



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. Genre

Kitses (seperti dikutip oleh Altman, 1999) mengatakan bahwa genre adalah struktur vital yang di dalamnya mengalir berbagai tema dan konsep (hlm. 15). Menurut Bordwell dan Thompson (2013), genre merupakan hasil dari pengabungan *film form* dan *style*. Bondenjerg (2015) menambahkan, genre menjadi sebuah kategori film yang kemudian berpengaruh sejak tahap produksi, marketing hingga distribusinya. McDonalds (2007) mengatakan, semua film genre nampak tegas karena patuh terhadap formula yang sudah dikenal (hlm. 8). Menurut Altman (1999), genre bukan hanya sekedar hal deskriptif semata, melainkan konsep yang kompleks dengan beragam makna (hlm. 17).

Altman (1999) menjelaskan, genre berfungsi sebagai; (1) struktur, yaitu formula yang memprogram pola industri, (2) label, yaitu kerangka kerja formal, (3) kontrak, yaitu nama dalam kategori dan (4) *blue print*, sebagai posisi penonton yang dibutuhkan. Genre dengan keempat fungsi tersebut, berikutnya akan mempengaruhi gaya visual, promosi hingga distribusi (hlm.17). Schatz (seperti dikutip dalam Bondebjerg, 2015) menambahkan, kepentingan genre adalah untuk mengekspresikan sosial dan estetika harus memberikan dampak kepada penonton.

Bagi Tudor (2012), penggunaan genre tergantung dengan apa yang ingin dicapai untuk para penonton (hlm. 4). Bagi Altman (1999), genre selalu menggunakan materi materi yang sama, menimbulkan kesan repetitif apabila

penonton menonton film yang sejenis. Namun hal tersebut adalah hal yang lumrah dan selalu terjadi. Tidak hanya perihal formula naratif, aktor yang bermain di dalam film genre juga sering kali terus menerus memainkan genre yang sama. Dengan memiliki formula yang sama, film genre cenderung menjadi film yang bisa ditebak. Ia menjelaskan, genre berada dalam sebuah topik ataupun struktur tertentu. Agar dapat dikenali, sebuah film harus memiliki topik yang menggunakan struktur yang sama untuk mengonfigurasi topik tersebut (hlm. 23 - 25).

Dalam genre, Grant (2007) menyebutkan terdapat beberapa elemen di dalamnya. Elemen tersebut kemudian akan mendefinisikan genre secara spesifik. Elemen tersebut adalah konvensi, yaitu pengulangan dari film – film sejenis sebelumnya, sehingga membuat genre tersebut memiliki tradisinya tersendiri (hlm. 10). Kedua, terdapat elemen ikonografi yang merupakan simbol akrab dari karya seni dan memiliki makna budaya yang muncul ke dalam medium sinema (hlm. 12). Ketiga, elemen *setting* yang menunjukkan spesifikasi ruang dan waktu yang bisa menjadi elemen pembeda yang kuat dari suatu genre (hlm. 14). Keempat, elemen naratif yang biasanya menggunakan struktur naratif *Hollywood* (hlm. 15). Kelima, karakter dan aktor yang lebih mudah dikenali dibandingkan tokoh yang kompleks secara psikologis (hlm. 17). Terakhir, elemen audiens yang membuat genre tergantung padanya perihal konten dan keberadaan genre (hlm. 20).

2.2. Ikonografi

Ikonografi berasal dari bahasa Yunani, '*ekoin*' dan '*graphein*', yang berarti gambar dan tulisan, sehingga ikonografi dapat diartikan sebagai 'menggambarkan gambar'. Secara definisi, ikonografi, seperti yang disebutkan oleh Straten (1994), merupakan sebuah cabang seni dari sejarah kesenian yang terfokus pada tema visual dan maknanya secara lebih mendalam. Ia meneruskan, ikonografi mempertimbangkan dan meninjau karya secara keseluruhan maupun detail – detail kecil yang terdapat dalam suatu karya (hlm. 3).

Terdapat tiga poin yang dapat dipahami dalam mendefinisikan ikonografi menurut Straten (1994), yang pertama adalah deskripsi pra-ikonografis. Deskripsi pra-ikonografis adalah bagaimana visual dideskripsikan secara runtutan. Pada tahap ini sangatlah penting untuk mengurutkan atau membuat daftar atas konten visual yang ada, tahap ini menjadi prasyarat untuk kemudian menuju interpretasi yang benar (hlm. 5). Kedua, ada tahap deskripsi ikonografis, yaitu mendeskripsikan subjek dari suatu karya seni. Bagi Straten, seseorang harus memiliki pengetahuan luas tentang kesenian sebagai bekal ilmu untuk mendeskripsikan subjek. Pada tahap ini, dalam membaca ikonografi, haruslah sudah mampu mengidentifikasi detail – detail figur dan objek (hlm. 6). Terakhir, ada tahap interpretasi ikonografis, pada tahap ini mempertanyakan apakah suatu karya memiliki makna yang lebih dalam dan juga apakah karya tersebut selalu memberikan tensi tertentu kepada senimannya (hlm. 10).

Panofsky (seperti yang dikutip dalam Grant, 2007, hlm. 11) mengatakan bahwa ikonografi adalah tema atau konsep dalam sebuah karya yang diekspresikan melalui simbol, baik kejadian maupun objek tertentu. Sedangkan dalam film, seperti yang dikutip oleh Grant (2007), kritikus bernama Lawrence Allowey menyebutkan bahwa ikonografi dalam film adalah simbol – simbol yang akrab dalam karya seni dan memiliki makna budaya di luar konteks karya individu mereka, dan muncul ke dalam media sinema. Selain itu, menurut Buscombe (seperti dikutip oleh Grant, 2007, hlm. 11), ikonografi dapat menengahi *inner form* dan *outer form* dari sebuah film. *Inner form* yang dimaksud adalah tema dari sebuah film. *Outer form* adalah beberapa objek yang muncul secara repetitif. Perpaduan keduanya kemudian menjadi indikator dari sebuah karakter ataupun tema film. Ikonografi sendiri merupakan salah satu elemen dari genre, dimana tiap genre pasti memiliki ikonografinya tersendiri (hlm 11 – 13).

Menurut Grant (2007), ikonografi memberikan lambang visual untuk menyampaikan informasi dan makna secara ringkas. Ikonografi dalam genre mungkin saja menunjukkan sebuah makna yang sudah ditentukan oleh budaya, inteprentasi, ataupun nilai sosial yang melekat. Seperti layaknya sebuah ikon yang berfungsi sebagai simbol dalam agama, seperti itulah ikonografi juga berfungsi (hlm. 12). Selain itu, ikon juga bisa menjadi sebuah simbol kritik terhadap suatu hal. Grant memberi contoh, sebuah elemen salib dalam sebuah film horror merupakan simbol kristiani, namun dalam filmnya sendiri menjadi simbol kritik (hlm. 13).

Dalam film, ikonografi menurut Grant (2007) mengacu pada suatu objek tertentu, arketipe karakter, dan aktor yang spesifik. Ikonografi kemudian mengacu pada *mise – en- scene* dari genre, yang bisa didapat melalui tata cahaya maupun tata artistik. McDonald (2009) menambahkan, visual yang terdapat dalam film bisa menjadi sarat simbolisme yang bergantung pada genrenya, visual tersebut kemudian menjadi ikon dan studi dalam genre (hlm. 11). Selain itu, karakteristik seorang aktor dapat berkontribusi untuk mendefinisikan genre. Beberapa aktor mampu diingat dengan baik oleh para penonton karena performa mereka yang baik, bahkan segi wajah dan tubuh dapat dikenali dengan mudah, dalam hal tersebut mereka sudah mengambil proporsi ikonografi (hlm. 19 - 20).

Grant (2007) menjelaskan, salah satu sineas bernama Sergei Eisenstein, mengikuti sebuah tradisi teater dimana seorang aktor cenderung menampilkan sebuah tipe tertentu dibandingkan karakter individu. Eisenstein melakukan casting berdasarkan kualitas fisik aktor yang memberikan makna visual ataupun isyarat tertentu kepada penonton. Seperti contoh pada film karyanya, seorang kapitalis digambarkan dengan badan yang gemuk sebagai simbol materialistis mereka. Dalam ikonografi, pada pemilihan aktor dalam film genre, beberapa aktor di-*casting* berdasarkan penampilan fisiknya (hlm. 20). Bagi Eisenstein dan Leyda (1949), pendekatan tersebut bukan hanya memunculkan tokoh dengan tampilan apa adanya, melainkan tokoh tersebut merupakan pendekatan spesifik untuk dapat memunculkan konten ke dalam film (hlm. 9).

2.3. Komedi Romantis

Menurut Mortimer (2010), komedi romantis adalah salah satu genre yang paling bertahan sampai sekarang (hlm. 1). Menurut beliau, film bergenre komedi romantis akan selalu bertumpu pada pencarian cinta. Ia menjelaskan, umumnya genre ini menceritakan perjalanan seseorang yang mencari cinta, dan mengikuti perjalanannya dengan cara yang menyenangkan, hingga mencapai *ending* yang bahagia (hlm. 4). Komedi romantis sendiri adalah sebuah genre yang menggabungkan genre komedi dan romantis. Tidak hanya untuk membuat penonton tertawa, McDonalds (2007) berpendapat bahwa komedi romantis harus pandai dalam memainkan emosi penonton, membuat penonton berempati, merasa sedih hingga menangis (hlm. 10).

Menurut Mortimer (2010), genre komedi romantis sendiri merupakan genre *hybrid* yang menggabungkan genre komedi dan drama romantis (hlm. 4). Menurut Mayer (2002), drama romantis atau melodrama adalah seperangkat sub genre yang menekankan pada sisi emosional dan sentimentalitas (hlm. 37). Drama romantis cenderung menceritakan kebuntuan di mana karakter terperangkap dan merasa sulit untuk mengambil tindakan, membuat pilihan, atau untuk bergerak langsung menuju suatu tujuan (hlm. 43). Dalam genre ini, situasi atau narasi cenderung mengontrol tindakan karakter, sementara dengan bungkusan komedi, karakter yang akan mengontrol plot (Hamilton, seperti dikutip oleh Mayer, 2002, hlm. 52). Drama romantis cenderung mendramatisasi keindahan, imajinasi, dan sebuah akses yang tidak dapat dijangkau dengan masyarakat normal, sementara konflik dalam komedi

romantis lebih mudah digambarkan dengan cara menunjukkan kecemburuan sebagai persiapan menuju akhir yang bahagia (Carroll dan Cavell, 1982, hlm. 142).

Secara naratif, genre komedi romantis menurut Mortimer (2010), memiliki tiga tipe plot yang umum digunakan. Pertama, mengenai perpisahan pasangan yang kemudian saling menyatu kembali ketika menyadari sesuatu. Kedua, cerita mengenai pasangan yang jatuh cinta pada pandangan pertama. Ketiga, cinta yang tidak berbalas. Selain itu, tema yang biasa diangkat adalah mengenai perang gender, dimana biasanya kedua tokoh berawal dari musuh yang terjebak selalu bersama hingga akhirnya saling jatuh cinta (hlm. 2). Selain karakter, sebuah lagu, tanda, dialog dengan resonansi emosional yang dibentuk juga dapat digunakan untuk membangkitkan perasaan (McDonalds, 2007, hlm. 94).

Menurut McDonalds (2007), sebuah komedi romantis biasanya juga menunjukkan beberapa khas, yakni; (1) krisis identitas tokoh, (2) penyamaran, (3) intimasi, (4) penghinaan publik, (5) pengantin wanita yang melarikan diri dari altar, (6) perlawanan dengan waktu, (7) bercerita dengan teman terdekat, dan (8) pertemuan dengan cara yang lucu (hlm. 5). Ia kemudian menambahkan, komedi romantis haruslah menampilkan sebuah risiko, kerentanan, dan keraguan yang khas untuk meningkatkan intensitas persatuan pasangan (hlm. 21). Seluruh elemen tersebut memiliki dorongan umum menuju cerita akhir yang bahagia. Dalam komedi romantis, penonton harus memiliki ekspektasi dimana kedua tokoh harus bersama (hlm. 5). Grindon (2011) kemudian menambahkan, bahwa komedi romantis selalu menceritakan tentang rekonsiliasi, restorasi, ataupun pengembalian tentang hubungan dan sosial (hlm. 48).

Redmond (2009) mengatakan bahwa komedi romantis, atau yang lebih sering ditemukan pada film Bollywood, sering kali memiliki sebuah adegan tarian dan nyanyian yang diisi dengan sebuah monolog puitis dari karakter pada sebuah adegan mimpi atau fantasi. Adegan tersebut kemudian memunculkan kesan romantis yang berbeda dari adegan lainnya dari segi visual (hlm. 66). Cinta di antara sepasang kekasih sering kali digambarkan dengan lagu dan tarian yang dimana kode realis dan fantasi bertabrakan, berbenturan, ataupun bergabung. Perasaan asmara yang dibangun melalui adegan ini menunjukkan bahwa cinta menjadi sentiment berpori yang menyakup segala aspek *mise en scene*. Menurut Dyer (seperti dikutip oleh Redmond, 2009) alat musik dan tari mampu memberikan metafora dan simbolik (hlm. 70).

2.3.1. Karakteristik visual

McDonalds (2007) menyatakan, terdapat tiga komponen dasar yang ada di dalam komedi romantis, yaitu (1) karakteristik visual, (2) pola naratif, (3) ideologi. Salah satu yang memicu terciptanya ikonografi melalui *mise en scene* adalah karakteristik visual. Karakteristik visual dapat dirancang melalui tata kamera, tata artistik, hingga penampilan aktor. McArthur, (seperti yang dikutip oleh McDonalds, 2007) mengatakan, terdapat tiga hal yang menjadi ikonografi dari film komedi romantis, yaitu *setting*, properti dan kostum (hlm. 11).

1. *Setting*

Menurut Grant (2007), ruang, waktu, dan kapan terjadinya cerita dalam film berlangsung akan lebih menentukan kualitas dan mengidentifikasi suatu genre

(hlm. 14). Menurut McDonalds (2007), di dalam film komedi romantis cenderung berlokasi di kota urban dan tak jarang menunjukkan hal – hal yang mewah. Seperti apartemen, restoran, ataupun ruang domestik lainnya (hlm 11). Jermyn (2009) mengatakan bahwa pada film komedi romantis klasik *hollywood* selalu berlatar di kota New York. Baginya, kota New York memiliki citra sebagai kota yang di dalamnya sebuah pancuran ambisi, hasrat, harapan, kebingungan, hingga perbedaan kelas, usia, ras dan seksualitas dalam kota yang selalu menunculkan banyak ide cerita (hlm. 12). Jermyn (2009) kemudian berargumen, citra tersebut selalu dikemas dalam film dengan menunjukkan pencapaian serta kekecewaan, harapan serta kegelisahan, kejadian penting serta krisis, yang kemudian membuat sebuah lingkukan menjelajahi unsur budaya barat paling potensial, yaitu konsep keyakinan bahwa di suatu tempat, di luar sana, terdapat seseorang '*the one*' (hlm. 12).

Bagi Grindon (2011), selain memiliki ciri naratif yang kuat dalam menggambarkan pencarian cinta, *setting* sendiri kerap mengalami perubahan sesuai naratif. Deleyto (seperti yang dikutip oleh Grant, 2007) mengatakan, tokoh ataupun sepasang kekasih biasanya keluar dari rutinitas atau *setting* utama mereka untuk menggerakkan naratif, dan mengeksplorasi keinginannya yang berada di luar *setting* utama (hlm. 19) *Setting* juga kerap menimbulkan suatu konflik yang berhubungan dengan hasrat percintaan seseorang. Hasrat percintaan tersebut sering kali digambarkan dengan *setting* yang natural, seperti pantai, taman, atau latar waktu di malam hari. Hal tersebut merupakan tujuan yang diincar dari seorang karakter. *Setting* tersebut berfungsi untuk

menggambarkan pasangan dapat memanjakan selera mereka, melarikan diri, dan pencarian identitas baru (Grant, 2007, hlm. 18 – 19). *Setting* waktu maupun ruang menurut Cavell (seperti yang dikutip oleh Mortimer, 2010), mengatakan bahwa karakter dalam komedi romantis haruslah memiliki waktu luang untuk bersama (hlm. 9).

Menurut Grindon (2010), *setting* fantasi atau khayalan juga tak jarang muncul dalam genre ini. *Setting* ini membangun konflik antara hal biasa dan yang tidak biasa. *Setting* tersebut menjadi alat dimana protagonis melakukan pelarian dari realita dan merasakan cinta pada bidang keadaan yang lain. *Setting* ini biasanya digunakan untuk menggambarkan sebuah dunia yang tidak pernah dialami oleh tokoh. Baginya, apapun *setting* yang ada dalam film, baik *setting* urban atau sub-urban, budaya atau alam, semua adalah elemen khusus dalam bercerita yang memungkinkan permainan emosi secara naratif (hlm. 20). McDonalds (2009) menjelaskan bahwa nuansa khayalan yang dibangun di beberapa film memunculkan romansa ataupun memancing persatuan dari kekasih (hlm. 29).

2. Properti

Menurut Mortimer (2010), elemen properti merupakan salah satu bagian dari daya tarik komedi romantis, property yang muncul dalam komedi romantis selalu memiliki asosiasi dengan pernikahan atau *happy ending* seperti bunga, coklat, dan *candlelights*. Beberapa film komedi romantis juga menjadikan properti sebagai penggerak naratif dan pemicu konflik (hlm. 9). Menurut Rollet (2009) properti berupa makanan di dalam film komedi romantis menjadi motif

signifikan yang memungkinkan sutradara untuk memberikan kontras kepada kedua karakter. Makanan bahkan bisa dijadikan sebagai elemen yang membangun intimasi tambahan di antara mereka (hlm. 101). Civelek (2012) kemudian menambahkan, bahwa adegan memasak ataupun menyiapkan makanan untuk seseorang, dapat diartikan sebagai cara seorang karakter untuk mengungkapkan cinta kepada orang penting (hlm. 8).

Dalam studi film, representasi makanan dan praktik lainnya yang bersangkutan, menurut Civelek (2012), menjadi hal yang penting dalam narasi film, yang kemudian diambil menjadi inti dan material duniawi yang tertanam di dalam film (hlm. 5). Bowel (seperti dikutip oleh Civelek, 2012) mengatakan bahwa makanan memunculkan sistem semiotika yang kuat untuk membentuk makna di dalam narasi film. Menggunakan makanan, film mampu mengkomunikasikan aspek penting dari emosi karakter, bersama dengan karakter personal itu sendiri dan aspek kultural (hlm. 6).

Menurut Civelek (2012), makanan dan adegan memasak sering digunakan dalam film dan menjadi watak yang sesungguhnya dari sebuah film, yang kemudian akan membawa penonton untuk masuk ke dunia narasi film yang telah menawarkan suatu hal familiar bagi mereka, yaitu makan dan memasak (hlm. 8 – 9). Baik dalam konteks film secara luas ataupun yang lebih kecil, representasi dari makanan ataupun memasak mampu membangun komunikasi mengenai aspek penting dari karakter, plot, hingga *setting* film, baik digunakan secara major ataupun minor di dalam filmnya itu sendiri (hlm. 9 – 10).

3. Kostum

Menurut McDonalds (2007), kostum pada film komedi romantis biasanya muncul secara lebih khusus di dalam adegan kencan yang memiliki kepentingan dalam cerita (hlm 11). Pada film radikal komedi romantis, penggunaan kostum jauh lebih realistis, pakaian yang dikenakan oleh karakter cenderung menceritakan potensi pembelian oleh penonton daripada visi total dari seorang desainer (hlm. 71). Kostum sendiri menurut Ganes (seperti dikutip oleh McDonald, 2011), menawarkan sebuah dukungan kepada narasi. Kostum secara tradisi muncul dalam *mise en scene* dengan desain tertentu untuk membawa makna tambahan. Baginya, kostum bisa memunculkan dialek yang diatur dalam film, baik bertentangan ataupun sesuai dengan narasi dominan di dalam film. Kostum mengandung pola dan temanya sendiri (hlm. 20 - 21).

Menurut McDonald (2011), komedi romantis yang memiliki target audiens wanita, sering kali menunjukkan transformasi karakter wanita (hlm. 9). Dalam narasi, kostum dapat menunjukkan momen perubahan. Terdapat beberapa rangkaian perbandingan *'before'* dan *'after'*. Perubahan tersebut akan menjadi sangat penting ketika narasi membahas tentang jati diri. Beberapa film, nampak menekankan transformasi karakter yang disebabkan oleh faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut kepada karakter berusaha memberikan sesuatu yang baru dan menarik. Namun secara bersamaan, narasi akan menjelaskan bahwa rangkaian perubahan tersebut sebenarnya adalah kembali lagi ke diri otentik yang sebelumnya dilupakan. Rangkaian transformasi tersebut kemudian ditunjukkan untuk kembali menjadi siapa diri mereka sesungguhnya (hlm. 30).

2.3.2. Karakter dalam komedi romantis

Dalam genre film, dibutuhkan tokoh yang lebih dikenali dibandingkan tokoh yang kompleks secara psikologis. Keberadaan tokoh diwujudkan dengan seorang aktor, bagi Grant (1994) aktor mungkin dapat memainkan banyak genre, namun tentunya ada beberapa film bergenre sejenis yang mereka mainkan (hlm. 18). Karakter dari seorang aktor akan berpengaruh pada *look* suatu genre, dan akan menjadi bagian dari ikonografi genre itu sendiri. Beberapa aktor pemula dapat menjadi aktor karena performa mereka yang mereka tampilkan dapat merepresentasikan genre dengan baik. Wajah hingga tubuh harus dapat dikenal dengan baik. Maka dari itu, tokoh dalam film dan aktor yang bermain akan mengambil proporsi ikonografi, sehingga aktor yang memainkan jenis genre tertentu akan selalu berada dalam genre yang sama (hlm. 19).

Grote (seperti dikutip oleh Grindon, 2011) menyatakan bahwa ada tiga kepribadian tokoh dalam komedi romantis, yaitu (1) *the innocent*, (2) *the fool*, (3), *scoundrel*. Karakter *innocent* terkadang digambarkan dengan memiliki sifat nantinya akan memunculkan kepercayaan orang lain padanya. Karakter *fool* cenderung muncul untuk unsur komedi. Sementara karakter *scoundrel* atau karakter ‘bajingan’ adalah karakter yang muncul dengan sebuah rencana, dan terus menerus memangsa orang tak berdosa, menggunakan orang lain untuk melakukan pekerjaan kotornya (hlm. 15). McDonalds (seperti dikutip oleh Grindon, 2011) mengatakan bahwa karakter pria pada genre ini disebutnya sebagai *Homme com*, seorang *hero* yang gagal dalam mengalami transisi selama proses pendewasaan diri, dan hidup terhambat karena hal tersebut (hlm. 22).

Grindon (2011), menyatakan bahwa kualitas dan khas yang dimiliki oleh komedi romantis adalah kehadiran dua tokoh utama, yaitu pria dan wanita yang kemudian akan menjadi fokus utama (hlm. 12). Mortimer (2013) menambahkan, pasangan tokoh dalam genre ini digambarkan sebagai objek keinginan, yang menyadari dirinya yang tidak lengkap, dan berakhir bersatu kembali ketika sadar bahwa mereka saling melengkapi satu sama lain. (hlm. 6). Tokoh pasangan yang diciptakan, menurutnya haruslah memiliki suatu sikap dan karakteristik yang berbeda. Perbedaan tersebut kemudian akan mendorong adanya pertentangan yang dapat menggerakkan plot cerita. Dari situ, tokoh dapat membantu tokoh yang lain untuk menggapai sesuatu, mencari kepuasan dan kebahagiaan (hlm. 7). Dalam mencapai konsep 'ditakdirkan untuk satu sama lain', tokoh pria dan wanita perlu membedakan diriya dengan hal ataupun sikap eksentrik untuk melengkapi pasangannya (Grindon, 2011, hlm. 12).

Mortimer (2013) menyatakan bahwa kunci utama komedi romantis selain berada pada unsur komedi, namun juga tergantung pada situasi naratif yang terjadi. Ia menambahkan, dalam menengahi genre komedi dan drama perlu sebuah tokoh yang lebih realistis dibanding penampilan tokoh di film komedi secara luas. Tokoh harus dapat menengahi hal tersebut, kepentingan memainkan emosi menjadi penting untuk penonton agar mereka dapat merasakan empati kepada pada tokoh (hlm. 82). Baginya, karakter menunjukkan sebuah resiko, kerentanan, dan keraguan alih – alih menggoda, untuk meningkatkan intensitas pasangan untuk menuju persatuan (hlm. 21). Bagi Grindon (2011), dalam menciptakan ikatan pada film komedi romantis, biasanya tokoh pria memiliki tugas untuk membuat wanitanya

tertawa, entah dengan melucu, atau dengan cara menyayangi dirinya sendiri yang kemudian ia gunakan dengan cara menunjukkan humor atau kepolosan yang lucu (hlm. 22). Adapula *obstacle* atau halangan yang dialami oleh pasangan ada pada hubungan restu orang tua, musuh, perbedaan kelas, yang kemudian direpresentasikan sebagai stress pada satu atau kedua pasangan (hlm. 81).

2.4. Tokoh

Proferes (2013) menjelaskan, bahwa meskipun film ditonton di masa sekarang, namun tokoh telah lahir sejak dulu. (hlm. 16). Sehingga ada banyak hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan sebuah tokoh. Truby (2008) mengatakan bahwa tokoh memiliki tugas untuk menyampaikan tujuan film kepada penonton, maka dari itu seorang tokoh harus dibentuk berdasarkan kepentingannya secara fungsi naratif. Menurutnya, cerita selalu berawal dari masalah utama seorang tokoh, lalu mencari kemungkinan dari masalah tersebut dan diperpanjang menjadi sebuah cerita. Sedangkan Corbett (2013), menyampaikan bahwa pentingnya tokoh dalam cerita adalah bagaimana tokoh dapat terbuka pada penonton berdasarkan peristiwa atau masalah yang terjadi padanya.

Menurut Corbett (2013), tokoh adalah elemen pertama yang diperhatikan penonton film secara detail. Maka dari itu, Egri (2013) menyatakan bahwa sebuah tokoh harus benar – benar mencerminkan sifat manusia, yaitu memiliki alasan dalam tiap aksinya dan mengalami berbagai perjalanan kehidupan. (hlm. 60). Beliau kemudian menjabarkan poin – poin yang perlu diperhatikan dalam

mendesain tokoh melalui aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Fisiologi

- a. Jenis kelamin
- b. Umur
- c. Berat dan tinggi badan
- d. Warna rambut, mata, kulit
- e. Postur
- f. Penampilan
- g. Kekurangan fisik
- h. Keturunan/Ras
- i. Kesehatan

2. Sosiologi

- a. Kelas sosial
- b. Pekerjaan
- c. Pendidikan
- d. Keluarga dan pertemanan
- e. Agama
- f. Afiliasi politik
- g. Hobi
- h. Tempat di komunitas dan masyarakat

3. Psikologi

- a. Kehidupan seks dan percintaan
- b. Pegangan hidup / Motto
- c. Ambisi
- d. Frustrasi

Poin – poin di atas disebut oleh Egri (2013) sebagai tulang untuk menciptakan tokoh (hlm. 37). Selain itu, terdapat empat poin yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah tokoh menurut Corbett (2013);

1. Tokoh memiliki *wants* atau *needs*
2. Tokoh memiliki kesulitan dalam menggapai *wants* dan *needs*
3. Tokoh menunjukkan kontradiksi
4. Sesuatu yang tak terduga terjadi pada tokoh
5. Tokoh melewati lebih banyak kesulitan dibanding kebahagiaan

Mereka kemudian menjelaskan cara untuk memulai untuk merancang tokoh, yaitu:

1. Mulai dengan mengenal diri sendiri sebelum menciptakan sebuah tokoh
2. Harus hati – hati dalam menentukan aksi dan reaksi tokoh dalam tiap *scene*
3. Selalu gambarkan tokoh dengan kuat sejak di awal film, bukan hanya di akhir.
4. Pahami intuisi tokoh dengan mengeksplor emosi; kebahagiaan, kesedihan, malu, marah, dsb.

5. Pahami tokoh sebagai manusia
6. Pahami *wants* dan *action* tokoh
7. Pahami bahwa tokoh dapat mengalami perubahan
8. Tokoh akan mengalami perubahan atau *character arc*, yang akan didasari dengan beberapa pertanyaan dari dalam diri tokoh;
 - a. Apakah saya mendapatkan yang saya mau?
 - b. Siapa saya?
 - c. Apa yang saya lakukan untuk merubah hidup saya?

Bagi Corbett (2013), poin – poin di atas menjadi krusial dalam menciptakan tokoh. Menurutnya, tokoh harus berhasil hidup, dan membuat penonton percaya bahwa tokoh tersebut memiliki dunia yang ia huni lebih nyata. Pembentukan tokoh perlu menentukan kehidupan luar tokoh dan juga kehidupan dalam pribadi tokoh. Mereka menjelaskan, sifat tokoh tidak cukup jika hanya digambarkan dengan menunjukkan suatu sikap. Itulah mengapa sifat – sifat tokoh perlu dijabarkan dan didesain sedemikian rupa.

2.4.1. Dua Tokoh Utama

Truby (2008), mengatakan dalam menciptakan cerita dengan dua tokoh utama, perlu merancang dua *spines*, dua keinginan, dan dua cerita linear. Maka dari itu, menurutnya perlu untuk memerhatikan detail – detail kedua tokoh dari awal film dengan *spines*, keinginan, dan cerita mereka masing – masing. Struktur ini biasanya digunakan untuk film cinta dan persahabatan atau yang biasa disebut dengan *Buddy Films*. Ia menyatakan, film dengan dua tokoh utama memiliki tujuan agar penonton

fokus terhadap rasa, dan empati tokoh secara adil. Meskipun menurutnya, pasti tetap ada salah satu tokoh yang lebih dominan.

Salah satu khas *Buddy Films* menurut Truby (2008), adalah ketika tokoh memiliki hambatan dalam hubungan, selalu ada masalah di antara mereka berdua. Meskipun memiliki tokoh sekunder atau antagonis yang lain, namun konflik utama *Buddy Films* tidak pernah lari dari dua tokoh utamanya. Ia menambahkan, *Buddy Films* cenderung menunjukkan pendekatan yang berbeda mengenai hidup kedua tokoh. Dua tokoh bisa selalu bersama, terkesan sebagai sebuah tim, namun penonton harus bisa membedakan tokoh keduanya. Beliau juga menjelaskan, bahwa tokoh tersebut nantinya akan bertemu dengan tokoh sekunder yang berasal dari luar dunia mereka. Tokoh tersebut biasanya menggambarkan hal negatif dari masyarakat sehingga kedua tokoh memiliki tujuan untuk bergabung atau melawannya.

Sedangkan dalam film cinta yang juga memiliki dua tokoh utama, ia menyebutkan bahwa salah satu tokoh akan lebih dominan. Tokoh tersebut memiliki rencana untuk menggapai *wants*-nya dalam urusan cinta. Tokoh yang lebih dominan tersebut kemudian akan menjadi *hero*, yang berusaha mengejar orang yang ia cintai, *the opponent*. Tokoh yang dicintai tersebut bukan menjadi *second hero*, karena merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh tokoh utama. Film cinta menurut beliau tidak akan membiarkan tokoh utama menjadi sendirian, tokoh utama akan menjadi unik dan kuat ketika sudah menemukan kekasih hatinya (Truby, 2008).

2.5. Penyutradaraan

Rea dan Irving (2010), mengatakan bahwa sutradara adalah orang yang memberikan keputusan keputusan kreatif dalam film yang nantinya menimbulkan sebuah efek tertentu. Idealnya, seorang sutradara harus mampu berpikir kritis, ingin tahu, dan aktif menggali kehidupan orang lain. Menurut mereka hal tersebut yang akan mendasari kemampuan berpikir kreatif seorang sutradara (hlm. 4). Mereka menambahkan, membuat film bukan tugas yang dilakukan hanya oleh sutradara, melainkan hasil dari kolaborasi departemen – departemen lain untuk mewujudkan ide sutradara. Maka dari itu, untuk menjadi sutradara diperlukan kemampuan komunikasi yang baik kepada seluruh kru yang bekerja dengannya. Keahlian sutradara diperlukan dalam memberikan keputusan dan penyelesaian masalah. (hlm. 4).

Tugas sutradara menurut Rabiger (2013), dimulai saat skenario sudah jadi hingga tahap pascaproduksi. Tugas pertama yang dilakukan sutradara adalah menganalisis skenario. Ia menambahkan, sutradara bertanggung jawab mengenai detail, kualitas, dan makna film secara keseluruhan. Idealnya, seorang Sutradara memiliki banyak pengetahuan dari bidang seni guna meningkatkan kreatifitasnya. (hlm. 5) Maka dari itu, menurutnya sutradara harus memiliki pengetahuan seni yang kuat, dorongan yang kuat untuk bercerita, dan pengetahuan tentang drama (hlm. 12).

Menurut Rabiger (2013), pada tahap praproduksi, sutradara bekerjasama dengan penulis skenario untuk menemukan identitas dan tujuan film sembari

mencari aktor, kru dan juga lokasi bersama produser (hlm. 4 – 5). Umumnya, tahap praproduksi menurut Rabiger (2013) menjadi proses paling lama karena menjadi proses pengembangan ide – ide kreatif (hlm. 5). Selanjutnya, pada tahap produksi atau pengambilan gambar, ia menyebutkan bahwa sutradara memiliki kendali untuk menjalankan dua tugas; mengarahkan pemain dan mengarahkan kru. Jika kru sudah memiliki kesiapan yang matang sejak praproduksi, sutradara dapat lebih fokus ke pengambilan gambar sehingga memungkinkan untuk berimprovisasi lebih. Berikutnya, pada tahap pascaproduksi seorang sutradara bertugas untuk mengawasi dan memberi pendapat pada meja editing (hlm. 5).

2.5.1. *Script analysis*

Bulba, (seperti dikutip dalam Thomas, 2009), berkata bahwa analisis skenario merupakan cara pertama untuk menimbulkan antusiasme berkarya bagi sutradara dan aktor. Ketika skenario pertama kali dibaca oleh aktor, mereka akan memahami cerita namun belum tentu mampu memahami makna sesungguhnya yang ingin disampaikan oleh sutradara dan penulis skenario. (hlm. xx). Maka dari itu, sebelum disampaikan kepada aktor, sutradara melewati tahap analisis skenario untuk menemukan esensi cerita. Rea dan Irving (2010) menyebutkan bahwa proses tersebut yang kemudian dapat memunculkan ide – ide kreatif dari sutradara (hlm. 19).

Menurut Proferes (2005), *narrative beats* atau unit dramatik dalam sebuah adegan memiliki kepentingan yang tinggi untuk perubahan plot poin penting dalam cerita (hlm. 22) Lumet, (seperti dikutip dalam Rabiger, 2013), menambahkan

bahwa analisis skenario berfungsi untuk bertanya dan kemudian menjawab pertanyaan – pertanyaan kritis dan mengkonstruksinya. Terdapat beberapa poin pertanyaan yang harus dijawab ketika menganalisis skenario yang dicetus oleh Rabiger (2013), yaitu;

1. Apa pertanyaan pusat dramatis? Apa inti masalah yang perlu diselesaikan?
2. Apa hubungan antara plot konflik dan premis?
3. Apakah masalah utama tetap konsisten atau berkembang?
4. Jika berkembang, pada *scene* apa yang mengarah ke perkembangan?
5. Bagaimana tokoh terlibat masalah?
6. Apa atau siapa yang menggambarkan kekuatan lawan?
7. Apa langkah yang diambil tokoh untuk menyelesaikan masalah?
8. Apakah aksi tersebut dinamis?
9. Pertanyaan apa yang coba dipertanyakan oleh alur cerita?
10. Apakah plot mengandung tensi dramatis?
11. Bagaimana film ini berakhir?
12. Apakah konklusi film menjawab pertanyaan yang muncul di awal?
13. Apa struktur yang lebih besar dari plot?

14. Apakah ada masalah kredibilitas?

Poin – poin di atas adalah pertanyaan yang disusun berdasarkan susunan cerita, atau disebut sesuai dengan *structural level*, Rabiger (2013) menyebutkan analisis tersebut untuk memastikan skenario sudah memiliki struktur penceritaan yang benar (hlm. 95). Secara keseluruhan, menurut Rabiger (2013), analisis skenario berfungsi untuk dua hal. Pertama, menemukan inti dari cerita yaitu struktur, tokoh, logika cerita, dan tema. Kedua, untuk memetakan ide – ide kreatif, dan untuk menyesuaikan dengan proses kreatif yang sudah berlangsung. (hlm. 93). Ia menambahkan, melalui analisis skenario sutradara memiliki bahan – bahan untuk dikembangkan. Menurutnya, sebuah skenario yang sederhana dapat ditulis ulang dengan kreatifitas sutradara (hlm. 93).

1. *Spines*

Menurut Proferes (2005), *spines* adalah sebuah konsep atau pendorong yang memasuki setiap elemen cerita dan menyatukannya menjadi satu cerita utuh. Secara sederhana, *spines* adalah sebuah keinginan secara keseluruhan dari film. Terdapat dua *spines* yang akan ditemui, yaitu *film spine* dan *character's spine*. *Character's spine* dimiliki oleh tiap tokoh dalam setiap adegan. *Spines* sendiri berfungsi untuk membentuk dramatisasi dari *statement* film (hlm. 13). Pertama, seorang sutradara menurut Rabiger (2013) perlu menentukan *spines* utama dari film, yang diciptakan berdasarkan inteprentasi sutradara terhadap skenario. Sedangkan *spines* tokoh biasanya tidak jauh beda dari *film spines*. *Spines* tokoh juga harus menjadi sangat penting (hlm. 14).

2. *Character's Wants*

Kazan, (seperti dikutip dalam Proferes, 2005) mengemukakan bahwa penyutradaraan adalah mentransformasi psikologi menjadi perilaku. (hlm. 15). Menurut Proferes (2005), *wants* tokoh terdapat dalam satu film dan mengecil pada tiap tiap scene yang disebut scene wants. *Wants* berbeda dengan *spines*, dimana *wants* merupakan keinginan yang lebih kecil yang harus dicapai sebelum mendapatkan *spines* mereka. Ia menambahkan, ada tiga kemungkinan untuk membangun wants tokoh; (1) tokoh berhasil mencapai wants, (2) tokoh gagal, (3) teralihkan dengan wants yang lebih mendesak (hlm. 16 – 17).

3. *Dynamic Relationship*

Dinamika hubungan adalah bagaimana tokoh – tokoh dalam satu scene memandang satu sama lain. Dalam artian yang disampaikan oleh Proferes (2013), bukan memandang tokoh sebagai status hubungan seperti ‘suami’, ‘istri’, atau ‘kekasih’, melainkan cara pandanganya sesuai rasa, seperti ‘kebahagiaanku’, ‘harta karun’, dan lain – lain. (hlm. 16). Dinamika hubungan menggambarkan bagaimana tokoh saling memandang satu sama lain pada momen atau adegan yang sama. Pandangan tersebut dapat digambarkan lewat pandangan mata dan cara berinteraksi. Ia menambahkan, pandangan tokoh juga dapat berbentuk objektif maupun subjektif. Dinamika hubungan harus selalu diperhatikan dalam tiap *scene* (hlm. 16).

2.5.2. *Mise en Scene*

Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2013), *mise en scene* atau dalam bahasa berarti ‘memasukkan ke dalam adegan’ adalah seluruh elemen yang ada dalam gambar atau *shot* dari sebuah film. Adapula elemen dari *mise en scene* adalah cahaya, *setting*, kostum dan tata rias, serta *staging* (hlm. 113). Gibbs (2002) kemudian menambahkan, *mise en scene* adalah isi dari sebuah *frame*, dan bagaimana mereka disusun. Pengaturan isi dalam *frame* untuk menciptakan *mise en scene* meliputi hubungan aktor dengan *setting*, dengan kamera, hingga mampu mempengaruhi pandangan penonton (hlm. 5). Dalam menyusunnya, sutradara perlu mengetahui deskripsi suatu *scene* dengan detail, untuk menemukan bagaimana aksi dimainkan dan dapat berhubungan dari satu *shot* ke *shot* yang lain (hlm. 36).

Menurut Gibbs (2002), tak hanya menggabungkan elemen *mise en scene*, dalam menciptakannya, elemen tersebut harus bisa menimbulkan efek yang menarik. (hlm. 27). Baginya, dalam merancang satu adegan, sutradara harus membuat keseimbangan antara detail adegan dengan perspektif yang dibawa oleh film itu sendiri, pengetahuan tentang tradisi, juga konvensi (hlm. 39). Sebagai sutradara, perlu memperhatikan bagaimana seluruh elemen dari *mise en scene* bisa menciptakan perpaduan. Baginya, hubungan antar elemen haruslah terkesan lebih natural dan saling bekerja sama dibandingkan terlihat sengaja dibangun. (hlm. 40).

Menurut Gibbs (2002), pada medium film, terdapat dua cara berbeda yang bisa dibicarakan mengenai koherensi atau perpaduan antar elemen agar tercipta kesan natural. Pertama adalah repetitif, yaitu sebuah elemen yang memperoleh signifikansi melalui pengulangan, seperti konsistensi *tone* film dan sudut pandang.

Berikutnya, terdapat elemen tunggal yang merupakan elemen berbeda yang ada dalam satu momen. Elemen tunggal tersebut adalah bagaimana elemen selain *mise en scene*, serta bagaimana keputusan kreatif lainnya mampu berinteraksi untuk mencapai suatu efek yang signifikan. Bagi seorang sutradara yang berusaha mencapai ekspresi yang signifikan, sejauh mana pola yang koheren dapat dibangun akan menjadi sangat penting. Intinya, seluruh elemen yang diarahkan untuk masuk memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan dramatis. Untuk menciptakan ekspresi yang signifikan, sejauh mana pola yang koheren dapat didirikan kemudian menjadi sangat penting (Gibbs, 2002, hlm. 40 – 41). Keempat elemen *mise en scene* kemudian dijelaskan sebagai berikut;

1. *Setting* dan Properti

Bagi Gibbs (2002), *setting* dalam *mise en scene* menjadi karakteristik visual dan ciri dari suatu genre (hlm. 70). Bordwell, Thompson dan Smith (2013) kemudian menjelaskan, *setting* tidak hanya berperan sebagai lokasi kejadian dari suatu adegan dalam film, melainkan juga berfungsi secara dinamis sebagai elemen naratif. Bahkan *setting* dapat dimaksimalkan agar menjadi sebuah otentik tersendiri. *Setting* juga berpengaruh pada karakter maupun aktor. Keseluruhan bentuk dari *setting* juga mampu membantu para penonton untuk memahami cerita (hlm 115 – 118). Gibbs (2002) kemudian menambahkan, *setting* tidak hanya memberikan informasi mengenai karakter, melainkan bisa membicarakan hal lain (hlm. 69).

Salah satu elemen kecil dari *setting* adalah properti. Properti sendiri merupakan sebuah objek yang ada dalam *setting* yang memiliki fungsi

terhadap kejadian yang sedang berlangsung (Bordwell and Thompson, 2013, hlm. 118). Sebagai fungsi naratif, properti menjadi sebuah motif. Menurut Ozu (seperti dikutip oleh Gibbs, 2002) properti juga mampu berfungsi untuk mengumpulkan makna melalui penggunaan berulang, yang bisa dibangun bersamaan dengan situasi naratif. Properti juga mampu menggerakkan plot dan menunjukkan perubahan karakter secara naratif (hlm. 9 – 10).

2. Kostum

Seperti *setting*, kostum memiliki beragam fungsi spesifik ke dalam film. Tak kalah penting, penataan kostum juga dapat menguatkan sisi naratif dan karakteristik dari sebuah film. Kostum bisa menjadi sebuah motif, hingga mampu meningkatkan karakterisasi dan melacak perubahan sikap seorang karakter. Kostum juga dapat menjadi kualitas grafis. Kostum biasanya dibuat menyesuaikan dengan *setting* adegan. Namun tak jarang juga kostum bisa diberikan warna yang lebih menyala ketika karakter sedang berada dalam *setting* yang merupakan ruang publik (Bordwell and Thompson, 2013, hlm. 119).

3. *Lighting* dan warna

Di dalam film, pencahayaan lebih dari sekedar terang dan gelap sehingga penonton bisa melihat aksi. Area yang lebih gelap dan lebih terang di dalam *frame* akan membantu menciptakan komposisi dari setiap *shot*. *Lighting* kemudian akan memandu perhatian penonton pada objek dan aktivitas

tertentu. *Lighting* juga berfungsi untuk mewujudkan tekstur, seperti bentuk wajah, serat – serat kayu, bahkan kilauan berlian (Bordwell, Thompson, dan Smith, 2013, hlm. 125). Gibbs (2002) mengatakan, penataan cahaya, kamera, dan aktor dapat memberikan sebuah sugesti terhadap pembaca, juga memunculkan sisi dominasi satu karakter dari yang lain (hlm. 6).

Menurut Rabiger (2013), warna dapat menjadi desain dalam *frame* untuk mendukung fungsi dramatis dalam adegan (hlm. 347). Gibbs (2002), mengatakan bahwa warna adalah elemen ekspresif yang amat penting. Warna memiliki keunggulan yaitu berhubungan langsung dengan karakter. Hal tersebut terjadi dengan warna yang berada dalam kostum karakter, properti, *setting*, dan *lighting* (hlm. 8).

4. *Acting*

Menurut Bordwell, Thompson dan Smith (2013), salah satu elemen *mise en scene* adalah penampilan aktor, yang terdiri dari elemen visual, yaitu penampilan, gesture, ekspresi wajah, dan juga elemen suara, seperti suara dan efek. Performa aktor menjadi elemen terbesar dalam *mise en scene*, sehingga sebuah film memiliki beragam tipe akting. Maka dari itu, seorang sutradara harus mampu memahami tipe akting apa yang cocok dengan filmnya (hlm. 131). Aktor bergerak dengan tubuhnya, juga dengan wajahnya. Setiap gerakan karakter akan merepresentasikan karakter mereka. Menurut Gibbs (2002), *mise en scene* fokus terhadap aksi dan signifikansinya. Ketika elemen *mise en scene* yang lain sudah terancang,

penonton tidak akan mudah lupa dengan ekspresi yang dibawakan dengan mahir oleh para aktor (hlm. 12). Rabiger (2013) menyebutkan bahwa blocking atau staging berarti merancang posisi aktor dalam relasi dengan lawan mainnya, juga posisi aktor dalam relasinya dengan set atau lokasi, dan posisi kamera dengan aktor (hlm. 357).