

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Avengers Endgame 2019 adalah film bertemakan superhero dengan genre *science-fiction* yang memiliki alur cerita fiktif namun berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan. Pada tahapan produksi sebuah film, *filmmaker* menyusun skenario untuk set artistik yaitu *mise-en-scene* saat syuting berlangsung/ *live action*. Namun dengan seiring berkembangnya era digitalisasi, saat ini tahapan dalam menampilkan visualisasi pada setiap adegan menjadi lebih kompleks. Tahapan pre-produksi harus menyediakan skenario berupa set artistik tidak hanya pada *mise-en-scene* di tahapan produksi saja, namun harus menyusun set artistik visual pada tahapan post-produksi. Setelah proses produksi selesai, seniman film juga harus bertanggung jawab pada tampilan visual di tahapan post-produksi/ *assembly* yang akan mengkolaborasikan antara *mise-en-scene* dengan teknologi. Hal ini diwujudkan melalui bantuan komputer, yang dikenal sebagai CGI (*Computer Generated-Imagery*). Saat ini, film didominasi dengan alur fiksi ilmiah sehingga penampilan yang ada dalam film *sci-fi* seperti Avengers Endgame tidak terbatas dan sulit untuk diwujudkan secara langsung.

Melalui bantuan CGI, *filmmaker* berkarya dengan lebih fleksibel dan mampu menghasilkan visualisasi yang spektakuler. Oleh karena kemajuan pesat tersebut, *mise-en-scene* dan visual CGI telah memberikan kontribusi besar bagi keberhasilan dalam visualisasi pada film Avengers Endgame 2019. Hal ini juga berperan besar dalam membantu *filmmaker* dalam mengekspresikan setiap adegan lebih mendalam sehingga penonton dapat lebih cepat dalam memahami makna alur cerita melalui visual di dalam film Avengers Endgame. Sehingga, sensasi dari alur cerita terwakilkan dengan visual film dengan berkesan dalam menyampaikan emosi, perspektif dan informasi kepada penontonnya. Berdasarkan data dalam idntimes.com dalam situsnya www.idntimes.com disebutkan bahwa daftar film terlaris pertama sepanjang masa di seluruh dunia dengan meraup keuntungan sebesar 2,792 USD ditempati oleh film Avengers Endgame 2019 yang menggeser posisi film Avatar 2009 dengan keuntungan 2,789 USD yang keduanya yaitu

bergenre *sci-fi*. Penulis juga mengamati kaitannya penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis analisis, peneliti tersebut menyimpulkan hasil penelitiannya yang berjudul *Semiotics In Avengers Movie : Infinity War And Endgame Trailer* bahwa, berdasarkan analisis dan pembahasan data penelitian dapat disimpulkan, Semiotika ialah ilmu mengenai makna tanda dalam trailer *Infinity War* dan *End Game*, terdapat elemen semiotika berupa data visual dan data verbal. Elemen semiotika dalam trailer menjadi kesatuan untuk menyampaikan makna dengan berbagai tanda, setiap alur cerita mewakili simbol. Studi semiotika dalam trailer *Avengers: Infinity War* dan *End Game* mengarah pada opini penonton ketika menerjemahkan pesan yang tersirat melalui tanda pada adegan. Bagi penonton film memiliki makna terkhusus pada setiap adegannya. Berdasarkan data tersebut, penulis merasa bahwa hal tersebut perlu untuk diteliti lebih lanjut.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis menetapkan hal-hal yang menjadi sumber permasalahan penelitian ini diteliti sebagai berikut.

1. Bagaimanakah *mise-en-scene* pada film *Avengers Endgame* 2019 yang dianalisis dengan makna denotasi, konotasi dan mitos ?
2. Bagaimanakah visual CGI pada film *Avengers Endgame* 2019 dianalisis dengan makna denotasi, konotasi, dan mitos ?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan perumusan masalah yang sebelumnya, penulis menetapkan batasan hal-hal untuk diteliti agar tidak melebar dan memadatkan penjelasan penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian akan berfokus dalam pembahasan masalah yang berkaitan dengan *mise-en-scene* dan visual CGI pada film *Avengers Endgame* 2019.
2. Penelitian ini membahas *mise-en-scene* pada *setting/* latar, kostum dan tata rias, serta gestur dalam satu *scene*.

3. CGI yang dianalisis yang berfokus pada visual CGI tokoh yang paling sering muncul yaitu, Iron man, Captain America, Hulk, Thor, Antman, Captain Marvel dan Thanos.
4. Penulis hanya berfokus pada tampilan visual CGI dari makna elemen visual serta hanya membahas proses CGI pada karakter dengan tahapan general.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang sebelumnya, penulis memiliki hal-hal yang ingin dicapai penulis sebagai berikut.

1. Penelitian ini untuk meneliti kolaborasi antara *mise-en-scene* dan visual CGI dalam menekankan peran set artistik pada *frame* dalam suatu karya film.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung visual dalam film dapat memberikan doktrinisasi kepada manusia.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sebelumnya, penulis memiliki hal-hal yang ingin diraih demi kebermanfaatan penelitian ini sebagai berikut.

1. **Manfaat Teoritis**
 - a. Penelitian ini berfungsi menekankan kepada akademisi dan seniman film / *filmmaker* bahwa film mampu menjadi salah satu media pertimbangan pembelajaran yang paling efektif dalam kurikulum pendidikan untuk memberikan motivasi maupun perubahan pada mahasiswa, baik dalam lingkup sosial ataupun personal.
 - b. Penelitian ini memberikan pandangan baru dalam keterkaitan antara peran seni visual dan era digitalisasi.
 - c. Penelitian ini dapat memberikan manfaat pada mahasiswa/i Telkom University khususnya Fakultas Industri Kreatif dalam mendalami teori-teori visual secara lebih spesifik.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini berfungsi sebagai indikator bahwasannya film Avengers Endgame mampu meningkatkan kecerdasan masyarakat dalam berpikir kreatif dan realistis. Kontribusi *mise-en-scene* dan visual CGI dalam menampilkan citra, menjadikan masyarakat lebih cermat dalam menafsirkan sesuatu yang artifisial ataupun fakta.
- b. Penelitian ini dapat menjadi referensi kepada *filmmaker* dalam menganalisis visual agar karya film lebih mengutamakan kelogisan visual sekalipun pada film yang bergenre *sci-fi*.

F. Metodologi Penelitian

Penelitian skripsi ini diteliti dengan objek yang dianalisa melalui riset kualitatif menggunakan metode deskriptif analitis, dengan pendekatan teori semiotika oleh Roland Barthes yaitu makna denotasi, konotasi dan mitos terhadap unsur-unsur pada *mise-en-scene* antara lain kostum/costume, tata rias/ make-up, latar/setting, akting/acting, dan pencahayaan/lighting dalam satu *frame*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan oleh Miles dan Huberman (1992) yaitu menganalisis suatu data yang tersusun dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data penelitian ini berupa observasi langsung tanya-jawab antara narasumber *filmmaker* dan penulis dalam webinar, serta mengobservasi film Avengers Endgame 2019, studi literatur buku, *e-book*, jurnal, skripsi, website, dan youtube. Riset kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan dan menganalisa suatu fenomena, kejadian, perilaku sosial, sikap, kognitif, persepsi, dan pandangan seseorang secara personal ataupun berkelompok. (Ghony, M. Djunaidi., & Almanshur, Fauzan., 2016). Selanjutnya metode deskriptif analitis yaitu memproses permasalahan dan tata cara yang terjadi dalam lingkup masyarakat, peristiwa tersebut berupa relasi serta peranan dari suatu peristiwa. (Moh. Nazir, 2005). Teknik pengolahan data pada penelitian ini dengan cara memperoleh data pada film Avengers Endgame, yakni mengobservasi beberapa *scene* yang diproduksi secara *green screening* dan *scene* yang melibatkan set artistik / *mise-en-scene* langsung di lokasi syuting pada film Avengers Endgame. Penulis juga akan mendokumentasikan cuplikan film tersebut untuk dianalisa pada

bab iv dengan teori Roland Barthes yakni makna denotasi, konotasi dan mitos. Penulis juga akan mengklasifikasi bagian-bagian yang membedakan antara *mise-en-scene* dan visual CGI pada film tersebut.

G. Sistematika Penulisan

Berikut penulis jabarkan sistematika penulisan dari proposal skripsi dengan berjudul “*Analisis Mise-En-Scene dan Visual CGI pada Film Avengers Endgame.*” adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan uraian terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, metodologi penelitian, sistematika penulisan, serta alur kerja penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjabarkan mengenai teori-teori yang akan digunakan penulis dalam menyusun penelitian nantinya. Beberapa teori yang akan digunakan adalah teori *mise-en-scene* , teori film dan genre *sci-fi* dan teori visual CGI.

BAB III PENYAJIAN DATA

Menyajikan dan menampilkan secara sistematis uraian mengenai metode pengumpulan data berupa observasi langsung tanya-jawab antara narasumber *filmmaker* dan penulis dalam webinar, serta mengobservasi film Avengers Endgame 2019, studi literatur buku, *e-book*, jurnal, skripsi, website, dan youtube.

BAB IV ANALISIS DATA

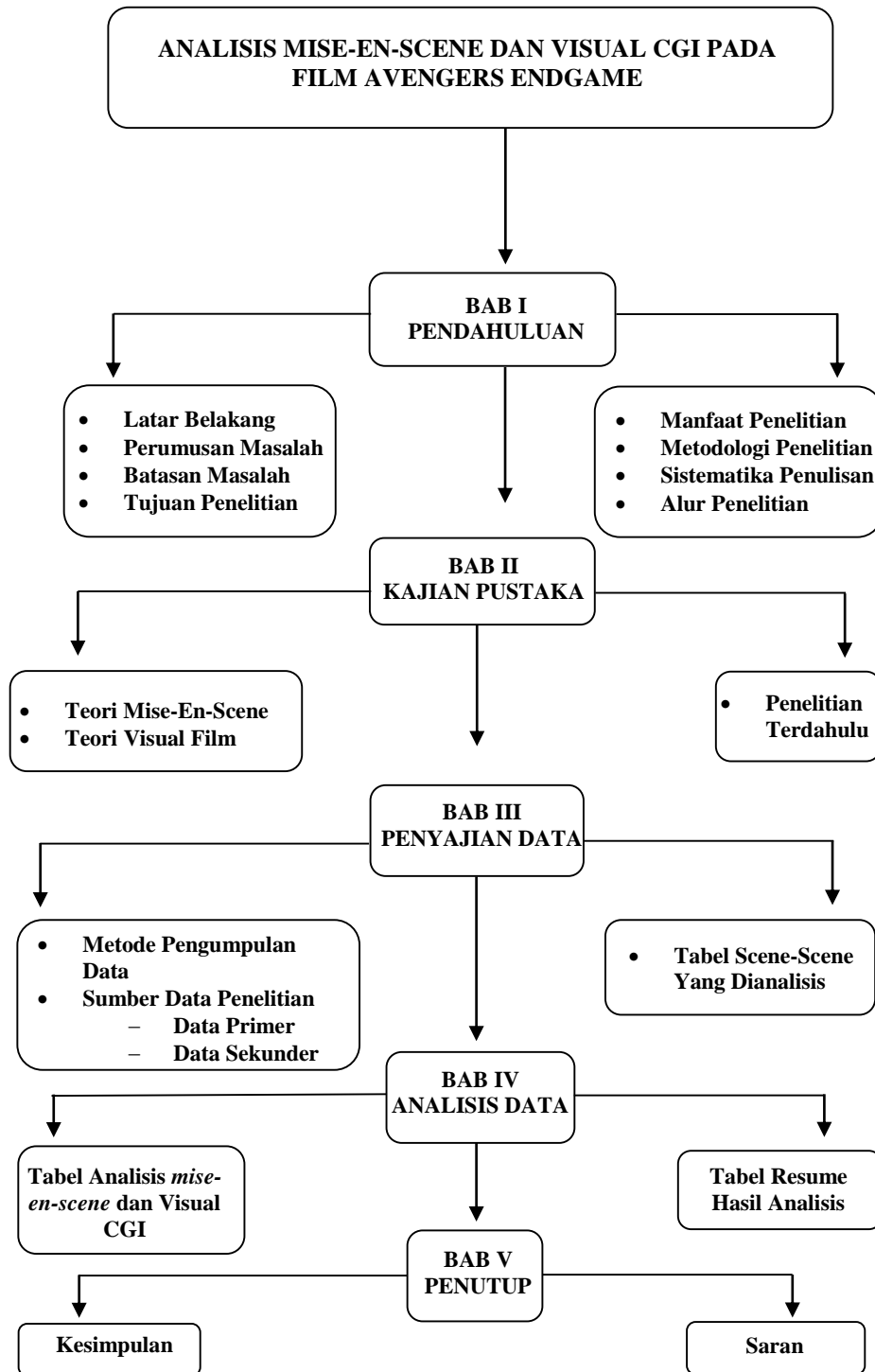
Menjelaskan secara kualitatif menggunakan metode deskriptif analitis data yang diperoleh, berupa analisis data dengan teori Roland Barthes yaitu makna denotasi, konotasi dan mitos terhadap *mise-en-scene* dan visual CGI serta mengklasifikasikan visual antara adegan yang diproduksi langsung dan yang diproduksi secara *green screening*.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan analisis penelitian, serta saran dalam penelitian skripsi yang disusun oleh penulis.

H. Alur Penelitian

Berikut merupakan alur penelitian yang penulis rangkum inti penelitian ini agar mudah dalam memahami dan memvisualisasikan alur kerja penelitian.



Gambar 1. 1. Alur Penelitian Skripsi.
(Sumber : Penulis, 2022)