

# “JOKER” : Etetika Visual Karakter Film

Aldo Syahrul Huda<sup>1</sup>, Salsa Soli Nafsika<sup>2</sup>  
Program Studi Film dan Televisi  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Bandung, Indonesia  
aldosyahrul@upi.edu  
essa.navzka@upi.edu

**Abstrak** — Film “Joker” karya dari Todd Phillips ini secara garis besar bercerita tentang kehidupan urban dan psikologi dari seseorang yang baik tapi tersakiti. film Joker ini, membuat penonton ketika menonton film ini merasa tidak seperti sebuah film imajinatif belaka tetapi memang ini seperti kehidupan nyata yang sedang direkam oleh kamera. Oleh karena itu, keberhasilan sebuah film bukan hanya dari segi keuangan atau laku di pasaran saja, tetapi dari segi kualitas yang luar biasa yang disajikan kepada penonton. Salah satu peran penting karena keberhasilan karakter Joker dalam menarik perhatian dari masyarakat adalah dengan unsur wardrobe, make up, properti juga setting yang kuat karena terlahir dari pemikiran penata artistik dan sutradara yang juga kuat gagasannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan dimana sebuah karakter dari Joker bisa mempengaruhi dalam emosi penonton yang dibedah melalui berbagai elemen-elemen artistik seperti wardrobe dan tata rias. film Joker adalah sebuah pengungkapan dari kemarahan dan dendam dari seseorang yang baik yang dijelaskan secara mendalam melalui penggambaran artistik. Pengungkapan sebuah kemarahan, kesedihan, bukan hanya melalui mimik muka dan adegan saja, tetapi juga melalui Artistik yang berbicara perihal pemaknaan perasaan dan kehidupan seseorang.

**Kata kunci** — Joker, Karakter Film, Estetika Visual

## I. PENDAHULUAN

Film adalah sebuah media yang memberikan sebuah kebebasan untuk pembuatnya menuangkan berbagai keresahan sebuah cerita yang ingin dibagikan oleh pembuat film yang dituangkan dalam sebuah gambar dan suara, yang menjadikan bahwa film memuat sebuah cerita dan pesan ketika penonton menonton film tersebut. Film merupakan media massa yang sangat krusial ketika dipasarkan. Film tidak hanya menjadi sebuah media untuk hiburan saja, tetapi juga sebagai karya estetika, sarana informasi, pariwisata, bahkan sarana politik. Film mempunyai fungsional yang beragam tergantung dengan tujuan dari pembuat film. Bisa baik, jahat, atau tergantung kebutuhan tertentu. Film adalah karya seni, dan berasal dari proses kreatif yang membutuhkan kebebasan berkreasi. Film adalah media yang sangat kompleks dari berbagai media seni lainnya. Karena dalam film mengandung berbagai elemen-elemen audio visual yang berasal dari berbagai media, seperti seni musik, seni rupa, seni tari, teater dan berbagai elemen lainnya. Film bukan hanya bisa menghasilkan sebagai media untuk hiburan saja, tetapi juga bisa mendapatkan sebuah perasaan dan emosi yang secara tidak langsung dihasilkan ketika menonton film. Seperti contohnya ketika menonton film horor, yang akan dihasilkan adalah rasa takut. Begitupula ketika menonton film drama, yang akan dihasilkan adalah rasa terbawa perasaan.

Pembuatan film itu tidak mudah, dan tidak sesingkat saat kita menontonnya, butuh waktu dan proses panjang seperti proses berpikir dan proses produksi. Bentuk dari proses berpikir adalah menemukan ide, gagasan, dan penceritaan yang akan digarap. Sedangkan untuk proses produksi merupakan perwujudan ide dan konsep berupa keterampilan artistik menjadi film yang bisa ditonton kapan saja.

Tata artistik merupakan sebuah departement dalam film yang sangat krusial dalam keberhasilan sebuah film. Tata artistik menjadi sebuah nilai yang sangat penting dalam sebuah film, karena dengan artistik film tersebut akan menjadi hidup dan mempunyai kedalaman. Apabila tidak hadirnya artistik mungkin akan terkesan aneh dalam film, hal tersebut bisa saja terjadi namun tergantung konsep dan gagasan sutradara dalam film yang akan dibuatnya. Artistik memiliki lima komponen yang memuat didalamnya, seperti *wardrobe*, *make up*, *setting*, *lighting*, properti, yang memang komponen-komponen ini menjadi pendukung utama dalam penguat penceritaan. Penata artistik (*art director*) adalah seseorang yang bertugas dala untuk membuat cita rasa kehidupan pada sebuah film yang diproduksi (Susanthi et al., 2018). Bukan hanya itu, ketika seorang sutradara dan penata artistik mempunyai sebuah gagasan yang kuat dan konsep yang menarik, sebuah artistik bukan hanya sekedar penempatan belaka, tetapi artistik bisa berbicara dan mempunyai makna yang tersirat terhadap cerita.

Dalam proses analisa ini, dimulai dengan menonton film “Joker” karya dari Todd Phillips. Film ini secara garis besar bercerita tentang kehidupan urban dan psikologi dari seseorang yang baik tapi tersakiti. Begitupula bukan hanya dari segi penceritaan, dari tata artistik yang memang sangat ditonjolkan, *wardrobe*, *make up*, *properti*, dan *setting* yang sangat kuat mendukung latar cerita yang berada dalam kehidupan urban. Dengan fungsionalnya artistik di film Joker ini, membuat penonton ketika menonton film ini merasa tidak seperti sebuah film imajinatif belaka tetapi memang ini seperti kehidupan nyata yang sedang direkam oleh kamera. Oleh karena itu, keberhasilan sebuah film bukan hanya dari segi keuangan atau laku di pasaran saja, tetapi dari segi kualitas yang luar biasa yang disajikan kepada penonton.

Peran departemen artistik ini harus bisa bertanggung jawab atas konsep yang telah diberikan oleh sutradara (Wirantini et al., n.d.). Dimulai dari perancangan karakter, perancangan set design, sampai dengan menata berbagai elemen artistik dalam set. Karena tidak menutup kemungkinan, seorang penata artistik tidak hanya mengandalkan pemikiran untuk bisa mencari sebuah properti saja, tetapi menekankan bagaimana teoritis-teoritis terhadap penciptaan properti, teori warna, bentuk, kedalaman, dan berbagai kajian teoritis lainnya. Oleh karena itu, peran artistik ini bukan hanya sebagai departemen yang menghiasi set agar tidak kosong saja, tetapi dengan berbagai gagasan mengapa hal itu harus diciptakan dan harus ada. Salah satu peran penting karena keberhasilan karakter Joker dalam menarik perhatian dari masyarakat adalah dengan unsur wardrobe, make up, properti juga setting yang kuat karena terlahir dari pemikiran penata artistik dan sutradara yang juga kuat gagasannya.



Gambar 1.1 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker

Gambar tersebut memperlihatkan bagaimana Karakter Tokoh dalam pada film Joker ini, dan memperlihatkan bagaimana gaya berpakaian dan make up yang digunakan dalam film tersebut dan kostum yang menunjang aspek mood dan look dalam film dan membangun warna serta mendukung Aktिंग para aktor sesuai dengan penokohnya

## II. LANDASAN TEORITIK

### A. Teori Estetika

Estetika adalah salah satu cabang filsafat. Sederhananya, estetika adalah ilmu yang membahas tentang keindahan, bagaimana ia muncul, dan Bagaimana perasaan seseorang. Estetika adalah cabang ilmu filsafat yang mempelajari tentang nilai indrawi, terkadang dianggap sebagai penilaian suasana hati dan rasa. Estetika Ini adalah cabang yang sangat dekat dengan filosofi seni. Ketika estetika berkaitan dengan keindahan, pasti adanya suatu nilai. Nilai dan arti dari Pemahaman tentang keindahan ini menjadi sangat agung dan luas. definisi Keindahan dalam tradisi intelektual Yunani tidak terfokus pada masalah Bukan hanya pengamatan visual, tetapi pikiran dan perilaku membutuhkan. Bahkan keindahan dipandang itu harus dipahami dan berdimensi (Yangni, 2012).

### B. Teori Semiotika

Teori Semiotika menurut Ferdinand de Saussure mengembangkan dasar-dasar teori yang mempelajari perihal bahasa. Kekhasan teorinya terletak pada realita. Dia menganggap bahasa sebagai sebuah tanda. Menurut Saussure tanda-tanda kebahasaan memiliki dua buah karakteristik

primordial, yaitu bersifat lurus dan acak atau tidak beraturan. Yang paling utama dari teori Saussure adalah prinsip yang menegaskan bahwa bahasa adalah suatu tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Menurut Saussure bahasa ialah suatu sistem tanda. Jadi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) merupakan unsur bahasa tersebut berkaitan dengan proses atau kegiatan manusia (Yoyon Mudijiono, 2011).

### C. Kostum

Kostum dalam arti pendek berarti suatu rangkaian pakaian khusus. Kostum ditujukan untuk seseorang sebagai pelengkap dalam berkegiatan atau acara tertentu. Kostum biasanya sebagai salah satu peran yang sangat penting untuk berbagai kebutuhan. Seperti dalam berbagai acara yang besar, kostum menjadi salah satu simbolik yang penting dalam pendukung acara, seperti contohnya acara keagamaan. Kostum pula berfungsi menjadi salah satu pendukung dalam penguat karakter seseorang (Dyah, 2007). Kostum memiliki sebuah nilai yang berkaitan dengan topik yang akan di pakai, seperti nilai filosofis, historis, suku, budaya, dan nilai keagamaan. Kostum atau busana ini bisa berkontribusi terhadap latar dan membangun sugesti karakter yang spesifik, seperti situasi sosial, citra diri, pemikiran, dan lain-lain. Karena itu, busana menjadi elemen yang mengisahkan sebuah cerita.

Dalam film kostum memiliki fungsi untuk dapat dilihat, diimajinasikan, dirasakan bentuknya, menghadirkan sebuah kostum dalam suatu kejadian yang sudah terjadi atau yang akan datang, juga sebagai inovasi terhadap perkembangan kostum. Tidak dipungkiri melalui kostum dalam film banyak menghadirkan berbagai perkembangan dalam kostum, karena film bukan hanya sekedar terjadi di waktu yang sedang dialami, tetapi bisa dari masa-masa waktu yang sudah terjadi, atau bisa di masa depan. Kostum adalah salah satu aspek yang paling utama dalam *mise en scene*. Sehingga peran dari kostum ini memberikan sebuah penjelasan tentang kepribadian tokoh terhadap penonton.

### D. Tata Rias

Tata Rias atau *make up* merupakan adalah suatu pelengkap yang tak kalah penting dalam penggambaran karakter seorang tokoh (Trysna et al., 1960). Setiap sutradara film sering kali menginginkan sebuah *make up* senatural mungkin tetapi tidak menutup kemungkinan peran dari *make up* ini menjadi sebuah bagian yang penting dalam penjelasan karakter tokoh, khususnya dalam emosi tokoh. Bukan hanya itu tata rias berfungsi melukiskan watak tokoh dengan mengubah tampilan wajah tokoh menyangkut aspek usia, ras, bentuk wajah. Fungsi garis tidak sekedar menegaskan, tetapi juga menambahkan bentuk tampilan yang berbeda dengan wajah asli tokoh).

## III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dimana metode ini berdasarkan perspektif teoritis untuk melakukan sebuah penelitian. Menurut Lexi J. Moeleong yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah sebagai satu proses yang menghasilkan data deskriptif

berupa kalimat yang tertulis dari subjek yang diamati (Iii & Penelitian, 1995). Dalam penelitian ini, peneliti dituntut untuk bisa eksplorasi dalam memahami dan menjelaskan masalah-masalah yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Penelitian deskriptif merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk mendeskripsikan secara struktural, jujur, fakta, dan akurat. Penelitian ini mendeskripsikan dimana sebuah karakter dari Joker bisa mempengaruhi dalam emosi penonton yang dibedah melalui berbagai elemen-elemen artistik seperti *wardrobe* dan tata rias. Dalam proses mendapatkan pembahasan, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut :

- Melakukan tinjauan pustaka dengan membaca berbagai referensi tertulis terkait fenomena Joker dalam mempengaruhi masyarakat.
- Menonton Film Joker
- Observasi, peneliti mengamati berbagai reaksi dan dampak yang ditimbulkan dari karakter Joker.

#### IV. ANALISIS PENELITIAN

##### A. Sinopsis Film

Joker terus menjalani kehidupan menjadi seorang komedian yang gagal, Arthur Fleck (dibintangi Phoenix), pria yang dibuang oleh masyarakat dan berubah menjadi seorang penjahat yang sangat keji. Arthur tumbuh dari masyarakat kalangan bawah yang terus gagal untuk mencapai sebuah kesuksesan dalam profesinya sebagai komedian stand up. Hidupnya kerap dirundung pilu. Arthur berusaha menghibur seorang anak kecil yang sedang berada dalam bus, meskipun emosi Arthur terlihat sedang diliputi rasa kecewa dan putus asa. Ia kemudian diusir oleh ibu si anak karena merasa mengganggu. Setelah itu, pekerjaannya sebagai badut penghibur yang bertugas memegang sebuah papan penanda di jalanan membuatnya dirundung, bahkan hingga sampai terkapar di sebuah gang. Arthur Fleck terlihat terbiasa dipandang sebelah mata oleh lingkungan sekitar. Titik terlemah hidup Arthur terjadi saat ia dicemooh oleh presenter acara tv yang diperankan Robert De Niro. Begitu banyaknya tekanan dan kekecewaan yang membuatnya menjadi pribadi yang berubah drastis, akhirnya berubah menjadi seorang pembunuh. Arthur mengubah identitas dirinya dengan menjadi seorang Joker. Seseorang yang menampilkan pribadi baru yang jahat.

##### B. Penciptaan Karakter

Joker adalah film cerita psikologis dari Amerika Serikat tahun 2019 yang disutradarai oleh Todd Phillips. Joker adalah film laga hidup pertama Batman yang mendapatkan klasifikasi R dari Motion Picture Association of America karena mengandung unsur kekerasan yang sangat mendominasi, perilaku mengganggu satu sama lain, bahasa dan gambar seksual yang kuat. Joker merupakan sebuah film yang mengambil latar cerita kehidupan urban. Dimana digambarkan dengan set yang kental dengan kehidupan kerasnya perkotaan. Karakter Joker terlahir sudah sangat lama. Joker adalah

penjahat super fiksi, diciptakan oleh Bill Finger, Bob Kane, dan Jerry Robinson. Joker pertama kali muncul dalam serial komik pertama "Batman" yang dirilis oleh DC Comics pada tanggal 25 April 1940. Di klaim untuk menciptakan badut kontroversial. Peran Joker memang selalu misterius. Karakter joker yang terkenal dalang dengan kejahatan digambarkan dengan sosok yang psikopat dengan selera humor yang sadistik. Jika dilihat dari kompleksitas karakter, penulis skenario dari Joker ini Todd Phillips dan Scott Silver berhasil mewujudkannya. Joker memiliki keterbelakangan mental yang rumit dengan penggambaran dirinya selalu tertawa saat emosinya sedang tidak stabil, terlebih saat dalam keadaan panik. Kegilaan dari sosok Joker ini bukan menjadi sebuah hal gila pada umumnya, tetapi justru dari kegilaan yang dituangkan dalam karakter Joker ini sangat menakutkan oleh Joaquin Phoenix, pemeran dari Joker tersendiri. Bagaimana dia tertawa, sedih, menangis, senang, tetapi diliputi dengan rasa sakit yang mempengaruhi psikologinya sangat terasa sekali dalam karakter Joker ini.

Film karya dari Todd Phillips ini merupakan salah satu film yang mendapatkan banyak perhatian dari masyarakat dengan kualitas film yang tidak diragukan lagi. Film ini sempat menjadi kontroversial pada masa distribusi filmnya. Ketakutan terbesar adalah pengaruh film yang memberikan anggapan "menghalalkan tindakan anarkis". Tentu saja, dengan rating dewasa, penonton diharapkan membutuhkan pemikiran yang cukup dewasa untuk memahami isi keseluruhan cerita. Hal inilah yang membuat narasinya cukup menantang bagi penontonnya. Tema dan ceritanya sangat kelam. Selain itu, banyak juga adegan pembunuhan berdarah. Oleh karena itu, dipastikan pula tidak membawa anak kecil ke bioskop. Bukan tidak mungkin, plot dan cerita yang diberikan akan mengganggu psikologis penontonnya. Musik *scoring* yang indah sedih, gelap dan rapuh, ditambah dengan sinematografi yang menonjolkan warna senja, terang dan gelap, dan biru malam. Keduanya menghasilkan karakter yang bermasalah dan kejam, brutal, dan perih menindas atau ditindas.

Dalam hal ini film Joker mengandung berbagai semiotika yang bisa menghadirkan emosi dari penonton. Salah satunya adalah dari artistik yang memiliki makna yang tersirat untuk penonton. Seperti halnya sebuah *wardrobe* yang lebih mendominasi warna terang yang berarti bahwa Joker ini mempunyai sebuah kebahagiaan dengan caranya sendiri, Joker mencoba bisa membahagiakan orang lain namun tidak bisa, sedangkan dirinya sendiri ? Bertumpu pada kebahagiaan orang lain. Maka dari itu, saat Arthur berubah menjadi seorang Joker, *wardrobe* dan tata riasnya menjadi jauh berbeda dengan sebelumnya. Tata rias yang dihasilkan pun bukan cenderung abstrak dan tidak berstruktur lebih menggambarkan kehidupan dan perasaan Arthur yang memang tidak memiliki sebuah kebahagiaan. Secara tidak langsung berbagai elemen artistik dari karakter Joker ini memberikan kesan takut dan marah bagi penonton. Bukan hanya itu, juga persepsi sutradara perih marah, sedih, dendam, dan perilaku dari Joker yang sangat mengganggu psikologis penonton.

##### 1. Breakdown Tata Artistik



Gambar 4.1 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker



Gambar 4.2 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker

Tata artistik merupakan salah satu departemen paling penting dalam penguat penceritaan dalam film, acara televisi, maupun teater. Artistik memiliki berbagai elemen yaitu *setting*, properti, *make up*, dan *wardrobe*. Tata artistik menjadi bagian yang paling penting dalam penguat penceritaan disebabkan karena bentuk sebuah pengaplikasian latar penceritaan dari naskah yang menjadikan film tersebut mempunyai sebuah kedalaman dan suasana. Dapat dilihat bahwa memang *setting* lokasi yang dihadirkan dalam film Joker ini cenderung lebih urban, karena memang berkaitan dengan berbagai adegan yang bisa menjelaskan jika kerasnya dunia dan kehidupan perkotaan. Setting yang disuguhkan dalam film Joker ini seperti adanya Toilet yang sudah tidak terpakai, jalanan, rumah yang futuristik, bis, taxi, kantor, kereta, dan berbagai setting yang secara langsung bisa memberikan takjub ketika menonton.

## 2. Breakdown Kostum

Kostum dari Arthur ini sebelum menjadi seorang Joker, hanya menggunakan sebuah kostum rapih warga negara pada umumnya, namun cenderung berebeda dari segi warna dengan aktor yang lain dalam film, Arthur dominan hanya menggunakan warna-warna yang flat dan tidak timbul karena merasa menjadi minoritas diantara mayoritas. Begitupula merasa menjadi sosok yang sangat tertekan, tak mempunyai warna dalam kehidupannya, hanya begitu-begitu saja. Dalam hal ini menjadi sangat fungsionalitas dan perannya menjadi seolah *point of interest* dalam *mise en scene* karena menjadi beda dari yang lain.



Gambar 4.3 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker

Namun lain halnya ketika Arthur berubah menjadi sosok pribadi baru yang jahat, kostum dari Arthur ini berbeda dengan Arthur sebelumnya. Warna yang ditimbulkan menjadi warna-warna yang terang. Karena memang secara semiotika warna-warna terang berarti warna-warna kebahagiaan. Seperti warna kuning secara psikologi mempunyai arti paling bahagia yaitu kehangatan, optimisme, semangat, ceria dan rasa berbahagia. Begitupula dipadukan dengan warna merah terang yang memang mempunyai arti tentang kekerasan, keberanian, kekuatan, kebangkitan, dan kegembiraan. Yang memang secara tidak langsung memberikan pandangan dari arti warna-warna tersendiri ini jika Arthur yang dulu berbeda dengan yang sekarang.



Gambar 4.4 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker

## 3. Breakdown Tata Rias

Tata rias yang dihasilkan dalam karakter Arthur sebelum menjadi seorang Joker hanya lebih memberikan kesan natural. Namun ditambahkan dengan tata rias penekanan bahwa Arthur ini adalah sosok yang tertekan tetapi giat dengan tata rias yang cenderung pucat, tetapi masih gigih dalam melakukan kegiatannya meskipun menjadi seorang yang dibuang oleh masyarakat.



Gambar 4.5 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker

Berbeda dengan ketika Arthur menjadi Joker. Tata rias menjadi lebih berbicara perihwal perasaan dan kehidupan Arthur. Biasanya tata rias yang hanya sebagai pelengkap saja, kini menjadi hal yang utama dan penting dalam karakter Joker. Digambarkan dengan tata rias yang cenderung abstrak dan surealis. Dimana Joker menggunakan Tata rias yang hanya

dibalut dengan muka yang dominan putih dan sebuah senyum merah yang sangat lebar ditata di area mulut. Bukan tanpa sebab, senyum yang lebar yang menganalogikan bahwa Joker akan terus merasa bahagia, kehidupannya yang sekarang berbeda. Apapun yang Joker lakukan itulah sebuah kebahagiaan.



Gambar 4.6 Karakter Joker  
Sumber : Film Joker

### C. Gaya

Gaya merupakan bentuk ungkapan pandangan dunia, filosofi, sebuah sudut pandang. Ketika beberapa seniman memiliki kesamaan dalam pemikiran dan sosial politik tertentu atau kebiasaan berpikir secara filosofis yang sama, maka mereka memiliki gaya yang sama untuk mengekspresikan diri mereka.

Gaya Representasional atau biasanya disebut dengan gaya realis, merupakan gaya visual yang berusaha menampilkan dengan kehidupan nyata. Sehingga penulis sekaligus penata artistik berusaha memvisualkan bentuk karakter Joker Pada pendekatan karakter Joker yang ada dalam film Joker.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa film Joker adalah sebuah pengungkapan dari kemarahan dan dendam dari seseorang yang baik yang dijelaskan secara mendalam melalui penggambaran artistik. Pengungkapan sebuah kemarahan, kesedihan, bukan hanya melalui mimik muka dan adegan saja, tetapi juga melalui Artistik yang berbicara perihal pemaknaan perasaan dan kehidupan seseorang.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dyah, A. (2007). Makna Simbolis pada Unsur Visual Kostum Tari Topeng Babakan Cirebon Keni Arja di Desa Slangit. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 1(2), 224–245. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2007.1.2.5>
- [2] ii, B. A. B., & Penelitian, A. M. (1995). Metodologi Penelitian. *Kualitat IY, Remaja Rosda Karya, Bandung*, 1–12.
- [3] Susanthi, L. K. A. Y., I Dewa Made Darmawan, Lia, N., & Institut. (2018). PERANAN KONSEP TATA ARTISTIK DALAM FILM “KELANGEN” Luh Kade Anggun Yulandari I Dewa Made Darmawan Nyoman Lia Susanthi Institut Seni Indonesia Denpasar Abstrak TEORI & METODE PENCIPTAAN.
- [4] Trysna, F., Putri, P., Dewa, I., Darmawan, M., & Ketut Buda, I. (1960). *Penerapan Tata Rias Dan Busana Pada Film “Ngarangin.”* 2–2.
- [5] Yoyon Mudijiono. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Ilmu Komunikasi*, 1(1), 123.
- [6] Wirantini, L., Buda, K., & Wirawan, G. N. (n.d.). Karya Ilmiah ISI Denpasar □ 1 PERWUJUDAN SETTING DAN PROPERTI TATA ARTISTIK DALAM FILM FIKSI “NISKALA.” 1–8.
- [7] Yangni, S. (2012). *Estetika seni rupa*.
- [8] Yoyon Mudijiono. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Ilmu Komunikasi*, 1(1), 123.