbahitam dan penutup kepala hitam.

Dalam *scene* ini terlihat ada tiga manusia bermuka rusak, sedang duduk saling bersebelahan dan mengenakan pakaian serba hitam. Ketiga manusia tersebut duduk membelakangi mural sebuah pohon apel ditengah padang rumput. Di depan tiga manusia itu terdapat beberapa lilin yang menyala dan membentuk formasi setengah lingkaran. *Scene* ini memliki pencahayaan yang minim. Dari sisi *framing,* ketiga subjek ditempakan ditengah *frame*. Untuk interpretasi visual, *scene* ini memiliki ikatan kuat dengan mitologi *Greek Underworld*, yang dimana hakim dunia bawah terdiri dari tiga Dewa, yaitu *Minos, Rhadamatus,* dan *Aeacus*. Ketiga Dewa tersebut bertugas untuk menghakimi orang yang sudah meninggal namun, ketiga Dewa tersebut seperti yang direpresentasikan dalam *series* ini, ikut menghakimi perkara dalam dunia orang hidup, secara umum mereka bertugas sebagai hakim agung. Dua dari ketiga *The Unholy Trivium* ini buta, menggambarkan dalam dunia nyata, patung keadilan merupakan seorang wanita yang matanya ditutup oleh kain sambil memegang timbangan untuk menggambarkan bahwa keadilan dijunjung secara jujur tanpa adanya campur tangan dari pihak lain. Namun, karena ada salah satu anggota yang masih bisa melihat, hal ini menggambarkan penghakiman dari *The Unholy Trivium* masih dapat dicemari.

Gambar 10 *Justice Statue*

Sumber:*Wikipedia,* 2021

Untuk bentuk penutup kepala, peneliti tidak dapat menemukan sumber yang terpercaya namun, menurut peneliti secara pribadi, bentuk penutup kepala ini mengambil refensi dari seragam milik kelompok ekstrimis KKK (*Ku Klux Klan*).

Gambar 11 Kostum *Infernal Bailiff*
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:08:37

Scene ini menceritakan tentang *The Weird Sisters* yang ingin memberikan makanan kepada Ambrose yang sedang berdara didalam penjara. Kemudian mereka berargumen hingga pada akhirnya *The Weird Sisters* keluar dari ruang penjara tersebut dan memerintahkan *Inferlan Bailiff* untuk masuk ke ruang penjara tersebut dan menyiksa Ambrose. Kostum dari *Infernal Bailiff* sendiri terdiri dari penutup kepala menggunakan *harness* yang berguna juga sebagai penutup mulut. Penggunaan *harness* juga terlihat pada bagian torso dari *Infernal Bailiff* yang dipadukan dengan potongan legan pendek. Untuk aksesoris, *Infernal Bailiff* meggunakan sepasang tanduk domba pada kedua pundaknya.

Dalam *scene* ini dapat dilihat ada sebuah monster yang terlihat seperti manusia yang sangat kurus dengan kulit di wajahnya yang rusak di dalam ruangan yang gelap. Dapat diperhatikan juga monsterterbut mengenakan *harness* di bagian wajah dan dadanya. Di luar ruangan tersebut dapat ditemukan adanya dua orang wanita, dan di dalam ruang tersebut ada sang monster dan seorang

manusia. Dapat ditemukan banyak akar gantung di ruangan tersebut. Dari segi komposisi, pencehayaan dalam *scene* ini cukup redup. Subjek utama ditempatkan di tengah *frame.* Dengan pencahayaan yang minim dan penggunaan *color grade* yang dingin, *scene* ini memberikan kesan yang menyeramkan. Untuk interpretasi visual, peneliti tidak dapat meemuka sumber referensi yang jelas dalam pembetukan ide untuk kostum *Infernal Bailiff*, namun menurut peneliti, interpretasi visual yang ingin disampaikan dalam *scene* ini adalah bagaimana *Infernal Bailiff* merupakan sebuah mahkluk yang dibawa dari neraka ke bumi untuk memenuhi perintah siapapun yag berhasil memanggilnya. Sepasang tanduk di kedua pundakya ini menggambar bagaimana mahkluk tersebut pernah mengalahka *Dark Lord* dan mengambil tandukya sebagai *trophy*.

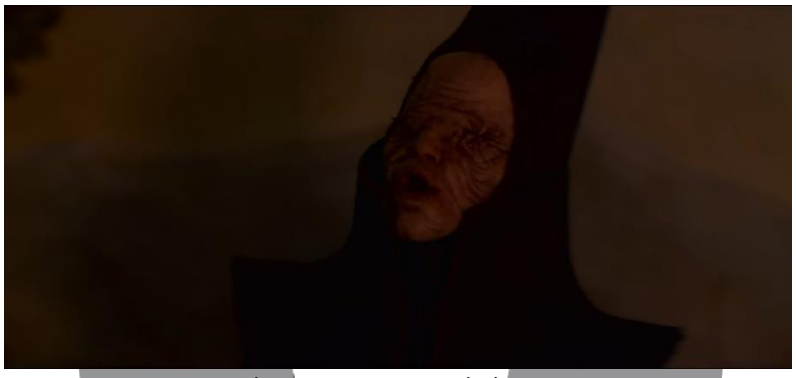
Analisis Elemen Tata Rias

Gambar 12 Tata Rias Melvin
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:47:22

Scene ini menceritakan tetang Melvin (kanan) mencoba untuk berpindah agama atas paksaan dari *witch hunters*. Melvin mencoba melavalkan ikrar yang diberikan oleh *witch hunters* namun gagal setelah muka Melvin luka lepuhan hasil dari mencoba berpindah agama, akhirnya Melivin dibunuh. Dalam *scene* ini, Melvin menggunakan tata rias yang mereplikasi luka melepuh. Tata rias ini seba-

gian besar menggunakan warna merah untuk memperkuat efek iritasi dan inflamasi.

Dalam *scene* ini dapat dilihat, ada seorang pria yang mengenakan jas dan seorang wanita yang sedang berlutut. Ada juga sebuah tangan yang sedang menggapain si pria. Mereka ketiga orang itu terlihat sedang berada di dalam sebuah ruangan yang tua dan terbengkalai. Interpretasi visual yang ingin disampaikan dalam *scene* adalah bagaimana *The Dark Lord* sangat tidak suka umatnya yang mencoba untuk berpindah agama, maka dari *The Dark Lord* langsung memberikan azab kepada Melvin seolah-olah mukanya terbakar.



Gambar 13 Tata Rias *Unholy Trivium*
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:09:19

Dalam *scene* ini menceritakan tentang dimana *The Unholy Trivium* menolak pembelaan yang diberikan atas Ambrose. Dalam *scene* ini, untuk membuat tata rias ini, *make-up artists* menggunakan *prosthetic make-up* yang berguna untuk merubah bentuk muka dalam tingkat struktural. Darah palsu juga digunakan disini untuk memberikan efek darah.

Makna visual yang ingin disampaikan dalam *scene* ini adalah bagaimana hakim agung dibuat tidak meliki mata untuk menggambarkan bahwa hakim tersebut akan memberikan keputusan akhir tanpa adanya interverensi dari pihak

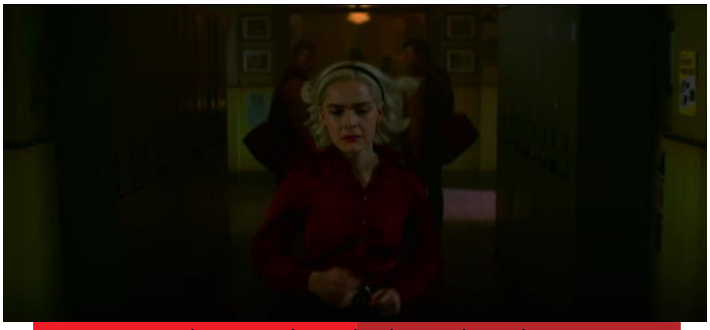
manapun. *Make-up* di area mata yang digunakan kepada *The Unholy Trivium* menggambarkan bagaimana matanya dikeluarkan dan kelopak matanya dijahit secara tidak sempurna. Pencahayaan dalam *scene* ini juga membuat *prosthetic make-up* yang digunakan menjadi terlihat lebih kuat.

Gambar 14 Tata Rias Chalfant
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:02:58

Scene ini meneceritakan dimana Chalfant yang merupakan murid dari *Academy of Unseen Art,* disiksa dan digantung terbalik oleh salah satu *witch hunters* untuk diinterogasi tentang keberadaan penyihir lainya. Tatarias yang digunakan dalam *scene* ini cukup mendasar. *Scar wax* digunakan dalam *scene* ini untuk memberikan replika luka, yang kemudian dikombinasikan dengan darah palsu untuk membuat replika luka tersebut lebih realistik. Campuran air dan gliserin juga disemprotkan ke wajah Chalfant untuk bererikan efek keringat.

Makna visual yang ingin disampaikan dalam *scene* ini adalah bagaiman sebelum *scene* ini terjadi, ada perkelahian dan kejar mengejar antara Chalfant dengan salah satu *witch hunter. Scene* ini juga memberikan gambaran watak *witch hunter* yaitu kasar dan tidak memiliki ampun. Chalfant digantung secara terbalik untuk menggambarkan seorang penyebar agama pada awal abad pertama yang mati dengan cara digantung secara terbalik di pohon zaitun.

Analisis Elemen Pergerakan Pemain

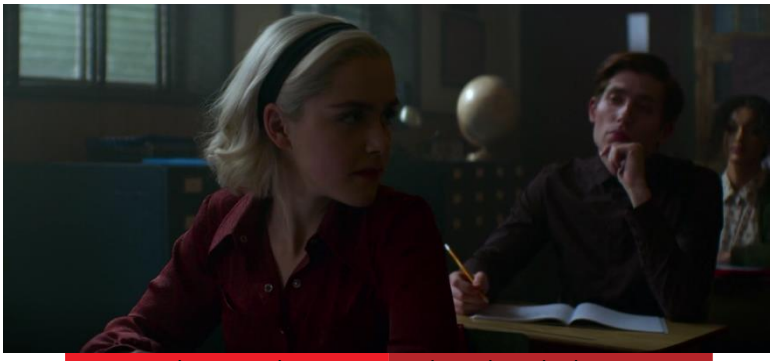


Gambar 15 Sabrina berlari terburu-buru
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:16:42

Gambar 16 Jerathmiel memata-matai sabrina
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:16:47

Gambar 15 dan 16 menceritakan dimana Sabrina yang bertemu kembali dengan teman-teman yang bukan seorang penyihir. Namun, kedatanganya tidak disambut dengan baik karena Sabrina dituduh membuat salah satu temanya buta karena mencium mantan pacar Sabrina. Sabrina berlari keluar dari ruangan di-mana temanya berada, saat Sabrina berlari keluar dari *frame*, Jerathmiel terlihat sedang memata-matai Sabrina.

Analisis Elemen Pergerakan Kamera



Gambar 17 Sabrina memandangi bangku kosong
Sumber: *Screeshot Chilling Adventure of Sabrina,* 2019, *Timecode:* 00:12:44

Scene ini menceritakan Sabrina memandangi bangku kelas yang kosong yang biasanya ditempati oleh Roz, salah satu teman dekat Sabrina. Pertama, *framing* gambar dalam *scene* ini adalah *medium close-up shot*. Kedua, *agle* kamera yang digunakan adalah *eye level*. Pergerakan kamera dalam *seene* ini adalah *zoom in*.

Ruangan dalam *scene* ini terlihat menyerupai sebuah ruang kelas. Dalam ruangan ini terdapat tiga orang pelajar, namun salah satu dari pelajar tersebut sedang terdistraksi oleh sesuatu. Palajar yang sedang terdistraksi itu mengenakan *blouse* berwarna merah dan bando hitam. Secara teknis, dalam *scene* ini peletakan subjek utama dan kedua, mengikuti aturan fotografi, yaitu *rule of third*. Interptasi visual dalam *scene* ini adalah bagaimana subjek utama (Sabrina) terdistraksi dengan ketidak hadiran salah satu temanya. Pergerakan kamera *zoom in* memeberikan kesan bagaimana penonton seperti dibawa mendekat kedalam pikiran Sabrina.

Secara Umum, dengan penggunaan cahaya yang minim, Lisa Soper ingin membuat visual yang menyeramkan dan kaya akan kejahatan. Dibantu dengan

penggunaan properti, kostum, dan *make-up* yang tepat, visual yang menyeramkan bisa dicapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilkakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa, secara keseluruhan, *mise en scene* dalam *series Chilling Adventure of Sabrina* episode 6 *season* 2, ingin memberikan kesan menyeramkan, menegangkan, dan mejijikan. Dengan tujuan-tujuan tersebut, menurut peniliti, Lisa Soper sudah berhasil dalam karyanya.

Dari segi pencahayaan, Sebagian besar pencahayaan secara sengaja *underexpd* dengan tujuan meningkatkan ke-misterius-an dan ke-seram-an dari episode ini. Dalam beberapa *scene* digunakan juga pencahayaan yang unik untuk memberikan *scene* tersebut efek yang lebih dramatis.

Dari segi tata artistik, properti dan penataan ruangan, episode ini banyak menggunakan referensi dari gaya pada masa era Victoria. Dalam episode ini juga, memliki banyak referensi dari peristiwa-peristiwa besar yang pernah terjadi kepada penyihir di dunia nyata.

Untuk kostum sendiri, Sebagian besar penataan kostum bertemakan fantasi, namun masih bersentuhan dengan dunia nyata dalam bentuk kritikan-kritikan tersirat terhadap isu-isu di dunia nyata.

Dari elemen tata rias, selain menggunakan *corrective make-up*, dalam episode ini juga, banyak menggunakan *prosthetic* dan darah palsu untuk membuat bentuk wajah yang menyeramkan dan mejijikan.

Pergerakan emain dalam episode ini mengedepankan *continuity* dari *scene* satu ke *scene* yang lainya. Kontinuitas dalam episode ini juga digunakan untuk melakukan *overshadowing* atau memberikan sedikit pentunjuk tentang apa yang akan terjadi dalam *scene-scene* berikutnya.

Episode ini banyak menggunakan *high angle* dan *low angle* untuk untuk memperkuat emosi dari subjek atau memberikan keterangan secara tidak langsung tentang posisi atau kedudukan sebuah subjek.

REFERENSI

Electronic References

- E-Books

[1]. Ackland-Snow, T., & Laybourn, W. (2017). *The Arts of Illusion: Production Design for film and television*. The Crowood Press.

[2]. Brown, B. (2012). *Cinematography: Theory and practice: Imagemaking for cinematographers and directors*. Focal Press

[3]. Landis, D. N., Director, F., C, D., & UCLA. (2014). COSTUME DESIGN DEFINING CHARACTER. Los Angeles; AMPAS.

[4]. Pratista, H., & Febrianto, Y. A. (2017). Mise en Scene. In A. D. Nugroho (Ed.), *Memahami Film* (2nd ed., pp. 97–163). essay, Montase Press.

[5]. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta.

- Journal

[1]. Alfathoni, M. A. (2016). Mise en scene Dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, *1*(2), 165. https://doi.org/10.22303/proporsi.1.2.2016.165-178

[2]. Aluwan, M. H. (2017). *Analisis Pembangunan Dramatik Melalui Mise En Scene Pada Film "Di Balik 98"* (thesis). UPT Perpustakaan ISI , Yogyakarta.

[3]. Gitimu, S. N. (2013). *Mise-En-Scene In Serial Drama Edutainment: A Case Of Setting In Siri, A Locally Produced Entertainment Education Serial Drama In Kenya* (thesis). ARTS OF KENYATTA UNIVERSITY, Kenya.

[4]. Hidayat, H. N., Sudardi, B., Widodo, S. T., & Habsari, S. K. (2021). Menggali Minangkabau Dalam Film Dengan Mise-En-Scene. *ProTVF*, *5*(1), 117–144. https://doi.org/10.24198/ptvf.v5i1

[5]. Nevill, A. (2019). Cinematography and filmmaking research. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, (17), 188–196. https://doi.org/10.33178/alpha.17.13

[6]. Rayani-Makhsous, M. (2013). *Audience and mise-en-scene: Manipulating the Performative Aesthetic* (thesis). The University of Manchester, Manchester.

[7]. Sintowoko, D. A. (2014). *Kostum Dalam Membangun Karakter Tokoh Pada Film Soekarno* (thesis). Institut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta.

[8]. Syadian, T., & Oktiana, E. (2021). Analisis mise en scene Pada film parasite. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, *6*(2), 155. https://doi.org/10.22303/proporsi.6.2.2021.155-166

[9]. Szymkiewicz, C. (2013). *The Grand Undefined Term – A Study in Mise-en-Scène* (thesis). Blekinge Institute of Technology, Karlskrona.

[10]. Utomo, D. (2018). *Analisis Penggunaan Mise-En-Scene Dalam Membangun Realisme Pada Film "SITI."*

- World Wide Web

[1]. Andrews, E. (2014, August 13). *Were witches burned at the stake during the Salem Witch Trials?* History.com. Retrieved December 22, 2021, from https://www.history.com/news/were-witches-burned-at-the-stake-during-the-salem-witch-trials

[2]. Aningtyas, N. D. (2019). *Mise en Scene Dalam Membangun Adegan Dramatik Pada Film Grave Torture karya Joko Anwar* (thesis). Universitas Jember, Jember.

[3]. *Category:Archie Comics.* Wikimedia Commons. (2019, March 11). Diakses pada Desember 20, 2021, dari https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Archie_Comics

[4]. Cranswick, A. (2019, March 13). *Netflix releases Chilling Adventures of sabrina season 2 poster*. Flickering Myth. Diakses pada Desember 18, 2021, Dari https://www.flickeringmyth.com/2019/03/netflix-releases-chilling-adventures-of-sabrina-season-2-poster/

[5]. History.com Editors. (2018, Februari 13). *Church of England*. History.com. Diakses pada Desember 22, 2021, dari https://www.history.com/topics/british-history/church-of-england#:~:text=church%27s%20leadership%20roles.-,Church%20of%20England%20History,England%20of%20the%2016th%20century.

[6]. IMDb.com. (2019, April 5). *"Chilling adventures of sabrina" Chapter Seventeen: The Missionaries.* IMDb. Diakses pada Desember 1, 2021, Dari https://www.imdb.com/title/tt7697962/

[7]. Ini, B. H. (2021, February 5). *Teknik Wawancara Dalam Penelitian sosial Lengkap dengan tahapannya*. kumparan. Diakses pada

November 13, 2021, Dari https://kumparan.com/berita-hari-ini/teknik-wawancara-dalam-penelitian-sosial-lengkap-dengan-tahapannya-1v7DVNnFdbD/full

[8]. Lestari, A. P. (2021, September 28). *Tahukah Kamu Apa Itu Kajian Pustaka?* Media Indonesia. Diakses pada November 13, 2021, Dari https://mediaindonesia.com/humaniora/435817/tahukah-kamu-apa-itu-kajian-pustaka

[9]. Vulture. (2019, April 7). *Chilling adventures of Sabrina recap: Witch Hunt.* Vulture. Diakses pada November 30, 2021, Dari https://www.vulture.com/2019/04/chilling-adventures-of-sabrina-recap-season-2-episode-6.html

[10]. Wikimedia Foundation. (2021, April 5). *Constitutio criminalis Carolina.* Wikipedia. Retrieved December 22, 2021, from https://en.wikipedia.org/wiki/Constitutio_Criminalis_Carolina