

## BAB III LANDASAN TEORI

### A. TEORI UTAMA

#### 1. FILM

Film dapat menampilkan kenyataan disertai dengan bunyi dan gerak, sehingga gambar-gambar berbunyi dan bergerak tersebut dapat sungguh-sungguh menampilkan suatu kenyataan sebenarnya. Himawan Pratista menyebutkan, “Film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar dengan harapan bisa diterima oleh penonton. Keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh aspek naratif dan aspek sinematik” (Pratista 2008, 3).

Film berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada penonton. Menurut Heru Effendy dalam bukunya *Mari Membuat Film* juga menjelaskan, “Film adalah media komunikasi, bersifat audiovisual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang berkumpul di suatu tempat tertentu” (Effendy 1986, 134).

Berdasarkan *content realisme*, film merupakan media komunikasi massa, sangat berperan penting untuk mengkomunikasikan tentang suatu realita kejadian dalam kehidupan sehari-hari, film memiliki realitas kuat, salah satunya menceritakan tentang realitas di masyarakat (Kridalaksana 1984, 32).

#### 2. SINEMATOGRAFI

Aspek sinematografi dalam memproduksi film sangat berperan penting untuk mendukung unsur naratif dan estetika sebuah film. Film merupakan salah satu media, memerlukan beberapa pendukung untuk menyampaikan cerita. Tanpa ada gambar, tidak ada film. Keberadaan gambar sangat memainkan peranan penting. Seorang sineas tidak hanya sekedar merekam adegan semata, namun mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil, seperti jarak, ketinggian, sudut, durasi pengambilan gambar dan lainnya. “*Cinematography consist of showing*

*the audience what we want them to know about the story*” (Blain 2011, 10).

Himawan Pratista menjelaskan, unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni; kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Kamera dan film mencakup teknik-teknik, dapat dilakukan melalui kamera dan stok filmnya, seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar, dan sebagainya. *Framing* adalah hubungan kamera dengan objek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau *frame*, jarak, ketinggian, pergerakan kamera. Sedangkan durasi gambar mencakup berapa lama sebuah objek diambil gambarnya dan direkam oleh kamera (Pratista 2008, 89).

a. *LONG TAKE*

*Long take* adalah salah satu teknik pengambilan gambar dengan durasi panjang. Jika diartikan secara terpisah, *long take* berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu; *long* berarti panjang atau lama, dan *take* berarti pengambilan (Echols 2005, 364). Diambil dari dua suku kata tersebut *long take* dapat diartikan sebagai pengambilan gambar (*shot*) memiliki durasi waktu panjang.

Berdasarkan teori tentang *temporal continuity* dalam buku *Film Art 8th*, Bordwell mengatakan, “Ada 3 pembagian *temporal continuity* yaitu; *temporal order*, *frequency* dan *duration*. Dalam kontinuitas ruang dan waktu diatur menurut perkembangannya, dari narasi penyajian plot cerita biasanya melibatkan manipulasi waktu, maka dari itu pengeditan gambar berusaha mempertahankan manipulasi temporal ini” (Bordwell 2008, 245).

*Long take* merupakan pembahasan mengenai durasi *shot* dan durasi cerita. Berkaitan dengan *temporal duration*, kontinuitas waktu berjalan ke depan sesuai kronologis. Dalam sistem kontinuitas klasik *temporal duration* jarang terjadi diperluas. Artinya, *screen duration* jarang dibuat lebih besar dari *story duration*. Biasanya durasi dalam kontinuitas lengkap (*plot duration* menyamakan *story duration*) atau

sebaliknya (*story duration* menjadi lebih baik dari pada *plot duration*) (Bordwell 2008, 250). Jika diartikan *screen duration* adalah durasi waktu keseluruhan cerita, *story duration* adalah keseluruhan waktu terbentang oleh cerita, dan *plot duration* adalah keseluruhan waktu cerita akan divisualkan (Bordwell 2008, 250). Berkaitan dengan *long take* pada film “Culikan” yang menceritakan kejadian 15 menit, diceritakan dalam 15 menit dan digambarkan dalam 15 menit saat diproyeksikan pada layar.

Durasi *shot* memiliki arti penting karena menunjukkan durasi terus berjalan pada sebuah *shot* dalam konteks naratif. Durasi cerita film umumnya sama dengan durasi *shot*-nya. Misalnya, durasi sebuah *shot* 10 detik, maka durasi cerita juga 10 detik. *Long take* adalah penggunaan durasi *shot* lebih dari rata-rata panjang durasi satu *shot* (Bordwell 2008, 208). Sebuah *shot* dapat dikatakan sebagai *long take* jika durasinya melebihi 9-10 detik per *shot* (Pratista 2008, 117).

“...Alternatively, the film maker may decide to build the entire film out of long take. Hitchcock’s *Rope* is famous for containing only eleven shots, most running between four and ten minutes” (Bordwell 2008, 209)

Pada era *digital* bahkan *long take* diterapkan dalam dalam satu film utuh seperti, film *Russian Ark* menggunakan satu kali pengambilan gambar berdurasi 84 menit tanpa putus (Pratista 2008, 119).

Himawan Pratista dalam bukunya *Memahami Film* mengatakan, “Pada era modern teknik *long take* lebih digunakan secara variatif sesuai tuntutan naratif maupun estetika untuk menjelaskan kepada penontonnya setiap kejadian terjadi. Dari kebanyakan film yang sudah ada, teknik *long take* digunakan disaat pengambilan gambar *follow object* atau mengikuti pergerakan tokoh agar penonton merasa dibawa dan ada di dalam *settingan* sedang mengikuti pergerakan tokohnya, agar penonton memahami dan merasakan apa dilakukan dan dirasakan tokoh saat kejadian tersebut” (Pratista 2008, 118).

Tujuan *long take* menurut Jon Gartenberg dalam bukunya, *Camera Movement in Edison and Biograph Film* juga mengatakan, “Dengan tidak adanya *editing*, *long take* cenderung menggunakan pergerakan kamera dalam kombinasi dengan suara dan *mise-en-scene* untuk mengarahkan perhatian penonton terhadap elemen narasi penting. Memiringkan, *panning*, pelacakan, dan menjulurkan dapat membuat serangkaian komposisi baru selama *shot*, di dalam rangkaian *long take* mengambil gambar dengan banyak cara, sama seperti halnya mengedit gambar, tetapi tidak melanggar dari perekaman terus menerus dari ruang dan waktu. Gerakan kamera sangat membantu untuk mengartikulasikan setiap *fase* dari aksi di dalam narasi, selalu menyoroti perkembangan dan perubahan konflik disetiap adegan” (Gartenberg 1980, 13).

### 3. REALISME

Realism dalam bahasa Indonesia disebut realisme artinya, aliran kesenian yang berusaha melukiskan atau menceritakan sesuatu sebagaimana kenyataannya (Echols 2005, 468). Realita adalah fakta atau kejadian sebenarnya, tanpa ada rekayasa.

Tradisi realisme film dimulai oleh karya Siegfried Kracauer di tahun 1947 “*From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*” disusul oleh karya “*Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*” pada tahun 1960. “Kaum realism meyakini bahwa dalam perekaman kejadian-kejadian secara otomatis, film harus benar-benar mengimitasi secara tepat pengalaman hidup sehari-hari. Dengan kutub oposisinya dengan kaum formalism, para realism membantah bahwa kemampuan film untuk mengimitasi kenyataanlah menjadikannya bentuk seni. Properti spesifik dari film adalah representasi fotografiknya tentang kenyataan” (Aitken 2001, 8)

Realisme disuarakan oleh kritikus film Prancis Andre Bazin berpendapat, bahwa kekuatan terbesar sinema justru terletak pada

kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya (Currie 1995, 55).

*“realism in art can only be achieved in one way through artifice. The point is that the artifice reveals the world, it doesn't hide it”*(Kracauer 1974, 292).

Bagi realisme seperti kritikus film Andre Bazin (1967), pengambilan kamera *long take* dan *deep focus* adalah elemen dari gaya film menyadari properti spesifiknya untuk menimitasi kenyataan. Dengan mengizinkan beberapa gerakan untuk dikomposisikan dalam satu *shot* yang sama, *deep focus* sinematografi disesuaikan dengan kebutuhan akan *editing*, dan mendukung penggunaan pengambilan berdurasi lama atau *long take*. Menggunakan dua teknik ini, pembuat film akan mampu untuk membangun unit spasial dan temporal dari sebuah adegan, dan dapat mengimitasi kenyataan. Berbeda dengan tradisi formalisme beranggapan film memiliki keterbatasan medium, dengan *editing* atau *montage* untuk memanipulasi kenyataan (Bazin 1967, 42).

Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, citra-citra dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya. Film kontinutinya sempurna akan menggambarkan peristiwa secara realistik atau nyata, sementara film kontinutinya buruk tidak dapat diterima karena hal itu merusak, banyak mengacaukan dari pada menariknya (Mascelli 2010, 119).

#### a. Kontinuiti ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas (Pratista 2008, 35).

Joseph V. Mascelli dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* mengatakan, “Penuturan cerita *action*nya bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan kontinuiti ruang (*space continuity*). Penonton harus selalu dibikin menyadari akan lokasi dari *action*, dan arah dari gerakan, inilah jalan satu-satunya bisa membuat penonton

mengetahui *dari* mana gerakan pemain datang, dan *ke* mana mereka pergi” (Mascelli 2010, 134).

b. Kontinuitas waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar naratif terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu (Pratista 2008, 36).

Mascelli juga mengatakan, “Suatu *sequence* berlangsung tanpa ada bagian-bagian dipersingkat waktunya (*time lapse*) akan menampilkan adegan berkesinambungan sebagai kenyataan” (Mascelli 2010, 120). Waktu sesungguhnya hanya bergerak ke depan secara kronologis. Waktu film dibagi dalam empat kategori; sekarang, lampau, mendatang, dan menurut kondidi (Mascelli 2010, 122). Film-film waktu dan ruang berbentuk sederhana, bergerak lurus ke depan, kontinuitas secara kronologis, memberikan sedikit saja problema-problema penggarapan (Mascelli 2010, 136).

*“According to his (Bazin’s) “law of aesthetics,” Bazin would insist on the long take only where it is necessary for verisimilitude. Its use at any other time is only a question of style and he indicates no stylistic preference here ... Bazin justified the use of the long take by the criterion of “bringing an added measure of realism to the screen ... It is, in fact, his main criterion for judging the realism of shooting styles.” (Bazin 1967, 6).*

Pada kutipan di atas, dijelaskan bahwa menurut Bazin, *long take* adalah salah satu cara dan ukuran untuk membangun realisme pada sebuah film. Disebutkan pula bahwa *long take* adalah salah satu ciri-ciri *shooting styles* dari sinematik realisme sebuah film.

*Long take* menunjukkan bahwa durasi *shot* bisa membangun cerita, sehingga membentuk realita ruang dan waktu, penguat alur dan tangga dramatik cerita. Penonton bisa dibuat terus melihat cerita tanpa ada gangguan dari potongan *shot* lain. Gambar *long take* selalu menarik penonton agar tidak beranjak dari kursi penontonnya. Dengan tidak adanya pemotongan gambar atau *montase* dalam satu film.

## B. TEORI PENDUKUNG

### 1. SINEMATOGRAFI

#### a. FRAMING

Film tidaklah sama-sama seperti sedang melihat pertunjukkan secara mendetail. Ada kalanya kamera menggunakan jarak lebih dekat untuk lebih menggambarkan emosi karakternya atau menjelaskan objek tertentu secara mendetail. Tuntutan naratif serta estetik membuat sineas untuk membatasi *mise-en-scene* sesuai dengan kebutuhannya. Pembatasan gambar oleh kamera inilah sering dikenal dengan istilah pembangkaian atau *framing*. Ada 4 aspek *framing* yaitu; bentuk dan dimensi frame, ruang *off screen* dan *on screen*, sudut kemiringan, jarak, tinggi serta pergerakan kamera (Pratista 2008, 100).

#### b. ANGLE CAMERA

*Angle* kamera didefinisikan sebagai wilayah dan titik pandang direkam oleh lensa (Mascelli, 1998, 25). Pergerakan tokoh di setiap adegan dalam film ini akan dibangun dengan memberikan kesan daya tarik visual, meningkatkan ketegangan, memberikan perubahan sudut pandang, dan meningkatkan efek dramatis. *Angle* kamera menentukan sudut pandang penonton serta wilayah yang bisa diambil dalam satu *shot long take*. Pemilihan *angle* kamera bisa mempertinggi visualisasi dramatik cerita (Mascelli 1998, 1). Pemilihan *angle* juga akan menentukan konflik yang terjadi dalam satu adegan. *Angle* kamera digunakan dalam film ini adalah *angle* kamera objektif yang berfungsi menggambarkan ruang dan waktu kejadian.

#### c. SHOT SIZE

*Shot* selama produksi film memiliki arti proses perekaman gambar, sejak mulai merekam diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau sering diistilahkan satu kali *take* atau satu kali pengambilan gambar (Pratista 2008, 29). Dalam buku *Grammar of the Shot* ;

*“A shot is the smallest unit of visual information captured at one time by the camera that shows a certain action or event”* (Thompson 2009, 8).



Menurut Joseph V. Mascelli dalam bukunya *The Five C's of Cinematography* menjelaskan “*Shot* adalah suatu rangkaian gambar hasil rekaman kamera tanpa interupsi. Tiap *shot* adalah satu *take*” (Mascelli 2010, 4). Berkaitan dengan *long take*, dalam buku *Film Art*, David Bordwell menjelaskan;

*“As in this example, long takes tend to be framed in medium or long shots. The camera lingers on a fairly dense visual field, and the spectator has more opportunity to scan the shot for particular points of interest. This is recognized by Steven Spielberg a director who has occasionally exploited lengthy takes”* (Bordwell 2008, 210).

*Shot* dalam produksi film, kamera dalam mengambil gambar sangat memungkinkan untuk bergerak bebas, pergerakan kamera mempengaruhi sudut, kemiringan, ketinggian, serta jarak selalu berubah. Pergerakan kamera berfungsi untuk mengikuti pergerakan karakter atau objek, serta digunakan untuk menggambarkan situasi, suasana lokasi atau panorama (Pratista 2008, 108).

1) *Type shot long shot (LS)*

*Shot* luas adalah *shot* mampu memberikan gambaran serta informasi pada penonton tentang suasana tempat kejadian maupun aktivitas tokoh. *Long shot* menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang, dan objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan (Mascelli 2010, 29).

2) *Type shot medium shot (MS)*

*Medium shot* lebih baik didefinisikan sebagai *intermediate shot* karena terletak antara *long shot* dan *close up*. Pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. Juga sejumlah pemain bisa direkam dalam kelompok oleh *medium shot*, dimana kamera akan cukup dekat untuk merekam gerak-gerak mereka (Mascelli 2010, 32).

3) *Two shot*

Sedangkan *shot* untuk dua orang dalam satu *frame* adegan atau disebut juga dengan *two shot*. *Two shot* merupakan perkembangan



atau kelanjutan dari *medium* ataupun *long shot*. Seorang pemain bisa menyempal dari kelompok, dan bergabung dengan pemain lainnya, atau dua pemain bisa menarik diri dan bergerak menjadi *two shot* (Mascelli 2010, 35).

#### 4) *Type shot close up (CU)*

*Shot close up* dapat digunakan untuk memperlihatkan lebih detail ekspresi pemain. Mascelli membagi *close up* itu sendiri dalam berbagai jenis, “*Close up* akan membawa penonton ke dalam *scene*, menghilangkan segala yang tidak penting untuk sesaat, dan mengisolasi apapun kejadian signifikan harus menerima tekanan penuturan” (Mascelli 2010, 337).

#### d. *LEVEL ANGLE*

*Level angle* menentukan sudut pandang penonton, kamera dengan *level* memotret dari *level* mata subjek. *Shot-shot* umumnya dihasilkan dengan kamera *level* umumnya tidak begitu menarik dibandingkan dengan *shot* dari *angle* yang mengadiah atau menunduk (Mascelli 2010, 50). *Level* bagi *angle* membantu penonton untuk mengidentifikasi sudut pandang siapa diambil oleh kamera.

#### e. *MOVEMENT CAMERA*

Teknik *long take* umumnya dikombinasikan dengan teknik pergerakan kamera, dengan maksud untuk menonjolkan adegan berdialog panjang, aksi, dan moment penting (Pratista 2008, 118).

*In Various countries in the mid- 1930, directors began to experiment with very lengthy shots. These film makers usually lengthy shot- long take, as they're called- represented a powerful creative resource* (Bordwell, 2008, 208).

David Bordwell mengatakan dalam bukunya “*Film Art*”;

*The long take a can present, in a sigle chunk of time, a complex pattern of events moving toward a goal, and this ability shows that shotduration can be as importert to the image as photographic qualities and framing are* (Bordwell 2008, 210).

Joseph V. Mascelli dalam bukunya “*The Five C’s of Cinematography*” mengatakan;

“Pada film gerakan-gerakan dikesankan dan ditampilkan. Gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis, bisa memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton. Gerakan bisa diciptakan oleh mata bergerak dari satu titik lain dalam bentuk adegan, atau mungkin dengan mengikuti objek bergerak” (Mascelli 2010, 401).

f. *HANDHELD CAMERA*

Dalam buku *Grammar of the Shot*. Joy Thompson mengatakan;

“...is camera movement with the most challenging. May find it convenient to hold a smaller camera in hand, but just because it is a readily available mode of shooting does not mean that it is appropriate and it certainly does not mean it is easy to do well. a purpose and choosing to shot handheld should not come about because the appropriate camera support , but rather because you know that your story will benefit from the kinetic energy that a well controlled handheld camera can bring to a film project” (Thompson 2009, 116).

(*handheld camera* adalah gaya atau gerakan kamera paling menantang. Mungkin merasa nyaman untuk memegang kamera kecil di tangan, tapi bukan karena itu. Model *shot* tersedia tidak berarti mudah untuk melakukannya dengan baik. Tujuan dan memilih untuk *handheld camera* seharusnya tidak terjadi karena dukungan kamera tepat, melainkan karena tahu bahwa cerita akan mendapatkan keuntungan dari energi kinetik dihasilkan kamera genggam yang dikendalikan dengan baik dan dapat membawanya ke dalam film.)

Jika diartikan *handheld camera* adalah kamera genggam, maksudnya kamera difungsikan merekam sambil dijinjing langsung oleh kameramen tanpa menggunakan alat bantu *tripod*, *dolly* atau *grip* kamera lainnya (Pratista 2008, 112).

“*handheld camera option, easy to readjust framing on the fly, creates sense of personal immediacy within the scene (subjective POV) allows operator to move freely around the set or location, imbues shots with energy of motion*” (Thompson 2009, 116).

(opsi *handheld camera*, mudah menyesuaikan *framing* dengan cepat, menciptakan rasa kedekatan personal dalam adegan (POV subjektif) memungkinkan operator untuk bergerak bebas di sekitar set atau lokasi, dan upaya menumbuhkan *shot* dengan energi gerak.)

Teknik ini berasal dari gaya kamera dokumenter. Gaya *handheld camera* memiliki beberapa karakter gambar khas yakni, kamera bergerak dinamis dan bergoyang, serta gambar pucat, dapat memberi kesan nyata

atau realistik. Teknik ini juga sering dikombinasikan dengan teknik kamera subjektif (Pratista 2008, 112).

#### g. KOMPOSISI

Penyampaian cerita, teknik pengambilan gambar dan pemilihan *angle* sangat berpengaruh terhadap kesan yang ditangkap oleh penonton (Mascelli 2010, 401). Pengkomposisian gerakan-gerakan adalah aspek penting dalam pengambilan gambar. Pada potret (*still photography*) gerakan-gerakan lengkap mungkin hanya sekedar dikesankan. Pada film gerakan-gerakan mungkin dikesankan dan ditampilkan. Gerakan-gerakan memiliki sifat estetis dan psikologis dapat memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton.

Teknik *long take* dikombinasikan dengan *handheld camera* lazimnya mengabaikan komposisi visual dan lebih menekankan pada objek diambil (Thompson 2009, 117).

### 2. **SOUND**

Secara umum tata suara dapat dibagi menjadi tiga jenis yakni; dialog, musik, dan efek suara. Dialog memiliki dua bentuk di dalam film yakni, bahasa bicara dan aksen. Bahasa bicara ini mengacu kepada bahasa jenis komunikasi verbal yang digunakan dalam film. Sedangkan aksen adalah suatu *logat*, dapat membedakan daerah satu dengan daerah lain, walaupun bahasa dasarnya sama. Efek suara dalam film berfungsi memperjelas suatu elemen dalam sebuah adegan untuk meningkatkan efek tertentu yang ingin dihasilkan oleh *sound desainer* (Pratista 2008, 149).

### 3. **EDITING**

Tidak ada pemotongan ataupun penyambungan gambar dalam film ini, kebutuhan *shot* diambil disaat proses produksi berlangsung. Keseluruhan *ritme* film dibangun disaat proses pengambilan gambar. Dalam membangun realitasnya, teknik *editing* sangat berpengaruh dalam manipulasi ruang dan waktu .

Dalam buku *Film Art 8th*, David Bordwell mengatakan;

“...so when a cut interrupts a long take, the audience must reflect for a moment to determine how the new shot's action fits into the plot. The effect of the editing is unusually harsh, because the cuts tend to break the smooth rhythm of the sustained traveling shots“ (Bordwell 2008, 209).

(Jadi, *cut* mengganggu sebuah *long take*, penonton harus menelaah ulang *shot* baru. Pengaruh editing luar biasa keras, karena dengan adanya pemotongan cenderung menurunkan irama kelancaran *shot* bergerak.)

#### 4. MISE EN SCENE

*Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera dan akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film (Pratista 2008, 61). Hal-hal tampak pada *frame* meliputi *setting*, *make up*, *wardrobe*, tata cahaya, dan pemain serta pergerakannya.

*Hard and fast prejudices about realism are of less value here than an openness to the great variety of mise-en-scene possibilities. Awareness of those possibilities will better help us to determine the functions of mise-en-scene* (Bordwell 2008, 158).

Dengan *mise-en-scene* penonton akan mendapatkan informasi tentang tokoh yang sedang bermain peran di dalam film, peristiwa terjadi, tempat berlangsungnya peristiwa, dan penonton merasakan suasana yang ada di dalam layar. *Setting* dibangun untuk keperluan pengambilan gambar, pasti akan ditata sedemikian untuk menjadikan *frame* indah dan sesuai dengan kebutuhan cerita dan adegan. Sebelum produksi berlangsung, rencana *set* akan dibuat dalam bentuk *sketch drawing* dan *floorplan*. Dua hal ini akan menjadi panduan pada saat praproduksi dan produksi (Pratista 2008, 61-62).

Fungsi *setting* atau latar sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi dalam mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, penunjuk status sosial, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai tuntutan naratif (Pratista 2008, 66)

Fungsi *wardrobe* tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki fungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial, penunjuk kepribadian pelaku cerita, sebagai simbol, dan motif penggerak cerita (Pratista 2008, 71). Fungsi *make up* dalam film secara

umum dibagi dua fungsi yaitu; untuk menunjukkan usia dan menggambarkan wajah nonmanusia (Pratista 2008, 74).

Akting pemain atau penampilan seorang aktor dalam film dibagi atas dua pembagian, visual dan audio. Secara visual menyangkut aspek fisik yakni; gerak tubuh (gestur), dan ekspresi wajah. Akting pemain sering pula diperdebat pencapaiannya. Akting realistik adalah penampilan fisik, gestur, ekspresi, serta gaya bicara sama dengan seorang dalam kenyataan sehari-hari (Pratista 2008, 85).

