

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA MISE EN SCENE REPRESENTASI KECEMASAN AKADEMIK DAN TINDAK KRIMINAL

II.1 Pengertian Representasi

Representasi merupakan sebuah proses yang merujuk pada realitas dan disampaikan melalui komunikasi seperti kata-kata atau bunyi, citra, serta kombinasinya. Representasi secara ringkas merupakan produksi makna melalui bahasa yang termasuk simbol-simbol, tanda tertulis, lisan dan juga gambar atau visual yang dimana hal tersebut dapat mengungkap pikiran, ide, serta konsep tentang sesuatu (Juliastuti, 2000:6).

Representasi memiliki ketergantungan terhadap sebuah tanda dan juga citra yang ada yang dipahami secara kultur. Menurut KBBI representasi merupakan perbuatan perwakilan atau keadaan yang mewakili simbol, gambar, dan juga semua hal yang memiliki makna. Menurut Stuart Hall (1997) sebuah makna dikonstruksikan oleh sistem representasi dan makna diproduksi dengan sistem bahasa yang dimana tidak hanya oleh ungkapan verbal tetapi melalui visual juga.

Representasi memiliki dua proses utama yang pertama yaitu representasi mental atau disebut dengan konseptual yang dimana konsep tentang sesuatu yang ada pada kepala masing-masing dimana bentuk nya masih abstrak. Proses kedua yaitu representasi bahasa dimana konsep abstrak kemudian diterjemahkan oleh sebuah bahasa maka dari situlah terlahir sebuah gambaran yang dapat disebut dengan simbol dan juga makna gambar.

II.2 Pengertian Psikoanalisis

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kepribadian untuk melakukan tingkah laku sosial tertentu baik berupa perasaan, berpikir maupun bersikap serta berkehendak dan juga berbuat. Kepribadian manusia terbentuk karena adanya proses sosialisasi, menurut Gordon Allport seorang psikologi asal America mengatakan bahwa kepribadian dapat berubah dari aspek psikis maupun fisiknya.

Perubahan-perubahan dalam kepribadian dan juga perkembangannya dapat ditinjau melalui teori psikologi yang sudah diakui sebagai ilmu mandiri pada tahun 1879, salah satu aliran yang muncul yaitu konsep psikologi kepribadian dimana konsep tersebut merupakan pemaknaan konsep kepribadian dari aliran psikoanalisis (Ja'far, 2015). Teori psikoanalisis merupakan teori yang memaparkan hakikat serta perkembangan kepribadian, beberapa unsur yang diutamakan dalam teori ini yaitu motivasi, emosi juga aspek-aspek internal lain. Menurut Freud (1979) seorang psikolog pendiri teori psikoanalisis mengatakan bahwa kepribadian terdiri dari tiga aspek yang saling berkesinambungan yaitu:

- *Id* (aspek biologis)

Id merupakan naluri-naluri bawaan biologi seperti keinginan dan kesenangan yang repressi. Tujuan dari *Id* dapat meredakan ketegangan atau mengurangi jumlah ketegangan, seperti membayangkan sesuatu yang disukai namun tidak akan terpenuhi, hanya saja membantu meredakan ketegangan tersebut.

- *Ego* (aspek psikologis)

Menurut Freud *ego* dapat terbentuk sebagai pengaruh dari kontak dunia luar dan juga sistem kepribadian yang didominasi oleh kesadaran. *Ego* merupakan unsur pelaksana dari kepribadian, tujuannya yaitu mengontrol dan juga memerintah *Id* dan juga *superego*.

- *Superego* (aspek sosiologis)

Pada *superego* Freud berpendapat bahwa dalam *superego* terdapat nilai-nilai moral yang bersifat evaluatif yang memberikan batasan baik dan buruk, dengan kata lain bahwa *superego* merupakan moral kepribadian. Fungsi dari *superego* yaitu merintang impuls-impuls negatif dari *ego* seperti seksual dan agresif yang sangat tidak diterima atau ditentang oleh masyarakat.

Perubahan-perubahan tersebut bisa saja cenderung pada arah yang negatif dan ditentang oleh masyarakat atau berperilaku menyimpang dari norma yang ada. Perilaku

menyimpang menurut (Mustafa, 2007) masuk pada ruang lingkup kriminologi, dimana kriminologi merupakan ilmu yang mengkaji kejahatan dan perilaku menyimpang yang kaitannya erat dengan gejala psikologi. Dalam psikoanalisis menurut Freud perilaku menyimpang atau kriminal merupakan representasi *Id* (aspek biologis) yang tidak dapat terkendali oleh *ego* (aspek psikologis) dan juga *superego* (aspek sosiologis), dua aspek tersebut terlalu lemah untuk bisa mengontrol *Id* (aspek biologis), dengan kata lain kriminalitas atau perilaku penyimpangan merupakan orang yang gagal mengontrol prinsip kesenangan dan realitas.

II.3 Kecemasan

Cemas merupakan rasa tidak nyaman yang dialami oleh semua orang, namun rasa cemas tidak datang begitu saja tetapi adanya stimulus atau penyebab rasa cemas itu datang. Menurut (Lubis,2009) kecemasan merupakan sebuah tanggapan dari ancaman yang datang secara nyata maupun khayalan. Menurut (Nevid,2005) kecemasan merupakan perasaan tegang yang tidak menyenangkan dan merasa sesuatu yang buruk akan terjadi.

Lazarus (1991) mengelompokkan perasaan cemas menjadi dua yaitu :

1. State anxiety

State anxiety merupakan reaksi emosi yang sementara dan timbul pada situasi tertentu yang dirasakan sebagai ancaman seperti mengikuti tes, menjalani operasi, dan lain-lain.

2. Trait anxiety

Trait anxiety merupakan posisi cemas dalam berbagai situasi, hal ini merupakan ciri-ciri sifat yang cukup stabil untuk mengarahkan seseorang maupun menginterpretasikan keadaan menetap pada individu dan berhubungan dengan kepribadian.

Kecemasan merupakan hal yang normal terhadap stressor untuk membantu menghadapi situasi dan juga mengatasinya. Namun jika kecemasan itu berlebih maka akan mengganggu fungsi normal seseorang pada kehidupan sehari-harinya. Menurut

(Ottens, 1991) ada beberapa gejala fisik yang terlihat jika seseorang mengalami kecemasan yaitu otot tegang, gemetar, berkeringat, dan juga jantung yang berdetak cepat.

II.4 Kecemasan Akademik

Kecemasan akademik merupakan adanya ancaman tanpa sebab yang datang pada pengalaman emosional seseorang, hal itu dapat berisikan ketakutan, bahaya serta ancaman sehingga dapat mengganggu pola pikir dan juga respon fisik seseorang. Kecemasan akademik biasanya akan mengganggu perilaku siswa menjadi kurang tepat, siswa akan sulit untuk mengolah informasi yang bersangkutan dengan memori. Menurut Holmes (1991) kecemasan akademik dapat dilihat dan diamati melalui gangguan *mood* (perasaan), siswa akan merasakan was-was, takut, gelisah, tegang, gugup, dan merasa tidak aman dapat mempengaruhi aktivitas akademik pada siswa yang akan menghadapi ujian. Menurut Holmes (1991) ada empat indikator yang dapat mencerminkan kecemasan akademik yaitu:

1. *Mood* (Psikologis)

Menurut Holmes (1991) psikologis yang muncul akan berupa khawatir, tegang, panik, dan juga ketakutan selain itu orang yang merasa cemas akan merasa was-was, gelisah, gugup serta rasa tidak aman atau terancam. Hal ini dapat menyebabkan seseorang dapat mudah tersinggung sehingga memungkinkan untuk terkena depresi.

2. Kognitif

Secara kognitif menurut Holmes (1991) seseorang yang mengalami cemas selalu mengkhawatirkan sesuatu yang belum terjadi namun akan terjadi, sehingga akan sulit untuk berkonsentrasi, mengambil keputusan dan juga menurunnya daya ingat.

3. Somantik

Somantik yaitu reaksi fisik ataupun biologis seseorang. Di dalam somantik gejala kecemasan yang muncul dibagi menjadi dua yaitu secara langsung dan tidak langsung atau berlarut-larut, gejala secara langsung dapat terlihat dengan muncul

nya mudah berkeringat, sesak nafas, jantung berdetak cepat, tekanan darah meningkat, pusing, dan otot yang tegang. Sedangkan gejala yang berlarut larut seseorang akan merasa sakit kepala dan sering merasa mual.

4. Motorik

Motorik merupakan gerak tubuh, dimana Holmes (1991) memaparkan bahwa kecemasan akademik dapat terlihat melalui motoriknya seperti tangan yang selalu gemetar, suara yang terbata-bata dan juga sikap yang terburu-buru.

II.5 Psikologi Kriminologi

Kriminologi merupakan ilmu yang mengkaji serta membahas kejahatan dan juga penyimpangan tingkah laku dilihat dari gejala sosial maupun psikologi atau kejiwaan nya. Pada dasarnya kriminologi melihat bahwa tindakan kejahatan maupun penyimpangan tingkah laku merupakan hasil dari sebuah proses psikologi, menurut (Mustafa, 2007) ada beberapa ruang lingkup yang dapat dikaji memakai kriminologi yaitu:

- Kejahatan, Penyimpangan tingkah laku, dan juga kenakalan (Pornografi, alkohol, dan narkoba)
- Pola tingkah laku serta motif terjadinya kriminalitas
- Korban kejahatan (korban yang mendukung munculnya kejahatan)
- Reaksi masyarakat terhadap kriminal atau kejahatan

Sementara kajian yang dapat dikaji melalui psikologi kriminologi yaitu, penelitian tentang sifat, pola maupun situasi tindak kejahatan. Selain itu ciri-ciri fisik serta riwayat hidup pelaku yang menyimpang dari norma masyarakat serta mengkaji peranan korban kejahatan saat terjadinya kejahatan. Ada beberapa tipe pelaku kriminal yaitu:

- *Born criminal* yaitu orang yang sejak lahir sudah berbakat menjadi pelaku kriminal.

- *Insane criminal* yaitu tipe pelaku kriminal yang disebabkan oleh penyakit jiwa seperti idiosi (kebodohan), imbesilitas (taraf kecerdasan), paranoid, demensia, epilepsi, histeria, dan alkoholisme.
- *Criminoid* yaitu tipe pelaku kriminal yang tidak mempunyai ciri khusus dan mempunyai susunan mental emosional sedemikian matang.

Dalam memahami penyimpangan dan aksi kriminal terdapat beberapa pendekatan yang dapat membantu peneliti untuk mengurai sebuah aksi kriminal seperti dilihat melalui gestur, kepribadian, karakter, serta emosi. Dalam bahan ajar psikologi kriminologi (Tobing dan Susilawati, 2016) ada dua pendekatan yang dapat diuraikan yaitu :

1. *Psychobiological theories*

Pada *psychobiological* terdapat beberapa pendekatan yang dapat dikaji melalui *genetic transmission* yaitu kejahatan yang dapat diturunkan langsung dari orangtua dan juga keluarga, selain itu faktor *biochemical/neurological* dapat dikaji karena menurut Weiss (1983) perlakuan agresif dan juga hiperaktif dapat meningkatkan resiko kenakalan dan penyimpangan pada anak. Pendekatan teori yang terakhir dalam *psychobiological* yaitu *constitutional theory* dimana teori yang dapat menggambarkan aspek biologis dan psikologi untuk memprediksi pelaku kriminal yaitu:

- *Mesomorph*: petualangan, agresif, aktif secara fisik, berotot, mudah tertantang.
- *Ectomorph*: introvert, memendam sesuatu, tubuh tinggi kurus, serius, penyendiri, perasa.
- *Endomorph*: ramah, tubuh gempal dan gemuk, mudah bergaul.

2. *Psychological theory*

Dalam *psychological theory* ada dua pendekatan yang dapat memprediksi adanya penyimpangan perilaku maupun tindakan kriminal yaitu:

- *Psychoanalytic theory* pelaku kriminal merupakan *id*(biologi) yang tidak terkendali oleh *ego*(psikologis) dan *superego*(sosiologi). faktor *ego* dan *superego* lemah yaitu adanya ajaran tertentu baik ataupun buruk yang tidak bisa di kontrol oleh *superego*.
- *Trait theory* merupakan karakteristik tetap setiap individu yang berbeda-beda, Hipocrates dalam Tobing (2016) membagi kepribadian setiap individu berdasarkan cairan tubuh yang dapat mempengaruhi temperamen setiap individu yaitu :
 - *Melankonik* :murung, perasa, punya jiwa estetika (cairan empedu hitam)
 - *Sanguinis* :gembira, optimis, semangat, bertindak semaunya (cairan darah)
 - *Kholerik* :disiplin, tegas, tidak empati, mudah marah (empedu kuning)
 - *Plegmatik*: tenang, lambat, datar, tidak mudah panik, mudah diajak (cairan lendir)

Dalam psikologi kriminologi kesalahan berpikir pada pelaku juga dapat mempengaruhi adanya tindakan kriminal, Yochelson dan Samenow (Blackburn, 1993-2003) mengidentifikasi ada 10 pemikiran cara berpikir pelaku kriminal yaitu :

- Pikiran tertutup
- Menganggap diri sendiri benar
- Menganggap bahwa pelaku merupakan korban
- Menyerah saja
- Pamrih
- Tidak berpikir panjang
- Ketakutan pada diri sendiri
- Merasa diri istimewa
- Percaya hukum rimba
- Kepemilikan

Menurut Tobing (2016) aksi kriminal dapat terjadi dalam dua situasi yaitu situasi gelap atau malam untuk menyisihkan perasaan bersalah dan melihat korban sebagai objek bukan subjek, dan situasi terang atau siang hari yang biasanya sengaja dipertontonkan kepada korban.

II.6 Film

Film merupakan sekumpulan gambar yang disusun menjadi gerak yang disebut dengan *intermittent movement*, namun gerakan yang muncul hanya keterbatasan kemampuan mata dan otak merekam pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa dan sering disebut seluloid yang secara kolektif disebut dengan sinema.

Menurut UUD No.8 Tahun 1992 film adalah karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan atau lainnya.

Sedangkan film adalah media publik yang bersifat audiovisual, memiliki kekuatan yang besar dalam mempengaruhi publik atau khalayak. Gambar hidup yang disajikan oleh film memiliki kecenderungan yang unik dan keunggulan daya efektifnya terhadap penonton (Anwar, 2011 : 160). Sebenarnya media film bertujuan sebagai hiburan, dokumentasi, dan juga pendidikan. Dewasa ini film banyak mengangkat realita sosial di lingkungan sekitar dan memberikan dampak positif maupun negatif pada audiens nya.

II.6.1 Sejarah Film

Pada awalnya film merupakan rangkaian sebuah foto yang disusun agar terlihat bergerak di tahun 1872. Edward Muybridge merupakan seorang fotografer asal Inggris

keturunan Belanda mencoba meneliti gerakan kaki kuda saat berlari untuk Leland Stanford, ia menggunakan 12 kamera yang dijejerkan sepanjang sisi lintasan pacuan kuda untuk mengambil dan merekam gerak dan gaya kuda berlari, namun Muybrigde gagal dengan hasil foto yang buram. Pada tahun 1877 Muybrigde mencoba lagi dengan melibatkan John D. Isaac seorang insinyur, Muybrigde memakai 24 kamera dengan pengokang kamera dihubungkan dengan baterai (Ayawaila, 2008:3)

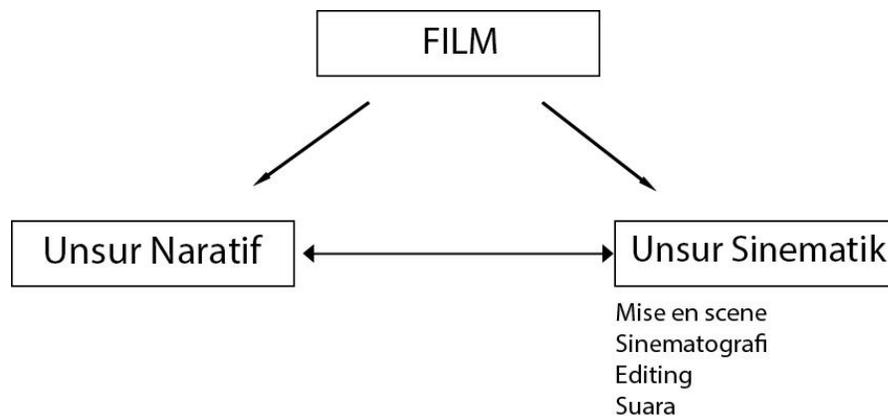
Pada tahun 1895 Auguste Marie Louis dan Louis Jean Lumiere membuat film dengan durasi 46 detik yang berjudul "*Sorie del'Usine Lumira De Lyon*" yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah "Pegawai yang pulang dari pabrik Lumiere di Lyon". Lumiere bersaudara menemukan alat untuk memproyeksikan sebuah gambar bergerak yang disebut Sinematograf yang dibuat dengan peralatan sang ayah yang terinspirasi dari teknologi kinetoskop milik Thomas Alfa Edison. Film tersebut dibuat dengan format 35mm dengan aspect ratio 1.33:1 dengan kecepatan film 16 frame dengan panjang film 17 meter (Wening Tyas, 2019).

Pada 28 Desember 1895 Lumiere bersaudara memutar film yang sudah mereka buat dengan mengadakan pertunjukan di *Salon di Grand Cafe, Paris*. Mulai saat itu Lumiere bersaudara menjadi pencetus bioskop keliling di seluruh perancis. Ada sepuluh film yang mereka tayangkan dengan dikenai tiket masuk, Namun sayangnya film yang dibuat masih tidak memiliki suara dan disebut film bisu maka pada tahun 1927 film diputar dengan diiringi *live* musik orkestra atau diucapkan langsung oleh narator untuk mengisi dialog di dalam film (Wening Tyas, 2019).

Pada tahun 1937 teknologi film sudah mampu memproduksi film berwarna yang lebih menarik dan memiliki alur cerita. Kemudian pada tahun 1970 film sudah bisa direkam dengan jumlah yang banyak dengan *videotape* dan didistribusikan. Tidak hanya Perancis dengan lumiere bersaudara yang mencoba bisnis dalam film saat itu namun beberapa Negara juga mengikuti jejaknya (Ayawaila, 2008:3)

II.6.2 Unsur Pembentuk Film

Didalam sebuah film maka tidak akan lepas dari dua unsur pembentuk film yakni unsur naratif dan juga sinematik, dimana kedua unsur tersebut saling berkesinambungan untuk menciptakan sebuah film, menurut Pratista (2017) unsur naratif bisa dikatakan sebagai bahan(materi) yang akan diolah dan juga motor sebuah penggerak cerita, sedangkan unsur sinematik merupakan (gaya) untuk mengolah nya. unsur sinematik mempunyai empat bagian pokok yaitu mise en scene, sinematografi, editing dan juga suara, semua bagian itu saling berinteraksi, seperti yang dapat dilihat pada bagan dibawah :



Bagan II.1 Unsur Pembentuk Film
 Sumber: Buku Memahami Film Himawan Pratista (2017)

II.6.3 Unsur Naratif dan Sinematik

Unsur naratif selalu berhubungan dengan cerita dan juga tema film, karena setiap cerita pasti memiliki unsur masalah/konflik, tokoh, lokasi, waktu dan lainnya. Menurut Pratista (2017) unsur naratif merupakan rangkaian peristiwa sebab akibat (kausalitas) yang terjadi pada suatu ruang dan waktu. Pengembangan naratif dapat terbagi menjadi tiga yaitu pendahuluan, pertengahan, dan juga penutupan, pola tersebut membuat unsur naratif tidak bisa lepas dari ruang (latar cerita) dan juga waktu (urutan, durasi, frekuensi).

Dalam unsur naratif ada beberapa elemen pokok yang dapat menggerakkan cerita yaitu:

1. Pelaku cerita

Pelaku cerita merupakan motivator utama yang dapat menjalankan alur cerita, pelaku cerita dapat diklasifikasikan melalui beberapa tokoh seperti protagonis dan juga antagonis.

2. Permasalahan/konflik

Menurut Pratista (2008) sebuah permasalahan dalam unsur naratif merupakan penghalang tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, namun permasalahan dapat muncul dari tokoh protagonis maupun antagonis.

Unsur sinematik merupakan semua aspek teknis produksi dalam film, jika unsur naratif merupakan nyawa dalam sebuah film maka sinematik merupakan tubuh fisiknya. menurut Pratista (2017) unsur sinematik merupakan elemen penting yang membuat sebuah cerita menjadi karya audio visual berupa film. Unsur sinematik memiliki empat elemen pokok yaitu :

1. Mise en scene

Mise en scene merupakan apapun yang ada di hadapan kamera yang akan diambil untuk kebutuhan sebuah produksi film. Menurut Pratista (2008) mise en scene merupakan elemen-elemen diatas panggung jika layar bioskop diibaratkan sebagai panggung pertunjukan. Mise en scene memiliki empat unsur utama yaitu *setting* (latar), kostum dan tata rias, pencahayaan, dan juga pemain dan pergerakannya. Mise en scene dapat membantu membangun suasana dan *mood* dalam sebuah film.

2. Sinematografi

Dalam sinematografi pembuat film akan dihadapkan oleh beberapa aspek untuk merekam sebuah adegan yang sudah di tata sedemikian rupa oleh mise en scene, namun tidak hanya merekamnya pembuat film harus mengontrol dan juga mengatur bagaimana teknik yang akan diambil untuk merekam. Menurut Pratista (2017) unsur sinematografi terbagi menjadi tiga aspek yaitu, kamera dan film yang mencakup teknik-teknik yang dapat dilakukan oleh kamera, framing dimana hubungan kamera dengan objek yang diambil seperti jarak, ketinggian, serta pergerakan kamera, yang

terakhir yaitu durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah objek diambil oleh kamera.

3. Editing

Editing pada tahap produksi merupakan proses pemilihan dan juga penyambungan gambar-gambar yang sudah diambil, namun jika film nya sudah selesai editing merupakan teknik-teknik yang dipakai untuk menggabungkan setiap shot. Pada tahap ini editing terbagi menjadi dua jenis, menurut Pratista (2017) jenis yang pertama yaitu kontinu yaitu perpindahan shot tanpa adanya lompatan waktu , yang kedua yaitu diskontinyu yaitu perpindahan shot dengan adanya lompatan waktu.

4. Suara

Suara merupakan elemen pendukung pada film yang dapat membuat pesan dalam film semakin tersampaikan, menurut Pratista (2017) suara yang keluar dalam film dapat dipahami sebagai suara yang keluar melalui gambar yaitu dialog, musik dan juga efek suara.

II.6.4 Jenis-Jenis Film

Film dibagi menjadi tiga jenis, diantaranya film fiksi, dokumenter dan juga eksperimental (Pratists, 2017). Dibawah ini merupakan penjelasan dari setiap jenis film :

1. Film Dokumenter merupakan film yang menyajikan cerita yang terjadi pada fakta kehidupan nyata yang selalu berhubungan dengan tokoh, peristiwa dan juga tempat kejadian yang nyata. Film dokumenter pertama kali digunakan pada film *Moana* (1926) dan *Robert Flaherty*.
2. Film fiksi menurut Himawan (2008) merupakan film yang menggunakan cerita rekayasa diluar kejadian nyata yang telah dirancang sejak awal. Dalam film fiksi biasanya memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah, konflik, penutupan dan pola pembangunan cerita yang jelas. Cerita fiksi memiliki dua skema yaitu nyata dan abstrak karena film fiksi membangun unsur ketegangan dan unsur keindahan ke dalam sebuah film.

3. Film Eksperimental merupakan film tanpa plot namun memiliki struktur, dimana didalam strukturnya dipengaruhi oleh subjektifitas pembuatan seperti gagasan, ide, emosi dan juga pengalaman batin nya. Biasanya para sineas bekerja diluar industri film.

Pada penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa *Bad Genius The Series* merupakan film fiksi dimana alurnya ceritanya bukan merupakan kejadian nyata namun gagasannya terinspirasi dari kejadian nyata.

II.6.5 Klasifikasi Film

Klasifikasi film Menurut Pratista (2017) merupakan kelompok film yang memiliki karakter maupun pola yang sama seperti *setting*, isi dan subjek cerita, tema, struktur cerita, aksi dan peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, *mood*, dan juga karakter.

Dari beberapa klasifikasi tersebut dapat menghasilkan *genre-genre* yang sering diproduksi dalam film seperti komedi, drama, horror, musikal, laga dan juga petualangan. Dibawah ini merupakan penjelasan dari setiap *genre* atau klasifikasi film :

- Komedi adalah sebuah *genre* film yang mengundang perhatian audiens dengan candaan dan juga tawa kebahagiaan dalam alur cerita dengan bumbu kejenaakaan para aktor didalam film.
- Drama adalah *genre* film yang mempunyai alur cerita, *setting*, dan karakter mirip dengan realita kenyataan dalam kehidupan dimana mengajak para audiens untuk merasakan dan memahami pesan didalam film nya.
- Horror adalah *genre* film yang menyajikan ketegangan dan ketakutan kepada audiens, biasanya alur cerita yang disajikan dengan *genre* horror mengaitkan cerita dengan mitos fakta, budaya, dan juga misteri.
- Musikal adalah *genre* film yang dikombinasikan dengan unsur musik, genre musikal hampir sama dengan drama namun alur cerita nya diselipkan nyanyian yang dibawakan langsung oleh aktor.

- Laga (*Action*) adalah *genre* film dengan banyak aksi yang dilakukan oleh aktor seperti perkelahian, penembakan, dan aksi kejar-kejaran, alur cerita yang disajikan mengajak audiens untuk merasakan ketegangan dalam film.
- Petualangan adalah *genre* film yang alur ceritanya tentang perjalanan, eksplorasi alam maupun suatu tempat, biasanya film dengan *genre* petualangan akan memanjakan audiens dengan visual alam.

Pada film *Bad Genius The Series* terdapat adegan dan jalan cerita yang mirip dengan realita kehidupan remaja sekolah tingkat akhir. Di dalam film juga ditambahkan unsur ketegangan, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa film *Bad Genius The Series* merupakan film dengan klasifikasi film Drama, *thriller* (Horor).

II.6.6 Film Series

Film series merupakan film dengan alur cerita yang beruntun atau berkaitan pada setiap episodenya, biasanya masing-masing film berisi bagian-bagian dari cerita yang lebih besar. Film *series* merupakan bagian daripada film utama yang sudah dibuat, rumah produksi membuat versi seriesnya bertujuan untuk memberikan detail pada alur cerita, penokohan dan lain-lain.

II.7 Mise En Scene

Istilah Mise En Scene pertama kali muncul didalam kritikan majalah perancis *Cahiers du cinema* yang diadaptasi dari seni panggung yang memiliki arti ‘penempatan di panggung’. Namun didalam film panggung digantikan dengan frame yaitu segala aspek yang terlihat di layar kamera. Menurut Sikov (2010) Mise En Scene membantu pembaca memahami pentingnya montase, yang pada gilirannya mengungkap pentingnya gerakan kamera oleh sutradara. Sutradara menangani sejumlah faktor fundamental dalam pembuatan film termasuk pengeditan, komposisi, pencahayaan, penggunaan warna dan suara serta narasi. Sedangkan Menurut Pratista (2017) dalam Mise En Scene terdapat 4 komponen penting yaitu *setting* (seting & properti), pencahayaan, kostum & *make-up* dan Pemain dan Pergerakannya. Berikut penjelas dari 4 komponen Mise En Scene:

1. *Setting* (Seting & Properti)

Latar atau *setting* merupakan bagian penting dalam film. *Setting* memberikan informasi tentang lokasi dan juga waktu. *Setting* dapat memberikan makna naratif pada sebuah film, selain itu di dalam *setting* ada properti yang mendukung. Menurut villarejo (2007) properti dapat menarik perhatian pada detail suatu adegan yang lebih besar. Sementara menurut Pratista (2017) *setting* yang digunakan dalam film pasti dibuat semirip mungkin dengan konteks ceritanya. Selain itu Pratista (2017) menjelaskan bahwa fungsi setting dapat menentukan status sosial, *mood* adegan, motif/symbol serta pendukung aksi.

2. Pencahayaan

Pencahayaan dapat menentukan *mood* (suasana) di dalam sebuah film. Pencahayaan yang baik dapat memberikan arti pada setiap kejadian di dalam film maupun memperlihatkan sisi karakter penokohan. Menurut Sartono (2008) Lighting merupakan seni pengaturan cahaya dengan peralatan pencahayaan agar kamera dapat jelas melihat objek dan menciptakan ilusi sehingga penonton mendapatkan kesan adanya ruang, jarak, dan suasana (h.316). Menurut Pratista (2017) *Lighting* atau pencahayaan mempunyai beberapa unsur yaitu :

- Kualitas pencahayaan : unsur ini merujuk pada besar atau kecilnya intensitas cahaya yang digunakan, ada dua bagian yaitu *hard light* dimana bentuk obyek sangat juga bayangan yang jelas, sedangkan *soft light* yaitu cahaya yang menyebar sehingga bayangan akan terlihat tipis.
- Arah Pencahayaan : merupakan posisi sumber pencahayaan terhadap obyek. Ada lima arah pencahayaan yaitu *frontal lighting*, *side lighting*, *back lighting*, *under lighting*, dan *top lighting*.
- Sumber cahaya : sumber cahaya memiliki dua karakter cahaya yaitu buatan dan natural, cahaya natural menggunakan cahaya yang hanya berasal dari apa adanya lokasi atau *setting*. Sumber cahaya yang biasa ada dua yaitu *key light* (cahaya utama) dan *fill light* (cahaya pengisi) untuk menghapus bayangan.

Perancangan tata cahaya juga dapat membangun *mood* film yang akan dibangun, dikelompokkan pada dua jenis yaitu *High key lighting* dan *Low key lighting*. Pada jenis *High key* lebih mengutamakan warna, bentuk, dan garis tegas serta menciptakan batasan tipis antara gelap dan terang, biasanya teknik ini dipakai pada tempat umum dan film bertema keluarga, komedia, dan komedi. Sementara *Low key* menciptakan batas tegas antara gelap dan terang, biasanya digunakan untuk adegan intim, suram, mencekam, dan misteri dan film bertemakan horror, detektif, *thriller*, dan film noir.

3. Kostum & MakeUp

Kostum merupakan komponen penting di dalam Mise En Scene karena kostum dapat memberikan gambaran dan situasi seorang tokoh karakter, selain itu kostum dapat mempertegas cerita di dalam film. Menurut Pratista (2017) fungsi kostum dapat mengidentifikasi ruang dan waktu, status sosial, kepribadian pelaku, warna sebagai simbol, hingga *image*. Sedangkan *makeup* menurut Pratista (2017) memiliki beragam fungsi yang dapat menggambarkan usia, luka atau lebam dan juga kemiripan dengan seorang tokoh. Sedangkan menurut Villarejo (2007) *Make-up* mengacu pada tata rias seorang aktor di setiap karakter yang dibawakan. Dalam film tata rias wajah selalu berkaitan dengan kostum. Peran dari seorang penata rias yaitu menciptakan imajinatif dimensi dalam dunia film. *Makeup* dalam dunia film tidak hanya *makeup* natural dan *straight makeup* tetapi tata rias karakter pendukung juga diperlukan seperti luka robek pada kulit.

4. Pemain & pergerakannya

Dalam Mise En Scene pemain dan pergerakannya menurut villarejo (2007) merupakan gerakan, ekspresi, atau aksi dari seorang aktor atau figur lainnya seperti monster, hewan, animasi, droid. Sedangkan menurut Pratista (2017) pelaku cerita memotivasi unsur naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pengaruh akting seorang pemain dalam film sangat penting agar pantas dan sesuai dengan fungsi adegannya.

Dalam metode konsep akting Stanislavsky terdapat ilmu kejiwaan atau psikologi yang harus pemain pahami, ia menggunakan diagram gunung es Sigmund Freud agar bisa memahami kesadaran yang ada dalam jiwa manusia, ada dua pendekatan yang dapat dipelajari dalam telaah psikologi menurut Ririk El Saptaria (2006) yaitu :

- Pendekatan fungsi jiwa : fungsi jiwa yang ada dalam manusia yaitu rasa yang terdiri dari persepsi, motivasi, emosi, belajar dan berpikir.
- Pendekatan kepribadian : pada pendekatan kepribadian adanya tipologi yang dikembangkan oleh Hippocrates-galenus dalam (Ririk El Saptaria, 2006) yaitu :

Tabel II.1 Tipologi Hippocrates
Sumber : Ririk El Saptaria (2006)

Konstitusi Psikis	Sifat Khas
<i>Choleric</i> (koleris)	Optimis, bersemangat, daya juang kuat, mudah meluap, tindakan cepat, tidak stabil, berbasa-basi, pakaian rapih sebatas pengakuan.
<i>Melancholic</i> (Melankolis)	Pesimis, mudah kecewa, daya juang lemah, egois, curiga, tidak percaya orang lain, susah membuat janji.
<i>Phlegmatic</i> (Flegmatis)	Tenang, tekun, lambat, susah terpengaruh, setia, penyabar, apatis.
<i>Sanguinic</i> (Sanguinis)	Hidup, ramah, supel, cepat bertindak dan berhenti, menerima kesan, mudah berpindah haluan, janji tidak di tepati, suka menolong, tipe pemberani.

Sementara menurut Kretschmer dalam (Ririk El Saptaria,2006) tipe tersebut bisa dikembangkan dalam fisik berdasarkan konstitusi tubuh dengan temperamen sebagai berikut :

Tabel II.2 Tipologi Kretschmer
Sumber : Ririk El Saptaria (2006)

Tipe	Konstitusi Fisik	Temperamen
Piknik	Pendek gemuk, leher pendek, banyak lemak hingga tulang tidak terlihat.	Ramah, menyenangkan, gaul, mudah merasakan suka suka orang lain, komedis
Leptosom	Tinggi, langsing, muka bulat, perut kecil, bahu sempit, tulang nya terlihat.	Tenang, pendiam, perasaannya bergejolak, susah kontak, menyendiri, melankonis.
Atletik	Badan kokoh, bahu lebar, kuat, kepala dan leher tegak, urat urat menonjol	Optimis, daya juang tinggi, perasaan susah digerakkan, tidak peka.
Displastis	Tubuh tidak umum (abnormal), kerdil atau tubuh besar abnormal	Phlegmatic, tenang, tekun, lambat, tidak gampang terpengaruh.

Pada dasarnya ekspresi, gestur dan bahasa tubuh sangat penting untuk sebuah film agar unsur naratif tersampaikan, berikut penjelasan ekspresi, gesture dan bahasa tubuh menurut Ririk El Saptaria (2006:h52) :

1. Ekspresi : Ekspresi merupakan perasaan maupun ide secara khas, maka pemeran harus bisa mengenal dirinya sendiri dan dapat mencapai kepekaan respon untuk karakter yang harus diperankan, karena impuls-impuls perasaan, aksi dan reaksi akan berhubungan dengan ekspresi.
2. Gestur: Gestur merupakan kelanjutan fisik dari impuls-impuls, perasaan, aksi dan reaksi yang dapat menimbulkan energi seperti kata-kata, bunyi, gerak, postur dan infleksi (perubahan nada suara). Gestur terbagi menjadi empat macam yaitu :
 - Gestur Ilustratif : gerakan fisik yang menggambarkan benda secara ilustratif dengan gerak tangan dan tubuh. Contohnya penggambaran fisik seseorang dengan gerakan tangan dan kepala juga mulut.
 - Gestur Indikatif : gestur yang dapat menginformasikan sesuatu seperti menunjuk. Contohnya “kearah timur!”
 - Gestur Empatik : gestur yang memberi informasi dengan melibatkan perasaan serta fungsi indera orang lain. Contohnya “cobalah dengar aku sebentar !”
 - Gestur Autistik : gestur reaksi pada diri sendiri atas reaksi yang diterima. Contohnya mengepalkan tangan saat emosi sambil menatap mata lawan bicara.
3. Bahasa Tubuh : bahasa tubuh merupakan media komunikasi antar manusia menggunakan isyarat, postur, posisi serta perangkat indera lain nya. bahasa tubuh merupakan bahasa non-verbal, biasanya bahasa tubuh merupakan representasi makna dramatis yang diperlihatkan melalui aksi gestural.