

Analisis Elemen Visual pada Set Desain Film “Parasite”

Fakhri Bagus Pratama Hadifahmi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
fakhrihadifahmi@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi Covid 19 dalam beberapa tahun terakhir memberikan dampak, terutama peningkatan kemunculan masalah sosial salah satunya adalah kesenjangan sosial. Untuk mencegah situasi yang semakin memburuk, diperlukan sebuah wadah komunikasi yang mampu mengajak masyarakat secara bersama dalam menyelesaikan masalah ini. Film merupakan karya seni hiburan sekaligus media komunikasi modern yang mampu merefleksikan keadaan realita dengan cara yang estetik. Pengangkatan isu sosial sebagai topik film, didasari atas memberikan kedekatan hubungan psikologis antara penonton dengan isu yang disajikan, sehingga mampu lebih mudah dipahami dan memberikan unsur persuasif ke masyarakat luas. Analisis Film asal Korea Selatan “Parasite” dipilih peneliti atas relevansi pengangkatan isu kesenjangan sosial dan kekuatan sinematografi yang diimbangi dengan unsur naratif yang menggambarkan keadaan kesenjangan kelas yang terjadi di Korea Selatan. Berlandaskan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini memiliki fokus untuk mengkaji serta membahas analisis komunikasi visual yang terjadi dalam penyampaian pesan dan makna terutama pada elemen visual dan aspek sinematografi, khususnya set desain film.

Kata Kunci: Analisis Visual, Elemen Visual, Set Desain Film

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Film merupakan salah satu media komunikasi audio visual modern yang memiliki alur cerita menarik ditemani dengan efek suara sehingga membuat masyarakat tidak bosan menyaksikan dan tidak perlu sulit untuk mengimajinasikan pesan yang dimaksud pada media tersebut (Romli, 2016). Hal ini juga menjadi pendukung mengapa film bisa menjadi media yang efektif dalam memberikan persuasif. Film juga merupakan salah satu media komunikasi yang dapat merepresentasikan refleksi dari realitas fenomena yang ada di lingkungan sosial. Salah satu fenomena yang terjadi masif saat ini adalah kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial merupakan fenomena yang sudah lama terjadi dalam ekonomi dunia, tapi bukan berarti menutup kemungkinan untuk negara maju tidak memiliki kesenjangan sosial yang besar, salah satu contohnya adalah Korea Selatan.



Gambar 1 Poster Film *Parasite* karya Bong Joon Ho (2019).

Pada tahun 2020, sebuah film asal Korea Selatan berjudul "Parasite" sukses mendapat penghargaan dari acara penghargaan bergensi seperti piala *Oscar*, *Festival Film Cannes*, *Golden Globe Awards*, dan acara lainnya. Berbeda dengan Film Korea Selatan lainnya yang lebih didominasi oleh representasi penggambaran kesenjangan sosial yang bertolak belakang dengan *stereotype* Korea sebagai negara maju. Alasannya karena film ini mampu menggambarkan realitas yang terjadi antara kedua kehidupan ekonomi yang didukung dengan konstruksi karakter, plot, gambar serta pendekatan sosio-psikologis. (Scwheinitz & Schleussner, 2011). Film besutan Boong Jon - Ho ini bercerita tentang sebuah keluarga Kim yang hidup dalam keadaan ekonomi yang sangat minim dan tinggal di apartement bawah tanah. Suatu waktu anak keluarga Kim, "Kim Ki Woo" mendapatkan kesempatan bekerja dari temannya untuk menjadi tutor seorang anak di keluarga Park (keluarga kaya). Dari momentum inilah, keluarga Kim berusaha menginisiasi segala rencana untuk merubah taraf hidup dengan memanfaatkan kekayaan keluarga Park. Pada awalnya semua berjalan sesuai rencana, namun kondisi berbalik 180 derajat, hingga semua rencana gagal dan mereka kembali ke kehidupan mereka semula.

Hal - hal teknis sinematografi dalam film ini memiliki informasi dan peran masing-masing untuk memberikan bahasa visual pada setiap *scene* nya, agar suatu adegan yang terdapat pada sebuah tayangan dapat dimengerti melalui proses pemaknaan. Memaknai berarti bahwa berbagai macam objek tidak hanya menghadirkan sebuah informasi, tetapi dapat melakukan konsistensi sistem secara terstruktur dari simbol yang digunakan dalam tayangan tersebut (Ismandianto, dkk, 2021). Untuk membentuk makna di dalam film, maka diperlukan 2 unsur pembentuk film yaitu: unsur naratif dan unsur sinematik. Salah satu yang menjadi bagian dari unsur sinematik adalah Set Desain film. Atas dasar latar belakang ini, besar keyakinan penulis untuk mengidentifikasi, mengkaji, memaham lebih dalam tentang pengaplikasian elemen visual dalam set desain film "Parasite" untuk menggambarkan kesenjangan sosial. Pemilihan film ini sebagai sampel analisis, didasari atas informasi elemen visual pembentuk konstruksi yang menyampaikan

pesan yang ingin dicapai sebagai tujuan oleh sutradara film tersebut.

Rumusan masalah:

- Apa saja unsur-unsur analisis visual pada sebuah film?
- Bagaimana menganalisa elemen visual pada set desain film “Parasite”?

KAJIAN TEORI

Komunikasi Visual

Seiring dengan perkembangan zaman, komunikasi visual menjadi salah satu hal yang substansial dalam kegiatan sehari-hari. Dari kegiatan komunikasi individu sederhana hingga kegiatan komunikasi kompleks seperti korporat, pemerintahan ataupun kegiatan politik mengalami peningkatan ketergantungan pada eksplorasi implikasi gambar sebagai bentuk imajiner pada karakteristik digital, global dan multimodal media (Aiello, 2019).

Film

Film adalah sebuah media komunikasi yang terdiri dari serangkain gambar bergerak yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi secara psikologis, bahkan Neuroscientist dan budayawan mengdeskripsikan film sebagai segala sesuatu yang menghipnotis; menemukan jati diri dan mendalami perasaan yang dialami karakter tanpa kita sadar (Schlozman, 2020). Hal ini didasari atas kapasitas film yang khas untuk memunculkan aspek-aspek realitas yang tersembunyi atau terabaikan.

Sinematografi

Sinematografi adalah bidang ilmu yang memiliki fokus pembahasan tentang teori penangkapan rangkaian gambar yang memiliki unsur naratif. Sinematografi sebagai teori memiliki peran sebagai wadah konseptual dalam pembentuk *visual storytelling*. (Brown, 2016). Maka atas dasar pernyataan ini, maka pembahasan riset kali ini, akan lebih berfokus kepada analisis elemen visual pembentuk sinematografi yang berada di bawah payung set desain film antara lain:

1. **Komposisi**
Komposisi gambar merupakan cara bagi pembuat film untuk menceritakan sebuah cerita. Fitur penting dari setiap gambar yang dikomposisikan adalah penempatan bingkai. (Michael, 2020). Didalam komposisi ini tidak hanya mencakup tentang dekat atau jauhnya sebuah objek terlihat, namun juga peletakan objek tersebut.
2. **Warna & Pencahayaan**
Merupakan alat yang paling kuat dan fleksibel untuk menjangkau tingkat emosional yang tinggi, selain itu memiliki peran menambahkan lapisan makna tambahan pada isi cerita. (Brown, 2016).
3. **Art Direction**
Art Direction menciptakan tampilan visual sebuah film dalam segala hal mulai

dari set, properti hingga kostum. Pemilihan lokasi atau desain set merupakan agen aktif dalam menciptakan makna dengan tujuan tematik dalam pikiran. (Michael, 2020).

METODOLOGI

Peneliti kali ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, Alasan pemilihan metode ini didasari atas kebutuhan teori-teori yang sistematis dan akurat karena sistem ini biasanya menggabungkan logika berbasis korelasi untuk membuat kesimpulan tentang masuk akal nya hipotesis dengan penalaran kausal. (Panke , 2018). Selain itu, sistem penelitian kualitatif ini cenderung memiliki cakupan generalisasi yang lebih terbatas, karena menganalisis lebih sedikit kasus dan hipotesis sehingga pembahasan akan lebih mendalam dan fokus pada objek amatan yang terbatas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam menganalisis elemen visual film Parasite, setidaknya ada sejumlah *scene* yang mana konstruksi dari set desain filmnya bisa dibedah untuk menemukan bahasa visual yang direpresentasikan, berikut ini adalah penjelasan berdasarkan tahapan analisis film:



Gambar 2 Perbandingan *layout* Set luar rumah.

Art Direction menjadi salah satu kekuatan film Parasite dalam menciptakan makna yang tematik (Michael, 2020). Salah satu buktinya adalah rumah yang dikonstruksi secara sengaja sebagai lokasi *shooting*. Salah satu bagian rumah yang menjadi kunci adalah halaman luar, dimana bagian rumah ini selalu mendominasi untuk ditunjukkan dalam banyak *scene*. Terjadi repetisi yang berulang dengan menunjukkan bagian halaman rumah, sebagai wujud taraf kehidupan secara metafor dimana haaman ini menjadi sesuatu dikaitkan dengan ide atau keadaan emosional. Halaman luar ini dijadikan sebagai refleksi pengingat bagi setiap keluarga. Pada keluarga Kim, sejauh apapun prestasi yang mereka dapat, pemandangan mereka yang masih akan mereka dapat adalah pemandangan dari bawah tanah, orang mabuk dan buang air kecil sembarangan, sehingga mereka akan mendapat refleksi bahwa posisi keluarga mereka masih dibawah dan terpuruk. Sedangkan keluarga Park mendapatkan pemandangan hamparan halaman yang luar dan hijau, merefleksikan keluarga mereka tidak memiliki masalah sama sekali dan hidup dengan penuh ketenangan.



Gambar 3 Perbandingan Komposisi *blocking* kamar mandi.

Seperti yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya dimana lokasi rumah memang sengaja dibuat, hal ini juga mendukung penggambaran keterbatasan finansial. Komposisi rumah Park, lantai teratas berisi kamar tidur serta kamar mandi yang penuh dengan fasilitas nyaman, tv, lantai bersih, ruangan luas, dll. Berbanding terbalik dengan keluarga Kim yang mana posisi teratas rumah mereka adalah toilet duduk, didukung dengan ruangan yang sempit, membuat nuansa *blocking* yang menggambarkan rumah yang penuh sesak, cenderung kotor, berantakan, dan sama sekali tidak nyaman. Susunan komposisi objek dalam sebuah *frame* untuk memberikan kepentingan kepada karakter tertentu secara spesifik. Karakter yang kurang berharga atau yang disubordinasikan dalam beberapa cara sering ditempatkan di bagian bawah atau di samping. Bagian bawah gambar umumnya berfungsi sebagai kata sifat pengurangan (Michael, 2020).



Gambar 4 Perbandingan properti “tangga” didukung pencahayaan dan warna sebagai simbol pemisah kasta.

Sutradara Bong Jon Hoo kerap sekali menggunakan berbagai macam properti untuk dijadikan sebagai simbol didalam konstruksi *art direction* / set desain sinematografi film ini. Seperti batu yang diawal film dijadikan sebagai simbol “kemakmuran”, di scene seperti gambar yang telah dicantumkan diatas, tangga digunakan sebagai representasi kasta. Tangga naik direpresentasikan sebagai kenaikan kasta kearah kehidupan yang lebih baik selayaknya keluarga Park, sedangkan tanga turun merepresentasikan kelamnya kehidupan seperti keluarga Kim. Tidak hanya dari “aksi” atau proses naik turun tangga, tetapi juga aksesoris lain seperti dukungan pewarnaan dan pencahayaan seperti suasana sore atau malam ataupun juga cahaya yang minim, begitu juga sebaliknya proses menaiki tangga selalu diterangi oleh cahaya. Denotasi yang disampaikan melalui pencahayaan memang sengaja diskenario untuk mendukung landasan makna pergantian kasta yang disampaikan

dari proses naik-turun tangga, karena pada dasarnya seperti yang dinyatakan oleh (Michael, 2020) dimana warna memiliki peran penting untuk memisahkan 2 kehidupan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan

Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang menarik bagi khalayak ramai karena adanya unsur-unsur naratif yang dibalut dalam audio dan visual. Tentunya, unsur naratif tidak hanya tergantung pada isi percakapan para karakter, melainkan unsur sinematografi lainnya turut berperan dalam "berbicara" untuk menyampaikan pesan melalui bahasa visual. Set Desain film yang merupakan salah satu unsur yang tergabung dalam sinematografi, dimana set desain ini selain dapat merepresentasikan keadaan realita pada lingkungan yang ingin digambarkan sekaligus juga untuk menyampaikan pesan dan makna terselubung. Film Parasite menjadi salah satu contoh film yang mampu menyampaikan pesan melalui set desain khususnya pada aspek komposisi, pencahayaan dan pewarnaan hingga "penggunaan" properti seperti tangga yang tergabung pada *art direction* set desain film. Dari film Parasite ini dapat disimpulkan, bahwa unsur set desain menjadi pondasi dalam pembentukan makna bahasa visual.

Rekomendasi

Rekomendasi yang sebaiknya dilakukan untuk penelitian terkait kedepannya adalah lebih mengkaji lebih dalam tentang latar belakang produksi film dan juga pembedahan *script* secara rinci, ini ditujukan untuk mendapat detail lebih mendalam tentang penggambaran suasa yang dimaksudkan selain melihat dari penampakan visual yang terjadi di layar.

DAFTAR PUSTAKA

Aiello, G & Parry, K. (2019). *Visual Communication: Understanding Images in Media Culture*. New York: SAGE Publishing.

Angela, Michelle dkk. (2019). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite. Jakarta: Universitas Tarumanagara.

Brown, Blain. (2016). *Cinematography: Theory and Practice*. United Kingdom: Taylor & Francis Group.

Ismandianto, dkk. (2021). Representasi Kesenjangan Sosial Dalam Film Parasite. Riau: Universitas Riau Kampus Bina Widya.

Michael, R & Lenos, M. (2020). *An Introduction to Film Analysis: Technique and Meaning Narrative Film*. London: Bloomsburg Publishing.

Panke, Diana. (2018). *Research Design And Method Selection: Making Good*

Choices in the Social Sciences. New York: SAGE Publishing.

Prayogi, Dwi. (2017) Analisis Unsur Sinematografi Dalam Membangun Realitas Cerita Pada Film *The Blair Witch Project*. Jember: Universitas Jember.

Putri, Alvita. (2021). Representasi Sosial Dalam Film Parasite (Analisis Semiotika Roland Barthes). Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.

Romli, Khomsahrial. (2016). Komunikasi Massa. Jakarta: PT Grasindo.

Schlozman, Steven. (2020). *FILM: Arts For Health*. Bingley, United Kingdom: Emerald Group Publishing.

Schweinitz, J & Schleussner, L. (2011). *Film and Stereotype: A Challenge for Cinema and Theory*. New York: Columbia University Press.

Sulistiyawati, Puri dkk . (2019). Analisis Komponen Visual Dasar Sinematografi Dalam Film Live Action "Green Book". Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.

Wijayanto, Wahyu. (2012). Perbandingan bahasa visual antara film inception dan paprika dalam mengungkapkan gagasan rekayasa dunia mimpi. Bandung: Unikom.