

## Mise En Scene Sebagai Pesan Non-verbal dalam Media Film

Finy Fitrya Basarah<sup>1</sup>, Ira Purwitasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

### Abstrak

Dalam setiap konten film, terdapat beberapa elemen yang dinamakan *mise en scene*. Istilah ini berasal dari Bahasa Prancis, yang dalam Bahasa Inggris yaitu "*putting in the scene*" yang mana merujuk pada elemen-elemen seperti *setting*, kostum dan tata rias wajah, *lighting*, dan aktor dan pergerakannya. *Mise en scene* penting diketahui oleh pembuat film atau sutradara, agar pesan dalam filmnya lebih tersampaikan sesuai dengan maksud dan tujuan. *Mise en scene* dalam sebuah film termasuk ke dalam pesan non-verbal, di mana pesan non-verbal memiliki kekuatan lebih dibandingkan pesan verbal, dalam arti lebih bisa dipercaya apabila dibandingkan dengan pesan verbal.

Pelaksanaan PKM kali ini diselenggarakan di SMK Muhammadiyah 1 Cipondoh, Kota Tangerang, secara luring, pada Rabu, 31 Januari 2024. Setelah memberikan informasi mengenai *mise en scene* ini, dilakukan tanya jawab dengan memperlihatkan sebuah *scene* dari beberapa film untuk kemudian disebutkan unsur-unsur *mise en scene* yang terdapat di dalamnya sekaligus makna dibalik *scene* tersebut. Beberapa siswa bisa memahami dengan baik, namun ada satu yang menonjol di antara mereka, yaitu Zaky, yang bisa menjawab dengan sangat baik, yang kemudian diberi *reward* oleh Tim.

Secara umum peserta memberikan atensi yang baik dan positif, dan mereka juga sudah memahami mengenai pengertian dari *mise en scene* ini. Dengan demikian, diharapkan pengetahuan peserta semakin bertambah dan ke depannya tetap bisa memproduksi konten-konten yang positif.

Kata Kunci: *Mise en scene*, Pesan Non-Verbal, Media Film

### Abstract

In every film content, there are several elements called *mise en scene*. This term comes from French, which in English is "putting in the scene" which refers to elements such as setting, costumes and make-up, lighting, and actors and their movements. *Mise en scene* is important for the filmmaker or director to know, so that the message in the film is better conveyed according to the aims and objectives. *Mise en scene* in a film is included in non-verbal messages, where non-verbal messages have more power than verbal messages, in the sense that they are more trustworthy when compared to verbal messages.

The implementation of PKM this time was held at SMK Muhammadiyah 1 Cipondoh, Tangerang City, offline, on Wednesday, January 31, 2024. After providing information regarding the *mise en scene*, a question and answer was held by showing a scene from several films and then mentioning the elements of *mise en scene*, and also the meaning behind the scene. Some students could understand well, but there was one who stood out among them, Zaky, who could answer very well, which was then given a reward by the Team.

In general, participants paid good and positive attention, and they also understood the meaning of *mise en scene*. In this way, it is hoped that participants' knowledge will increase and in the future, they will still be able to produce positive content.

Keywords: *Mise en scene*, Non-verbal Message, Film Media

Copyright © 20xx Author. All rights reserved

### PENDAHULUAN

SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang adalah salah satu sekolah menengah yang berlokasi di daerah Cipondoh, Kota Tangerang. Berdasarkan informasi melalui web SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang, sekolah ini memiliki beberapa program studi, salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual. Program studi ini menawarkan peluang bekerja atau berkarir yang salah satunya adalah menjadi Konten Kreator. Masih melalui laman web yang sama, SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang juga memiliki fasilitas-fasilitas seperti Aula, Lapangan, Perpustakaan, dan juga lab multimedia. (SMK Muhammadiyah 1 Tangerang, n.d.)

Berikut beberapa tampilan gambar yang diambil dari laman web SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang (SMK Muhammadiyah 1 Tangerang, n.d.):



Gambar 1. SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang

Sebagai remaja yang masih duduk di bangku sekolah menengah, siswa-siswi di SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang secara umum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi khususnya yang berkaitan dengan *tren* saat ini, salah satunya adalah sebagai konten kreator, baik media sosial maupun media film. Dalam membuat konten, bukan hanya pesan verbal yang disampaikan namun juga pesan non-verbal. Salah satu penyampaian pesan non-verbal dalam media adalah *mise en scene* yang meliputi, antara lain *setting*, kostum dan tata rias wajah, *lighting*, dan aktor dan pergerakannya. Elemen-elemen ini sekilas mungkin sering luput, namun memberikan makna tersendiri yang sebenarnya hendak disampaikan oleh konten kreator kepada *audience*.

*Mise en scene* merupakan sebuah bahasa yang berasal dari Perancis yang bermakna “*putting in the scene*” yaitu pengarahan pada apa yang muncul dalam frame film (Bordwell dan Thomson, 2008: 112). Secara sederhana *mise en scene* dapat diartikan sebagai bagaimana meletakkan atau memosisikan beberapa hal ke dalam sebuah film, seperti mengatur objek dan posisi kamera yang akan di filmkan. Pengekspresian visi pada film harus melalui kerangka penyusunan dari berbagai aspek visual yang akan masuk di dalam frame secara matang, sehingga berhasil menghasilkan interpretasi rasa ruang waktu, mengatur suasana hati, serta mampu menggambarkan yang membentuk karakter film tersebut. Kombinasi *mise en scene* dan teknik sinematografi serta editing akan menjadi sangat mempengaruhi hasil efek dramatisasi dari film kepada penonton. *Mise en scene* juga mempengaruhi penonton untuk meninggalkan film saat diputar atau tetap duduk menunggu perkembangan adegan hingga akhir. *Mise en scene* sendiri terdiri dari empat aspek utama yaitu: pencahayaan (*lighting*), kostum dan *make up*, latar (*setting*), dan pergerakan para pemain (*akting*) (Sya’Dian, 2021).

Menurut Redi Panuju, film dapat menjadi media pembelajaran yang baik bagi penontonnya tidak semata menghibur. Film juga mampu menyampaikan pesan langsung lewat gambar, dialog, dan lakon sehingga menjadi medium yang paling efektif untuk menyebarkan misi, gagasan, dan kampanye, apapun itu. Hal itu disampaikannya dalam acara bedah buku “Film Sebagai Proses Kreatif” di Wisma Kalimetro (Kamis, 14 November 2019) dan juga menghadirkan Nuruddin sebagai pembahas, yang menekankan proses kreatif dalam film harus mendapatkan apresiasi dalam medium beragam juga. Nurudin menjelaskan, apresiasi yang beragam terhadap film dan industrinya agar menjadi faktor pendorong kemajuan film itu sendiri. Ilmu Komunikasi sudah serius melakukan beragam penelitian tentang film-film di Indonesia. Demikian yang dituliskan dalam artikel jurnal Asri (Asri, 2020).

Dalam menganalisis film, *mise en scène* memfokuskan diri pada sesuatu yang ada di depan kamera seperti desain set atau latar, pencahayaan, akting serta pergerakan para aktor. *Mise en scène* memantau bagaimana pencahayaan yang terdapat pada film tersebut, lalu menangkap bagaimana akting-akting para aktor apakah aktor dapat memerankan perannya tersebut atau tidak. Pada saat sutradara mengatakan “*action!*” perintah tersebut merupakan perintah untuk memulai akting para aktor, pada aktor harus benar-benar mendalami perannya dalam film. (Usman, 2023).

Berikut *mise en scene* secara lebih terperinci, diambil dari 2 (dua) sumber jurnal (Alfathoni, 2016) (Darma, 2019):

- **Setting (latar).** Cerita tidak terjadi di ruang hampa. Cerita selalu menempati ruang dan waktu tertentu. Tempat dan waktu berlangsungnya cerita dikenal dengan istilah latar atau *setting*. Fungsi latar adalah membangun kemiripan dengan realitas. Latar dalam struktur *mise en scene* berkaitan dengan semua properti yang terdapat di dalam sebuah film. Properti yang dimaksud dapat berupa rumah, pintu, kursi, gitar, lampu dan sebagainya. Dalam film *setting* yang digunakan senantiasa dibuat dengan senyawa mungkin agar sesuai dengan konteks yang terdapat dalam alur cerita dalam film yang di produksi. <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- **Kostum dan tata rias wajah.** Kostum adalah busana yang gunakan pemain beserta aksesorisnya. Seperti halnya *setting*, rancangan kostum harus pula otentik sesuai fungsi dan penggunaannya sehingga mampu meyakinkan penonton. Kostum juga dapat menentukan kelas, kelompok, serta status sosial para pelaku cerita. Busana dan aksesorisnya juga mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian tokoh cerita. Kostum dan tata rias wajah dalam sebuah film merupakan semua unsur yang dipakai oleh para aktor disaat proses akting pada saat pembuatan film beserta semua aksesoris yang dipakainya. Kostum dan tata rias yang dipakai oleh para aktor berfungsi untuk mencerminkan konteks yang terdapat dalam alur cerita film. Kostum dalam sebuah film memiliki fungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, kepribadian para aktor, sedangkan warna kostum yang digunakan para aktor menandakan simbol serta motif penggerak cerita. <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>
- **Pencahayaan (lighting).** Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film, yakni kualitas, arah, sumber, serta warna cahaya. Unsur-unsur ini berperan penting dalam membentuk suasana dan *mood*. Pencahayaan merupakan unsur dasar yang sangat berperan penting dalam produksi sebuah film. Tanpa cahaya seluruh unsur yang dipadukan dalam pembuatan film tidak akan terlihat bahkan tidak memiliki wujud. Cahaya dalam pembuatan film berfungsi untuk memanipulasi setiap gambar yang ada disetiap adegan film yang menyangkut kualitas, arah, sumber, dan warna. Pencahayaan dalam pembuatan film sangat berperan penting dalam membangun suasana maupun mood yang terdapat di dalam film.
- **Aktor dan pergerakannya.** Seorang sineas juga harus mengontrol akting pemain dan pergerakannya. Pelaku cerita memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita selalu dibatasi oleh *framing* (pembingkai) pada aspek sinematografi dan tak lepas pula dari pengolahan transisi gambar pada aspek *editing*. Aktor dan pergerakannya merupakan unsur yang akan memotivasi setiap unsur naratif yang terdapat di dalam sebuah film. Seorang aktor sangat di tuntut untuk mampu melakukan pergerakan yang akan membangun aspek dramatis disetiap alur cerita sehingga pesan-pesan yang ada bisa tersampaikan dengan baik. <sup>[1]</sup><sub>[SEP]</sub>

*Mise en scene* merupakan bagian dari teknik sinematografi. Sinematografi sendiri, menurut Brown, seperti dikutip dalam jurnal Sulistiyawati, dkk., merupakan bidang ilmu yang mempelajari tentang cara menangkap dan menggabungkan gambar menjadi rangkaian gambar yang bercerita. Sinematografi adalah bahasa yang di dalamnya terdapat kosakata bahasa tentang lensa, komposisi, desain visual pencahayaan, *image control*, *continuity*, *movement*, dan *point of view*, yang mana "puisi" dapat dibuat dengan bahasa tersebut. Sinematografi sebagai ilmu terapan masih memiliki keterkaitan dengan bidang ilmu fotografi. Secara teknik fotografi membahas tentang bagaimana menangkap gambar, sedangkan sinematografi membahas tentang bagaimana menggabungkan rangkaian gambar agar dapat menyampaikan pesan atau informasi. Sinematografi pada dasarnya bukan sekedar pengambilan gambar namun meliputi pembangunan ide, kata-kata, aksi, emosi, tone dan berbagai format komunikasi non-verbal dan meramunya dalam karya visual (Sulistiyawati, 2019).

Selanjutnya seperti dikutip dalam jurnal Fitzpatrick dan Senoprabowo, sinematografi adalah ilmu yang mempelajari mengenai teknik pengambilan gambar dan menggabungkannya menjadi suatu rangkaian gambar untuk menyampaikan suatu ide/gagasan. Sinematografi pada dasarnya tidak hanya mengenai pengambilan gambar saja, namun juga mencakup pembangunan sebuah ide, kata, aksi, emosi, *tone*, dan berbagai cara komunikasi non-verbal dan menyatukannya dalam karya visual (Fitzpatrick, 2024).

Dalam sebuah teknik pengambilan gambar sendiri, Shelby dan Cowdery menuliskan makna dari teknik ini, seperti dikutip dalam jurnal Basarah (Basarah, 2017)

Tabel 1. *Technical Devices*

	<b>Signifier</b>	<b>Signified</b>
<i>Camera angle</i>	<i>High (looking up)</i>	<i>Power, authority</i>
	<i>Low (looking down)</i>	<i>Disempowerment</i>
	<i>Eye-level</i>	<i>Equality</i>
<i>Camera distance</i>	<i>Big close up</i>	<i>Emotion, internal focalization</i>
	<i>Close-up</i>	<i>Intimacy, internal focalization</i>
	<i>Medium shot</i>	<i>Involvement, internal focalization</i>
	<i>Long shot</i>	<i>Distance, context, external focalization</i>
<i>Lens</i>	<i>Wide angle</i>	<i>Dramatic emphasis</i>
	<i>Normal</i>	<i>Diegetic reality</i>
	<i>Telephoto</i>	<i>Voyeurism</i>
<i>Camera movement</i>	<i>Pan (camera rotates on fixed point)</i>	<i>Context, external focalization</i>
	<i>Tracking (camera runs on track parallel to action)</i>	<i>Involvement, pace, internal focalization</i>
	<i>Tilt (following movement up and down)</i>	<i>Effect of movement – drama or humor</i>
	<i>Crane (high shot moving quickly to or from subject)</i>	<i>Entrance to or withdrawal from diegetic</i>
	<i>Handheld</i>	<i>Participation in diegetic, point of view</i>
	<i>Zoom in</i>	<i>Surveillance, external focalization</i>
	<i>Zoom out</i>	<i>Relation of subject to context</i>
<i>Focus</i>	<i>Sharp focus</i>	<i>Diegetic reality; anticipation</i>
	<i>Soft focus</i>	<i>Interpersonal function; mood</i>
	<i>Selective focus</i>	<i>Significance; privileging</i>
<i>Lighting</i>	<i>High key</i>	<i>High modality; positive mood</i>
	<i>Low key</i>	<i>Low modality; uncertainty; negative mood</i>
	<i>Back lighting</i>	<i>Interpersonal function; high value</i>
	<i>Fill (closest to natural light)</i>	<i>Diegetic reality</i>

*Mise en scene* termasuk ke dalam pesan non-verbal dalam sebuah pesan komunikasi. Pesan komunikasi sendiri merupakan salah satu unsur dalam sebuah proses komunikasi. Secara umum, komunikasi memiliki unsur-unsur, yaitu (Cangara, 2019):

1. Sumber. Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya Partai, Organisasi, atau Lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam Bahasa Inggrisnya disebut source, sender, atau encoder. <sup>[1]</sup><sub>SEP</sub>

2. Pesan. Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam Bahasa Inggris, pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message*, *content*, atau *information*.
3. Media. Media yang dimaksud di sini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media bisa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi pancaindra dianggap sebagai media komunikasi. Selain indra manusia, ada juga saluran komunikasi seperti telepon, surat, telegram, yang digolongkan sebagai media komunikasi antarpribadi. Dalam komunikasi massa, media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, di mana setiap orang dapat melihat, membaca, dan mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dapat dibedakan atas dua macam, yakni media cetak dan media elektronik.
4. Penerima. Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, Partai, atau Lembaga. Penerima bisa disebut dengan berbagai macam istilah, seperti khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam Bahasa Inggris disebut *audience* atau *receiver*.
5. Pengaruh. Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap, dan tingkah laku seseorang (De Fleur, 1982). Oleh karena itu, pengaruh juga diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.
6. Tanggapan Balik. Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk dari pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi, sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima. Misalnya sebuah konsep surat yang memerlukan perubahan sebelum dikirim, atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan itu mengalami gangguan sebelum sampai ke tujuan. Hal-hal seperti itu menjadi tanggapan balik yang diterima oleh sumber.
7. Lingkungan. Lingkungan atau situasi ialah faktor-faktor tertentu yang dapat memengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini termasuk ke dalam literasi media. Konsep baru literasi memasukkan komponen-komponen berpikir kritis manusia dengan memadukan perkembangan sosial, profesional dan teknologi, yaitu (Berteksmann & AOL Time-Warner, :13) (Iriantara, 2017):

1. Literasi teknologi: kemampuan untuk memanfaatkan media baru seperti internet untuk mengakses dan mengkomunikasikan informasi secara efektif.
2. Literasi informasi: kemampuan untuk mengumpulkan, mengorganisasikan, menyaring, dan mengevaluasi informasi dan untuk membentuk opini yang kokoh berdasarkan kemampuan tersebut.
3. Kreativitas media: kapasitas individu yang terus berkembang di mana pun untuk membuat dan menyebarkan konten pada berbagai khalayak.
4. Tanggung jawab dan kompetensi sosial: kompetensi untuk memperhitungkan akibat-akibat sosial dari publikasi *online* dan tanggung jawab terhadap anak-anak.

Badan PBB yang menangani pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan, UNESCO (2005), menjelaskan makna literasi dengan menyatakan, "... literasi adalah kemampuan seorang individu untuk membaca dan menulis yang ditandai dengan kemampuan memahami pernyataan singkat yang ada hubungannya dengan kehidupannya". Namun karena perkembangan dan perubahan sosial, makna literasi menjadi tidak terbatas hanya pada kemampuan membaca dan menulis. Inilah yang oleh Lamb (2003) dinyatakan bahwa literasi tidak hanya didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis,

tetapi juga “kemampuan menempatkan, mengevaluasi, menggunakan, dan mengkomunikasikan melalui berbagai sumber daya termasuk sumber daya teks, visual, suara, dan video.” (Iriantara, 2017).

Secara singkat, permasalahan mitra dan uraiannya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Permasalahan Mitra

No.	Permasalahan	Uraian
1.	Rasa ingin tahun sebagai remaja	Remaja sekolah menengah umumnya memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi seiring dengan fasilitas yang memang memadai saat ini. Fasilitas di sini bukan hanya alat atau <i>tools</i> yang bisa membantu mengembangkan kreativitas mereka namun juga media yang tersedia untuk mempublikasikan karya.
2.	Banyaknya film yang bisa diakses pada saat ini, seperti melalui media sosial atau <i>online streaming</i> .	Semakin maraknya media yang hadir di masyarakat saat ini dan semakin mudah dalam mengakses, di sini remaja akan diberikan semacam kuis atau <i>games</i> untuk memberikan analisis singkat apa yang mereka bisa lihat dalam sebuah film yang dihubungkan dengan <i>mise en scene</i> .

Berikut solusi dan target luaran yang akan ditawarkan.

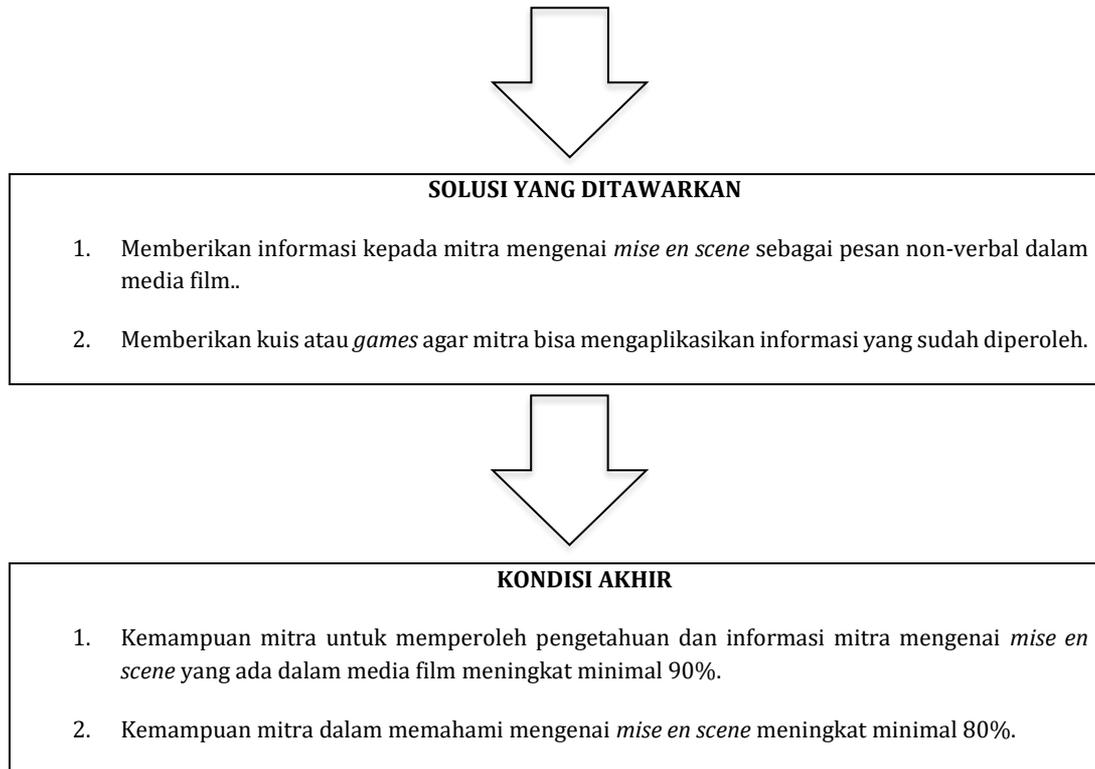
Tabel 3. Solusi dan Target Luaran

No.	Solusi	Target Luaran
1.	Memberikan informasi kepada mitra mengenai <i>mise en scene</i> sebagai pesan non-verbal dalam media film.	Meningkatkan pengetahuan dan informasi mitra mengenai <i>mise en scene</i> yang ada dalam media film yang sekaligus merupakan pesan non-verbal.
2.	Memberikan kuis atau <i>games</i> agar mitra bisa mengaplikasikan informasi yang sudah diperoleh.	Meningkatkan kemampuan mitra untuk lebih bisa memahami mengenai <i>mise en scene</i> .

## METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan tertuang dalam diagram sbb.:

PERMASALAHAN MITRA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rasa ingin tahun sebagai remaja.</li> <li>2. Banyaknya film yang bisa diakses pada saat ini, seperti melalui media sosial atau <i>online streaming</i>.</li> </ol>



Gambar 2. Diagram Metode Pelaksanaan

## HASIL PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM kali ini diselenggarakan di SMK Muhammadiyah 1 Cipondoh, Kota Tangerang, secara luring, pada Rabu, 31 Januari 2024. Acara dibuka di Perpustakaan SMK Muhammadiyah 1 Cipondoh, di mana dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana diwakili oleh Kaprodi Ilmu Komunikasi, Bpk. Dr. Farid Hamid, sedangkan dari SMK Muhammadiyah 1 Cipondoh oleh Kepala Sekolah, Bpk. Suhemli, S.Ag., M.Pd. Setelah sambutan, pemateri masuk ke kelas masing-masing sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan.



Gambar 3. Pembukaan Acara

Di awal, Tim Pelaksana menerangkan terlebih dahulu apa itu *mise en scene*, unsur-unsur apa saja yang termasuk ke dalam *mise en scene*, dan bagaimana *mise en scene* menjadi bagian yang sangat penting dalam produksi sebuah film.



Gambar 4. Penyampaian Materi.

Setelah selesai menyampaikan materi, Tim Pelaksana memberikan tanya jawab kepada peserta. Tim memberikan contoh sebuah gambar yang diambil dari *scene* sebuah film, kemudian peserta menjawab unsur-unsur apa saja yang sesuai dengan *mise en scene* sekaligus menyampaikan makna pada *scene* tersebut. Adalah Zaky, yang bisa menjawab dengan sangat baik, yang kemudian diberi *reward* oleh Tim. Zaky di sini bukan hanya mampu memberikan unsur-unsur *mise en scene* dalam *scene* film yang dimaksud, namun juga bisa menerka apa maksud tersembunyi dari *scene* atau film secara keseluruhan. Walaupun masih terlalu dini, karena untuk melakukan penelitian memerlukan waktu tersendiri, namun apa yang disampaikan Zaky menunjukkan bahwa Zaky memiliki pemahaman yang baik.



Gambar 5. Tanya Jawab

Berikut contoh *scene* yang ditampilkan, diambil dari berbagai sumber:



Gambar 6. Contoh *Scene*

Dua *scene* berikutnya dijawab dengan nyaris bersamaan oleh siswa-siswi di kelas. Dari mulai menyebutkan unsur-unsur *mise en scene* sampai menerka maksud tersembunyi dalam *scene* atau film tersebut. Di sini tampak bahwa seluruh peserta bisa memahami materi yang sudah disampaikan.



Gambar 7. Sebagian Peserta di Dalam Kelas



Gambar 8. Bersama Peserta di Dalam Kelas

Acara kemudian ditutup dengan pemberian konsumsi dan berfoto bersama.

## KESIMPULAN

Secara umum, siswa-siswi SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang memberikan atensi yang baik dan positif, dan mereka juga sudah memahami mengenai pengertian dari *mise en scene* ini. Dengan demikian, diharapkan pengetahuan peserta semakin bertambah dan ke depannya tetap bisa memproduksi konten-konten yang positif. Pelaksanaan PKM kali ini juga tidak mengalami hambatan sama sekali, karena kerjasama dan koordinasi yang baik oleh semua pihak terkait; baik Tim Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, Tim SMK Muhammadiyah 1 Kota Tangerang, Panitia, dan siswa-siswi yang ikut menjadi peserta PKM. Semoga ke depannya kerjasama seperti ini tetap bisa terjalin untuk kegiatan ilmiah yang lainnya.

## PUSTAKA

### Artikel Jurnal:

- Alfathoni, MAM. *Mise En Scene Dalam Film Lamaran Sutradara Monty Tiwa*. Prodi Televisi dan Film, Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama. Jurnal PROPORSI, Vol. 1 No.2, Mei 2016.
- Asri, R. *Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)"*. Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial, Vol. 1, No. 2, Agustus 2020.
- Basarah, FF. *Feminisme Eksistensialis Tokoh Katniss Everdeen Dalam Serial Film The Hunger Games (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Jurnal Semiotika, Vol. 11, No. 1. 2017.
- Darma, S. *Mise En Scene Pada Iklan Rejoice Indonesia Dengan Analisis Semiotika*. Program Studi Televisi dan Film, Universitas Potensi Utama. Jurnal PROPORSI, Vol. 4, No, 2, Mei 2019.
- Fitzpatrick, HA., Senoprabowo, A. *Analisis Komponen Visual Dasar Sinematografi Dalam Film "Everything Everywhere All At Once"*. MAVIB Journal, Vol. 5 No. 1, Februari 2024.
- Sulistiyawati, P., Ulumuddin, DII. *Analisis Komponen Visual Dasar Sinematografi Dalam Film Live Action "Green Book"*. Jurnal DEMANDIA, Vol. 4, No. 2, September 2019.
- Sya'Dian, T., Oktiana, E., Suryanto. *Analisis Mise En Scene Pada Film Parasite*. Prodi Film dan Televisi Universitas Potensi Utama. Jurnal PROPORSI, Vo. 6, No. 2, Mei 2021.
- Usman, KPM., Yostiani NAH. *Analisis Mise En Scène Dalam Film Pendek Tilik 2018*. Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia. Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema 2023, Vol. 20, No. 1, 48- 58.

### Buku:

- Cangara, H. 2019. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Keempat*. Depok: RajaGrafindo Persada.
- Iriantara, Yosol. 2017. *Literasi Media. Apa, Mengapa, Bagaimana. Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

### Laman Internet:

- SMK 1 Muhammadiyah Tangerang, melalui <https://smkmuhammadiyah1tangerang.sch.id>.