

MODEL ALTERNATIF PENGAYAAN MISE-EN- SCENE

DALAM FILM *PION* (2021)

ESRA PARASIAN TAMPUBOLON
HIBATULLAH BILLY

Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

Esra Parasian Tampubolon, seorang pengajar di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta dan terlibat di industri perfilman Indonesia sebagai penata artistik. *Karyanya Tanah Surga... Katanya* (2012), *Jelita Sejuba: Mencintai Kesatria Negara* (2018) and *Bidadari Mencari Sayap* (2020).

Hibatullah Billy, seorang pemuda yang berkelana dalam mimpi dan imajinasi. Saat ini aktif menjadi asisten dosen di Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.

Koresponden Penulis

Esra Parasian Tampubolon | esraparasian@ikj.ac.id

Hibatullah Billy | hibatullahswasybili@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 6 March 2023

Accept for publication: 28 March 2023

Published Online: 10 April 2023

Model Alternatif Penggayaan *Mise-en-scene* dalam Film *Pion* (2021)

ABSTRACT

This article intended to show writer's critical findings on his own film about stylization of mise-en-scene which is Pion (2021). The writer tries to use another artistic choice of design outside film's general convention like using miniature or making still object as the main character replacing the role of human as an alternative models. As for that, this article will lead to mise-en-scene unit which setting, costume/make-up, staging: action and performance, and lighting belongs to. Through qualitative methods, here's some theory that the writer would use, Bordwell's mise-en-scene, diorama concept, and Arnheim's visual hierarchy. In the end, this article have the expectation to be part of practical and aesthetic catalog of film for both filmmaker and film scholar.

Keywords: *non-human figure, style, mise-en-scene*

ABSTRAK

Tulisan ini bermaksud untuk memperlihatkan temuan-temuan kritis terhadap penggayaan *mise-en-scene* dari karya yang dibuat oleh penulis yakni film *Pion* (2021). Penulis mencoba memakai desain artistik di luar konvensi umum film seperti model miniatur, atau objek sebagai tokoh yang menggantikan manusia sebagai model alternatif. Karena hal itu, tulisan ini akan mengarah kepada unit-unit bawahan *mise-en-scene* seperti *setting, costume/make-up, staging: action and performance* dan *lighting*. Lewat metode kualitatif, teori-teori yang dipakai adalah konsep *mise-en-scene* milik Bordwell, konsep diorama, dan hierarki komponen visual milik Arnheim. Akhirnya tulisan ini diharapkan menjadi bagian dari katalog estetis-praktis bagi pembuat film serta akademisi film.

Kata Kunci: *figur non-manusia, gaya, mise-en-scene*

PENDAHULUAN

Sebelum kamera mulai merekam dan sebelum aba-aba sutradara terdengar, kenyataan yang ada di depan kamera (*profilmic*) memperlihatkan kehadiran para pemeran, properti artistik dan set khusus yang telah dikonstruksikan untuk bisa tampil di layar sebagai bagian dari dunia cerita film. Sebelum direpresentasikan di dalam film, kehadiran aktor, properti dan set merupakan model-model 'hidup' yang biasa kita lihat di dalam keseharian, hingga pada akhirnya ketika tampil di dalam layar, mereka dikenali secara langsung, memberi kesan hidup dan mendekatkan otentisitas materialnya di dalam realita.

Sebagai praktisi film, penulis selalu dihadapkan dengan model-model hidup sebagai materi artistik dalam pembentukan *mise-en-scene* sebuah film. Secara impresi dan fungsi, model-model hidup ini digunakan untuk menciptakan nuansa adegan yang lebih 'bernyawa', karena segala desain artistik di dalam layar setidaknya memiliki kualitas dan fungsi yang sama dengan apa yang direpresentasikan di dalam realita. Desain artistik tersebut akhirnya menimbulkan dimensi ruang pada suatu adegan yang lebih meyakinkan kepada penonton untuk dikatakan sebagai sebuah 'ruang'. Ketika aktor melakukan adegan, ruang memiliki koneksi yang 'hidup' pula, segala interaksi tokoh bersama ruangan serta segala propertinya menjanjikan adanya keutuhan *mise-en-scene* dalam menggerakkan dunia cerita.

Film *Pion* (2021) ciptaan penulis, tidak memiliki kesan yang serupa, dalam waktu 23 menit lebih, otentisitas material dari aktor-manusia maupun benda-benda fungsional keseharian menghilang menjadi model-model 'mati' dan memberikan kesan tak bernyawa. Aktor digantikan oleh sebuah bidak

catur, dikelilingi oleh model rumah, mobil, maupun pohon yang berskala kecil. Apa yang ditampilkan di dalam film memunculkan suatu kesan artifisial dan teatral.

Dari awal proses pembuatan hingga karya selesai diproduksi, muncul beberapa pertanyaan-pertanyaan kritis sekaligus praktis dalam melihat sajian visual yang ditampilkan. Ketertarikan penulis muncul lewat apa yang ada di dalam layar, bagaimana model-model 'mati' menggantikan konvensi model 'hidup' di dalam sebuah film? Bagaimana susunan unit-unit artistik tersebut bekerja antara satu sama lainnya? Pertanyaan-pertanyaan tersebut akhirnya mengarah kepada konsekuensi bahasan yakni pada konvensi, model dan penggayaan *mise-en-scene* film.

Sesuai dengan judul di atas, model alternatif penggayaan *mise-en-scene* terletak dalam bagaimana penulis menempatkan model-model mati sebagai pengganti (*replacement*) dari model-model hidup sebagai materi artistik. Karena itu pula, tulisan ini akan mengarah kepada deskripsi stilistik dari temuan yang penulis dapatkan ketika memproduksi film *Pion* (2021), akhirnya temuan tersebut diharapkan menjadi sebuah katalog estetis dan praktis bagi para penata artistik maupun praktisi film secara keseluruhan.

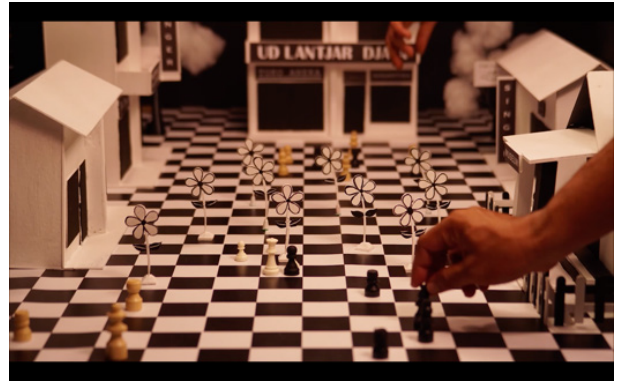
Sebelum memasuki pembahasan, penulis menyediakan sinopsis singkat terlebih dahulu untuk mengetahui ruang naratif yang disuguhkan film. *Pion* bercerita tentang kehidupan Kusni Kasdut dari seorang pejuang kemerdekaan Indonesia, menjadi perampok terkenal hingga ia ditangkap dan dieksekusi mati. Dalam rentang jaman 1950-an sampai 1980-an, kisah ini dibentuk oleh pion-pion catur sebagai karakteristik tokoh Kusni Kasdut dan tokoh-tokoh lainnya.

PEMBAHASAN

Mengawali pembahasan terhadap *mise-en-scene*, diperlukan beberapa batas pemetaan yang diharapkan mencakup keseluruhan bahasan, menghindari adanya lompatan analisa di luar elemen formal *mise-en-scene* film. Sesuai dengan pemetaan yang telah tersedia, penulis memakai unit-unit pembentuk *mise-en-scene* itu tersendiri lewat empat elemen yang dikonstruksikan oleh David Bordwell, Kristin Thompson dan Jeff Smith (115-132) yakni: *setting, costume/make up, lighting*, dan *staging: movement and performance*. Lewat empat elemen tersebut, film *Pion* (2021) akan dibedah sesuai dengan penggayaan model 'mati' yang ditampilkan.

1. SETTING

Dalam film ini ada beberapa *setting* yang digunakan sebagai tempat berjalannya cerita. Ada *setting* rumah orang tua Kusni kasdut, perkotaan, dua buah rumah anak dan istri Kusni Kasdut, museum, hutan, penjara, toko emas, sebuah rumah, rel kereta api, taman, dua buah taman imajinatif, arena perang tahun 1945, dan arena perang zaman revolusi. Semua elemen *setting* di visualkan dengan imajinatif di mana semuanya serba hitam putih mengikuti warna papan catur.



Gambar 1. Penggayaan *setting* dalam film *Pion* (Sumber: Sekolah Pascasarjana Fakultas Film dan Televisi)

Penggayaan *setting* ini bisa kita lihat dari pilihan gaya model skala miniatur yang menyerupai rumah, gedung-gedung pertokoan, pepohonan, maupun taman dengan meninggalkan refleksi realitas objektifnya kepada sebuah konsep-konsep mengenai bentuk, tekstur, dan ukuran. Rumah tak lagi memiliki kemiripan secara objektif dengan rumah yang biasa kita lihat, koneksi ruang dengan ruang lainnya terlihat absen dan akhirnya tidak memiliki kesinambungan realitas. Rumah akhirnya menjadi ruang yang berdiri sendiri, tercerabut dari universalitas ruang yang dapat kita kenali secara objektif.

Setting yang diciptakan juga memperlihatkan absennya relasi manusia dengan ruang. Efek ini menjadikan ruang sebagai ruang yang tidak dihidupi, kosong dan monokrom (Chinita 72). Lewat model miniatur, tempat seperti perkotaan dihilangkan relasi sosialnya, diorama mengisolasi ruang tersebut menjadi sebuah dimensi yang asing, mati dan bersifat artifisial. Koneksi hidup antara tokoh dan ruang pun semakin direduksi atas kesan 'hidup' itu sendiri, karena penulis menempatkan model miniatur sebagai landasan *setting* film, ruang dan tempat adegan berubah menjadi sekadar spektakel atau hiasan semata, digunakan semata-mata hanya mengundang kualitas visual estetis saja.

Tak hanya berhenti pada dimensi ruang dan waktunya saja, penulis juga hendak menampilkan keterhubungan dengan medium lain yakni seni teater. Properti maupun desain set, menggunakan konsep imaji diorama (*dioramic image*) lewat penampilan dekor yang bersifat teatral dan dekoratif (Petho 188). Terdapat corak catur sebagai lantai ruang adegan di setiap desain set yang terlihat. Sepanjang film, pilihan artistik ini menjadi aksentuasi visual utama dalam memperlihatkan dekorasi ruang, kehidupan Kusni Kasdut seperti sebuah papan catur, ia selalu diawasi oleh penguasa, individualitasnya hanya sekadar pion belaka. Setiap ruang dan waktu merupakan habitat permainan catur, platform yang tersekat oleh dua warna dan diisi oleh bidak catur lewat segala penataannya. Teatralitas dari platform catur ini pun menambah kualitas artifisial yang ditampilkan.

Apa yang kita lihat di dalam penggayaan *setting* film *Pion*, membuka peluang model 'mati' atas gaya miniatur yang melakukan abstraksi terhadap ruang adegan, mereduksi realitas menjadi sebatas bidang, warna maupun ukuran/skala semata. Kemudian pada wilayah artifisial, model penggayaan *setting* memunculkan sifat artifisialitas yang khusus, di mana tidak adanya kesan 'hidup' pada sebuah tempat maupun ruang adegan. Hadirnya platform catur sebagai alas menjadikan *setting* seperti dekor yang dilukiskan, mereduksi *setting* kepada tatanan ruang yang artifisial, dibuat-buat dan menyerupai habitat figur-figur mainan.

2. KOSTUM/MAKE-UP

Judul *Pion* merujuk kepada pilihan artistik penulis dalam menampilkan bidak catur sebagai subjek utama penceritaan. Biasanya pada sebuah karya film, manusia menjadi

model 'hidup' untuk dibentuk sebagai tokoh dengan karakteristik-karakteristik visual pada kostum, maupun tata riasnya. Namun, ketika penulis memilih bidak catur sebagai tokoh cerita film, kostum dan tata rias menjadi hilang dan tidak ada. Akhirnya unit artistik ini kehilangan kontribusinya di dalam *mise-en-scene*.

Namun, fungsi kostum dan tata rias dalam mewakili identitas dan karakterisasi tokoh dialihkan ke unit yang berbeda seperti unit properti maupun kualitas warna. Penulis memberikan warna putih dan hitam sebagai cerminan kehidupan Kusni dalam dua dunia, yakni putih sebagai warga yang ikut dalam perjuangan kemerdekaan dan hitam sebagai seorang kriminal yang dianggap buruk oleh masyarakat dan juga pemerintah.

Bidak catur akhirnya menjadi model mati yang hadir untuk menggantikan manusia sebagai tokoh cerita film. Lewat karakterisasi yang membutuhkan simbol warna dan bentuk, bidak catur menggerakkan cerita atas identitasnya sebagai Kusni Kasdut dari kecil hingga dewasa sampai ia dieksekusi mati. Kusni Kasdut bukan lagi manusia yang 'hidup', tapi merupakan sebuah model pion 'mati' yang dikelilingi oleh miniatur-miniatur tempat-tempat yang pernah ia kunjungi selagi ia hidup.

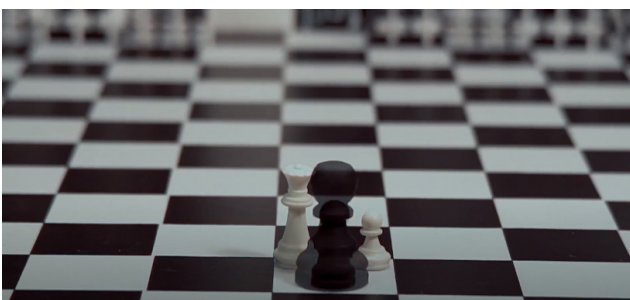
3. AKSI

Lewat penggunaan bidak/pion catur sebagai subjek tokoh penceritaan dan miniatur sebagai *setting* film, muncul adanya tahap lanjutan ketika penulis menciptakan karya. Ketika dua hal tersebut merupakan model-model mati, bagaimana cerita akan bergerak dari satu titik ke titik lainnya? Sesuai dengan pernyataan sebelumnya, efek dari kehadiran miniatur itu sendiri menghasilkan hilangnya relasi sosial dari sebuah ruang, penulis

akhirnya terpikirkan mengenai karya foto.

Sebagai sebuah objek, bidak catur memang merupakan benda 'mati' secara material, tanpa jiwa dan bukan organisme biologis. Namun, seperti sebuah fotografi, figur melakukan pose diam dengan segala gerakannya. Misalnya, dalam sebuah karya foto, kita melihat pria membuka mulutnya lebar berteriak, ekspresinya penuh dengan gelora, tangan menunjuk ke arah langit. Ada dua impresi gerak dan akting dalam hal ini, yakni gerak figur yang sedang berteriak selagi menggerakkan tangannya ke atas, lalu sebuah performa akting berpidato yang menggebu-gebu.

Namun, film *Pion* memiliki bidak catur bukan patung manusia, maka membutuhkan aspek lain untuk menemukan suatu signifikasi aksi figur. Bidak catur ini secara mendasar menciptakan gerak dan akting lewat perubahan bentuk, ukuran, maupun intensitas sesuatu, atau dalam sebutan Rudolf Arnheim, gerak dalam *frame* memiliki ketergantungan kepada hierarki dalam elemen visual (372-373). Perubahan-perubahan tersebut dapat menjadi sumber perhatian dari mata penonton.



Gambar 2. Impresi gerak dan akting menggunakan perubahan ukuran (Sumber: Sekolah Pascasarjana FFTV-IKJ)

Terdapat satu peristiwa di mana penulis membuat bidak catur berubah menjadi bidak dengan ukuran yang lebih besar dengan teknik *superimpose-dissolve*. Hal ini menandakan dua

hal, yakni suatu impresi gerak dari perubahan ukuran objek kemudian impresi akting akibat penandaan simbolis dari perubahan tersebut yang termaknai sebagai perubahan sifat yang lebih berkuasa.

Namun, ada hal yang lebih signifikan terhadap perwakilan impresi gerak di dalam hierarki elemen visual bidak catur ini. Di dalam suatu adegan, penulis membuat bidak catur melakukan gerakan dari satu titik posisi ke posisi lainnya lewat teknik *stop-motion*. Sebuah objek mati dihidupkan (*animate*) lewat teknik tersebut dan menunjukkan adanya pergerakan. Hal ini sesuai dengan apa yang sebelumnya disebut sebagai *dioramic image*, dimana hal-hal tak hidup (*inanimate*) berusaha direkayasa untuk menciptakan impresi kehidupan (Petho 182), dan dalam kasus ini apa yang menjadi ide hidup adalah gerak.

Melanjutkan ide-ide mengenai akting, sekali lagi bidak catur dipakai dalam kemampuannya sebagai objek dengan hierarki elemen visualnya. Contoh 'hierarki' di sini bisa kita lihat di dalam suatu adegan di mana bidak catur berwarna hitam dikelilingi oleh beberapa bidak catur berwarna putih. Dominansi warna putih dapat memiliki penanda khusus mengenai ekspresi emosional yang bisa kita identifikasi. Ketika jumlah bidak putih lebih banyak dari bidak hitam, maka muncul ide tentang 'kesendirian dalam keramaian', lalu cabang-cabang makna emosional bisa kita dapat menjadi suatu ekspresi tentang alienasi, keterpojokan, represi, dan bahkan ketidakberdayaan (*powerlessness*). Hierarki elemen visual ini akhirnya menjadi pemantik impresi gerak dan akting dalam sebuah imaji filmis yang dikehendaki penulis.

Akhirnya figur-figur tersebut memunculkan suatu kesan hidup dari materialnya yang merupakan model-model mati. Sifat fotografis dalam penggayaan ini membuat karya semakin

lebih *immersive* dalam suatu perhatian figuratif dan perseptif (Chinita 81). Fotografi memiliki kapabilitasnya dalam menangkap adegan pada satu aksi tunggal (*single action*), adegan statis tersebut memberikan kebebasan khusus kepada penglihat untuk lebih leluasa dalam melihat segala sesuatu di dalam karya. Ketika kita melihat adanya perubahan ukuran, hierarki warna maupun perpindahan posisi, penglihat aktif dalam memaknai unit elemen visual yang ditampilkan. Layaknya fotografi dan lukisan, efek ini akhirnya membiarkan kita aktif dalam melihat ilusi gerak bidak catur lewat hierarki elemen visual tertentu.

4. PENCAHAYAAN

Pencahayaan film tak hanya berguna untuk menerangi suatu aksi, tapi juga mengarahkan perhatian kepada objek dan aksi, memperlihatkan secara detail bentuk, tekstur, warna dan ukuran (Bordwell, et al. 125). Penulis menempatkan cahaya dan sumber pencahayaan dalam kualitas yang tidak setara dengan keseharian dan lebih kepada kualitas teatrical. Ketika miniatur menjadi sebuah *setting* dan bidak catur sebagai tokoh cerita, tentunya ruang cerita bukanlah sebuah ruangan yang kita kenal lagi di dalam keseharian, maka dari itu penulis memilih suatu teknik pencahayaan yang sering digunakan ketika mendapati situasi serupa, yakni pencahayaan diorama.

Meskipun fungsi cahaya diorama memiliki kesamaan dalam ide penerangan (*illumination*) maupun pengarah/perhatian (*attention*), diorama diberikan cahaya lebih kepada suatu kejelasan mengenai apapun yang hendak ditampilkan. Seperti dalam museum dan jendela toko, lampu menerangi diorama demi memberikan informasi kepada penglihat atas karya di depan mereka. Penglihat

harus melihat semua yang ada di dalam diorama, menekankan proses interaktif dan *immersiveness* atas suatu karya.

Penulis hendak memberikan kesan yang serupa tapi terikat dengan anomali yang kontradiktif. Setidaknya ada pendekatan dalam pencahayaan film ini, yakni *Arbitrary/artificial light*. Pendekatan ini bisa diartikan dari sumber cahayanya, yakni tidak natural. Akhirnya ada ketegangan yang kontradiktif antara model pencahayaan diorama dan konvensi umum pencahayaan film.

Pencahayaan pertama dapat kita lihat dari artifisialitas sebuah lampu pajangan semata, fungsi pencahayaan diorama memiliki wujudnya di dalam film ini. Panggung kubis permainan catur ini diterangi sedemikian rupa untuk menampilkan kejelasan dari setiap sisi ruang yang ada. Pengolahan cahaya tidak dipermainkan demi kepuasan estetis maupun penunjang kesadaran realitas, namun sebagai tolak ukur kejelasan bidang, bentuk, tekstur dan ukuran. Maka pencahayaan yang diterapkan penulis hadir layaknya pameran miniatur serta bidak-bidak catur yang sedang ditampilkan di dalam layar. Hal ini datang dari impresi ketika kita melihat diorama di dalam museum seni, kita harus melihat jelas dari setiap sisi, ketika kita ingin melihat dari sisi belakang, cahaya harus tetap menyinari dengan jelas tanpa ada bayangan sedikitpun.

Sumber cahaya bukan lagi bertitik pada hal yang natural seperti matahari, lampu pijar atau konvensi sumber pencahayaan umum lainnya, tapi kepada sumber yang abstrak dan artifisial. Sumber pencahayaan diorama terletak pada lampu itu sendiri, bukan sebagai pencahayaan diegesis. Pada film umumnya, cahaya bisa diidentifikasi kepada sumbernya yang terletak di dalam diegesis, entah itu matahari atau lampu ruangan. Namun, di dalam diorama dan film *Pion* yang penulis ciptakan, lampu

bertindak sebagai sumber yang asing, tak dikenali secara jelas, ia hanya hadir sebagai penerangan semata, bukan unit pendukung semesta cerita.

KESIMPULAN

Setelah memaparkan mengenai model-model mati sebagai penggayaan *mise-en-scene* film *Pion* yang penulis ciptakan, selanjutnya penulis akan menjelaskan dengan singkat jawaban akhir atas dua pertanyaan yang sebelumnya muncul dibenak sebelum film diproduksi yakni, 1. bagaimana model-model 'mati' menggantikan konvensi model 'hidup' di dalam sebuah film? dan, 2. bagaimana susunan unit-unit artistik tersebut bekerja antara satu sama lainnya?

Pertama, lewat telaah unit-unit *mise-en-scene* seperti *setting*, *costum/make-up*, *action-performance*, dan *lighting*. Model-model hidup digantikan oleh model mati dalam perannya yang substansial. Dalam *setting*, model hidup seperti bangunan, pepohonan, tanah, taman, direduksi secara abstrak menjadi sebuah model miniatur. Meskipun secara impresi kita mengenal kemiripan dari tekstur, maupun bentuk, apa yang membuat miniatur menjadi model mati adalah ukuran dan kedalamannya yang direduksi, akhirnya *setting* bangunan, taman dan rumah-rumah itu tidak lagi memiliki kesan 'ditempati', maupun 'hidup' tapi akibat bentuknya yang sekarang menjadi sebuah miniatur, *setting* hanya dilihat sebagai spektakel dan bahkan secara sederhana bisa kita bilang sebagai mainan semata. Di mana kertas, karton, kardus sebagai material 'mati' dibentuk sedemikian rupa oleh penulis untuk meniru bentuk-bentuk model 'hidup' yang biasa kita lihat di dalam film.

Ketika pion/bidak catur ditempatkan oleh penulis sebagai tokoh cerita film,

pertukaran antara model mati dan model hidup pun terjadi pula. Pada konvensi film umum, manusia selalu menjadi tokoh, tapi sekarang bidak catur sebagai model mati mengambil alih manusia untuk menggerakkan cerita, meskipun akhirnya kontribusi kostum dan tata rias di dalam *mise-en-scene* harus dikorbankan. Begitu pula dengan kapabilitas gerak, karena pion sebagai sebuah objek, pastilah akan selalu diam. Karena itu pula perubahan visual atau konsep hierarki visual Arnheim digunakan penulis untuk menciptakan gerak terhadap model-model mati tersebut.

Kedua, setelah model-model mati tersebut akhirnya mengganti peran model-model hidup di dalam *mise-en-scene*. Unit-unit harus saling terhubung untuk menciptakan keutuhan visual, karena atas pengalaman pembuatan film ini pula, kekurangan pemakaian model mati sebagai model alternatif penggayaan *mise-en-scene* adalah hilangnya kesan 'hidup' dari gerak, emosi, konsistensi plot naratif dan kedalaman tema cerita.

Gaya miniatur dalam *setting* dan penempatan bidak catur sebagai tokoh secara masing-masing tidak bisa berdiri sendiri untuk menampilkan suatu kisah. Lewat unit gerak dan akting, *setting* dan tokoh akhirnya mendapatkan koneksi yang 'hidup', mendapatkan interaksi yang berkontribusi dalam alur cerita. Ketika pion digerakkan oleh penulis lewat *stop-motion*, akhirnya tokoh dan *setting* memiliki interaksi yang bisa meyakinkan untuk dikatakan sebagai ruang adegan. Begitu pula dengan perubahan-perubahan pepohonan yang menampilkan adanya impresi gerak lewat teknik *stop-motion* ini, akibatnya *setting* terasa hidup meskipun terbentuk oleh kertas yang digunting dan diwarnai seperti sebuah pohon.

Alhasil, penggunaan model mati

sebagai model alternatif penggayaan *mise-en-scene* bisa terwujudkan lewat temuan atas proses penciptaan karya yang dilakukan oleh penulis. Lewat elemen-elemen yang dipaparkan, model-model mati ini bisa menjadi landasan praktis bagi para praktisi film ketika hendak membuat suatu karya yang berada di luar konvensi umum film. Meskipun begitu, penulis juga sadar jikalau model ini sebenarnya secara substansial sudah dilakukan di dalam film animasi berbentuk tanah liat (*clay*) atau jenis *stop-motion* lainnya. Tapi apa yang berbeda adalah porsi model mati yang tidak terlalu banyak dianimasikan untuk terlihat hidup, dan mengurangi adanya gerakan untuk menciptakan situasi tanpa gerak dari model mati ini. Dengan segala hal tersebut, penulis tetap berupaya untuk memberikan konsistensi plot dan keutuhan naratif agar penonton tahu apa yang hendak diceritakan oleh film itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Arnheim, Rudolf. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Art*. Ed. 2, California: University of California Press, 2004.

Bordwell, David, Thompson, Kristin dan Smith, Jeff. *Film Art: An Introduction*. Ed. 12, New York: McGraw-Hill, 2020.

Chinita, Fatima. "Roy Andersson's *Tableau Aesthetic: A Cinematic Social Space Between Painting and Theatre*". *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 15, 2018, hal. 69–86.

Petho, Agnes. "The Photo-Filmic Diorama". *Theorizing Film Through Contemporary Art: Expanding Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020.