

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Film merupakan suatu media yang menggabungkan antara gambar dengan suara. Unsur gambar dan suara yang telah digabungkan, akan menjadi suatu naratif yang akan disajikan kepada penonton. Film naratif memiliki unsur sebab-akibat yang membuat suatu adegan menjadi runtut dan berkesinambungan. Film memiliki suatu daya tarik yang besar bagi penonton karena mampu membawa penonton merasakan sensasi dari gambar dan suara yang dipertunjukkan.

Menurut Rabiger & Hurbis-Cherrier (2013), semua yang terlihat dalam *frame* dan dipertunjukkan dalam suatu film yang mengandung makna disebut *Mise-en-Scene*. *Mise-en-scene* mempengaruhi kondisi psikologis penonton dan menggiring *mood* di dalam film. Film yang berhasil tak luput dari kerja seorang sutradara. Sutradara memimpin seluruh aspek dalam hal kreatif yang berhubungan dengan film.

Menurut Doyen (2012), meskipun dibantu oleh tim kreatif dari divisi lain, sutradara paling memahami konsep, visi, dan misi yang spesifik untuk disampaikan dalam film yang dibuatnya. Sutradara dapat menyalurkan emosi film kepada penonton, salah satunya melalui aktor yang memerankan karakter dalam cerita. Sutradara harus memahami isi naskah cerita dan dapat menyalurkan pengalaman dan pengetahuan kepada aktor sebagai acuan dan landasan aktor dalam memerankan karakter dalam naskah cerita (hlm. 6).

Menurut John Costello (2006), tokoh protagonis merupakan tokoh utama yang menjalankan cerita. Ketika tokoh protagonis ingin mendapatkan keinginannya, terdapat tokoh antagonis yang menghalangi tokoh protagonis dalam perjalanan mencapai keinginannya. Tokoh protagonis biasa populer sebagai pahlawan, sedangkan tokoh antagonis populer sebagai penjahat atau lawan dari protagonis (hlm. 65).

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan visualisasi oleh sutradara dalam menggambarkan hubungan antara protagonis dan antagonis melalui *mise en scene* dalam film Setengah Nada Bergeming?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan akan dibatasi pada *blocking scene* 1 *shot* 3, *shot* 5, *shot* 6, *shot* 7 dan *shot* 9. Karena pada *shot* ini *blocking* memperlihatkan hubungan antara tokoh protagonis dan antagonis.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini agar penulis dapat memvisualisasikan sebuah hubungan antara tokoh protagonis dan antagonis melalui *blocking*.

1.5. Manfaat Skripsi

a. Bagi Penulis

Bahan pembelajaran dalam perancangan *blocking* berdasarkan naskah yang diterima dari penulis skenario. Menjadikan *blocking* sebagai pendukung dalam perancangan fungsi dan makna dalam suatu film.

b. Bagi Universitas

Skripsi ini dapat membantu menambah pustaka skripsi ilmiah dan menjadi sumber pembelajaran dan serta tolak ukur kelulusan khususnya di jurusan film.

c. Bagi Pembaca

Untuk pembelajaran dalam hal perancangan *blocking* di dalam sebuah film khususnya untuk mahasiswa yang sedang mencari referensi terkait *blocking*.