

BAB II

KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan

Pada dasarnya proses penciptaan sebuah film pendek dikaji baik dari segi konsep, tema ataupun teknik pembuatannya. Suatu konsep, ide ataupun tema dibuat sedemikian rupa sehingga saat pengaplikasiannya para pembuat film bebas mengeksplorasi ide dan konsep yang telah tertuang kedalam sebuah naskah sehingga ketika film telah selesai dan dihadirkan ke hadapan para penonton, para penonton bisa dapat menerima pesan dan menyerap maksud dan tujuan dari film tersebut. Untuk itu penulis akan menjabarkan objek penciptaan dari penciptaan film pendek “Pantang” adalah sebagai berikut :

2. Mitos

Mitos adalah sesuatu hal yang dipercayai oleh sebagian orang, biasa dipakai untuk menakut - nakuti, atau memberi peringatan. Semua mitos yang ada di dunia, merupakan mitos yang sejak zaman nenek moyang. Sebagian orang, di zaman sekarang mitos merupakan sesuatu yang sudah jarang dipercaya, tetapi masih ada juga yang percaya tentang mitos – mitos tersebut, Seperti burung gagak berbunyi. Persamaan mitos yang di berbagai tempat bukan karena difusi (penyebaran) melainkan karena penemuan – penemuan yang terdiri sendiri. Mitos – mitos itu sendiri dapat serupa satu sama lain, karena adanya yang disebut *Carl*

Jung sebagian kesadaran bersama yang terpendam pada setiap manusia yang di warisi secara biologis (Rafiek, 2010:55).

Menurut Suyami (1990:52) dalam buku kajian mitos dan nilai budaya dalam tantu panggeleran, mitos mempunyai dua pengertian, yaitu: 1) cerita rakyat legendaris atau tradisional, biasanya bertokoh makhluk yang luar biasa dan pengisahkan peristiwa-peristiwa yang tidak dijelaskan secara rasional, seperti terjadinya sesuatu; 2) kepercayaan atau keyakinan yang tidak terbukti tetapi yang diterima mentah-mentah.

Mitos yang sutradara angkat tentang kebiasaan orang tua dalam suku melayu, mitos pada saat kehamilan masih di jalanin sampai sekarang ini. Mitos tersebut masih di percayai dan di anggap suatu larangan bagi ibu hamil yaitu seperti menduduki bandal, memotong ayam, duduk di pintu dan membuang nasi.

3. Masyarakat melayu

Pada masyarakat Sumatera Utara, dapat di lihat cerita mitos yang beredar di tengah masyarakat melayu, pada dasarnya dikarena kan kebiasaan keseharian dari nenek moyang sampai sekarang ini. Selain itu ditemukan beberapa mitos, terutama mitos pantang larang, mitos tersebut memiliki kesamaan setiap daerah suku melayu di Sumatera Utara. Cerita lagenda pada masyarakat melayu di Sumatra Utara juga berhubungan dengan karya sastera berjenis sejarah. Karya sastera berjenis sejarah mengandung sumber informasi masa lalu yang mempunyai nilai sejarah (Kembaren, 2014: 188).

Menurut Sibarani (2012), kearifan lokal adalah nilai budaya lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat secara arif dan bijaksana. Dengan demikian kearifan lokal bukan hanya sebagai nilai namun juga sebagai fungsi sosial yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Cerita rakyat baik mitos maupun legenda memiliki fungsi yang berperan dalam mengatur tata cara kehidupan masyarakat yang masih mempercayai mitos tersebut. Kepercayaan masyarakat melayu terhadap mitos dan legenda ini sudah sejak zaman nenek moyang. (Nor Anita Binti Mat Isa, 2018: 142).

Cerita rakyat memiliki fungsi edukasi yang kuat dalam membangun masyarakat dan juga sebagai refleksi melihat sejarah. Menurut Kamsiah Abdullah (2014),. Oleh kerana itu, pada zaman dahulu, mitos dibuat untuk menjaga perilaku masyarakat dan juga agar terhindar dari segala marabahaya yang mungkin datang. Cerita ini merupakan salah satu hasil dari pengumpulan mitos-mitos yang masih ada. Cerita rakyat dikumpulkan dianalisis untuk kembali disebarakan kepada masyarakat saat ini untuk menjaga kelestarian cerita rakyat itu sendiri.

Masyarakat melayu Desa Bubun Tanjung pura Sumatera utara memiliki bermacam cerita mitos dan legenda yang masih di jalani sampai saat ini. Masyarakat melayu Desa Bubun menjalankan kebudayaan atau pun adat istiadat untuk menghargai ajaran nenek moyang dan ada juga karna kepercayaan yang sudah melekat di pikiran orang tua dan terus di turunkan ke generasi muda.

4. Pantang Larang

Pantang larang orang tua zaman dahulu bertujuan mendidik masyarakat agar dapat menerapkan nilai baik yang diamalkan dalam kehidupan. Unsur pengajaran yang ada secara tersurat maupun tersirat diterapkan dalam pantang larang masyarakat Melayu. Orang tua dahulu selalu mengingatkan anak cucunya supaya tidak melanggar pantang larang. Melanggar pantang larang dianggap tidak mendengar nasihat orang tua. Pantang larang ini ditujukan kepada semua peringkat masyarakat termasuklah wanita yang hamil, bayi, kanak-kanak, kaum perempuan dan juga kaum lelaki.

Abdullah Yusof (2006) menyatakan dari sudut sejarah, 'urf' atau sistem nilai adat resam (adat istiadat dan kepercayaan) yang diwarisi dari generasi ke generasi. Adat dan pantang larang orang Melayu amat jelas dipengaruhi oleh faktor animisme, agama dan kekuasaan, dan juga semua golongan masyarakat. Sebagian dari pada nya dianggap sebagai suka-suka dan dipandang remeh oleh orang ramai, namun pantang larang sebagian dipegang erat oleh masyarakat Melayu. Banyak yang percaya bahwa setiap pelanggaran akan memberi akibat buruk. Oleh karna itu sering dikaitkan dengan kuasa makhluk halus dan bukan berasalkan aspek sains atau pemikiran yang waras. Pantang larang yang penulis angkat tentang pantang larang pada masa kehamilan yang di percayai oleh masyarakat Melayu Desa Bubun.

B. Analisis Objek

Film yang bagus membutuhkan cerita yang bagus, dimana seorang penulis naskah atau skenario harus memahami objek yang akan di ceritakan dan memberikan detail deskripsi visual agar pada pelaksanaan produksi semua detail yang dideskripsikan dapat dengan benar terealisasi dengan aspek *mise en scene*. Skenario atau *screenplay* yang baik, dinilai bukan dari enakannya untuk dibaca melainkan efektifitas sebagai cetak biru, untuk sebuah film. skenario film harus disampaikan dalam deskripsi – deskripsi visual dan harus mengandung ritme adegan – adegan beserta dialog yang selaras dengan tuntutan – tuntutan sebuah film. Mengingat film mengutamakan bahasa gambar, maka dialog hanya dipergunakan dalam film jika sarana visual tidak mampu lagi menyampaikan maksud atau pesan pembuat film (Marselli,1996:44).

1. Analisis penulisan skenario “ Pantangan”

Ide cerita film Pantangan berawal dari kegelisahan tentang keberadaan kisah-kisah kelam masyarakat tentang legenda rakyat yang beredar hingga melahirkan begitu banyak aturan di kalangan masyarakat. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat lewat bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya seperti agama dan kepercayaan, undang – undang kegiatan ekonomi system kekeluargaan dan susunan nilai social masyarakat tersebut (Isnain 2007)

Ada aturan-aturan yang bijak dan baik untuk diikuti seperti aturan saat hamil tidak boleh potong ayam, namun tak sedikit juga aturan tersebut terasa tidak

masuk akal seperti membuang nasi, Nanti nasi nya menangis. Hal ini menarik perhatian saya selaku sutradara di film Pantangan ini, dalam proses sutradara bekerja sama dengan penulis dan beberapa rekan lain untuk melakukan riset dan observasi dalam pengembangan skenario sehingga tercipta skenario Pantangan.

2.Premis

Premis adalah intisari cerita yang ingin disampaikan oleh cerita, atau sesuatu yang menentukan arah cerita (Lutters, 2004 : 45). Premis penciptaan karya seni film televisi “Pantangan” adalah seorang istri yang tengah hamil tua ingin sekali mendapat perhatian extra namun sang suami yang ingin mendapat sedikit kebebasan malah mengacuhkannya. Melalui premis ini, maka pengembangan kedalam bentuk visual juga disesuaikan. Pemilihan karakter sang istri, ibu dan suami juga kental dengan budaya yang di angkat yaitu budaya Melayu dengan Bahasa, Aksan bahkan set yang sesuai dengan harapan sutradara agar mampu menunjukkan orisinalitas cerita.

3.Tema Cerita

Tema adalah gagasan sentral, dasar cerita yang juga mencakup permasalahan dalam cerita, yaitu sesuatu yang akan diungkapkan untuk memberikan arah dan tujuan cerita dalam sebuah karya (Dewojati, 2010 : 171). Tema yang diambil dalam film Pantangan adalah sebuah aturan yang tercipta dari cerita masyarakat yang turun temurun dan menjadi sebuah kebudayaan yang di terapkan hingga saat ini dan harus diikuti oleh masyarakat sekitar maupun orang dari suku/budaya lain yang datang ketempat itu.

C. Analisis Program Televisi dan Film

1. Penyutradaraan

sutradara film adalah orang yang terlibat hampir setiap tahapan produksi. Sutradara dalam fungsi kreatif, dimana seorang sutradara adalah orang yang menerjemahkan cerita dari sebuah naskah yang dituangkan ke dalam gambar dan dapat dilihat serta suara yang dapat di dengar pada akhirnya (Don Livingstone, 1969 : 2).

Perkembangan perfilman yang begitu pesat akan membawa dampak yang cukup besar dalam perubahan social masyarakat. Perubahan tersebut di sebabkan oleh semakin bervariasi proses penyampaian pesan tentang realita obyektif dan representasi yang ada terhadap realitas tersebut secara simbolik serta sebuah kondisi yang berbeda. Film sebagai salah satu jenis media massa menjadi sebuah saluran bagi bermacam - macam ide, gagasan, konsep serta dapat memunculkan pluralitas efek dari penayangan yang akhirnya mengarah pada perubahan pada masyarakat (Himawan Pratista, 2017). Efek pesan yang di timbulkan pada film dalam kemasan realitas simbolik ada yang secara langsung dirasakan pada khalayaknya bias jadi perubahan emosi namun ada pula yang berdampak jangka panjang seperti perubahan gaya hidup, idelisme atau malah ideology.

2. Realisme

Film bergaya realisme harus menampilkan kejadian di lokasi dan subjek yang sangat nyata Nagib (2011) memaparkan kaitan membuat film dengan

realisme, bahwa dalam membuat film realisme, utamanya adalah terletak pada bagaimana memproduksi realitas dan menggarap film dengan materi dan objek yang bersifat nyata, asli, dan orisinal. Hal ini juga didukung oleh Louis Gianneti (1972) dalam bukunya yang berjudul *The Understanding Movie*, menguraikan secara spesifik tentang definisi realisme dalam film.

Charlotte (2014) menguraikan bahwa beberapa elemen dalam membuat film realisme, adalah *open, uncontrolled mise en scene, natural lighting, location shooting* dan *minimum of editing*. Secara spesifik, *open, shooting, uncontrolled mise en scene* dapat diartikan bahwa penonton melihat tanpa kamera memanipulasi persepsi mereka. Gaya realisme yang digunakan untuk memperlihatkan kisah nyata adanya selain itu realisme adalah bahasa sinematografi yang universal.

Film Realisme yang menekankan pada produksi luar studio dan pemanfaatan cahaya alami serta lokasi sebenarnya membuat peluang *mise-en-scene* yang berbeda dan menyuguhkan realitas yang ada. Sinematografi memiliki hubungan erat dengan *mise-en-scene*. Bagaimanapun juga *mise-en-scene* tidak bisa dilepaskan dalam proses pembuatan suatu film. Unsur-unsurnya adalah:

1. Sinematografi

Sinematografi mencakup perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam sebuah adegan semata namun juga harus mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, lama pengambilan, dan sebagainya. Menemukan

dialektika sinematografi yang mampu menjembatani kontradiksi antara aksi tontonan dan peristiwa.

Kamera mengikuti langkah demi langkah, membawa sutradara untuk berperan serta dalam segala kesulitan yang sutradara temui, dan segala bahaya, tetapi dengan sengaja kamera memberikan perhatian yang sama kepada para tokoh (Hidayat, 1996 : 236)

Tetapi ada juga perhatian dari sinematografi sebagai hasil persembahan sebuah motif yang demikian mengesankan, sehingga sinematografi juga ikut berperan dalam mempengaruhi penonton dan mendorong penonton untuk ikut membantu memecahkan persoalan sosial yang ada. Berkat dukungan teknik yang canggih, untuk memanfaatkan secara khusus realitas mentah, seperti dekor alami, pengambilan gambar di luar ruangan, pencahayaan matahari, pemain nonprofesional (Hidayat, 1996 : 229).

a. Setting atau latar

Setting harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya. Seorang sineas dapat menggunakan setting yang otentik (sama persis) dengan cerita dalam filmnya dan bisa pula tidak.

Film Realisme mendapat suatu makna melalui latar tempat, tetapi secara aposteriori, karena film itu memungkinkan bagi kesadaran kita untuk berpindah dari satu fakta ke fakta lain, dari satu fragmen realitas ke yang berikutnya, sedangkan arti diberikan secara apriori di dalam susunan artistik klasik

sebagaimana realitas yang ada (Hidayat, 1996 : 302). *Shot on location* adalah produksi film dengan menggunakan lokasi aktual namun dapat pula menggunakan lokasi yang mirip atau mendekati lokasi cerita sesungguhnya. Rutinitas yang dihadirkan di dalam cerita film ini dibangun berdasarkan penyajian hal-hal seperti yang terlihat pada mata dan telinga dalam kehidupan sehari-hari (Nichols, 1991:165).

Setting atau latar yang penulis terapkan dalam film pantangan yang berhubungan dengan tempat, waktu dan suasana yang benar – benar terjadi di sekitar kita. Selain mendekati realitas sesungguhnya hal ini bertujuan menangkap emosional pemain dengan lingkungan sekitarnya.

b. Kostum dan rias

Kostum dan rias adalah segala hal yang melekat pada pemain. Dalam sebuah film, kostum dan rias tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh dan pelengkap namun juga memiliki peranan penting. Kita juga mengenali mereka dari tanda-tanda lain, dan tentu saja tidak hanya dari wajah, cara berjalan, dari segala sesuatu yang berbeda seperti rambut, kumis, pakaian, tata rias, properti, dan barang bawaan (Hidayat 1996 : 291). Sutradara dalam film pantangan ini menginginkan kostum dan rias seperti yang apa adanya di dalam kehidupan sehari – hari oleh masyarakat Melayu, Seperti bersarung.

c. Pencahayaan

Tanpa cahaya adalah sebuah benda tidak akan memiliki wujud. Cahaya membentuk obyek dengan menciptakan sisi terang dan sisi bayangan dari sebuah

obyek. Cahaya membentuk dimensi ruang, suasana serta mood sebuah film. Pencahayaan yang dilakukan oleh sutradara pencahayaan secara alami, walaupun pencahayaannya kurang baik tetapi film yang dibuat kelihatan realita.

d. Pemain dan pergerakan

Pemain merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Kalau pemain sedang akting untuk film, seharusnya seperti sungguh-sungguh. Segala sesuatu yang terjadi dan terlihat dalam film mencerminkan emosional yang berasal dari jiwanya pemain.

Pertama struktur permainan. Realisme menuntut dari pemain untuk ada sebelum mengungkapkan gagasannya. Tuntutan itu tidak selamanya mengikutkan penolakan aktor profesional, tetapi wajar bahwa ada kecenderungan untuk memilihnya dengan sembarang orang yang dipilih hanya karena perilakunya yang lazim, tetapi ketidaktahuan tentang teknik peran tidak merupakan syarat penting di dalamnya (Hidayat, 1996 : 269).

Hubungan antara sutradara dan pemain terdiri dari dua tahap. Yang pertama adalah, pemilihan pemain atau casting. Tahap kedua adalah membantu pemain menjiwai peran yang dibawanya. Baik melalui pengalaman pribadi maupun kehidupan sehari-harinya. Dalam film pantangan ini sutradara sedikit membebaskan pemain untuk mengekspresikan diri dalam perkarakter di film pantangan namun tidak lari dari karakter yang diinginkan oleh sutradara.

e. Casting

Casting adalah proses menentukan pemain berdasarkan analisis teks drama untuk pertunjukan. Hal ini akan berkaitan dengan bagaimana sebuah tokoh dalam skenario dapat di bawakan dengan baik oleh pemain. Seorang sutradara harus mempunyai empat tujuan yang terpadu. Pertama, ia harus dapat memilih pemain yang cocok dengan peran yang dibawakannya. Kedua, dapat meyakinkan pemainnya untuk mengatasi situasi yang dihadapinya. Ketiga, dapat menumbuhkan keberanian bagi pemainnya. Keempat, mengatasi kemungkinan perubahan proyeksi, adanya laku yang berlebihan (Don Livingstone, 1969 : 109).

Adapun macam-macam casting menurut Harymawan (1988) adalah sebagai berikut:

1. *Casting by ability*: casting yang didasarkan pada kecakapan, pemain yang terampil dan terbaik dipilih untuk peran penting atau utama dan sukar.
2. *Casting to type* : pemilihan berdasarkan kecocokan fisik si pemain
3. *Antitype casting* : pemilihan yang bertentangan dengan watak atau fisik si pemain menentang keumuman jenis perwatakan manusia secara konvensional, sering disebut educational casting.
4. *Casting To Emotional Temperament*: memilih seseorang berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya, karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang akan dipegangnya (kesamaan emosi, temperamen, dan lain-lain).

5. *Therapeutic casting* : menentukan seorang pelaku yang bertentangan dengan watak aslinya dengan maksud menyembuhkan atau mengurangi ketidakseimbangan jiwanya.

Casting yang dilakukan oleh sutradara yang pertama dari casting *to emotional temperament*. Karena sutradara tidak ingin merubah karakter aslinya dari pemain – pemain. Dan juga tetap ingin kelihatan sifat atau karakter yang natural.

f. Suara

Suara dalam film dapat dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yakni dialog, musik, dan efek suara. Penataan suara yang tepat mampu membentuk persepsi jarak serta kedalaman ruang. Film-film dengan gaya realisme umumnya menggunakan suara realis kedalam filmnya. Penerapan *diegetic sound* menjadi pilihan tepat. *Diegetic sound* adalah semua suara yang berasal dari dalam dunia cerita filmnya. *Diegetic sound* juga dipengaruhi oleh pembatasan *frame*. Suara yang di luar dan di dalam frame sangat berbeda karakteristiknya dan dapat dimanfaatkan oleh sineas sesuai tuntutan cerita (Pratista, 2008 : 160)

Sutradara menghendaki suara yang sebaik mungkin dan natural seperti aslinya. Untuk mencapai efek ini, lebih-lebih pada situasi yang intim sekali, pemain harus berbicara dengan suara yang lembut dan *level* suara yang rendah. Penataan suara yang demikian dilakukan untuk memperkuat realitas dari cerita yang ada.

g. Editing

Difinisi editing adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shot-nya. Adapun sineas memiliki wilayah kontrol yang amat luas untuk menghubungkan shot-shot dalam film-film mereka, baik secara grafis, ritmis, spasial, dan temporal (Pratista, 2008 : 123).

Penerapan editing pada film-film realisme yang bercerita tentang kenyataan, realita, dan kejadian sebenarnya menggunakan aspek temporal dengan editing *continue*. Editing *continue* adalah perpindahan shot langsung tanpa terjadi lompatan waktu.

Gayalah yang menyajikan realitas terpotong-potong di dalam spektrum estetis kisah, yang menarik serbuk fakta itu ke pusat tanpa mengubah komposisi waktu. Film itu berakhir dengan sebuah situasi yang bisa saja bukan akhir cerita (Hidayat, 1996 : 231). Dari sebuah editing dalam film pantang ini tidak terlalu berlebihan karena sutradara menginginkan film pantang terlihat serealita mungkin yang sesuai dari tema realisme.

D. Penyutradaraan

Konsep penyutradaraan Film “Pantangan” ini memilih menggunakan gaya Realisme karena sebuah pembuatan film dengan gaya ini jelas lebih mudah di serap oleh masyarakat dan memiliki sedikit ambiguisme. Sebuah pendapat Narsen Afatara mengenai realisme menyebutkan bahwa "Kita sebut setiap seni realistik apa bila yang kita lihat adalah naturalistis dan apa bila yang kita lihat menunjukkan dunia aktual seperti jika kita memandang tembus sebuah jendela

kaca yang datar, apakah penggambaran yang kita lihat itu baik ataupun buruk". Dan sebagaimana pemahaman kita tentang Realisme, tradisi realis dimulai oleh karya *Siegfried Kracauer* di tahun 1947 (*From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*) yang disusul oleh karya seminal, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality* pada tahun 1960

Kaum realis meyakini bahwa dalam perekaman kejadian-kejadian secara otomatisnya, film harus benar-benar mengimitasi secara tepat pengalaman hidup sehari-hari. Dengan ujung oposisinya dengan kaum formalis, para realis membantah bahwa kemampuan film untuk mengimitasi kenyataanlah yang menjadikannya bentuk seni. Properti spesifik dari film adalah representasi fotografiknya tentang kenyataan.

Bagi realis seperti kritikus film dari perancis Andre Bazin, pengambilan kamera yang lama dan mendalam adalah elemen dari gaya film yang menyadari properti spesifiknya untuk menimitasi kenyataan. Dengan mengizinkan beberapa gerakan untuk dikomposisikan dalam satu shot yang sama, *deep focus* sinematografi disesuaikan dengan kebutuhan akan editing, dan mendukung penggunaan pengambilan yang berdurasi lama. Menggunakan dua teknik ini, pembuat film akan mampu untuk membangun unit spasial dan temporal dari sebuah adegan, dan dapat mengimitasi kenyataan (dalam kacamata para realis). seperti yang diungkapkan Thomas Elsaesser (2009: 3), *for example, starts his insightful essay 'World Cinema: Realism, Evidence, Presence' by declaring: 'European art/auteur cinema (and by extension, world cinema) has always*

defined itself against Hollywood on the basis of its greater realism'. Dan penulis menggunakan gaya sinema realisme dalam pembuatan film fiksi “ pantangan “.

E. Teori Yang Terkait Dengan Konsep Estetika

Estetika adalah suatu ilmu yang membahas tentang keindahan yang bagaimana bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya . Keindahan bisa di artikan suatu kesatuan buntut hubungan yang terdapat di antara penerapan – penerapan dari indrawi (Kartika, 2004: 10).

Estetika dalam visual yang meliputi dua tataran, yaitu estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknis. Estetika pada tataran ideasional dalam konteks tata artistik. Sedangkan estetika pada tataran teknis yang meliputi hal – hal yang berkaitan dengan teknis seperti pengambilan gambar sebuah foto ataupun video (Soedjona, 2007: 14).

Dengan estetika kita dapat menciptakan atau membedah keindahan yang ada dalam film terutama kesan yang ingin sutradara ciptakan, yaitu kesan – kesan yang ada dalam film seperti kesan kehangatan, ketegangan dan kebebasan. Estetika di dalam film pantangan ini, sutradara memanfaatkan estetika sebagai strategi dalam penataan setting lokasi, kostum dan tata rias dan pencahayaan. Estetika yang terlihat dalam film pantangan ini di karena kan memiliki *mise en scene*.

Sutradara dalam film pantangan ini menggunakan *mise en scene* untuk melihat estetika di dalam film pantangan, dan sutradara menginginkan di dalam film, penonton tidak hanya melihat pergerakan pemain, namun juga segala macam

unsur visual yang bisa di manfaatkan untuk memberi informasi dan mendramatiskan setiap peristiwa yang ada dalam film pantangan. Karena *mes en scene* tersebut memiliki empat aspek utama yaitu seperti setting latar, kostum, tata rias dan pencahayaan.