

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap Film “Keluarga Cemara” versi 2019 durasi 110 menit dengan analisis pada unsur artistik telah didapati hasil untuk menjawab rumusan masalah.

Film keluarga cemara merupakan cerita sederhana tentang sebuah keluarga mengalami perubahan status sosial dari kaya ke miskin. Film dengan genre *family* atau keluarga biasanya dihadirkan dengan cerita sederhana namun dapat menyentuh hati penontonnya, baik melalui cerita dan *tokoh* memerankan, serta *artistik* dihadirkan untuk mendukung *karakter* dalam film tersebut.

Penggunaan elemen-elemen *artistik* meliputi *Setting*, *wardrobe*, dan *tata rias* digunakan dalam film “Keluarga Cemara” versi tahun 2019 sebagai *pendukung karakter tokoh utama* ini diterapkan, elemen ini diantaranya memanfaatkan lokasi atau *Setting*, *property*, *wardrobe* atau kostum, dan warna terlihat pada *Setting* dan *wardrobe*, sedangkan pada *tata rias* terlihat dengan menyesuaikan kebutuhan dari alur cerita digunakan sehingga tokoh dapat menyesuaikan dirinya.

Dari hasil analisis pada film “Keluarga Cemara” dengan durasi 110 menit telah ditemukan 127 *scene* dengan penggunaan sebanyak 19 *Setting* berbeda, dan pergantian *wardrobe* Abah sebanyak 48 kali, Emak sebanyak 39 kali, Euis 34 sebanyak kali, dan Cemara atau Ara sebanyak 31 kali. Berdasarkan penelitian telah dilakukan dengan melihat tiga unsur *artistik* dalam film “Keluarga Cemara” versi tahun 2019, meliputi analisis *Setting*, *wardrobe*, dan *tata rias* sebagai elemen mendukung *karakter* tokoh utama dalam film “Keluarga Cemara”. Maka telah didapati jawaban untuk menjawab dari masalah didalam melakukan penelitian.

Penggunaan *Setting* berbeda secara langsung memberikan gambaran bahwa keluarga tersebut sedang mengalami status sosial berubah. Seperti penggunaan rumah sangat berbeda antara rumah di Jakarta terkesan *modern* dan

*minimalis*, penggunaan *Setting* rumah di Bogor cenderung seperti bangunan tua dan ketinggalan zaman.

Penggunaan *wardrobe* oleh setiap *tokoh utama* dalam film “Keluarga Cemara” memiliki perubahan tidak terlalu signifikan, karena *wardrobe* digunakan cenderung dengan *wardrobe* berulang namun terdapat beberapa *wardrobe* baru memiliki warna pudar dan gelap. Sehingga setiap *tokoh* masih di gambarkan sebagai *karakter* sama tetapi memiliki status sosial berubah. Lalu pada *tata rias* digunakan pada setiap tokoh terlihat banyak menggunakan rias korektif sebagai penggambaran dari *karakter* natural di kesehariannya. Penggunaan *Setting*, *wardrobe*, dan *tata rias* telah diterapkan ini terlihat semakin mendukung dari *karakter* dan tipologi tokoh pada setiap tokoh, dengan penggunaan *Setting* berbeda, dan pergantian *wardrobe* tidak terlalu signifikan untuk menggambarkan bahwa setiap tokoh memiliki *karakter* berbeda namun sedang beradaptasi di lingkungan barunya.

Alasan utama dari terjadinya penerapan *setting*, *wardrobe*, dan rias dalam setiap tokoh pertama karena alur cerita tentang perubahan status sosial pada film keluarga cemara, kedua karena peran penting artistik dalam pendukung dari setiap karakter pada film keluarga cemara, ketiga terjadinya perubahan iklim lingkungan sekitar sehingga menjadi pengaruh dalam penerapan *wardrobe*.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian telah di dapat, saran yang bisa di sampaikan guna meningkatkan kualitas dalam melakukan sebuah produksi film, terutama dalam hal atau bidang artistik meliputi *Setting*, *wardrobe*, dan *tata rias* untuk semakin memperhatikan penggunaan *property*, *kostum*, dan *warna* digunakan untuk dapat dipertimbangkan, agar *karakter* dalam sebuah film dapat didukung dengan maksimal sehingga mampu mendukung aspek penceritaan lebih baik lagi. Besar harapan agar lebih banyak lagi peneliti membahas tentang *Setting*, *Wardrobe*, dan *Tata rias*, sehingga semakin

memperbanyak referensi untuk dilakukannya penelitian selanjutnya, sehingga memudahkan peneliti selanjutnya dan semakin menambah ilmu wawasan pada penelitian selanjutnya.

Selain itu bagi pihak yang akan melakukan penelitian pada bidang *artistik* diharapkan mampu melengkapi dan membahas lebih luas lagi dalam menjabarkan unsur *artistik* digunakan, agar dapat menyempurnakan penelitian dari segala *elemen artistik* digunakan, karena mengingat *artistik* merupakan elemen penting dalam sebuah film. Semoga penelitian ini dapat dipergunakan sebaik baiknya sebagai salah satu bahan referensi, maupun acuan untuk penelitian selanjutnya.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Sumber Pustaka

- Boggs J. M, terj. Asrul Sani. *Cara Menilai Sebuah Film: The Art of Watching Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- Bordwell, David dan Thompson, Kristin. *Film Art. An Introduction*. Edisi Keempat. New York: McGraw-Hill, 1993.
- Burhan, Nurgiyantoro. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1993.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1998.
- Hindarto, Probo. *Warna Untuk Desain Interior*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2006.
- Kartika, Dharsono S. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung, 2007.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Ed. Rev. cet. Ke-4. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Mascelli, Joseph V, terj. Misbach Yusa Biran. *The Five C's Cinematography (Lima Jurus Sinematografi)*. Jakarta : FFTV I, 2010.
- Neuman, W. Lawrence, terj. Edina T. Sofia. *Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta Barat: PT Indeks, 2013.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Cet. Ke-2. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Sastro Subroto, Darwanto. *Produksi Acara Televisi*, Jakarta: Duta Wacana University Press, 1994.

- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. *Dasar-Dasar Seni dan Desain (nirmana)*. Yogyakarta: CV Arti Bumi Intaran, 2009.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Ed.2, Cet.26. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Zoebazary. *IlhamKamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.

## **B. Sumber Karya Tulis**

- Andromedia, Yustitia. “*Analisis Peran Tokoh Dalam Tangga Dramatik Tokoh Lolly Dalam Drama ‘Lolly Love’ Trans TV*” Skripsi S1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013.
- Damayanti, Atika. “*Analisis Wardrobe Sebagai Unsur Pendukung Penggambaran Emosi Cerita Pada Film ‘Rudy Habibie’*” Skripsi S1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018.
- Oktaviani, Elzha Noer. “*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 S1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2018.
- Suhada, Siti. “*Analisis Pembangunan Karakter Tokoh Utama Pada Film Habibie dan Ainun Melalui Struktur Tiga Babak*” Skripsi S1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.

### C. Sumber Online

[https://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga\\_Cemara\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Keluarga_Cemara_(film)). Diakses 11 Januari 2020 pukul 19:47 WIB.

<https://www.kompasiana.com/kartika.l.kariono/5c319c01c112fe3a1d456065/keluarga-cemara-perlu-jadi-kadarkum>. Diakses Sabtu, 11 Januari 2020 pukul 23:47 WIB.

<https://brainly.co.id/tugas/588023!> Diakses Rabu, 15 Januari 2020 pukul 20.00 WIB

<https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&ei=4uwtXsfKFerTz7sPila2MA&q=keluarga+cemara+sinopsis&oq=keluarga+cemara+sinopsis> diakses Selasa 20 Januari 2020 pukul 20.00 WIB

<https://www.arsitur.com/2017/03/definisi-arsitektur-gotik-dan-ciri.html>. Diakses 17 Agustus 2020 pukul 20.45 WIB.

<http://mail.edupaint.com/jelajah/8370-arsitektur-khas-eropa-baroque-dan-rokoko>. Diakses 17 Agustus 2020 pukul 20.54 WIB.

<https://nokenstudio.com/seni-rococo/>. Diakses 17 Agustus 2020 pukul 21.03 WIB.

<http://rumahsabine.co.id/shop/index.php/blog/item/152-dominan-klasik-dan-berkelas-ala-victorian-style>. Diakses 17 Agustus 2020 pukul 21.17 WIB.

<https://www.arsitag.com/article/mengenal-arsitektur-neo-klasik>. Diakses 17 Agustus 2020 pukul 21.26 WIB.

<https://www.rumah.com/berita-properti/2015/11/111327/hangatkan-interior-rumah-dengan-gaya-arts-and-crafts>. Diakses 19 Agustus 2020 pukul 21.22 WIB.

<https://artnouveau.club/shop/nancy-art-nouveau-private-tour/>. Diakses 19 Agustus 2020 pukul 21.44 WIB.

<https://lenterarumah.com/arsitektur-art-deco-kebebasan-berekspresi>. Diakses 19 Agustus 2020 pukul 21.49 WIB. <https://www.femina.co.id/home->

interior/inspirasi-gaya-retro-untuk-dekorasi-rumah-ini-aturan-mainnya. Diakses 19 Agustus 2020 pukul 21.55 WIB.

<https://rumahpedia.info/rumah-minimalis/>. Diakses 19 Agustus 2020 pukul 22.01 WIB.

<https://www.kapanlagi.com/showbiz/selebriti/jadi-abah-di-keluarga-cemara-ringgo-agus-rahman-sebut-perannya-sudah-melegenda/>. Diakses 22 Desember 2020 pukul 12.06 WIB

<https://entertainment.kompas.com/read/2018/12/20/211707610/keluarga-cemara-bikin-nirina-zubir-keluar-dari-citra-komedi>. Diakses 22 Desember 2020 pukul 12.08 WIB

<https://seleb.tempo.co/read/1047503/zara-jkt48-jadi-euis-di-film-keluarga-cemara>. Diakses 22 Desember 2020 pukul 12.10 WIB

<https://www.yukepo.com/hiburan/selebritis/kenalan-yuk-sama-widuri-anak-dwi-sasono-yang-jadi-ara-di-keluarga-cemara/>. Diakses 22 Desember 2020 pukul 12.12 WIB

