

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Sutradara**

Rea dan Irving (2010), mengatakan bahwa sutradara adalah seorang yang memberikan hasil kreatif dalam suatu produksi film sehingga menimbulkan suatu efek di dalam film. Seorang sutradara menyampaikan visi kedalam sebuah bentuk gambar dan suara yang telah disusun untuk memberikan suatu emosi dan imajinasi kepada penonton. Sutradara bertanggung jawab penuh atas seluruh aspek cerita dari awal hingga akhir.

Sutradara juga bertanggung jawab penuh terhadap aspek-aspek yang terdapat didalam suatu *frame*. Sutradara juga harus mengerti bagaimana seluruh aspek yang ada dalam suatu *frame* dapat mengkomunikasikan sesuatu, baik secara implisit maupun eksplisit. Sutradara juga harus bisa bekerja sama dengan seluruh kepala kru dari masing – masing divisi untuk membantu dalam menciptakan gambar dan suara sesuai visi dalam film tersebut.

Seorang sutradara harus bisa berkomunikasi melalui elemen-elemen yang ada dalam suatu film. Selain dapat menguasai elemen-elemen tersebut, seorang sutradara juga harus bisa berkomunikasi dengan aktor, tentang teknis dari pra produksi hingga paska produksi sehingga menghasilkan film yang sempurna (Rooney dan Belli, 2011, hlm. 15).

### **2.1.1. Tugas Sutradara**

Menurut Rabiger (2013) sutradara bukan hanya bekerja saat *shooting* berlangsung, sutradara juga bekerja dari tahap *development*, pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Sutradara memiliki ide kreatif yang akan dibawa dari tahap *development* hingga paska produksi. Karena itu, visi sutradara harus tersampaikan secara jelas dari satu tahap ke tahap lainnya. Tugas sutradara dari keempat tahap tersebut, yaitu:

#### **1. Development**

- a. Bekerja secara *triangle system* dengan Produser dan Penulis Skenario untuk membahas cerita.

#### **2. Pra Produksi**

- a. Menganalisa cerita untuk menentukan unsur dramatik, penyampaian informasi dan hal-hal yang berhubungan dengan estetika dengan menginterpretasi skenario.
- b. Mendiskusikan hasil dari interpretasi skenario kepada Produser dan setiap Kepala Divisi (sinematografi, artistik, suara, editing).
- c. Bersama Produser memilih kru yang akan terlibat dalam proses produksi.
- d. Melakukan casting dibantu dengan *Casting Director* dan Asisten Sutradara dalam mencari pemain utama dan pendukung.
- e. Melakukan *reading* dan *rehearsal* kepada pemain utama dengan menyampaikan visi dan misi yang telah dibuat.
- f. Sutradara membuat *blocking*, *staging*, *shot*, dan *floorplan*.

- g. Melakukan final diskusi seluruh visi dan misi Sutradara secara bersama-sama dengan kru dan pemain untuk persiapan produksi.

## **2. Produksi**

- a. Sutradara bekerja sama dengan asisten sutradara dalam berlangsungnya proses produksi.
- b. Berkordinasi kepada pemain apabila dirasa kurang sesuai dalam hal akting.
- c. Mengambil setiap keputusan dengan tepat dan cepat dalam lingkup kreatif ketika ada permasalahan di lapangan.
- d. Melihat *preview* hasil *take* untuk memastikan produksi sesuai dengan yang direncanakan.
- e. Mengambil setiap keputusan dengan tepat dan cepat dalam lingkup kreatif ketika ada permasalahan di lapangan.

## **3. Paska produksi**

- a. Berdiskusi dengan editor hasil *rough cut* dan *fine cut*.
- b. Berdiskusi dengan penata musik berdasarkan konsep yang telah ditentukan pada pra produksi.
- c. Mengevaluasi dalam *mixing* berdasarkan konsep yang telah ditentukan pada pra produksi.
- d. Berdiskusi dengan Produser dan Sinematografer mengenai hasil koreksi warna berdasarkan konsep yang telah ditentukan pada pra produksi

### 2.1.2. Kordinasi Sutradara dengan Tim Produksi

Menurut Rabiger (2013), seorang sutradara harus memiliki tanggung jawab kepada setiap kru. Sutradara harus memberikan suatu arahan dan kendali kepada masing-masing departemen kru. Setiap kru pun harus memiliki inisiatif untuk melakukan apa yang sudah diarahkan oleh sutradara, tidak hanya menunggu dari arahan sutradara (hlm. 424).

Sebelum hari *shooting*, setiap kru harus berkordinasi dan mengkomunikasikan mengenai detail untuk setiap departemen. Begitu juga sutradara, seorang sutradara juga harus mengetahui dasar-dasar teknis setiap departemen agar sutradara dapat mengkomunikasikan hal khusus dalam teknis (hlm. 424).

Rabiger dan Hurbis (2013) membagi menjadi beberapa poin, yaitu :

1. Mengkomunikasikan konsep, cerita, dan tujuan film kepada seluruh kru inti dan memberikan alasan mengapa sutradara memilih konsep, cerita, dan tujuan.
2. Mempersiapkan naskah cerita dan *floor plan* untuk ditunjukkan kepada kru inti.
3. Mengkomunikasikan *blocking* dan pencahayaan dengan tepat.
4. Jangan melakukan perubahan secara mendadak atau hal yang ceroboh.
5. Membawa rasa semangat dan energik ke dalam sebuah *project*.

6. Mendengarkan saran dari kru lain. Setidaknya disaring terlebih dahulu oleh asisten sutradara.
7. Menghormati keahlian setiap kru dan biarkan mereka melakukan tugasnya.

## 2.2. *Mise-En-Scene*

*Mise-En-Scene* berasal dari bahasa Prancis pada tahun 1950an (Roberts & Wallis, 2002). *Mise-En-Scene* dapat diartikan dalam tindakan beberapa elemen kedalam kerangka film, seperti mengatur seluruh elemen yang ada di dalam *frame* (Turner, 2006). Emosi dan *mood* akan diberikan dalam sebuah framing kepada penonton yang melihatnya sesuai konsep yang diinginkan oleh sutradara (Gibbs, 2002).

Menurut Sikov (2010), *Mise-En-Scene* merupakan kombinasi dari setiap elemen-elemen visual yang terdapat dalam sebuah *frame* atau gambar, sehingga menghasilkan sebuah makna yang akan disampaikan kepada penonton. *Mise-En-Scene* memiliki beberapa elemen *visual* yang telah terkonsep oleh sutradara. Elemen yang ada dalam *Mise-En-Scene* adalah *setting*, properti, dekorasi, aktor, *blocking*, kostum, dan pencahayaan.

*Setting* merupakan hal penting yang bisa kita lihat di dalam sebuah film. Fungsi *setting* yaitu memberikan kita tentang informasi lokasi dan waktu dalam film. *Setting* menciptakan suatu efek dramatis yang bisa dimasukkan dengan unsur artistik. Unsur artistik inilah yang dapat dikontrol oleh sutradara dalam menyampaikan visi dan misi yang telah dibuat.

Properti merupakan bagian dari *setting*, properti juga menjadi penting ketika kita membuat konsep untuk menjalankan suatu cerita. Properti di dekorasi

sedemikian rupa agar mendukung unsur dramatik yang ingin ditunjukkan pada sebuah *frame*.

Properti memiliki turunan lagi berdasarkan jenisnya, terdapat lima jenis properti yaitu *set prop*, *decorating*, *hands prop*, *prop action*, dan *mechanical prop*. Semua jenis properti tersebut memiliki tugasnya masing-masing. Properti dapat dibuat atau menggunakan yang sudah ada, tergantung dari *setting* yang dibutuhkan dalam cerita. Oleh karena itu, properti menyesuaikan berdasarkan kebutuhan cerita (Rizzo, 2005).

Aktor merupakan pemain yang mengerti bagaimana dengan berakting dapat menyampaikan suatu pesan sesuai visi sutradara. Akting dan menyutradarai adalah sebuah seni. Jadi setiap yang dilakukan aktor bukanlah hal spontan yang dibuat, tetapi terdapat rancangan dan latihan yang matang. Sebuah akting harus dapat dikontrol oleh seorang aktor, karena sebuah akting yang dimainkan oleh aktor adalah sebuah pesan yang akan tersampaikan kepada penonton.

Kostum yang digunakan oleh aktor merupakan pesan pendukung bagaimana penonton melihat karakter yang berakting di dalam sebuah film. Kostum memiliki *style*, warna dan tekstil yang dapat memberikan informasi mengenai suatu waktu. Kedudukan karakter juga dapat digambarkan melalui kostum. Bagaimana tekstur dan bahan kain dapat menjelaskan bagaimana kehidupan sosial karakter dalam cerita.

Pencahayaan bukan hanya bertujuan untuk menerangi lokasi. Pencahayaan menentukan bagaimana *mood* tercipta dalam suatu adegan. Bagi sutradara, pencahayaan bukan hanya untuk menerangi semata tetapi menjelaskan tentang

bagaimana kondisi film. Jika film horror menggunakan pencahayaan yang terang pada semua *frame*, maka ketegangan tidak akan terjadi di dalam film horror.

Komposisi mengarah kepada *frame* dan bagaimana elemen *mise-en-scene* yang muncul di dalamnya. Karena bercerita melalui visual, komposisi di dalam *frame* harus diperhatikan. Karena dengan komposisi, kita dapat menciptakan sebuah karakter yang menyenangkan, kuat, membuat sebuah karakter menjadi cemas, memberikan sebuah ketenangan, dan sebagainya.

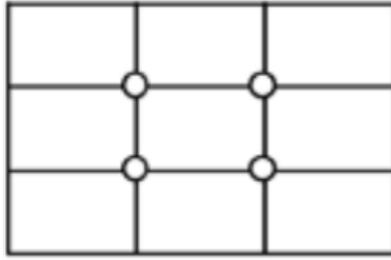
### 1. *Lead Room*

Ketika karakter melihat ke arah kiri *frame*, maka karakter harus ditempatkan di kanan *frame*. Dari *framing* ini, penonton akan merasa nyaman dalam menonton. Ruang kosong tersebut yang dinamakan *lead room* atau *lead space*.

Jika aktor berada di sebelah kiri *frame* melihat ke arah kiri *frame* dan ruang kosong nya berada di belakang, maka hal ini akan memberikan kesan tidak nyaman karena mereka akan melihat pinggir *frame*.

### 2. *Rule of Thirds*

Komposisi dasar lainnya dalam film adalah *rule of thirds*. Untuk penggunaannya, kita dapat membayangkan sebuah *frame* dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal yang membentuk tiga kotak horizontal dan tiga kotak vertikal.



Gambar 2.1. *Rule of Thirds*

(*Cinematography: Theory and Practice: Image making for Cinematographers and Directors*, 2016)

Titik bertemunya antara garis horizontal dan vertikal merupakan *point of interest* dimana sebuah objek penting diletakkan. *Point of interest* ini yang membuat penonton akan merasa nyaman sehingga bagian tengah *frame* sengaja dikosongkan atau dibuat bersih.

### 3. *Static Composition*

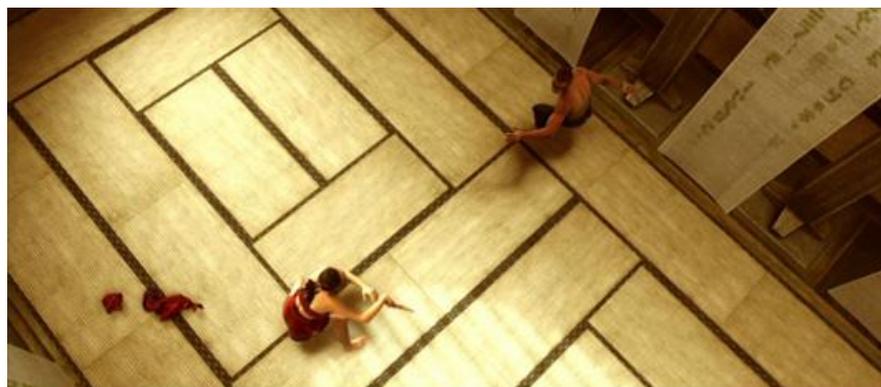
Komposisi dengan mayoritas dari garis horizontal dan garis vertikal disebut *static composition*. Secara teoritis, *static composition* akan membawa penonton merasa tenang, tenteram, dan damai.



Gambar 2.2. Contoh *Static Composition*  
(Hero, 2002)

#### 4. *Dynamic Composition*

Komposisi yang memiliki banyak garis diagonal disebut *dynamic composition*. Diagonal berbicara tentang kehebohan dan menggambarkan gangguan. Hal ini berlawanan dengan *static composition* yang menggambarkan tenang dan damai.



Gambar 2.3. Contoh *Dynamic Composition*  
(Final Flight The Osiris, 2003)

Menurut Thompson & Bowen (2013), dalam penempatan visual di dalam *frame* dan seluruh elemen visual yang sudah diatur bertujuan untuk menyampaikan

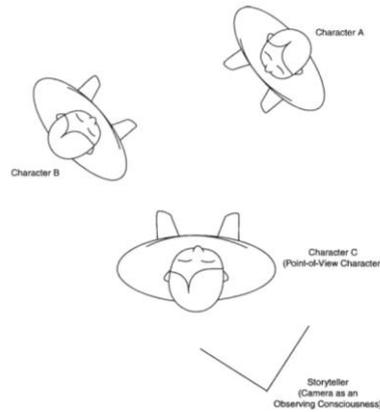
ekspresi cerita di dalam sebuah film. Lalu objek yang ditempatkan di dalam *frame* juga bertujuan untuk membuat estetika di dalam film tersebut yang berisi makna untuk disampaikan kepada penonton yang menjadi sebuah komposisi (hlm. 33-34).



Gambar 2.4. Contoh Komposisi  
(*Film Directing Fundamental*, 2018)

### 2.3. *Blocking*

Ketika aktor sudah menguasai bagaimana rancangan dan latihan sesuai pesan yang ingin disampaikan, maka aktor juga harus menguasai *blocking*. *Blocking* bukan hanya soal penempatan aktor, tetapi *blocking* dapat menciptakan sebuah keharmonisan dari satu elemen hingga elemen lainnya. *Blocking* yang terkonsepkan akan membentuk suatu unsur dramatik. Biasa makna dari *blocking* bersifat tersirat. Lewis (2013) mengatakan *blocking* adalah bagaimana sutradara menempatkan kamera dan aktor.



Gambar 2.5. Contoh *Blocking*  
 (*Directing :Film Techniques and Aesthetics*, 2008)

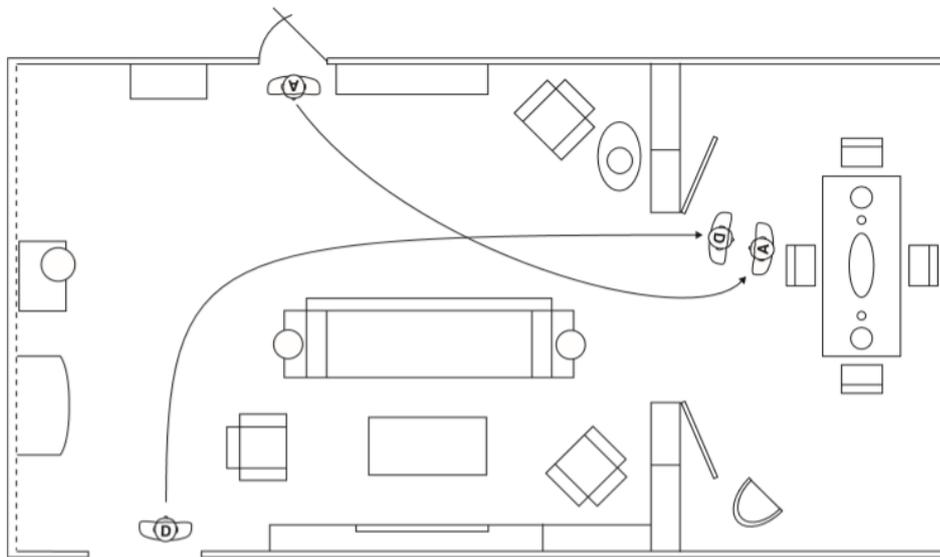
*Staging* merupakan suatu perpindahan atau pergerakan aktor yang ada dalam set di sebuah *frame*. *Staging* mengatur bagaimana penonton terlibat di dalam cerita (Thompson dan Bowen, 2013).

Ada delapan *blocking* yang bisa disebut *staging* menurut Proferes (2018, hlm. 28-29), yaitu :

1. Mencapai kewajiban yang fungsional dari sebuah adegan yang dipertontonkan. Dengan kata lain kita harus mempertunjukkan dalam sebuah *scene* yang diperankan.
2. Mempertunjukkan karakter di dalam film tersebut. Sehingga penonton akan mengetahui bagaimana keadaan psikologis dari karakter tersebut. Sutradara juga akan menggunakan *staging* untuk menggambarkan pemikiran karakter dalam film tersebut.

3. Menggambarkan sebuah hubungan relasi antar karakter di dalam film. *Staging* juga memberikan efek kepada dominasi karakter di setiap *scene* yang ada di dalam film tersebut.
4. Memperlihatkan lokasi atau tempat yang menjadi *point of interest* penonton yang membuat penonton akan mengetahui tujuan dari karakter bergerak. *Staging* juga memperlihatkan suatu keadaan lokasi di dalam suatu film.
5. Menjelaskan pembagian ruang pada setiap karakter dalam film. Penonton akan mengetahui sebuah informasi bagaimana setiap karakter di dalam film melalui *staging*.
6. Mengarahkan kemana penonton akan melihat karakter di dalam suatu film. Penonton akan sadar bahwa informasi yang diberi melalui *staging* akan jelas.
7. Memberi suatu penekanan terhadap karakter di suatu cerita. Bagaimana *staging* dapat menjelaskan maksud dari suatu cerita dan menciptakan sebuah pertanyaan atas apa yang dilakukan oleh karakter tersebut.
8. Menjelaskan penggambaran di dalam *frame*.

Seorang sutradara harus dapat memahami isi sebuah skenario, kemudian dapat membuat sebuah rancangan yang akan diaplikasikan melalui *blocking*. Dari *blocking* tersebut harus terdapat motivasi yang akan menyampaikan suatu makna. Hal lain yang tidak boleh dilupakan adalah *blocking* yang natural, sehingga penonton tidak merasa aneh dengan setiap perpindahan *blocking* tersebut (Rooney & Belli, 2011).



Gambar 2.6. *Staging for Dramatic Block*  
(*Film Directing Fundamentals*, 2018)

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) juga mengatakan bahwa pergerakan yang dilakukan oleh karakter di dalam ruangan juga sangat penting. Ruang mengidentifikasi sebuah wilayah, wilayah menandakan siapa yang memiliki kekuatan, siapa yang berkuasa dan memiliki dominasi. Ia juga menambahkan bahwa ruang berbicara dengan keintiman atau hubungan antar karakter. Apakah setiap karakter saling terisolasi dan berjauhan atau karakter saling intim dan berdekatan (hlm. 393).

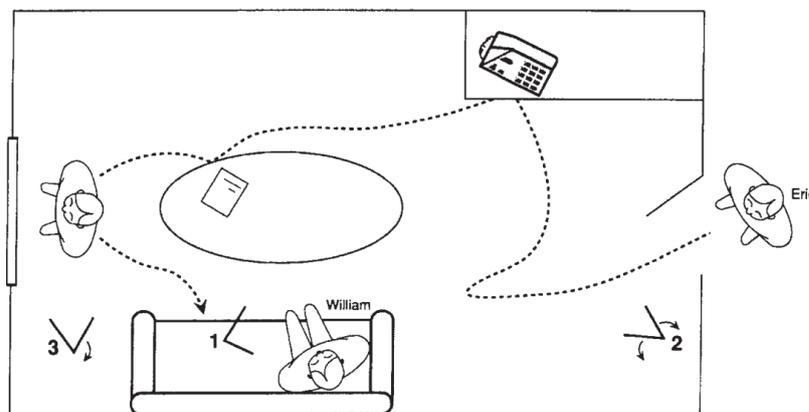
#### **2.4. Floor plan**

Proferes (2018) menyebut pada suatu pertunjukan teater, sutradara biasa merancang *blocking*, adegan maupun pergerakan bersama aktor saat berada di lokasi secara langsung. Hal ini sangat masuk akal untuk suatu pertunjukan teater, tetapi tidak untuk film. Karena itu, pentingnya *blocking* aktor dan penempatan kamera di lokasi yang sebenarnya melalui *floor plan*. *Floor plan* membantu

sutradara dalam membuat suatu adegan dalam *scene* sebelum direkam oleh kamera (hlm. 31).

Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013) mengatakan *floorplan* adalah sebuah gambar skema yang dilihat dengan menggunakan perspektif *bird's eye*. Di dalam skema tersebut, terdapat detail-detail lokasi, posisi, *blocking* aktor, serta penempatan dan pergerakan kamera. *Floor plan* juga membantu sinematografer untuk menempatkan kamera beserta dengan peletakan *lighting* (hlm. 304-305).

Menurut Rea dan Irving (2010), sutradara harus memiliki persiapan ketika hendak datang ke lokasi *shooting*. Kemungkinan masalah yang terjadi tiba-tiba selalu ada, hanya sutradara yang memahami dan memiliki materi yang matang sehingga *shooting* dapat berjalan dengan lancar. *Floor plan* membantu sutradara dalam membentuk motivasi di dalam *blocking* maupun perancangan kamera.



Gambar 2.7. Contoh *Floor Plan*  
(*Directing :Film Techniques and Aesthetics*, 2008)

## 2.5. Karakter

Field (2005, hlm.43-44) mengatakan bahwa pembentukan karakter merupakan hal yang menantang, dikarenakan seorang manusia nyata harus memiliki peran dalam

menghadapi berbagai situasi untuk karakter yang dibuat dalam suatu cerita. Sebuah *keyword* di dalam naskah mengaitkan antara susunan cerita dan karakter adalah sebuah insiden. Field juga menambahkan, film yang baik adalah film yang dapat memperlihatkan sebuah kedetailan peristiwa. Karakter akan melakukan sesuai insiden yang akan terjadi.

Bernhart (2003) mengatakan bahwa karakter seharusnya dibuat semenarik mungkin agar mudah diingat. Karakter harus bisa membawa penonton mengikuti dan merasakan apa yang mereka lihat. Karakter merupakan hal sangat penting selain pentingnya struktur dan pergerakan naratif (hlm. 4).

### **2.5.1. Protagonis**

Russin dan Downs (2012) mengatakan, karakter protagonis merupakan karakter atau tokoh utama dalam suatu cerita yang membuat cerita berjalan dan biasanya ditunjukkan sebagai seorang pahlawan. Kata “protagonis” berasal dari drama Yunani Kuno, dimana seorang tokoh atau karakter terlibat dalam aksi-dialog dalam cerita tersebut. Biasanya karakter protagonis akan diperkenalkan di awal penceritaan agar penonton dapat mengetahui apa latar belakang karakter dan dapat berempati kepada karakter tersebut (hlm. 154).

### **2.5.2. Antagonis**

Menurut Russin dan Downs (2012, hlm. 158), karakter antagonis merupakan seorang manusia, tempat atau hal yang berlawanan dengan karakter protagonis dalam mencapai tujuannya. Karakter antagonis dapat berupa manusia, hewan, alam atau bahkan bisa sesuatu yang supernatural. Hal ini juga dapat menjadi konflik batin

dari karakter protagonis. Karakter antagonis harus tampil lebih kuat, karena jika karakter antagonis lemah, maka konfliknya akan lemah.

## **2.6. Hubungan Ayah dan Anak**

Ayah merupakan kepala keluarga yang mengatur seluruh hal yang berhubungan dengan keluarga. Ayah merupakan seorang yang sosok disegani oleh anak-anaknya, sehingga setiap yang ayah perintahkan akan dipatuhi oleh anaknya. Tetapi ada beberapa waktu seorang ayah akan menyerahkan semua kepada istri (Setiono, 2011).

Menurut Santrock (2004), remaja akan lebih menikmati bagaimana menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari bersama ayah dibandingkan ibu. Interaksi antara remaja dengan ayah akan membuat remaja mengalami pertumbuhan yang positif. Ayah yang memberikan perhatian, keakraban dan dapat diandalkan merupakan panutan bagi remaja.

Menurut Dirgagunarsa & Sutantoputri dalam Widiastuti & Widjaja (2004), sebuah hubungan ayah dengan anak remaja dalam keluarga akan terlihat adanya efek yang hangat ketika hubungan antara ayah dan anak berjalan dengan baik. Jika kepala keluarga tidak berfungsi dan tidak berjalan dengan baik sebagai sosok ayah, maka terjadi relasi yang kurang baik.