



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

Sutradara bertanggung jawab atas proses kreatif yang terjadi selama pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi sebuah film. Sutradara wajib memiliki pengetahuan dalam berbagai bidang di semua divisi karena ia bertanggung jawab atas segala sesuatu yang nantinya akan masuk ke dalam *frame*. Selain pengetahuan itu, Weston (2003) mengatakan sutradara wajib memiliki intuisi atas film yang akan dibuatnya. Seorang sutradara sudah harus memiliki visi sejak ia membaca *script* (hlm. 4).

Dalam proses pengembangan naskah, sutradara wajib menyampaikan visi misinya guna membantu penulisan naskah. Schreibman (2010) mengatakan sutradara wajib memahami kondisi karakter yang ada di dalamnya. Bahkan sutradara harus mengenal betul apa yang terjadi kepada karakter sebelum film itu dimulai, apa motivasinya dalam melakukan sesuatu. Sutradara harus mengetahui secara keseluruhan tentang karakter yang ada di dalam naskahnya sehingga dapat memenuhi tujuannya dalam film (hlm. 7).

Tanggung jawab terbesar sutradara adalah memvisualkan visi yang sudah ia diskusikan dengan tim kreatif lainnya, baik itu bagian kamera, bagian artistik hingga tahap pasca produksi. Sutradara bekerja erat dengan *director of photography* dan *production designer* dalam membangun visual sebuah film. Sutradara wajib mengatur apapun yang nantinya akan masuk ke dalam *frame*. Unsur visual dalam *frame* ini disebut *mise en scene*. Dunkleberger (2007)

mengatakan bahwa *mise en scene* meliputi berbagai gerakan dan komposisi gambar yang sesuai dalam menyampaikan alur cerita (hlm. 17).

2.1. *Mise en scene*

Mise en scene merupakan elemen terpenting pada film untuk menunjukkan kondisi karakter, tema yang dibicarakan maupun *mood* yang ingin dibangun. Sikov (2010) menjelaskan bahwa *mise en scene* berasal dari bahasa Perancis (bahasa Inggris: *put to the scene*) diterjemahkan secara harafiah dalam bahasa Indonesia sebagai segala sesuatu yang masuk ke dalam sebuah *frame*.

Mise en scene adalah cara mudah bagi penonton untuk memahami maksud dan tujuan film tersebut (hlm. 5). Gibbs (2012) menjabarkan elemen utama *mise en scene* yaitu: *blocking*, *acting*, *setting*, *costumes* dan *makeup*, *lighting* dan *staging* (hlm. 5). Setiap elemen yang masuk ke dalam sebuah *frame* memiliki makna dan tujuan tersendiri (tidak ada yang masuk ke dalam *frame* karena ketidaksengajaan). Ini menjadikan film sebagai bentuk seni kompleks, karena segala sesuatu yang muncul dalam *frame* adalah hasil rancangan sang pembuat film.

2.1.1. *Setting*

Setting merujuk kepada lokasi di mana pembuatan film dilakukan. *Setting* bisa saja tempat umum atau tempat khusus, bisa bersifat nyata maupun imajiner (Pramaggiore dan Wallis, 2005, hlm. 60). *Setting* yang terpilih ditata sedemikian rupa untuk mendukung cerita yang akan disampaikan.

Setting antara zaman dulu, sekarang dan nanti tidak mungkin akan sama. Dengan kata lain, *setting* merupakan penanda waktu kapan cerita itu dimulai. Pratista (2008) mengatakan bahwa pemilihan *setting* haruslah tepat agar penonton percaya bahwa tempat dan waktu di mana cerita itu terjadi benar-benar nyata (hlm. 66). Karena itulah pemilihan *setting* harus sesuai dengan naskah agar cerita tersebut tampak benar-benar nyata.

Promaggiore & Wallis (2005) mengatakan fungsi utama *setting* menjelaskan di mana dan kapan cerita tersebut terjadi (*establishing*). *Setting* juga berfungsi dalam menyampaikan gagasan dan tema. *Setting* membantu menciptakan dan membedakan *mood* setiap *scene* ataupun keseluruhan film.

Sebagai contoh, *setting* dalam film *Dogville* membantu menunjukkan status karakter yang ada pada film tersebut (mandiri, privasi, tidak berpikir luas) (Daniel Garrett, *offscreen.com*). Bo Fibiger (pov.imv.au.dk) juga mencatat bahwa *setting* pada film memungkinkan penonton mengamati setiap karakter yang ada pada film tersebut beserta kebiasaan-kebiasaannya.

2.1.2. Blocking

Blocking merupakan penentuan posisi antar karakter dalam sebuah film. Tinggi-rendah, jauh-dekat masing-masing karakter bisa menjadi fungsi naratif tertentu. Beaver mengatakan bahwa penentuan *blocking* karakter yang tepat dapat mendramatisir sebuah adegan. Selain itu, *blocking* juga menciptakan efek kedalaman. Misalnya seorang karakter ditempatkan di pinggir *frame* dan letaknya di depan, karakter lainnya ditempatkan di tengah dan letaknya di belakang akan menciptakan *depth of field* (hlm. 29).

Mise en scene memiliki banyak elemen yang menjadi satu kesatuan. Tiap elemen dalam *mise en scene* memiliki fungsi naratif. Laporan ini fokus membahas *blocking* dan *setting*; karena kedua elemen tersebut dapat berbicara langsung (menyampaikan tema dan *mood*) tanpa harus terikat pada elemen lainnya.

Beaver (2006) mengatakan bahwa *blocking* dapat membuat penonton terlibat dalam *dynamic relationship* karakter pada sebuah film (hlm. 29). Misal, sepasang kekasih yang saling mencintai akan berjalan berdekatan, bergandengan tangan ataupun saling merangkul. Akan berbeda jika mereka saling marahan ataupun bermusuhan. Dalam film *Punch Drunk Love* sepasang kekasih saling mencintai. Hal ini terlihat dari *blocking* kedua karakter tersebut. Kemesraan mereka ditunjukkan dengan cara berjalan, berpelukan, duduk berhadapan dan berpegangan tangan di sebuah restoran sambil mengobrol.

2.2. Knowledge as Power

Pengetahuan bisa dikaitkan dengan eksistensi manusia dan sudah berkembang dari zaman ke zaman. Seiring berjalannya waktu manusia meneliti berbagai hal untuk menambah pengetahuan mereka tentang segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka. Keyakinan *knowledge as power* juga mempengaruhi manusia untuk meneliti tidak hanya tentang alam semesta tetapi juga sesama manusia. Bagaimana manusia bereaksi terhadap sebuah lingkungan, bagaimana manusia saling berinteraksi satu sama lain, pola kehidupan sekelompok manusia dengan kelompok lainnya kini menjadi ilmu pengetahuan yang masih terus dikembangkan. Melalui pengetahuan manusia menjadikan pengetahuan yang ia

miliki sebagai sebuah kekuatan. Hadiz & Dhakidae (2005) menjelaskan bahwa pada era Soeharto beberapa *Non-Government Organization* (NGOs) menggunakan pengetahuan mereka untuk mengerti dan menyelesaikan masalah yang terjadi di masyarakat. Bahkan melalui pengetahuan tersebut mereka menjungkirbalikkan struktur pemerintahan yang tidak adil yang dibangun pada era tersebut (hlm. 212). Crampton dan Elden (2007) pun mengatakan bahwa pengetahuan dapat menjadi alat untuk menguasai sebuah wilayah, ekonomi bahkan sesama manusia (hlm. 31).

2.3. Simbiosis

Hubungan antar makhluk hidup yang berlainan dan saling berinteraksi disebut Simbiosis. Bentuk interaksi yang terjadi pada makhluk hidup ini terjadi dengan sangat erat dan khusus. Terlepas dari untung atau ruginya sebuah pihak, simbiosis dibutuhkan oleh setiap makhluk hidup dalam memenuhi kebutuhannya (Arisworo, Yusa & Sutresna, 2006, Hlm. 276). Wardani & Hermana (2009) juga menjelaskan bahwa tidak ada satupun makhluk hidup yang dapat hidup sendirian. Semua makhluk hidup saling bergantung satu sama lain. Melalui ketergantungan inilah, makhluk hidup ini kemudian menciptakan interaksi antara satu jenis dengan jenis lainnya (hlm. 76).

Pustaka (2005) menjelaskan bahwa simbiosis berasal dari bahasa Yunani, *syn* berarti 'bersama' dan *bios* berarti 'hidup'. Sehingga arti simbiosis adalah cara hidup makhluk hidup yang berbeda dan memiliki hubungan erat (hlm. 170).

2.3.1. Simbiosis Parasitisme

Jati (2007) menjelaskan bahwa simbiosis parasitisme merupakan hubungan dua makhluk hidup atau lebih di mana salah satu pihak mengambil keuntungan sekaligus merugikan pihak lainnya. Interaksi seperti ini bisa terjadi ketika pihak yang dirugikan tidak dapat berbuat apapun untuk mencegah hal tersebut. Salah satu contoh simbiosis parasitisme adalah seperti antara hubungan benalu dengan tanaman inangnya (hlm. 166).

2.3.2. Simbiosis Komensalisme

Pustaka (2005) mengatakan bahwa simbiosis komensalisme adalah hubungan atau interaksi antar makhluk hidup yang salah satu pihaknya memperoleh keuntungan tetapi pihak lainnya tidak untung juga tidak mengalami kerugian. Ia juga mengatakan bahwa salah satu contoh simbiosis ini adalah interaksi ikan remora dengan ikan hiu. Ikan remora menempel pada tubuh ikan hiu sehingga tidak ada pemangsa yang memangsa mereka. Sedangkan ikan hiu tidak memperoleh keuntungan maupun kerugian apapun (hlm. 173).

2.3.3. Simbiosis Mutualisme

Herlina (2008) mengatakan simbiosis mutualisme adalah interaksi antar makhluk hidup yang saling menguntungkan satu sama lain. Salah satu contohnya adalah lebah dan bunga. Lebah mendapatkan sari bunga sebagai bahan makanannya, bunga mendapatkan bantuan dalam penyerbukannya (hlm. 67-68)

Pustaka (2005) juga menjelaskan bahwa hubungan saling menguntungkan kedua pihak ini juga terkadang dapat membawa keuntungan bagi pihak lainnya.

Misalnya saja simbiosis mutualisme antara kacang kedelai dan bakteri *Rhizobium*. Kondisi tanah dengan unsur hara rusak akan perlahan-lahan pulih karena simbiosis kedua makhluk hidup tersebut dan membawa keuntungan baru pada manusia (hlm. 172).

Melalui berbagai teori yang telah penulis jabarkan di atas, penulis ingin menggambarkan tentang hubungan sepasang Kakak-Adik dalam hubungan tidak baik. Kakak selalu mendominasi dan berkuasa, akan diperlihatkan melalui *blocking* Kakak selalu di depan dan lebih tinggi (secara komposisi *shot*) dari Adik. Hubungan mereka yang tidak erat ditunjukkan melalui jarak mereka berjalan. Terlihat sebuah jarak tidak lazim untuk orang-orang yang bepergian secara berkelompok dan tinggal di tempat yang sama untuk sekian waktu. *Setting* juga akan mendukung terciptanya *blocking* yang diinginkan. Selain untuk mendukung *blocking*, *setting* juga dibangun agar dapat menjadi fungsi naratif.

Blocking di mana posisi Kakak dan Adik sejajar akan muncul hanya apabila mereka bekerja sama untuk sebuah tujuan. Salah satu contoh, ketika Adik membantu Kakak menyalakan api unggun, mereka terlihat sejajar, tidak ada yang mendominasi. Hal ini memperlihatkan bahwa sebenarnya tujuan mereka hanya bisa dicapai ketika mereka bekerja sama. *Blocking* akan terus berubah sesuai dengan kondisi yang dialami oleh setiap karakter.