



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Sutradara adalah seorang yang menentukan keputusan estetika (Rabiger, 2013). Menurut Rabiger (2008), sutradara sama halnya dengan konduktor musik yang harus belajar dan mengerti mengenai *instrument* musik, kemudian mempelajari musik itu sendiri dan baru bisa belajar memimpin sebuah orkestra (hlm. 3). Sutradara harus memiliki pengetahuan setiap elemen-elemen dalam film seperti musik, *acting*, *set* dan *props*, pencahayaan dan warna, dan *blocking* (Bordwell & Thompson, 2010). Rabiger (2008) mengatakan bahwa, sutradara tidak harus menguasai semua elemen dalam film, tetapi sutradara dikatakan harus mengetahui elemen-elemen tersebut. Beliau menambahkan, karena sutradara harus memimpin setiap divisi kreatif yang ada dalam pembuatan film (hlm. 3). Nolan (seperti dikutip dalam Rabiger, 2008) mengatakan “sutradara seperti lensa yang digunakan untuk memfokuskan semua pekerjaan orang. Pekerjaan sutradara adalah membuat keputusan kreatif untuk menyatukan semua pekerjaan orang-orang menjadi satu kesadaran yang utuh (film)”. Film harus mempunyai kesadaran di dalamnya, sehingga terdapat nilai tersendiri di dalam film (hlm. 5).

Menurut Rabiger (2008), pembuatan film tidak terlepas dari para pemain. Sutradara sebagai pemimpin kreatif harus bisa mengarahkan para pemain (aktor). Beliau menyarankan bahwa pemain tidak boleh melakukan *acting*, melainkan *being* (hidup). Sutradara harus bisa membuat pemain merasakan dan hadir di situasi yang

ada di film tersebut bukan menjadi boneka milik sutradara (memainkan apa yang dikatakan oleh sutradara secara langsung). Film dikatakan memiliki jiwa dan menjadi hidup melalui karakter. Hal tersebut didapat melalui bagaimana cara karakter menghadapi situasi yang diberikan, reaksinya seperti apa terhadap hal tersebut dan bagaimana karakter menjalani hidupnya di dunia yang dibangun di dalam film (hlm. 147).

Rabiger (2008, hlm. 147) menyarankan dalam menggunakan aktor amatiran, ada beberapa metode yang dapat dipakai untuk mendapatkan *acting* yang baik (*being*) dengan cara, seperti:

1. *Rehearsal* yang intensif dan sangat terperinci
2. Improvisasi diri
3. Diskusi yang baik (jujur terhadap diri)
4. Eksplorasi ide dan perubahan emosi dalam tiap *beats*

Menurut Rabiger (2008), sutradara harus mengerti bagaimana *acting*. Beliau mengatakan bahwa sutradara perlu melakukan *acting* supaya mereka dapat memahami apa yang aktor pikirkan dan rasakan. Beliau menegaskan bahwa aktor bekerja dengan intensif (waktu syuting yang panjang), terbuka (orang melihat pekerjaannya, berbeda dengan kru yang berada di belakang layar), dan sulit menjadi *being* bukan *acting*. Karenanya aktor menjadi rentan dan mudah membandingkan diri secara negatif satu sama lain. Rabiger menyarankan semua orang yang berada pada saat syuting diharapkan untuk tidak secara langsung mengkritik atau berkomentar mengenai aktor tersebut, sutradara-lah sebagai “jembatan” untuk menyampaikan atau menentukan *acting* dari aktor (hlm. 223-224).

## 2.2. Akting

Menurut Livingston dan Plantinga (2009), keinginan dan keyakinan karakter dan aktor harus dijaga agar tetap berbeda dan terpisah (*dualism of actor and character*). Aktor dan karakter tidak saling berbagi pengalaman emosional secara bersamaan. Melainkan, emosional aktor terikat untuk mencerminkan perannya (hlm. 5-6). Pernyataan tersebut berkaitan dengan yang dimaksud oleh Stanislavski. Menurut Stanislavski (2013), yang aktor perankan (terlihat) merupakan hasil dari alam bawah sadar berupa imajinasi aktor (tidak terlihat). Stanislavski menambahkan aktor harus bisa mengontrol kesadarannya untuk memunculkan imajinasi ke dalam bentuk kesadaran (*gesture, dialog, gerak*), proses ini disebut sebagai momen kesadaran kreatif (hlm. 12-13).

Stanislavski (2013) menjelaskan momen kesadaran kreatif merupakan proses adaptasi dari proses secara internal dari dalam diri aktor ke dalam jiwa dan fisik dari karakter yang diperankan. Stanislavski menambahkan, seorang aktor tidak hanya memerankan kualitas luar karakter, melainkan harus menuangkan jiwa karakter ke dalam diri aktor itu sendiri (hlm. 13). Beliau mengatakan aktor harus merasakan pengalaman sebenarnya secara *actual* yang secara konteks sama dengan adegan yang akan diperankannya. Dengan menggunakan pengalaman pribadi aktor akan membantu aktor mengisi kekosongan (*lack of motive/imagination*) dalam dirinya untuk memainkan peran tersebut (hlm. 31).

### 2.2.1. Teknik *Magic If*

Menurut Stanislavski (dikutip dalam Sawoski, n.d.) aktor tidak sungguh-sungguh mempercayai kebenaran perannya, melainkan melalui imajinasi (bawah sadar) aktor. Stanislavski mengembangkan sebuah teknik untuk membantu aktor dalam mengisi kekosongan di dalam imajinasi aktor, teknik ini disebut sebagai *magic if*. Teknik ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan “jika saya adalah karakter X, maka apa yang saya lakukan?”. pertanyaan tersebut menstimulasi bawah sadar (tidak terlihat) aktor untuk bertindak (terlihat). *Magic if* membantu aktor dalam menemukan alasan kenapa aktor melakukan sebuah tindakan (hlm. 7-8). Stanislavski (dikutip dalam DeKoven, 2008) menegaskan bahwa apa yang berlangsung di panggung (*frame*) terjadi karena memiliki alasan. Alasan yang dimaksud berasal dari dalam diri atau *inner life* (hlm. 22-27).

Selain itu, Stanislavski (dikutip dalam Thomas, 2009) mengatakan tujuan dari pertanyaan yang diberikan kepada aktor adalah untuk membuat aktor menjadi aktif dan melakukan proses kreatif. Beliau mengatakan bahwa, sutradara sebagai pemimpin di bidang kreatif perlu memiliki visi jauh ke depan mengenai film yang dikerjakan. Namun, beliau melihat bahwa sutradara memiliki kecenderungan untuk “menyetir” aktor mengikuti arahan sutradara. Di sisi lain, tanpa melakukan pendalaman pada karakter dan cerita terlebih dahulu, aktor akan menerima arahan dari sutradara tanpa memproses ulang arahan tersebut dalam pikiran aktor. Menurut beliau, seharusnya arahan yang diberikan oleh sutradara harus masuk ke dalam imajinasi aktor dan mengalami “momen kesadaran kreatif”. Beliau menyarankan proses kreatif tidak hanya berhenti pada imajinasi aktor, melainkan aktor harus

menerjemahkan hal tersebut ke dalam tindakan. Beliau menyebut proses tersebut sebagai “*pshyco-pshycal unity of creative process*” (hlm. xxiv-xxvi).

Menurut Stanislavski (dikutip dalam Sawoski, n.d.) emosi berada pada area ketidaksadaran aktor. Untuk menampilkan emosi adalah melalui aksi fisik. Sutradara tidak perlu meminta aktor untuk menampilkan emosi tertentu pada sebuah adegan, melainkan secara tidak langsung emosi yang diharapkan akan muncul dengan sendirinya (secara tidak sadar). Sebaliknya, emosi yang diinginkan tidak akan muncul tanpa mengetahui aksi dan alasan pada sebuah adegan (hlm. 5).

DeKoven (2008) mengatakan ketika aktor tidak pernah mengalami situasi yang ada di dalam skenario, maka aktor tidak memiliki pengalaman yang aktual. Hal ini menyebabkan aktor tidak tahu harus bereaksi seperti apa terhadap situasi tersebut atau punya imajinasi yang sifatnya stereotip. Dalam keadaan tersebut, aktor tidak terhubung atau tidak punya relasi terhadap skenario (hlm. 22-25). Menurut Belli dan Lenney (2006), teknik *magic if* yang dikembangkan oleh Stanislavski dapat digunakan pada saat aktor tidak terhubung atau hanya separuh saja terhubung ke dalam skenario. Teknik *magic if* membantu aktor dalam menjawab pertanyaan “akan seperti apa?”, “apa yang akan saya lakukan?”, berhubungan dengan kekosongan imajinasi (hlm. 23-26).

Stanislavski (dikutip dalam Merlin, 2014) mengatakan bahwa dalam sistem atau metode yang dikembangkan oleh beliau terdapat enam pertanyaan fundamental yang perlu ada dalam mengembangkan karakter, yaitu:

1. “*Who?*”

Pertanyaan siapa merujuk pada karakter yang diperankan. Siapa karakter yang diperankan. Laki-laki atau perempuan. Orang Indonesia atau orang asing, dan sebagainya. Jawaban dari pertanyaan ini adalah fakta yang diberikan oleh penulis skenario di dalam naskah (hlm. 100).

2. “*When?*”

Pertanyaan kapan merujuk pada kejadian atau adegan dalam skenario. Apakah kejadian tersebut terjadi pada saat siang hari, bersamaan dengan kejadian lain, dan sebagainya. Ini merupakan fakta yang diberikan oleh penulis skenario di dalam naskah (hlm. 102-103).

3. “*Where?*”

Pertanyaan dimana merujuk pada kejadian atau adegan dalam skenario. Dimana tempat kejadian tersebut. Jawaban dari pertanyaan ini bisa tempat spesifik ataupun geografis yang lebih besar. Ini merupakan fakta yang diberikan oleh penulis skenario di dalam naskah (hlm. 101-102).

4. “*Why?*”

Pertanyaan ini bukanlah merupakan bagian dari fakta yang diberikan oleh skenario. Pertanyaan ini merujuk pada alasan di balik tindakan yang dilakukan karakter. Aktor berhak untuk memberikan pendapatnya sendiri. Pertanyaan ini akan membuka ruang kepada aktor untuk melakukan interpretasi (hlm. 103-104).

5. “*For What Reason?*”

Dalam pengertiannya, pertanyaan “*for what reason?*” terlihat seperti sama dengan “*why?*”. Tetapi menurut beliau, pertanyaan ini merujuk kepada sesuatu

yang jauh di masa depan. Beliau menambahkan, karakter memiliki alasan untuk melakukan suatu tindakan tidak hanya pada momen tersebut. Melainkan, karakter juga memikirkan masa depannya. Contohnya adalah seorang karakter ingin membersihkan restoran. Untuk jawaban “*why?*” adalah karakter melakukan itu karena ingin mengerjakan pekerjaannya dengan baik. Sedangkan, jawaban pertanyaan “*for what reason?*” adalah untuk mendapatkan uang, ketika mendapatkan uang banyak karakter tersebut bisa membeli pakaian dan tampil baik sehingga ada orang yang mau menikah dengannya dan hidupnya jadi lebih makmur. Menurut beliau, dengan berimajinasi sejauh itu akan semakin memperkaya dan memberikan tekstur pada *acting* (hlm. 104-108).

6. “*How?*”

Filozov (dikutip dalam Merlin, 2014) mengatakan bahwa ketika aktor sudah mendalami karakter, maka aktor tidak perlu mengetahui jawaban pertanyaan “*how?*”. Menurut beliau aktor akan melakukannya secara spontan dan melakukan adaptasi (hlm 108-111).

Selain itu, menurut beliau, melalui *magic if* dan enam pertanyaan fundamental tersebut akan menstimulasi aktor untuk tetap aktif mengimajinasikan perannya. (hlm. 65)

Stanislavski (dikutip dalam Rabiger, 2008, hlm. 215-222) menuliskan fondasi dalam ber-*acting*, yaitu:

1. *Acting* menggambarkan alasan yang jelas dari informasi yang ada di skenario
2. Imajinasi menjadi orang lain (karakter pada cerita) secara tidak sadar



3. Fokus dan relaksasi diri. Pada saat *acting* tidak terlihat sedang memikirkan dan merencanakan apa yang harus dilakukan setelahnya (aksi-reaksi)
4. Apa yang dipikirkan (sebagai karakter) diperlihatkan melalui gestur tubuh
5. Mengembangkan kehidupan internal karakter, melihat ke sisi dalam karakter dengan memahami skenario. Aktor kenal lebih dalam karakter yang diperankan seperti apa. Hal ini juga meliputi bagaimana karakter berbicara berbeda terhadap orang
6. Isolasi dan persekutuan. Dalam kehidupan, karakter memiliki tempat-nya masing-masing, apakah ia diasingkan atau dekat dengan persekutuan tersebut.
7. Aksi. Melakukan sesuatu sekecil apapun seperti menarik nafas adalah sebuah aksi. Rabiger menegaskan, ketika melakukan dialog sudah disebut dengan melakukan aksi
8. Objektif yang dimiliki oleh karakter
9. *Subtext*. Perkataan atau tindakan yang tidak memiliki arti secara harafiah, tetapi dilakukan dengan kesadaran untuk mencapai objektif karakter.
10. Personalisasi. Menganggap karakter adalah aktor.
11. Melakukan adaptasi ketimbang antisipasi. Menurut Stanislavski (2013), yang dimaksud dengan adaptasi adalah mempergunakan kualitas dalam dan luar manusia untuk menyesuaikan diri dalam berbagai hubungan dan memengaruhi untuk mendapatkan tujuan (hlm. 194).
12. *Sensory and memory*. Stanislavski mengatakan aktor akan menghubungkan ingatannya dengan karakter yang ada pada skenario.

Thomas (2009) mengatakan bahwa, sistem atau teknik yang dikembangkan oleh Stanislavski menggunakan pendekatan melalui proses belajar dan bekerja (diskusi antara sutradara dan aktor) daripada hasil itu sendiri. Metode Stanislavski memaksimalkan pekerjaan fisik dan meminimalkan *table work* (analisis dan sebagainya). Menurut Thomas, hal tersebut terlihat dari kepribadian Stanislavski sebagai aktor dan juga pengajar di studio teater. Walaupun demikian, Stanislavski mengadaptasi *table work* ke dalam teorinya yaitu, *action analysis* dan kemudian menggabungkan dua hal tersebut kedalam metodenya (hlm. xxvi).

### **2.2.2. Action Verb**

Menurut DeKoven (2013), *acting* tidak terlepas dari penyutradaraan yang dilakukan oleh sutradara terhadap aktor. Sehingga, hubungan antara sutradara dan aktor menjadi kunci untuk mendapatkan *acting* yang baik. Komunikasi merupakan salah satu elemen dalam membangun sebuah hubungan. Sutradara perlu berkomunikasi mengenai visinya dalam sebuah adegan kepada aktor, sehingga aktor bisa memahami dan tahu harus melakukan apa (dalam hal ini *acting*). Dalam komunikasi terdapat bahasa. Bahasa yang digunakan sehari-hari merupakan struktur prosa yang terdiri dari kalimat, paragraf, kata sifat, kata keterangan, dan deskriptif. Menurut Beliau, bahasa yang digunakan sehari-hari seringkali membuat aktor menjadi bingung dalam *acting*. DeKoven (2013) mengembangkan bahasa yang bisa digunakan dalam berkomunikasi antara sutradara dan aktor, yaitu kosa kata aktor (*the actor's vocabulary*) (hlm. 21).

DeKoven (2013) menjelaskan *action verb* merupakan cara untuk mendapatkan *action* yang dibutuhkan tanpa memberikan *result direction*, tetapi

menurut beliau bukan digunakan untuk membantu proses aktor menciptakan *subtext*. Dalam menyutradarai, *Action Verbs* mudah dipahami oleh aktor. Aktor tahu apa yang harus Ia lakukan dalam adegan. Beliau menjabarkan beberapa daftar *action verb*, diantaranya:

Tabel 2.1 *Action Verbs*

Menuduh	Mengagumi	Menegur
Mengagumi	Meminta maaf	Menghibur
Mengganggu	Memohon	Menyerang
Menghadapi	Memberikan	Merayakan
Mempertahankan	Menyombongkan diri	Merenung
Memerintah	Membelai	Menghargai
Menghancurkan	Memberhentikan	Menghukum
Menguji	Melarikan diri	Menyanjung
Mengesankan	Membatalkan	Mencari
Memenangkan	Menyambut	Mengejek
Merenungkan	Menggoda	Menyelinap
Merayu	Mengagetkan	Mengajar
Merangkul	Menemukan	Memohon

(sumber: Changing direction: A practical approach to directing actors in film and theatre, 2013, hlm. 39-43)

DeKoven (2013) menjelaskan bahwa dalam penyutradaraan seringkali sutradara meminta aktor untuk *acting* “lebih” atau “kurang”. Seperti contohnya “Sudah bagus, tapi bisakah sedihnya lebih terlihat lagi?”. Beliau menegaskan

bahwa hal ini sulit dipahami oleh aktor, apakah yang dimaksud “lebih” itu seperti apa, karena lebih adalah relatif. Beliau menambahkan bahwa *action verbs* memiliki tingkatannya yang dapat digunakan oleh sutradara untuk mendapatkan tingkatan *acting* yang dibutuhkan. Contohnya adalah “menghadapi” dengan “menantang” memiliki tingkatan yang berbeda, dan aktor akan lebih mengerti yang dimaksud oleh sutradara. Dibawah ini adalah tabel yang berisi contoh tingkatan *action verbs* (hlm. 39-43).

Tabel 2. **Error! No text of specified style in document.** Tingkatan dalam *action verbs*

Berpose	Berlagak	Memamerkan	Melagakkan
Menghadapi	Menantang	Memprovokasi	Menghasut
Memperingatkan	Mengintimidasi	Mengancam	Menyerang

(Sumber: Changing direction: A practical approach to directing actors in film and theatre, 2013, hlm. 42)

### 2.3. *Casting*

Menurut Rabiger (2008), dalam membuat film, sutradara atau (dalam produksi besar) *casting director* akan melakukan *casting* untuk mendapatkan aktor (hlm. 258). *Casting* merupakan proses memilih aktor untuk memerankan karakter dalam film. Rabiger menegaskan bahwa 75% keberhasilan film berada pada proses *casting*. Tahapan dalam *casting* sangat panjang dan butuh dedikasi untuk mendapatkan aktor yang tepat. Rabiger menjabarkan tahapan-tahapan *casting* sebagai berikut:

#### 1. *Character breakdown* dan *character descriptions*

Membedah karakter kemudian menuliskannya ke dalam bentuk deskripsi karakter. Kalimat harus singkat, padat dan jelas sehingga mudah dipahami oleh calon aktor. Contohnya Cindy: 20an, pendek dan gemuk, terobsesi dengan kesempurnaan, ingin tahu, peduli. Dalam produksi besar, hal ini memudahkan *casting director* untuk mencari calon aktor yang tepat.

## 2. Menarik calon aktor

Memberikan ringkasan secara singkat mengenai *project* yang sedang dibuat, apakah ada bayaran. Rabiger menambahkan, dalam mencari aktor, terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. Mencari aktor secara pasif, yaitu menaruh iklan di internet, media sosial, dan sebagainya. Rabiger menegaskan, dalam menggunakan teknik ini tentu saja ada kemungkinan aktor yang diharapkan tidak sesuai atau tidak dapat sama sekali (hlm. 260).
- b. Mencari aktor secara aktif, yaitu aktif mencari calon aktor, seperti mengontak sejumlah *management* artis, mempekerjakan *casting director*. Yang perlu diperhatikan dalam menggunakan teknik ini adalah sutradara harus sudah tahu seperti apa aktor yang ingin dicari.

## 3. Mengatur audisi pertama

Dalam tahap ini, calon aktor akan datang dan seringkali membawa portofolio mereka dalam bentuk *resume* (di zaman sekarang seringkali melalui *online*). Selain itu, aktor akan bertanya mengenai jadwal syuting, jadwal casting dan kapan *callback* pertama.

## 4. Memimpin *casting* pertama

Dalam menentukan pilihan calon aktor yang bisa ikut *casting* pertama, sutradara menilai dari beberapa aspek. Rabiger menjabarkan penilaian tersebut ke dalam beberapa poin, yaitu:

- a. Kesesuaian dalam beberapa hal tertentu, misalnya umur, jenis kelamin, fisik, warna, dan etnis.
  - b. Pengalaman dalam dunia *acting*.
  - c. Fitur tubuh, seperti suara, gerakan, bahasa tubuh.
  - d. Karakter yang dimiliki, seperti kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi.
  - e. Kecerdasan yang dimiliki, persepsi lingkungan, kepekaan terhadap orang lain, eksplorasi diri, dan selera yang tinggi.
  - f. Mudah diarahkan dan fleksibel.
  - g. Berkomitmen, motivasi dalam mengambil peran (hlm. 264).
5. Menjalankan *casting*

Setiap aktor akan berusaha menutupi kegugupannya. Rabiger (2008) menyarankan untuk memberikan sambutan hangat secara pribadi kepada calon aktor akan mengurangi rasa sedang dinilai (*being judged*). Rabiger menambahkan, perasaan gugup tidak selalu berarti buruk, seringkali terjadi karena calon aktor memiliki rasa untuk mendapatkan peran tersebut. Beliau menegaskan bahwa jangan menjadi idealis. Pada tahap pertama, bukan mencari calon aktor yang sangat tepat dalam semua hal (fisik, sosial, dan psikologis), melainkan mencari kandidat pemeran. Untuk menentukan pemeran yang sesuai butuh proses dan waktu yang tidak sebentar. Selain itu, menurut Beliau *casting* merupakan tahap pengembangan, bukan pemenuhan imaji (hlm. 264).

## 6. Monolog

Rabiger (2008) menjelaskan dengan memberikan calon aktor untuk memilih dua monolog dengan *mood* yang berbeda, sutradara bisa menganalisis peran seperti apa yang calon aktor harapkan. Selain itu, sutradara bisa menilai kemampuan aktor melalui monolog yang diperankannya. Rabiger menjelaskan melalui monolog, sutradara bisa menemukan kemampuan interpretasi, ingatan, ekspresi, emosi, kualitas suara, ritme, bahasa tubuh dan rentang emosi yang dimiliki aktor (hlm. 265).

## 7. Keputusan setelah *casting* pertama

*Negative character*: Rabiger (2008) menjelaskan, dalam film terdapat karakter negatif, seperti seorang yang bodoh. Sebagai calon aktor, mereka seringkali kesulitan untuk menerima karakter yang negatif. Mereka memiliki ambisi untuk mendapatkan peran yang lebih atau menganggap buruk peran dari karakter negatif. Salah satu hal yang menunjukkan bahwa calon aktor tidak mau menerima adalah berusaha untuk memperbaiki karakter yang sudah ada. Stanislavski (seperti yang dikutip dalam Rabiger, 2008) mengatakan tidak ada peran yang kecil (tidak ada “hanya memerankan orang gila atau seorang pelayan restoran), setiap karakter adalah pemimpin dalam “dunia-nya” (hlm. 267).

Pilihan jangka panjang atau pendek: Rabiger (2008) mengatakan dalam mengambil keputusan dalam tahap *casting* pertama, sutradara perlu memikirkan pilihan jangka panjang atau pendek. Rabiger menegaskan, hal ini perlu disesuaikan dengan kebutuhan produksi. Misalnya, aktor yang cukup profesional dan tidak membutuhkan waktu lama untuk latihan, tetapi punya

waktu yang tidak fleksibel atau aktor yang pemalu, tetapi mau dan berdedikasi untuk belajar, tetapi sutradara perlu meluangkan waktunya untuk melakukan banyak *rehearsal*. Rabiger menambahkan pada saat tahap pertama *casting* sutradara harus peka terhadap aktor. Sutradara atau *casting director* tidak boleh hanya “memandang sebelah mata” seorang aktor, tetapi sutradara atau *casting director* harus menyadari kemampuan yang dimiliki aktor, baik yang terlihat maupun yang belum terlihat atau terpendam (hlm. 267).

#### 8. *Callback* pertama

Rabiger (2008) mengatakan bahwa dalam tahapan ini aktor masih perlu melakukan serangkaian uji coba yang lebih mendalam. Sehingga, dalam tahap ini perlu dilakukan monolog tambahan, membaca skenario dan improvisasi. Ketiga hal ini digunakan untuk lebih memahami aktor dan tahu konsistensi dari calon aktor. Rabiger menegaskan sutradara harus selalu memberikan *feedback* kepada aktor setiap kali aktor melakukan *acting* atau improvisasi, sehingga aktor bisa memperbaiki dirinya (hlm. 232). Rabiger mengatakan membuat film adalah proses belajar tiap individu yang terlibat di dalamnya (hlm. 269).

#### 9. *Callback* kedua

Rabiger menjelaskan fase-fase *callback* kedua adalah tanya jawab dan *mix and match*. Dalam tahapan ini calon aktor sudah lebih mengerucut, sutradara harus lebih intim lagi bertemu dengan calon aktor. Seperti, melakukan pertemuan berdua dengan calon aktor, kemudian sutradara harus bisa memicu aktor untuk bertanya, membicarakan peran dan skenario secara utuh. Calon aktor perlu menunjukkan hasratnya dalam memainkan peran di film. Rabiger mengatakan,



hal tersebut merupakan bagian dari penilaian sutradara terhadap calon aktor (hlm. 268-269). Menurut Rabiger, fase-fase dalam *callback* kedua bisa dijadikan satu pada saat *callback* pertama (hlm. 268).

#### 10. Keputusan akhir

Rabiger memberikan beberapa nilai yang harus diperhatikan saat membuat keputusan akhir, diantaranya:

1. Kecocokan secara fisik dan emosi.
2. Kualitas berbicara (ritme, kualitas suara)
3. Kecekatan dan keterampilan otak (mudah mengingat dan menangkap materi yang diberikan)
4. Kemampuan menirukan sesuatu
5. Komitmen dalam proyek
6. Mampu beradaptasi, baik dengan aktor lain maupun sutradara
7. Kemampuan untuk masuk dan kembali ke kondisi emosional (dibutuhkan pada saat syuting dengan *takes* banyak).

Rabiger menambahkan, jika belum yakin dengan nilai-nilai diatas yang sudah dimiliki oleh aktor, sutradara bisa melakukan *camera test*, yaitu mencoba aktor memainkan satu *scene* dari film dengan kondisi yang sebagaimana mestinya di film tersebut.

#### 11. Mengumumkan keputusan *casting*

Rabiger mengatakan setelah mendapat aktor, yang terpenting adalah memberi dan menerima. Sutradara dan aktor harus saling memberi dan menerima. Rabiger menambahkan, sutradara harus memberi sesuai apa yang ia terima dari

aktor. Rabiger menegaskan bahwa kunci dari hubungan sutradara dan aktor adalah berbagi dan kejujuran, begitu juga aktor terhadap aktor lainnya. Maksud dari berbagi adalah melakukan diskusi yang berhubungan terhadap proyek, komunikasi dilakukan melalui dua arah, bukan hanya sutradara menyuruh atau meminta sesuatu ke aktor. Menurut Rabiger, dalam hal ini yang berkembang bukan hanya aktor, melainkan kedua pihak, yaitu aktor dan sutradara (hlm. 271).

#### **2.4. Pra Produksi**

Film merupakan bentuk dari pekerjaan yang sifatnya kolektif atau bersama. Dalam film perlu adanya kerja sama dan diskusi dari tiap divisi, termasuk sutradara dan aktor (Rabiger, 2008, hlm. 5). DeKoven (2006) menjelaskan, penting bagi sutradara untuk memberikan kesempatan kepada aktor untuk memproses dan kemudian menyampaikan pemikirannya. Beliau menegaskan, sutradara harus fleksibel dan terbuka dalam berdiskusi dengan aktor, karena ada kemungkinan pemikiran aktor lebih baik ketimbang pemikiran sutradara sebelumnya (hlm. 105-106).

Merlin (2014) mengatakan bahwa, dalam proses *directing* yang dilakukan sutradara bukan datang dari visi tunggal dari sutradara. Melainkan, keputusan kreatif pada saat *directing* merupakan proses kolaboratif antara sutradara dan aktor (hlm. 64). Menurut Stanislavski (dikutip dalam Merlin, 2014), pada saat melakukan proses tersebut aktor harus memiliki rasa tanggung jawab dalam dirinya dalam mengembangkan karakter pada film yang dikerjakan. Rasa tanggung jawab tersebut harus ada mulai dari momen pertama *rehearsals* sampai proses produksi film tersebut selesai (hlm. 65).

Menurut Rabiger (2008) pada tahap pra produksi, hal yang dilakukan sutradara saat bertemu dengan aktor adalah melakukan *reading*. Beliau menambahkan, *reading* dilakukan dengan cara mengajak aktor untuk duduk bersama dan membaca skenario. Pada saat selesai membaca skenario, sutradara dan aktor berdiskusi berdasarkan dari skenario tersebut. Menurut beliau, sutradara perlu mendorong aktor untuk mendalami skenario dan karakter yang akan aktor perankan. Hal tersebut dilakukan untuk menjalin kerja sama dengan aktor (hlm. 290-292).

Menurut Proferes (2008), *reading* merupakan tahap dimana aktor diperkenalkan dengan aktor lain, aktor diperkenalkan dengan karakter yang diperankan, dan yang terpenting adalah aktor sebagai karakter yang diperankan kemudian diperkenalkan dengan karakter lain (dalam bentuk aktor yang memerankan karakter tersebut). Beliau mengatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan *reading*, yaitu:

1. Apakah setiap baris sudah jelas
2. Apakah hubungan antar karakter sudah jelas
3. Apakah setiap aksi sudah benar

Menurut beliau ketiga hal di atas perlu dipertanyakan untuk maju ke tahap berikutnya yaitu *rehearsals*. Menurut beliau, sebagai sutradara perlu juga untuk memikirkan setelah tahap ini apakah skenario perlu di tulis kembali atau tidak (hlm. 126-127).

Setelah melakukan *reading*, tahapan berikutnya adalah *rehearsals*. Menurut Proferes (2008), *rehearsal* merupakan saat yang tepat untuk mencoba

pemikiran aktor (pada saat diskusi). Beliau menyarankan untuk membagi *rehearsals* ke dalam adegan tiap *scene*, kemudian aktor akan diminta untuk mencoba memerankan adegan tersebut. Selanjutnya yang dilakukan oleh sutradara adalah melihat dan meninjau kembali hasil pemikiran aktor, dengan apa yang sudah sutradara kerjakan (visi). Dengan melakukan hal ini, akan membantu sutradara dalam mempertimbangkan keputusan yang akan diambil nantinya (hlm. 127-129).

Proferes (2008) menyarankan, pada saat melakukan *rehearsals* perlu untuk menciptakan suasana yang tepat. Beliau menjelaskan, suasana yang tepat membantu aktor untuk lebih mengeksplorasi diri, terbuka untuk melakukan diskusi dan menyampaikan pemikiran, terutama jika aktor tersebut kurang percaya diri (hlm. 127).

Proferes (2008) menjelaskan, akting merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh aktor bersama dengan sutradara. Beliau menambahkan proses yang dimaksud (*reading* dan *rehearsals*, hingga ke tahap produksi) merupakan proses yang bekerja secara berbeda, dengan kecepatan dan waktu yang berbeda untuk masing-masing aktor. Oleh karena itu, sebagai sutradara perlu memahami bagaimana proses bekerja aktor, sehingga tahu bagaimana cara menyutradarai aktor (hlm. 127).

## **2.5. Produksi**

Proferes (2008) mengatakan bahwa, hal-hal teknis seperti kamera dan *setting* penting untuk dikerjakan sebelum hari *shooting*. Menurut beliau, pada hari *shooting* sutradara harus memberikan perhatiannya kepada aktor. Beliau menambahkan jika tidak demikian, aktor dikatakan seperti “anak yatim piatu”. Penting untuk sutradara

membuat aktor merasa dibutuhkan dan dipercaya. Begitupun sebaliknya, aktor harus merasa butuh arahan sutradara dan percaya kepada sutradara (hlm. 130). Menurut Rabiger (2008), salah satu tanggung jawab utama yang dipegang oleh sutradara adalah aktor. Kepercayaan aktor akan bergantung pada bagaimana cara sutradara bisa memimpin proses *shooting* (hlm. 416).

Rabiger (2008) mengatakan bahwa, sutradara perlu mengingatkan aktor kembali mengenai karkturnya masing-masing (sebelum adegan) dan keadaan emosi karakternya saat masuk ke *set*. Hal tersebut dilakukan sutradara pada saat sebelum melakukan *take*. Rabiger mengatakan alasan sutradara harus mengingatkan aktor kembali karena pada saat *shooting* ada kemungkinan untuk melakukan *take* lebih dari sekali ataupun adegan yang belum di ambil. Menurut beliau, jika berada pada situasi tersebut, maka hanya sutradara saja yang mengetahui apakah *scene* yang di ambil pada saat itu memiliki *emotional content* atau keadaan emosional yang sama dengan *scene* yang akan diambil nantinya. Oleh karena itu, sutradara harus memastikan aktor memahami tiap adegan yang mau diambil sebelum melakukan *take* (hlm. 417).

Proferes (2008) mengatakan, seringkali pada tahap produksi *scene* tidak diambil secara berurutan dikarenakan efisiensi waktu dan banyak hal. Oleh karena itu, menurut beliau, sutradara harus bisa memastikan aktor tahu ia ada di situasi dan waktu yang seperti apa. Proferes mengatakan ketika masuk ke dalam *setting* yang sesungguhnya, terkadang aktor merasakan pengalaman yang berbeda dengan apa yang sudah dialami pada saat *rehearsals*. Menurut beliau, penting untuk sutradara

dan aktor melakukan *rehearsals* di *setting* yang sebenarnya jika secara fisik dan waktu hal tersebut memungkinkan (hlm. 130-131).

Menurut Weston (1996), proses *shooting* merupakan perpanjangan dari tahap *rehearsals*, dimana pada tahap *shooting* mempunyai suasana yang sama seperti *rehearsals*. Weston menambahkan, suasana yang dimaksud adalah aktor tidak tertekan, aktor tetap diberikan waktu untuk melakukan eksplorasi terhadap cerita. Beliau mengatakan, hal tersebut dilakukan agar aktor merasa tenang dan tidak merasa “ini adalah saatnya untuk *acting*”. Beliau menginginkan aktor untuk hidup (*being*) pada momen tersebut (hlm. 336-346)

Scorsese (seperti dikutip dalam Weston, 1996) mengatakan, “ketika saatnya tiba (*shooting*), ini merupakan persoalan bagaimana memberikan pengarahan, soal kepercayaan, dan waktu untuk bersenang-senang. Beliau menambahkan yang dimaksud bersenang-senang bukanlah tertawa di waktu *shooting*. Melainkan, pada waktu *shooting* aktor diizinkan untuk melakukan kesalahan, diizinkan untuk mencoba hal lain. Kuncinya adalah sudah bersepakat untuk saling mengerjakan film (dengan visi) yang sama” (hlm.336).

Menurut Weston (1996), segala persiapan yang sudah dilakukan oleh sutradara dan kru sebelum proses produksi sangat membantu nantinya pada saat *shooting*. Walaupun demikian, beliau mengatakan bahwa segala persiapan yang sudah dilakukan masih memiliki kemungkinan berjalan tidak sesuai dengan apa yang direncanakan. Menurut beliau, *adjustment* atau penyesuaian diperlukan untuk menghadapi hal tersebut. Beliau menambahkan, beberapa masalah yang sering

terjadi pada saat produksi diantaranya adalah aktor yang butuh waktu lama untuk *take*, masalah teknis dan cuaca yang tidak menentu (hlm. 134).

## **2.6. Karakter**

Menurut Egri (1946) sama dengan benda-benda yang memiliki tiga dimensi (panjang, lebar dan tinggi), karakter harus memiliki tiga dimensi sehingga karakter tidak terasa *flat* atau rata. 3 dimensi tersebut diantaranya:

1. Fisiologi: Karakter dilihat secara fisik, bentuknya seperti apa, apa wujud karakter tersebut. Apakah berambut panjang atau pendek, apakah karakter cantik atau jelek.
2. Sosiologi: Karakter dilihat secara sosialnya, bagaimana karakter berada di lingkungannya. Apakah karakter tersebut seorang pemimpin atau pengikut, apa pendidikan terakhirnya, apa pekerjaannya, bagaimana lingkungan tempat tinggalnya.
3. Psikologi: Karakter dilihat secara psikologisnya, penggabungan antara fisiologi dan sosiologinya, mempengaruhi keinginannya, ambisi, kelakuannya, dan kompleksitasnya.

Egri menambahkan, ketiga dimensi ini saling berkaitan dan tidak lepas satu sama lain (Hlm. 33-37). Fisiologi dipengaruhi oleh sosiologi dan psikologinya, sosiologi dipengaruhi oleh fisiologi dan sosiologi, dan psikologi juga dipengaruhi oleh fisiologi dan sosiologinya. *3-dimensional character* membantu pemahaman karakter. Cerita apa yang dialami karakter, latar belakang karakter, dan relasinya

terhadap orang lain. Egri menjelaskan bahwa setelah memahami ketiga dimensi karakter, akan lebih mudah untuk menciptakan sebuah karakter (hlm. 35).

Corbett (2013) menjelaskan bahwa ide dalam membuat karakter bisa muncul dari lima sumber utama, diantaranya:

1. **Cerita:** Ide cerita menjadi sumber untuk membentuk sebuah karakter. Corbett menambahkan bahwa karakter merupakan manusia yang hidup di dalam cerita tersebut, bukan boneka yang menjalani sebuah kejadian. Ketika karakter sudah hidup di dalam dunia cerita, karakter akan terbentuk dengan sendirinya.
2. **Alam bawah sadar:** Alam bawah sadar, imajinasi dan mimpi manusia dapat menjadi referensi untuk membangun karakter.
3. **Inspirasi dari seni, musik, dan alam:** Ide sebuah karakter bisa didapat melalui sebagian atau keseluruhan seni dan alam. Dalam bukunya, beliau memberikan contoh sebuah pohon yang tinggal di atas bukit. Pohon tersebut sudah bengkok, tua dan sudah lama tinggal di sana bertahun-tahun. Dari penggambaran di atas, pembaca bisa merasakan simpati terhadap pohon tersebut. perjuangan pohon tersebut merefleksikan perjuangan manusia.
4. **Orang di kehidupan nyata:** Penulis skenario bisa melakukan observasi terhadap orang nyata yang sudah memiliki *3-dimensional character*-nya. Corbett menjelaskan, kelemahan dari sumber ini adalah kurangnya informasi lengkap mengenai hidup dan karakter seseorang. Ketika melakukan observasi dibutuhkan juga perspektif dari orang tersebut. Corbett menambahkan orang di kehidupan nyata adalah sumber yang utama untuk memahami karakter, tetapi tidak utuh.



5. Penggabungan karakter: Karakter merupakan penggabungan dari beberapa elemen. Contoh: penggabungan potongan elemen dari musik dengan orang nyata dapat menghasilkan karakter yang unik.

Stanislavski (seperti yang dikutip dalam Corbett, 2013) mengatakan keinginan (*desire*) adalah dasar dari sebuah karakter. Beliau menegaskan bahwa karakter semakin menarik jika keinginan (*desire*) karakter kuat. *Desire* yang timbul dalam diri karakter menjadi pendorong karakter untuk terus maju menjalani kehidupannya.

Corbett (2013) menjelaskan bahwa terdapat lima hal yang membuat karakter lebih dramatis, yaitu:

1. Karakter butuh atau menginginkan sesuatu
2. Ia kesulitan mendapatkan apa yang dibutuhkan atau diinginkan, kemudian karakter membuat rencana dalam menghadapi kesulitan itu
3. Menunjukkan kontradiksi dari dirinya
4. Sesuatu yang tidak diinginkan terjadi (karakter melakukan kesalahan)
5. Karakter bereaksi dengan keadaan yang terjadi (nangis, marah, sedih, bahagia)

Corbett menegaskan bahwa melalui lima hal tersebut, karakter akan menjadi lebih menarik, walaupun penonton tidak mengetahui secara rinci siapa karakter tersebut.

## **2.7. Web Series**

Menurut Tryon (2009), *web series* atau *webisodes* merupakan film yang:

1. bisa ditonton di berbagai macam layar *gadget* seperti *handphone*, *laptop*, TV dan layar apapun yang memiliki basis internet (*streaming* dan unduhan)
2. Terdiri dari beberapa jumlah episode
3. Durasi yang sama
4. Dapat ditonton dimanapun dan kapanpun sesuai keinginan.

Menurut Tryon (2009), *web series* terbagi menjadi dua status yaitu sebagai bentuk hiburan dan promosi (hlm. 88). Menurut Sintowoko (2015), sebagai promosi, *web series* menjadi media yang digunakan untuk mempromosikan sesuatu melalui ceritanya. Misalnya, *series* Korea banyak mempromosikan wisatanya melalui pemilihan lokasi yang “dibalut” dengan romantisnya karakter dan sinematografi yang menarik mata (hlm. 49). Sedangkan, *web series* sebagai hiburan dibuat untuk menghibur penontonnya melalui cerita yang menarik (Tryon, hlm. 88). Tryon mengungkapkan bahwa berdasarkan statusnya, *web series* juga mempengaruhi penontonnya. Contohnya, sebagai media promosi atau *marketing*, *web series* harus dibuat sesuai dengan target dari produknya.

Bolter dan Grusin (seperti dikutip dalam Edgerton, 2013) mengatakan bahwa *web series* merupakan sebuah jembatan dari perubahan media yang terjadi, yaitu menonton yang sebelumnya di televisi ke internet. Perubahan media dari televisi ke internet yang dimaksud bukan merupakan perubahan “revolusi” tetapi dikatakan lebih sesuai dengan perubahan “remediasi”. Remediasi merupakan proses memperbaiki atau memperbarui sesuatu yang sebelumnya sudah ada. Edgerton (2013) mengatakan bahwa *web series* dipengaruhi oleh aspek naratif dan praktik produksi siaran televisi dan internet. *Web series* memiliki karakteristik yaitu

durasi yang lebih pendek, sering kali mengadaptasi dari serial televisi atau film panjang (lihat gambar 2.1) dan dirilis secara *online* secara periodik.



Gambar 2.1. *thumbnail web series filosofi kopi*

(sumber: <https://youtu.be/hR3uvOGFkXE>)

Pierce dan Tang (2012) mengatakan bahwa beberapa perusahaan telah beralih cara mempromosikan produknya dari cara lama (televisi) menjadi cara baru (media baru seperti *webseries*). Peralihan dari cara lama ke cara baru dikatakan lebih murah dan mudah. Menurut Pierce dan Tang, dalam media *digital* bisa dibagi dua menurut siapa yang membuatnya, yaitu diproduksi perusahaan dan konten yang dibuat oleh pengguna media. Perbedaan ini mempengaruhi konten yang dibuat. Konten yang dibuat perusahaan lebih memiliki struktur dibandingkan dengan yang dibuat oleh pengguna (hlm. 165).

Menurut Alfajri, Irfansyah dan Isdianto, *web series* biasanya memiliki durasi dua sampai enam menit (hlm 29). Sedangkan, dalam penelitian yang dilakukan oleh Pierce dan Tang (2012) menemukan bahwa rata-rata durasi *web*

*series* adalah 6.71 menit. Sedangkan, *genre* yang dibuat oleh perusahaan paling banyak adalah drama 10 dari 23 (43.5%) dan pengguna lebih banyak membuat komedi dengan jumlah 32 dari 77 (42.1%). Konten yang dibuat paling banyak adalah keluarga/teman (51%), *crime* (43%) dan *romantic* (38%). Penggunaan “*break the 4<sup>th</sup> wall*” dipakai cukup banyak di *web series*, dengan jumlah 58% dari 100 *web series* yang diteliti. Pierce (seperti yang dikutip dalam Pierce & Tang, 2012) menyatakan bahwa dengan penggunaan *break the 4<sup>th</sup> wall* dianggap membantu penonton lebih dekat dan memiliki relasi dengan konten

## **2.8. Psikologi**

Menurut Marc-Antoine dan Evan. F. (2012), kepribadian terdiri dari temperamen dan sifat karakter. Temperamen mengacu pada kecenderungan emosional bawaan tiap individu. Temperamen menentukan bagaimana seseorang bereaksi terhadap situasi, cara mengekspresikan diri dan mengatur emosi. Merujuk pada empat temperamen manusia (*sanguine, phlegmatic, choleric* dan *melancholic*), elemen tersebut menentukan kepribadian tiap manusia. Sedangkan, sifat karakter adalah apa yang secara sadar seseorang lakukan. Sifat adalah *value* atau nilai yang diberikan oleh orang lain (eksternal) untuk menggambarkan suatu perilaku. Contohnya, seorang dokter yang menyelamatkan pasien, maka orang menyebutnya pemberani dan baik (Hlm. 23).

Menurut Tsuchiya (2013), temperamen setiap orang bisa berbeda-beda, bahkan dalam usia dan jenis kelamin yang sama. Dalam riset yang dilakukan oleh beliau dalam “*Personality in Neonates*”, bayi-bayi yang baru lahir, ada yang

menangis dan tidak. Menangis merupakan bentuk dari reaksi negatif (tidak suka) yang dilakukan oleh si bayi terhadap situasi yang ada. Dalam risetnya, menunjukkan bahwa seiring berjalannya waktu, jumlah bayi yang menangis terus berkurang seturut dengan bertambahnya “pengalaman” (berada di ruangan yang sama terus menerus). Hal ini disebut sebagai adaptasi yang dilakukan oleh bayi (hlm. 23).

### **2.8.1. Masa Remaja (*Adolescence*)**

Menurut Siegel (2013), ciri-ciri orang dikatakan masuk ke masa remaja adalah perubahan alami dari otak manusia tersebut. Beliau menambahkan otak manusia merupakan bagian yang mempengaruhi pikiran dan cara kita berinteraksi dengan orang. Menurut beliau, dengan mengetahui otak atau pola pikir mereka (anak di masa remaja) bisa membantu orang tua, guru, pelatih atau mereka sendiri dalam mengembangkan pengalaman batin (*inner experience*) dan koneksi sosial terhadap orang luar.

Menurut Siegel (2013), setiap orang memiliki waktunya yang berbeda dalam memasuki masa remaja. Siegel mengatakan bahwa rata-rata perkembangan otak ini (peralihan menuju masa remaja) terjadi sangat pesat di antara umur 12 sampai 24 tahun. Menurut Shaffer dan Kipp (2017), masa remaja dimulai pada umur 12 sampai 20 tahun. Shaffer & Kipp menambahkan bahwa berakhirnya masa remaja ditandai dengan individu tersebut sudah mulai bekerja dan mandiri. Perbedaan amatan terhadap rentang usia masa remaja ini diakibatkan perbedaan lingkungan, kultur, budaya, kelas sosial, perubahan sosial seperti perang, kemajuan

teknologi dan kepribadian individu masing-masing yang berperan dalam cepat atau lambatnya proses perkembangan tiap individu (hlm. 7-9).

Menurut Siegel (2013), perkembangan otak yang terjadi di masa remaja membentuk empat sifat dasar pada pola pikir remaja. Empat sifat ini punya efek positif dan negatifnya masing-masing. Berikut empat sifat dasar tersebut, diantaranya:

1. Mencari sesuatu yang baru/hal baru. Menurut Siegel, sifat ini muncul dari dalam pikiran untuk mendapatkan hadiah (*rewards*) yang kemudian memunculkan dorongan motivasi dari dalam untuk mencoba sesuatu yang baru dan merasakan hidup yang seutuhnya. Mereka menjadi lebih terbuka terhadap perubahan, punya semangat lebih dalam hidup, serta mampu merancang cara-cara baru (inovatif) dalam melakukan sesuatu. Siegel menambahkan, sisi negatif dari sifat ini adalah rasa yang meluap-luap dalam pencarian dan menyepelekan resiko akan membawa ke dalam perilaku impulsif.
2. Keterlibatan sosial (*social engagement*). Menurut Siegel, perkembangan otak di masa remaja meningkatkan keinginan untuk terlibat secara sosial, meningkatkan koneksi dan menciptakan persahabatan. Dorongan untuk menciptakan koneksi dengan baik dapat menjadi *support system* yang mendukung perkembangan diri secara positif. Di sisi lain, pemisahan diri dari sistem yang ada dan lingkup pertemanan yang sempit (berteman dengan seusianya saja) dapat menimbulkan penolakan dari kelompok usia atas (dewasa).

3. Meningkatnya intensitas emosional. Siegel berkata bahwa, dengan meningkatnya intensitas emosional dalam diri remaja memberi hasrat dan semangat yang kuat dalam menjalani hidup serta memberikan energi yang besar. Sedangkan, efek negatif dari sifat ini adalah emosi yang berlebihan bisa menekan individu, tidak bisa dikontrol dan seringkali mengarah ke impulsif, *moody*, dan perilaku yang negatif. Menurut Armstrong (2007), hal tersebut diakibatkan karena *limbic system* (sebutan untuk pusat emosi yang ada di pusat otak) berfungsi mendorong emosi, sedangkan *frontal lobe* (sebutan untuk area dari *neocortex* yang ada di belakang dahi) yang berfungsi sebagai peredam, refleksi, dan pengendalian baru mulai berkembang di umur 19 tahun ke atas. Armstrong mengandaikan pada masa ini, remaja mempunyai “pedal gas” (yang mengatur emosi) diinjak secara penuh, sedangkan tidak punya “rem” (Hlm. 128-129).
4. Eksplorasi kreatif. Siegel berkata, dengan perluasan terhadap kesadaran, dalam tahap ini remaja mampu mempertanyakan *status quo*, berpikir secara “*out of the box*”, menciptakan ide-ide baru dan berinovasi melalui pemikiran konseptual dan penalaran abstrak (*lateral thinking*). Menurut beliau, jika pola pikir, imajinasi dan persepsi secara kreatif ini secara sadar “tertanam” dalam pikiran mampu membantu remaja dalam proses perkembangan. Di sisi lain, pencarian (*exploration*) ini bisa menimbulkan pertanyaan yang menyebabkan krisis identitas, kerentanan terhadap penilaian seseorang, dan kehilangan arah dan tujuan.

### ***Masa Dewasa Awal (Early Adulthood)***

Menurut Armstrong (2007), orang masuk ke masa dewasa awal mulai pada umur 20 tahun dan diakhiri pada umur 35 tahun. Beliau mengatakan, masa dewasa awal ditandai dengan otak manusia mengembangkan kemampuan pikirannya lebih jauh lagi. Beliau menambahkan bahwa proses berpikir manusia di masa dewasa awal sudah tidak lagi berputar pada “baik” atau “jahat”, “benar” atau “tidak” melainkan mendasar pada “apapun yang berhasil”. Pada masa ini, manusia memandang sesuatu tidak hanya dari satu sudut pandang, melainkan dari banyak hal dan menyesuaikan dengan konteks yang ada. Contohnya adalah ketika berhadapan dengan situasi ban bocor tetapi hanya memiliki uang sedikit. Pikirannya adalah bukan hanya “memperbaiki” atau “tidak”. Melainkan, memperbaiki dengan membawa ke bengkel dengan konsekuensi bahwa uangnya akan habis atau mencoba memperbaiki sendiri dengan bahan yang sudah ada dan menyimpan uang tersebut untuk kebutuhan yang lain, atau pergi menggunakan kendaraan umum (hlm. 152-153).

Proses berpikir yang kompleks tersebut juga di dorong oleh beberapa faktor. Menurut Armstrong, hal ini dikarenakan “bertabraknya” idealisme yang di pegang oleh manusia dari masa remaja dan realitas dunia yang harus dihadapi mereka pada saat memasuki masa dewasa. Beliau menambahkan, hasilnya adalah rasa tanggung jawab, terutama terhadap dirinya sendiri, dimana mereka harus bertahan hidup dengan usahanya sendiri. Sedangkan, sisi negatifnya adalah tidak jarang mereka harus membuang idealisme nya dan menjalani hidupnya saja, alhasil orang bekerja tidak sesuai dengan hasratnya (hlm. 152-153)



Menurut Erikson (dalam Armstrong, 2007) mengatakan bahwa, pada masa dewasa awal, orang akan cenderung untuk memilih pasangannya atau tidak sama sekali. Beliau menambahkan, dalam mencari pasangan orang di masa dewasa muda ini memilih berdasarkan beberapa faktor, diantaranya:

1. Mencari seseorang yang sama seperti dirinya.
2. Mencari seseorang yang bisa merubah dirinya atau menjadi seseorang yang merubah orang lain ke arah yang positif.
3. Mencari orang yang saling melengkapi satu sama lain (hlm. 153-154).

## **2.9. Psikologi dan Akting**

Menurut Helga dan Noice (dikutip dalam Goldstein, 2012), aktor perlu membangun dan mengembangkan karakter dari tulisan yang ada di dalam skenario. Aktor harus melihat apa yang ada di balik tulisan dalam skenario, yaitu karakter seperti apa, motif dan *subtext*.

Menurut Goldstein (2012), terdapat tiga keterampilan psikologis yang berguna untuk membangun karakter untuk aktor, yaitu:

1. *Theory of mind*, merupakan kemampuan untuk memahami apa yang orang lain pikirkan, rasakan, percaya dan inginkan. Kemampuan ini membantu aktor dalam memahami karakter dalam skenario. Menurut Belli dan Lenney (2006), aktor diharapkan untuk bisa memahami apa yang ada disekitarnya, termasuk karakter, *setting* dan waktu (situasi/momen) di lokasi. Belli dan Lenney menegaskan, observasi membantu aktor beradaptasi dan bisa mendalami perannya sebagai karakter (Hlm. 41-46)

2. *Empathy*, kemampuan untuk memahami emosi dan merasakan emosi orang lain serta bereaksi dengan perasaan tersebut. Dalam beberapa metode akting, untuk merasakan emosi karakter, aktor perlu menghubungkan ingatannya (personal) dengan aktor dalam skenario (fondasi akting Stanislavski). Dalam teori Stanislavski, hal ini disebut sebagai *sense memory*. Menurut Rabiger (2008), manusia menyimpan kenangan dan pengalaman sensoris. Beliau menambahkan bahwa kenangan dan pengalaman sensoris punya kaitan yang erat dalam membangun imajinasi dan empati aktor (hlm. 220).
3. *Emotion regulation skills*, kemampuan untuk mengelola emosi. Menurut Goldstein, sebagai aktor harus bisa mengatur emosinya dengan baik. Kapan aktor harus merasakan apa yang dirasakan oleh karakter atau tidak. Dalam dunia nyata, manusia bisa mengatur perasaan yang di tampilkan. Contohnya, ketika seorang penjual yang punya permasalahan di rumah, tapi ketika bekerja penjual tersebut dituntut untuk mengenakan "*public face*" sebagai penjual yang murah senyum dan ramah. Karena hal tersebut, Stanislavski menyatakan bahwa aktor dan karakter tidak saling berbagi pengalaman emosional secara bersamaan. Melainkan, aktor harus bisa mengelola pengalaman emosional tersebut (Livingston dan Platingga, 2009, hlm. 5-6).