



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 Nostalgia

Menurut Dirks (2016), film nostalgia biasanya menggambarkan kisah masa lalu yang lebih baik dan tidak terlihat rumit seperti kejadian sebenarnya. Bahkan, lebih banyak menampilkan kisah masa kecil yang dialami oleh protagonis dan narator (hlm. 14). Sedangkan, Friedberg (seperti dikutip oleh Lee, 2008, hlm. 4) memaparkan film nostalgia tidak selalu mengenai masa lalu, namun membuat penonton mempelajari akibat yang telah terjadi sehingga tidak membuat kesalahan di masa depan. Namun, Jameson (seperti dikutip oleh Callahan, 2010, hlm. 382) menyatakan bahwa film nostalgia terbagi menjadi tiga tipe yang dapat dilihat secara jelas. Pertama, film yang menceritakan tentang masa lalu dan momen pada periode masa lalu tertentu secara spesifik seperti film *American Graffiti*. Kedua, film yang menciptakan kembali rasa dan objek seni yang mempunyai karakteristik seperti masa lalu. Serta, mencari kaitan suatu benda dengan masa lalu. Salah satu contohnya, seperti film *Raiders of the Lost Ark* (seperti dikutip oleh seperti dikutip oleh Callahan, 2010, hlm. 382). Ketiga, Jameson (1992) menambahkan dalam film nostalgia terdapat protagonis (hlm. 223). Berikut penjelasan tiga karakteristik film nostalgia oleh Jameson.

1. Tentang masa lalu

Film nostalgia mempunyai konsisten terhadap postmodernis, dimana berusaha menghasilkan gambar dan *simulacra* dari masa lalu. Hal ini dikarenakan

kehidupan sosial sejarah asli atau tradisi asli telah menjadi lemah. Sehingga, masa lalu yang dilahirkan menjadi semu karena seiring waktu berjalan mengalami perubahan (Jameson, 1992, hlm. 137).

2. Menciptakan kembali suatu objek masa tertentu

Menurut Jameson (1992), dalam film nostalgia *mise en scene* menuntut untuk rekonstruksi ulang objek yang otentik. Namun, otentik disini memiliki arti yang berbeda. Otentik sendiri sebagai perwakilan representasi dari sebuah sejarah dan sebuah foto. Tidak peduli apa bendanya, bahkan bisa berbeda dari representasi masa lalu karena keadaan teknologi dan kualitas film pada periode itu (hlm. 190).

3. Protagonis dalam film nostalgia

Jameson (1992) memaparkan protagonis dalam film nostalgia harus memberikan tampilan yang sudah menjadi stereotip. Para protagonis harus bisa memerankan kepribadian dan gaya yang menggambarkan stereotip di masa tertentu untuk menambah pengetahuan penonton dan menjadi karakteristik kehidupan masa lalu. Sehingga, protagonis harus bisa mengimbangi narasi cerita dalam film dengan stereotip karakter pada periode tahun tertentu (hlm. 223).

Santaolalla (2000) menambahkan *National Geographic* menampilkan film yang mengandung nostalgia, salah satunya seperti *Baraka*. Menurut beliau, keduanya mengajak penonton untuk fokus apa yang seharusnya dimiliki bersama. Mendokumentasikan realitas, serta mengajak penonton untuk meredakan kegelisahan dan mempunyai tanggung jawab terhadap dunia. Melalui keduanya, media bisa menjadi wadah untuk memanfaatkan dunia pada tempatnya dan memastikan pagar yang memisahkan antara penonton dan orang-orang pribumi

tidak datang terlalu dekat untuk kenyamanan masing-masing. Film *Baraka* sendiri menceritakan tentang kapitalis yang menyebabkan kekacauan pada sosial, ekonomi dan budaya, dengan menggabungkan nostalgia untuk menggambarkan kondisi dunia sebelum kedatangan kapitalis modernitas. Objek dari film nostalgia ini dapat dilihat melalui penghormatan terhadap pengobatan kuno, ajaran agama seperti Buddha, Hindu, Islam, dan Kristen (hlm. 112).

2.2. Nostalgia

Boym (dikutip dari Wilson, 2005, hlm. 22) menyatakan bahwa nostalgia ialah kerinduan terhadap suatu tempat. Namun, dalam artian sebenarnya lebih mengarah kepada kerinduan waktu periode masa lalu. Waktu ini termasuk memori saat masa kecil dan mimpi yang masih membekas. Sedangkan, Berliner dan Ange (2014) berpendapat bahwa nostalgia sendiri muncul karena keadaan sejarah yang mengingatkan identitas diri yang sudah hilang pada tiap individu (hlm. 172). Sedangkan, menurut Boym (2001) nostalgia terdapat dua jenis yaitu nostalgia restoratif dan nostalgia reflektif (hlm. 27).

Boym (2001) menambahkan nostalgia adalah hubungan antara hidup individu dengan kelompok atau negara dan individu dengan memori kolektif (hlm 132-133).

1. Individu dan memori kolektif

Memori kolektif dipahami sebagai tanda umum dari kehidupan sehari-hari. Memori kolektif merupakan kerangka sosial yang pernah dialami bersama pada ingatan tiap individu. Memori kolektif tidak sama dengan memori nasional, walaupun keduanya berbagi foto dan kutipan. Memori kolektif ialah gambaran

dialog yang tersebar secara bersama-sama yang dihadapi oleh rakyat, orang yang diusir dan orang buangan.

2. Individu dan memori nasional

Memori nasional cenderung kepada alur yang menerangkan segala sesuatu. Serta, segala kejadian menuju pada tujuan tertentu dari ingatan kehidupan sehari-hari. Kesenjangan dan diskontinuitas diperbaiki melalui cerita yang koheren dan inspirasi untuk menemukan identitas.

Menurut Boym (2001), adanya fakta mengenai tradisi yang membentuk individu melakukan refleksi kritis terhadap dunia moderen dengan menggabungkan pengalaman nostalgia. Hal ini mengarahkan kepada eksplorasi sisi masa lalu daripada jalan lurus ke depan. Sehingga, memilih jalan memutar dari deterministik sejarah abad kedua puluh. Modernisme menawarkan kritik dari kedua daya tarik moderen dengan kebaruan dan tidak ada penciptaan kembali dari tradisi. Sehingga, tradisi, refleksi, kerinduan, keterasingan dan kasih sayang pergi bersama-sama. Selain itu, nostalgia memungkinkan untuk melihat kembali sejarah untuk mencari hal baru dan teknologi. Hal ini untuk membangun kemungkinan yang belum direalisasi dan tidak terduga untuk ke depannya (hlm 23-24).

2.2.1. Nostalgia Restoratif

Boym (2001) berpendapat bahwa nostalgia restoratif lebih menekankan pada upaya rekonstruksi pada hal yang telah hilang. Rekonstruksi ini menampilkan penyebab kejadian sebuah kisah di masa lalu dan mengenalkan suasana masa lalu. Oleh karena itu, nostalgia restoratif membangun ulang benda-benda atau lokasi yang pernah ada di masa lampau seperti renovasi reruntuhan di lokasi

sejarah dan memproduksi ulang barang-barang sejarah (hlm. 27-28). Davidson, Park, dan Shields (2013) menambahkan bahwa nostalgia restoratif berusaha menampilkan artefak masa lalu untuk dibangun ke zaman moderen. Hal ini diharapkan untuk mengulangi apa yang pernah revolusioner dan mempertahankan semangat zaman dulu (hlm. 89).

Kebangkitan nasional di seluruh dunia menjadi karakter yang membangun nostalgia restoratif, dimana keterlibatan dalam pembuatan mitos sejarah yang anti moderen dengan cara membangun kembali simbol nasional dan mitos nasional. Nostalgia restoratif memmanifestasikan secara total rekonstruksi monumen masa lalu. Nostalgia restoratif membedakan antara kebiasaan masa lalu dan kebiasaan pemulihan masa lalu. Eric (dikutip dari Boym, 2001, hlm. 110) membedakan antara kebiasaan lama dan abad kesembilan belas dimana tradisi diciptakan. Kebiasaan lama yang disebut sebagai tradisi lama komunitas masyarakat yang tidak berubah dan inheren konservatif, artinya, kebiasaan dalam masyarakat tradisional tidak pernah berubah. Sebaliknya, diciptakan tradisi yang mengacu pada satu praktek, biasanya diatur secara terang-terangan atau diam-diam diterima. Serta, ritual simbolik alam yang berusaha menanamkan nilai dan norma perilaku tertentu untuk berkesinambungan dengan masa lalu.

Terdapat dua jenis paradoks yang menjelaskan tradisi. Pertama, semakin cepat dan menyapu kecepatan modernisasi, lebih konservatif dan tradisi baru cenderung tidak dapat diubah. Kedua, semakin kuat retorika kontinuitas dengan masa lalu dan penekanan pada nilai-nilai tradisional. Maka, lebih selektif ketika menyajikan masa lalu. Tradisi baru dibangun bukan karena tindakan

konstruktivisme sosial, namun membangkitkan rasa kehilangan masyarakat dan menawarkan kerinduan pada tiap individu (Boym, 2001, hlm. 110-111).

2.2.2. Nostalgia Reflektif

Boym (2001) menyatakan bahwa nostalgia reflektif mengeksplor berbagai tempat dan membayangkan zona waktu yang berbeda dalam membuat satu alur cerita. Nostalgia ini membedakan memori berdasarkan alur identitas nasional dan memori sosial, yang dikumpulkan melalui kerangka kolektif. Tetapi, kerangka kolektif ini belum tentu berasal dari memori individu (hlm. 27-28). Ivi (dikutip oleh Salmon, 2015, hlm. 21-22) menambahkan bahwa nostalgia ini sebagai suatu kerinduan tanpa gagasan. Lebih peduli pada sejarah dan waktu individu dengan mengenang masa lalu melalui memori berupa fragmen-fragmen memori yang sudah buram.

Menurut Boym (2001), nostalgia reflektif lebih kepada memori budaya dan individu. Budaya dan individu saling menimpa satu sama lain ketika ditampilkan dalam sebuah gambaran. Namun, individu dan budaya dalam sebuah narasi dan alur identitas tidak sama. Dengan kata lain, keduanya dapat digunakan sebagai pemicu ingatan dan simbol. Nostalgia reflektif tidak berpura-pura untuk membangun kembali tempat mitos yang disebut sebagai rumah. Tipe nostalgia ini ironis, meyakinkan dan fragmen serta sadar ada jarak antara identitas dan kemiripan. Sehingga, mendorong untuk menceritakan hubungan antara masa lalu, sekarang dan masa depan.

Melalui nostalgia ini masa lalu bukanlah hal yang sudah tidak eksis lagi. Masa lalu tidak dibuat dari gambaran masa sekarang atau terlihat sebagai bencana.

Namun, masa lalu membuka banyak potensi untuk mengembangkan sejarah lebih jauh. Sehingga, Bergson (dikutip dari Boym, 2001, hlm. 127) menambahkan bahwa nostalgia reflektif memungkinkan tiap individu untuk mengeksplorasi virtual realitas masa lalu melalui kesadaran dengan kreativitas dan kebebasan (Boym, 2001, hlm. 125-127).

2.3. Fungsi Nostalgia

Menurut Casper (2011), fungsi nostalgia mempengaruhi hidup karakter saat mendeskripsikan dialog melalui gambaran dan musik di masa lampau. Nostalgia memberikan budaya lampau yang akan menarik semua kalangan termasuk kalangan usia menengah hingga tua (hlm. 50-51). Sperb (2015) menambahkan nostalgia dalam film memiliki fungsi untuk melibatkan penonton dengan film yang dilihat oleh penonton. Terutama penampilan sinema lama yang ditambahkan dengan atraksi daya tarik efek visual dan 3 dimensi seperti film *Hugo*. Memudarnya film sejarah mendorong masyarakat untuk memperjuangkan film-film lama dengan melestarikannya. Melestarikannya dengan sesuai konsep masa yang akan datang dengan menambahkan koleksi film-film masa lampau (hlm. 79). Sedangkan, menurut Greenberg, Koole, Pyszczynski (2004, hlm. 206-207), fungsi nostalgia terbagi menjadi tiga, yaitu berubah dan menambah identitas, regenerasi dan menopang makna, dan penopang serta menyegarkan hubungan sosial adalah sebagai berikut.

1. Menambah Identitas dan Perubahan

Nostalgia berfungsi untuk melindungi identitas individu. Nostalgia menolong harga diri untuk tidak menurun. Nostalgia juga mampu meningkatkan kemampuan

untuk memulihkan diri yaitu menghadapi masa depan dengan menyempurnakan masa lalu di masa sekarang.

2. Regenerasi dan Menopang Makna

Regenerasi dan mempertahankan makna dari sudut pandang budaya dunia. Nostalgia membantu untuk meredakan ketakutan eksistensi dan memperkuat nilai tradisi budaya. Nostalgia bisa dijadikan sebagai terapi.

3. Penopang dan Menyegarkan Hubungan Sosial

Nostalgia dapat berfungsi untuk memperkuat obligasi relasional. Tokoh dari masa lalu di bawa ke kehidupan dan menjadi bagian masa sekarang. Sehingga, bermanfaat untuk harga diri dan identitas dengan merayakan kembali simbol kehidupan dari masa lampau dan masa sekarang.

2.4. *Evoking Nostalgia*

Davis (dikutip oleh Niemeyer, 2014, hlm. 55) berpendapat bahwa nostalgia ditampilkan melalui seni musik, tari atau lukisan untuk menentukan estetika dari kesadaran pada individu. Hal ini tergantung seniman dalam menciptakan suatu objek berdasarkan pengalaman nostalgia seperti penggunaan *filter* dalam mengambil objek sebagai estetika. Blackshaw (2009) menambahkan bahwa nostalgia terdapat dua konsep untuk membangkitkan ide dari masa lalu melalui pesona dan keinginan (hlm. 146). Sedangkan, Le Sueur (dikutip dari Sprengler, 2009, hlm. 85) memaparkan bahwa terdapat dua kunci yang berperan untuk membangkitkan nostalgia. Dua kunci tersebut ialah *surface realism* dan *deliberate archaism*.

Menurut Davis tergantung pada periode tertentu seniman berada. Masing-masing seniman memutuskan bentuk dan tema seperti apa yang memicu pengalaman nostalgia yang dialami oleh seniman untuk menciptakan karya. Penggunaan *filter* dalam fotografi adalah salah satu contoh modalitas estetika seniman (dikutip oleh Niemeyer, 2014, hlm. 55). Sedangkan, Le Sueur membagi nostalgia menjadi dua jenis yaitu restoratif dan melankolis seperti teori milik Boym, yang menampilkan motivasi dalam upaya untuk merebut kembali dan menghidupkan kembali masa lalu. Le Sueur mengidentifikasi terdapat dua kunci untuk membangun nostalgia dalam film. Dua kunci tersebut ialah *deliberate archaism* dan *surface realism* yang berperan penting untuk mengeluarkan nostalgia (dikutip dari Sprengler, 2009, hlm. 84-85).

2.4.1. *Surface Realism*

Sprengler (2009) berpendapat bahwa *surface realism* merupakan istilah untuk menampilkan beberapa keraguan terhadap keaslian suatu objek. Objek tersebut untuk direalisasikan walaupun terlihat seperti buatan (hlm. 85). Stoddart (2011) memperjelas dari makna *surface realism*. *Surface realism* menampilkan hasil produksi visual periode tertentu melalui penggunaan benda-benda yang dikenal pada periode tertentu. Benda-benda tersebut seperti pakaian, perabotan, mobil, dan lain-lain (hlm. 237).

Le Sueur (dikutip oleh Sprengler, 2009, hlm. 85) memperdalam *Surface realism* yang tepat untuk menunjukkan adanya keraguan bagaimana hal nyata atau lebih tepatnya bagaimana dilakukannya untuk menunjukkan hal nyata yang sebenarnya. Pada tahun 1957 di studio film penuh dengan benda yang diproduksi

selamat periode itu untuk terlihat keaslian produk periode masa itu. Namun, tempat umum dan privasi tahun 1957 tidak memajang benda-benda yang dihasilkan pada tahun yang sama. Ruang tamu pada pada tahun itu dipenuhi oleh item dan jejak dari tahun-tahun sebelumnya. Hal ini membuat *surface realism* terlihat buatan dan mengganggu apabila seseorang berfikir benda itu tidak asli. Namun, evaluasi realisme dari pengaturan tahun 1950-an asli atau tidak, benda tersebut dikenali sebagai objek yang telah sesuai dengan konteks film atau televisi sebagai objek tahun 1950-an. Salah satu contohnya seperti film *Bastard Our of Carolina*.

2.4.2. *Deliberate Archaism*

Sprengler (2009) berpendapat bahwa *deliberate archaism* menghasilkan film yang memiliki kesan *old*. Kesan ini dibangun melalui bentuk media lama yang tidak hanya menampilkan visual dan perasaan pada periode masa itu (hlm. 85). Stoddart (2011) menambahkan bahwa *deliberate archaism* mendeskripsikan bagaimana praktek yang dilakukan untuk membuat suatu film sama dengan praktek di masa lalu lakukan. Serta, menciptakan tampilan wujud seni yang sudah lama sesuai dengan periode masa lalu. Salah satu contohnya seperti film *The Good German* (2006) pengambilan gambar hitam putih dengan lensa dari tahun 1940 untuk membuat gambar tersebut seperti gambar pada tahun 1940 (hlm. 237).

Le Sueur (dikutip oleh Sprengler, 2009, hlm. 86) menggambarkan *deliberate archaism* sebagai praktek dalam pembuatan film yang disebut *le sueur* sendiri sebagai hasil film lama yang baru. *Deliberate archaism* membuat kembali nuansa dan tampilan seperti masa lampau. Contohnya, film *American Graffiti*

menggunakan *garish jukebox* atau pakaian norak sebagai estetika untuk menampilkan nuansa tahun 1950-an. *Far from Heaven* meniru palet pasca perang milik Douglas Sirk dan menggunakan warna efek melodramatis. *The Aviator* menggunakan digital untuk memproses ulang *technicolor* dua dan tiga warna tertentu. *The Good German* yang direkam melalui lensa dari tahun 1940-an dan satu kamera untuk memperlihatkan seperti film tahun 1940-an sesungguhnya.

2.5. *Mise en Scene*

Orlebar dan Bignell (2007) menyatakan bahwa segala sesuatu yang ditampilkan di satu *scene* tidak hanya menampilkan objek yang terlihat. Namun, di dalam *mise en scene* terdapat sudut kamera, perpindahan kamera, *framing*, ukuran *shot*, *lighting*, aktor, *make up* dan kostum (hlm. 228). Caldwell (2011) memperkuat bahwa *mise en scene* membicarakan elemen visual yang terlihat dalam satu *frame* dan mendukung sebuah cerita, seperti *setting*, *lighting*, *costumes*, dan *acting style* (hlm. 13). Sedangkan, Sikov (2010) berpendapat bahwa *mise en scene* adalah bentuk hubungan segala sesuatu yang ada dalam suatu *shot* dengan *shot* lainnya (hlm. 19).

2.5.1. Sudut Kamera

Menurut Orlebar dan Bignell (2007) bahwa *shot* dapat dideskripsikan melalui dari posisi suatu kamera yang berhubungan dengan garis *eye level*. Ketika kamera diposisikan *eye level* dengan karakter dalam *frame* menampilkan karakter melihat ke arah penonton. *Shot* sudut kamera dari *low angle* atau *high angle* memberikan efek yang berbeda. Kamera diletakkan lebih rendah dari *eye level* menimbulkan kesan karakter menjadi dominan dan kuat. Sedangkan, kamera diletakkan di atas

eye level dan mengarah ke bawah dimana karakter berada menunjukkan kerapuhan pada karakter tersebut (hlm 24). Young (2012) menambahkan sudut kamera tidak hanya menampilkan reaksi emosional dari penonton namun bagaimana penonton menilai emosi dari penampilan karakter (hlm. 103). Sikov (2010) memperkuat bahwa sudut kamera sebagai cara yang digunakan oleh sutradara untuk menunjukkan ekspresif subjek yang mereka inginkan (hlm. 12).

2.5.2. Perpindahan Kamera

Perpindahan kamera adalah alat bantu kreatif yang digunakan oleh berbagai program televisi. Terdapat dua macam perpindahan, yaitu perpindahan kamera statis yang dikenal sebagai *tilt up or down*, dan perpindahan kamera horisontal dikenal sebagai *pan* (Orlebar dan Bignell, 2007, hlm. 226). Sedangkan, menurut Sikov (2010), perpindahan kamera adalah salah satu efek yang cantik dalam wujud seni. Sebuah perpindahannya dapat mengungkapkan banyak isi ruang dan dapat mengekspresikan emosi (hlm. 26). Frost (2009) memperkuat bahwa perpindahan kamerasangat jelas sering ada dalam film dan episode televisi untuk memberikan tempo pada cerita (hlm. 162).

2.5.3. Framing

Orlebar dan Bignell (2007) berpendapat bahwa *framing* untuk menampilkan sebuah cerita, menunjukkan perasaan karakter, menyegarkan aksi dari karakter dan mengembangkan tensi dari alur naratif pada cerita. Serta, *framing* menunjukkan sinyal visual secara kompleks pada satu shot pada penonton (hlm 219, 234). Sedangkan, Nelmes (2012) berpendapat *framing* adalah gambar yang diambil dalam satu *shot* bisa berubah tergantung pergerakan kamera. *Framing*

penting untuk mempresentasikan gambar, karena semua aspek *mise en scene* terlihat dalam satu layar yang datar (hlm. 93).

2.5.4. Ukuran Shot

Ukuran *shot* adalah ukuran subjek dalam satu *frame*. Dimana ukuran tersebut dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap karakter dalam *frame* tersebut. Seperti karakter dalam sebuah drama dan orang yang sedang diwawancarai (Orlebar dan Bignell, 2007, hlm. 230). Sedangkan, Kuhn dan Westwell (2012) berpendapat bahwa ukuran *shot* menggambarkan perbedaan *framing* dari gambar film atau jarak dari kamera terhadap subjek. Ukuran *shot* menggambarkan *scale* dan pembagian tubuh karakter di layar. Serta, dianggap sebagai salah satu komponen dalam *film style* (hlm. 374-375).

2.5.5. Lighting

Orlebar dan Bignell (2007) berpendapat bahwa pencahayaan merupakan elemen penting untuk membentuk gambar tiga dimensi yang ditampilkan pada penonton. Pencahayaan sendiri dibedakan menjadi dua tipe, yaitu pencahayaan kuat dan lembut. Pencahayaan kuat menimbulkan bayangan yang terlihat jelas sedangkan pencahayaan lembut membuat bayangan lebih menipis (hlm. 229). Nelmes (2012) menambahkan *lighting* penting membentuk cara penonton untuk menanggapi properti lain dalam sebuah *mise en scene*. *Lighting* menentukan komposisi untuk menekankan penerangan dan bayangan. Sumber pencahayaan seperti lampu, lilin dan benda lain yang terlihat dalam layar. Namun, pada umumnya sumber pencahayaan muncul dari luar layar (hlm. 92). Westwell dan Kuhn (2012)

memperkuat bahwa pencahayaan dianggap sebagai komponen dari *mise en scene* (hlm. 249).

2.5.6. Aktor

Aktor adalah pemain yang dapat membuat dirinya sendiri berbicara seperti karakter pada naskah secara natural (Orlebar dan Bignell, 2007, hlm. 230). Sedangkan, Sitorus (2002) menyatakan bahwa aktor mempunyai tugas untuk membangun karakter lain dari sebuah naskah, khususnya menciptakan karakter. Aktor memberi reaksi pada aksi yang diberikan oleh orang lain sehingga menimbulkan aksi yang akan memicu reaksi lainnya (hlm. 116).

2.5.7. Acting Style

Caldwell (2011) menyatakan bahwa *acting style* merupakan gaya peran yang ditampilkan oleh aktor untuk menampilkan perasaan, tujuan, sikap dan pikiran dari sebuah karakter. Dimana para aktor memerankannya dengan memanipulasi ekspresi, postur, suara dan gestur tubuh (hlm 36). Sedangkan, Pramaggiore dan Wallis (2005) berpendapat bahwa gaya dari akting sebuah aktor dilalui melalui sebuah latihan dan aktor mungkin akan mengembangkan keterampilan mereka dalam berakting (hlm. 69).

2.5.8. Setting

Menurut Caldwell (2011), *setting* adalah lokasi dalam sebuah film yang termasuk kota, kamar, pedesaan, tempat futuristik. *Setting* juga menampilkan objek yang biasa digunakan untuk menunjukkan peran penting pada karakter seperti *props* (hlm. 18). Pramaggiore dan Wallis (2005) memperkuat bahwa *setting* digunakan untuk membangun berbagai efek yang berbeda di berbagai film (hlm. 66).

2.5.9. *Make up*

Make up merupakan seni dalam menentukan karakter. Seni dimana mengaplikasikan berbagai macam emosi dan sifat karakter sesuai suasana hati, waktu, pekerjaan, ambisi, kegelisahan, pikiran dan status sosial (Orlebar dan Bignell, 2007, hlm. 228). Wright (2002) menambahkan bahwa *make up* digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan dijual banyak di kounter khusus *make up*. *Make up* juga digunakan untuk tampil di televisi, majalah, *film*, dan teater (hlm. 17). Sedangkan, menurut Luke (2011), *make up* adalah salah satu cara untuk mendapatkan gambar yang bagus. Serta, mengubah tampilan dari biasa menjadi luar biasa (hlm. 10).

2.5.10. Kostum

Dinata (2004) menyatakan kostum ialah wujud komunikasi yang memperkuat karakter si tokoh. Penentuan kostum melalui kolaborasi penara kostum, produser dan sutradar (hlm. 44). Prasetyadi dan Bahri (2009) memperkuat bahwa kostum adalah pakaian yang menjadi ciri khas karakter dalam cerita (hlm. 83). Sedangkan, menurut McDonald (2010) kostum mempunyai potensi yang dapat merusak atau mendukung karakter dalam cerita. Sehingga, penting untuk mempertimbangkan beberapa teori sebelum membicarakan apa yang ingin ditampilkan dalam sebuah layar secara garis besar (hlm. 15).