

## 1. LATAR BELAKANG

Film sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, kita dapat menikmati film di dalam rumah, di luar rumah, kendaraan pribadi, dan kendaraan umum. Dengan menggunakan alat elektronik seseorang dapat membawa dan menonton film dimanapun kapanpun. Menurut Bordwell, film merupakan *medium* seni yang masih muda. Melukis, literatur, menari, dan teater sudah hadir selama seribu tahun. Namun seni film baru saja dibuat sekitar seratus tahun yang lalu, namun dalam waktu singkat film sudah menetapkan dirinya sebagai seni yang energik dan kuat (Bordwell, 2017). Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa film memiliki pengaruh besar dalam membentuk kehidupan manusia sehari-hari.

Film hadir dan dapat dibaca serta dianalisa melalui konteks budaya dan sejarah, film dapat memberi tahu kita banyak hal tentang suatu tempat dan waktu, sebuah film yang dibuat pada masa depresi besar misalnya, berlatar belakang masa yang penuh penderitaan, sehingga membuat penonton bertanya-tanya akan apa arti dari film itu (Lewis, 2014). Namun, dalam film salah satu aspek yang sering diperhatikan oleh penonton adalah *mise en scene*, *mise en scene* jelasnya hadir dalam setiap *shot* dalam film, namun dalam beberapa *shot* lebih ekspresif dibanding *shot* lainnya, meskipun *mise en scene* mungkin terlihat realistis, semuanya telah dimanipulasikan ke tingkat ekspresionis untuk mendukung konsep utamanya (Edgar, 2015).

*Live action* dan Animasi merupakan hal yang sama, keduanya merupakan gambar bergerak dan ilusi untuk membentuk dunia yang sinematik, namun kedua hal tersebut memiliki ciri khasnya masing-masing. *Live action* dan animasi memiliki sifat, peran, fungsi, dan status dengan satu sama lain. Hubungan animasi dan *live action* dapat menjadi faktor yang berkontribusi dalam evolusi gambar bergerak (Yuan lin, 2014).

Penulis memilih untuk membuat karya berupa *hybrid* dengan beberapa alasan sebagai berikut, saat menonton film seperti *the lego movie* (2014), sangatlah mudah untuk membedakan bagian mana yang animasi dan bagian mana yang *live*

*action*. Terlebih lagi, ketidakjelasan pada unsur-unsur ini membentuk bagian dari lapisan *visual* film ini dimana keunikan terbentuk (Piepiorka, 2021). Karya *hybrid* dari penulis yang bersifat tidak berdialog membuat *mise en scene* menjadi sebuah teknik yang berguna dalam merancang penelitian.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

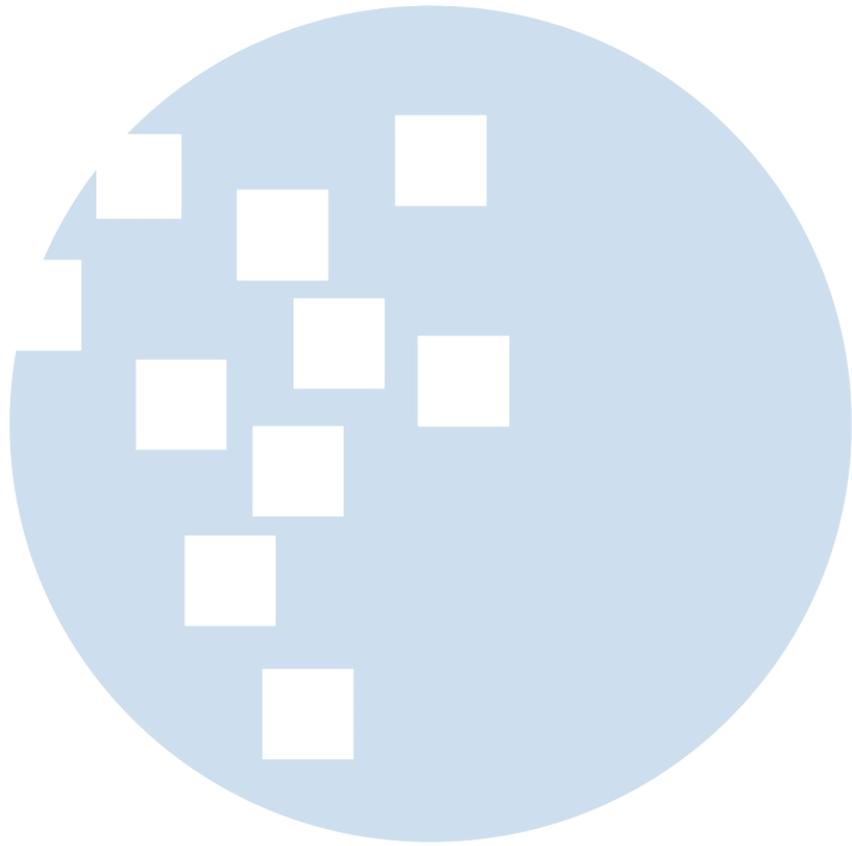
Karya *hybrid better tomorrow* merupakan film drama *musical* yang tidak memiliki dialog, pengambilan keputusan untuk membuat karya yang tidak memiliki dialog ini memaksa penulis untuk menggunakan cara lain dalam memvisualisasikan tema dari film ini yaitu kekeluargaan. Maka itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana premis dari film *hybrid better tomorrow* dapat ditunjukkan melalui *mise en scene: staging* dan *setting*, Penelitian ini akan dibatasi dengan menggunakan *scene 15*, dan *scene 16*.

### **1.2. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu bagaimana premis dapat menjelaskan film melalui *mise en scene* khususnya elemen *staging* dan *setting*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA