



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. Sutradara

Dalam sebuah produksi film membutuhkan seseorang yang mampu menjadi pemimpin sekaligus menjadi pembuat keputusan dalam hal kreatif yang nantinya membuat hasil dari proses pengambilan gambar menjadi sebuah film yang bagus. Sutradaralah yang menjadi pemimpin dalam produksi sebuah film, ia juga harus mampu bekerja sama dengan seluruh tim produksi serta memberikan ide-ide yang menarik. Seperti yang dikatakan Rebiger dan Cherrier (2013), sutradara adalah seseorang yang memiliki ide yang kuat mengenai kondisi manusia, gairah untuk mewujudkan ide tersebut dan memiliki kapasitas untuk bertahan dalam proses pembuatan film yang melelahkan. Ia juga harus mampu bekerja sama serta mengerti bagaimana mengeluarkan kemampuan terbaik dari tim kreatif. Seorang sutradara berkewajiban untuk mewujudkan apa yang sudah direncanakan dalam sebuah naskah, serta menjadi jawaban produser untuk merubah naskah menjadi film

2.1.1. Tanggung Jawab Sutradara

Seorang sutradara bertanggung jawab penuh akan hasil sebuah film yang ia buat. Mulai dari kualitas gambar, detail dari cerita, sebuah film itu menarik atau tidak untuk dijual, sampai makna terdalam dari sebuah film. Untuk mewujudkan yang sebelumnya sudah disebutkan, sutradara memerlukan bantuan dari aktor dan tim produksi dari sebuah film. Sutradara yang baik adalah seorang yang mampu

bekerjasama dengan seluruh tim produksi dimana ia mampu menyatukan seluruh pemikiran, visi, dan misi setiap individu dalam tim produksi untuk menghasilkan sebuah karya yang luar biasa seperti yang dikatakan oleh Rebigier dan Cherrier (2013) sutradara bertugas untuk mengkoordinasi seluruh tenaga ahli dan menyatukan energi kreatif kedalam sebuah produksi film. Dalam produksi sebuah film, sutradara harus turun tangan langsung dalam setiap tahap. Mulai dari tahap preproduksi, produksi, dan post produksi film. Preproduksi merupakan tahap persiapan sebelum memulai produksi sebuah film. Didalamnya terdapat pengembangan cerita, pemilihan aktor, pemilihan lokasi, latihan, sampai pencarian dana. Produksi merupakan eksekusi untuk mewujudkan dari sebuah naskah kedalam bentuk film. Postproduksi merupakan tahap akhir dimana hasil pengambilan gambar masuk tahap *editing*. Mulai dari *editing sound* dan *editing gambar*. Setelah itu pendistribusian hasil dari film.

2.1.2. Produksi

Dalam tahapan produksi sebuah film, sutradara memiliki tugas antara sutradara dengan tim produksi dan sutradara dengan aktor. Sutradara harus memastikan performa dari tim produksi dan aktor selalu konsisten dan memberikan yang terbaik. Jika antara sutradara, tim produksi, dan aktor mampu bekerjasama dengan baik, hasil yang di ciptakan pun akan baik. Seorang sutradara harus mampu mengarahkan tim produksi dan juga mengarahkan aktor. Memastikan semua berjalan sesuai dengan perencanaan saat preproduksi yang nantinya akan membantu dalam proses pengambilan gambar. Seperti yang dikatakan oleh

Rebiger dan Cherrier (2013) semua orang tiba di lokasi dengan ide yang bagus tentang apa yang bisa mereka lakukan dengan film ini. Sehingga peranan seorang sutradara sangat penting dalam menjaga pemikiran, ide, dan kreatifitas dari setiap orang yang berperan dalam pembuatan sebuah film. Namun teknik penyutradaraan menjadi nilai yang tidak boleh dikesampingkan.

Dalam perancangan sebuah bloking penting bagi seorang sutradara melakukan pengembangan naskah yang sudah ada. Seperti yang dikatakan Rebiger dan Cherrier (2013) tujuan dari pengembangan naskah adalah untuk mengetahui dari analisa naskah fondasi dramatik yang terpenting dalam carita yang dimana termasuk struktur cerita, karakter, logika bercerita, dan tema. Hal ini membantu seorang sutradara untuk mengetahui dan memahami seperti apa *spine* karakter dalam naskah, apa *objective*, seperti apa *dynamic relation* antar karakter, konflik apa yang terjadi, yang nantinya akan membantu sutradara menentukan dan merancang desain bloking yang tepat (hlm. 93).

2.2. Spine

Terdapat dua kategori dari *spine*. Yang pertama adalah *spine* dari film atau cerita. Yang kedua adalah *spine* dari karakter. *Spine* dari film atau cerita adalah konsep dasar yang meliputi setiap unsur cerita sehingga carita dapat terjaga bersama-sama. *Spine* dari karakter adalah tujuan yang sangat diinginkan oleh karakter. Hal ini harus menjadi sangat penting seperti masalah hidup mati, mendapatkan cintanya, menemukan makna hidup, menjalani hidup dengan

kejujuran. Selain itu *spine* dari karakter harus terkandung di dalam unsur *spine* film (Profers, 2005, hlm. 14).

2.3. Karakter

Karakter merupakan sebuah pola tindakan yang mengidentifikasi personal seseorang atau yang bisa disebut *habitual action* (tindakan yang terbentuk karena habit). Karakter bukan merupakan objek statis yang tidak dapat berubah, melainkan pola yang koheren dari tindakan yang terkait dengan tokoh tertentu. Karakter kadang belajar menjadi seorang yang nyata, pada kenyataannya karakter adalah sesuatu yang dibuat tergantung dari penulis dan aktor. Karakter dramatis bisa diwujudkan oleh orang yang nyata, menampilkan tindakan seperti orang yang nyata, memiliki emosional seperti orang yang nyata, namun sangat bisa diprediksi. (Thomas, 2014, hlm. 172.)

Setiap objek memiliki tiga dimensi: tinggi, berat, kedalaman. Manusia memiliki tiga tambahan dimensi: fisiologi, sosiologi, psikologi. Tanpa pengetahuan tentang tiga dimensi ini, kita tidak bisa menilai manusia.

Fisiologi

- Jenis kelamin
- Umur
- Tinggi dan berat
- Warna rambut, mata, kulit.

- Postur
- Penampilan: menarik, gemuk atau kurus, bersih, rapi, nyaman, berantakan.
- Cacat; kelainan, abnormal, tanda lahir, penyakit.
- Keturunan

Sosiologi

- Kelas: bawah, menengah, atas.
- Pekerjaan: jenis pekerjaan, jam kerja, pendapatan, kondisi kerja, serikat buruh atau nonunion, sikap terhadap organisasi, kesesuaian untuk bekerja.
- Pendidikan: jumlah, jenis sekolah, tanda, pelajaran favorit, mata pelajaran yang paling miskin, bakat.
- Kehidupan rumah: orang tua yang hidup, listrik, yatim piatu, orang tua berpisah atau bercerai produktif, 'kebiasaan, orang tua orang tua perkembangan mental, kejahatan orang tua', mengabaikan. status perkawinan karakter.
- Agama
- Ras, kebangsaan
- Tempat komunitas: pemimpin di antara teman-teman, klub, olahraga.
- Afiliasi politik
- Hiburan, hobi: buku, surat kabar, majalah.

Psikologi

- Kehidupan seks, standar moral

- Premis pribadi, ambisi
- Frustrasi, kekecewaan kepala
- Temperamen: mudah tersinggung, easygoing, pesimis, optimis
- Sikap terhadap kehidupan: mengundurkan diri, militan, mengalah.
- Kompleks: obsesi, hambatan, takhayul, fobia.
- Ekstrovert, introvert ambivert
- Kemampuan: bahasa, bakat.
- Kualitas: imajinasi, penilaian, rasa, ketenangan.
- I.Q.

(Egri, 1960, hlm. 33-37)

2.4. Dynamic Relationships

Hubungan yang dimaksud bukan mengacu kepada hubungan sosial seperti suami-istri, ayah-putra, ibu-putri. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang ada dalam cerita yang akan keluar dalam eksposisi. Yang diinginkan disini adalah hubungan yang selalu berubah antara dua karakter. Hal yang penting adalah bagaimana karakter melihat karakter lain. Misalnya seorang pengantin wanita melihat pengantin pria sebagai ksatria berbaju baja pada pernikahannya, namun pada tahun berikutnya sebagai bola dan rantai (Profers, 2005, hlm. 17).

2.5. Acting Beats

Sebuah *acting beat* adalah unit tindakan yang dilakukan oleh karakter. Setiap kali *objective* dari karakter berubah, *acting beat* baru dimulai (Profers, 2005, hlm. 18). *Beats* adalah sebuah metode untuk menganalisa sebuah naskah untuk

arahan dan performa yang biasanya digunakan dalam film komersial dan produksi televisi di Amerika. *Acting beats* adalah motif karakter melalui kejelasan aksi. Seorang sutradara dalam menggunakan metode beat untuk merencanakan apa yang harus di-shot untuk menyampaikan cerita secara efektif.

Dalam hal *acting beats*, baik sutradara dan aktor dapat mempersiapkan untuk sebuah performa dan menentukan apa saja yang akan terlibat di dalamnya. Jika *acting beat*-nya adalah "berlekas" maka aktor dapat mempersiapkan beat ini dalam hal fisik, sikap, dan ekspresi dan sutradara dapat memastikan bahwa adegan ini diambil sedemikian rupa sehingga beat ini tersampaikan pada penonton. *Beats* adalah alat yang berguna dan praktis untuk memastikan sebuah interpretasi eksplisit yang dibagikan atas naskah di antara mereka yang terlibat dalam produksi (Kuhn & Westwell, 2012, hlm.30).

2.6. Objective Karakter

Objective dibagi menjadi beberapa bagian tergantung dari hal yang paling besar sampai hal yang paling kecil, seperti *beats*, *units*, *scene*, dan *act*. Semua bagian memiliki hubungan yang menjadi satu kesatuan (Thomas, 2014, hlm. 173).

Karakter *objective* merupakan tujuan yang ingin dicapai serta kekuatan apa yang menghalanginya. Seperti Oedipus yang berusaha mendapatkan pengetahuan yang ditentang oleh kuasa para dewa. Meskipun ia kehilangan kemampuan fisik namun ia tetap berusaha untuk mencapai tujuannya dengan perjuangan dan kehendaknya. Wanita muda dalam film *Machinal* berusaha untuk memenuhi dirinya didalam dunia materialistik yang sedang bermusuhan, namun ia hanya pion didalam perjuangan sosial yang melampaui pemahaman dan kontrolnya.

Ini merupakan hasil alami dari objective karakter dari apa yang menghalanginya dan dari kemenangan atau kekalahan (Thomas, 2014, hlm. 313).

Tokoh utama harus memiliki sebuah tujuan, sesuatu yang ia harus selesaikan. Apakah tujuan tersebut untuk menyelesaikan sebuah masalah pribadi, memenangkan sebuah pertandingan besar, jatuh cinta, atau menyelamatkan dunia, harus ada suatu misi. Saat melihat sebuah ide atau cerita, harus jelas dalam setiap adegan apa yang tokoh tersebut inginkan. Biasanya, semakin bertentangan apa yang tokoh utama inginkan dan semua orang lainnya inginkan, semakin menariklah ceritanya. Apa yang karakter inginkan adalah penggerak yang menarik mereka melalui alur cerita, dari awal hingga akhir (Doyle, 2012, hlm. 30).

2.7. Konflik

Konflik menjadi penting di dalam film karena konflik mampu membangun tensi, ritme, ketegangan, dan menjaga penonton tetap merasa penasaran terhadap film yang dilihat. Kata konflik memiliki arti berlawanan dengan. Jika diartikan sesuatu atau seseorang berlawanan dengan hal lain atau orang lain. Membuat suatu kekuatan oposisi antar karakter dan tindakan yang membantu membentuk atau memotivasi *plot* (Filed, 2006, hlm. 113).

Konflik muncul dalam berbagai bentuk. Konflik antara karakter dengan karakter lainnya, konflik antara karakter dengan lingkungan hidup, konflik antara karakter dengan takdir atau kekuatan alam, konflik antara karakter dengan idea, atau konflik mengenai perasaan dengan satu karakter. Setiap jenis konflik

tidak menghasilkan tensi yang sama. Konflik yang berasal dari abstraksi intelektual seperti lingkungan hidup, masyarakat, atau takdir, sebagai contoh, menghasilkan tensi intelektual. Jenis konflik seperti ini sering dimanfaatkan dalam drama nonrealistis karena mereka memiliki kapasitas untuk menjadi lebih teatral. Untuk mencapai kejelasan yang diperlukan untuk *acting*, konflik harus lebih dari sekedar konflik intelektual, konflik harus bisa diraba dan memiliki wajah manusia. Dalam kata lain, konflik harus termasuk dalam perilaku dan emosi karakter. Konflik seperti ini dapat dibagi menjadi dua yaitu, *conflict of objective*, konflik dari tujuan yang menentang karakter, dan *role conflict*, konflik dari karakter yang saling bertentangan (Thomas, 2014, hlm. 181-182).

2.8. Dramatic Beat

Komponen terkecil dari dinamika drama dalam kehidupan manusia disebut *dramatic beat*. *Beat* adalah momen saat dimana drama menghasilkan kesadaran yang tidak dapat dikembalikan dalam satu atau lebih karakter. Contohnya,

“ Phil is in the last pages of gripping novel when the phone rings from another room. Irritated, he gets up, only to find the connecting door stuck. He yanks hard the doorknob comes away in his hand. Realizing the door is inoperable, he goes another way.”

1. Tujuan atau *objective* Phil adalah melihat akhir dari cerita novel.
2. Situasinya adalah telepon berdering yang mengalihkan perhatiannya.

Konfliknya adalah kenikmatan membaca dan menjawab telepon.

Keputusannya dan tujuan jangka pendeknya adalah menjawab telepon.

3. Pintu yang macet menjadi penghalang dimana ia sia-sia untuk berusaha mengatasinya.
4. Komplikasinya adalah gagang pintu yang rusak dan Phil sadar jalannya tertutup. Ini adalah *Beat* dalam situasi Phil.
5. Phil beradaptasi dengan penghalang barunya dengan cara mencari jalan lain.

Dari telepon berdering sampai Phil mencari solusi baru, disebut sebagai *dramatic unit*. Gagang pintu yang rusak sampai Phil sadar ia harus mencari jalan yang lain adalah *beat* dimana ia mendapat perhatian baru yang membawanya ke strategi yang baru.

(Rebiger & Cherrier, 2013, hlm. 40-41)

2.9. Bloking

Menurut Rebiger & Cherrier (2013) *blocking* adalah bagaimana karakter berpindah dalam ruangan secara signifikan dimana ruangan itu menunjukkan teritorial, dan teritori menunjukkan siapa yang memerintah, siapa yang menang dan siapa yang kalah, siapa yang dominan dan siapa yang dibawah tekanan. Sehingga dapat disimpulkan ruang antar karakter dapat bercerita banyak mengenai keintiman hubungan mereka, apakah mereka merasa tertekan atau menekan satu sama lain, dan bisa menjadi petunjuk apakah hubungan antar karakter cukup dekat atau tidak.