

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Citra Tubuh Perempuan

Honingman dan Castle dalam Anggraini (2019) menyebutkan bahwa citra tubuh merupakan penggambaran seseorang terhadap bentuk dan ukuran tubuhnya. Citra tubuh juga menyangkut bagaimana persepsi dan penilaian seseorang atas apa yang mereka rasakan mengenai tubuhnya serta bagaimana orang lain menilai tubuhnya (hlm. 14). Melliana dalam Anggraini (2019) menambahkan bahwa seseorang yang berpikiran positif terhadap tubuhnya akan memiliki citra tubuh yang positif dan mereka akan merasa puas akan citra tubuhnya. Sedangkan, mereka yang berpikiran negatif akan memiliki citra tubuh yang negatif pula dan merasa tidak puas akan citra tubuhnya (hlm. 15). Seperti yang dikatakan Cash dan Smolak dalam Anggraini (2019), citra tubuh negatif ini banyak sekali dirasakan oleh perempuan yang merasa tidak puas dengan tubuh mereka yang biasanya disebabkan oleh ukuran tubuh dan berat badan (hlm. 15).

Dalam masyarakat modern, tubuh perempuan terbentuk dengan sejumlah aturan yang disebabkan oleh budaya patriarki. Citra tubuh perempuan ini terbentuk melalui diet, olahraga, *make-up* serta gaya berpakaian. Melalui iklan komersial, setiap orang dididik untuk membentuk tubuh mereka agar tubuh tersebut mencerminkan norma-norma yang ada di masyarakat. Namun, pembentukan tubuh itu diarahkan untuk selaras dengan praktik kedisiplinan yang ditetapkan oleh masyarakat modern agar sesuai dengan budaya patriarki sebagai budaya dominan.

Pelurusan rambut, pemutihan kulit, operasi plastik, perbaikan hidung dan bibir, dan program diet ketat merupakan praktik-praktik pengawasan yang diterapkan masyarakat modern agar tubuh perempuan dapat sesuai dengan cita-cita normatif budaya patriarki (Lennon, 2019).

Dalam masyarakat modern, praktik-praktik pengawasan tersebut diwujudkan ke dalam sejumlah iklan yang menawarkan citra tubuh perempuan yang sempurna sehingga tercipta persepsi dan stereotipisasi mengenai citra tubuh perempuan yang sempurna dan yang tidak sempurna. Citra tubuh perempuan yang sempurna itu sering kali mengalami pembaharuan melalui berbagai media, baik cetak maupun digital. Seperti pada tahun 2012, majalah *Cosmopolitan* melakukan survey kecantikan untuk melihat citra tubuh perempuan yang disukai oleh masyarakat pada saat itu. Survey tersebut menunjukkan bahwa citra perempuan cantik adalah perempuan yang memiliki sejumlah kriteria seperti berhidung mancung, berkulit putih, berambut tebal, dan bertubuh langsing.

Hubungan antara tubuh perempuan dan kepercayaan diri telah menjadi salah satu isu psikologi pada masa ini. Seperti yang diungkapkan Hurlock dalam Anggraini (2019) bahwa para perempuan ketakutan terhadap berat badan mereka yang meningkat. Suryanie dalam Anggraini (2019) juga mengatakan bahwa perempuan yang bertubuh besar memiliki rasa takut dan khawatir akan penolakan sehingga mereka sulit untuk menerima kekurangan diri dan memandang rendah diri mereka (hlm. 24). Hal inilah yang membuat perempuan yang bertubuh besar mengalami krisis kepercayaan diri. Persepsi negatif dan sikap diskriminasi yang berkembang di dalam masyarakat bahwa perempuan bertubuh besar adalah

perempuan yang tidak menarik, wanita yang tidak diinginkan. Persepsi negatif dan sikap diskriminasi tersebut dapat menyebabkan perempuan yang bertubuh besar memiliki kepercayaan diri yang sangat rendah dan menyebabkan depresi (Anggraini, 2019).

2.2. Tubuh Perempuan yang Ideal

Tubuh perempuan sebagai fenomena kultural sudah berlangsung sejak dahulu. Ribuan tahun sebelum masehi, sudah terbentuk bagaimana gambaran mengenai tubuh perempuan. Ketika itu, tubuh perempuan yang diidealkan adalah perempuan dengan tubuh yang gemuk. Hal ini disebabkan karena pada masa itu terdapat sebuah mitos yang dipercayain bahwa tubuh gemuk merupakan lambing kesuburan. Salah satunya bukti penguatnya adalah ditemukan sebuah patung bernama *Venus of Willendorf* pada tahun 1908 di Austria (Turut, 2014, hlm. 8).

Seiring berkembangnya zaman, citra tubuh perempuan yang ideal ini juga terut berubah-ubah. Seperti pada era Dinasti Han, di mana masyarakat China yang memiliki budaya patriarki menggambarkan bahwa tubuh perempuan ideal adalah bertubuh ramping, dengan kulit putih, rambut hitam panjang, dan berjalan dengan angun. Kemudian pada era *Renaissance* di Italia yang juga menganut budaya patriarki menggambarkan tubuh perempuan ideal adalah yang memiliki tubuh bulat. Hal ini berdasarkan alasan bahwa penampilan perempuan merupakan cerminan atas status suaminya (Yang, dkk., 2015).

Berdasarkan Howard (2018), citra tubuh perempuan ideal ini sejak tahun 1920 digambarkan sebagai perempuan dengan tubuh yang langsing dengan perut

rata. Citra tubuh perempuan ini terbentuk dari budaya patriarki sendiri. Budaya patriarki ini menuntut media, baik iklan majalah ataupun iklan komersial untuk menampilkan citra tubuh perempuan ideal sebagai perempuan bertubuh langsing. Nobles (2014) mengatakan sebuah artikel menjelaskan bahwa media ini membawa pengaruh negatif kepada citra tubuh perempuan, terutama remaja. Hal ini disebabkan bahwa citra wanita kurus ini berbahaya pada tubuh wanita itu sendiri (hlm. 10).

Oleh karena itu, munculah sebuah gerakan oleh kaum feminis untuk menghancurkan pandangan tersebut. Salah satu dari tiga spektrum gerakan feminisme di Indonesia adalah mengenai gerakan sosial yang salah satunya membahas mengenai isu kebebasan tubuh. Gerakan ini ingin menghancurkan bagaimana ideologi Barat ini memaksa perempuan Indonesia untuk mengikuti citra tubuh ideal menurut mereka (Melati, 2020, hlm. 78).

Terkait dengan kebebasan tubuh, salah satu gerakan yang juga dijalankan adalah terkait *body positivity*. Cherry (2020) mengatakan bahwa *body positivity* ini menyuarakan bahwa setiap perempuan berhak memiliki citra tubuh yang positif, terlepas dari bagaimana masyarakat dan budaya populer memandang bentuk, ukuran, dan penampilan yang ideal. Tujuan dari gerakan ini adalah agar perempuan dapat lebih menerima dan menghargai bentuk dan ukuran tubuh mereka terlepas dari kekurangannya. Dengan begitu mereka dapat menimbulkan rasa percaya diri dengan tubuh mereka dan membuat mereka mencintai diri sendiri mereka sendiri

2.3. *Mise-en-scène*

Mise-en-scène berasal dari bahasa Perancis yang jika dilafalkan berbunyi “meez-ahn-sen”. *Mise-en-scène* menurut Gibs (2002) memiliki arti memasukkan sesuatu ke atas panggung (hlm. 22). Namun, pengertian ini dimaksudkan untuk sebuah pementasan drama. Dalam film, pengertian *mise-en-scène* dikembangkan lagi menjadi isi bingkai dan cara penyusunannya. Dengan kata lain, *mise-en-scène* adalah unsur-unsur yang dapat terdapat dalam suatu *frame*. Oleh karena itu, *mise-en-scène* menampilkan apa saja yang dapat dilihat oleh penonton serta bagaimana penonton diundang untuk melihatnya (hlm. 23).

Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) mengatakan bahwa *mise-en-scène* digunakan oleh seorang *filmmaker* untuk mencapai realisme, membuat sebuah tampilan yang otentik atau membiarkan seorang aktor tampil secara natural. Namun, penonton juga ternyata tertarik kepada fantasi sehingga *mise-en-scène* juga digunakan untuk tujuan ini, di mana *mise-en-scène* bertujuan untuk memenuhi fantasi penonton. Hal ini terbukti melalui karya Georges Méliès di mana ia menggunakan *mise-en-scène* yang orisinal untuk menciptakan dunia imajiner dalam film (hlm. 113).

Elemen visual dalam *mise-en-scène* berperan penting untuk menyampaikan cerita kepada penonton. Menurut Barsam dan Monahan (2015), *mise-en-scène* dapat mempengaruhi suasana hati penonton ketika menonton sebuah film. Unsur dalam *mise-en-scène* juga dapat mempengaruhi respon penonton secara emosional yang berkaitan dengan kehidupan nyata mereka. Selain itu, unsur *mise-en-scène* juga

berperan penting dalam membentuk simpati penonton terhadap karakter dan pengadeganan-nya (hlm.165).

Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) menyebutkan bahwa elemen visual yang utama dalam *mise-en-scène* adalah desain dan komposisi. Elemen dalam desain terdiri dari *setting, decoration, property, make up, costume, hair style*, dan *lighting*. Semua elemen desain ini diatur sedemikian rupa sehingga membentuk komposisi yang baik dan berkesinambungan. Oleh karena itu, komposisi dapat diartikan sebagai pengorganisasian semua elemen desain sehingga membentuk keseimbangan antara aktor dengan objek di dalam *frame* (hlm. 165). Pengorganisasian ini mengatur hubungan antara aktor dengan desain, aktor dengan kamera, serta aktor dengan pandangan penonton (Gibs, 2002).

2.3.1. Setting

Barsam dan Monahan (2015) mengatakan bahwa latar, dekorasi, dan properti merupakan sebuah lingkungan di mana cerita tersebut terjadi, baik itu realistis maupun imajiner. Ketiga elemen ini berperan dalam menciptakan suasana hati yang berkaitan dengan sosial, psikologis, emosional, ekonomi, dan budaya. Dalam bukunya, seorang *set decarator* dalam film *Harry Potter* mengatakan bahwa tampilan dalam set tidak boleh mengecewakan aktor serta mengalihkan perhatian penonton dari aktor (hlm. 177).

Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) menjelaskan bahwa set memiliki peran yang penting. Hal ini diperkuat oleh pernyataan André Bazin yang mengatakan bahwa suatu adegan di layar bisa tercipta meskipun tanpa aktor.

Menurutnya, set film adalah sebuah fragmen dari realitas yang dibuat sebagai latar untuk pengambilan sebuah gambar. Oleh karena itu, set harus dibangun dengan baik sehingga terlihat asli dan nyata (hlm 115).

2.3.2. Property

Andrew Klevan dalam Gibs (2002) mengatakan bahwa properti dapat memberikan makna melalui penggunaan yang berulang dan mengembangkan asosiasi di dalam penceritaan. Klevan berpendapat bahwa interaksi karakter dengan properti dapat menggambarkan perkembangan emosionalnya. Selain itu, properti yang digunakan langsung oleh karakter atau disebut *hand props* dapat memberikan kesan terhadap penonton mengenai karakter tersebut (hlm. 30-31).

Licthe dalam Sahid (2016) mengatakan bahwa properti sering kali properti tidak berdiri sendiri. Properti bisa saja menjadi bagian dari kostum, aksesoris, serta gaya rambut. Aksesoris sebagai properti juga dapat berpengaruh dalam menciptakan kesan tubuh. Seperti yang dikatakan oleh Risnawati (2014), kalung yang pendek dan pas dengan leher dengan bandul yang besar akan membuat kesan tubuh terlihat gemuk. Begitu pula dengan anting yang berukuran besar. Oleh karena itu, anting dan kalung model seperti ini disarankan untuk dihindari oleh perempuan bertubuh gemuk karena akan membuat mereka terlihat lebih gemuk. Sebagai bagian dari kostum, salah satu bentuk properti adalah *belt* atau ikat pinggang. Ikat pinggang dengan ukuran yang besar akan membuat tubuh terlihat gemuk, sehingga tidak disarankan untuk perempuan dengan tubuh gemuk (hlm. 24).

Properti juga bisa berupa tas. Tjinny (2017), memisahkan berbagai bentuk tas dengan kaitannya kepribadian. Seseorang yang mengenakan tas punggung merupakan seseorang yang suka berpetualang. Karmen (2019) menambahkan bahwa kenyamanan merupakan hal yang penting dan mereka adalah pribadi yang mandiri. Selain itu jika mengenakan *tote bag*, mereka adalah pribadi yang santai dan praktis. Sedangkan, mereka yang mengenakan *cross body bag* atau *sling bag* merupakan pribadi yang mengutamakan kenyamanan dan kebebasan untuk bergerak. Selain itu, Tjinny (2017) menambahkan bahwa mereka adalah pribadi yang periang dan spontan. Hal ini dikarenakan tas yang mereka bawa berukuran kecil.

2.3.3. *Make Up*

Menurut Barsam dan Monahan (2015), daya tarik aktor bergantung pada kemampuan mereka untuk memproyeksikan gambaran yang akan disukai oleh penonton. *Make up*, kostum, serta tatanan rambut merupakan tiga aspek yang penting dan paling personal untuk karakter. Oleh karena itu, berbagai usaha dilakukan untuk menciptakan proyeksi yang baik dan menarik. Beberapa diantaranya ada yang mengecat rambut mereka, memperbaiki gigi, atau sampai melakukan operasi plastik untuk memperbaiki penampilan wajah mereka hingga mencapai tahap proporsi yang ideal (hlm. 182).

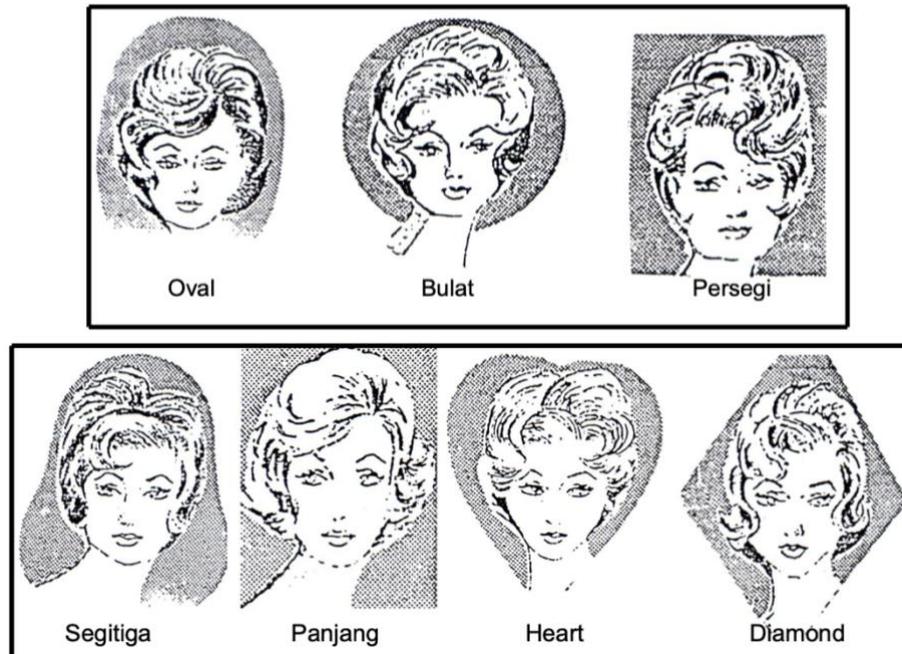
Barsam dan Monahan (2015) menambahkan bahwa *make up* dapat mengubah ataupun meningkatkan penampilan aktor. Dalam merias seorang aktor, dapat dilakukan dalam dua metode, yaitu metode tradisional dan digital. Metode

tradisional ini menggunakan kosmetik wajah yang sudah dikenal oleh masyarakat. Dalam *make up* dikenal juga *prosthetic make up* untuk menciptakan efek penuaan ataupun efek menakutkan yang biasa terlihat pada film *horror*. Sedangkan metode digital dapat dilakukan pada saat pasca produksi yang dapat kita kenal dengan *Computer-Generated Imagery* atau CGI. Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) menegaskan bahwa CGI ini telah memperluas pentingnya *make up*. Dengan menggunakan CGI, *filmmaker* mampu mengukir seluruh tubuh karakter (hlm. 124).

Tresna (2010) mengungkapkan bahwa *make up* wajah merupakan hal yang penting bagi semua manusia, terutama perempuan. *Make up* ini dapat memperindah wajah sehingga mampu menarik perhatian, baik sesama perempuan maupun lawan jenis. *Make up* merupakan sebuah seni, di mana standarnya tiap orang berbeda, sesuai dengan selera masing-masing individu. *Make up* ini jika dilakukan dengan tepat dapat memperbaiki wajah yang kurang cantik. Mengaplikasikan *make up* yang sesuai dengan keadaan, baik itu tempat, acara, atau pun keadaan lainnya dapat menambah daya tarik bagi penggunanya (hlm.18).

Menurut Tresna (2010), sebelum mengaplikasikan *make up* pada tokoh, hal pertama yang perlu diperhatikan adalah kekurangan pada wajah sehingga kekurangan tersebut diperbaiki dan kelebihan pada muka ditonjolkan sesuai kebutuhan untuk meningkatkan penampilan. Perbaikan ini bertujuan untuk mencapai penampilan yang lebih baik. Selain itu, diperlukan juga untuk mengetahui bentuk wajah untuk menyesuaikan dengan model riasan. Bentuk wajah terdiri dari lonjong atau oval, bulat, persegi, segitiga, panjang, *heart*, dan *diamond*. Bentuk wajah yang sempurna seperti yang dikatakan oleh Tresna yaitu berbentuk lonjong

atau oval. Jika wajah tokoh merupakan bentuk yang lain, akan dirias euntuk mendapatkan bentuk oval (hlm. 15).



Gambar 2.1 Bentuk Wajah

Dalam merias wajah, terdapat banyak jenis yang bisa diaplikasikan ke wajah. Beberapa diantaranya yang merupakan dasar dari aplikasi *make up* yang sederhana adalah *foundation*, bedak, *eye shadow*, *blush on*, dan *lip stick*. Pada bagian ini, akan dibahas satu persatu unsur tersebut. Pertama adalah *foundation*. *Foundation* ini menjadi dasar sebelum mengenakan *make up* lainnya. Brown (2008) mengatakan bahwa pemilihan *shade* untuk *foundation* yang baik seharusnya tidak mengubah warna asli kulit. Hal ini dikarenakan *foundation* ini berfungsi untuk meratakan kulit sehingga harus sesuai dengan warna asli kulit (Middleton, 2018). Namun, banyak perempuan yang tidak senang akan warna kulit mereka sehingga memilih untuk mengenakan *foundation* dengan warna yang lebih terang agar terlihat lebih putih.

Berikutnya adalah *eyeshadow*. Menurut Brown (2008), *eyeshadow* berperan untuk menonjolkan mata dan membuat warna mata penggunanya lebih hidup. Selain itu, *eyeshadow* juga dapat digunakan untuk mengoreksi bentuk mata. Middleton (2018), menjelaskan bagaimana perpaduan warna yang dapat digunakan untuk membuat mata terlihat lebih menonjol. Penggunaan warna netral, seperti coklat dapat menonjolkan mata dengan kesan tanpa mengenakan *make up* sehingga terlihat natural. Warna dingin seperti biru, pink, hijau akan menghasilkan kesan yang sejuk. Sedangkan, warna hangat seperti coklat, krem, oranye akan terlihat pas jika diaplikasikan pada kulih yang hangat. Perpaduan ketudanya ini dapat membuat mata lebih terlihat menonjol. Namun, dalam mengaplikasikan *eyeshadow* ini harus disesuaikan dengan warna kulit itu sendiri (hlm. 102).

Selanjutnya adalah *blush on*. Menurut Brown (2008), *blush on* digunakan untuk menciptakan tampilan yang sehat dan cantik. Middleton (2018) menambahkan bahwa *blush on* dapat membuat wajah terlihat lebih hidup. Untuk kulit *light-to-medium* disarankan untuk mengenakan *blush on* dengan *tone* warna hangat, seperti pink, merah, *peach*, *red copper*. Selain itu bisa juga dengan warna netral seperti, *coral*, *apricots*, dan *bronzy-reds*. Kemudian untuk kulit gelap, dapat menggunakan warna yang lebih cerah. Warna ini dapat membuat wajah juga lebih cerah. Sedangkan untuk warna kulit gelap hingga sangat gelap dapat menggunakan warna dingin, seperti *plum*, *magenta*, dan ungu (hlm. 106-107).

Kemudian yang terakhir adalah *lipstick*. Menurut Brown (2008), warna *lipstick* yang tepat dapat meningkatkan warna kulit, membuat mata lebih cerah, dan membuat wajah terlihat lebih hidup. Natasya (2017) menjelaskan bahwa warna

lipstick dapat memberikan kesan kepada penggunanya. Seperti warna merah cocok yang memberi kesan lebih segar dan terkesan *hot*. Selain itu, warna merah menurut Lindig (2015) juga menggambarkan bahwa perempuan tersebut merupakan perempuan yang percaya diri. Selain itu warna *nude* yang menampilkan pribadi yang apa adanya. Selain itu, Brown (2008) juga menambahkan salah satu kosmetik untuk bibir yaitu *lip gloss* yang dapat membuat bibir terlihat lebih mengkilau dan memberi kesan bibir terlihat penuh.

2.3.4. *Costume*

Kostum berperan dalam menjelaskan sifat dari karakter tersebut, salah satunya adalah status sosial karakter. Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) memperjelas bahwa kostum juga dapat menjadi motif, meningkatkan karakterisasi, dan memperlihatkan perkembangan karakter. Selain itu, kostum juga dapat menunjang set yang sudah diciptakan, seperti era cerita dalam film tersebut. Oleh karena itu, seorang *costume designer* harus melakukan penelitian untuk memastikan keaslian sebuah kostum yang digunakan oleh karakter, apakah sudah sesuai dengan era, zaman, ataupun keadaan yang terjadi di dalam film (hlm. 119-120).

Kostum ini menjadi salah satu bagian dari *fashion*, dimana menurut Dewi (2019), *fashion* merupakan bentuk ekspresi individualistik dan berperan dalam menciptakan citra diri. Ketika memilih kostum atau pakaian, perlu memerhatikan beberapa unsur seperti warna, motif, dan tekstur serta bahan pakaian. Menurut Chodijah dalam Dewi (2019), warna dapat menunjukkan sifat dan karakter penggunanya serta memberikan kesan citra yang berbeda setiap individu. Dewi

(2019) sendiri mengatakan bahwa warna juga berpengaruh terhadap kesan yang ditimbulkan terhadap bentuk tubuh. Frieda dalam Risnawari (2014), menegaskan bahwa pakaian berwarna gelap dapat memberikan kesan lebih kecil dan langsing, sedangkan pakaian dengan warna terang dapat memberikan kesan besar dan gemuk bagi penggunanya. Oleh karena itu, orang dengan tubuh gemuk perlu menghindari pakaian dengan warna terang, dan orang bertubuh kurus perlu menghindari pakaian dengan warna gelap (hlm. 24).

Motif dapat memberikan kesan bentuk tubuh bagi penggunanya. Motif, seperti garis dapat mempengaruhi *look* pada pakaian tersebut (Djelantik dalam Dewi, 2019). Dewi (2019) membagi garis menjadi dua jenis, yaitu garis lurus dan garis lengking. Menurutnya, garis lurus memberikan kesan tegas. Garis lurus ini akan memberikan tubuh yang lebih langsing. Sedangkan garis lengkung akan memberikan kesan feminin dan kasual. Selain itu, Risnawati (2014) menambahkan motif lain seperti corak bunga, motif kancing yang berukuran besar perlu dihindari untuk yang bertubuh gemuk karena dapat memberikan kesan semakin gemuk.

Tekstur dapat mempengaruhi penampilan pakaian baik secara visual maupun sensasional. Hal ini dikarenakan tekstur sendiri dapat ditunjukkan dengan melihat dan meraba permukaannya. Safwan dalam Dewi (2019) mengatakan bahwa pemilihan bahan pakaian yang tidak sesuai dengan bentuk tubuh dapat merugikan penggunanya, hal ini diakrenakan tekstur bahan berpengaruh terhadap kesan bentuk tubuh. Pengaruh teksutur terhadap kesan bentuk tubuh ini dikelompokkan menjadi empat hal. Pakaian dengan tekstur berkilau akan memberikan kesan tubuh yang lebih gemuk. Kemudian pakaian dengan tekstur yang lemas dan kusam akan

menyebabkan tubuh terlihat lebih langsing. Sedangkan, pakaian dengan tekstur yang tebal, kaku, dan kasar akan membuat tubuh terlihat gemuk. Selain itu, pakaian yang polos atau minim corak akan memberikan kesan tubuh yang lebih langsing dibandingkan dengan pakaian yang bercorak.

Risnawati (2014), mengatakan bahwa seseorang yang memilih pakaian dengan baik dan tepat akan sangat mempengaruhi sisi psikologis mereka. Memilih pakaian yang tepat sesuai dengan tempat dan keadaan di mana pakaian tersebut dipakai akan menambah rasa percaya diri penggunanya. Berbeda dengan mereka yang kurang tepat dalam menempatkan diri dalam memilih pakaian akan merasa risi dan tidak percaya diri. Selain itu, memilih pakaian yang tepat juga akan menimbulkan rasa nyaman kepada penggunanya. Seperti pakaian yang longgar dapat memberikan rasa nyaman dibandingkan dengan pakaian yang terlalu ketat.

2.3.5. *Lighting*

Lighting atau pencahayaan dalam film bukan sekedar untuk menerangi karakter dalam melakukan sebuah adegan di dalam set. Barsam dan Monahan (2015) menjelaskan bahwa *lighting* berfungsi untuk menciptakan komposisi melalui terang dan gelap dalam sebuah *frame*. *Lighting* berperan dalam mengarahkan mata kita kepada objek ataupun adegan tertentu serta membantu penceritaan dalam film (hlm. 180). Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) *lighting* juga dapat mempertajam tekstur suatu benda seperti elemen dalam set berupa kayu dan jaring laba-laba serta mempertajam lekukan wajah karakter (hlm 125).

Menurut Barsam dan Monahan (2015), cahaya merupakan elemen penting dalam menggambarkan komposisi dalam *frame*. Cahaya dapat membentuk *highlight* dan *shadow*. Kedua hal ini dapat memberikan unsur dramatis dalam sebuah adegan. *Highlight* dapat membuat mata penonton berfokus terhadap suatu objek yang menjadi bagian penting dalam adegan tersebut. Sedangkan *shadow* memungkinkan untuk dapat menutupi sesuatu yang bukan menjadi hal utama dalam adegan (hlm. 180).

Manipulasi dalam pencahayaan menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) dapat dilakukan melalui dua sumber utama, yaitu *key light* dan *fill light*. *Key light* adalah sumber cahaya utama di mana karakter dari *key light* adalah memberikan penerangan paling terang dan menghasilkan bayangan yang sangat kuat. *Key light* dapat diarahkan ke subjek dari arah manapun. Sedangkan *fill light* merupakan cahaya dengan intensitas lebih rendah dari *key light* dan memiliki kesan melembutkan. Oleh karena itu, *fill light* berfungsi untuk menghilangkan bayangan yang dihasilkan oleh *key light*.

Teknik pencahayaan ini kemudian dikembangkan lagi di dalam produksi film *Hollywood* sehingga kita mengenal *three-point lighting* di mana terdapat satu sumber tambahan yaitu *back light*. Susunan dari konsep *three-point lighting* ini meliputi, *fill light* yang biasanya terletak di depan subjek, *key light* yang sejajar dengan *fill light* di mana keduanya biasanya terletak di dekat kamera dan *back light* yang letaknya berseberangan dengan *fill light*. *Back light* ini berfungsi untuk membentuk *outline* subjek dan memisahkan antara subjek dengan *background*.

Teknik *three points lighting* ini cocok untuk menghasilkan *high-key lighting*. *High-key lighting* ini memungkinkan *fill light* dan *back light* menghasilkan kontras yang rendah antara area yang lebih terang dengan area yang lebih gelap. *High-key lighting* menghasilkan kualitas cahaya yang lembut dengan area bayangan yang tidak terlalu kelihatan. Berbeda dengan *low-key lighting* yang menciptakan kontras yang kuat antara area yang lebih terang dengan area yang lebih gelap. *Low-key lighting* akan menyebabkan bayangan akan terlihat lebih tajam (hlm. 127-129).

2.3.6. Staging

Bordwell, Thompson, dan Smith (2015) mengatakan bahwa sutradara berperan dalam mengarahkan aktor dan ia juga memiliki kontrol terhadap komponen utama *mise-en-scène*, di mana komponen utama tersebut merupakan sosok atau figur yang kita lihat di layar. Biasanya, figur tersebut merupakan manusia, namun di beberapa film juga ada binatang, robot, ataupun objek. Figur yang paling kita kenal adalah aktor, di mana aktor kemudian berakting dan menunjukkan ekspresi serta gestur mereka di depan kamera. Penampilan aktor ini melibatkan elemen visual dan suara (hlm 131).

Memerankan sebuah karakter atau yang sering kita kenal dengan akting tidak harus selalu berbicara tentang realisme. Seiring berjalannya waktu, tidak semua film menjadikan realisme sebagai tujuan yang ingin dicapai. Realistis atau tidaknya sebuah film bergantung pada karakter film tersebut. Seperti film komedi ataupun *action*. Penonton tidak mengharapkan kerealistisan dari *acting* tersebut, akting yang berlebihan merupakan sumber kesenangan penonton.