



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Plot

Plot, menurut Rabiger (2007), adalah sebuah rancangan mengenai insiden atau kejadian yang akan menimpa sebuah karakter (hlm. 186). Insiden atau kejadian ini yang nantinya akan menjadi tahapan dalam perubahan karakter tersebut. Roemer, seperti yang dikutip oleh Rabiger (2007), mengatakan bahwa plot diciptakan untuk memanipulasi, menghibur, menggerakkan, dan mengejutkan penonton (hlm. 168). Artinya melalui film, penonton dipaksa untuk melihat suatu kejadian dari sudut pandang protagonis dan memungkinkan terjadinya kompromi atas segala tindakan yang dilakukan protagonis.

2.2. *Parallel Storytelling*

Menurut Bell, seperti yang dikutip oleh Gitner (2015), *parallel storytelling* tercipta ketika ada dua buah atau lebih alur cerita yang berjalan bersamaan (hlm. 57). Selanjutnya ditambahkan oleh LoBrutto (2012), bahwa *parallel storytelling* juga terjadi ketika ada dua plot dengan tema yang berhubungan, dipotong secara maju-mundur demi kepentingan naratif (hlm.30). Artinya, teknik atau gaya penceritaan ini memungkinkan penceritaan dua buah plot dengan waktu dan tempat yang berbeda, namun masih berhubungan satu sama lain. Selain itu, teknik ini juga berguna untuk menunjukkan perbedaan relasi antara plot satu dengan plot yang lain.

2.3. *Blocking*

Blocking, menurut Thomas (2013), merupakan pergerakan dan penempatan aktor di dalam set. Jarak spasial antara karakter penting untuk menjelaskan cerita dan memperlihatkan emosi yang sedang berlangsung (hlm. 97). Schreibman (2010) menambahkan bahwa *blocking* dibuat berdasarkan lokasi, relasi karakter, kondisi karakter saat *scene* berlangsung, dan *shot* kamera yang ingin dicapai (hlm. 61). Selain itu, Rabiger (2013) menambahkan bahwa *blocking* merupakan perencanaan posisi aktor dengan aktor, aktor dengan set, dan penempatan kamera terkait dengan aktor dan set (hlm. 401). Artinya, jarak dan posisi antar aktor dalam film bisa dipakai untuk menjelaskan latar belakang relasi mereka dan dominasi karakter di dalam *scene*. Selain itu, emosi yang dirasakan karakter di dalam adegan juga dapat diperlihatkan melalui arah gerak dan kerenggangan antar aktor.

2.4. *Proxemics*

Menurut Steinberg (2007), *proxemics* adalah ilmu mengenai bagaimana reaksi manusia tentang ruang dapat menunjukkan informasi. Jarak antar orang dalam sebuah komunikasi dapat memperlihatkan bagaimana relasi mereka sesungguhnya (hlm. 97). Sementara itu, menurut Harrower, dkk(2011), *proxemics* mengacu pada hubungan antara individu dan jarak dalam lingkungan (hlm. 118). Lilienfeld, dkk(2014) menambahkan bahwa jarak personal berbanding lurus dengan jarak emosional. Semakin jauh jarak antar orang, semakin tipis pula emosi yang dirasakan. Namun terdapat pengecualian untuk intimidasi, orang akan cenderung mendekati orang yang diintimidasi (hlm. 459). Berbeda dengan itu, Mascia (2016)

menyatakan bahwa *proxemics* merupakan ruang dimana komunikasi terjadi. Pemilihan ruang yang nyaman bagi lawan bicara, penting dalam persuasi (hlm. 95).

Steinberg (2007) mengatakan bahwa dalam *proxemics*, terdapat jarak intim, jarak personal, jarak sosial, dan jarak publik.

1. Jarak intim, 0 sampai 45 cm, terjadi saat berpelukan atau berpegangan tangan. Kebanyakan orang merasa terganggu bila jarak ini dilanggar oleh orang yang tidak memiliki relasi khusus dengannya.
2. Jarak personal, 45 sampai 120 cm, terjadi saat berbicara dengan keluarga atau teman akrab.
3. Jarak sosial, 120 sampai 360 cm, terjadi saat berbicara dengan teman atau orang yang dikenal.
4. Jarak publik, 360 sampai tak terbatas, terjadi saat berhubungan dengan orang yang tidak dikenal (hlm. 97).

Lawson (2007) menambahkan bahwa di dalam *proxemics* terdapat istilah *consorting*, yaitu posisi diri sendiri dan lawan bicara dimana terjadi kesamaan sudut pandang sehingga dapat melihat visi yang sama (hlm. 135). Karena itu, *proxemics* dapat diperlihatkan di dalam film melalui *blocking*. Dengan adanya *proxemics*, pembuat film dapat memasukkan informasi bahwa sedang terjadi kerenggangan di antara karakter-karakter di dalam film.

2.5. Teori Dominasi

Baumeister dan Vohs (2007) mengatakan bahwa istilah dominasi dipakai untuk menunjukkan kekuasaan seseorang di dalam hirarki kelompok. Istilah dominasi juga dipakai untuk menunjukkan kemampuan seseorang dalam menekan kekuatan dan kekuasaan terhadap anggota *submissive* yang lain di dalam grup (hlm. 261). Guerrero dan Floyd, seperti yang dikutip oleh Knapp dan Daly (2011), mengatakan bahwa terdapat dua cara untuk memperoleh kekuatan dan kekuasaan, yaitu dengan intimidasi dan ancaman (hlm. 261). Berikutnya Knapp dan Daly (2011) menambahkan bahwa intimidasi dan ancaman dihasilkan dari tindakan nonverbal yang dapat memperbesar sosok dirinya sendiri, seperti memperluas wilayah kekuasaan dan postur tegak. Selanjutnya tindakan lain yang dapat menghasilkan intimidasi yaitu mengeluarkan tanda-tanda ancaman, seperti tatapan mata dan gerak tubuh yang mengancam, suara keras, dan invasi spasial (hlm. 261).

2.6. Penempatan Kamera Subyektif

Dancyger (2006) berpendapat bahwa penempatan kamera subyektif berarti menitikberatkan sudut pandang pada sebuah karakter. Jenis penempatan kamera ini digunakan untuk membangun identifikasi karakter dalam suatu *scene*. Dalam gaya penyutradaraan Polanski, penempatan kamera subyektif dipakai untuk menciptakan suasana dari perasaan karakter (hlm. 90). Penempatan kamera dapat digunakan untuk memperlihatkan pergantian kedudukan sebuah karakter terhadap karakter lainnya dalam *scene* yang berbeda. Seperti yang dijelaskan oleh

Pramaggiore dan Wallis (2008), letak kamera dapat menciptakan jarak dan situasi antar karakter saat adegan tersebut (hlm. 139).

2.7. Melamun

Seperti yang dikutip dari Smith, oleh Abbey dan Diwiwachter (2008), melamun adalah saat pikiran sedang beristirahat dari pikiran yang melelahkan (hlm.160). Schacter, dkk (2011) menambahkan bahwa melamun merupakan usaha pikiran untuk melepas tekanan dari masalah sulit yang sedang dialami (hlm. 307). Menurut riset yang dilakukan oleh Singer dan McCraven, seperti yang ditulis oleh Abbey dan Diwiwachter (2008), melamun biasanya menghasilkan gambar yang jelas akan orang, benda, atau kejadian. Dari riset itu juga ditemukan bahwa lamunan setiap orang cenderung berbeda (hlm. 160). Masalah sulit yang sedang dialami oleh seseorang, dapat menyebabkan pikiran orang tersebut melakukan “pelarian” dengan memberikan lamunan. Lamunan yang tercipta dari suatu masalah, akan membentuk gambar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

Coon dan Mitterer (2006) berpendapat bahwa ada dua plot yang paling sering muncul dalam lamunan, *Conquering Hero* dan *Suffering Martyr*. Dalam *Conquering Hero*, pelamun akan menjadi sosok yang mempunyai dominasi dalam rangkaian gambar tersebut. Sedangkan dalam *Suffering Martyr*, pelamun akan menjadi sosok yang didominasi oleh orang lain (hlm. 349). Plot lamunan tersebut bergantung pada masalah yang sedang dihadapi dan perasaan pelamun terhadap masalah itu.

2.8. Empat Pola dalam Mengasuh Anak

Menurut Baumrind, seperti yang dikutip oleh Shaffer (2009, hlm. 377), terdapat empat pola dalam mengasuh anak. Yang pertama adalah *authoritarian parenting*, pola pengasuhan yang otoriter dimana si pengasuh membuat banyak peraturan, mengharapkan kepatuhan, dan mementingkan kekuasaan daripada logika dalam berdebat. Berikutnya adalah *authoritative parenting*, pola pengasuhan yang fleksibel dan demokratis dimana si pengasuh memberikan petunjuk dan kontrol sementara ia masih membebaskan si anak untuk menentukan apa yang anak itu mau. Selanjutnya adalah *permissive parenting*, pola pengasuhan dimana si pengasuh hanya memberikan sedikit tuntutan dan jarang mengontrol tingkah laku anaknya. Yang terakhir adalah *uninvolved parenting*, pola pengasuhan dari jauh dan terlalu memberikan kebebasan. Si pengasuh seolah-olah nampak tidak peduli terhadap anak yang diasuhnya.

UMMN