BAB 3

TINJAUAN RUANG MAKAN, KAMAR TIDUR GOBLIN, KERAJAAN GORYEO, DAN KEDAI THE GRIM REAPER.

Analisis ini dilakukan pada 4 *scene* ruangan yang berbeda, meliputi ruang makan (rumah Goblin), kamar Goblin, Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) dan kedai teh Grim Reaper. Keempat ruangan dipilih karena merupakan ruang yang sering muncul didalam cerita drama Goblin dan mengidentifikasikan kedua tokoh utama yang saling berhubungan pada alur cerita dimasa lalu dan masa sekarang pada drama, yaitu Kim Shin (Goblin) dan Grim Reaper (Wang Yoe). Analisis meliputi unsur-unsur drama berupa tokoh, alur cerita, latar, amanat dan perlengkapan pementasan beruta tata pencahayan, tata rias, tata kostum dan tata kamera *(frame size).*

3.1 Ruang Makan (Rumah Goblin)

Scene ruang makan (rumah goblin) melibatkan kedua tokoh utama yaitu Kim Shin dan Grim Reaper. Menceritakan tokoh yang hidup bersama disebuah rumah milik Kim Shin (Goblin) namun memiliki hubungan yang tidak baik antara satu sama lain.

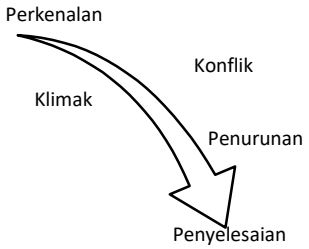


Gambar 3. 1 *Scene* Ruang Makan

(*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*

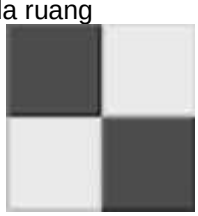
Tabel 3. 1 *Tokoh, Alur Cerita, Amanat Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin)

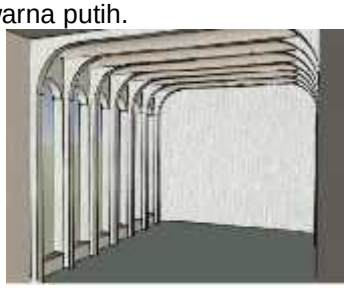
NO	UNSUR DRAMA	KETERANGAN	IMAGE	ANALISIS
1	**Tokoh**	Kim Shin (Goblin). ◦ Protagonis ◦ Misterius, kesepian, baik hati.	 *Gambar 3. 2* *Kim Shin* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	◦ Halus, lembut. ◦ Kelam, hitam, gelap.
		Grim Reaper ◦ Protagonis ◦ Misterius, bijaksana, adil.	 *Gambar 3. 3* *Grim Reaper* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	◦ Halus, lembut. ◦ Hitam, putih, seimbang.

2	**Alur cerita**	Alur Maju	 *Gambar 3. 4 Alur maju* (progresif) (*Sumber: data pribadi)*	Sistematis
3	**Amanat**	• Pertemanan • Menghargai • Tidak merendahkan.		Hubungan pertemanan tidak selalu dimulai dengan hubungan yang baik. Saling menerima dan menghargai keadaan teman tanpa harus merendahkan status sosial yang dimilikinya.

Kesimpulan sementara pada scene ini mengangkat tema pertemanan dengan tokoh terlibat Kim Shin (Goblin) dan Grim Reaper yang hidup bersama pada satu rumah karena suatu kejadian tertentu. Memperlihatkan status sosial Kim Shin yang lebih tinggi sebagai pemilik rumah dari pada Grim Reaper. Memberikan amanat sebuah proses pertemanan tidak selalu berjalan dengan baik dan lancar.

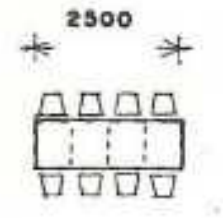
Tabel 3. 2 *Latar Interior Struktural Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin)

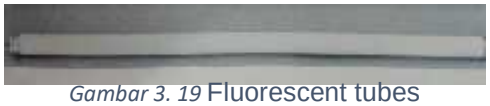
NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS	PENERAPAN	
				SESUAI	TIDAK SESUAI
1	Lantai	 *Gambar 3. 5 Lantai* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	Lantai berpola catur dengan memadukan warna putih dan abu-abu muda, dengan pengaplikasian disusun secara hotizontal sehingga mencairkan kekauan dan memberikan kesan lapang pada ruang  *Gambar 3. 6 Keramik pola catur* (*Sumber: www.googleimage , akses 18 Jan 2018)*		✓
2	Dinding	 *Gambar 3. 7 Dinding* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	Pada dinding menggunakan bentuk roman arch pada masa romawi kuno. Bentuk *arch* terlihat jelas dari struktur lengkung yang diterapkan pada dinding bangunan yang difungsikan sebagai bukaan jendela. Memiliki pola berulang atau *rhythm* pada penerapannya dan menjadi *focal point* pada ruang. Pengulangan pola veritkal dan horizontal memberikan kesan ruang yang megah, hal ini terlihat dari ukuran jendela berbentuk arch yang tinggi dan penempatan arch yang berulang.  *Gambar 3. 8 Arch* (*Sumber : data pribadi)*	✓	
			Namun yang membedakan adalah penggunaan material yang diaplikasikan, pada latar interior goblin tidak menggunakan batu bata ekspos yang biasa digunakan pada arsitektur romawi.		✓
3	Ceiling		Bentukan pada ceiling juga menggunakan bentuk roman arch pada masa romawi kuno. Mengikuti dengan pola yang Digunakan pada dinding	✓	

		 *Gambar 3. 9 Ceiling* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	dengan pola berulang menjajar kea rah belakang dan bentuk ceiling yang terhubung dengan dinding.		
			Material yang digunakan berupa batu bata yang difinishing dengan cat berwarna putih.  *Gambar 3. 10 Arch Ceilling* (*Sumber : data pribadi)*		✓

Kesimpulan sementara pada struktur interior lebih menekankan jenis penggayaan romawi kuno. Hal ini terlihat dari penggunaan *roman arch* pada bagian dinding, dengan sistem pengulangan bentuk *roman arch* dan menjadi *focal point* dari ruangan. Selain itu kesamaan pada bentuk juga dilakukan pada bentukan ceiling, dengan menggunakan bentuk *roman arch* yang disusun berjajar ke belakang dan jiga dilihat dari sudut lain pengulangan bentuk juga terlihat pada bagian samping. Menggunakan material batu bata dengan finishing cat dinding berwarna putih, membuat ruang terlihat lebih luas dan klasik. Penggunaan komponen lantai dengan pola catur juga menghapus kesan kaku dan menciptakan kesan lapang pada ruangan.

Tabel 3. 3 *Latar Interior Non-struktural Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin)

NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS
1	Meja Makan	 *Gambar 3. 11 Meja makan* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	Bentuk meja persegi panjang dengan material berwana coklat dan bertekstur kayu. Berukuran besar dengan bentukan kaki meja yang lebih sederhana. Kapasitas meja makan untuk 8 orang dengan ukuran 250cm x 100xm x 75 cm. Penggunaan meja makan berukuran besar memberikan kesan ruang yang luas pada bangunan. Model meja seperti *Trestle table*, masuk kedalam *America style* yang popular pada tahun 1650.  *Gambar 3. 12* Trestle table (*Sumber: America Furniture Of The 18th Century. P Grene. 1996)*  *Gambar 3. 13* Meja makan 8 orang (Sumber : Soekresno, 2000 didalam Wijaya, Graceshella 2013)
2	Kursi Makan	 *Gambar 3. 14 Kursi makan*	Model kursi yang digunakan ialah *Devalake's "regency" chair*, yang merupakan gaya furnitur *Victorian and Jacobean*. Namun disederhanakan pada bagian lengannya. Dengan material kursi dari mahoni dan berlapis kain pada bagian dudukan. Penempatan kursi makan dibagian ujung kedua sisi meja makan, memberikan kesan hubungan antara kedua tokoh. Selain itu juga menciptakan kesan ruang yang megah.

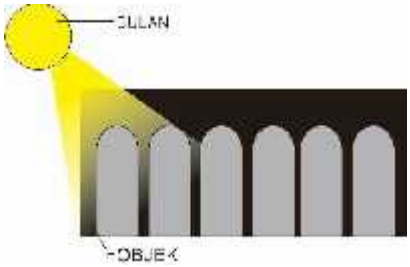
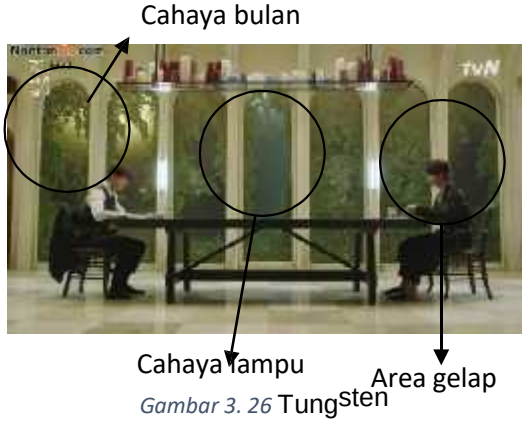
		(*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	 *Gambar 3. 15* Devalake's "regency" chair (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)*
3	Pencahayaan	 a. *Gambar 3. 16Wall lamp* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)* b.  *Gambar 3. 17 Lilin* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*  c. *Gambar 3. 18 Wall lamp* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	a. Menggunakan *wall lamp* dengan material besi dengan jenis lampu *fluorescent tubes* yang terekspos, terletak dibagian dinding dekat jendela dan menghasilkan cahaya berwarna putih.  *Gambar 3. 19* Fluorescent tubes (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)* b. Penggunaan lilin sebagai aksen tambahan pencahayaan yang menambah kesan unik, elegan dan klasik pada ruang makan. c. *Wall lamp* dengan rangka besi dan bohlam berjenis *candle bulb* dengan cahaya yang dihasilkan berwarna putih dengan tujuan sebagai cahaya tidak langsung yang memberikan aksen pada ruang dan kedalaman ruang. Dengan intensitas cahaya 100% menyebar. Popular pada abad 17, bermaterial kuningan dikenal dengan istilah *Flemish style.*  *Gambar 3. 20* Flemish-style (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)*

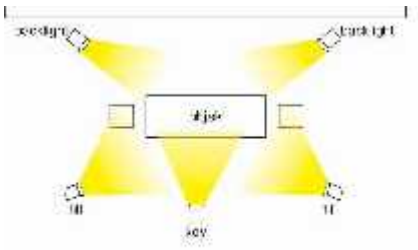
			 *Gambar 3. 21* Tungsten Candle Bulb (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)*
4	Dekorasi	a.  *Gambar 3. 22* *Piring 1* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*  b. *Gambar 3. 23* *Pisau dan garpu* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*  c. *Gambar 3. 24* *Piring 2* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	Dekorasi yang digunakan memberikan nuansa antik, pemilihan dekorasi bertujuan untuk memperkuat latar, karakter tokoh yang menjelajahi dunia atau masa penggayaan dan memperkuat kesan karakter yang unik dan antik. Salah satunya dengan penggunaan a. Pring berbahan keramik dengan motif b. Garpu dan pisau yang memiliki motif pada bagian atas c. Gelas bergaya *old fashioned glass.*

Kesimpulan sementara untuk mendukung penggayaan interior romawi banyak menggunakan furniture bergaya *America dan Victoria* ikut membangun kesan ruang yang unik. Penempatan meja makan dengan posisi kursi yang berada pada ujung meja, menciptakan kesan ruang yang megah dan menjelaskan hubungan yang tidak baik antar tokoh. Selain itu dengan penggunaan lilin sebagai pencahayaan ataupun *wall lamp* sebagai

aksen ruang dan dekorasi pendukung lainnya semakin membuat ruangan yang klasik, tokoh yang telah menjelajahi masa kehidupan dan status sosial tinggi yang dimiliki oleh Kim Shin.

Tabel 3. 4 *Tata Cahaya, Tata Rias dan Tata Kostum Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin).

NO	UNSUR PEMENTASAN	KETERANGAN	ANALISIS
1	Tata Cahaya	a. Sistem *Continous Light.* b. Pencahayaan *tungsten*. c. *Pictorial Light* atau *Arificial Light.*	a. Jenis pencahayaan yang digunakan menggunakan sistem *continuous light* yaitu cahaya yang terus menyala, berasal dari *frensel, gels, neon dan led*. b. Pencahayaan *tungsten* yang memberikan suasana malam hari cahaya bulan buatan memiliki 2 warna sebagai pertanda waktu, ada cahaya yang memancarkan sinar kuning pada sisi sudut sehingga menghasilakan cahaya yang seolah-olah berasal dari sinar bulan. Cahaya bulan menyinari satu sisi menempatkan posisi bulan yang berada pada pukul 20.00, menunjukan posisi bulan yang baru terbit dan menunjukan ideal untuk kegiatan makan malam.  *Gambar 3. 25* Ilustrasi Posisi Bulan (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)* Lalu ada cahaya putih di sisi lainnya untuk menghasilkan cahaya buatan yang diperoleh dari lampu luar rumah dan area yang tidak mendapatkan cahaya.  *Gambar 3. 26* Tungsten (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*

			c. Sumber cahaya utama *(key)* dan cahaya pengisi *(fill)* disorot pada objek yang diambil dan dipantulkan ke seluruh ruangan dengan menggunakan sistem *diffuse light* atau sumber cahaya dipantulkan dan menghasilkan bayangan yang samar. Penggunaan *back light* menciptakan dimensi kedalaman ruang. Seperti *back light* yang digunakan pada bagian yang menyinari belakang meja makan, memberikan kesan dimensi pada ruangan.  *Gambar 3. 27* Pictorial Light (*Sumber: www.googleimage , akses 18 Jan 2018)*
2	Tata Rias	Rias jenis	Pada kedua tokoh menggunakan rias jenis yang membantu tokoh dalam mengubah peran. Yang membedakan hanyalah penggunaan rias yang berbeda dari aslinya seperti Grim Reaper yang tidak memiliki wajah atau Goblin yang berwajah jelek. Pada drama ini para tokoh digambarkan dengan wujud dan paras yang berbeda (tampan).
3	Tata Kostum	a. Kim Shin b. Grim Reaper	a. Kim Shin Kostum yang digunakan menunjukan status sosial Kim Shin goblin yang berkelas tinggi dan menunjukan peristiwa yang terjadi seperti pakaian bermantel hitam dengan baju putih dibagian dalam, celana hitam. Pemilihan warna yang digunakan Kim Shin (goblin) mencerminkan karakternya yang kesepian, terluka dan misterius.  *Gambar 3. 28 Tata Kostum Kim Shin* (Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)

			b. Grim Reaper Kostum yang digunakan menunjukan ekspresi watak yang bijaksana, adil dalam memutuskan. Maka digunakanlah satu stelan jas hitam, kemeja, celana panjang pada karakter. Menciptakan kesan formal.  *Gambar 3. 29 Grim Reaper* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*

Kesimpulan sementara untuk sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaitu dengan sistem *Continous Light.* Menampilkan waktu kejadian pada malam hari, dengan menciptakan sumber cahaya bulan dibagian luar. Agar ruang lebih memiliki dimensi *back light* digunakan dibagian luar ruangan dan bagian belakang meja makan. Hal ini mendukung kesan ruang yang megah dan mewah pada cerita. tata rias yang digunakan menggunakan rias jenis, menciptakan wujud seorang Goblin dan Grim Reaper yang berbeda buruk rupa menjadi tampan. Sedangkan untuk tata kostum dipengaruhi oleh penggayaan yang berkiblat ke arah barat, hal ini terlihat dari tata kostum Grim Reaper yang menggunakan *tuxedo.* Warna pada tata kostum juga dipengaruhi oleh sifat tokoh, seperti warna pakaian Kim Shin yang didominasikan dengan warna hitam dan abu-abu. Menjelaskan sifatnya yang penyendiri, penuh luka dan kesepi

Frame Size

Untuk menunjukan kesan ruang dan karakter dapat ditentukan melalui *frame size.* Kesan ruang yang megah, unik namun misterius terlihat melalui komposisi gambar *very long shoot, medium close up.* Sedangkan untuk kesan pada karakter terlihat melalui komposisi gambar *medium long shoot,medium shoot, medium close up,close up,* dan *big close up.*

Tabel 3. 5 *Frame Size Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin)

NO	FRAME SIZE	IMAGE	ANALISIS
1	• *Very Long Shoot.* • *Eye Angle.*	 *Gambar 3. 30 Very Long Shoot* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	Komposisi kamera *very long shoot* memperlihatkan sebuah ruang makan di rumah goblin yang diambil untuk memperlihatkan adegan dengan banyaknya objek interior yang digunakan. Tata ruang yang bersifat structural dan non-struktural terlihat jelas pada komposisi very long shoot ini. Selain itu very long shoot juga memberikan kesan sejajar dan kesetaraan, hal ini karena angle kamera obyektif yang bernama eye angle. Menciptakan kesan ruang yang mewah, megah dan elegan pada ruang namun disisi lain menciptakan kesan sebuah kedudukan yang sama atau kesetaraan yang sejajar pada tokoh kim shin (goblin) dan grim reaper. Selain itu penempatan posisi tokoh yang berada pada masing-masing sudut meja makan, menguatkan kesan ruang yang megah dan memperlihatkan konflik antar tokoh.
2	• *Medium Close Up.* • *Eye Angle.*	a.  *Gambar 3. 31 Medium Close Up* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	a. Komposisi kamera *medium close up* kamera menggunakan *angle camera obyektif eye angle* lebih menekankan pada subjek yang diambil (Grim Reaper), menunjukan profil dari tokoh yang terlibat. Namun pada *medium close up* masih terlihat latar interior yang terlihat dan dapat dinikmati.

	◦ *Medium Close Up.* ◦ *Low Angle.*	b.  *Gambar 3. 32 Medium Close Up* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	b. Komposisi kamera *medium close up* ini menggunakan *angle camera obyektif low angle,* menempatkan kamera lebih rendah dari objek. Memperlihatkan kekuasaan dan kedudukan tinggi pada Kim Shin. Memperlihatkan kedudukannya didalam rumah sebagai pemilik rumah yang ingin dihormati. Namun tetap pada tujuan *medium close up* adalah masih terlihat latar interior yang dapat dinikmati.
3	◦ *Close Up.* ◦ *Eye Angle*	a.  *Gambar 3. 33Close Up* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	a. Pada *frame size close* up gambar yang diambil lebih dekat, tujuannya untuk memperlihatkan emosi dan reaksi tokoh pada adengan. Seperti reaksi Grim Reaper yang terlihat kesal pada kim shin yang menganggunya saat makan.
	◦ *Close Up.* ◦ *High Angle.*	b.  *Gambar 3. 34 Close Up* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	b. Komposisi kamera *close up* pada sebuah objek yang diambil menggunakan *angle high angle*. Menempatkan kamera lebih tinggi dari objek sehingga menciptakan kesan status sosial yang rendah dan terabaikan. Melalui *angle* ini juga emosi tokoh dapat tergambarkan walau kamera tidak menangkap wajah tokoh. Menggambarkan tokoh yang direndahkan oleh orang lain dengan cara melempar sesuatu pada makanan yang sedang ia santap dan membuat tokoh menjadi kesal.
	◦ *Close Up.* ◦ *Low Angle*	c.  *Gambar 3. 35 Close Up* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	c. Komposisi kamera *close up* yang menggunakan *low angle* mampu menciptakan kesan sosial seseorang yang lebih tinggi dari lawan. Memperlihatkan bahwa kedudukan Kim Shin lebih tinggi dari pada Grim Reaper.

Kesimpulan sementara penerapan *frame size* mampu memperlihatkan kesan dan susuan cerita yang baik. Seperti menampilkan kesan ruang yang

megah, mewah dan elegan melalui *very long shoot, medium long shoot, medium close up*. Selain menampilkan kesan ruang, karakteristik pemeran juga terlihat melalui *frame size medium shoot, medium close up,* dan *close up*. Dengan menggunakan *angle camera obyektif high angle,* dimana Grim Reaper diperlihatkan memiliki status yang rendah di mata goblin karena kedudukannya dirumah hanya sebagai penyewa. *Eye angle* memperlihatkan kesetaraan baik nasib yang sama-sama bukan manusia, perilaku keegoisan antara Kim Shin (Goblin) dan Grim Reaper. *Low angle* memperlihatkan kedudukan Kim Shin (goblin) yang lebih tinggi dari Grim Reaper, karena kedudukannya sebagai pemilik rumah.

3.2 Kamar Tidur Goblin

Scene kamar Goblin melibatkan tokoh utama Kim Shin (Goblin) dan tokoh pendamping Ji Eun Tak. Pada latar scene ini memperlihatkan watak Kim Shin yang sedih dan kesepian karena hukuman yang dia terima. Ji Eun Tak mencoba menenangkan dan seolah ikut merasakan kesedihan dan perihnya hukuman yang dewa berikan kepada Kim Shin.

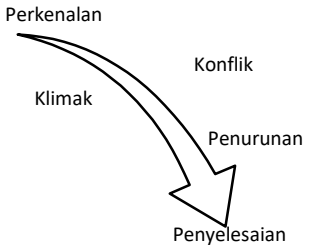


Gambar 3. 36 Scene Kamar Tidur Kim Shin

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*

Tabel 3. 6 *Tokoh, Alur Cerita, Amanat Scene Kamar Tidur Kim Shin (Goblin)*

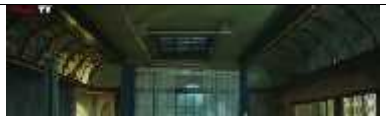
NO	UNSUR DRAMA	KETERANGAN	IMAGE	ANALISIS
1	**Tokoh**	Kim Shin (Goblin). ◦ Protagonis ◦ Misterius, kesepian, baik hati.	 *Gambar 3. 37 Kim Shin* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	◦ Halus, lembut. ◦ Kelam, hitam, gelap.

		Ji Eun Tak • *Deutragonis.* • Ceria, baik hati, dan ramah	 *Gambar 3. 38 Ji Eun Tak* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)*	• Halus, lembut. • Terang, berwarna-warni, berpola.
2	**Alur cerita**	Alur Maju	 *Gambar 3. 39 Alur maju* (progresif) (*Sumber: data pribadi)*	Sistematis
3	**Amanat**	• Kehilangan		Jangan berlarut dalam kesedihan. Tetap jalani hidupmu dengan baik karena kedepannya hidup akan terasa lebih berat. Sayangi dan jaga orang yang kamu cintai, sebelum orang itu pergi untuk selamanya.

Kesimpulan sementara pada scene ini mengangkat tema kehilangan dengan tokoh yang terlibat Kim Shin (Goblin) dan Ji Eun Tak yang sedih karena kehilangan seseorang yang berharga dan dicintainya. Memperlihatkan keadaan hati Kim Shin yang terluka dan sedih, akan kehilangan Presdir Yu yang merupakan anak, adik, kakak, teman, ayah dan kakek dikehidupannya. Memberikan amanat bahwa jangan terlarut dalam kesediahn dan kita sebagai mahluk yang masih diberi kesempatan hidup harus jauh lebih baik dalam menjalani kehidupan.

Tabel 3. 7 *Latar Interior Struktural Scene* Ruang Tidur Kim Shin (Goblin).

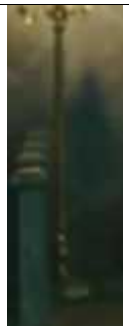
NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS	PENERAPAN	
				SESUAI	TIDAK SESUAI
1	Lantai	 *Gambar 3. 40 Lantai* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Lantai menggunakan parket berwarna coklat tua. Memberikan kesan ruang yang hangat.		✓
2	Dinding	 *Gambar 3. 41 Dinding Kiri* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Pada bagian dinding menggunakan wallpaper berwarna navy pada samping kiri.		✓
		 *Gambar 3. 42 Dinding Depan* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Bentuk dinding berbentuk lengkung dengan material berbahan batu kapur dibagian belakang	✓	
			Dibagian depan terdpat jendela dengan rangka berpola kotak-kotak dengan material kaca bening *(clear glass).*		✓
		 *Gambar 3. 43 Dinding Kanan* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Pada samping kanan menggunakan wallpaper motif dengan warna kuning dengan penambahan jendela berbentuk persegi panjang dan pola dibagian tengahnya.		✓
		 *Gambar 3. 44 Dinding Kiri Dalam* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Pada ujung kiri dalam menggunakan material batu kapur dengan bentuk jendela melengkung.	✓	

3	Ceiling	 *Gambar 3. 45 Kamar Kim Shin 1* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Pada bagian kanan dan kiri berbentuk lengkungan dengan penggunaan material besi dan kaca. Sedangkan dibagian atas terdapat besi hollow yang menempel pada ceiling dan mengelilingi bukaan yang terbuat dari besi dan kaca.		✓

Kesimpulan sementara pada struktur interior lebih menekankan jenis penggayaan *ghotic*. Hal ini terlihat dari bentuk dan material yang digunakan. Menggunakan material batu kapur pada bagian jendela di samping kiri dalam dan bagian depan yang menjadi *focal point* pada ruangan. Penggunaan material lain juga digunakan sebagai pelapis jendela yang berbahan kaca bening *(clear glss)* dan wallpaper pada dinding dibagian kana dan kiri ruangan. Sedangkan untuk lantaimenggunakan material parket untuk memberikan kesan ruang yang hangat.

Tabel 3. 8 *Latar Interior Non-struktural Scene* Ruang Tidur Kim Shin (Goblin).

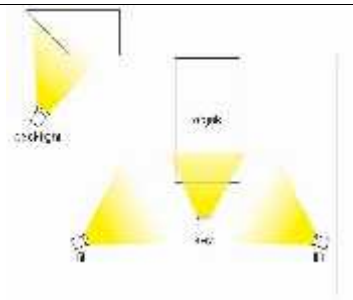
NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS
1	Tempat Tidur	 *Gambar 3. 46 Tempat Tidur* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Memiliki tipe *queen size,* dengan ukuran 160 cm x 200 cm. Rangka bermaterial hollow dengan pola X dibagian *headboard* dan *footboard.* Menggunakan sprei berwarna abu-abu dan putih.
2	*Blanket Chests*	 *Gambar 3. 47 Tempat Tidur* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Berbentuk persegi panjang dikenal dengan istilah *blanket chests.* Ditempatkan di ujung tempat tidur dan memiliki fungsi ganda. Sebagai tempat penyimpanan barang dan bila ditambahkan bantalan pada bagian atas merubah fungsinya sebagai tempat duduk. Bentukan *blanket chests* ini popular di Amerika dan dikenal dengan *American-Style.*
3	Sofa	 *Gambar 3. 48 Sofa* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Sofa *"wassily"* popular pada tahun 1925. Material baja pada rangka dan kulit pada bagian dudukan. Yang membedakan adanya penambahan material busa pada bagian alas dudukan, lengan dan sandaran belakang  *Gambar 3. 49 Wassily Sofa* (*Sumber:* A Century Of Chair Design.Editions.1980*)*

4	Pencahayaan	 a. *Gambar 3. 50* *Standing Lamp* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*  b. *Gambar 3. 51* *Lampu Meja* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	a. Menggunakan *standing lamp* yang bermaterial kuningan dengan bohlam berjenis candle bulb. Menghasilkan cahaya berwarna kuning dengan tujuan sebagai aksen pada ruang dan menciptakan kesan misterius.  *Gambar 3. 52* Tungsten Candle Bulb (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)* b. Penggunaan lampu meja dengan material kuningan tujuan sebagai aksen pada ruang dan menciptakan kesan misterius.

Kesimpulan sementara untuk mendukung penggayaan interior ghotic banyak menggunakan material berbahan besi dan baja seperti pada tempat tidur dan sofa sehingga memberikan kesan ruang yang tajam dan misterius. Selain itu penggunaan material berbahan kuningan juga digunakan pada *standing lamp* dan lampu meja, memberi kesan mewah dan klasik pada ruangan bergaya *ghotic.*

Tabel 3. 9 *Tata Cahaya, Tata Rias dan Tata Kostum Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin)

NO	UNSUR PEMENTASAN	KETERANGAN	ANALISIS
1	**Tata Cahaya**	a. Sistem *Continous Light.* b. *P*encahayaan *tungsten*. c. *Pictorial Light / Arificial Light.*	a. Jenis pencahayaan yang digunakan menggunakan sistem *continuous light* yaitu cahaya yang terus menyala, berasal dari *frensel, gels, neon dan led*. b. Pencahayaan *tungsten*, menghasilkan warna kemerahan atau kuning. Pada suasana malam cahaya putih dibagian depan menandakan adanya pencahayan dari sinar bulan.  *Gambar 3. 53 Pencahayaan Tungsten* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)* c. Sumber cahaya utama (key) dan cahaya pengisi (fill) disorot pada objek yang diambil dan dipantulkan ke seluruh ruangan dengan menggunakan system diffuse light atau sumber cahaya dipantulkan dan menghasilkan bayangan yang samar. Dan penggunaan back light terlihat pada bagian ruang sebelah kiri, mampu menciptakan dimensi kedalaman ruang.  *Gambar 3. 54 Back Light* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*

			 *Gambar 3. 55* Pictorial Light (*Sumber: www.googleimage , akses 18 Jan 2018)*
2	**Tata Rias**	**Rias Jenis**	Pada kedua tokoh menggunakan rias jenis yang membantu tokoh dalam mengubah peran. Yang membedakan hanyalah penggunaan rias yang berbeda pada Kim Shin yang digambarkan sebagai goblin yang memiliki paras yang tampan.
3	**Tata Kostum**	a. Kim Shin b. Ji Eun Tak	a. Kim Shin Kostum yang digunakan kedua tokoh menunjukan ekspresi emosi dan suasana hati yang berkabu. Warna hitam dan navy pada pakaian tokoh menggambarkan keadaan tokoh yang sedang sedih dan terluka.  *Gambar 3. 56 Tata Kostum Kim Shin* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)* b. Ji Eun Tak Kostum yang digunakan menunjukan ekspresi watak yang bijaksana, adil dalam memutuskan. Maka digunakanlah satu stelan jas hitam, kemeja, celana panjang pada karakter. Menciptakan kesan formal.  *Gambar 3. 57 Tata Kostum Ji Eun Tak* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*

Kesimpulan sementara untuk sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaitu dengan sistem *Continous Light.* Menampilkan waktu kejadian pada malam hari, dengan menciptakan sumber cahaya bulan dibagian luar. Agar ruang lebih memiliki dimensi *back light* digunakan dibagian kiri dinding. Selain itu penggunaan cahaya melalui komponen lampu interior memberikan kesan pada ruang. Hal ini mendukung kesan ruang yang megah dan misterius. Tata rias yang digunakan menggunakan rias jenis, menciptakan wujud seorang Goblin yang tampan dan Ji Eun Tak yang cantik. Sedangkan untuk tata kostum dipengaruhi oleh penggayaan yang berkiblat ke arah barat, hal ini terlihat dari tata kostum Ji Eun Tak yang menggunakan mantel panjang. Warna pada tata kostum juga dipengaruhi oleh sifat tokoh dan alur cerita yang ditampilakn, seperti warna pakaian Kim Shin yang didominasi warna biru dongker dan hitam lalu Ji Eun Tak yang didominasi dengan warna hitam. Menjelaskan keadaan hati pada kedua tokoh yang sedih dan terluka karena kehilangan seseorang yang berharga.

Frame Size

Untuk menunjukan kesan ruang dan karakter dapat ditentukan melalui *frame size.* Kesan ruang yang megah, unik namun misterius terlihat melalui komposisi gambar *very long shoot, medium close up.* Sedangkan untuk kesan pada karakter terlihat melalui komposisi gambar *medium long shoot,medium shoot, medium close up,close up,* dan *big close up.*

Tabel 3. 10 *Frame Size Scene* Ruang Tidur Kim Shin (Goblin)

NO	FRAME SIZE	IMAGE	ANALISIS
1	◦ *Very Long Shoot.* ◦ *HIgh Angle.*	 *Gambar 3. 58 Very Long Shoot* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Penggunaan *very long shoot* bertujuan untuk mengambil adegan dengan memperlihatkan banyaknya objek interior yang digunakan. Tata ruang yang bersifat structural dan non-struktural terlihat jelas pada komposisi very long shoot ini. Pada bagian ini *angle camera obyektif* yang digunakan jenis *high angle,* menciptakan kesan terabaikan. Seolah tokoh menjelaskan bahwa hidupnya sedang terpuruk dan tidak tahu harus bergantung kepada siapa.
2	◦ *Medium Long Shoot.* ◦ *Eye Angle.*	 *Gambar 3. 59 Medium Long Shoot* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Sedangkan *medium long shoot* digunakan untuk memberikan kesan padat dan penekanan pada objek, dengan tujuannya latar interior masih dapat dinikmati. Menggunakan *angle camera obyektif* berjenis *eye angle* yang memperlihatkan kesetaraan akan perasaan kehilangan yang sama antara kedua tokoh.
3	◦ *Close Up.* ◦ *Eye Angle.*	 *Gambar 3. 60 Close Up* (*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*	Pada frame size close up gambar yang diambil lebih dekat, tujuannya untuk memperlihatkan emosi dan reaksi tokoh pada adengan. Seperti reaksi Kim Shin yang terlihat sedih karena orang yang dia cintai telah meninggal

Kesimpulan sementara penggunaan frame size mampu memperlihatkan kesan dan susuan cerita yang baik. Seperti menampilkan kesan ruang yang misterius melalui very long shoot. Very long shoot dengan high angle, memperlihatkan keberadaannya yang terabaikan. Medium long shoot memberikan kesan pada objek atau subyek yang diambil namun latar tetap dapat dinikmati, seperti munculnya Ji Eun Tak untuk menenagkan dan memberikan semangat kepada Kim Shin sehingga tercipta kesan hangat. Sedangkan *close up* memberikan kesan sedih yang mendalam yang dialami oleh Kim Shin.

3.3 Kerajaan Goryeo (Wang Yeo)

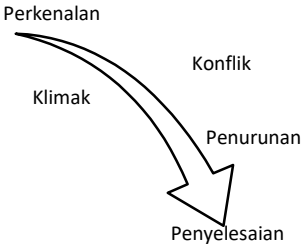
Scene ini melibatkan tokoh utama Wang Yeo dan tokoh pendamping Park Joong Won. Berlatar Kerajaan Goryeo menceritakan masalalu dari Grim Reaper yang sebenarnya adalah seorang raja dikehidupannya yang lalu. Memperlihatkan dosa yang ia lakukan hingga akhirnya menjadi seorang malaikat pencabut nyawa dikehidupan berikutnya. Menceritakan kesedihan dan penyesalan selama hidupnya dimasa lalu dan keserakahan Park Joong Won untuk mendapatkan apa yang dia inginkan dengan menghalalkan segala cara.



Gambar 3. 61 Very Long Shoot

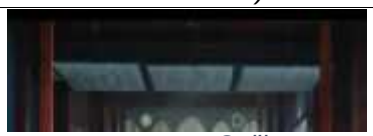
(*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*

Tabel 3. 11 *Tokoh, Alur Cerita, Amanat Scene* Kerajaan Goryeo (Wang Yeo).

NO	UNSUR DRAMA	KETERANGAN	IMAGE	ANALISIS
1	**Tokoh**	Wang Yeo ◦ *Tritagonis.* ◦ Lugu, polos, tidak berpendirian.	 *Gambar 3. 62* *Wang Yeo* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	◦ Halus, lembut, kasar. ◦ Kelabu, pucat.
		Park Joong Won ◦ Antagonis. ◦ Jahat dan serakah.	 *Gambar 3. 63* *Park Joong Won* (*Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018*	◦ Kasar ◦ Gelap.
2	**Alur cerita**	Alur Maju	 *Gambar 3. 64* *Alur maju* (progresif) (*Sumber: data pribadi)*	Tidak beraturan.
3	**Amanat**	◦ Penyesalan ◦ Keserakahan		Jangan menjadi seseorang yang serakah akan kekuasaan dan miliki sifat yang tegas dan bijaksana, agar tidak menyesal dalam mengambil keputusan.

Kesimpulan sementara pada scene ini mengangkat tema keserakahan dan penyesalan. Dengan tokoh terlibat Wang Yeo dan Park Joong Won. Memperlihatkan status sosial Wang Yeo yang tinggi sebagai raja dimasa Kerajaan Goryeo yang putus asa dengan hidupnya, karena sebuah keputusan dan ketidak tegasan pada sifatnya. Park Joong Won yang licik dan sifat tidak setia kepada rajanya, menjatuhkan keteguhan dan mental raja hingga membuat rencana pembunuhan untuk rajanya karena ingin mengambil posisi dan kedudukan sang raja. Memberikan amanat janganlah memiliki sifat serakah dan milikilah disat tegas dan bijaksana dalam menentukan keputusan, agar tidak menyesal dikehidupan berikutnya.

Tabel 3. 12 *Latar Interior Struktural Kerajaan Goryeo (Wang Yeo)*

NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS	PENERAPAN	
				SESUAI	TIDAK SESUAI
1	Lantai	 *Gambar 3. 65 Lantai* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Mengikuti arsitektur Dinasti Goryeo, yang elemen lantainya menggunakan material kayu. Memberikan kesan ruang yang berat. Terdapat kenaikan lantai pada ruang	✓	
2	Dinding	 *Gambar 3. 66 Dinding* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Pada bagian depan terdapat sebuah lukisan dinding berukuran besar menjadi *focal point* pada ruangan. Dikenal dengan nama lukisan *Tao-shamanist.* Menggambarkan terbitnya matahari dan bulan di atas lima puncak gunung. Melambahkan tahta kerajaan dan melambangkan umur panjang.	✓	
3	Ceiling	 *Gambar 3. 67 Ceiling* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Ceiling yang digunakan menggunakan sistem gantung. Dengan tiga panes yang berjajar membentuk pola persegi panajang.	✓	

Kesimpulan sementara pada struktur interior lebih menekankan jenis penggayaan dinasti *Goryeo* yang dikenal dengan arsitektur kayu. Hal ini terlihat dari penggunaan material pada keselutuhan struktur interior yang menggunakan material kayu. Sebagai focal point interior, terdapat lukisan *Tao-shamanist* yang digambarkan lima pucak pegunungan dan terbitnya matahari dan bulan yang diartikan sebagai sebuah tahta kerajaan dan simbol umur yang panjang.

Tabel 3. 13 *Latar Interior Non-struktural Kerajaan Goryeo (Wang Yeo)*

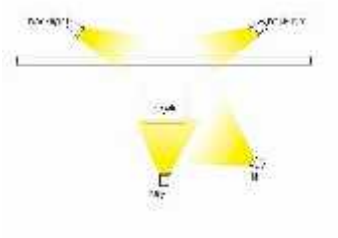
NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS
1	Pencahayaan	 *Gambar 3. 68 Lampu* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018*)	Masuk kedalam jenis *standing lamp,* memiliki pola ditengahnya dan rangka berbahan kayu. Menghasilkan cahaya berwarna kuning, memberikan aksen pada ruang dan menciptakan kesan ruang yang hangat.
2	Lemari penyimpanan	 *Gambar 3. 69 Lemari penyimpanan* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018*)	Lemari penyimpanan Berbentuk persegi panjang yang memiliki ukiran dengan material berbahan kayu.
3	Jendela	 *Gambar 3. 70 Jendela* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018*)	Bentuk jendela yang digunakan memiliki bentuk umum seperti pada bangunan tradisional Korea. Menggunakan material dari kayu dan dilapisi kertas hanji. Menghasilkan pantulan cahaya dari luar ke dalam ruangan.  *Gambar 3. 71 Jendela Korea* (*Sumber : Korea Dulu & Sekarang, 2012*)

4	Dekorasi	 *Gambar 3. 72* Vas (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018*)	Dekorasi yang digunakan mendukung zaman yang digunakan pada adegan. Dekorasi bertujuan untuk memperkuat latar, karakter tokoh yang menjelajahi yang hidup dimasa *Dinasti Goryeo.* Salah satunya dengan penggunaan vas atau menurut orang korea dikenal dengan *buncheongsagi* yang terbuat dari tanah liat berwarna abu-abu dan dihiasi dengan tanah liat lunak berwarna putih yang dibuat pada masa *Dinasti Goryeo.* Vas seladon yang bercorak tatahan.  *Gambar 3. 73* Vas Seladon Dinasti Goryeo (*Sumber : Korea Dulu & Sekarang, 2012)*

Kesimpulan sementara untuk mendukung penggayaan Dinasti Goryeo seluruh komponen pendukung interior menggunakan material berbahan kayu seperti,rangka lampu dan lemari penyimpanan. Selain itu penggunaan jendela dengan bentuk persegi panjang dengan pola kotak-kotak bermaterial dari kayu dan dilapisi kertas hanji. Menghasilkan pantulan cahaya dari luar ke dalam ruangan. Semakin memperkuat struktur bangunan tradisional korea. Penggunaan vas *seladon* semakin memperkuat cerita dan interior masa *Dinasti Goryeo.*

Tabel 3. 14 *Tata Cahaya, Tata Rias dan Tata Kostum Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin).

NO	UNSUR PEMENTASAN	KETERANGAN	ANALISIS
1	Tata Cahaya	a. Sistem *Continous Light.* b. Pencahayaan *tungsten*. c. Pencahayaan *daylight.* d. *Pictorial Light / Arificial Light.*	a. Jenis pencahayaan yang digunakan menggunakan sistem *continuous light* yaitu cahaya yang terus menyala, berasal dari *frensel, gels, neon dan led*. b. Pencahayaan *tungsten*, menghasilkan warna kekuningan pada ruang. Selain itu pada suasana malam, cahaya bulan buatan terlihat pada bagian jendela, memberikan efek cahaya sinar bulan dimalam hari.  *Gambar 3. 74 Pencahayaan Tungsten* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)* c. Pencahayaan *daylight* memberikan warna putih. Pada suasana siang hari cahaya matahari buatan terlihat pada bagian jendela, memberikan efek cahaya sinar matahari dipukul 12.00.  *Gambar 3. 75 Pencahayaan Daylight* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)* d. Sumber cahaya utama (key) dan cahaya pengisi (fill) disorot pada objek yang diambil dan dipantulkan ke seluruh ruangan dengan menggunakan system diffuse light atau sumber cahaya dipantulkan dan menghasilkan bayangan yang samar. Dan penggunaan back light agar mampu menciptakan dimensi kedalaman ruang.

			 *Gambar 3. 76* Pictorial Light (*Sumber: www.googleimage , akses 18 Jan 2018)*
2	Tata Rias	• Rias Bangsa • Rias Usia	Menggunakan rias bangsa, yaitu menciptakan tokoh menyerupai bangsa dari masa kerajaan Goryeo. Selain itu menggunakan rias usia yang digunakan dalam mengubah usia tokoh. a. *Wang Yeo* Penggunaan rias usia pada Wang Yeo terlihat dari perubahan fisik melalui pergantian tokoh.  *Gambar 3. 77 Tata Rias Wang Yeo* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)* b. *Park Joong Won.* . Penggunaan rias usia Park Joong Won dengan mengubah usia tokoh dari pria dewasa menjadi pria yang lebih tua.  *Gambar 3. 78 Tata Rias Park Joong Won* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*
3	Tata Kostum	a. Wang Yeo Muda. b. Wang Yeo Dewasa. c. Park Joong Won.	a. Wang Yeo muda memakai *hongryongpo* (pakaian bekerja raja) berwarna hitam dengan aksen sulam naga emas dibagian depan dan belakang berwarna emas dan *gakdae* (ikat pinggang).

			 *Gambar 3. 79* Hongryongpo Wang Yeo (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)* Pakaian yang digunakan menandakan kedudukan sosial Wang Yeo yang merupakan seorang raja di masa kerajaan Goryeo. Penggunaan warna hitam sebagai warna dominan menunjukan ketidakterbatasan akan kedudukan sang raja, warna putih pada kerah mengartikan kemakmuran jiwa sedangkan akses emas menunjukan kekaisaran. Selain itu pada bagian kepala terdapat *sangtu* yaitu gulungan rambut yang diikat menandakan status Wang Yeo yang telah menikah dan melambangkan kedewasaan. Dengan aksesoris rambut bernama *donggot* yang berfungsi sebagai pengikat rambut agar tidak jatuh dan tetap rapih. b. Wang Yeo dewasa memakai *handbok* berwarna putih dengan aksen berwarna emas. Penggunaan warna putih sebagai warna dominan menunjukan kemakmuran jiwa sedangkan akses emas menunjukan kekaisaran. Selain itu pada bagian kepala terdapat *sangtu* yaitu gulungan rambut yang diikat menandakan status Wang Yeo yang telah menikah dan melambangkan kedewasaan.  *Gambar 3. 80 Hanbok Wang Yeo* (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*

			c. Park Joong Won memakai hanbok berwarna hijau dengan aksen lengan berwarna hitam, kerah berwarna putih dan menggunaka *gakdae* (ikat pinggang). Menggunakan *samo* dibagian kepala, *samo* digunakan oleh para pejabat kerajaan.  *Gambar 3. 81* Gakde (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*

Kesimpulan sementara untuk sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaitu dengan sistem *Continous Light.* Menampilkan waktu kejadian pada malam hari dengan menciptakan sumber cahaya bulan buatan dan pencahayaan *daylight dengan menciptakan sumber cahaya matahari buatan*. Agar ruang lebih memiliki dimensi *back light* digunakan dibagian belakang dinding lukisan *Tao-shamanist.* Selain itu penggunaan cahaya melalui komponen lampu interior memberikan kesan pada ruang. Hal ini mendukung kesan ruang yang megah,agung dan misterius. Tata rias menggunakan rias bangsa dinasti Goryeo. Rias usia yang memperlihatkan perubahan usia pada Park Joong Won dan Wang Yeo (melalui pergantian pemain). Tata kostum memakai pakaian yang digunakan mengikuti dengan alur cerita dan latar interior yang digunakan. Pakaian yang digunakan memperlihatkan suasana kerajaan dan masa Dinasti Goryeo

Frame Size

Untuk menunjukan kesan ruang dan karakter dapat ditentukan melalui *frame size.* Kesan ruang yang megah, unik namun misterius terlihat melalui komposisi gambar *very long shoot, medium close up.* Sedangkan untuk kesan pada karakter terlihat melalui komposisi gambar *medium long shoot,medium shoot, medium close up,close up,* dan *big close up.*

Tabel 3. 15 *Frame Size Scene Kerajaan Goryeo (Wang Yeo)*

NO	FRAME SIZE	IMAGE	ANALISIS
1	• *Extreme Long Shoot* • *Low Angle.*	 *Gambar 3. 82* Extreme Long Shoot (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Komposisi kamera extreme long shoot memperlihatkan keseluruhan ruang kerajaan untuk memperlihatkan keseluruhan interior yang digunakan dan memberikan kesan kemegahan pada sebuah cerita, menjelaskan kedudukan seorang raja Dinasti Goryeo. Menggunakan *angle camera obyektif* dengan jenis *low angle,* memperlihatkan kedudukan sosial, kekuasaan dan kekuatan seorang raja.
2	• *Very Long Shoot* • *Low Angle.*	 *Gambar 3. 83* Very Long Shoot (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Komposisi kamera very long shoot untuk memperlihatkan adegan dengan banyaknya objek interior yang digunakan. Tata ruang yang bersifat structural dan non-struktural terlihat jelas pada komposisi very long shoot ini. Pada scene ini penggunaan *angle camera obyektif* dengan jenis *low angle,* digunakan pada komposisi kamera *very long shoot* yang memperlihatkan kedudukan sosial, kekuasaan dan kekuatan seorang raja dengan pelayan istana.
3	• *Long Shoot*	 *Gambar 3. 84* Long Shoot	*Long shoot* lebih digunakan untuk memperkenalkan tokoh pada cerita. Memperlihatkan tokoh dari ujung kaki hingga ke ujung kepala. Seperti pada gambar diatas memperlihatkan seluruh bagian tubuh tokoh Wang Yeo, Park Joong Won dan satu pemeran pelayan.

		(*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Memperlihatkan identitas dan kedudukan dari tokoh.
4	◦ *Medium Close Up..* ◦ *Low Angle.*	 *Gambar 3. 85* Medium Close Up (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Pada *medium close up* ini menggunakan *angle camera obyektif* berjenis *low angle*, menempatkan kamera lebih rendah dari objek. Memperlihatkan kekuasaan dan kedudukan tinggi pada Wang Yeo. Namun tetap pada tujuan *medium close up* adalah masih terlihat latar interior yang dapat dinikmati.
5	*Close Up*	 *Gambar 3. 86* Close Up (*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*	Pada *frame size close up* gambar yang diambil lebih dekat, tujuannya untuk memperlihatkan emosi dan reaksi tokoh pada adengan. Seperti reaksi Wang Yeo yang terlihat sedih, keputusasaan dan rindu kepada pasangannya.

Kesimpulan sementara penerapan frame size mampu memperlihatkan kesan dan susuan cerita yang baik. Seperti menampilkan kesan kerajaan yang megah melalui *extreme long shoot, very long shoot, long shoot, medium close up.* Selain menampilkan kesan ruang, karakteristik pemeran juga terlihat melalui *frame size medium close up,* dan *close up*. Dengan menggunakan *angle camera obyektif* berjenis *low angle*, memperlihatkan kedudukan Wang Yeo sebagai raja yang lebih tinggi dari Park Joong Won dan pemeran pembantu lainnya

3.4 Kedai Teh Grim Reaper

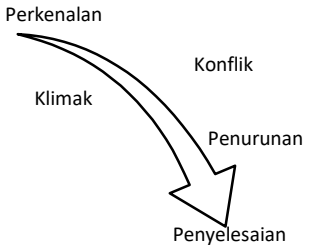
Scene kedai teh Grim Reaper melibatkan tokoh utama Grim Reaper dan tokoh pendukung Hwang Mi Young. Menceritakan kedai teh milik Grim Reaper yang hanya bias dikunjungi oleh mahluk-makluh yang telah meninggal. Mengisahkan pekerjaan dari Grim Reaper yang membantu arwah-arwah yang telah meninggal menuju kehidupan selanjutnya. Membantu Hwang Mi Young menuju alam kehidupannya yang baru setelah meninggal dunia.



Gambar 3. 87 Very Long Shoot

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*

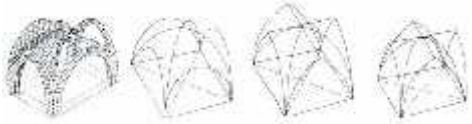
Tabel 3. 16 *Tokoh, Alur Cerita, Amanat Scene Kedai Teh Grim Reaper*

NO	UNSUR DRAMA	KETERANGAN	IMAGE	ANALISIS
1	**Tokoh**	Grim Reaper ◦ Protagonis ◦ Misterius, bijaksana, adil.	 *Gambar 3. 88 Grim Reaper* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	◦ Halus, lembut. ◦ Hitam, putih, seimbang.
		Hwang Mi Young ◦ Sabar	 *Gambar 3. 89 Hwang Mi Young* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	◦ Kelabu.
2	**Alur cerita**	Alur Maju	 *Gambar 3. 90 Alur maju* (progresif) (*Sumber: data pribadi)*	Sistematis
3	**Amanat**	◦ Kematian. ◦ Kehidupan selanjutnya.		Pada adegan ini Grim Reaper mencoba memberikan amanat akan sebuah kematian dan kehidupan berikutnya dan jangan sampai manusia merasa menyesal dengan hal apa yang dia perbuat semasa hidupnya yang akan menjadi tanggungjawab dikehidupan selanjutnya

Kesimpulan sementara pada scene ini mengangkat tema kematian dengan tokoh yang terlibat Grim Reaper dan Hwang Mi Young.

Menceritakan mengenai pekerjaan Grim Reaper, dia membantu Hwang Mi Young seorang wanita yang telah meninggal karena kecelakaan yang harus berpindah ke kehidupan yang berikutnya. Memperlihatkan status sosial Grim Reaper yang tinggi sebagai pemilik kedai teh, namun kesetaraan kehidupan dimata tuhan sebagai mahluk biasa. Memberikan amanat adanya kehidupan setelah kematian, mengingatkan kita agar hidup lebih baik sebelum kematian itu datang.

Tabel 3. 17 *Latar Interior Struktural Scene Kedai Teh Grim Reaper*

NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS	PENERAPAN	
				SESUAI	TIDAK SESUAI
1	Lantai	 *Gambar 3. 91* Lantai (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Lantai keramik berwarna putih dengan tambahan aksen warna hitam berbentuk belaketupat.  *Gambar 3. 92 Keramik putih – hitam* (*Sumber: www.googleimage , akses 15 Jan 2018)*		✓
2	Dinding	 *Gambar 3. 93* Lantai (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Didominasi dengan warna putih. Bentuk dinding mengikuti struktur pada ceiling.		✓
	Ceiling	 *Gambar 3. 94* Dinding (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Berbentuk melengkung dengan bagian atas mengerucut seperti struktur bentuk *Groin Vault* pada zaman *Ghotic.*  *Gambar 3. 95* Derivation of a Ghotic vault (*Sumber :* A History of Interior Design.John Pile.*2005)*	✓	

Kesimpulan sementara pada struktur interior lebih menekankan jenis penggayaan ghotic dianggap cocok. Karena penggayaan ghotic menggambarkan sesuatu yang agung pada dewa memperlihatkan bahwa tujuan kembali kepada sang pencipta. Hal ini terlihat dari penggunaan *Groin Vaulth* sebagai ceiling dan *focal point* pada ruangan. Bentuk dinding

juga mengikuti bentukan dari ceiling yang digunakan, dengan perubahan material yang telah difinishing menggunakan cat dinding berwarna putih. Penggunaan keramik dengan aksen hitam juga menghilangkan kesan ruang yang kaku

Tabel 3. 18 *Latar Interior Non-struktura Scenel Kedai Teh Grim Reaper*

NO	ELEMEN INTERIOR	IMAGE	ANALISIS
1	Jendela	 *Gambar 3. 96 Jendela 1* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*  *Gambar 3. 97 Jendela 2* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Jendela berbentuk melengkung, dengan material kayu dan penambahan pola persegi bergerigi dengan jarak yang dekat. Dengan tujuan untuk membatasi cahaya buatan yang masuk dan membuat bayangan agar lebih memiliki pola. Bentuk jendela seperti ini popular pada masa romawi Ada pula jendela berbentuk persegi panjang dengan 2 *handel* dengan sistem bukaan *casement window* atau bukaan keluar.
	Kursi	 *Gambar 3. 98 Kursi* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Dudukan kursi berbentuk segitiga dengan sandaran kursi berukuran rendah dan menggunakan 3 kaki dengan jenis *round legs.* Material kursi berbahan kayu, yang membedakannya adalah komponen kayu pada bagian bawah sandaran.  *Gambar 3. 99Mira Chair* (*Sumber: www.googleimage , akses 15 Jan 2018)*

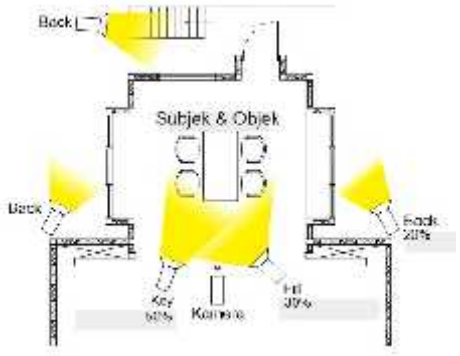
	Pencahayaan	a.  *Gambar 3. 100 Pendant Lamp* (*Sumber: www.iflix.com, ak)*  b. *Gambar 3. 101 Wall lamp* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	a. *Pendant lamp* dengan bentuk mengerucut pada bagian bawah, dengan 4 bohlam berjenis *candle bulb* yang tersimpan pada rangka berbahan kaca berbentuk belah ketupat dengan cahaya yang dihasilkan berwarna putih dengan tujuan untuk semi pencahayaan pada objek dan subjek yang terkena cahaya, dengan intensitas cahaya 10-40% cahaya ke atas dan 60-90% cahaya ke bawah.  *Gambar 3. 102* Semi-direct (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)* b. *Wall lamp* dengan rangka besi dan bohlam berjenis *candle bulb* dengan cahaya yang dihasilkan berwarna kuning dengan tujuan sebagai cahaya tidak langsung yang memberikan aksen pada ruang dan kedalaman ruang. Dengan intensitas cahaya 100% menyebar.  *Gambar 3. 103* Tungsten Candle Bulb (*Sumber :* The Lighting Book.Deyan Sudjic.*1985)*

	Dekorasi	 *Gambar 3. 104 Dekorasi* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Banyak menggunakan tembikar atau gerabah dengan material tanah liat yang digunakan sebagai perabotan pada ruang baik yang ditunjukan dengan sifat fungsional ataupun dekorasi. Penggunaan tembikar digunakan sebagai objek yang digunakan tokoh untuk memperkuat cerita dimana tokoh Grim Reaper menyajikan teh kepada jiwa mati sebagai minuman penghapus ingatan selama hidup bagi orang-orang yang baik dan tidak berbuat dosa selama hidupnya.  *Gambar 3. 105 Tembikar* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)* Penggunaan alas gelas berbahan kayu dan paku juga digunakan sebagai dekorasi, seolah akan ada kehidupan yang mengerikan bagi manusia-manusia yang telah mati. Memberikan kesan misterius dan menakutkan.  *Gambar 3. 106 Tembikar 2* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*

Kesimpulan sementara untuk mendukung penggayaan interior ghotic dan kesan misterius penggunaan dekorasi bergaya industrial seperti alas gelas yang menambah suasana mencekam. Penggunaan *wall lamp*, berwarna

kuning juga memberikan kesan ruang yang dalam. *Pendant lamp* yang memberikan kesan ruang misterius, dan letaknya yang menjadi *focal point* lain pada ruangan. Sehingga latar interior terlihat seimbang.

Tabel 3. 19 *Tata Cahaya, Tata Rias dan Tata Kostum Scene* Ruang Makan (Rumah Goblin).

NO	UNSUR PEMENTASAN	KETERANGAN	ANALISIS
1	Tata Cahaya	a. Sistem *Continous Light.* b. Pencahayaan *daylight.* c. *Pictorial Light / Arificial Light.*	a. Jenis pencahayaan yang digunakan menggunakan sistem *continuous light* yaitu cahaya yang terus menyala, berasal dari *frensel, gels, neon dan led*. *b.* Pencahayaan *daylight* memberikan warna putih. Seperti cahaya matahari pukul 12.00 maka penempatan lampu diposisikan persis seperti sudut sinar matahari pada pukul 12.00.  *Gambar 3. 107 Daylight* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)* *c.* Sumber cahaya utama (key) dan cahaya pengisi (fill) disorot pada objek yang diambil dan dipantulkan ke seluruh ruangan dengan menggunakan system diffuse light atau sumber cahaya dipantulkan dan menghasilkan bayangan yang samar. Dan penggunaan back light agar mampu menciptakan dimensi kedalaman ruang.  *Gambar 3. 108 Tata Cahaya* (*Sumber :* Data Pribadi*)*
2	Tata Rias	Rias jenis	a. Menggunakan rias jenis yang membantu tokoh dalam mengubah peran. Yang membedakan hanyalah penggunaan rias

			yang berbeda dari aslinya seperti Grim Reaper yang tidak memiliki wajah. Pada drama ini para tokoh didandani menggunakan tata rias menjadi wujud dan paras yang terlihat tampan.  *Gambar 3. 109 Grim Reaper* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)* b. Hwang Mi Young. Menggunakan rias jenis yaitu rias yang berfungsi mengubah peran. Riasan tokoh dibuat seperti pucat, untuk menggambarkan jiwanya yang telah meninggal.  *Gambar 3. 110 Hwang Mi Young* (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*
3	Tata Kostum	*a. Grim Reaper.* *b. Hwang Mi Young.*	a. Grim Reaper Grim Reaper menggunakan pakaian berjenis *tuxedo.* Pemilihan warna hitam dan putih pada pakaian Grim Reaper menunjukan watak tokoh yang bijaksana, adil dalam memutuskan dan misterius. Selain itu penggunaan bros berbentuk mahkota pada tata kostum, secara tidak langsung menyampaikan identitas Grim Reaper sebagai seorang raja dimasa Dinasti Goryeo dimasa kehidupannya dahulu.



Gambar 3. 111 Grim Reaper Style

(*Sumber: www.googleimage , akses 15 Jan 2018)*



Gambar 3. 112

Bros mahkota
(*Sumber: www.googleimage , akses 15 Jan 2018)*

b. Hwang Mi Young
Menggunakan mantel panjang berwarna abu-abu dan sweater abu-abu didalamnya. Memakai rok panjang dengan motip kotak-kotak. Penngunaan warna abu-abu pada tata kostum memberikan kesan kesedihan.



Gambar 3. 113 Hwang Mi Young

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*

Kesimpulan sementara untuk sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yaitu dengan sistem *Continous Light.* Menampilkan waktu kejadian pada siang hari, dengan menciptakan sumber cahaya bulan dibagian luar. Agar ruang lebih memiliki dimensi *back light* digunakan dibagian luar ruangan dan bagian belakang meja. Hal ini mendukung kesan ruang yang megah, mewah dan misterius pada cerita. Tata rias yang digunakan menggunakan rias jenis, menciptakan wujud seorang Grim Reaper yang berbeda buruk rupa menjadi tampan. Sedangkan untuk tata kostum dipengaruhi oleh penggayaan yang berkiblat ke arah barat, hal ini terlihat dari tata kostum Grim Reaper yang menggunakan *tuxedo.* Warna pada tata kostum juga dipengaruhi oleh sifat tokoh, seperti warna hitam dan putih yang digunakan Grim Reaper menjelaskan sifatnya yang adil dan bijaksana. Warna abu-abu pada pakaian Hwang Mi Young memberikan kesan tokoh yang sedih dan terluka.

Frame Size

Untuk menunjukan kesan ruang dan karakter dapat ditentukan melalui *frame size.* Kesan ruang yang megah, unik namun misterius terlihat melalui komposisi gambar *very long shoot, medium close up.* Sedangkan untuk kesan pada karakter terlihat melalui komposisi gambar *medium long shoot,medium shoot, medium close up,close up,* dan *big close up.*

Tabel 3. 20 *Frame Size Scene Kedai Teh Grim Reaper*

NO	FRAME SIZE	IMAGE	ANALISIS
1	• *Extreme Long Shoot*	 *Gambar 3. 114* Extreme Long Shoot (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Komposisi gambar pada *extreme long shoot* dengan berdimensi besar dan luas, untuk menunjukan keseluruhan bidang pada cerita. Sehingga pada komposisi di *scene* ini terlihat kemegahan sebuah ruangan Grim Reaper yang hampir seluruh dinding depannya digunakan sebagai tempat untuk menyimpan tembikar tanah liat.
2	• *Very Long Shoot* • *Eye Angle.*	 *Gambar 3. 115* Very Long Shoot (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Tata ruang yang bersifat struktural dan non-struktural yang terlihat komposisi *very long shoot*. Selain itu *very long shoot* juga memberikan kesan sejajar dan kesetaraan, hal ini karena *angle camera obyektif* berjenis *eye angle*. Menciptakan kesan ruang yang mewah dan megah pada ruang namun disisi lain menciptakan kesan sebuah kedudukan yang sama atau kesetaraan yang sejajar pada tokoh.
3	• *Medium Long Shoot* • *Frog Eye*	 *Gambar 3. 116* Medium Long Shoot (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Sedangkan *medium long shoot* digunakan untuk memberikan kesan padat dan penekanan pada objek, dengan menjelaskan objek utama yang diambil. Selain itu penggunaan *angle camera obyektif* berjenis *frog eye* memperlihatkan dengan jelas sebuah objek yang ingin ditampilkan, bersifat misterius dan aneh. Seperti komposisi *frame size medium long shoot* disamping, memperlihatkan sebuah tembikar yang berisi air teh dengan alas

			gelas berbahan kayu dengan paku diatasnya. Objek alas gelas seperti itu memberikan kesan menakutkan dan aneh dengan penggunaan *frog eye* memperkuat kesan misterius didalamnya.
	◦ *Medium Close Up.* ◦ *Eye Angle.*	 *Gambar 3. 117* Medium Close Up (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Sama seperti *very long shoot* pada komposisi kamera *menggunakan angle camera obyektif* berjenis *eye angle*. Namun pada *medium close up* lebih menekankan pada subyek yang diambil (dalam hal ini Hwang Mi Young dan Grim Reaper), menunjukan profil dari tokoh yang terlibat. Seperti Hwang Mi Young yang terlihat kebingungan dengan kondisi yang ada, seolah matanya menjajali ruangan sambal berpikir sedang dimana dan apa yang akan dilakukan disitu. Namun pada *medium close up* masih terlihat latar interior yang terlihat dan dapat dinikmati.
4	◦ *Close Up*	 *Gambar 3. 118* Close Up (*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*	Pada *frame size close up* gambar yang diambil lebih dekat, tujuannya untuk memperlihatkan emosi dan reaksi tokoh pada adegan. Seperti reaksi Hwang Mi Young yang terlihat sedih karena menyadari dirinya telah meninggal dan harus meminum teh yang tujuannya untuk menghapus ingatannya selama hidupnya, seolah-olah menggambarkan sebuah penyesalan dan kesia-siaan akan apa yang ia lakukukan selama hidupnya.

Kesimpulan sementara penerapan *frame size* mampu memperlihatkan kesan dan susuan cerita yang baik. Seperti menampilkan kesan ruang yang megah dan misterius melalui *extreme long shoot. Very long shoot,* memperlihatkan banyaknya objek yang digunakan selain itu menggambarkan kedudukan tokoh yang setara atau sejajar. *Medium long shoot* memberikan kesan pada pada objek atau subyek yang diambil namun latar tetap dapat dinikmati, seperti Hwang Mi Young yang melihat kondisi ruang seperti bertanya pada diri

sendiri sedang apa, sedang dimana, dan mengapa ada disini. Terlihat jelas melalui frame size ini emosi kebingungan yang dialami Hwang Mi Young. Lalu *close up*, reaksi Hwang Mi Young yang terlihat sedih karena menyadari dirinya telah meninggal dan menyesal akan semua yang dia lakukan selama hidupnya. Selain itu penentuan angle kamera juga menciptkan kesan baik pada ruang atau tokoh. Seperti *eye angle*, yang memperlihatkan Hwang Mi Young dan Grim Reaper berada sejajar didepan *frame size*. Menciptakan kesan kesetaraan mahluk hidup dimata tuhan, menandakan tujuan yang sama setelah kematian. *Frog eye* memperlihatkan suatu objek yang misterius, seperti cangkir yang diletakkan diatas alas gelas berbahan kayu dan paku, membuat setiap jiwa berfikir minuman apa yang disajukan membuat kesan misterius dan