

## BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Sutradara film

Sutradara adalah seorang kepala kreatif yang bertanggung jawab untuk menciptakan dan mengkomunikasikan apa yang berupa tulisan menjadi audio visual (Dennis, 2008). Sutradara dituntut untuk menguasai banyak hal baik dari kamera, akting, tehnik editing, serta cara berkomunikasi terhadap aktor dan tim. Sutradara bekerja di berbagai macam media seperti iklan, konser musik, sinetron dan film. Dalam film, sutradara fokus mengarahkan segala elemen yang ada di dalam *visual*, baik itu *acting* atau *blocking* pemain. Sutradara kemudian bertanggung jawab untuk memberikan emosi pada tiap elemen tersebut.

Menurut Comey (2002) sutradara adalah seorang pendongeng yang telah mengetahui masa lalu, masa kini, dan masa depan dari sebuah cerita. Seorang sutradara mungkin telah menghabiskan waktunya tiap bulan atau tahun, untuk membaca sebuah skenario. Sutradara bertanggung jawab penuh pada pencapaian visual, meleburkannya di dalam film, dan memberi keleluasaan pada penyunting gambar dalam menyusunnya hingga menjadi sebuah film yang baik. Dengan kamera dan aktor, ia meriasi sebuah film dengan visi misinya (hlm.100).



Gambar 2.1. Batman versi Christopher Nolan dengan Batman versi Zack Snyder  
(Nolan, 2012) dan (Snyder, 2016)

Film memiliki bahasanya melalui kamera, karakter, cerita dan masih banyak lainnya. Seorang sutradara, memiliki bahasa film tersendiri dalam menyampaikan *statement*-nya agar secara *subtle* dimengerti oleh penonton (Rabiger, 2013, hlm. 147-149). Pemilihan penempatan kamera, *movement* kamera, musik, dan perspektif cerita sangat mempengaruhi bagaimana bahasa sutradara yang satu berbeda dengan sutradara lainnya. Christopher Nolan ketika menyutradarai Batman berbeda dengan Zack Snyder ketika menyutradarai judul film yang sama. Batman versi Nolan lebih humanis baik dari desain karakter dan resolusi film sementara Batman versi Snyder lebih terasa kelam dan *noir*.

## 2.2. *Mise en scene*

Bahasa film yang digunakan oleh tiap sutradara pasti berbeda. Penerapan bahasa film dicapai dengan *mise en scene*. *Mise en scene*, diterapkan pertama kali dalam praktik

penyutradaraan sebuah drama (Bordwell, 2006, hlm. 112). *Mise en scene* biasanya muncul dari sebuah perencanaan yang panjang. Namun, tidak tertutup pula dengan berbagai perubahan. Menurut Bordwell, *mise en scene* juga adalah beberapa kenangan yang kita bawa setelah usai menonton sebuah film di bioskop. Kenangan ini meliputi pencahayaan, improvisasi aktor, atau kejadian tidak terduga seperti petir yang menyambar untuk meningkatkan efek dramatis pada sebuah *scene*.



Gambar 2.2. Dunia yang dibentuk oleh *mise en scene*

(Burton, 2005), (Burton, 1990), dan (Nolan, 2014)

Sebelum menganalisis *mise en scene*, banyak persepsi salah yang menilai *mise en scene* harus berdasarkan realisme. *Mise en scene* tidak dapat dibatasi oleh konsep realisme (Bordwell, 2006, hlm. 113), karena beberapa medium film membutuhkan

dunia-nya sendiri. Film *Edward Scissorhands*, *Charlie and The Chocolate Factory* atau *Interstellar* banyak menggunakan konsep surealis dalam menggambarkan dunianya. Namun sulit dipungkiri bahwa beberapa penonton secara tidak sadar menyandingkan *mise en scene* dengan realisme seperti bentuk mobil atau *gesture* karakter oleh karena tidak akrab dengan lingkungan mereka. Oleh karena itu banyak *mise en scene* yang mengalami perkembangan menjadi banyak motivasi dan variasi yang menyatu dalam teknis film.



Gambar 2.3. *Mise en scene* yang berbeda dari tiap Sutradara  
(Anderson, 2014) dan (Bay, 2011)

*Mise en scene* menurut temuan Perancis adalah bahasa sebuah film (Villarejo, 2007, hlm. 28-29). *Mise en scene* menggambarkan bagaimana film akan dirasakan, detail apa saja yang terdapat di dalam film, serta representasi dari kejadian nyata yang

terdapat di dalam film. Menurut Villarejo, *mise en scene* dibagi menjadi enam bagian yaitu *setting* (set dan properti), *make up*, *hair do*, *costume*, *lighting*, dan *figure behavior*. *Mise en scene* menjadi bagian dari realita dan dengan waktu yang bersamaan memberikan pengalaman penonton untuk bereaksi pada dunia yang disuguhkan. Salah satu contoh dari *mise en scene* bisa dilihat dengan mudah pada film Wes Anderson di mana filmnya selalu memiliki komposisi yang simetris dan *colorful* pada set dan propertinya atau pada film Michael Bay di mana selalu memiliki adegan properti meledak.

Ada pun pengertian dari poin *mise en scene* menurut Villarejo dan Bordwell adalah sebagai berikut:

1. *Setting*

*Setting* tidak perlu dibangun walaupun terkadang beberapa film membangun set (Villarejo, 2007, hlm. 29-30). Set tidak terbatas pula pada interior seperti rumah atau kantor, tetapi bisa jadi sesuatu yang luas seperti hutan, jalanan, atau galaksi. Akan tetapi *setting* terkadang hanya memberi *layer* yang terbatas. Oleh karena hal tersebut munculah properti yang kerap digunakan untuk memberikan *mood* pada cerita, menebalkan makna *setting* lebih detail, serta memberikan detail *acting* pada adegan besar. Misalnya ada seorang perempuan berada di sebuah lapangan hijau yang luas. Akan memiliki makna yang berbeda apabila perempuan tersebut sambil menggunakan topi dan memegang tongkat golf.



Gambar 2.4. Contoh penerapan *mise en scene* pada *setting*

(Anwar, 2017) dan (Gondry, 2004)

Menurut Bordwell, *setting* mampu mempertajam penerjemahan kita akan sebuah *scene* atau cerita (hlm. 117). Dalam film Pengabdian karya Joko Anwar, Joko Anwar membangun set up dengan *establish shot* dan dialog bahwa rumah tokoh utama berada dekat dengan kuburan. Hal ini membantu penonton dalam merasakan atmosfer cerita, membangun perasaan ketakutan, dan mengerti bahaya apa yang akan dihadapi oleh tokoh utama kemudian. Contoh lain, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* membangun dua realitas yang berbeda antara kenangan di dalam benak Joel dan

dunia nyata Joel. Di dalam kenangannya, Joel adalah seorang bintang yang dikelilingi oleh keramaian. Hal ini digambarkan oleh *setting* tempat Joel berada selalu berantakan dan selalu memiliki kehadiran orang lain di sekitarnya. Di dunia nyata, Joel digambarkan sebagai tokoh yang tidak terlalu terlihat di masyarakat dan sangat kesepian.

## 2. *Lighting*

*Lighting* menurut Villarejo memiliki makna yang sama dengan properti yaitu untuk membentuk mood dan memberi fokus pada detail. Gerakan film noir di Amerika kerap menggunakan pencahayaan yang gelap untuk menunjukkan investigasi dan misteri di sebuah perkotaan. Dengan *three point lighting* (*key light, fill light, and back light*) pembuat film menemukan berbagai efek yang cukup mempengaruhi *mood* dalam cerita dan juga penerapan *style* di dalam film mereka.



Gambar 2.5. Contoh penerapan *mise en scene* pada *lighting*

(Iñárritu, 2014)

Sementara menurut Bordwell sebagian besar dampak yang dihasilkan oleh sebuah shot berasal dari pencahayaan. Pencahayaan mampu membuat kedalaman dalam sebuah gambar. Pencahayaan mampu menyembunyikan detail, atau mempertajam detail, menyuarakan tekstur, membentuk lekuk wajah, dan memberi kilau pada kaca atau permata. Dalam film Birdman karya Alejandro González Iñárritu, ketika Riggan masuk ke dalam halusinasinya, *lighting* di tempat Riggan berada berubah menjadi dunia yang gemerlap dan penuh warna. Hingga akhirnya ia keluar ke jalanan, *lighting* kembali berubah menjadi *low light*. Transisi perubahan cahaya menebalkan representasi karakter, memberi kedalaman gambar dan di saat yang bersamaan memberi perasaan kepada penonton.

Penulis akan menggunakan dua teknik pencahayaan dalam merancang *mise en scene* berdasarkan teori Bordwell yang berupa :

- a. *High key lighting* : Menurut Bordwell, *high key lighting* mengacu pada teknik pencahayaan pada *three point lighting* yang menggunakan keseluruhan pencahayaan baik dari *fill light* atau pun *back light* untuk menciptakan kontras gambar yang rendah. Kualitas cahaya yang ditunjukan biasanya bersifat lembut dan membuat area *shadow* hampir nampak tak terlihat. Pencahayaan *high key* sering digunakan pada film komedi, drama, dan film petualangan. Tujuannya tidak hanya membuat gambar terang, namun juga mampu memisahkan dua *setting* waktu atau tempat yang berbeda (hlm. 129).





Gambar 2.6. Contoh *high key lighting*

(Baumbach, 2019)

- b. *Low key lighting* : Karakteristik *low light* adalah pencahayaan yang kuat dengan mengurangi atau menghilangkan *fill light*. Gambar akan terlihat sangat kontras dan memiliki area *shadow* yang lebih tajam dan gelap (*chiaroscuro*). *Low light* biasanya diterapkan untuk menciptakan sebuah *scene* yang muram atau misterius (hlm.130).



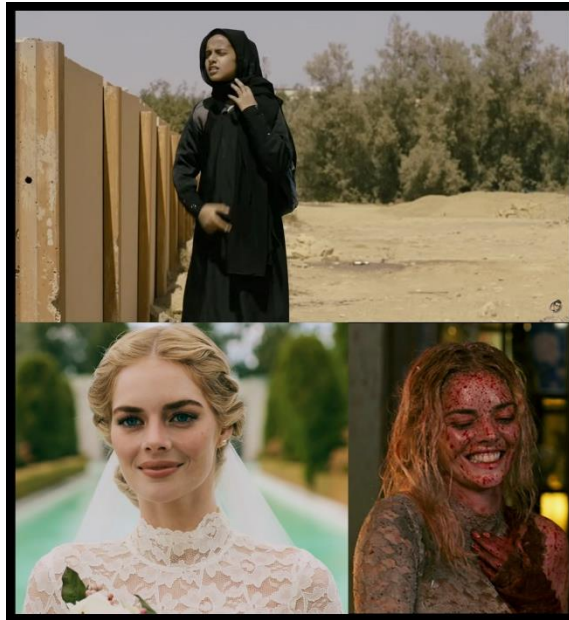
Gambar 2.7. Contoh *low key lighting*

(Phillips, 2019)

### 3. *Make up, costume, and hair do*

Rambut dan riasan wajah dapat dengan mudah ditentukan dari genre film. Film dengan genre western yang dipenuhi dengan koboi dapat disimpulkan dengan seorang pria berseragam mengenakan topi koboi dan membawa pistol (Villarejo, 2007, hlm. 33-34). Rambut pada film Titanic misalnya mengikuti tren sejarah pada masa itu serta karakter dan psikologisnya yang rata-rata adalah seorang bangsawan.

Bordwell berpendapat bahwa *costume and make up* bisa jadi sangat berpengaruh terhadap aktor dalam merepresentasikan karakternya atau penonton dalam merepresentasikan karakter sebuah tokoh. Film *Wajda* karya Haifaa al-Mansour, banyak menampilkan sosok perempuan dengan mukena dan cadar dalam merepresentasikan isu sosial patriarki yang terjadi di Arab Saudi. Kostum tersebut memperjelas bagaimana perempuan di Arab Saudi terkekang oleh budaya dan kepercayaan masyarakat, serta mempertajam *obstacle* karakter yaitu seorang anak perempuan yang ingin menaiki sepeda namun dikekang oleh budaya patriarki tersebut.



Gambar 2.8. Contoh *mise en scene* dalam *costume, hair do, and make up*

(al-Mansour, 2012) dan (Gillet dan Bettinelli-Olpin, 2019)

Contoh lainnya adalah *Ready or Not* karya Matt Bettinelli-Olpin dan Tyler Gillett, di mana tokoh perempuan awalnya terlihat sangat bahagia dan cantik sebagai sosok pengantin baru. Namun setelah karakter melalui perjalanannya melakukan tradisi keluarga sang suami, *costume and make up* karakter berubah menjadi lebih tragis. Gaun yang indah perlahan penuh dengan sobekan dan noda, wajah yang penuh dengan rias perlahan penuh darah dan luka. Hal tersebut mempengaruhi emosi dan pengertian penonton kemudian.

#### 4. *Figure behavior*

Menurut Villarejo perilaku seorang tokoh atau kebiasaan dari seorang tokoh, mampu menebalkan karakter seorang tokoh di dalam film serta menajamkan *acting* mereka.

Karena seorang tokoh tentu dapat berpikir, berkelahi, membunuh, membenci, mencintai yang kemudian menjadi satu keutuhan karakter untuk mereka.



Gambar 2.9. Contoh penerapan *mise en scene* dalam *figure behavior*

(Kerman, 2013)

Bordwell sendiri berpendapat bahwa *mise en scene* memungkinkan para karakter menjadi dinamis dalam menciptakan ekspresi dan pikiran mereka menjadi sebuah pola. Hal-hal tersebut mampu membuat karakter menjadi humanis dan realistis, namun di saat yang bersamaan juga memiliki ciri khas (hlm. 132). Dalam serial *Orange is the New Black* karya Jenji Kohan mampu menebalkan banyak *figure behavior* yang unik pada tiap karakter wanita di dalam penjara tersebut. Suzzane Warren memiliki ciri khas ‘mata gila’ karena *gesture* dan emosi yang sering ia tampilkan di dalam *scene* yang cukup aneh, sementara di lain karakter seperti tokoh utama Piper, konsisten digambarkan sebagai perempuan yang berusaha tegar menghadapi tekanan di dalam

penjara, namun juga memiliki sisi humanis di mana ia sejujur-jujurnya menangis dan mengaku lemah ketika harus menelfon suaminya.

### 2.3. *Dramatic Irony*

*Dramatic irony* adalah jenis *irony* di mana penonton tahu dengan jelas harapan karakter dalam sebuah drama, namun kenyataan yang dijalani karakter berbeda sebab karakter tidak tahu kenyataan yang diketahui oleh penonton (Trisnawati, Sarair, and Rahmi, 2016). Menurut Dickens (berdasarkan yang dikutip oleh Trisnawati, 2016) *irony* secara umum mampu menebalkan kritik yang berupa sindiran-sindiran terhadap sebuah fenomena atau isu sosial.



Gambar 2.10. *Scene* Bobby dan Pamannya Phil

(Allen, 2016)

Salah satu penerapan *dramatic irony* ada di dalam film *café society* pada *scene* Bobby dan Phil, pamannya, duduk di teras rumah. Bobby sedang jatuh cinta dengan sekretaris pamannya dan sedang merencanakan pernikahan. Namun di teras tersebut, paman Bobby sedang mencurahkan keinginannya untuk menikah lagi dengan

selingkuhannya, yaitu sekretarisnya sendiri. Penonton tahu situasi tersebut namun Bobby dan Phil tidak tahu bahwa mereka sedang membicarakan orang yang sama. Kontradiktif antara fakta yang dimiliki penonton dengan fakta yang dimiliki tokoh menciptakan *irony*.

*Irony* sendiri sering dibagi kedalam dua bentuk penyampaian, yaitu :

1. *Verbal irony*

*Verbal irony* adalah bentuk penyampaian *irony* dengan dialog atau secara langsung. Kontras dialog dengan tindakan tokoh menciptakan *irony* (Trisnawati et al., 2016, hlm. 94).



Gambar 2.11. *Scene* ibu Bobby menerima uang

(Allen, 2016)

Dalam film *café society* karya Woody Allen, penerapan verbal *irony* nampak pada adegan Ibu Bobby berada dalam satu meja makan dengan Ben, kakak Bobby. Ben adalah seorang mafia. Dalam adegan tersebut, Ben memberikan ibu Bobby uang 1.500 dollar. Ibu Bobby menerima uang tersebut lalu berkata, "Apa ini? Aku tidak mau

menerima uang dari sesuatu yang tidak baik!” dengan *gesture* tubuh mendekap uang ke arah dada. Hal ini membentuk *irony* di mana Ibu Bobby mau menerima uang tersebut dengan ikhlas, namun dialog yang dilontarkan seolah-olah dirinya menolak.

## 2. *Situational Irony*

Perbedaan tujuan atau harapan dengan hasil yang didapatkan menciptakan situasi *irony* (Trisnawati et al., 2016, hlm. 93). Hal ini erat hubungannya dengan *dramatic irony* namun berbeda secara medium penerapan. *Dramatic irony* adalah keseluruhan film sementara *situational irony* adalah situasi di dalam film.

Namun yang perlu dicatat adalah bagaimana *irony* dalam film disampaikan dengan cara yang berbeda dengan teater. Menurut Macdowell (2016), film memiliki *mise en scene* dan penerapan *irony* harus disampaikan melalui *mise en scene* tersebut (hlm. 48). Khususnya dalam perihal *framing* dan konsep tata suara yang dimiliki dalam *mise en scene*, *framing* harus mampu menjelaskan medium perspektif dalam menciptakan *irony*. Singkatnya *irony* adalah kontras perspektif tokoh di dalam film dengan penonton akan sebuah fakta, maka *mise en scene* dari sutradara harus bisa menelaah perspektif tersebut melalui komposisi kamera dan suara.

### 2.4. **Pemahaman Fenomena**

Menurut Husserl (seperti yang dikutip oleh Asih, 2005, hlm. 77) fenomena terdiri oleh pendapat subjektif pengamat dan objek yang dituju. Subjek, melakukan interpretasi terhadap objek, memberi identitas, lalu memberi makna. Subjek dan objek terikat. Oleh karena itu untuk memahami sebuah fenomena, harus melalui orang yang mengalami

fenomena tersebut. Husserl berpendapat bahwa objek di dalam sebuah fenomena adalah segala sesuatu yang ditangkap oleh kesadaran manusia baik secara fisik maupun non-fisik. Sehingga untuk memahami sebuah fenomena, seseorang harus melihat fenomena tersebut sejujur dan semurni mungkin.

Kesadaran untuk melihat sebuah fenomena secara jujur, bebas dari asumsi, keyakinan, dan pengetahuan yang terbentuk dari proses interaksi dengan dunia disebut sebagai kesadaran murni. Menurut Spiegelberg (seperti yang dikutip oleh Asih, 2005, hlm.77) salah satu cara untuk memahami sebuah fenomena apa adanya adalah dengan metode *bracketing*. Pada fase awal, seorang peneliti harus menyimpan sementara asumsi, keyakinan dan pengetahuan agar mampu untuk fokus pada setiap aspek di dalam sebuah fenomena dan esensinya. Di dalam proses *bracketing* peneliti secara terbuka dan netral melakukan pengumpulan dan analisis data.

Di dalam proses *bracketing* tidak hanya peneliti yang harus mengisolasi asumsi, keyakinan dan pengetahuannya, melainkan juga partisipan. Partisipan memiliki peran yang sama ketika menceritakan pengalamannya dalam mengalami sebuah fenomena. Peneliti mampu untuk menggunakan metode *bracketing* terhadap partisipan dengan tehnik wawancara yang tepat. Di dalam penulisan ini, penulis adalah subjek dan *child celebrity* adalah fenomena yang akan penulis teliti sebelum mengeksekusinya menjadi *script*. Metode *bracketing* adalah metode yang penulis gunakan untuk menganalisis fenomena dan wawancara dengan partisipan.



#### **2.4.1 Fenomena *Child celebrity***

Televisi berhasil membangun konstruksi sosial “artis cilik” yang secara kasar memiliki sinonim dengan pekerja anak di media. Dengan konstruksi tersebut, televisi berhasil mengaburkan makna bekerja sebagai penyaluran minat dan bakat, pelanggaran hak anak menjadi resiko pekerjaan, serta eksploitasi menjadi profesionalitas (Rahmiaji, 2014). Konstruksi ini berlanjut secara konsisten dan menjadi ‘citra’ yang dilihat oleh publik. Ketika publik mendengar nama Joshua Suherman, publik tidak melihat Joshua sebagai seorang anak yang menghabiskan tenaga dan waktunya untuk bekerja, tetapi sebagai seorang anak yang beruntung bisa menjadi seorang artis cilik. Publik diberi kaca mata fantasi media yang terlihat di layar kaca , lalu buta akan hal yang dikorbankan di baliknya.

Menurut Tony Benet (seperti yang dikutip oleh Rahmiaji, 2014, hal. 250) media adalah badan konstruksi sosial yang menggambarkan realitas sesuai kepentingannya demi mengarahkan khalayak ke arah yang dikehendaki media tersebut. Televisi merepresentasikan sosok artis dengan cara membangun konstruksi sosial sebuah fantasi popularitas. Berdasarkan penelitian Rahmiaji, fantasi berbeda dengan berpikir. Berpikir adalah sebuah proses menemukan sesuatu yang sudah ada namun belum diketahui, sementara fantasi adalah proses menciptakan sesuatu yang belum pernah ada (hlm. 250). Dalam kasus selebriti cilik, media berusaha membuat fantasi dengan memberikan gambaran bahwa menjadi artis cilik adalah pencapaian tinggi dan akan

lebih hebat apabila dimulai sejak anak masih dini dengan rentang popularitas yang lebih panjang.

Berdasarkan hasil dari penelitian Rahmiaji dengan narasumber perempuan berusia produktif (20-55 tahun) dalam variasi SES AB dan SES BC dan menonton tayangan *infotainment*, menyatakan bahwa ada beberapa pandangan dari khalayak tersebut setelah dipapari oleh konstruksi sosial fantasi televisi. Pertama, dari SES BC, menerima konstruksi media televisi yang berupa :

1. Tidak ada masalah saat anak bekerja
2. Anak bekerja di televisi adalah sebuah pencapaian yang luar biasa
3. Menjadi artis sama dengan populer
4. Menjadi artis mampu membantu dan membahagiakan orang tua
5. Anak yang menjadi artis, tidak masalah dengan popularitasnya
6. Orang tua artis cilik bangga memiliki anak yang menjadi artis

Sementara pada SES AB, menurut penelitian Rahmiaji, mereka cenderung menolak dan berpendapat bahwa mereka bisa mencapai sebuah standar hidup yang mapan tanpa harus menjadikan anak mereka sebagai artis cilik dan tidak terjebak dalam fantasi media. Data tersebut didasari oleh situasi ekonomi, pendidikan, serta intensitas menonton tayangan televisi yang memberi kesimpulan bahwa SES terendah memiliki tuntutan ekonomi yang tinggi dengan pendidikan yang kurang memadai sehingga membuat mereka lebih mudah terpapar fantasi media televisi (hlm. 257).

Banyak hal yang dikorbankan seorang anak dengan profesi sebagai artis. Beberapa di antaranya adalah jam belajar mereka yang harus hilang karena *shooting* sehari-hari, kebutuhan mereka untuk bersosialisasi dengan anak sebayanya yang terlantarkan, hingga kesehatan fisiologis mereka karena *shooting* dari pagi hingga pagi dengan waktu istirahat yang minim (Mongi, 2015, hlm. 98). Hilangnya hak-hak tersebut bukan sepenuhnya salah orang tua. Namun, adanya celah dalam peraturan pemerintah, eksploitasi besar-besaran media terhadap status sosial mereka, serta tingkat konsumtif masyarakat ikut berperan serta.

Industri televisi dan orang tua yang memperkejakan anaknya sebagai artis dengan paksa bisa dituntut dengan Pasal 88 Undang-Undang No.35 Tahun 2014 bahwa negara menjamin kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang, serta melindungi hak anak sebagai hak asasi manusia (Mahyani & Hidayat, 2017, hlm. 134). Namun dalam penerapannya, masih banyak lubang. Beberapa contoh kasus dari fenomena ini terjadi pada Arumi Bachin yang kabur dari rumah pada 11 Mei 2010 karena dituntut dengan sangat ambisius oleh ibunya untuk menjadi artis. Dalam kasus lain, Misca Fortuna seorang perempuan berumur 7 tahun, harus dirampas upah *shooting*-nya oleh sang ayah. Semua kasus eksploitasi tersebut tidak bisa dicegah karena menurut peraturan pemerintah, kasus eksploitasi anak baru bisa ditindak lanjuti setelah adanya delik aduan.

Dalam sebuah fenomena *child celebrity*, banyak faktor yang mendukung kepopuleran anak tersebut dan segala keuntungan yang diperolehnya. Penulis membaginya menjadi dua yang paling memiliki relevansi dengan topik, yaitu :

### 1. *Personal brand*

Hal yang membuat seseorang bisa dikenal banyak orang tidak lain adalah *personal branding* mereka yang baik. *Personal brand* adalah citra yang muncul ketika dilihat atau didengar oleh orang lain (Ali, 2018). Di dalam *personal branding*, ada beberapa aspek yang mempengaruhi. Menurut Rampersad (seperti yang dikutip oleh Ali, 2018, hlm. 89), aspek *personal branding* meliputi :

- a. *Authenticity* (keaslian)
- b. *Consistency* (konsisten)
- c. *Integrity* (Integritas)
- d. *Specialization* (spesialisasi)
- e. *Distinctiveness* (kekhasan)
- f. *Relevant* (relevan)
- g. *Authority* (wibawa)
- h. *Visibility* (visibilitas)
- i. *Persistence* (kegigihan)
- j. *Goodwill* (kebaikan)
- k. *Performance* (kinerja)

Dalam penerapannya melalui aplikasi Instagram, seorang selebriti harus memanfaatkan segala fitur visual dalam membentuk *personal branding* yang diinginkan. Jika nilai dari *personal branding* tersebut dekat dan penting di mata masyarakat, hal tersebut kemudian menjadi standar nilai keberhasilan sebuah *branding* dengan naiknya pula kuantitas jumlah *followers* (hlm.92).

## 2. Media Sosial

Menurut Totoatmojo (2015), media sosial adalah kelompok yang bernaung di internet, di mana memungkinkan penggunanya untuk bertukar konten. Di Indonesia sendiri media sosial yang paling digemari adalah *Instagram*. *Instagram* memungkinkan penggunanya untuk bertukar foto dan video yang pada akhirnya menjadi sebuah tolak ukur apakah orang tersebut memiliki konten yang menarik. Ketika seseorang menjadi selebritis di *Instagram*, besar kemungkinan untuk diajak bekerja sama dengan sebuah *brand* tertentu. Hal ini dikarenakan menurut *brand, engagement* yang tinggi dari selebriti *Instagram* mampu meningkatkan pengikut dan juga angka penjualan. Menjadi figur yang memiliki koneksi dengan masyarakat dipercaya mampu meningkatkan minat beli.

Dari apa yang telah penulis jelaskan, penulis akan menggunakan teori-teori tersebut untuk menentukan perspektif di dalam film pendek *Blinded Little Pony*. Penerapannya dibagi menjadi tiga perspektif yaitu Claretta selaku tokoh utama seorang selebriti cilik, perspektif media dalam memoles citra selebriti cilik dan perspektif masyarakat yang konsumtif terhadap selebriti cilik.

## 2.5. Genre

Genre, atau pada umumnya kerap disebut “jenis” dalam sebuah produksi film adalah sebuah definisi yang bermakna ambigu, dalam artian bisa dimengerti secara umum tetapi juga definisi yang tidak umum (Snyder, 2015, hlm. 1). Menurut Snyder, semua karya seni yang dikerjakan oleh seseorang akan membentuk jenisnya sendiri. Jenis ini dikelompokkan dengan jenis-jenis yang serupa hingga lahirlah sebuah genre. Jadi, pemaknaan genre adalah sebuah sejarah dari karakter individu. Momen-momen perpaduan dari sebuah genre dengan genre lain membentuk sebuah perubahan sejarah.

Bagi pembuat film, genre membantu mereka untuk mengatur produksi dan menarik penonton sehingga mengurangi resiko kerugian secara komersial. Sementara bagi para penonton, genre mampu memberikan perbedaan akan film satu dengan film yang lainnya dan menambah pengalaman penonton untuk mendapatkan sesuatu yang berbeda. Bagi para cendekiawan, genre dapat mencetak sesuatu pada sejarah (Langford, 2005). Genre dikritisi melalui tiga tahap. Pertama, definisi dan Batasan terhadap sebuah genre. Kedua, makna dari sebuah genre dan fungsi genre secara umum pada sosial. Terakhir adalah apa konteks produksi tersebut dalam sejarah (Langford, 2005, hlm. 11-12).

### 2.5.1 *Satire*

*Satire* adalah penggabungan sarkasme dan *irony* secara bersamaan dalam membentuk sebuah *humor* (Wadipalapa, 2015). Menurut Berger (seperti yang dikutip oleh Wadipalapa, 2015, hlm. 7) *satire* memiliki sifat untuk memberi eksposur dan kritik

terhadap kesalahan seseorang, sehingga karakterisasi dari *satire* adalah kritik. Dalam konteks yang lebih besar, *satire* tidak hanya bersifat individual. *Satire* mampu mengkritik masyarakat dan mampu untuk mengkritik sebuah fenomena.

*Satire* adalah seni moral untuk menyerang kebodohan dengan kecerdasan dan ejekan (Nilsson, 2013, hlm.1). Sasarannya bisa berupa peran sosial, politik, dan budaya yang terjadi pada masa tertentu. Menurut Højbjerg (seperti yang dikutip oleh Nilsson, 2013, hlm. 7) *satire* dalam medium film tidak disengaja seperti pada dunia literasi. Film memiliki pendapat dan pendapat itu yang memungkinkan ditangkap oleh penonton sebagai sindiran. Ketika orang tertawa menyaksikan film *satire*, itu berarti orang setuju dengan nilai di dalam film tersebut.



Gambar 2.12. Contoh film *satire*  
(Coppola, 2013)

Menurut Nilsson (2013), penerapan *satire* tidak lepas dari *irony*. *Irony* menjadi kerangka sekaligus pola pikir dari *satire* itu sendiri. Sofia Coppola dalam film *Bling Ring*, tidak mengambil perspektif masyarakat untuk menghakimi sekelompok remaja yang mencuri barang-barang artis, melainkan mengambil perspektif remaja itu sendiri. Hal ini kemudian menimbulkan sindiran pada sosial dan budaya, bagaimana *life style* membuat orang rela untuk bersanding dengan kriminalitas. Sindiran tersebut kemudian mengkritik para artis *Hollywood* pula, di mana dengan segala kemewahan yang dimiliki, mereka tidak bukan adalah orang yang kesepian.

## 2.6. *Character*

Karakter harus muncul secara alami dari dunia yang dimiliki sebagai pencipta film. Sering kali karakter lebih besar dari kehidupan. Sebagai pembuat film, ditugaskan untuk mencari karakter yang penuh warna, unik, dan menarik (Wood, 1999, hlm. 67). Eksplorasi karakter yang semakin unik, membuat penonton mau mengikuti cerita dan tumbuh di dalamnya. Tokoh Joker di dalam *Batman The Dark Knight* mendapatkan banyak apresiasi karena berhasil memerankan sosok *psychopath* yang sangat dingin dan memainkan pola pikir penonton.

Karakter memiliki sikap, nilai, dan mental. Mereka memiliki simpati, empati, dan emosi terkait konflik yang sedang mereka lalui (Plantinga, 2009, hlm.102). Oleh karena itu, karakter memiliki sebuah *goals* dari segala keresahannya. Pada karakter protagonis klasik *Hollywood*, penonton dibuat percaya pada akhir cerita karakter akan bertemu dengan *goals* tersebut meskipun tidak selalu berakhir bahagia. *Goals* karakter



protagonis, kemudian berbentur dan dihalangi oleh *goals* antagonis. Terbenturnya kedua *goals* tersebut akhirnya menjadi sebuah konflik.

Perlu disadari bahwa film tidak bisa menyampaikan karakter secara literal. Dalam literasi fiksi karakter berfikir, merasakan, bereaksi disampaikan melalui tulisan (Lothe, 2000, hlm. 85). Tetapi di dalam film, karakter disampaikan secara visual dan dialog, yang hanya memiliki batasan waktu yang sedikit. Perlu untuk dengan tegas dalam menyampaikan karakter melalui film. Cara menyampaikan bisa melalui *acting*, *gesture* dan *blocking*.

## **2.7. Psikologi Anak**

Papalia (seperti dikutip dalam Hildayani, 2014, hlm. 6) mengatakan bahwa ada delapan tahap tumbuh kembang anak. Penulis menyeleksi dua tahap tumbuh kembang anak-anak yaitu pada tahap periode kanak-kanak awal (2-6 tahun) dan pada periode usia sekolah (6-11 tahun). Pada tahap kanak-kanak awal, terdapat perubahan kondisi fisiologis berupa tubuh anak memanjang dan lebih ramping, sementara pada psikologi terdapat perkembangan kontrol diri dan kemampuan untuk mandiri. Saat anak masuk periode usia sekolah, anak sangat berkembang dalam bidang psikologis yaitu kemampuan untuk menguasai tanggung jawab yang lebih besar, mengenal lingkungan lebih luas, serta menguasai keterampilan membaca, moralitas dan hubungan. Oleh karena itu banyak kebutuhan ‘bermain’ dan ‘bersosialisasi’ pada usia kanak-kanak dan masa sekolah yang seharusnya terpenuhi.

Keluarga adalah salah satu faktor penting dalam tumbuh kembang anak. Di mana lingkungan ia dibesarkan, makanan apa yang anak-anak konsumsi setiap hari, bagaimana cara orang tua berbicara terhadap anak, apakah mendidik anak dengan cara yang keras atau lembut (Berlinski *and* Schady, 2015, hlm. 55). 2 dari 6 domain pendekatan keluarga mengukur skala responsif orang tua terhadap anak. Yang pertama, apakah orang tua mendukung anak untuk sesuatu yang positif untuk tumbuh kembangnya. Kedua adalah bagaimana cara orang tua menghukum anaknya, apakah dengan meneriaki dan memukul, atau memberikan analogi (Berlinski *and* Schady, 2015, hlm. 61).

Lantas ketika seorang anak sudah kehilangan haknya, maka anak tersebut sudah masuk ke dalam tahap ‘anak rawan’. Anak rawan adalah sebuah istilah untuk seorang anak yang disebabkan oleh situasi, kondisi dan tekanan kultur, membuat hak mereka untuk bebas tidak terpenuhi, bahkan hilang (Suyanto, 2010, hlm. 4). Anak rawan juga dikenal juga sebagai anak yang membutuhkan perlindungan khusus berupa hak dan kewajibannya. Pertama, jika anak ditelantarkan dan mengalami kekerasan saat berada dalam lingkungan orang dewasa. Kedua, jika anak bekerja baik formal atau informal lalu tidak mendapatkan hak-haknya serta perhatian dan perlindungan yang memadai.