

Peran *Mise-en-scene* dalam mendukung perubahan kepribadian tokoh Spencer dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*

The role of Mise-en-scene in supporting Spencer's personality change in the film Jumanji: Welcome to the Jungle

Faradila Putri Anggina¹, Didik Suharijadi^{2*}, Soekma Yeni Astuti³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember

*Corresponding Author: didikusarijadi.sastra@unej.ac.id

Riwayat Artikel:

Dikirim: 1/3/2024; Direvisi: 21/5/2024; Diterima: 27/6/2024

Abstract

This article aims to discuss the personality change of the character Spencer in the movie Jumanji: Welcome to the Jungle through the analysis of mise-en-scene aspects. The research used a qualitative-descriptive method. The researcher applied Carl Rogers' personality theory to analyze Spencer's personality change, as well as mise-en-scene theory to analyze the visual aspects that illustrate the change. The results showed that Spencer's personality change can be categorized into three phases: before entering the game, while in the game, and after exiting the Jumanji game. The mise-en-scene elements that support Spencer's personality change include the setting and props, costumes and makeup, and the players and their movements. Spencer, who had an introverted personality, lacked confidence, and wanted to gain recognition from his friends before entering the Jumanji game, changes to become more confident and gain recognition after exiting the Jumanji game. Spencer's adventures in the Jumanji game encouraged him to self-actualize, thus changing his personality for the better.

Keywords: Carl Rogers, character, mise-en-scene, movie, personality change

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendiskusikan perubahan kepribadian tokoh Spencer dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle* melalui analisis aspek *mise-en-scene*. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Peneliti menerapkan teori kepribadian Carl Rogers untuk menganalisis perubahan kepribadian Spencer, serta teori *mise-en-scene* untuk menganalisis aspek visual yang menggambarkan perubahan tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan kepribadian Spencer dapat dikelompokkan menjadi tiga fase: sebelum memasuki game, saat berada di dalam game, dan setelah keluar dari game Jumanji. Elemen *mise-en-scene* yang mendukung perubahan kepribadian Spencer meliputi setting dan properti, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya. Spencer, yang memiliki kepribadian introvert, kurang percaya diri, dan ingin mendapatkan pengakuan dari teman-temannya sebelum memasuki game Jumanji, berubah menjadi lebih percaya diri dan mendapatkan pengakuan setelah keluar dari game Jumanji. Petualangan Spencer dalam game Jumanji mendorongnya untuk mengaktualisasikan diri, sehingga mengubah kepribadiannya menjadi lebih baik.

Kata kunci: Carl Rogers, film, *mise-en-scene*, perubahan kepribadian, tokoh

PENDAHULUAN

Mise-en-scène mencakup semua aspek visual dalam produksi film atau teater dan merupakan elemen penting dalam pembentukan sinematik. Penggunaan *mise-en-scène* dalam film sangat penting untuk merencanakan segala sesuatu yang akan muncul dalam adegan sehingga narasi dapat divisualisasikan dengan baik (Astuti dkk., 2024:352). *Mise-en-scène* meliputi semua elemen di depan kamera, yaitu setting (latar), kostum dan tata rias (*make-up*), pencahayaan (lighting), serta pergerakan pemain (Pratista, 2017:189).

Character/tokoh adalah peran yang dimainkan oleh aktor di panggung atau film (Zoebazary, 2016:61). Sebuah karya sastra umumnya memiliki beberapa tokoh, namun hanya satu tokoh utama yang sangat penting dalam cerita. Tokoh utama sering disebut sebagai tokoh protagonis. Tokoh utama dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle* adalah Spencer, seorang siswa SMA yang terjebak dalam dunia game dan berubah menjadi avatar yang dimainkannya, yaitu Dr. Bravestone. Penampilan dan karakter Spencer mengalami perubahan sejak ia masuk ke dunia game.

Film merupakan genre seni bercerita berbasis audio-visual yang menyampaikan cerita kepada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. Film mampu membuat penonton terhanyut dalam cerita yang divisualisasikan melalui akting para pemeran dan menggambarkan kepribadian karakter. Film dapat dikaji dari aspek psikologi (Zoebazary, 2016:137). Alur cerita dramatik dalam sebuah film dapat mempengaruhi perubahan kepribadian tokohnya dan bahkan mempengaruhi kepribadian penonton.

Jumanji: Welcome to the Jungle adalah film bergenre komedi petualangan yang disutradarai oleh Jake Kasdan (Maheswar, 2021). Film yang rilis pada tahun 2017 ini memiliki sinematografi yang menonjol dan editing yang memukau. Sutradara Jake Kasdan berhasil menggambarkan konsep video game secara detail melalui aspek *mise-en-scene*, sehingga membuat penonton merasa bahwa para karakter benar-benar masuk ke dalam game (Putri, 2017). Tokoh utama dalam film berdurasi 119 menit ini diperankan oleh Alex Wolff dan Dwayne Johnson, yang sukses memerankan karakter Spencer. Menurut Maheswar (dalam Liputan 6, 2021), *Jumanji: Welcome to the Jungle* berhasil meraih pendapatan enam kali lipat dari total biaya produksinya, dengan biaya sekitar 90-150 juta USD dan pendapatan mencapai 900 juta USD. *Jumanji: Welcome to the Jungle* juga menempati peringkat kelima Box Office pada tahun 2017, menjadikannya layak untuk diteliti.

Film *Jumanji: Welcome to the Jungle* menceritakan kisah empat murid SMA yang sedang menjalani hukuman untuk membersihkan basement dan secara tidak sengaja menemukan konsol game kuno bernama Jumanji, kemudian mencoba memainkannya, namun mereka justru terserap masuk ke dunia game. Spencer, tokoh utama dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, bersama teman-temannya terjebak di hutan belantara dalam dunia game dan penampilannya berubah menjadi avatar yang mereka pilih sebelumnya. Spencer dan teman-temannya dituntut untuk menyelesaikan game Jumanji dan hanya diberikan tiga nyawa, sehingga mereka harus berusaha mempertahankan nyawa mereka sebaik mungkin agar mereka dapat keluar dari game tersebut dengan selamat (Erilia, 2022). Spencer, yang sebelum memasuki dunia game adalah siswa kutu buku dengan kepribadian introvert dan hobi bermain game, berubah menjadi sosok Dr. Bravestone, seorang petualang kuat, pemberani, dan berjiwa kepemimpinan tinggi. Perubahan kepribadian Spencer selama film berlangsung didukung oleh unsur-unsur *mise-en-scène*. Perubahan kepribadian Spencer selama film berlangsung membuat

peneliti tertarik untuk menyelidiki Peran *mise-en-scene* dalam Mendukung Perubahan Kepribadian Tokoh Spencer Pada Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*.

Penelitian yang dilakukan berfokus pada peran *mise-en-scène* dalam mendukung perubahan kepribadian Spencer dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menganalisis peran elemen-elemen *Mise-en-scène* terhadap perubahan kepribadian Spencer dengan menggunakan teori kepribadian Carl Rogers sebagai teori pendukung. Teori kepribadian Carl Rogers merupakan teori yang berfokus pada konsep diri. Menurut Carl Rogers, manusia memiliki kemampuan untuk menentukan nasibnya sendiri dan setiap orang memiliki potensi untuk mencapai aktualisasi diri (Rosyidi, 2015:118-119). Teori kepribadian Carl Rogers dipilih karena paling relevan untuk menyelidiki perubahan kepribadian Spencer dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*. Peneliti ingin menyelidiki peranan unsur-unsur *mise-en-scène* dalam mendukung perubahan kepribadian Spencer dari seorang pelajar introvert yang kurang percaya diri menjadi seorang pahlawan yang kuat dan berjiwa kepemimpinan tinggi di dalam dunia game.

METODE

Peneliti mengkaji peran *mise-en-scene* dalam mendukung perubahan kepribadian tokoh Spencer pada film *Jumanji: Welcome to the Jungle* dengan menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif. Metode deskriptif-kualitatif bertujuan menggambarkan fenomena dan karakteristiknya (Nisa, 2022:25). Pengumpulan data dalam metode deskriptif-kualitatif dilakukan melalui wawancara, pengamatan, studi pustaka, dan dokumentasi. Menurut Anderson (dalam Nisa, 2022:13), penelitian kualitatif melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data non-numerik seperti teks, gambar, dan video. Penelitian kualitatif berfokus pada proses pengumpulan data dan makna dari hasilnya untuk memahami dan menafsirkan interaksi sosial (Nisa, 2022:18-19).

Subjek dan objek penelitian memiliki keterkaitan dan saling mempengaruhi. Subjek penelitian adalah sumber data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang objek penelitian (Arikunto, 2010:29). Pada penelitian yang dilakukan, subjeknya adalah Spencer, tokoh utama dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*. Objek penelitian memfokuskan penelitian pada masalah atau fenomena tertentu. Menurut Arikunto (2010:29), objek penelitian adalah inti problematika yang diteliti. Pada penelitian yang dilakukan, objek material adalah film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, sedangkan obek formal adalah elemen-elemen *mise-en-scène* yang mendukung perubahan kepribadian Spencer.

Tempat dan waktu penelitian sangat penting untuk memastikan keakuratan data. Menurut Sujarweni (2014:73), tempat penelitian adalah lokasi di mana penelitian dilakukan. Penelitian yang dilakukan dapat dikerjakan dengan media smartphone atau laptop, sehingga lokasinya fleksibel. Penelitian dimulai pada bulan Oktober 2023 hingga bulan Mei 2024.

Pada penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan teknik pengumpulan data yang beragam dan dilakukan secara berkesinambungan (Sugiyono, 2013:243). Data penelitian dibagi menjadi dua jenis: data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2010:137). Data primer diperoleh langsung dari sumber melalui wawancara dan observasi. Pada penelitian ini, data primer diperoleh melalui observasi dan analisis film *Jumanji: Welcome to the Jungle* menggunakan indra penglihatan dan pendengaran. Film diunduh terlebih dahulu dalam format MP4 dengan durasi 1 jam 59 menit. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain atau dokumen (Sugiyono, 2013:137). Peneliti menggunakan skripsi dan jurnal

penelitian terdahulu sebagai referensi untuk menyelidiki perubahan kepribadian tokoh Spencer dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*.

Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk mempelajari objek penelitian. Teknik pengumpulan data sangat penting untuk mendapatkan data yang akurat dan valid. Sugiyono (2013:8) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data bersifat triangulasi, yaitu menggunakan berbagai teknik secara gabungan. Sumber data utama dan teknik pengumpulan data yang paling penting adalah observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Sugiyono, 2013:137). Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan studi pustaka untuk mengkaji peran *mise-en-scène* dalam mendukung perubahan kepribadian tokoh Spencer.

Teknik pengumpulan data melalui observasi melibatkan penggunaan panca indera untuk melihat, mendengar, dan mencatat informasi dari sumbernya (Kriyantono, 2008:106). Pada penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode observasi untuk menganalisis film *Jumanji: Welcome to the Jungle*. Pengamatan film bertujuan untuk memperoleh data mengenai peran *mise-en-scène* dalam mendukung perubahan kepribadian tokoh Spencer.

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental (Hikmawati, 2020:84). Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dengan men-screenshot beberapa adegan dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle* yang menunjukkan perubahan kepribadian Spencer, guna mendapatkan gambar yang relevan dengan masalah penelitian.

Peneliti menggunakan metode studi pustaka untuk mendapatkan data pendukung yang akurat dan valid. Afrizal (2014:122) menjelaskan bahwa studi pustaka memberikan informasi dari kertas kerja, buku, jurnal, atau penelitian lainnya. Peneliti mencari data dari buku, jurnal, artikel, skripsi penelitian terdahulu, dan situs internet yang membahas tentang *mise-en-scène* dan psikologi kepribadian.

Analisis data adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, mengorganisasikan, dan menyimpulkan data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi (Sugiyono, 2013:244). Peneliti menggunakan metode analisis data Milles dan Huberman, yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Analisis data Milles dan Huberman dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Peneliti melakukan analisis data mengenai bagaimana peran *mise-en-scène* dalam mendukung perubahan kepribadian tokoh Spencer pada film *Jumanji: Welcome to the Jungle* dengan bantuan teori psikologi kepribadian Carl Rogers sebagai teori pendukung dalam penelitian yang dilakukan. Pada penelitian yang dilakukan, data dianalisis dalam empat tahap: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap pengumpulan data, seluruh data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka dicatat terlebih dahulu. Catatan dibagi menjadi dua jenis: catatan deskriptif dan catatan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan objektif tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami oleh peneliti, tanpa pendapat atau interpretasi. Catatan reflektif berisi kesan, komentar, pendapat, dan tafsiran peneliti tentang observasi mereka. Catatan reflektif juga digunakan untuk merencanakan pengumpulan data tahap berikutnya (Saleh, 2019:16).

Reduksi data adalah proses analisis yang bertujuan untuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data guna mengambil kesimpulan (Saleh, 2019:17). Pada tahap reduksi data, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber, kemudian mereduksinya untuk memudahkan penarikan kesimpulan.

Penyajian data merupakan tahap penting setelah dilakukannya reduksi data (Saleh, 2019:17). Pada penelitian kualitatif, data dapat disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, atau tabel. Peneliti menyampaikan hasil penelitian dalam bentuk uraian pada tahap penyajian data. Peneliti mengkaji bagaimana *mise-en-scene* berperan dalam mendukung perubahan kepribadian Spencer dengan menggunakan tangkapan layar dari adegan tertentu pada film *Jumanji: Welcome to the Jungle*. Gambar yang ditangkap kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan yang relevan.

Penarikan kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data, setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir (Saleh, 2019:17). Peneliti melakukan penarikan kesimpulan serta verifikasi data dengan melakukan pengamatan kembali terhadap film *Jumanji: Welcome to the Jungle* dalam penelitian yang dilakukan untuk memperoleh kesimpulan yang jelas. Peneliti juga membaca ulang teori-teori dan data yang sudah diperoleh guna mendapatkan data yang valid sebagai referensi dalam mengkaji penelitian yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumanji: Welcome to the Jungle merupakan film komedi-fantasi tentang sebuah permainan ajaib. Film yang rilis pada tahun 2017 ini berfokus pada empat remaja yang terjebak di dalam dunia *game* dan berpenampilan seperti avatar yang mereka mainkan. Film berdurasi 119 menit ini digarap oleh sutradara Jake Kasdan di bawah naungan rumah produksi Columbia Pictures (Erilia, 2022).

Film *Jumanji: Welcome to the Jungle* mengisahkan tentang empat remaja yang mengalami masalah dan diberi hukuman membersihkan *basement*. Keempat remaja bermasalah itu tanpa sengaja menemukan konsol *game* Jumanji dan mencoba memainkannya, kemudian mereka terperangkap ke dalam dunia permainan. Penampilan dan kepribadian Spencer dan teman-temannya berubah sesuai dengan avatar yang mereka pilih ketika mereka berada di dalam dunia *game*. Spencer dan teman-temannya dituntut untuk menyelesaikan berbagai tantangan agar bisa kembali ke dunia nyata. Perubahan kepribadian Spencer terlihat sangat jelas dan didukung oleh unsur-unsur *mise-en-scene* yang terdapat di dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*.



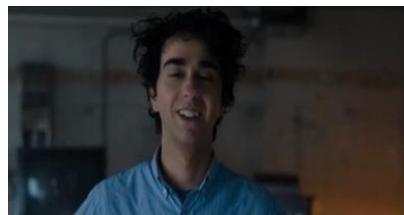
Gambar 4.1 Spencer sedang bermain *game* di kamarnya
(Sumber: *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code: 00:03:19)

Spencer, tokoh utama dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, digambarkan sebagai seorang yang hobi bermain *game* hingga lupa waktu. Spencer digambarkan sebagai individu yang introvert, kurang percaya diri, ceroboh, dan cenderung penakut, sebelum terperangkap di dalam dunia Jumanji, meskipun demikian, ia juga menunjukkan sifat baik seperti kesediaannya untuk berkorban dan kemauannya untuk mengakui kesalahan. Spencer juga ingin mendapatkan pengakuan dari teman-temannya, sehingga ia sulit menolak permintaan orang lain.



Gambar 4.2 Spencer terkejut saat melihat bentuk tubuhnya berubah di dalam Jumanji
(Sumber: *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code: 00:18:05)

Penampilan dan kepribadian Spencer berubah menyesuaikan karakter Dr. Bravestone, avatar yang dipilihnya, saat berada di dalam *game* Jumanji. Transformasi Spencer menjadi Dr. Bravestone mendorongnya menjadi pribadi yang kuat, berani, berwibawa, sedikit konyol, berhati-hati, dan mempertimbangkan segala hal dengan matang. Spencer juga menunjukkan solidaritas yang tinggi terhadap teman-temannya.



Gambar 4.3 Ekspresi lega Spencer setelah keluar dari Jumanji
(Sumber: *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code: 01:45:42)

Penampilan Spencer dan teman-temannya kembali seperti semula setelah mereka berhasil keluar dari dunia *game*. Spencer kini memiliki persahabatan yang kuat dan lebih terbuka, bahkan mulai menjalin hubungan romantis dengan Martha, salah satu teman seperjuangannya di dalam *game* Jumanji. Perjalanan di dunia Jumanji juga membantu Spencer menjadi lebih jujur terhadap dirinya sendiri dan meningkatkan rasa percaya dirinya. Perubahan kepribadian Spencer ini didukung oleh unsur-unsur *mise-en-scene* yang tampak pada setiap adegan.

Pada film *Jumanji: Welcome to the Jungle* terdapat 65 adegan. Peneliti mengambil empat adegan yang memiliki unsur *mise-en-scene* paling menonjol dan berperan dalam mendukung perubahan kepribadian Spencer. Spencer mengalami tiga kali perubahan kepribadian selama film berlangsung, yaitu pada saat sebelum masuk ke dalam *game* Jumanji, saat berada di dalam *game* Jumanji, dan setelah keluar dari *game* Jumanji. Perubahan kepribadian Spencer dapat dianalisis menggunakan teori kepribadian Carl Rogers. Analisis perubahan kepribadian Spencer dipaparkan sebagai berikut.

Kepribadian Spencer Sebelum Memasuki Game Jumanji

Spencer memiliki kepribadian introvert, ia terobsesi untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain, sikapnya tercermin pada adegan pembuka yang akan dijelaskan berikut ini.



Gambar 4.4 Spencer sedang beraktifitas di kamarnya
(Sumber: *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code: 00:03:13 – 00:04:05)

Adegan pertama dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle* menunjukkan Spencer sedang bermain *video game* di kamarnya. Fridge, teman dekat Spencer, menghubunginya melalui telepon untuk meminta bantuan menyelesaikan tugas rumah yang seharusnya dikerjakan oleh Fridge. Spencer, yang terganggu oleh pesan tersebut, dengan tergesa-gesa menyelesaikan tugas Fridge tanpa pengecekan lebih lanjut. Spencer memilih untuk menerima permintaan Fridge, meskipun ia bisa menolak permintaan temannya itu, menunjukkan ciri kepribadian introvert yang cenderung enggan menolak permintaan orang lain.

Berdasarkan teori kepribadian Carl Rogers, perilaku Spencer dapat dilihat sebagai usahanya untuk mendapatkan positive regard, yaitu penerimaan dan penghargaan dari orang lain. Upaya Spencer memenuhi permintaan Fridge agar diterima dan dihargai oleh temannya ini disebut Conditional Positive Regard. Spencer merasa perlu untuk memenuhi permintaan Fridge agar bisa diterima dan dihargai sebagai teman.

Unsur-unsur *mise-en-scene* yang memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian Spencer pada adegan pembuka (lihat Gambar 4.4) meliputi setting dan properti, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya. Setting adegan ini berada di kamar Spencer, dengan properti seperti ranjang, rak buku, poster, meja belajar, lampu tidur, radio, dan sejumlah piala penghargaan, yang menunjukkan bahwa adegan berlangsung di dalam kamar. Properti lain, seperti komputer, konsol game, ponsel, dan printer, mendukung alur cerita.

Adegan pembuka menampilkan Spencer sedang asyik bermain game dengan konsolnya, kemudian terganggu oleh dering ponselnya. Spencer menerima pesan dari Fridge yang meminta bantuan untuk menyelesaikan PR. Spencer segera menggunakan komputer pribadinya untuk menyelesaikan tugas dari Fridge dan mencetaknya dengan printer. Tindakan Spencer mencerminkan kepribadian introvertnya, yang lebih suka bekerja sendiri. Properti seperti komputer dan printer menunjukkan bahwa Spencer dapat menyelesaikan tugasnya secara mandiri tanpa bantuan orang lain, sementara keinginannya untuk memenuhi permintaan Fridge menggambarkan upayanya untuk mendapatkan positive regard (pengakuan) dari temannya itu.

Kostum yang dikenakan oleh Spencer pada adegan pembuka (lihat Gambar 4.4) terdiri atas kaos berwarna biru laut, celana panjang Levi's berwarna krem, ikat pinggang coklat, dan jaket kuning yang dibawanya. Penampilan Spencer mencerminkan gaya konservatif dan klasik, serta kepribadiannya yang sederhana dan praktis. Tata rias yang digunakan adalah make-up natural, bertujuan untuk membuat wajah terlihat segar dan sehat tanpa berlebihan, sesuai untuk aktivitas sehari-hari.

Pada adegan pembuka, Spencer menggunakan hand sanitizer di lehernya agar terlihat lebih segar dan wangi saat bertemu dengan Fridge untuk menyerahkan PR. Tindakan Spencer menunjukkan bahwa ia adalah individu yang praktis dan tidak ingin repot, namun tetap memperhatikan kesan yang dibuatnya terhadap Fridge. Penggunaan hand sanitizer sebagai pengganti parfum menunjukkan perhatian Spencer terhadap aspek-aspek kecil dalam interaksi sosialnya, untuk memperoleh positive regard (pengakuan) dari orang lain.

Pemain dan pergerakannya pada adegan pembuka (lihat gambar 4.4) menampilkan Spencer sedang asyik bermain video game sebelum menerima pesan dari Fridge yang meminta bantuannya untuk segera menyelesaikan PR dan menyerahkannya kepada Fridge 20 menit lagi. Spencer terlihat terburu-buru dan ceroboh saat menyelesaikan tugas tersebut. Dia memenuhi permintaan Fridge untuk mempererat pertemanan mereka, meskipun menyadari risiko kerugian bagi dirinya sendiri. Tindakan Spencer menunjukkan bahwa dia sangat mengharapkan positive regard (pengakuan) dari Fridge. Ekspresi dan gerakan tubuh Spencer mencerminkan kegelisahan dan kekhawatiran, namun dia tetap bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diminta. Keputusan Spencer untuk membantu Fridge menggambarkan pentingnya hubungan sosial bagi dirinya dan keinginannya untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan dari teman-temannya, terutama Fridge

Kepribadian Spencer Saat Berada di dalam *Game Jumanji*

Penampilan Spencer saat berada di dalam game Jumanji berubah menyesuaikan penampilan avatar yang dimainkannya, yaitu Dr. Bravestone. Kepribadian Spencer selama petualangannya di dalam game Jumanji perlahan berkembang menyesuaikan situasi dan lingkungannya. Perkembangan kepribadian Spencer saat berada di dalam game Jumanji akan dijelaskan pada adegan awal perjalanan berikut ini.

Adegan awal perjalanan



Gambar 4.5 Spencer berdiskusi dengan teman-temannya
(Sumber: Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code:00:29:53 – 00:31:47)

Pada adegan awal perjalanan (lihat gambar 4.5), Spencer dan teman-temannya menyadari bahwa satu-satunya cara keluar dari *game Jumanji* adalah dengan menyelesaikan misi yang diberikan. Spencer bersama timnya ditugaskan untuk menyelamatkan dunia Jumanji dari kutukan yang dibuat oleh seorang penjahat. Spencer, yang berpengalaman dalam bermain *game*, bertindak sebagai pemimpin. Spencer mengetahui bahwa mereka akan menghadapi serangkaian level yang semakin sulit seiring berjalannya permainan.

Kemampuan Spencer dalam *game* berasal dari avatarnya, Dr. Bravestone, yang memiliki skill keberanian, kepandaian memanjat, kecepatan, pelemparan bumerang, dan sikap selalu keren. Spencer berhasil memperoleh kepercayaan diri saat menyadari potensi avatar yang dikuasainya, meskipun awalnya ragu. Spencer mampu beradaptasi dengan situasi yang ada, meskipun terdapat ketidaksesuaian antara kemampuan Dr. Bravestone dan kemampuan Spencer saat di dunia nyata. Sepanjang perjalanan dalam game, kepribadian Spencer berkembang menyesuaikan lingkungannya.

Berdasarkan teori kepribadian Carl Rogers, Spencer menunjukkan Self Consistency dan Congruence (kesesuaian antara pengalaman internal dan ekspresi eksternalnya) setelah memasuki game Jumanji. Spencer menunjukkan potensi sebagai individu yang suka menolong, memiliki keahlian dalam bermain game, dan memiliki jiwa kepemimpinan terpendam sebelum memasuki game Jumanji. Potensi Spencer terlihat dari tindakannya yang rela membantu Fridge mengerjakan tugas meskipun berisiko merugikannya. Spencer memanfaatkan kekuatan fisik dan keterampilan Dr. Bravestone, yang memunculkan potensi tersembunyinya setelah memasuki game Jumanji. Spencer berubah menjadi pahlawan yang membimbing teman-temannya menyelesaikan misi saat berada di dalam game. Potensi terpendam Spencer di dunia nyata yang muncul ketika berada di dunia game menunjukkan bahwa kepribadiannya congruence (cocok) dengan karakter Dr. Bravestone, memudahkannya beradaptasi dalam game Jumanji.

Unsur-unsur *mise-en-scene* yang mendukung kepribadian Spencer pada adegan awal perjalanan (lihat gambar 4.5) mencakup setting dan properti, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya. Setting adegan ini berada di savana dalam game Jumanji. Properti yang digunakan meliputi peta, tas ransel, teropong, sepeda motor, dan batu permata. Peta digunakan untuk navigasi dan mengetahui tingkat level, tas ransel berfungsi untuk menyimpan senjata dan peralatan penting, serta teropong berfungsi untuk pengamatan jarak jauh. Setting dan seluruh properti pada adegan awal perjalanan memperlihatkan Spencer sebagai petualang yang harus menyelamatkan dunia Jumanji, mendukung misinya untuk menyelesaikan game, dan meningkatkan rasa percaya dirinya. Spencer menunjukkan sifat realistis yang congruence (cocok) dengan skill yang dimilikinya dalam permainan, memperkuat keyakinannya untuk menyelesaikan misi dengan sukses.

Penampilan Spencer berubah menjadi Dr. Smolder Bravestone dalam game Jumanji. Dr. Bravestone digambarkan sebagai sosok tinggi, botak, dan gagah perkasa, sangat berbeda dengan penampilan Spencer di dunia nyata. Kostum Spencer (Dr. Bravestone) pada adegan awal perjalanan (lihat gambar 4.5) terdiri atas kemeja lengan pendek ketat berwarna coklat muda dengan dua saku di dada, celana cargo hijau tua, ikat pinggang hijau dengan wadah pistol, sarung tangan hitam, dan sepatu boots coklat tua. Kostum Dr. Bravestone mencerminkan peran petualang yang kuat dan gagah perkasa. Make-up natural yang digunakan Spencer sesuai dengan penampilannya sebagai Dr. Bravestone. Keseluruhan kostum dan make-up ini congruence (cocok) dengan karakter Dr. Bravestone dan mendukung skill yang dimilikinya.

Pemain dan pergerakannya dalam adegan awal perjalanan (lihat gambar 4.5) menampilkan Spencer dan teman-temannya sedang kebingungan setelah turun dari mobil pemandu. Spencer menyadari bahwa mereka harus menyelamatkan Jumanji dari kutukan untuk menyelesaikan permainan dan keluar dari dunia game setelah mendengar penjelasan dari Nigel (pemandu dalam game Jumanji). Spencer dan teman-temannya memutuskan untuk menyelamatkan Jumanji. Spencer hanya melihat kertas kosong ketika mencoba melihat peta Jumanji yang diberikan oleh Nigel, sementara Bethany (yang berpenampilan sebagai Prof. Sheldon Oberon) dapat membaca peta dengan jelas. Spencer dan teman-temannya kemudian menyadari bahwa setiap avatar memiliki skill khusus. Spencer mengungkap skill Dr. Bravestone dengan meraba tubuhnya dan menekan dada di sebelah kirinya, yang memberinya kepercayaan diri tambahan. Adegan awal perjalanan menggambarkan Spencer sebagai individu jenius dengan tekad yang kuat, sesuai dengan potensi dirinya yang congruence dengan skill Dr. Bravestone, serta dapat mendukung perkembangan kepribadian Spencer dalam game Jumanji.

Adean ketegangan



Gambar 4.6 Spencer berusaha melawan gerombolan geng motor dengan senjata bumerang

(Sumber: Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code: 00:35:10 – 00:36:47)

Spencer dan teman-temannya dikejar oleh geng motor yang berusaha merebut kembali batu permata setelah mereka mencapai tingkat dua dalam *game* Jumanji. Geng motor menembaki mereka dengan peluru dan ledakan, memaksa Spencer dan Fridge bersembunyi di hutan. Spencer dan Fridge yang terpojok mencari senjata dan menemukan bumerang di ransel Fridge, salah satu *skill* Dr. Bravestone. Spencer mencoba melempar bumerang untuk menyerang geng motor. Bumerang akhirnya mengenai target dan mengalahkan geng motor tersebut meskipun awalnya gagal. Keberhasilan Spencer melempar bumerang meningkatkan kepercayaan dirinya dalam menyelesaikan *game* Jumanji.

Berdasarkan teori kepribadian Carl Rogers, Spencer berusaha mencapai aktualisasi diri dengan memanfaatkan *skill* Dr. Bravestone. Keberhasilan Spencer melawan geng motor menunjukkan adaptasi dan pemanfaatan *skill* yang diperoleh, serta peningkatan rasa percaya dirinya selama permainan.

Unsur-unsur *mise-en-scène* yang mendukung kepribadian Spencer pada adegan ketegangan (lihat gambar 4.6) meliputi *setting* dan properti, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya. *Setting* adegan ketegangan terjadi di dalam hutan Jumanji. Properti yang digunakan meliputi tas ransel, senjata bumerang, teropong, batu permata, dan sepeda motor. Tas ransel digunakan untuk menyimpan barang dan senjata Dr. Bravestone, sementara bumerang, salah satu *skill* Dr. Bravestone, digunakan oleh Spencer untuk melawan geng motor yang mengejarnya. Teropong digunakan sebagai aksesoris pada adegan ketegangan, sementara batu permata berfungsi untuk menyelamatkan Jumanji. Sepeda motor digunakan oleh para geng motor antagonis untuk mengejar Spencer dan timnya. Spencer berhasil menggunakan bumerang untuk mengalahkan geng motor, meskipun awalnya gagal. Tindakan Spencer menunjukkan keberanian dan kemampuan adaptasinya dalam situasi sulit. Kemampuan Spencer menggunakan sumber daya yang tersedia secara efektif, mencerminkan potensi aktualisasi diri dalam dirinya.

Kostum dan tata rias yang dikenakan oleh Spencer pada adegan ketegangan (lihat gambar 4.6) konsisten dengan penampilannya sebagai petualang yang kuat dan gagah. Spencer mengenakan kemeja lengan pendek berwarna coklat muda dengan dua saku di dada, celana *cargo* hijau tua, ikat pinggang dengan wadah pistol berwarna hijau sage, sarung tangan hitam, dan sepatu *boots* coklat tua. Penampilan Spencer saat menjadi Dr. Bravestone mendukung karakter gagah dan berjiwa kepemimpinan Spencer, terutama melalui penggunaan pistol di ikat pinggangnya. Kostum yang konsisten ini memperkuat peran Spencer sebagai pemimpin yang kuat dan pemberani, memberikan kepercayaan diri saat menghadapi tantangan dari geng motor.

Pemain dan pergerakannya pada adegan ketegangan (lihat gambar 4.6) menampilkan Spencer dan teman-temannya bersembunyi di hutan dari geng motor yang mengejar mereka untuk merebut batu permata Jumanji yang dibawa Spencer. Geng motor terus mengejar mereka, memaksa kelompok Spencer berpencar. Spencer dan Fridge berlari ke tengah hutan, tetapi tetap dikejar hingga terpojok. Spencer menggunakan bumerang dari tas ransel untuk melawan geng motor. Bumerang mengenai target saat situasi semakin genting, meskipun gagal pada percobaan pertama. Keberhasilan Spencer dalam melempar bumerang meningkatkan rasa percaya diri Spencer dan menandai langkah menuju *Self-Actualization*, membuatnya lebih berani dalam menghadapi tantangan di dalam *game* Jumanji.

Kepribadian Spencer Setelah Berhasil Keluar dari *Game* Jumanji

Spencer dan teman-temannya menjadi lebih akrab dan telah menjalin persahabatan yang erat setelah mereka berhasil keluar dari *game* Jumanji. Spencer tidak merasa kesepian lagi karena kini ia telah memiliki teman-teman yang menghargai dan menerima dirinya dengan tulus. Perubahan kepribadian Spencer setelah berhasil keluar dari *game* Jumanji akan dijelaskan lebih lanjut dalam adegan perubahan hubungan interpersonal berikut ini.

Adegan perubahan hubungan interpersonal



Gambar 4.7 Spencer sedang berbincang-bincang dengan sahabat seperjuangannya

(Sumber: Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Time Code: 01:48:48 – 01:50:15)

Pada adegan perubahan hubungan interpersonal (lihat gambar 4.7), Spencer bertemu dengan teman-temannya di depan gedung sekolah dan mencoba mengobrol dengan Bethany tentang Martha. Spencer mengungkapkan bahwa ia masih merasa canggung untuk menghubungi Martha. Spencer dan Martha menjadi dekat dan saling menyukai selama di dalam *game* Jumanji, tetapi mereka merasa canggung untuk berinteraksi setelah keluar dari *game* Jumanji. Bethany menggoda Spencer untuk menghampiri Martha. Spencer kemudian memberanikan diri untuk mengungkapkan rasa canggungnya kepada Martha. Interaksi Spencer dan Martha membantu mereka memahami perasaan masing-masing.

Berdasarkan perspektif teori kepribadian Carl Rogers, Spencer telah berhasil mendapatkan *unconditional positive regard* (penghargaan tulus) dari teman-temannya setelah keluar dari Jumanji. Meskipun penampilannya kembali seperti semula dan ia tidak memiliki kekuatan seperti di dalam *game*, Spencer menjadi lebih terbuka dan mampu menjalin hubungan asmara dengan Martha. Kepribadian Spencer mengalami peningkatan signifikan.

Unsur-unsur *mise-en-scene* yang mendukung kepribadian Spencer pada adegan perubahan hubungan interpersonal (lihat gambar 4.7) adalah kostum, tata rias, serta pemain dan pergerakannya. Tata rias Spencer tetap natural dan gaya rambutnya tidak berubah. Kostum Spencer terdiri dari kaos hitam, jaket biru, celana jeans, tas ransel biru, dan sepatu sneakers merah bata. Jaket yang dipakai oleh Spencer dibiarkan terbuka, menunjukkan gaya

yang lebih santai dan modis. Perubahan penampilan Spencer mengindikasikan bahwa Spencer menjadi lebih peduli pada *fashion* setelah kembali dari Jumanji, menandakan sifat keterbukaannya terhadap teman-temannya. Penampilan Spencer yang lebih santai menunjukkan upayanya untuk membuat kesan baik pada Martha, menandakan bahwa ia melakukan aktualisasi diri untuk mendapatkan pengakuan dari Martha.

Pemain dan pergerakannya dalam adegan perubahan hubungan interpersonal (lihat gambar 4.7) menampilkan Spencer berjalan kaki menuju sekolah. Saat tiba di depan gedung sekolah, Fridge menyapanya, sementara Bethany mengobrol dengan temannya sebelum Spencer memanggilnya. Spencer dan teman-temannya berbincang sambil berjalan menuju gedung. Fridge dan Bethany mendorong Spencer untuk mendekati Martha yang terlihat berjalan sendirian. Spencer merasa agak canggung karena belum menghubungi Martha sejak keluar dari *game* Jumanji, namun ia dengan percaya diri menghampiri kekasihnya dan mereka pun berbincang. Spencer mengungkapkan keinginannya untuk menghubungi Martha sebelumnya, tetapi merasa ragu, seperti halnya Martha. Keberanian Spencer memulai interaksi dengan Martha membantu mereka memahami perasaan masing-masing. Tindakan berani Spencer menunjukkan bahwa rasa suka Spencer terhadap Martha mendorongnya untuk melakukan aktualisasi diri demi mendekati kekasihnya. Spencer juga memperbaiki penampilannya agar terlihat menarik di mata Martha. Spencer berharap mendapatkan *positive regard* (pengakuan) dari kekasihnya.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis peran *mise-en-scène* dalam mendukung perubahan kepribadian Spencer, terdapat empat adegan yang menonjol. Perubahan kepribadian Spencer dikelompokkan ke dalam tiga fase: sebelum memasuki *game* Jumanji, saat berada di dalam *game*, dan setelah keluar dari *game*. Unsur-unsur *mise-en-scène* yang berkontribusi dalam mendukung perubahan kepribadian Spencer meliputi setting dan properti, kostum dan tata rias, serta pemain dan pergerakannya. Pencahayaan dalam film *Jumanji: Welcome to the Jungle* tidak secara langsung mendukung perubahan kepribadian Spencer, tetapi berfungsi untuk menentukan waktu dan suasana adegan.

Pada fase sebelum memasuki *game* Jumanji, Spencer seorang remaja introvert yang kurang percaya diri. Spencer menerima permintaan untuk mengerjakan tugas sekolah temannya agar diterima lingkungan sosial, menunjukkan keinginannya untuk mendapatkan pengakuan (*conditional positive regard*). Properti seperti komputer dan printer membantu Spencer menyelesaikan tugasnya sendiri, mencerminkan kepribadiannya yang introvert.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amalia, L. 2013. “Menjelajahi Diri dengan Teori Kepribadian Carl R. Rogers”, *Muaddib*, 3(1):87-99.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mise-en-scene dalam mendukung perubahan kepribadian tokoh Spencer dalam film Jumanji: Welcome to the Jungle (Faradila Putri Anggina, Didik Suharijadi, Soekma Yeni Astuti)

- Astuti, Y. S., N. P. Wijaya, dan Wajihuddin. 2024. "The Role of Mise En Scene in Visualizing Discrimination Scenes in Miracle in Cell Numb. 7", *International Journal of Science and Human Research*, 7: 352-355.
- Bordwell, D. dan K. Thompson. 2009. *Film Art an Introduction*. Edisi Kesembilan. New York: McGraw-Hill Education.
- Erilia, E. 2022. "Sinopsis *Jumanji: Welcome to the Jungle* dan Aksi Dwayne Johnson". <https://tirto.id/sinopsis-jumanji-welcome-to-the-jungle-dan-aksi-dwayne-johnson-gzcZ>. diakses pada 18 Maret 2024.
- Fatwikingasih, N. 2020. *Teori Psikologi Kepribadian Manusia*. Yogyakarta: ANDI.
- Hikmawati, F. 2020. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Ibad, G. I. 2023. "Aspek Mise En Scene Dalam Menggambarkan Perubahan Perilaku Tokoh Maria Pada Film Look Away". *Skripsi*. Jember: Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.
- Kriyantono, R. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Maheswar, I. 2021. "3 Fakta Menarik *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Film tentang Petualangan Fantasi di Alam Liar". <https://www.liputan6.com/showbiz/read/4711106/3-fakta-menarik-jumanji-welcome-to-the-jungle-film-tentang-petualangan-fantasi-di-alam-liar?page=4/>. diakses pada 30 November 2023.
- Nisa, B. 2022. *Metodologi Penelitian*. Banyumas: Pena Persada Redaksi.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, H. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pradini, L. 2018. "Peran Mise En Scene Terhadap Perubahan Perilaku Tokoh Pendukung dalam Film Horor MAMA". *Skripsi*. Jember: Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember.
- Putri, A. 2017. "Resensi Film *Jumanji: Welcome to the Jungle*, Permainan Lama dengan Gaya Baru". <https://www.tabloidbintang.com/film-tv-musik/ulasan/read/87179/resensi-film-jumanji-welcome-to-the-jungle-permainan-lama-dengan-gaya-baru>. diakses pada 10 Januari 2024.
- Rosyidi, H. 2015. *Psikologi Kepribadian (Paradigma Traits, Kognitif, Behavioristik, dan Humanistik)*. Surabaya: Jaudar Press.
- Saleh, S. 2019. "Teknik Analisis Data", Analisis Data Kualitatif (Sira Anak Saleh), 14: 16.
- Sasmita. I. 2022. "Mise En Scene Iklan Rinso Episode Yuk Mulai Bijak Plastik Tahun 2019 dalam Mendukung Kepribadian Tokoh Cucu". *Skripsi*. Jember: Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, W. 2014. *Metodologi Penelitian : Lengkap, Praktis, dan Mudah*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Yanti, F. 2021. *Psikologi Komunikasi*. Lampung: Agree Media Publishing.
- Zoebazary, I. 2016. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jember: Universitas Jember.