

ANALISIS *PENGUATAN KARAKTER TOKOH UTAMA*
MELALUI *SETTING, KOSTUM, DAN TATA RIAS*
DALAM FILM “KELUARGA CEMARA” VERSI TAHUN 2019

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata I

Program Studi Film dan Televisi



Disusun Oleh:

Widad Diyanah Afifah

NIM: 1410058432

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

ANALISIS PENGUATAN KARAKTER TOKOH UTAMA MELALUI SETTING, KOSTUM, DAN TATA RIAS DALAM FILM “KELUARGA CEMARA” VERSI TAHUN 2019

diajukan oleh **Widad Diyanah Afifah**, NIM 1410058432 , Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal**15 Januari 2021**.. dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji


Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0010056608


Pembimbing II/ Anggota Penguji


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIDN 0006057806


Cognate/Penguji Ahli


Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIDN 0013056301

Ketua Program Studi Film dan Televisi


Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



HALAMAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widad Diyanah Afifah

NIM : 1410058432

Judul Skripsi : “ANALISIS PENGUATAN *KARAKTER TOKOH UTAMA*
MELALUI SETTING, KOSTUM, DAN TATA RIAS DALAM
FILM “KELUARGA CEMARA” VERSI TAHUN 2019”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 November 2020
Yang Menyatakan,



Widad Diyanah Afifah
NIM 1410058432

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widad Diyanah Afifah

NIM : 1410058432

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul “ANALISIS PENGUATAN KARAKTER TOKOH UTAMA MELALUI SETTING, KOSTUM, DAN TATA RIAS DALAM FILM “KELUARGA CEMARA” VERSI TAHUN 2019”: untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 November 2020
Yang Menyatakan,



Widad Diyanah Afifah
NIM 1410058432

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Sulit Bukan Berarti Tidak Ada Jalan Keluar, Berat Bukan Berarti Tidak Bisa Dijalani,
Hadapilah Dengan Kemampuan, Bersyukur, Dan Berserahlah Pada Allah Swt

Lalu Mintalah Pada Allah Untuk Mengobati Luka Hatimu”



"Skripsi Ini Kupersembahkan Untuk Almarhum Ayahanda Tercinta, Ibunda Tersayang,

Dan Ketiga Adikku, Falah, Ulfi, Mufid, Selalu Menjadi Penyemangat Dalam Hidupku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tulisan Skripsi Pengkajian Seni ini sebagai upaya untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1 di Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Salah satu harapan penulis sampaikan agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi peneliti lain, meskipun penulis menyadari masih banyak kekurangan. Skripsi Pengkajian Seni ini telah terlaksana, dan tidak akan terselesaikan tanpa banyak pihak dengan merelakan segenap waktu, tenaga dan pikiran sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada penulis. Meski tidak akan pernah cukup dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-nya telah diberikan.
2. Almarhum Ayah tercinta, dan seorang Ibu yang tegar selalu mendukung, beserta ketiga adikku menjadi pelipur lara, beserta seluruh keluarga solo dan ngawi
3. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta.
4. Bapak Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Latief Rakhman Hakim, M. Sn., Ketua Prodi Jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M. Sn., Dosen Pembimbing I atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Pengkajian Seni ini.
7. Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn., M.A., Dosen Pembimbing II atas waktu dan bimbingan selama penyusunan Skripsi Pengkajian Seni ini.
8. Drs. Arif Eko Suprihono , M.Hum., Dosen Penguji Ahli.
9. Bapak Deddy Setyawan, M. Sn., Dosen Wali.

10. Seluruh Dosen dan Staff bertugas di Jurusan Film dan Televisi serta Fakultas Seni Media Rekam.
11. Jay, Rahmat, Septian, Yasdad, Lila Fitri, dan Anisa Riska selalu mendukung dan memarahi dengan motivasi.
12. Teman-teman jurusan Film dan Televisi, dan semua teman televisi c 2014.
13. Kepada Bgst, telah membuat kesadaran pada Diana hingga *weight loss* 35kg.
14. Semua pihak yang banyak membantu sehingga tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulisan dan hasil skripsi ini tentu tidak terlepas dari kesalahan kalimat dan kekurangan dalam penjabaran dan lainnya. Oleh karena itu saran dan masukan bersifat membangun diharapkan mampu memberikan wawasan lebih luas lagi, agar menjadi sebuah karya yang bermanfaat dan menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, dan menjadi wawasan tambahan bagi dunia perfilman.

Yogyakarta, 29 November 2020

Widad Diyanah Afifah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	4
F. Metode Penelitian.....	7
1. Objek Penelitian.....	8
2. Teknik Pengambilan Data	9
3. Analisis Data	10
4. Skema Penelitian.....	12

BAB II OBJEK PENELITIAN

A. Film Keluarga Cemara	13
B. Sinopsis Film Keluarga Cemara	14
C. Cerita Film Keluarga Cemara	15
D. Penghargaan Film Keluarga Cemara	20
E. Profil dan <i>Karakter</i> Keluarga Abah Dalam Film Keluarga Cemara.....	21
F. <i>Setting</i> Film Keluarga Cemara.....	26
G. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias Karakter</i> Keluarga Abah	32

BAB III LANDASAN TEORI

A. Film	37
B. Unsur Naratif Film	38
C. Karakter Tokoh	39
D. Unsur Sinematik Film	46
1. <i>Mise en scene</i>	46
2. <i>Setting</i>	47
3. <i>Wardrobe</i>	48
4. <i>Tata rias</i>	50
E. Warna.....	51

BAB IV PEMBAHASAN

A. Identifikasi dan Analisis Tiga Dimensi Tokoh	75
1. Tokoh Abah (Kepala Keluarga).....	76
2. Tokoh Emak (Istri Abah)	77
3. Tokoh Euis (Anak Pertama dari pasangan Abah dan Emak).....	79

4. Tokoh Cemara atau Ara (Anak Kedua dari pasangan Abah dan Emak).....	80
B. Analisis Setting dalam Film Keluarga Cemara.....	82
1. <i>Setting</i> Rumah Abah	82
a. <i>Setting</i> Rumah Jakarta	82
b. <i>Setting</i> Rumah Bogor.....	92
c. Penguatan <i>Karakter</i> dalam Status Sosial.....	105
2. <i>Setting</i> Tempat Kerja Abah	107
a. <i>Setting</i> Tempat Kerja Abah Jakarta	107
b. <i>Setting</i> Tempat Kerja Abah Bogor	111
c. <i>Setting</i> pekerjaan Abah sebagai <i>driver</i> ojek online di Bogor	115
d. Penguatan <i>Karakter</i> dalam Status Sosial	116
3. <i>Setting</i> Sekolah Euis.....	117
a. <i>Setting</i> Sekolah Euis Jakarta.....	117
b. <i>Setting</i> Sekolah Euis Bogor	119
a. Penguatan <i>Karakter</i> dalam Status Sosial.....	121
C. Analisis Wardrobe dan Tata rias Tokoh Utama dalam Film Keluarga Cemara.....	122
1. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i> Tokoh Utama Abah	123
a. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i> Abah saat tinggal di Jakarta	124
b. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i> Abah saat tinggal di Bogor.....	134
c. Penguatan <i>Karakter</i> Tokoh Melalui <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i>	143
2. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i> Tokoh Utama Emak.....	146
a. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i> Emak saat tinggal di Jakarta.....	147
b. <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i> Emak saat tinggal di Bogor	156
c. Penguatan <i>Karakter</i> Tokoh Melalui <i>Wardrobe</i> dan <i>Tata rias</i>	163

3.	<i>Wardrobe dan Tata rias Tokoh Utama Euis</i>	166
a.	<i>Wardrobe dan Tata rias Euis saat tinggal di Jakarta</i>	166
b.	<i>Wardrobe dan Tata rias Euis saat tinggal di Bogor</i>	173
c.	<i>Penguatan Karakter Tokoh Melalui Wardrobe dan Tata rias</i>	181
4.	<i>Wardrobe dan Tata rias Tokoh Utama Cemara</i>	184
a.	<i>Wardrobe dan Tata rias Ara atau Cemara saat tinggal di Jakarta</i>	184
b.	<i>Wardrobe dan Tata rias Ara atau Cemara saat tinggal di Bogor</i>	191
c.	<i>Penguatan Karakter Tokoh Melalui Wardrobe dan Tata rias</i>	199
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	202
B.	Saran.....	203
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

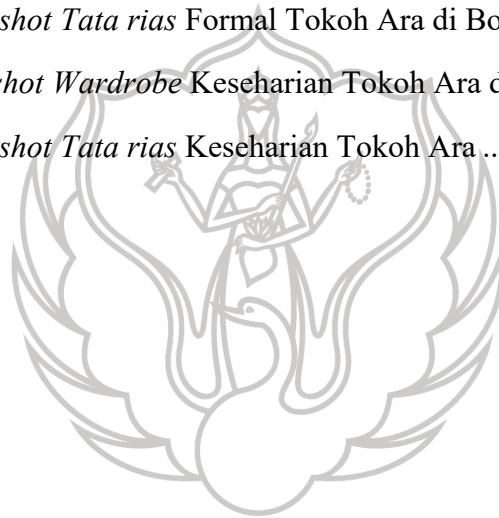
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Film Keluarga Cemara	8
Gambar 1.2 Skema Penelitian	12
Gambar 2. 1 Film Keluarga Cemara	13
Gambar 2. 2 Aktris Ringgo Agus Rahman	21
Gambar 2. 3 Aktris Nirina Zubir	22
Gambar 2. 4 Aktris Aditiya Zara	24
Gambar 2. 5 Aktris Widuri Sasono	25
Gambar 2. 6 <i>Scene</i> 3 Rumah Abah Jakarta	27
Gambar 2. 7 <i>Scene</i> 15 Rumah Abah Bogor	28
Gambar 2. 8 <i>Scene</i> 5 Kantor Abah Jakarta	29
Gambar 2. 9 <i>Scene</i> 47 Buruh Pembangunan Rumah	29
Gambar 2. 10 <i>Scene</i> 77 Pangkalan Ojek Online	30
Gambar 2. 11 <i>Scene</i> 4 Sekolah Euis Jakarta	31
Gambar 2. 12 <i>Scene</i> 74 Sekolah Euis Bogor	32
Gambar 2. 13 <i>Screenshot</i> Tokoh Abah	33
Gambar 2. 14 <i>Screenshot</i> Tokoh Emak	34
Gambar 2. 15 <i>Screenshot</i> Tokoh Euis	35
Gambar 2. 16 <i>Screenshot</i> Tokoh Ara (Cemara)	35
Gambar 3. 1 Lingkaran Warna	52
Gambar 3. 2 Lingkaran Warna Panas dan Dingin	67
Gambar 3. 3 Warna Monokromatik	67
Gambar 3. 4 Warna Analogous	68
Gambar 3. 5 Warna Kontras Triadic Komplemen	68
Gambar 3. 6 Warna Kontras Tetradic Komplemen	69
Gambar 3. 7 Warna Kontras Komplementer	69

Gambar 3. 8 Warna Kontras Split Komplementer	70
Gambar 3. 9 Warna Polikromatik	71
Gambar 3. 10 Seni Bangunan Modern.....	71
Gambar 3. 11 Seni Bangunan Minimalis	72
Gambar 3. 12 Seni Bangunan Modern.....	73
Gambar 4. 1 <i>Screenshot</i> Tokoh Utama Abah.....	76
Gambar 4. 2 <i>Screenshot</i> Tokoh Utama Emak	77
Gambar 4. 3 <i>Screenshot</i> Tokoh Utama Euis	79
Gambar 4. 4 <i>Screenshot</i> Tokoh Utama Cemara atau Ara	80
Gambar 4. 5 <i>Screenshot Setting</i> Rumah Abah di Jakarta.....	82
Gambar 4. 6 Kombinasi <i>Colour palette</i> Analogous.....	83
Gambar 4. 7 <i>Screenshot Setting</i> Halaman Rumah Abah di Jakarta	84
Gambar 4. 8 <i>Screenshot Setting</i> Ruang Keluarga	86
Gambar 4. 9 <i>Screenshot Setting</i> Ruang Keluarga dan Ruang tamu.....	89
Gambar 4. 10 <i>Screenshot Setting</i> Ruang Keluarga dan Ruang tamu.....	89
Gambar 4. 11 <i>Screenshot Setting</i> Rumah Abah di Bogor.....	92
Gambar 4. 12 Kombinasi <i>Colour palette</i> Analogous.....	94
Gambar 4. 13 <i>Screenshot Setting</i> Ruang Tamu Rumah Bogor.....	95
Gambar 4. 14 <i>Screenshot Setting</i> Ruang Makan Rumah Bogor	99
Gambar 4. 15 <i>Screenshot Setting</i> Dapur Rumah Bogor.....	101
Gambar 4. 16 <i>Screenshot Setting</i> Kamar Euis & Cemara Rumah Bogor	103
Gambar 4. 17 <i>Screenshot Setting</i> Kantor Abah di Jakarta.....	107
Gambar 4. 18 Kombinasi <i>Colour palette</i> Kontrs Komplementer	108
Gambar 4. 19 <i>Screenshot Setting</i> Dalam Kantor Abah di Jakarta	108
Gambar 4. 20 Kombinasi <i>Colour palette</i> Triadic Komplementer	110
Gambar 4. 21 <i>Screenshot Setting</i> Pekerjaan Abah di Bogor.....	112
Gambar 4. 22 Kombinasi <i>Colour palette</i> Kontras Komplementer	114

Gambar 4. 23 <i>Screenshot Setting Pekerjaan Abah di Bogor Driver Ojek Online</i>	115
Gambar 4. 24 <i>Kombinasi Colour palette Analogus</i>	116
Gambar 4. 25 <i>Screenshot Setting Sekolah Euis di Jakarta</i>	117
Gambar 4. 26 <i>Kombinasi Colour palette Kontras Komplementer</i>	118
Gambar 4. 27 <i>Screenshot Setting Sekolah Euis di Bogor</i>	119
Gambar 4. 28 <i>Kombinasi Colour palette Kontras Komplementer</i>	120
Gambar 4. 29 <i>Screenshot Wardrobe formal tokoh Abah di Jakarta</i>	124
Gambar 4. 30 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian tokoh Abah di Jakarta</i>	130
Gambar 4. 31 <i>Screenshot Tata rias Keseharian tokoh Abah</i>	133
Gambar 4. 32 <i>Screenshot Wardrobe Formal tokoh Abah di Bogor</i>	134
Gambar 4. 33 <i>Screenshot Tata rias Formal tokoh Abah di Bogor</i>	137
Gambar 4. 34 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian tokoh Abah Di Bogor</i>	138
Gambar 4. 35 <i>Kombinasi Colour palette Triadic Komplemen</i>	142
Gambar 4. 36 <i>Screenshot Tata rias Keseharian tokoh Abah di Bogor</i>	143
Gambar 4. 37 <i>Screenshot Wardrobe Formal tokoh Emak di Jakarta</i>	147
Gambar 4. 38 <i>Kombinasi Colour palette Polikromatik</i>	149
Gambar 4. 39 <i>Screenshot Wardrobe Formal tokoh Emak di Jakarta</i>	150
Gambar 4. 40 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian tokoh Emak di Jakarta</i>	151
Gambar 4. 41 <i>Screenshot Tata rias Keseharian tokoh Emak di Jakarta</i>	155
Gambar 4. 42 <i>Screenshot Wardrobe Formal tokoh Emak di Bogor</i>	156
Gambar 4. 43 <i>Screenshot Tata rias Formal tokoh Emak di Bogor</i>	158
Gambar 4. 44 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian tokoh Emak Di Bogor</i>	159
Gambar 4. 45 <i>Screenshot Tata rias Keseharian tokoh Emak di Bogor</i>	163
Gambar 4. 46 <i>Screenshot Wardrobe Formal tokoh Euis di Jakarta</i>	166
Gambar 4. 47 <i>Screenshot Tata rias Formal Tokoh Euis di Jakarta</i>	169
Gambar 4. 48 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian Tokoh Euis di Jakarta</i>	170

Gambar 4. 49 <i>Screenshot Tata rias Keseharian Tokoh Euis di Jakarta</i>	172
Gambar 4. 50 <i>Screenshot Wardrobe Formal Tokoh Euis di Bogor</i>	173
Gambar 4. 51 <i>Screenshot Tata rias Formal Tokoh Euis di Bogor</i>	176
Gambar 4. 52 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian Tokoh Euis</i>	177
Gambar 4. 53 <i>Screenshot Tata rias Keseharian Tokoh Euis</i>	181
Gambar 4. 54 <i>Screenshot Wardrobe Formal Tokoh Ara di Jakarta</i>	184
Gambar 4. 55 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian Tokoh Ara di Jakarta</i>	189
Gambar 4. 56 <i>Screenshot Wardrobe Formal Tokoh Ara di Bogor</i>	191
Gambar 4. 57 <i>Screenshot Tata rias Formal Tokoh Ara di Bogor</i>	194
Gambar 4. 58 <i>Screenshot Wardrobe Keseharian Tokoh Ara di Bogor</i>	195
Gambar 4. 59 <i>Screenshot Tata rias Keseharian Tokoh Ara</i>	198



DAFTAR TABEL

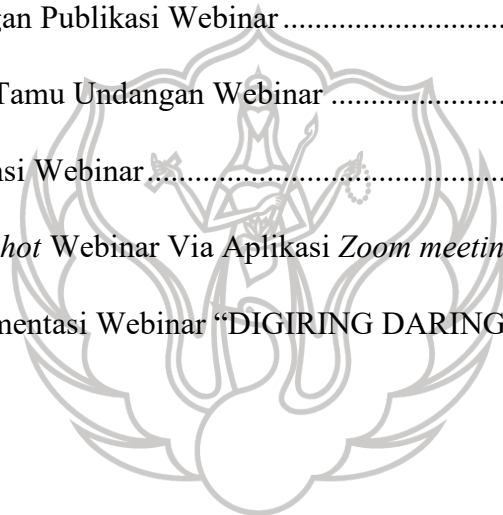
Tabel 3. 1 Teori Karakter Warna	62
Tabel 4. 1 <i>Screenshot Property</i> Ruang Keluarga Rumah Jakarta.....	88
Tabel 4. 2 <i>Screenshot Property</i> Ruang Keluarga dan Ruang Tamu Rumah Jakarta.....	90
Tabel 4. 3 <i>Screenshot Property</i> Ruang Keluarga dan Ruang Tamu Rumah Bogor.....	98
Tabel 4. 4 <i>Screenshot Property</i> Meja Makan Rumah Bogor.....	100
Tabel 4. 5 <i>Screenshot Property</i> Dapur Rumah Bogor.....	102
Tabel 4. 6 <i>Screenshot Property</i> Kamar Euis.....	104
Tabel 4. 7 <i>Colour pallete Setting</i> Rumah Abah.....	105
Tabel 4. 8 <i>Colour pallete Property</i> Rumah Abah.....	106
Tabel 4. 9 <i>Screenshot Property</i> Kantor Abah Jakarta.....	110
Tabel 4. 10 <i>Screenshot Property</i> Buruh Bangunan.....	113
Tabel 4. 11 <i>Colour pallete Setting</i> Pekerjaan Abah.....	116
Tabel 4. 12 <i>Colour pallete Setting</i> Sekolah Euis	121
Tabel 4. 13 <i>Screenshot Hand Propety</i> Tokoh Abah Jakarta.....	126
Tabel 4. 14 <i>Screenshot Hand Propety</i> Tokoh Abah Bogor.....	135
Tabel 4. 15 <i>Screenshot Hand Propety</i> Tokoh Abah Keseharian Bogor.....	140
Tabel 4. 16 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Formal Tokoh Utama Abah.....	144
Tabel 4. 17 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Keseharian Tokoh Utama Abah	145
Tabel 4. 18 <i>Screenshot Hand Propety</i> Tokoh Emak Jakarta.....	149

Tabel 4. 19 <i>Screenshot</i> Hand Propety Tokoh Emak	153
Tabel 4. 20 <i>Screenshot</i> Hand Propety Tokoh Emak bogor	161
Tabel 4. 21 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Formal Tokoh Utama Emak	164
Tabel 4. 22 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Keseharian Tokoh Utama Emak.....	165
Tabel 4. 23 <i>Screenshot</i> Hand Propety Tokoh Euis	168
Tabel 4. 24 <i>Screenshot</i> Hand Propety Tokoh Euis	175
Tabel 4. 25 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Formal Tokoh Utama Euis	182
Tabel 4. 26 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Keseharian Tokoh Utama Euis.....	183
Tabel 4. 27 <i>Screenshot</i> Hand Propety Tokoh Cemara atau Ara	186
Tabel 4. 28 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Formal Tokoh Utama Cemara	199
Tabel 4. 29 <i>Colour pallete Wardrobe</i> Keseharian Tokoh Utama Cemara.....	200



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form 1 sampai 7	209
Lampiran 2. Poster Tugas Akhir	218
Lampiran 3. <i>Screenshot</i> Ujian Skripsi Via Aplikasi <i>Zoom meeting</i>	219
Lampiran 4. Dokumentasi Konsultasi.....	220
Lampiran 5. <i>Screenshot</i> Booklet Webinar	221
Lampiran 6. Undangan Publikasi Webinar	222
Lampiran 7. Daftar Tamu Undangan Webinar	223
Lampiran 8. Notulensi Webinar	224
Lampiran 9. <i>Screenshot</i> Webinar Via Aplikasi <i>Zoom meeting</i>	225
Lampiran 10. Dokumentasi Webinar “DIGIRING DARING”	226



ABSTRAK

Film “*Keluarga Cemara versi 2019*” merupakan film adaptasi dari sebuah novel, dan sinetron bersambung karya Arswendo Atmowiloto. Film ini memiliki keunggulan mampu menghadirkan *karakter tokoh utama* ke dalam sebuah cerita keluarga saat beradaptasi dengan lingkungan barunya dari kaya ke miskin. Selain itu hal paling menarik adalah perubahan artistiknya dalam penyampaian cerita, dan karakter dalam penggunaan *setting artistik, wardrobe karakter, dan tata rias tokoh*. Ketertarikan dari penelitian yang berjudul “Analisis Penguatan Karakter Tokoh Melalui *Setting, Kostum, Dan Tata rias* Dalam Film (*Keluarga Cemara*) Versi Tahun 2019” bertujuan untuk mencari tahu perubahan dari unsur artistik dalam penguatan setiap karakter tokoh.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, dan penarikan sampel dengan purposive sampling, yaitu dengan menganalisis dan mendeskripsikan dengan menggunakan data-data pendukung yang telah dikumpulkan dari hasil pengamatan, dan teorisasi. Analisis akan dilakukan dengan mendeskripsikan unsur artistik yang meliputi *setting, wardrobe* (kostum), dan *tata rias* digunakan sebagai penguat karakter dalam film *keluarga cemara* versi tahun 2019.

Berdasarkan hasil analisis, kesimpulan dari perubahan penerapan *setting, wardrobe* dan *tata rias* berkaitan dengan perubahan status sosial pada karakter tokoh utama. Penerapan dilakukan untuk mewujudkan karakter tokoh dalam menyampaikan setiap perannya melalui *setting* sebagai pendukung status sosial, *wardrobe* dan *tata rias* sebagai pendukung dari tempramen setiap tokoh.

Kata kunci : *Film Keluarga Cemara, Karakter Tokoh Utama film; Setting Artistik, Wardrobe Karakter, Tata rias Tokoh.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengertian Film pada awalnya dimaksudkan untuk menyebut media penyimpanan gambar atau biasa disebut *celluloid*, yaitu lembaran plastik yang dilapisi oleh emulsi (lapisan kimiawi peka cahaya). Oleh karena itu, film dalam arti tayangan audio-visual dipahami sebagai potongan-potongan gambar bergerak. Sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2008: 1).

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema sebuah film seperti *tokoh*, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Sementara sinematik adalah aspek teknis pendukung produksi sebuah film yang terbagi menjadi 4 elemen yaitu, *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara (Pratista, 2008: 1).

Berbagai jenis film sekarang mulai bersaing untuk mendapatkan perhatian *audience*, baik melalui cerita, *karakter* dari sang *tokoh* saat memerankannya, dan sebagainya. *Karakter* kuat pun terkadang menjadi fokus utama bagi para *audience* dalam menyaksikan sebuah tayangan *audio visual*. Seperti film Habibie Ainun bercerita tentang seorang tokoh sejarah menjadi minat utama bagi audiense saat memilih tayangan film karena figurenya, selain itu film-film pada umumnya pun pasti menggunakan *Setting*, ataupun, *kostum* dalam setiap penyampaian *karakter* atau filmnya.

Terkadang sebuah film menghadirkan cerita tentang keluarga menjadikan *karakter* dalam sebuah keluarga sebagai fokus tersendiri dalam menyampaikan sebuah cerita. Terutama dalam menyampaikan sebuah film yang sedang diperankan. Dimana peran seorang Ayah, Ibu dan Anak-anaknya memiliki *karakternya* masing-masing dalam setiap pembawaannya sehingga menghadirkan sebuah cerita yang nyaman untuk disaksikan.

Seperti salah satu film menarik untuk dikaji bagi peneliti kali ini merupakan film dengan genre *family* (keluarga). Film tentang sebuah keluarga yang sedang mengalami masalah dalam status sosialnya, sehingga *karakter-karakter* ini di gambarkan dalam penyampaian sebuah cerita dalam film berjudul “*Keluarga Cemara*”, *karakter* tokoh utama dalam film ini merupakan *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara* didalam film *Keluarga Cemara* yaitu, Abah seorang kepala keluarga diperankan oleh Ringgo Agus Rahman, *karakter* Emak, seorang ibu rumah tangga diperankan oleh Nirina Zubir, *karakter* Euis anak pertama Abah dan Emak diperankan oleh Adisty Zara (Zara JKT48), dan Cemara anak kedua Abah dan Emak diperankan oleh Widuri.

Film “*Keluarga Cemara*” merupakan adaptasi dari cerita bersambung dimuat di majalah Hai, lalu diadaptasi lagi menjadi novel berseri karya Arswendo Atmowiloto, lalu diadaptasi lagi menjadi serial tv dengan judul “*Keluarga Cemara*”. Hingga akhirnya diadaptasi menjadi sebuah film karya lebar dengan judul yang sama “*Keluarga Cemara*”.

Film keluarga cemara versi tahun 2019 di sutradarai oleh Yandy Laurens bercerita tentang sebuah keluarga yang tinggal di Jakarta dengan harmonis, lalu keluarga tersebut harus menghadapi kenyataan bahwa harta benda mereka terpaksa disita oleh debt colector karena di tipu oleh salah satu keluarga. Sehingga Abah dan keluarganya harus pindah ke desa di Kabupaten Bogor, sehingga penelitian ini akan dilakukan dalam meneliti *Setting, kostum, dan tata rias* pada penguatan setiap *karakter Keluarga Abah* dalam Film *Keluarga Cemara*. Dimana perubahan status sosial tersebut dapat diamati juga dalam setiap penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias*.

Mise en scene berarti meletakkan satu objek dalam satu adegan. Dalam *mise en scene* terdapat elemen *tata artistik* yang dapat mengiringi persepsi penonton memasuki gambaran kenyataan sesuai dengan tuntutan naskahnya. *Setting, kostum, tata rias* wajah, pencahayaan, para pemain dan pergerakan merupakan aspek utama *mise en scene*. (Himawan, 2008: 61).

Salah satu unsur *mis- en-scene* yaitu *Setting, kostum, dan tata rias* adalah variabel dalam penelitian kali ini. *Setting* dapat dilihat, diimajinasikan,

dirasakan, dan dihayati penonton. Melalui *kostum*, *karakter tokoh* juga dapat diketahui seperti latar belakang dan identitas sosial sesuai dengan perannya. *Kostum* juga dapat mempengaruhi cara pandang seseorang melalui bagian-bagian pakaian dasar, pakaian atas, pakaian tubuh, pakaian kaki, dan aksesoris yang sedang dikenakan. *Tata rias* wajah adalah kegiatan mengubah penampilan dari bentuk asli sebenarnya dengan bantuan bahan dan alat kosmetik.

Film *Keluarga Cemara* dengan genre *family* ini telah memperoleh penghargaan, pada penghargaan maya pada 19 januari 2019 memperoleh 5 nominasi dan 6 menang, salah satunya adalah Penyutradaraan Berbakat Film Panjang Karya Perdana Yandy Laurens, Aktor Utama Terpilih Ringgo Agus Rahman, dan beberapa penghargaan lainnya. Film ini merupakan film yang menarik untuk disaksikan bagi semua umur karena ceritanya ringan dan memiliki nilai terpuji dalam pesan dan moral. Prespektif film meliputi aspek naratif dan sinematik akan digunakan untuk mengupas *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara*, meliputi *Abah, Emak, Euis, dan Cemara* dalam film *Keluarga Cemara*. Pada aspek naratif, film akan dilihat melalui *karakter* dalam 4 tokoh keluarga Abah melalui 3 dimensi *karakter*, meliputi fisiologis, psikologis, dan sosiologis. Lalu pada aspek sinematik akan diteliti atau diamati tentang *Setting, kostum, dan tata rias* dalam penerapan pada 4 Tokoh Utama *Keluarga Cemara*. Karena melalui *Setting, kostum, dan tata rias* ini akan dilihat tentang sejauh mana pengaruhnya dalam menggambarkan *karakter* dalam *keluarga ini*, terutama saat telah terjadinya perubahan status sosial yang dialami oleh Abah dan keluarganya.

Pemilihan *Setting, kostum, dan tata rias* dalam pembuatan sebuah film tentu merupakan pertimbangan sendiri bagi seorang sineas, terutama dalam hal menyampaikan sebuah peristiwa, cerita, ataupun *karakter* pada seorang *tokoh*, sehingga dibutuhkan penelitian untuk menganalisis tentang *Setting, kostum, dan tata rias* sehingga mampu menjadi metode atau referensi dalam pembuatan film dengan penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias* dalam menguatkan *karakter tokoh*.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana *karakter tokoh utama (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)* dalam film "*Keluarga Cemara*"?
- b. Bagaimana *setting, kostum, dan tata rias tokoh utama (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)* dalam film "*Keluarga Cemara*"?
- c. Bagaimana *setting, kostum, dan tata rias tokoh utama (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)* sebagai penguat *karakter* dalam film "*Keluarga Cemara*"?

C. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui *karakter tokoh utama (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)* dalam film "*Keluarga Cemara*"?
- b. Mengetahui *setting, kostum, dan tata rias tokoh utama (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)* dalam film "*Keluarga Cemara*".
- c. Mengetahui *setting, kostum, dan tata rias tokoh utama (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)* sebagai penguat *karakter* dalam film "*Keluarga Cemara*".

D. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat atau mampu memberikan pengetahuan berkaitan dengan *mise en scene*, khususnya penerapan *Setting, kostum, dan tata rias* dalam memperkuat *karakter tokoh*.

- b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi atau dukungan bagi para sineas dan peneliti lain dalam dunia film terutama dalam memilih *Setting, kostum, dan tata rias* dalam menyampaikan *karakter tokoh* pada sebuah film.

E. Tinjauan Pustaka

Analisis akan dilakukan dengan meneliti *penguatan karakter tokoh utama* dalam film "*Keluarga Cemara*" (*Keluarga Abah*) melalui *Setting, kostum, dan tata rias* ini akan dilaksanakan setelah mempertimbangkan dan mengetahui

apakah ada penelitian yang menyerupai ataupun telah diteliti oleh peneliti sebelumnya, adapun data atau skripsi analisis lain yang bisa menjadi acuan dan hampir serupa untuk dilaksanakannya penelitian, yaitu:

Skripsi pertama ditulis Yustitia Andromedia dengan kelulusan tahun 2013 Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Fakultas Seni Media Rekam jurusan Televisi dan Film, berjudul “*Analisis Peran Tokoh Dalam Tangga Dramatik Tokoh Lolly Dalam Drama ‘Lolly Love’ Trans TV*”. Pada skripsi tersebut penulis meneliti tentang peran tokoh dalam mendukung sebuah dramatik atau dramatisasi dalam sebuah cerita. Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, metode ini digunakan dengan maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik. Persamaan dalam penelitian ini adalah variabel yaitu tokoh, hanya saja skripsi ini meneliti tentang dramatik, perbedaan penelitian ini adalah pada variabel dramatik dan objek penelitian. Sedangkan pada penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan *setting*, *wardrobe*, dan *tata rias* sebagai penguat *karakter* tokoh utama.

Skripsi kedua ditulis oleh Siti Suhada, tahun 2016 dari Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan minat utama pengkajian, dalam skripsinya berjudul “*Analisis Pembangunan Karakter Tokoh Utama Pada Film Habibie dan Ainun Melalui Struktur Tiga Babak*”. Pada penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif. Sang penulis meneliti tentang *karakter* tokoh utama terbangun melalui struktur tiga babak. Persamaan penelitian ini terletak pada variabel peneliti, yaitu *karakter tokoh utama* dan teori yang digunakan. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan hubungan antar variabelnya. Jika sang peneliti pada skripsinya menganalisa tentang *karakter* tokoh utama dibangun melalui struktur tiga babak, maka penelitian penulis analisis adalah tentang *karakter* tokoh utama dalam film keluarga cemara, diperkuat melalui penggunaan *Setting*, *kostum*, dan *tata rias*.

Skripsi ketiga ditulis oleh Atika Damayanti, tahun 2018 dari jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

dengan minat utama pengkajian, dalam skripsinya berjudul “*Analisis Wardrobe Sebagai Unsur Pendukung Penggambaran Emosi Cerita Pada Film ‘Rudy Habibie’*” Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan sample penelitian. Sang peneliti melakukan analisis terhadap *wardrobe* dalam film Rudy Habibie berdasarkan teori *karakter*, dan simbolisasi warna, lalu dikaitkan dengan emosi cerita. Persamaan penelitian terletak pada variabel yang sama yaitu *wardrobe*. Perbedaan penelitian akan dilaksanakan menggunakan *setting*, *wardrobe*, dan *tata rias* sebagai penguat *karakter* tokoh utama.

Skripsi ke empat ditulis oleh Elzha Noer Oktaviani, tahun 2018 dari jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan minat utama pengkajian berjudul “*Komparasi Kostum dan Tata rias Dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh-Tokoh Pada Film ‘Cinderella’ Versi Live Action Tahun 2015 dengan Film Versi Animasi Tahun 1950’*”, skripsi tersebut meneliti tentang komparasi kostum dan *tata rias* pada film cinderella dalam membangun 3 dimensi tokoh. Peneliti menggunakan metode analisis kualitatif dengan melihat implementasi gaya dan warna kostum, serta jenis *tata rias* dalam membangun 3 dimensi tokoh-tokoh. Persamaan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada variabel , dengan perbedaan pada objek penelitian.

Skripsi kelima ditulis oleh Ardiyansyah, tahun 2018 dari jurusan televisi, program studi televisi dan film, fakultas seni media rekam, institut seni indonesia yogyakarta, dengan minat utama pengkajian, berjudul “*Analisis Fungsi Kostum Terhadap Penggambaran Karakter Tokoh Pada Film Guru Bangsa: Tjokroaminoto’*”. Skripsi tersebut meneliti tentang penggambaran tokoh guru besar bangsa Tjokroaminoto di gambarkan melalau kostum yang digunakan oleh beliau. Metode penulis adalah metode kualitatif deskriptif dengan melihat fungsi kostum terhadap penggambaran *karakter* tokoh pada film guru bangsa: Tjokroaminoto dengan hasil temuan penelitian dideskripsikan dengan menggunakan kalimat rinci disertai gambar.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian *deskriptif*, dengan pendekatan *kualitatif*, dan penggunaan sampel dengan cara *purposive sampling*. Pada awal peneliti akan mengamati secara berulang dengan menentukan sampel penelitian dengan *purposive sampling* atau bertujuan dengan kriteria: seringkali *setting tokoh utama* dihadirkan pada film, Selanjutnya dari kriteria tersebut akan diteliti dengan cara menganalisis, mengaitkan, dan mendeskripsikan dengan teori-teori yang sudah ada, sehingga memberikan pemaparan secara detail untuk sebuah kesimpulan secara *deskriptif*.

Penelitian *kualitatif* adalah metode penelitian berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai insrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2009: 9). Metode ini akan digunakan sebagai analisis objek variabel penelitian yakni *setting, kostum, dan tata rias* yang dihadirkan dalam bentuk deskripsi kata-kata dengan data yang diperoleh.

Metode kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan data mendalam pada penguatan *Karakter Tokoh Utama* melalui *Setting, kostum, dan tata rias yang digunakan oleh Keluarga Abah (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)*, dimana penggunaan *Setting, kostum dan tata rias* memiliki makna dalam penguatan *setiap karakter* dalam *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara*. Makna adalah data sebenarnya, data pasti suatu nilai dibalik data yang tampak. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna.

Penelitian ini akan menggunakan metode deskriptif, Deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian (Sumadi, 2015: 76). Akan dilakukan pengamatan pada penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias* dalam setiap *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara* lalu akan menganalisis dan mendeskripsikan setiap unsur penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias* melalui

data-data pada sampel yang telah ditentukan, dengan menggunakan *purposive sampling*.

Purposive sampling (bertujuan) mempunyai prinsip mengambil semua kasus sesuai dengan kriteria tertentu, dengan berbagai metode untuk mencari semua kemungkinan kasus spesifik dan populasinya sulit dijangkau (Lawrence,2013: 298). Sampel telah di dapatkan melalui *purposive sampling* ini akan dilakukan pengamatan menggunakan teorisasi hingga dapat di deskripsikan ataupun mendapatkan kesimpulan mendetail.

1. Objek Penelitian.



Gambar 1.0.1 Poster Film Keluarga Cemara

(Sumber: kompasiana.com, Diakses Sabtu, 11 januari 2020)

- | | |
|--------------------|----------------------------|
| a. Judul | : Keluarga Cemara |
| b. Sutradara Film | : Yandy Laurens |
| c. Tanggal Liris | : 03 Januari 2019 |
| d. Genre | : <i>Family</i> (Keluarga) |
| e. Durasi | : 110 menit |
| f. Penata artistik | : Eros Eflin |

- g. Penata busana : Gemaila Gea Geriantiana
 h. Penata rias : Notje Tatipata

Objek penelitian merupakan film berjudul “*Keluarga Cemara*”, film dengan genre *family* atau keluarga, menceritakan sebuah keluarga mengalami kebangkrutan karena seluruh harta bendanya disita oleh debtcollector. Film keluarga cemara di sutradarai oleh Yandy Laurens ini bercerita tentang sebuah keluarga sebagai tokoh utama dalam film. Diantaranya adalah *Abah* (Ringgo Agus Rahman), *Emak* (Nirina Zubir), *Euis* (Adhisty Zara), dan *Ara* (Widuri Sasono). Setiap *tokoh utama* tentu memiliki *karakter* berbeda dalam sebuah film, sehingga akan dianalisis melalui penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias* dalam setiap *tokoh*.

2. Teknik Pengambilan Data

a. Dokumentasi

Pada metode pengambilan data pertama kali dilakukan yaitu mencari *soft copy* film “*Keluarga Cemara*”. Dimana film ini diperoleh dengan cara mengunduh dari salah satu situs pengunduh film resmi yaitu iFlix. Setelah mendapatkan film tersebut selanjutnya akan menjadi data dengan diamati, dan diteliti dengan menggunakan teori-teori yang sudah ada.

b. Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel ini dengan cara mengamati film *Keluarga Cemara* berdurasi 110 menit dengan total populasi *scene* sebanyak 127 *scene*, setelah itu menarik penarikan sampel dengan menggunakan teknik *Purposive sampling* atau *judgmental sampling*. *Purposive sampling* atau *judgmental sampling* adalah penarikan sampel secara purposif. Cara penarikan sampel ini dilakukan dengan memilih subjek atau *scene-scene* berdasarkan kriteria spesifik . Kriteria spesifik yaitu *scene* atau adegan

berkaitan dengan *Setting-Setting* sering terlihat pada adegan yang dilakukan oleh setiap *Tokoh Utama Keluarga Cemara* (*Abah, Emak, Euis, dan Cemara*), kemudian akan diamati dengan memperhatikan unsur dalam penggunaan *Setting* melalui properti, *kostum* dalam warna dan motif, serta *tata rias* dalam memperkuat *Karakter Tokoh Utama* dalam film “*Keluarga Cemara*”.

c. Observasi (pengamatan)

Observasi dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. (Sugiyono, 2011: 146) Peneliti melakukan pengamatan dengan cara melihat serta menyimak sampel secara berulang-ulang, dan mencatat hasil pengamatan tersebut dengan menghubungkan dalam 3 dimensi pada setiap *karakter tokoh* dalam *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara* (*Abah, Emak, Euis, dan Cemara*) dalam film *Keluarga Cemara*.

3. Analisis Data

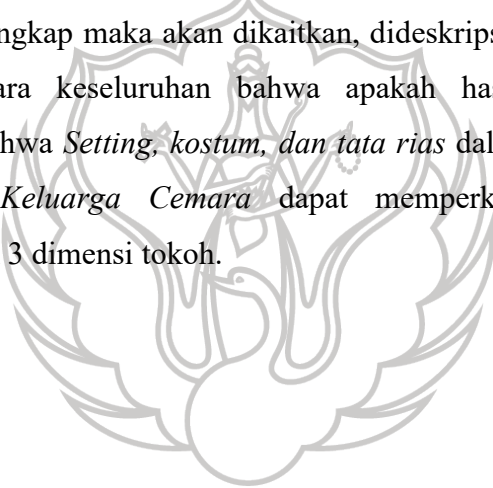
Pada awal penelitian akan mengamati film *Keluarga Cemara* sekaligus mencatat populasi dari film *Keluarga Cemara* berdurasi 110 menit, lalu dari keseluruhan 126 *scene* ditemukan dan dicatat akan mengamati dan memilih sampel dijadikan objek spesifik dari sebuah penelitian. Pengambilan sampel akan dilakukan dengan cara *purposive sampling*.

Kriteria ini adalah *scene Setting* yang sering terdapat *Tokoh Utama* (*Abah, Emak, Euis, ataupun Cemara*). *Setting* dalam 126 *scene* pada film *keluarga cemara* terdapat 19 *scene* berbeda, namun *scene* dengan *Setting* paling sering digunakan adalah *Setting* rumah, sehingga pengambilan sampel akan lebih ditujukan pada *Setting* rumah di Jakarta dan rumah di Bogor.

Kriteria ini ditentukan untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian dengan menyeleksi sampel untuk mengambil kasus sesuai dengan kriteria tertentu. Setelah mendapatkan sampel dalam penelitian, maka selanjutnya akan diamati *Karakter Tokoh Utama* (*Abah, Emak, Euis, Dan*

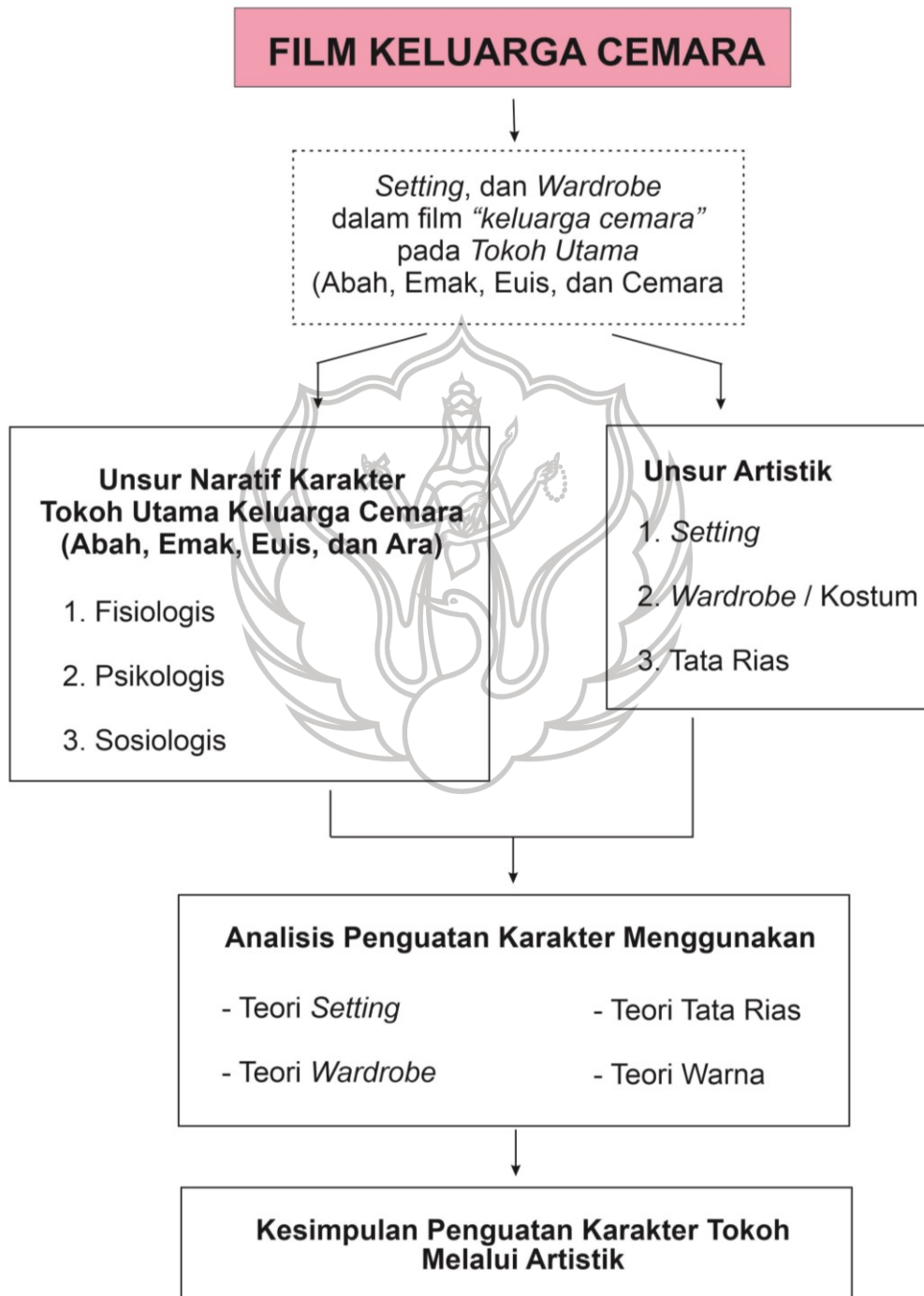
Cemara) dalam film *Keluarga Cemara* dengan teori 3 dimensi tokoh. Dari sampel di dapat tersebut juga akan mengamati, menguraikan atau mendeskripsikan penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias* berdasarkan teori sudah di dapat sehingga mendapatkan data tentang penggunaan *Setting, kostum, dan tata rias* terlihat pada *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara (Abah, Emak, Euis, dan Cemara)*.

Selanjutnya akan diteliti dengan cara menganalisis, mengaitkan, dan mendeskripsikan menggunakan data-data di dapat yaitu, *Setting, kostum, dan tata rias Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara*, dan data tentang 3 dimensi tokoh dalam *Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara*, setelah kedua data ini lengkap maka akan dikaitkan, dideskripsikan dan akan ditarik kesimpulan secara keseluruhan bahwa apakah hasil dari pengamatan membenarkan bahwa *Setting, kostum, dan tata rias* dalam *karakter Karakter Tokoh Utama Keluarga Cemara* dapat memperkuat *karakter tokoh*, khususnya dalam 3 dimensi tokoh.



4. Skema Penelitian

Bentuk desain skema penelitian



Gambar 1.2 Skema Penelitian