



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. Manusia

Wattimena (2016) mengatakan bahwa, manusia dipahami sebagai makhluk yang memiliki akal budi dan mampu bekerja sama demi mewujudkan visi hidupnya. Selain itu manusia juga merupakan makhluk emosional yang mampu merasa dan bertindak berdasarkan naluri atau perasaannya. Berdasarkan hal tersebut, manusia bisa dikatakan makhluk individual karena mampu berkembang di dalam kehidupan pribadinya menggunakan perasaan dan pikirannya. Nantinya identitas mereka ditentukan dalam hubungannya dengan dunianya (hlm. 5-6).

Snijders (2004) mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial karena manusia pasti akan selalu berelasi dengan sesamanya. Diri sesama hadir dari awal dalam segala kegiatan yang khas manusiawi, termasuk tanggung jawab sebagai manusia. Kesosialan adalah suatu yang khas manusiawi, terdapat pada manusia karena ia manusia dan kesosialan merupakan kodrat yang dimiliki oleh setiap manusia (hlm. 32-36).

Simpati adalah keterikatan manusia terhadap kepentingan pribadi yang lebih dekat, seperti suami, istri, anak, orangtua dan teman. Simpati bisa dirasakan meskipun kita tidak mengenal orang tersebut, rasa tersebut bisa tumbuh dan berkembang seiring dengan pengalaman atau penderitaan pribadi. Meskipun begitu, tidak semua manusia memiliki rasa hormat dan simpati, beberapa manusia akan bersikap baik hanya karena perhitungan atas kepentingan pribadi tanpa

kecenderungan rasa hormat dan simpati. Respon manusia adalah inti dari kemanusiaan yang sangat kontras dengan kekejaman (Glover, 2001, hlm. 24).

Dalam bukunya *Pokok-Pokok Filsafat Hukum: Apa dan Bagaimana Filsafat Hukum Indonesia*, Darmodiharjo dan Shidarta (2006) mengatakan bahwa Hobbes menyangkal pendapat yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial secara kodrati. Pada dasarnya manusia adalah makhluk individual yang egoistis, yang bersikap dan bertindak dengan mengutamakan diri sendiri. Menurut Hobbes, manusia adalah serigala bagi manusia yang lain (*homo homini lupus*), karena pada dasarnya manusia memiliki naluri kekerasan. Menurutnya kekerasan terjadi karena tidak tersalurnya sifat naluriah yang berlebihan, seperti harapan, keinginan atau kehendak. Ia menambahkan, manusia memiliki naluri untuk bertahan hidup yang didasarkan pada rasa takut akan kematian (membunuh/dibunuh) (hlm. 96).

Sutrisno (2006) mengutip dari pernyataan Driyarkara bahwa kodrat manusia adalah sebagai *homo homini socius*, yaitu manusia adalah teman bagi sesamanya. Hal ini merupakan antitesis dari *homo homini lupus*, karena serigala adalah makhluk yang berkelompok dan tidak saling memakan (hlm. 591).

2.2. Sutradara

Berhasilnya sebuah film tidak lepas dari peran sutradara dalam menyutradarai dengan baik. Menurut Rabiger (2008), sutradara adalah seseorang dengan segala penampilannya, tinggi, pendek, baik atau pun jahat yang mampu mengarahkan film. Agar dapat melakukannya dengan baik dibutuhkan daya cipta

dan keuletan, kerjasama tim yang kuat, pengetahuan yang cakap mengenai kondisi manusia serta gairah menggebu pada proses pembuatan film yang melelahkan (hlm. 4).

Menjadi seorang sutradara bisa dilakukan tanpa pengalaman dan pelatihan. Namun, jika ingin menjadi lebih baik, seseorang harus memiliki pengetahuan yang lebih beserta praktiknya. Lebih dari itu, seorang sutradara dituntut untuk dapat bekerja secara *multitasking* yang membutuhkan banyak keahlian yang berbeda-beda. Dari mengetahui bagaimana cara berkomunikasi dengan aktor, hingga mengerti kelengkapan apa saja yang dibutuhkan untuk menciptakan sebuah *shot* dan proses *editing* akhir yang sempurna (Rooney dan Belli, 2011, hlm. xv).

Sutradara adalah pencerita dan penghubung antara naskah dan ide ke dalam dunia nyata. Hal yang paling dasar yang sutradara lakukan adalah menggambarkan kembali perilaku manusia ke dalam karakter di dalam film, karena semua itu berasal dari otak dan perilaku sutradara sebagai manusia. Seorang sutradara tidak dapat menciptakan sebuah perilaku manusia, melainkan mempelajarinya dari seluruh keberagaman bentuknya yang menarik. Perilaku manusia memang dinamis dan akan selalu berubah-ubah sepanjang masa, maka dari itu sutradara ataupun seniman lainnya tidak cukup hanya dengan mengobservasinya saja. Kegiatan mengasah persepsi sensorik indrawi menggunakan lima indrawi membantu sutradara dalam mengasah sensitivitas (DeKoven, 2006, hlm. 14).

Menurut Proferes (2008), film dramatik seperti seolah-olah memperkenalkan film dan karakter melalui sebuah tirai pertunjukan, di mana penonton duduk di baris tengah. Efek yang dihasilkan bukan hanya memindahkan penonton ke dalam sebuah adegan, melainkan mengatur penonton berada diposisi yang diinginkan untuk mendapatkan pandangan lebih besar terhadap karakter, hubungan karakter dengan karakter lainnya, maupun karakter dengan lingkungannya. Alasan dari hal tersebut adalah membuat cerita lebih menarik dan lebih dramatis, hal ini juga memungkinkan sutradara dalam memanipulasi dan membuat keambiguan dengan tujuan meningkatkan kejutan dan ketegangan (hlm. 3).

Proferes (2008) menjelaskan elemen dasar yang harus dikerjakan sebelum masuk dalam penyutradaraan, antara lain:

1. *Spine*

Seperti membuat patung, *spine* merupakan kerangka dari keseluruhan cerita. *Spine* sendiri terbagi menjadi 2, yaitu *spine* dalam film dan *spine* pada aksi utama. *Spine* merupakan konsep yang meliputi setiap elemen cerita, agar cerita dapat berjalan dan berkembang bersama penonton. Setelah *spine* utama dalam film telah ditemukan sutradara akan mudah menemukan *spine* pada karakter karena itulah acuan utama seorang aktor. *Spine* merupakan tujuan yang diinginkan atau didamba-dambakan oleh karakter. Nantinya *spine* akan membuat penonton menjadi lebih perhatian terhadap seorang karakter (hlm. 13-14).

2. Kepemilikan adegan

Film yang baik memiliki karakter protagonis. Karakter protagonis nantinya akan mengendarai keseluruhan tindakan di dalam film dan menjadi kunci utama didalam prinsip dramaturgi setiap adegan (hlm. 14).

3. Karakter

Sebelum diperankan oleh seorang aktor, karakter terlebih dahulu harus di desain, dengan tujuan memudahkan aktor dalam memiliki acuan dalam memerankan karakter tersebut. Desain sebuah karakter meliputi warisan genetik, pengaruh keluarga, kondisi sosial dan ekonomi, pengalaman hidup dll. Hal tersebut sangat berpengaruh dan relevan terhadap cerita dibandingkan yang lain (hlm. 15).

4. *Circumstance*

Merupakan situasi sederhana dan kondisi awal karakter sebelum adegan dimulai. Bisa berupa pandangan karakter baik objektif maupun subjektif, nyata atau khayalan.

5. *Dynamic relationship*

Merupakan hubungan dalam kehidupan sosial atau status sosial, seperti suami dan istri, ayah dan anak, bos dan pegawai dll. Hal ini dapat berpengaruh terhadap aktor dalam mendalami karakter untuk memandang karakter lain.

6. *Wants and needs*

Berbeda dengan *spine*, *wants* adalah tujuan terkecil dari karakter. Pada dasarnya *wants* adalah tujuan karakter didalam sebuah *scene*. Sedangkan *needs* adalah hal yang karakter butuhkan. Perbedaan ini memberikan efek ironi pada cerita.

7. *Expectations*

Merupakan bayangan yang diharapkan oleh karakter, apakah karakter tersebut berani dalam mengejar *wants* dalam cerita atau tidak.

8. *Action*

Merupakan tindakan yang dilakukan oleh aktor didalam sebuah *scene*. Aksi merupakan garis besar yang mempengaruhi sebuah dialog.

9. *Activity*

Merupakan bagian pendukung sebuah aksi yang dilakukan seorang aktor. Biasanya berupa kegiatan yang dilakukan oleh seorang aktor. Misalnya saja seorang karakter sedang menunggu (aksi) sambil membaca majalah (aktivitas).

10. *Acting beats*

Pembagian motivasi karakter berdasarkan kacamata aktor. Setiap pergerakan yang dilakukan oleh aktor merupakan beat baru. Sutradara memberikan motivasi kepada aktor menggunakan kata kerja.

11. *Dramatic blocks*

Merupakan ide yang mendasari karakter dalam melakukan pergerakan dan mengatur *blocking* karakter sesuai dengan perubahan *beats* nya.

12. *Narrative beats*

Pembagian *beats* secara naratif yang dilakukan oleh seorang sutradara untuk memberikan perkembangan terhadap cerita. Seperti sebuah paragraf yang diawali oleh sebuah ide, *narrative beats* merupakan sebuah ide baru. Setiap perubahan *narrative beats* memiliki perbedaan ide dan setiap perubahan ide berdasarkan motivasi karakter/*acting beats*.

13. *Fulcrum*

Merupakan situasi didalam *scene* di mana segala sesuatu yang diinginkan oleh karakter terlihat berjalan dengan baik dan lancar (hlm. 13-19).

2.3. Analisa Karakter

Setiap obyek memiliki 3 dimensi, yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Sedangkan, manusia mempunyai 3 dimensi tambahan yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Berdasarkan pengetahuan akan ketiga dimensi ini, kita dapat mengetahui seluk beluk karakter mulai dari sifat, kebiasaan, dan sebagainya. Dengan begitu, kita mengetahui keseluruhan kepribadian karakter sebagai manusia (Egri, 1960, hlm. 33).

Egri (1960) menjelaskan, secara garis besar struktur dari *three-dimensional character* atau 3D karakter, yaitu meliputi:

1. Fisiologi
 - a. Jenis kelamin
 - b. Tinggi dan berat badan
 - c. Warna rambut, mata, dan kulit
 - d. Postur
 - e. Penampilan: menarik, gemuk atau kurus, bersih, dan lain-lain
 - f. Cacat fisik: abnormalitas, tanda lahir, dan sebagainya
 - g. Keturunan
2. Sosiologi
 - a. Kelas sosial: bawah, menengah, atau atas
 - b. Pekerjaan: jenis, gaji, dan sebagainya
 - c. Pendidikan: jumlah, jenis sekolah, dan sebagainya
 - d. Kehidupan rumah tangga
 - e. Agama
 - f. Ras, kewarganegaraan
 - g. Komunitas
 - h. Keterlibatan politik
 - i. Hiburan, hobi: buku, majalah, dan sebagainya
3. Psikologi
 - a. Kehidupan seksual, standar moral
 - b. Premis pribadi, ambisi

- c. Frustrasi, kekecewaan
- d. Temperamen: koleris, optimis, pesimis, dan lain-lain
- e. Sikap terhadap kehidupan: menyerah, agresif, dan lain-lain
- f. Kompleksitas: obsesi, fobia, dan sebagainya
- g. Extrovert, ambivert, introvert
- h. Kemampuan: talenta, kemampuan bahasa
- i. Kualitas diri: imajinasi, selera, dan sebagainya
- j. IQ: kecerdasan intelektual

Poin-poin di atas adalah rangka dari sebuah struktur dasar dari karakter yang harus ketahui dan bangun dalam menciptakan sebuah karakter (hlm. 36-37).

Menurut Rabiger (2013) penganalisaan karakter dalam naskah, dapat membantu seorang aktor dalam memerankan karakternya didalam sebuah cerita. Bagi sutradara untuk menciptakan apa yang sebetulnya dituju oleh karakter, tidak hanya itu dengan melakukan penganalisaan karakter sutradara dengan penulis naskah mampu menciptakan tingkat dramatis dan karakter yang menggerakkan cerita (hlm. 101).

2.4. Sutradara dan Aktor

Seorang sutradara harus memiliki kredibilitas terutama di hadapan aktor sebagai seseorang yang mengetahui seluk beluk cerita, karakter, dan sebagainya yang bersangkutan dengan aspek kreatif dari film tersebut. Hal ini dikarenakan sang aktor membutuhkan arahan dari sutradara untuk mencapai *performance* yang sesuai. Maka, sutradara harus meluangkan waktunya untuk bersama dengan aktor saat produksi berlangsung, sehingga mereka tidak merasa ditinggalkan dan

menjadi bingung. Aktor dan sutradara harus memiliki rasa saling percaya dan menghargai satu dengan yang lain. Hal ini akan membangun koneksi di antara mereka (Rabiger, 2013, hlm. 236).

Menurut Weston (1996) pendekatan diperlukan karena sutradara akan berhadapan dengan aktor yang berbeda-beda, sehingga *treatment* terhadap aktorpun akan berbeda. Dalam melakukan penyutradaraan, ada hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh sutradara terhadap aktornya, misalkan dalam hal mengatur akting sang aktor, walaupun sutradara merupakan pihak yang dapat memutuskan baik atau buruknya performa yang ditampilkan oleh sang aktor, tetapi hal tersebut merupakan di luar kendali sutradara, karena penyutradaraan dan akting merupakan hal yang berbeda (hlm. 248-249).

Weston (1996) melanjutkan, seorang sutradara dapat dibilang sebagai seorang penonton, sedangkan aktor adalah yang menampilkan. Sutradara berhak untuk memberikan pendapatnya jika performa yang ditampilkan kurang bagus baik, tetapi sebagai sutradara, ia harus dapat memberikan kebebasan terhadap aktornya, tidak mendikte, tetapi lebih berdiskusi, karena bagaimanapun, sutradara lah yang dapat menilai performa aktornya (hlm. 249). Itulah alasan mengapa kolaborasi dengan aktor sangatlah dibutuhkan, maka itu pendekatan harus dilakukan secara intens, pendekatan pun memiliki banyak tahapannya:

2.4.1. Casting

Menurut Rabiger (2008), *casting* merupakan saat terpenting bagi sutradara agar dapat menciptakan film yang bagus. Sutradara diwajibkan memiliki intuisi yang

sangat tinggi, sehingga mampu menentukan aktor yang akan memerankan filmnya. Tidak hanya itu, menurut beliau, dalam menentukan aktor pada saat *casting*, sutradara harus detail dalam melihat kemampuan akting sang aktor (hlm. 258). Ia juga menyarankan, carilah aktor sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh karakter pada film pendek yang akan dibuat, tahap pertama dengan menyebarkan poster atau pemberitaan mengenai *casting* yang akan dilakukan, dengan penyebaran secara luas, maka peminat semakin bertambah dan kemungkinan mendapatkan pemain yang sesuai dengan yang diinginkan pun bertambah (hlm. 259).

Rabiger (2008) menjelaskan hal-hal yang harus diperhatikan pada saat *casting*, antara lain:

1. Kesesuaian peminat pada karakter untuk bagian tertentu (usia, jenis kelamin, tipe fisik, warna kulit, etnis, dll)
2. Kemampuan berakting serta pengetahuannya terhadap karakter yang diminati (pengalaman, mendefinisikan karakter yang akan ia perankan serta pengetahuannya terhadap sebuah konsep film)
3. Kesesuaian fisik (fitur tubuh, bahasa tubuh, gerakan, suara)
4. Karakter bawaan (percaya diri, pembawaan diri, energi, kemampuan beradaptasi, kemampuan bersosialisasi, dll)
5. Cerdas dan cepat mengerti (tingkat kepekaan terhadap orang lain, lingkungan dan sekitarnya, selera yang berbeda dan selalu ada rasa ingin terus berkembang)
6. Apakah aktor benar-benar dapat memainkan perannya.

7. Mampu diarahkan (selalu belajar, dapat menerima kritik dan saran, mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, sehingga tidak cepat tergoyahkan.)
8. Komitmen (kebiasaan kerja, motivasi untuk bekerja, dapat diandalkan)

Jika sutradara sudah melihat beberapa hal tersebut dengan detail dan sudah melakukan pengambilan gambar terhadap aktor, maka, jika pemain sudah ditetapkan, sutradara dapat langsung melakukan rehearsal dengan aktor yang sudah dipilih (hlm. 264).

2.4.2. Reading

Pada tahap ini, menurut Weston (1996) *reading* atau *read-through* bersama aktor merupakan langkah awal bagi sang aktor untuk dapat mengenal karakter yang akan diperankan. Pada tahap ini, penting sekali untuk sutradara memberitahukan visi dan misi yang ia miliki, tahap *reading* ini sendiri menjadi peluang untuk sang aktor mengenal sutradaranya, mengetahui pentingnya naskah bagi sang sutradara.

Reading bagi sutradara merupakan sebuah peluang untuk memberitahukan prioritas serta akting macam apa yang ingin dimunculkan kepada aktornya, sutradara pun dapat mengetahui apa kelebihan dan kelemahan aktornya, sehingga dapat mempersiapkan hal-hal secara matang pada saat rehearsal. Tidak hanya itu, pada saat *reading*, secara otomatis aktor pun akan mempelajari karakternya, sehingga pada tahap ini sering terjadinya diskusi antar aktor dengan sutradara mengenai latar belakang karakter, dialog, sub-teks, serta *acting beats* yang ada dalam naskah (hlm. 250).

2.4.3. *Rehearsal*

Pada tahap ini menurut Rabiger (2008) seorang sutradara dituntut untuk melakukan pendekatan dengan aktor, sutradara harus mampu merealisasikan interpretasi pada naskah filmnya, serta aktor sudah semakin mengenali karakter yang ia perankan, dan terakhir adalah pengaturan ruang gerak bagi aktor yang dikenal sebagai *blocking* tanpa mengesampingkan akting sang aktor (hlm. 290).

Begitupun yang dikatakan oleh Rea dan Irving (2010) salah satu tanggung jawab utama dari sutradara adalah untuk membantu aktor dalam menemukan dan dapat memainkan perannya. Sebelum latihan, sutradara dapat bertemu dengan aktor yang dikenal sebagai tahapan *reading*, untuk membahas dan mendalami karakter yang diperankan oleh sang aktor. Sutradara dengan aktor akan memulai proses pendekatan dan saling memberikan kepercayaan antar satu sama lain, hal tersebut akan memberikan progress dalam hubungan antara sutradara dengan aktor (hlm. 129-131).

Mereka juga menuturkan salah satu tugas utama sutradara adalah untuk membimbing para aktor dan membantu aktor untuk menampilkan akting yang diinginkan. Selain itu, Rea dan Irving (2010) mengatakan bahwa *rehearsal* membutuhkan persiapan yang lebih baik dan seharusnya *rehearsal* dilakukan sebelum memasuki *set*, sehingga persiapan yang dilakukan sudah cukup dan tidak terganggu oleh banyaknya kru yang berada dalam *set* (hlm. 149).

Menurut mereka, aktor dapat melakukan improvisasi terhadap dialog serta *action* dan *blocking*, namun harus di bawah bimbingan sang sutradara. Pada tahap

rehearsal ini, aktor sudah harus berkembang secara akting dan semakin mengenali karakter yang diperankannya, tidak hanya lancar secara lafal, tetapi juga aktor mampu memberikan gestur dan aksi yang sesuai dengan yang ada dalam naskah. Meskipun tujuan utama *rehearsal* adalah agar aktor fokus pada arti dari setiap kata-kata yang terdapat dalam naskah, dan agar aktor dapat mengembangkan aktingnya secara alami, maka jika aktor dapat melakukan hal tersebut, itu merupakan perkembangan yang besar bagi sutradara dan aktor (Rea dan Irving, 2010, hlm. 131-135).

2.5. *Mise en Scene*

Istilah *mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang secara harafiah berarti “menempatkan ke *scene*”. *Mise en scene* berguna dan menggambarkan aspek penyutradaraan yang terjadi selama pengambilan gambar (Rabiger, 2008, hlm. 347). *Mise en scene* pertama kali diterapkan pada praktek mengarahkan drama pada pertunjukan teater. Konsentrasi yang paling utama dalam film adalah pada *mise en scene*, karena terciptanya atmosfer dari *staging* dan *blocking* aktor, kemudian semua itu bersatu dalam pengambilan gambar oleh kamera yang baik (Proferes, 2005, hlm. 207).

Konsep klasik *mise en scene* sangat penting, karena tidak hanya melahirkan hal yang menakjubkan, film puitis dan penuh semangat, kritik yang tepat, namun masih tetap ada dan berlaku dalam film kontemporer. Sekalipun *mise en scene* bukan sebuah gaya yang dominan dan mengacu pada periode tertentu, tetapi akan selalu ada pada momen dan tradisi yang dimiliki oleh

pembuat film itu sendiri. Karena setiap pembuat film dalam medium audiovisual apapun memperkenankan interaksi antar tubuh, ruang dan lingkungan yang tetap memproduksi momen efektif dan intensif (Martin, 2014, hlm. 47).

Martin (2014) mengatakan, adegan dramaturgi mengacu pada perancangan tahapan atau *beats* yang berfungsi untuk memecah struktur dan membatasi tahapan dalam sebuah kejadian (hlm. 43). Martin (2014) menambahkan bahwa *mise en scene* adalah pergerakan tubuh aktor di dalam sebuah ruang yang telah ditentukan oleh sutradara yang kemudian ditentukan ulang berdasarkan *framing* pada kamera. Selain itu orientasi *mise en scene* bertujuan untuk membuat penonton percaya terhadap sebuah cerita, baik dalam sebuah karya fiksi maupun karya dokumenter, animasi dan film eksperimental (hlm. 45-46).

Mise en scene biasanya direncanakan dengan matang, tetapi tidak menutup kemungkinan terjadi tanpa direncanakan sebelumnya. Sebuah film juga bisa menggunakan *mise en scene* untuk menciptakan kesan realisme (Bordwell, 2008, hlm. 112). Ada 5 aspek penyutradaraan mengenai *mise en scene* yang berpengaruh besar selama pengambilan gambar terjadi, yaitu *blocking*, kamera, warna, konten dramatik dan desain suara (Rabiger, 2008, hlm. 347-348). Secara garis besar, *mise en scene* merupakan elemen-elemen yang indah dalam film yang meliputi aktor, tata cahaya, tata ruang, tata rias, latar/*setting*, kostum dan seluruh fitur lainnya mengenai kamera dan penyuntingan gambar (Corrigan & White, 2015, hlm. 42).

2.5.1. *Staging*

Staging adalah pengaturan terhadap perilaku karakter yang ada di dalam film. Tokoh tersebut tidak hanya manusia, tapi bisa juga binatang, maupun sebuah objek atau benda. Pengaturan tersebut mendukung penuturan cerita (Brodwell, 2008, hlm. 132). Berbeda dengan penggunaan *staging* pada teater yang mencoba mengatur adegan untuk keperluan penonton di berbagai sisi tempat duduk, karena sudut pandang penonton yang statis dan tergantung pada posisi kursi. *Staging* (terkadang disebut juga *blocking*) pada film bisa terjadi di mana saja dan dari berbagai sudut, karena kamera bisa berada di mana saja. Karena itu dalam film, *staging* di hadapan kamera bertujuan untuk keperluan pertunjukan yang ingin sutradara tampilkan dihadapan penonton (Proferes, 2005, hlm. 30).

Proferes (2005) menyebutkan fungsi utama *staging* yaitu:

1. Pekerjaan yang paling jelas dari *staging* adalah menyelesaikan pekerjaan fisik dan juga perasaan apa yang ingin dibangun dalam sebuah *scene*.
2. *Staging* berfungsi menggambarkan sesuatu yang ada didalam pikiran aktor tanpa harus terang-terangan dijelaskan. Hal ini dapat membuat penonton memahami bahkan masuk ke dalam cara berpikir aktor dalam film.
3. *Staging* dapat menunjukkan sifat dasar dari hubungan atau interaksi dengan cara yang cepat dan sederhana. *Staging* bisa menjelaskan banyak cerita yang terjadi sebelum sebuah adegan terjadi, tanpa harus banyak menjelaskan.
4. *Staging* dapat mengarahkan penonton terhadap apa yang dilihatnya. Hal tersebut membuat penonton terbiasa dengan lokasi atau menunjukkan properti

yang signifikan. Dengan cara tersebut seorang sutradara bisa menyampaikan banyak hal mengenai kondisi geografis tanpa merusak jalannya cerita.

5. *Staging* dapat menyelesaikan masalah pembagian ruang pada aktor. Ketika aktor berada di dalam sebuah *frame* sendirian tanpa aktor lain dalam sebuah adegan, perlu adanya penjelasan. Penonton akan mengetahui informasi tentang di mana aktor dan batas-batas antar aktor. Penjelasan tersebut bisa dilakukan hanya dengan *staging*.
6. *Staging* dapat menekankan sebuah tindakan dalam adegan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai tanda jeda atau peringatan kepada penonton dalam adegan (hlm. 40-41).

Katz (2004) mengatakan sutradara harus memutuskan 2 hal sebelum seluruh departemen atau kru bekerja, terutama penata kamera dan artistik. Pertama, sutradara harus menentukan peletakkan kamera atau sudut pandang kamera dalam cerita. Selanjutnya, sutradara harus menentukan pergerakan aktor di depan kamera. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa berbagai faktor dapat mempengaruhi *staging*, untuk itu *staging* bukan berarti sebuah keputusan mutlak seseorang, melainkan harus mempertimbangkan keputusan setiap unit produksi, terutama yang berkaitan dengan prinsip fotografi atau gambar (hlm. 3).

Menurut Kartz (2004) Pada dasarnya ada 3 faktor yang harus dihadapi oleh sutradara dalam mengomposisikan adegan pada kamera, yaitu pertimbangan naratif, dramatik dan seluruh elemen yang berkaitan dengan gambar. Yang menyangkut pertimbangan naratif adalah segala sesuatu aksi yang secara spesifik hadir di dalam naskah. Sedangkan pertimbangan naratif lebih mengarah kepada

elemen-elemen yang berkaitan dengan vibrasi emosional didalam *scene* tersebut (hlm.3).

Rooney dan Belli (2011) mengatakan, intensitas dalam sebuah adegan dapat terealisasi, tergantung pada *blocking* dan *performance* pada aktor. Hal tersebut dapat membangkitkan rasa empati penonton terhadap karakter, karena emosi tidak dapat dibangun melalui kerja kamera secanggih apapun itu.

Corrigan dan White (2004) membagi *staging* menjadi 2, yaitu *blocking* dan *performance*. *Performance* meliputi pergerakan aktor, ekspresi dan gestur aktor yang dapat memperkuat karakter aktor. Hal tersebut sangat membantu karena dapat membantu aktor menginterpretasikan karakter dalam cerita. *Performance* dibedakan menjadi 2 elemen utama, yaitu suara, termasuk suara alami aktor dengan berbagai intonasi, aksen atau dialek dengan peran tertentu dan gerak tubuh, yang meliputi arah mata, kontak mata terhadap karakter dan pergerakan mata (hlm. 52 & 53). Sedangkan *blocking* mengacu pada pengaturan dari pergerakan aktor dalam berelasi antar satu sama lain dengan ruangan fisik yang berbeda di dalam *mise en scene*.

Ada 2 jenis *blocking*, yaitu *social blocking* dan *graphic blocking*. *Social blocking* adalah pengaturan dari pergerakan aktor dalam hubungannya terhadap sosial, yang bertujuan untuk menonjolkan aktor di antara aktor lain di dalam *frame*, seperti pada karakter Harso yang lebih dominan daripada karakter lainnya. Sedangkan *graphic blocking* adalah pengaturan dari pergerakan aktor menurut pola visual yang menggambarkan harmonisasi ruang, tensi dan beberapa atmosfer

visual (Corrigan dan White, 2004, hlm. 56). Seperti pergerakan *blocking* para simpatisan PKI yang dibawa dari kumpulan tahanan menuju posisi Harso dan Jono.

Melalui berbagai teori yang telah penulis jabarkan di atas, penulis ingin menggambarkan tentang perilaku karakter Harso dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya untuk membersihkan simpatisan PKI. Harso yang mendominasi para simpatisan akan diperlihatkan melalui *blocking* Harso yang lebih tinggi dari para simpatisan. *Blocking* tersebut juga ditunjang dengan pengambilan *shot low angle*. Sikap Harso yang kasar dan selalu berintonasi tinggi ketika berbicara kepada para simpatisan merupakan *performance* untuk menunjang *blocking* pada karakter Harso terhadap para simpatisan.

