



ASPEK *MISE EN SCENE* DALAM MEMBANGUN KARAKTER TOKOH
MARLINA DALAM FILM *MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK*

SKRIPSI PENGKAJIAN

Oleh

Arrijal Muhammad Ilham

160110401020

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS JEMBER

2020



ASPEK *MISE EN SCENE* DALAM MEMBANGUN KARAKTER TOKOH
MARLINA DALAM FILM *MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK*

SKRIPSI PENGKAJIAN

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Televisi dan Film (S1) dan mencapai gelar sarjana

Oleh

Arrijal Muhammad Ilham

160110401020

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM

FAKULTAS ILMU BUDAYA

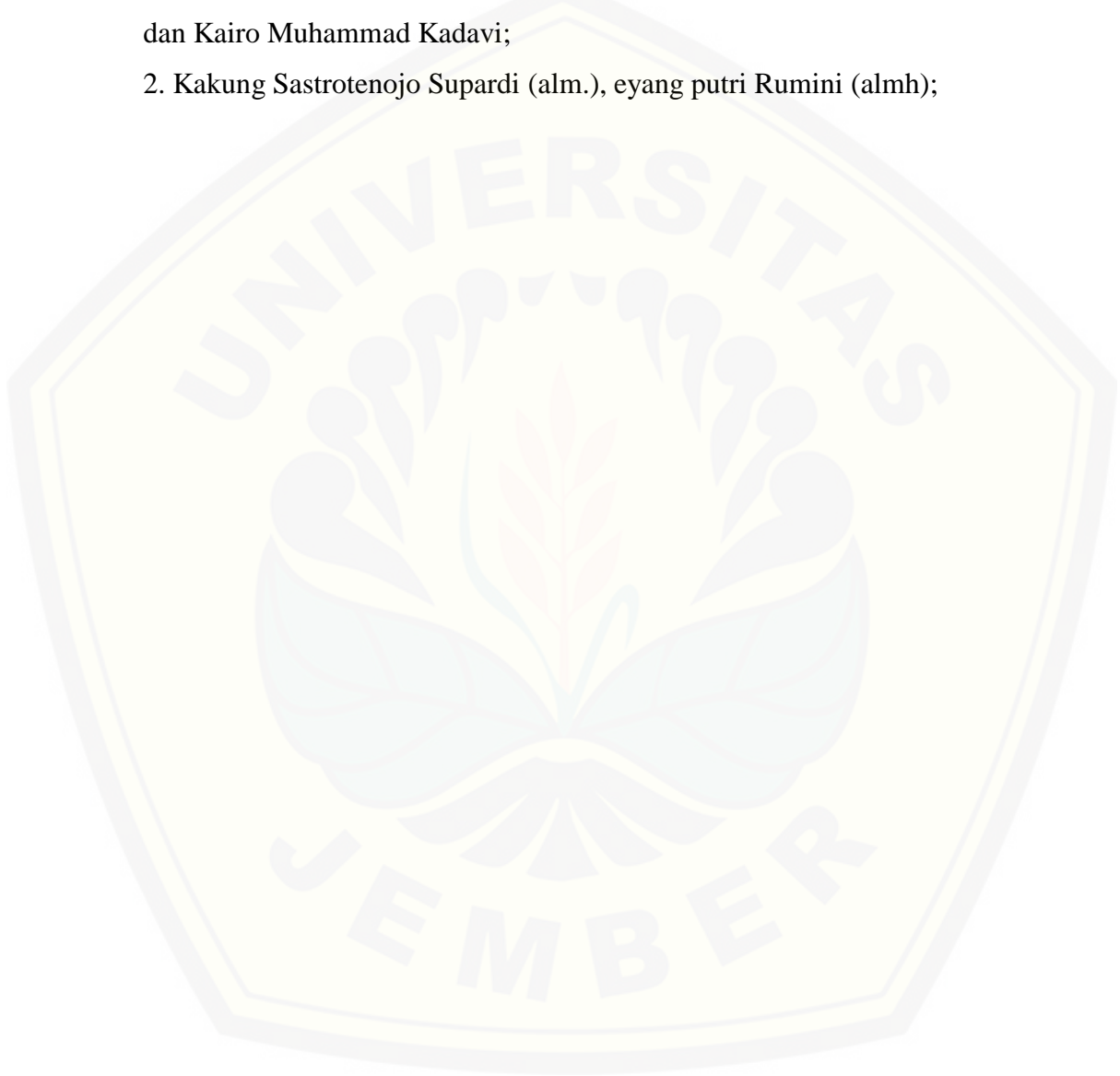
UNIVERSITAS JEMBER

2020

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Yuliana, Ayahanda Arif Rakhmadi serta adik Fayzah Ayu Maharani dan Kairo Muhammad Kadavi;
2. Kakung Sastrotenojo Supardi (alm.), eyang putri Rumini (almh);



MOTO

“Betapa kontrasnya antara binar kecerdasan anak-anak dan mental yang lemah pada orang dewasa muda”

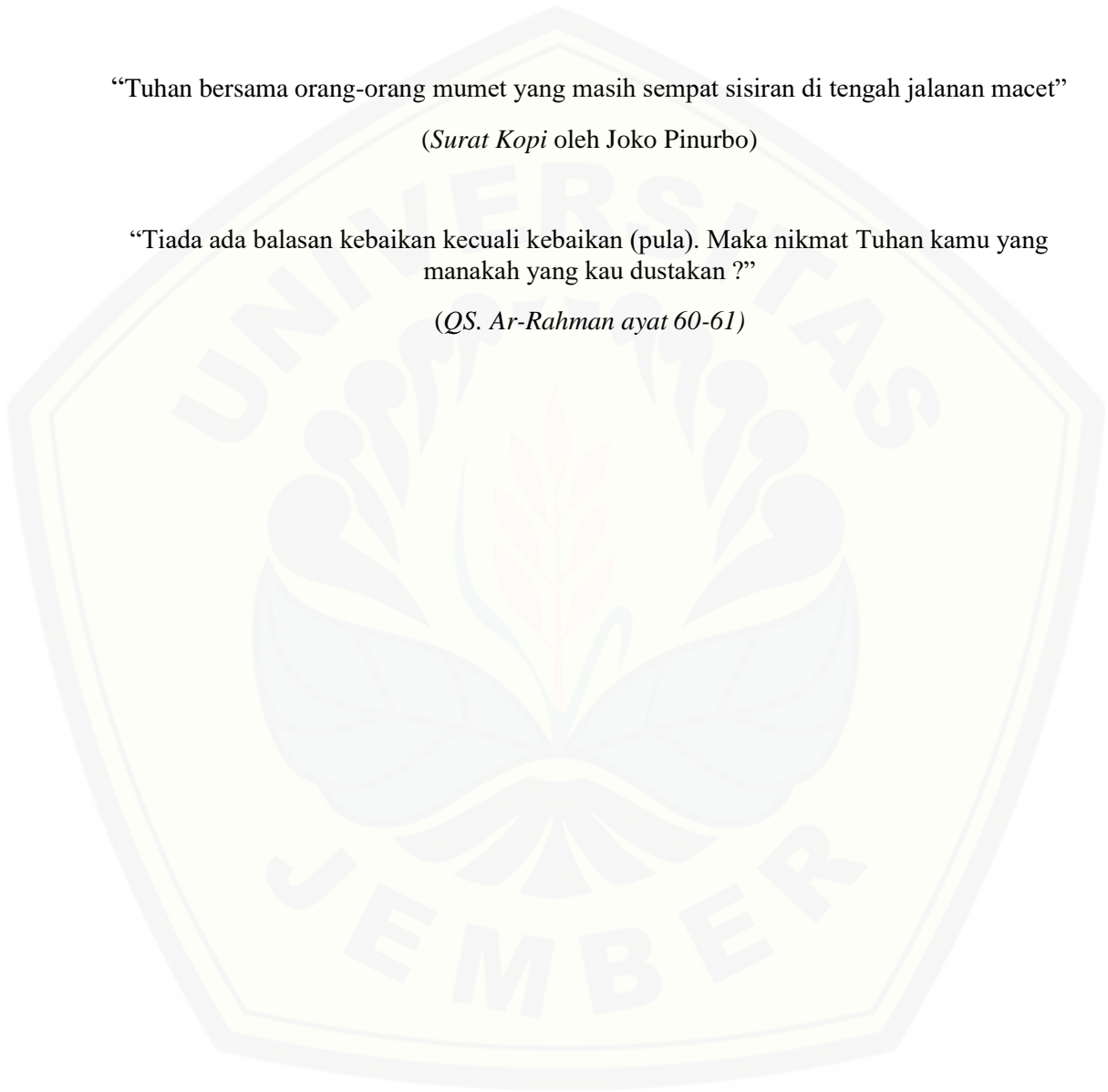
(Masa Depan Sebuah Ilusi oleh Sigmund Freud)

“Tuhan bersama orang-orang mumet yang masih sempat sisiran di tengah jalanan macet”

(Surat Kopi oleh Joko Pinurbo)

“Tiada ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula). Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kau dustakan ?”

(QS. Ar-Rahman ayat 60-61)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arrijal Muhammad Ilham

NIM : 160110401020

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Aspek *Mise En Scene* Dalam Membangun Karakter Tokoh Marlina Dalam Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Desember 2020

Yang menyatakan,

Arrijal Muhammad Ilham

NIM 160110401020

SKRIPSI PENGKAJIAN

**ASPEK *MISE EN SCENE* DALAM MEMBANGUN KARAKTER TOKOH
MARLIAN DALAM FILM *MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT
BABAK***

Oleh

Arrijal Muhammad Ilham

NIM 160110401020

Pembimbing:

Dosen Pembimbing utama : Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn.

Dosen Pembimbing Anggota : Panakajaya Hidayatullah, S.Sn, M.A.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Aspek *Mise En Scene* dalam Membangun Karakter Tokoh Marlina dalam Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” telah diuji dan disahkan pada:

Tanggal Ujian : Rabu, 23 Desember 2020

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Dwi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 198502032014041002

Panakajaya Hidayatullah, S.Sn., M.A.
NRP. 760017069

Penguji 1

Penguji 2

Fajar Aji, S.Sn, M.S.n.
NIP 198612092018031001

Denny Antyo Hartanto,.S.Sn., M.Sn.
NIP. 198103022010121004

Mengetahui,
Dekan

Prof. Dr. Sukarno, M.Litt
NIP 196211081989021001

RINGKASAN

Aspek *Mise En Scene* dalam Membangun Karakter Tokoh Marlina dalam Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*; Arrijal Muhammad Ilham, 160110401020; 2020:67 Halaman; Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Film merupakan media audio visual yang dikonsumsi melalui dua indera yaitu penglihatan dan pendengaran. Film mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat film itu diciptakan. *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* adalah film bergenre drama/thriller, disutradarai oleh Mouly Surya. Film ini bercerita tentang kisah seorang perempuan yang bernama Marlina untuk mendapatkan keadilan setelah terjadi perampokan dan pemerkosaan yang dialaminya. Film ini dibagi menjadi 4 babak yaitu *the robbery*, *the journey*, *the confession*, *the birth*, dalam setiap babak menggambarkan karakter tokoh utama pada film ini. Keunikan tersebut menyebabkan objek ini menarik untuk diteliti.

Penelitian ini didasarkan pada aspek *mise-en-scene* dan psikoanalisis yang terdapat pada film tersebut. Penulis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk menguraikan karakter tokoh, kemudian menggunakan aspek *mise-en-scene* untuk membahas dan mengkaji aspek visual pembangunan karakter tokoh Marlina. Penggunaan teori psikoanalisis berfokus pada fase *id*, *ego*, *superego*, sedangkan aspek *mise-en-scene* mencakup *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain dan pergerakannya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, studi Pustaka, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan untuk membangun karakter tokoh pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

Hasil penelitian ini terdapat 4 adegan yang berperan membangun karakter Marlina yaitu saat menghadapi konflik dengan tokoh Markus, Novi, Franz, Polisi. Dari konflik yang timbul pertentangan antara *id* dan *superego* menstimulasi *ego*

untuk mewajarkan perilaku yang dilakukan Marlina dalam menghadapi konflik yang dialaminya. Oleh karenanya, Marlina menginginkan kebenaran dalam fase *id* yang menganggap apa yang dilakukannya dalam menghadapi konflik itu benar. Marlina berusaha keras meyakinkan *ego* pada dirinya untuk mengabaikan norma-norma yang ada pada *superego* dan memenuhi rasa kepuasan dengan cara melakukan perlawanan sehingga karakter yang terbentuk adalah tegas dan berani melawan ketidakadilan. Aspek *mise-en-scene* seperti *setting* pada setiap adegan memiliki 2 *setting* lokasi yang berbeda yaitu di *outdoor* dan *indoor*, pembahasan properti pada setiap adegan mulai dari *hand* properti yang digunakan setiap pemain dan set properti yang mendukung *setting*. Kostum dan tata rias setiap adegan memiliki tata rias kostum yang berbeda pada setiap pemain agar menunjukkan perbedaan kedudukan dan ciri khas masing-masing pemeran. Aspek *mise-en-scene* mampu menghasilkan rasa ruang dan waktu, pengatur suasana hati, dan menggambarkan karakter film tersebut.

SUMMARY

Mise En Scene Aspects in Building Marlina's Character on Marlina the Murderer in Four Acts Film; Arrijal Muhammad Ilham, 160110401020; 2020:67 pages; Television and Cinema Studies Program, Faculty of Humanities, Jember University.

Film is audio visual media that is enjoyed by sense of sight and sense of hearing. Film has the story themes that shows social realities around it film was created. *Marlina The Murderer in Four Acts* is a thriller-drama film that directed by Mouly Surya. This film tells about the story of a woman named Marlina in seeking justice after robbery and rape she suffered. This film has four acts that is the robbery, the journey, the confession, the birth. Every act portrays the main character of this film. That uniqueness makes the object is interesting to researched.

This research based on *mise en scene* aspects and psychoanalysis of the *Marlina the Murderer in Four Acts* film. The author use Sigmund Freud's Psychoanalysis to elaborate the character, then use *mise en scene* aspect to discuss and examine the visual aspects of Marlina character's building. Utilization of psychoanalysis theory focused on Id, Ego, and Supergeo phases, while *mise en scene* aspects covers setting, costume and make up, lighting, cast and movement. The type of this research is qualitative with a descriptive method. The data collections technique is observation, literature study, and documentation. The data analysis technique in this research is interactive analysis techniques; data reduction, data presentation, and conclusion, to elaborate the character in *Marlina the Murderer in Four Act Film*.

The results of this research shows there is four act that contribute in constructing Marlina's character when face the conflict with Markus, Novi, Franz, and The Policeman. The conflict that arises between Id and Superego is triggering Ego to make proper Marlina's behavior in dealing with the conflict. Therefore, Marlina wants a justification in the Id phase that considered what she did was right. Marlina tries so hard to convince her own Ego to ignore the Superego's norms and fulfill her sense of satisfaction by put a fight up so that the character formed is firm

and courageous against injustice. The mise-en-scene aspect such as setting in every scene has two different location setting that is outdoor and indoor, properties discussion in every scene such as hand properties that every cast wear and properties set that support the setting. Different costumes and make up that every cast wear in every scene is aims to show the position's difference and the uniqueness of every cast. Mise-en-scene aspects is able to represent space and time, mood setting, and represent its film's character.



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aspek *Mise En Scene* dalam Membangun Karakter Tokoh Marlina dalam Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sukarno, M.Litt., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film;
4. Soekma Yeni Astuti, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing saya selama menjadi mahasiswa;
5. Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, sebagai almamater tempat penulis menuntut ilmu;
6. Dwi Haryanto, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan masukan, pengetahuan baru, serta semangat selama proses pengerjaan skripsi ini;
7. Panakajaya Hidayatullah, S.Sn, M.A., selaku dosen pembimbing anggota yang telah membimbing, memberi masukan dan memberi semangat selama proses pengerjaan skripsi ini;
8. Fajar Aji, S.Sn. M.Sn., selaku dosen penguji I, dan Denny Antyo Hartanto, S.Sn. M.Sn., selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membagi ilmu dan pengetahuan hingga terselesaikan skripsi ini menjadi lebih baik;
9. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama belajar di Program Studi Televisi dan Film Ilmu Budaya Universitas Jember

10. Kedua orang tua tercinta, Ibu Yuliana dan Bapak Arif Rakhmadi, yang telah memberikan motivasi, semangat, doa, dan cinta kasihnya;
11. Kakung Sastrotenojo Supardi (alm), dan eyang putri Rumini (almh) yang tak hentinya mendoakan dan memberikan cinta kasihnya;
12. Adikku Fayzah Ayu Maharani dan Kairo Muhammad Kadavi yang selalu memberikan semangat dan juga doa selama proses pengerjaan skripsi;
13. Hanifan Aji Pengestu (alm), Abdurrosyid Imanudin, Bastian Suryo Prayogo yang telah meluangkan waktu untuk membantu memberi referensi untuk skripsi ini;
14. Ibu Zulaikha yang telah membantu mencukupi kehidupan saya dengan makanan yang murah dan sehat;
15. Seluruh teman-teman Program Studi Televisi dan Film angkatan 2016 yang sedang dan akan menempuh tugas akhir;
16. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengharapkan adanya penelitian yang mampu melanjutkan dengan metode yang berbeda. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu televisi dan film.

Jember, 23 Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
SUMMARY	x
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Kerangka Teori	8
2.2.1 Film.....	8
2.2.2 Penokohan.....	8
2.2.3 <i>Mise-en-scene</i>	10
2.2.4 Teori Kepribadian Psikoanalisis Sigmund Freud	16
2.3 Kerangka Pemikiran	20
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	21
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	22
3.4 Sumber Data.....	22
3.4.1 Data Primer	22

3.4.2 Data Sekunder.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.5.1 Observasi	23
3.5.2 Studi Pustaka.....	23
3.5.3 Studi Dokumentasi	24
3.6 Teknik Penyajian Data	24
3.7 Teknik Analisis Data.....	25
3.8 Teknik Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi.....	25
BAB 4. PEMBAHASAN	27
4.1 Gambaran Umum Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i>.....	27
4.1.1 Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i> ...	27
4.1.2 Sinopsis Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat babak</i>	28
4.2 Peran Tokoh Utama Dalam Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i>.....	29
4.3 Aspek <i>Mise En Scene</i> dalam Membangun Karakter Tokoh Marlina pada Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i>.....	31
4.3.1 Peran <i>Mise-En-Scene</i> Dalam Membangun Karakter Marlina Akibat Tokoh Markus.....	32
4.3.2 Peran <i>Mise-En-Scene</i> Dalam Membangun Karakter Marlina Akibat Tokoh Novi	40
4.3.3 Peran <i>Mise-En-Scene</i> dalam membangun karakter Marlina akibat Tokoh Franz	48
4.3.4 Peran <i>Mise-En-Scene</i> dalam membangun karakter Marlina akibat Tokoh Polisi	54
BAB 5. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir23



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Marlina yang sedang berbicara dengan Markus.....	24
Gambar 4.1 Poster Film <i>Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak</i> ..	27
Gambar 4.2 Markus menuju rumah Marlina.....	29
Gambar 4.3 Perampok di depan rumah Marlina	30
Gambar 4.4 Markus berbicara dengan Marlina.....	32
Gambar 4.5 Kedatangan teman-teman Markus.....	32
Gambar 4.6 Marlina membunuh para perampok dengan racun.....	36
Gambar 4.7 Marlina membunuh Markus	37
Gambar 4.8 Marlin berbicara kepada Novi setelah pembunuhan	40
Gambar 4.9 Marlina mengancam supir truk	44
Gambar 4.10 Penumpang yang turun akibat ulah Marlina	45
Gambar 4.11 Marlina menodongkan golok ke supir truk	46
Gambar 4.12 Franz pertama kali berbicara dengan Marlina.....	48
Gambar 4.13 Franz bertanya apa yang sedang dilakukan Marlina	49
Gambar 4.14 Franz mencari Marlina untuk mengambil kepala Markus.	51
Gambar 4.15 Marlina menuju kantor polisi	53
Gambar 4.16 Marlina di kantor polisi	54
Gambar 4.17 Polisi yang sedang menangani kasus Marlina.....	56
Gambar 4.18 Marlina memberikan laporan pemerkosaan dan perampokan	58
Gambar 4.19 Kedatangan Marlina untuk mengembalikan kepala Markus	59
Gambar 4.20 Marlina yang ingin membawa Novi kembali.....	60

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan media komunikasi visual yang terbentuk dari penggabungan dua indera, penglihatan dan pendengaran, yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film ini diciptakan (Heider, 1991:1). Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memroyeksikannya di atas layar (Irwanto, 1999:13). Berdasarkan definisi di atas, melalui film penonton dapat keluar dari kehidupan mereka sehari-hari dan merasa di dunia yang berbeda, yaitu tenggelam ke dalam kehidupan karakter tokoh dalam film yang sedang ditonton. Film dapat memunculkan bayangan mengenai kejadian-kejadian bersejarah dan realitas kehidupan sekarang dengan elemen pendukung yang diciptakan oleh kombinasi warna, cahaya dan suara. Film juga mampu mempengaruhi banyak orang di dalam suatu masyarakat melalui pesan dan gambar.

Film secara umum terbagi menjadi dua unsur pembentuk yakni unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif merupakan bahan (materi) yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara gaya untuk mengolahnya. Setiap film tidak akan lepas dari unsur-unsur naratif, salah satunya adalah adanya tokoh yang memiliki peran penting dalam sebuah film. Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2002:165), penggunaan istilah “karakter” (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris mengarah pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap ketertarikan, keinginan, emosi dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut. *Character* atau tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita (Zoebazary, 2010:49). Tokoh adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal dan akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan sebagai pihak protagonis, sedangkan tokoh pendukung bisa berada pada pihak antagonis. Tokoh pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu tokoh utama dalam menyelesaikan konflik atau masalah yang dialami.

Tokoh merupakan salah satu unsur naratif pembentuk film mampu menghidupkan kejadian atau peristiwa yang terdapat pada film (Nurgiyantoro, 2009:167). Penulis memilih tokoh utama pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* yaitu Marlina sebagai bahan penelitian. Alasan penulis, karena tokoh utama Marlina merupakan tokoh utama yang paling banyak mengalami pergolakan batin, fisik, dan kerap kali membuat Marlina bimbang dalam upaya mencapai tujuannya. Seperti bagaimana ia harus menanggung beban biaya mengubur suaminya yang akhirnya membuatnya harus menaruh mayat suaminya di dalam rumah karena tak mempunyai uang, belum lagi ia harus menerima perampokan yang membuat hartanya habis. Menurut penulis hal ini menarik jika dibandingkan dengan tokoh-tokoh lain dalam film. Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat babak* dirilis pada tahun 2017, bergenre drama/thriller. Film bercerita tentang bagaimana seorang wanita yang mencari keadilan setelah mengalami pemerkosaan dan perampokan di rumahnya. Berbagai cara dilakukan Marlina untuk mendapatkan keadilan untuk kehidupannya, film ini tidak pernah menunjukkan kelemahan seorang wanita tetapi selalu memperlihatkan bagaimana kekuatannya.

Unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi sebuah film. Unsur sinematik meliputi empat aspek yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan *sound*. Salah satu aspek yang mendukung dan yang akan diteliti dalam penelitian ini dalam menggambarkan pembangunan karakter tokoh yaitu *mise-en-scene*, di mana yang terdiri dari *setting*, kostum, tata rias, pencahayaan serta pergerakan. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang diambil gambarnya dalam sebuah produksi film, *mise-en-scene* merupakan salah satu unsur sinematik pembentukan film dan yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film merupakan bagian dari unsur ini. Separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek *mise-en-scene* (Pratista, 2017:97). Selain menggunakan teori *mise-en-scene*, peneliti juga menggunakan teori psikologi kepribadian Sigmund Freud untuk menganalisis pembangunan karakter tokoh Marlina yang digambarkan oleh sineas melalui film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

Alasan penulis memilih film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* karena dari segi cerita sangat menarik dan unik. Menarik karena film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* memiliki ciri khas yang berbeda daripada pada film lain dimana tokoh utama Marlina tidak pernah memperlihatkan kesedihan ataupun air mata ia berusaha berjuang mencari keadilan dengan apa yang menimpa hidupnya. Film ini berjalan perlahan tapi pasti dengan fondasi kultural Sumba serta isu-isu nyata lain khususnya budaya patriarki. Konflik fisik adalah konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu di luar dirinya, yaitu dengan lingkungan alam atau dengan lingkungan manusia (Wicaksono, 104:135). Film ini juga unik karena film ini dibagi menjadi empat babak: *The Robbery*, *The Journey*, *The Confession*, dan *The Birth*. Masing-masing babak merekam perjalanan Marlina. Mempertemukan dengan karakter baru, memberikan konflik demi konflik, sampai gambaran diskriminasi gender yang sering terjadi di Negara ini.

Objek dari penelitian ini adalah film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* sebagai media penelitian, dikarenakan penelitian ini meneliti tentang aspek *mise-en-scene* dalam membangun perilaku atau karakter kepribadian tokoh Marlina dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* yang disutradarai Mouly Surya. Film yang dirilis 16 November 2017 ini mendapatkan berbagai macam penghargaan, di Indonesia sendiri film ini menyabet 10 gelar di ajang Festival Film Indonesia. Sedangkan di luar negeri film ini diputar di berbagai ajang festival film seperti Festival Film Cannes dan juga masuk seleksi New Zealand International Film Festival, Melbourne Film Festival, Toronto International Film Festival.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini adalah bagaimana *mise-en-scene* dalam membangun karakter tokoh Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* ?.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran *mise-en-scene* dalam membangun karakter tokoh Marlina pada

film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dan mendeskripsikan pembangunan kepribadian Marlina melalui psikoanalisis Sigmund Freud dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan mendapat hasil yang sesuai dengan tujuan dan pada akhirnya dapat bermanfaat sebagai berikut :

A. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat mengembangkan ilmu tentang Televisi dan Film terutama aspek *mise-en-scene* dalam pembangunan kepribadian tokoh serta penyampaian pesan pada sebuah film.

B. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca khususnya mengenai aspek *mise-en-scene* dalam pembangunan kepribadian tokoh dalam sebuah film. Serta dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang penggunaan aspek *mise-en-scene*.

C. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi akademik, yaitu sebagai salah satu sumbangsih bagi perkembangan Televisi dan Film dan juga sebagai referensi bacaan untuk penelitian selanjutnya dalam memahami aspek *mise-en-scene*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Hal ini dilakukan agar menjadi tolak ukur peneliti untuk mengetahui orisinalitas karya dan sebagai data penelitian terdahulu. Studi pustaka dilakukan dengan mencari sejumlah jurnal dan skripsi pada website dan membaca beberapa buku terkait subjek peneliti. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang digunakan dalam analisis ini:

Penelitian pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Pevi Pradini, mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember pada tahun 2018 dalam skripsinya yang berjudul “*Peran Mise En Scene Terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Pendukung Dalam Film Horor MAMA*”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui peran tokoh pendukung dan perubahan perilaku tokoh pendukung yang terjadi pada film *Mama* melalui aspek *mise-en-scene*. Data penelitian terdahulu mengkaji melalui teori *mise-en-scene*, teori penokohan dan teori *social learning*. Teori *mise-en-scene* digunakan untuk menganalisis proses perubahan perilaku tokoh pendukung dalam film horor *Mama* dari segi visual. Teori penokohan yang dibahas oleh Levi digunakan untuk menentukan kedudukan Victoria dan Lilly di dalam film *Mama*. Teori *social learning* digunakan untuk melengkapi hasil analisis yang telah didapat dengan teori *mise-en-scene*. Penelitian yang digunakan oleh Levi ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Levi, diketahui bahwa *mise-en-scene* dapat memvisualisasikan perubahan perilaku tokoh pendukung yaitu Victoria dan Lilly. Unsur *mise-en-scene* seperti *setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya mampu memvisualisasikan perubahan perilaku tokoh pendukung yang terlihat lebih menonjol pada film. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan teori *mise-en-scene* dan teori penokohan, namun perbedaan penelitian yang dilakukan menggunakan tambahan teori kepribadian Sigmund Freud guna untuk menjelaskan tentang pembangunan

kepribadian tokoh Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, sedangkan peneliti terdahulu menggunakan teori *Social Learning* yang digunakan untuk melengkapi hasil analisis yang telah didapat dengan teori *mise-en-scene* pada film *MAMA*.

Penelitian Kedua yaitu skripsi yang berjudul “*Mise en scene Dalam Membangun Visualisasi Tokoh Valak Pada Film The Conjuring 2*” oleh Girda Dede Zelvi (2018), mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember. penelitian yang dilakukan Girda bertujuan untuk membahas mengenai visualisasi tokoh Valak pada film *The Conjuring 2* melalui aspek *mise-en-scene*. Penelitian menggunakan teori penokohan dan *mise-en-scene*. Penokohan digunakan untuk mengkaji karakter tokoh Valak, sedangkan *mise-en-scene* digunakan untuk menganalisis aspek-aspek visual dalam membangun visualisasi tokoh Valak dalam film *The Conjuring 2*. Penelitian yang digunakan oleh Girda merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Girda, diketahui bahwa Valak merupakan tokoh antagonis yang berwatak jahat, serta menjadi dalang dari terjadinya semua teror penyebab konflik dalam cerita pada film *The Conjuring 2*. Unsur-unsur *mise-en-scene* seperti *setting*, kostum, dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya mampu memvisualisasikan tokoh Valak sebagai iblis yang dapat memberikan kesan menakutkan sehingga tokoh Valak terlihat menonjol pada film walaupun kemunculannya tidak mendominasi. Objek penelitian yang dilakukan oleh Girda adalah film *The Conjuring 2* dan subjeknya adalah tokoh Valak, sedangkan objek penelitian yang dilakukan adalah film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dan subjek dari penelitian adalah tokoh Marlina. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan teori *mise-en-scene* yang terdiri dari latar, kostum, tata rias, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah teori pendukung dan objek penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan teori visualisasi untuk membangun visualisasi tokoh Valak dalam film *The Conjuring 2*, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan teori

pendukung yaitu teori kepribadian Sigmund Freud untuk mengetahui pembangunan kepribadian tokoh Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

Penelitian Ketiga yaitu skripsi yang berjudul “*Aspek Mise en scene Dalam Menggambarkan Figur B.J. Habibie Pada Film Habibie & Ainun*” oleh Muhammad Bahrullah (2018), mahasiswa Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember. Penelitian yang dilakukan Bahrullah bertujuan untuk membahas figur tokoh B.J. Habibie pada film *Habibie & Ainun* melalui aspek *mise-en-scene*. Penelitian menggunakan teori penokohan dan *mise-en-scene*. Penokohan digunakan untuk mengkaji karakter B.J. Habibie sedangkan *mise-en-scene* digunakan untuk menggambarkan figur B.J. Habibie dalam film *Habibie & Ainun*. Penelitian yang digunakan oleh Bahrullah merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Bahrullah, diketahui bahwa B.J. Habibie merupakan sosok yang jenius, sederhana, idealis, inovatif, memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi, suami dan teman yang setia. Unsur-unsur *mise-en-scene* seperti *setting*, kostum, dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya mampu menggambarkan figur B.J. Habibie, ia merupakan figur yang luar biasa dengan mimpi besarnya. Objek penelitian yang dilakukan oleh Bahrullah adalah film *Habibie & Ainun* dan subjeknya adalah tokoh B.J. Habibie, sedangkan objek penelitian yang dilakukan adalah film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dan subjek dari penelitian adalah tokoh Marlina. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan teori *mise-en-scene* yang terdiri dari latar, kostum, tata rias, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah teori pendukung dan objek penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan teori penokohan untuk membangun Figur B.J. Habibie dalam film *Habibie & Ainun*, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan teori pendukung yaitu teori kepribadian Sigmund Freud untuk mengetahui pembangunan kepribadian dari tokoh Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Film

Film merupakan sebuah media sejenis pita plastik berlapis zat pekat cahaya, yang disebut *celluloid*. Dalam bidang fotografi, film adalah media yang digunakan untuk menyimpan pantulan cahaya yang tertangkap lensa. Film secara umum adalah media komunikasi yang mampu mempengaruhi cara pandang individu yang kemudian akan membentuk karakter suatu bangsa (Mabruri, 2013:3). Film juga merupakan fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks. Karakteristik film adalah layar lebar, pengambilan gambar, konsentrasi penuh dan identifikasi psikologi (Ardianto, 2004 :136-137). Film merupakan perkembangan dari sebuah media komunikasi massa setelah adanya media cetak seperti koran, majalah, dan sebagainya. Sebagai bagian dari massa, media film berperan menjadi agen perubahan sosial dan berperan dalam kehidupan peradaban manusia. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film merupakan media komunikasi bersifat audio-visual yang menampilkan gambar-gambar bergerak membentuk sebuah cerita yang berisi pesan-pesan untuk disampaikan pada penonton.

Zoebazary (2010:2014) dalam bukunya menjelaskan, psikologi untuk mempelajari bagaimana film (secara umum dan khusus) berinteraksi dengan pikiran bawah sadar. Film dapat dianggap berpotensi dan kuat, karena pada umumnya film dilihat dalam kegelapan, pada layar lebar yang biasanya di tempatkan di lokasi lebih tinggi dari penonton, dan semua berkonsentrasi pada layar bioskop. Film menjadi media yang sangat efektif untuk menyampaikan ide atau pesan di dunia nyata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada saat kita menonton film, kita melihat fakta sebenarnya dalam kehidupan nyata. Gagasan tentang cerita atau pesan yang disampaikan dalam film berasal dari kehidupan nyata. Perilaku yang ditunjukkan Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* bisa dikatakan mewakili dunia nyata.

2.2.2 Penokohan

Tokoh dalam kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan sebagai pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama. Istilah tokoh dan penokohan, watak

dan perwatakan, atau karakter dan karakterisasi memiliki perbedaan pengertian makna. Tokoh dapat didefinisikan sebagai pelaku cerita atau karakterisasi dalam sebuah cerita. Sedangkan penokohan dan karakteristik dapat pula didefinisikan sebagai karakter dan perwatakan yang menyatakan pada tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu pula (Wicaksono, 2014:172). Adapun tokoh yang dimaksud dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* adalah aktor atau pemain film “Marlina” yang memiliki kepribadian melawan ketidakadilan. Dalam hal ini, yang menjadi tokoh utama adalah Marlina. Tokoh atau pemegang peran dalam film secara umum memiliki jenis-jenis yang dibagi beberapa bagian yaitu :

- a) Tokoh Sentral adalah tokoh yang paling menentukan alur cerita. Tokoh sentral ini merupakan tokoh yang menjadi pusat perhatian penonton. Dalam hal ini tokoh sentral bisa dikatakan baik itu tokoh protagonis maupun tokoh antagonis.
- b) Tokoh utama adalah tokoh pendukung atau penentang tokoh sentral. Tokoh utama berperan sebagai perantara tokoh sentral.
- c) Tokoh pembantu adalah tokoh yang memegang peran sebagai pelengkap atau tambahan dalam rangkaian cerita.
- d) Tokoh figuran adalah tokoh yang karakternya dalam film berada di luar pemain atau pelaku cerita sentral.

Karakter adalah pemain yang melakukan dialog dalam *scene* dan selalu ditulis dalam huruf besar. Karakter dapat berupa manusia (laki-laki dan perempuan), hewan, robot, komputer, atau makhluk-makhluk tertentu yang berperan dalam isi dialog (Fahrudin, 2015:241). Pada umumnya dalam sebuah cerita memiliki tokoh utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjelaskan alur naratif sejak awal dan akhir sebuah cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis (musuh atau rival). Keutamaan tokoh ditentukan oleh dominasi, banyaknya penceritaan dan pengaruhnya terhadap perkembangan plot secara keseluruhan. Selain antagonis dan protagonis, ada pula karakter *sidekick*, karakter kontagonis, dan karakter skeptis.

Karakter *sidekick* adalah karakter yang tugasnya membantu setiap tugas yang diemban protagonis, sebagai teman, dan penolong. Kebalikan dari karakter *sidekick*, karakter kontagonis adalah karakter yang membantu setiap aktivitas yang dilakukan karakter antagonis untuk menggagalkan langkah sang protagonis. Terakhir adalah karakter skeptis, karakter skeptis adalah karakter yang tidak peduli terhadap aktivitas yang dilakukan tokoh protagonis, sikap tokoh ini selalu mengacaukan karakter protagonis.

Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, diantara tokohnya Markus, Novi, Franz, Umbu sama-sama berpengaruh terhadap plot dengan karakter mereka yang berbeda-beda. Alur cerita dalam film ini lebih cenderung atau berfokus kepada Marlina yang berambisi untuk membalas kejahatan yang dialaminya dengan cara mencari keadilan. Pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* tokoh utama merupakan unsur naratif dalam film yang mempunyai peran penting dalam menentukan alur cerita yang didukung dengan adanya unsur *mise-en-scene* sebagai unsur sinematik yang membantu tokoh utama Marlina dalam menggambarkan pembangunan karakternya, sehingga psikoanalisis kepribadian perlu untuk menganalisis sebab akibat tokoh utama Marlina.

2.2.3 Mise-en-scene

Mise-en-scene merupakan salah satu elemen sinematik pembentuk film. *Mise-en-scene* berasal dari Bahasa Perancis dibaca (*mise-ong-sen*). Unsur ini dapat diartikan sebagai semua hal yang terletak di depan kamera dan akan diambil gambarnya untuk diproduksi (Pratista, 2008:61). *Mise-en-scene* biasanya melibatkan beberapa perencanaan, namun terkadang seorang pembuat film juga terbuka untuk sebuah kejadian yang tidak direncanakan, seperti seorang aktor bisa menambahkan sebuah garis pada *set*, atau perubahan pencahayaan yang tak terduga sehingga dapat meningkatkan efek dramatis. Penonton sering menilai *mise-en-scene* dengan standar realisme. *Mise-en-scene* dalam penelitian yang dilakukan adalah untuk mengurai atau menggambarkan perubahan melalui aspek-aspek yang ada di dalamnya sebagai berikut:

A. Latar (setting)

Latar merupakan penunjuk ruang dan waktu memberikan informasi yang kuat dalam mendukung alur sebuah cerita pada film. Latar memiliki peran-peran penting dalam sebuah film, antara lain: latar berperan sebagai pendukung naratif untuk penguat cerita dalam bentuk visual, serta latar berperan untuk mempermudah penonton dalam memahami alur cerita, selain peranannya dalam film, latar juga memiliki fungsi. (Pratista, 2017:101) menjelaskan dalam bukunya fungsi *setting* antara lain menunjukkan sebagai penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, pembangunan *mood*, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan. *Setting* atau latar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Latar waktu

Latar waktu adalah waktu atau masa tertentu ketika peristiwa dalam cerita itu terjadi.

2. Latar tempat

Latar tempat adalah lokasi atau bangunan fisik lain yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita.

3. Latar suasana

Latar suasana adalah salah satu unsur intrinsik yang berkaitan dengan keadaan psikologi yang timbul dengan sendirinya bersamaan dengan jalan cerita.

Pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, suasana *setting* cenderung *soft light* dan *low light* guna mendukung efek menyebarkan cahaya sehingga menghasilkan bayangan objek yang tipis sementara *low light* mendukung efek mencekam. *Set* dan properti berfungsi aktif untuk mendukung perubahan perilaku pada adegan dalam film. Salah satu properti yang berperan penting untuk menggambarkan perilaku Marlina dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* adalah kepala dari Markus.

B. Kostum dan Tata Rias

Kostum

Menurut Pratista (2017:105) *setting* lokasi dan kostum, tertentu saling menyesuaikan dengan konteks ruang dan waktu. Kostum adalah segala hal yang digunakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Pada sebuah film, busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratif. *Setting* cerita pada saat musim dingin, tokoh yang bermain pada film itu tidak mungkin memakai pakaian yang tipis. Kostum dapat memaknai peran dan motivasi dalam sebuah narasi. Seperti halnya *setting*, rancangan kostum harus pula otentik sesuai fungsi dan penggunaannya sehingga mampu meyakinkan penonton.

Tata Rias

Tata rias wajah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di panggung. Tata rias karakter atau *character* adalah tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur, sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankannya. Tata rias karakter secara umum memiliki keberagaman fungsi, yakni menggambarkan usia, luka atau lebam wajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok non-manusia (Pratista, 2017:108). Tata rias wajah lazimnya digunakan karena wajah pemain tidak seperti yang diharapkan seperti dalam cerita filmnya. Wajah non-manusia atau sosok manusia unik umumnya digunakan dalam film horor, fiksi ilmiah, fantasi, hingga *superhero*. Dalam film-film horor tata rias wajah umumnya digunakan untuk karakter-karakter berwajah menyeramkan *Vampire*, *dracula*, *werewolves*, mayat hidup, serta sosok hantu, atau arwah yang lainnya.

C. Pencahayaan

Lighting adalah komponen utama dan mempunyai peran yang sangat penting di dalam sebuah produksi sebuah film atau video (Semedhi, 2011:69). Secara sederhana, *lighting* dapat diartikan sebagai tata cahaya atau pengatur efek cahaya. Tanpa cahaya, suatu benda tidak akan terlihat secara jelas. Pencahayaan dalam film

memiliki fungsi, yakni menyinari objek/subjek, menciptakan gambar artistik, menghilangkan bayangan yang tidak perlu, serta membuat efek khusus.

a. Unsur-unsur pencahayaan

Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film, secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur yakni, kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya (Pratista, 2017:109). Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana serta *mood* sebuah film.

a) Kualitas pencahayaan

Menurut Semedhi (2011:69) kualitas cahaya diukur dengan ketajamannya, bukan ditinjau dari intensitasnya.

1. Cahaya yang sangat tajam (*hard light*), dapat dihasilkan oleh lampu yang bisa diarahkan fokusnya (*spot light*), dengan salah satu ciri bisa menampilkan detail objek. Tjin (2011:2) menjelaskan bahwa *hard light* dapat menimbulkan bayangan yang jelas dan tajam, perbedaan daerah terang (*hard light*) dan gelap (*shadow*) sangat kontras. Bayangan sifat cahaya keras bisa diamati di tanah, di permukaan wajah, di ranting pohon dan sebagainya.
2. Cahaya lunak (*soft light*), dihasilkan oleh lampu yang tidak terlalu fokus atau *spotlight* yang dilengkapi dengan alat pemecah cahaya (*diffuser*) atau bayangan jelas, tekstur tajam, dan tepi tajam, sedangkan pencahayaan lembut menciptakan iluminasi menyebar.
3. Cahaya yang sangat lunak (*ultra soft light*), biasanya didapatkan dengan cara menempatkan *diffuser* atau penggunaan reflektor yang lunak (kain dan lain-lain).

b) Arah Pencahayaan

Arah cahaya merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju. Objek yang dituju. Objek yang dituju biasanya adalah pelaku cerita dan paling sering adalah bagian wajah. Menurut Pratista (2017:111), arah cahaya dapat dibagi menjadi lima jenis, yakni arah depan (*frontal lighting*),

arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*), dan arah atas (*top lighting*).

1. *Front lighting* cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah objek atau wajah karakter.
2. *Side lighting* cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
3. *Back lighting* cenderung menampilkan bentuk siluet sebuah objek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain.
4. *Under lighting* biasanya di tempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efek seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari arah bawah. arah cahaya seperti ini biasanya digunakan untuk mendukung efek horor atau sekedar untuk mempertegas sumber cahaya alami seperti lilin, api unggun, dan lampu minyak.
5. *Top lighting* sangat jarang digunakan dan pada umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter. *Top lighting* bisa pula menunjukkan jenis pencahayaan (buatan) dalam sebuah adegan, seperti lampu gantung dan lampu jalan. Film-film yang menggunakan tata cahaya kontras antara area gelap dan terang (*low key lighting*) seperti horor, film noir, misteri, serta thriller, biasanya menggunakan arah cahaya yang bervariasi.

c) Sumber cahaya

Sumber cahaya merujuk pada karakter sumber cahaya, yakni pencahayaan buatan dan pencahayaan natural.

Pratista (2017:112) menyimpulkan, “sumber cahaya utama (*key light*) dan sumber cahaya pengisi (*fill light*). *key light* merupakan sumber cahaya yang paling utama serta paling kuat menghasilkan bayangan. Sementara *fill light* digunakan untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan dan jumlahnya bisa lebih dari satu.”

d) Warna cahaya

Warna cahaya adalah penggunaan warna dari sumber cahaya. Warna cahaya dapat digunakan untuk menghasilkan motif-motif tertentu (Pratista, 2017:112).

Rancangan tata lampu secara *umum* dikelompokkan menjadi dua jenis yakni *high key lighting* dan *low key lighting*.

a. *High key lighting*

High key lighting mengacu pada desain pencahayaan keseluruhan yang menggunakan *fill light* dan *back light* untuk menciptakan kontras rendah antara daerah yang lebih terang dan lebih gelap. Biasanya, jika kualitas cahayanya lembut, menghasilkan bayangan cukup transparan. Sutradara dan sinematografer hollywood mengendalikan ini untuk komedi, film petualangan, dan sebagian besar drama.

b. *Low key lighting*

Low key lighting menciptakan kontras yang kuat dan bayangan yang lebih gelap dan tajam (bordwell & Thompson, 2008:130). Teknik *Chiaroscuro* sebuah efek yang menimbulkan kontras antara area gelap dan area terang. Teknik *Low key lighting* dominan digunakan dalam film horor, film *noir*, detektif, *thriller*, serta *superhero* yang berkarakter gelap.

Pencahayaan menjadi salah satu faktor penting dalam membantu menggambarkan pembangunan karakter Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* pencahayaan cenderung redup, dikarenakan film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* bergenre drama *thriller* yang selalu memberikan efek misterius dan menegangkan. Penggunaan warna cahaya sangat berpengaruh dalam membangun *mood* dalam sebuah adegan film.

D. Pemain serta pergerakannya

1. *Framing* dan pergerakan pemain

Pergerakan dan posisi pemain (*Blocking*) dalam sebuah pengadeganan film selalu dibatasi oleh unsur *Framing*.

Pratista (2017:117) menyimpulkan, “Pembatasan *frame* dan *blocking* justru mampu dieksplorasi lebih jauh oleh para sineas klasik. Kombinasi teknik sinematografi (sudut kamera dan teknik *deep focus*) dan *blocking* mampu dimanfaatkan maksimal sehingga menghasilkan satu kesatuan komposisi visual yang utuh”.

Penggunaan komposisi simetris maupun asimetris yang tepat akan memberi kesan yang artistik pada tiap *shot*. Pengaturan komposisi dapat mengacu pada intensitas cahaya, gerakan, warna, dan benda-benda dalam *frame* pengambilan gambar.

2. Pergerakan Pemain

Penampilan seorang aktor terdiri atas elemen visual (penampilan, gerak tubuh, ekspresi wajah) dan suara (suara efek) (Bordwell & Thompson, 2008:132). Pratista (2017:125) menyatakan “jika seorang pemain bermain pentas sesuai tuntutan dan fungsi karakternya dalam konteks cerita, maka pemain tersebut bisa dikatakan telah berakting dengan baik”. Banyak hal yang mempengaruhi akting seorang pemain dalam sebuah film seperti konsep, cerita, genre, gaya sineas, teknologi, bentuk fisik, asal wilayah (negara), ras dan lain sebagainya.

Pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* seluruh adegan sangat berpengaruh pada akting pemain, karena akting pemain tokoh yang mampu menggambarkan perilaku pada masing-masing, seperti tokoh Marlina dan Novi. Pada tokoh Marlina, akting Marlina digambarkan begitu tegas dan kuat dengan tekanan yang ada pada hidupnya. Sedangkan tokoh Novi, akting Novi lebih menggambarkan bagaimana wanita yang biasa saja dan tampak begitu polos.

2.2.4 Teori Kepribadian Psikoanalisis Sigmund Freud

Teori kepribadian adalah salah satu aspek atas bagian yang integral dan disiplin ilmu psikologi yang disusun sebagai upaya memahami manusia (Koswara, 1991:1). Kepribadian dipandang sebagai suatu struktur yang terdiri atas tiga unsur atau sistem, *id*, *ego*, dan *superego*. Ketiga sistem tersebut memiliki fungsi kelengkapan, prinsip-prinsip, dinamisme, dan mekanisme. Tingkah laku manusia tidak lain merupakan produk interaksi antara *id*, *ego*, dan *superego*.

Freud berpendapat bahwa struktur kepribadian terdiri atas tiga aspek sebagai berikut :

A. *Das es (id)*

Das es atau dalam bahasa Inggris *the id*, oleh Sigmund Freud disebut sebagai *System der unberwussten*. Aspek ini adalah aspek biologis dan merupakan sistem yang original di dalam kepribadian. Freud menyebutkan juga realistik psikis yang sebenarnya, *das es* merupakan hal-hal yang dibawa sejak lahir. Energi psikis di dalam *Das es* dapat meningkat oleh karena perangsang, baik perangsang dari luar maupun dari dalam. Apabila energi meningkat, maka akan menimbulkan tegangan dan menimbulkan pengalaman tidak enak yang dibawa sejak lahir. *Id* adalah sistem kepribadian yang paling dasar, sistem yang berada di dalam naluri bawaan. *Id* dalam menjalankan fungsi dan operasinya, dilandasi oleh maksud mempertahankan konstansi yang ditujukan untuk menghindari keadaan tidak menyenangkan dan mencapai keadaan yang menyenangkan.

Freud menyatakan bahwa untuk menghilangkan ketidakehnik dan mencapai kenikmatan, *das es* memiliki dua cara, yakni:

1. Refleksi dan reaksi-reaksi otomatis, seperti bersin, berkedip, dan sebagainya;
2. Proses primer (*Primair Vorgang*), seperti misalnya orang lapar membayangkan makan.

B. *Das ich (ego)*

Das ich dalam bahasa Inggris adalah *the ego* yang disebut juga *system der Bewussten-Vorbewussten*. Aspek ini adalah aspek psikologi dari pada kepribadian dan timbul karena kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan

dunia kenyataan. Letak perbedaan yang pokok antara *das es* dengan *das ich*, *das es* hanya mengenal dunia subyektif (batin), sedangkan *das ich* dapat membedakan sesuatu yang hanya ada didalam batin dan sesuatu yang ada di dunia luar.

Fungsi *das ich* berpegangan pada “prinsip kenyataan” dan beraksi dengan proses sekunder. Tujuan dari prinsip kenyataan adalah mencari objek yang tepat untuk mereduksikan tegangan yang timbul dalam organisme. Proses sekunder merumuskan suatu rencana untuk kepuasan kebutuhan dan mengujinya untuk mengetahui apakah berhasil atau tidak. *Das ich* dapat dipandang sebagai aspek eksekutif kepribadian, *das ich* mengontrol jalan-jalan yang ditempuh, memilih kebutuhan-kebutuhan yang dapat dipenuhi serta cara-cara memenuhinya. Peran utamanya adalah menjadi perantara antara kebutuhan-kebutuhan *instingtif* dengan keadaan lingkungan demi kepentingan adanya organisme.

Ciri-ciri Ego adalah :

- a. Bekerja dengan prinsip kenyataan (*reality principle*) yaitu menghilangkan ketegangan dengan mencari objek yang tepat di dunia nyata untuk mengurangi ketegangan.
- b. Merupakan aspek eksekutif kepribadian karena merupakan aspek yang mengatur dan mengontrol jalan yang ditempuh serta memilih objek yang tepat untuk memuaskan kebutuhan.
- c. Merupakan aspek psikologis kepribadian karena timbul dari kebutuhan organisme untuk berhubungan secara baik dengan dunia nyata dan menjadi perantara antara kebutuhan instinktif organisme dengan keadaan lingkungan.

C. *Das uber ich (superego)*

Das uber ich adalah aspek sosiologi kepribadian merupakan wakil dari nilai-nilai tradisional serta cita-cita masyarakat sebagaimana ditafsirkan orang tua kepada anak-anaknya yang diajarkan dengan berbagai perintah dan larangan. *Das uber ich* dapat pula dianggap sebagai aspek moral kepribadian. Fungsi pokoknya adalah menentukan apakah sesuai benar atau salah, pantas atau tidak, susila atau tidak dan dengan demikian pribadi dapat bertindak sesuai dengan moral masyarakat. *Das uber ich* berisikan dual hal yaitu: “*conscientia*” dan “*ich-ideal*”. *Conscientia* adalah menghukum orang dengan rasa dosa, sedangkan *ich-ideal*

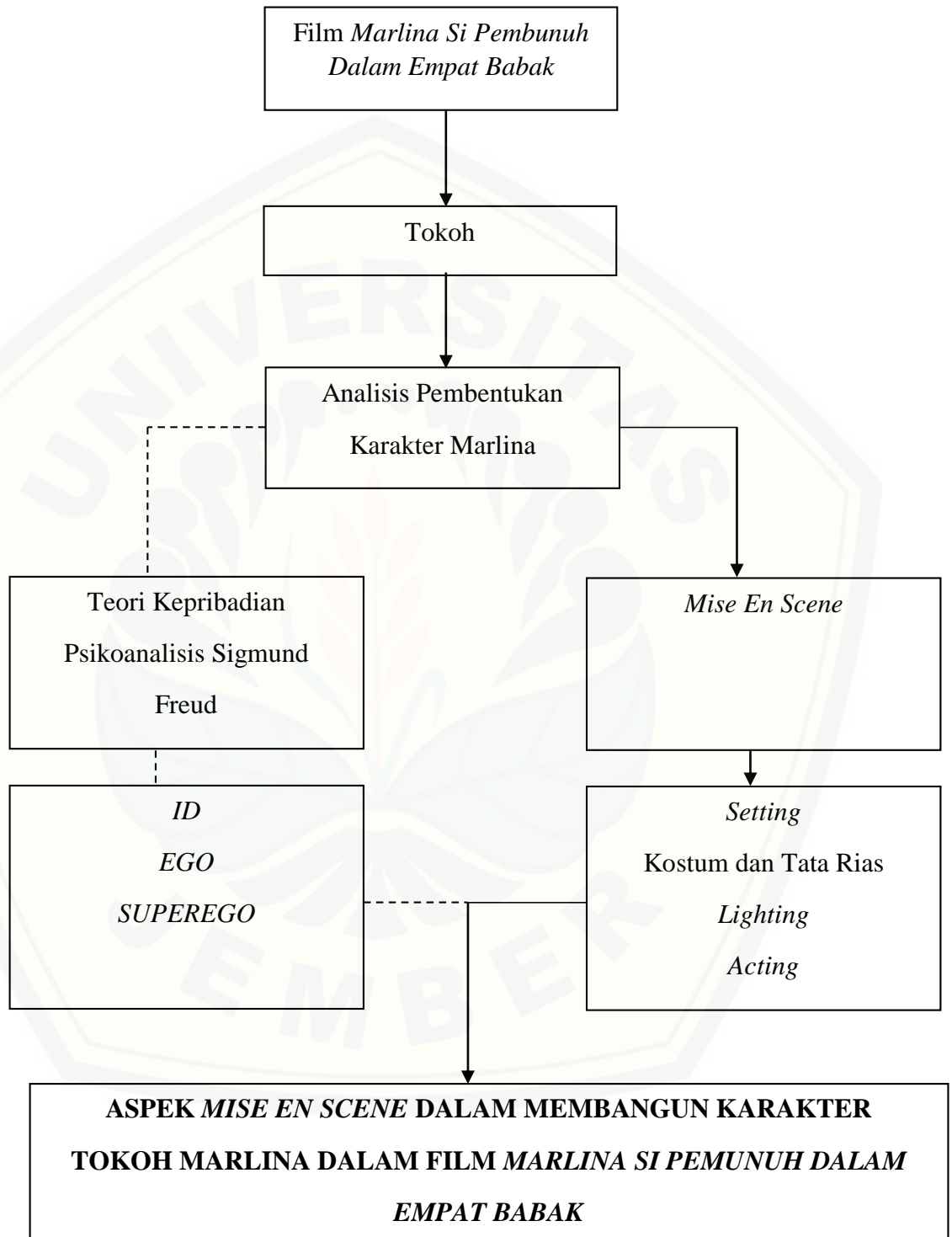
menghadihkan rasa bangga akan dirinya, dengan terbentuknya *Das uber ich* maka kontrol terhadap tingkah laku yang dulunya dilakukan oleh orang tua menjadi dilakukan oleh pribadi sendiri . *Das uber ich* cenderung untuk menentang baik *das ich* maupun *das es* dan membuat dunia menurut konsepsi yang ideal.

Ciri- ciri dari *superego* adalah :

- a. Merupakan *aspek sosiologis kepribadian* karena merupakan wakil nilai-nilai tradisional dan cita-cita masyarakat sebagai perintah ataupun larangan
- b. merupakan aspek moral kepribadian karena fungsi pokoknya adalah menentukan apakah sesuatu benar atau salah, pantas atau tidak sehingga seseorang dapat bertindak sesuatu dengan moral masyarakat.

Dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, *Id* yang dimiliki oleh Marlina merupakan sistem kepribadian yang di dalamnya terdapat naluri-naluri bawaan yang tidak dapat terlaksana oleh *Ego*, karena dorongan dari *Superego* Marlina yang sangat dan mendominasi dirinya. *Ego* beroperasi mengikuti prinsip realita (*reality principle*) usaha memperoleh kepuasan yang dituntut *Id* dengan mencegah terjadinya tegangan baru atau menunda kenikmatan sampai ditemukan objek yang nyata-nyata dapat memuaskan kebutuhan. *Ego* di sini merupakan dorongan-dorongan baik itu dari *Id* maupun *Superego*. Salah satu contoh *Ego* didorong oleh *Id* ditunjukkan dengan adegan Marlina ketika membunuh Markus dengan golok yang dia bawa namun, di depan Novi *Superego* Marlina mampu mendominasi dan tidak menunjukkan bagaimana rasa penyesalan terhadap apa yang ia baru lakukan. *Superego* di sini adalah sistem kepribadian yang berisikan nilai-nilai dan aturan-aturan yang bersifat evaluatif (menyangkut baik-buruk).

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 : Kerangka Pemikiran

(Dokumen Arrijal Ilham, 11 Maret 2020)

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan untuk meneliti *mise-en-scene* dalam menggambarkan pembangunan karakter tokoh Marlina dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif berusaha menjelaskan realisasi dengan menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat (Pujileksono, 2015:35). Chaedar Alwasilah (dalam Hikmat, 2011:37), metode kualitatif memiliki kelebihan adanya fleksibilitas yang tinggi ketika menentukan langkah-langkah penelitian. Salah satu karakteristik metode penelitian kualitatif adalah data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

Penelitian yang dilakukan pada tokoh Marlina menggunakan teori *mise-en-scene* untuk menggambarkan pembangunan tokoh dan psikoanalisis Sigmund Freud untuk mengetahui proses pembangunan karakter tokoh. *Mise-en-scene* adalah unsur sinematik yang paling mudah dikenali karena hampir seluruh gambar yang dilihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. *Mise-en-scene* terdiri dari empat unsur utama, yakni: *set* (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta peran dan pergerakannya termasuk *acting*.

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dan objek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting kedudukannya di dalam penelitian. Subjek penelitian harus ditata sebelum penelitian ini siap untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang (Arikunto, 2007:157). Subjek penelitian ini adalah aspek-aspek *mise-en-scene*. Objek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian. Definisi objek penelitian berikutnya adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang diteliti (Soprpto, 2000:21). Objek penelitian juga berarti sesuatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran penelitian sehingga objek dalam penelitian ini adalah film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lingkungan kampus Universitas Jember yang mendukung untuk memperoleh data pada penelitian ini. Waktu penelitian merujuk pada jadwal penelitian, mulai dari tahap penyusunan proposal sampai penulisan laporan penelitian, yang dinyatakan dalam rentan waktu. Waktu penelitian ditetapkan selama 10 bulan dari bulan Maret 2020 sampai bulan Desember 2020. Perincian waktu yang ditetapkan adalah 4 bulan pertama mencari objek dan teori yang digunakan serta pembuatan proposal bab 1 sampai bab 3. Tahap selanjutnya diperhitungkan waktu selama 6 bulan sebagai penelitian dan analisis data yang dikumpulkan untuk menjawab semua permasalahan pada bab 4 dan bab 5.

3.4 Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2010:137). Data dikumpulkan sendiri oleh dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data diperoleh dengan mengunduh film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* melalui media internet Netflix. data video atau film berupa file jenis MP4 berdurasi 93 menit yang diunduh pada tanggal 25 Maret 2020.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2010:137). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur buku tentang film, teori kepribadian dan psikologi dalam film. Penelitian ini juga mengunduh jurnal, tesis, dan penelitian skripsi terdahulu melalui media internet. Adapun skripsi tersebut adalah skripsi yang ditulis oleh Pevi Pradini yang berjudul “*peran mise en scene Terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Pendukung Dalam Film Horor MAMA*”, kemudian skripsi oleh Girda Dede Zelvia yang berjudul “*Mise-en-scene dalam membangun visualisasi tokoh valak pada film the conjuring 2*”, kemudian skripsi oleh Muhammad Bahrullah yang berjudul “*Aspek Mise en scene Dalam Menggambarkan Figur B.J. Habibie Pada Film Habibie & Ainun*”. Semua data

sekunder digunakan untuk membantu menganalisis film secara lebih mendalam, dalam penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Menurut Moleong (2014:176) ada dua jenis pengamatan, yaitu pengamatan berperan serta dan pengamatan tidak berperan serta. Pengamatan berperan serta dilakukan oleh pengamat sebagai anggota resmi dari kelompok yang diamatinya dan menjadi pengamat itu sendiri, sedangkan pengamatan tidak berperan serta adalah pengamatan tidak terlibat secara langsung dan hanya mengadakan pengamatan terhadap objek penelitiannya.

Jenis pengamatan yang dilakukan penulis adalah pengamatan tidak berperan serta. Pengamatan dilakukan dengan menonton film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* secara berulang-ulang untuk mencari dan menemukan aspek-aspek *mise-en-scene* yang terjadi pada pembangunan karakter tokoh utama Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Hasil pengamatan inilah yang diharapkan berperan sebagai bahan menganalisis dari aspek *mise-en-scene* yang terjadi kepada psikologi kepribadian tokoh utama Marlina .

3.5.2 Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat di ruang perpustakaan seperti koran, buku, majalah, naskah, dokumen, dan sebagainya yang relevan dengan penelitian (Koentjaningrat, 1983:420). Pada proses studi pustaka penulis melakukan analisis melalui kajian deskriptif untuk menemukan variabel-variabel yang diteliti dan menentukan makna hubungan antar variabel. Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membaca dan memahami buku, literatur, ulasan, jurnal, artikel ilmiah maupun tulisan-tulisan ilmiah yang ada di internet yang berkaitan dengan film, psikologi kepribadian dan *mise-en-scene*. Penelitian ini melakukan kajian pustaka terhadap buku-buku yang digunakan sebagai literatur antara lain buku tentang aspek *mise-en-scene*, memahami film, psikologi kepribadian.

3.5.3 Studi Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan cara mengakses film tersebut dari sebuah *website*, lalu dikumpulkan dengan cara mengambil gambar (*screenshot*) yang dijadikan data utama sesuai bahasan dalam penelitian ini.

3.6 Teknik Penyajian Data

Teknik penyajian data ialah uraian tentang cara mengkaji, menganalisis dan mengolah data awal atau data mentah sehingga menjadi data atau informasi (Universitas Jember, 2011:24). Data yang dimaksud merupakan data tertulis berupa catatan deskriptif analisis dari objek yang diteliti.

Sajian data dalam penelitian ini disusun dengan sajian data yang sistematis dan logis. Data disunting dengan tujuan memperjelas data dan dilengkapi dengan gambar *print screen*, untuk mendukung kekuatan sajian data. Peneliti melakukan penggolongan terhadap *scene* atau adegan yang menggambarkan pembangunan karakter tokoh Marlina dalam aspek *Mise-en-scene* dengan metode *printscreen*.



Gambar 3.1 Marlina yang sedang berbicara dengan Markus
(Doc. Arrijal Muhammad Ilham *Screenshot* film Marlina Si Pembunuh
Dalam Empat Babak, 10 Maret 2020)

Selanjutnya potongan gambar tersebut dianalisis dengan menggunakan teori *mise-en-scene*, seperti *setting*, tata rias dan kostum, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya setelah itu diterapkan melalui teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk menjawab pertanyaan dan rumusan masalah.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian penting pada penelitian setelah proses pengumpulan data, penelitian ini menyusun atau menyajikan data secara berkesinambungan, proses selanjutnya adalah melakukan proses analisis pada data secara berkesinambungan. Penelitian ini menggunakan pendekatan subjektif dan menghasilkan data deskriptif. Fakta atau data merupakan sumber informasi yang menjadi basis analisis (Hikmat, 2011:10).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik interpretatif. Penelitian ini merupakan teori analisis pada objek kajian kemudian menginterpretasikannya dan mencocokkan kembali dengan teori yang telah valid. Teknik analisis data dilakukan bersamaan dengan proses analisis data. Pendekatan subjektif memberikan paparan, penjelasan, dan argumentasi yang tajam dan mendalam ketika melakukan analisis data. Pendekatan subjektif dengan melakukan analisis interpretatif, yakni dilakukan melalui tafsir terhadap temuan data dari sudut fungsi dan peran kaitannya dengan unsur lain. Analisis interpretatif inilah sebenarnya yang dalam *frame* beberapa ilmuwan dikatakan sebagai metode kualitatif (Hikmat, 2011:101).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dengan menguraikan unsur-unsur yang menggambarkan pembangunan karakter tokoh Maria pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dengan teori *mise-en-scene* dan teori kepribadian Sigmund Freud. Selain itu teori penokohan juga digunakan untuk mengetahui karakter tokoh Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

3.8 Teknik Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi

Teknik pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif yaitu menyajikan kerangka pengetahuan, menyajikan teori-teori, serta cara dengan sedikit memperhatikan pengetahuan. Berpikir deduktif adalah metode berpikir yang berpangkal dari hal-hal khusus atau kenyataan (Pujileksono, 2015:7). Hal ini dilakukan dengan membaca kembali teori dari data yang telah disusun kemudian mencari jawaban atas pertanyaan dari rumusan masalah.

Penelitian ini membaca hasil analisis yang telah dipadatkan mengenai penokohan dan peran *mise-en-scene* dalam membangun karakter atau kepribadian tokoh Marlina menggunakan teori kepribadian Sigmund Freud pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, setelah dipahami dengan seksama pengaplikasiannya dari kedua teori yang digunakan dalam menganalisis tokoh Marlina dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, oleh karena itu, penelitian ini mencari sebuah kesimpulan tentang aspek *mise-en-scene* dalam menggambarkan pembangunan karakter tokoh Marlina pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Memverifikasi kembali dengan melakukan pengecekan, mencari kesesuaian antara data lapangan berupa hasil analisis, teori, serta metode yang dilakukan. Teknik pengambilan kesimpulan yang diambil sesuai dengan data yang diperoleh terkait hasil analisis aspek *mise-en-scene* dalam film.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa film merupakan karya seni audio visual yang sangat kompleks dan dapat dikaji dari berbagai disiplin ilmu, salah satunya psikoanalisis. Melalui unsur-unsur pembentuk film, baik unsur sinematik maupun unsur naratif, sebuah film dapat dikaji menggunakan teori psikoanalisis.

Pada kajian pembangunan karakter tokoh Marlina ditemukan bahwa, pertentangan antara *id* dan *superego* menstimulasi *ego* untuk mewajarkan perilaku yang dilakukan Marlina dalam menghadapi konflik yang dialaminya. Oleh karenanya, Marlina menginginkan kebenaran dalam fase *id* yang menganggap apa yang dilakukannya dalam menghadapi konflik itu benar. Marlina berusaha keras meyakinkan *ego* pada dirinya untuk mengabaikan norma-norma yang ada pada *superego* dan memenuhi rasa kepuasan dengan cara membunuh Markus. Kematian yang dialami oleh Markus dan perampokan serta pemerkosaan menuntun Marlina untuk datang ke kantor polisi untuk mengadukan apa yang terjadi pada dirinya. Namun lagi-lagi *id* pada diri Marlina tidak dapat terpenuhi, bahwa setelah melaporkan apa yang terjadi pada dirinya akan membuat dirinya menjadi tenang itu tidak terjadi. Polisi lebih menganggap bahwa Marlina seharusnya melawan dan tidak tinggal diam saja. Fase *ego* pada diri Marlina akhirnya beranggapan apa yang dilakukannya dengan membunuh Markus adalah tindakan yang benar, dorongan-dorongan tersebut semakin kuat ketika polisi juga tidak merespon kejadian pemerkosaan dan perampokan tersebut, dan menganggap kejadian tersebut sudah biasa terjadi. Karakter tokoh Marlina yang akhirnya terbentuk adalah sabar dan berani.

Pada elemen-elemen *mise en scene* antara lain, (*setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, pemain dan pergerakannya) saling membantu dalam membangun karakter Marlina. *Setting* pada adegan film sebagai penunjuk ruang dan waktu mampu membangun *mood* sesuai dengan karakter tokoh Marlina yang berani, penggambaran Marlina yang hidup sendiri serta mampu melawan perampok

yang ada dirumahnya memperlihatkan karakter tersebut. Kostum dan tata rias dapat membangun *image* Marlina sebagai orang yang tegas. Make up yang natural, warna pakaian yang tidak mencolok, serta penggunaan busana pahikung memperlihatkan karakter Marlina yang sabar, selain itu juga perpaduan antara busana dan make up mampu memperlihatkan diri Marlina sebagai orang sumba pada umumnya.

Pencahayaan pada film ini cenderung menggunakan pencahayaan *low key lighting* serta penggunaan teknik *three point lighting* menciptakan batasan tegas antara gelap dan terang, teknik ini sering digunakan untuk adegan yang bersifat intim, mencekam, suram, serta misteri. Warna cahaya dominan berwarna putih pada pagi hari, serta warna kuning dan biru pada malam hari yang memberikan kesan dramatik pada konflik yang dialami Marlina. Akting serta pergerakannya, akting yang dilakukan Marlina begitu natural dengan penggunaan vocal yang baik memperlihatkan bagaimana karakter Marlina yang tegas dalam menghadapi konflik yang dialami. Gestur dan ekspresi wajah yang dingin serta tatapan mata yang tajam memperlihatkan bagaimana Marlina yang berani.

5.2 Saran

Penulis masih menyadari banyak kekurangan dalam penelitian ini. Namun hasil penelitian yang dilakukan melalui kajian *mise en scene* dan psikoanalisis Sigmund Freud pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dapat dijadikan sebagai referensi penelitian berikutnya. Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* juga bisa dikaji menggunakan analisis yang lain, seperti *editing*, suara, sinematografi, atau struktur naratif untuk dijadikan bahan penelitian. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA**BUKU**

- Ali, Matius, 2010. *Psikologi Film: Membaca Film Lewat Psikoanalisis Freud-Lacan*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Bordwell, David dan Thompson, Kristin, 2008. *Film Art : An Introduction (eighth edition)*. New York : McGraw-Hill Companies Inc.
- Freud, Sigmund. 2009. *Pengantar Umum Psikologis*. Pustaka Belajar. Jakarta
- Freud, Sigmund. 2018. *Id dan Ego*. Tanda Baca. Jakarta
- Heider, Karl. 1991. *Nassion Culture On Screen*, Indonesia Cinema: University Of Hawaii Press.
- Herdiansyah, Haris. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Salemba Humanika. Jakarta.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metodologi Penelitian : Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Irawanto, Budi. 199. *Film, Ideologi, dan Militer Dalam Sinema Indonesia*. Yogyakarta : Media Pressindo
- Koentjaningrat. 1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Gramedia. Jakarta.
- Koswara, E. 1991. *Teori-Teori Kepribadian*. Eresco : Bandung.
- Mabruri, Anton. 2013. *Manajemen Produksi Program Acara TV Format Acara Drama*. Jakarta : Grasindo.
- Nurgiyantoro , Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. (Edisi kedua, cetakan ke-11). Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. (Edisi Kedua). Yogyakarta : Montase Press.

Pujileksono, Sugeng. 2015, *Metode penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang : Kelompok Intrans Publishing.

Rustiana, Eunike. 2003. *Pengantar Psikologi Umum*. Semarang: Unnes Press.

Suryabrata, Sumadi. 1995. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus istilah Televisi dan Film*. Jakarta : Gramedia.

SKRIPSI

Bahrullah, Muhammad. 2018. *Aspek Mise en scene Dalam Menggambarkan Figur B.J. Habibie Pada Film Habibie & Ainun*. . Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jember: Jember.

Dede, Girda. 2018. *Mise en scene Dalam Membangun Visualisasi Tokoh Valak Pada Film The Conjuring 2*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jember: Jember.

Pradini, Pevi. 2018. *Peran Mise En Scene Terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Pendukung Dalam Film Horor MAMA*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Jember: Jember.

INTERNET

Chapman, Cameron. 2010. Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color.<http://smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designer-part-1-the-meaning-of-color/>

Oktaroza, Adira. 2017. Movie Review : Marlina SI Pembunuh Dalam Empat Babak (2017). <http://www.adiraoktarozza.com/2017/11/29/movie-review-marlina-si-pembunuh-dalam-empat-babak-2017/>