



### **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. Tema

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013) tema adalah sebuah pokok ide utama, pesan, ungkapan, atau moral dari sebuah film. Tema haruslah menggambarkan sebuah perasaan yang dapat dirasakan dalam pengalaman seorang manusia. Biasanya tema akan disisipkan ke dalam sebuah cerita melalui elemen-elemen yang berada di dalam cerita dan juga berdasarkan pendekatan arahan dari seorang sutradara (hlm. 69). Menurut Rooney dan Belli (2011) tema menjadi sesuatu yang sangat penting saat membuat sebuah film, sehingga semua *scene* sangatlah membantu dalam mengkonsepkan sebuah tema. Tema bukanlah sebuah plot di dalam cerita, tetapi plot dapat tergambarkan melalui sebuah tema (hlm. 5).

Menurut Gallo (2012) ketika sebuah karakter memiliki sebuah *want* dan dihadapkan dengan kejadian yang dapat menimbulkan konflik menjadi sebuah klimaks di dalam film, hal tersebut dapat menyebabkan karakter tersebut berhasil atau gagal dalam mencapai *want* tersebut. Disitulah tema dari sebuah film akan terlihat dan menjadi akhir dari sebuah *character's journey* (hlm. 104). Menurut Seger (2010) dikebanyakan film bagus, tema dari sebuah film akan dimunculkan melalui sebuah gambar di awal film. Penonton akan diperlihatkan oleh sebuah gambar yang dapat memvisualisasikan tema melalui tempat, *mood*, tekstur, visual metafora dan lain-lain.

Tetapi jika film dimulai dengan dialog, akan lebih susah dimengerti daripada divisualisasikan melalui sebuah gambar, karena mata akan lebih cepat menerima dan menangkap sebuah informasi daripada mendengar melalui telinga (hlm. 24-25).

### **2.1.1. Sandaran hidup**

Menurut Peabody (2005) rasa ketergantungan pada sebuah hubungan dapat membuat seseorang untuk bertahan dari sebuah rasa sakit melalui fisik, daripada mendapatkan rasa sakit emosional karena hubungannya berakhir atau putus (hlm. 16). Kemudian menurut Peabody (2005) bahwa situasi ketergantungan untuk bisa bertahan dalam sebuah hubungan, dapat termotivasi karena salah seorang mencoba untuk mengontrol hubungannya dengan memberikan cinta, kasih sayang, kesetiaan, perhatian, dan persahabatan. Mereka dapat melakukan itu karena mereka merasa mampu mengorbankan dirinya untuk partnernya (hlm. 66). Miller (2015) mengatakan bahwa laki-laki dan perempuan mempunyai kecenderungan yang berbeda dalam memilih target ketika melakukan pengkhianatan. Laki-laki lebih sering mengkhianati pasangan atau teman kerjanya, sedangkan perempuan lebih sering mengkhianati keluarga dan temannya, sehingga mereka mencoba mencari sandaran ditempat yang lainnya (hlm. 332).

### **2.2. Karakter**

Glebas (2007) mengatakan bahwa karakter adalah seseorang yang akan berada di dalam sebuah *screen*. Karakter yang baik adalah karakter yang dapat dipercaya,

mempunyai keinginan yang kuat dan mengambil tindakan melalui cara yang unik dengan caranya sendiri (hlm. 42). Karakter akan memperkuat sosial isu yang berada di dalam film, sedangkan plot akan membantu karakter untuk mengalami dan bereaksi terhadap kenyataan yang ada, sehingga karakter harus dibuat dengan kuat dan menarik untuk menerapkan isu berdasarkan aksi dan reaksinya (Beker, 2013, hlm. 35). Penonton juga harus mempercayai jika karakter yang dipilih adalah karakter yang tepat untuk film tersebut. Penonton juga harus percaya bahwa karakter di dalam film memang memiliki pekerjaan, tempat tinggal, dan juga pakaian yang tepat guna mendukung dunia dari karakter yang ingin dibuat di dalam film. Apapun yang diciptakan haruslah mendukung, dan jangan sampai penonton merasa terganggu dengan ilusi yang coba diciptakan (Irving & Rea, 2006, hlm. 110).

Menurut Irving dan Rea (2006) bahwa karakter yang tepat adalah kunci untuk membangun sebuah cerita. Karakter akan membuat penonton masuk ke dalam dunianya dengan menghidupkan karakter di dalam sebuah *script*. Tidak peduli betapa bagus sebuah gambar di dalam film, penonton akan susah untuk berempati jika para penonton tidak percaya pada karakter tersebut (hlm. 119). Irving dan Rea (2006) juga mengatakan bahwa jika penonton tidak peduli dengan karakter, maka penonton tidak akan peduli dengan cerita itu (hlm. 123).

### **2.2.1. *Character's journey***

Menurut Bell (2004) *character's journey* adalah sebuah gambaran yang terjadi dari dalam diri karakter selama berjalannya cerita. Pada awalnya suatu karakter akan

mempunyai sebuah tipe karakter, kemudian sesuatu terjadi disekitarnya dan berdampak pada diri karakter yang akan membuat perubahan pada tipe karakter di akhir cerita. Beliau memberikan sebuah contoh dari film *The Wizard of Oz*, di mana karakter Dorothy bermula sebagai seorang pemimpi yang mencoba mencari kehidupan yang lebih baik di atas pelangi. Kemudian di akhir cerita Dorothy menyadari bahwa tidak ada tempat yang lebih baik selain di rumah sendiri. Dorothy mengalami perubahan 180 derajat, dari seseorang yang merasa tidak puas hingga merasa puas, atau dari seorang pemimpi hingga menjadi orang yang realis. Di dalam film, Dorothy telah diperlihatkan bahwa ia telah mendapatkan pelajaran yang telah mengubah hidupnya. Menurut beliau sebuah *character's journey* dari sebuah karakter haruslah mendapatkan sebuah pelajaran hidup seperti Dorothy, jika tidak mendapatkan pelajaran yang akan merubah hidupnya, maka perubahan pada karakter akan terlihat tidak meyakinkan (hlm. 142).

*3 act structure* dibagi menjadi pembuka, pertengahan, dan penutup, antara lain (King, 2014, hlm. 8-12):



Gambar 2.1. 3 Act structure

(King, 2014, hlm. 8)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## *Act I – Setup*

1. *Opening image*: biasanya terdapat pada halaman pertama sebuah *script*. Bagian ini dapatlah menggambarkan tema, simbol, metafora, sesuatu yang berhubungan dengan cerita, atau pertanda yang akan membantu cerita ke depannya.
2. *Hook*: biasanya berada pada beberapa *scene* awal. Pada bagian ini terdapat sesuatu yang dapat menarik penonton untuk terus ingin mengikuti perjalanan cerita dari sebuah film. Bisa dengan menimbulkan banyak pertanyaan atau sesuatu yang dapat menaikkan minat untuk tetap mengikuti ceritanya.
3. *Inciting incident*: bagian ini harus terjadi pada beberapa *scene* awal dengan menunjukkan berjalannya cerita. Hero mendapatkan panggilan untuk berpetualang di dalam ceritanya. Karakter bisa saja menolaknya, ia juga bisa bertemu dengan penasihat, kemudian mempertimbangkannya dan ia berkomitmen dengan *goal* yang barunya.
4. *Plot point one*: terjadi pada 25% cerita ketika telah berlangsung. *Scene* ini adalah sebuah permainan yang dapat merubah cerita serta misi dari hero, dan misi barunya dimulai.

## *Act II – Confrontation as reaction*

1. *Hero reacts to plot point one*: pada bagian ini karakter bisa menangis, ketakutan, mencoba menghindar, mencari sebuah ide, mencari teman, dan lain-lain.

2. *Pinch point one*: pada bagian ini terlihat seperti karakter antagonis menang. Merasakan kekuatan yang dimiliki antagonis dan terlihat bahwa sebuah masalah akan datang.
3. *Hero reacts to pinch point*: hero bereaksi dan menanggapi masalah yang ditimbulkan oleh karakter antagonis.
4. *Midpoint*: bagian ini terjadi setelah 50% cerita berlangsung. Akan ada sebuah *plot point* penting yang akan mengubah banyak hal lagi di dalam cerita. Yang satu ini dapatlah mengubah jalannya cerita dan mengakibatkan efek dalam diri karakter.

#### *Act II – Confrontation as action*

1. *Hero reacts to midpoint*: hero bereaksi dan menanggapi masalah yang didapatnya.
2. *Pinch point two*: peringatan lainnya tentang kekuatan dari antagonis, dan antagonis berusaha untuk memusnahkan hero. Menunjukkan seberapa jahat, seberapa besar, dan seberapa sulit hal yang harus dilalui hero.
3. *Hero reacts to pinch point*: hero bereaksi dan menanggapi masalah yang ditimbulkan oleh karakter antagonis.
4. *All hope is lost*: pada bagian ini adalah momen ketika hero merasakan kekalahan, hero menyerah.
5. *High point* atau *temporary triumph*: pada bagian ini hero berpikir bahwa ia telah mendapatkan *goal*. Namun ternyata kemenangan itu hanyalah sementara (Schmidt, 2006, hlm. 31).

### *Act III – Resolution*

1. *Plot point two*: terjadi ketika cerita sudah berjalan 75%. Pada bagian ini terdapat sebuah informasi yang menjelaskan semuanya. Menjelaskan tentang apa yang benar, apa yang tidak benar, dan apa yang akan terjadi selanjutnya.
2. *Hero reacts to plot point two*: hero bereaksi dan menanggapi masalah yang ditimbulkan.
3. *Resolution*: akhir dari sebuah cerita, hero mengalahkan antagonis dan memecahkan masalah.
4. *Closing image*: gambar ini akan mencerminkan pada gambar di awal film. Dapat membuat *hook* baru jika ingin membuat *sequel* film selanjutnya. Jika tidak, bisa dengan memperkuat tema dari cerita tersebut.

Menurut Weiland (2016), *character's journey* dan tema sangatlah berhubungan untuk membangun sebuah struktur cerita. Plot, karakter dan tema menjadi kombinasi elemen yang tepat untuk membentuk struktur. Terlihat susah ketika harus menyatukan ketiga hal tersebut ke dalam sebuah cerita, tetapi ketika telah mengerti tentang ketiga hal tersebut, maka akan mudah untuk menyederhanakannya menjadi satu kesatuan cerita (hlm. 8). Beliau memberikan 3 contoh tipe dasar dari *character's journey*, antara lain:

1. *The positive change arc*

Ini adalah sebuah *character's journey* yang paling umum dan populer. Pada awalnya karakter protagonis akan dihadapkan dengan rasa ketidakpuasan dan penolakan

akan kepercayaan yang dimilikinya. Seiring berjalannya cerita, karakter akan dipaksa untuk menghadapi tentang kepercayaannya dan dunianya, hingga akhirnya karakter berhasil mengalahkan keraguan akan kepercayaannya. Di akhir cerita karakter telah berubah dan mendapatkan jalan yang lebih baik tentang kepercayaannya (hlm. 9).

## 2. *The flat arc*

Banyak cerita yang menampilkan karakter, pada dasarnya telah menjadi suatu karakter yang lengkap bagi dirinya sendiri. Karakter tersebut adalah hero dan tidak perlu memperlihatkan personal karakternya berkembang menjadi lebih kuat untuk melawan keraguan atas kepercayaannya. Karakter ini mengalami sedikit pengalaman dan selama cerita berlangsung kepercayaannya tetap tidak berubah, tetap statis atau datar (hlm. 9).

## 3. *The negative change arc*

*Negative change arc* hanyalah kebalikan dari *positive change arc*, yang dimana karakter berakhir pada keadaan yang lebih buruk daripada keadaan saat cerita dimulai. Tetapi *negative change arc* lebih memberikan variasi daripada kedua *arc* lainnya (hlm. 9).

### 2.2.2. *3D character*

Menurut Egri (2013) manusia memiliki *three-dimensional character* yang terdiri dari fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Tanpa adanya ketiga ini, seseorang tidak dapat dinilai sebagai manusia (hlm. 16).

### 2.2.2.1. Fisiologis

Menurut Egri (2013), seseorang manusia normal akan berhenti beragumen ketika melihat orang bungkuk berpendapat tentang bagaimana dunia menurut pandangannya. Orang lumpuh, orang buta, orang tuli, orang jelek, orang cantik, orang tinggi, atau orang pendek, masing-masing akan memandangi dunia dengan cara yang berbeda. Orang sakit akan menganggap bahwa kesehatan adalah hal utama, tapi orang sehat akan meremehkan arti dari sebuah kesehatan. Berdasarkan fisiologis seseorang juga dapat menggambarkan keadaan kelas atas atau kelas bawah (hlm. 16). Beliau juga memberikan aspek yang termasuk dalam unsur fisiologis (hlm. 18):

1. Gender
2. Umur
3. Tinggi dan berat
4. Warna rambut, mata, kulit
5. Postur tubuh
6. Keturunan
7. Penampilan: berpenampilan menarik, gemuk, kurus, bersih, rapih, berantakan, bentuk wajah atau tubuh.
8. Kekurangan: kelainan bentuk, abnormal, tanda lahir, penyakit.

#### 2.2.2.2. Sosiologis

Menurut Egri (2013), ketika seorang anak dilahirkan diruang bawah tanah dan tempat bermainnya adalah disebuah kota yang kotor, seseorang pasti akan memiliki reaksi yang berbeda dengan seorang anak yang lahir di rumah besar yang selalu bermain dengan obat pencegah kuman. Tetapi analisis tentang anak itu kuranglah lengkap tanpa mengetahui siapa orang tuanya, temannya, buku, atau makanan yang ia suka, dan bahasa yang ia kenakan (hlm. 17). Beberapa aspek yang termasuk dalam sosiologis yaitu (hlm. 18):

1. Golongan: golongan bawah, menengah, atas.
2. Pekerjaan: tipe pekerjaannya, jam kerjanya, penghasilan, kondisi pekerjaannya, sikap dalam bekerja
3. Pendidikan: seberapa jauh pendidikannya, tipe sekolahnya, pelajaran favoritnya, nilai yang dicapai.
4. Kehidupan mengenai rumah: orang tua yang masih hidup, yatim piatu, orang tua dipisahkan atau diceraikan, kebiasaan orang tua, perkembangan mental orang tua, keburukan orang tua, kelalaian, status pernikahan.
5. Agama.
6. Ras, kebangsaan.
7. Tempatnya di masyarakat: ketua diantara temannya, tempatnya disebuah klub atau dibidang olahraga.
8. Kepolitikan

9. Hiburan, hobi: buku, koran, majalah yang dibacanya.

### **2.2.2.3. Psikologis**

Menurut Egri (2013), psikologis adalah gabungan dari fisiologis dan sosiologis. Keduanya dapat menciptakan ambisi dalam hidup, rasa frustrasi, watak, tingkah laku dan lain-lain (hlm. 17). Aspek yang termasuk dalam unsur psikologis adalah (hlm. 18-19):

1. Seksual, standar moral.
2. Dasar pikiran, ambisi.
3. Rasa frustrasi, kekecewaan.
4. Watak: mudah tersinggung, mudah bergaul, pesimis, optimis.
5. Sikap terhadap kehidupan: mengundurkan diri, bersikap mengalah, agresif.
6. Kerumitan: godaan, takhayul, fobia, halangan.
7. *Extrovert, introvert, ambivert.*
8. Kemampuan: bahasa, talenta.
9. Kualitas: imajinasi, penilaian, perasa, sikap seimbang.
10. *IQ*

### **2.2.3. Character breakdown**

#### **2.2.3.1. Want/objective**

Rabiger dan Cherrier (2013) mengatakan bahwa karakter di dalam film sangatlah hidup seperti dengan manusia pada layaknya yang tidak berada di dalam film, tetapi

hanya akan benar-benar hidup ketika mereka mempunyai sesuatu untuk diperjuangkan. *Want* atau *objective* adalah sesuatu yang akan dapat mendorong karakter menjadi hidup. Terdapat 2 *objective* yang berada di dalam film yaitu, *life objective* (internal) dan *plot objective* (eksternal). *Life objective* adalah *want* untuk keseluruhan film dan *want* ini jarang sekali berubah seiring berjalannya film. *Life objective* juga sesuatu yang dapat dirasakan penonton seiring berjalannya film, tetapi tidak dapat divisualisasikan di dalam film atau ditampilkan melalui kaca mata kamera, Sedangkan *plot objective* adalah sebuah cara yang dapat memvisualisasikan *life objective* pada kaca mata kamera. Beliau memberikan sebuah contoh *life objective* melalui seorang anak yang ingin dihargai oleh ayahnya. Sedangkan *plot objective* dapat divisualisasikan melalui anak yang mencoba mencari pekerjaan bagi keluarganya, atau menyelamatkan kebun ayahnya, dll (hlm. 36-37).

Rabiger dan Cherrier (2013) kembali mengatakan bahwa *objective* dapat diwujudkan dan disampaikan dalam berbagai cara, tetapi sutradara harus dapat menyampaikannya dengan jelas. Jika *objective* tidak disampaikan dengan jelas, maka konflik dan tujuan dari karakter juga tidak akan jelas dan tersampaikan kepada penonton. Sebelum menentukan *want*, sutradara sudah harus mengenal karakternya secara luar dan dalam, sehingga sutradara dapat memahami mengapa karakter tersebut akan melakukan hal yang diinginkannya. *Want* tiap karakter juga harus mencerminkan jati diri dari karakter tersebut, karena itu seorang sutradara dapat bekerja sama dengan aktor untuk membangun *want* karakter dalam mencapai *goals*,

serta aksi yang akan ditunjukkan di dalam film (hlm. 37). Menurut Dekoven (2006) bahwa *want* adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi manusia dalam berpikir, bergerak, berbicara, bertindak, bagaimana ia membuat keputusan dan bereaksi terhadap kejadian yang ada (hlm. 23).

Menurut Weston (1996) saat melakukan analisis *script*, *want* harus dibuat untuk tiap karakter disetiap *scene*. Beliau memberikan contoh bagaimana dapat memilih *want* dengan baik:

1. Lihatlah pada fakta bahwa karakter tersebut sangat membutuhkan apa pada situasi tersebut. Sutradara juga bisa mengeksplorasi diri sendiri dengan cara, jika ia berada di dalam situasi tersebut apa keinginan yang akan ia lakukan. Buatlah *list* sebanyak mungkin yang dapat memungkinkan *want* terbentuk (hlm. 210).
2. Lihatlah kelakuan dari karakternya. Lihatlah apa yang karakter lakukan daripada melihat apa yang ia akan lakukan melalui kata-katanya (hlm. 210).
3. Lihatlah hal-hal yang karakter bicarakan. Cara ini akan membantu sutradara dalam menemukan petunjuk mengenai jati diri karakter, serta hal-hal yang diinginkannya (hlm. 210).
4. Lihatlah dari kejadian emosional di dalam sebuah *scene*. Apa yang terjadi di dalam *scene* tersebut dan bagaimana akhir dari *scene* tersebut. Apakah karakter tersebut benar-benar menginginkan itu terjadi atau karakter itu yang menyebabkan hal itu terjadi (hlm. 210).

5. Lihatlah apa yang diinginkan manusia dalam kehidupannya. Misalkan cinta, kekuatan, keluarga, dll. Manusia pasti menginginkan semua hal, tapi pasti ada beberapa hal yang manusia berusaha korbankan demi mendapatkan keinginannya itu. Hal tersebut dapat menjadi sebuah *want*. Sesuatu hal yang sangat penting dan menarik bagi manusia juga bisa menjadi sebuah *want* bagi karakter (hlm. 210).
6. Artikan sebuah ide dari bentuk *want* ke dalam suatu kalimat yang dapat dimengerti dengan mudah. Misalkan “laki-laki ini tertarik pada perempuan itu”, kalimat ini dapat diartikan menjadi “laki-laki ini mau agar perempuan itu dapat tidur bersamanya”. Sebuah *want* tidak boleh samar-samar, tetapi harus jelas dalam penyampaiannya (hlm. 210).
7. Jika masih bingung dalam menentukan *want*, sutradara bisa bertanya pada dirinya sendiri, apakah sutradara menginginkan lawan karakternya merasa baik atau tersakiti (hlm. 211).

### **2.2.3.2. Motive**

Menurut Trottier (2014) *motive* adalah sebuah alasan dari seorang karakter untuk menginginkan apa yang ia inginkan. Semakin personal sebuah *motive* yang terdapat dalam diri karakter, maka penonton akan semakin simpati dengan karakter (hlm. 85). Menurut Dunne (2009), semakin tinggi sebuah *stakes*, maka semakin penting *want* karakter untuk dicapai. Dengan tingginya sebuah *stakes*, maka karakter akan sangat berusaha keras untuk mendapatkan apa yang ia inginkan. *Motive* juga dapat

menentukan siapa dirinya, apa yang ia percayai atau tidak dipercayai, dan apa yang pernah ia alami, semua itu akan ditunjukkan di dalam sebuah *scene* (hlm. 93). Manusia biasanya termotivasi atas dasar rasa sakit atau rasa senang. Semenjak rasa sakit adalah sesuatu yang tidak disukai oleh orang banyak, maka biasanya manusia akan lebih termotivasi karena adanya rasa kesenangan di dalam dirinya (Weiland, 2016, hlm. 155).

#### **2.2.3.3. *Obstacle***

Menurut Dunne (2009) ketika karakter memulai pencarian sebuah *goal*, maka akan menimbulkan sebuah dramatik *action*, ketika karakter menghadapi sebuah *obstacle*, maka akan membuat *want* terlihat susah untuk dicapai. Semakin lama cerita berjalan, biasanya *obstacle* akan semakin besar dan memburuk. Tapi sebuah *obstacle* selalu dapat menemukan solusinya (hlm. 93). *Obstacle* akan memaksa karakter untuk membuat keputusan, mengambil sebuah tindakan atau pindah ke arah yang lain (Seger, 2010, hlm. 70).

#### **2.2.3.4. *Flaw***

Menurut Dunne (2009) kelemahan dari sebuah karakter dapat dilihat berdasarkan tema sebuah film (hlm. 282). Menurut Trotter (2014) bahwa *need* akan dihalangi oleh *flaw* sebuah karakter. Biasanya *flaw* berbentuk seperti egois, serakah, atau sombong. Terkadang *flaw* datang dari sebelum film dimulai atau terkadang muncul pada saat *scene* pertama, yang membuatnya merasa sangat terluka. Dilain kata,

karakter terluka pada bagian *background story*. Karakter akan membawa luka tersebut hingga akhir perjalanan sebuah *journey* berakhir, yang mungkin bisa terobati atau tidak (hlm. 56). Dengan kelemahan, ketidak sempurnaan, atau kejahatan akan membuat karakter menjadi lebih nyata dan menarik. Semakin gelisah sebuah karakter, maka semakin penonton menikmatinya (Vogler, 2007, hlm. 33).

#### **2.2.3.5. Stake**

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013) *stakes* adalah sebuah hal penting dalam aspek pembentukan *want* seorang karakter. *Stakes* merupakan sebuah konsekuensi yang akan diterima ketika karakter gagal mendapatkan sebuah *want*. Jika *want* sebuah karakter sangatlah kecil, maka karakter hanyalah akan mempunyai sedikit alasan untuk berjuang. Tapi ketika *want* terlihat sangat penting, dengan adanya *stakes* yang tinggi maka karakter akan termotivasi dengan kuat untuk mencapai *want* tersebut (hlm. 37). *Stakes* yang besar adalah *stakes* yang berhubungan dengan kehidupan karakter, seperti keluarga, teman, nasib, mimpi, atau yang berhubungan dengan dunianya (King, 2014, hlm. 33).

Menurut Seger (2010) dengan menaikkan tingkat *stakes* dan membuat karakter menjauh dari goal, akan membuat karakter terlihat tidak akan pernah berhasil mendapatkan *goal* tersebut. Jika penonton melihat bahwa karakter serasa tidak akan dapat mencapai *goal*, maka itu akan menciptakan emosi yang kuat bagi penonton,

dan dengan begitu penonton akan merasakan dirinya yang terjun langsung ke dalam *character's journey* dari karakter (hlm. 153).

#### **2.2.3.6. Need**

Menurut Dekoven (2006) *need* dibagi menjadi dua, yaitu *life need* dan *scene need*. *Life need* adalah sebuah kebutuhan tetap yang akan mempengaruhi kebiasaan karakter di keseluruhan cerita hingga akhir film. Sedangkan *scene need* adalah kebutuhan yang dibutuhkan di dalam setiap *scene*, yang berguna untuk mendukung *life scene* tersebut (hlm. 29).

#### **2.2.4. Background story**

Menurut Seger (2010) *background story* dapat menjadi sebuah motivasi utama bagi seorang karakter. Cara ini mengharuskan karakter untuk berbicara banyak hal di dalam dialognya, semisal tentang masa lalu yang membuatnya berada pada saat ini. Karakter juga bisa membicarakan tentang latar belakangnya, di mana ia hidup, cerita tentang kehidupannya, atau mengenai keluarganya, dan masih banyak lagi. Tapi dengan cara ini akan membuat *script* menjadi penuh, sehingga cara terbaik untuk memunculkan *background story* yaitu melalui aksi dan gambar yang ditampilkan selama berjalannya cerita (hlm. 180). Menurut Trottier (2014) *background story* pada umumnya terjadi sebelum film dimulai, dan biasanya *background story* akan mempengaruhi perilaku atau kebiasaan karakter melalui trauma dimasa lalu (hlm. 38). Sedangkan menurut Thomas (2009) *background story* dapat dimunculkan melalui 3 cara, yaitu: dengan

disisipkan pada bagian awal sebuah cerita, disisipkan melalui adegan-adegan yang berada di dalam film, atau dikubur di dalam film. Semua pilihan tergantung pada *goal* dan bagaimana *scriptwriter* ingin menyampaikannya (hlm. 73).

### 2.3. *Blocking*

Monta dan Stanley (2008) mengatakan bahwa *blocking* adalah sebuah istilah yang dapat digunakan dalam berbagai macam cara, dan biasanya ditulis sebagai sebuah instruksi yang dibuat oleh sutradara. *Blocking* pada sebuah televisi dan film mengacu pada pergerakan aktor atau bisa pada pergerakan kamera dalam sebuah adegan, karena *blocking* juga dapat membantu pergerakan kamera sebagaimana aktor bergerak melakukannya. Jika di *sitcoms*, terkadang ada satu hari yang digunakan hanya khusus untuk mengeset kamera setelah *blocking* pada aktor dilakukan di ruang *rehearsal*. (hlm. 173). Ketika mendapati *blocking* di area yang terbatas, seperti pada *scene* mobil, bus, kereta, pesawat, dll. Biasanya cara yang paling mudah adalah membuat *blocking* terlihat sederhana dan mengurangi rancangan *blocking*. Tapi ternyata kebanyakan sutradara menjadi lebih kreatif ketika mereka bekerja di area yang terbatas (Katz, 2004, hlm. 57).

Proferes (2008) menyatakan bahwa ketika sutradara sudah lebih mahir dalam memvisualisasikan *blocking* aktor, ia akan lebih mahir untuk menggabungkan *blocking* aktor dan kamera secara bersamaan. Beliau juga mengatakan bahwa *blocking* memiliki delapan fungsi utama, antara lain:

1. Yang dilihat dari sebuah *blocking* adalah untuk mencapai sebuah tujuan dan membuat nyata sebuah adegan di dalam *scene*. Proferes membuat sebuah contoh dengan kata, “Jack dan Jill naik ke atas gunung, Jack jatuh, Jill jatuh setelahnya.” Ketika karakter melakukan tujuan tersebut, maka *blocking* telah tercipta di dalam sebuah *scene* (hlm. 28).
2. *Blocking* dapat memperlihatkan suatu perasaan yang berasal dalam diri karakter, yang tidak terlihat dan bersifat internal. Karena *blocking* adalah sebuah penyampaian eksternal dari karakter. Ketika *blocking* digunakan seperti ini, akan membuat penyampaian dari karakter lebih terbuka terhadap penonton di dalam film. Mungkin penggunaan *blocking* jenis ini akan sangat sedikit, tetapi ketika perasaan menjiwai tokoh karakter semakin tertanam di dalam kepala aktor, dan semakin *blocking* terlihat natural, maka sutradara semakin akan membutuhkan fungsi dari *blocking* ini (hlm. 28).
3. *Blocking* dapat menunjukkan kodrat dari sebuah hubungan, dengan cara seperti ini akan terlihat praktis dan mudah dimengerti oleh penonton. Contoh dari Proferes adalah seorang laki-laki duduk di bangku belakang meja besar dan laki-laki lain berdiri di depan meja. Berdasarkan *blocking* tersebut, tanpa penonton mengetahui apapun tentang dua karakter itu, penonton akan mengasumsikan bahwa laki-laki yang berdiri di depan meja adalah seorang bawahan. Namun jika dibuat dengan *blocking* yang berbeda, di mana ada seorang laki-laki duduk di belakang meja dan laki-laki lain duduk di atas meja, penonton tidak akan langsung mengasumsikan

bahwa laki-laki yang duduk di atas meja adalah bawahan. Profeses mengambil contoh yang digunakan oleh Hitchcock, dalam film *Vertigo* (1958) yang dimana karakter yang berada di belakang meja yang besar dengan jendela yang besar dan ruangan yang besar, ternyata adalah teman dekat dari karakter Jimmy Stewart. Banyak *backstory* yang dapat di selesaikan dengan cepat pada awal *scene* dengan cara ini (hlm. 28).

4. *Blocking* dapat mengarahkan penonton. Cara ini dapat memperkenalkan penonton dengan lokasi atau menunjukkan suatu properti yang penting. Salah satu cara untuk melakukan *blocking* ini adalah dengan aksi yang bertahap, sehingga pergerakan karakter dapat mengungkapkan tata letak yang bersangkutan di dalam lokasi tersebut. Dengan cara ini penonton juga dapat diberitahukan bahwa karakter ini akan meloncat melalui jendela atau akan ada seseorang yang akan masuk melalui pintu, atau mungkin karakter ini dapat menemukan sebuah properti penting yang akan berhubungan dengan plot cerita.
5. *Blocking* dapat menjelaskan pemisahan ruang. “pemisahan” terjadi ketika karakter di *shot* dalam sebuah *frame* yang tidak berisikan karakter lain (atau objek) di dalam sebuah *scene*. Untuk menjelaskan keterpisahan ini dan menegaskan kepada penonton di mana terdapat adanya ruang yang memisahkan antara karakter dengan karakter lain (atau sebuah objek), adalah dengan membuat sebuah *shot* yang berbeda tetapi dengan sebuah *frame* yang sama kepada setiap karakter atau objek

tersebut. Kemudian *blocking* pemisahan ruang dapat ditunjukkan ketika karakter A berjalan menuju *frame* di karakter B (hlm. 29).

6. *Blocking* dapat menunjukkan perhatian penonton. Cara ini dapat membuat penonton sadar akan informasi penting di dalam film. Proferes menyebutkan bahwa Hitchcock di dalam film *Vertigo* (1958) menggunakan *blocking* untuk menunjukkan perhatian penonton. Kenyataan dalam sebuah film bahwa penonton harus mengerti dan menikmati cerita yang disajikan. Tetapi Hitchcock melakukan sebaliknya dari apa yang semestinya. Sebagai ganti Hitchcock menjelaskan kepada Stewart (aktor dalam film *Vertigo*), dengan mencoba melakukan pendekatan kepada Stewart dengan mempraktikkannya. Hitchcock mulai berkeliaran dari satu ruangan ke ruangan lain yang lebih besar, sehingga Stewart dan penonton dipaksa untuk berkonsentrasi pada perhatian yang sedang ingin dibicarakan (hlm. 29).
7. *Blocking* dapat membubuhkan tanda baca di dalam sebuah aksi. Bisa saja menggunakan tanda seru, bisa juga memberikan tanda tanya, serta tanda titik di tengah sebuah *shot*. Proferes mengambil contoh dari film *Gandhi* (1982) yang di mana sutradara Richard Attenborough menggunakan *blocking* tersebut. Proferes berusaha untuk menekankan isi dari aksi yang terjadi di film *Gandhi* ini, yaitu ketika selama berdialog tentang politik diantara golongan kelas atas India yang berbeda-beda. Saat itu rapat terjadi di ruangan yang sangat besar dan semua orang duduk nyaman disebuah pola susunan kursi yang berbentuk seperti tapak kaki kuda. Pelayan masuk dengan mengantarkan teh, *Gandhi* berdiri dan berjalan ke arah

pelayan, lalu mengambil alih untuk melayani teh dari pelayan tersebut. Gandhi meneruskan percakapannya lalu menyiapkan secangkir teh kepada orang-orang tersebut. Maksud dari pembubuhan tanda baca melalui *blocking* ini seperti:

1. Pokok politik / menyediakan teh / titik
  2. Pokok politik / menyediakan teh / titik
  3. Pokok politik / menyediakan teh / tanda seru (hlm. 29).
8. *Blocking* dapat digunakan untuk “penggambaran”, yang dimaksud dengan penggambaran adalah untuk membantu membuat *framing* pada kamera (hlm. 29).

Ketika *blocking* digunakan untuk menyelesaikan fungsi yang dibahas pada nomor 4 dan 5, *blocking* tersebut harus sesuai dengan nomor 1 atau 2. Jika tidak sesuai maka pergerakan karakter akan semauanya saja, karena tidak adanya motivasi pada karakter. Di dalam sebuah film tidak ada satu orangpun yang duduk, berdiri, atau maju selangkah kecuali aktor dapat memenuhi perintah yang jelas dari sebuah cerita. Cara terbaik untuk menghidupkan sebuah *scene* adalah dengan membuat karakter bergerak, tetapi jika sutradara dapat memotivasinya untuk bergerak. Hal yang paling dibenci dari adegan yang dramatik adalah aktor yang berlaku semena-mena (hlm. 29).

### **2.3.1. Membangun *blocking* aktor**

Monta dan Stanley (2008) mengatakan bahwa siapapun sutradaranya, walaupun mereka adalah sutradara terhebat sekalipun, pasti mereka mengharapkan sebuah improvisasi yang terkontrol dengan aktor. Untuk bisa berimprovisasi dengan aktor secara handal, mereka haruslah menciptakan *blocking* yang ada dipikirannya terlebih

dahulu sebanyak-banyaknya sebagai alat komunikasi dengan aktor. Semua sutradara juga harus mengetahui hubungan antar tiap karakter sebelum membuat *blocking* bagi aktor, sehingga tidak akan menyia-nyiakan waktu dalam membuatnya. *Blocking* dapat diibaratkan seperti bermain sebuah catur. Ketika seseorang bermain catur, mereka akan memikirkan 5 langkah ke depan selanjutnya. Sama seperti membuat *blocking*, seorang sutradara haruslah memikirkan setiap langkah yang diambilnya, dimulai dari aktor memulai *blocking* tersebut hingga ia mengakhirinya. *Blocking* yang dilatih dan dipersiapkan sangatlah penting jika menggunakan aktor dan para kru kamera. Semakin sering melatihnya, maka akan semakin sedikit kesalahan yang akan di dapat ketika syuting sedang berlangsung (hlm. 185-186). Beliau kembali mengatakan bahwa terdapat 2 alasan mengapa aktor bergerak:

1. Karakter ditolak dari posisinya sekarang.
2. Karakter lebih menyukai lokasi lain (hlm. 150).

Rabiger (2008) mengatakan bahwa, mulanya sutradara dapat mendorong aktor untuk secara bebas mengembangkan pergerakan dan tindakan dari karakter mereka. Kemudian sutradara membantunya dengan cara yang teratur dan bersifat percobaan dengan pola yang akan disepakati (hlm. 299). Irving dan Rea (2010) juga menyatakan ketika ingin merancang sebuah *blocking* pada aktor seorang sutradara tidak selamanya harus menunjukkan dan memberitahukannya. Sutradara bisa saja membiarkan aktor melakukan *blocking* dengan sendirinya melalui improvisasi dan membiarkan adegan tersebut tumbuh dengan natural. Ketika semua *blocking* sudah ditunjukkan di dalam

*script*, dan ketika aktor tergerak untuk melakukannya, maka mereka akan melakukan *blocking* tersebut. Sedikit demi sedikit dan dengan cara pengulangan maka adegan tersebut akan mulai berkembang dan menjadi kebiasaan yang dilakukan oleh aktor (hlm. 132).

### **2.3.2. *Given circumstances***

*Given circumstances* adalah sebuah bentuk dunia spesial yang dapat menentukan di mana sebuah aksi akan berlangsung nantinya (Monta dan Stanley, 2008, hlm. 61). Menurut Stanislavski (2008) *given circumstances* seperti sebuah kata “jika”, sesuatu yang dapat mengandai-andai. Kata “jika” selalu memunculkan sebuah tindakan yang kreatif, sedangkan *given circumstances* sesuatu yang mengembangkannya lebih lanjut. Tetapi keduanya ini memiliki fungsi yang berbeda, karena kata “jika” adalah sesuatu yang akan memacu imajinasi untuk hidup, sedangkan *given circumstances* yang mengembangkan isi pokok dari imajinasinya (hlm 53).

Menurut Thomas (2009) bahwa *given circumstances* sangatlah mempengaruhi sebuah plot, karakter, dan lainnya. Tanpa adanya *given circumstances*, karakter akan terlihat kebingungan, karena *given circumstances* dapat memberikan sebuah klu untuk mempengaruhi karakter, menaikkan tensi karakter, membuat lingkungan, menciptakan *mise-en-scene* dan dapat membuat plot terus berjalan (hlm. 39).

### 2.3.3. *Dramatic beats*

Menurut Irving dan Rea (2006) *beats* adalah momen di mana terjadinya sebuah perubahan arus. *Beats* termotivasi oleh *want* karakter, dan ketika sebuah aksi atau *want* berubah, maka *beats* akan terjadi. *Beats* juga dapat diartikan sebagai penunjuk arah bagi jalannya emosi di dalam sebuah cerita atau *scene* (hlm. 46). Menurut Proferes (2008) *dramatic beats* juga dapat digambarkan melalui *action verb*. Beliau memberikan sebuah contoh dengan seorang anak yang terlambat masuk kelas, kemudian beliau menggunakan *action verb* “menegur”, *action verb* tersebut adalah sebuah *beats*. Jika sutradara dapat mengidentifikasi *beats* di dalam sebuah *scene* dengan tepat, maka sutradara dapat dengan mudah membentuk *blocking* pada aktor, mengoperasikan kamera, dan dapat bekerja sama pada aktor dengan lebih mudah (hlm. 18). Sebuah contoh *beats* berdasarkan penulis Jon Favreau pada *script SWINGERS* tahun 1996 (Dancyger, 2004, hlm. 263):

52 INT. MIKE'S APARTMENT-LATER THAT NIGHT 52

Mike opens the door and flicks on the lights in his sparsely furnished single.

He drops his keys on the table and makes a bee line to the answering machine.

He pushes the button.

ANSWERING MACHINE  
(synthesized voice)  
She didn't call.

Mike collapses into his tuton and lights a smoke.

Beat.

He pulls out the COCKTAIL NAPKIN. He stares at the number.

He looks at the clock. 2:20 AM.

He looks at the napkin.

He thinks better of it, and puts the napkin away.

Beat.

He takes out the napkin and picks up the phone.

ANSWERING MACHINE  
(synthesized voice)

Don't do it, Mike.

MIKE

Shut up.

He dials.

It rings twice, then...

NIKKI  
(recorded)

Hi. This is Nikki. Leave a message.

(beep)

MIKE

Hi, Nikki. This is Mike. I met you tonight at the Dresden. I, uh, just called to say I, uh, I'm really glad we met and you should give me a call. So call me tomorrow, or, like, in two days, whatever. My number is 213-555-4679...

(beep)

Mike hangs up.

Beat.

He dials again.

NIKKI  
(recorded)

Hi. This is Nikki. Leave a message.

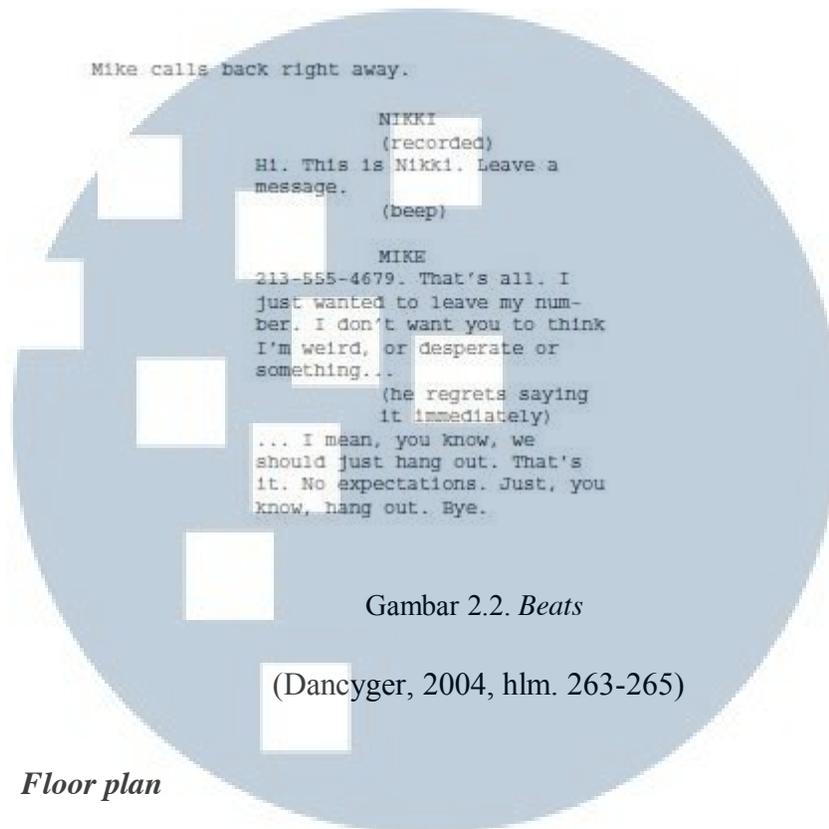
(beep)

MIKE

Hi, Nikki. This is Mike, again. I just called because it sounded like your machine might've cut me off before I gave you my number, and also to say sorry for calling so late, but you were still there when I left the Dresden, so I knew I'd get your machine. Anyway, my number is...

(beep)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

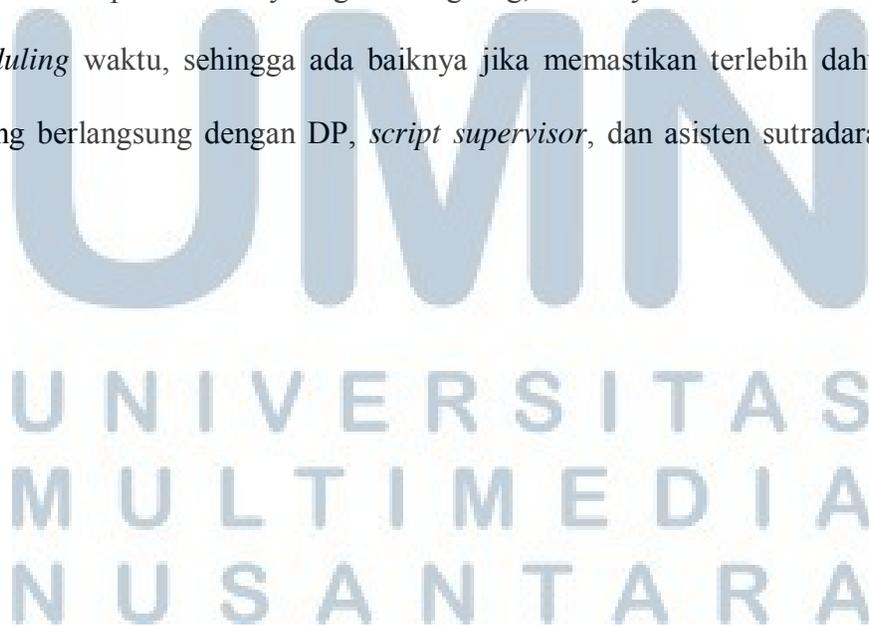


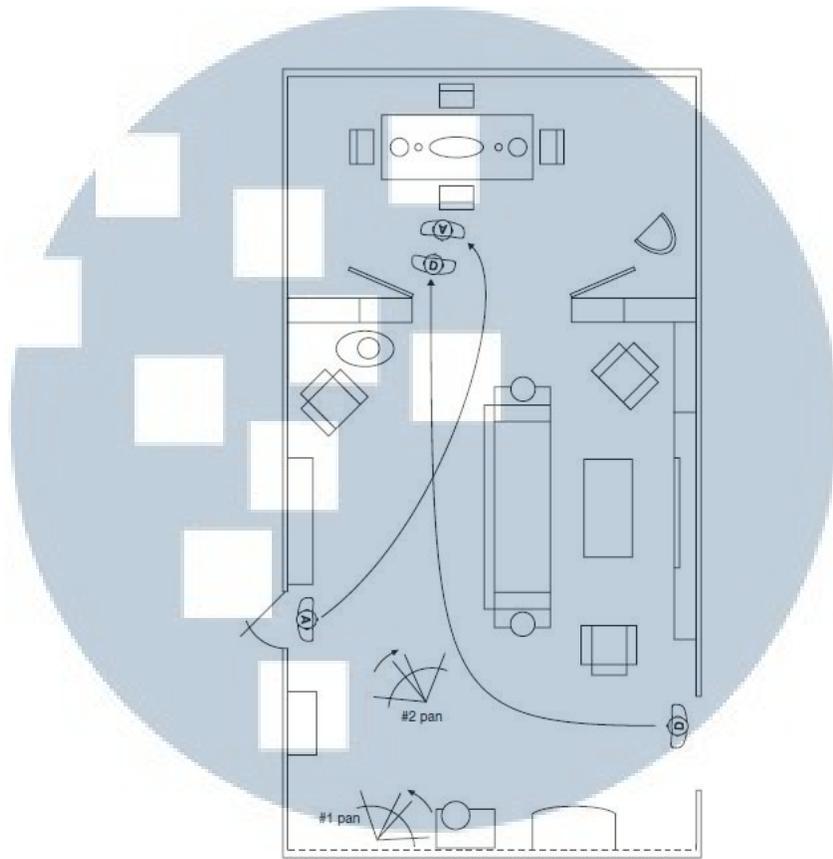
### 2.3.4. *Floor plan*

*Floor plan* akan memperkuat tujuan sutradara dalam merancang dan menyampaikan *blocking* aktor. Kemudian *floor plan* sangat efektif untuk mencari *camera angles*. *Floor plan* juga akan sangat berguna bagi para kru yang lain, untuk DP *floor plan* dapat membantunya dalam penempatan *lighting* serta kamera. Sedangkan untuk tim *art* akan mengetahui *set* atau lokasi mana saja yang masuk di dalam *frame* dan yang tidak masuk. Untuk tim lokasi, *floor plan* berguna untuk penempatan kendaraan-kendaraan sehingga tidak masuk dan mengganggu *framing* gambar pada saat proses produksi terjadi (Irving & Rea, 2006, hlm. 49).

Menurut Proferes (2008) bahwa *floor plan* hanyalah sebuah gambaran sederhana yang berasal dari atas kepala atau penglihatan *bird-eye* suatu lokasi, yang

berguna untuk mengkoreografikan pergerakan aktor sebelum menggunakan kamera sesungguhnya. Walaupun terkadang tidak semua lokasi dapat dibuatkan *floor plan*, tetapi *floor plan* sangat berguna sekali untuk membantu sutradara dalam merancang *blocking* yang berguna untuk kebutuhan cerita atau sebuah *scene* dan tidak hanya untuk kepentingan *blocking* karakter saja. *Floor plan* juga dapat dibuat dengan hanya menggunakan pensil dan kertas dengan sederhana mungkin, di mana dan kapanpun ingin melakukannya (hlm. 31). Menurut Rabiger (2008), jika dilihat dari sebuah *floor plan*, hal pertama yang harus diambil adalah *wide shot* atau *establishing shot* terlebih dahulu, karena itu akan mengambil semua sumber cahaya dari tempat tersebut. Kemudian barulah mengambil *shot* yang lebih dekat, tetapi *acting* dan *lighting* harus cocok dengan gambar yang telah diambil pada saat *wide shot* sebelumnya. Reaksi *shot*, *insert* dan *cut away* dilakukan di akhir pengambilan gambar. Jika ada perubahan atau penambahan pada saat syuting berlangsung, biasanya itu akan berdampak pada *scheduling* waktu, sehingga ada baiknya jika memastikan terlebih dahulu sebelum syuting berlangsung dengan DP, *script supervisor*, dan asisten sutradara (hlm. 379-380).





Gambar 2.3. *Floor plan*

(Proferes, 2008, hlm. 33)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA