



### **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 Film**

Film itu adalah seni, hiburan, dan apresiasi terhadap sesuatu yang dibuat. Penonton harus mengerti dan merasakan senang, itu adalah inti dari para pembuat film. Mengetahui apa yang disukai oleh masyarakat saat ini. (Abrams, Bell & Udris, 2001, Hlm. 47).

Film bisa diartikan luas, mengartikan tulisan menjadi sebuah gambar, gambar yang bergerak. Bercerita dan menghibur itulah unsur yang paling penting dari film. (Carroll & Choi, 2006, Hlm. 52)

#### **2.2 Film Pendek**

Tidak seperti film panjang atau film layar lebar yang mengharuskan banyaknya cerita dan juga konflik yang banyak, tetapi film pendek bercerita dengan satu konflik, yang kurang dari 30 menit. (Cooper & Dancyger, 2005, Hlm. 1). Dengan dibatasi durasi, film pendek menceritakan langsung ketokoh utama dan juga konflik yang akan dialami oleh tokoh utama.

Produksi film dibagi beberapa tahap yaitu, pembuatan skrip, pra-produksi, produksi, dan yang terakhir adalah pasca produksi, semua dialami disetiap produksi, entah itu produksi film panjang, film pendek dan juga acara televisi (Rea & Irving, 2010, Hlm. xviii).

### 2.3 *Mise en Scène*

Sutradara harus bisa menentukan seluruh elemen dalam film pada proses pra-produksi dan proses produksi atau *shooting*, dan proses ini melibatkan seluruh tim yang berada di dalam struktur produksi film. *Production Designer* dan Sutradara adalah kunci utama untuk menciptakan kerjasama dan kekompakan antara seluruh kru yang bekerja didalamnya. Untuk menciptakan elemen dalam sebuah produksi film, kepala bagian yang dikepalai sutradara, seperti penata artistik membuat sebuah rancangan *set* yang akan dipakai, pencari lokasi mencari lokasi yang cocok, *Casting Director* mencari calon pemain yang cocok memerankan tokoh didalam naskah, dan seluruh kepala departemen lainnya. Semuanya bekerja atas dasar naskah dan juga keinginan sutradara. (Pramaggiore & Wallis, 2008, hlm 87).

Memasukkan unsur unsur yang ada didalam naskah ke dalam film, dalam proses produksi. Beberapa unsur yang dapat dimasukkan kedalam film:

1. *Blocking*.
2. *Camera*.
3. *Image design*.
4. *Dramatic content*.
5. *Sound design*.

Semua unsur ini penting dalam setiap produksi film panjang, film pendek atau pun dokumenter. (Rabiger, 2003, Hlm. 401).

## **2.4 Sutradara**

Sutradara harus menyerap semua pendapat dari kru dan juga pemain adalah hal yang penting, tidak dengan bertindak gegabah, dan tidak menjadi seutuhnya pemimpin. Sutradara adalah pemimpin, pemimpin yang bisa mendengarkan semua pendapat dari orang terdekat dan menjalankan sesuai apa yang sudah direncanakan dan dipikirkan. (Boyard, 2005, hlm 10).

Sutradara bertugas memvisualisasikan tulisan naskah kedalam gambar yang bergerak setelah itu diberikan kepada editor untuk disatukan menjadi film seutuhnya, tugas sutradara belum selesai sampai tahap praproduksi dan tahap produksi, tetapi sutradara juga memimpin tahap pasca produksi bersama penyunting gambar.(Dancyger, 2006, hlm 4). Menyatukan satu tujuan, menyatukan prinsip selama produksi dengan kru-kru yang bekerja dengannya, dan juga mendalami skrip yang bertujuan untuk menemukan keinginan dari skrip yang diperankan oleh karakter utama. (Dancyger, 2006, Hlm. 12).

## **2.5 Pra-Produksi**

Setelah naskah jadi, dibagian pra-produksi, naskah akan dikembangkan menjadi bagian bagian yang akan dikerjakan tiap departemen yang ada di dalam struktur kru dan tim produksi film. Sutradara, pencari pemain dan pembuat naskah akan mencari calon pemain yang cocok untu memerankan tokoh yang ada di dalam naskah. (Rabiger, 2003, Hlm. 249).

### 2.5.1 Casting

*Casting* akan menentukan fisik, psikologis, dan emosi dari masing masing yang diaudisi untuk menentukan karakter - karakter mereka yang untuk dimainkan dalam *set*. (Rabiger, 2003, Hlm. 266). Sutradara, pembuat naskah dan *casting director* mencari pemeran utama yang sesuai dengan skrip yang telah dibuat. Dalam tahap ini sutradara yang dibantu *casting director* akan menentukan latar belakang karakter yang ada didalam naskah. Pada saat *casting* sutradara harus menentukan mana calon pemain yang bisa memerankan tokoh karakter utama, dan harus menjalin hubungan yang baik untuk mengetahui bagaimana karakter calon pemain utama untuk diperankan dalam tahap produksi. (Rea & Irving, 2010, Hlm. 116).

Ada beberapa cara untuk mendapatkan calon pemain utama yang sesuai dengan naskah dan mendalaminya. Beberapa contoh cara menyeleksi calon pemain utama adalah:

UMMN

1. Tempatkan calon pemain utama bersama calon pemain lain yang berbeda jenis kelamin ataupun yang berumur dibawah 15 tahun.
2. Pilih beberapa kutipan dialog dari sebuah novel. Sutradara akan menyuruhnya membaca dan mendalami apa yang diinginkan dari novel tersebut, dan menilai cara calon pemain utama memerankan tokoh dalam novel itu.
3. Sutradara memberikan beberapa kata yang ada didalam pikirannya dan calon pemain utama harus menjelaskan dengan gaya calon pemain itu sendiri.
4. Calon pemain utama harus berperan sebagai guru yang sedang membacakan cerita kepada muridnya, disaat itu muridnya memotong cerita tersebut.
5. Bercerita kesehari-harian calon pemain utama dengan sutradara. Sutradara akan mengetahui apa yang disenangi dan dibenci dari calon pemain utama.

Cara cara inilah yang sangat berperan penting untuk menciptakan calon pemain utama, mengeluarkan seluruh karakter yang ada didalam dirinya. (Haase, 2003, Hlm. 31 – 32).

### **2.5.2 Floorplan**

Menurut Rabiger (2003, Hlm. 78), *floorplan* sangat berguna, karena dengan *floorplan* sutradara akan memudahkan pemeran utama memerankan perannya, *blocking* pemeran terhadap kamera, serta menyederhanakan *shoot* untuk penata

fotografi. Penata fotografi yang berkerja sama dengan sutradara jadi lebih mudah mengambil gambar. *Art department* juga bisa mengatur properti apa saja yang akan digunakan, dengan begitu seluruh kru yang tidak berkepentingan di dalam *set*, tidak mengganggu proses produksi. Beberapa cara sutradara membuat *floorplan*, agar memudahkan pemeran utama, kru dan juga penata fotografi, adalah :

1. Memahami naskah yang sudah di *breakdown*.
2. Mengetahui adegan apa yang akan dimainkan di *set*.
3. Membagi peran yang akan diperankan.
4. Mengetahui tujuan dari *set* yang akan diperankan oleh pemeran utama.
5. Gaya apa yang akan dipakai di *set*
6. Memahami *set* dengan seksama.
7. Melatih *blocking* pemeran utama.
8. Mengetahui warna apa yang sesuai dengan karakter pemeran utama.

(Rea & Irving, 2010, Hlm. 53).

### **2.5.3 Rehearsal**

Pemain utama akan dibantu dan diberikan pengarahan oleh sutradara untuk mengeluarkan emosi, menggambarkan keadaan, berinteraksi dengan lawan main lainnya, semuanya dilakukan atas proses *casting* dan *reading* yang menghasilkan pemain utama yang cocok dalam naskah.

Sebelum proses produksi berlangsung sutradara memanggil seluruh kru dan pemain untuk mengetahui bagaimana proses pra-produksi. Menjalिन

hubungan yang baik antara sutradara dengan kru, sutradara dengan pemain, kesinambungan antara pemain, sutradara dan kru. (Rea & Irving, 2010, Hlm. 149)

Menurut Rabiger (2003, Hlm. 319), ada beberapa tahap *rehearsal* untuk pemain utama untuk menjiwai karakter dalam naskah :

1. Memberikan kembali naskah yang sudah dibaca pada saat *reading*, dan menanyakan kepada pemain utama apa maksud dari naskah yang akan diperankannya?
2. Menjelaskan maksud dari apa yang diinginkan karakter utama pada naskah, dan kembali bertanya kepada pemain utama, apakah sama maksud dari pemikiran sutradara dan pemain.
3. Kembali bertanya, latar belakang karakter dalam naskah kepada pemain utama.

Pemain utama dan pemain pendukung harus memberikan opini tentang maksud dari karakter yang diperankan didalam naskah.

## **2.6 Produksi**

Setelah proses pra-produksi berlangsung, sekarang adalah waktunya proses produksi, proses dimana semua yang sudah di rencanakan dipra-produksi diinterpretasikan ke dalam gambar, seluruh departemen memberikan rancangan kepada sutradara dan sutradara menyetujui, disaat itu rancangan setiap departemen terpakai dan tidak boleh terlewatkan sama sekali. DP dan sutradara pada proses ini yang memegang peranan penting. Sutradara harus memerhatikan



pemeran utama yang memerankan dan juga gambar yang diambil oleh penata fotografi (Rabiger, 2003, Hlm. 381).

### **2.6.1 Shooting**

Bermulai dari *casting*, *reading*, dan *rehearsal*, sutradara sudah mendapatkan pemain yang cocok dengan karakter naskah yang akan dimainkan dan di ambil gambarnya. *Set* yang sudah siap, peralatan untuk menggambil gambar yang sudah siap, sampai kru yang sudah siap didepartemennya masing masing, siap untuk memulai penggambilan gambar hari pertama.

Sutradara harus lebih siap pada hari pertama pengambilan gambar, dia harus bisa membuat suasana yang menyenangkan disetiap babak sebuah naskah, menghasut pemain utama agar selalu fokus pada naskah, *blocking*, dan lawan main, meyakinkan kru untuk selalu tetap pada *job desk* masing masing, dan benar benar yakin menjalani produksi dari awal sampai akhir. Sutradara yang didampingi asisten sutradara harus menciptakan pemain utama selalu didalam cerita, bagaimanapun karakter asli pemain utama itu.

Kru yang memimpin setiap departemen harus siap, dan harus cepat mempertanggung jawabkan kerjanya ketika ada kesalahan, terutama departemen kamera yang selalu bekerja sama dengan sutradara untuk menciptakan gambar yang bagus. Departemen kamera selalu memberikan argumentasi kepada sutradara dalam pengambilan gambar, membedah lagi setiap *shootlist* dan *floorplan* yang sudah dibuat. (Proferes, 2005, Hlm. 97)

Menurut Rabiger (2003, Hlm. 433), sutradara harus bisa membagi banyak pikiran untuk menciptakan suasana didalam *set* senyaman mungkin, sehingga

seluruh kru dan juga pemain bisa memainkan perannya dengan lancar. Beberapa tahapan sutradara dalam proses *shooting* :

1. Kembali memeriksa *scene* yang akan diambil pada hari *shooting* berlangsung.
2. Harus selalu mengambil andil.
3. Jelas dan tegas mengarahkan pemain.
4. Selalu bekerja sama dengan departemen kamera
5. Harus selalu memberikan saran yang membangun.

### **2.7 Directing The Actor**

Salah satu unsur *Mise en Scène* adalah keutuhan pemain utama yang memerankan karakter dalam naskah, dan memerankanya di dalam set. Menurut Boyard (2005, Hlm. 39), Sutradara harus melakukan diskusi karakter yang akan diperankan oleh pemeran utama, menjelaskan secara detil karakter pada naskah, apa yang dia suka, apa yang dia tidak suka, latar belakang, status sosialnya, dan lain lain. Hal ini lah yang membuat pemain utama mengasah lagi kemampuannya untuk masuk kedalam tokoh yang sudah dijelaskan sutradara. Boyard (2003, Hlm. 39) sendiri selalu melakukan ini setiap dia menyutradari film filmnya. Memulai pendekatan dengan calon pemeran utama dengan senyuman, selalu memberikan motivasi yang membangun agar pemeran utama senang memerankan karakternya.

Berbeda dengan Rea & Irving (2010, Hlm. 249), mereka menjelaskan tentang hubungan pemain dengan sutradara. Pada awal proses *Shooting* pemain biasa bingung, canggung, lupa naskah, sampai tidak tahu harus berbuat apa di *set*.

Disini posisi sutradara sangat penting, sutrada menurut Rea & Irving harus selalu berbicara dengan pemain, secara intim sampai sutradara tau apa yang diinginkan pemain dan apa yang membuat pemain tertekan. Setelah sutradara tahu semua tentang apa yang diinginkan pemain, disini sutradara harus memberikan pengarahan yang singkat dan padat, tidak terlalu rumit, sehingga bisa membuat pemain merasa nyaman memainkan karakter. Ketika pemain merasa nyaman, buat mereka seperti raja, buat suasana pada saat *shooting* berlangsung seperti pemain berada dirumahnya sendiri. Ketika pemain merasa nyaman, biasanya pemain bertingkah laku diluar batas, atau tidak sesuai naskah, sutradara harus memberikan instruksi yang menyadarkan dia, contohnya bisa seperti istirahat, membaca kembali naskah, dan mengarahkan untuk kembali fokus.

Sebagai sutradara harus bisa menceritakan, mengarahkan, menterjemaahkan naskah kepada pemeran dengan jelas dan tegas, sehingga pemeran tidak merasa bingung. (boyard, 2006, Hlm. 13).

## **2.8 Emosi**

### **2.8.1 Pengertian Emosi**

Manusia hidup berdasarkan perasaan, perasaan itu tumbuh didalam setiap manusia itu sendiri, perasaan itu akan terus berkembang terus menjadi emosi. Mempengaruhi pikiran, dan bisa merubah apa yang manusia kerjakan. (Albin, 1986, Hlm. 11). Menurut Albin (1986, Hlm. 11), emosi itu dapat dilihat dan dapat kita rasakan. Melihat dan merasakannya ketika melihat orang lain sedang sedih, senang, atau gundah. Dengan begitu kita bisa merasakan apa yang kita rasakan di

dalam diri. Perasaan yang muncul itu dari dalam hati kita, perasaan itu akan berbicara ketika kita merasakan sesuatu yang dapat merubah diri manusia.

Sekarang ini manusia lebih berpikir dengan emosi, daripada pikiran logika, karena pikiran emosi itu lebih cepat masuk ke otak manusia yang memiliki pemikiran yang luas, memikirkan perasaan, dan melakukan tindakan, maka dari itu berpikir dengan emosi lebih cepat langsung ke otak, dari pada harus berpikir dengan logika. (Wijokongko, 1997, Hlm. 11). Menurut Wijokongko (1997, Hlm. 15), pikiran emosi itu bisa dikendalikan lain halnya dengan pikiran logika, karna pikiran logika itu berdasarkan apa yang manusia pikirkan, jika sedang sedih, manusia itu akan berpikir, mengingat kembali apa yang membuat manusia itu sedih. Jika pikiran emosi yang lebih cepat dari pada pikiran logika, bisa merusak diri manusia itu sendiri. Pengendalian pikiran emosi bisa menghasilkan pikiran yang lebih dalam dari pada pikiran logika. Menurut Albin (1986, Hlm. 18), jika manusia bisa mengontrol emosi itu sendiri maka akan keluar pikiran pikiran baru yang akan membuat kepribadian lebih baik.

Emosi itu banyak macamnya, banyak juga positif dan negatifnya. Emosi senang, berasal dari pikiran kita dan perasaan manusia yang senang, memenangkan kuis berhadiah akan menciptakan perasaan yang bangga dan berujung menjadi senang. Emosi sedih, juga seperti emosi senang, perasaan manusia sedang sedih, akan menciptakan kita sedih, jika manusia itu sendiri kehilangan orang yang disayangi akan berakibat sedih sampai menangis. Semua itu berasal dari otak kanan yang bekerja dan tidak berpengaruh ke pikiran logika yang berada di otak kiri. (Comey, 2002, Hlm. 14).

## **2.8.2 Emosi Sedih**

Banyak perasaan yang bisa meimbulkan emosi, salah satunya semosi sedih. Sedih bisa dikarenakan oleh kegagalan, kehilangan, dan sakit. Emosi sedih akan diikuti dengan cucuran air mata. Manusia diberikan perasaan, jika mengalami kegagalan pasti dirinya akan merenung, tidak banyak bicara dan raut wajahnya akan berubah lesu. (Hude, 2006, Hlm. 180)

Kesedihan itu biasa dipicu dengan perasaan yang mendalam tentang sesuatu yang disukanya ataupun sesuatu yang ingin diraihny tetapi gagal. (Devon, 2006, Hlm. 37).

Emosi Tertekan adalah Kesendirian dan kekalahan adalah hal yang menyebabkan perasaan setiap manusia menjadi tertekan, ketika seorang menginginkan sesuatu yang sangat diinginkan tetapi keadaan yang tidak memungkinkan untuk mendapatkan apa yang ingin diraih. Tidak bisa menyalahkan siapa siapa, karena hal yang diinginkan hanya untuk kesenangny sendiri tidak untuk banyak orang, ataupun menguntungkan orang terdekat. (Shiota & Kalat, 2012, Hlm. 178)

## **2.8.3 Emosi Senang**

Senang bisa terjadi jika kita memenangkan kuis, mendapatkan nilai A, melihat orang lain berbahagia, dan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu semua itu adalah emosi senang yang keluar dari perasaan manusia. Perasaan ini akan

menyebabkan tersenyum, tertawa atau bahkan terharu. (Shiota & Kalat, 2007, Hlm. 231).

Bangga merupakan pencapaian dari sebuah hasil kerja keras yang dilakukan berkali kali. Emosi bangga ini merupakan emosi positif yang bisa merubah keadaan orang yang mengalami emosi ini. Emosi ini timbul dari dorongan orang terdekat yang memotivasi untuk terus berusaha, dari motivasi orang terdekat maka orang yg termotivasi akan berhasil mendapatkan sesuatu yang membuat bangga dirinya dan juga orang terdekatnya. (Devon, 2006, Hlm. 73).

UMMN