



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Film Style

Menurut Enticknap (2013), audiovisual adalah bentuk kombinasi tersinkronisasi dari *photographic images* (baik itu diam atau bergerak) dan rekaman suara (*sound recordings*). Film adalah kesatuan antara audio dan visual (hlm. 5).

Berdasarkan dua aspek dasar dalam film, Bordwell dan Thompson (2010) mengatakan bahwa dalam melihat dan memahami suatu film, audiens tidak bisa mengartikannya dari isi dan konteks ceritanya saja. Medium dan teknik yang membentuk film juga harus diperhatikan dan dipertimbangkan. Medium pembentuk film inilah yang disebut sebagai *film style*. Terdapat empat elemen yang menyusun *film style*, yaitu:

1. *Mise-en-scene*
2. Sinematografi
3. Editing
4. Tata suara

Bordwell dan Thompson (2010, hlm. 37) menambahkan, *film style* ini penting karena elemen-elemen penyusunnya sangat mempengaruhi representasi sebab-akibat secara kreatif dalam naratif film, menciptakan perbandingan visual, memanipulasi hubungan antara cerita dan plot, serta untuk menyampaikan

informasi naratif secara visual dan auditorial (hlm. 210). Elemen-elemen ini masing-masing dapat membawa ide tertentu dan menyimbolkannya pada audiens. Dengan adanya *film style*, pembuat film dapat menuangkan gaya dan idenya untuk menyampaikan arti implisit sebuah naratif kepada penonton.

## 2.2. Suara

Menurut Oxford Learning Dictionary, suara atau bunyi adalah getaran yang bergerak di berbagai medium (seperti udara atau air) dan dapat ditangkap oleh pendengaran manusia atau binatang. Budiyanto (2009) mengatakan bahwa suara adalah gelombang di medium elastis yang terjadi pada frekuensi dan intensitas yang dapat didengar oleh telinga manusia (hlm. 58).

Scott-James (2018) mendeskripsikan suara sebagai getaran mekanis atau gelombang longitudinal yang ditransmisikan oleh medium elastis dan ditentukan oleh frekuensi dan amplitudo. Frekuensi adalah pitch atau nada suara, dapat diukur dengan satuan hertz (Hz), sedangkan amplitudo adalah intensitas atau loudness dari suara, dapat diukur dengan satuan desibel (dB). Suara dihasilkan ketika suatu benda bergetar dan menimbulkan gangguan pada medium di sekitarnya. Misalnya, senar gitar dipetik, pergerakan senar itu mengganggu medium sekitarnya (yang adalah udara), hingga menghasilkan perubahan posisi molekul udara dan menghasilkan back-and-forth motion, menghasilkan gelombang yang dapat ditangkap oleh pendengaran (hlm. 77-78).

Scott-James (2018) menambahkan, bahwa suara adalah seni dan sains. Karena itu, dalam penataan suara, materi yang dikerjakan oleh penata suara adalah suara

itu sendiri, sedangkan ide-ide konseptual dibalik pemakaian materi itulah yang dianggap sebagai sound design (hlm. 77).

### 2.3. Penataan Suara (*Sound Design*)

Menurut Enticknap (2013, hlm. 5), audio atau suara adalah bagian penting dari film, karena film termasuk kedalam media audiovisual. Menurut Scott-James (2018), *soundtrack* (yang merupakan keseluruhan elemen penyusun suara dalam film) biasanya mengambil porsi sebesar 70 persen dari keseluruhan *film experience*. Dalam sebuah film, suara bisa menjadi nol persen (hanya terlihat gambar dan tidak ada suara sama sekali), hingga 100 persen (hanya terdengar suara, tidak ada gambar atau hanya terlihat *black screen*). Penggunaan perbedaan porsi elemen suara ini dapat sangat berguna dalam *storytelling* film melalui aspek suara, serta dapat menghasilkan harmoni yang baik antara audio dan visual, sehingga pesan dari film dapat tersampaikan secara menyeluruh pada audiens (hlm. 65).

Currie (seperti dikutip oleh Walker, 2015) juga menyetujui bahwa 70 persen dari keseluruhan sinema adalah suara, namun ia mengartikannya secara inderawi *instead of* teknis. Ia mengatakan angka tersebut karena telinga manusia jauh lebih *developed* daripada mata. Ia menambahkan bahwa manusia tidak bisa tidak mendengar – bahkan ketika telinganya ditutup sekalipun – karena suara masih dapat terdengar melalui tulang pendengaran. Sedangkan, dalam visual, manusia hanya tinggal menutup mata dan semua akan tidak terlihat.

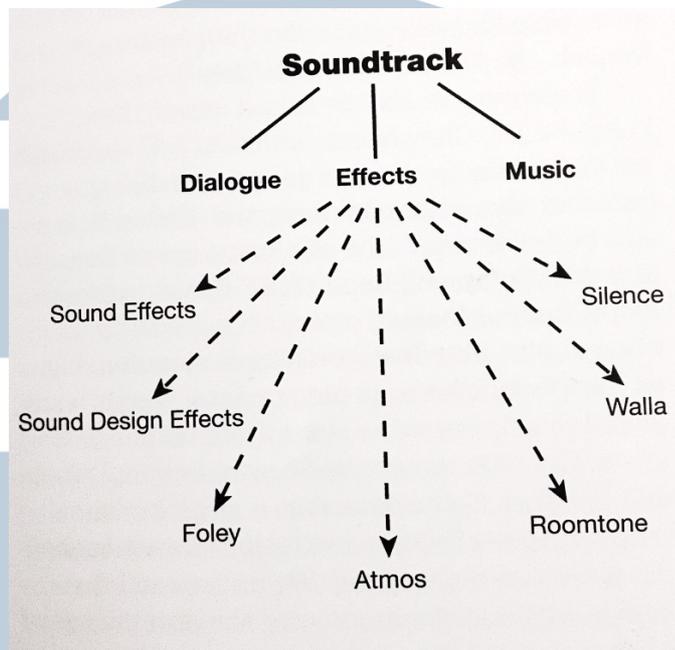
Menurut Rabiger dan Cherrier (2013), dunia aural (audio) film dibentuk oleh desain suara, baik yang direkam di lokasi pembuatan film maupun di

pascaproduksi. Proses penataan suara berlangsung dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, disusun konsep penataan suara yang disesuaikan dengan *film style*. Pada tahap produksi, dilakukan perekaman suara. Pada tahap pasca-produksi, dilakukan penyuntingan suara hingga didapatkan hasil *track* audio yang final.

Sonnenschein (2013) mendefinisikan desain suara (tata suara) sebagai proses menentukan, memperoleh, serta memanipulasi elemen-elemen audio untuk menyusun sebuah media suara yang utuh (hlm. 101). Terdapat beberapa elemen yang menyusun tata suara. Menurut Scott-James (2018), elemen-elemen penyusun tata suara adalah seperti berikut:

1. Dialog
2. *Sound Effects*
3. *Foley Effects*
4. Atmosfir
5. *Room Tone*
6. Walla
7. *Silence*
8. Musik

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.1. Elemen penyusun tata suara  
(Scott-James, 2018)

Dialog adalah komunikasi antar karakter. Dialog dapat menyampaikan pikiran, emosi, dan kemauan dari karakter. Dialog dapat direkam langsung pada lokasi atau pada tahap pasca-produksi. Jika dialog direkam setelah produksi, maka prosesnya disebut sebagai dubbing (hlm. 65).

Sound effects atau efek suara adalah gabungan dari berbagai suara (non-makhluk hidup) yang menambahkan efek ‘penuh’ pada soundtrack. Contohnya adalah suara kipas angin, ketukan kaca, derit pintu, dll. Jika suara-suara ini direkam dan ditambahkan pada pasca-produksi, maka ini disebut sebagai foley (hlm. 66-67).

Scott-James (2018) mengatakan, atmosfer adalah suara yang dikaitkan dengan sebuah ruang atau lingkungan, contohnya seperti latar hutan atau perkotaan. Elemen ini bisa disebut sebagai ambience atau latar belakang. Lebih jauh, Rabiger

(2008) menjelaskan, setiap ruang dalam sebuah lokasi pasti memiliki ciri khas suara naturalnya sendiri, yang dapat ditangkap oleh penata suara. Ia menambahkan, bahkan ruang hampa dalam sebuah ruangan pun memiliki bunyinya sendiri (hlm. 529).

Room tone adalah suara yang terdapat di dalam sebuah ruangan interior. Tiap ruangan dengan ukuran, bentuk, dan materi yang berbeda mempunyai suara yang berbeda pula. Room tone biasanya memiliki reverb atau gema masing-masing (hlm. 67).

Walla adalah elemen suara obrolan atau keramaian manusia yang terdapat di background sebuah soundtrack. Contohnya seperti obrolan di café, atau kerumunan orang di stadion. Berbeda dengan dialog, percakapan pada walla biasanya tidak bisa dimengerti atau tidak perlu mengandung arti sama sekali (hlm. 67).

Silence adalah kebalikan dari elemen-elemen suara yang telah dijelaskan sebelumnya. Silence adalah ketidakhadiran suara dalam sebuah soundtrack. Silence cenderung jarang digunakan dalam sebuah film, namun penggunaannya dapat menghasilkan efek unsettling karena membuat penonton merasa kehilangan sesuatu, dan membangun ekspektasi audiens (hlm. 67).

Elemen terakhir adalah musik. Musik biasanya ditambahkan pada tahap pasca-produksi dibanding di lokasi langsung (hlm. 68). Menurut Rabiger dan Cherrier (2013), istilah source music digunakan jika music berasal dari dunia film. Jika tidak, digunakan istilah score music (hlm. 128). Farina (2013) menambahkan,

musik dapat mempunyai efek yang kuat dalam sebuah film, karena musik sangat dekat dengan emosi manusia.

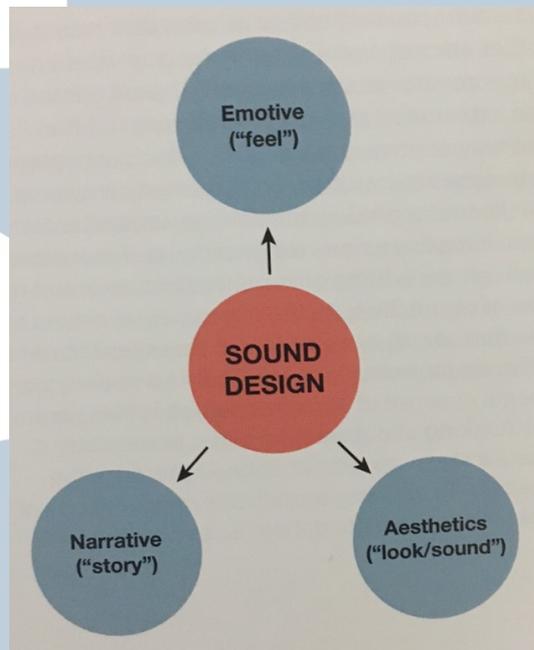
### 2.3.1. Fungsi Penataan Suara

Penataan suara memiliki fungsi yang kuat dalam sebuah film. Menurut uraian Scott-James (2018, hlm. 71), *sound design* dapat berfungsi untuk hal-hal berikut:

1. mengubah atau membangun *mood* dalam cerita;
2. menambah atau menahan informasi;
3. membangkitkan perasaan;
4. menyampaikan makna;
5. menetapkan *pace*;
6. menunjukkan lokasi geografis;
7. merangsang imajinasi visual atau mental audiens;
8. menunjukkan latar dan perubahan waktu;
9. memperjelas plot;
10. mendefinisikan karakter;
11. menghubungkan berbagai ide, karakter, lokasi, gambar, dan momen yang tidak terhubung atau sulit dihubungkan secara visual;
12. menambahkan realisme atau menguranginya;
13. menambahkan ambiguitas atau menguranginya;
14. menarik atau mengalihkan perhatian audiens kepada atau dari detail tertentu;
15. memperhalus atau menegaskan transisi antar *shot* atau *scene*;

16. mendeskripsikan ruang akustik;
17. mengagetkan atau menenangkan; dan
18. melebih-lebihkan suatu aksi atau menengahnya.

Ia menjelaskan bahwa fungsi-fungsi tersebut dapat dicapai hanya oleh suara saja (contohnya dalam drama radio). Namun, jika digabungkan dengan visual, maka berbagai fungsi berikut dapat menjadi kekuatan dalam *storytelling* serta menghasilkan film yang kuat (hlm. 72).



Gambar 2.2. *Fundamental considerations of sound design*  
(Scott-James, 2018)

Seperti yang diilustrasikan oleh gambar di atas, Sonnenschein (2013) mengatakan bahwa seorang penata suara yang baik harus dapat mendalami cerita, emosi, karakter, latar, serta *genre* film untuk dapat memnentukan jenis suara yang cocok untuk digunakan dalam film. Scott-James (2018) menambahkan bahwa

*sound design* itu seperti *mise en scene*, namun dari aspek audio. *Mise en scene* dibangun oleh berbagai elemen visual, sedangkan *sound design* dibangun dari berbagai potongan elemen suara. Karena itu, penataan suara harus disesuaikan dengan cerita, aspek estetik, dan naratif dari film, agar dapat menyampaikan pesan yang utuh pada audiens (hlm. 68).

### **2.3.2. *Perspectives on Sound***

Menurut Scott-James (2018), dalam penataan suara terdapat dua perspektif, yaitu objektif dan subjektif. Suara objektif adalah suara yang dihasilkan oleh dunia nyata atau fisik, dan bersifat harfiah. Informasi objektif berdasarkan kepada fakta, bisa diukur, dan diamati. Dalam film, suara objektif adalah suara yang berasal atau meniru apa yang terlihat di gambar. Suara objektif ini dianggap sebagai suara eksternal (hlm. 72).

Suara subjektif mencerminkan dunia di dalam pikiran seseorang, yang dipengaruhi oleh proses pendengaran dan persepsi. Informasi subjektif didasarkan oleh opini, interpretasi, dan emosi. Dalam film, suara subjektif mencerminkan dimensi bawah sadar atau psikologis dari dunia naratif, karakter, atau cerita. Suara ini dianggap suara internal (hlm. 71).

Scott-James (2018, hlm. 72-75) melengkapi teori ini dengan menguraikan jenis-jenis suara yang dapat dipakai untuk memperlihatkan perspektif suara, yaitu seperti berikut:

1. *Real and Literal Sound*: Suara literal adalah suara yang ada di dunia nyata, dunia film, dan terlihat di film. Suara real ini harus terdengar otentik dan

fisikal. Suara bersifat realistis dan sesuai dengan aslinya, namun bisa juga dipakai untuk menyampaikan pesan naratif. Sebagai contoh, adegan mengetuk pintu di film, suaranya yang terdengar adalah ketukan pintu, namun apakah ketukannya pelan-pelan atau menggedor.

2. *Hyperreal and Surreal Sound*: Hiperrealitas didefinisikan sebagai “*the inability of consciousness to distinguish reality from a simulation of reality*”. Dalam penataan suara, hiperrealitas diaplikasikan dengan meninggikan atau melebih-lebihkan apa yang dianggap sebagai suara realitas. Efek yang dihasilkan dapat berupa suara yang *unsettling*, dan dapat menambahkan kedalaman emosional atau psikologis pada *scene* tertentu. Hiperrealitas juga dapat digunakan untuk menarik perhatian penonton pada detail yang tidak begitu terlihat nyata di layar. Jika digunakan secara ekstrim, suara hiperreal dapat menjadi suara *surreal*, yang biasanya diasosiasikan dengan mimpi, *flashback*, memori, dan halusinasi.

3. *Psychological and Emotive Sound*: Suara ini dapat berupa suara realistis atau suara buatan yang sudah dimanipulasi untuk menghasilkan perasaan ‘internal’. Suara ini bertujuan untuk membuat audiens seakan berada di dalam pikiran karakter pada film. Untuk membuat audiens dapat berelasi dengan karakter, penata suara dapat menggunakan beberapa tipe suara dengan frekuensi tertentu untuk memicu respon emosional dari audiens.

Sebagai contoh, suara dengan frekuensi rendah dapat menyugestikan bahaya, kematian, ketakutan, atau ketegangan, sedangkan suara dengan frekuensi tinggi menggambarkan kesakitan, isolasi, dan *anxiety*.

### 2.3.3. Sumber Suara dalam Film

Rabiger dan Cherrier (2013) mengatakan bahwa ada dua konsep sumber suara yaitu *diegetic* dan *non-diegetic*. Suara *diegetic* adalah suara-suara yang berasal dari dunia film atau adegan yang sedang berlangsung, contohnya seperti suara dari radio mobil dalam scene tertentu. Sedangkan suara *non-diegetic* adalah suara yang berasal dari dunia luar film, misalnya musik yang mendadak muncul. Seringkali konsep ini diterapkan pada musik. Contohnya, jika musik bersifat *non-diegetic*, karakter dalam adegan tersebut tidak dapat mendengarkan musik yang sedang diputar di film (hlm. 128).

Dalam dialog dapat diterapkan konsep *non-diegetic*, contohnya dalam bentuk *voice-over*. *Voice over* adalah narasi dalam film yang dibacakan narator dari luar dunia film (hlm. 128).

### 2.3.4. Departemen Suara

Scott-James (2018) mengatakan bahwa departemen suara adalah departemen kru produksi film yang bertanggung jawab atas keseluruhan audio sebuah film (hlm. 64). Ia menambahkan, seorang penata suara adalah orang yang bertugas untuk mengatur segala suara yang terdengar dalam suatu film. Seorang penata suara mengkonsepkan suara apa yang harus didengar oleh penonton dan apa yang tidak perlu ada dalam film. Seperti production designer, seorang penata suara bertugas untuk menkonsepkan audio dalam film secara kreatif dan mengaplikasikannya kedalam film (hlm. 70).

Scott-James (2018) menambahkan, dalam departemen suara terdapat *jobdesc-jobdesc* yang spesifik, yaitu:

1. *Supervising sound editor*
2. *Sound editor (dialogue, ADR, Floey, Sound Effects, Music)*
3. *Sound Designer*
4. *Re-recording mixer*

Berbagai *jobdesc* tersebut mempunyai pekerjaan dalam bidang spesifiknya masing-masing, dengan *sound designer* atau penata suara sebagai orang yang bertanggung jawab atas konsep kreatif dari audio film (hlm. 69).

Dalam produksi film skala besar, *jobdesc* ini masing-masing dilakukan oleh orang yang berbeda-beda. Namun, dalam produksi kecil atau film pendek, biasanya seorang penata suara mencakup semua *jobdesc* diatas, dan sudah bekerja sejak tahap pra-produksi hingga post-produksi (hlm. 70).

#### **2.4. *Soundscape***

Menurut *The Oxford Dictionary*, *soundscape* adalah segala suara yang terdengar di suatu tempat, secara menyeluruh. Suara-suara yang dimaksud ini dapat berasal dari berbagai sumber yang ada di tempat tersebut dan sekitarnya. Sebuah *soundscape* memiliki hubungan tak terpisahkan antara “suara” dan “lokasi”. Menurut Farina (2013), *soundscape* dapat didefinisikan sebagai sebuah komposisi akustik yang dihasilkan dari tumpang tindih (*overlapping*) berbagai suara – baik yang berasal dari benda hidup atau benda mati (hlm. 3).



penonton akan memiliki reaksi yang berbeda-beda saat mendengar satu suara yang sama, namun Scott-James (2018) mengatakan bahwa ada kesamaan (*commonalities*) dalam cara orang menanggapi suara. Maka dari itu, dalam penataan suara atau penyusunan *soundscape*, jika suatu elemen suara terdengar 'salah', maka kemungkinan besar itu bukan suara yang tepat untuk dipakai, dan akan salah dimengerti oleh audiens (hlm. 72).

*Soundscape* adalah keseluruhan suara yang ditangkap oleh pendengaran manusia, di suatu tempat. Pijanowski et al. (2011) mengatakan bahwa sebuah *soundscape* adalah hasil *overlapping* dari berbagai sumber suara, yaitu geofoni, biofoni, dan antropofoni. Ketiga elemen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain.

#### **2.4.1. Geofoni**

Pijanowski et al. (2011) mengatakan bahwa geofoni adalah energi sonik yang dihasilkan oleh lingkungan alami, namun bukan dari benda hidup (abiotic). Contoh penghasil suara yang tergolong geofoni adalah suara angin, ombak, air mengalir, suara vulkanik, hujan, guntur, dan sebagainya. Geofoni biasanya menjadi *background* dalam satu keseluruhan *soundscape*.

Suara-suara yang tergolong dalam geofoni sangat terpengaruh oleh kondisi geografis tempat ia berada. Farina (2013) mengatakan, "Morfologi suatu daerah, keberadaan lembah, ngarai, pegunungan, dan tebing, menentukan perbanyakan suara yang berbeda yang sangat mempengaruhi degradasi sonik. Rezim angin, kelembaban udara, dan suhu mempengaruhi pola perambatan gelombang suara. Di

lingkungan air, kedalaman, salinitas, dan suhu adalah pendorong penting dari proses sonik” (hlm. 8).

Ia menambahkan, geofoni di suatu tempat dapat menjadi penanda akan posisi seseorang, apakah itu di ketinggian, hutan, gunung, gua, tengah kota, atau tempat lainnya. Dari antara tiga elemen penyusun *soundscape*, geofoni merupakan elemen yang paling jelas menunjukkan ciri sebuah lokasi (hlm. 8).

#### **2.4.2. Biofoni**

Biofoni didefinisikan sebagai suara bukan manusia yang muncul yang dihasilkan oleh organisme hidup dalam bioma tertentu (Krause 2012, hlm. 68). Tingkat intensitas biofoni dipengaruhi oleh kondisi lingkungan, terutama waktu dan iklim (hlm. 68).

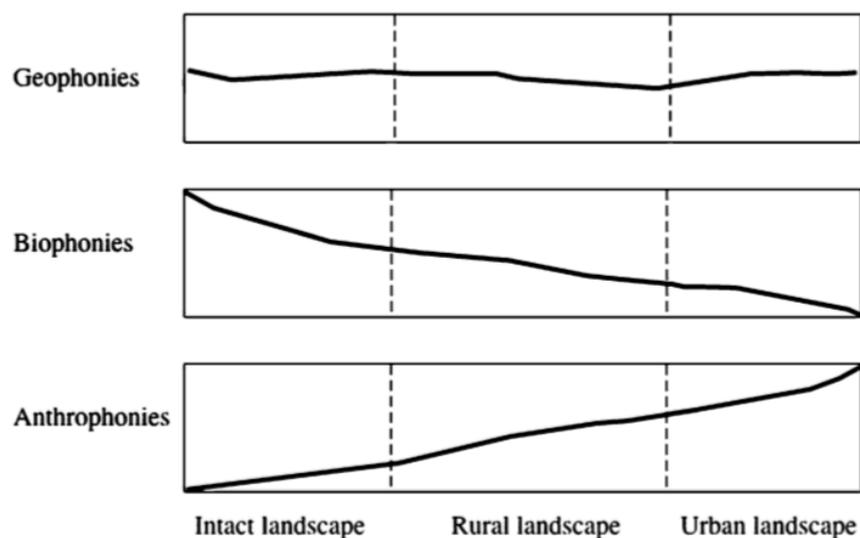
Menurut Farina (2013), biofoni di daerah dengan iklim tertentu mempunyai pola yang berbeda-beda. Pada bioma terestrial beriklim sedang, sebagian besar biofoni dihasilkan oleh burung, katak, serangga, dan mamalia. Di daerah tropis, serangga dan katak mendominasi, diikuti oleh burung dan mamalia. Indonesia merupakan daerah tropis (hlm. 8). Meskipun Krause tidak menganggap suara manusia termasuk sebagai biofoni, Farina (2013) menyatakan bahwa suara manusia termasuk dalam biofoni. Maka dari itu, dalam *soundscape*, dialog manusia adalah bagian dari biofoni.

Farina (2013) menambahkan, dari ketiga elemen penyusun *soundscape*, biofoni adalah elemen yang paling jelas dalam menandakan waktu. Ini dikarenakan biofoni memiliki pola yang berbeda sesuai dengan garis lintang, musim, dan jam

dalam sehari. Faktanya, hewan vokal lebih aktif pada siang hari dalam jam-jam tertentu (misalnya, burung dan katak lebih aktif bersuara saat fajar dan senja, sedangkan serangga tertentu seperti jangkrik saat malam) (hlm. 9).

### 2.4.3. Antrofon

Menurut Farina (2013), antrofon adalah energi sonik atau suara yang dihasilkan oleh hal-hal yang tidak berasal dari alam. Antrofon berasal dari barang buatan manusia seperti suara mesin, roda bergulir, industri, kendaraan bermotor, dan sejenisnya. Menurut Bucur (seperti dikutip oleh Farina, 2013), antrofon memiliki pengaruh yang kuat terhadap biofon. Antrofon, terutama di kota-kota urban yang ramai penduduk, dapat dengan mudah menenggelamkan suara-suara biofon. Sementara itu, geofon bersifat tetap konstan dan tidak terpengaruh oleh antrofon atau biofon secara langsung.



N U S A N T A R A  
Gambar 2.4. Grafik pengaruh elemen-elemen terhadap satu sama lain

(Soundscape Ecology, Farina, 2013)

Sesuai dengan gambar atau grafik di atas, terlihat pengaruh antropofoni terhadap biofoni. Seiring dengan gradien peningkatan intrusi manusia (mulai dari lanskap alami asli tanpa tersentuh manusia, hingga terbentuknya pedesaan, hingga akhirnya terbentuk perkotaan urban), level antropofoni meningkat sementara biofoni menurun, sedangkan geofoni tidak terpengaruh (Farina 2013, hlm. 10).

Secara ekologi, Farina (2013) menambahkan bahwa seiring waktu elemen antropofoni menjadi semakin dominan di sebagian besar daerah di bumi, karena banyaknya pembangunan perkotaan. Antropofoni adalah penyebab utama polusi suara (*noise pollution*). Hal ini membawa perubahan pada perilaku binatang dan manusia (sumber biofoni), serta menyebabkan efek buruk pada kesehatan psikologis dan fisiologis manusia (hlm. 11).

## 2.5. Karakter

Dalam sebuah film, karakter berperan penting untuk menghidupkan sebuah cerita. Kehadiran karakter membuat cerita dalam film terasa nyata. Seorang karakter film juga dapat memiliki kekuatan untuk menjalankan cerita (Selbo 2015, hlm. 290). Karena itu, Selbo (2015) berpendapat bahwa semua cerita yang sukses memiliki *three dimensional character* yang kuat dalam filmnya. Elemen karakter tersebut meliputi *personality* dan lingkungan tempat tokoh itu tinggal (hlm. 292).

Selbo (2015) menambahkan bahwa dalam sebuah film, karakter harus memiliki kedalaman agar dapat menghidupkan sebuah cerita. Kedalaman itu meliputi fisik, sikap dan pola pikir, serta lingkungan sosial (hlm. 292). Hal itu juga dinyatakan oleh Egri (2009). Ia mengatakan bahwa setiap objek memiliki tiga

dimensi, yakni: dalam, tinggi, dan lebar. Sedangkan, manusia memiliki tiga dimensi tambahan, yaitu: fisiologi, psikologi, dan sosiologi (hlm. 33). Inilah mendasari *three dimensional character*.

Dari ketiga dimensi tersebut, Egri (2009) menuturkan bahwa aspek yang paling sederhana adalah fisiologi. Hal tersebut meliputi apa yang dapat kita lihat secara langsung, yaitu keadaan fisik dari karakter. Ini mencakup warna kulit, tinggi badan, panjang rambut, warna rambut, warna mata, dll.

Kedua, aspek psikologi adalah bagaimana tokoh kita bersikap dalam memandang kehidupan. Dimensi ini mencakup bagaimana cara karakter berpikir. Hal itu dapat membentuk pribadi yang toleran, penantang, rendah hati, atau sombong. Aspek psikologis akan menunjukkan sikap dari karakter tersebut dalam menghadapi masalah (hlm. 33).

Ketiga, Egri (2009) menambahkan bahwa ada dimensi sosiologi. Aspek ini merupakan aspek yang perlu dipelajari secara mendalam. Dimensi sosiologi meliputi kelas sosial, status pekerjaan, pendidikan, agama, dan politik (hlm. 36). Misalnya, jika si karakter lahir dari kelas bawah dan terbiasa Bermain di tempat kotor, maka sikapnya akan berbeda dari orang-orang yang tinggal di perumahan mewah (hlm. 33). Dari penjabaran Egri (2009), penulis menangkap bahwa aspek sosiologis karakter adalah bagaimana seorang karakter dipengaruhi oleh lingkungan social sekitarnya.

Untuk menjabarkan ketiga dimensi tersebut, Egri (2009) memberikan kriteria-kriteria yang harus dipersiapkan, untuk membangun seorang karakter dengan tiga dimensi yang baik. Berikut adalah kriteria-kriteria yang dimaksud:

1. Fisiologi

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Tinggi dan berat badan
- d. Warna rambut, mata, kulit
- e. Postur
- f. Penampilan
- g. Kekurangan fisik (cacat, kelainan, tanda lahir, penyakit)
- h. Penyakit turunan

2. Sosiologi

- a. Kelas social
- b. Pekerjaan
- c. Pendidikan
- d. Agama
- e. Ras
- f. Posisi dalam komunitas
- g. Pengaruh politik

h. Hobi

3. Psikologi

- a. Kehidupan seksual

- b. Tujuan hidup
- c. Frustrasi
- d. Temperamen
- e. Sikap terhadap hidup
- f. Hambatan
- g. *Extrovert/introvert/ambivert*
- h. Kelebihan/kemampuan
- i. IQ

Menurut Tomaric (2011), karakter dalam film memiliki fungsi yang berbeda-beda. Terdapat tiga jenis karakter, yaitu protagonis, antagonis, dan pemeran pendukung (hlm. 29). Ia menjelaskan bahwa protagonis itu adalah tokoh utama dalam sebuah film. Sedangkan, tokoh antagonis adalah tokoh yang berlawanan dengan protagonis, ia selalu akan berusaha menggagalkan *want* dari protagonis, dan menghalangi protagonis mencapai *goal* nya. Pemeran pendukung adalah peran yang akan mendukung karakter dari protagonis maupun antagonis, sesuai dengan kebutuhan film (hlm. 29).

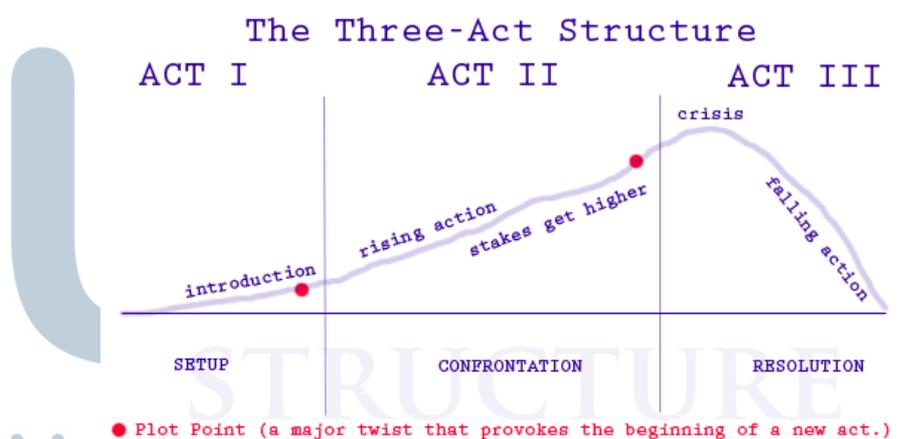
## **2.6. Character Arc**

Field (2005) mengatakan bahwa setiap film pasti berbasis kepada cerita, dan di dalam cerita pasti ada seorang karakter. Dalam dunia naratif, cerita atau narasi yang dianggap baik harus memiliki karakter yang berubah. Perubahan yang dialami oleh karakter dapat bersifat internal, eksternal, atau keduanya. Perubahan karakter ini dapat juga disebut sebagai *character arc*, dan dapat membawa hasil perubahan yang

berbeda-beda seperti dari jahat ke baik, penakut ke pemberani, bahkan sebaliknya (hlm. 25-51).

Menurut Egri (2009), dalam proses perubahan karakter, akan terjadi transisi-transisi kecil yang akan merujuk pada perubahan besar di akhir cerita (hlm. 203). Field (2005) menambahkan bahwa dalam *arc* karakter, jika seorang karakter mengalami perubahan secara emosional, maka karakter itu akan semakin valid karena itu akan membentuk suatu dimensi baru pada karakter.

Seger (2010) mengatakan bahwa untuk mencapai perubahan, sebuah karakter membutuhkan waktu untuk melewati berbagai proses transisi, seperti layaknya manusia. Untuk menciptakan *arc* karakter atau perubahan tersebut, sebuah cerita atau naskah harus melewati tiga babak (*three-act structure*). Proses tersebut dapat dilihat di gambar di bawah ini.



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 2.5. *Three act structure*  
(<http://www.elementsofcinema.com/screenwriting/three-act-structure/>, 2014)

Sesuai dengan ilustrasi diatas, seorang karakter dalam sebuah cerita akan mengalami tiga babak tersebut untuk mengalami perubahan dan mencapai resolusi. Seger (2010) mengatakan bahwa untuk bisa berubah, seorang karakter biasanya membutuhkan dorongan dari karakter lain atau kondisi cerita (seperti perubahan lingkungan hidup, dan sebagainya). Ia juga menambahkan, biasanya dorongan yang berasal dari karakter lain itu datang tidak hanya dari percakapan, namun juga ada aksi yang mengikuti, sehingga karakter utama akan terkena efeknya secara langsung (hlm. 206).

Cerita sebuah film biasanya dijalankan oleh lebih dari satu karakter. Morrow (seperti dikutip oleh Seger, 2010) mengatakan bahwa relasi dan intensitas satu karakter dan karakter lainnya itu sangat penting, karena akan menghasilkan dan memperlihatkan kontras antara kedua karakter tersebut (hlm. 145). Dengan adanya kontras antara dua karakter tersebut, maka akan lebih mudah untuk menunjukkan bagaimana seorang karakter akan mempengaruhi karakter lainnya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA