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

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Program Studi Seni Rupa

Disusun Oleh:

Fikri Setyagar

1604184097

PROGRAM STUDI SENI RUPA

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2022

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

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

Disusun oleh:

Fikri Setyagar
1604184097

Telah disetujui oleh pembimbing

Pembimbing I

Didit Endriawan, S.Sn, M.Sn.

NIP: 15810046

Pembimbing II

Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, S.Sn., M.A

NIP: 20930049

Mengetahui
Ketua Program Studi Seni Rupa

Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.

NIP: 15820055

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

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

Disusun oleh

Fikri Setyagar
1604184097

Telah disetujui oleh Tim Penguji Skripsi
Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom
Pada Tanggal 31 Juli 2013

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Didit Endriawan, S.Sn., M.Sn. NIP. 15810046	…
Sekertaris	Teddy Ageng Maulana, S.Sn., M.Sn. NIP. 16730067	…
Penguji I	Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds. NIP. 15810046	…
Penguji II	Dr. Ranti Rachmawanti, S.Pd., M.Hum. NIP. 21840007	…

PERNYATAAN

Nama : Fikri Setyagar

NIM : 1604184097

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini dengan judul *Analisis Mise en Scene (Studi Kasus: Episode 6 Season 2 Series Chilling Adventure of Sabrina)* adalah betul-betul penelitian sendiri, bukan plagiat, dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan penelitian saya, dalam skripsi ini diberi tanda citasi (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang diperoleh dari skripsi tersebut.

Bandung, 6 Februari 2022

Yang membuat pernyataan,

Fikri Setyagar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat dan bantuan-Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul *Analisis Mise en Scene (Studi Kasus: Episode 6 Season 2 Series Chilling Adventure of Sabrina)* sebagai salah satu syarat kelulusan. Penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis, antara lain:

1. Ibu Cucu Retno Yuningsih, S.Sn., M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan izin dan memberikan bantuan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Didit Endriawan, S.Sn, M.Sn. dan Ibu Dyah Ayu Wiwid Sintowoko, S.Sn., M.A selaku pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak masukan dan arahan kepada penulis selama proses penulisan skripsi.
3. Orangtua penulis yang selalu memberikan bantuan dan doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Dosen-dosen FIK yang telah mendidik dan memberikan pengalaman yang sangat berguna bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan mempersiapkan penulis untuk dunia kerja.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan yang sudah memberikan banyak bantuan. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memperluas wawasan pembaca.

Bandung, 6 Februari 2022

Penulis

Fikri Setyagar

1604184097

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.

"Analysis *Mise en Scene* (Case Study: Episode 6 *Season* 2 *series chilling adventure 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.

Kata kunci: *Mise en Scene*, film, *Chilling Adventure of Sabrina*

Daftar Isi

BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Batasan Masalah 4
D. Tujuan Penelitian 5
E. Manfaat Penelitian 5
F. Metodologi Penelitian 6
1. Sumber Data 6
2. Teknik Pengumpulan Data 6
G. Sistematika Penulisan 7
H. Alur Kerja Penelitian 9
BAB II 12
LANDASAN TEORI 12
A. Teori Dasar Film 12
B. Teori Kritik Seni 32
BAB III 37
PENYAJIAN DATA 37
A. Jenis Penelitian 37
B. Lokasi Penelitian 37
C. Sumber Data 37
D. Teknik Pengumpulan Data 43
E. Analisis Data 44
F. Validasi Data 45
BAB IV 47
PEMBAHASAN 47
A. Analisis Elemen Pencahayaan 47
B. Analisis Elemen Tata Artistik 52
C. Analisis Elemen Kostum 55
D. Analisis Elemen Tata Rias 60
E. Analisis Elemen Pergerakan Pemain 63

F. Analisis Pergerakan Kamera 64
BAB V 66
KESIMPULAN 66
A. Kesimpulan 66
B. Saran 67
Daftar Pustaka 67

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis sebelumnya, dapat ditarik rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan elemen-elemen *mise en scene* dalam *series Chilling Adventure of Sabrina*?

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian menjadi terfokus, peneliti membatasi hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut ialah:

1. Elemen dari *mise en scene* yang akan dianalisis berfokus pada *setting* artistik yang meliputi tata ruang, pencahayaan, properti, kostum, dan *make-up.* Pemilihan ini dilakukan berdasarkan tujuan awal peneliti yang ingin memfokuskan penelitian terhadap estetika visual.

2. Bagaian dari *series* yang akan diambil adalah satu *scene* dari episode 6 dalam *season* 2 pada *series Chilling Adventure of Sabrina.* episode 6 dipilih karena menurut peneliti episode tersebut memiliki banyak *setting* artistik yang menarik seperti kostum dan pencahayaan yang menarik.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya oleh peneliti, maka, penelitian ini memliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana penataan set dalam *mise en scene* pada *series Chilling Adventure of Sabrina* bisa membantu untuk memberikan pesan kepada penonton.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dari sisi akademik yaitu bisa menjadi perkembangan IPTEK dalam bidang *mise en scene.* Untuk sisi praktiknya, penelitian ini bisa bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang. Selain itu hasil dari penelitian juga bisa digunakan media pembelajaran mengenai *mise en scene.* Untuk

penikmat film, penelitian ini diharapkan bisa mendorong penonton untuk berpikir lebih kritis terhadap detail – detail yang ada pada sebuah film.

F. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang dimana akan memfokuskan penelitian pada kualitas analisis data yang akan digunakan. Metode ini dirasa cukup untuk melakukan penelitian ini karena komponen-komponen data yang didapat membutuhkan pengamatan dan analisis yang cukup dalam untuk mendapatkan hasil data olahan yang baik.

1. Sumber Data

Sumber data yang akan dikumpulkan untuk memenuhi penelitian dalam tugas akhir ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer *Chilling Adventure of Sabrina* akan diperoleh lewat *platform streaming* Netflix. Data sekunder untuk penelitian ini akan diperoleh melalui buku, jurnal, dan artikel yang tersebar di media *offline* maupun *online*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara, metode atau teknik yang digunakan peniliti untuk mengumpulkan data dan fakta pendukung yang dibutuhkan dalam

penelitian (UMA, 2021). Beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan angket/kuesioner.

Metode yang akan digunakan untuk pengumpulan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut;

a. Observasi

observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang rumit, suatu proses yang tersusun dari pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi, 1986).

Dalam salah satu bukunya, Sugiyono menjelaskan bahwa observasi dibagi kedalam beberapa jenis yaitu observasi berperan serta dan observasi nonpartisipan (2013). Penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan observasi nonpartisipan sebagai teknik pengumpulan data untuk penelitian ini. Teknik ini dirasa cocok karena peneliti menggunakan *platform streaming* Netflix sebagai media untuk observasi terhadap *series Chilling adventure of sabrina*.

b. Studi Pustaka

Mengumpulkan data – data tambahan yang diperlukan untuk memenuhi penelitian ini akan didapatkan melalui jurnal, buku, dan artikel yang tersebar secara *offline* maupun *online*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yang berjudul Analisis pada *Mise en Scene* dalam *Series Chilling Adventure of Sabrina* ini dipecah menjadi lima bagian, berikut penjelasnya.

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini, peneliti akan menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian ini, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan penelitian, dan alur kerja penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB II akan memuat teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Salah satu teori yang akan digunakan yaitu teori analisis *mise en scene* dari Blain Brown.

BAB III PENYAJIAN DATA

Memuat uraian tentang objek tenelitian. Peneliti akan akan menyajikan data yang diperoleh dari hasil observasi dan kajian pustaka untuk diolah. Data yang akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif.

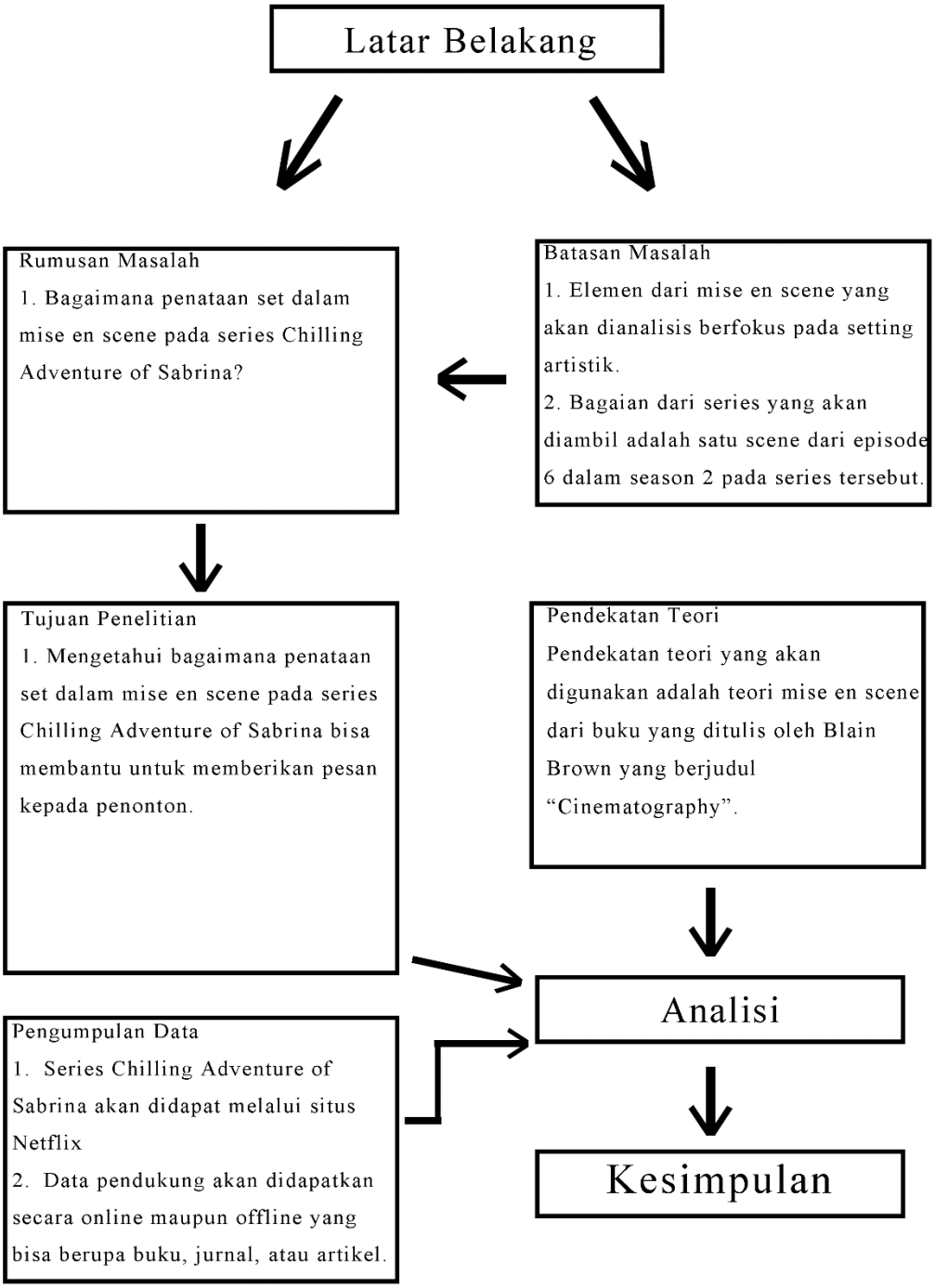
BAB IV ANALISIS DATA

Pada bagian ini, peneliti akan mengolah data yang sudah didapat menggukan teori-teori yang relevan agar didapatnya hasil yang maksimal. Pengolahan data ini juga bertujuan untuk memberikan jawaban kepada rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

Untuk BAB terakhir, peneliti akan mengambil kesimpulan dari hasil seluruh penelitian ini. Peneliti juga, akan memberikan saran bagi pihak-pihak yang terkait, termasuk bagi peneliti sendiri.

H. Alur Kerja Penelitian



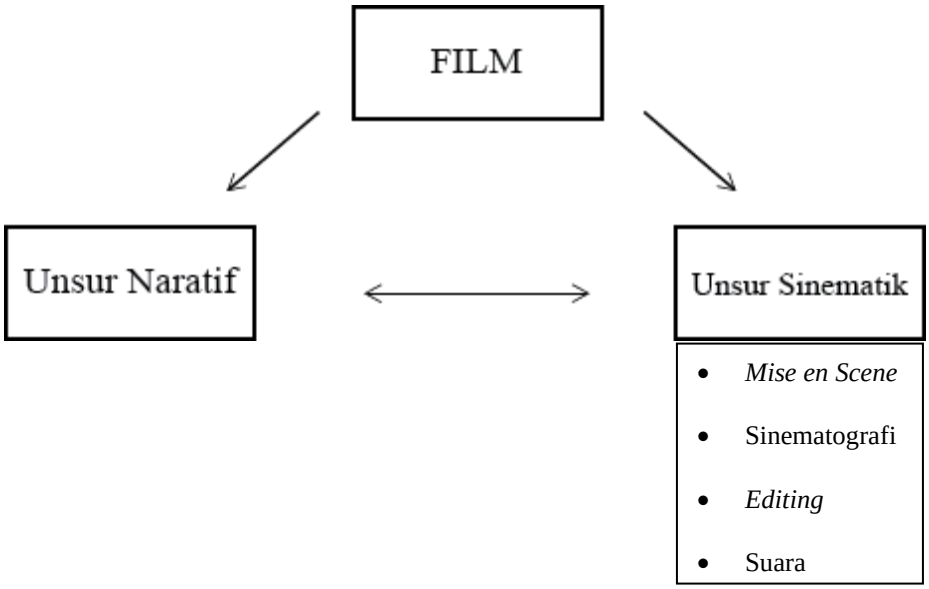
Flowchart 1. Alur Kerja Penelitian
(Sumber: Arsip Peneliti)

Dalam penelitian ini, alur kerja akan dimulai dari perumusan masalah tentang bagaimana penataan dan makna dari tata artistik dalam *mise en scene* dari *series* tersebut. Rumusan masalah tadi diperoleh dari latar belakang. Batasan masalah yang merupakan pemilihan salah satu elemen *mise en scene* secara spesifik dan pemilihina episode dari *series Chilling Adventure of Sabrina* akan menjadi pembatas untuk rumusan masalah agar penelitian ini tetap terfokus. Kemudian, dari rumusan masalah, dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana penataan set dalam *mise en scene* pada series *Chilling Adventure of Sabrina* bisa membantu untuk memberikan pesan kepada penonton dan Mengetahui makna visual dari *setting* tata artistik dalam *mise en scene* pada *series Chilling Adventure of Sabrina*. Lalu analisis akan dilakukan menggunakan data yang sudah terkumpul dan akan diolah menggunakan pendekatan dengan salah satu teori tentang *setting* tata artistik dari Blain Brown. Pada tahap analisis ini, batasan masalah akan tetap digunaan agar penelitian tetap terfokus. Terkahir, analisis dari data primer yang akan diperoleh melalui situs *streaming* Netflix dan data sekunder yang akan diperoleh dari buku, jurnal, dan artikel yang tersebar secara *online* maupun offline, dapat ditarik kesimpulannya.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Teori Dasar Film

Dalam buku yang ditulis oleh Himawan Pratista berjudul *Memahami Film*, ia menjelaskan bahwa Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan saling berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.



Flowchart 2. Unsur Film

(Sumber: “Memahami Film”, Himawan Pratista, 2017:24)

Dalam pemaparanya yang lebih lanjut, Himawan Pratista juga menjelaskan bahwa unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita film, seperti tokoh, masalah, konfilk, dan waktu. Sedangkan, unsur sinematik merupakan aspek teknis dari pembuatan sebuah film. *Mise en scene* adalah semua hal yang masuk ke dalam *frame*. *Mise en scene* memiliki empat unsur penting, yaitu latar, *lighting*, *costume* & *make up*, dan pemeran.

2.1 *Mise en Scene*

Mise en scene merupakan salah satu dari empat unsur sinematik yang paling mudah untuk dikenali karena hampir semua hal yang bisa dilihat dalam film merupakan unsur *mise en scene*. Secara keseluruhan, unsur-unsur *mise en scene* dapat mendukung naratif dan membangun suasana dalam sebuah film.

a. Latar (*Setting*)

Setting adalah keseluruhan latar termasuk properti-propertinya. Dalam konteks ini, properti yang dimaksud adalah semua benda yang tidak bergerak seperti lampu, kursi, jendela, dan lainya. Pada umumnya, *setting* untuk sebuah film akan dibuat dengan sangat *realistic* tergantung dengan konteks ceritanya. *Setting* yang sesuai dengan prinsip-prinsipnya adalah *setting* yang otentik – yang mampu meyakinkan penonton bahwa kejadian tersebut benar terjadi pada lokasi dan waktu yang telah diatur cerita.

Setting merupakan salah satu unsur utama dalam sebuah film yang berkontribusi besar dalam mendukung aspek naratif dalam film. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk waktu dan tempat. Selain itu, *setting* juga berfungsi untuk

memberikan informasi penting untuk mendukung cerita pada film dan juga mampu untuk membangun *mood* sesuai dengan cerita.

Fungsi utama dari *setting* adalah menunjukan waktu dan tempat. Dari waktu ke waktu, setiap tempat memiliki karakter dan properti yang berbeda, sesuai dengan masanya. Maka dari itu, *setting* bisa bisa memberikan informasi tentang kapan dan dimana peristiwa dalam suatu film terjadi.

Menurut Blain Brown dalam bukunya yang berjudul *Cinematography* edisi kedua, prinsip dasar *visual design* terbagi menjadi 8 poin, yaitu:

1) ***Unity***. *Unity* yang memiliki arti kesatuan, merupakan sebuah prinsip yang dimana semua elemen dalam *frame* saling mendukung satu sama lainya dan menciptakan sebuah kesatuan yang dapat menyampaikan cerita. Prinsip ini juga dapat ditemukan dalam sebuah *frame* yang walapun terlihat berantakan atau tidak beraturan namun setiap elemenya saling mendukung satu sama lainya dan bisa menghasilkan keharmonisan.

2) ***Balance***. *Balance* atau keseimbangan merupakan prinsip yang penting dalam sebuah komposisi *frame*. Semua elemen dalam komposisi visual tersebut memiliki bobot visual. Elemen – elemen tersebut dapat diatur sedemikian rupa untuk membentuk suatu keseimbangan atau ketidakseimbangan. Bobot visual pada dasarnya ditentukan oleh ukuran, namun posisi dalam *frame*, warna, pergerakan, dan objeknya sendiri dapat menentukan bobot visual.

3) ***Visual Tension***. Kesimbangan dan ketidakseimbangan suatu elemen dan penempatanya saling mempengaruhi satu sama lain untuk menciptakan ketegangan visual yang berguna dalam sebuah komposisi untuk menghindari puncak yang "datar".

4) ***Rhythm***. Pengulangan ritme elemen dapat membuat kesatuan dalam sebuah komposisi. Ritme bisa menjadi kunci dalam sebuah komposisi visual walaupun terkadang tidak terlalu nampak.

5) ***Proportion*.** filosofi yunani klasik mengutarakan idenya tentang matematika merupakan kekuatan yang mengontrol alam semesta. Dari situlah munculnya *golden mean*. *Golden mean* atau *golden ratio* digunakan untuk melihat proporsi elemen – elemen yang berada di dalam sebuah komposisi secara umum.

6) ***Contrast***. Kontras dihasilkan dari perbedaan nilai antara gelap dan terang, warna & tekstur, dan pecahayaan dari objek yang berada di dalama *frame*. Kontras merupakan hal yang penting dalam komposisi visual dalam menentukan kedalam atau hubungan spasial, dan juga memberikan bobot emosional dalam *storytelling*.

7) ***Texture***. Berdasarkan apa yang telah disebutkan diatas, tekstur memberikan petunjuk perseptual yang dimana tekstur tersebut bisa menjadi objek sendiri.

8) ***Directionality***. Salah satu prisip visual yang paling mendasar adalah keterarahan atau *directionality*. Dengan beberapa pengecualian, semua elemen memiliki *directionality* pada tingkat tertentu. Keterarahan menjadi kunci di lapangan dalam menambahkan bobot visual karena keterarahan menentukan bagaimana elemen tersebeut akan bekerja dilapangan dan bagaimana elemen tersebut akan mempengaruhi elemen – elemen lainya.

b. Kostum & Tata Rias

1) Kostum

Kostum adalah semua hal yang dikenakan oleh pemeran, termasuk aksesoris. Dalam film, pakain bukan sekedar penutup tubuh, tapi juga memiliki beberapa fungsi yang mendukung aspek naratif dari sebuah film. Sama halnya dengan *setting*, kostum juga harus dirangcang dengan otentik sesuai dengan fungsi dan pemakainya mampu meyakinkan penonton.

Setiap latar dalam sebuah cerita memiliki desain kostum khas-nya masing-masing. Dalam konteks waktu dan tempat, kostum akan disuaikan dengan latar dari cerita.

2) Tata Rias

Pada dasarnya, tata rias dalam film memiliki beberapa fungsi seperti menggambarkan umur, luka, kemiripan dengan orang lain, dan lainya. Tara rias umumnya digunakan untuk menyesuaikan pemeran dengan karakter dalam cerita. Dalam beberapa kasus, tata rias diganakan untuk membedakan seorang pemeran jika pemeran tersebut memerankan lebih dari satu karakter.

c. Pemeran (*Casting*)

Secara umum, pemilihan pemeran (*casting*) dibagi kedalam empat kategori, yaitu:

1) Figuran

Extras atau figuran, merupakan semua karakter selain para pelaku cerita utama. *Extras* biasanya hanya muncul sesekali dan tekadangan tanpa melakukan dialog sama sekali. Pemain figuran, jumlahnya bisa mencapai ratusan bahkan ribuan. Seiring

dengan perkembangan teknologi dalam pembuatan film, pemain figuran sering kali digantikan dengan *CGI (computer generated imagery)*.

2) Aktor Amatir

Aktor amatir biasanya tidak direkrut karena kampuan aktingnya, namun karena sesuai dengan karakter yang akan diperankanya. Film-film independen biasanya sering menggunakan aktor amatir.

3) Aktor Profesional / Nonbintang

Aktor profesional adalah aktor yang terlatih dan bisa bermain dalam segala jenis peranyang diberikan. Aktor profesional, biasanya mendapatkan peran pendukung dalam sebuah film.

4) Bintang

Seorang bintang biasanya dipilih karena sudah banyak dikenal di kalangan publik. Penggunaan seorang bintang biasanya menjadi hal esensi dalam kesuksesan sebuah film. Biasanya seorang bintang mendapat peran utama. Dalam negara-negara yang industri perfilmanya maju, seorang bintang biasanya juga merupakan aktor yang terlatih atau bahkan seorang *superstar*.

5) *Superstar*

Superstar merupakan seorang bintang yang sangat pupoler. Film yang yang dibintangi seorag *superstar* selalu sukses dalam aspek komersilnya. Seorang *superstar* mendapatkan bayaran yang tinggi dan biasanya dikontrak untuk beberapa film sekaligus.

6) *Cameo*

Cameo adalah penampilan sekilas dari seorang bintang atau orang yang dikenal di kalangan publik. *Cameo* biasanya tidak menjadi peran kunci dalam sebuah cerita, semata-mata karena selera humor yang dimiliki oleh sutradara.

d. Pencahayaan

1) Karakteristik Pencahayaan

Blain Brown menjelaskan dalam bukunya bahwa pencahayaan hampir tidak memiliki batas dalam variasinya. Tidak ada cara yang "benar" dalam mengatur pencahayaan. Maka dari itu, daftar untuk pencahayaan yang "benar" tidak bisa dibuat. Meski demikian, hal yang bisa dicari tahu adalah "Apa yang ingin didapatkan dari pencahayaan untuk sebuah set? Apa kegunaan dari pencahayaan tersebut untuk kita? Apa yang bisa diharapkan dari pencahayaan yang "benar"?". Berikut beberapa hal yang bisa menjadi indikisi untuk pencahayaan yang baik dalam gambar.

a) *Full Range of Tones*

Pencahayaan memiliki skala dari hitam sampai putih. Hitam merepresentasikan gelap, dan putih merepresentasikan terang. Yang dimaksud dengan *full range of tones* adalah dapat dilihatnya transisi atau gradasi yang halus dari gelap ke terang. Dengan gradasi atau atau trasisi yang halus dari gelap ke terang, maka detail – detail dalam gambar masih dapat terlihat walaupun terkesan *underexposed*.

b) *Color Control and Color Balance*

Yang dimaksud dengan *color balanca* adalah mengatur karema sesuai dengan kondisi pencahayaan (dengan pemilihan *film stock* atau penggunaan

filter yang benar). Sedangkan, *color control* adalah mengatur pencahayaan dengan dengan menggunakan gel warna atau sebagainya. Lampunya sendiri harus di-*color-balanced.* Dua standar yang paling umum adalah *daylight balance* (5500K) dan *tungsten* (3200K).

c) *Shape*

Shape atau bentuk dalam pencahayaan adalah penempatan cahaya. *Lighting* yang disimpan lurus di depan subjek cenderung mem beri kesan "rata" dan tidak memberikan kesan 3D. sedangkan, pencahayaan yang disimpan di pinggir subjek, akan memunculkan bentuk kepada subjek. Hal ini sangat penting bukan hanya untuk memberikan kedalaman pada gambar, tapi juga untuk memunculkan karakter, *emotional values*, dan detail – detail penting yang akan berpengaruh dalam cerita.

d) *Seperation*

Perpisahan dalam konteks pencahayaan adalah membuat karakter utama lebih menonjol dari latar belakanganya. Hal ini biasa dilakukan dengan menggunakan *lighting* yang lebih gelap atau terang dibandingkang dengan *lighting* untuk subject. Dengan melakukan hal tersebut, aka terciptanya *foreground*, *midground*, dan *background*.

e) *Depth*

Dalam konteks teknis, film mencoba membuat media seni 2D mennjadi terlihat seperti 3D, untuk memberikan kedalaman, bentuk, dan prespektif. Pencahayaan memiliki peran yang sangat besar dalam hal ini.

f) *Texture*

Cahaya yang sejajar dengan sumbu lensa cenderung mennyamarkan tekstur permukaan karena sumber cahaya yang berada di dekat kamera tidak akan menghasilkan bayangan. Maka dari itu, untuk memunculkan textur permukaan dari suatu benda, *lighting* harus di sisi samping kamera dengan jarak yang tidak berdekatan. Texture juga bisa muncul pada cahaya itu sendiri.

g) *Mood and Tone*

Scene apapun bisa dibuat menjadi menyeramkan, indah, atau misterius. Banyak alat dan *tone* yang bisa mempengaruhi *mood* suatu *scene* seperti warna, *framing*, penggunaan lensa, *frame rate*, dan lainya. Namun, penggunaan kamera dan *lighting* menjadi kunci bagaimana *audience* menerima persepsi dari sebuah *scene*.

2) Aspek Pencahayaan

a) *Quality* (*Hard vs Soft)*

Kualitas cahaya terdiri dari: (1) *Hard light* atau yang biasa disebut juga *specular light* adalah cahaya yang memberikan bayang yang jelas dan tajam. Semaki kecil ukuran sumber cahayanya, maka semakin kuat cahaya yang dihasilkan; (2) *Soft light* merupakan kebalikan dari *hard light* yang berarti, *soft light* menghasilkan bayangan yang sangat lebut atau bahkan tidak ada bayangan sama sekali. *Soft light* dihasilkan dari ukuran sumber cahaya yang sangat besar.

b) *Direction*

Arah datangnya *key light* menuju aktor merupakan jal paling krusial dalam pencahayaan. Termirnologi yang umu dalam pencahayaan adalah *front*, ¾ *front*, ¾ *back*, dan *backlight*. Arah dari pencahayaan sangat penting bukan hanya karena menetukan arah bayangan, tapi juga jadi penentu *mood* dan *emotional tone* dalat sebuah *shot*. Jika sebagian besar *lighting* muncul dari samping atau belakang maka *scene* tersebut akan menjadi lebih gelap dan akan menjadi lebih misterius atau lebih dramatik.hal yang perlu diperhatikan dalam mengatur arah cahaya adalah menghindari *flat front lighting.* Hal ini terjadi saat *key light* berada terlalu dekat dengan kamera. Posisi pencahayaan ini menimbulkan bayangan yang sangat sedikit dan sangan sedikit kedalaman atau dimensi. Juga, hal ini membuat subjek tampak menyatu dengan *background* dan objek lainya dalam *frame* tersebut. Teknik pencahayaan yang sering digunakan dalam film adalah *The Upstage Side.* Terutama saat melakukan pencahayaan untuk adegan percakapan, baiknya melakukan *lighting* dari bagian atas *set*.teknik lainya adalah *Backlight and Kicker*. *Backlight* juga biasa disebut *hair light* atau *shoulder light* berfungsi untuk memberikan *outline* kepada subjek dan memisahkan antara subjek dengan *background*. Fungsi lainya adalah untuk perkuat bentuk subjek dan memberika kedalaman. Di sisi lain, *kicker*, merupakan cahaya yang disimpan di posisi ¾ *back* untuk menyisir sepanjang pipi. *Kicker* dipergunakan agar *audience* bisa melihat ke “dalam” bayangan.

c) *Intensity*

Seberapa intens cahaya jelas mempengaruhi paparan cahaya yang diberikan dalam sebuah *set*. Ada dua hal penting, *relative intensity* dan *relative*

balance. Kedua hal tersebut merupakan cara yang sangat berbeda untuk memikirkan tentang intemsitas dan paparan (*exposure*). Keseluruhan tingkat pencahayaan dan perbedaan komperatif antara pencahayaan dalam sebuah *scene* – yang biasanya disebut juga sebagai *contrast ratio* antara *key light* dan *fill light*.

d) *Texture*

Tekstur dapat muncul dengan beberapa cara. Tekstur yang sudah dimiliki suatu objek itu sendiri, namun dalam konteks ini adalah teksur dari cahaya. Salah satu cara untuk memberika tekstur dalam pencahayaan adalah dengan menaruh benda di depan *lighting* untuk memecah cahaya dan memberikan variasi cahaya dan bayangan. Benda yang disimpan didepan *lighting* disebut *gobo* dengan variasi *cuculoris* atau *hard cookies*.

e) *Color*

Pengaturan warna dalam kamera dan dalam *lighting* itu sendiri merupakan hal penting yang keduanya menggunakan *color-balancing gels* dan pemilihan instrumen pencahayaan yang tepat. Kedua hal tersebut diperlukan dalam pengaturan untuk *daylight balance* maupun *tungsten balance*.

3) Teknik Dasar Pencahayaan

Pencahayaan merupakan subjek yang luas dan rumit. Dalam bagian ini, Blain Brown menjelas prinsip-prinsip dasar pencahayaan.

a) *Back Cross Key*

Salah satu teknik yang paling berguna dan sering digunakan adalah *back cross keys.* Teknik yang sederhana, jelas, dan cepat namun efektif. Idenya adalah

kesederhanaan. Untuk percakapan dua orang, satu *upstage lighting* berguna sebagai *key light* untuk aktor “A” dan juga berguna sebagai *backlight* untuk aktor “B”, dan begitu juga sebaliknya.

b) *Ambient Plus Accent*

Terutama untuk *set* yang besar, sangat sulit untuk menerangi *set* sampai ke semua sudut, maka dari itu ada baiknya untuk menentukan *ambient base* (pencahayaan sekeliling atau *atmospheric)* – yang menggunakan pencahayaan dari atas yang lembut dan tanpa tekstur. Pencahayaan ini akan memberikan penerangan yang standar untuk seleruh *set*, namun pencahayaan ini biasanya bersifat hambar dan rendah kontras. Beberapa cara yng bisa dilakukan untuk mendapatkan *ambient base* adalah Dengan menggunakan *Overhead lighting* yang biasa dipadukan dengan *overhead silk* agar cahaya merata, menggunakan *chicken coops, space light,* atau *softbox,* memantulkan cahaya dari langit-langit, menyalakan lampu *fluorescent* (lampu ruangan standar), atau memanfaatkan *skylight* yang besar atau atap kaca.

c) *Lighting with Practicals*

Metode ini dapat digunakan sendiri atau digabungkan dengan metode lainya. *Pratical lighting* bisa berupa lampu meja, lampu lantai, lampu tidur, dll. Satu aturan yang paling penting adalah semua *practical* harus selalu dihubungkan ke *dimmer* atau peredup. Karena, jika dibandingkan dengan peralatan *lighting* lainya, mereka bisa diatur intensitas dan warnanya, disisi lain, *praticals* tidak bisa diatur sama sekali, maka dari itu *dimmer* sangat diperlukan dalam penggunaan *pratical*.

d) *Lighting Through the Windows*

Pencahayaan bisa masuk dari luar jendela, pintu, *skylight*,dll. Pencahayaan ini lebih dipilih oleh banyak *director of photography* (DP) karena memiliki pencahayaan yang terkesan jauh lebih natural. *Lighting unit* akan disimpan di jarak yang cukup jauh dari jendela untuk menangkap sifat naturalnya, ini juga berarti *set* akan lebih renggang dan tidak padat.

e) *Available Natural Light*

Available light memiliki dua arti, salah satunya, berarti menggunakan pencahayaan apapun yang tersedia di lokasi, biasanya *set* yang ada di luar, namun bisaajuga untuk *set* yang berupa ruangan dengan banyak jendela, *skylight*, atau pencahyaan ruangan biasa.

(1) *Available Light Windows*

Cahaya dari jendela bisa menjadi salah satu cahaya yang paling indah jika digunakan dengan baik. Jedela juga bisa menjadi hal yang buruk penggunaanya tidak benar. Contoh, jika seorang aktor ditempatkan di depan jendela dan kamera diletakan sejajar di depan aktor, maka kamera memiliki dua pilihan. kamera diatur untuk menangkap penerangan aktor dengan baik, namun membuat jendela yang berarda di belakang aktor menjadi *overexposed* atau kamera diatur sebaliknya, namun membuat aktor menjadi sepenuhnya bayangan *(underexposed)*.

f) *Motivated Light*

Cahaya dalam sebuah *scene* bisa bersumber dari mana saja, termasuk cahaya yang muncul dari objek yang berada di dalam *frame*, *praticals*, seperti jendela, *skylight*, tanda, dan seterusnya. Dalam beberapa kasus, pencahayaan

seperti ini muncul dalam *frame* namun tidak bisa memberikan paparan *(exposure)* yang cukup. Jika kasusnya seperti maka pencahayaan yang berada di dalam *frame* akan menjadi "motivasi" bagi *lighting* yang digunakan di luar *frame*. Beberapa sinematografer dan sutradara memilih sebagain besar atau semua pencahayaan termotivasi agar *audience* tau dari mana sumber cahaya datang dalam sebuah *scene*. Untuk melakukan teknik ini, lampu kecil disimpan dimana lampu itu akan menerangi aktor, lampu tersebut harus sama dengan *pratical* dalam kualitas *(hard* atau *soft)* dan memiliki *color balance* yang sama.

g) *Day Exteriors*

bekerja dengan cahaya matahari bisa menjadi lebih rumit dengan apa yang orang-orang bayangkan, jika cahaya dari luar adalah *overcast (soft light)* maka pekerjaan memang akan mudah, namun jika cahayanya langsung dari matahari tanpa ada awan, maka pengaturan cahaya akan membutuhkan perhatian secara konstan. Jika berurusan dengan cahaya matahari langsung, ada beberapa hal yang bisa dilakukan seperti meredam cahaya matahari menggunakan *diffuser*, mengisi dan menyeimbangkan bayangan, atau mencari tempat atau arah kamera yang lebih baik.

Pemilihan teori-teori tersebut dilakukan karena menurut peneliti, teori-teori tersebut merupakan teori-teori yang cocok digunakan untuk menganalisis data-data yang dimiliki. Teori-teori ini juga dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini karena teori-teori ini sangat mudah untuk dimngerti. Namun, kekurangan dari teori-teori ini, terutama teori kostum & tata rias dari Himawan Pratista, jika dibandingkan dengan teori milik Karen Brewster dan Melissa Shafer, teori dari Himawan Pratista yang

digunakan dalam penelitian ini masih kurang detail, namun menurut peneliti teori tersebut dirasa cukup.

2.2 Penelitian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa peneleitian terdahulu yang bersangkutan dengan analisi *mise en scene*. Penelitian tersebut memiliki tema penelitian yang mirip jika dibandingkan dengan penelitian ini. Maka dari itu, peneliti akan menjelaskan perbedaan penelitian terdalu tersebut jika dibandingkan dengan penelitian ini.

a. *Audience and Mise-en-Scène: Manipulating the Performative Aesthetic*

Penelitian ini ditulis oleh Mehrdad Rayani-Makhsous pada tahun 2013. Penelitian ini terfokus pada analisis *influence* dari *audience* kepada sutradara dalam pembentukan *mise en scene* di dunia teater. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini didapat melalui studi literatur dan observasi tidak langsung melalui video rekaman. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa *audience* memiliki dampak perkembangan dari sebuah *mise en scene* yang inovatif dalam berbagai cara (Mehrdad Rayani-Makhsous, 2013:125).

Jika dibandingkan dengan penelitian diatas, penelitian ini memiliki perbedaan pada bagian objek penelitian. Objek dari penelitian diatas adalah *mise en scene* dalam teater dan fokusnya terletak pada *influence* dari penonton terhadap *mise en scene*. Sedangkan dalam penilitian ini objek penlitian yang adalah *series Chilling Adventure of Sabrina*.

b. *Mise en Scene* Dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa

Penelitian analisis *mise en scene* ini ditulis oleh Muhammad Mursid Alfathoni pada tahun 2016. Penelitian ini berfokus pada analisis *mise en scene* dalam film "Lamaran" yang diproduksi pada tahun 2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan. Sumber data diperoleh dari obervasi tidak langsung dan studi pustaka terhadap penelitian terdahulu. Temuan dari penelitian ini adalah sang sutradara dari film tersebut memiliki kemampuan dalam mengabungkan unsur-unsur *mise en scene* sehingga dapat menggugah dan membangkitkan emosi *audience* (Ali, 2016:177).

Perbedaan dari penelitian diatas jika dibandingkan dengan penelitian ini, terletak pada objek penelitian. Dalam penelitian diatas, menggunakan film yang berjudul *Lamaran* karya dari Monty Tiwa sebagai objek yang diteliti.

c. Analisis *Mise en Scene* Pada Film *Parasite*

Penelitian yang dilakukan oleh Triadi Sya'Dian dan Evi Oktiana ini berjudul *Analisis Mise en Scene Pada Film Parasite* berfokus pada analisis *mise en scene*, analisis semiotika, dan analisis sinematografi (Triadi, 2021:155).Penelitian ini menggunaka metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi tidak langsung dan studi pustaka. Dalam penelitian tersebut berhasil mendapat temuan tentang makna-makna semiotika dari *mise en scene* yang berada dalam film tersebut.

Penelitian diatas memiliki sebuah kemiripan dengan penelitian yang berjudul Analisis *Mise en Scene* Dalam *Series Chilling Adventure of Sabrina* ini yaitu penelitian *mise en scene,* namun perbedaanya terletak pad objek penelitian yang

dimana penelitian diatas mengangkat film yang berjudul *Parasite* sebagai objek penelitian. Perbedaan lainya juga terdapat dalam aspek dari film yang diteliti seperti analisis semiotika dan sinematografi.

d. *Mise en Scene* Dalam Membangun Adegan Dramatik Pada Film *Grave Torture* karya Joko Anwar

Penelitian ini dilakukan oleh Nurlaily Dicha Aningtyas. Penelitian ini berfokus pada analisis bagaiman Joko Anwar menggunakan unsur *mise en scene* dalam membangun adegan dramatik (Aningtyas, 2019:vii). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sumber data diperoleh melalui observasi tidak langsung, dokumentasi dan studi pustaka. Hasil temuan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan pencahayaan yang terhitung gelap, properti-properti yang sesuai, warna kostum yang tidak mencolok, dan akting dan pergerakanya, Joko Anwar dapat membangun adegan dramatik dalam film tersebut (Aningtyas, 2019:76).

Perbedaan penelitian diatas dari penelitian ini terletak pada objek penelitian dan tujuan penelitian. Penelitian diatas menggunakan film *Grave Torture* sebagai objek penelitianya dan fokus penelitianya yaitu penerapan *mise en scene* untuk membangun adegan dramatik. Sedangkan, dalam penelitian ini, tujuan penelitianya adalah untuk membedah *mise en scene* secara umum dan memcari makna secara detail.

e. Analisis Penggunaan *Mise-en-Scene* Dalam Membangun Realisme Pada Film “SITI”

Penelitian ini dilakukan Dipa utomo. Penelitian berfokus dalam mencari dan menemukan tanda-tanda realisme pada unsur-unsur *mise en scene* dalam film “Siti”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data diperoleh dari

observasi tersturktur dan dokumentasi. Hasil temuan dari penelitian ini adalah dapat identifikasinya beberapa tanda realisme dalam unsur-unsur *mise en scene* yang mendukung *realism* dalam film tersebut (Dipa Utomo, 2018:2).

f. Mise-En-Scene In Serial Drama Edutainment: A Case Of Setting In Siri, A Locally Produced Entertainment Education Serial Drama In Kenya

Penelitian ditulis oleh Susan Gitimu. Penelitian berfokus dalam mengidentifikasi penggunaan *setting* dalam cerita, menganalisi hubungan *setting* dengan karakterisasi, dan mengatasi kontribusi *setting* dalam realisasi tema. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif tekstual analisis. Data dikumpulkan dengan teknik observasi tidak langsung atau nonpartisipan. Hasil dari penelitian ini yaitu *setting* menjadi salah satu unsur dalam pembuatan film dan dihidupkan dengan kehadiran aktor (Susan Gitimu, 2013:X).

Perbedaan dapat dilihat dari objek penelitian dan fokus penelitian. Penelitian diatas berfokus pada analisis hubungan elemen *mise en scene setting* terdahap karakterisasi karakter, sedangkan dalam ini penelitian berfokus pada analisis *mise en scene* secara keseluruhan dan makna dari visual terhadap *series Chilling Adventure of Sabrina.*

g. The Grand Undefined Term – A Study in Mise-en-Scène

Camilla Szymkiewicz menulis penelitian ini pada tahun 2013. Penelitian ini meneliti tentang hubungan kompleks antara *mise en scene* dengan *editing*. Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuatutatif. Dapat yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan melalui pemberian angket kepada *audience* yang sudah ditentukan. Hasil dari penelitian ini ditemukan

bahwa *editing* bisa dan memang memberikan *influence* terhadap *mise en scene* (Camilla Szymkiewicz, 2013:2).

Penelitian diatas, jika dibandingkan dengan penelitian ini, memiliki kemiripan, yaitu kendua penelitian membahas tentang *mise en scene*, namun lebih tersokus kepada hubungan *editing* dengan *mise en scene*. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada analisis *mise en scene* secara *general* dan makna visual.

h. Kostum Dalam Membangun Karakter Tokoh Pada Film Soekarno

Penelitian yang ditulis oleh Dyah Ayu Wiwid Sintowoko ini meneliti salah satu unsur *mise en scene* yaitu kostum & tata rias dalam film "Soekarno". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian menemukan bahwa kostum-kostum yang digunakan dalam film "Soekarno" memiliki makna dan menggambar karakter-karakter dalam film tersebut dari sisi fisiologi, sosiologi, dan psikologis (Dyah Ayu, 2014:212).

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini terletak pada perbedaan objek penelitian dan fokus penelitian. Penelitian diatas menggunakan film *Soekarno* dan fokus penelitianya adalah elemen kostum dari *mise en scene*, sedangkan penelitian ini menggunakan *series Chilling Adventure of Sabrina* dan fokus penelitianya adalah analisis *mise en scene* secara *general* dan makna visual.

i. Menggali Minangkabau Dalam Film Dengan *Mise-En-Scene*

Penelitian yang ditulis oleh Herry Nur Hidayat, dkk ini, memfokukan penelitian ini terhadap penggambaran Minangkabau dalam film-film melalui pendekata *mise en scene.* Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang

digunakan dalam penelitian ini didapat dengan cara obesrvasi tidak langsung terhadap beberapa film lokal pilihan yang mengandung unsur Minangkabau. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa gambaran Minangkabau dalam film-film tersebut masih didominasi dengan bentuk visual yang telah dikenal luas oleh penonton seperti rumah gadang, atap gonjong, dan lainya (Herry Nur Hidayat, Bani Sudardi, Sahid Teguh Widodo, Sri K Habsari, 2021:139).

Penelitian yang dilakukan oleh Herry Nur Hidayat, dkk, jika dibandingkan dengan penelitian iniperbedaan terdapat di objek penelitian dan fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan beberapa film yang mengandung unsur Minangkabau, dan fokus penelitian ini adalah penggambaran Minangkabau menggunakan pendekatan *mise en scene*, sedangkan dalam penelitian ini yang berjudul Analisis *Mise en Scene* Dalam *Series Chilling Adventure of Sabrina*, menggunakan *series Chilling Adventure of Sabrina* sebagai objek penelitianya, dan memfokuskan penelitian ini pada analisis *mise en scene* secara *general* dan makna visual.

j. Analisis Pembangunan Dramatik Melalui Mise En Scene Pada Film "Di Balik 98"

Penelitian ini ditulis oleh Mufliha Hidayati Aluwan pada tahun 2017. Penelitian ini berisikan tentang pembedahan sturktur dramatik menggunakan *mise en scene* dari David Bordwell & Kristin Thompson. Metode yang dingunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data diperoleh menggunakan teknik studi pustaka, dokumentasi, dan observasi tidak langsung. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa sturktur dari film tersebut memiliki awal dan akhir penceritaan yang menjawab

keselurah film dengan mengubah pandangan penonton terhadap karakter utama (Mufliha Hidayati Aluwan, 2017:XIII).

Sebagian besar perbedaan dari penelitian yang berjudul *Analisis Mise en Scene dalam Series Chilling Adventure of Sabrina* ini jika dibandingkan dengan kesepuluh penelitian diatas berada di subjek penelitian, namun beberapa dari penelitian tersebut juga memiliki perbedaan di unsur yang dipilih untuk diteliti dalam *mise en scene.*

B. Teori Kritik Seni

Teori kritik seni dari Edmund Burke Feldman menjelaskan bahwa tahapan kritik seni dimulai dari mendeskripsikan karya dari hal-hal yang nampak atau bisa dilihat secara langsung. Kemudian, melakukan analisis formal yang berkaitan dengan bentuk, komposisi, dan lainya. Lalu, melakukan interpretasi terhadap karya tersebut, bagaimana karya tersebut memicu kita berimajinasi atau apa yang dirasa saat melihat karya tersebut. Terakhir, melakukan evaluasi.

Tahap interpretasi karya dibagi ke dalam tiga kategori yaitu gaya seni dan fungsi seni.

1. Gaya Seni

Gaya seni dibagi ke dalam empat kategori yaitu gaya objektif akurasi, susunan formal, gaya emosi, dan gaya fantasi.

a) Gaya Objektif Akurasi

Objektif akurasi merupakan sebuah gaya seni yang bertujuan untuk menangkap realisme yang ada di dunia nyata dan diaplikasikan ke pada media lain.

b) Susunan Formal

Susunan formal merupakan gaya yang menggunakan pendekatan bentuk primitif, proporsi, dan ide matematis.

c) Gaya Emosi

Gaya emosi tidak terikat dengan bentuk, warna, atau komposisi yang sempurna. Gaya ini lebih menekankan perasaan atau emosi yang dapat disampaikan melalui suatu karya.

d) Gaya Fantasi

Gaya fantasi digunakan oleh seniman yang ingin mengembangkan imajinasinya tanpa ada batasan realistis.

2. Fungsi Seni Secara Personal

a) Seni dan Ekspresi Psikologis

Seni menggambarkan simbol-simbol standar yang dapat dimaknai. Secara mendasar, simbol-simbol tersebut terbentuk dari garis, warna, dan bentuk yang mewakili keyakinan seniman.

b) Cinta, Seks, dan Pernikahan

Seni juga memuat tema intrapersonal seperti cinta, seks, dan penikahan. Tema ini bisa sangat karena pada dasarnya cinta tidak hanya selalu diartikan sebagai hubungan pria dan wanita.

c) Kematian dan Ketakutan

Kematian bisa menjadi hal yang sangat menyeramkan, namun juga menjadi hal yang sangat mengagumkan bagi seorang seniman. Sepanjang hidupnya, manusia

selalu bertanya-tanya tentang apa arti dari kematian dan apa yang menanti manusia setelahnya.

d) Spiritual

Karya seni spiritual tidak sama dengan karya seni religi, karena karya seni spiritual bisa tidak mengandung unsur religi. Seni spiritual mencoba untuk memperlihatkan hal-hal yang tidak dapat dilihat dan membuat petanyaan tentang nilai-nilai akhir menggunakan bentuk visual.

e) Eksprei Estetik

Beberapa seniman membuat karya yang membangkitkan impuls estetik. Dengan adanya seni abtrak, seni terlepas dari fungsinya sebagai salah satu media *storytelling*. Pada dasarnya seni abstrak merupakan bagaimana seniman berharap bisa menciptakan bentuk estetik dari emosi yang murni.

3. Fungsi Seni Secara Sosial

a) Ekspresi Politik dan Ideologis

Seni tidak hanya berguna sebagai hiburan atau mengekspresikan diri sendiri, tapi juga bisa digunakan untuk membimbing atau mengarahkan, seni harusnya bisa meningkatkan kebaikan eksistensi manusia.

b) Deskripsi Sosial

Seni bisa digunakan untuk memperlihatkan kehidupan sosial manusia. Dengan tema *slice of life*, seniman berfokus pada eksistensi kolektif, bagaimana lingkungan bisa mempengaruhi kehidupan manusia.

c) Satir

Satir atau *satire* merupakan tema seni yang digunakan untuk karya yang bertujuan untuk menertawakan sebuah institusi atau lembaga beserta orang-orang yang terlibat didalamnya. Dengan harapan mereka akan berubah atau bahkan sampai berhenti.

d) Grafis dan Komunikasi

Komukasi grafis biasanya bersifat persuasif, yang menggunakan gambar dan kata-kata sangat jelas yang menjadikanya tidak mungkin terjadinya salah pembacaannya. Hal ini menggambarkan bagai mana seni bisa digunakan sebagai media komunikasi .

4. Fungsi Seni Secara Fisikal Seni

a) Arsitektur

Ruang bisa membentuk perilaku dan mempengaruhi lingkungan. Arsitektur domestik memiliki hubungan yang erat dengan interkasi kehidupan antar individu.

b) Ruang dan Komunitas

Seperti *participatory art*, dapat digunakan untuk membangun sebuah komunitas yang berisi orang-orang dengan pemikiran yang mirip.

c) Seni Industri

Seiring dengan perbekembangan industri, seni juga bisa diproduksi dengan skala besar untuk kepentingan dekoratif sebagai salah satu contohnya. Namun, pada dasarnya sebelum masuk ke bagian industry, seni harus dibuat secara artistic oleh seorang seniman untuk memenuhi kepuasan estetika.

d) Kerajinan

Kerajinan tangan bisa disebut juga sebagai *"one of a kind"*. Walaupun memiliki desain yang serupa, namun dengan tangan pembuat yang berbeda, dapat memberikan keunikan masingg-masing. Keunikan inilah yang biasanya menjadi esensi dalam kerajinan tangan.

BAB III

PENYAJIAN DATA

A. Jenis Penelitian

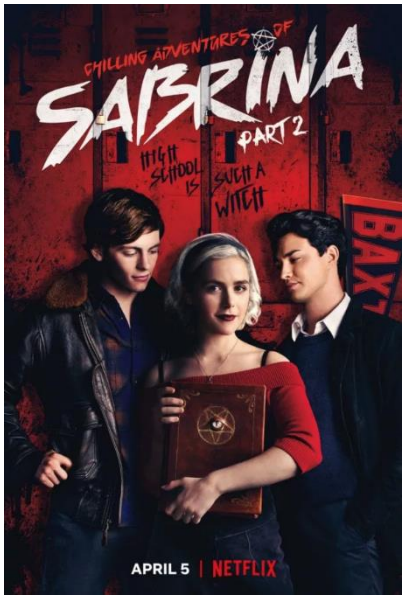
berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini berfokus pada analisis mendalam terhadap unsur-unsur *mise en scene* yang menonjol dalam *scene* yang sudah dipilih berdasarkan elemen-elemen *mise en scene* yang menonjol.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

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Namun objek dari penelitian ini, *Chilling Adventure of Sabrina*, merupakan produksi Warner Bros. Television dari Amerika, namun peneliti bisa mengakses *series* tersebut melalui *streaming platform* Netflix.

C. Sumber Data

Data primer yang akan digunakan dalam penelitian berupa *softcopy* dari *series* yang berjudul *Chilling Adventure of Sabrina*. data tersebut akan didapat melalui *platform streaming* Netflix.



Gambar 1. Poster Season 2

(Sumber*: https://www.flickeringmyth.com*)

Data yang akan diambil berupa *screenshot* dari beberapa s*cene* yang memiliki unsur-unsur menonjol dari elemen-elemen *mise en scene*. Pengambilan data akan difokuskan dalam *series Chilling Adventure of Sabrina* pada *season* 2 episode 6.

1. Sinopsis

Disutrdarai oleh Rob Seidenglanz, Episode 6 *season* 2 menceritakan saat dimana *Father* Blackwood dan Zelda sedang pergi keluar kota dan Hilda yang sedang berusaha untuk membeskan Ambrose yang berada di penjara di *Academy of Unseen Arts* atas tuduhan penghianatan dan pembunuhan. Pada saat itu juga, *Angles – witch hunter* muncul di Greendale untuk menyebarkan agama mereka dan membunuh semua penyihir yang di Greendale (Vulture,2019).

2. *Production Companies*

a. Archie Comics Publications

Buku komik dari *The Archie Comics Line* merupakan salah satu *brand* yang paling sukses dan paling lama dalam sejarah industri komik. *Archie Comics* sudah menjual lebih dari dua miliyar cetak dan dalam beberapa bahasa asing keseluruh dunia. *Archie Comics* sudah menghidupkan beberapa karakter yang yang pupolaritasnya sudah mencapai media lain dan sudah menjadi bagian *popula culture*. *Sabrina The Teenage Witch* dan *Josie and The Pussycats* merupakan sebagian waralaba dari banyak waralaba legendaris yang sudah menjadi bagian dari *Archie Comics Library* (archiecomics, 2021)

(Gambar 2. Logo Archie Comics)

(Sumber: commons.wikimedia.org)

b. Berlanti Productions

Greg Berlanti merupakan seorang penulis, produser, dan sutradara yang berasal dari Amerika Serikat. Beberapa karyanya yang terkenal dalam serial TV seperti *Dawson's Creek*, *Brothers & Sisters*, *Everwood*, *Political Animals*, *Riverdale*, *Chilling Adventures of Sabrina* dan *You Dawson's Creek, Brothers & Sisters, Everwood, Political Animals, Riverdale, Chilling Adventures of*

Sabrina dan *You*. Pada tahun 2019 Berlanti berhasil mendapatkan *The Television Showan Award* (Wikipedia, 2021).

3. ***Cast and Crew***

	Kiernan Shipka	Sabrina Spellman
	Ross Lynch	Harvey Kinkle
	Lucy Davis	Hilda Spellman
	Chance Perdomo	Ambrose Spellman
	Michelle Gomez	Mary Wardwell
	Jaz Sinclair	Rosalind Walker
	Tati Gabrielle	Prudence Night
	Adeline Rudolph	Agatha
	Richard Coyle	Father Faustus Blackwood (*credit only*)
	Miranda Otto	Zelda Spellman (*credit only*)
	Spencer Treat Clark	Jerathmiel
	Bayley Corman	Mehitable
	Abigail Cowen	Dorcas

	Alexis Denisof	Adam Marsters
	Jedidiah Goodacre	Dorian Gray
	Alessandro Juliani	Dr. Cee
	Gavin Leatherwood	Nicholas Scratch
	Darren Mann	Luke Chalfant
	Lachlan Watson	Theo Putnam
	Liam Hughes	Quentin
	Graeme McComb	Gideon
	Tyler Cotton	Melvin
	Richard Ian Cox	Trivium #1 (*Judge*)
	Ryan Egan	Trivium #3 (*Executioner*)
	Em Haine	Elspeth (*as Emily Haine*)
	Gary Jones	Trivium #2 (*Jury*)
	Christiaan Westerveld	Infernal Bailiff

Table 1. Daftar Pemain
(Sumber: *imdb.com*, 2021)

Data diambil menggunakan teknik *purposive sampling* atau pemilihan data bertujuan. Data-data dikategorikan berdasarkan unsur *mise en scene* yang paling menonjol.

a. Elemen Pencahayaan

Data yang diambil untuk elemen pencahayaan adalah (1) pencahayaan gedung, 00:03:50, (2) pencahayaan *main hall*, 00:36:48, (3) *Spotlight*, 00:40:00.

b. Elemen Tata Artistik

Data yang diambil untuk elemen tata artistik adalah (1) *set* gedung *desecrated church*, 00:45:57, (2) *set* kamar mandi rumah Wardwel, 00:42:29.

c. Elemen Kostum

Data yang diambil untuk elemen kostum adalah (1) kostum Sabrina, 00:51:06, (2) kostum *Unholy Trivium*, 00:09:03, (3) kostum *Infernal Bailiff*, 00:08:37.

d. Elemen Tata Rias

Data yang diambil untuk elemen tata rias adalah (1) tata rias Melvin, 00:47:22, (2) tata rias *The Unholy Trivium*, 00:09:19, (3) tata rias Chalfant, 00:02:58.

e. Elemen Pergerakan Pemain

Data yang diambil untuk elemen pergerakan pemain adalah (1) 00:16:42 – 00:16:47, Sabrina berlari.

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berguna sebagai data pendukung. Data tersebut akan diperoleh melalui jurnal-jurnal, karya tulis, dan artikel yang tersebar secara *online* maupun *offline*. Dua contoh karya tulis yang digunakan sebagai referensi alam penelitian ini adalah karya tulis dari Muhammad Ali Mursid Alfathoni yang berjudul *Analisis Mise en Scene dalam Film Lamaran Sutrada Monty*

Tiwa, dan juga karya tulis dari Dyah Ayu Wiwid Sintowoko yang berjudul *Kostum dalam Membangun Karakter Tokoh pada Film Soekarno*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk kepentingan penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua teknik yaitu observasi nonpartisipan dan studi pustaka. Berikut penjabaranya:

a. Observasi (Nonpartisipan)

Dalam penelitian ini, untuk mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi nonpartisipan karena pengambilan gambar untuk *series* yang akan diteliti sudah terjadi beberapa tahun lalu. Alasan lain mengapa dipilihnya teknik pengumpulan data ini karena dengan melakukan observasi nonpartisipan, peneliti rasa cukup untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan.

b. Studi Pustaka

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*.

E. Analisis Data

Data-data yang sudah dikumpulkan dan diklasifikasikan tadi sesuai dengan unsur yang menonjol dari salah satu elemen *mise en scene*, akan dianalisi menggunakan teori-teori pendekatan yang sudah dijabarkan dalam BAB II. Peneliti akan meneliti bagaimana penerapan elemen-elemen *mise en scene* dalam *series Chilling Adveture of Sabrina* dan bagaimana unsur *setting* artistik menyampaikan makna film secara keseluruhan.

Peneliti melakukan analisis data menggunakan mode Miles dan Huberman. Proses analisis data bagi menjadi tiga tahapan.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses dimana peneliti milih data yang penting dan memfokuskan pada hal-hal yang penting (Sugiyono, 2013:247). Dalam konteks penelitian ini, dari keseluruhan episode 6 *season* 2 dalam *series Chilling Adventure of Sabrina*, peneliti sudah memilih beberapa sample adegan untuk setiap unsur *mise en scene*.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian ini, data akan disajikan secara deskriptif analitis. Data yang akan disajikan dalam penelitian ini, akan disajikan dalam bentuk paragraf yang sudah dikategorikan berdasarkan unsur yang menonjol dari *scene* tersebut. Penggunaan paragraf dalam analisis penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peneliti bisa memaparkan secara detail.

c. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan penemuan yang baru dan belum pernah ditemukan sebelumnya. Kesimpulan dari penelitian bisa menjawab rumusan masalah atau juga tidak (Sugiyono, 2013:253).

F. Validasi Data

validitas data sangat penting untuk dilakukan agar data-data yang sudah diperoleh bisa dipertanggung jawabkan kebenaranya dalam penelitian. Validitas data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependibility*, dan *confirmability* (Sugiyono, 2013:270).

a. *Credibility*

Untuk uji kredabilitas, peneliti menggunakan sumber-sumber terpercaya seperti menggunakan situs *streaming* resmi Netflix sebagai sumber data primer.

b. *Transferability*

Transferability merupakan validitas eksternal. Validitas eksternal mengacu pada tingkat ketepatan atau kemampuan hasil penelitian dugunakan dalam sampel yang berbeda (Sugiyono, 2013:276). Menurut peneliti, nilai transfer sangat bergantung kepada peneliti yang menggunakan hasil penelitian ini terhadap konteks dan sampel yang berbeda.

c. *Confirmability*

Pengujian *confirmability* hampir mirip caranya dengan pengujian *dependability*, maka dari itu pengujian bisa dilakukan secara bersamaan (Sugiyono, 2013:277). Uji *confirmability* sangat dibutuhkan agar ketepan data dan kejelasan sumber data dapat dipertanggung jawabkan.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Analisis Elemen Pencahayaan

Gambar 3. 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* terdapat 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.

B. Analisis Elemen Tata Artistik

Gambar 6. *Set* Gedung *Desecrated Church*

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

Scene 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 *scene* 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.

C. 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 merah, 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 membuat 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*.

D. 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 sebagian 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.

E. 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 dimana temanya berada, saat Sabrina berlari keluar dari *frame*, Jerathmiel terlihat sedang memata-matai Sabrina.

F. Analisis 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.

BAB V

KESIMPULAN

A. 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.

B. Saran

Peneliti tahu dan sadar bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu, kritik dan masukan akan sangat diterima demi kemajuan peneliti dalam penulisan maupun melakukan penelitian. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah bagaimana potensi-potensi ari *mise en scene* dalam sebuah tidak dimanfaatkan sepenuhnya sepenuhnya. Maka dari itu, bagi mahasiswa yang mendalami film dan televisi, disarankan untuk memperdalam interpretasi dari skrip dan meneliti secara mendalam tentang tempat syuting yang akan digunakan dan menggunakan potensi yang dimiliki tempat tersebut sepenuhnya. Saran bagi pihak kampus yang bisa peneliti berikan adalah mohon perbanyak bacaan yang bisa dijadikan referensi untuk penelitian *mise en sce*

Daftar Pustaka

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

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

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

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

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

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

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

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/

Feldman, E. B. (1994). *Practical art criticism*. Prentice Hall.

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.

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

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.

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/

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

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

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

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

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

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

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

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

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

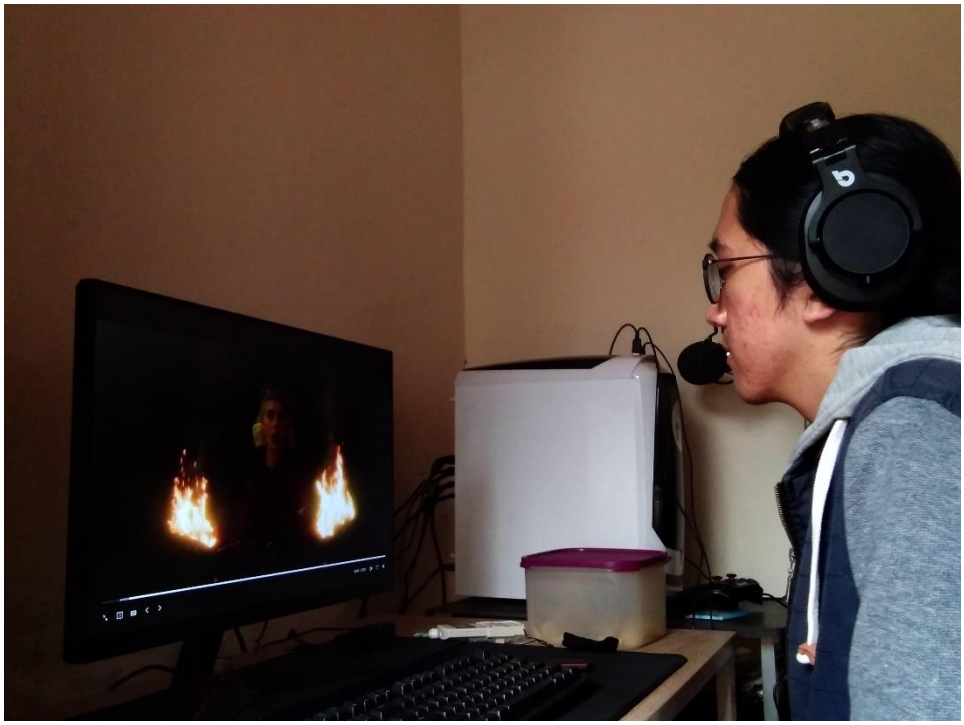
Szymkiewicz, C. (2013). *The Grand Undefined Term – A Study in Mise-en-Scène* (thesis). Blekinge Institute of Technology, Karlskrona.

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

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

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

Lampiran



Proses pengumpulan data