



### **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**

Menurut Raboger dan Hurbis-Cherrier (2013), sutradara adalah orang-orang yang memiliki kreatifitas, renjana, dan determinasi yang kuat untuk menuangkan gagasan ke dalam bentuk film. Sutradara dapat lahir dari berbagai latar belakang, budaya, dan daerah. Raboger dan Hurbis-Cherrier percaya bahwa untuk menjadi sutradara yang dibutuhkan bukanlah talenta, melainkan komitmen yang kuat, dan kepekaan untuk mengekspresikan apa yang terjadi pada manusia dan sekitarnya. Sutradara haruslah memiliki kecintaan yang besar terhadap seni. Pengetahuan dan wawasan yang luas soal medium ekspresi dan kemanusiaan akan memperkaya cara sutradara memperlakukan sebuah naskah. Kecintaan yang besar ini pulalah yang membawa komitmen untuk mewujudkan suatu film. Selain itu, wawasan yang luas mengenai seni dan manusia akan membantu sutradara untuk mengkomunikasikan visinya kepada seluruh tim (hlm. 4).

Menurut Ken Dancyger (2006), sutradara bertanggung jawab untuk menerjemahkan naskah ke dalam bentuk audio visual. Sutradara bertugas untuk memimpin seluruh kerja tim kreatif mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pascaproduksi. Dalam proses tersebut, sutradara membangun suatu sistem kerja untuk mewujudkan film sesuai visinya. Sutradara juga sekaligus harus bekerja lebih dekat dengan produser sebagai pemimpin kerja manajerial. Keputusan kreatif yang

diambil juga harus melalui pertimbangan finansial yang didiskusikan dengan produser (hlm. 4–5).

Katz (2004) berpendapat kerja kreatif hanya dapat dimulai ketika sutradara telah menentukan dua hal, yakni area di mana kamera diletakkan, dan bagaimana aktor berpindah atau bergerak di depan kamera. Kedua hal tersebut didasarkan pada beberapa hal di antaranya, pertimbangan naratif, pertimbangan dramatis, dan pertimbangan visual. Pertimbangan-pertimbangan tersebut juga mempertimbangkan aspek-aspek pada analisis naskah, *look* visual yang ingin dicapai sutradara, dan pemahaman atas emosi yang ingin dicapai dalam suatu *scene*. Untuk itu, sutradara juga perlu memiliki sudut pandang sebagai acuan dalam mencapai visinya. Hal ini yang nantinya akan diterjemahkan departemen lain dalam menentukan *shot*, hingga konsep artistik (hlm. 3–4).

Menurut Rea dan Irving (2010), sutradara juga bertugas melakukan supervisi terhadap naskah. Supervisi yang dimaksud Rea dan Irving adalah melakukan analisis peran tokoh dalam film, apa yang diinginkan tokoh dan halangannya, termasuk apakah keinginan tersebut dapat dicapai dalam durasi yang singkat dalam film pendek. Kemudian, sutradara dapat memeriksa tiap *scene* tentang apakah *scene* tersebut mampu menarik perhatian pada tokoh, dan bagaimana keterkaitan *scene* tersebut dengan *scene* lain. Proses tersebut ditujukan untuk membantu sutradara memahami dunia yang dibangun dalam film. Di mana, hasil dari analisis tersebut akan menjadi materi bagi sutradara saat melakukan *reading* saat audisi (*casting*) hingga tahap produksi (hlm. 18–19).

## **2.2. Analisis Naskah**

Menurut Weston (1996), analisis naskah pada penyutradaraan merupakan proses menggali tokoh dan segala sesuatu yang terjadi pada kehidupan tokoh sebagai pelaku cerita, baik luar maupun dalam. Proses ini juga membantu sutradara mengenal dan memahami tokoh, serta dunianya secara lebih dekat dan mendalam. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan bagi sutradara dalam penyutradaraan pada aktor. Weston (1996) menambahkan, pengenalan dan pendalaman tokoh melalui analisis naskah akan menghindarkan sutradara dari pengarahannya yang mekanis. Melalui analisis naskah, sutradara juga akan mampu mengenal tokoh sebagai manusia, bukan tokoh yang tipikal, konvensional, atau bahkan terstereotip (hlm. 163–164).

Menurut Rabbiger dan Hurbis-Cherrier (2013), analisis naskah merupakan proses interpretasi naskah oleh sutradara untuk diterjemahkan ke dalam sinema. Analisis naskah yang ditawarkan Rabbiger dan Hurbis-Cherrier lebih menitikberatkan pada gaya, dan dramatisasi cerita. Hurbis-Cherrier menjelaskan bahwa analisis terhadap naskah dilakukan untuk menelusuri subteks, tujuan, dan halangan karakter dalam rangka mempertajam sisi dramatis cerita. Selain itu, analisis naskah menjadi instrumen yang digunakan untuk menerjemahkan konsep abstrak ke dalam sesuatu yang dapat dipahami melalui visual (hlm. 203–211).

Menurut Proferes (2013), ada beberapa elemen yang terpendam di dalam naskah, dan tidak terjangkau oleh sutradara. Ia menjelaskan bahwa analisis naskah berperan sebagai instrumen yang berfungsi untuk menggali elemen-elemen

tersebut. Analisis naskah yang ditawarkan Prof. Weston menitikberatkan pada karakter dalam naskah. Adapun elemen yang dianalisis dari karakter adalah *spine*, ekspektasi karakter, situasi, keinginan, upaya meraih tujuan, aktivitas, dan *acting beats*. Selanjutnya, analisis naskah juga memeriksa elemen cerita, yakni *dramatic blocks*, dan *narrative beats* (hlm. 14–19).

Weston (1996) merumuskan beberapa instrumen dalam suatu metode analisis naskah. Beberapa instrumen tersebut dikelompokkan ke dalam empat tabel analisis. Empat tabel tersebut diisi secara bertahap oleh sutradara, di mana tingkat pendalaman setiap tabel akan meningkat. Empat tabel yang dirumuskan Weston adalah tabel kesan pertama, fakta dan citra, pilihan imajinatif, dan peristiwa. Metode ini, menurut Weston, dapat digunakan pada segala jenis *genre*, maupun kualitas naskah. Maka dari itu, instrumen yang ditawarkan tidak memilik fokus pada unsur-unsur analisis tokoh dari perspektif penulisan naskah, seperti *hero*, *sidekick*, *guardian*, namun lebih pada tokoh sebagai manusia (hlm. 164–165).

Sebelum memulai analisis naskah, Weston (1996) menyarankan beberapa persiapan agar proses analisis berjalan maksimal. Sutradara dapat menyunting naskah terlebih dahulu sebelum membaca naskah pertama kali. Penyuntingan naskah ditujukan untuk mengidentifikasi penggunaan kata-kata atau kalimat yang mengarah pada kehidupan internal tokoh. Weston menambahkan, keberadaan kata-kata atau kalimat tersebut merupakan akibat dari suatu sebab. Hal ini menjadi salah satu pekerjaan rumah bagi sutradara untuk menemukan sebab dari munculnya kehidupan internal tokoh. Untuk itu, sutradara perlu menandai kata-kata dan

kalimat tersebut untuk membantu sutradara dalam menggali kehidupan tokoh guna melengkapi lubang-lubang dalam naskah (hlm. 167).

Weston (1996) mengemukakan beberapa parameter untuk mengidentifikasi kata-kata atau kalimat yang mengindikasikan kehidupan internal tokoh. Parameter pertama dapat dilihat jika dalam naskah pada kolom action terdapat kata sifat, seperti “penuh rindu”, “marah semarah-marahnya”, “tampak layu”. Kata-kata tersebut mengindikasikan penjelasan kondisi psikologis, dan pemetaan emosi tokoh. Bagi Weston, kata-kata tersebut sulit untuk dimainkan dalam adegan. Menandai kata-kata tersebut akan membantu sutradara masuk ke dalam imajinasi untuk membangun dunia di dalam naskah (hlm. 167).

Weston (1996) juga menambahkan bahwa kata-kata atau kalimat yang mengandung adegan tanpa adanya konsekuensi terhadap plot juga perlu ditandai. Weston mencontohkan, parameter ini terdapat dalam kalimat seperti, “dia sibuk dengan mantelnya sendiri”. Kalimat tersebut mengindikasikan adanya tendensi untuk mengubah peristiwa emosional ke dalam aktivitas fisik. Meskipun begitu, Weston mengatakan bahwa kalimat seperti ini hanyalah bentuk lain dari upaya penjelasan kehidupan internal tokoh. Sutradara dapat memperlakukan kata-kata atau kalimat ini dengan menandainya, atau memberi tanda tanya untuk ditelusuri lebih lanjut atau bahkan diujikan bersama aktor pada saat rehearsal (hlm. 168).

Selanjutnya, Weston (1996) mengintruksikan untuk menandai objek atau benda personal milik tokoh yang tercantum di dalam naskah. Objek adalah elemen yang sangat penting bagi kehidupan tokoh. Dalam kehidupan, kehadiran benda

tertentu dapat memengaruhi bagaimana tokoh bertindak. Weston melanjutkan, nantinya sutradara perlu menelusuri dan menguji kembali penyebab hadirnya objek tersebut dalam kehidupan tokoh. Objek ini juga dapat dimanfaatkan sutradara pada saat *rehearsal* bersama aktor. Di mana, sutradara dapat menguji respon aktor terhadap benda yang diletakkan secara teratur oleh sutradara dalam permainan adegan (hlm. 168–169).

Weston (1996) melihat bahwa terdapat beberapa naskah terlihat pretensius dengan menjelaskan latar belakang cerita terjadinya sebuah peristiwa, ataupun riwayat sebuah tempat, ataupun tokoh. Dalam beberapa kasus, riwayat ataupun sejarah dituliskan oleh penulis naskah dalam bagian *action*, dan beberapa lagi dicantumkan dalam dialog. Weston melanjutkan, jika riwayat atau sejarah ditulis pada bagian *action*, sutradara dapat menuliskannya dalam kolom fakta pada tabel 2.1 – tabel kesan pertama. Namun, jika riwayat atau sejarah disebutkan dalam dialog, sutradara perlu memberi tanda atau garis bawah. Seperti halnya manusia, kalimat yang diucapkan tokoh belum tentu dapat diidentifikasi sebagai fakta. Untuk itu, sutradara perlu menelusuri lebih lanjut subteks dari kalimat yang diucapkan oleh tokoh (hlm. 169–170).

### **2.2.1. Kesan Pertama**

Weston (1996) berpendapat bahwa untuk memaksimalkan kemunculan kesan pertama, sutradara dapat membaca naskah dengan mengucapkan setiap kata dengan lantang. Ia menambahkan bahwa dalam proses ini, penting untuk menikmati kata-kata yang terdapat di dalam naskah. Weston juga menyarankan untuk tidak membatasi diri pada justifikasi yang muncul, dan tetap menjaga pikiran tetap

terbuka atas kemungkinan-kemungkinan. Selain itu, sutradara juga dapat mencoba metode lain saat membaca naskah, yakni dengan membaca dialog masing-masing tokoh secara terpisah tanpa membaca bagian *action*. Weston menambahkan, metode ini digunakan sebagai media bagi sutradara untuk masuk ke dalam tokoh (hlm. 183–185).

Setelah selesai membaca naskah, Weston (1996) mengintruksikan sutradara untuk merangkum kalimat dalam dialog-dialog tokoh menggunakan bahasa sendiri. Weston menyebut teknik ini sebagai teknik parafrase. Rangkuman dapat dibuat dapat menjadi lebih panjang, ataupun lebih singkat. Titik penting yang harus dicapai pada proses ini adalah sutradara dapat mengatakan apapun yang muncul di pikiran sutradara mengenai tokoh bersangkutan. Selain itu, cara ini juga menjadi titik awal bagi sutradara untuk mengakses intuisi terhadap tokoh (hlm. 185).

Weston (1996) membagi teknik parafrase ke dalam dua tahap. Pada parafrase tahap pertama, sutradara dapat menggunakan nama tokoh sebagai unsur subjek dalam struktur kalimat, misalnya, “Andi adalah orang yang gila kekuasaan”. Tahap ini membantu sutradara untuk mengawali proses mengenal tokoh, tanpa buru-buru membangun justifikasi. Namun, terdapat kemungkinan bahwa parafrase dari tahap pertama menimbulkan perbedaan perspektif karena sutradara berada di sudut pandang orang ketiga terhadap tokoh (hlm. 186).

Untuk itu, Weston (1996) melanjutkan proses ke parafrase tahap kedua, yakni dengan mengubah nama tokoh menjadi “aku” atau “Saya”. Dengan menggeser unsur subjek dalam kalimat pada teknik parafrase akan membantu



sutradara menggeser sudut pandang menjadi orang pertama. Pergeseran sudut pandang dimaksudkan untuk membawa sutradara lebih mendalami tokoh, dan mulai melihat kehidupan dan konflik di dalam cerita dari sudut pandang tokoh. Setelah itu, Weston menginstruksikan bahwa sutradara merangkum ulang menggunakan teknik kedua, misalnya menjadi, “aku adalah orang yang memiliki ambisi besar. Posisi yang tinggi akan memudahkanku untuk mengontrol banyak hal dengan baik”. Teknik parafrase juga dapat digunakan oleh sutradara kepada aktor pada tahap *rehearsal* untuk memicu intuisi aktor terhadap tokoh (hlm. 185–187).

Weston (1996) berpendapat bahwa tidak ada yang jelas (*clear*) dalam naskah yang baik. Segala hal dalam naskah perlu ditelusuri, dan diselidiki kebenarannya. Weston melihat bahwa sebagian besar sutradara merespon kemisteriusan naskah ini dengan kesimpulan asumtif. Padahal, kesimpulan asumtif hanya akan membawa sutradara pada justifikasi yang konservatif, dan stereotip. Sementara, tokoh bersifat kompleks, dipenuhi kontradiksi, berubah-ubah, dan kurang memahami diri sendiri. Untuk mengatasi ini, Weston menginstruksikan sutradara untuk mencatat kalimat-kalimat misterius pada tabel 1 kolom 4 agar dapat diselidiki kebenarannya. Hal ini juga akan menghindarkan sutradara dari kesimpulan-kesimpulan asumtif (hlm. 187–188).

Menurut Weston (1996), cara berikutnya untuk mengatasi kalimat yang sulit terjemaskan dan tidak masuk akal adalah mencari peristiwa atau fakta yang merujuk pada kalimat bersangkutan. Ia menambahkan bahwa sutradara perlu memperlakukan setiap kata secara skeptis untuk mencari tahu kenyataan di baliknya. Selain itu, cara lain yang dapat digunakan adalah membuat tiga pilihan

yang berisi kemungkinan fakta mengenai kata atau kalimat bersangkutan. Alih-alih untuk menemukan kebenaran, teknik ini justru ditujukan untuk membangun kekayaan dunia dalam film. Maka dari itu, Weston mengingatkan, dalam membangun tiga kemungkinan tersebut, sutradara harus membedakan satu kemungkinan dengan yang lain. Hasil dari teknik ini dapat digunakan sutradara sebagai bekal ketika aktor menemukan ketidakjelasan dalam kalimat pada naskah (hlm. 188–190).

Tabel 2.1. Tabel Kesan Pertama

Kesan Pertama	
Bukti	
Parafrase	
Kalimat atau Peristiwa Rancu	
Tiga Kemungkinan Fakta	
Fakta di Balik Kalimat	

### 2.2.2. Fakta dan Citra

Weston (1996) berpendapat bahwa fakta merupakan elemen yang tetap (*immutable*). Menurutnya, fakta tak perlu lagi ditafsirkan oleh sutradara karena keberadaan fakta dalam naskah bersifat pasti. Selain itu, fakta-fakta merupakan kerangka dari naskah yang membangun dunia dalam naskah itu sendiri. Sehingga, fakta-fakta dalam naskah akan menjadi titik awal bagi sutradara untuk masuk ke

dunia dalam naskah. Fakta-fakta juga menjadi materi penyutradaraan yang sangat tepat untuk mengkomunikasikan arahan pada aktor. Menurut Weston, hal tersebut akan membantu sutradara saat harus berargumen dengan aktor (hlm. 191).

Weston (1996) mengatakan bahwa fakta merupakan elemen yang kuat bagi aktor. Aktor menggunakan fakta sebagai materi untuk membayangkan suatu keadaan, lalu memosisikan diri berada di dalam keadaan tersebut. Berangkat dari hal tersebut, Weston menambahkan bahwa sutradara harus menguji keseluruhan naskah untuk membangun fakta yang tepat. Hal ini terjadi karena tidak seluruh kalimat dalam naskah mengandung fakta yang jelas. Terlebih lagi, ketika fakta diucapkan dalam dialog tokoh, sutradara perlu mempertanyakan secara mendalam kebenaran fakta tersebut. Seperti halnya manusia, tokoh bisa saja berkelit dan memanipulasi apa yang dikatakan. Untuk itu, Weston menginstruksikan sutradara untuk mengumpulkan bukti-bukti yang mampu memperkuat fakta dalam naskah (hlm. 193–196).

Weston (1996) menyatakan bahwa tokoh dapat memanipulasi apa yang dikatakan, hingga apa yang ia lakukan, seperti halnya manusia. Weston menyarankan sutradara untuk memperlakukan setiap kata dan tindakan tokoh secara skeptis. Sutradara dapat membangunnya melalui membuat daftar pertanyaan atas setiap kata dan tindakan tokoh. Alih-alih membuat pernyataan atas suatu tokoh, Weston menyarankan sutradara untuk mengubah pernyataan tersebut menjadi pertanyaan. Weston mencontohkan bahwa sutradara lebih baik mempertanyakan, “Apakah Stephen karyawan yang baik di pekerjaannya?”, “Jika ia buruk, lantas ia baik dalam bidang apa?”, dibanding harus menyimpulkan, “Stephen bukanlah

karyawan yang baik”. Hal ini akan menjadi instrumen yang penting bagi sutradara untuk menelusuri fakta, kenyataan, dan kebenaran dari apa yang diucapkan atau dilakukan tokoh. Selain itu, pertanyaan-pertanyaan juga akan menghindarkan sutradara dari justifikasi yang mentah, dan stereotip (hlm. 196–199).

Weston (1996) menyatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang muncul atas naskah mengarahkan sutradara pada proses riset. Weston membagi riset ke dalam tiga jenis berdasarkan sumber data, yakni riset naskah, riset eksternal, dan riset internal. Riset naskah bersumber dari fakta-fakta yang terkumpul dari proses pembacaan naskah secara berulang. Riset eksternal merupakan riset yang bersumber dari literatur, sejarah, dan hal-hal lain di luar naskah, dan sutradara. Sedangkan riset internal adalah proses riset yang bersumber dari pengalaman pribadi sutradara. Menurut Weston, riset internal merupakan jenis riset yang penting karena akan membantu sutradara membangun koneksi personal terhadap tokoh dan naskah, meskipun sutradara tidak memiliki kedekatan topik terhadap naskah (hlm. 199–200).

Weston (1996) melanjutkan bahwa citra atau gambaran-gambaran dalam naskah juga merupakan informasi yang tetap. Untuk mengumpulkan materi ini, Weston menggunakan teknik yang ia sebut dengan *free association exercise*. Teknik ini menekankan pada asosiasi kumpulan gambar atau citra yang muncul dari setiap tokoh, dan menghubungkannya dengan riset naskah maupun riset internal. Weston menambahkan bahwa teknik ini mengarahkan fokus pada apa yang dibicarakan tokoh dibanding perasaan yang dikatakan tokoh. Artinya, apa yang dibicarakan tokoh merupakan indikator yang baik untuk mengukur hal apa yang

berada di pikiran tokoh, apa yang penting baginya, dan apa kebutuhan mereka. Weston melanjutkan, setiap dialog yang diucapkan tokoh selalu memiliki subteks di baliknya. Untuk itu, catatan ini juga dapat menjadi indikator bagi sutradara untuk menilai apakah calon aktor benar-benar mengucapkan dialog sambil memikirkan subteksnya, atau hanya sekedar mengucap kata-kata (1996, pp. 200–205).

Tabel 2.2. Tabel Fakta dan Citra

Fakta-fakta	
Bukti	
Pertanyaan-pertanyaan	
Kontradikasi	
Riset	
Gambar-gambar atau citra	
Asosiasi	

### 2.2.3. Pilihan Imajinatif

Weston (1996) melihat bahwa para aktor dan penulis naskah seringkali menulis biografi tentang tokoh. Menurutnya, biografi dan latar belakang cerita merupakan fakta yang tidak terdapat di dalam naskah. Latar belakang cerita hanya akan menjadi fakta ketika hal tersebut mampu merangsang imajinasi aktor dan membuat aktor percaya pada tokoh dan alam dunianya. Untuk memantik latar belakang cerita yang mendalam, Weston menyarankan sutradara untuk menggunakan pertanyaan-

pertanyaan sebagai instrumennya. Namun, tipe pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan bercabang. Sehingga, pada teknik ini dibutuhkan rasa keingin-tahuan yang tinggi dari sutradara terhadap tokoh dan kehidupannya. Weston juga menambahkan, latar belakang cerita milik tokoh A tidak harus diyakini atau disepakati oleh tokoh B (hlm. 206–207).

Weston (1996) berpendapat bahwa kehidupan tokoh tidak sekedar apa yang ditampilkan dalam layar. Ia menjelaskan bahwa peristiwa dalam suatu *scene* merupakan potongan adegan dari suatu peristiwa utuh. Artinya, terdapat peristiwa yang terpotong sebelum *scene* dimulai, atau biasa disebut *off-camera beat*. Weston menginstruksikan sutradara untuk menelusuri peristiwa pra-adegan tersebut, seperti aktivitas tokoh selama tiga jam sebelum adegan dalam *scene* dimulai, atau situasi seperti apa yang terjadi pada suatu tempat sesaat sebelum adegan terjadi. Analisis ini dapat menjadi bekal dalam penyutradaraan untuk membantu persiapan sensorik aktor terhadap tokoh lain, dan lingkungan (hlm. 208–209).

Menurut Weston (1996), setiap tokoh memiliki satu tujuan (*objective*) dalam tiap *scene*, meskipun dalam satu rangkaian tidak menutup kemungkinan tujuan tokoh tidak berubah. Meskipun begitu, sutradara perlu mempersiapkan beberapa pilihan atau kandidat tujuan untuk setiap karakter. Dalam mengidentifikasi tujuan tokoh, Weston menyarankan untuk memeriksa kembali fakta, perilaku, dan topik yang dibicarakan oleh tokoh dalam dialog-dialognya. Hal tersebut akan memberi petunjuk tentang bawah sadar tokoh, dan membawa sutradara pada kesimpulan atas tujuan tokoh. Selain itu, sutradara juga dapat memeriksa apa yang dikatakan oleh tokoh tentang apa yang tokoh inginkan. Sebab menurut Weston,

ketika tokoh menyatakan motivasi tindakan atau perilaku mereka, hal tersebut biasanya berkaitan dengan isu atau ambivalensi yang mendasari pernyataan tersebut (hlm. 209–212).

Weston (1996) berpendapat bahwa tokoh perlu memiliki sesuatu yang dipertaruhkan (*stake*). Tokoh yang memiliki sesuatu untuk dipertaruhkan akan membuat adegan menjadi lebih hidup, dan nyata. Weston melanjutkan bahwa pertarungan tidak harus berasal dari karakter-tokoh yang ada di dalam scene bersangkutan. Pertarungan dapat berasal dari sesuatu di luar *scene* yang mengikat tokoh, misalnya dari gambar-gambar atau kenangan, orang lain yang tidak terlibat di dalam *scene*, atau bahkan sebuah objek. Pertarungan akan menjadi penghalang bagi tokoh untuk terus berjalan maju mengejar tujuannya supaya tidak kehilangan apa yang tokoh pertaruhkan (hlm. 212–213).

Menurut Weston (1996), apa yang tokoh lakukan untuk mencapai apa yang tokoh inginkan dapat diterjemahkan ke dalam kata kerja aksi (*action verb*). Pada beberapa kasus, satu *scene* penuh hanya bekerja dengan satu kata kerja aksi. Hal ini dapat terjadi pada dua kemungkinan, yakni tokoh mendapatkan apa yang ia inginkan di akhir scene, atau untuk menunjukkan kekakuan tokoh. Weston melanjutkan bahwa kata kerja aksi juga dapat berubah ketika beat naratif berubah. Meskipun, beberapa sutradara menyarankan untuk menemukan satu kata kerja aksi pada tiap baris atau kalimat. Namun, Weston mengingatkan bahwa metode tersebut akan membuat sutradara terjebak pada proses yang sangat mekanis saat menerjemahkan ide abstrak ke dalam kata kerja aksi (hlm. 213–214).

Adler (2000) menambahkan bahwa imajinasi juga dapat dibangun dengan latihan. Beliau menuturkan bahwa upaya untuk membangun imajinasi harus diawali dengan membangun *circumstances* terlebih dahulu. Sebelum masuk ke dalam peristiwa atau adegan, sutradara dapat menjelaskan situasi dalam *scene* terlebih dahulu pada aktor. Adler mencontohkan pada adegan makan malam, sutradara dapat mengawali imajinasi aktor dengan menjelaskan keberadaan pisau, sendok, gelas, meja, bahan atau tekstur taplak, cahaya lampu, hingga keramaian suatu rumah makan. Setelah imajinasi tersebut terbentuk, aktor dapat membangun imajinasi tentang adegan yang diperagakan (hlm. 63–68).

Weston (1996) berpendapat bahwa sutradara juga perlu melakukan beberapa penyesuaian untuk melengkapi kehidupan tokoh. Penyesuaian yang dimaksud Weston adalah keterbukaan sutradara terhadap kemungkinan-kemungkinan lain mengenai latar belakang cerita. Penyesuaian membutuhkan kemampuan sutradara untuk mengimprovisasi kemungkinan-kemungkinan di dalam naskah. Pada praktiknya, Weston menyarankan penggunaan kata-kata, seperti, “seolah-olah...”, “bagaimana jika...”, dan “seperti saat...”. Weston melanjutkan bahwa terdapat beberapa elemen yang dapat dijadikan acuan oleh sutradara dalam membangun penyesuaian, yakni, status orang tua dan/atau anak, tinggi/rendahnya status sosial, kabar baik/buruk (hlm. 215–216).

Weston (1996) mengatakan bahwa sutradara tidak harus menjelaskan semua motivasi, tujuan, atau bahkan penyesuaian yang menjadi subteks dari apa yang dilakukan atau dibicarakan tokoh. Subteks yang dimaksud Weston adalah makna sesungguhnya dari apa yang diucapkan tokoh. Weston mengatakan, dalam beberapa



kondisi subteks dapat menjadi solusi untuk memastikan pemahaman aktor terhadap tokoh berjalan baik, seperti ketika aktor menjadi tokoh yang terlalu sarkastik, atau justru terlalu banyak menunjukkan sisi humor tokoh. Weston mencontohkan pada kalimat, ”sekarang rambutmu jadi berwarna coklat”, dapat memiliki subteks, ”kau idiot! Tak taukah kau perbedaan warna coklat dan merah?”, atau, "aku lebih menyukai warna rambutmu yang sekarang dibanding sebelumnya” (hlm. 217).

Weston (1996) berpendapat bahwa riwayat objek fisik, dan aktivitas dalam dunia pada naskah menjadi elemen yang memengaruhi tokoh. Menurut Weston, ketika suatu objek menerima aktivitas dari tokoh, maka objek-objek tersebut juga turut menjadi tokoh di dalam *scene*. Weston memberi istilah objek-objek tersebut sebagai “teman-teman” tokoh. Selain itu, objek-objek fisik ini juga dapat menjadi penanda waktu terjadinya peristiwa dalam naskah. Weston juga memberikan opsi lain, di mana sutradara dapat menghilangkan objek-objek ini terlebih dahulu saat aktor menjalani latihan blocking. Pada percobaan kesekian kali, sutradara dapat memasukkan objek-objek tersebut dan membiarkan aktor merespon keberadaan objek-objek di sekitarnya (hlm. 217–218).

Tabel 2.3. Tabel Pilihan Imajinatif

Latar Belakang Cerita	
Peristiwa Pra-Adegan	
Tujuan Tokoh	
Isu/Hal yang Dipertaruhkan	

Kata Kerja Aksi	
Penyesuaian:  Seolah-olah  Bagaimana Jika  Seperti saat...	
Subteks	
Riwayat Objek dan Aktivitas Fisik	

#### 2.2.4. Peristiwa

Weston (1996) percaya bahwa dalam setiap *scene* terdapat pusat peristiwa emosional. Menurutnya, sutradara bertugas untuk memastikan peristiwa emosional terjadi di setiap *scene*. Cara paling efisien untuk mengidentifikasi peristiwa emosional adalah analisis *beat* pada tiap *scene*. Weston melihat terdapat beberapa pengertian mengenai *beat*, yakni perubahan suasana hati tokoh, jeda, atau bahkan sesuatu yang berkaitan dengan tempo atau irama. Namun, *beat* yang dimaksudkan Weston adalah titik ketika topik atau subjek yang adegan berubah. Menurutnya, mendasarkan *beat* pada perubahan suasana hati aktor hanya akan memicu perdebatan antara sutradara, aktor, maupun penulis. Suasana hati merupakan elemen yang bersifat subjektif, sehingga keberadaannya tidak valid (hlm. 219–221).

Merujuk pada aturan klasik, Weston (1996) menjelaskan bahwa dalam suatu *scene* terdapat tiga *beat* utama, yakni awal, tengah, dan akhir. Selanjutnya, dalam tiap *beat* utama terdapat *beat* kecil yang biasanya didasari adanya perubahan pergerakan atau sub-topik, namun masih berada pada *beat* utama yang sama. Weston melanjutkan, dalam setiap *beat* utama terdapat gagasan mengenai apa yang terjadi. Weston mengamati bahwa dalam beberapa naskah, penulis juga mencantumkan adanya perubahan gestur atau adanya perpindahan. Sutradara dapat mencatat pergerakan-pergerakan ini untuk mendukung perubahan *beat*. Namun, Weston mengingatkan untuk tetap membuka diri terhadap kemungkinan-kemungkinan baru yang dapat mengeksplorasi perubahan-perubahan *beat* (hlm. 223).

Weston (1996) menuturkan bahwa peristiwa dalam naskah dapat dianalisis ke dalam dua jenis peristiwa, yakni peristiwa domestik, dan peristiwa emosional. Peristiwa domestik merupakan istilah literal untuk peristiwa yang sedang dialami oleh tokoh. Peristiwa domestik berfungsi untuk menciptakan adanya tekstur kehidupan dalam cerita. Sedangkan, peristiwa emosional adalah alasan artistik terhadap peletakan *scene* dalam film, dan hubungan antara *scene* bersangkutan dengan pola dasar cerita. Weston menambahkan bahwa sutradara harus mengetahui dan mampu menciptakna peristiwa emosional karena hal inilah yang akan memikat dan menjaga perhatian penonton terhadap cerita (hlm. 224).

Tabel 2.4. Tabel Peristiwa

<i>Beat</i>	
-------------	--

Topik	
Tokoh yang mengemukakan	
Transisi dan Koneksi	
Isu dalam Beat Utama	
Peristiwa  A. Peristiwa Domestik  B. Peristiwa Emosional	

### 2.3. Tokoh

Trottier (2014) berpendapat bahwa film lazimnya memiliki 2 (dua) tokoh kunci dalam ceritanya. Trottier melihat, dua tokoh kunci tersebut setidaknya harus terwujud dalam tokoh protagonis, dan antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh dalam film yang berfungsi untuk menggerakkan jalannya cerita. Sedangkan, tokoh antagonis adalah tokoh dalam film yang berfungsi sebagai oposisi dari tokoh protagonis (hlm. 48).

Menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013), tokoh dibentuk oleh faktor-faktor dalam *3 Dimensional Character*. *3 Dimensional Character* sendiri meliputi aspek fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Ketiga aspek ini memengaruhi bagaimana tampilan fisik tokoh, tindakan tokoh dalam menghadapi tantangan, hingga aksi-aksi tak terduga. Ketiga aspek ini pula yang akan menghidupkan tokoh menjadi terlihat

dinamis. Berdasar pandangan mereka, aktor yang terlatih sadar bagaimana mengolah aspek-aspek ini untuk diterjemahkan ke dalam akting (hlm. 98).

Proferes (2013) berpendapat bahwa tokoh adalah sesuatu yang diciptakan atau lahir di masa lalu, meskipun peristiwa yang terdapat di dalam film terjadi di masa sekarang. Ia menjelaskan, tokoh adalah segala sesuatu yang terkandung dalam tokoh itu sendiri selama hidupnya sebelum melangkah masuk ke dalam film. Beliau mencontohkan hal-hal yang terdapat dalam tokoh berupa warisan genetik, pengaruh keluarga, kondisi sosio-ekonomi, pengalaman hidup, dan hal lainnya. Tokoh tidak hanya diciptakan untuk mencapai inti dari sifat tokoh, tapi untuk mengungkap perhitungan dan modulasi yang membuat tokoh itu sendiri terlihat kompleks dan menarik. Selain itu, beliau mencontohkan dalam buku catatan Kazan dalam film *A Streetcar Named Desire*, lapisan-lapisan tokoh harus dieksplorasi seluas mungkin untuk menemukan tokoh yang sama sekali berbeda, serta sisi *self-dramatized*, dan sisi *self-romanticized* dari tokoh (hlm. 14–16).