



### **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

Untuk membantu penulis menganalisa serta membuat rancangan konsep, dibutuhkan studi kepustakaan yang sesuai dengan topik bahasan. Studi kepustakaan ini akan menjadi landasan dan sumber teori dalam merancang *blocking* yang memvisualisasikan konflik dalam film pendek *The Apple and Its Tree*.

#### 2.1. *Mise-en-scene*

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) mengatakan bahwa setiap *shot* dalam film mengandung informasi sekecil apapun itu. Informasi ini dapat hanya berupa informasi sederhana mengenai kepribadian dan *background story* karakter, atau pun informasi yang lebih kompleks seperti subteks atau pernyataan sutradara. Dalam sebuah film, apapun yang terlihat di dalam *frame* diletakkan dengan sengaja dan dengan tujuan tertentu yang dapat menambah informasi dalam cerita dan konteks emosional. Hal inilah yang dikenal sebagai *mise-en-scene* (hlm. 149).

*Mise-en-scene* berasal dari Bahasa Perancis yang secara harafiah diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris menjadi *to put on stage*. Secara garis besar, *mise-en-scene* artinya konten di dalam *frame* yang dirancang sedemikian rupa dengan maksud dan tujuan tertentu. Perancangan konten dalam *frame* tidak hanya menunjukkan relasi antara aktor, namun juga relasi aktor dengan kamera, dekorasi, dan penonton. Konten dalam *mise-en-scene* meliputi *lighting*, kostum, dekorasi,

properti, pergerakan kamera, *framing*, serta aktor. *Mise-en-scene* mencakup apa yang penonton lihat dan bagaimana hal itu diperlihatkan dalam *frame*. *Mise-en-scene* merupakan cara berkomunikasi dalam film (Gibbs, 2002, hlm. 5).

Wood (seperti dikutip dalam Gibbs, 2002) lebih spesifik menjelaskan bahwa sutradara memiliki naskah, kamera, cahaya, dekorasi dan aktor. Apa yang sutradara tersebut lakukan dengan itu semua adalah *mise-en-scene*. Sutradara membuat aktor bergerak, berdialog, membuat gestur, lalu meletakkan aktor tersebut ke dalam *set*, memberikan *lighting*, membuat komposisi *shot*, mengatur pergerakan dalam *frame* dan pergerakan kamera. Kemudian sutradara mengatur relasi antara satu *shot* dengan yang lain melalui *editing*. *Tone* dan atmosfer dalam film, metafora visual, hubungan antara karakter, semua ini adalah *mise-en-scene*. Semua elemen-elemen tersebut menyatu menjadi suatu kesatuan (hlm. 56-57).

### 2.1.1. *Blocking*

Rabiger (2008) menyatakan bahwa salah satu elemen *mise-en-scene* adalah *blocking*. *Blocking* adalah relasi pergerakan aktor dan kamera dengan *set*. Ia melanjutkan, *blocking* berarti membuat rancangan posisi untuk:

1. Aktor dan relasinya dengan satu sama lain (dekat, jauh, di atas, di bawah).
2. Aktor dan relasinya dengan *setting* atau lokasi.
3. Peletakkan kamera dan relasinya dengan aktor dan *setting*.

Secara singkat, Weston (1996) mengatakan *blocking* artinya hubungan antara karakter dengan lingkungan serta objek di sekitar mereka. *Blocking* memvisualisasikan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut. Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) menyatakan bahwa pergerakan karakter di dalam ruang merupakan hal yang penting. Ruang adalah wilayah, dan wilayah menandakan siapa yang berkuasa, siapa yang dominan dan siapa yang berada di bawah tekanan. Ruang antar karakter dapat berbicara banyak mengenai hubungan mereka (hlm. 255).

Proferes (2013) mengatakan bahwa *blocking*, yang juga disebut dengan *staging*, memiliki 8 fungsi utama:

1. Menerjemahkan *action* dalam naskah.
2. Membuat konflik internal terlihat secara fisik.
3. Mengindikasikan hubungan antar karakter.
4. Mengorientasikan penonton terhadap lokasi atau properti tertentu.
5. Menyelesaikan perpisahan ruang.
6. Memfokuskan perhatian penonton.
7. Mempertegas atau menekankan *action*.
8. Membantu menciptakan gambar yang akan ditangkap kamera (hlm. 28-31).

Rooney & Belli (2011) mengatakan bahwa untuk membuat rancangan *blocking* sebuah scene, seorang sutradara harus memahami naskah dan memahami

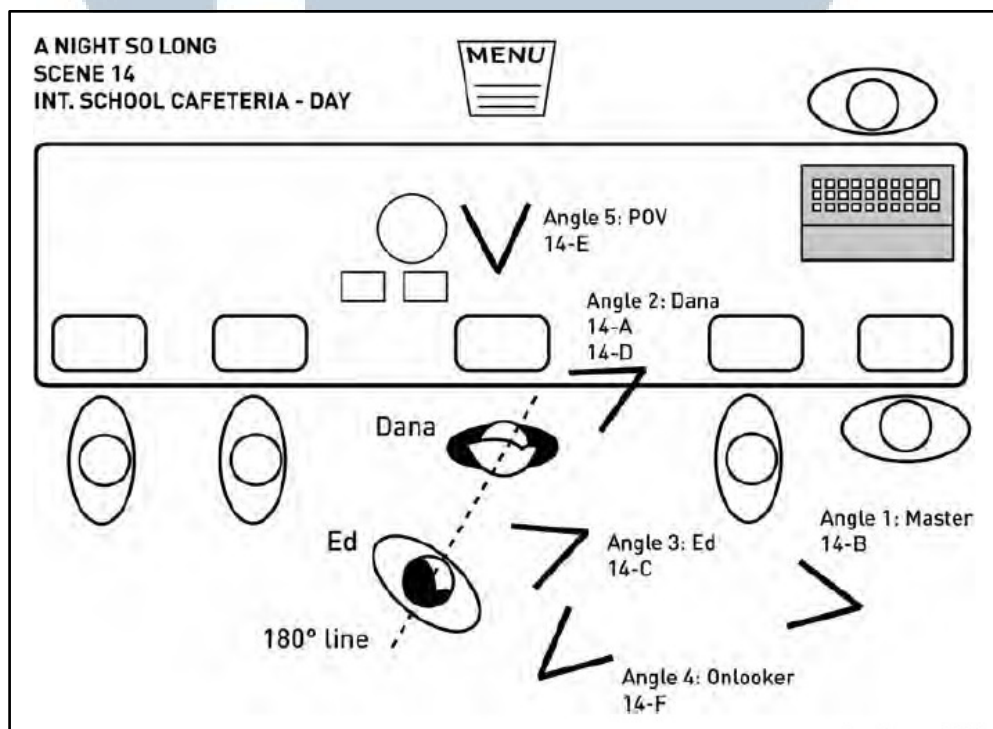
motivasi para karakter dalam *scene* tersebut. Hal tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam performa akting melalui gerakan fisik dan cara berdialog. Emosi dan empati yang dirasakan penonton terhadap karakter dicapai melalui identifikasi terhadap cerita dan performa aktor. Karena itu performa dan pergerakan aktor harus memiliki motivasi agar terlihat natural (hlm. 77-81).

## **2.2. Floor Plan**

Proferes (2013) mengatakan pada pertunjukan teater, sutradara biasanya merancang *blocking* dan pergerakan bersama dengan para aktor langsung di lokasi. Ini masuk akal pada pertunjukan teater, namun ia tidak merekomendasikannya untuk film. Karena itu diperlukan perancangan *blocking* aktor dan kamera sebelum terjun ke lokasi sesungguhnya menggunakan *floor plan*. Ia menambahkan *floor plan* membantu sutradara membuat “koreografi” aktor dalam *scene* sebelum direkam kamera (hlm. 31).

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) menyatakan bahwa *floor plan* adalah gambar skema yang dilihat dari atas atau perspektif mata burung. Di dalamnya terdapat detail-detail fisik lokasi, posisi dan pergerakan aktor, serta rencana posisi dan pergerakan kamera. *Floor plan* merupakan alat yang dapat membantu perancangan *blocking* aktor dan kamera. *Floor plan* dikembangkan selama *rehearsals* dengan aktor, lalu dikembangkan dan disesuaikan dengan lokasi sesungguhnya. *Floor plan* membantu perencanaan *shooting* serta membantu sinematografer merencanakan peletakan *lighting* dan pergerakan kamera (hlm. 304-305).

Rea & Irving (2010) mengatakan bahwa sutradara harus sangat siap dengan perencanaan ketika datang ke lokasi. Saat *shooting* akan selalu ada kemungkinan masalah tidak terduga yang terjadi. Hanya sutradara yang punya persiapan dan memahami materi lah yang dapat memimpin produksi sehingga bisa tetap berjalan mulus. *Floor plan* merupakan salah satu cara untuk membuat perencanaan yang terorganisir. *Floor plan* membantu sutradara memperkuat tujuan pergerakan *blocking* dan membantu perancangan sudut kamera yang paling efektif (hlm. 51-58).



Gambar 2.1. Contoh *Floor Plan*  
(Directing: *Film Techniques and Aesthetics*, 2013)

### 2.3. Karakter

Lucey (seperti dikutip dalam Proferes, 2008) mengatakan bahwa salah satu aturannya dalam menulis adalah untuk menulis cerita yang sederhana dengan karakter yang kompleks. Karakter menjadi acuan penonton untuk mengikuti sebuah cerita dalam film. Melalui karakter kita mengidentifikasi jalan cerita, apa yang karakter tersebut inginkan, apa yang karakter tersebut rasakan, apa halangan yang dihadapi karakter tersebut, dan lain-lain. Meskipun film mengambil *setting* tempat dan waktu di masa sekarang, tetapi karakter diciptakan di masa lalu. Penciptaan karakter dilakukan jauh sebelum karakter tersebut masuk ke dalam cerita. Artinya penulis naskah serta sutradara harus memahami karakter dalam cerita mulai dari keluarganya, kondisi sosio-ekonomi, pengalaman hidup, dan lain-lain (Proferes, 2008, hlm. 14-15).

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) mengatakan bahwa karakter sama seperti orang-orang nyata yang memiliki banyak lapisan dan tingkah laku. Karakter dinilai dari penampilan fisik, bahasa tubuh dan keadaan di sekitarnya. Apa yang karakter lakukan, besar ataupun kecil, membantu penonton menginterpretasikan karakter tersebut. Faktor-faktor ini membantu penonton memahami dan menjalin koneksi dengan karakter dalam cerita (hlm.98). Dancyger (2006) menambahkan, penting bagi seorang sutradara untuk menyadari bahwa penonton merasakan pengalaman melalui karakter utama. Artinya sutradara harus memutuskan apa yang penonton harus rasakan terhadap karakter tersebut (hlm. 101).

Field (2006) mendefinisikan karakter sebagai tindakan, karakter adalah apa yang ia lakukan bukan katakan. Karakter mengendalikan aksi dan memajukan jalan cerita hingga mencapai resolusi. Penonton menjalin koneksi dengan cerita melalui karakter. Ia mengatakan bahwa tujuan penciptaan karakter yang baik adalah untuk menangkap nilai-nilai kemanusiaan, mentransfer emosi, serta menyentuh, menggerakkan dan menginspirasi penonton. Ia menambahkan, menurutnya ada empat unsur yang harus ada dalam menciptakan karakter yang baik: karakter tersebut memiliki *dramatic need* yang kuat, karakter tersebut memiliki *point of view*, karakter tersebut memiliki sikap, dan karakter tersebut melalui semacam perubahan atau transformasi dalam kurun waktu cerita (hlm. 81-84).

Hal ini didukung pernyataan Dunne (2009) yang memaparkan bahwa karakter yang memiliki *dramatic need* yang kuat dapat mengaduk-ngaduk perasaan penonton. Karakter seperti itu memiliki *need* yang kuat serta tekanan yang datang terus menerus sehingga mengungkapkan dimensi-dimensi lain dalam diri karakter tentang siapa mereka sebenarnya. Penonton awalnya tidak mengetahui apapun mengenai karakter tersebut, lalu mengikuti perjalanan emosi karakter hingga akhirnya tidak hanya mengetahui lebih banyak tetapi juga peduli dan simpati dengan karakter tersebut. Ia menambahkan karakter memiliki emosi-emosi baik positif maupun negatif, seperti rasa cinta, simpati, kemarahan, ketakutan atau kegelisahan. Rangsangan emosi tersebut bisa berasal dari dalam, seperti kenangan dan masa lalu, ataupun dari luar seperti kejadian fisik dan interaksi sosial. Emosi-emosi tersebut menghasilkan respon



fisik dan psikologi yang mempengaruhi bagaimana karakter berbicara, bertindak dan berperilaku. Dengan kata lain emosi adalah penyebab sekaligus akibat dari *dramatic action* karakter yang juga merupakan aspek penting dalam cerita (hlm. 15-16).

Egri (2007) mengatakan bahwa karakter adalah materi fundamental yang perlu dipahami se jelas-jelasnya sebelum memahami cerita. Menurutnya, untuk memahami karakter diperlukan pemahaman atas tiga dimensi penting sebuah karakter, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi. Dimensi fisiologi merupakan atribut fisik yang jelas terlihat dan dimiliki tiap karakter, misalnya warna rambut, tinggi badan, cara karakter berjalan, disabilitas fisik, dan lainnya. Dimensi sosiologi menggambarkan kehidupan sosial yang terjadi di sekitar karakter dan membentuk karakter tersebut, misalnya kondisi keuangan, hubungan keluarga, pertemanan, dan lainnya. Yang terakhir adalah dimensi psikologi yang merupakan gabungan dari dua dimensi yang telah disebutkan di awal, menggambarkan mengapa karakter bertindak demikian serta bagaimana pikiran dan perasaannya serta apa yang menyebabkan itu semua. Fisiologi, sosiologi, psikologi, ketiga dimensi ini membentuk karakter secara utuh sehingga karakter benar-benar terasa hidup (hlm. 32-35).

### **2.3.1. Objective/Want**

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) mengungkapkan bahwa karakter dalam film sama seperti manusia, hanya akan hidup jika memiliki sesuatu yang berharga untuk diperjuangkan, karena itu karakter harus memiliki *objective*. *Objective* adalah sesuatu yang berusaha dicapai atau didapatkan karakter. Ada dua macam *objective*, yaitu *plot*

*objective* (eksternal) dan *life objective* (internal). *Objective* menuntun karakter apa yang karakter lakukan sepanjang cerita. *Objective* dapat dipecah ke dalam *objectives* yang lebih kecil yang bekerja dalam tingkat *scene*. Seorang sutradara harus dapat memahami *objective* tiap karakter untuk dapat memahami mengapa karakter tersebut melakukan apa yang ia lakukan (hlm. 36-37). Hal ini didukung pernyataan Rooney & Belli (2011) yang mengatakan bahwa untuk memahami konflik dalam *scene*, sutradara harus memahami terlebih dahulu apa yang tiap karakter inginkan (hlm. 19).

Field (2006) menjelaskan bahwa *objective* (atau yang ia sebut sebagai *dramatic need*) adalah apa yang karakter utama ingin raih, capai atau dapatkan sepanjang jalan cerita dalam naskah. *Objective* ini menjadi tujuan, misi dan motivasi karakter tersebut yang menuntunnya melakukan tindakan sepanjang cerita. Menurutnya mengetahui apa *objective* tiap karakter sangatlah penting, karena *objective* adalah bahan bakar yang memberikan energi kepada karakter untuk menggerakkan cerita. Salt (seperti dikutip dalam Field, 2006) mengatakan bahwa yang terpenting adalah mengetahui *objective* karakter. Jika sudah memahami *objective* tiap karakter maka dialog pun bahkan dapat dihilangkan sebab dialog hanyalah bentuk verbal dari *objective*, tetapi *objective* merupakan hal penting yang tidak dapat berubah dan menyatukan seluruh rangkaian cerita (hlm. 84-85).

Sementara itu, Dunne (2009) menyebut *objective/want* sebagai *spine* karakter. Menurutnya karakter harus aktif untuk menyebabkan cerita berjalan, karakter melakukan hal-hal tertentu karena mereka menginginkan sesuatu. Tindakan atau

tingkah laku karakter seringkali tercermin dari tindakan-tindakan fisik yang mereka lakukan. Hal tersebut menunjukkan perilaku interpersonal yang menunjukkan bagaimana karakter satu berusaha mempengaruhi karakter lainnya dalam cerita. Tindakan-tindakan ini menjadi dramatik ketika karakter dihadapkan dengan pertarungan atau *stake* yang tinggi serta rintangan yang disebut *obstacles*, sehingga karakter berusaha mencoba berbagai strategi untuk mendapatkan yang mereka inginkan. Karakter yang multidimensional akan bertindak melalui cara yang berbeda-beda untuk berbagai alasan. Bahkan jika tindakan-tindakan tersebut seakan terlihat berkontradiksi, sesungguhnya hal-hal tersebut berasal dari sumber yang sama yaitu *spine* karakter tersebut (hlm. 68).

Dalam menganalisa *objective* karakter dalam naskah, Weston (1996) memberikan aturan yang harus diikuti: satu *objective* per *scene* per karakter. Ia juga memberikan cara untuk menganalisa *objective* karakter dalam naskah:

1. Melihat fakta yang ada, lalu membuat daftar apa saja yang mungkin seseorang lakukan dalam situasi seperti itu.
2. Melihat perilaku, perhatikan apa yang karakter tersebut lakukan dibanding katakana.
3. Melihat hal-hal yang karakter bicarakan, ini dapat memberikan sedikit petunjuk mengenai alam bawah sadar karakter serta hal-hal sebenarnya ia inginkan.

4. Melihat kejadian emosional dalam *scene*, apa yang terjadi dalam *scene* dan bagaimana kejadian tersebut berakhir.
5. Melihat apa yang orang-orang inginkan dalam hidup, misalnya cinta, kebebasan, keluarga, kenyamanan, uang, harga diri, kehormatan. Apa saja hal-hal yang penting bagi karakter tersebut?

*Objective* harus mengikutsertakan karakter lain, menciptakan *obstacle* atau rintangan tersendiri dan menjadi sesuatu yang dapat dipahami dan dilakukan oleh aktor dalam memerankan karakter (hlm. 209-211).

### **2.3.2. Obstacles**

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) memaparkan bahwa dimana terdapat *objective* disitu terdapat *obstacles*. *Obstacles* diperlukan untuk membuat karakter semakin sulit mendapatkan apa yang ia inginkan. Jika karakter dengan mudah mendapatkan keinginannya, maka tidak ada *dramatic tension* dalam film. Karena itu *obstacles*, baik internal maupun eksternal, dibutuhkan untuk menghambat karakter sehingga mereka harus berjuang untuk mencapai *want/objective*. Prinsip penting mengenai *obstacles* adalah *obstacles* menghalangi karakter mencapai *objective*, sehingga karakter dipaksa untuk melakukan sesuatu, membuat keputusan dan mengambil tindakan (hlm. 38).

Dunne (2009) mengungkapkan bahwa *obstacle* adalah segala sesuatu yang menyebabkan *objective/want* protagonis sulit diraih. *Obstacle* menciptakan konflik yang mengungkapkan dan mempertegas *objective/want* karakter. Tanpa adanya

*obstacle*, penonton tidak merasakan betapa pentingnya bagi protagonis untuk mencapai keinginannya (hlm. 112).

Weston (1996) mendukung pernyataan tersebut dengan mengatakan bahwa dengan menghadapi karakter pada *obstacles*, karakter memiliki sesuatu untuk dilawan, yang jika tidak berhasil dilewati akan berpengaruh terhadap kehidupannya. *Obstacles* tidak harus selalu berasal dari lawan main protagonis yang berada pada *scene* yang sama. *Obstacles* bisa berasal dari karakter lain yang tidak tampak, objek ataupun dalam diri protagonis sendiri (hlm. 212-213).

### **2.3.3. Konflik**

Syd Field (seperti dikutip dalam Costello, 2004) mengatakan bahwa tanpa konflik tidak ada drama. Costello melanjutkan bahwa konflik muncul dari situasi, tetapi yang lebih penting dari karakter, dan harus ada dalam setiap *scene*. Keinginan protagonis berlawanan dengan hal-hal eksternal seperti karakter lain atau situasi tertentu, maupun hal-hal internal seperti hati nurani, rasa takut, masa lalu (hlm. 52-53).

Ballon (2005) mengungkapkan bahwa konflik adalah kekuatan dari cerita dan karakter yang menarik. Tanpa konflik, karakter tidak memiliki motivasi, keinginan atau keputusan. Ia menyebutkan bahwa syarat munculnya konflik adalah adanya *obstacle*, sebab jika karakter tidak memiliki rintangan yang harus dilewati maka tidak ada drama. Menurutnya, ada tiga jenis konflik:

1. Manusia melawan dirinya sendiri

Biasanya karakter berusaha mengatasi atau melawan kekurangan yang ada pada dirinya. Misalkan ia adalah seorang pemabuk atau pecandu narkoba yang berusaha untuk sembuh.

2. Manusia melawan alam

Karakter utama biasanya selalu terhalang oleh fenomena alam dalam mencapai keinginannya. Konflik seperti ini biasanya terjadi pada film *action* atau petualangan yang melibatkan hidup dan mati.

3. Manusia melawan manusia lainnya

Karakter utama memiliki keinginan, dan karakter lain menghalangi karakter utama dalam mencapai keinginannya. Konflik jenis ini adalah yang paling sering ditemukan dalam film. Bahkan biasanya konflik ini terlihat kecil dan personal yang melibatkan keluarga, cinta atau ikatan emosional (hlm. 49-51).

Sementara itu, Dunne (2009) memaparkan bahwa menurutnya ada lima hal yang dapat menyebabkan konflik dalam sebuah scene, yaitu:

1. *Objective* karakter utama

Sebuah *scene* yang dramatis biasanya mengenai satu karakter yang mengejar *want/objective* dan menemui konflik yang membuat hal tersebut sulit dicapai.

Konflik dalam sebuah scene dapat diketahui dengan terlebih dahulu mengetahui *want/objective* karakter.

2. *Objective* karakter lain

Konflik juga dapat muncul dari sumber yang berbeda, misalnya karakter lain. Karakter lain tersebut menginginkan sesuatu yang kontradiksi atau berlawanan dengan *want/objective* karakter utama.

3. Sifat karakter lain

*Want/objective* karakter utama juga bisa terancam oleh fisiologi, sosiologi, dan psikologi karakter lain dalam *scene* tersebut. Aspek-aspek tersebut bisa saja melekat dalam diri karakter lain tersebut, misalnya kepribadian, ataupun sesuatu yang sementara seperti kondisi fisik atau emosional pada saat itu.

4. Keadaan internal karakter utama

Konflik juga dapat muncul dari dalam diri karakter yang mengejar keinginannya. Kepribadian personal (seperti delusi dalam diri sendiri, tingkat kesadaran, kelemahan fisik, dll.) serta keadaan emosional (seperti rasa takut, rasa bersalah, keraguan, kebingungan, dll.) dapat menjadikan karakter tersebut musuh bagi dirinya sendiri.

5. Situasi eksternal

Karakter seringkali berada dalam situasi dimana dimensi sosial, ekonomi, politik, dan dimensi lainnya menyebabkan *want* karakter sulit dicapai (hlm. 112-114).

#### 2.3.4. *Dynamic Relationship*

Proferes (2008) menjelaskan bahwa *dynamic relationship* bukanlah hubungan atau status sosial seperti suami-istri, ayah-anak atau kakak-adik. Hubungan seperti itu adalah fakta yang memang ada di dalam naskah. Ia mengatakan bahwa *dynamic relationship* adalah bagaimana karakter melihat satu sama lain dan hubungan ini dapat berubah-ubah secara dinamis, sehingga disebut *dynamic relationship*. Poin penting dalam *dynamic relationship* adalah bagaimana satu karakter melihat karakter lainnya pada saat itu. Ia memberi contoh seorang pengantin wanita yang baru menikah mungkin melihat suaminya sebagai “ksatria dalam baju zirah”. Tujuh tahun kemudian mungkin pandangannya akan suaminya berubah menjadi “pencuri kebebasan”. Atau seorang ayah yang melihat anaknya sebagai sebuah “kekecewaan”, sementara si anak melihat sang ayah sebagai “tuan bos” (hlm. 16).

Dunne (2009) mengatakan bahwa ketika ada dua karakter yang diletakkan dalam sebuah cerita, maka terbentuk hubungan yang memperlihatkan bagaimana kedua karakter tersebut cocok atau tidak cocok satu sama lain. Ia menambahkan bahwa meskipun hubungan yang terlihat hanya sebatas dua karakter, namun sebenarnya ada karakter ketiga yang bisa jadi terlihat ataupun tidak terlihat selama cerita berlangsung. Ia menyebut relasi ini dengan segitiga dramatik. Menurutnya, peran dari pihak ketiga bisa dimainkan oleh tokoh atau objek yang berbeda-beda di tiap *scene*. Hubungan antara dua karakter sesungguhnya lebih besar dibanding yang



terlihat. Selalu ada pihak ketiga yang terlibat, baik secara fisik maupun psikologis (hlm. 62-63).

#### **2.4. Beat**

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) mengatakan bahwa salah satu tanggung jawab besar sutradara adalah memahami perkembangan dan perubahan karakter. Sutradara harus mengerti dan dapat melihat *beat* dalam naskah. *Beat* adalah momen dalam drama saat karakter mengalami perubahan kesadaran. *Beat* dimulai ketika karakter berusaha mendapatkan atau mencapai sesuatu (hlm. 41).

Weston (1996) mendefinisikan *beat* sebagai bagian-bagian kecil dalam *scene*. Memecah *scene* ke dalam *beat* adalah cara untuk membantu mengidentifikasi konflik dalam *scene* tersebut. Cara paling mudah dalam mengidentifikasi perubahan *beat* adalah adanya perubahan subjek atau topik. Menurutnya salah satu aturan dalam *beat* adalah tiap perubahan *beat* ditandai dengan perubahan *blocking* dan kata kerja secara penyutradaraan. Menandai tiap perubahan *beat* dengan merubah *blocking* mungkin akan membuat *blocking* terlihat kaku dan dibuat-buat. Salah satu cara lain untuk menandai perubahan *beat* adalah memberikan kata kerja yang berbeda kepada aktor untuk menghasilkan tingkat akting yang berbeda. Dengan menyutradarai perubahan *beat* pada *scene* dan memastikan aktor dapat memainkan tiap *beat* akan membantu penonton untuk mengikuti jalan cerita dan menjaga tempo (hlm. 219-226).

Sementara itu, definisi *beat* menurut Dunne (2009) adalah unit-unit kecil dari tindakan atau aksi karakter dalam sebuah *scene*. Setiap *beat* memiliki fokus tunggal atau satu tujuan yang terlihat dari keinginan atau *want* karakter, tingkah laku tertentu ataupun topik yang dibahas dalam *scene* tersebut (hlm. 91). Singkatnya, satu *beat* menunjukkan satu topik atau kegiatan. Menurutnya *beat* ditulis atau dianalisa secara intuitif. Tidak ada rumus pasti bagaimana sebuah *beat* harus berakhir atau mencapai konklusi. Bahkan terkadang konklusi sebuah *beat* adalah tidak ada konklusi, dalam artian terjadi sebuah interupsi yang meninggalkan *beat* dalam sebuah masalah tidak memiliki resolusi (hlm. 170).

Proferes (2008) membagi *beat* menjadi dua, yaitu *narrative beats* dan *acting beats*. *Narrative beats* adalah *beat* yang dilihat melalui kacamata sutradara, bagaimana sutradara membagi *scene* tersebut dari sisi cerita atau naratif. Sutradara menggunakan *blocking*, kamera dan editing untuk menandai perubahan *narrative beats* sehingga penonton merasa bahwa sesuatu yang signifikan telah terjadi pada jalan cerita. Sementara itu *acting beats* adalah pembagian *beat* yang dilihat dari kacamata aktor. Setiap kali ada perubahan tindakan dalam karakter, *acting beat* juga berubah. Tiap *acting beat* dapat dideskripsikan menggunakan sebuah kata kerja (hlm. 17-18).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA