



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film

Menurut UU no. 33 tahun 2009, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Menurut Husnun (2011), sebagai media massa, film digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas, atau bahkan membentuk realitas dengan mengangkat cerita yang berbentuk fiksi atau non fiksi (Husnun, 2011).

2.2. Film Drama Romantis

Film dapat dikategorikan ke dalam berbagai macam jenis, salah satunya adalah film drama romantis. Film drama adalah film yang umumnya bercerita tentang suatu konflik kehidupan ("Jenis-jenis Film (Genre)," 2012). Sedangkan film romantis adalah film yang berkisah tentang konflik percintaan antar manusia ("Jenis-jenis Film (Genre)", 2012). Jadi film drama romantis adalah film yang bercerita tentang konflik kehidupan percintaan antar manusia.

2.3. Struktur Dramatik

Menurut Rikrik El Saptaria dalam bukunya Acting Handbook (2006), struktur dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur plot (hal. 25). Dimana plot adalah rangkaian peristiwa yang satu sama lain dihubungkan dengan hukum sebab-akibat (hal. 21). Plot dan struktur dramatik dibuat sebagai perangkat untuk lebih dapat mengungkapkan buah

pikiran pengarang dan melibatkan pikiran serta perasaan penonton ke dalam ceritanya (hal.25). Struktur dramatik dalam naskah biasanya dibagi menjadi 3 babak yaitu :

- 1) Babak I : pengenalan segala sesuatu yang berhubungan dengan tokoh
- 2) Babak II : pengenalan konflik dan puncak konflik
- 3) Babak III : babak terakhir yang berisi penyelesaian masalah (“Mengetahui Struktur Dramatis”, 2010).

2.4. Kelas Sosial

Sebagai makhluk yang berakal budi, manusia pastinya sering membedakan-bedakan hal yang ada di sekitarnya, ada baik ada buruk, ada kaya ada miskin, ada hitam ada putih. Begitu pula di dalam kehidupan bermasyarakat, manusia seringkali membeda-bedakan sesamanya. Perbedaan dalam masyarakat seringkali didasarkan pada keadaan ekonominya. Menurut Barger, kelas sosial adalah stratifikasi atau penggolongan sosial menurut ekonomi (seperti dikutip dalam Arti Definisi/Pengertian Status Sosial & Kelas Sosial - Stratifikasi/Diferensiasi dalam Masyarakat, 2008). Yang dimaksud dengan ekonomi disini meliputi sisi pendidikan dan pekerjaan, karena pendidikan dan pekerjaan seseorang pada zaman sekarang sangat mempengaruhi kekayaan / perekonomian individu.

2.5. Etnis

Mengacu pada KBBI, kata etnis merupakan kata sifat / adjektiva dari kata etnik. Sedangkan kata etnik itu sendiri menurut KBBI adalah bertalian dengan

kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, bahasa, dsb (hal. 309).

2.6. Warna

Menurut Cherry, Pada tahun 1666, ilmuwan Inggris Sir Isaac Newton menemukan bahwa ketika cahaya putih murni melewati sebuah prisma, ia terpisah menjadi berbagai warna (Cherry, n.d.). Newton juga menemukan bahwa setiap warna terdiri dari satu panjang gelombang dan tidak dapat dipisahkan lebih lanjut ke dalam warna lain (Cherry, n.d.).

Lebih lanjut Cherry menjelaskan bahwa setelah diteliti lebih lanjut terdapat temuan bahwa cahaya dapat dikombinasikan untuk membentuk warna lain (Cherry, n.d.). Misalnya, warna merah dicampur dengan warna kuning menciptakan warna oranye. Beberapa warna, seperti kuning dan ungu, menghilang ketika dicampur dan menghasilkan warna putih (Cherry, n.d.).

Cherry juga menjelaskan bahwa walaupun persepsi warna bersifat subyektif, tapi ada beberapa warna yang memiliki makna tertentu yang universal. Daerah spektrum warna merah dikenal sebagai warna-warna hangat (warna merah, oranye, dan kuning (Cherry, n.d.). Warna-warna hangat membangkitkan emosi mulai dari perasaan kehangatan dan kenyamanan hingga perasaan marah dan permusuhan (Cherry, n.d.).

Sedangkan warna pada sisi biru dalam spektrum warna dikenal sebagai warna dingin (warna biru, ungu, dan hijau). Warna-warna ini sering digambarkan sebagai ketenangan, tetapi juga dapat membawa perasaan sedih atau ketidakpedulian (Cherry, n.d.).

Menurut Eisman, berikut adalah beberapa warna yang memiliki maknanya sendiri-sendiri (seperti dikutip oleh Anna dalam Psikologi dan Arti Warna, 2008):

- 1) Biru: kesetiaan, ketenangan, sensitif dan bisa diandalkan.
- 2) Keabu-abuan: serius, bisa diandalkan dan stabil
- 3) Merah muda: cinta, kasih sayang, kelembutan, feminin
- 4) Merah: kuat, berani, percaya diri, gairah
- 5) Kuning: muda, gembira, imajinasi
- 6) Hitam: elegan, kuat, *sophisticated*
- 7) Hijau: kesejukan, keberuntungan, dan kesehatan.

Pemilihan warna dalam set dan prop juga dapat mempengaruhi *mood* film. Menurut Kendra Cherry, warna merupakan sarana yang kuat yang dapat mempengaruhi *mood*, perasaan, dan emosi (Cherry, n.d.).

Merah merupakan warna yang identik dengan etnis Cina. Terbukti ketika hari raya imlek atau tahun baru Cina, merah banyak sekali digunakan, baik untuk hiasan rumah, angpao, serta bajunya. Dalam bahasa Cina merah disebut dengan *hong*, pengejaan kata *hong* ini sama dengan penyebutan kata *ong* yang berarti bertuah (“Warna Merah dalam Masyarakat Cina”, 2013). Filosofi warna merah sendiri bagi warga etnis Cina adalah warna yang melambangkan terang dan ceria dalam kehidupannya (“Makna Warna Merah bagi Etnis Tionghoa”, n.d.). Warna merah juga dipercaya dapat melambangkan kemakmuran, semangat hidup dan keberuntungan bagi kehidupan masyarakat etnis Cina (“Makna Warna Merah bagi Etnis Tionghoa”, n.d.).

2.7. Set dan Prop

Dalam film, departemen yang berperan dalam proses pembuatan set dan prop adalah departemen artistik. Departemen ini dikepalai oleh seorang *production designer*, ia membawahi *art director*, *set decorator*, *property master*, pelukis, dan pengukir. Menurut LoBrutto (2002), seorang *production designer* bertanggung jawab untuk menginterpretasikan skenario dan imajinasi sutradara menjadi bentuk lingkungan fisik (arsitektur, dekorasi, dan tekstur) tempat aktor akan memerankan tokoh dalam sebuah film (hal. 1). Lebih lanjut lagi LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa seorang *production designer* bertugas mulai dari mendesain tata artistik sampai mengawasi proses pembuatan hingga selesai (hal. 1). Tujuan akhir dari seorang *production designer* adalah mampu membuat *look* sebuah film dan mampu membuat tata artistik yang nyata mungkin sehingga mampu membuat penonton percaya dengan dunia ada yang ada dalam film.

Dalam memvisualisasikan sebuah skenario, LoBrutto (2002) menyatakan bahwa seorang pembuat film harus mampu memahami lingkungan, dimana lokasinya, kapan kejadian dalam naskah itu terjadi, bagaimana kehidupan sosial, ekonomi, dan moral si tokoh, bagaimana karakter si tokoh, dimana mereka tinggal, apa pekerjaan mereka, dan semua hal yang berhubungan dengan skenario tersebut (hal. 13).

Untuk memahami karakter sebuah tokoh dalam film, kita perlu mengetahui beberapa hal yang dapat mempengaruhi karakter seseorang. Menurut Egri (2007), setiap benda memiliki 3 dimensi yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Sedangkan manusia memiliki 3 dimensi tambahan yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologis (hal. 33). Yang dimaksud dengan dimensi fisiologi yaitu keadaan fisik

seseorang, contoh, tinggi, kurus, buta, tuli, pendek, dsb. Karena keadaan fisik seseorang berbeda-beda, maka mereka pun memiliki karakter yang berbeda-beda (hal. 33). Contohnya, orang yang dalam keadaan sakit akan melihat hal-hal di sekitarnya secara berbeda dibandingkan ketika ia sedang sehat. Beberapa elemen lain yang dapat mencerminkan dimensi fisiologi adalah jenis kelamin, umur, postur tubuh, warna kulit, penyakit/kesehatan, cacat, dan penampilannya (hal. 36).

Lain halnya dengan dimensi sosiologi. Jika dilihat dari kata sosiologi berarti dimensi ini berhubungan erat dengan keadaan sosial seseorang. Seperti yang tertera dalam KBBI, kata sosiologi memiliki arti pengetahuan atau ilmu tentang sifat, perilaku, dan perkembangan masyarakat; ilmu tentang struktur sosial, proses sosial, dan perubahannya (hal. 1085). Egri (2007) menjelaskan dimensi sosiologi dapat dilihat dari kelas sosial, pekerjaan, tingkat pendidikan, agama, ras, pandangan politik, dan hobi (hal. 36-37).

Menurut Egri (2007) dimensi psikologis merupakan gabungan dari dimensi fisiologis dan dimensi sosiologis (hal. 34). Gabungan dari kedua dimensi tersebut menimbulkan ambisi, perilaku, dan sikap seseorang (hal. 34). Dimensi psikologis dapat terlihat dari jenis kepribadian, kemampuan (bakat, bahasa), serta IQ.

Dalam skripsi ini penulis membahas karakter tokoh dalam film berdasarkan dimensi sosiologinya, yaitu berdasarkan kelas sosial dan etnis tokoh.

2.7.1. Set

Menurut Hornby (2010), set adalah tempat dimana adegan film direkam (hal. 1350). Menurut Dave Roos, tujuan utama sebuah film adalah membuat penonton

percaya kalau dunia yang kita buat itu benar-benar ada dan nyata (Roos, n.d.). Salah satu caranya adalah dengan membuat set film tersebut senyata mungkin. Lebih lanjut Ross menjelaskan bahwa dalam film daripada sutradara menceritakan filmnya melalui teks atau audio, lebih baik sutradara menyajikannya dalam bentuk visual. Maka dari itu semua hal yang terlihat di depan kamera merupakan hal yang penting dalam film, termasuk juga set.

Dalam prosesnya, set yang ada harus direncanakan secara matang terlebih dahulu. Ada set yang dibangun dari awal, ada juga set yang sudah jadi, misalnya sebuah rumah atau ruangan. Menurut Roos, Setelah bentuk dasar dari set jadi, tibalah saatnya seorang *set dresser* bekerja (Roos, n.d.). Roos juga menjelaskan bahwa *set dresser* atau *set decorator* bertanggung jawab atas seluruh barang yang ada di dalam ruangan atau set tersebut, mulai dari furniture, wallpaper, dan semua benda yang ada di dalam set (Roos, n.d.).

Menurut Yassir, set dalam film dibagi menjadi :

- 1) On location set (menggunakan tempat atau ruangan yang sudah ada)
- 2) In studio set (membuat set dalam studio)
- 3) Visual effect set (set yang dibuat dengan menggunakan teknik *painted glass, gate matting, miniature, projector*)
- 4) Digital set, contohnya CGI (*Computer-generated Imagery*)
- 5) *Mechanical set* (set yang memiliki sistem mekanik) (slide Set and Property Design Course 1, 2011).

2.7.2. Prop

Menurut Magloff, istilah properti dan prop dalam dunia film itu sama saja. Prop merupakan singkatan atau bentuk pendek dari penyebutan properti film (Magloff, n.d.). Menurut Rea dan Irving (2010), prop adalah benda yang dapat digerakkan yang digunakan oleh aktor yang berhubungan dengan cerita (hal. 128).

Orang yang bertanggung jawab atas segala kebutuhan prop dalam film adalah *Property Master*. Menurut LoBrutto (2002) *Property Master* pekerjaannya sangat berkaitan erat dan *set decorator* dan *production designer* (hal. 50). Maka dari itu tidak heran jika ada barang-barang yang tidak digunakan oleh aktor, tetapi digunakan sebagai dekorasi dalam set, disebut juga sebagai prop dalam film.

Yassir berpendapat bahwa prop dapat dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu :

- 1) Set prop : prop yang mayoritas dipakai di dalam set.
- 2) *Decorating* : prop yang ada di dalam set yang bersifat dekoratif.
- 3) *Hands* prop : prop yang digunakan oleh tokoh tetapi tidak mempunyai nilai naratif.
- 4) Prop *action* : prop yang digunakan oleh tokoh dan akan mempunyai nilai naratif
- 5) *Mechanical* prop : prop yang menggunakan sistem mekanik
- 6) *Green* : tanaman yang ada di dalam set (slide Set and Property Design Course 1, 2011).

Menurut Robert Vaux, prop merupakan komponen yang sangat bernilai dalam keseluruhan cerita dalam sebuah film, bahkan prop dapat menjadi simbol dari sebuah film (Vuax, n.d.). Lebih lanjut Vaux mengatakan prop juga dapat :

- 1) Memperkuat karakter tokoh dalam film.
- 2) Dapat menjelaskan ruang dan waktu.
- 3) Menciptakan atmosfer bagi pemain, terlebih untuk proses *shooting* di dalam studio yang menggunakan *green screen*. Dengan memakai prop yang sesuai akan menambah penghayatan dan imajinasi pemain pada cerita tersebut.
- 4) Memberikan rasa aman pada pemain. Jika dibandingkan dengan menggunakan pisau asli, pemain pasti akan merasa lebih aman memakai prop pisau yang dibuat sedemikian mirip dengan aslinya tanpa khawatir akan terluka (Vaux, n.d.).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA