



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Production Designer*

LoBrutto (2002) menjelaskan bahwa seorang *production designer* memiliki kemampuan untuk membuat penampakan visual yang dapat membawa penonton maju atau mundur dalam waktu. *Production designer* mampu membuat sebuah visual mimpi indah maupun mimpi buruk karakter. Maka dari itu, mereka juga perlu mempelajari mengenai hubungan antar karakter, *backstory* masing masing karakter, dan lingkungan sekitarnya (hlm. 2).

Rizzo (2005) menyatakan bahwa Departemen Artistik dijabarkan lagi berdasarkan kru yang bekerja di departemen tersebut, kru *art department* memuat: *set designers, model makers, the archivist, graphic designer, computer graphic artists, set decorator, koordinator mechanical effects, prop master* sebagai pemilih properti yang tepat untuk sebuah set, *set buyers, on-set decorators, prop makers, carpenters, welders, plasterers, set painters scenic artists*, dan asisten *art department*. Departemen artistik merupakan *job desk* film yang kru nya paling padat, membuat proses pembuatan film yang kreatif membutuhkan banyak keahlian dari seluruh departemen artistik. (hlm 33).

Semua benda yang akan dilihat oleh penonton saat menyaksikan sebuah film adalah tanggung jawab seorang penata artistik. Pembuatan set, atau setting dari sebuah adegan menjadi tanggung jawab penata artistik. Kewajiban yang harus dikerjakan oleh *production design* dan kru nya yaitu pembagian tugas pada

tiap *job desk*, menyiapkan budget, jadwal dan juga mengatur dan menjaga konsep. Tugasnya bisa dibagi menjadi dua tahap, yaitu saat pra produksi dan saat produksi.

2.1.1. Pra Produksi

Barnwell (2008) mengatakan dalam tahap ini *production designer* melakukan analisis skenario. Proses ini bertujuan untuk merinci dan mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk semua adegan yang terdapat dalam sebuah film. *Production designer* memecah skrip menjadi lokasi, interior dan eksterior, dan periode waktu siang dan malam. Dari masing-masing elemen ini mereka dapat melihat berapa banyak *budget* yang diperlukan untuk film, yang bisa sesedikit sehingga sebanyak yang dimungkinkan oleh sebuah anggaran. Jika sudah tahu set dan properti apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sebuah film, maka seorang penata artistik sudah dapat memulai membuat daftar barang-barang apa saja yang dibutuhkan. (hlm 101-105)

Setelah melakukan analisa dan merinci apa saja yang dibutuhkan, *production designer* lalu merinci *budget* yang harus dikeluarkan, jika *budget* terbatas, maka ia perlu mempunyai kemampuan untuk membagi *budget* sesuai kebutuhan. Seorang *production designer* harus pandai membuat set yang sesuai dengan konsep dengan *budget* yang standar maupun minim. *Production designer* lalu akan melakukan riset, LoBrutto (2002) mengatakan riset dilakukan untuk mencari referensi desain agar desain tidak terlalu *generic* atau umum. Bahan referensi dapat bervariasi dan diambil dari lokasi, film, lukisan, foto, mode, tekstil dan bahkan musik. Saat melakukan riset, *production designer* harus memiliki

referensi dari film lain yang memiliki konsep yang hampir sama sebagai teknik atau metode desain. (hlm 33-41)

Barnwell (2008) berpendapat bahwa kita perlu menggunakan semua hasil riset dari berbagai sumber, karena masing-masing sumber memberikan aspek yang berbeda-beda untuk pengetahuan seorang *production designer*. Penelitian juga membantu ketika memutuskan apakah akan menata set di studio atau di lokasi asli, seringkali sebuah film akan menggabungkan set buatan di studio dengan lokasi interior dan eksterior yang ada. Ada beberapa kelebihan dan kekurangan untuk pembuatan film di studio dan di lokasi. Misalnya, bekerja di studio berarti bahwa lingkungan dapat disesuaikan dengan naskah dan kondisi seperti cuaca tidak akan mempengaruhi visual. Di sisi lain, bekerja di lokasi mungkin memberikan tingkat keaslian secara visual. (hlm 103).

2.1.2. Produksi

Dalam tahap produksi, film telah dimulai pembuatannya. Maka pada setiap adegan, *production designer* perlu ada dan berada di dekat sutradara untuk memastikan gambar yang diambil sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan skenario. Kegiatan ini terus diikuti oleh *art director* dan kru *art* lainnya, mulai dari penataan set, memperhatikan *art continuity* dan selama pengambilan gambar masih berlangsung.

2.2. Konsep Artistik dalam Film

Menurut LoBrutto (2002), konsep artistik dapat mendukung cerita dan karakter melalui arsitektur, ruang, warna, tekstur, dan visual desain film. Setelah membaca naskah film, *production designer* akan memahami dan mempelajari cerita dan

karakter dalam naskah film tersebut. *Production designer* lalu dapat menentukan *color palette* dan penataan artistik yang sesuai untuk menceritakan film melalui visi pribadi seorang penata artistik tentang film.

Memahami fungsi tempat dan waktu juga penting karena hal tersebut memberikan instruksi kepada penata artistik, seperti memahami lingkungan tempat cerita itu berlangsung, kapan dan dimana narasi berlangsung, suatu tempat juga bisa digunakan untuk menganalisa status dan pandangan ekonomi, sosial, moral, dan politik karakter. Apa susunan emosi dan psikologis karakter? Di mana mereka tinggal? Apa gaya pribadi mereka? Bagaimana mereka berhubungan dengan lingkungan mereka? Bagaimana fisik berdampak pada kehidupan mereka? Konsep artistik mampu memvisualisasikan cerita dari hal-hal tersebut sehingga cerita yang ingin disampaikan oleh sutadara tersampaikan dengan baik. (hlm 13-14).

Barnwell (2018) mengatakan *production designer* adalah kepala departemen artistik dan itu adalah tugas utama mereka untuk menciptakan konsep desain untuk film. Pada akhirnya, konsep yang telah dibuat akan menentukan bagaimana *look* keseluruhan film terlihat di layar. Melalui penggunaan ruang, volume, cahaya, warna dan tekstur, mereka bertujuan untuk menciptakan desain yang mendukung dan memperkuat cerita dan karakter. (hlm 104).

2.2.1. Tata Ruang

Semua hal yang dimasukkan dalam sebuah adegan, baik dekorasi, pencahayaan, kostum, *blocking*, dan lain-lain dapat menguatkan naratif dalam film, seperti kedalaman, kedekatan, ukuran dan proporsi tempat dan objek dalam sebuah film dapat dimanipulasi melalui penempatan pencahayaan dan dekorasi. Penempatan

yang benar dapat memperlihatkan suasana hati atau hubungan antara elemen-elemen dalam dunia *diegetic*. Setting dan penempatan properti merupakan salah satu elemen yang penting karena dapat digunakan untuk memperkuat emosi karakter atau suasana hati dari sebuah film.

Sebuah setting yang tepat dapat mendukung karakter dalam film. Bakilapadavu (2018) mengutip ahli teori Andre Bazin, beliau mengatakan seberapa pentingnya menekankan setting dalam film ketika ia mengatakan “Drama di layar dapat terlihat dan diceritakan tanpa actor. Seperti pintu yang terbentur, daun yang tertiup angin, gelombang yang menghantam pantai dapat meningkatkan efek dramatis. Poin penting yang perlu diperhatikan di sini adalah bahwa sebuah setting tidak harus menjadi elemen pasif. Pembuat film dapat mengontrol setting dengan cara yang berbeda. (hlm 6-7).

Barnwell (2008) berpendapat bahwa seorang desainer diperlukan untuk membuat set film seperti bangunan, kota atau bahkan kota lain. *Production designer* menghubungkannya dengan narasi film, dalam arti mereka membangun suatu tempat untuk shooting film berlangsung secara kreatif, membuatnya sesuai untuk film dan karakter yang tinggal di tempat tersebut. Bordwell dan Thompson (2006) menyatakan bahwa *filmmaker* mempunyai dua cara untuk membangun set, pertama dengan mencari lokasi yang sudah ada, dan yang kedua yaitu membangun set baru di sebuah studio.

Menurut Bergfelder, Harris, dan Street (2007) set menyediakan tampilan geografis, konteks sejarah, konteks sosial, dan budaya yang masing-masingnya terdapat arti naratif. Unsur-unsur ini membantu penonton dalam mengidentifikasi karakter, psikologi tokoh tersebut. Dalam penataan set, perlu dipahami pentingnya

komposisi, *balance*, dan harmoni. Memahami komposisi dalam tata artistik merupakan salah satu hal yang penting dalam perancangan tata artistik. Komposisi dapat diartikan sebagai cara penataan elemen-elemen dalam *frame*, elemen-elemen ini mencakup garis, bentuk, warna, dan juga terang dan gelapnya cahaya. Sederhananya, komposisi adalah salah satu istilah untuk mendapatkan keseimbangan visual.

Bentuk-bentuk seperti bujur sangkar, segitiga dan lingkaran berkontribusi pada indera ruang dan digunakan untuk menyampaikan aspek-aspek narasi. Jadi, pengetahuan dan perancangan mengenai komposisi akan berguna untuk mendapatkan visual yang seimbang dan harmonis. *Balance* atau keseimbangan merupakan kesamaan unsur yang berlawanan atau bertentangan. Seimbang atau tidaknya sebuah *frame* dapat mempengaruhi emosi fisik penonton. Setelah mengatur unsur-unsur garis, bentuk, warna, *mood* dan komposisi, muncul lah harmoni atau keselarasan. Dengan demikian, setiap unsur harus memerlukan, menanggapi dan memunculkan keselarasan bentuk.

Sebuah set selalu terlihat paling menonjol dan dominan dalam produksi yang dibuat dalam batas-batas sebuah studio, dengan kata lain di mana *production designer* telah diberi kesempatan untuk menciptakan seluruh dunia dari awal. (hlm. 11-12).

2.2.2. Properti

Karsito (2008) berpendapat bahwa properti merupakan sebuah perlengkapan yang diperlukan dalam *shooting*. Seperti meja, dekorasi dinding, aksesoris tokoh, dan lain-lain. (hlm 63). LoBrutto mengatakan properti dikumpulkan, dirancang, atau

dibeli oleh *art crew* yang bertanggung jawab atas penempatan dan perawatan barang-barang selama fase pembuatan film. *Property master* juga bertindak di bawah pengawasan set desainer. Naskah akan menunjukkan alat khusus apa saja yang diperlukan untuk visualisasi cerita dan representasi karakter. Seringkali hal tersebut adalah salah satu elemen yang unik dan spesifik yang akan meningkatkan tekstur visual dari desain dan membawa imajinasi ke cerita.

Setiap elemen visual harus melengkapi, mendukung, dan mengembangkan narasi sinematik dan sesuai dengan rencana desain keseluruhan. *Property master* akan mencantumkan properti yang diperlukan untuk setiap adegan,. "Daftar belanja" ini adalah bagian penting dalam mendesain film. Mereka mengatur pendekatan penonton pada desain dan merepresentasikan ide dan kreativitas. Daftar akan digunakan untuk menemukan, membuat, membangun, menyewakan, dan mengeksekusi desain. (hlm 21).

2.2.3. Warna

Warna merupakan salah satu hal penting dalam film, warna dapat digunakan sebagai alat *storytelling* seperti yang dinyatakan oleh Risk (2016), *tone* warna dapat menentukan latar waktu dalam film, *genre*, dan tentunya *mood* dalam film. Warna dapat memengaruhi kita secara emosional, psikologis, dan bahkan fisik, seringkali tanpa kita sadari. Warna dalam film dapat membangun keharmonisan atau ketegangan dalam sebuah adegan, atau membawa perhatian pada tema-tema utama. Penggunaan warna dalam film dapat memberi fungsi dan informasi seperti:

1. Menimbulkan reaksi psikologis dengan penonton.
2. Membuat penonton fokus ke detail tertentu.

3. Mengatur *tone* film.
4. Mewakili sifat-sifat karakter.
5. Menampilkan perubahan atau konflik dalam cerita.

(hlm 1-2).

Barnwell (2008) berpendapat bahwa efek psikologis warna dapat menambah kedalaman cerita dan karakter, sehingga pilihan warna harus dibuat dengan hati-hati. (hlm 112).

Bellantoni (2005) berpendapat bahwa setiap warna memiliki karakter dan artinya sendiri yang dapat merepresentasikan hal-hal yang telah disebutkan diatas.

Berikut merupakan arti dari setiap warna:

1. Merah

Merah membuat penonton agresif, cemas, atau kompulsif. Merah menyimbolkan kekuatan, merah dapat memberi kekuatan pada orang baik atau orang jahat. Merah terang dapat meningkatkan detak jantung dan tingkat kecemasan penonton. Secara visual sangat keras dan bisa menimbulkan kemarahan.

2. Kuning

Kuning menunjukkan adanya kecemasan, kegilaan, obsesi dan kegelisahan. Salah satu alasan kuning adalah warna yang digunakan untuk sebuah *warning* adalah karena warna itu agresif secara visual. kuning menciptakan kecemasan dan membuat penonton lebih *stress*. Kuning juga warna yang diidentifikasi dengan matahari, yaitu mengaitkan kuning dengan energi kehidupan yang kuat dan kegembiraan. kuning cerah bisa menjadi *focus point*.

3. Biru

Biru mengartikan kesedihan, dapat menciptakan perasaan rindu dan perasaan melankolis. Biru identik dengan kesetiaan dan ketergantungan. Bahkan warna biru pucat memiliki kemampuan untuk memengaruhi reaksi emosional penonton terhadap apa yang terjadi di layar. Biru dapat memiliki sifat yang tampaknya bertentangan karena merupakan warna terdingin dalam spektrum warna. Oleh karena itu, sedikit perubahan warna dalam film dapat sepenuhnya mengubah cara penonton meresponsnya.

4. Oranye

Oranye menimbulkan rasa keramahan, kebahagiaan, dan *youth*. Oranye mendukung suasana yang hangat dan ramah. Cahaya oranye yang bersinar (dan hubungannya dengan matahari) dapat membawa kita pada perjalanan mendalam yang menghangatkan dan memperluas medan emosi kita. Cahaya oranye di interior, di sisi lain, dapat dibaca sebagai romantis.

5. Hijau

Hijau melambangkan alam, kekanak-kanakan, kecurangan/rakus, dan tanda adanya bahaya.

6. Ungu

Ungu dikaitkan dengan sensualitas. Warnanya sangat kuat di ranah non-korporal, erotis, mistis, dan bahkan paranormal. (hlm. 5-193).

Setelah meriset warna, seorang *production designer* lalu membuat *color palette*. Barnwell (2008) menyatakan bahwa *production designer* memiliki keseluruhan spektrum warna untuk dipilih dan pilihan yang dibuat dapat mempengaruhi bagaimana penonton akan mengalami suasana hati, suasana dan emosi dalam sebuah adegan. Warna dapat melakukan banyak kegunaan dalam

perancangan konsep artistik. LoBrutto (2002) menyetujui bahwa warna tidak hanya digunakan untuk memberi detail dalam penampakan visual, warna dapat mendefinisikan waktu dan tempat, menentukan karakter, membangun emosi, suasana, dan psikologis. Dalam bercerita visual, warna adalah salah satu aset terbesar pembuat film. Seperti di semua bidang pembuatan film, desain warna harus dipikirkan dengan serius dan harus direncanakan dengan cermat. *Filmmaker* tidak hanya menghadirkan warna yang cantik atau menarik, tetapi menceritakan sebuah kisah dan mendefinisikan karakter. Suatu set, lokasi, atau lingkungan ditafsirkan oleh penggunaan warna. Warna adalah alat desain ampuh yang bekerja secara efektif. (hlm. 77).

Bakilapadavu (2018) juga mengatakan bahwa warna juga digunakan untuk membuat pola estetika dan membangun karakter atau emosi dalam film naratif. Sutradara kadang menggunakan hitam dan putih atau sepia dalam film berwarna untuk menunjukkan *flash back* atau keadaan seperti mimpi. Penggunaan warna-warna cerah berfungsi untuk menunjukkan kondisi waktu yang ceria dan bahagia. Seringkali suasana hati yang *mellow* dan sedih diperlihatkan dengan menggunakan warna-warna kusam dan gelap. Penggunaan warna yang dingin atau kebiru-biruan dapat menghadirkan rasa dingin dan kesedihan, sementara pencahayaan yang hangat atau kekuningan dapat digunakan untuk menyampaikan kenyamanan, kebahagiaan dan sebagainya. Namun kita juga harus ingat bahwa warna tidak selalu membawa makna yang dapat dibaca dengan mudah. (hlm 8-9).

2.5. Karakter Tokoh

Truby (2008) menyatakan bahwa karakter berfungsi untuk menyampaikan tujuan film kepada penonton dan dibentuk berdasarkan kepentingannya secara fungsi naratif. (hlm. 16). Maka dari itu, Egri (1960) menyatakan bahwa dalam mendesain karakter perlu untuk menentukan aspek – aspek pribadi dari sisi fisiologi, sosiologi, dan psikologi (hlm. 36-37) yang dijabarkan sebagai berikut:

2.5.1. Fisiologis

Fisiologis tokoh merupakan penampilan fisik tokoh. Fisiologis tokoh meliputi hal-hal berikut:

1. Jenis Kelamin
2. Umur
3. Berat dan Tinggi Badan
4. Warna Rambut, Mata, Kulit
5. Postur
6. Penampilan
7. Kekurangan Fisik
8. Keturunan/Ras
9. Kesehatan

2.5.2. Sosiologis

Sosiologis tokoh merupakan bagaimana berperilaku, memandang sesuatu di kehidupannya.

1. Kelas Sosial
2. Pekerjaan
3. Pendidikan

4. Keluarga dan Pertemanan
5. Agama
6. Afiliasi Politik
7. Hobi
8. Tempat di komunitas dan masyarakat

2.5.3. Psikologis

Psikologis termasuk perilaku, mental, dan jiwa tokoh.

1. Kehidupan seks dan percintaan
2. Pegangan hidup / Motto
3. Ambisi
4. Frustrasi

2.6. Representasi Tokoh

Barnwell (2008) menyatakan film dapat menciptakan makna melalui representasi karakter dan cerita, hal ini menjadikan representasi sebagai bidang utama dalam studi film. Setiap gambar yang kita lihat adalah representasi yang dibangun dari pilihan yang dibuat selama proses produksi. Pilihan-pilihan ini termasuk karakteristik genre yang dimiliki film dan struktur naratif nya, dan bagaimana bahasa film seperti pergerakan kamera, suara, desain dan lainnya digunakan dan diterapkan. Semua keputusan yang dibuat sepanjang tahap produksi dapat mengubah makna film.

Untuk menganalisis cara sebuah film membangun representasi, kita dapat mempertimbangkan apakah karakter memiliki kedalaman dan nilai. Aspek yang berhubungan dengan karakter adalah gender, ras dan kelas sosial. Penonton akan memahami karakter berdasarkan aspek visual seperti penampilan mereka yaitu

kostum, setting dan yang semuanya telah dibangun selama produksi film. Akibatnya, film membantu membangun persepsi mengenai karakter dan dapat memengaruhi harapan penonton tentang karakter yang berbeda dan perilaku mereka. (hlm 188).

2.7. Genre

Dhoest (2017) mendefinisikan *genre* sebagai pola, bentuk, gaya atau struktur yang memberikan sifat *iconic* atau suasana dalam setiap individu film. Dalam pandangan ini, audiens bukan hanya penerima teks *genre* (yang berpotensi memiliki efek pada mereka), tetapi penonton yang berkontribusi pada pembangunan genre tersebut. (hlm. 2). Altman (1999) juga menyatakan bahwa secara universal, genre sering didefinisikan sebagai sebuah kategori yang telah dipahami karena adanya kebutuhan hiburan oleh penonton. Maka dari itu, genre dalam sebuah industri film biasanya telah dikenal oleh *audience* nya. (hlm. 15).

2.7.1. Elemen Dalam Genre

Dalam setiap *genre*, pasti ada keunikan yang berbeda-beda. Maka dari itu, Grant (2007) mengatakan bahwa kita dapat melihat sebuah genre dari elemen-elemen yang ada. Elemen tersebut terbagi menjadi lima, diantaranya:

2.7.1.1. Konvensi

Konvensi mencakup aspek *style* yang terkait dengan genre tertentu. Konvensi digunakan untuk memperlihatkan adanya perbedaan di setiap genre. Seperti bagaimana film noir menggunakan *low-key lighting* dan naratif *flashback* dan *tight framing* yang muncul pada film horror.

2.7.1.2. Konvensi Ikonografi

Ikonografi digunakan sebagai simbol yang dapat diingat dari sebuah genre. Dalam sebuah genre, ikonografi dapat mengacu pada objek tertentu, kostum, aktor yang spesifik, dan lainnya yang dapat melekat di mata penonton. Contoh ikonografi terlihat pada film *The Gunfighter* (1950) dengan gaya *western*, yaitu karakter koboi yang berpakaian serba hitam, memakai topi koboi, sepatu *boots*, dan tempat penyimpanan pistol yang diikatkan di bagian celananya yang dilengkapi dengan dua pistol. Ini adalah ikonografi *wardrobe* dari tipe generik *western*.

2.7.1.3. Cerita dan Tema

Sebagian besar genre memiliki struktur yang mengikuti standar praktisi dari Hollywood, yaitu fokus pada satu *hero* yang harus melawan masalah dan konflik yang dihadapinya untuk meraih *goals* karakter tersebut. Contohnya, dalam film *science fiction* tahun 1950-an, seperti *Gog* (1954). Karakter *hero* menggabungkan keberanian maskulin dengan teknologi untuk mengalahkan monster, setelah itu ia memenangkan hati perempuan yang ia sukai.

2.7.1.4. Konvensi Teknis

Technical Convention merupakan cara di mana peralatan digunakan untuk menceritakan cerita dalam film. Misalnya, *angle* kamera, komposisi, pencahayaan, scoring, suara ambience, atau teknik editing dalam film.

2.7.1.5. Setting

Setting menentukan latar tempat dan waktu. Pemilihan lokasi dan latar waktu dalam suatu genre dapat membuat perbedaan dari genre lainnya. Seperti film musikal dapat terjadi di mana saja, namun biasanya terjadi di pusat kota seperti New York. Contohnya, film *West Side Story* (1961), film musikal bergenre *romantic comedy*.

2.7.1.6. Karakter

Dalam genre, tipe-tipe karakter dibentuk untuk menyediakan sebuah tujuan dan tindakan sepanjang cerita. Aktor yang akan digunakan juga harus memenuhi kriteria untuk genre yang akan dipakai dalam film. Etnis tertentu sering kali digunakan sebagai stereotip dalam film, seperti karakter berkulit hitam yang mengedarkan narkoba atau teroris Arab. (hlm. 9-20).

2.8. Genre Romantic Comedy

Genre film terbagi menjadi banyak kategori, salah satunya adalah *romantic comedy*. Genre *romantic comedy* merupakan perkembangan genre *romance* mengarah ke *comic situations*. Dalam buku Grindon (2011), tertulis bahwa *romantic comedy* adalah proses orientasi, konvensi, dan harapan. Film-film dalam genre ini menciptakan lelucon atau ejekan sepanjang film; subjek diperlakukan sebagai hal sepele, dijadikan lelucon dan adanya *physical humor*. Meskipun drama tersebut menimbulkan masalah serius, contohnya seperti memilih pasangan hidup, prosesnya tampak ringan dan mengantisipasi resolusi yang positif. (hlm. 1-2).

2.8.1. Konvensi Genre Romantic Comedy

Genre *romantic comedy* memiliki gaya tertentu yang mendefinisikan genre itu sendiri. Konvensi genre *romantic comedy* terbagi sebagai berikut:

2.8.1.1. Karakter

Peran karakter dapat berdampak besar pada sebuah genre. Mortimer (2010) mengatakan bahwa karakter dalam genre *romantic comedy* akan menghadapi cinta pada pandangan pertama tetapi tidak dapat bersama, karena adanya konflik dan faktor-faktor di luar kendali mereka. Lalu, sering harus kehilangan pasangan yang salah untuk mendapatkan pasangan yang tepat. Pasangan dalam film diperlihatkan selalu tidak rukun, namun pada akhirnya mereka sadar bahwa semuanya hanya kesalahpahaman yang akhirnya mengarah pada *happy ending*. Genre *romantic comedy* umum juga akan menampilkan *mistaken identity & disguise* pada karakter. (hlm. 5).

2.8.1.2. Settings

Jermyn (2009) mengidentifikasi hubungan yang kompleks antara *romantic comedy* dan latar tempat. Sebuah tempat, selain menunjukkan lokasi geografis juga dapat memperlihatkan simbol dan kultur dari tempat tersebut. (hlm. 13). Deleyto (2011) mengatakan *romantic comedy* adalah jenis genre yang mencoba menggambarkan realita manusia sehari-hari dengan membangun *magical space*. Film komedi dengan genre *romantic comedy* memiliki setting yang didasarkan pada kehidupan sehari-hari, namun mereka juga memasukkan unsur-unsur yang memungkinkan karakter untuk membebaskan diri dari tekanan dan hambatan sosial. (hlm 31).

Grindon (2011) mengatakan bahwa *romantic comedy* selalu berorientasi di kota metropolitan seperti kota New York, Paris, London dan Beijing yang merupakan tempat yang memiliki beragam budaya dan penuh dengan kemungkinan. Pemilihan setting di kota besar membuat sebuah film lebih dipercaya. Selain itu, setting dengan lingkungan yang ramah seperti taman yang tenang dapat menciptakan suasana yang cocok untuk kedua karakter utama untuk meningkatkan kemajuan cerita. (hlm. 20).

2.8.1.3. Naratif

Mortimer (2010) mengindikasikan bahwa narasi *romantic comedy* umumnya adalah seorang lelaki yang bertemu seorang gadis, jatuh cinta dengan satu sama lain tetapi menghadapi beberapa kendala. Namun, pasangan tersebut akan berusaha untuk mengatasi dan menyelesaikan semua kesulitan dan pada akhirnya mereka dapat bersama lagi. (hlm. 5).

Grindon (2011, hlm. 139) telah membuat model struktur naratif sebagai berikut:

1. *Unfulfilled Desire*: film dimulai dengan menampilkan status yang tidak memuaskan bagi karakter utama. Contoh, pada awal film *Sleepless di Seattle* (1993), Sam kehilangan istrinya. Dalam *The Holiday*, Amanda menemukan pacarnya berselingkuh dan Iris mengetahui bahwa pria yang dia sukai ternyata bertunangan dengan rekan kerjanya.
2. *Meet the Cute*: plot konvensional ini memberikan kesempatan bagi dua pasangan untuk bertemu satu sama lain dalam keadaan yang tidak biasa atau *comical*.

3. *Happy Together*: kedua pasangan memasuki *honeymoon phase* dan memiliki waktu bersama yang menyenangkan.
4. *Obstacles Arise*: konflik dalam *romantic comedy* dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu hambatan eksternal dan internal. Hambatan eksternal merupakan konflik yang muncul dari luar atau karakter lain dalam film. Hambatan internal adalah konflik yang muncul dari diri sendiri seperti keraguan diri dan ketidakpastian.
5. *The Journey*: karakter mengalami fase transformasi untuk mengatasi hambatan eksternal dan internal. Karakter cenderung menunjukkan perasaan batin mereka dengan orang yang dipercaya seperti teman, atau anggota keluarga.
6. *The Happy Ending*: *happy ending* merupakan konvensi generik *romantic comedy*. Biasanya diakhiri dengan kedua pasangan kembali bahagia bersama atau dengan pernikahan.

2.8.2. Green World

Dalam penelitiannya, Idle (2019) mengutip Grindon bahwa sebuah setting merupakan salah satu konvensi dari genre *romantic comedy*, Grindon menguraikan karakter yang berada dalam genre ini cenderung untuk meninggalkan rutinitas dalam hidupnya dan melihatnya dengan cara yang berbeda, hal ini disebut dengan *magical place* dimana karakter dapat memenuhi atau mengekspresikan keinginannya. Konsep *magical place* sebagian besar dikutip dari teori Frye yang disebut dengan *green world*. (hlm. 11).

Frye (1990) menyatakan bahwa *green world* merupakan transisi antara dua ruang, dari dunia normal dengan rutinitas sehari-hari ke dunia *romance*,

menunjukkan peran utama yang digunakan untuk memfasilitasi genre *romantic comedy*. Frye mengatakan, *green world* tidak sepenuhnya mengenai ruang secara fisik, tetapi ruang "mimpi" yang melapisi rutinitas karakter tersebut, dunia mimpi yang kita ciptakan dari keinginan kita sendiri dimana karakter dapat berimajinasi dengan bebas. Frye juga menekankan bahwa latar waktu malam merupakan waktu *green world* berjalan. Waktu malam sangat berbeda dari siang hari karena dalam masa ini karakter memiliki waktu yang lebih penuh untuk berimajinasi dan memasuki dunia mimpinya. Beliau mencantumkan sebuah drama yang ditulis oleh William Shakespeare yang berjudul *The Two Gentlemen of Verona* sebagai contoh *green world*, dimana tokoh Valentine menjadi kapten dari sekelompok penjahat di sebuah hutan dan semua karakter lain dalam cerita dikumpulkan ke dalam hutan tersebut dan dikonversi. (hlm. 182-183).

Frye (1990) mengatakan suasana dalam *green world* dapat mempengaruhi karakter untuk melakukan kebebasan dan juga penyamaran atau *disguise*. (hlm. 183). Teori mengenai penyamaran pun ditegaskan lebih jelas oleh Grindon (2011) yang disebut dengan *Masquerade*.

2.8.3. *Masquerade*

Grindon (2011) menegaskan bahwa penyamaran dilakukan jika kedua karakter sedang mencari kesamaan diantara mereka atau berusaha untuk mendapatkan perhatiannya. Hal ini dapat memperkuat hubungan dan kemungkinan untuk mencoba hal yang baru, walaupun mungkin terlihat berlebihan, hal tersebut menimbulkan proses pembelajaran dari dinamika fundamental dalam sebuah hubungan.

Penyamaran yang dilakukan oleh karakter dilakukan secara tak sadar yang akhirnya akan menimbulkan rasa penolakan dari dalam diri mereka sendiri ketika bertemu dengan pasangan yang memiliki sifat yang berbeda. Grindon mengambil film *Shakespeare In Love* (1998) dimana tokoh Viola menyamar menjadi laki-laki bernama Thomas Kent di sebuah audisi untuk menarik perhatian dan mendapatkan kepercayaan dari Shakespeare. (hlm. 17).



Gambar 2.1. Viola Menyamar Sebagai Thomas Kent

(Sumber: <https://www.oscarchamps.com/2015/04/03/1998-shakespeare-in-love/>)