

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Postmodern

Postmodern mempunyai dua arti; Pertama, postmodern adalah untuk menunjukkan keadaan sejarah pasca zaman modern. Kedua, postmodern adalah gerakan intelektual untuk mengkritisi pemikiran-pemikiran besar zaman modern yang disebut ‘narasi besar’ atau metanarasi.

Postmodern lahir dari kesangsian pemikir postmodernisme terhadap ‘narasi besar’ tentang kebebasan, revolusi kaum proletar, totalitarian, dan sebagainya. Lyotard percaya bahwa manusia tidak dapat lagi menerima tentang penalaran tunggal yang totaliter. Karena penalaran tunggal itu tidak ada, yang ada adalah pelbagai macam penalaran. Lyotard (1984: xiii) mengatakan:

“Saya akan menggunakan istilah modern untuk menunjukkan ilmu yang melegitimasi dirinya sendiri dengan mengaitkan diri pada suatu wacana ... dengan menunjuk pada narasi besar seperti Dialektika Roh, Hermeneutika-makna, Emansipasi subjek rasional ...”

Madan sarup (2008:225) menggambarkan kesangsian Lyotard terhadap narasi besar modernitas,

“Maka, bagi Lyotard, kondisi postmodern adalah kondisi di mana *narasi besar* (*grand recits*) modernitas-dialektika Ruh, emansipasi buruh, akumulasi kekayaan, masyarakat tanpa kelas-kehilangan kredibilitas. Ia melangkah lebih jauh dengan mendefinisikan narasi yang merujuk pada narasi besar sebagai legitimasinya sebagai narasi modern. Narasi besar adalah narasi utama-narasi penguasaan, narasi tentang umat manusia yang mencari *tujuan* (*telos*) hidupnya dengan menaklukan alam. Narasi induk marxis (“perjuangan kolektif untuk merebut ranah kebebasan dari ranah kebutuhan) hanyalah satu versi narasi penguasaan modern. Kebangkitan postmodernitas menandakan krisis dalam fungsi legimitasi narasi, yaitu kemampuannya untuk mendesakkan konsensus.”

Kesangsian Lyotard dapat dipahami sebagai bentuk ketidakpercayaan kepada pemikiran modern karena modernitas dianggap tidak mampu menjadi representasi tunggal cara pikir yang diharapkan membawa manusia ke jalan yang lebih baik. Salah satu obyek kritik Lyotard adalah pemikiran modern milik marxis. Marxisme adalah salah satu cara pandang modernitas yang mempunyai karakteristik kuat terhadap rasionalitas, saintifik, sekularisme, rasionalisme, empirisisme, serta cara berfikir dikotomis.

Seiring dengan perkembangan zaman, justru yang terjadi sangat bertentangan dengan apa yang diharapkan dan dicita-citakan oleh filsuf Pencerahan. Begitu banyak jalan menuju kemajuan. Dapat dilihat sekarang ini, kemajuan ekonomi beriringan menjadi milik negara-negara demokratis, kapitalis-sekuler, sosialis, bahkan monarki-monastik, membiaskan jawaban-jawaban perdebatan pemikiran modernitas tentang sistem pemerintahan, ideologi, terbaik yang mampu menyejahterakan rakyatnya. Sains, moralitas, dan seni yang semula diharapkan menjadi satu keutuhan besar untuk membangun umat manusia berkembang menjadi sektor-sektor yang terpisah, akibatnya struktur ilmu, moral dan seni berkembang mandiri di tangan para ahli yang terspesialisasi (Habermas, 1981:22).

Akibat perkembangan sektor-sektor kehidupan yang mandiri menyebabkan kerancuan, keambiguan, sublim, bias, *blur* dari posisi dikotomis yang diagung-agungkan oleh modernitas termasuk dikotomi kelas sosial; Borjuis dan Proletar, beserta kebudayaannya; Budaya tinggi dan budaya rendah. Sejalan dengan pemikiran Baudrillard salah satu pemikir postmodern terkemuka dalam

(Sarup, 2008:261); “Pembedaan dan hierarki tradisional runtuh, keanekaragaman kebudayaan diakui ‘*kitsch*’ (seni-seni murahan), yang populer dan yang berbeda dirayakan”

Batas pembeda budaya kaum elit dan budaya murahan yang semula dapat dilihat dengan tegas kini menjadi bias karena munculnya bentuk-bentuk apresiasi budaya pinggiran. Bagaimana penampil banci dielu-elukan, latah yang semula dianggap penyakit menjadi tren dan pantas untuk ditampilkan, *cosplay* yang pernah dilihat sebelah mata kini diklaim secara legal-formal sebagai budaya sebuah negara, *jeans* yang dahulu digunakan para penambang kini digunakan pula oleh kaum *jetset*, lafadz-lafadz religius yang hanya dilafalkan dalam bentuk ritual kini dapat dilagukan dalam bentuk pop, *rock*, sampai metal. Aktivitas budaya postmodern yang terjadi menggambarkan ketidakpedulian masyarakat postmodern untuk menempatkan substansi makna hakiki dari kenyataan yang terlihat.

2.1.1 Konsep-Konsep Estetika dalam Postmodern

Untuk dapat memahami konsep-konsep dalam postmodern dengan baik, berikut beberapa idiom estetik yang sering muncul untuk menggambarkan karya-karya postmodern.

1. *Pastiche*

Pastiche menurut Oxford Dictionaries, “*an artistic work in a style that imitates that of another work, artist, or period*” sebuah karya artistik yang merupakan imitasi/tiruan sebuah karya lain, seniman lain, atau pada periode yang

lalu. Dipertegas lagi oleh Linda Hutcheon yang menjelaskan *pastiche* adalah imitasi murni teks masa lalu mengangkatnya dan menempatkannya dalam konteks semangat zaman masa kini (Piliang, 2003:188). *Pastiche* bermaksud meniru gaya-gaya masa lalu untuk ditempatkan dalam situasi yang lebih terkini sebagai bentuk apresiasi, revivalisme, nostalgia, simpati, kekaguman pada karya-karya masa lalu.

Hal ini terjadi karena pemikiran postmodern menghilangkan identitas personal, otentisitas, orisinalitas yang semula ditawarkan oleh pemikiran modern.

2. **Parodi**

Parodi memiliki kemiripan dengan *pastiche* dalam menggunakan gaya-gaya pada karya artistik masa lalu. Hanya saja bila *pastiche* mempunyai makna penghargaan terhadap karya masa lalu, sebaliknya parodi adalah bentuk kritik atau protes terhadap karya masa lalu. Hutcheon (dalam Piliang, 2003:214) menjelaskan parodi sebagai “sebuah relasi formal atau struktural antara dua teks”. Sebuah teks baru diwujudkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, plesetan atau unsur lelucon dari bentuk, format, atau struktur dari teks rujukan. Sebuah teks atau karya parodi biasanya menekankan aspek penyimpangan atau plesetan dari teks atau karya rujukan yang biasanya bersifat serius.

3. **Kitsch**

Kitsch adalah istilah yang digunakan untuk menyebut barang-barang dengan kualitas murahan baik secara materi maupun konsep. Dalam dunia seni, *kitsch* digunakan untuk menggambarkan penurunan derajat seni tinggi menjadi seni murahan atau seni massa. *Kitsch* adalah upaya memassakan seni tinggi

sehingga perkembangan *kitsch* tidak dapat dipisahkan dari perkembangan konsumsi massa dan kebudayaan media massa. *Kitsch* memassakan obyek unik dan berseni tinggi berkebalikan dari seni tinggi yang mengutamakan nilai-nilai kebaruan, inovasi, dan kreativitas (Piliang, 2003:219-220).

4. **Camp**

Susan Sontag tahun 1964 pada "*Notes on Camp*" mendeskripsikan, "*To start very generally: Camp is a certain mode of aestheticism. It is one way of seeing the world as an aesthetic phenomenon. That way, the way of Camp, is not in terms of beauty, but in terms of the degree of artifice, of stylization.*" *Camp* adalah salah satu model estetisme, hanya saja estetisme yang digunakan dalam *camp* tidak bermakna ukuran keindahan tetapi estetisme dalam ukuran keartifisialan dan pengayaan. Reproduksi dan gaya dalam *camp* sebagai karya seni menjadi lebih penting daripada makna karya seni itu sendiri. *Camp* tidak tertarik pada konsep keindahan atau makna, lebih tertarik bagaimana makna diproduksi atau direproduksi, jadi *camp* lebih tertarik pada gaya, bagaimana makna diproduksi ketimbang makna itu sendiri (Piliang, 2003: 200).

5. **Skizofrenia**

Istilah skizofrenia diambil dari teori skizofrenia Lacan. Skizofrenia merupakan gangguan yang dialami oleh manusia dalam memahami rantai pertandaan. Agar sebuah tanda bisa dipahami dibutuhkan penanda yang mewakili petanda, tetapi dalam skizofrenia tanda tidak mampu dipahami akibat penanda tidak mampu mewakili petanda. Dalam kebudayaan dan seni, istilah skizofrenia digunakan sebagai penggambaran untuk persimpangsiuran dalam penggunaan

bahasa. Kekacauan pertandaan -- selain pada kalimat -- juga terdapat pada gambar, teks, atau objek. Di dalam seni, karya skizofrenia dapat dilihat dari keterputusan dialog antarelemen yang tidak lagi berkaitan sesamanya sehingga makna sulit ditafsirkan sehingga menghasilkan makna-makna kontradiktif, ambigu, terpecah, atau samar-samar (Piliang, 2003:230).

2.2 Budaya *Samurai*

Kata *samurai* berasal dari kata 'saburai', kata serapan yang berasal dari China, mempunyai arti orang yang melayani, sebuah terminologi yang digunakan untuk merujuk pada kelas prajurit Jepang pada periode Heian. Pada periode tersebut (794-1185) saat kekaisaran Jepang berpusat di Kyoto, Kekaisaran mengendalikan kekuasaan lokal dan regional dengan menempatkan utusan-utusan kaisar yang didampingi oleh *samurai* yang bertugas menjamin keamanan utusan Kaisar. Hal ini yang akan menjadi cikal bakal kekuatan militer *samurai* saat ini.

Dalam buku *Arts of the Samurai* (Allen, Laura W, 2009) yang diterbitkan oleh Asian Art Museum of San Francisco dideskripsikan perkembangan kebudayaan *samurai* dalam periode-periode negara Jepang. Pada periode Heian grup prajurit *samurai* hanya dibentuk sementara untuk kepentingan misi militer dalam batas periode tertentu dan dibubarkan ketika misi sudah terselesaikan.

Setelah menyelesaikan misi militernya para *samurai* diizinkan kembali untuk mengurus lahan pertanian yang mereka miliki. Pada pertengahan periode Heian hingga akhir *samurai* mulai menjadi kekuatan yang terorganisasi dan mengalami perubahan fungsi peran sesuai dengan zamannya.

Pada tahun 1185 Kaisar menunjuk Minamoto Yoritomo sebagai *seitai shogun*, kemudian Minamoto menciptakan pemerintahan militer Kamakura.

Minamoto menunjuk prajurit *samurai* pilihan untuk mengisi posisi penting di area regional dan berperan sebagai gubernur militer atau menjadi pengelola lahan.

Prajurit samurai pilihan tersebut disebut dengan *daimyo* yaitu samurai pilihan yang menguasai tanah provinsi serta memiliki grup prajurit dan banyak pengikut.

Pada pemerintahan Ashikaga (1338-1753) *samurai* terorganisir dalam sebuah hirarki kepemimpinan. Mempunyai loyalitas pada satu kaisar dan menganut sistem nilai yang mempromosikan kebajikan-kehormatan, loyalitas, dan keberanian. *Samurai* juga berperan untuk menyampaikan kebijakan pemerintah pusat di area regional, mengurus pengadilan, dan mengumpulkan pembayaran pajak. Pada periode ini mulai muncul ketertarikan *samurai* terhadap kebudayaan.

Pemerintahan Ashikaga mengumpulkan banyak koleksi berharga yang diimpor dari China sekaligus mempengaruhi kebudayaan *samurai* pada saat itu, dapat dilihat dalam berbagai karya; lukisan tinta, kaligrafi, teater Noh, kabuki, dan upacara minum teh (*chado*).

Pada era Muromachi yang kedua (1490–1600) *samurai* tidak bisa bekerja sebagai petani lagi, penduduk desa pun dipersenjatai dan diorganisir untuk melawan peraturan pemerintah pusat. Walaupun diwarnai oleh carut-marutnya kondisi keamanan, ketertarikan *samurai* terhadap kebudayaan dari periode sebelumnya masih berlanjut. Tiga tokoh besar pemimpin *samurai* yang mendominasi waktu itu: Oda Nobunaga (1534–1582), Toyotomi Hideyoshi (1537–1598), dan Tokugawa Ieyasu (1543–1616) mempunyai andil besar dalam

perkembangan kebudayaan *samurai* seperti lukisan, upacara minum teh, dan seni teatral. Budaya *samurai* pada periode ini semakin bervariasi karena mendapat tambahan dari faktor ketertarikan *samurai* pada kebudayaan secara personal. Para *samurai* secara individu menghiasi baju pelindung pribadi dan pelindung untuk kuda dengan banyak ornamen. Para Jenderal perang membangun kastil-kastil yang berfungsi sebagai benteng pertahanan sekaligus menjadi simbol dari kekuatan militer dan ekonomi yang dimiliki.

Pada periode Edo (1603-1867) Pemerintahan Tokugawa menjadi penguasa tunggal mengendalikan seluruh wilayah di Jepang selama 260 tahun. Dalam Pemerintahan Tokugawa terdapat 260 daerah kekuasaan daimyo, tiap daimyo mempunyai kastilnya masing-masing, dilayani dan dilindungi oleh *samurai* pengikutnya. Perbatasan-perbatasan negara ditutup untuk orang asing kecuali sebuah pelabuhan di Nagasaki yang dapat dimasuki oleh pedagang Belanda dengan pengawasan pemerintah yang sangat ketat.

Samurai pada zaman Edo menempati posisi aristokrat yang terpelajar dan berbudaya. Merujuk pada sistem stratifikasi sosial pada zaman Edo (1603 - 1867) yang dipengaruhi oleh ajaran Konfusianisme, Pemerintah Tokugawa membagi masyarakatnya dari 4 kelas (Duus, 1998:45); *samurai* (士 *shi*), petani (農 *nō*), seniman (工 *kō*) dan pedagang (商 *shō*). *Samurai* menempati posisi tertinggi dalam stratifikasi sosial pada zaman Edo. *Samurai* berperan sebagai perangkatur dan birokrat, mempunyai kewenangan untuk mengatur kelas-kelas sosial pada stratifikasi sosial yang lebih rendah.

2.3 Budaya Hip-Hop

Hip hop digunakan untuk menyebut gerakan kebudayaan yang muncul di era tahun 1970 dan berkembang luas di berbagai negara pada tahun 1980 hingga sekarang. Encyclopedia Britannica (2013:1) mendeskripsikan hip-hop sebagaimana dalam penjelasan berikut,

“hip-hop, cultural movement that attained widespread popularity in the 1980s and '90s; also, the backing music for rap, the musical style incorporating rhythmic and/or rhyming speech that became the movement's most lasting and influential art form.”

“hip-hop merupakan gerakan kebudayaan yang mencapai popularitas yang menyebar luas di tahun 1980-an dan 90-an; juga, menjadi musik pendukung untuk *rap*, yaitu gaya bermusik menggunakan ritme yang tidak beraturan dan kata-kata yang berima sehingga menjadikan hip-hop sebagai bentuk seni yang sangat berpengaruh dan bertahan lama.”

Budaya hip-hop sendiri merupakan kesatuan dari sekelompok elemen seperti yang dijelaskan oleh Curtis Sherrod (2008:3) seorang direktur eksekutif pusat budaya hip-hop Harlem New York,

“Hip-hop is a culture. It comprises a bunch of elements. The first element being graffiti. Second element being DJ'ing. Third element being break dancing. Last element being the MC”

“Hip-hop adalah budaya. Hip-hop terdiri dari sekelompok elemen. Elemen pertama adalah *graffiti*. Elemen kedua adalah *DJ'ing*. Elemen ketiga adalah *break dance*. Elemen terakhir adalah *MC*”

Keempat elemen budaya hip-hop tersebut berkembang dalam situasi terisolasi dalam lingkungan ghetto sehingga menciptakan ciri khas yang membedakan hip-hop dengan aliran seni verbal, musik, tari, dan lukis lain yang

ada pada saat itu. Karena berasal dari kawasan *ghetto*, budaya hip-hop dipandang sebagai budaya rendah milik kaum marjinal.

Elemen pertama dalam hip-hop, *graffiti*, merupakan aktivitas menulis ataupun menggambar kalimat, nama, bentuk dengan menggunakan kuas, kapur, cat semprot yang menjadikan permukaan-permukaan fasilitas umum sebagai kanvasnya, dikarenakan fasilitas umum sering dianggap menjadi 'korban', *graffiti* lebih sering dianggap aktivitas mencorat-coret daripada melukis dan kehadirannya terkadang menjadi kontroversi karena dianggap mengganggu kerapihan pemandangan kota, menggambar pada hak milik publik atau pribadi tanpa izin, dan biasanya terkait terkait dengan *vandalisme* atau perusakan fasilitas umum.

Graffiti lazim digunakan sebagai sarana ekspresi ketidakpuasan terhadap keadaan sosial dan menjadi simbol pemberontakan. Di dalam hip-hop pelaku *graffiti* menuliskan nama *rapper* atau *DJ* di tempat publik agar *rapper* atau *DJ* tersebut semakin dikenal oleh publik, tentunya semakin bagus sebuah karya *graffiti* semakin banyak mencuri pandang para khayalak sehingga akan menaikkan popularitas *rapper*, *DJ*, dan sang pelaku *graffiti* itu sendiri. *Graffiti* menjadi sarana saling promosi antara elemen hip-hop satu dengan lainnya.

Tukufu Zuberi (2008:3) seorang sosiolog Amerika menjelaskan tentang *graffiti*,

"Graffiti artists tagged subway trains and stations ... from Brooklyn to the Bronx until the authorities wiped it clean. Bio says the graffiti artists and the DJ's at the parties, or jams, worked together — each promoting the other's art"

"Pembuat *graffiti* melabeli kereta subway dan dinding-dinding stasiun... dari Brooklyn hingga Bronx sampai pihak yang berwenang membersihkannya kembali. Informasi dalam label itu menyebutkan pembuat *graffiti* itu sendiri dan nama *DJ's* di sebuah pesta, atau acara pesta itu sendiri, semuanya bekerja sama — masing-masing elemen seni dalam hip-hop saling mempromosikan satu elemen seni dengan elemen lainnya"

Elemen kedua, yakni DJ'ing. Berasal dari istilah *Disc Jockey*, *disc* merujuk pada piringan rekaman dan *jockey* yang berarti operator mesin. Awalnya istilah ini digunakan untuk menyebut penyiar radio yang menata lagu-lagu yang akan diperdengarkan lalu memutar piringan-piringan lagu pada momen yang tepat. Di dalam hip-hop DJ'ing berperan penting dalam menghasilkan musik untuk mengiringi lirik-lirik yang diucapkan oleh MC (*Master of Ceremony*) atau biasa disebut juga sebagai *rapper*. Musik dalam hip-hop sendiri dihasilkan oleh keahlian DJ dalam menggunakan dua *turntable*¹ untuk memadukan lagu dengan potongan-potongan ritme perkusi, sehingga menghasilkan ciri khas yang dikenal dengan "break"² dan "scratching"³.

Saat musik diputar oleh DJ beberapa orang akan menampilkan *breakdance* biasa disebut sebagai *breaker*. *Breakdance* merupakan elemen ketiga dari budaya hip-hop, merupakan gaya tarian jalanan yang berasal dari kalangan pemuda imigran Afrika-Amerika dan Puerto Rico yang ada di New York pada awal 1970-an (Matthew, 2009:125). Seiring perkembangan *breakdance* mempunyai beberapa gerakan yang menjadi ciri khas penampilannya, seperti: *toprock*, *downrock*, *power moves*, dan *freeses*.

Toprock merujuk pada gerakan-gerakan yang dapat dilakukan *breaker* dalam posisi berdiri, *downrock* digunakan untuk menyebut gerakan yang

¹ Alat pemutar piringan yang berisi rekaman suara.

² Menciptakan ritme hentakan perkusi dengan menyelaraskan ketukan antara dua lagu sambil menggeser fitur crossfader yang tersedia di DJ mixer.

³ Menciptakan ritme gesekan dengan memaju mundurkan piring rekaman dengan cepat atau lambat.

dilakukan *dancer* dengan posisi tangan dan kaki pada lantai. Dalam posisi *downrock* biasanya seorang *breaker* akan menampilkan *power move*, gerakan akrobatik yang membutuhkan kekuatan, ketahanan, serta pengendalian tubuh yang baik untuk melakukannya. Beberapa gerakan dalam *power move* meminjam gerakan yang ada pada senam lantai dan gerakan bela diri. Sedangkan *freeze* adalah diam menahan gerakan untuk menciptakan pose yang bagus. Semakin sulit *freeze*, membutuhkan kekuatan tubuh *breaker* untuk menahan dirinya seperti dalam pose *handstand*.

Selain penampilan seorang *breaker*, tampil pula *MC* atau biasa dikenal sebagai *rapper* yang juga merupakan elemen keempat dari budaya hip-hop. *MC* adalah penampil yang mengucapkan sajak-sajak ritmik yang sesuai dengan ritme lagu yang diputar. Lirik rap seringkali berisi pesan mengenai keadaan imigran Afrika-Amerika yang terpinggirkan ataupun menggambarkan semangat ketertindasan yang sama yang terjadi sesuai konteks tempat dan waktu. Biasanya lirik rap menggunakan bahasa yang vulgar yang merujuk pada kekerasan dan seksual. Adapun di beberapa tempat bahasa dan muatan lirik bergantung pada situasi lokal, seperti di Indonesia bahasa yang digunakan lebih sopan daripada yang digunakan di Amerika, di Jepang aktivitas berbelanja, telepon seluler, dan makanan seringkali mewarnai muatan dalam lirik rap.

2.4 *Mise en Scene*

Teori film yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *mise en scene*. *Mise-en-scene* berasal dari bahasa Prancis yang berarti "*staging an action*" atau

"memanggungkan aksi". Dalam buku *Memahami Film* (Pratista, 2008:61) dijelaskan, *mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en scene* merupakan aspek-aspek utama selain aktor yang muncul dalam sebuah frame untuk menciptakan suasana yang diinginkan. *Mise-en scene* terdiri atas empat aspek utama, yaitu latar, kostum dan tata rias, pencahayaan, serta para pemain dan pergerakannya. Gabungan dari keempat unsur tersebut menciptakan efek yang diharapkan dapat mempengaruhi penonton sesuai dengan keinginan pembuat film.

Aspek pertama adalah latar (*setting*). Latar atau *setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Latar yang digunakan dalam sebuah film umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, sehingga mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks cerita filmnya. Fungsi utama latar adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* atau latar juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita.

Aspek kedua adalah kostum dan tata rias. Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Dalam sebuah film kostum atau busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya, yaitu penunjuk ruang dan waktu, penunjuk status sosial dan penunjuk kepribadian tokoh. Sedangkan tata rias wajah secara umum memiliki dua fungsi, yakni untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah nonmanusia. Tata rias wajah lazimnya digunakan

karena wajah pemain tidak seperti yang diharapkan seperti cerita dalam filmnya.

Selain itu tata rias juga dapat digunakan untuk memperkuat karakter tokoh.

Aspek ketiga adalah pencahayaan. Seluruh gambar yang ada di film bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Tata cahaya sangat berpengaruh dalam membentuk suasana serta *mood* sebuah film. Permainan pencahayaan berfungsi untuk mengarahkan perhatian dan arah pandang penonton serta membantu penonton untuk memberikan kesan-kesan tertentu terhadap suatu adegan.

Aspek terakhir adalah pemain dan pergerakannya. Karakter merupakan pelaku cerita yang memotivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pergerakan pelaku cerita lebih berfokus kepada gerak dan penampilan tokoh-tokoh dalam suatu adegan. Banyak hal yang mempengaruhi akting atau pergerakan seorang pemain dalam sebuah film seperti cerita, *genre*, gaya sinematik *sineas*, bentuk fisik, dan lain-lain.

2.5 Penelitian Terdahulu

Anime Samurai Champloo ini pernah dijadikan bahan penelitian oleh, Amy Fitzgerald dari Wake Forest University Canada North Carolina dengan judul *In The Way of The Samurai: Difference and Connection In Samurai Champloo*.

Dalam tulisannya tersebut dibahas bagaimana tokoh-tokoh yang ada di dalam *anime* Samurai Champloo digambarkan sebagai identitas yang mewakili perbedaan dan hubungan antara budaya, yang terpisah secara waktu lampau dan sekarang, dan kaitannya dengan globalisasi.

Yang membedakan penelitian penulis dengan penelitian di atas adalah penulis meneliti tentang hubungan postmodernitas dengan kembang identitas budaya (budaya tinggi-budaya rendah) *anime* Samurai Champloo, sedangkan penelitian terdahulu membahas tentang dampak globalisasi dunia yang tercermin dalam Samurai Champloo.

