BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hiburan adalah suatu bentuk kegiatan yang menarik perhatian dan minat penonton atau memberikan kesenangan. Hiburan Ini bisa berbentuk ide atau tugas, namun lebih cenderung menjadi salah satu kegiatan atau peristiwa yang telah berkembang selama ribuan tahun khusus untuk tujuan menjaga perhatian *audience* (*Wikipedia, 2021).* Dalam kehidupan, manusia memiliki hal yang disebut *"entertainment needs"* yang berarti kebutuhan hiburan. Pada umumnya, manusia membutuhkan hiburan untuk merasa terhibur dan untuk melepas stres yang didapatkan kehidupan. Seperti yang sudah disebutkan tadi, hiburan memiliki berbagai bentuk seperti film, acara televisi, pertunjukan teater, musik, acara olahraga, *stand up comedy*, dan lain – lain. Namun, dalam penelitian kali ini, peneliti akan secara spesifik memilih bentuk hiburan berupa film untuk diteliti.

Film, juga dikenal sebagai *movie*, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi (*Wikipedia, 2021)*. Film digunakan sebagai salah satu media untuk melakukan *storytelling.* Kata "film" sendiri berawal dari *old english* yaitu *filmen* yang daiambil dari bahasa jerman, *filminjan* yang berarti membran atau kulit tipis. Pada dasaranya, *film* dan *movie* memliki arti yang sama, namun dari sisi sejarah, pembuatan film menggunakan gulungan film yang

terbuat dari gelatin hewan, sekarang pembuatan film, sebagian besar menggunakan kamera digital. Dari segi karakteristik, film tidak jauh berbeda jika dibandingkan dengan novel. Keduanya memiliki genre yang sama seperti romansa, drama, sejarah, detektif, pembunuhan, petualangan, horor, dan sains fiksi. Namun, film memiliki beberapa sub-kategori seperti aksi, komedi, tragedi, dan lain – lain. Bagaimanapun juga film bersifat multimedia yang berarti meliputi banyak elemen (*Lumenlearning, 2021*). Elemen – elemen tersebut meliputi narasi, sinematografi, *editing*, suara, dan *mise en scene*.

Mise en scene adalah sebuah terminologi dalam film yang berasal dari bahasa perancis, yang bilang diartikan ke bahasa Indonesia berarti "semua hal yang berada di dalam *stage*". *Mise en scene* itu sendiri terdiri dari *setting* artistik, kostum, pencahayaan, pergerakan karakter, dan *make-up.* Dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus pada elemen *setting* artistik dari *mise en scene*. Dalam penggunaanya, *mise en scene* menjadi hal yang sangat penting dalam visual sebuah film karena *mise en scene* menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam penyampaian sebuah cerita. *Mise en scene* juga bisa digunakan untuk memberikan penonton kebebasan untuk membangun cerita *backgournd*-nya masing-masing dengan cara pembuat film memasukan detail-detail ke dalam *scene* yang memicu penonton untuk membangun cerita *background*-nya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, pembuat film mulai berani untuk memasuki ranah film yang bergenre fantasi yang dimana akan meningkatkan tingkat kesulitan dalam desain produksi dan terkadang hanya bisa dilakukan dalam bentuk CGI (*computer-generated image*) untuk memenuhi kebutuhan

mise en scene dari sisi tata artistik. Tanggung jawab ini biasa diberikan kepada *production designer*.

Desain produksi adalah penciptaan dan pengorganisasian dunia fisik di sekitar cerita film (*Charles Tashiro,* 2019). Desain produksi atau *production design* memiliki peran yang sangat penting dalam film, salah satunya adalah memeberikan cerita kepada tempat dalam sebuah *scene*. Elemen *production design* meliputi tata ruang, pencahayaan, properti, kostum, dan *make-up*.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis film terhadap film yang berjudul *Chilling Adventure of Sabrina.* Film ini merupakan adaptasi dari *Sabrina the Teenage Witch. Chilling Adventure of Sabrina* merupakan sebuah *series* bergenre horror dan *supernatural* yang dikembangkan oleh Roberto Aguirre-Sacasa. Tayang di Netfilx, *series* ini bercerita tentang seorang penyihir remaja perempuan bernama Sabrina spellman yang tinggal dalam satu rumah bersama Hilda Spellman, Zelda Spellman, dan Ambrose Spellman, di sebuah kota fiksi bernama Riverdale. Sabrina adalah setengah manusia dan setengah penyihir. Dia berusaha untuk menyeimbangkan kehidupan sebagai manusia biasa dan sebagai penyihir sembari melawan kekuatan jahat yang mencoba untuk menyerangnya, keluarganya, dan dunia siang yang ditinggali oleh manusia biasa (*Wikipedia, 2021). Series Chilling Adventure of Sabrina* masuk ke dalam Archieverse bersama dengan *series* yang berjudul *Riverdale* dan *Katy Keene.*

Berdasarkan hal-hal yang ditulis diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang *mise en scene* pada *series Chilling Adventure of Sabrina. Series* ini menjadi subjek yang cocok dalam penelitian *mise en scene* karena Lisa Soper, sebagai

production desiger dalam *series Chilling Adventure of Sabrina* mendapat penghargaan dari DGC (*Directors Guild of Canada)* untuk karyanya dalam *series* tersebut pada tahun 2019 dan 2020, *series* ini juga menjadi nominasi pada *Leo Award* dalam kategori "*Best Make-Up in a Dramatic Series"* yang dikepalai oleh Kari Anderson sebagai *Key Make-Up Artist* pada tahun 2019 untuk episode "*Chapter Five: Dreams in a Witch House*". Namun, secara visual, yang membuat *series Chilling adventure of Sabrina* menarik bagi peneliti untuk menjadikanya objek penelitian adalah bagaimana *mise en scene* dalam *series* ini bisa menagkap dengan baik suasan yang gelap, misterius, *satanic*, dan bisa membuat penonton perpukau. Hal tersebut lah yang membuat peneliti menjadi tertarik untuk meneliti *mise en scene* pada *series Chilling adventure of Sabrina.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis sebelumnya, dapat ditarik rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan elemen-elemen *mise en scene* dalam *series Chilling Adventure of Sabrina*?

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian menjadi terfokus, peneliti membatasi hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut ialah:

1. Elemen dari *mise en scene* yang akan dianalisis berfokus pada *setting* artistik yang meliputi tata ruang, pencahayaan, properti, kostum, dan *make-up.* Pemilihan ini dilakukan berdasarkan tujuan awal peneliti yang ingin memfokuskan penelitian terhadap estetika visual.

2. Bagaian dari *series* yang akan diambil adalah satu *scene* dari episode 6 dalam *season* 2 pada *series Chilling Adventure of Sabrina.* episode 6 dipilih karena menurut peneliti episode tersebut memiliki banyak *setting* artistik yang menarik seperti kostum dan pencahayaan yang menarik.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya oleh peneliti, maka, penelitian ini memliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana penataan set dalam *mise en scene* pada *series Chilling Adventure of Sabrina* bisa membantu untuk memberikan pesan kepada penonton.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dari sisi akademik yaitu bisa menjadi perkembangan IPTEK dalam bidang *mise en scene.* Untuk sisi praktiknya, penelitian ini bisa bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang. Selain itu hasil dari penelitian juga bisa digunakan media pembelajaran mengenai *mise en scene.* Untuk

penikmat film, penelitian ini diharapkan bisa mendorong penonton untuk berpikir lebih kritis terhadap detail – detail yang ada pada sebuah film.

F. Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang dimana akan memfokuskan penelitian pada kualitas analisis data yang akan digunakan. Metode ini dirasa cukup untuk melakukan penelitian ini karena komponen-komponen data yang didapat membutuhkan pengamatan dan analisis yang cukup dalam untuk mendapatkan hasil data olahan yang baik.

1. Sumber Data

Sumber data yang akan dikumpulkan untuk memenuhi penelitian dalam tugas akhir ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer *Chilling Adventure of Sabrina* akan diperoleh lewat *platform streaming* Netflix. Data sekunder untuk penelitian ini akan diperoleh melalui buku, jurnal, dan artikel yang tersebar di media *offline* maupun *online*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara, metode atau teknik yang digunakan peniliti untuk mengumpulkan data dan fakta pendukung yang dibutuhkan dalam

penelitian (UMA, 2021). Beberapa teknik dalam pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan angket/kuesioner.

Metode yang akan digunakan untuk pengumpulan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut;

a. Observasi

observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang rumit, suatu proses yang tersusun dari pengamatan dan ingatan (Sutrisno Hadi, 1986).

Dalam salah satu bukunya, Sugiyono menjelaskan bahwa observasi dibagi kedalam beberapa jenis yaitu observasi berperan serta dan observasi nonpartisipan (2013). Penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan observasi nonpartisipan sebagai teknik pengumpulan data untuk penelitian ini. Teknik ini dirasa cocok karena peneliti menggunakan *platform streaming* Netflix sebagai media untuk observasi terhadap *series Chilling adventure of sabrina*.

b. Studi Pustaka

Mengumpulkan data – data tambahan yang diperlukan untuk memenuhi penelitian ini akan didapatkan melalui jurnal, buku, dan artikel yang tersebar secara *offline* maupun *online*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian yang berjudul Analisis pada *Mise en Scene* dalam *Series Chilling Adventure of Sabrina* ini dipecah menjadi lima bagian, berikut penjelasnya.

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini, peneliti akan menjelaskan tentang latar belakang dari penelitian ini, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan penelitian, dan alur kerja penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

BAB II akan memuat teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Salah satu teori yang akan digunakan yaitu teori analisis *mise en scene* dari Blain Brown.

BAB III PENYAJIAN DATA

Memuat uraian tentang objek tenelitian. Peneliti akan akan menyajikan data yang diperoleh dari hasil observasi dan kajian pustaka untuk diolah. Data yang akan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif.

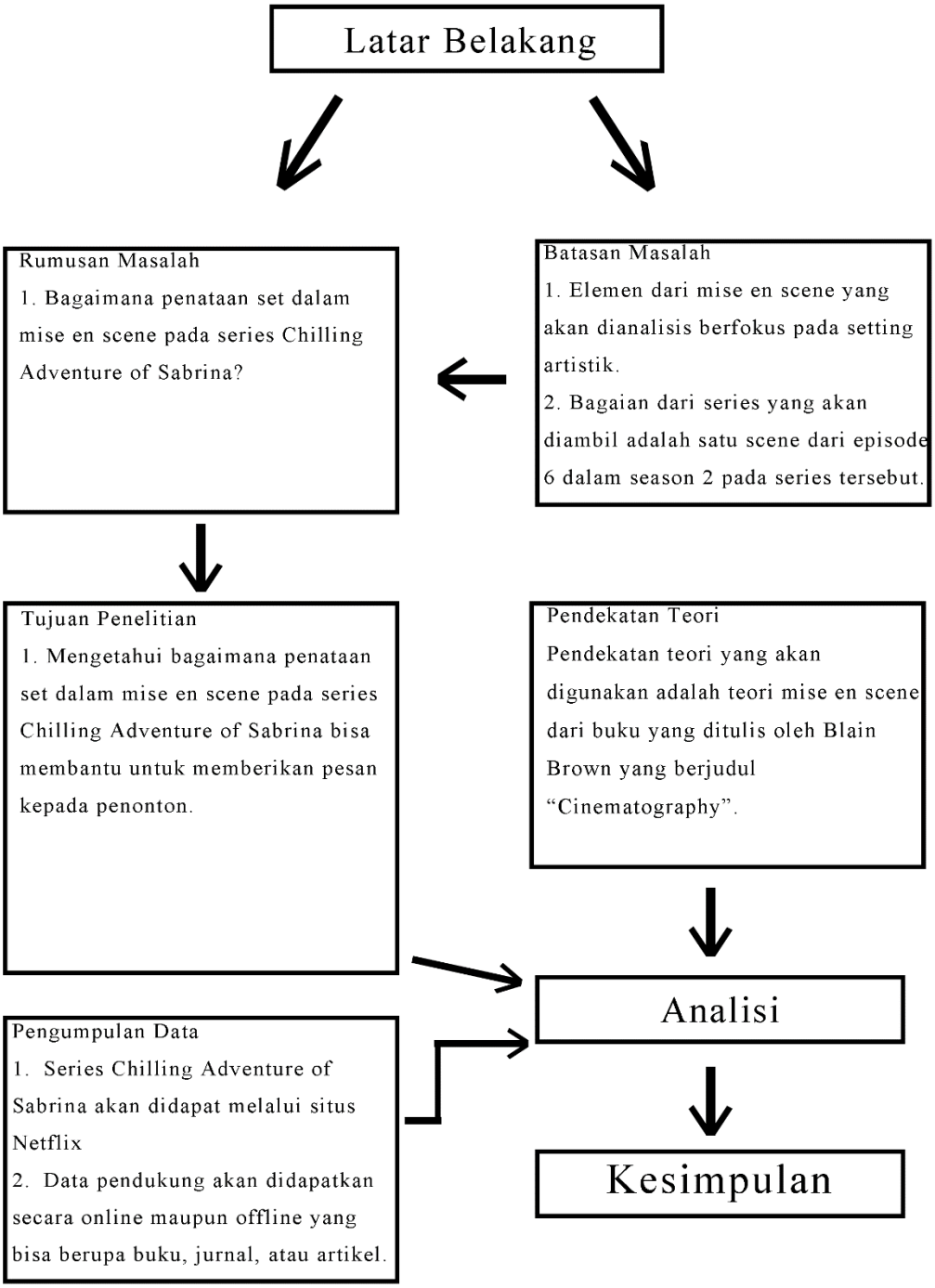
BAB IV ANALISIS DATA

Pada bagian ini, peneliti akan mengolah data yang sudah didapat menggukan teori-teori yang relevan agar didapatnya hasil yang maksimal. Pengolahan data ini juga bertujuan untuk memberikan jawaban kepada rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

Untuk BAB terakhir, peneliti akan mengambil kesimpulan dari hasil seluruh penelitian ini. Peneliti juga, akan memberikan saran bagi pihak-pihak yang terkait, termasuk bagi peneliti sendiri.

H. Alur Kerja Penelitian



Flowchart 1. Alur Kerja Penelitian
(Sumber: Arsip Peneliti)

Dalam penelitian ini, alur kerja akan dimulai dari perumusan masalah tentang bagaimana penataan dan makna dari tata artistik dalam *mise en scene* dari *series* tersebut. Rumusan masalah tadi diperoleh dari latar belakang. Batasan masalah yang merupakan pemilihan salah satu elemen *mise en scene* secara spesifik dan pemilihina episode dari *series Chilling Adventure of Sabrina* akan menjadi pembatas untuk rumusan masalah agar penelitian ini tetap terfokus. Kemudian, dari rumusan masalah, dapat ditentukan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana penataan set dalam *mise en scene* pada series *Chilling Adventure of Sabrina* bisa membantu untuk memberikan pesan kepada penonton dan Mengetahui makna visual dari *setting* tata artistik dalam *mise en scene* pada *series Chilling Adventure of Sabrina*. Lalu analisis akan dilakukan menggunakan data yang sudah terkumpul dan akan diolah menggunakan pendekatan dengan salah satu teori tentang *setting* tata artistik dari Blain Brown. Pada tahap analisis ini, batasan masalah akan tetap digunaan agar penelitian tetap terfokus. Terkahir, analisis dari data primer yang akan diperoleh melalui situs *streaming* Netflix dan data sekunder yang akan diperoleh dari buku, jurnal, dan artikel yang tersebar secara *online* maupun offline, dapat ditarik kesimpulannya.