

ANALISIS MISE-EN-SCENE DAN VISUAL CGI PADA FILM AVENGERS ENDGAME

Dea Amelia Pasha¹, Soni Sadono², dan Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
deaameliapasha@student.telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id,
adrianzen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Visual CGI yang berkontribusi dalam menampilkan visualisasi pada film menjadi lebih menarik, serta membantu seniman film lebih fleksibel dalam mewujudkan segala hal yang harus terlihat dalam *frame / mise-en-scene*. Peranan visual CGI juga membantu dalam mewujudkan adegan-adegan di film Avengers Endgame 2019 menjadi lebih *iconic* atau berciri khas. Objek penelitian ini dianalisa dengan riset kualitatif menggunakan metode deskriptif analitis, dengan pendekatan teori semiotika oleh Roland Barthes yaitu makna denotasi, konotasi dan mitos terhadap *mise-en-scene* antara lain kostum/*costume*, tata rias/ *make-up*, latar/*setting*, akting/*acting*, dan pencahayaan/*lighting* dalam satu *frame*. Selain itu, visual CGI pada film Avengers Endgame juga akan dianalisis dengan menggunakan teori Roland Barthes. Data penelitian yang disajikan akan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil dari penelitian ini ditujukan bahwa, peranan *mise-en-scene* dan visual CGI pada film Avengers Endgame untuk menemukan makna dan suatu ciri khas ataupun hal yang *iconic* pada film tersebut.

Kata kunci: Analisis, Avengers Endgame, *Mise-En-Scene*, Visual CGI

Abstract : CGI visuals that contribute to displaying visualizations on movies become more attractive, as well as helping film artists more flexible in realizing everything that should be seen in frames / *mise-en-scenes*. The visual role of CGI also helps in making the scenes in Avengers Endgame 2019 more iconic or distinctive. The object of this study was analyzed by qualitative research using analytical descriptive methods, with a semiotic theory approach by Roland Barthes, namely the meaning of denotation, connotations and myths towards *mise-en-scene* including costumes, makeup / *make-up*, setting / *setting*, acting / *acting*, and lighting / *lighting* in one frame. In addition, the CGI visuals in Avengers Endgame will also be analyzed using Roland Barthes' theory. The research data presented will go through the stages of data reduction, data presentation, drawing conclusions, and verification. The results of this study are aimed at the role of *mise-en-scene* and CGI visuals in Avengers Endgame to find meaning and a characteristic or iconic thing in the film.

Keywords: Analysis, Avengers Endgame, *Mise-En-Scene*, CGI Visual.

PENDAHULUAN

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*).

Menurut Sobur (2004) dalam Mudjiono (2011) mengenai, sistem pemaknaan, menurut Barthes ada dua yaitu konotatif dan denotatif. Konotasi merupakan sifat asli dalam sebuah tanda, membutuhkan penalaran pembaca agar dapat memaknainya. *Mise-En-Scene* merupakan istilah dari bahasa Prancis yang merujuk pada makna 'menempatkan segala sesuatu berada di panggung' hal tersebut antara lain ; *framing*, karakter, objek/benda mati, *lighting*, dekorasi, alat peraga, kostum, *props*, *make-up*, serta kinerja kamera juga termasuk. (M. Suyanto, 2020 : 31).

Pembuat film mengadaptasi segala cara untuk menyalurkan pandangan dan persepsi mereka kepada penonton. Aspek *mise-en-scene* pada teori film juga direpresentasikan sebagai *mood cues*, karena mampu menstimulus berbagai jenis emosi penonton. (Sintowoko and Sari, 2022). Berikut penulis sertakan penjelasan

unsur-unsur yang terkandung dalam *mise-en-scene* di dalam sebuah film antara lain, unsur statis pada *mise-en scene*, yaitu mencakup segala elemen visual yang statis yakni objek dan benda atau desain set seperti, properti/ *props* mengarah pada alat dan benda yang dipakai dalam memainkan perannya, kostum/ *wardrobe* mengarah pada *dress code*, *Setting* dan dekorasi/ *décor* mengarah pada set artistik pada *indoor* ataupun *outdoor* dalam sebuah latar, dan pemeran/ *Acting* yang memainkan peran/ *role* dalam film. (Moura, 2015) dalam (Setyagar.M. R.F, 2004) . Selanjutnya yaitu unsur dinamis pada *mise-en-scene* yang dalam penerapannya seni adalah disiplin ilmu yang dinamis, Oleh karena itu, segala hal yang berkaitan dengan keterlibatan *sense of emotional* merupakan hal fundamental dalam pre-produksi film. Elemen visual tersebut antara lain mencakup, set *lighting dan colour, make-up/ tata rias, framing, pov (point of view)*, dan tekstur visual. (Brown, Blain 2020 : 3).

Selain komposisi, posisi warna kontras mampu dilihat dengan mudah karena hanya memanfaatkan dua sumber warna yaitu hitam dan putih. Gradasi warna dilangit dan *foreground* cukup dilihat secara kasat mata meskipun warna-warna tersebut hampir berpadu. (Zen,2022). Pembuatan film harus memperhatikan kualitas teknik sinematik. Citra disusun berdasarkan formulasi dari identitas yang diinterpretasikan kedalam permasalahan yang lebih luas. Sehingga faktor pendukung citra diliputi oleh empat hal yaitu, interpretasi, identitas, persepsi dan citra. (Widyaningsih, 2012, hlm. 3) dalam (Sadono, Pebrianti2 and Maulana, 2022). Elemen visual memberikan peran besar terhadap persepsi penonton dalam memberikan sudut pandang terhadap karakteristik visual tersebut.

CGI merupakan teknik pengaplikasian visual grafik melalui komputer dan perangkat teknologi untuk menciptakan efek khusus (*special effect*) di dalam film. Perangkat lunak (software/program) yang digunakan untuk pengguna CGI yaitu, Maya, Light Wafe 3D, Blender, Autodesk Softimage, dan 3ds Max. *Visual*

Effects/ Vfx merupakan suatu proses pemanipulasian citra yang pembuatannya diluar pengambilan gambar dalam aksi langsung, melauai proses komputerisasi, yakni menggunakan citra yang dihasilkan komputer/ CGI. (M. Suyanto, 2020 : 445). Efek visual terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain, efek digital/ fx, lukisan matte / *matte painting*, dan *greenscreen/bluescreen*. Selain itu, penerapan teknologi cgi antara lain, *motion capture / mo-cap*, *motion control*, dan *virtual production*.

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

METODE PENELITIAN

Penulis mengumpulkan data primer dan sekunder. Penelitian Penelitian ini dilakukan di Bandung. 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* dan visual CGI. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan oleh Miles dan Huberman (1992) dalam Wijaya, T. (2018), yaitu menganalisis suatu data yang tersusun antara lain,

Reduksi Data

Penulis melakukan obeservasi dengan mengumpulkan data primer dari menonton langsung film Avengers Endgame dari *online streaming* Disney Plus Hotstar, serta melakukan reduksi data dokumentasi hingga berjumlah 10 *scenes*. Selanjutnya reduksi dari data sekunder dari literasi buku, *e-book*, jurnal, penelitian terdahulu, youtube dan website marvel studios. Setelah itu, penulis

mengklasifikasikan data tersebut untuk dianalisis melalui CGI. Marvel Studios bekerja sama dengan 13 perusahaan efek visual untuk proses grafik komputernya setiap adegannya, antara lain perusahaan Industrial Light & Magic, WETA Digital, METHOD Studios, DNEG, dll. Oleh karena itu, hampir 90 persen visual pada adegan-adegan di film Avengers Endgame dibuat dengan CGI. Berikut merupakan tahapan secara umum proses grafik komputer pada salah satu adegannya penulis paparkan secara singkat melalui tabel.

Penyajian Data

Profil Film



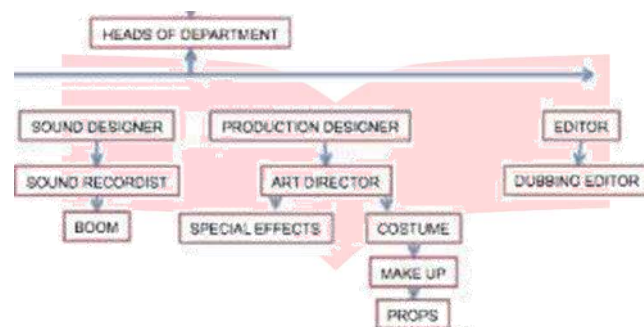
Gambar 1 Poster Avengers: Endgame 2019
Sumber : www.marvel.com, 2019

Film Avengers : *Endgame* yang dirilis pada tahun 2019 oleh studio Marvel, yang berada di bawah produksi Walt Disney disutradarai oleh Anthony Russo dan Joe Russo yang dikenal dengan Russo bersaudara.

Observasi melalui Webinar

Penulis melakukan observasi secara *online meeting* pada tanggal 12 Desember 2022 dalam webinar Perfilman bertema “Produksi Film Era Digital”. Berdasarkan hasil tanya-jawab antara penulis dengan narasumber yaitu bapak Yusuf Raharjo yang berprofesi sebagai crew film/ pekerja film salah satunya yaitu film Buffalo Boys 2018 yang diproduksi di Infinite Studios Batam, Indonesia.

Narasumber menjelaskan struktur peran crew dalam sebuah film, hal ini membuktikan bahwa yang termasuk ke dalam unsur artistik adalah *mise-en-scene* dan Special Effects. Namun peranan dari visual CGI berbeda konteks dari kedua hal tersebut. Meskipun sama-sama menampilkan visualisasi dalam satu adegan, tetapi pada proses produksinya visual CGI merupakan tanggung jawab bersama di tahapan assembly/ editing oleh editor CGI/ Vfx dan Art Director dalam film.



Gambar 2 Dokumentasi Pribadi Penulis
Sumber : Zoom Meeting, 2022

Penarikan Kesimpulan

Berdasarkan tersebut, *mise-en-scene* dan visual CGI tidak dapat ditetapkan sebagai kesatuan unsur yang sama. Karena pada prinsip dan proses produksinya terjadi perbedaan yang signifikan. Selain itu, terdapat sekitar 80 *scenes* visual CGI yang diproses dengan grafik komputer dan efek visual dalam film Avengers Endgame. Terdapat juga sekitar 2500 *shots* yang menggunakan proses grafik komputer/ CGI, dari total sekitar 2700-an *shots*. Tahapan proses CGI berupa, previsualisasi, modelling, animasi, shading & texturing, simulation, compositing, dan rendering.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Mise-En-Scene dalam Avengers Endgame

Berdasarkan hasil observasi penulis terkait analisa adegan pada film Avengers Endgame 2019 yang berdurasi sekitar 3 jam 2 menit. Hal ini dijelaskan

melalui buku *Literasi Visual*, makna denotasi yang berasal dari peleburan yang diidentifikasi melalui indera, dan petanda/ *signified/ signifie* yaitu makna yang diinterpretasikan. Konotasi atau makna tersirat di dalam adegan, makna konotasi dapat dipengaruhi oleh stereotip, sedangkan mitos yaitu makna yang kebenaran awalnya telah dianggap fakta dan latar belakangnya tidak ditelusuri lebih jauh. Mitos yakni berupa meniadakan realitas aspek sejarah, dan kontruksi sosial-budaya serta menggantinya dengan pemahaman yang berbeda. (Roland Barthes, 2012) dalam (Taufan Wijaya, 2018).

Analisa Scene 1 : *Mise-En-Scene*



Timestamp : 12 : 06 : - 12 : 25

Gambar 3. Analisis mise-en-scene 1

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 1*, **denotasi** yaitu **props**, **latar suasana**, **mimik**, **gestur**, **make-up**. Makna denotasi terkait **gestur** yaitu terlihat perbincangan tersebut menimbulkan kesalah-pahaman antara Tony Stark dengan Steve Rogers. Sehingga Tony terlihat emosional, yang ditandai dengan **mimik** wajah tegang dan **gestur** tubuhnya yang frontal. Secara memaksa Tony pun memberikan mesin pengganti jantungnya ketelapak tangan Steve. Menyebabkan Tony kehilangan kesadaran karena terlalu memaksakan egonya yang merasa dirinya benar. **Konotasi** yaitu **gestur** dan **props**, menunjukkan penyesalan yang teramat dalam dan

pengorbanan. **Mitos** yaitu mengenai seseorang yang terlihat paling menyesal ialah dia juga yang harus bertanggung jawab atas suatu peristiwa.

Analisa Scene 2 : *Mise-En-Scene*



Timestamp : 01 : 23 : 15 – 01 : 23 : 35

Gambar 4. Analisis mise-en-scene 2

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 2*, **denotasi** yaitu **props**, **latar tempat**, **mimik** dan **gestur**. Pertemuan keduanya menimbulkan kesalah-pahaman dengan dirinya di masa lalu. Sehingga Steve Rogers di masa lalu terlihat emosional, yang ditandai dengan **mimik** wajah tegang dan marah dan **gestur** tangannya yang mencengkam leher Steve di masa kini. Secara tidak terduga Steve di masa kini mengarahkan tongkat baru Tesseract kepada Steve di masa lalu hingga ia pingsan. Menunjukkan perkelahian antara Steve masa kini dan masa lalu dalam satu tempat. **Konotasi** yaitu **gestur dan kostum** mengenai pengalaman dan ketangguhan, serta prinsip diri. **Mitos** yaitu mengenai sehebat dan sesempurna apapun seseorang, hal yang paling sulit dihadapi yaitu melawan diri sendiri.

Analisa Scene 3 : *Mise-En-Scene*



Timestamp : 02 : 46 : 20 – 02 : 47 : 51

Gambar 5 Analisis mise-en-scene 3

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 3*, **denotasi** yaitu **hair style, riasan dan latar tempat**. Steve Rogers dengan sukarela menyerahkan perisai Captain America yang merupakan *icon* dari pemimpin Amerika kepada Sam. Ditandai dari **mimik** wajah dan tatapan matanya yang dalam sambil Sam menerima mandat tersebut dengan sepenuh hati dan berakhir dengan jabatan tangan oleh keduanya. Menunjukkan perubahan usia dan jabatan. **Konotasi** yaitu **gestur, mimik dan props**, mengenai kesetaraan ras, persatuan dan perlindungan. **Mitos** yaitu representasi dari pemimpin Amerika harus dipimpin oleh ras berkulit putih/ ras kaukasoid.

Analisa Scene 4 : *Mise-En-Scene*



Timestamp : 01 : 03 : 01 – 01 : 05 : 14

Gambar 6 Analisis mise-en-scene 4

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 4*, **denotasi** yaitu **latar tempat, riasan, hair style, gestur**. Sikap siap siaga ditandai dengan **gesture** dalam keadaan apapun oleh semua pahlawan dengan kompak berdiri, namun berbanding terbalik dengan Thor yang memilih untuk duduk dan bersantai, terlihat tidak tertarik dan tidak bersemangat sama sekali. Menunjukkan karakteristik dewa atau orang yang berkuasa. **Konotasi** yaitu mengenai **riasan, hair style, kostum dan gestur** ketika dewa mengadaptasi ciri khas manusia. **Mitos** yaitu penampilan oleh seseorang merepresentasikan kualitas dirinya.

Analisa Scene 5 : *Mise-En-Scene*



Timestamp : 37 : 00 - 39 : 00

Gambar 7 Analisis mise-en-scene 5

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene* 5, **denotasi** yaitu **latar tempat, gestur dan mimik**. Sosok baru Hulk yang bersemangat dan optimis terlihat dari **gesture** dan **mimic** wajahnya yang tersenyum lebar dan gerakan tangannya yang selalu terbuka lebar. Hulk menjadi satu-satunya karakter terlihat seram seperti monster yang memiliki penggemar dimana-mana, hal ini ditandai dari tiga orang anak yang mengajaknya foto bersama. Menunjukkan Hulk yaitu monster yang memiliki penggemar yang berada dimana-mana. **Konotasi** yaitu mengenai **warna dan akting**, tampilan fisik dan kepribadian. **Mitos** yaitu penampilan yang terlihat seram dan buruk adalah cerminan kepribadiannya.

Analisis Visual CGI dalam Avengers Endgame

Berdasarkan hasil observasi penulis membagi 5 *scenes* yang telah penulis observasi secara visual menggunakan analisis pada bagian mengidentifikasi tanda-tanda pada bagian *signifier* dan *signified* melalui elemen visual, antara lain garis, bentuk, wujud, tekstur, kontras, pola dan warna.

Analisa Scene 1 : Visual CGI



Timestamp : 01 : 08 : 00 - 01 : 26 : 20

Gambar 8 Analisis visual CGI 1

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis scene 1, **denotasi** yaitu visual CGI dengan **green screening** yaitu proyeksi astral The Ancient One dan Hulk terlihat sedang berselisih paham ditandai dari **poin ke 4 yaitu visual CGI** dari *shoot green screening*, membuat ruh Banner terpengaruh dari fisik Hulk dan melakukan proyeksi astral. Lalu pada **poin ke 5** adalah visual **efek digital/fx** dari proses CGI, saat The Ancient One menjelaskan faktor dari ketidakseimbangan jika salah satu *infinity stones* hilang. Warna jingga yaitu representasi realitas semesta, warna biru yaitu *space stone*, ungu yaitu *power stones*, hijau yaitu *time stone*, jingga yaitu *soul stone*, kuning yaitu *mind stone* dan merah yaitu *reality stone*. Sedangkan **poin ke 6 dan 7** merupakan simbolisasi bahwa hijau merupakan **pola segel** dan **wujud dari mata** dan pergerakannya.

Konotasi Saat The Ancient One mengulurkan tangannya ke dada Hulk pada **poin 3**, dan ruh dr. Banner terpengaruh membuatnya mengalami proyeksi astral. Hal ini **berkonotasi** bahwa dorongan tangan menuju dada berupa makna sebuah penolakan dan dampak dari penolakan menyebabkan seseorang kehilangan jati diri bahkan eksistensi dirinya di dunia. Sedangkan **poin ke 5** yang menggunakan efek visual digital/fx yang memvisualisasikan energi dari hal yang hanya bisa

dirasakan.

Mitos Proyeksi astral yang dilakukan dr. Banner oleh energi The Ancient One merupakan hal yang dianggap tabu ataupun mitos. Namun pada kenyataannya setiap manusia mengalami proyeksi astral dengan cara kerja yang berbeda dan lebih rasional yaitu melalui mimpi setiap kali tubuh kelelahan dan tertidur.

Analisa Scene 2 : *Visual CGI*



Timestamp : 02 : 30 : 57 - 02 : 39 : 20

Gambar 9 Analisis visual CGI 2
Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 2*, **denotasi** yaitu **visual CGI** dari *vfx/* efek digital saat wajah Tony hancur karena ledakan *infinity stones*. Tony Stark yang menggenggam *infinity Stones* di tangan kanannya berhasil ia rebut dari Thanos **poin ke 2 dan 3 yaitu visual CGI** dari *vfx/* efek digital. Dampak dari kekuatan *infinity stones* membuat Tony Stark bahkan kesulitan untuk menjentikkan jarinya. Lalu pada **poin ke 6** adalah elemen tekstur yang berasal dari visual **efek digital/fx** dari proses CGI.

Konotasi Saat Tony Stark mulai menjentikkan jarinya, pada **poin 2** berkonotasi bahwa kekuatan 6 batu tersebut sangat *superpower* hingga tidak perlu melakukan usaha khusus untuk membuatnya melakukan keinginan pemegangnya, jentikkan jari merepresentasikan sama dengan kekuatan dewa.

Mitos *Infinity stones* di alam semesta memiliki kekuatan super yang

memiliki energi magis secara metafisik dapat mempengaruhi kinerja alam semesta dalam sekejap. Namun pada kenyataannya hal ini tidak dapat dibuktikan secara ilmiah dan tidak benar-benar terjadi, karena batu apapun tidak memiliki kekuatan magis yang dapat mempengaruhi sistem kerja alam.

Analisa Scene 3 : *Visual CGI*



Timestamp : 02 : 26 : 23 - 02 : 29 : 05

Gambar 10 Analisis visual CGI 3

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 3*, **denotasi** Spiderman, Captain Marvel, Wanda, dan Okoye terlihat sedang mengatur posisi untuk menyerang **poin ke 1, 2 dan 3 menggunakan citra efek visual/vfx** dari *mise-en-scene*. Carol Danvers menghantam pesawat luar angkasa dengan kecepatannya yang seperti roket, sehingga pada **poin 4 dan 5** menghasilkan **efek visual/vfx** ledakan.

Konotasi Poin 1,2 dan 3 saat Okoye, Wanda dan Carol berdiri hanya Spiderman yang bergender pria dan terlihat masih muda disituasi tersebut. Hal ini berkonotasi bahwa para wanita ini sedang melindungi Spiderman dengan **positioning** memblokingnya dari serangan luar dan meunjukkan kampanye feminisme di scene ini, pada **poin 6 dan 7** juga memvisualisasikan kampanye feminisme bahwa wanita tidak lemah bahkan cenderung lebih hebat dari pada maskulin.

Mitos Pada *scene* ini menunjukan bahwa wanita mampu berada di medan

perang dan sangat berpengaruh dan kehadirannya. Mitos yang menyatakan wanita itu lemah dan penakut adalah stigma yang sengaja dikembangkan demi kepentingan personal.

Analisa Scene 4 : *Visual CGI*



Timestamp : 44 : 00 - 45 : 26

Gambar 11 Analisis visual CGI 4

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene 4*, **denotasi** Scott memakai pakaian untuk menjelajah waktu pada **poin ke 1**, kostum tersebut diproses secara CGI dengan teknik *compositing*. Pada **poin ke 2, 3, dan 4** setelah kembali dari menjelajah waktu, Scott menjadi menua, lalu **pada poin ke 5** Scott kembali dengan wujud masa bayidirinya yang diproses secara citra visual efek/vfx.

Konotasi Pada saat Scott menjelajah waktu namun ia kembali dengan wujud tua, dan bayi versi dirinya. Hal ini berkonotasi bahwa manusia secara teknis memang melakukan pengalaman menjelajah waktu yang bertahap. Oleh karena itu, para ilmuwan berkeyakinan melalui teori *quantum* dapat membuat penjelajahan waktu manusia menjadi lebih fleksibel dan dapat ditentukan kapasitasnya dengan hukum ruang dan waktu.

Mitos Penjelajah waktu kemungkinan besar berada disekitar kehidupan saat ini, meskipun belum dapat diidentifikasi kebenarannya, namun banyak yang mempercayainya.

Analisa Scene 5 : *Visual CGI*



Timestamp : 02 : 35 : 31 - 02 : 35 : 54

Gambar 12 Analisis visual CGI 5

Sumber : Gambar Disney Plus Hotstar, 2022

Pada analisis *scene* 5, Pangeran Chadwick bersama adik dan ibunya yang saling merangkul dan memandangi kemahyuran kota dengan senyuman pada **poin ke 1 di proses secara CGI**, pagar yang di desain dengan huruf W mengindikasikan negeri tersebut adalah Wakanda. **Pada poin ke 2**, menandakan mereka berada di dalam bangunan yang agung, luas dan megah. Pada **poin ke 3 diproses dengan teknik *matte painting*** menandakan *city of light* sebagai simbol kemajuan dan kemodernan suatu negeri, dan **poin ke 4**, menandakan bahwa 3 gedung tinggi dan megah adalah refleksi dari anggota kerajaan tersebut.

Konotasi Pada *scene* pangeran Chadwick dan keluarganya saling merangkul menandakan bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, meski sehebat apapun dia selalu membutuhkan dorongan dari keluarga terdekat untuk terus maju, lalu saat mereka menatap pemandangan *city of light* berkonotasi bahwa ras kulit hitam suatu saat nanti akan menjadi ras yang mendominasi kemajuan dalam teknologi dan perkembangan zaman. Adegan 3 gedung yang tinggi di samping mereka berkonotasi bahwa gedung tersebut merupakan representasi dari wujud eksistensi anggota kerajaan.

Mitos Ras kulit hitam yang selalu dianggap miskin, tertinggal dan keterbelakangan dari bangsa lain dari segi ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Namun pada kenyataannya bangsa tersebut memiliki sumber daya alam yang melimpah dan dapat menjadi pemimpin yang hebat seperti Barack Obama.

KESIMPULAN

Analisis *mise-en-scene* makna denotasi, konotasi dan mitos terhadap film Avengers Endgame secara keseluruhan, bahwa film Avengers Endgame menggunakan lebih sedikit pengonsepan pada set artistik secara *live action*/produksi langsung. Hal ini dikarenakan, peranan dalam pemvisualisasiannya, menggunakan lebih banyak visual CGI. Selain itu, setiap adegannya berkonotasi, sehingga mengandung aliran seni rupa yang dominan pada pengonsepan artistik dalam satu *frame*, menerapkan aliran seni rupa sureralisme dan futurisme.

Keseluruhan visual yang ditampilkan memberikan *point of view* imajinatif dan futuristik, menyesuaikan genre alur cerita *science-fiction*. Sehingga proses penerapan *mise-en-scene* dengan proses visualisasi CGI akan lebih banyak ditata pada tahap pra-produksi/ *assembly*. Secara dominan *mise-en-scene* yang difokuskan pada tahap produksi yaitu, kostum para *superhero*, *hair style*, *make up*, dan *gesture*. Secara keseluruhan menggunakan *green screening* pada tahap produksi, selanjutnya diproses secara CGI yakni berupa efek visual/ *vfx*, efek digital/*fx* dan *matte painting*.

Beberapa menggunakan teknologi *motion capture* atau teknologi yang merekam gerakan karakter yang kemudian akan diproses dengan proses CGI/ grafik komputer yang meliputi tahap *scanning*, *rigging*, animasi *shading* dan *texturing*, *simulation*, *compositing* dan *rendering*. Makna denotasi pada visual CGI dianalisis oleh penulis menggunakan teori elemen visual untuk mengidentifikasi tanda-tandanya. Meliputi garis, bentuk, wujud, kontras, tekstur, pola, dan warna. Sehingga dapat dianalisis secara konotasi yaitu merealisasikan hal yang fiktif dan eksistensi suatu energi yang hanya dapat dirasakan menjadi sesuatu yang dapat

dilihat. Perwujudan hal tersebut membutuhkan analitis dari hal paling sederhana yaitu elemen visual. Oleh karena itu, dapat menghasilkan suatu opini ataupun mitos yang kemungkinan berupa hal yang dimultitafsirkan oleh sebagian orang bergantung pada aspek sejarah, keyakinan yang tidak ditelusuri dan diteliti sejak lama, hingga menjadi fakta. Seperti eksistensi dari monster, alien, kehidupan paralel, penjelajahan waktu, dan lain sebagainya yang sering menjadi inti dari permasalahan film *science-fiction*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Mulyadi, S., & dkk. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Method*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Suyanto, M. (2020). *Cinematography Of Oscar Winners and Box Office*. Yogyakarta: ANDI / Anggota IKAPI.

Wijaya, T. (2018). *Literasi Visual Manfaat dan Muslihat Fotografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

E-Book

Blain Brown. (2022). *Cinematography Theory And Practice For Cinematographers And Directors* (4th Ed.). Routledge.

Jurnal

Mudjiono, Y. (2011) 'Kajian Semiotika Dalam Film', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), Pp. 125–138.

Sadono, S., Pebrianti², P. And Maulana, T.A. (2022) 'Citra Penari Topeng Banjet Grup Sinar Pusaka Warna Karawang', *Panggung*, 32(1), Pp. 80–90.

Setyagar, M.R.F. (2004) 'Analisis Mise En Scene (Studi Kasus: Episode 6 Season 2 Series Chilling Adventure Of Sabrina)', 1(1), Pp. 11–44.

Sintowoko, D.A.W. And Sari, S.A. (2022) 'Costume And Feminism: Character In Film Kartini', *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 13(2), Pp.

Zen, A.P. (2022) 'Analisis Karya Fotografi : Bnw Minimalism Magazine', 2, Pp. 63–69.

Website

Disney Plus Hotstar. (2019). (Marvel Studios) Retrieved Desember 21, 2022, from

<https://www.hotstar.com/id/movies/avengers-endgame>

Marvel. (2019). (Marvel Studios) Retrieved Desember 21, 2022, from Avengers

Endgame Poster: <https://www.marvel.com/>

