ROLLING
Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Film, Televisi, dan Media Kontemporer
E-ISSN 2963-0835
Print ISSN 3021-7393
https://jurnal.unej.ac.id/index.php/ROLLING

PERAN MISE EN SCENE DALAM MEMBANGUN ADEGAN HUMOR PADA FILM THE BIG 4 KARYA TIMO TJAHJANTO

Volume 8 | Issue 1
Juni 2025

Khoirina Diva Nadelia Felina, Denny Antyo Hartanto, *Wajihuddin*
Proggram Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 Email Khoirina.div20@gmail.com

Abstract

Film combines narrative and cinematic elements, with mise-en-scene playing a crucial role in shaping visual storytelling. This research examines how mise-en-scene contributes to humor in The Big 4 by Timo Tjahjanto, analyzing aspects such as setting, costumes, makeup, lighting, and staging. Using Bordwell et al.'s mise-en-scene theory and Arthur Asa Berger's humor techniques—Language, Logic, Identity, and Action—this qualitative study divides the film into four scenes to identify dominant humor techniques. Examples include dialogue-based teasing (Language), absurd situations (Logic), identity contrasts, such as Alpha's transformation (Identity), and physical comedy, like Dina's poisoned antics (Action). The findings highlight how visual elements and humor techniques work together to enhance storytelling and character development, demonstrating the integration of mise-en-scene and comedic elements in creating an engaging cinematic experience. This study emphasizes the role of mise-en-scene in supporting humor and enriching audience engagement.

Keywords

mise en scene, The Big 4 film, Humor

Pendahuluan

Film merupakan media ekspresi budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana edukasi, informasi, dan persuasi. Dengan narasi dan elemen sinematik seperti mise en scene, film mampu menciptakan realitas rekaan yang memengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat. Komponen mise en scene, yang mencakup elemen seperti pencahayaan, kostum, dan tata panggung, memiliki peran signifikan dalam membangun suasana dan mendukung elemen naratif. Sebagai salah satu aspek penting dalam sinema, mise en scene turut menentukan kualitas visual dan emosional film, termasuk bagaimana humor dikemas untuk menarik perhatian dan menciptakan hiburan yang bermakna.

Film didefinisikan sebagai seni audio-visual yang mengisahkan cerita melalui gambar bergerak (Zoebazary, 2018). Bordwell dan Thompson (2010) menyatakan bahwa film mencakup tiga dimensi utama: waktu, ruang, dan gerak, serta menggabungkan elemen sinematografi, penyuntingan, pencahayaan, musik, dan efek khusus untuk menciptakan pengalaman visual dan emosional. Genre film, yang terbagi menjadi fiksi dan non-fiksi, berfungsi sebagai alat klasifikasi untuk memahami jenis film, termasuk genre populer seperti drama, komedi, laga, dan petualangan. Film menjadi medium yang unik karena mampu mengintegrasikan berbagai bentuk seni dalam satu karya.

Mise en scène, dalam bahasa Prancis, berarti "menempatkan ke dalam adegan" dan merujuk pada kendali sutradara terhadap apa yang terlihat dalam bingkai film (Bordwell et al., 2020). Elemen utama mise en scène meliputi setting, kostum, tata rias, pencahayaan, dan pementasan, yang berperan penting dalam menciptakan suasana dan mendukung cerita. Setting atau latar, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai wadah cerita tetapi juga dapat secara dinamis memengaruhi aksi naratif. Kostum dan tata rias membantu menggambarkan karakter, mendukung kualitas grafis, dan menyembunyikan detail yang tidak sesuai dengan kebutuhan cerita. Pencahayaan, menurut Zoebazary (2018), bertujuan untuk menonjolkan subjek utama dan menciptakan

nuansa tertentu dalam film. Semua elemen ini, bila digabungkan, menghasilkan pengalaman visual yang mendalam dan memperkuat makna dari setiap adegan dalam film.

Film The Big 4 karya Timo Tjahjanto adalah contoh menarik yang menggabungkan genre aksi dengan elemen humor dan pesan kekeluargaan. Melalui karakter dan alur cerita, film ini menyampaikan pesan moral bahwa niat baik harus diiringi dengan cara yang benar. Elemen sinematik, khususnya mise en scene, berperan besar dalam menciptakan suasana humor yang unik pada film ini. Dengan pencapaian seperti masuk ke dalam Top 10 Global Netflix dan meraih berbagai penghargaan, The Big 4 menawarkan perspektif baru dalam perpaduan gendre yang belum banyak dieksplorasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana aspek mise en scene membangun adegan humor dalam film The Big 4. Selain meningkatkan pemahaman peneliti tentang teknik sinematik dan humor, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kajian sinema, memberikan wawasan baru kepada pembaca, serta berkontribusi pada pengembangan ilmu di bidang televisi dan film.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengkaji data naratif secara mendalam (Sugiyono, 2018). Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi rinci tentang aspek mise en scene dalam film The Big 4 karya Timo Tjahjanto, yang diakses melalui platform Netflix. Pengamatan dilakukan secara berulang untuk memahami elemen-elemen visual seperti setting, tata rias, kostum, pencahayaan, dan pergerakan pemain yang membangun humor dalam film. Data kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif berdasarkan potongan adegan yang relevan, sehingga menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada Mei hingga November 2024 di Universitas Jember, mencakup Fakultas Ilmu Budaya, perpustakaan, serta lokasi lain seperti kedai kopi untuk mendukung proses analisis.

Sumber data yang digunakan meliputi data primer berupa observasi langsung terhadap film, serta data sekunder yang diperoleh dari jurnal, penelitian terdahulu, dan buku terkait. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi tidak berperan, dokumentasi berupa tangkapan layar adegan film, dan studi pustaka yang mendukung analisis teori mise en scene dan humor menurut Arthur Asa Berger.

Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan membagi adegan berdasarkan aspek mise en scene yang mendukung humor, sementara penyajian data berupa deskripsi narasi dan tabel untuk memperjelas temuan. Penarikan kesimpulan berfokus pada hubungan elemen mise en scene dengan adegan humor, sesuai empat kategori humor yaitu bahasa, logika, identitas, dan gerakan. Semua temuan dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.

Pembahasan

Adegan pertama yang dianalisis adalah momen sarkastik antara Antonio Sandrova dan Dina, di mana humor bahasa digunakan untuk menyampaikan ejekan yang menciptakan suasana komedi. Adegan ini berhasil menarik tawa penonton melalui dialog yang cerdas dan penyampaian yang tepat. Selanjutnya, adegan Pelor memutar lagu Pantura di tengah ketegangan di hutan menjadi contoh humor logika.

Ketidakcocokan situasi serius dengan musik yang tidak sesuai ini menciptakan momen humor yang mengejutkan dan menghibur. Dua adegan lainnya juga menunjukkan kreativitas humor melalui identitas dan gerakan. Transformasi Alpha menjadi "duyung senja" yang bertolak belakang dengan karakternya sebagai pembunuh bayaran menciptakan humor identitas yang kuat. Sementara itu, adegan Dina keracunan dan mengalami halusinasi menjadi contoh humor gerakan, di mana efek fisik dari keracunan digambarkan secara konyol dan menghibur. Dengan mengintegrasikan elemen mise en scene, film ini berhasil memperkuat

dampak humor pada penonton, menjadikannya bagian penting dari narasi yang penuh aksi.

Gambar 1.1 Poster Film The Big 4
Sumber: Doc. Screenshot 24/07/24: Khoirina Diva Nadelia

Mise en scene dalam adegan humor dengan teknik bahasa (*language*) pada film The Big 4 berperan penting dalam memperkuat elemen humor yang disampaikan. Adegan Topan mengejek Antonio Sandrova dengan sebutan "Suranto" menjadi contoh penggunaan teknik bahasa yang menciptakan ironi. Dialog ini memanfaatkan nama yang terkesan tradisional dan kontras dengan citra Antonio sebagai penjahat flamboyan. Reaksi Antonio yang membantah sambil menyebut dirinya dengan gelar panjang "Antonio Sandrova, pangeran seribu satu pisau kalajengking Asia Tenggara" menambah lapisan komedi melalui ironi dan penguatan stereotip. Nama "Suranto," dengan nuansa tradisional yang melekat, menciptakan humor melalui ketidaksesuaian ekspektasi terhadap seorang antagonis yang biasanya digambarkan serius dan menakutkan.

Dari segi mise en scene, setting tempat dalam adegan ini berada di sebuah kamar hotel yang sederhana namun mencolok dengan properti seperti senjata, tali, kursi, dan lemari rotan yang menciptakan nuansa tegang sekaligus kontras dengan elemen komedi. Kostum Topan, berupa kemeja pantai bunga-bunga, kaos abu-abu, dan sarung tangan senjata, mencerminkan kepribadiannya yang santai dan humoris, sementara kostum Antonio yang gelap dengan vest cokelat dan senjata pisau menunjukkan sisi serius dan eksentriknya. Penggunaan kostum yang

bertolak belakang ini memperkuat elemen humor saat Topan mengejek Antonio. Pencahayaan yang natural dan didukung oleh lampu rotan menyoroti ekspresi wajah dan gestur para karakter, sehingga fokus penonton tertuju pada interaksi yang penuh komedi antara keduanya.

Pergerakan dan ekspresi pemain turut mendukung penciptaan humor dalam adegan ini. Topan, dengan gestur tubuh yang percaya diri dan ekspresi yang berlebihan, menekankan ejekannya terhadap Antonio. Kontrasnya, reaksi Antonio yang campuran antara marah dan bingung semakin menghidupkan tensi komedi. Exaggeration atau penekanan berlebihan dalam ekspresi dan dialog menjadi elemen kunci dalam menciptakan momen humor yang efektif. Semua elemen mise en scene ini bekerja bersama untuk menyampaikan humor melalui bahasa dan visual yang menciptakan pengalaman menyenangkan bagi penonton.

Mise en scène dalam adegan ini juga memanfaatkan properti dengan sangat efektif untuk menciptakan kontras humoristik. Motor roda tiga yang dihias dengan aksesoris lampu kelap-kelip, mainan bebek, dan sound system besar menjadi elemen yang mencolok di tengah suasana hutan. Penggunaan motor yang biasanya diasosiasikan dengan kendaraan niaga atau utilitarian ini memberikan kesan jenaka karena tampilannya yang dibuat mencolok dan tidak relevan dengan situasi tegang di hutan. Properti seperti senjata bazoka yang dibawa Pelor juga memberikan elemen absurd, karena senjata berat ini digunakan di tengah aksi komedi dengan latar belakang lagu dangdut yang ceria. Semua elemen properti ini mendukung humor absurd yang menjadi inti dari adegan tersebut.

Dari segi tata rias dan kostum, karakter Pelor dan Dina mencerminkan kepribadian serta latar belakang mereka. Kostum Dina yang sederhana dan profesional mencerminkan karakternya sebagai seorang polisi, sedangkan kostum Pelor yang berwarna cerah dan kasual menunjukkan sifatnya yang lebih santai dan ceria. Tata rias Pelor yang menonjolkan wajah kotor dan luka kecil memberikan kesan autentik dari situasi sebelumnya, tetapi tetap selaras dengan suasana ceria adegan ini. Sedangkan tata rias Dina dirancang natural untuk mempertahankan

profesionalitasnya sebagai polisi, namun tetap memperlihatkan sisi manusiawinya dalam situasi yang lebih santai. Elemen-elemen ini tidak hanya memperkuat karakterisasi tetapi juga mendukung humor melalui kontras antara tampilan mereka dan situasi absurd yang mereka hadapi.

Pencahayaan dalam adegan ini menggunakan soft lighting untuk menciptakan suasana yang hangat dan kontras dengan ketegangan yang baru saja terjadi. Cahaya alami dari matahari, yang tampak masuk melalui celah-celah pepohonan, memberikan sentuhan natural pada adegan dan menonjolkan wajah karakter secara frontal. Pemilihan warna cahaya yang hangat (warm light) juga mendukung kesan humor dan keceriaan yang ditonjolkan dalam adegan tersebut. Dengan pencahayaan yang lembut dan fokus pada karakter utama, penonton diarahkan untuk memperhatikan ekspresi wajah serta aksi mereka, yang menjadi pusat dari humor logika dalam adegan ini. Kombinasi pencahayaan, properti, kostum, dan tata rias bekerja harmonis untuk menciptakan momen yang tak terduga namun sangat menghibur.

Mise en scene dalam adegan ini memperlihatkan bagaimana setiap elemen visual dan performa mendukung humor identitas yang tergambar melalui transformasi karakter Alpha. Setting pemukiman pesisir pantai Pulau Bersi, dengan suasana siang hari, menciptakan kontras menarik antara kedamaian lingkungan dan transformasi absurd Alpha menjadi "Duyung Senja." Properti seperti mikrofon retro dan sound system menonjolkan kesan parodi, menciptakan elemen humor dengan menggambarkan Alpha sebagai sosok yang karismatik namun berada dalam situasi yang sangat tidak biasa. Pulau Bersi sebagai lokasi juga menambah lapisan komedi karena penonton tidak mengharapkan pertunjukan seperti ini di tengah narasi yang didominasi oleh aksi dan ketegangan.

Kostum dan tata rias memperkuat humor identitas dalam adegan ini. Alpha mengenakan gaun berwarna biru lavender yang memancarkan kesan glamor, dilengkapi dengan aksesori khas duyung seperti mahkota dan wig merah mencolok. Kostum ini menciptakan ironi dengan karakter

asli Alpha yang tegas dan tomboy sebagai pembunuh bayaran. Aksesori tambahan seperti celana panjang bermotif sisik duyung menjaga sentuhan humor sembari tetap mencerminkan sifat dinamisnya. Makeup yang digunakan, seperti eyeshadow pastel dan lipstik berbentuk unik, memperkuat suasana ceria dan memberikan kesan fantasi yang lucu, mempertegas perbedaan antara identitas "Duyung Senja" dan karakter Alpha yang asli.

Pencahayaan memainkan peran penting dalam menonjolkan suasana komedi sekaligus dramatis pada adegan ini. Soft lighting menciptakan nuansa lembut yang melengkapi suasana senja di pesisir pantai, sementara spotlight digunakan untuk menyoroti Alpha, menjadikannya pusat perhatian dalam pertunjukan tersebut. Kombinasi cahaya alami dari matahari dengan warna-warna hangat seperti oranye dan merah muda menciptakan kontras visual yang menarik dengan kostum dan makeup cerah Alpha. Pencahayaan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik estetika tetapi juga memberikan sentuhan emosional yang unik, membuat transformasi Alpha terasa lebih konyol namun tetap menghibur.

Dalam adegan Dina keracunan kulit kodok, tata rias, kostum, properti, dan pencahayaan semuanya berperan penting dalam menciptakan suasana yang mendukung elemen humor sekaligus menambah kedalaman cerita. Tata rias yang menciptakan efek wajah pucat dengan lingkaran hitam di bawah mata, kemerahan pada kulit, dan tampilan kusut menggambarkan kondisi fisik dan emosional Dina yang terkena racun. Efek ini memberikan visualisasi langsung tentang dampak keracunan yang dialaminya, memperkuat unsur slapstick yang menjadi pusat humor dalam adegan ini. Sementara itu, kostum Dina yang cenderung kasual dan berwarna netral mendukung kesan realistis dan menonjolkan situasi darurat yang dihadapinya, sedangkan kostum karakter lain, seperti pakaian putih Jenggo, menambah nuansa tradisional dan spiritual, memperkuat latar belakang budaya dalam cerita.

Pencahayaan dalam adegan ini dirancang untuk menciptakan

suasana dramatis dengan penggunaan low-key lighting yang menambah kesan tegang dan menyoroti ekspresi wajah Dina. Kontras antara cahaya rendah dan sorotan pada wajah Dina menciptakan efek visual yang menarik, sementara warna-warna hangat yang masuk melalui celah jendela memberikan sentuhan emosional yang kuat. Properti seperti furnitur antik dan dekorasi interior tradisional memperkuat elemen budaya lokal Pulau Bersi, menambah kedalaman visual dan meningkatkan daya tarik estetika adegan. Semua elemen mise en scène ini bersinergi untuk menciptakan momen yang lucu sekaligus menegangkan, menjadikan adegan Dina keracunan kulit kodok sebagai salah satu highlight humor fisik dalam film The Big 4.

Kesimpulan

Penelitian ini menyoroti peran penting elemen mise en scène termasuk setting, kostum, tata rias, pencahayaan, dan pergerakan dalam membangun dan memperkuat humor pada film The Big 4 karya Timo Tjahjanto. Humor dalam film ini dikategorikan menurut teori Arthur Asa Berger menjadi language, logic, identity, dan action, dengan masing masing kategori menggunakan teknik humor yang didukung oleh elemen mise en scène untuk menciptakan efek komedi yang efektif. Sebagai contoh, humor dalam kategori language dengan teknik irony diperkuat oleh penggunaan setting dan properti sederhana yang menambah ketegangan dan efek sindiran halus. Elemen mise en scène tidak hanya menjadi latar visual tetapi juga sarana pengembangan cerita dan karakter melalui humor yang terintegrasi dengan baik, menciptakan pengalaman sinematik yang menarik bagi penonton.

Temuan ini mempertegas bahwa penggunaan mise en scène yang terencana tidak hanya meningkatkan kualitas komedi tetapi juga memberikan dimensi emosional dan naratif yang lebih kaya. Oleh karena itu, elemen ini dianggap sebagai salah satu faktor penting dalam menciptakan harmoni antara aspek visual dan penceritaan, terutama dalam genre komedi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi peran mise en scène dalam genre film lainnya atau

membandingkan teknik humor pada The Big 4 dengan film komedi lain untuk mendapatkan wawasan lebih luas. Selain itu, pembuat film disarankan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan elemen visual ini, tidak hanya sebagai pendukung estetika tetapi juga sebagai alat yang memperkuat humor dan narasi. Bagi penonton, memperhatikan detail mise en scène dapat memperkaya pengalaman menonton dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap pesan film.

Daftar Pustaka

Berger, A. A. 1993. An anatomy of Humor. United States of America: Transaction Publishers.

Bordwell, D., & Thompson, K. 2008. Film art: An introduction. New York: McGraw-Hill.

Pratista, H. 2008. Memahami film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Sugiyono. 2018. Memahami penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Zoebazary, M. Ilham. 2018. Kamus Televisi dan Film. Jember: Paguyuban Pandhalungan Jember.