



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. *Makeup*

Makeup adalah teknik untuk memperindah penampilan seseorang dengan menggunakan kosmetik seperti *foundation*, *eye shadow*, *blusher*, dan lain sebagainya (Ren et al., 2019, hlm. 1). Hal yang sama dikemukakan oleh Scott bahwa *makeup* berguna untuk memperindah dan memperkuat wujud penampilan dari seseorang (Scott, 2014, hlm. 7). Menurut Scott *makeup* berdampak pada perasaan orang yang menggunakan *makeup* tersebut, bahkan orang-orang yang melihatnya (hlm. 13). Davis dan Hall mengatakan bahwa *makeup* digunakan untuk memenuhi kebutuhan seseorang (2012). Mereka mencontohkan seperti dalam fotografi, industri film, atau teater, bahwa *makeup* harus disesuaikan juga dengan *lighting* yang hendak digunakan. Apabila *makeup* tidak disesuaikan dengan *lighting* yang digunakan, maka warna yang sudah diaplikasikan bisa berbeda karena pengaruh warna cahaya (hlm. 44). Debreceni mengungkapkan hal yang serupa, bahwa pencahayaan adalah hal yang krusial dan harus didiskusikan terlebih dahulu karena akan berpengaruh pada hasil akhir warna *makeup* (Debreceni, 2013, hlm. 11).

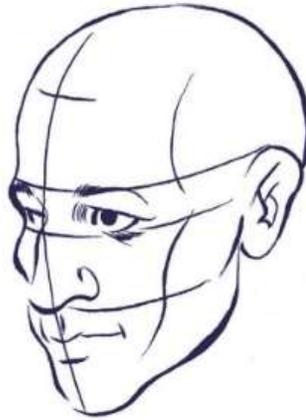
Dean menjelaskan bahwa *makeup* dalam film tidak semata-merta memperindah penampilan dari aktor dan menutupi kekurangan dari wajah aktor agar terlihat lebih menarik (seperti yang dikutip dalam Davis & Hall, 2012). Dean

berpendapat bahwa *makeup* harus disesuaikan dengan karakter yang terbentuk dari narasi film. Menurut Dean karakter dalam film dapat disampaikan melalui *makeup*. Dari narasi yang ada, menurutnya *makeup artist* dapat menentukan latar belakang karakter yang dapat diaplikasikan ke wajah aktor, seperti kehidupan sosial, status keuangan, angkuh atau rendah hati, dan lain sebagainya. Menurut Davis dan Hall *makeup* seharusnya digunakan untuk mempertegas garis muka karakter dalam film, bukan diaplikasikan terlalu berlebihan sehingga terlihat seperti topeng (hlm. 106). Bergan menambahkan bahwa kostum, *makeup* serta *hairstyling* harus dicocokkan dengan karakter dan dunia yang ada dalam film (Bergan, 2011). Bergan mengatakan bahwa perancang kostum, *makeup artist*, dan *hair stylist* harus melakukan riset untuk menyatukan ketiga poin tersebut dengan dunia yang dibuat dalam film (hlm. 71).

Davis dan Hall menjelaskan bahwa seorang *makeup artist* tidak hanya berdiskusi dengan sutradara dan tim artistik saja untuk membuat konsep *makeup* sesuai karakter (Davis & Hall, 2012). Wheeler menjelaskan bahwa seorang *makeup artist* harus banyak berdiskusi dengan sinematografer untuk menyesuaikan warna pencahayaan yang akan digunakan (seperti yang dikutip dalam Davis & Hall, 2012). Apabila seorang *makeup artist* hendak menggunakan *prosthetic makeup* dan rambut palsu/*wigs*, Wheeler menyarankan agar tim *makeup*, sutradara, dan sinematografer berdiskusi sematang-matangnya. Ia berkata demikian karena *prosthetic makeup* dan penggunaan rambut palsu adalah penambahan bagian pada muka, tubuh dan kepala. Apabila penempelan *prosthetic* dan *wig* tidak rapi serta tidak direncanakan dengan

sempurna, Wheeler memastikan bahwa bagian yang tidak rapi tersebut akan terlihat di kamera karena tidak terlihat asli atau natural (hlm. 59).

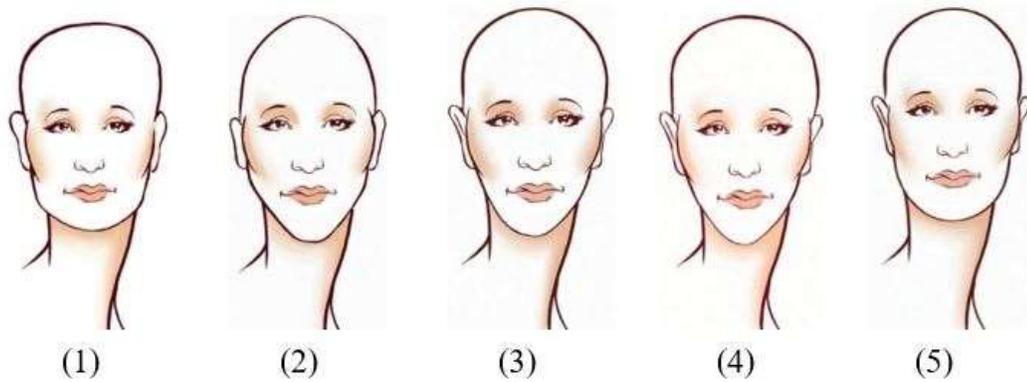
Memiliki pengetahuan tentang anatomi manusia akan mempermudah pekerjaan seorang *makeup artist*, mulai dari tekstur dan warna kulit, bentuk-bentuk tubuh, otot, sampai bagian dimana bulu bertumbuh (Debrececi, 2013, hlm. 31). Debrececi mengatakan bahwa pengetahuan tersebut berguna untuk desain dan proses pembentukan agar terlihat natural sehingga dapat dipercaya penontonnya (hlm. 32). Hal serupa dikemukakan oleh Davis dan Hall, bahwa fungsi dari mempelajari anatomi wajah maupun badan manusia adalah untuk membentuk *realism* atau sebuah realitas agar hasil perubahan dari *makeup* dapat dipercaya (Davis & Hall, 2012, hlm. 2). Menurut mereka *makeup artist* adalah ahli dalam membuat ilusi, seorang *makeup artist* dapat memanipulasi bentuk dan fitur dari wajah ataupun badan dari aktor dengan keahliannya (hlm. 2). Menurut Jusko bentuk wajah manusia terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian atas dahi hingga garis alis, bagian mata sampai hidung, dan bagian bawah hidung sampai dagu (seperti yang dikutip dalam Davis & Hall, 2012, hlm. 4).



Gambar 2.1. Proporsi Wajah
(Davis & Hall, 2012, hlm. 4)

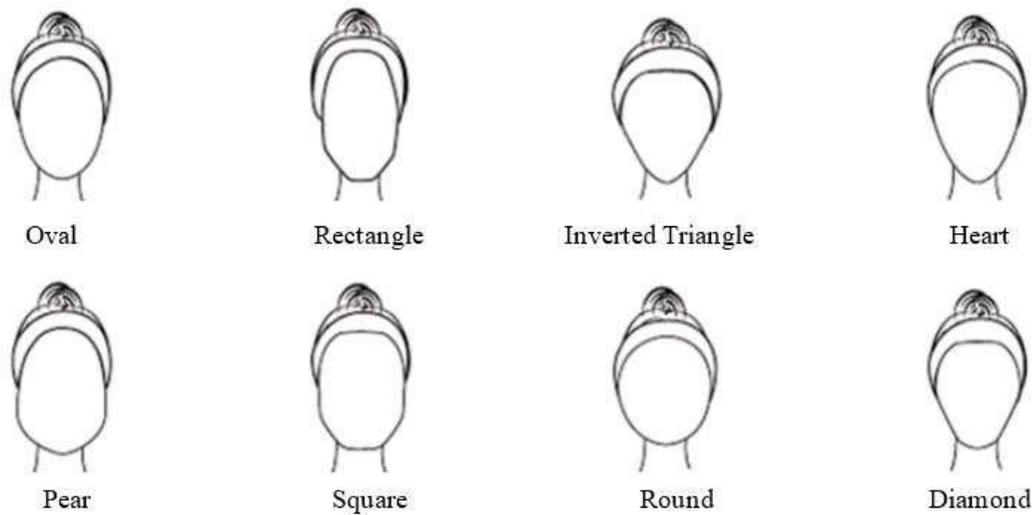
Menurut Davis dan Hall terdapat beberapa bentuk wajah:

1. Square Face: bentuk wajah besar, garis rambut lurus, bentuk dagu kotak, dan tulang pipi tidak terlalu menonjol.
2. Diamond Face: bentuk muka mengecil dan meruncing di bagian dagu dan dahi.
3. Oval Face: bentuk wajah memiliki porsi yang sama rata dari ukuran dahi.
4. Heart Face: bagian dahi lebih besar dan bagian dagu lebih kecil.
5. Round Face: tidak ada sudut wajah yang lebih menonjol atau meruncing. Tulang pipi dari wajah ini akan lebih lebar dibandingkan bagian lainnya (hlm. 10-11).



Gambar 2.2. Macam-macam Bentuk Wajah
 (Davis & Hall, 2012, hlm. 10-11)

Apabila Davis dan Hall mengatakan bahwa terdapat lima bentuk wajah, Scott mengemukakan bahwa terdapat 8 bentuk wajah yaitu:



Gambar 2.3. Delapan Bentuk Wajah
 (Scott, 2014, hlm. 24)

2.1.1. *Corrective Makeup* dan *Character Makeup*

Dalam sebuah artikel dikatakan bahwa *corrective makeup* merupakan cara untuk mengurangi stres psikologis bagi beberapa orang yang tidak dapat mengikuti prosedur klinis seperti operasi (Gonçalves et al., 2016). Menurut Gonçalves dan timnya, *corrective makeup* digunakan untuk menutupi kelainan kulit dan ketidaksempurnaan pada seseorang dari segala jenis kelamin, usia, dan ras (hlm. 1-2). Menurut Dean *corrective makeup* adalah cara untuk menyamarkan atau membuat ilusi dengan teknik warna dan penerangan agar fitur wajah dapat terlihat sesuai dengan yang diinginkan (seperti yang dikutip dalam Davis & Hall, 2012). Menurutnya *makeup* tidak dapat merubah bentuk asli dari wajah itu sendiri, seperti merubah tulang pipi, kantong mata, jerawat dan lain sebagainya. Ia menjelaskan apabila cahaya jatuh pada titik tertentu bentuk wajah asli orang tersebut akan tetap terlihat. Ia memberikan contoh, misalnya cahaya datang dari bawah mengarah ke wajah, sudah pasti bentuk kantong mata dari orang tersebut akan tetap terlihat meskipun sudah ditutup dengan kosmetik (hlm. 84).

Menurut Scott seorang *makeup artist* dapat membantu membuat ilusi untuk mengubah bentuk wajah dengan teknik-teknik kecil pada mata, bibir, pipi, termasuk *facial contouring* (hlm. 48). Dalam mengoreksi bentuk bibir, Davis dan Hall menyarankan menggunakan *lip liner* untuk membentuk garis bibir sesuai keinginan (Davis & Hall, 2012). Mereka menyarankan setelah membuat garis bibir yang baru, isi bagian bibir dengan *lipstick* atau kosmetik bibir lainnya (hlm.13-14). Scott menambahkan selain menggunakan *corrector color*, diperlukan *foundation* untuk

meratakan warna kulit pada wajah secara maksimal. Dalam menggunakan *foundation*, Scott menyarankan agar tidak terlalu banyak dan berlapis-lapis, cukup digunakan sampai seluruh warna kulit merata (Scott, 2014, hlm. 109).

Setelah penggunaan *corrector color* dan *foundation* kulit pada wajah akan menangkap cahaya dan bayangan secara natural (Scott, 2014). Tetapi menurut Scott, hal seperti demikian akan membuat wajah terlihat rata dan kurang berdimensi, maka dari itu dibutuhkan *facial contouring*. Menurutnya *facial contouring* merupakan teknik yang membuat ilusi bayangan yang menegaskan bentuk tulang pipi. Scott menjelaskan bahwa teknik *facial contouring* ini digunakan untuk menyeimbangkan bentuk wajah secara spesifik. Scott memberi contoh seperti *contouring* pada rahang, hidung, dan jidat. *Contouring* seperti demikian disebut sebagai *corrective contouring* oleh Scott. Menurutnya warna yang digunakan saat *contouring* harus terlihat natural seperti bayangan pada warna kulit aslinya (hlm. 120).

Debrececi mengatakan pada umumnya wajah manusia memiliki warna dasar merah atau *pink*. Dalam beberapa kebutuhan cerita, untuk mendapatkan wajah berwarna pucat atau seperti orang mati dapat mengganti warna dasar kulit dengan warna *cool tone* seperti abu-abu atau biru, jelasnya. Menurut Debrececi, untuk mendapatkan efek seperti orang mati, juga dapat menggunakan pencahayaan dengan *filter lighting* berwarna biru. Karena menurutnya, ketika pencahayaan berwarna biru bercampur dengan warna dasar merah pada kulit, dapat memberikan efek dingin atau *cold look*. Warna dingin atau *cool tone* dapat mempertegas kedalaman dari fitur wajah seseorang (Debrececi, 2013, 11).

Davis dan Hall memberi beberapa cara untuk mengoreksi beberapa fitur wajah yang ingin diubah sesuai keinginan dan kebutuhan. Salah satunya adalah mengubah bentuk mata, mereka menjelaskan bahwa caranya dengan mengaplikasikan *eye shadow* pada bagian kelopak mata. Selain mata, Davis dan Hall menjelaskan bahwa bentuk mulut juga dapat dikoreksi menggunakan *lip liner* untuk membentuk garis bibir yang baru agar menciptakan ilusi bentuk bibir sesuai keinginan atau kebutuhan. Selain bibir dan mata, bentuk alis juga dapat dikoreksi dengan pensil alis, jelas Davis dan Hall.

Davis dan Hall mengatakan bahwa dalam beberapa keadaan tertentu atau kebutuhan narasi film, *makeup* juga dibutuhkan oleh laki-laki dan juga anak kecil. Mereka menjelaskan bahwa *makeup* dalam kebanyakan situasi dibutuhkan untuk terlihat natural atau seperti tidak memakai *makeup*. *Makeup* pada laki-laki ataupun anak kecil digunakan agar kulit dari aktor tersebut terlihat lebih sehat dan mempertegas fitur-fitur dalam wajah, jelas Davis dan Hall (hlm. 95). Mereka menjelaskan *makeup* tersebut cukup menggunakan teknik *spot painting*, yang merupakan teknik menutupi atau menambahkan warna pada titik wajah tertentu yang ingin dikoreksi tanpa mengaplikasikan seluruh *base makeup* pada wajah. Mereka menjelaskan produk yang digunakan untuk teknik *spot painting* ini adalah *concealer*, *Dermacolor*, *StaColor*, atau *foundation* (hlm. 87 & 88). Davis dan Hall menambahkan untuk laki-laki dan anak kecil biasanya tidak menggunakan *lipstick* berwarna, untuk terlihat natural cukup menggunakan pelembab bibir yang tidak memberikan efek mengkilap misalnya *Chap Stick* (hlm. 95).

Davis dan Hall menjelaskan bahwa *makeup* dapat membuat seseorang memiliki tampilan lebih tua atau seperti karakter orang tua. Mereka menjelaskan *makeup artist* dapat mengaplikasikan *makeup* dengan menggambar garis keriput, *age spots*, memberi warna abu-abu pada alis dan rambut, serta membuat fitur wajah lebih cekung dengan *contouring* dan *highlights*. Selain itu mereka mengatakan dapat menambahkan tekstur kulit wajah orang tua untuk menyempurnakan *makeup* karakter tersebut (hlm. 124). Menurut Debreceni (2013), ciri-ciri penuaan mulai muncul pada usia 20 tahun (hlm. 79). Berikut adalah ciri-ciri penuaan menurut Debreceni (2013) yang dapat dilihat juga pada gambar 2.4 (hlm. 78-80):

1. Usia 20 tahunan

Menurut Debreceni pada usia 20 tahunan, bagian pipi nampak halus, kulit pada rahang masih kencang, otot kulit leher kuat dan tekstur kulit terlihat lebih tebal dan kencang. Ia juga menjelaskan, mulai muncul kerutan tipis pada dahi yang sering disebut *transverse frontal lines* dan *vertical glabellar lines*. Kemudian kerutan tipis pada ujung mata yang disebut *lateral orbital lines* juga akan muncul terutama pada orang yang sering senyum dan terpapar sinar matahari, jelas Debreceni (hlm. 79).

2. Usia 30 tahunan

Debreceni mengatakan pada usia 30an kerutan tipis yang terdapat pada batang hidung atau *transverse nasal lines* serta *smile lines* semakin dalam. Kemudian ia

juga menambahkan kerutan pada kerutan-kerutan pada dahi dan ujung mata mulai mendalam (hlm. 79)

3. Usia 40 tahunan

Pendapat Debreceni pada usia 40an kerutan-kerutan yang sebelumnya sudah ada semakin terlihat jelas. Kemudian cekungan mata atau sering disebut *inferior orbital groove*, kelopak mata atau *superior orbital groove* mulai terlihat jelas. Ia juga mengatakan bahwa kerutan bagian atas bibir atau *circumoral striae* mulai nampak, bibir menipis, kerutan dibawah bibir atau *mentolabial groove* mulai terlihat, serta kerutan pada leher mulai terlihat (hlm. 79).

4. Usia 50 tahunan

Pada usia 50an, Debreceni mengatakan bahwa kantung dibawah mata akan semakin besar, serta kerutan pada bagian terluar mata akan mendalam. Selain itu menurutnya akan kerutan pada samping mulut atau *ormental groove*, *smile lines* atau *nasolabial furrow* akan semakin terlihat dan bibir semakin menipis. Debreceni menambahkan bahwa akan ada perubahan penampilan gigi, serta terdapat perubahan pada mata yaitu munculnya *arcus senilis*. Kemudian kulit pada bagian rahang atau *jawline* akan mengendur dan lemak pada bawah leher akan membesar, serta kerutan pada leher akan terlihat jelas. Pada beberapa orang pada bagian mata akan terbentuk *arcus senilis* (hlm. 79).

5. Usia 60 tahunan

Pendapat Debreceni seluruh kerutan pada wajah akan terlihat, kemudian kerutan di atas bibir atau *circumoral striae* akan melewati garis bibir. Ia juga

menambahkan bahwa telinga akan membesar, lapisan kulit pada leher akan menipis, serta kulit bagian leher akan mengendur (hlm. 79-80). Menurut Davis dan Hall pada usia 65 tahun arah rambut pada alis mulai tidak beraturan, muka terlihat lelah, hidung membesar, dan tulang tengkorak terlihat lebih menonjol (hlm. 125).

6. Usia 70 tahunan

Debrececi berpendapat bahwa pada usia 70 tahun keatas seluruh garis penuaan akan terlihat jelas dan lebih dalam lagi. Menurutnya, penuaan ini disertai dengan hilangnya elastisitas kulit pada wajah (hlm. 80).

7. Usia 80 tahunan

Menurut Davis dan Hall pada umur 80an akan memiliki kedalaman lebih lagi pada kerutan di wajah. Mereka mengatakan kulit akan sangat tipis, gigi mulai hilang dan memberikan efek tulang wajah semakin menonjol. Menurut mereka rambut akan sangat menipis bahkan bisa jadi habis (hlm. 126).



Gambar 2.4. Anatomi Garis Penuaan

(Debrececi, 2013, hlm 78)

2.1.2. *Prosthetic Makeup*

Bergan mengatakan bahwa seorang *makeup artist* bertanggung jawab untuk membuat aktor dalam film merasa menjadi seorang karakter yang baru (Bergan, 2011). Bergan menjelaskan hal tersebut dapat dicapai dengan mengaplikasikan *makeup* pada bagian muka, gigi, leher, lengan, bahkan seluruh tubuh. Ia mengatakan *makeup* pada seluruh tubuh biasa dikerjakan oleh *body makeup artist* yang bertanggung jawab merubah penampilan aktor dengan efek atau ilusi agar terlihat sebagai karakter, atau bahkan makhluk lain (hlm. 71). Debreceni menjelaskan bahwa ada berbagai cara untuk mencapai *special effect makeup*, salah satunya adalah dengan menggunakan *prosthetic makeup* (Debreceni, 2013). Menurut Debreceni membuat *prosthetic makeup* adalah pencampuran antara seni dan sains (hlm. 15).

Prosthetic makeup adalah sebuah proses pembuatan efek dalam *makeup* dengan cara membentuk, mengukir, melukis, dan mengaplikasikan bahan prostetik pada aktor atau modelnya (Davis & Hall, 2012). Menurut Davis dan Hall *prosthetic makeup* digunakan untuk membentuk luka, membuat efek penyakit, hingga mengubah bentuk wajah atau bahkan membuat bentuk wajah baru yang sangat berbeda dengan wajah aslinya. Menurut mereka *prosthetic makeup* juga digunakan untuk membuat monster atau makhluk yang sesuai dengan imajinasi dari sebuah narasi (hlm. 190). Davis dan Hall mengatakan dalam film biasanya *makeup artist* berdiskusi dengan sutradara dalam pembentukan karakter dengan menggunakan bahan prostetik. Pembahasan tersebut dimulai dari karakter yang akan dibuat dan kemudian pemilihan bahan yang akan

digunakan (hlm. 190). Smooth-On (seperti yang dikutip dalam Davis & Hall, 2012) mengatakan bahwa banyak sekali bahan yang digunakan untuk membuat cetakan *prosthetic*. Bahan yang lentur seperti karet, misalnya *latex*, *silicone rubbers*, dan *gelatin* adalah bahan-bahan yang Smooth-On sarankan untuk membuat cetakan yang dapat dipakai berulang kali dan sering digunakan oleh *makeup artist* (hlm. 190).

Davis dan Hall mengatakan bahwa *bald caps* digunakan saat mengaplikasikan *makeup* untuk karakter tua, sakit dan mulai kehilangan rambut, alien, makhluk fantasi, dan *stunt double* atau *photo stunt*. Menurut mereka, untuk menggunakan *bald cap* *makeup artist* harus paham betul dalam peletakan *bald cap*, cara mengelem, membaurkan pinggiran *bald cap*, dan pewarnaannya (hlm. 138). Dari ilustrasi yang diberikan mereka, cara menggunakan *bald cap* tidak hanya sampai di bagian kepala saja, namun juga menutupi rambut yang ada di antara kepala dan leher (hlm. 140). Sebelum memakaikan *bald caps*, rambut aktor harus diratakan dengan rapi menggunakan air dan gel yang bukan berbahan minyak atau menggunakan *hairspray* kemudian biarkan hingga kering (Debrececi, 2013, hlm. 110). *Bald caps* yang digunakan harus membaur dengan kulit bagian dahi, begitu pula dengan warna dari *bald caps* itu sendiri, jelas Debrececi. Ia mengatakan apabila permukaan kulit dan *bald caps* tidak menyatu, dapat mengaplikasikan *bondo (cabo patch)* atau *liquid latex* pada kulit, kemudian setelah kering tambahkan sedikit bedak (hlm. 390-396).



Gambar 2.5 Proses membaurkan *bald caps* dan kulit menggunakan *cabo patch*
(Debrececi, 2013, hlm. 396)

Menurut Debrececi, pada dasarnya rambut manusia dibagi menjadi 3 tipe rambut, *lanugo*, *vellus hair*, dan *terminal hair*. *Lanugo* merupakan jenis rambut halus yang sangat tipis yang terdapat pada seluruh tubuh anak bayi, jelasnya. Kemudian ia menjelaskan bahwa *vellus hair* merupakan rambut pendek dan halus yang ada pada bagian seluruh tubuh terlepas dari wanita maupun pria. *Vellus hair* hanya tidak tumbuh pada bagian bibir, telapak kaki, telapak tangan, bekas luka, pusar, dan area luar genital, jelasnya. Lalu menurut Debrececi, *terminal hair* merupakan rambut yang tumbuh dan berkembang menjadi lebih panjang, tebal, lebih kasar, dan juga lebih gelap dibanding *vellus hair*, ketika memasuki masa pubertas (hlm. 65).

Davis dan Hall berpendapat selain mengurus *makeup*, seorang *makeup artist* juga harus paham cara menggunakan *wig* atau rambut apapun yang ditempel di bagian wajah (hlm. 146). Saat membuat rambut palsu untuk karakter dalam film, terdapat beberapa tipe rambut yang kerap digunakan, seperti rambut manusia, rambut hewan, dan rambut buatan atau rambut sintetis (Debrececi, 2013). Debrececi mengatakan

bahwa jenis bahan rambut yang digunakan tersebut disesuaikan berdasarkan kebutuhan tekstur dan warna yang dihasilkan. Ia memberikan contoh jenis-jenis bahan rambut palsu yang biasa digunakan:

1. *Yak hair*: Debreceni menjelaskan bahwa rambut ini biasa digunakan sebagai rambut tambahan atau biasa disebut dengan *postiche work*. Menurutnya jenis rambut ini memiliki tekstur yang lebih kasar dan biasa dipakai untuk penambahan kumis atau jenggot palsu. Pendapatnya jenis rambut ini biasa berwarna hitam, abu-abu, atau putih pucat, atau bahkan diwarnai sesuai kebutuhan.
2. *Angora goat hair (mohair)*: Debreceni mengatakan bahwa jenis rambut ini memiliki tekstur yang sangat halus dan biasa digunakan untuk karakter fantasi. Menurutnya jenis rambut ini dapat menyerap warna dengan baik dan hasil pewarnaan pada jenis rambut palsu ini akan sangat berkualitas, maka dari itu harga rambut palsu ini sangat mahal.
3. *Sheep's wool (crepe wool/crepe hair)*: Menurut Debreceni tipe rambut ini biasa digunakan untuk berbagai jenis *postiche work*, contohnya yang paling sering digunakan adalah membentuk kumis dan jenggot. Pendapatnya proses penempelan rambut palsu ini biasa dilakukan per bagian dengan tangan secara manual atau biasa disebut dengan *hand-laid hair work*. Harga rambut palsu jenis ini tidak mahal dan memiliki berbagai variasi warna, jelas Debreceni.
4. *Synthetic hair*: Debreceni berpendapat bahwa variasi jenis rambut palsu ini cukup beragam dan bisa dibentuk secara permanen, keunggulan rambut jenis ini tidak

dimiliki oleh rambut asli, seperti dari hewan ataupun manusia. Meskipun begitu, menurut Debreceni rambut jenis ini kualitasnya tidak akan bertahan lama seperti rambut manusia atau rambut hewan (hlm. 310).

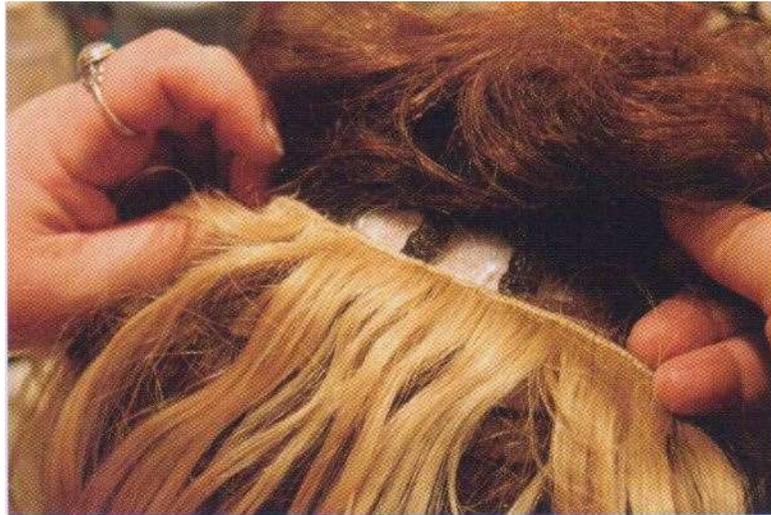
Debreceni menjelaskan bahwa dari bahan-bahan tersebut akan diproduksi rambut palsu yang biasa digunakan aktor ataupun model. Ia mengatakan bahwa terdapat dua tipe rambut palsu yang sering digunakan:

1. *Weft wigs*

Menurut Debreceni tipe rambut palsu ini dibagi kedalam tiga bentuk yaitu *simple weft wigs*, *stretch weft wigs*, dan *fashion weft stretch wigs*. Menurutnya tipe rambut palsu ini diproduksi secara massal, tidak mahal, serta cocok digunakan untuk adegan keramaian dan tidak *close up* pada karakter. Debreceni mengatakan bahwa *simple weft wigs* diproduksi dengan berbagai ukuran, sedangkan *stretch weft wigs* di desain untuk muat pada ukuran rata-rata dari kepala manusia. Ia mengatakan tipe rambut palsu ini biasa digunakan untuk acara *Halloween* atau kegiatan yang tidak membutuhkan rambut untuk terlihat alami. Debreceni mengatakan tipe *fashion weft stretch wigs* memiliki harga yang lebih mahal karena kualitasnya yang berbeda, yaitu dapat dikreasikan belahan rambutnya. Ia mengatakan rambut jenis ini lebih sama seperti *stretch weft wigs* di desain untuk muat pada ukuran rata-rata dari kepala manusia. Meskipun murah, menurutnya rambut ini memiliki berat yang kurang nyaman untuk digunakan, lalu terkadang terlihat pudar apabila disinari cahaya yang terlalu terang, serta kualitasnya cepat memudar seiring waktu berjalan.

2. *Knotted wigs*

Debreceni berpendapat bahwa tipe rambut ini dapat disesuaikan dengan keinginan, misalnya sesuai kebutuhan warna, ukuran, panjang, dan kualitas, namun harganya menjadi mahal karena itu. Menurutnya meskipun mahal, hasil dari *knotted wigs* sangat pas dan terlihat alami karena pembuatannya juga yang lebih detail. Pendapatnya pembuat rambut palsu ini dapat menyesuaikan *hairline* atau garis rambut sesuai keinginan dan bahan yang digunakan bisa dihilangkan dengan *makeup* agar tidak terlihat. Rambut palsu ini sangat cocok digunakan untuk penampilan di atas panggung maupun pada kamera (hlm. 313-315).



Gambar 2.6. Penambahan *Weft Wigs* pada Rambut
(Debreceni, 2013, hlm. 313)



Gambar 2.7. Knotted Wigs
(Debrececi, 2013, hlm. 314)

Terdapat beberapa tahap yang membutuhkan keterampilan tangan untuk membuat *makeup effects* terutama *prosthetic makeup*, seperti *lifecasting*, *sculpture*, *mold making*, *appliance casting*, *painting*, dan *application techniques* (Debrececi, 2013, hlm 96). Debrececi mengatakan *lifecasting* adalah sebuah proses membuat cetakan tiga dimensi yang persis dengan badan, muka, atau bagian tubuh lainnya dengan menggunakan cetakan dari bahan alginat atau *alginate molding* (hlm. 486). Menurut Debrececi, pembuatan *lifecasting* untuk wajah dan leher adalah pembuatan *lifecasting* yang paling sering dibuat dibandingkan membuat *lifecasting* satu kepala atau bahkan satu badan (hlm. 107). Selain itu ia juga mengatakan bahwa dalam beberapa narasi film dibutuhkan karakteristik gigi baru, maka terdapat juga *lifecasting* atau proses pencetakan gigi palsu. Ketika harus membuat gigi palsu dan *prosthetic makeup* pada aktor, proses pembuatan gigi palsu harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum proses *lifecasting* pada aktor, jelas Debrececi. Ia menyarankan hal tersebut karena penambahan gigi palsu akan merubah bentuk wajah asli aktor. Dengan

demikian, hasil cetakan bahan prostetis akan sesuai dengan wajah aktor ketika sudah menggunakan gigi palsu, jelas Debreceni (hlm. 147-149).



Gambar 2.8 Hasil pembentukan gigi palsu

(Debreceni, 2013, hlm. 149)

Debreceni menjelaskan bahwa pembuatan *lifecasting* untuk bagian kepala atau wajah, aktor harus menggunakan *bald caps* dengan rapi sampai menutupi telinga (hlm 109-110). Menggunakan pensil alis untuk menggambar garis disekitar telinga dan garis menyebrangi kepala bagian atas dari telinga kanan ke kiri atau sebaliknya, serta garis *hairline* atau garis terluar rambut, jelas Debreceni. Selanjutnya ia menjelaskan untuk menggunting bagian depan *bald caps* mendekati *hairline* aktor. Kemudian ia menyarankan untuk proses merekatkan *bald caps* dengan kepala aktor menggunakan bahan perekat atau sering disebut bahan *adhesive*. Pastikan tidak ada bagian *bald caps* yang mengerut, kemudian gunakan *petroleum jelly* untuk menutupi alis, bulu mata, bagian yang terdapat bulu, dan pada *bald caps* agar bahan alginat tidak menempel (hlm. 110).



Gambar 2.9. Proses Pemasangan *Bold Caps*

(Debrececi, 2013, hlm. 110-111)

Debrececi mengatakan bahwa setelah hasil cetakan *lifecasting* atau sering disebut juga dengan cetakan positif selesai, maka lanjut ke proses pengukiran atau *sculpting the makeup* (hlm. 141 & 143). Menurutnya terdapat dua bahan untuk mengukir bentuk *makeup* sesuai kebutuhan pada cetakan positif, yaitu *wed clay* atau *oil clay* (hlm. 145-146). Pendapatnya mengukir karakter baru atau wajah baru bisa menggunakan referensi foto, atau sketsa gambar yang sudah di desain (hlm. 149). Debrececi menjelaskan bahwa dalam proses *sculpting* terdapat proses pendetailan tekstur kulit yang sering disebut dengan proses *refining the sculpture* (hlm. 153). Menurutnya tekstur kulit sama seperti warna kulit, beragam dan berlapis-lapis. Setiap bagian kulit memiliki tekstur kerutan dan kedalaman yang berbeda-beda, panjangnya pun beragam, jelasnya. Debrececi mengatakan bahwa proses ini diperlukan untuk membuat berbagai variasi bentuk kerutan dan lekukan, kedalaman ataupun panjang dari setiap tekstur kulit (hlm. 155).



Gambar 2.10. Hasil *Lifecasting* & Hasil *Sculpting The Makeup*
(Debrececi, 2013, hlm. 152)



Gambar 2.11. *Refining the Sculpture*
(Debrececi, 2013, hlm. 154, 157, 158)

Debrececi menjelaskan bahwa manusia terkadang memiliki bekas luka pada kulit, ia mengatakan bahwa terdapat perbedaan tekstur kulit bekas luka dan tekstur kulit pada umumnya. Menurutnya kulit bekas luka tidak dapat menumbuhkan bulu atau rambut. Setiap luka memiliki karakteristik masing-masing, semakin parah akibat luka tersebut, semakin rusak pula kulit bekas luka tersebut, jelas Debrececi. Beberapa luka tetap membuat kulit datar dan hanya menimbulkan perubahan warna, tetapi ada juga yang menimbulkan perubahan tekstur, jelasnya. Menurut Debrececi terdapat dua bekas luka yang menghasilkan kolagen yang berlebihan, yaitu *hypertrophic scars* dan *keloid scars*. Menurutnya, *hypertrophic scars* adalah penebalan kulit pada bagian atas luka, sedangkan *keloid scars* sebenarnya sama dengan *hypertrophic scars*, tetapi dapat menebal juga pada sekitaran luka (hlm. 65). Debrececi mengatakan harus melakukan riset untuk setiap jenis luka yang ingin dibentuk sesuai dengan akibat dan proses seseorang tersebut terluka (hlm. 425).

Debrececi menjelaskan bahwa proses pewarnaan hasil *prosthetic makeup* memiliki teknik yang berbeda tergantung dengan bagian kulit yang akan diwarnai (hlm. 263). Menurutnya metode dan teknik yang digunakan juga berdasarkan kebutuhan atau gaya dari si *makeup artist*, dan tergantung pada materi yang akan diwarnai (hlm. 265). Debrececi menyarankan agar tidak menggunakan *airbrush* untuk mewarnai *prosthetic makeup* karena penggunaan *airbrush* terkadang sering tersumbat dan harus segera dibersihkan, apabila hanya sendiri maka proses pewarnaan akan sangat lama. Ia menyarankan untuk menggunakan kuas dan spons yang bentuknya disesuaikan dengan

kebutuhan. Ia juga memberikan saran untuk meredupkan warna yang terlalu terang dapat menggunakan warna abu-abu. Pendapatnya dalam mengaplikasikan *makeup* pada hasil *prosthetic makeup* dapat menggunakan warna terang terlebih dahulu. Menurutnya lebih baik mengaplikasikan *makeup* secara bertahap atau ditambahkan perlahan sesuai kebutuhan (hlm. 305).

Bergan menjelaskan bahwa membuat karakter baru dengan *special effect makeup* akan membutuhkan waktu berjam-jam untuk mengerjakannya (Bergan, 2011, hlm. 71). Hal ini diperjelas oleh Debreceni yang mengatakan bahwa aktor dan *SFX makeup artist* akan memulai proses pengerjaannya dari pagi-pagi sekali (Debreceni, 2013). Ia mengatakan bahwa selama proses shooting, *makeup artist* juga harus memperhatikan kontinuitas dan kualitas *makeup*-nya. Debreceni menjelaskan biasanya *makeup prosthetic* membutuhkan *touch up* pada bagian yang memiliki banyak pergerakan seperti bagian mulut. Maka dari itu seorang *makeup artist* akan banyak juga berdiskusi dengan sutradara serta sinematografer (hlm. 9). Dalam film *The Grand Budapest Hotel* (2014) aktor Tilda Swinton menggunakan 11 lempengan *prosthetic makeup* pada bagian leher, dagu, lubang telinga, jidat dan hidung, ditambah dengan 5 potong rambut palsu (Brodwell et al., 2017, hlm. 123). Selain itu terdapat aktor Eddie Murphy yang harus menggunakan beberapa bagian *prosthetic makeup* pada wajah dan lehernya untuk terlihat seperti orang tua dalam film *Norbit* (2007) (Debreceni, 2013, hlm. 151).



Gambar 2.12. Proses Mengaplikasikan *Makeup Prosthetic* dalam film *Norbit* (2007)
(Debrececi, 2013, hlm. 151)

2.2. Mimesis, Seamlessness, Acting Achievement

2.2.1. Mimesis

Aristotle (385 SM – 322 SM) mengemukakan bahwa *mimesis* sendiri berasal dari kata “*mimic*” dan “*imitation*” (seperti yang dikutip dalam McIver, 2016). Menurutnya, *mimesis* adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah representasi, atau imitasi terhadap kehidupan. Aristotle berkata bahwa jika seniman membuat

sebuah karya imitasi dari kehidupan, karya tersebut harus dapat dikenali secara langsung oleh insting psikologi manusia. Meskipun karya tersebut tidak berasal dari dunia ini, penikmatnya harus tetap dapat membangun relasi perasaan dengan karya tersebut, jelasnya. Aristotle juga mengatakan bahwa amat penting apabila sebuah relasi perasaan terbangun antara karakter dalam film dengan penontonnya.

Sama dengan pendapat Aristotle, Potolsky mengatakan bahwa kata mimesis berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*imitation*”, yang menggambarkan hubungan antara seni artistik dan kenyataan dari sebuah gambar (Potolsky, 2006, hlm. 1). Menurutnya seni adalah salinan atau penggambaran ulang kehidupan nyata. Potolsky mengatakan bahwa mimesis menggambarkan sesuatu seperti karya seni, kemudian tindakan seperti contohnya meniru perilaku orang lain. Konsep mimesis ini dapat menirukan keaslian yang sebenar-benarnya, misalnya alam, kebenaran dari peristiwa, keindahan, perilaku jujur, aksi nyata, kenyataan, dan ide nyata, semua hal ini dapat ditiru. Potolsky mengatakan bahwa teori mimesis tidak lepas dari koneksi perilaku penonton atau penikmat seni dengan hasil karya seni yang ada (hlm. 1).

Menurut Potolsky terdapat tiga elemen penting dalam mimesis, yaitu *imitation*, *theater*, dan *realism*. Ia menjelaskan bahwa elemen *imitation* adalah hubungan peniruan antara sejarah, masa kini dan masa lalu, kemudian juga hubungan antara salinan dan karya originalnya. Pendapatnya teater dan akting merupakan hubungan antara suatu performa dari sebuah hasil karya dengan penontonnya, sedangkan *realism* adalah hubungan antara performa sebuah karya dan hasilnya terhadap kenyataan di

dunia. Seorang aktor membutuhkan impersonasi, mimesis, dan imitasi untuk mengamati, menyesuaikan diri, dan mengolah ulang tubuh mereka dalam melakukan pergerakan tubuh dan membuat ekspresi untuk karakter dan dunia baru yang diperani (Bode, 2017, hlm 130). Menurut Bode dalam melakukan ketiga hal tersebut, aktor membangun dari dalam dirinya dan kemudian diekspresikan dengan jujur. Hal-hal ini biasa dilakukan dalam beberapa genre tertentu seperti *biopics* dan komedi, jelasnya. Menurutnya, hal ini dibutuhkan untuk kepuasan penonton, karena penonton sudah mengetahui dan mengenali tokoh yang sudah pernah ada (hlm. 130).

Dalam sebuah riset dari Cambridge, Spivey mengemukakan bahwa penonton lebih memilih sesuatu yang sedikit di lebihkan dari kenyataannya, tetapi juga tidak terlalu berlebihan (seperti yang dikutip dalam McIver, 2016). Menurutnya, hal tersebut dikarenakan sifat manusia yang cenderung memilih melihat suatu yang tidak hanya persis seperti realita, misalnya hanya menonton CCTV. Tetapi penonton lebih memilih untuk melihat karya yang dekat dengan realita dengan elemen baru dan menarik, seperti melalui penambahan teknik komposisi, pencahayaan, dan warna, jelasnya. Maka menurut Spivey, terkadang audiens lebih memilih menonton film dengan karakter *heroic*, dimana dihadirkan karakter manusia dengan kekuatan lebih. Dimana karakter tersebut tetap memiliki relasi dengan penonton sebagai manusia, tetapi terdapat elemen baru yang tidak terlalu berlebihan. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Aristotle dalam dramanya *The Poetics*, ia mengatakan bahwa konsep *mimesis* bukan berarti hanya sekedar mereplika atau menyalin kenyataan. Menurutnya, sebuah karya harus

dikemas dan ditambah unsur drama dengan jumlah yang pas, serta yang terpenting adalah hasil *mimesis* yang diperlihatkan dalam film harus dapat dipercaya oleh penonton.

2.2.2. *Seamlessness*

Dalam sebuah film, biasanya diperlukan *special effect* untuk memvisualisasikan narasi yang sudah ada, yaitu dengan teknik *practical effect* dan *digital effect* (Cicccone, 2016, hlm. 2). Dalam pembahasan tinjauan pustaka ini, penulis hanya akan membahas penggunaan *practical effect*. *Practical effect* sendiri adalah sebuah teknik untuk menciptakan *special effect* dengan cara manual atau menghasilkan produksi secara fisik, jelas Cicccone. Ia juga menambahkan bahwa *practical effect* terbagi menjadi tiga kategori besar, yaitu efek visual, *makeup effects*, dan efek mekanis. Menurutnya efek visual dapat diciptakan dengan teknik pengambilan gambar menggunakan kamera atau manipulasi pada saat proses pasca produksi. Pendapatnya *makeup effects* dapat diciptakan dengan teknik mengaplikasikan bahan langsung ke wajah aktor. Kemudian menurut Netzley efek mekanis adalah efek fisikal yang diciptakan langsung pada set ketika adegan syuting berlangsung, misalnya set desain, robotik, dan teknik pencahayaan (seperti yang dikutip dalam Cicccone, 2016, hlm. 6).

Menurut Dunn dalam menggunakan teknik *special effect*, kualitas hasilnya harus dipresentasikan dengan mulus atau *seamless* (Dunn, 2006, hlm. 10). Menurutnya, hal ini diperlukan untuk menjaga kepercayaan penonton terhadap film yang disajikan.

Apabila penonton dapat melihat *special effect* yang disajikan dalam film, penonton akan kehilangan *suspension of disbelief*, jelasnya. Dun mendefinisikan bahwa *suspension of disbelief* adalah keputusan dari penonton untuk menunda kesadarannya akan realita atau kenyataan yang sebenarnya dari sebuah film fiksi demi menikmati hasil karya film itu sendiri (hlm. 4). Magid mengatakan bahwa beberapa film yang terlalu banyak menggunakan *special effect* dan hasilnya tidak tereksekusi dengan baik membuatnya kehilangan ketertarikan terhadap film tersebut (seperti yang dikutip dalam Dunn, 2006, hlm. 10). Tetapi apabila penggunaan *special effect* digunakan, digabungkan, dan dieksekusi dengan baik, akan menghasilkan kepercayaan yang dapat membawa penonton ke dunia yang berbeda, jelas Dunn.

Bode berpendapat ketika *makeup* dan *acting* disatukan harus terlihat mulus atau dapat dikatakan *seamlessness* (hlm. 47). Menurutnya konteks *seamless* merupakan impresi dari ilusi atau *special effect* yang disadari bahwa itu adalah ilusi, tetapi saat pertama kali melihat penonton tidak sadar bahwa ilusi tersebut adalah buatan tangan (hlm. 44). Pendapatnya, pengamat performa aktor akan selalu menilai realisme film berdasarkan pengetahuan, ekspektasi, dan kepercayaan mereka terhadap suatu kebenaran (hlm. 103). Menurut Bode, ketika seseorang menggunakan *makeup effects* performa aktor dalam menyampaikan pesan maupun emosi akan sulit dipancarkan, dibaca, dan dimengerti oleh penontonnya. Hal tersebut yang membuat penonton terdistraksi atau bahkan tidak dapat menikmati film dan tentunya performa dari sang aktor, jelas Bode. Bahkan menurutnya, penonton bahkan akan berusaha mencari kehadiran aktor dibalik lapisan *prosthetic makeup* tersebut dibanding menikmati film.

Maka menurut Bode, performa aktor dikatakan *seamless* dan berhasil apabila penonton dapat menikmati karakter baru yang diperankan oleh seorang aktor dalam film yang ditonton (hlm. 52).

Narmore mengatakan *prosthetic makeup* terkadang memang dibutuhkan dalam beberapa kondisi film, tetapi hasil akhirnya terkadang terlihat lebih mirip seperti “*makeup*” atau topeng, dibanding seperti wajah asli (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 47). Dangerfield mengatakan bahwa serealistik apapun karakter yang ada pada film, nilai tersebut tidak akan tercapai apabila penambahan *makeup* dapat terlihat dengan jelas, maka karakter tersebut hanya akan terlihat seperti boneka (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 53). Menurut Bode, dalam menciptakan *special effect* yang mulus atau *seamless*, dibutuhkan proses belajar, latihan, serta melihat banyak referensi dalam kehidupan nyata agar hasil *special effect* terlihat natural dan dapat dipercaya (hlm. 116). Tak hanya itu, jika *special effect* tersebut digunakan atau berkontribusi langsung dengan aktor, sang aktor juga harus dapat memberikan pemerannya agar terlihat *believable* dan *seamless* (hlm. 143)

2.2.3. Acting Achievement

Menurut Narmore (1990), akting tidak lebih dari transposisi atau penggambaran dari kehidupan sehari-hari yang diaplikasikan kepada dunia panggung teater. Ia menggambarkan aktor Chaplin sebagai contoh yang melakukan pantomim (*mimes*), pemimikan (*mimics*), dan meniru “manusia asli”. Park mengatakan bahwa kondisi

“kehidupan nyata” yang ditiru oleh para aktor diambil dari fakta bahwa setiap manusia selalu mempunyai peran dalam hidup ini. Park juga menjelaskan fakta bahwa setiap manusia punya peran masing-masing ini terkadang menggunakan topeng, tergantung peran apa yang mereka lakukan (seperti yang dikutip dalam Narmore, 1990, hlm. 21). Narmore menjelaskan bahwa kita sendiri setiap hari bermain peran dalam karakter kita masing-masing, dalam menggunakan suara, tubuh, gestur khas, penampilan, cara bersosialisasi, dan kebiasaan merupakan topeng asli kita (hlm. 22).

Cara berakting dalam dunia panggung teater memiliki sedikit perbedaan dalam film, terutama ketika terdapat penggunaan *special effects*, *double stunt*, dan teknik menciptakan efek lainnya (Bode, 2017). Bode menjelaskan bahwa akting dalam film mengharuskan perhatian khusus, kredibilitas, keaslian atau keorisinilan, dan nilai estetika dalam pemeranannya (hlm.11). Menurut aktor Clara Kimball Young, memainkan peran dalam film tidak hanya sekedar berakting tetapi juga “menjadi”, “menjadi” disini memiliki makna yaitu kejujuran dan keaslian dalam memerankan setiap karakter dalam film. Inez dan Klumph menambahkan bahwa seorang aktor harus dapat menggambarkan imajinasi karakter yang dibangun dalam pikirannya, melalui pergerakan tubuh yang natural sehingga dapat meyakinkan konsep mental karakternya kepada penonton. Barr mendukung pendapat Young, seorang aktor film harus jujur dan tidak boleh ada kebohongan dalam pemikiran maupun perasaan karakter yang diperankan. Berbeda dengan penampilan aktor ketika diatas panggung, dimana penonton memiliki jarak untuk menyaksikan pertunjukan yang disajikan, dalam film

hal ini tidak berlaku. Ia menjelaskan bahwa dalam film, kamera dapat mengarahkan fokus kepada penonton dengan jelas, maka ketika aktor tidak tulus dalam menjadi suatu karakter tertentu, penonton dapat merasakannya (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 37).

Menurut Dunn (2006), dalam menciptakan kepercayaan dalam sebuah film atau menurutnya, *suspension of disbelief*, terdapat empat faktor yang harus diperhatikan. Ia menjelaskan bahwa keempat faktor tersebut adalah genre, plot, akting, dan *special effect* (hlm. 8). Dalam subbab ini penulis hanya akan membahas faktor akting dalam menciptakan kepercayaan dalam film untuk penonton. Dunn berpendapat bahwa performa aktor dalam memainkan perannya sesuai narasi film sangat berpengaruh dalam menciptakan kepercayaan penonton. Menurutnya aktor harus memberikan aksi, reaksi, dan interaksi yang meyakinkan perilaku dan emosi dari karakter film tersebut. Dunn mengatakan apabila aksi, reaksi, dan interaksi yang disajikan aktor tidak menggambarkan karakter yang diperankannya, maka tidak akan tercipta koneksi antara karakter dan audiens. Representasi setiap karakter, mulai dari karakter pendukung sampai karakter utama harus dapat memberikan representasi karakter yang dapat dipercaya dan menyalurkan emosi yang nyata kepada penonton untuk menciptakan *suspension of disbelief* (hlm. 10).

Bode menjelaskan terdapat konsep yang dapat digunakan aktor dalam memancarkan karakter yang sudah dibentuknya yang beri nama *conception of character*. Konsep ini terbagi menjadi dua cara yaitu konsep “*inside-out*” dan konsep

“*outside-in*”, jelas Bode. Menurutnya teknik “*inside-out*” dilakukan dengan mendalami karakter terlebih dahulu. Kemudian dari karakter yang sudah dibentuk dalam diri aktor dipancarkan melalui *makeup* dan ekspresi wajah karakternya, jelas Bode. Dalam cara kedua, Bode juga menjelaskan bahwa konsep “*outside-in*” ini berkebalikan dengan konsep “*inside-out*”. Bode mengatakan bahwa konsep akting “*outside-in*” merupakan cara aktor dalam membentuk karakterisasi dari pemerannya melalui faktor luar, seperti refleksi hasil *makeup*-nya dan pandangan karakter lain akan karakternya. Menurut Bode, karakter sebenarnya sudah terbentuk dalam pemikiran aktor, tetapi ketika aktor melihat faktor luar seperti set desain, kostum, dan hasil *makeup*-nya, aktor tersebut akan lebih mendalami karakter itu sendiri (hlm. 63).

Dalam memerankan sebuah karakter, Chaney mengatakan bahwa ia tidak terlalu bergantung pada *makeup* yang digunakannya. Dalam membentuk karakternya ia banyak melihat, mencari, mencontoh dari kehidupan nyata. Chaney memberikan contoh seperti, ia mempelajari karakteristik orang-orang yang ada di pinggir jalan, mencoba meniru postur tubuh, gerak tubuh, dan tingkah laku dari seseorang yang ia temui. Chaney meniru atau *mimicking* orang-orang tersebut untuk mencari inspirasi untuk karakter yang akan diperankannya. Menurutnya, sebuah karakter tidak hanya diperlihatkan berdasarkan penampilannya saja, tetapi harus terpancarkan dari dalam seseorang yang memainkan peran tersebut. Jadi pendapatnya, sebuah karakter tidak dapat terbentuk berdasarkan hasil *makeup* atau penampilan rupa karakter tersebut (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 58).

Bode mengatakan bahwa seorang *makeup artist* hanya bertanggung jawab pada eksterior atau penampilan dari karakter, sedangkan aktor bertanggung jawab pada interior karakter atau pendalaman karakter itu sendiri (hlm. 59). Dalam bukunya, Bode membahas mengenai *mimesis*, *seamlessness*, dan *acting achievement* dapat disimpulkan beberapa hal mengenai keberhasilan aktor dalam memerankan perannya (hlm. 43-69).

1. Penampilan eksterior karakter

Menurut Bode mengaplikasikan *makeup* ke wajah aktor merupakan tanggung jawab dari *makeup artist*, namun bagaimana aktor dapat memanfaatkan *makeup* tersebut sebagai bagian dari karakternya merupakan tanggung jawab aktor. Dengan penampilan dari *makeup* aktor melihat karakter baru seperti apa yang telah terbentuk, dengan begitu aktor harus dapat berakting secara natural tanpa merasa bahwa *makeup* merupakan tambahan atau pelengkap saja. Menurutnya aktor harus tetap menunjukkan setiap detail pergerakan tubuh maupun wajah bersama tambahan *makeup* maupun kostum. Kemudian, menurut Bode keberhasilan aktor juga ditentukan dengan bagaimana karakter lain merespon karakter yang diperankan. Mulai dari tatapan, respon tubuh, respon suara, dan ekspresi wajah yang dapat memberikan reaksi setimbang dengan aksi yang diberikan oleh aktor. Apabila lawan main aktor tidak memberikan respon yang setimbang, akan mempengaruhi bagaimana penonton menilai keberhasilan aktor dan bagaimana aktor memerankan perannya.

2. Penampilan interior karakter

Menurut Bode, interior karakter merupakan pendalaman karakter yang dibentuk sebelum maupun sesudah karakter menggunakan *makeup*. Untuk menampilkan interior karakter, aktor harus dapat berimajinasi atau membayangkan terlebih dahulu karakter seperti apa yang ingin dicapai sesuai dengan naskah. Aktor juga dapat melakukan riset terlebih dahulu akan karakternya mulai dari latar belakang, ciri khas pergerakan tubuh, motivasi aksi, dan bagaimana karakter merespon sebuah peristiwa. Kemudian menurut Bode aktor juga dapat mencari latar sosial maupun ekonomi untuk membentuk pola pikir karakter sehingga setiap pergerakan dan respon aktor berangkat dari motivasi karakternya.

Kemudian menurut Bode, dari pendalaman dan riset mengenai karakter tersebut, aktor dapat melakukan mimesis berdasarkan kenyataan yang ada, dengan begitu aktor dapat mewujudkannya melalui cara karakter bersuara dan gaya bicara. Selain itu juga dapat diwujudkan berdasarkan pergerakan-pergerakan khas dari tubuhnya, cara berjalan, lirik mata, gestur kecil tubuh, dan mengekspresikan emosi karakter. Kemudian, menurut Chekhov seorang aktor sejati harus dapat menjadi peran apapun dengan kemampuan merubah kebiasaan tubuhnya menjadi sebuah karakter baru. Chekhov mengatakan bahwa seorang aktor harus mengeliminasi atau menyingkirkan kapasitas dan kebiasaan-kebiasaan tubuhnya yang disadari maupun tidak disadari dalam membentuk karakter baru. Seorang aktor tidak boleh

membatasi pergerakan tubuhnya dan selalu dapat mengeksplor pergerakan-pergerakan baru untuk menciptakan performa akting yang sesungguhnya. Maka dari itu ia menyampaikan bahwa membentuk imajinasi tubuh dan perilaku karakter yang baru dalam diri aktor terlebih dahulu adalah hal yang penting untuk dilakukan. Karena menurutnya, orang yang pertama harus yakin dan percaya akan karakter baru yang dibentuk adalah aktor itu sendiri. (hlm 74).

2.2.4. Mimesis, *Seamlessness*, dan *Acting Achievement* dalam Film

Bergan (2011) dan Nelmes (2012, hlm. 482) mendefinisikan bahwa genre film *biopic* atau *biographical picture* adalah genre yang mendramatisir potret kehidupan dari seseorang atau figur yang terkenal dari kehidupan nyatanya. Bergan mengatakan bahwa film dengan genre *biopic* biasanya menyajikan cerita yang fokus pada peristiwa yang membuat tokoh ceritanya menjadi terkenal (hlm. 86). Keterbatasan dari seorang aktor yang memerankan karakter legendaris atau mempunyai sejarah khusus ada pada transformasi kemiripan fisik atau rupa (Bode, 2017). Bode mengatakan bahwa kesulitan atau keterbatasan tersebut meningkat ketika karakter legendaris mempunyai ciri khas dalam segi penampilannya. Ia mengatakan untuk mewujudkan ekspektasi dan kepercayaan penonton terhadap tokoh legendaris tersebut, ada unsur kemiripan yang harus disajikan dalam film (hlm. 96). Menurut Brodwell, merubah penampilan aktor untuk memiliki rupa seperti tokoh historis merupakan salah satu fungsi dari *makeup* (Brodwell et al., 2017, hlm 122).

Menurut Bode dalam membuat *makeup* tidak hanya sekedar meniru teori anatomi saja (hlm. 57). Pendapat Bode juga didukung oleh Chaney, pengetahuan akan anatomi wajah memang dibutuhkan, namun tidak harus meniru persis dengan anatomi wajah pada umumnya. Ia mengatakan bahwa ia tidak pernah membuat *makeup* hanya berdasarkan wajah aktornya saja atau pengetahuan akan anatomi wajah. Chaney mengatakan ia menggabungkan pengetahuannya akan anatomi wajah pada umumnya serta anatomi wajah aktornya untuk mencapai *makeup* yang sesuai dengan karakter (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 58). Menurut Bode penggunaan *prosthetic makeup* terkadang dibuat sangat menonjol pada wajah aktor untuk menonjolkan ciri khas dari karakter dalam film tersebut, jelasnya (hlm. 52).

Bode berpendapat bahwa tampilan *makeup* aktor pada layar dinilai dari hasil *makeup* pada kulit aktor dan bagaimana *makeup* tersebut menangkap cahaya, serta pergerakan badan dan wajah aktor dengan *makeup* tersebut. Menurut Bode tidak hanya itu saja yang harus diperhatikan, tapi bagaimana kondisi realita dan nilai estetika *makeup* tersebut terhadap seni yang asli, serta cara aktor untuk membuat karakternya hidup (hlm. 47). Selain itu menurut Debreceni, setiap kulit manusia memiliki tekstur yang berlapis-lapis dan beraneka ragam teksturnya. Menurutnya di antara bentuk tekstur kulit tertentu, terdapat juga bentuk tekstur kulit lain, contohnya saja garis kerutan pada wajah yang memiliki berbagai bentuk dan ukuran. Maka menurutnya, penting bagaimana hasil lapisan *makeup* yang diaplikasikan pada aktor tetap dapat memperlihatkan tekstur dan kulit yang natural, tanpa terlihat seperti menggunakan *makeup* yang berlebihan (Debreceni, 2013, hlm. 155).

Pomer mengatakan bahwa konsistensi dalam pengaplikasian *prosthetic makeup* berguna untuk mempertahankan kepercayaan penonton lebih lama lagi (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 47). Bode mengatakan, jika *prosthetic makeup* atau topeng yang digunakan aktor hanya sebagai objek mewujudkan wajah sebuah karakter, maka dapat dipahami bahwa kreativitas aktor berkontribusi banyak dalam mengekspresikan emosi karakternya. Apabila aktor dapat mengkoneksikan emosi karakter pada penonton dibalik berlapis-lapis *makeup*, aktor sudah mencapai keberhasilan dengan kemampuan aktingnya yang *seamless* dan realistis, jelasnya (hlm. 46-47). Muni mengatakan bahwa *makeup* dan aktor harus dapat bekerjasama dengan baik dengan pemeranan atau *acting* aktornya dalam film (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017). Ia menjelaskan bahwa tidak cukup seorang aktor terlihat tua untuk memerankan karakter orang tua, aktor juga harus berpikir seperti orang tua. Chaney dan Muni berpendapat bahwa *makeup* adalah ekstensi dari proteanisme dalam *acting*, bukan sebagai pengganti akting. Chaney berpendapat bahwa seorang aktor harus menjadikan bahan dari *makeup prosthetic* sebagai bagian dari tubuh asli karakter melalui ekspresi dan penyampaian konten dalam film dengan baik (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 58-59).

Bode menjelaskan bahwa perubahan penampilan asli aktor dengan efek digital sangat berpengaruh dalam impresi penonton terhadap karakter yang disajikan (Bode, 2017). Dengan begitu Bode menjelaskan bahwa penampilan aktor dalam lingkungan *green screen*, *prosthetic makeup*, atau *perform* dengan *stunt* merupakan usaha *filmmaker* maupun aktor untuk membangun kepercayaan penonton (hlm. 12).

Meskipun begitu Bode mengatakan dalam beberapa contoh film *makeup prosthetic* dapat mempengaruhi performa *acting* dari aktor. Contohnya terdapat dalam film *Planet of the Apes* (1968) yang menggunakan *makeup prosthetic* untuk karakter-karakter keranya, dalam film ini ekspresi dari karakter menjadi kurang terbangun karena tertutup *makeup*, jelas Bode. Pada masanya, film ini mendapat respon baik dari penontonnya karena merupakan salah satu hasil *makeup* yang cukup *seamless*, jelas Bode. Menurutnya dalam film ini, *makeup* dapat memperlihatkan lekukan wajah kera dengan emosi agresi, teror, bahagia, maupun sedih, dan tetap dapat memperlihatkan sifat dan gerak tubuh manusia di dalamnya. Pendapatnya penggabungan antara karakter kera dan perilaku manusia disini yang membuat hasil *makeup* dan *acting* menjadi *seamless* (hlm. 44).

Kemudian Bode mengatakan pada tahun 2011 hadir film *Rise of the Planet of the Apes* dimana karakter kera sudah menggunakan teknologi *mocap*. Menurutnya, kehadiran film tersebut menggeser perspektif penonton mengenai realisme sebuah film (hlm. 43). Ia mengatakan selain membebaskan aktor dalam mengekspresikan jiwa dari karakter, teknologi ini dapat mencapai nilai estetika yang tidak dapat dicapai oleh *prosthetic makeup*. Bode menjelaskan nilai estetika tersebut seperti anatomi yang lebih realistis serta lebih terlihat ekspresi wajah karakternya (hlm. 46-47). Bode juga mengatakan bahwa penonton terkadang merasa teralihkan pada perubahan wajah atau fisik aktor karena *makeup effects*, yang menyulitkan penonton untuk fokus pada performa akting dari aktor tersebut (hlm. 52).

Bode memberikan contoh aktor yang sukses memainkan peran di bawah lapisan *prosthetic makeup* untuk memerankan karakter legendaris atau tokoh yang sudah pernah ada. Berikut contohnya, Nicole Kidman dengan hidung prostesis memerankan tokoh Virginia Woolf dalam film *The Hours* (2002) dan Charlize Theron memerankan pembunuh berantai asli bernama Aileen Wuornos di film *Monster* (2003). Dalam contoh film tersebut, Bode berpendapat bahwa pemeranan dan menyalurkan emosi karakter harus mudah tersampaikan kepada penonton karena karakter mereka adalah tokoh manusia dalam kehidupan nyata. Menurutnya hal ini berbeda dengan kondisi pemeranan aktor Ricou Browning dalam memerankan karakter monster dalam film *The Creature from the Black Lagoon* (1954). Karena karakter tidak menunjukkan psikologi atau perasaan tertentu melalui ekspresi wajah, jiwa dari karakter sudah terpancarkan dari *makeup prosthetic* monster reptil tersebut dan penonton dapat menerimanya, jelas Bode. Bode mengungkapkan kondisi tersebut tetapi tidak dapat disamakan pada film *Planets of the Apes* (1968). Meskipun karakternya juga hewan, pesan dan karakterisasinya film disampaikan melalui kata-kata dan aksi dari para kera, maka menurut Bode ekspresi dan konten film harus sampai pada penontonnya melalui akting aktor (Bode, 2017, hlm. 50).

Disamping banyaknya pendapat mengenai pro dan kontra mengenai efek yang dihasilkan dari *prosthetic makeup*, Bode membahas film berjudul *The Elephant man* (1980). Pendapatnya hasil *makeup* dan *acting* aktor sangat baik sampai *Academy Awards* membuat kategori baru untuk *makeup* di tahun berikutnya. Bode membahas bagaimana aktor John Hurt menggunakan kemampuan aktingnya secara maksimal

untuk menunjukkan gestur dan ekspresi dibawah berlapis-lapis *prosthetic makeup* dalam memerankan tokoh Joseph Merrick, dalam filmnya bernama John Merrick (Bode, 2017). Fakta bahwa Hurt mendapatkan *Best Actor Oscar nomination* dalam memerankan karakter John Merrick dibawah tebalnya lapisan *prosthetic makeup* membuktikan keberhasilannya dalam akting (hlm. 49). Bode menilai bahwa usaha dari yang dilakukan *makeup artist*, Christopher Tucker, dalam mengubah wajah John Hurt adalah langkah untuk mewujudkan nilai mimesis secara empiris. Menurutnya *makeup* dalam film ini mematahkan pernyataan bahwa *prosthetic makeup* hanyalah pendukung atau malah mengganggu penampilan aktor dalam membangun karakternya. Vicent Canby, penulis koran *New York Times* mengatakan hasil karakter John Merrick terealisasi dengan baik dan tidak terlihat seperti hasil murahan berkat karya *makeup* Tucker dan akting Hurt (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 60).



Gambar 2.13 *Prosthetic Makeup* yang digunakan Aktor John Hurt dalam Memerankan Tokoh Joseph Merrick dalam film *The Elephant Man* (1980)

(Bode, 2017, hlm. 61)

Bode mengatakan bahwa ketika membuat *makeup prosthetic* ini banyak riset yang dilakukan oleh Tucker selaku *makeup artist*. Ia menjelaskan bahwa dalam prosesnya Tucker sampai meminjam kerangka tubuh Joseph Merrick yang asli dari London Hospital Museum demi mendapatkan hasil *prosthetic makeup* semirip mungkin. Tak hanya wajah yang menggunakan *prosthetic makeup*, ternyata hampir seluruh tubuh asli Joseph Merrick tidak normal, tambah Bode. Ia juga mengatakan bahwa Tucker menempelkan kurang lebih 22 potongan *prosthetic makeup* pada wajah dan tubuh Hurt dan beberapa di antaranya ditempelkan secara bertumpuk. Kemudian Bode mengatakan karena adanya bentuk gigi yang tidak normal dari Merrick, maka aktor juga harus menggunakan gigi palsu dan berperan seperti orang yang kesulitan berbicara, makan, bahkan bernapas (hlm. 61).

Segala bentuk erangan, desahan, napas yang menyiksa, dan kesulitannya dalam berbicara memberikan kehidupan nyata yang dialami Merrick melalui bahan prostetis yang digunakan aktor, jelas Bode. Bode menjelaskan bahwa aktor tidak hanya memperlihatkan tubuh Merrick yang menderita. Ia juga menjelaskan bahwa aktor memberikan gambaran jelas akan pengalaman sosial yang pernah dialami sang tokoh legendaris melalui aktingnya. Bahkan bode berpendapat bahwa pemeranan dan emosi suara yang ditampilkan aktor Hurt menggambarkan layaknya ia sudah hidup dalam tubuh Merrick selama hidupnya. Bode pun menyimpulkan bahwa kerja sama antara *makeup artist* dan performa aktor dalam meniru atau memberikan nilai *mimesis* terhadap tokoh legendaris merupakan kunci dari relasi secara interior dan eksterior dari sebuah karakter (hlm. 60-62).

Dalam film ini Bode mengatakan bahwa penonton diajak perlahan-lahan melihat karakter John Merrick melalui visualnya yang menyeramkan seperti monster. Bode mengatakan bahwa ketika menonton film ini penonton diajak mengalami emosi yang tadinya takut menjadi perasaan empati terhadap John Merrick yang asli, melalui akting dan *makeup* aktor John Hurt. Ia menjelaskan bahwa penonton yang tadinya hanya melihat penampilan luar karakter John Merrick, akhirnya dibawa kepada isi hati dan perasaan yang sebenarnya dirasakan oleh manusia yang memiliki rupa seperti monster. Bode mengatakan bahwa pada awal film, penonton hanya diajak melihat siluet dari karakter Merrick, sampai pada akhirnya karakter tersebut muncul. Penonton dapat merasakan empati tidak hanya karena melihat penampilan Merrick yang menyeramkan, tetapi penonton juga dapat mengidentifikasi perasaan dari aktor/tokoh lainnya dalam film, jelas Bode. Dilihat dari akting Anthony Hopkins yang memerankan Frederick Treves, ia memberikan reaksi terkejut, kehilangan kata-kata, dan iba sampai meneteskan air mata, dan menurut Bode hal ini turut membangun perasaan penonton. Pada saat mengambil gambar ekspresi Hopkins, *makeup* Merrick belum selesai, menurut Bode hal ini menggambarkan bahwa seorang aktor harus memiliki imajinasi yang dalam untuk mengekspresikan perasaan karakternya (hlm. 60).



Gambar 2.14 Ekspresi Terkejut, Ketakutan, dan Iba dari Anthony Hopkins dengan Kehadiran John Merrick
(Bode, 2017, hlm. 62)

Bode menangani aktor Hurt dalam memerankan John Merrick menjelaskan tentang konsep akting karakter dari dalam keluar atau *“inside-out” conception of character*. Hal tersebut dapat dilihat dari akting aktor yang terpancarkan melalui penjiwaan karakter yang sudah dibentuk terlebih dahulu sebelum *makeup* digunakan, jelasnya. Kemudian Bode mengatakan bahwa dari pendalaman karakter tersebut, terpancarkan jiwa John Merrick melalui *makeup* yang digunakan. Sedangkan aktor Gary Burghoff, dalam artikel Bryan Holt *It’s Special Effects That Make the Actor* (1990), menyampaikan pengalamannya menggunakan teknik lain untuk membangun karakternya, yaitu teknik *“outside-in”*. Burghoff yang berperan sebagai seorang pembunuh psikopat mengatakan bahwa selama proses *makeup* dan mengaca setelahnya, semakin lama ia melihat orang yang berbeda dan itu mempengaruhi serta mengubah dirinya. Dengan begitu, Burghoff dapat membangun karakternya dan membuat karakter tersebut hidup dalam dirinya (seperti yang dikutip dalam Bode, 2017, hlm. 63).