



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

Mamer (2009) menyatakan bahwa sutradara adalah orang yang harus berani mengambil keputusan, karena sutradara adalah kepala dalam aspek kreatif dan segala tindakan yang dilakukan oleh kru merupakan keputusan dari sutradara (hlm. 46).

Rabiger dan Cherrier (2013) menambahkan sutradara harus memiliki ide tentang kehidupan sosial di lingkungan. Lebih lanjut menurut Rabiger dan Cherrier, sutradara juga harus peka terhadap lingkungan serta harus mampu memahami isu sosial yang sedang terjadi di lingkungan itu. Semua itu harus dimiliki oleh sutradara karena sutradara harus merealisasikan ide kreatif, imajinasi dan pemikiran tersebut sepanjang proses pembuatan film. Hal yang tidak kalah penting adalah kerjasama dengan kru harus terjalin dengan baik agar ide yang sudah tercipta bisa diwujudkan (hlm. 4-6).

Menurut Dancyger (2006) untuk mendapatkan sebuah gagasan, pertama-tama sutradara harus memiliki ketertarikan terhadap sebuah naskah. Karena dengan ketertarikan tersebut, sutradara mampu memahami situasi yang karakter utama sedang rasakan di kehidupannya dan mengerti apa saja yang akan karakter lakukan untuk bisa melangsungkan hidupnya. Ada beberapa perbedaan pendapat mengenai plot dari sudut pandang sutradara. Dancyger memberi contoh, menurut Spielberg dan Scott, plot sangat penting untuk mendapatkan sebuah gagasan. Sedangkan menurut Minghella dan

Soderbergh plot tidak terlalu penting karena mereka lebih condong untuk menghidupkan karakter. Namun menurut Dancyger, yang terpenting sutradara juga harus melihat kearah dirinya sendiri dan harus bisa menemukan obsesi dirinya (hlm. 19-20).

Ronney dan Belli (2011) juga berpendapat bahwa sutradara adalah seorang pemimpin. Setiap pemimpin pasti memiliki visi yang ingin dicapai. Rooney dan Belli mengemukakan bagaimana sutradara harus berpegang teguh terhadap visi yang dimiliki sutradara. Salah satu yang krusial adalah masalah penentuan keputusan (hlm. 232).

2.1.1. Tugas Sutradara

Menurut Rea dan Irving (2010) pra produksi merupakan tahap sutradara untuk mempersiapkan segala aspek yang akan menjadi fondasi untuk mempersiapkan tahap produksi. Mereka juga menjelaskan beberapa tugas sutradara dalam tahap pra produksi antara lain: sutradara mematangkan skenario, memilih kru, mencari dan menentukan lokasi *shooting*, mendiskusikan kebutuhan *shooting* pada produser, mendiskusikan skenario dengan desainer produksi, mendiskusikan skenario dengan sinematografer, berdiskusi dengan penata suara, memilih aktor yang tepat, melakukan proses *casting*, *reading*, *rehearsal* membuat *storyboard* dan membuat *shotlist* (hlm. 37).

Menurut Saroengallo (2008) sutradara harus menguasai semua skenario agar bisa memperlancar jalannya produksi. Dengan penguasaan skenario tersebut, sutradara akan siap untuk menghadapi segala situasi perubahan yang terjadi di lokasi *shooting*.

1. Penguasaan skenario

Sutradara tidak cukup hanya dengan memahami alur cerita, tetapi juga harus memahami tema utama yang diajukan oleh skenario tersebut.

2. Pengembangan latar belakang tokoh dalam film.

Meskipun tugas utama aktor adalah memahami dan menafsirkan karakter tokoh yang aktor perankan, namun deskripsi tentang latar belakang tokoh dari sutradara akan memudahkan aktor untuk bisa mengeksplor karakter tersebut.

3. Pemilihan ritme dramatik dari masing-masing adegan.

Sutradara harus merancang ritme dramatik. Sutradara mengatur apa yang dirasakan penonton ketika mereka melihat film tersebut dari adegan ke adegan. Meskipun ritme film baru terlihat ketika proses *editing*, pada saat di lokasi *shooting*, sutradara bisa meminta pengamatan *editor* agar ritme dramatik yang sudah terancang tetap berjalan dengan baik.

4. Pendekatan visual serta gaya yang akan dipakai.

Pendekatan visual tersebut baru bisa dipikirkan oleh sutradara ketika sutradara sudah menguasai skenario. Mulai dari karakter masing-masing tokoh dan tema dari cerita. Pendekatan visual tersebut mengarah kepada apakah kamera akan bergerak atau statis? Apakah pengambilan gambar yang dipakai akan berdurasi panjang atau pendek? Dalam menjelaskan pendekatan visual ini, sutradara secara lisan atau membawa referensi untuk didiskusikan dengan sinematografer.

5. Pembuatan *story board*.

Sutradara harus bisa merancang visual yang sudah terpikirkan sebelumnya. Agar semua mengerti komposisi gambar yang diinginkan oleh sutradara, sutradara menuangkan pemikiran visual tersebut ke dalam *story board*. Dengan *story board* semua kepala departemen bisa melihat rancangan dengan jelas. *Story board* juga akan memudahkan tim lokasi dalam menerjemahkan lokasi dan adegan yang sesuai dengan visi sutradara (hlm 34-42).

2.1.2. Visualisasi

Menurut Katz (1991) visualisasi merupakan tujuan yang ingin dicapai dari suatu pencapaian. Katz juga menambahkan bahwa visualisasi bukan hanya mengandalkan pemikiran tapi juga terdapat pengalaman fisik. Kedua aspek tersebut menciptakan imajinasi. Visualisasi merupakan interaksi dari dua jenis kegiatan yaitu pengalaman dan pengamatan. Dalam film, pengalaman berarti menyusun konten secara berurutan. Tujuan dari pengalaman ini adalah untuk mengevaluasi materi dari waktu ke waktu sebagaimana mereka dibentuk, mencoba mengkombinasikan ide dan membandingkannya. Sedangkan pengamatan merupakan proses yang membalikan keseimbangan ke hubungan intens dengan bahan yang menghasilkan pengalaman. Visualisasi harus mencakup pembuatan gambar langsung dalam media yang nyata. Menentukan visi serta ide merupakan sebuah keharusan sebelum pengambilan gambar. Katz menambahkan bahwa tidak ada yang salah dalam visualisasi sebuah *script*, yang ada hanya ide-ide alternatif dan eksplorasi yang pada akhirnya mengarah pada penemuan baru. Menurut Rabiger (2008), visualisasi dalam bentuk POV (*point of view*)

dapat berdampak simpati kepada penonton terhadap karakter, karena penonton diharuskan atau dipaksa menjadi karakter lewat sudut pandangnya (hlm. 356).

2.1.2.1 *Mise en scene*

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013) setiap *shot* yang menampilkan subjek, aksi, pergerakan, objek, *setting background* dan meliputi pencahayaan, *color*, dan tekstur adalah konsep dari *mise en scene* (hlm. 151). Menurut Brodwell dan Thompson (2015), *mise en scene* merupakan semua hal yang ada di dalam *frame* berdasarkan control dari sutradara. Brodwell dan Thompson menambahkan bahwa aspek dari *mise en scene* meliputi *setting, lighting, costume, make up and staging and performance*. Lebih lanjut lagi, *mise en scene* juga bisa terjadi secara spontanitas. *Mise en scene* bisa terjadi karena dikendalikan atau bahkan tidak dikendalikan sama sekali (hlm. 113).

1. *Blocking* Aktor

Menurut Thompson dan Bowen (2009), *blocking* aktor di dalam *frame* memiliki arti naratif tersendiri. Thompson dan Bowen memberikan contoh ketika karakter membelakangi kamera, hal tersebut memiliki pesan bahwa karakter sedang mengalami sebuah masalah, karena secara visual hanya akan terlihat bagian belakang dari karakter sehingga ada pesan bahwa karakter sedang menyembunyikan sesuatu seperti perasaan, niat bahkan pikiran. Jika seorang karakter ditempatkan pada posisi tersebut dalam situasi yang menegangkan, karakter tersebut bisa saja menjadi subyektif terhadap sesuatu yang ada di hadapannya (hlm. 39). Lebih lanjut lagi, Thompson dan Bowen menjelaskan tentang komposisi, menurutnya komposisi mempengaruhi nilai yang

terkandung dalam pengadeganan karakter. Hal yang menjadi sorotan dalam menentukan komposisi adalah *foreground*, *background*, lensa, fokus dan pencahayaan (hlm. 53). Thompson dan Bowen juga menjelaskan bahwa *frame* merupakan 4 dinding yang menjadi jendela bagi penonton. 4 dinding tersebut adalah bagian atas, bawah, kiri dan kanan. Thompson dan Bowen juga berpendapat bahwa pada normalnya, suatu karakter atau objek yang akan keluar dari *frame* maka akan melewati dinding kanan (hlm. 97). Thompson dan Bowen juga menjelaskan tentang *eyeline*, *eyeline* merupakan pandangan mata dari karakter yang sedang tertuju ke sebuah objek atau bahkan lawan bicara karakter tersebut. Tujuan dari *eyeline* adalah membuat penonton juga tertuju pada arah yang sama dengan apa yang karakter lihat (hlm. 111). Rabiger (2008) menjelaskan bahwa *blocking* aktor yang berada di dalam *frame* menunjukkan tentang siapa karakter tersebut. Posisi kamera juga turut mengambil peran dalam *blocking* aktor, dengan posisi kamera yang di set sedemikian rupa hal tersebut bisa menimbulkan kesan bagi penontonnya. Perasaan yang bisa hadir dalam *blocking* aktor dan kamera adalah rasa aman, rasa terperangkap hingga rasa keadilan (hlm. 45).

2. Postur

Bordwell, Thompson dan Smith (2017) memberikan contoh tentang postur yang mampu memberikan kesan naratif tersendiri dalam film. Mereka memberikan contoh lewat film "Seven Samurai" (Akira Kurosawa, 1954) pada film tersebut terdapat pengadeganan ketika selesai pertempuran terdapat pria yang sedang memperagakan bentuk postur membungkuk. Lewat poster tersebut, sutradara ingin menceritakan kelelahan yang dialami sehabis pertempuran (hlm. 133). Bordwell, Thompson dan

Smith juga menjelaskan tentang dominasi pengadeganan yang ditunjukkan oleh ekspresi aktor. Mereka menjelaskan bahwa ekspresi wajah yang sedikit mengangkat ke atas menunjukkan karakter tersebut memiliki dominasi yang tinggi dari lawan bicaranya atau disituasi pengadeganan. Begitu juga sebaliknya ketika karakter lebih menunduk itu dapat disimpulkan secara naratif bahwa karakter sedang memiliki tekanan dan menunjukkan kekalahan (hlm. 135).

2.2. Karakter

Menurut Zeem, Ruth, dan Schilf (2012) menjelaskan bahwa karakter adalah sebuah individu yang terdapat dalam sebuah naskah dengan kepribadian. Kepribadian karakter dapat terlihat dari ucapan maupun tindakan. Sama seperti kehidupan nyata, karakter harus memiliki keinginan dan kebutuhan yang harus dikejar serta tujuan yang kuat untuk mencapai apa yang diinginkan. Menurut Comey (2002), di dalam sebuah film ada dua macam peran, kepribadian dan karakter. Kepribadian adalah siapa seseorang itu secara mental, fisik, emosional dan spiritual (hlm. 19). Menurut Thomas (2014) karakter memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan film pendek maupun film panjang. Dalam drama, karakter bukanlah objek yang statis, tetapi lebih merupakan figur tertentu dan memiliki keunikannya masing-masing (hlm. 172). Corbett (2013) berpendapat bahwa untuk menghidupkan karakter, hal utama yang harus dilakukan adalah dengan menjadikan kehidupan orang-orang di sekitar sebagai inspirasi untuk menghidupkan karakter. Corbett juga berpendapat bahwa sumber terbaik untuk menjadikan inspirasi untuk karakter adalah diri sendiri (hlm. 113).

2.2.1. *Dimensional Character*

Menurut Corbett (2013) sangat penting untuk membangun dunia batin karakter secara psikologis seperti emosi-emosi, perasaan, gairah hidup, ketakutan, cinta yang mendalam, kebencian, rasa malu, kesombongan, hingga keraguan. Corbett berpendapat bahwa hal tersebut sangat penting karena itu akan mempengaruhi interaksi karakter terhadap karakter lainnya. Corbett membagi beberapa bagian yang harus dimiliki oleh seorang karakter untuk memenuhi psikologinya, antara lain :

1. Keinginan (*desire*). Adalah sebagian cerita atau naskah didasari pada keinginan hasrat karakter yang dapat diidentifikasi, dengan drama yang timbul dari konflik yang dialami untuk mendapatkan keinginan tersebut.
2. Ketakutan (*fear*). Ada beberapa macam emosi dan perasaan terletak di dalam spektrum ketakutan. Corbett juga berpendapat bahwa beberapa ketakutan muncul membuat karakter terlihat hilang kendali.
3. Keberanian (*courage*). Keberanian merupakan timbal balik dari sebuah ketakutan yang di mana karakter mencoba mendapatkan momen untuk melawan rasa takutnya.
4. Cinta (*love*). Corbett berpendapat bahwa tidak mungkin seseorang di dunia ini hidup tanpa cinta. Contoh, ada seorang ibu yang merawat anaknya karena sakit dan itu adalah bentuk cinta.
5. Benci (*hate*). Rasa benci bisa didasari karena rasa sakit hati. Corbett memberikan contoh Ruth Folwer yang menjadi karakter penuh benci ketika putranya dibunuh

tanpa sebab yang jelas, hingga akhirnya Ruth terobsesi untuk membunuh si pembunuh.

6. Malu (*shame*). Perasaan malu ini bisa muncul ketika karakter merasa jiwanya tidak pantas diperlakukan secara demikian. Cinta, ketakutan dan keinginan adalah tempat rasa malu itu bisa hingga.
7. Kesalahan (*guilt*). Rasa bersalah ada di setiap karakter dan hati nuani karakter, contohnya seperti tindakan kejam, tipu daya, penghianatan. Jika hanya pelaku yang tahu yang dilakukannya berlawanan dengan hati nurani maka pelaku akan merasa bersalah.
8. Memaafkan (*forgiveness*). Karakter bisa dimaafkan atau memaafkan adalah dengan cara melihat hati nurani, hati, dan jiwa dari karakter tersebut. Menurut Corbett, banyak juga karakter yang pura-pura memaafkan agar dapat membalaskan dendam di suatu kesempatan.
9. Kegagalan (*failure*). Cara karakter merespon kegagalan adalah menunjukkan siapa dirinya.
10. Sukses/kebanggaan (*success/pride*) adalah rasa kebanggaan atas apa yang karakter raih. Karena dari situ cerita bisa berlanjut bahwa apa yang karakter lakukan ketika karakter meraih apa yang karakter mau, apakah karakter menjadi sombong, atau kah karakter menjadi baik.
11. Kematian (*death*), dapat membuat karakter merekonstruksi ulang keinginan serta identitasnya.

Menurut Rabiger dan Cherrier (2013) hal pertama yang diperlukan dalam membuat karakter adalah analisis fisiologi seperti umur, jenis kelamin, penampilan, dan aksentuasi dalam karakter berbicara. Terdapat juga 2 sosiologi yang bisa berpengaruh dalam hal penampilan karakter, contohnya seperti apakah karakter tersebut mirip dengan keluarganya atau apakah karakter tersebut sesuai dengan lingkungannya. Mereka juga berpendapat yang membuat karakter menjadi menarik adalah keinginan karakter tersebut mendapatkan sesuatu, utamanya adalah bagaimana karakter tersebut mencari cara agar bisa mewujudkannya apa yang karakter inginkan. Cara karakter mendapatkan sesuatu terlihat dari bagaimana psikologinya, apakah karakter ini seorang yang ambisius atau bukan (hlm. 97-98). Menurut Egri (1946) seorang karakter wajib memiliki tiga dimensi karakter, antara lain fisiologi, sosiologi dan psikologi (hlm. 33). Menurut Thomas (2014) analisa terpenting dalam hal karakter adalah mencari tahu sisi lain yang menjadi motif dari karakter tersebut, yakni yang menjadikan motivasi karakter untuk melakukan suatu aksi, adegan, *beats* (hlm. 176).

2.2.2. *Finding The Character Intention*

Menurut Ronney dan Belli (2011) sebelum membayangkan akan seperti apa sebuah *shot*, hal yang harus dilakukan adalah sutradara harus melihat dengan benar cara karakter berperilaku. Karakter sangat membutuhkan motivasi untuk melakukan suatu adegan. Sutradara pasti sudah sangat tahu siapa yang akan menjadi protagonis dan menjadi antagonis dalam keseluruhan cerita, untuk membantu kedua peran tersebut, sutradara harus mencari motivasi dari setiap karakter yang ada di dalam film.

Menurut Ronney dan Belli, sutradara harus mengetahui apa yang ingin dilakukan oleh karakter dalam sebuah *scene*, Ronney dan Belli menambahkan cara terbaik untuk menjawab pertanyaan tersebut adalah dengan mencari tahu sebuah jawaban dari pertanyaan lain seperti “Apa yang diperlukan seorang karakter dari karakter yang lainnya?”. Contohnya karakter A membutuhkan karakter B untuk pergi, karakter A membutuhkan karakter B untuk bilang bahwa ia mencintainya, karakter B membutuhkan harta kekayaan dari karakter A, Ronney dan Belli menambahkan bahwa naskah yang baik adalah naskah yang memiliki *Subtext* dalam setiap adegannya (hlm. 18-19).

2.2.3. Exploring the Character Obstacle

Ronney dan Belli (2011) juga menambahkan bahwa sutradara harus memperhatikan rintangan dan halangan yang akan karakter alami dalam usaha mencapai apa yang karakter inginkan, terlepas dari karakter lain yang berusaha menghalanginya. Biasanya, dialog yang dilakukan aktor kepada sutradara mengenai karakter adalah “apa yang ingin dicapai oleh karakter?”. Jika sutradara sudah menjawab pertanyaan tersebut, maka aktor memiliki pertanyaan kedua yaitu “Apa yang menghalangi karakter dalam mencapai tujuannya?”.

2.2.3.1. Obstacle

Menurut Weiland (2006) karakter pasti memiliki sebuah kelemahan yang mampu menghalangi sesuatu yang karakter inginkan. *Obstacle* merupakan hambatan atau kelemahan karakter yang berasal dari luar karakter maupun dari dalam karakter itu

sendiri. Karakter juga memiliki kemampuan untuk mengetahui bahwa ia memiliki sebuah *obstacle* tersebut seperti apa, atau bahkan karakter juga tidak tahu sama sekali tentang *obstacle* yang ia miliki (hlm. 4-6).

2.2.4. Subtext

Menurut Comey (2010) *subtext* adalah apa yang sebenarnya ingin sutradara sampaikan terlepas dari apa yang ditulis di dalam *script*. *Subtext* merupakan makna yang terdapat di bawah dialog dan itulah yang sebenarnya harus di sampaikan kepada siapapun ketika sutradara berbicara tentang film tersebut. Kata-kata yang diucapkan sesuai dengan *script* akan berjalan dengan baik jika sutradara dan aktor mampu mengetahui apa yang menjadi *subtext* pada naskah tersebut, dan *subtext* bisa ditentukan lewat pengalaman pribadi pada saat berhadapan dengan situasi yang terjadi di dalam naskah. *Subtext* juga berguna untuk aktor di panggung pertunjukan, namun aktor untuk film dan aktor untuk sebuah pertunjukan sangat berbeda. Aktor untuk panggung pertunjukan sangat mempersiapkan dengan baik apapun yang akan ia tunjukkan di atas panggung, namun aktor film yang baik tidak berlatih atau merencanakan dengan tepat seperti apa nanti aktor akan beradegan (hlm. 15).

Ronney dan Belli (2011) juga berpendapat bahwa *subtext* pada dasarnya apa yang sebenarnya terjadi dalam sebuah adegan. Mereka juga berpendapat bahwa *subtext* adalah sesuatu yang tidak perlu diungkap dalam alur dan dialog. Karena pada dasarnya *subtext* bersifat tersirat tentang batin karakter dan tentang hubungan karakter dengan karakter yang lain. Mereka juga menambahkan bahwa penulis naskah yang baik akan

selalu memasukkan *subtext* pada setiap pengadeganan yang ia buat. Tugas sutradara adalah memahami naskah yang ia tulis dan memahami penulis naskah itu sendiri. Cara untuk dapat memahami naskah adalah dengan membaca seluruh revisi dari saat penulis naskah menulis hingga naskah ini jadi. Dengan begitu sutradara akan lebih mudah mengenali apa yang menjadi pemikiran dari penulis naskah serta memahami setiap tulisan-tulisannya (hlm. 11).

2.3. Analisis Scene

Menurut Proferes (2005) ada beberapa tugas untuk sutradara sebelum melakukan sebuah pengambilan gambar, yaitu analisa naskah. Proferes menambahkan bahwa dalam menganalisa sebuah naskah, hal pertama yang dilakukan sutradara adalah membaca naskah itu sendiri. Sutradara akan mendapatkan pandangan terhadap film yang akan digarap lewat pembacaan naskah tersebut. Kemudian adalah analisis karakter, menurut Proferes analisa karakter bisa berpengaruh kepada *dramatic content* yang akan dibuat oleh sutradara. *Circumstance* adalah hal yang juga harus diperhatikan. Lewat *circumstance* sutradara akan mengerti bahwa mengapa karakter merasa sangat kecewa, atau bahkan sangat senang dalam sebuah adegan. Proferes juga menambahkan bahwa *dynamic relationship, wants, action, acting beats* merupakan bagian dari analisis sebuah *scene* (hlm. 77-87).

2.3.1. Beats

Menurut DeKoven (2006) *beat* merupakan ketukan yang menandai perubahan sesuatu yang dilakukan oleh karakter (hlm. 115). Menurut Thomas (2009) *beat* merupakan

sebuah pengembangan dramatis dari sebuah naskah. Biasanya dalam penyusunan *beat*, diperlukan sebuah konflik yang nantinya merubah pola obyektif dan tindakan dari karakter (hlm. 19). Menurut Rabiger (2008) *beat* merupakan bentuk dari kesadaran karakter yang mempengaruhi tingkah dan tindakan dari karakter tersebut (hlm. 286).

2.3.2. Wants

Menurut Irving dan Rea (2006), *want* terbagi menjadi dua yaitu *want* yang terlihat secara jelas bahwa karakter menginginkan sesuatu dan *want* yang tidak jelas terlihat pada karakter. Menurut Thomas (2009) karakter harus memiliki *want* pada setiap pengadeganan, karena ketika karakter memiliki *want* karakter tersebut memiliki motivasi dalam berperilaku (hlm. 170-172).

2.3.3. Given Circumstances

Menurut DeKoven (2006) *Given Circumstances* merupakan informasi dari sebuah cerita dan karakter sebelum adegan dalam film terjadi. *Given Circumstances* juga memberikan detail-detail masa lalu karakter. *Given Circumstances* juga berfungsi untuk memberikan motivasi kepada aktor untuk mejadi sebuah karakter mengapa karakter harus menjadi karakter yang demikian (hlm. 63). Menurut Thomas (2009) *Given Circumstances* merupakan kejadian masa lalu yang berpengaruh kepada cerita yang sekarang (hlm. 287). Menurut Weston (1996) *Given Circumstances* merupakan fakta-fakta yang menyangkut kondisi karakter, masa lalu karakter hingga hubungan antara karakter ke karakter yang lainnya (hlm. 241).

2.3. Tari

Menurut Sedyawati (1986) tari merupakan suatu pernyataan budaya. Suatu tari biasanya dilandasi oleh teknik tertentu dan dijiwai sikap batin tertentu. Teknik tari merupakan cara-cara melakukan gerak tari secara tepat sehingga mencapai bentuk serta gaya yang dikehendaki. Sikap batin merupakan jenis rasa indah tertentu yang hendak ditimbulkan (hlm. 1-13). Menurut Soedarsono (1986) tari merupakan gabungan dari beberapa elemen yang ada, namun ada dua elemen yang paling penting dalam tari yaitu gerak dan ritme. Beliau juga menjelaskan bahwa gerak merupakan pengalaman fisik yang paling elementer dari kehidupan manusia. Tari juga merupakan bentuk sebuah seni, maka dari itu walaupun elemen dasarnya adalah gerak, tetapi gerak di dalam tari itu bukanlah gerakan yang realistik, melainkan gerak yang sudah diberi bentuk ekspresif (hlm. 81-83). Soedarsono juga menambahkan jika gerak merupakan elemen dasar dari tari maka ketukan adalah elemen kedua dari tari. Menurut Blom dan Chaplin (1982) ketukan merupakan kecepatan gerakan. Gerakan dengan tempo yang cepat sering kali memiliki arti tergesa-gesa, ketakutan, atau bahkan bercerita tentang semangat (hlm. 58-59).

2.3.1. Koreografi

Menurut Murgiyanto (1986) dalam menggarap sebuah komposisi tari, koreografer dapat mempergunakan pola-pola gerak yang sudah ada sebelumnya atau dilakukan berdasarkan pencarian dan pengembangan gerak sebelumnya. Murgiyanto juga mengatakan bahwa terdapat dua tema dalam membuat komposisi tari yaitu tema literer

dan non-literer. Komposisi tari literer adalah komposisi tari yang bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan seperti cerita rakyat, sejarah, interpretasi karya sastra dan sebagainya. Sedangkan untuk non-literer adalah komposisi tari yang diolah berdasarkan keindahan unsur gerak seperti ruang, waktu dan tenaga. Bentuk dari tema non-literer ini digarap berdasarkan pengembangan berbagai macam aspek seperti interpretasi musik, penjelajahan gerak, eksplorasi suara, permainan cahaya dan unsur estetis lainnya (hlm. 122-123).

Menurut Murgiyanto (1986), ada dua pendekatan di mana koreografer bisa mewujudkan sebuah koreografi tari yaitu obyektif dan subyektif. Obyektif lebih menaruh perhatian kepada obyek, sasaran dan sumber rangsangan. Sedangkan subyektif lebih mementingkan keadaan mental. Pendekatan obyektif merupakan cara penggarapan yang representatif yang lebih menunjukkan sisi realisme. Pendekatan subyektif mengarah ke penggarapan secara manifestatif yaitu mengungkapkan tidak secara langsung melainkan dengan cara memberi tekanan nilai-nilai rasa dan lebih dihayati lewat imajinasi. Yang termasuk tarian representatif adalah tarian yang tematis dengan tema yang menggambarkan situasi yang pasti, sedangkan , manifestatif lebih mengarah mengekspresikan emosi secara langsung tanpa referensi hal-hal tertentu (hlm 144-146). Menurut Rohkyatmo (1986), dalam penciptaan koreografi sebuah tarian diperlukan sebuah kepekaan estetika akan keindahan (hlm. 155).

2.3.2. Balet

Menurut Praagh dan Brinson (1963), Balet diyakini berasal pada zaman *Renaissance* Italia pada abad ke 15. Berkembang lagi menjadi sebuah pertunjukan di Perancis pada abad ke 17 dan di Russia pada abad ke 18. Balet merupakan sebuah kolaborasi antara koreografi, desain, pencahayaan, kostum, keanggunan, dan musik. Praagh dan Brinson menambahkan bahwa balet berbeda dengan beberapa tarian, tarian balet juga dapat digunakan untuk media berekspresi dan bercerita. Pada saat di Perancis, balet biasa berada dalam satu panggung dengan opera, walaupun pada akhirnya opera dan balet lama-lama terpisah. Terdapat beberapa jenis tarian balet antara lain yaitu balet klasik, balet kontemporer, balet neoklasik, dan balet pasca-struktural. Balet klasik merupakan balet yang hanya memiliki sedikit ruang untuk mengekspresikan kreatifitas gerakannya sehingga balet klasik terlihat kaku dan hanya berfokus kepada kesempurnaan gerak (hlm. 44-53).

2.3.2.1. Teknik Gerakan Balet

Menurut Praagh dan Brinson (1963), ada beberapa teknik yang ikonik dari tarian balet, salah satunya adalah *pointe*, *pointe* merupakan gerakan kaki yang membuat penari terlihat tanpa beban karena teknik ini berhubungan dengan keseimbangan. Ada pula teknik *allonge* merupakan teknik balet yang bertujuan membuat postur dari penarinya terlihat lebih panjang. Ada pula gerakan *arabesque*, *arabesque* merupakan gerak yang menggunakan satu kaki sebagai tumpuan dan kaki lainnya menjulur ke belakang (hlm.

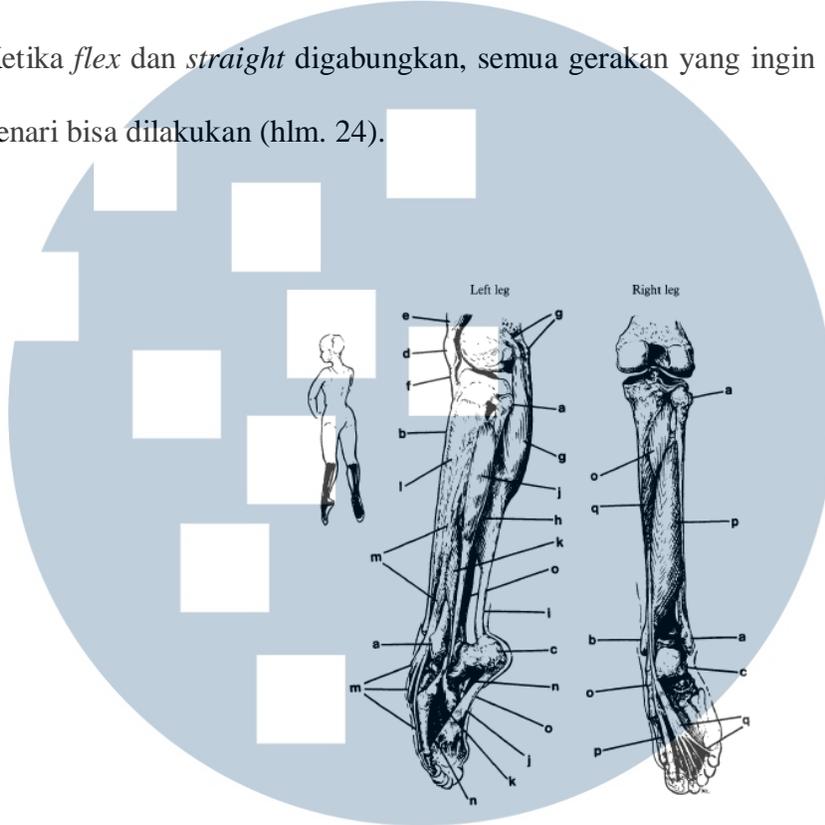
44-53). Menurut Ryman (1997) terdapat 5 posisi dasar kaki untuk memulai sebuah tarian, antara lain :

1. *1st Position*, posisi di mana penari berdiri dengan tumit yang bersentuhan.
2. *2nd Position*, posisi penari berdiri dengan membuka kakinya kira-kira selebar bahu.
3. *3rd position*, posisi ini merupakan posisi yang tertutup untuk kaki penari. Kedua tumit saling menyilang di bagian tengah.
4. *4th position opposite 5th*, posisi menyilang dengan memberikan ruang di antara depan dan belakang kaki sebesar satu kaki.
5. *5th position*, posisi ini membuat satu kaki penari berada sejajar dengan kaki lainnya. Tumit dari kaki tidak saling bertemu melainkan membentuk silang di kedua kaki.

Menurut Paskevka (1981) ada 5 awalan bentuk kaki yang saling berhubungan untuk posisi menari balet, antara lain:

1. Saat kedua kaki berada dalam posisi lurus, maka penari siap untuk melakukan 5 posisi dasar.
2. Ketika lutut penari tertekuk, itu berarti ada tumpuan yang kuat yang bisa menjadi alasan penari untuk melakukan gerakan lompatan.
3. Ketika satu kaki penari diangkat lurus ke luar, beberapa gerakan yang membutuhkan kekuatan bisa dilakukan.
4. Ketika kaki tertekuk pada saat di angkat, maka semua gerakan *retire* bisa dilakukan.

5. Ketika *flex* dan *straight* digabungkan, semua gerakan yang ingin dilakukan oleh penari bisa dilakukan (hlm. 24).



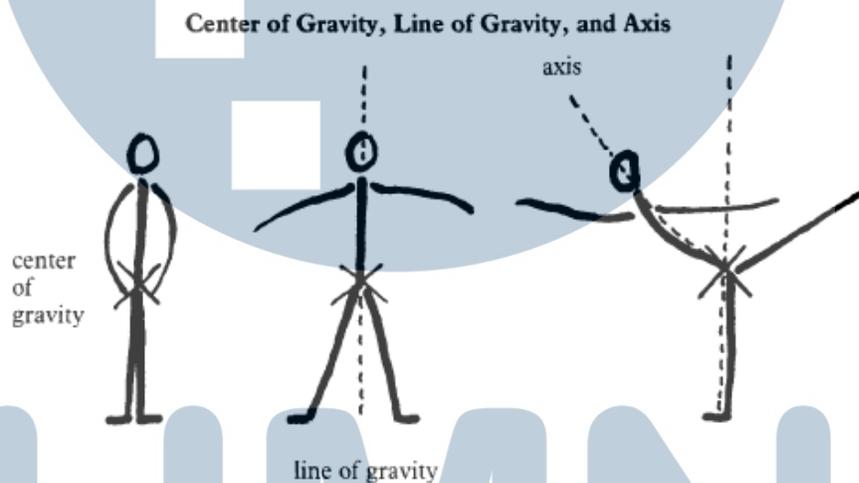
Gambar 2.1. Otot-otot yang terdapat pada kaki

(Sumber : Paskevka, 1981)

Lebih lanjut lagi Paskevka (1981) menjelaskan tentang otot yang bekerja pada saat kedua kaki penari melakukan gerakan *couru in 5th position* dan *pose to arabesque*. Menurut Paskevka, pada saat melakukan 2 gerakan tersebut, harus ada sedikit bentuk pemaksaan dari penari kepada otot-otot kaki mereka. Gerakan yang membentuk 180 derajat tersebut harus dilakukan dengan konsentrasi penuh dan latihan dengan secara benar dalam beberapa tahun (hlm. 13).

Menurut Rinaldi (2010), balet biasa di bagi menjadi beberapa bagian besar, salah satunya *adagio*. *Adagio* merupakan gerakan balet yang menuntut keseimbangan, fokus, dan kontrol. Hal tersebut biasa dilakukan pada saat penari memasuki panggung.

Ketika penari memasuki panggung, maka penari perlu memperhatikan bentuk tubuhnya sesempurna mungkin sehingga penonton bisa sadar bahwa penari tersebut memang bisa menari balet dan terlihat percaya diri. Gerakan yang masuk ke dalam kategori *adagio* adalah *pointe attitude* dan *arabesque*. Bentuk keberhasilan dari *adagio* adalah terbentuknya sudut dan kurva serta menjadikan pola yang indah di tubuh penari (hlm 89-91).



Gambar 2.2. Pembentukan garis pada gerakan

(Sumber: Rinaldi, 2010)

Rinaldi menambahkan pengelompokan gerak lainnya adalah *allegro*. *Allegro* berbeda dengan *adagio*, karena pada prinsipnya *allegro* merupakan gerakan yang mengharuskan penari melangkah dan melompat. Gerakan yang ada di dalam *allegro* adalah *grand jete*, *pirouettes*, *pique*, *chaines*, dan *pas de valse en tournant* (hlm. 91).