

BAB II TINJAUAN PUSTAKA KARAKTER TOKOH UTAMA DAN HUBUNGANNYA DENGAN BAJU BESI DALAM FILM IRON MAN

II.1 Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang dilakukan oleh Evi Amalia dengan judul “Karakterisasi Tokoh Utama Dan Hubungannya Dengan Latar Dalam Roman *Das Parfum* Karya Patrick Suskind” Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman, UNY. 1) Karakterisasi Karakter Utama dalam romansa Patrick Süskind *Das Parfum* menunjukkan bahwa Grenouille adalah pria yang mengerikan dengan kelainan wajah, perawakan kecil, dan bungkuk, dan dia mengenakan dekil dan robek. memiliki kecenderungan untuk mengendus dan melamun. 2) Ada empat fungsi latar belakang: menyediakan pengaturan untuk acara, menampilkan suasana hati, menampilkan ciri-ciri karakter, dan berfungsi sebagai simbol. Pengaturan waktu dibagi menjadi empat bagian: waktu dalam sehari, fase dalam setahun, fase kehidupan karakter, dan periode sejarah. 3) Karena latar belakang dapat memberikan kesan karakter berdasarkan di mana ia tinggal, pengaturan ini terkait dengan karakterisasi karakter dalam Roman *Das Parfum*. Grenouille lahir di kota Paris yang memburuk pada saat itu. Dia dapat dengan mudah membuat parfum karena dia terbiasa dengan berbagai aroma dan otaknya menyimpan ratusan, jika tidak ribuan, aroma yang berbeda.

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah karakterisasi tokoh utama dan hubungannya dengan penggambaran latar dalam Roman *Das Parfume* Karya Patrick Suskind. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah roman *Das Parfum* yang diterbitkan oleh Diogenes Verlag AG Zurich tahun 1994 dengan tebal 320 halaman dengan nomor ISBN 978 3 257 22800 7. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang menghasilkan data berupa deskripsi dengan menggunakan pendekatan objektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Siti Nofitasari dengan judul “Studi Dramaturgi Perilaku Mahasiswi Pekerja *Guest Relations Officer (GRO) Night Club Babyface* di

Kota Semarang”. Dari hasil penelitian Perilaku Mahasiswi Pekerja *Guest Relations Officer (GRO) Night Club* Kota Semarang bermacam-macam karakter tentunya tidak dapat disama ratakan bahwa perilaku *GRO night club babyface* itu adalah sama, perilaku yang tumbuh pada dirinya adalah hasil dan cara ia bersosialisasi dilingkungannya baik dalam profesi maupun diluar profesi. Pertunjukan yang sengaja ditampilkan agar terlihat ideal di khalayak umum lingkungan teman kampus dan keluarga yakni yang disebut *front stage*. Mahasiswi pekerja *GRO night club babyface* di kota Semarang. Saat berada di luar *night club*, mahasiswi tersebut masih mengikuti perkuliahan dan kerap berinteraksi dengan teman satu kampus atau mahasiswa yang lain serta berpenampilan dan berperilaku normal, sopan dengan keluarganya.

Sedangkan *back stage* “Dramaturgi Perilaku Mahasiswi Pekerja *Guest Relations Officer (GRO) Night Club* Kota Semarang” tersebut dari ketiga informan telah menikmati peran *backstage* yang dilakukan tidak ada yang disembunyikan dari lingkungan dan keluarganya ataupun panggung depan *front stage* penonton panggung depan, dimana pada panggung belakang terdapat aktivitas pekerjaan sebagai *GRO night club* di *babyface* di kota Semarang.

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah perilaku mahasiswi pekerja *GRO Night club* di *Babyface* kota Semarang melalui teori Dramaturgi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang dilakukan kepada para mahasiswi yang menjadi pekerja *GRO Night club* di *Babyface* kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah wawancara mendalam, observasi, studi pustaka serta dokumentasi.

II.2 Dramaturgi

Dramaturgi adalah teori seni teater yang dicetuskan oleh Arestoteles dalam karya agungnya Poetics (350 SM) yang di dalamnya terdapat kisah paling tragis Oedipus Rex dan menjadi acuan bagi dunia teater, drama, dan perfilman sampai saat ini. Buku berjudul “The Presentation of Self in Everyday Life” merupakan buku yang memperkenalkan dramaturgi yang dikembangkan oleh seorang sosiolog berpengaruh pada abad 20, Erving Goffman (1959)

Gagasan dramaturgi yang diusulkan oleh Goffman lebih teatrikal. Artinya, melihat kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan dramatis yang mirip dengan yang terlihat di atas panggung. Aktor dan penonton hadir. Tugas aktor adalah membekali dirinya dengan banyak aspek pendukung dari peran yang dimainkannya, tetapi masyarakat adalah orang yang menafsirkan maknanya. Makna tidak lagi ditentukan oleh individu, melainkan oleh lingkungan yang lebih besar (dalam hal ini adalah penonton aktor).

Dari sudut pandang dramaturgis, hidup itu seperti teater; Perilaku manusia dalam interaksi sosial mirip dengan kinerja panggung di mana aktor melakukan beberapa peran. Kehidupan sosial dapat dipisahkan menjadi "*front stage*" dan "*back stage*", menurut Goffman. Wilayah depan mirip dengan panggung depan yang ditonton penonton, tetapi wilayah belakang mirip dengan panggung belakang atau ruang ganti di mana pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan, atau berlatih untuk bagiannya di panggung depan (Mulyana, 2008: 114).

Goffman juga melihat bahwa ada perbedaan akting yang besar saat aktor berada di atas panggung (“front stage”) dan di belakang panggung (“back stage”) drama kehidupan. Kondisi akting di front stage adalah adanya penonton (yang melihat kita) dan kita sedang berada dalam bagian pertunjukan.

II.3 Pengertian Film

Menurut Arsyad (2003: 45), sebuah film adalah kumpulan beberapa gambar yang ada dalam bingkai, yang masing-masing diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor sehingga tampak hidup di layar. Film dirancang untuk bergerak cepat dan alternatif untuk menciptakan pesona mereka sendiri. Contoh lain, menurut Baskin (2003: 4), film adalah jenis media komunikasi massa yang menggabungkan berbagai komponen teknologi dan artistik. Film tidak sama dengan seni sastra, lukisan, atau patung.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi massa yang menampilkan serangkaian gambar bergerak dengan suatu jalan cerita yang dimainkan oleh para pemeran yang diproduksi untuk menyampaikan suatu pesan kepada para penontonnya.

II.3.1 Unsur Film

Menurut Krissandy (2014: 13), sebuah film membutuhkan dua elemen pelengkap: aspek narasi dan elemen sinematik. Keduanya bergabung bersama untuk memproduksi film.

a. Unsur Naratif.

Karena elemen narasi terkait dengan komponen cerita atau tema film, tidak ada film yang dapat dipisahkan dari elemen narasi. Karakter, konflik, tujuan, pengaturan, dan waktu adalah semua elemen dari sebuah cerita.

1. Tokoh.

Karakter utama adalah bagian dari konsep cerita, sedangkan karakter pendukung adalah sosok yang membantu konsep cerita dengan menyebabkan konflik.

2. Konflik.

Kesulitan yang dihadapi karakter utama dalam mencapai tujuan mereka, yang sering menyebabkan konflik antara karakter utama dan karakter pendukung.

3. Tujuan.

Sebuah pencapaian atau harapan yang ingin dicapai oleh tokoh utama dalam sebuah cerita.

4. Lokasi.

Lokasi biasanya mendukung sebuah cerita, lokasi sangat penting untuk sebuah cerita.

5. Waktu.

Penggunaan waktu dalam cerita dapat membantu membuat cerita yang berkelanjutan dengan plot.

b. Unsur Sinematik.

Unsur sinematik adalah aspek teknis dari cerita yang memungkinkannya diubah menjadi film. Unsur sinematik didukung oleh empat elemen, yaitu:

1. Mise-en-scene.

Segala sesuatu di depan kamera. Pengaturan atau pencahayaan, kostum dan make-up, dan akting atau gerakan pemain adalah empat elemen utama dari mise-en-scene.

2. Sinematografi

Interaksi antara kamera dan item yang akan difoto, serta manajemen kamera dan filmnya.

3. Editing

Proses penyatuan dan pemberian efek pada sebuah gambar ke gambar lainnya.

4. Suara

Segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran.

Pendapat ini menunjukkan bahwa film dibentuk oleh dua komponen utama yakni unsur naratif yang terkait dengan aspek cerita dan unsur sinematik yang terkait aspek teknis produksi film. Kedua elemen bergabung bersama untuk membuat karya seni yang dikenal sebagai film. Ada elemen yang saling bergantung dalam film Iron Man, khususnya hubungan antara karakter utama, yang merupakan elemen naratif, dan hubungan dengan baju besi, yang merupakan elemen sinematik.

II.3.2 Jenis Film

Film mengkomunikasikan pesan dalam banyak cara, tergantung pada jenis pesan yang dikirim. Film dipisahkan menjadi tiga genre berdasarkan bagaimana mereka disampaikan, naratif (cerita) dan non-naratif (non-cerita), terutama dokumenter, fiksi, dan film eksperimental, menurut Pratista (2008: 21).

Dokumenter dan film eksperimental tidak memiliki kerangka narasi yang jelas, sedangkan film fiksi memiliki. Berikut ini penjelasannya:

a. Film Fiksi

Film fiksi dibatasi oleh alur cerita dan bergantung pada cerita dan gagasan yang telah disusun sebelumnya. Karakter seperti karakter utama dan karakter pendukung adalah umum dalam cerita.

b. Film Dokumenter

Cerita dan konsep yang dirancang tidak digunakan dalam film dokumenter melainkan merekam orang, tempat, dan peristiwa asli.

c. Film Eksperimental

Meskipun film eksperimental tidak memiliki plot tetapi tetap memiliki struktur. Film eksperimental sangat sulit dipahami karena pembuat film memiliki efek yang kuat pada hasil film. Pembuat film menciptakan konsep, ide, dan emosi sebagai simbol dalam sebuah film.

Pendapat ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam cara penyampaiannya. Berdasarkan jenis film maka film Iron Man termasuk Film fiksi, karena film Iron Man menggunakan plot cerita serta peradeganan yang sudah dirancang sejak awal.

II.4 Karakter

Karakter dalam bahasa Inggris adalah "character" dan "tokoh atau figur" dalam bahasa Indonesia. Ini berasal dari kata Yunani charassain, yang berarti "untuk membuat tajam, dalam." Karakter digambarkan sebagai "karakter, fitur psikologis, moral, atau etika yang memisahkan satu dari orang lain" dalam kamus Poerwardarminta. Istilah untuk kumpulan semua karakteristik pribadi, yang mencakup hal-hal seperti perilaku, kebiasaan, suka, tidak suka, kemampuan, potensi, nilai, dan proses berpikir.

Karakter, menurut Wiyani, adalah sifat atau kekuatan mental atau moral, moral atau etika individu yang memiliki kepribadian unik, yang menjadi pengemudi, dan memisahkan diri dari orang lain.

Dalam novel fiksi, karakter diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan sudut pandang. Karakter utama adalah karakter yang dipandang penting dan tampak mendominasi sebagian besar plot. Tidak mungkin untuk membuat karakter dalam cerita muncul secara langsung. Ada tiga pendekatan untuk menggambarkan kepribadian karakter, yaitu:

1. Teknik Cakapan

Percakapan biasanya menggambarkan sifat orang yang bersangkutan. (Nurgiyantoro, 2007:201).

2. Teknik Tingkah Laku

Teknik tingkah laku biasanya bersifat non-verbal, dimana seorang tokoh menggambarkan sifatnya melalui tindakan dan tingkah laku (Nurgiyantoro, 2007:203).

3. Teknik Pikiran dan Perasaan

Pikiran serta perasaan yang dirasakan tokoh biasanya mencerminkan sifat kediriannya (Nurgiyantoro, 2007:204).

II.5 Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari kata Latin *communicatio*, yang berasal dari kata *komunisme*, yang berarti "berkomunikasi." Kata "sama" memiliki arti yang sama dalam konteks ini. Jadi, jika dua individu berkomunikasi, misalnya, dalam bentuk dialog, komunikasi akan terjadi selama topik yang dibahas memiliki arti yang sama.

Menurut Shanon dan Weaver (Wiryanto, 2004: 7) Bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi, sengaja atau tidak sengaja, dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi wajah, lukisan, seni, dan teknologi.

1. Sifat Komunikasi

Sifat komunikasi menurut Onong Uchjana Effendy (dalam Dicky,2010) ada beberapa macam, yaitu tatap muka, bermedia, verbal (lisan dan tulisan) dan non-verbal (gerakan dan gambaran).

2. Tujuan Komunikasi

Tindakan atau upaya komunikasi hampir selalu dilakukan dengan tujuan tertentu dalam pikiran. Hasil atau efek yang diinginkan oleh aktor komunikasi disebut sebagai tujuannya. Wilbur Schramm mengklaim bahwa tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua sudut pandang yang menarik: kepentingan sumber atau pengirim atau komunikator dan kepentingan penerima. Akibatnya, tujuan komunikasi dapat diringkas sebagai berikut:

a. Tujuan Komunikasi dari sudut kepentingan sumber

1. Memberikan Informasi
2. Mendidik
3. Menyenangkan atau menghibur
4. Menganjurkan suatu tindakan atau persuasi

b. Tujuan komunikasi dari sudut kepentingan penerima

1. Memahami Informasi
2. Mempelajari
3. Menikmati
4. Menerima atau menolak anjuran (Sendjaja, 2004:2)

Menurut Onong Uchjana Effendy, tujuan dari komunikasi adalah perubahan terhadap sikap, pendapat, perilaku dan sosial (Effendy, 2003:)

Secara keseluruhan, jelas bahwa tujuan komunikasi terkait erat dengan bagaimana manusia menempati kehidupan mereka dalam pola interaksi sosial yang telah mereka bangun satu sama lain. Dalam hidupnya, ia menggunakannya untuk aktualisasi diri, interaksi, eksistensi, ekspresi, penghargaan, dan penciptaan..

3. Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi Menurut Widjaja dalam karyanya “Ilmu Komunikasi pengantar studi” apabila dipandang dari arti yang lebih luas, yakni informasi, sosialisasi, motivasi, perdebatan dan diskusi, pendidikan, memajukan kehidupan, hiburan dan integrasi (Widjaja, 200: 59-60)

Manusia membutuhkan sosialisasi dalam hidup mereka, dan komunikasi adalah lokasi di mana mereka dapat bertukar informasi. Kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama juga dapat didorong melalui komunikasi.

II.6 Kostum

Kostum dapat berhubungan dengan bagaimana seseorang berpakaian dalam produksi teater, fungsi sosial, atau film, dengan kostum yang menunjukkan kelas sosial atau periode waktu. Pakaian adalah bahan tekstil yang telah dibuat dan dibangun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk menutupi dan menghangatkan tubuh manusia selain menutupinya. Ada banyak kostum jenis yang tersedia, termasuk kebaya, sarung, kemeja, dan piyama (Subagiyo & Sulisty, 2013: h.185).

Dalam sebuah film, peralatan pakaian yang sesuai dengan karakter yang dilakukan oleh karakter diperlukan agar peran yang dimainkannya menjangkau penonton, memungkinkan pemirsa untuk belajar tentang karakter dan melihat bagaimana dia berinteraksi dengan aktor lain. (H.155, Subagiyo & Sulisty, 2013)

Menurut pendapat yang disebutkan di atas, kostum adalah perlengkapan yang dapat menjadi ciri karakter. Dalam film superhero, karakter superhero memiliki kepribadian yang berbeda dan mengenakan kostum. Simbol, warna, bahan, atau kualitas dapat ditemukan pada kostum, seperti pakaian berlambang bintang pada Captain America atau baju besi merah-emas pada Iron Man.

II.7 Zirah

Zirah adalah pakaian yang dikenakan untuk membela tubuh atau kendaraan dari senjata atau barang-barang yang dapat menyebabkan kerusakan tubuh. Pada zaman kuno, baju besi berarti pakaian pelindung untuk bertarung, tetapi polisi dan tentara saat ini mengenakan baju besi yang lebih ringan dan lebih fleksibel. Armor berevolusi dari pakaian sederhana yang terdiri dari kulit tebal, hingga lempengan logam yang dibentuk agar sesuai dengan tubuh, dan akhirnya ke rompi antipeluru.

Zirah dikenal di Jawa sebagai kawaca dan dikenakan oleh prajurit kaya, menurut Irawan Djoko Nugroho. Setelan pelindung ini terdiri dari tembaga cetak dan dibentuk seperti tabung panjang. Waju rante dan karambalangan adalah dua jenis armor lain yang digunakan di Jawa era Majapahit (lapisan logam yang dikenakan di depan dada). Mantri-mantri Gajah Mada digambarkan mengenakan pelindung rantai dengan ornamen emas dan mengenakan pakaian kuning di Songung Sunda pupuh 2 bait 85.

II.7.1 Jenis Zirah

1. Zirah Non-logam



Gambar II.1 Zirah Non-Logam

Sumber: <https://id.wikipedia.org>

Jenis armor pertama, yang menggunakan kulit tebal tapi tidak berharga untuk melindungi terhadap tebasan langsung dan tusukan.

2. Zirah Rantai



Gambar II.2 Zirah Rantai

Sumber: <https://id.wikipedia.org>

Gaya armor rantai ini adalah yang paling mudah beradaptasi di zaman kuno. Hauberk adalah T-shirt yang terbuat dari cincin yang menyalin tautan dan ditenun bersama seperti T-shirt. Itu juga dipakai sebagai seragam standar di Republik Romawi awal.

3. Zirah Sisik



Gambar II.1 Zirah Sisik

Sumber: <https://id.wikipedia.org>

Di Cina, Persia, dan Byzantium, zirah sisik adalah bentuk zirah yang biasa digunakan. Sepotong kulit persegi panjang, segi delapan, atau bahkan melingkar yang dijahit dan dilapisi dengan potongan logam persegi panjang, segi delapan, atau bahkan bulat.

4. Zirah Lempeng



Gambar II.1 Zirah Lempeng

Sumber: <https://id.wikipedia.org>

Ini adalah jenis zirah yang sering dikaitkan dengan ksatria Eropa. Jika armor ini dibangun untuk melindungi seluruh tubuh, itu akan sangat besar.