

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film menjadi media yang populer dan sangat disukai oleh masyarakat, karena menjadi media komunikasi yang paling efektif dibandingkan media komunikasi lainnya. Dunia perfilman Indonesia terus berkembang dari masa ke masa, terbukti dengan banyaknya produksi film dalam negeri dan peningkatan yang pesat juga terlihat dari jumlah penonton yang terus bertambah. Jika membahas sebuah film tentu banyak unsur yang terdapat di dalamnya salah satunya adalah artistik. Artistik sangat berperan penting dalam sebuah film karena menjadi bagian yang sangat mendukung dalam film, tata artistik menurut Marselli Sumarno ialah penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi sebuah konsep cerita, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting*.<sup>1</sup>

Dalam sebuah film, artistik sangat berpengaruh besar untuk membantu menyampaikan dan mendukung cerita yang disampaikan, artistik menjadi suatu hal yang wajib ada pada setiap *shot* pada film. Banyak unsur-unsur yang terdapat pada artistik film, seperti *setting* dekorasi, properti, *wardrobe*, *makeup*, grafik atau grafika, warna, dan komposisi. Dari berbagai unsur artistik tersebut menjadi satu kesatuan pada sebuah film. Setiap unsur yang terdapat pada artistik tentu memiliki fungsinya masing-masing, seperti fungsi set dekorasi untuk memberikan latar belakang (*background*), dan

---

<sup>1</sup> Marselli Sumarno, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1996), hlm 66.

latar depan (*foreground*) serta memberikan suasana tertentu bagi para aktor, kemudian berfungsi sebagai pembentuk ruang, waktu, dan suasana yang diinginkan pada sebuah film.<sup>2</sup> Set dekorasi sangat berpengaruh terhadap pembentuk suasana pada sebuah film karena dari dekorasi yang diciptakan dapat menggambarkan sebuah suasana pada sebuah adegan. Dari penjabaran mengenai fungsi set dekorasi tersebut menjadi ketertarikan penulis untuk meneliti sebuah film layar lebar yang diproduksi di Indonesia.

Film yang berjudul *Sweet 20* yang diproduksi oleh Starvison dan CJ Entertainment pada tahun 2017 lalu, film *Sweet 20* ini diadaptasi dari film Korea Selatan yang berjudul *Miss Granny*. Film yang disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk, Na Moon-hee berperan sebagai seorang wanita di usia 70-an yang secara ajaib dirinya berubah menjadi wanita yang berusia 20 tahun (Shim Eun-kyung). Setelah tayang di bioskop pada 22 Januari 2014, film ini menjadi *Box Office* dengan 8,65 juta tiket terjual. Sudah banyak negara yang membuat film ini dengan berbagai versi dan bahasa yang berbeda.

Beberapa negara yang membuat *remake* film ini adalah sebagai berikut, *remake* China yang diproduksi oleh CJ E & M dan Beijing Century Media berjudul *20 Once Again*, yang dirilis pada 8 Januari 2015. Disutradarai oleh Chen Leste, dibintangi oleh Yang Zishan, Gua Ah-leh, Chen Bolin, dan Lu Han. *Remake* Vietnam berjudul *Sweet 20*, yang disutradarai oleh Phan Gia Nhat Linh, dirilis pada 11 Desember 2015. Sebuah *remake* Indonesia

---

<sup>2</sup> Darwanto Subroto Sastro, *Produksi Acara Televisi*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994), hlm 80.

berjudul *Sweet 20* dirilis pada 25 Juni 2017. *Sweet 20* merupakan film Indonesia bergenre drama musikal romantis, hasil kerja sama antara dua negara yakni Starvision Plus (Indonesia) dan CJ Entertainment (Korea Selatan).

Film *Sweet 20* ini disutradarai oleh Ody C. Harahap, dan naskahnya ditulis oleh Upi. Film ini mengisahkan tentang Fatmawati, seorang nenek berusia 70 tahun yang secara ajaib mendapati tubuhnya kembali ke usia 20-an setelah melakukan foto di sebuah studio foto yang misterius. Perbedaan film ini dengan *Miss Granny* berupa unsur-unsur Indonesia ditambahkan ke dalam film ini, termasuk dangdut dan suasana lebaran. Ketertarikan peneliti pada film ini karena setelah menontonnya tidak hanya menarik dari segi naratifnya saja. Pada segi sinematik yaitu penataan artistik yang baik dan pemilihan warna, kostum, penataan cahaya yang menarik serta pembangunan set yang menghadirkan *look* dan *mood* yang berbeda pada setiap *scene*.

Cerita yang disampaikan sangat unik, karena menceritakan seseorang wanita tua yang berumur 50 tahun, kemudian ia mejadi wanita muda yang berusia 20 tahun. Tentunya suasana yang berbeda dirasakan pada wanita tersebut, peran set dekorasi dalam membentuk *look* dan *mood* pada sebuah film menjadi hal yang menarik untuk diteliti karena bagi penulis set dekorasi sangat berperan penting pada film *Sweet 20* ini. Dengan melihat set pada sebuah *scene* penonton sudah dapat mengetahui dan merasakan susana yang dihadirkan pada film. Sebuah set dibangun dengan berbagai fungsi untuk

membangun cerita dalam sebuah film.

Set berfungsi sebagai informasi ruang, informasi waktu, informasi status sosial, menunjukkan motif tertentu, pembangun suasana (*mood*), dan pendukung aktif adegan. Dari berbagai fungsi set tersebut muncul ketertarikan penulis terhadap fungsi pembangun suasana (*mood*), karena dalam film *Sweet 20* ini suasana yang dihadirkan sangat beragam, beberapa contoh suasana yang dihadirkan diantaranya suasana keluarga, suasana hiburan dan suasana romantis. Dalam sebuah fungsi set selain suasana (*mood*), ada nuansa (*look*) yang hadir dalam sebuah *frame*, kedua elemen ini saling mengisi dan menghadirkan sesuatu yang berbeda dalam setiap set.

Keunikan set yang dibangun dalam film ini yang menjadi alasan peneliti untuk menganalisisnya karena peran dari tokoh utama terbagi menjadi dua. Peran ketika tokoh utama berusia tua menjadi nenek-nenek dan peran tokoh utama ketika ia kemabali ke usia belia, yaitu di usia dua puluh tahun. Dengan adanya perubahan bentuk pada tokoh utama tentu akan mempengaruhi set yang dibangun dalam film *Sweet 20*. Penelitian ini akan fokus terhadap set tokoh utama yang diciptakan untuk membangun *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*. Dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap set dekorasi dalam membentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*. Penelitian ini nantinya akan dilakukan secara kualitatif dengan cara mengamati objek yang akan diteliti dan proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini dari berbagai sumber yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

Observasi terhadap objek penelitian dilakukan dengan cara menonton film *Sweet 20* dan mengamati set dekorasi yang membentuk *look* dan *mood* tokoh utama pada film *Sweet 20* ini, fokus penelitian ini adalah *scene* yang di dalamnya terdapat adegan tokoh utama.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas berbagai masalah menjadi potensi untuk diteliti, namun dalam penelitian ini masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah bagaimana set tokoh utama membentuk *look* dan *mood* film *Sweet 20*.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan set *interior* dan *eksterior* tokoh utama dalam membentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat dari penelitian ini untuk mengetahui penyusunan set tokoh utama terhadap pembentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penata artistik, penata kostum, dan sutradara film dalam membuat *setting* dan penataan artistik, dan dapat menjadi pengetahuan bagi masyarakat luas untuk mengetahui bagaimana set tokoh utama dapat membentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*.

## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mencari berbagai sumber yang ada hubungannya dengan penelitian yang dilakukan. Selain itu, tinjauan juga bertujuan agar tidak terjadinya duplikasi dengan penelitian aslinya. Tinjauan pustaka yang dirujuk terdiri atas buku-buku, skripsi, dan tulisan-tulisan lainnya.

Skripsi yang disusun oleh Asih Sayekti dengan judul *Analisis Konsep Tata Artistik Program Pangkur Jenggeng TVRI Stasiun Yogyakarta*, 2015 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi tersebut membahas proses perancangan sebuah *setting Pangkur Jenggeng* dibawah tanggung jawab seorang *art designer*. Skripsi tersebut menyatakan bahwa perubahan *setting* pada program *Pangkur Jenggeng TVRI Stasiun Yogyakarta* disebabkan oleh putusnya sponsor sebagai *setting* utama, *setting* menjadi identitas program karena menampilkan identitas lokal. Skripsi tersebut menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilakukan karena sama-sama meneliti tentang *setting* artistik, yang membedakannya dari segi objek penelitian karena penulis meneliti set pada film dan lebih fokus pada fungsi set.

Skripsi yang disusun oleh Ardiansyah dengan judul *Analisis Fungsi Kostum Terhadap Penggambaran Karakter Tokoh Pada Film Guru Bangsa: Tjokroaminoto Yogyakarta*, 2016 Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi tersebut menyatakan bahwa secara umum fungsi pakaian adalah untuk melindungi tubuh mulai

dari angin, panas, kecelakaan tak terduga hingga tempat dan olahraga berbahaya, fungsi pakaian juga sebagai pembeda jenis laki-laki dan perempuan, pakaian juga berfungsi sebagai menunjukkan daya tarik seksual dan menunjukkan status sosial. Skripsi ini juga membahas tentang fungsi kostum terhadap penggambaran karakter tokoh. Namun yang membedakannya dari segi objek penelitian. Skripsi ini lebih mengarah kepada kostum dengan nuansa unsur daerah yang diterapkan pada film, sedangkan penelitian penulis mengarah kepada fungsi *setting* dekorasi sebagai pembentuk *look* dan *mood*.

Andi Patotori Anhas dalam skripsi *Analisis Color Palette Pada Elemen Artistik Sebagai Penguat Karakter Tokoh Utama Dalam Film My Stupid Boss*, 2018 Program Studi Televisi Dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini membahas warna yang digunakan pada film *My Stupid Boss*. Skripsi tersebut menyatakan penggunaan *Color Palette* berfungsi dalam menghadirkan bentuk *Shocking* atau trauma terhadap warna-warna kontras tinggi ataupun gradasi warna-warna tertentu yang telah dilihat dalam film. Penggunaan warna turunan dari warna Merah yang bersifat warna panas difungsikan untuk memperlihatkan karakter yang sama-sama keras dalam membangkitkan *mood* dan sikap emosional serta sebagai cara dalam menjembatani terjadinya pemicu konflik dalam cerita. Skripsi ini menjadi acuan dalam penelitian ini karena kesamaan dalam analisis unsur artistik pada film.

Atika Damayanti dalam skripsinya yang berjudul *Analisis Wardrobe sebagai unsur pendukung Penggambaran Emosi Cerita Pada Film Rudie Habibie*, 2018 Program Studi Televisi Dan Film, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi tersebut menyatakan kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Asesoris kostum termasuk diantaranya, topi, perhiasan, jam tangan, kacamata, sepatu, tongkat, dan sebagainya. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Dalam skripsi ini membahas tentang *Wardrobe* pada film *Rudie Habibie*. Skripsi tersebut menjadi karena ada kesamaan tentang artistik yang membedakannya adalah objek yang diteliti.

Alfath pada laporan karya yang berjudul *Menunjukkan perasaan kesepian dan kesendirian tokoh utama melalui penataan artistik pada film fiksi kerinduan*, 2018 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Laporan Karya tersebut menyatakan bahwa *setting* adalah salah satu hal utama yang sangat mendukung naratif film, fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberi informasi yang kuat dalam mendukung cerita film. Laporan karya tersebut membahas tentang tugas dan tanggung jawab penata artistik dalam sebuah film. Laporan karya tersebut tersebut menjadi acuan dalam penelitian yang akan dilakukan karena mempunyai kesamaan pembahasan artistik pada film.

## F. Landasan Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku-buku yang berkaitan dengan set tokoh utama sebagai pembentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*. Menurut Fred Wibowo film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita, secara esensial dan substansial film memiliki *power* yang akan berimplikasi terhadap masyarakat.<sup>3</sup> Dari kalimat di atas dapat dicermati bahwa sebuah film mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi dan berdampak langsung terhadap masyarakat.

Menurut Himawan Pratista unsur film terbagi atas unsur naratif dan unsur sinematik, unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film, seluruh elemen dalam cerita film, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Elemen elemen tersebut saling berinteraksi serta bekesinambungan satu sama lain membentuk peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi *Mise En Scene*, sinematografi, editing, dan suara. *Mise en scene* merupakan segala hal yang berada di depan kamera dan memiliki empat elemen pokok, yakni latar, tata cahaya, kostum dan *makeup*, serta akting dan pergerakan pemain.<sup>4</sup>

Ada beberapa pengertian artistik dari berbagai pandangan, yaitu artistik sebagai seni atau mempunyai nilai seni, akan tetapi secara garis besar yaitu

---

<sup>3</sup> Fred Wibowo, *Teknik Produksi Program Televisi*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2007). hlm 196.

<sup>4</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008), hlm 24.

sebuah hal yang mempunyai nilai keindahan yang dapat menarik perhatian orang yang melihat serta menikmatinya. Tata Artistik terdiri dari kata tata yang artinya aturan atau susunan apabila akan membentuk atau membuat suatu hal. Kata artistik dipakai untuk menyampaikan seluruh materi yang berkarakter seni atau mempunyai nilai seni. Misalnya artistik digunakan untuk berbagai pertunjukan, tayangan film, dan masih banyak lagi.<sup>5</sup>

Tata artistik sebagai seni dan kerajinan (*craft*) dari cara bertutur sinematik (*cinematic storytelling*), tata artistik dalam produksi film yaitu merancang, mendesain, menciptakan, dari sebuah naskah atau skenario yang sudah di ciptakan, sampai menjadi suatu agendan yang membentuk satu kesatuan yang indah dan enak untuk di lihat sekaligus di nikmati.<sup>6</sup> Artistik mempunyai nilai seni yang berbeda-beda, agar menimbulkan kesan indah bagi para penikmatnya. Tak sekedar barang-barang dan aktivitas kesenian, barang-barang yang lain juga mempunyai kesan dan nilai seni.

Menurut Marselli Sumarno tata artistik berarti penyusunan segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film, yakni menyangkut pemikiran tentang *setting*. Yang dimaksud dengan *setting* adalah tempat dan waktu berlangsungnya cerita film.<sup>7</sup> Dalam tata artistik, set dekorasi adalah elemen terpenting yang dapat menciptakan susana yang sesuai dengan suatu adegan. Set desain dapat memperkuat karakter dari penampilan pemain pada film

---

<sup>5</sup> <http://harryrafli.blogspot.com/2018/01/tata-artistik-film-televisi.html>, diakses pada 15 Oktober 2018.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid hlm 1.

(memperkuat penokohan tokoh) dan juga dapat membuat penapilan acara menjadi lebih hidup.<sup>8</sup> Berdasarkan ruang artistik terbagi menjadi dua, yaitu artistik yang bersifat *intern* dan *ekstern*. Lalu berdasarkan naskah berbentuk artistik fiksi dan non fiksi. Artistik memiliki fungsi untuk menciptakan suasana, memperkuat karakter, manipulasi ruang dan waktu, dan berdiri sendiri.<sup>9</sup>

Artistik sebuah film dibangun dari elemen-elemen materi (unsur) artistik yang menjadi satu kesatuan untuk menciptakan sebuah artistik yang membentuk karakter sebuah film. Materi artistik tersebut terdiri dari set dekorasi, properti, tata busana dan tata rias, grafik, warna, dan komposisi. Secara sederhana set dipahami sebagai keseluruhan latar peristiwa bersama dengan benda-benda yang ada di dalamnya (properti) yang bisa menjadi petunjuk ruang dan waktu. Dengan kata lain set adalah dimana dan kapan sebuah peristiwa terjadi. Set bisa berada di luar ruang (*eksterior*) maupun di dalam ruang (*interior*), set eksterior bisa menggunakan alam pegunungan, sungai, sebuah gang perkampungan, pantai dan lain sebagainya. Set adalah sebuah lingkungan fisik tempat terjadinya adegan. Lingkungan ini bisa berupa alami maupun buatan, dan juga bisa berada di dalam sebuah tempat terlindung (*interior*), maupun di luar ruangan terbuka (*eksterior*).<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Akira Hosino, Harmen Hary, *Tata Artistik Televisi: Set Desain*, (Yogyakarta: Japan International Cooperation Agency Multimedia Training Center, 1995), hlm 9.

<sup>9</sup> Elizabeth Lutters, *Menulis Skenario*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004), hlm 56.

<sup>10</sup> Han Revo Joang, *Modul Workshop Tingkat Menengah Bidang Tata Artistik Film*, (Jakarta: Pusat pengembangan Perfilman, 2018) hlm 8.

Sebuah set harus ditata dengan kebutuhan yang akan diproduksi, ada beberapa karakter penataan set yang meliputi set natural, set realis, dan set *decoreative*. Set mempunyai peranan yang cukup besar dalam kesuksesan suatu film, terutama pada gaya karena berfungsi sebagai patokan yang menciptakan keselarasan suatu tata ruang yang menunjukkan identitas sebuah film.<sup>11</sup> Set dekorasi adalah bagian dari unsur *Mise En Scene* dan menjadi bagian dari unsur artistik yang memiliki fungsi sebagai informasi ruang, informasi waktu, informasi status sosial, menunjukkan motif tertentu, pembangun suasana (*mood*), dan pendukung aktif adegan.<sup>12</sup> Kemudian ada dua jenis set yang biasa digunakan dalam produksi film, yaitu *setting* yang dibuat di dalam studio (baik set yang realis maupun *setting* yang virtual) dan set otentik yang langsung digunakan sebagai lokasi (*shot on location*).

Untuk membahas tokoh utama pada film *Sweet 20* ini maka penulis menggunakan teori pembagian peran pada film. Menurut Don Livingston : Dalam sebuah film ada peran yang dimainkan oleh seseorang sesuai dengan naskah, peran yang dimainkan bisa digolongkan sebagai peran utama, peran pembantu bagian (*bit parts*), dan *ekstras*.<sup>13</sup> Pemeran utama merupakan pemain yang menjadi fondasi untuk cerita, mereka muncul di bagian besar dari *scene*. Pemeran utama mengambil bagian pada sebagian besar cerita, dan interpretasi dari bagiannya mempengaruhi cara sutradara menyampaikan

---

<sup>11</sup> Darwanto Subroto Sastro, *Produksi Acara Televisi*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994), hlm 80.

<sup>12</sup> Ibid hlm 11.

<sup>13</sup> Don, Livingston, *Film And The Director*, ( New York: Capricorn Book. 1969), hlm 75.

cerita. Biasanya diambil pemain yang sudah punya nama di dunia film, mereka sering dipergunakan sebagai daya tarik supaya film laku. Peran pembantu adalah anggota *cast* yang sering muncul di film, tetapi tidak cukup penting untuk digolongkan sebagai *lead*. Mereka adalah *support* dari tokoh utama yang berperan sebagai keluarga, kawan ataupun musuh dari tokoh utama. Peran bagian (*bit players*) muncul hanya satu atau dua kali pada gambar tertentu, mengucapkan beberapa kata dari dialog atau melaksanakan sedikit aksi, lalu kemudiasan menghilang. Mereka merupakan pegawai hotel, pelayan di sebuah Kafe, atau seorang supir taksi yang mengantar tokoh utama.<sup>14</sup>

Pemain *ekstras* adalah pemain yang merupakan orang-orang yang bergerak di bagian depan atau latar belakang pada beberapa *scene*. Mereka juga dikenal sebagai *atmosphere* seperti orang yang sedang lewat di jalan, rombongan tentara yang akan menyebrang, anggota masyarakat yang sedang berteriak. *Ekstras* digolongkan berdasarkan pekerjaan yang mereka lakukan.<sup>15</sup> Sesuai dengan fungsinya set dapat membentuk *look* dan *mood* pada sebuah *scene*, dari pembangunan set yang dihadirkan untuk menciptakan suasana tertentu. Secara umum *look* (nuansa) adalah apa yang terlihat pada sebuah objek, dan *mood* (suasana) adalah suasana hati yang dirasakan seperti senang, sedih, mencekam, mengerihkan dan lainnya. Dalam film *look & mood* dapat diartikan sebagai apa yang dilihat dan dirasakan

---

<sup>14</sup> Ibid hlm 12.

<sup>15</sup> Ibid.

dalam adegan sebuah film yang ditonton. *Look* adalah apa yang dilihat oleh penonton berdasarkan gambar yang dibuat *film maker*, *mood* adalah suasana yang terbentuk pada sebuah *scene* pada film yang membentuk suasana hati seperti sedih, senang, gembira, mencekam ataupun menegangkan. Menurut Jussi Tarvainen dalam jurnalnya yang berjudul *The Way Films Feel: Aesthetic Features and Mood in Film* mood adalah:

*“Mood determines “how the particular film world is aesthetically revealed and how we are affectively attuned to that world” The aesthetic presentation of a scene can, for example, convey a sad mood, possibly eliciting similar moods and emotions in the viewer. In this sense, mood expresses the affective intent of a film, though this intent does not necessarily result in a similar affective response on part of the viewer. Mood of a film its “affective character” is created by combining aesthetic elements “in such a way that they are affectively congruent. These emotions can be elicited through specific stylistic cues, such as the appearance of a shadow in the background or the shriek of violins on the soundtrack”<sup>16</sup>*

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa *mood* pada film dibuat dengan menggabungkan elemen estetika sedemikian rupa sehingga mereka saling memahami secara keseluruhan. Dengan demikian estetika berpadu untuk menciptakan suasana hati. Adegan film dapat membangkitkan suasana hati pada penonton, membuat mereka mengalami emosi yang nyata seperti ketegangan dan ketakutan. Teori-teori tersebut menjadi acuan bagi peneliti untuk membahas hal-hal yang berkaitan dengan set tokoh utama sebagai pembentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*.

---

<sup>16</sup> Jussi Tarvainen, *The Way Films Feel: Aesthetic Features and Mood in Film*, (USA: American Psychological Association, 2015), hlm 4.

## G. Metode Penelitian

Setiap penulis dalam melakukan penelitian selalu menggunakan metode, hal ini bertujuan agar penelitian dapat berjalan dengan sistematis dan efisien. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>17</sup> Penelitian ini dilakukan pada media *audio visual* yang merupakan industri hiburan dan budaya. Dengan menggunakan metode-metode dari Jane Stokes mengatakan sebagai berikut:

“Metode pertama yang didiskusikan dalam bab ini adalah penelitian arsip (*archive research*), yang sebagian besar melibatkan penelitian atas materi yang dipublikasikan, baik diperpustakaan maupun via internet. Bentuk penelitian ini sangat tepat untuk menyelidiki hal-hal yang terjadi pada masa lalu, dan kita akan mendiskusikan harapan bentuk historis ini pada media.”<sup>18</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, metode yang dipakai adalah metode penelitian kualitatif. Sebagai metode dalam pengumpulan dan menganalisis data dalam perspektif produksi dan data dengan catatan lapangan.

### 1. Objek Penelitian

Objek yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah set dekorasi yang di dalamnya terdapat adegan tokoh utama pada film *Sweet 20*.

### 2. Jenis dan Sumber Data

---

<sup>17</sup> Sugiyon, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm 2.

<sup>18</sup> Jane Stokes, *How To do Media And Cultural Studies*, (Yogyakarta: Benteng Pustaka, 2006), hlm 110.

Sebagaimana Sugiyono menyatakan sumber data dapat dibedakan menjadi dua hal sebagai berikut:

“Bila dilihat dari sumber datanya maka pengumpul data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen”.<sup>19</sup>

a. Data Primer

Data primer adalah sebuah data yang digunakan untuk membantu peneliti dalam mengetahui apa saja yang mendasari tentang set tokoh utama sebagai pembentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*. Dalam penelitian ini yang menjadi data utama sebagai bahan penelitian adalah sebuah *soft copy* film *Swett 20* dengan kualitas HD 720P yang penulis dapatkan dari internet.

b. Data Sekunder

Data sekunder biasanya berupa data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia dan berkaitan dengan penelitian ini, berupa foto, video, artikel, buku. Sumber yang akan menjadi data primer maupun data sekunder adalah film, artikel dan ulasan yang ada di internet mengenai film *Sweet 20*.

---

<sup>19</sup> Ibid hlm 15.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah sebuah cara peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini diperlukan kemampuan memilih data, menyusun data dan alat pengumpulan data yang relevan, karena semua itu dapat mempengaruhi penelitian ini secara keseluruhan. Selain itu objektivitas hasil penelitian ini akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah secara baik dan terperinci. Cara yang digunakan untuk memperoleh data dilapangan, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### a. Observasi

Teknik pengumpulan data secara observasi adalah sebuah tindakan yang dilakukan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran secara langsung pada objek yang diteliti, sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan dari proses pengamatan.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk foto, video, jurnal, surat, arsip. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>20</sup> Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, (*life*

---

<sup>20</sup> Ibid hlm 15.

*history*) biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisa pada penelitian ini mengikuti pendekatan analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan model Miles and Huberman.<sup>21</sup> Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

a. *Data reduction* (reduksi data), yakni merangkum, memilih hal-hal pokok dan memfokuskan pada hal-hal penting dari sejumlah data yang telah diperoleh dan mencari polanya. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

b. *Data display* (Penyajian data), yakni menampilkan data yang telah direduksi yang sifatnya sudah terorganisir dan mudah dipahami. Data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi kata-kata.

c. *Conclusion drawing/verification* (kesimpulan), yakni akumulasi dari kesimpulan awal yang disertai dengan bukti-bukti valid dan konsisten (kredibel), sehingga kesimpulan dihasilkan dalam

---

<sup>21</sup> Ibid.

penelitian ini diarahkan untuk menjawab seluruh rumusan masalah yang telah ditentukan.



## **H. Sistematika penulisan**

Untuk memudahkan pemahaman dalam penyusunan skripsi ini, penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

### **Bab I. Pendahuluan**

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **Bab II. Objek Penelitian**

Menjelaskan mengenai objek penelitian yaitu profil *Production House* yang memproduksi film, Film *Sweet 20*, dan tokoh utama pada film.

### **Bab III. Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Menjelaskan pembahasan tentang analisis masalah yang diteliti yaitu mengenai fungsi set tokoh utama sebagai pembentuk *look* dan *mood* pada film *Sweet 20*.

### **Bab IV. Kesimpulan Dan Saran**

Berisikan tentang kesimpulan dan saran, pada bagian akhir ini dimuat seperti kepustakaan, glosarium, lampiran dan keterangan lainnya yang berhubungan dengan topik pembahasan guna untuk melengkapi uraian yang disajikan.