

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan zaman, semakin banyak munculnya media yang menolong orang untuk melepas penat. Salah satunya film yang merupakan sebuah media penghibur bagi banyak orang dan tidak dipungkiri mengapa film menjadi pilihan terbaik untuk menghabiskan waktu. Dikarenakan film Indonesia sendiri sudah jauh lebih baik dari segi penceritaan, *editing* hingga dalam pengambilan gambar yang memanjakan mata para penonton atau penikmat film.

Menurut Alfathoni & Manesah (2020) Film merupakan bagian dari media massa yang kompleks, sering juga diartikan dengan potongan gambar yang disatukan sehingga menjadi suatu kesatuan dan akhirnya menjadi salah satu penjelasan terhadap sejarah munculnya film. Film yang terdiri atas visual dan audio memiliki pengaruh besar terhadap emosional penonton, dengan memiliki elemen *audio visual* yang dimiliki oleh film dan dapat mengangkat tentang realita di sekitar kita, mampu membuat film menjadi tempat untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

Dari kutipan di atas, penulis bisa menyimpulkan mengapa film menjadi salah satu alternatif untuk meluapkan emosi atau menjadi media hiburan maupun edukasi. Karena film mengangkat tentang realita yang dekat atau sering terjadi di sekitar kita, sehingga banyak orang bisa merasakan *feel* yang diberikan dari film yang ditonton.

Film dapat memainkan emosional penonton, tidak lupa bahwa ada *Mise En Scene* yang berhasil menggambarkan keseluruhan aspek visual pada film tersebut. Pratista (dalam Darsono, 2018: 45) menjelaskan bahwa dalam bahasa Perancis, *Mise En Scene* diartikan sebagai segala sesuatu yang terlihat pada kamera. Segala unsur sinematik yang terdapat pada film selalu berhubungan dengan *Mise En Scene*, editing hingga sinematografi. Tidak terpaku hanya pada *Mise En Scene*, namun film juga mempunyai karakter dalam menggerakkan cerita. Menurut Dennis (2008) membuat dan mengembangkan karakter untuk film merupakan sebuah tantangan

yang cukup berat. Jangan sampai karakter hanya menjadi karakter yang seragam dan membosankan dan menjadi suatu pengulangan saja.

Pada film Selamat Pagi, Malam karya Lucky Kuswandi mengangkat cerita masing-masing karakter namun masih berkesinambungan. Penonton diajak untuk melihat cerita keunikan kota Jakarta ketika malam melalui beberapa karakter pada film ini. Dengan cerita setiap karakter yang berbeda-beda, membuat film ini semakin menarik karena memberikan sudut pandang lain tentang kehidupan kepada penonton yang menonton film tersebut.

Menurut Set (2003) karakter merupakan pemain yang melakukan dialog dan selalu ditulis dengan huruf besar. Karakter dapat berupa manusia, benda mati seperti robot, hewan maupun makhluk-makhluk tertentu. Dalam syarat dialog, segala tokoh yang berperan dalam dialog tetap menggunakan bahasa manusia. Karakter dalam sebuah skenario mencerminkan sebuah peranan, emosi dan juga keterampilan. Jalan cerita dalam sebuah skenario ditentukan dari pergerakan dan motivasi dari karakter tersebut, yang intinya karakter mempunyai jenis-jenis karakter yang memberikan warna kepada cerita. Film Selamat Pagi, Malam ini juga secara tidak langsung mengangkat tentang hedonisme dan ditunjukkan melalui beberapa karakter. Mengenai hedonisme, menurut Dihe (2013, hlm. 84) adalah sebuah kesenangan yang akan menjadi hal baik jika itu memuaskan keinginan dan kuantitas dari manusia itu sendiri.

Dalam skripsi pengkajian ini, penulis akan menggunakan film Selamat Pagi, Malam sebagai contoh dari hedonisme. Karena setiap karakter menunjukkan sisi hedonisme dengan pembawaan yang berbeda, maka penulis akan membahas bagaimana sisi hedonisme tersebut berpengaruh pada *Mise En Scene* dari Film Selamat Pagi, Malam. Hedonisme merupakan topik yang menarik untuk dibahas karena hal tersebut sangat sering terjadi di kehidupan sehari-hari, namun cara tiap masing-masing individu yang membedakan untuk menunjukkan hal tersebut. Penulis ingin mengangkat realita tersebut, melalui film Selamat Pagi, Malam penulis ingin menganalisa bagaimana cara setiap karakter membawakan perbedaan tiap individu untuk menunjukkan sisi hedonisme nya dalam *Mise En Scene*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Adapun masalah dalam penulisan skripsi pengkajian ini yaitu bagaimana teori Hedonisme berpengaruh pada *Mise En Scene* di film Selamat Pagi, Malam?

1.2. BATASAN MASALAH

Adapun batasan-batasan permasalahannya adalah sebagai berikut:

- a) Karakter yang akan dikaji hanya tiga:
 - Gia
 - Indri
 - Ci Surya
- b) *Mise En Scene* yang dikaji terdiri dari:
 - Setting
 - Kostum
 - Properti

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1. Manfaat bagi penulis

Dari penelitian ini, penulis diharapkan mendapat pengetahuan baru dan memahami lebih dalam mengenai teori dan topik yang diangkat pada penulisan ini. Khususnya mengenai cara teori hedonisme mempengaruhi *Mise En Scene* pada tiap karakter di film.

2. Manfaat bagi orang lain

Melalui penelitian ini, penulis sangat berharap dapat memberikan pengetahuan baru mengenai cara teori hedonisme berpengaruh pada *Mise En Scene*. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian-penelitian baru kedepannya.

3. Manfaat bagi Universitas

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat melengkapi topik pembahasan mengenai teori yang dibahas dan menjadi acuan atas rancangan penulisan skripsi kajian lain nantinya di Universitas Multimedia Nusantara.