

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini peneliti menuliskan kajian teori yang digunakan pada penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan digunakan untuk menentukan posisi penelitian. Selain itu penelitian terdahulu ini juga menjadi rujukan untuk menentukan teori-teori lain yang akan menunjang penelitian, serta menjadi petunjuk untuk menentukan sistematika penelitian yang dapat dilakukan oleh peneliti.

Penelitian terdahulu tersebut berupa “*Studying the Place of Intertextuality in Iranian Painting (Case Samples: Qajar Era)*” dari Panahi Siamak, Farazjou Forough, dan Majdi Shima. Kemudian penelitian “*Decoding Tableau Vivants: the Metareferential Potential of Painterly References in Cinema*” oleh Cristian Eduard Drăgan. Penelitian berikutnya berjudul “Analisis *Mise En Scene* Pada Film *Parasite*” oleh Triadi Sya’Dian, Evi Oktiana, dan Suryanto. Penelitian. Terakhir adalah penelitian “*Indulging in Romance with Wagner: Tristan in Lars von Trier’s Melancholia (2011)*” dari David Larkin.

Bab ini juga menguraikan teori-teori yang digunakan pada penelitian. Teori narasi sedikit diuraikan terlebih dahulu untuk menegaskan bahwa film juga merupakan salah satu bentuk narasi, dengan teks-teks visual yang membentuknya, juga memahami apa narasi itu sendiri. Kemudian teori utama yang digunakan, yaitu teori intertekstual dari Julia Kristeva dibahas, beberapa pemahaman serupa dari ahli lain mengenai teori tersebut akan dibahas.

Kemudian teori *tableau vivant* sebagai teori pembantu. Karena intertekstual yang dilakukan oleh Lars Von Trier terindikasi menggunakan teknik *tableau vivant* tersebut. Teori mengenai elemen visual karya seni lukis juga dibahas untuk memahami struktur teks yang digunakan pada proses intertekstual film *Melancholia*

(2011). Kemudian teori unsur sinematik film dijelaskan pada bab ini juga, karena diperlukan sebagai teori yang digunakan untuk melakukan analisis visual dari adegan film *Melancholia* (2011). Sutradara Lars Von Trier mengatur unsur sinematik film dalam teknik *tableau vivant*-nya. Sehingga adegan film dapat menyerupai referensi lukisan yang digunakan.

Selain itu teori postmodernisme juga dibahas pada bab ini. Pembahasan dilakukan sebagai dasar teori untuk menempatkan film *Melancholia* (2011) sebagai karya film yang memiliki ciri khas seni postmodern. Terutama akibat adanya penggunaan intertekstual dari karya seni lukis.

II.1 Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian

Penelitian terdahulu akan digunakan sebagai referensi maupun pembandingan dalam menulis penelitian ini dan untuk mengetahui bagaimana posisi penelitian yang dilakukan. Terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang membahas topik objek serupa, maupun teori yang serupa. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

- Penelitian “*Studying the Place of Intertextuality in Iranian Painting (Case Samples: Qajar Era)*” dari Panahi Siamak, Farazjou Forough, dan Majidi Shima

Penelitian ini membahas studi intertekstualitas yang dapat diterapkan dalam seni masyarakat Iran. Fokus penelitian pada seni lukis era Qajar. pada lukisan era Qajar. Peran intertekstualitas menjadi acuan dalam memproduksi dan membaca karya-karya tersebut dengan mempelajari sampel-sampel kasus. Metodologi penelitian yang digunakan adalah tinjauan sejarah seni dan karena analisis yang dilakukan pada karya-karya (sampel-sampel) yang bersifat analitik-deskriptif sesuai dengan metode alegoris (Siamak dkk., 2016, h. 156).

Penggunaan teori intertekstualitas terhadap objek lukisan digunakan pada penelitian tersebut. Sehingga dapat menjadi acuan karena adanya kesamaan teori utama dan jenis objek penelitian. Terutama soal operasional teori

intertekstual terhadap karya seni lukis yang digunakannya. Tapi arah intertekstual yang dilakukannya adalah dengan tinjauan sejarah, yang tidak akan digunakan pada penelitian ini.

- Penelitian “*Decoding Tableau Vivants: the Metareferential Potential of Painterly References in Cinema*” oleh Cristian Eduard Drăgan
Penelitian ini membahas hubungan medium berbeda, yaitu film dan lukisan, ditinjau sebagai proses referensi diri, dan pengukurannya dilakukan dengan melihat jenis proses penandaan tersebut dapat digunakan untuk melakukan “*encode*” berbagai pesan (di dalam karya itu sendiri), atau menjadi sebuah bagian integral dari operasi komunikatif (meta). Teori transtekstual Gérard Genette digunakan dengan mendefinisikan secara luas tentang referensi perantara dan kemudian dipersempit kembali dengan teknik khusus, melalui prosedur “*decode*” yaitu *tableau vivant*. Terminologi dari Werner Wolf diambil untuk menentukan potensi metareferensial dari teknik referensi diri ekstra-komposisional. Studi kasusnya terhadap film *A Zed and Two Noughts* (1985) karya Peter Greenaway dan *The House That Jack Built* (2018) karya Lars von Trier (Drăgan, 2021, h. 99).

Dapat dilihat bahwa penelitian terdahulu ini menggunakan teori utama yang hampir serupa, yaitu teori transtekstual dari Gerard Genette. Teori tersebut merupakan terminologi pengembangan lanjutan dari teori intertekstual, yang dikembangkan oleh Gerard Genette. Fokus penelitian yang dilakukan juga sama, yaitu untuk melihat adanya penggunaan referensi karya seni lukis pada adegan film. Tapi penelitian Drăgan menggunakan prosedur “*encode*” untuk melihat pesan yang dihasilkan proses penandaan dan “*decode*” untuk menelaah teknik *tableau vivant* yang digunakan pada adegannya. Juga membahas soal potensi keberadaan metareferensial berdasarkan teori Werner Wolf. Objek penelitian yang dicari potensi keberadaan penggunaan referensi lukisannya adalah film *Zed and Two*

Noughts (1985) karya Peter Greenaway dan *The House That Jack Built* (2018) karya Lars von Trier.

Penelitian terdahulu dari Drăgan ini berguna agar peneliti memiliki gambaran bagaimana analisis menggunakan teori yang serupa dengan intertekstual dari Julia Kristeva, yaitu teori transtekstual Gerard Genette. Juga gambaran mengenai penggunaan teknik *tableau vivant*. Apalagi jenis objek penelitian, yaitu lukisan dan film mirip dengan yang dibahas pada penelitian ini. Lebih memudahkan peneliti untuk menelaah objek yang serupa. Namun pada tahapannya masih pada identifikasi untuk mengkonfirmasi keberadaan penggunaan lukisan pada adegan film saja. Sehingga berbeda dengan penelitian ini yang akan berfokus untuk melihat proses intertekstual serta peranan teknik *tableau vivant* dalam proses tersebut.

- Penelitian “Analisis *Mise En Scene* Pada Film *Parasite*” oleh Triadi Sya’Dian, Evi Oktiana, dan Suryanto

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penggunaan aspek sinematik berupa *mise en scene* pada film *Parasite*. Aspek *mie en scene* yang dibahasnya meliputi alat peraga, set, aktor, pencahayaan dan kostum. Selain itu juga dibahas mengenai aspek sinematografi dan penyuntingan film terhadap *mise en scene* tersebut. Teori Semiotika dari Ferdinand de Saussure juga digunakan sebagai teori pendukung. Penelitian ini menemukan penggunaan *mise en scene* pada film yang ditelitinya mampu mempengaruhi penonton agar mempercayai adegan yang ditampilkan karena film mampu menunjukkan ruang dan waktu, suasana hati, serta menyarankan keadaan pikiran karakter dengan baik (Sya’Dian, 2021, h. 155).

Pada penelitian tersebut digunakan penggunaan teori *mise en scene* dan sinematografi. Sehingga dapat dijadikan acuan untuk melihat bagaimana operasionalnya. Namun terdapat perbedaan dari tujuan yang ingin dicapai,

pada penelitian tersebut digunakan untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap kepercayaan penonton terhadap apa yang ditampilkan pada film. Sedangkan pada penelitian ini ditempatkan sebagai bentuk struktur teks visual baru yang telah direkonstruksi dari struktur teks visual karya seni lukis.

- Penelitian “*Indulging in Romance with Wagner: Tristan in Lars von Trier’s Melancholia (2011)*” dari David Larkin

Penelitian ini membahas mengenai penggunaan musik Prelude to Tristan und Isolde karya Richard Wagner yang banyak digunakan dalam film Melancholia (2011) karya Lars von Trier. Larkin berusaha untuk melihat isyarat apa yang berusaha ditunjukkan oleh sutradara Lars Von Trier dengan menggunakan musik tersebut di dalam filmnya. Penggunaan isyarat dalam film tersebut dianalisis dengan membandingkan latar belakang penggunaan musik Overture to Tannhäuser karya Richard Wagner pada karya sutradara Lars Von Trier sebelumnya, yaitu film Europa (h. 38).

Penelitian ini memiliki objek penelitian yang sama yaitu film Melancholia (2011). Namun fokus pembahasan yang dilakukan berbeda, yaitu dari segi pengaruh kehadiran elemen musik pada film. Tapi pada prinsipnya memiliki kesamaan yaitu mengenai penggunaan material lain di dalam membentuk film Melancholia (2011). Sehingga berguna untuk dijadikan cara memandang karya tersebut dari penggunaan material lain di dalamnya.

Melalui penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas dapat diperhatikan adanya kesamaan pembahasan objek utama yaitu penggunaan referensi lukisan pada adegan film, dan membahas film yang sama yaitu film Melancholia (2011). Beberapa teori yang serupa digunakan pada penelitian-penelitian terdahulu tersebut, seperti intertekstual, teknik *tableau vivant*, dan teori *mise en scene*. Kesamaan ini membantu peneliti untuk melihat bagaimana operasional penggunaan teori-teori tersebut di dalam meneliti objek yang serupa.

Posisi penelitian ini merupakan penelitian yang baru, karena meskipun penelitian-penelitian terdahulu menggunakan teori-teori yang sama, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri. Penelitian ini memiliki hanya beberapa kesamaan teori dengan setiap penelitian terdahulu, bukan secara keseluruhan. Operasional dari teori-teori tersebut juga ditunjukkan ke arah yang berbeda.

Pada operasional penelitian ini teori intertekstual digunakan untuk melihat rekonstruksi struktur teks visual dari karya seni lukis menjadi struktur teks visual baru pada adegan film *Melancholia* (2011). Teori *tableau vivant* digunakan untuk melihat bagaimana proses rekonstruksi tersebut. Kemudian teori *mise en scene* dijadikan sebagai bagian dari struktur teks visual baru pada adegan film bersamaan dengan teori sinematik. Selain itu pada penelitian ini dilakukan juga tinjauan dari segi postmodernisme. Untuk melihat bagaimana penggunaan intertekstual karya seni lukis pada adegan film *Melancholia* (2011) menunjukkan ciri khas seni postmodern.

II.2 Pengertian Teks

Teks hadir sejak zaman dahulu dan digunakan oleh manusia untuk merangkai narasi yang berisikan berbagai macam rangkaian peristiwa. Teks-teks tersebut membentuk pola yang membentuk narasi. Jenis teks tersebut tidak hanya berupa verbal tapi juga bisa dalam bentuk visual. Film dan karya seni lukis merupakan narasi-narasi yang menggunakan teks dalam bentuk visual di dalamnya. Pada penelitian ini struktur teks visual dari adegan film *Melancholia* (2011) dan karya seni lukis yang menjadi referensinya akan dianalisis. Sehingga akan dilihat bagaimana pengertiannya menurut para ahli agar dapat dipahami.

Piliang (2004) menjelaskan bahwa teks adalah pesan tertulis, atau produk bahasa yang berbentuk tulisan teks merupakan “produk” dari setiap tindakan penggunaan bahasa. Dalam arti sempit, teks adalah pesan tertulis, yaitu produk kebahasaan dalam bentuk tulisan (*written text*), seperti buku, novel, puisi, artikel, jurnal, catatan harian, prasasti, bentuk tulisan verbal dan bergambar (*visual sign*), dan bentuk

produksi verbal teks dan teks visual (*visual text*), seperti gambar iklan, televisi, komik, film, mode, seni tari, teater, patung, arsitektur, dan tata kota (h. 190). Pendapat ini memperjelas bahwa film dan karya seni lukis merupakan salah satu bentuk dari teks visual.

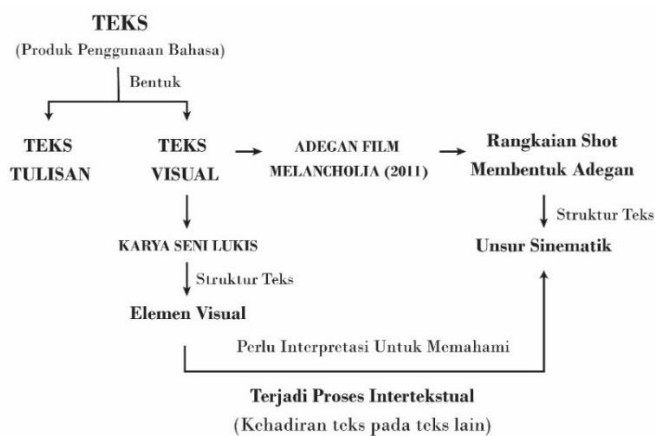
Film merupakan rangkaian dari gambar bergerak yang membentuk narasi atau cerita, rangkaian tersebut biasa disebut sebagai adegan. Danesi (2010) menjelaskan teks dibentuk sedemikian rupa sehingga tergambar rangkaian peristiwa atau tindakan yang saling berhubungan secara masuk akal satu dengan lainnya. Teks-teks yang telah dibentuk secara berangkai tersebutlah yang menjadi suatu kesatuan dan disebut sebagai narasi (h. 220).

Melalui pendapat Danesi dapat disimpulkan bahwa dalam film terdapat teks yang membentuk rangkaian peristiwa, atau dalam film sering kali disebut dengan adegan. Teks tersebut berupa *shot* dan di dalamnya terdapat unsur sinematik. Sedangkan pada karya seni lukis teks yang merangkai peristiwa tersebut adalah elemen visualnya.

Menurut Danesi (2010) dalam upaya menemukan makna teks narasi, digunakan proses menginterpretasikan makna, teks narasi aktual dijadikan sebagai tanda, dan diperoleh dengan cara membaca sub teks dan memperhatikan petunjuk-petunjuk di dalam teks utama berbentuk kiasan interteks (h. 202). Pada film dan karya seni lukis terdapat struktur teks visual yang dijadikan sebagai tanda yang bisa dibaca. Sehingga masing-masing struktur teks visualnya yang dibaca pada penelitian ini untuk kemudian diinterpretasikan.

Ginanti Rona menyatakan soal interpretasi dari film ciptaannya akan selalu beragam. Sebagai kreator, apabila filmnya telah dirilis ke publik, maka karya film tersebut bukan menjadi miliknya pribadi. Sehingga interpretasi bersifat terbuka, sub teks dari film akan diinterpretasi secara beragam oleh setiap individual pengamat film (Rona, 5 Agustus 2023).

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli di atas mengenai teks tersebut. Dapat disimpulkan bahwa posisi film dan karya seni lukis sebagai salah satu bentuk narasi, yaitu narasi non-verbal melalui visualnya. Sehingga teks-teks yang menyusunnya berupa teks visual. Teks visual menjadi struktur yang merangkai narasi dari film dan karya seni lukis, dan untuk memahaminya perlu dibaca dan diinterpretasikan. Interpretasi yang dilakukan bersifat pribadi sesuai dengan metode pendekatan kualitatif yang digunakan dan pendapat sutradara Ginanti Rona.



Gambar II.1 Bagan Posisi Objek Penelitian Sebagai Teks
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pada adegan film Melancholia (2011) karya Lars Von Trier, karya seni lukis berperan sebagai teks lain yang hadir di dalamnya. Kehadiran teks karya seni lukis pada teks adegan film Melancholia (2011) ini disebut sebagai proses intertekstual. Pada prosesnya terjadi perpindahan struktur teks visual dari karya seni lukis menjadi struktur teks visual baru pada film Melancholia (2011).

II.3 Teori Intertekstual

Karena penelitian ini menggunakan teori utama berupa teori intertekstual dari Julia Kristeva maka penting untuk memahami secara mendalam mengenai. Pemahaman didapatkan dengan melihat pendapat para ahli mengenai intertekstual.

Terutama yang memiliki pandangan searah dengan Kristeva mengenai intertekstual.

Secara sederhana konsep dari teori intertekstual biasa digunakan untuk menganalisis fenomena hubungan antara dua teks yang berbeda. Hubungan tersebut berupa kehadiran satu teks pada teks lainnya. Seperti pada penelitian ini, yaitu mengenai bagaimana teks berupa karya seni lukis hadir pada teks lain berupa adegan film *Melancholia* (2011) karya Lars Von Trier.

Konsep intertekstual sendiri pertama kali dikemukakan oleh Julia Kristeva, seorang feminis dan poststrukturalis Bulgaria-Prancis. Kristeva berpendapat bahwa teks tidak dapat hadir dengan sendirinya, namun dibentuk oleh beberapa teks lain yang telah hadir sebelumnya. Menurut Kristeva (1980) konsep intertekstualitas yang digagasnya mengusulkan soal persimpangan tekstual. Teks bukanlah titik yang memiliki makna yang tetap, tapi merupakan sebagai dialog di antara beberapa teks (h. 65)

Pengertian intertekstual menurut Gerard Genette dalam Mirenyat & Soofastaei (2015) adalah sebuah hubungan yang hadir di antara dua atau lebih teks, atau kehadiran dari satu teks di dalam yang lainnya. Meskipun hanya sebagian dari sebuah teks (teks 1) yang hadir dalam teks lainnya (teks 2), hubungan tersebut tetap disebut sebagai intertekstual (h. 534).

Konsep intertekstual yang diusulkan Julia Kristeva sendiri merupakan pengembangan dari gagasan Bakhtin, yaitu dialogisme. Bakhtin mendefinisikan dialogisme sebagai hubungan yang diperlukan dari suatu ujaran dengan ujaran lainnya. Ujaran tersebut menurut Bakhtin merujuk pada "kompleksitas tanda" apa pun, dari frasa yang diucapkan hingga puisi, lagu, drama, dan film. Bakhtin melihat dialogisme sebagai karakteristik yang terbuka terhadap keragaman sosial dari jenis-jenis ujaran (Stam, 1992, h. 208).

Seperti halnya Bakhtin, Kristeva menganggap setiap teks membentuk sebuah mosaik kutipan, jejak yang dapat dibaca, dan kehadiran teks-teks lain di dalamnya juga dapat dibaca. Konsep intertekstualitas tidak hanya berkaitan soal pengaruh dari satu penulis terhadap penulis lainnya, atau dari satu pembuat film terhadap pembuat film lainnya, atau dengan sumber daripada sebuah teks. Tapi merupakan transposisi satu atau lebih sistem tanda ke dalam sistem tanda yang lain, disertai dengan artikulasi baru (Stam, 1992, h. 208).

Seperti yang ditegaskan dalam Kristeva (1980) bahwa konsep intertekstual tidak ada hubungannya dengan persoalan mengenai pengaruh dari satu penulis ke penulis lainnya, atau dengan sumber-sumber karya sastra. Namun konsep ini melibatkan komponen-komponen sistem tekstual. Transposisi dari satu atau lebih sistem tanda ke dalam sistem tanda yang lain, disertai dengan artikulasi baru (h. 15).

Pada proses intertekstual peran dari pembaca sangat penting dalam menemukan keberadaannya. Seperti yang dijelaskan oleh Michael Riffaterre dalam Stam (1992) bahwa konsep intertekstual merupakan persepsi pembaca. Terutama terhadap hubungan antara sebuah teks dengan teks-teks lain yang mendahuluinya atau yang mengikutinya (h. 208).

Seperti diketahui bahwa proses intertekstual pada penelitian ini adalah dari teks berupa karya seni lukis ke teks berupa adegan film *Melancholia* (2011). Kedua teks ini merupakan karya seni yang berbeda namun masih tercakup dalam konsep interteks. Seperti yang dijelaskan oleh Stam (1992) interteks dari karya seni, mencakup tidak hanya karya seni lain dalam bentuk yang sama atau sebanding, tetapi juga semua rangkaian di mana teks tunggal tersebut berada (Stam, 1992, h. 208-209).

Karena karya utama yang diteliti merupakan karya film, maka perlu dipahami bagaimana peran intertekstual di dalamnya. Menurut Stam (1992) pada media film intertekstual merupakan pendekatan yang mempertanyakan realisme dengan

menekankan sifat artefak film yang dikodekan dan dikonstruksi. Film dilihat sebagai sebuah wacana, yang merespons bukan pada realitas, tetapi pada wacana lain. Hal ini juga berdasarkan pendapat Julia Kristeva yang mendefinisikan film sebagai praktik penandaan, yaitu sebagai sistem penandaan yang berbeda (h. 207). Bisa dibilang proses intertekstualitas pada adegan film *Melancholia* (2011) ini merupakan respons terhadap wacana lain berupa karya seni lukis.

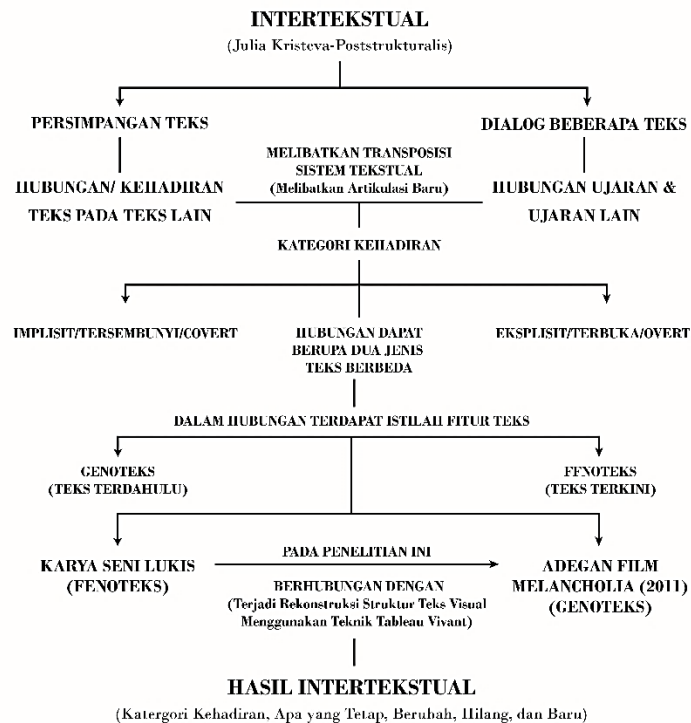
Kehadiran dari intertekstual ini sendiri memiliki beberapa kategori. Kategori ini berdasarkan sifat kehadirannya yang dapat disadari atau tanpa disadari oleh pembaca atau penulis. Kategori kehadiran intertekstual ini dibagi oleh Gerard Genette menjadi tiga. Kategori tersebut berupa: implisit atau eksplisit; *covert* atau *overt*; tersembunyi atau terbuka (Mirenayat & Soofastei, 2015, h. 534).

Pada kategori pertama, intertekstual eksplisit mengekspresikan kehadiran yang terbuka dari sebuah teks pada teks lainnya. Secara jelas, pada intertekstual jenis ini, teks dari penulis kedua tidak bermaksud untuk menyembunyikan referensi teks yang digunakan (teks pertama). Jadi kehadiran dari teks lain di dalamnya dapat diobservasi. Kutipan juga termasuk ke dalam intertekstual (Mirenayat & Soofastaei, 2015, h. 534).

Sedangkan pada kategori kedua, intertekstual *covert* dari teks menandakan kehadiran teks yang tersembunyi dalam teks yang lain. Intertekstual ini berusaha untuk menyembunyikan referensi intertekstualnya dan kerahasiaan ini bukan karena untuk keperluan sastra saja. Tapi juga terdapat alasan-alasan sastra tambahan (Mirenayat & Soofastaei, 2015, h. 534).

Selain itu terdapat istilah fitur teks dalam intertekstual Kristeva, yang terdiri dari fenoteks dan genoteks. Kristeva (1980) menjelaskan bahwa fenoteks adalah bahasa komunikasi dan telah menjadi objek analisis linguistik. Sedangkan genoteks adalah apa yang dapat dideteksi melalui aspek-aspek atau elemen-elemen tertentu dari bahasa, dan tidak bersifat linguistik (h. 7). Secara sederhana genoteks adalah teks

asli (teks terdahulu). Sedangkan fenoteks adalah teks aktual atau yang dipahami dalam waktu saat ini (teks terkini). Kehadiran dari genoteks dan fenoteks selalu bersamaan (Hanafi, 2023, h. 31).



Gambar II.2 Bagan Operasional Teori Intertekstual
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Setelah melakukan tinjauan pustaka dari berbagai ahli mengenai teori intertekstual dapat terlihat bagaimana operasionalnya secara singkat pada bagan di atas. Bisa dipahami bahwa peran intertekstual adalah untuk melihat bagaimana hubungan dari satu teks yang hadir pada teks lainnya. Oleh karena itu teori intertekstual cocok untuk digunakan dalam penelitian ini, karena fenomena yang dibahas adalah mengenai kehadiran teks berupa karya seni lukis pada teks lain berupa adegan film Melancholia (2011) karya Lars Von Trier. Terdapat juga kategori kehadiran teks pada teks lainnya dalam intertekstual. Kategori ini akan dilihat untuk mengetahui jenis hubungan intertekstual yang terjadi berdasarkan konsep kehadirannya pada objek penelitian ini.

Pada proses intertekstual ini sutradara Lars Von Trier melakukan rekonstruksi struktur teks visual dari karya seni lukis menjadi struktur teks visual baru pada adegan film *Melancholia* (2011). Rekonstruksi tersebut dilakukan dengan teknik yang disebut sebagai *tableau vivant*. Teknik tersebut memiliki peran dalam proses intertekstual dari genoteks berupa karya seni lukis menjadi fenoteks berupa adegan film *Melancholia* (2011). Sehingga pembahasannya akan dilakukan pada sub bab berikutnya.

II.4 Teknik *Tableau Vivant*

Teknik *tableau vivant* digunakan pada film dengan cara menggambarkan karakter-karakter filmnya mengenakan kostum, properti, dan pose dengan latar diatur sesuai pencahayaan yang direkayasa agar mirip dengan lukisan yang digunakan sebagai referensi. Teknik tersebut digunakan oleh sutradara Lars Von Trier dalam proses intertekstual yang dilakukannya untuk merekonstruksi struktur teks visual dari karya seni lukis menjadi struktur teks visual baru pada adegan film *Melancholia* (2011). Struktur teks visual karya seni lukis tersebut berupa elemen-elemen visualnya, sedangkan pada film adalah unsur sinematik berupa *mise en scène* dan sinematografi. Pemahaman mengenai teknik *tableau vivant* dari berbagai pandangan ahli diperlukan. Sehingga penelitian yang dilakukan pasti dan sesuai dengan apa sebenarnya teknik *tableau vivant* tersebut.

Menurut Bartas & Podolchak (2015) *tableau vivant* merupakan area pembatas dari sinema dengan fotografi, lukisan, patung, teater, pertunjukan, dan bahkan sastra (yang menjadi referensinya). Drăgan (2021) menyimpulkan bahwa *tableau vivant* ini adalah titik penghubung dari beberapa mode representasi, sebagai sumber utama referensi diri dari sinematik (dan dengan ekstensi, metareferensi) (h. 104).

Bartas & Podolchak (2015) berpendapat bahwa *tableau vivant* sering kali memanfaatkan lukisan terkenal untuk ditampilkan ke dalam sinema sebagai referensinya (h. 155). Seperti yang dilakukan oleh Lars Von Trier pada adegan film

Melancholia (2011). Trier menggunakan karya seni lukis sebagai referensi adegan tersebut.



Gambar II.3 Contoh Penggunaan Teknik *Tableau Vivant* pada Film *The House That Jack Built* (2018)

Sumber: Cuplikan Film *The House That Jack Built* (2018) & en.wikipedia.org/wiki/The_Barque_of_Dante&psig=AOvVaw2Vym9Q0s-GdBnXmWCBOPEW&ust=1671143468903000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCJCirquU-vsCFQAAAAAdAAAAABAE
(Diakses pada 10/06/2023)

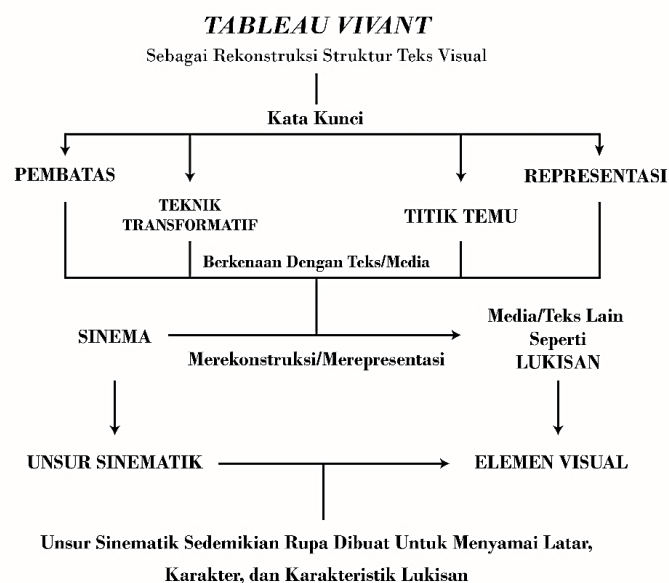
Menurut Peucker dalam Drăgan (2021) efek *tableau vivant* dapat dicapai dengan menggunakan aktor-aktor berpose sebagai karakter-karakter dari beberapa lukisan yang spesifik. Teknik transformatif ini sebuah titik bertemu dari beberapa mode representasi, merupakan aturan tekstual yang berkenaan dengan lukisan, drama, dan patung (h. 101). *Tableau vivant* juga merupakan pementasan lukisan menggunakan aktor nyata dengan melibatkan perwujudan yang statis, bisa dibilang pengenalan sesuatu yang nyata menjadi gambar. Tubuh yang hidup diubah menjadi lukisan dan terdapat usaha untuk menghapuskan jarak di antara penanda (*signifier*) dan yang ditandai (*signified*) (Peucker, 2003, h. 295). Drăgan (2021) berpendapat bahwa teknik ini menyiratkan eksplorasi semiotika mengenai sifat representasi pelukis (*painterly*) dengan representasi sinematik (h.106).

Wicaksono Wisnu Legowo menyatakan bahwa pada pembuatan film memang sering kali dilakukan peminjaman terhadap karya-karya lain yang telah hadir sebelum film yang diciptakannya. Pada proses untuk mencapai kemiripan dengan referensinya tersebut digunakan pengaturan unsur-unsur sinematik dari film

(Legowo, komunikasi pribadi, 6 Juli 2023). Pernyataan ini memperlihatkan bagaimana unsur sinematik film digunakan untuk merekonstruksi referensinya seperti pada teknik *tableau vivant*.

Jacobs (2011) menyatakan bahwa *tableau vivant* merupakan sebuah alat yang digunakan oleh pembuat film untuk menentukan kekhususan medium mereka, gerakan pada filmnya dihadirkan dengan statis, seperti gambar atau pahatan dalam ruang sinematik, kedekatan ikon dengan durasi film, dan sebagainya. Kehadiran *tableau vivant* menjadi ambigu karena estetika kestatisannya pada konteks naratif fiksi dari film. Hal ini menciptakan hambatan dalam aliran film naratif, sehingga timbul teka-teki (h. 94-95).

Drăgan (2021) menyatakan bahwa penonton dapat melihat bahwa ada kesengajaan pengaturan. Pengaturan tersebut dirancang secara khusus dengan potensi menghancurkan ilusi estetika sinematik. Bahkan pada saat penangkapannya, dengan dimotivasi secara kontekstual teknik ini memperkuat narasi fiksinya terhadap penonton. (h. 104).



Gambar II.4 Bagan Operasional Teknik *Tableau Vivant*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Melalui berbagai pendapat dari para ahli mengenai *tableau vivant* tersebut dapat dipahami bahwa intertekstual dari karya seni lukis ke adegan film *Melancholia* (2011) yang dilakukan Lars Von Trier menggunakan teknik *tableau vivant*. Trier menggunakannya dengan mengatur unsur sinematik pada adegan-adegan filmnya sedemikian rupa untuk merekonstruksi elemen visual dari karya-karya seni lukis yang menjadi referensi adegan filmnya.

Lars Von Trier menunjukkan kreativitas dari dirinya sendiri dalam melakukan proses rekonstruksi dengan teknik *tableau vivant*. Sehingga tercipta hasil intertekstual berupa rekonstruksi struktur teks karya seni lukis menjadi struktur teks yang baru pada adegan film *Melancholia* (2011). Sebelum menemukan hal tersebut perlu dipahami soal elemen visual karya seni lukis dan unsur sinematik dari film, yang akan dibahas pada sub bab berikutnya.

II.5 Elemen Visual Karya Seni Lukis

Pemahaman mengenai elemen-elemen visual dari karya seni lukis diperlukan dalam penelitian ini. Tujuannya untuk memudahkan analisis struktur karya seni lukis yang hadir pada adegan film *Melancholia* (2011). Karena elemen visual sendiri merupakan struktur teks visual yang membentuknya.

Karya seni lukis sendiri merupakan karya seni yang memiliki wujud dua dimensi. Seperti menurut Mukhlisin & Triyanto (2020) seni lukis termasuk karya seni rupa dua dimensi. Kemudian merupakan cara seseorang mengungkapkan gagasan, ekspresi, ide, dengan bahasa artistiknya pada bidang dua dimensi tersebut. Citra visual dari karya seni lukis sendiri menurutnya ditampilkan melalui unsur titik, garis, bidang, tekstur, dan warna. (h. 292).

Pada karya seni banyak sekali variabel seperti ini dan variabel lainnya bersatu untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik. Variabel ini berupa karakteristik seperti penggunaan bentuk, garis, warna, cahaya, dan tekstur. Pada analisis visual variabel-variabel tersebutlah yang dideskripsikan secara sistematis untuk

memahami pengalaman terhadap karya seni tersebut. Apalagi melalui analisis berbagai variabel tersebut dapat dilihat efek yang ditimbulkannya (Glass, 2017). Analisis terhadap karya seni tersebut dapat digunakan juga pada objek penelitian ini, yaitu karya seni lukis.

Setiap elemen visual atau struktur daripada karya seni lukis akan dibahas lebih mendalam. Elemen tersebut berupa garis, bentuk dan wujud, warna, ruang, dan tekstur. Pembahasan mendalam terhadapnya karena pada penelitian ini struktur tersebut, akan berubah menjadi struktur baru pada sinema sehingga penting untuk dipahami agar memudahkan proses analisis. Berikut adalah pemahaman mengenai elemen-elemen visual dari karya seni lukis:

- Garis (*Line*)

Garis merupakan gabungan dari elemen terkecil dari sebuah elemen visual, yaitu titik. Ketika titik dihubungkan ke titik lainnya, maka garis itu terbentuk. Pada karya seni lukis garis menjadi elemen yang penting, karena menjadi salah satu unsur pembentuk bahasa visual lukisan, yang bahkan dapat berdiri sendiri berkomunikasi.

Darisman (2012) garis merupakan jejak yang tertinggal akibat bergesernya sebuah titik. Pada praktiknya titik digerakkan untuk melintasi bidang gambar untuk membuat garis. Elemen ini sangat dasar dalam seni, bahkan menjadi cara berkomunikasi secara visual pertama ketika manusia balita (h. 624). Menurut Elliott (2007) garis menjadi elemen yang penting karena merupakan fundamental pembentuk segala bentuk yang ada dalam sebuah karya seni lukis (h. 22).

Pada karya seni lukis, garis dapat digunakan untuk merepresentasikan beberapa hal. Menurut Mittman (2019) garis bisa digunakan untuk mendefinisikan bentuk dan figur. Juga untuk mengindikasikan gerakan, emosi, dan elemen lainnya. Berikut adalah bagaimana garis digunakan untuk mendefinisikan hal-hal tersebut:

- **Garis Kontur & Arsiran**

Penggunaan garis kontur dan arsiran dapat mendefinisikan bentuk pada sebuah gambar. Menurut Mittman (2019) penggunaan garis kontur dan arsiran dapat ditemukan pada cetakan blok kayu “*Four Horsemen of the Apocalypse*” karya Albrecht Dürer. Pada karya ini garis kontur garis mendefinisikan bentuk, figur, dan digunakan untuk menandai bagian luar dari semua elemen gambar. Pada gambar berikut ditunjukkan penggunaannya tersebut:



Gambar II.5 Penggunaan Garis Kontur & Arsiran pada “*The Four Horsemen, from The Apocalypse*” karya Albrecht Dürer (1498)

Sumber: [Smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/06/horsemen-sm-870x1182.jpg](https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/06/horsemen-sm-870x1182.jpg)

(Diakses pada 27/06/2023)

Garis juga digunakan untuk menunjukkan bayangan. Bayangan yang ditimbulkan apabila cahaya menerpa satu sisi benda, mengakibatkan sisi lainnya dalam bayangan. Pada topi salah satu penunggang kuda dalam karya Albrecht Dürer tersebut, tampak garis-garis yang berjarak dekat, yang disebut arsiran menunjukkan bahwa sisi kiri topi berada dalam bayangan. Hal ini juga membantu topi terlihat lebih tiga dimensi, memberikan kesan bentuknya lebih jelas (Mittman, 2019).



Gambar II.6 Penggunaan Garis Arsiran dalam membentuk bayangan topi dalam karya Albrecht Dürer (1498)

Sumber: <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/06/horsemen-hat.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

Selain fungsi garis kontur dan arsiran untuk menampilkan figur dan bentuk dalam gambar, juga menciptakan ilusi bayangan dan bentuk. Garis juga bisa dibuat untuk menimbulkan gerakan. Pada contoh komik strip di bawah ini terdapat garis horizontal di latar belakangnya. Garis tersebut selain menimbulkan bayangan, dapat menciptakan juga kesan bergerak cepat dari kiri ke kanan. Selain pada komik strip, garis ini muncul dalam segala macam karya lain (Mittman, 2019).



Gambar II.7 Garis menunjukkan gerak pada “*In the Car*” karya Roy Lichtenstein (1963)

Sumber: https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/07/In_the_Car-300x254.jpg
(Diakses pada 27/06/2023)

- **Garis Organik & Anorganik**

Terdapat pembagian garis menjadi garis organik dan anorganik (atau geometris). Garis organik adalah garis yang lentur dan melengkung, seperti yang ditemukan di alam. Dalam cetakan Dürer, garis surai dan ekor kuda, rambut figur, dan awan yang berombak termasuk pada garis organik (Mittman, 2019). Bisa dibayangkan garis organik merupakan garis yang bersifat natural dan tidak kaku.

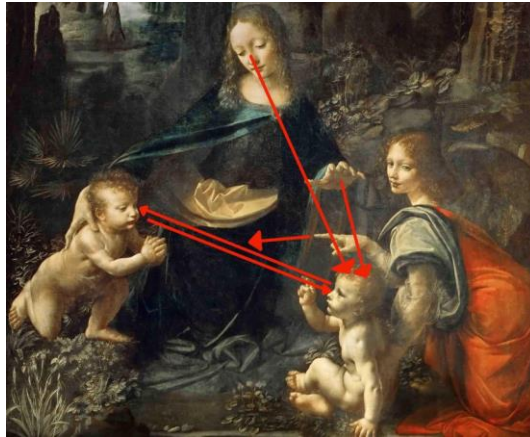
Sedangkan garis anorganik pada umumnya berupa garis lurus atau garis lengkung sempurna, seperti yang ditemukan dalam geometri. Seperti dalam gambar karya Roy Lichtenstein di atas, sebagian besar garisnya organik, tetapi garis horizontal di latar belakang adalah anorganik (Mittman, 2019). Dapat disimpulkan bahwa garis anorganik sifatnya lebih kaku daripada organik.

- **Garis Implisit**

Selain garis yang ditampilkan secara eksplisit, terdapat juga garis implisit yang bisa diidentifikasi pada karya seni. Menurut Mittman (2019) Garis implisit tidak benar-benar digambar, tetapi garis ini tercipta dengan menghubungkan titik-titik (secara harfiah atau kiasan) untuk menciptakan garis dalam pikiran. Contoh penggunaan garis implisit terdapat pada lukisan "*The Virgin of the Rocks*" karya Leonardo da Vinci.

Pada lukisan tersebut garis tersirat digunakan sebagai garis penglihatan, yang memandu pengamat di sepanjang gambar. Garis ini membantu pengamat untuk mengetahui ke mana harus melihat, dan menunjukkan apa yang penting dalam lukisan itu. Garis ini dilihat dengan mengikuti tatapan figur-figurnya yang melihat dan menunjuk satu sama lain. Malaikat dengan jubah merah di sebelah kanan melihat ke arah pengamat, kemudian menunjuk ke arah bayi John *the Baptist* yang berada di sebelah kiri, dan melihat ke arah bayi Yesus, yang melihat ke arahnya lagi. Kemudian Maria

melihat ke arah Yesus, dan juga memberi isyarat kepada-Nya dengan tangannya (Mittman, 2019).



Gambar II.8 Garis Implisit pada Lukisan “*The Virgin of the Rocks*” Karya Leonardo Da Vinci

Sumber: <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/07/leo-arrows-cropped-870x710.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

- Bentuk (*Shape*) dan Wujud (*Form*)

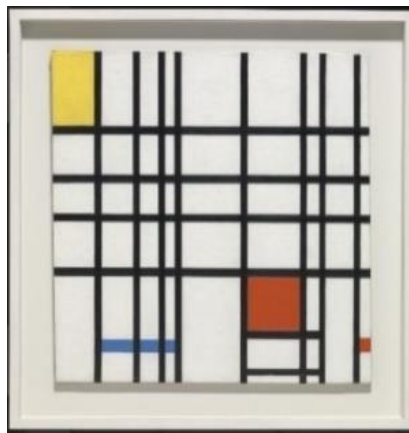
Setelah garis, terdapat elemen lain yang disebut bentuk. Bentuk merupakan gabungan daripada garis. Menurut Mittman (2019) bentuk dibangun atas garis dan warna, dan harus dibuat dari salah satu atau keduanya. Bentuk merupakan properti dari bentuk dua dimensi. Pada pembentukannya ditentukan oleh garis di sekelilingnya atau oleh perubahan warna.

Dalam bentuk terdapat beberapa pembagian. Berdasarkan jenisnya terdapat bentuk geometris dan organik. Selain itu terdapat juga bentuk positif dan negatif. Berikut adalah penjelasannya:

- Bentuk Geometris & Organik

Bentuk geometris dan organik merupakan dua jenis bentuk utama. Menurut Mittman (2019) sebagian karya seni terdiri dari bentuk-bentuk geometris dan organik. Namun melihat pembagian jenis bentuk di dalam karya seni dapat membantu memperjelas kualitas bentuk tersebut.

Bentuk geometris contoh jelas penggunaannya dapat ditemukan pada karya Piet Mondrian. Terutama pada karyanya “*Composition with Yellow, Blue and Red*” (1937-1942). Mondrian menggunakan garis hitam lurus vertikal dan horizontal untuk membagi kanvasnya menjadi empat persegi panjang dengan warna-warna primer (Mittman, 2019). Dapat dilihat bahwa garis dan warna berperan besar dalam menciptakan bentuk geometris pada karya seni lukis.



Gambar II.9 Garis Geometris pada Karya Piet Mondrian
Sumber: <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/07/mondrian-tate.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

Sedangkan bentuk organik adalah bentuk yang memberikan kesan dunia alami. Pada bentuk organik ditemukan bentuk-bentuk yang hadir di alam, seperti melengkung, memutar, dan berputar (Mittman, 2019). Seperti garis organik, bentuk organik juga sifatnya natural.

- **Bentuk Positif & Negatif**

Bentuk bisa diwujudkan dalam bentuk positif atau negatif. Bentuk dapat berupa bentuk positif atau negatif. Contohnya bisa dilihat dalam foto dari Cueva de las Manos. Bentuk positif berupa cetakan tangan yang dibuat dengan mencelupkan tangan ke dalam pigmen dan kemudian

meletakkannya di atas batu. Bentuk negatif dibentuk dengan mengoleskan pigmen di atas tangan, sehingga bentuk yang dihasilkan ditentukan oleh ketiadaan pigmen (Myers, 2023). Bisa disimpulkan bahwa bentuk positif diciptakan dengan mengisi bentuk dengan warna. Sedangkan bentuk negatif sebaliknya, bentuk tidak diisi dengan warna namun, sekeliling dari bentuk tersebut yang diisi dengan warna.



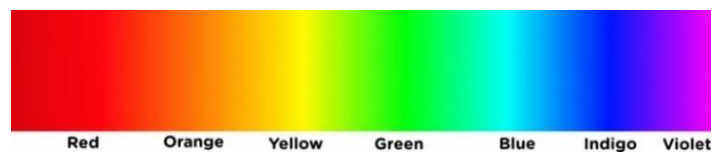
Gambar II.10 Bentuk Positif & Negatif pada Cueva de las Manos
Sumber: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/SantaCruz-CuevaManos-P2210651b.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

Selain bentuk terdapat wujud atau *form*, wujud bersifat tiga dimensi, Menurut Mittman (2019) wujud atau *form* adalah bentuk tiga dimensi. Selain itu digunakan juga untuk menggambarkan kesan ilusi tiga dimensi. Seperti halnya bentuk, wujud bisa berupa geometris atau organik.

- Warna (*Color*)

Warna sering kali digunakan pada karya seni lukis. Seniman menggunakan warna-warna tertentu, menggabungkannya, dan melakukan berbagai hal untuk diaplikasikan kepada karya seni lukis. Menurut Mittman (2019) warna digunakan seniman untuk berbagai alasan, selain untuk menduplikasi realitas warna juga digunakan untuk mengatur suasana hati dan menunjukkan hal yang penting. Istilah warna yang biasa digunakan secara

umum adalah apa yang dimaksud sebagai rona/*hue*. Rona murni muncul pada spektrum cahaya dan terlihat oleh mata. Terdapat jangkauan warna yang dilihat oleh manusia. Seperti yang ada pada gambar di bawah ini:



Gambar II.11 Warna pada Spektrum Cahaya yang Terlihat

Sumber: [Smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/06/Colours_of_the_visible_light_spectrum-870x176.png](https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/06/Colours_of_the_visible_light_spectrum-870x176.png)
(Diakses pada 27/06/2023)

- Warna Primer, Sekunder, dan Tersier

Terdapat pembagian warna menjadi warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer pada sebagian besar media seni adalah merah, kuning dan biru (pengecualiannya adalah sistem warna aditif, yang digunakan pada layar komputer, pencahayaan teater dan sejenisnya, dan memiliki warna merah, hijau, dan biru sebagai warna primer). Semua warna lain bisa dibuat dari warna-warna ini. Warna sekunder dibuat dengan mencampurkan dua warna primer: Merah dan kuning menghasilkan warna jingga, dan seterusnya. Warna tersier dibuat dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder (Mittman, 2019).



Gambar II.12 Roda Warna

Sumber: <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/06/colorwheel-870x870.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

- **Warna Komplementer & Analog**
Terdapat juga warna komplementer dan analog. Menurut Mittman (2019) warna komplementer adalah warna-warna yang berseberangan satu sama lain (seperti merah dan hijau atau biru dan jingga), warna-warna ini cenderung menonjol jika disandingkan satu sama lain. Sedangkan warna analog (*analogous*) adalah warna yang bersebelahan satu sama lain (seperti merah dan jingga atau biru dan hijau), warna-warna ini cenderung menyatu dengan lebih halus.
- **Warna Hangat & Dingin**
Warna memiliki temperatur berupa hangat dan dingin. Pada roda warna di atas, warna yang berada di sebelah kiri adalah warna dingin dan warna di sebelah kanan adalah warna hangat. Menurut Mittman (2019) penggunaan warna dingin atau hangat dalam gambar bisa menunjukkan suasana hati pelukisnya.
- **Value (*Tint & Shade*)**
Value adalah salah satu hal yang dapat dipertimbangkan dalam warna. Menurut Mittman (2019) *value* merupakan tingkat kecerahan (*tint*) atau kegelapan (*shade*) dari warna. Penambahan warna putih pada warna, akan menghasilkan *tint*. Sedangkan penambahan warna hitam, menghasilkan *shade*. *Tint* merupakan warna yang cenderung lebih ceria, yaitu warna-warna pastel. Sebaliknya *shade* menghasilkan warna yang cenderung lebih suram. Suasana hati biasanya ditunjukkan oleh sifat-sifat warna ini.
- **Saturasi**
Saturasi merupakan intensitas dari warna. Kepekatan dari warna berperan. Warna bisa sangat terlihat mencolok ataupun kusam. Mittman

(2019) menjelaskan bahwa saturasi atau intensitas merupakan seberapa cerah atau redupnya suatu warna.

- Ruang (*Space*)

Meskipun karya seni lukis hanya berupa dua dimensi, tapi terdapat elemen ruang di dalamnya. Ruang dalam karya seni dua dimensi berupa ilusi yang menunjukkan adanya kedalaman. Menurut Mittman (2019) ruang digunakan untuk menunjukkan kedalaman yang nyata atau representatif, dan juga area permukaan umum dalam sebuah karya seni. Beberapa periode dalam sejarah seni menunjukkan ketertarikan yang besar dalam menciptakan ilusi ruang tiga dimensi dalam media dua dimensi.

Mittman (2019) menjelaskan bahwa ilusi ruang tiga dimensi bisa diciptakan dengan variasi *value*, memainkan bayangan, penggunaan warna gelap untuk menciptakan ilusi bayangan. Kemudian menunjukkan cahaya yang menyorot dengan warna cerah. Kontras yang tajam digunakan sehingga ilusi tiga dimensi ini lebih tercipta. Melalui penggunaannya lukisan pada kanvas yang datar seperti memiliki kedalaman tiga dimensi.



Gambar II.13 Contoh Penggunaan Ilusi Kedalaman Ruang pada Lukisan “*La Donna Velata*” karya Raphael

Sumber:

<https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/07/detail-comp.jpg>

(Diakses pada 27/06/2023)

- Perspektif Linier & Atmosfer

Ilusi dibuat untuk menunjukkan figur seakan di dalam ruang tiga dimensi menggunakan metode perspektif. Menurut Mittman (2019) perspektif linier dan atmosfer mampu menciptakan ilusi kedalaman. Penggunaan metode ini mampu memberikan ilusi dari figur seperti berada dalam ruang tiga dimensi.

Perspektif linier sendiri didasarkan pada ilusi optik dari garis-garis paralel yang tampak menyatu saat menyusut saat menuju ke kejauhan. Contohnya adalah pada lukisan karya Perugino, jika garis-garis yang digunakan pada lukisan Perugino diperhatikan, dapat dilihat bagaimana efek perspektif linier yang digunakannya. Garis-garis tersebut disebut garis ortogonal yang bertemu pada garis cakrawala (*horizon line*), pada titik hilang (*vanishing point*). Ketika semua garis ortogonal bertemu, bentuk-bentuk menjadi lebih kecil (Mittman, 2019).



Gambar II.14 Contoh Penggunaan Perspektif Linier pada lukisan “*Christ Giving the Keys of the Kingdom to St. Peter*” karya Perugino
Sumber: <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/07/perugino-diagram2.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

Pada perspektif atmosfer didasarkan pada efek optik yang membuat objek di kejauhan tampak lebih pucat warnanya dan tidak terlalu detail daripada objek yang dekat. Contohnya dapat ditemukan pada lukisan karya Perugino di atas, bisa dilihat efek ini digunakan dengan membuat

figur di latar depan (bagian gambar yang tampak paling dekat dengan pengamat) berwarna lebih berani, figur yang lebih kecil di bagian tengah tampak lebih pucat, dan perbukitan di latar belakang (bagian gambar yang tampak berada di kejauhan) memudar ke dalam warna biru pucat (Mittman, 2019).

- Tekstur (*Texture*)

Tekstur bisa hadir juga pada karya seni dua dimensi seperti lukisan. Menurut Mittman (2019) tekstur adalah apa yang bisa dirasakan dari sebuah permukaan, baik nyata atau representatif. Rasa dari permukaan ini bisa berupa kekasaran atau kehalusan objek dan media seni yang sebenarnya, atau ilusi dari sifat-sifat ini.

Ilusi tekstur dapat memberikan efek yang luar biasa dalam karya seni. Karya seni yang datar dan tidak bertekstur dibuat seakan memiliki tekstur-tekstur benda yang ada di dalamnya. Menurut Mittman (2019) contoh penggunaan ilusi tekstur ini bisa ditemukan dalam lukisan *still life* dari Belanda yang sangat terkenal dengan replikasi objek yang cermat dan ilusinya. Piring perak yang halus dan piala kaca dari lukisan *Still Life* karya Pieter Claesz memberikan kesan teksturnya dengan baik, begitu juga dengan kue dan roti yang diberikan tekstur lebih kasar, serta tekstur dari kue pai yang rapuh.



Gambar II.15 Penggunaan Ilusi Tekstur pada “*Still Life*” Karya Pieter Claesz
Sumber: <https://smarthistory.org/wp-content/uploads/2019/07/Still-Life-870x536.jpg>
(Diakses pada 27/06/2023)

Dapat dilihat bahwa elemen visual yang menjadi struktur teks visual karya seni lukis berupa garis, bentuk dan wujud, warna, ruang, dan tekstur. Elemen-elemen tersebut menjadi hal yang membentuk lukisan secara utuh. Karena itu hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas penting. Terutama untuk menganalisis struktur teks visual dari karya seni lukis, yang menjadi interteks dari adegan film *Melancholia* (2011).

Akan terlihat bagaimana lukisan tersebut dibentuk. Serta tampak juga apa saja yang berusaha dibentuk oleh elemen visual tersebut. Seperti latar dan karakter di dalamnya. Sehingga dapat dibandingkan dengan adegan film *Melancholia* (2011) yang menggunakan lukisan-lukisan tersebut sebagai referensi. Unsur sinematik berperan dalam membuat adegan film *Melancholia* (2011) agar menyerupai lukisan. Pembahasannya akan dilakukan pada sub bab berikutnya. Sebelum membahas hal tersebut berikut adalah tabel yang menunjukkan secara singkat bagaimana operasional dari elemen visual karya seni lukis tersebut pada penelitian ini:

Tabel II.1 Operasional Elemen Visual Karya Seni Lukis
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Elemen Visual	Aspek Pembahasan				
Garis	Merepresentasikan: <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk • Outline • Detail • Tekstur • Gerak dari Objek Lukisan (Figur & Latar)	<ul style="list-style-type: none"> • Organik: Ditemukan di alam dan bersifat fleksibel. • Anorganik: Tidak ditemukan di alam dan kaku (Garis vertikal, horizontal, dan diagonal). 		Garis Implisit: Garis Tidak Terlihat (Seperti Arah Pandang)	
Bentuk & Wujud	Merepresentasikan: <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk • Figur dan Latar • Outline • Detail • Gerak 	Dibentuk Oleh Garis & Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Organik Ditemukan di alam dan bersifat fleksibel. • Anorganik 	<ul style="list-style-type: none"> • Positif • Negatif 	Wujud (Kesan tiga dimensi)

	dari Objek Lukisan (Figur & Latar)		Tidak ditemukan di alam dan kaku (Bentuk Geometris)		
Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Primer • Sekunder • Tersier 	<ul style="list-style-type: none"> • Komplementer (Berlawanan) • Analog (Senada) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hangat • Sejuk 	<i>Value:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tint</i> (Terang) • <i>Shade</i> (Gelap) 	Saturasi (Kepekatan Warna)
Ruang	<i>Value Cahaya:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tint</i> (Terang) • <i>Shade</i> (Gelap) 		<ul style="list-style-type: none"> • Perspektif Linear • Perspektif Atmosfer 		
Tekstur	Merepresentasikan detail tekstur sesuai karakteristik objek				
<p>Elemen-elemen tersebut membentuk karya seni lukis interteks adegan film <i>Melancholia</i> (2011) secara utuh & direkonstruksi pada adegan film <i>Melancholia</i> (2011) dengan unsur Sinematik Film.</p>					

II.6 Unsur Sinematik Film

Film merupakan susunan gambar bergerak yang menghadirkan narasi dalam bentuk visual di dalamnya. Sebagai budaya narasi film hadir belakangan jika dibandingkan dengan karya sastra, karya seni lukis, dan lainnya. Studi kritis dan analitis film, dimulai dengan bagaimana cara sebuah film dibangun. Penekanan pada konstruksi film ini menggabungkan praktik film dan estetika film karena menganalisis pilihan yang dibuat ketika sebuah film dibangun, dan efek pilihan ini terhadap penonton film.

Konstruksi dari film dibentuk oleh beberapa struktur utama, yaitu *shot*, adegan (*scene*), dan urutan kronologis (*sequence*) (Pratista, 2008, h. 29). Topik penelitian yang dilakukan membahas soal adegan (*scene*) dari film Lars Von Trier, dan adegan merupakan salah satu struktur utama pembentuk film, sehingga perlu untuk memahami pengertian dari struktur-struktur utama tersebut. Struktur film terkecil dimulai dari *Shot* yang membentuk adegan atau *scene*, lalu *scene* membentuk *sequence*.

Menurut Pratista (2008) *shot* menjadi struktur terkecil dalam film, dan berupa proses merekam gambar atau urutan gambar yang telah diambil. *Shot* inilah yang kemudian dirangkai untuk membentuk sebuah adegan (*scene*). Pengertian dari adegan (*scene*) sendiri adalah rangkaian *shot* yang saling berhubungan berdasarkan urutan, di dalamnya terjadi aksi yang terjadi di dalam suatu ruang dan waktu, memiliki isi (cerita), tema, karakter, dan motif (Pratista, 2008, h. 29).

Sedangkan urutan kronologis (*sequence*) adalah bagian yang paling besar dalam struktur film. Peristiwa di dalamnya bersifat lengkap dan bersifat sebagai bab dari film. Terdapat pengelompokan *sequence* berdasarkan periode (waktu), atau rangkaian aksi panjang, ada juga yang dibagi sesuai tahapan usia tokoh (Pratista, 2008, h. 29-30).

Proses intertekstual dari karya seni lukis ke adegan film *Melancholia* (2011) memerlukan rekonstruksi struktur teks visual. Teknik *tableau vivant* digunakan sutradara Lars Von Trier untuk proses tersebut. Elemen visual dari lukisan direkonstruksi sedemikian rupa menjadi unsur sinematik pada film. Oleh karena itu penting untuk mengetahui apa unsur sinematik film, dan apa saja yang menjadi bagiannya. Unsur sinematik ini berperan secara teknis dalam membangun film. Terdapat dua bagian di dalamnya. Seperti menurut Pratista (2009) bagian dari unsur sinematik film adalah *mise en scène* dan sinematografi (h. 1-2).

II.6.1 *Mise En Scène*

Bagaimana *mise en scène* ini dibangun pada film begitu penting. Karena mempengaruhi narasi visual dari film. Pada penelitian ini perlu untuk memahami apa itu *mise en scène* dan aspek-aspek darinya yang membangun adegan agar menyerupai referensi lukisan. Selain itu penggunaan *mise en scène* merupakan elemen yang membentuk narasi visual pada film. Pengertian *mise en scène* menurut Pratista (2008) adalah teknis dalam mengatur segala sesuatu yang akan ditampilkan dan ditangkap oleh kamera. Segala elemen yang tampak pada film merupakan bagian dari *mise en scène* (h. 61).

Sedangkan menurut Buckland (2015) *mise en scène* secara diterjemahkan secara harfiah sebagai 'menempatkan pada panggung', atau 'pementasan'. Istilah ini berasal dari teater, yang menunjuk segala sesuatu yang muncul di panggung (set desain), pencahayaan dan gerakan karakter. Dalam studi film, *mise en scène* sering memiliki arti yang sangat luas, yaitu peristiwa yang difilmkan bersama-sama dengan cara peristiwa itu difilmkan. Pada artian yang lebih sempit (lebih dekat dengan maknanya), untuk menunjuk peristiwa yang difilmkan. Istilah *mise en scène* yang digunakan dalam arti sempit yang berarti apa yang tampak di depan kamera-set desain, pencahayaan dan pergerakan karakter. Cara peristiwa yang difilmkan, atau memfilmkan *mise en scène* adalah *mise en shot*, yang secara harfiah berarti 'melakukan pengambilan gambar', atau 'menembak (film)' (h. 4).

Bordwell & Thompson (2013) *Mise en scène* (meez-ahn-sen) pada bahasa Perancis aslinya berarti “menempatkan ke dalam *scene*,” *mise en scène* pertama kali diterapkan pada praktik dari penyutradaraan sandiwara. Para sarjana film, memperluas istilah tersebut untuk penyutradaraan film, penggunaannya untuk menandakan kontrol sutradara terhadap apa yang muncul pada *frame* film. *Mise en scène* mencakup aspek-aspek dari film yang sama dengan seni dari sandiwara: *setting* (latar), *lighting* (pencahayaan), kostum dan *makeup* (tata rias), dan *staging* (pementasan) dan *performance* (pertunjukan) (h. 113).

Aspek-aspek utama *mise en scène* yang akan dianalisis pada penelitian ini berdasarkan yang disampaikan oleh Pratista (2008), yaitu aspek berupa latar (*setting*), kostum dan tata rias wajah (*make-up*), pencahayaan (*lighting*), dan para pemain dan pergerakannya (akting) (h. 61). Aspek-aspek utama tersebut perlu diuraikan untuk mempermudah analisis dari setiap adegan film. Berikut adalah uraian tersebut:

- Latar (*Setting*)

Latar (*Setting*) dibentuk oleh sekumpulan properti di dalamnya. Pada film aspek latar harus digunakan sesuai dengan cerita apa yang ingin disampaikan. Kebutuhan latar jika tidak dapat ditemukan tempat aslinya,

bisa digunakan penataan yang mampu menyerupainya (Pratista, 2008, h. 62). Sutradara perlu memiliki kepekaan dan pengetahuan akan berbagai macam hal agar mampu membuat latar film yang sesuai dengan kebutuhan cerita.

Latar terbagi lagi menjadi beberapa jenis pengaturan tergantung fungsinya. Pengaturan pertama berdasarkan ketersediaan lokasi, yaitu set studio, *shot on location*, dan set virtual. Fungsi kedua, berdasarkan kaitan dengan cerita dari film yaitu latar penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan (Pratista, 2008, h. 63-70). Pada adegan-adegan film Lars Von Trier hadir pengaturan-pengaturan latar ini sehingga perlu dipahami bagaimana penjelasan dari jenis-jenis latar tersebut dan contoh penggunaannya, yaitu sebagai berikut:

- Set Studio, *Shot on Location*, & Set Virtual

Latar berupa set studio memanfaatkan ruang berupa studio, yang berada di dalam ruangan dan luar ruangan. Pada studio ini dibuat miniatur latar, terkadang skala sesuai dengan asli, bisa juga gabungan keduanya. (Pratista, 2008, h. 63-64). Dapat disimpulkan latar ini memerlukan adanya set studio.



Gambar II.16 Set Studio Dalam Ruang Film *A Beautiful Day in The Neighborhood* (2019)

Sumber:

https://i.guim.co.uk/img/media/802c9e444dcd4a437c0215be6b076de91fca1abc/0_13_4791_2874/master/4791.jpg

(Diakses pada 10/06/2023)



Gambar II.17 Set Studio Luar Ruang Film *Antichrist* (2009)
Sumber: <https://images4.alphacoders.com/797/thumb-1920-797357.jpg>
(Diakses pada 10/06/2023)

Latar *shot on location* menggunakan lokasi asli yang sesuai dengan kebutuhan cerita. Penggunaan latar ini membuat film menjadi lebih realistis. Serta lebih dipercayai penonton (Pratista, 2008, h. 64). Latar jenis ini memerlukan lokasi asli untuk memenuhi kebutuhan agar adegan yang dibuat meyakinkan.



Gambar II.18 *Shot on Location* pada Film *A Room with a View* (1985)
Sumber: <https://www.theflorentine.net/wp-content/uploads/2017/09/room-with-a-view-1.png>
(Diakses pada 10/06/2023)

Latar set virtual menggunakan kemajuan teknologi. Teknologi tersebut berupa *CGI (Computer-Generated Imagery)*. Kemampuan teknologi ini memungkinkan sineas membangun berbagai macam latar dengan lebih mudah (Pratista, 2008, h. 65). Latar jenis ini memudahkan sineas untuk membuat latar-latar yang tidak memungkinkan untuk dibuat dalam kenyataan.



Gambar II.19 Set Virtual *CGI* Film *The Hobbit*

Sumber: <https://digitalsynopsis.com/wp-content/uploads/2015/04/movies-before-after-green-screen-cgi-hobbit-2.jpg>
(Diakses pada 10/06/2023)

- Penunjuk Status Sosial

Latar penunjuk status sosial adalah pengaturan dekor yang tujuannya menampilkan status sosial dari karakter film. Latar untuk kelas sosial atas dibuat berlawanan dengan kelas sosial bawah. Pengaturan latar dengan ruangan yang luas dan megah, pengaturan cahaya yang terang, propertinya lengkap, detail berupa ornamen-ornamen digunakan untuk kelas sosial atas. Sebaliknya pengaturan ruang dibuat sempit dan kecil, pencahayaannya cenderung gelap, dan properti yang digunakan biasanya sederhana dan tidak banyak untuk kelas sosial bawah (Pratista, 2008, h. 68)



Gambar II.20 Set Penunjuk Status Sosial Kalangan Atas pada Film *Marie Antoinette* (2006)

Sumber: Cuplikan Film *Marie Antoinette* (2006)



Gambar II.21 Set Penunjuk Status Sosial Kalangan Bawah pada Film *Parasite* (2019)

Sumber: https://cdn.thespaces.com/wp-content/uploads/2020/02/Parasite_14.jpg
(Diakses pada 10/06/2023)

- *Pembangun Mood*

Pengaturan latar begitu berpengaruh terhadap *mood* atau suasana dari suatu adegan film. Kaitannya dengan pencahayaan yang diberikan. Suasana yang formal, akrab, dan hangat akan hadir jika pencahayaan terang digunakan. Sedangkan suasana yang dingin, intim, misterius, dan mencekam dipengaruhi pencahayaan yang gelap. Pengaruh dari elemen-elemen natural yang digunakan pada film mendukung dan mempengaruhi suasana adegan. Elemen ini berupa angin, api, petir, salju, kabut dan cuaca (Pratista, 2008, h. 68-69).

- *Penunjuk Motif Tertentu & Pendukung Aktif Adegan*

Latar mampu menjadi penunjuk motif yang digunakan untuk membantu jalan cerita. Biasanya berupa simbol, seperti saat menunjukkan kekuatan karakter dengan penggunaan angin kencang pada latar. Sedangkan latar pendukung aktif adegan biasanya berupa properti-properti yang dihadirkan. Para pemain biasanya menggunakan properti untuk melakukan suatu aksi pada adegan. (Pratista, 2008, h. 69-70).

- Kostum dan Tata Rias Wajah (*Make-up*)

Peneliti perlu memahami bagaimana aspek kostum dan tata rias dari *mise en scène*. Sehingga akan lebih mudah dalam menganalisis aspek tersebut yang hadir pada adegan film Lars Von Trier. Peneliti dapat melihat aspek kostum dan tata rias pada adegan apakah melakukan intertekstual dari referensi lukisan atau tidak.

Aspek kostum pada film sendiri menyangkut semua hal yang dikenakan pada pemain. Termasuk segala jenis aksesoris. Seperti latar, kostum di dalam film disesuaikan dengan konteks naratif yang ingin disampaikan (Pratista, 2008, h. 71).



Gambar II.22 Kostum dan Tata Rias Penunjuk Status Sosial Bangsawan pada Film Elizabeth The Golden Age (2007)
Sumber: Cuplikan Film Elizabeth The Golden Age (2007)
(2023)

Terdapat beberapa pembagian fungsi dari kostum. Kostum dapat menjadi penunjuk ruang dan waktu, dan status sosial. Sebagai penunjuk ruang dan waktu, kostum mampu bercerita secara visual kapan periode dari cerita film tersebut. Penata busana memerlukan kreativitas, kemampuan, dan pengetahuan mengenai berbagai macam kostum agar sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan. Busana tidak sama dari zaman ke zaman, sehingga ketidaksesuaian kostum berdasarkan zamannya akan menjadi fatal bagi narasi film. Kepekaan penata busana juga dibutuhkan untuk membedakan kostum dari berbagai status sosial. Kostum untuk karakter dengan status

sosial bangsawan akan lebih detail dan mewah daripada karakter biasa (Pratista, 2008, h. 71).

Selain itu kostum juga dapat digunakan untuk menunjukkan kepribadian dari karakter cerita. Menurut Pratista (2017) kostum mampu menunjukkan bahwa karakter tersebut memiliki kepribadian yang baik dan buruk, lembut dan kasar, dan lain-lain. Biasanya kostum yang kontras akan dikenakan oleh dua karakter dengan kepribadian yang kontras juga, sesuai dengan kepribadiannya masing-masing (h. 92).

Warna kostum juga memiliki fungsi sebagai simbol. Contohnya warna hitam biasa digunakan untuk simbol kejahatan. Sedangkan warna putih untuk simbol kebaikan. Kostum juga berfungsi sebagai citra dari karakternya. misalnya kostum yang digunakan oleh para *superhero* (Pratista, 2017, h. 92-93).

Peran kostum dan aksesorinya juga bisa berfungsi sebagai motif penggerak cerita. Kostum dan aksesoris tertentu menjadi bagian penting dalam perkembangan karakter ataupun cerita. Contohnya cincin yang ada pada film tilogi *The Lord of the Rings*. Cincin ajaib tersebut merupakan pusat dari cerita utama film (Pratista, 2017, h. 93).

Selain kostum penggunaan aspek tata rias wajah pemain juga penting. Fungsinya bisa sebagai penunjuk usia karakter dan menggambarkan wajah dan jenis karakter. Kebutuhan tata rias ini digunakan untuk wajah pemain yang tidak sesuai dengan kebutuhan cerita, seperti pada segi usia. Tata rias juga bisa menggambarkan jenis karakter di luar manusia. Karakter ini biasanya berupa karakter fiksi seperti vampir, mayat hidup, dan sosok hantu pada film horor (Pratista, 2008, h.74-75).



Gambar II.23 Transformasi Tata Rias Karakter Penyihir pada Film *The Witches* (1990)

Sumber: <https://www.throwbacks.com/content/images/2018/06/The-Witches.jpg>
(Diakses pada 10/06/2023)

- **Pencahayaan (*Lighting*)**

Aspek pencahayaan begitu penting dalam film. Secara ilmiah manusia dapat melihat objek akibat adanya pantulan cahaya yang mengenai permukaan objek. Pengaturan pencahayaan maka dari itu sangat mempengaruhi bagaimana gambar yang diambil pada produksi film. Sutradara Lars Von Trier sangat memperhatikan aspek pencahayaan ini dalam setiap adegan-adegan filmnya. Aspek pencahayaan ini juga menjadi salah satu yang bisa dilihat untuk mengetahui adanya intertekstual yang dilakukan oleh Lars Von Trier dari lukisan ke adegan filmnya. Oleh karena itu penting untuk memahami aspek ini agar mempermudah analisis yang dilakukan.

Pratista (2008) menjelaskan bahwa cahaya memungkinkan terwujudnya film, karena objek atau benda terbentuk karena keberadaannya. Eksplorasi pencahayaan membuat adegan film menjadi lebih kaya. Seperti pengaturan sisi gelap terangnya. Hingga penggunaan berbagai macam permukaan untuk menampilkan efek pantulan cahaya tertentu. Pengelompokan dari tata cahaya yang digunakan oleh film dibagi empat, yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya (h. 75).

Tata cahaya pada film diatur berdasarkan kualitasnya. Intensitas cahaya yang masuk dijadikan faktor untuk melihat kualitasnya. Pembagiannya menjadi dua, yaitu cahaya terang (*hard light*) dan cahaya lembut (*soft light*).

Ketika cahaya mengakibatkan bayangan objek yang dihasilkan jelas dan kontras dari lingkungan sekitarnya, maka kualitas cahayanya adalah *hard light*, dan biasa didapatkan dengan cahaya matahari atau lampu yang menyorot secara langsung dengan kuat. Ketika bayangan yang dihasilkan tipis, maka kualitas cahayanya adalah *soft light*, biasanya dihasilkan oleh cahaya langit dalam kondisi cerah (Pratista, 2008, h. 76).

Posisi sumber cahaya menentukan bayangan dari objek. Sehingga arah pencahayaan perlu diatur, terdapat pembagian dari arah pencahayaan, dan biasanya dilihat dari bayangan pada objek berupa figur manusia, terutama wajahnya. Arah pencahayaan tersebut berupa arah depan (*frontal lighting*), wajah karakter tampak tegas karena bayangannya dihilangkan. Lalu arah cahaya arah samping (*side lighting*) menciptakan bayangan pada salah satu sisi tubuh atau wajah karakter, karena cahaya disorot ke bagian sampingnya. Arah belakang (*back lighting*) menciptakan siluet objek atau karakter. Arah bawah (*under lighting*) menciptakan efek horor dan biasanya menggunakan pencahayaan alami berupa lilin, api unggun, dan lampu minyak yang disorot ke bagian bawah wajah karakter. Terakhir arah atas (*top lighting*) menunjukkan cahaya berasal dari sumber buatan secara tegas (Pratista, 2008, h. 76-77).

Tata cahaya yang digunakan pada adegan film berasal dari berbagai sumber. Sumber cahaya bisa berupa alami maupun buatan dan dihadirkan secara langsung pada latar. Sumber cahaya dari film memiliki dua pengaturan, yaitu sumber cahaya utama (*key light*), biasanya yang paling utama dan mendominasi. Lalu sumber cahaya pengisi (*fill light*) biasa digunakan untuk menyamarkan bayangan yang dihasilkan cahaya utama (Pratista, 2008, h.78).

Warna cahaya juga menjadi tata cahaya yang mampu menunjukkan sumber cahaya apa yang digunakan. Sumber cahaya berupa matahari memberikan

warna putih. Sedangkan yang berasal dari lampu, berwarna kuning muda. Terkadang warna-warna cahaya lain digunakan untuk memenuhi kebutuhan naratif dan menunjukkan berbagai motif (Pratista, 2008, h. 78).

Selain tata cahaya terdapat rancangan tata lampu pada proses produksi film. Rancangan tata lampu mengatur pencahayaan adegan secara keseluruhan. Pengaturannya dapat mempengaruhi suasana, nuansa, dan *mood* film. Pembagiannya menjadi dua, yaitu *high key lighting* dan *low key lighting*. Pada teknik *high key lighting*, efek bayangan objeknya dikurangi sehingga warna, bentuk dari setiap elemen *mise en scène* pada adegan tampak tegas. Sedangkan pada teknik *low key lighting*, area terang dan gelap ditampilkan secara kontras, intensitas dari *key light* dibuat tinggi sedangkan *fill light* dibuat rendah. Biasanya digunakan untuk menampilkan suasana mencekam, misteri, suram, dan lain-lain (Pratista, 2008, h. 79).



Gambar II.24 Contoh Penggunaan *High Key Lighting* pada Film *Alice in Wonderland* (2010)

Sumber: Cuplikan Film *Alice in Wonderland* (2010) (2023)



Gambar II.25 Contoh Penggunaan *Low Key Lighting* pada Film *The Witch* (2015)

Sumber: Cuplikan Film *The Witch* (2015) (2023)

- Para Pemain dan Pergerakannya (Akting)

Para pemain dan pergerakannya menjadi elemen *mise en scène* yang penting untuk membangun narasi visual film. Aspek ini merupakan pelaku yang menjalankan serangkaian aksi sesuai dengan kebutuhan narasi film. Pemilihan pemain dan gerakan yang dilakukan oleh sutradara Lars Von Trier juga menjadi faktor yang dapat dilihat untuk menentukan apakah terdapat penggunaan intertekstual dari lukisan pada adegan film karya Lars Von Trier.

Menurut Pratista (2008) pemain dan pergerakannya perlu diatur, karena perannya sebagai pelaku cerita, dengan aksinya membangun naratif film. Karakter atau pelaku dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan tuntutan dan fungsinya pada sebuah film, karakter memiliki wujud nyata (fisik) yang dibagi dua menjadi karakter manusia dan non-manusia, dan tidak berwujud (non-fisik) serta bentuk animasi (Pratista, 2008, h. 80).

Pada penelitian ini penampilan dari pemain atau aktingnya ditelaah secara visual. Menurut Pratista (2008) penampilan pemain secara visual adalah melalui fisiknya, yaitu berupa gerak tubuh (*gesture*) dan ekspresi wajah. Para pemain dituntut untuk bermain sesuai dengan kebutuhan karakter pada penceritaannya. Biasanya faktor berupa cerita, genre, gaya sinematik sutradara, bentuk fisik, wilayah, periode, ras, dan lainnya berpengaruh terhadap akting pemain (Pratista, 2008, h. 84-85). Penampilan pemain pada film Lars Von Trier ditelaah untuk melihat kesamaan dengan lukisan yang digunakan untuk intertekstualnya.

II.6.2 Sinematografi

Sinematografi merupakan unsur sinematik yang berkaitan dengan teknik bagaimana gambar diambil pada film. Pengambilan gambar ini berpengaruh dalam menghasilkan gambar yang mampu untuk mewakili narasi film dan penjelasannya

kepada penonton. Pratista (2008) menjelaskan sinematografi pada film merupakan bagaimana seorang pembuat film merekam, mengontrol, dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak ketinggian sudut, lama pengambilan, dan lain-lain. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yaitu kamera atau film, *framing*, dan durasi gambar (h. 89).

Struktur teks visual dari adegan film *Melancholia* (2011) yang menggunakan intertekstual karya seni lukis ini memerlukan teknik sinematografi. Sehingga segala hal yang ada di dalam adegan, terutama *mise en scene* dapat dihasilkan dalam bentuk gambar yang dapat disampaikan kepada penonton secara tepat. Penonton dapat menyadari adanya keberadaan karya seni lukis pada adegan film *Melancholia* (2011) akibat gambar yang dihasilkan oleh teknik sinematografi tersebut.

Untuk menghasilkan gambar dari elemen *mise en scene*, terdapat aspek *framing* pada unsur sinematografi. Aspek ini digunakan dengan tujuan untuk membatasi area pengambilan gambar, sehingga pada setiap adegan yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan filmnya. Sutradara Lars Von Trier menggunakan aspek *framing* untuk membingkai elemen-elemen *mise en scène* dari adegan filmnya. Elemen *mise en scène* tersebut berusaha untuk merekonstruksi struktur teks karya seni lukis berupa elemen visualnya. Aspek *framing* ini juga memberikan efek tertentu pada adegan filmnya yang membantunya untuk lebih menyerupai efek pada referensi lukisan yang digunakan.

Selain aspek *framing* akan dibahas juga mengenai aspek kamera yang membantu adegan film *Melancholia* (2011) dalam mencapai rekonstruksi karya seni lukis tersebut. Aspek kamera tersebut berupa tonalitas melihat pengaturannya terhadap kualitas gambar dan warna dari adegan film. Pengaturan ini berupa kontras, *brightness*, dan warna. Kualitas gambar dan warna yang dihasilkan oleh film begitu penting, karena berkaitan juga dengan rekonstruksi struktur teks visual daripada karya seni lukis. Terutama dari segi elemen visual warna dan ruang yang ada pada karya seni lukis

Selain itu aspek kamera berupa kecepatan gerak gambar juga akan dibahas. Kecepatan gerak gambar berpengaruh dalam menghasilkan karakteristik film sebagai gambar bergerak, agar mampu menyamai karakteristik karya seni lukis yang cenderung diam. Oleh karena itu aspek-aspek ini penting untuk dianalisis di dalam adegan film *Melancholia* (2011) yang memiliki intertekstual dari karya seni lukis. Perlu dilakukan pemahaman mendalam terhadap aspek-aspek tersebut untuk mempermudah analisis yang dilakukan. Berikut adalah pembahasan mengenai aspek *framing* dan aspek kamera tersebut:

- Aspek *Framing*

Aspek *framing* ini sendiri menurut Pratista (2008) adalah batasan penangkapan gambar yang ditangkap oleh kamera. Batasan ini berupa wilayah atau *frame*, jarak ketinggian, gerak kamera, dan sebagainya (h. 100). Beberapa aspek *framing* yang perlu dipahami untuk mempermudah analisis sebuah adegan adalah aspek rasio, *offscreen* dan *onscreen*, sudut pandang, ketinggian kamera, ukuran gambar/jarak kamera, teknik *handheld camera*, dan teknik *freeze frame*. Kehadiran aspek-aspek tersebut akan dilihat dari setiap adegan film *Melancholia* (2011) yang menampilkan intertekstual karya seni lukis. Berikut adalah penjelasan dari aspek-aspek *framing* tersebut secara lebih mendalam:

- Aspek Rasio

Seperti diketahui bahwa kebanyakan film selalu ditayangkan dalam bingkai yang berbentuk persegi panjang. Layar ini merupakan apa yang disebut sebagai aspek rasio. Menurut Pratista (2017) aspek rasio merupakan perbandingan dari ukuran lebar dan tinggi dari *frame*.

Terdapat tiga jenis aspek rasio pada film, yaitu *fullscreen* (1.33:1), *widescreen* (Amerika: 1.85: 1, Eropa: 1.66:1), dan *anamorphic* (proyeksi layar bioskop: 2.35: 1) (h. 100-101). Penggunaan aspek rasio ini berguna untuk melihat ukuran *frame* yang digunakan

adegan film *Melancholia* (2011) untuk mengungkap struktur teks visual karya seni lukis yang memiliki ukuran berbeda-beda.

- *Offscreen* dan *Onscreen*

Istilah *offscreen* dan *onscreen* berkaitan dengan objek yang berada di luar dan di dalam ruang *frame* film. Menurut Pratista (2017) *offscreen* adalah ruang yang tidak tampak dalam *frame*. Sedangkan *onscreen* sebaliknya merupakan ruang yang tampak dalam *frame* (h. 103).

Dengan memahami keberadaan ruang ini, analisis adegan film *Melancholia* (2011) yang menunjukkan intertekstual karya seni lukis lebih mudah dilakukan. Karena peneliti dapat melihat kemungkinan rekonstruksi karya seni lukis yang berada di ruang yang berbeda. Sehingga perlu untuk diperhatikan.

- Sudut Pandang

Sudut pandang kamera penting untuk dibahas karena penggunaannya berpengaruh dalam proses rekonstruksi struktur teks visual karya seni lukis menjadi struktur teks visual adegan film *Melancholia* (2011). Mascelli (1998) menjelaskan bahwa sudut pandang kamera inilah yang mewakili bagaimana penonton menentukan sudut pandang yang sedang dinarasikan oleh film. Kamera ditempatkan melalui sudut pandang yang tepat agar setiap elemen dari *mise en scène* tampak dengan baik (h.11).

Mascelli (1998) juga menjelaskan bahwa penting untuk menentukan sudut pandang dengan baik, agar penonton tidak bingung saat menginterpretasikan suatu adegan (h. 11). Sudut pandang kamera sendiri dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu sudut pandang objektif, sudut pandang subjektif, dan sudut pandang *point-of-view*.

Penjelasan dari tipe-tipe sudut pandang kamera tersebut adalah sebagai berikut:

- Sudut Pandang Kamera Objektif

Sudut pandang kamera objektif menunjukkan sebuah adegan kepada penonton berdasarkan mata dari pengamat yang tidak terlihat. Selain itu, sudut pandang ini juga biasanya merupakan sudut pandang dari sutradara atau juru kamera dan tidak berkaitan dengan karakter yang ada pada adegan. Saat menggunakan sudut pandang objektif pemain tidak boleh menyadari keberadaan kamera dan melihat pada lensa kameranya langsung (Mascelli, 1998, h. 13-14).

- Sudut Pandang Kamera Subjektif

Sudut pandang kamera subjektif menunjukkan adegan berdasarkan titik pandang seseorang. Melalui sudut pandang ini penonton dibuat seakan menjadi partisipan langsung pada adegan sebagai peserta aktif, atau menggantikan seorang pemain untuk menyaksikan adegan secara langsung. Terkadang mata pemain menatap langsung ke arah lensa kamera. Membuat penonton seakan saling bertatap-tatapan (Mascelli, 1998, h. 14).

- Sudut Pandang Kamera *Point-of-view*

Sudut Pandang Kamera point-of-view atau *p.o.v* menunjukkan adegan berdasarkan titik pandang suatu pemain. Kamera diletakkan secara dekat dengan pemain yang menatap pemain yang diambil gambarnya. Sehingga seperti saling berdiri berjajar antar pipi dengan pemain yang berada di luar tangkapan kamera (Mascelli, 1998, h. 22).

- Ukuran Gambar/Jarak Kamera

Ukuran gambar atau Jarak Kamera berpengaruh terhadap bagaimana *frame* dari adegan film *Melancholia* (2011) mampu mencakup seluruh area dari struktur teks visual karya seni lukis yang direkonstruksinya. Menurut Mascelli (1998) Ukuran gambar menjadi penentu ukuran keseluruhan subjek yang berada di dalam suatu *frame*. Tipe *shot* untuk mengambil gambar ditentukan olehnya. Jarak kamera dan subjek serta *focal length* lensa menjadi faktor yang mempengaruhi ukuran dari gambar pada suatu film (h. 24). Berdasarkan ukuran gambar subjek terdapat beberapa tipe *shot* yaitu sebagai berikut:

- *Extreme Long Shot*

Extreme long shot merupakan tipe *shot* yang diambil dengan kamera memiliki jarak terjauh dari objek. Tujuannya adalah untuk menangkap objek yang sangat jauh. Selain itu digunakan untuk menggambarkan panorama yang luas (Mascelli, 1998, h. 25).

- *Long Shot*

Long shot merupakan tipe *shot* yang mulai menunjukkan keberadaan sosok fisik manusia dengan jelas. Tapi masih lebih dominan latar belakangnya. Penggunaan tipe *shot* ini untuk membuka suatu adegan. Juga biasa diikuti oleh *shot* berikutnya dengan pengambilan dari jarak yang lebih dekat (Mascelli, 1998, h. 26).

- *Medium Long Shot*

Medium long shot merupakan tipe *shot* yang mengambil gambar tubuh manusia mulai dari bawah lutut sampai kepala. Perbandingan antara figur manusia dan latar

lingkungannya cenderung dibuat seimbang (Pratista, 2017, h. 105).

- *Medium Shot*

Medium shot merupakan tipe *shot* yang menampilkan figur manusia dari bagian pinggangnya hingga kepala. *Shot* ini mulai menunjukkan ekspresi wajah dari pemain. Pada segi komposisi figur manusia lebih dominan daripada latar (Mascelli, 1998, h. 27).

- *Medium Close-up*

Medium close-up merupakan tipe *shot* yang menampilkan figur manusia dari bagian dada hingga kepala. Figur manusia menjadi yang utama. Latar tidak mendominasi gambar. Penggunaannya biasa untuk adegan pemain sedang melakukan percakapan (Pratista, 2017, h. 105).

- *Close-up*

Close-up merupakan tipe *shot* yang menampilkan bagian tertentu dari figur. Seperti wajah, tangan, kaki, atau selain figur manusia berupa objek. Kegunaannya adalah agar ekspresi, gestur, dan bagian terkecil objek tampak lebih jelas dan detail (Pratista, 2017, h. 105).

- Ketinggian Kamera

Ketinggian kamera dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam merekonstruksi struktur teks visual karya seni lukis pada adegan film *Melancholia* (2011). Menurut Mascelli (1998) ketinggian kamera berfungsi dengan penting untuk memberikan unsur artistik, dramatik, dan psikologis pada narasi film. Penggunaan ketinggian kamera yang berbeda mampu memberikan reaksi yang berbeda-

beda terhadap penonton yang melihat adegan tersebut. Penempatan tersebut bisa ditaruh pada *eye-level* atau sejajar mata, di atas, dan di bawah subjek untuk menangkap adegan (h. 35). Penjelasan dari pembagian tipe ketinggian kamera adalah sebagai berikut:

- *Level Angle*

Ketinggian kamera *level angle* berada pada posisi *eye-level* atau sejajar dengan mata pengamat. Kamera berada pada ketinggian yang umum, bisa juga berupa figur pemain. Latar dan objek diambil dengan tidak memusatkan garis vertikalnya. Ketinggian kamera *level angle* menghasilkan gambar latar dan figur yang tidak terdistorsi secara vertikal. Sehingga terlihat lebih realistis (Mascelli, 1998, h. 35).

- *High Angle*

Ketinggian kamera *high angle* berada pada posisi yang lebih tinggi dari subjek yang akan diambil gambarnya sehingga kamera perlu dimiringkan ke bawah. Ketinggian kamera untuk melakukan *high angle* tidak membutuhkan kemiringan yang sangat mencolok. Tujuan penggunaannya adalah memberikan estetika, menunjukkan suatu teknis, dan efek psikologis. Gambar yang diambil dengan ketinggian kamera ini memiliki fokus kedalaman dan ketajaman yang lebih terlihat (Mascelli, 1998, h. 37-38).

- *Low Angle*

Ketinggian kamera *low angle* berada pada posisi yang lebih rendah dari subjek yang akan diambil gambarnya. Kamera perlu dimiringkan ke atas untuk melakukannya. Posisi objek yang akan diambil gambarnya menentukan seberapa rendahnya kamera diletakan. Efek yang diberikan berupa kekaguman, ketertarikan, tinggi dan kecepatan subjek

terlihat bertambah dengannya. Selain itu mampu menjadi pemisah antara objek dan pemain menghilangkan *foreground*, *background*, menimbulkan perspektif yang distorsi, dan gambar yang diambil jadi lebih dramatik (Mascelli, 1998, h. 37-38).

- *Angle-plus-angle*

Ketinggian kamera *angle-plus-angle* menggunakan dua posisi kamera sekaligus. Objek ditangkap gambarnya oleh kamera yang dimiringkan ke atas maupun ke bawah. Sudut subjek dan pemodelan yang dihasilkan menjadi lebih baik. Garis perspektif yang ditunjukkan seperti dipaksakan dan efek tiga dimensi mampu dihasilkan. *Angle-plus-angle* menciptakan kedalaman objek karena sudut pengambilan yang tidak hanya dari satu sisi. (Mascelli, 1998, h. 44-45).

- *Tilt “Dutch” Angle*

Ketinggian kamera *tilt “Dutch” angle* membuat sudut kemiringan kamera yang hebat. Sudut vertikal kamera berada di sumbu vertikal subjek. Sehingga gambar yang dihasilkan miring dengan cara diagonal. Penggunaannya biasa dipakai untuk menunjukkan ketidakstabilan kondisi fisik dan psikis dari pemain (Mascelli, 1998, h. 47).

- Teknik *Handheld Camera*

Teknik *handheld camera* begitu penting untuk dibahas. Karena sutradara Lars Von Trier banyak menggunakannya pada adegan film *Melancholia* (2011). Termasuk pada adegan yang menunjukkan intertekstual karya seni lukis. Menurut Pratista (2017) *handheld camera* merupakan teknik kamera yang tidak menggunakan alat bantu, namun langsung dijinjing oleh operator kameranya.

Penggunaan teknik ini menghasilkan gaya gambar yang bergoyang dan warna gambar yang pucat. Selain itu teknik ini biasanya berfokus untuk menangkap objek tanpa memperhatikan komposisi visual. Teknik ini sering dikombinasikan dengan sudut pandang subjektif (h. 112).

- Teknik *Freeze Frame*

Teknik *freeze frame* penting untuk dibahas. Karena sutradara Lars Von Trier menggunakannya pada adegan film *Melancholia* (2011). Yang menunjukkan intertekstual karya seni lukis. Pratista (2017) menjelaskan bahwa teknik *freeze frame* adalah cara yang dilakukan untuk memberikan efek gambar yang dibekukan. Karakter utama pada adegan biasanya diam sejenak seperti diberikan efek *pause* pada alat pemutar video (h. 113).

- Aspek Kamera dan Film

- Tonalitas

Penggunaan tonalitas pada film memiliki pengaruh yang sangat penting dalam membangun *mood*, estetika, dan narasi di dalam film. Oleh karena itu perlu untuk dipahami. Agar dapat dilihat bagaimana sutradara Lars Von Trier mengatur hal-hal ini dalam adegan film *Melancholia* (2011). Menurut Pratista (2017) tonalitas adalah pengaturan kualitas dan warna pada gambar layar. Biasanya hal yang diatur berupa kontras, *brightness*, dan warna. Gambar dapat diatur menjadi lebih gelap atau terang, dan warna dapat diatur lebih muda atau tua. Salah satu tujuan dari pengaturan tersebut adalah untuk mengikuti tuntutan estetika yang diinginkan (h. 91).

Kontras dalam film berhubungan erat dengan pemilihan stok film dan tata pencahayaan dalam film. Stok film cepat (asa tinggi) dapat menghasilkan gambar dengan kontras yang tinggi atau cerah.

Sedangkan stok film lambat (asa rendah) menghasilkan gambar berkontras rendah atau lebih gelap. Intensitas cahaya yang digunakan saat pembuatan film juga berpengaruh terhadap kualitas kontras ini. Selain itu bisa juga dari proses kimiawi ketika film dicetak (Pratista, 2017, h. 91).

Brightness dalam film dipengaruhi oleh pengaturan diafragma kamera berupa *exposure*. Diafragma ini adalah lubang tempat masuknya cahaya. Jadi ketika bukaan diafragma besar, intensitas cahaya yang masuk tinggi. Sebaliknya jika bukaan diafragma kecil, intensitas cahaya yang masuk (Pratista, 2017, h. 91-92).

Pengaturan kontras dan *brightness* jika dilihat lagi berkaitan erat dengan unsur pencahayaan dalam *mise en scene*. Kualitas keduanya juga bergantung dengan pengaturan pencahayaan, namun terdapat faktor teknis berupa alat yang digunakan seperti stok film dan diafragma kamera. Pada analisisnya nanti akan dilakukan secara bersamaan. Kualitas kedua hal ini begitu penting untuk diteliti karena film merupakan medium seni yang mengandalkan penggunaan cahaya untuk melukiskan narasi visualnya. Tanpa pencahayaan tidak akan hadir gambar dalam film.

Selain itu terdapat pengaturan warna dalam tonalitas. Warna berperan penting dalam membentuk motif-motif tertentu pada film. Kemudian untuk fungsi simbolik. Juga membentuk nuansa dalam film (Pratista, 2017, h. 92-93). Jika ditinjau kembali pengaturan warna ini bisa dilakukan ditahap *editing* ataupun dengan pemilihan warna-warna elemen *mise en scene*, seperti properti, kostum, warna sumber cahaya, dan lain-lain. Sehingga penting untuk melihat secara keseluruhan penggunaan warna-warna pada elemen tersebut pada adegan. Untuk

mengetahui sebenarnya apa warna utama yang digunakan serta tujuan penggunaannya, terutama dalam adegan film *Melancholia* (2011).

- Kecepatan Gerak Gambar

Kecepatan gerak gambar merupakan salah satu teknik yang perlu untuk diperhatikan dalam teknik *tableau vivant* yang digunakan sutradara Lars Von Trier. Teknik ini memerlukan kecepatan *slow motion* agar film yang merupakan gambar bergerak dapat dinikmati seperti lukisan yang diam, namun masih ada pergerakan di dalamnya sebagai ciri khas dari film itu sendiri.

Menurut Pratista (2017) terdapat tiga kecepatan gerak gambar dalam film, yaitu gerak normal, *slow motion*, dan *fast motion*. Gerak normal dari gambar adalah 24 *frame* per detik. *Slow motion* dibuat dengan mengatur kecepatan kamera lebih dari 24 *frame* per detik. Fungsinya adalah untuk memberikan efek dramatik pada adegan. *Fast motion* memerlukan kecepatan kamera kurang dari 24 *frame* per detik (h. 93-94).

Setelah melihat unsur sinematik berupa *mise en scene* dan sinematografi tersebut dapat dipahami bagaimana kaitannya dengan penelitian ini, Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui bagaimana struktur teks visual daripada adegan film *Melancholia* (2011) yang merupakan intertekstual dari karya seni lukis. Juga melihat struktur teks visual karya seni lukis berupa elemen visualnya yang berpadanan dengan struktur teks visual adegan film tersebut. Operasional dari unsur sinematik ini dapat dilihat seperti yang dipaparkan secara singkat pada tabel di bawah.

Tabel II.2 Operasional Unsur Sinematik
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Struktur Film			
<i>Shot</i> (Bagian Terkecil) Adegan (Rangkaian <i>Shot</i>) Sequence (Rangkaian Adegan)			
Dibentuk Oeh Unsur Sinematik			
<i>Mise en scene</i>		Sinematografi	
Latar	Membentuk latar adegan menyerupai latar pada lukisan. Jenis Latar: <ul style="list-style-type: none"> • Set Studio, <i>Shot on Location</i>, & Set Virtual Fungsi Latar: <ul style="list-style-type: none"> • Penunjuk Status Sosial • Pembangun <i>Mood</i> • Penunjuk Motif Tertentu & Pendukung Aktif Adegan 	Aspek <i>Framing</i>	Menangkap unsur <i>mise en scene</i> dan mengatur bagaimana latar dan pemain disesuaikan dengan <i>frame</i> film agar mirip dengan lukisan. Memberikan kesan karakteristik lukisan statis dan format ukuran tersendiri, dengan masih memperhatikan karakteristik film seperti format ukuran dan karakteristiknya sebagai gambar bergerak. Aspek Rasio: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fullscreen</i> (1.33:1) • <i>Widescreen</i> (Amerika 1.85:1. Eropa 1.66:1) • <i>Anamorphic</i> (2.35:1) <i>Offscreen</i> dan <i>Onscreen</i> : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Offscreen</i> (Berada di luar <i>frame</i>) • <i>Onscreen</i> (Berada di dalam <i>frame</i>) Sudut Pandang Kamera <ul style="list-style-type: none"> • Objektif • Subjektif • <i>Point-of-view</i> Ukuran Gambar/Jarak Kamera <ul style="list-style-type: none"> • <i>Extreme long shot</i> • <i>Long shot</i> • <i>Medium long shot</i> • <i>Medium shot</i> • <i>Medium close-up</i> • <i>Close-up</i> Ketinggian Kamera <ul style="list-style-type: none"> • <i>Level angle</i> • <i>High angle</i> • <i>Low angle</i>
Pemain & Pegerakannya	Membentuk pemain menyerupai fisik, gerak, dan ekspresi dari karakter pada lukisan. Dicapai dengan: <ul style="list-style-type: none"> • Fisik pemain • Gerak tubuh (<i>gesture</i>) • Ekspresi Wajah 		
Kostum & Tata Rias	Membentuk pemain mengenakan kostum dan aksesoris, dan tata rias menyerupai karakter lukisan. Fungsi Kostum: <ul style="list-style-type: none"> • Penunjuk ruang dan waktu • Penunjuk status sosial • Penunjuk kepribadian karakter • Fungsi simbolik 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Motif penggerak cerita • Menggambarkan usia karakter • Menunjukkan jenis karakter 		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Angle plus angle</i> • <i>Tilt "dutch" camera</i> <p>Teknik <i>Handheld Camera</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kamera digenggam tangan tanpa alat bantu • Hasil gerakan bergoyang • Hasil lebih natural dan realistik <p>Teknik <i>Freeze Frame</i> (Adegan terdiam sejenak pada satu bagian)</p>
Pencahayaan	<p>Berfungsi untuk memberikan kesan <i>value</i> gelap terang dan warna yang digunakan dengan pada lukisan.</p> <p>Kualitas Cahaya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cahaya terang (<i>hard light</i>) • Cahaya lembut (<i>soft light</i>) <p>Arah Cahaya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arah depan (<i>frontal lighting</i>) • Arah samping (<i>side lighting</i>) • Arah belakang (<i>back lighting</i>) • Arah bawah (<i>under lighting</i>) • Arah atas (<i>top lighting</i>) <p>Sumber Cahaya & Warna Cahaya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buatan • Alami • <i>Key Light</i> (cahaya utama) • <i>Fill Light</i> (cahaya pengisi) <p>Rancangan Tata Lampu:</p>	Aspek Kamera	<p>Menghasilkan kualitas gambar dari film yang sesuai dengan karakteristik lukisan. Serta memberikan memberikan efek statis seperti lukisan dengan mempertahankan karakteristik pergerakan film.</p> <p>Tonalitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Brightness</i> (Pengaturan intensitas cahaya yang masuk) • Kontras (Pengaturan hasil gambar gelap dan terang) • Warna (Pengaturan warna yang hadir dalam gambar film) <p>Kecepatan Gerak Gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal (24 fps) • <i>Slow motion</i> (>24 fps) • <i>Fast motion</i> (<24fps)

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>High key lighting</i> • <i>Low key lighting</i> 		
Kombinasi kedua unsur ini menghasilkan adegan film <i>Melancholia</i> (2011) yang menyerupai karya seni lukis yang menjadi interteksnya			

II.7 Teori Postmodernisme

Film *Melancholia* (2011) merupakan salah satu karya yang menunjukkan karakteristik dari seni postmodernisme. Terutama karakteristik *patische*. Hal tersebut ditunjukkan oleh penggunaan intertekstual karya seni lukis lain pada adegannya. Sehingga perlu ditemukan bagaimana kaitannya sesuai dengan karakteristik seni postmodernisme tersebut. Oleh karena itu perlu untuk dipahami dulu apa itu postmodernisme, juga bagaimana karakteristik seni dari postmodernisme.

Postmodernisme sering kali disebut sebagai anti tesis daripada pemikiran modernisme. Dalam Hidayat (2019) dijelaskan bahwa postmodern dapat diartikan secara harfiah sebagai setelah modern. Selain itu postmodernisme juga awalnya merupakan reaksi terhadap modernisme (h.43-44). Menurut Oxford English Dictionary dalam Hidayat (2019) postmodernisme didefinisikan sebagai gaya dan konsep yang ada pada seni. Seni tersebut memiliki ciri yang menunjukkan sikap penolakan terhadap suatu teori dan ideologi (h. 44).

Sedangkan menurut kamus Merriam-Webster Dictionary dalam Hidayat (2019) postmodern memiliki arti segala sesuatu yang berhubungan dengan era setelah era modern atau berbagai gerakan yang berhubungan dengan reaksi terhadap modernisme. Cirinya ditandai dengan kecenderungan sikap untuk kembali ke bentuk dan material tradisional dalam arsitektur. Sedangkan pada sastra berupa sikap referensi-diri yang ironis dan absurd (h. 44).

Definisi postmodernisme menurut American Heritage Dictionary dalam Hidayat (2019) adalah mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan seni, arsitektur, atau sastra yang bereaksi terhadap prinsip-prinsip modernisme. Reaksi tersebut

dilakukan dengan cara mengembalikan segala unsur-unsur gaya tradisional atau klasik. Juga dengan cara membawakan secara ekstrem gaya atau praktik modernisme (h. 44).

Hidayat (2019) juga menjelaskan bahwa postmodernisme dikaitkan dengan bentuk-bentuk kebudayaan, intelektual, dan seni. Khususnya yang sudah tidak memiliki tingkatan kelas yang telah ditentukan. Hal ini berkaitan dengan postmodernisme yang sering dikaitkan dengan postrukturalisme dan dengan modernisme sendiri. Terutama mengenai pemberontakan terhadap budaya borjuis yang cenderung elit (h. 44). Kaitan postmodernisme dengan postrukturalisme ini berhubungan dengan pembahasan dalam penelitian ini. Terdapat proses intertekstual yang terjadi dari karya seni lukis pada adegan film *Melancholia* (2011). Teori intertekstual ini merupakan teori yang khas dari tokoh postrukturalis yaitu Julia Kristeva

Pada seni postmodernisme terdapat karakteristik atau ciri yang khas. Seperti menurut Featherstone dalam Hidayat (2019) beberapa ciri seni postmodern di antaranya adalah hilangnya batas antara seni dan kehidupan sehari-hari, runtuhnya perbedaan antara budaya tinggi dan budaya massa/populer, maraknya gaya eklektis dan campur aduk, munculnya *kitsch*, parodi, *pastiche*, *camp* dan ironi, runtuhnya kedudukan pencipta seni, serta adanya asumsi seni sebagai pengulangan, *perpetual art* (h. 49). Jameson dalam Connor (2004) juga menjelaskan bahwa fitur estetika utama dari postmodern adalah runtuhnya perbedaan antara budaya kelas tinggi dan rendah, penggabungan materi dari teks-teks lain, dan runtuhnya batas-batas antara berbagai genre tulisan (h. 48).

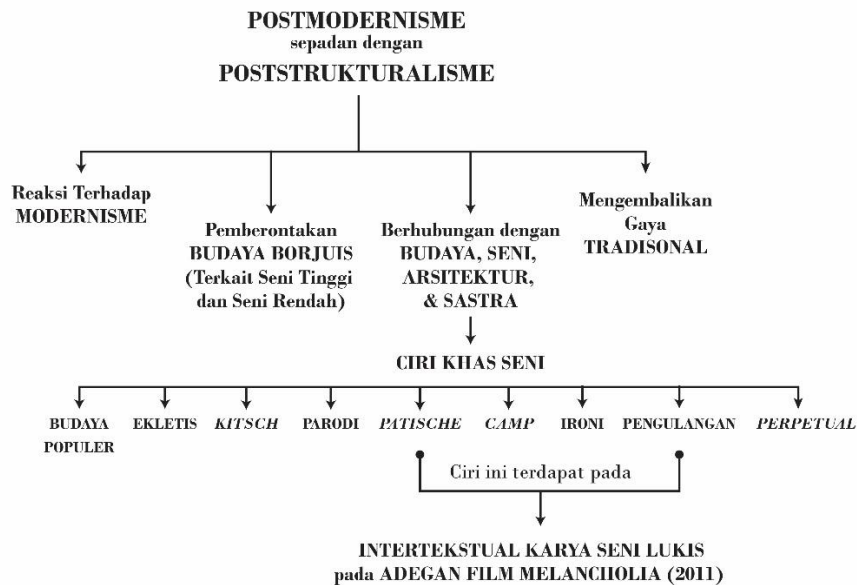
Pada adegan film *Melancholia* (2011) tampak ciri khas seni postmodernisme terutama ciri *pastiche*. Hal ini dikarenakan penggunaan interteks karya seni lukis di dalamnya. Sesuai dengan ciri *pastiche* ini yang cenderung melakukan peniruan atau daur ulang karya dan gaya seni terdahulu.

Penyebab peniruan karya terdahulu ini dijelaskan oleh Jameson dalam Connor (2004) yaitu, akibat matinya keindividualisan kaum borjuis yang mempengaruhi juga bidang estetika. Seniman tidak lagi dianggap sebagai jenius seperti pada konsepsi tradisional. Sehingga seni tidak dapat menjadi ekspresi dari dunia dan gaya yang dimiliki pribadi secara unik. Para seniman postmodern tidak dapat menciptakan perspektif baru dan mode ekspresi baru. Tapi sebaliknya, bekerja dengan cara *bricoleur*, yaitu mendaur ulang karya dan gaya sebelumnya (Connor, 2004, h. 48).

Pengulangan dalam seni postmodern tersebut merupakan apa yang disebut sebagai bentuk *pastiche*. Merupakan sebuah keadaan di mana inovasi gaya tidak lagi memungkinkan. Sehingga yang tersisa hanyalah meniru gaya yang sudah mati. Penjelasan Jameson tentang seni sebagai *pastiche* merupakan pengolahan ulang mengenai konsep parodi dari Baudrillard. Aspek parodi ini adalah hasil dari rekonstruksi total realitas sebagai tontonan estetis. Parodi adalah semacam olok-olok yang menandai ketidakmungkinan untuk kembali ke yang nyata. Bagi Jameson, parodi adalah tiruan komikal, sebuah sindiran, dari sebuah teks atau gaya artistik yang asli. Selain itu dilakukan cara melebih-lebihkan berbagai aspek dari teks asli dengan menekankan fitur-fitur tekstual yang menyimpang dari aturan bahasa tekstual aslinya. Aturan tekstual ini juga dapat menghilang. Sehingga menandai berakhirnya keaslian akibat keunikan dari sudut pandang setiap seniman yang diukur dengan tingkatan konformitasnya (Connor, 2004, h. 48).

Pastiche dalam postmodern menyebabkan hilangnya sejarah. Hal ini karena keberlanjutan pengenalan dari keragaman gaya linguistik dan estetika yang diambil dari konteks historisnya dan disajikan seperti yang ada saat ini. Terdapat upaya-upaya orang yang berada di era terkini untuk merasakan kembali hal-hal yang ada di masa lalu atau nostalgia. Hal tersebut bisa dicapai dengan menampilkan rasa dan bentuk objek seni yang khas dari periode masa lalu tersebut. Usaha ini menunjukkan bahwa meskipun *patische* mampu melakukan peniruan masa lalu,

tapi kenyataannya masa lalu itu hanya semu dan tidak bisa diraih secara nyata (Connor, 2004, h. 48).



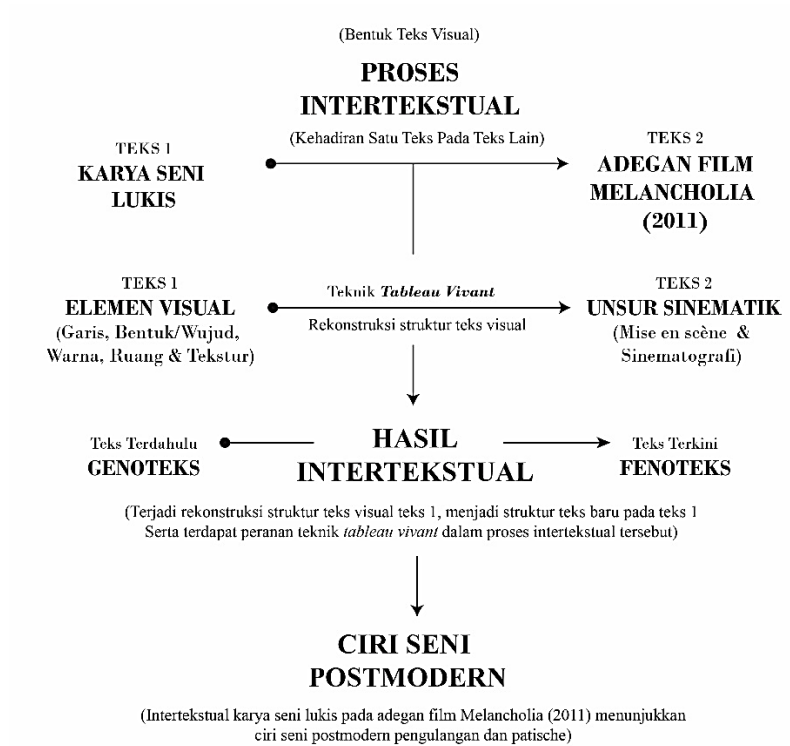
Gambar II.26 Operasional Teori Postmodernisme pada Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Setelah melihat pengertian dari postmodernisme, dan ciri khas seninya, terutama ciri *patische*. Dapat disimpulkan bahwa intertekstual karya seni lukis pada adegan film Melancholia (2011) merupakan salah satu bentuk dari kekhasan seni postmodernisme *patische* dari Jameson. Sutradara Lars Von Trier selaku seniman postmodern melakukan daur ulang atau pengulangan seni yang ada di masa lalu (*bricoleur*). Juga menghilangkan batasan keunikan dari setiap individual seniman. Selain itu intertekstual yang merupakan teori poststrukturalis berpadanan dengan gerakan postmodernisme, yang sama-sama membicarakan soal karya yang tidak berhenti hanya pada satu titik.

II.9 Alur Penelitian

Setelah menguraikan bagaimana permasalahan penelitian, serta teori apa saja yang digunakan untuk memecahkan masalahnya. Maka peneliti membuat alur penelitian

untuk menjelaskan proses penelitian ini secara singkat. Alur penelitian ini menjadi penggambaran tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini. Berikut adalah alur penelitian tersebut:



Gambar II.27 Alur Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)