

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Director**

Menurut Dancyger (2006) , sutradara adalah orang yang mengubah naskah menjadi bentuk visual. Pada saat tahap *pre-production*, sutradara mempunyai peran yang sedikit dibandingkan dengan penulis naskah. Ketika tahap *production*, sutradara harus mengatur *screenplay*, *blocking*, *shot*, dan aktor agar sesuai dengan apa yang sutradara inginkan. Pada tahap *post-production*, peran sutradara menjadi berkurang. Sutradara akan memantau bagaimana *editor* bekerja. Kesimpulannya sutradara bekerja pada keseluruhan tahapan film (hlm. 3–4).

Barnwell (2008) juga mengatakan bahwa sutradara memang memiliki tanggung jawab yang besar dalam filmnya. Termasuk tanggung jawab dalam mengatur aktor di depan kamera (hlm. 15).

Hal pertama yang dilakukan sutradara adalah memiliki visi dan ide dari diri sendiri yang akan menginterpretasi akan naskah film itu. Sehingga sutradara dan penulis naskah akan bekerja bersama pada saat awal perkembangan naskah film. Sutradara harus memiliki ide-ide yang membuat film menjadi menarik (Rea & Irving, 2010, p. 1).

Selain tugas-tugas itu, sutradara memiliki tugas lainnya. Menurut Rabiger (2008), sutradara harus bisa berkolaborasi atau bekerjasama dengan semua orang yang ada di produksi filmnya. Hal itu harus dilakukan oleh seorang sutradara karena

dalam *cinema*, film tidak hanya dibuat oleh sutradara. Film dibuat oleh departemen lain seperti misalnya penulis naskah, *director of photography*, *art director*, musisi, *sound designer*, dan lain-lain (hlm. 5).

Nolan (seperti dikutip dalam Rabiger, 2008, hlm.5) berkata bahwa dirinya sebagai sutradara menjadi seperti lensa manusia yang berusaha memfokuskan dan menyatukan akan semua usaha dari semua orang. Pekerjaan utamanya hanyalah menentukan keputusan akan pekerjaan orang-orang yang bekerja dengannya dan menyatukannya menjadi satu pemahaman dan pemikiran.

## **2.2. Aktor**

Saroengallo (2008) mengatakan bahwa aktor adalah orang yang memerankan seorang tokoh dalam sebuah film. Aktor dapat dipilih oleh seorang sutradara yang sudah mempunyai gambaran akan aktor yang akan memerankan tokoh dalam naskah yang sudah sutradara baca. Sehingga hal itu dilakukan sutradara pada saat *casting*. Pada tahap ini sutradara akan memilih aktor sesuai dengan imajinasinya yang akan tepat untuk memainkan tokohnya di dalam filmnya. Ketika memilih aktor, sutradara tidak hanya memilih pada saat tahap *casting* saja. Sutradara bisa saja menemukan aktor yang tepat untuk filmnya ketika berada di tengah jalan. Ketika sutradara bertemu seseorang yang cocok untuk memerankan tokoh dalam filmnya, sutradara bisa saja memilih orang itu menjadi aktor dalam filmnya tanpa melalui tahap *casting*. Hal ini dilakukan karena kriteria untuk menjadi aktor ini dapat ditemukan dalam setiap orang. Hanya saja orang itu sesuai tidak dengan kriteria yang sutradara inginkan (hlm. 149-152).

Rea & Irving (2010) juga berpendapat bahwa aktor harus bisa menyampaikan akan karakter yang dia mainkan di dalam film. Aktor yang baik adalah aktor yang bisa menjadi seperti karakter yang dia mainkan di dalam film. Pada akhirnya penonton akan melihat aktor yang memerankan karakter itu. Sehingga sutradara harus selektif dan pintar untuk menuntun aktor agar sesuai dengan apa yang sutradara inginkan (hlm. 243).

Pemeran utama di dalam sebuah film adalah aktor yang menjadi karakter utama dalam sebuah film. Secara tidak langsung seluruh keseluruhan cerita akan berkisah dan berpusat pada pemeran utama. Aktor utama bertanggung jawab untuk memerankan karakter tokohnya karena penonton tidak akan melihat akan kriteria karakter yang sutradara lihat, tetapi penonton akan melihat akan aktor yang berperan sesuai arahan sutradara untuk menjadi seperti tokoh di dalam film. (hlm. 246).

Peran dalam sebuah film dapat dimainkan oleh semua orang. Aktor yang memainkan peran itu memiliki cara tersendiri untuk memainkan perannya. Maka dari itu, hal ini sangatlah bersifat subjektif. Beda orang maka beda pemeranan. Pelafalan, gerak tubuh, dan hal-hal kecil lainnya akan berbeda-beda untuk setiap aktor yang memerankan seorang tokoh di dalam film (Blair, 2008, p. 1).

Aktor sendiri juga memiliki tugas lain yang penting, yaitu bertanggung jawab untuk menghibur penonton. Aktor yang sadar akan hal ini dapat memainkan perannya dengan sangat baik dan membuat penonton menjadi terhibur setelah menonton film. Ibaratnya aktor harus berkomunikasi dengan penonton agar

penonton dapat merasakan peran aktor tersebut dan menjadi terhibur (Corney, 2002, p. 28).

### **2.2.1. Akting**

Tucker (2003) menjelaskan bahwa akting adalah apa yang dilakukan aktor untuk penonton. Akting yang dilakukan aktor harus menyeluruh dan dapat dipercaya, sehingga penonton tidak akan merasa akting itu palsu atau tidak nyata. Akting yang dilakukan aktor harus mengalir secara natural dan realistis. Teori tentang akting ini menyinggung sekali dengan teori dari aktor Russia, yaitu Konstantin Stanislavsky (1863-1938). Teknik Stanislavsky yang menjadi dasar dalam berakting adalah “*The Method*”. Ini adalah teknik yang mendasari tentang bagaimana cara berakting dengan baik yang pada saat itu membawa kesuksesan pada *Moscow Art Theater* (hlm. 99-102).

Teori Stanislavski (1863-1938) ini juga disinggung di dalam buku *Directing Film Techniques and Aesthetics* milik Rabiger (2008). Disebut sebagai akting karena mereka beraksi kepada orang lain. Agar terlihat seperti akting, aktor tersebut harus mempertahankan dan mendisiplinkan akan imajinasinya (hlm. 215-216). Berikut adalah beberapa cara untuk aktor agar dapat ber-akting yang dibedah oleh Rabiger dalam bukunya, yaitu:

#### **1. *Justification***

Setiap dari aksi yang diberikan oleh aktor harus sesuai dengan kehidupan manusia. Artinya aksi itu harus logis, sesuai dengan latar belakang karakter,

sejarah, pengalaman, dan relasi terhadap sekitarnya. Sehingga akting tidak terlihat seperti dibuat-buat (hlm. 216).

## 2. *Imagination*

Aktor harus berimajinasi sesuai perannya. Seperti halnya seseorang aktor yang mendapat peran menjadi anak kecil. Ia harus berimajinasi bahwa dirinya menjadi dan berperilaku seperti anak kecil (hlm.216).

## 3. *Focus and Relaxation*

Aktor harus melakukan aksinya tanpa rasa janggal dan nyata. Seperti contohnya ketika aktor melakukan suatu aksi, ia harus melakukan hal itu tanpa paksaan apapun. Ia harus fokus dan membuat dirinya menjadi tenang. Banyak aktor yang melakukan suatu aksi tetapi karena tekanan lain, aktor menjadi canggung dan aksinya terlihat aneh (hlm. 216).

## 4. *Losing and Regaining Focus*

Aktor terkadang kehilangan akan fokus dalam pendalaman karakternya. Ketika ditengah aksinya, aktor menjadi terlihat kehilangan karakternya dan menjadi aneh. Penonton akan menyadari hal itu karena penonton selalu melihat akan layar terus menerus. Aktor harus menstabilkan fokusnya dan kembali menjadi karakter yang dia alami (hlm 216-217).

## 5. *The Mind-Body Connection*

Pemikiran dan bahasa tubuh aktor harus sesuai. Sehingga akting menjadi terlihat masuk akal. Ketika aktor sedang melakukan suatu aksi, aksi itu selalu

didasari dari pemikirannya. Sang aktor melakukan seperti hal itu karena berpikir demikian. Kedua hal ini harus saling berkaitan (hlm. 217).

6. *Developing The Character's Interior Life*

Aktor harus mendalami setiap detail dari karakternya. Keinginan, cara berpikir, ingatan, dan imajinasi karakter sangat mempengaruhi bagaimana cara aktor untuk beraksi. Dengan begitu, aktor dapat mengerti bagaimana karakter ini akan beraksi. Pada akhirnya aktor akan berpikir dan beraksi sesuai dengan karakter yang dia alami (hlm. 217).

7. *Interior Monologue*

Dengan mengembangkan pendalaman karakter, aktor mengetahui akan pemikiran yang ada pada dirinya. Sehingga ketika melakukan sesuatu, aktor secara tidak sengaja akan menentukan aksinya sendiri karena perbincangan yang terjadi di dirinya. Hati nuraninya seakan berbicara sesuatu yang mempengaruhi bagaimana dia akan beraksi (hlm. 218).

8. *Isolation and Communion*

Cara ini untuk mendapatkan adegan yang hidup. Aktor berusaha untuk mengisolasi dirinya atau bersosialisasi dengan aktor lainnya. Hal ini sering digunakan beberapa aktor untuk mendapatkan karakternya. Dengan begitu adegan yang diambil menjadi terasa lebih nyata (hlm. 218).

#### 9. *Action*

Aksi dari aktor memang berupa gerakan, tetapi terkadang dialog juga merupakan aksi dari aktor tersebut. Dengan bahasa non-verbal kita menjadi mengerti akan apa yang aktor lakukan dan apa yang akan aktor lakukan (hlm. 218).

#### 10. *Objectives*

Aktor harus mengetahui akan tujuan dari karakter. Sehingga apapun yang aktor lakukan dan pikirkan, semua harus mengerucut kepada tujuan karakter di dalam film. Dengan begitu aksi dari aktor didasari dengan motivasi yang masuk akal (hlm.218-219).

#### 11. *Subtext*

Ketika aktor membaca sebuah kalimat, bukan berarti kalimat itu memiliki arti tersurat. Pada dasarnya setiap kalimat dialog yang didapat oleh karakter mempunyai sebuah motivasi. Seorang berkata, “Jadi, sampai jumpa minggu depan, mungkin?”. Kalimat itu memiliki arti tersurat bahwa ia menanyakan apakah mereka akan berjumpa lagi di minggu depan. Tetapi motivasi yang diberikan berbeda. Tergantung dari karakter yang aktor itu mainkan. Jika karakter berisi dengan drama melankolis yang suka sekali dengan kesedihan, kalimat itu bisa dia katakan dengan kesedihan, kelabilan, dan seperti keinginan yang ingin ia capai tetapi tidak bisa. Hal itu memberikan petunjuk untuk aktor untuk menambahkan *subtext* pada dialog sesuai dengan karakter yang dia mainkan (hlm. 219).

12. *Business and Personalizing*

Tahap ini memperingatkan aktor agar selalu melihat akan masalah pada karakter dan hal-hal personal yang ada pada karakter yang dia mainkan. Dalam pengadeganan, unsur ini sangat membantu bagi aktor untuk berakting. Aktor menjadi mengerti apa yang akan dia lakukan dan membuat adegan menjadi lebih hidup. Hal-hal kecil yang aktor lakukan, akan membuat akting menjadi lebih natural dan hidup (hlm. 219-220).

13. *Adapting and Anticipating*

Aktor harus memikirkan akan adaptasi dari karakter dan antisipasi karakter yang dia mainkan karena kedua hal ini sangat bersinggungan dengan masalah yang karakter itu punya. Dalam kehidupan, manusia akan selalu mengalami perkembangan dan antisipasi bagi dirinya saat dia berada pada sebuah masalah. Hal inilah yang harus digali oleh aktor agar aktor lebih terlihat mendalami karakter (hlm. 220).

14. *Sense Memory*

Aktor harus memahami akan latar belakang dari karakter yang dia mainkan. Dalam tahap ini aktor harus mengerti akan ingatan-ingatan karakter yang istimewa. Ingatan ini akan memicu akting dari aktor. Aksi kecil seperti perasaan melihat orang pada masa kecilnya atau mencium masakan orangtuanya pada saat dulu tinggal bersama neneknya akan menjadi berbeda-beda tiap karakter (hlm. 220).

### 15. *Emotion and Emotional Memory*

Tahap ini memberitahu aktor untuk mengenali akan emosi dari karakter yang dia mainkan. Tiap emosi ini akan berbeda-beda sesuai dari ingatannya. Aktor merasa bahwa dirinya merasa malu saat berhadapan dengan wanita karena dulunya karakter ini mainkan memiliki kejadian yang memalukan dengan teman-teman wanitanya. Emosi ini akan selalu muncul secara tidak sadar karena dari latar belakang itu akan menimbulkan emosi-emosi yang memberikan bantuan untuk aktor (hlm. 220-221).

Aktng yang baik juga memiliki potensi untuk menunjang unsur cerita dan mempermudah kerja dari sutradara. Pada akhirnya sutradara hanya akan memberi arahan akan *blocking* dari pemain dan semua keputusan aktng akan ditentukan oleh si pemain itu sendiri. Pemain akan memberikan performa yang baik sesuai dengan kemauan sutradara. Sutradara juga harus bisa memastikan agar pemainnya dapat memberikan aktng yang baik dan tepat sesuai dengan kemauan sutradara (Rooney & Belli, 2011, p. 143).

### 2.3. *Directing Actor*

Sutradara juga memiliki peran penting dalam menuntun aktor di dalam filmnya. Sutradara harus melatih aktornya agar aktor beraktng sesuai dengan kemauan sutradara, *script*, dan arahan *blocking* dari sutradara. Hal ini menjadi tugas utama sutradara karena tidak ada lagi yang akan mengatur dan mengarahkan aktor selain sutradara (Barnwell, 2008, p. 67)

Tomaric (2007) juga berpendapat bahwa sutradara harus memiliki kedekatan hubungan dengan aktor. Kedekatan ini membuat aktor menjadi mudah untuk menemukan kemauan sutradara yang kadang sulit sekali untuk ditemukan. Dengan kedekatan hubungan itu, sutradara dan aktor menemukan jalan tengah dan juga memudahkan aktor untuk mengikuti apa kemauan sutradara (hlm. 244).

Ada beberapa tambahan dari Weston (1996) bahwa sutradara memiliki pendekatan yang berbeda-beda kepada aktor yang berbeda juga. Sehingga pendekatan ini harus dikupas dan dimengerti agar penyampaian pesan dari sutradara ke aktor menjadi lancar. Sutradara juga menjadi mudah untuk menentukan bahwa performa aktor ini baik atau tidak. Hal-hal ini yang menjadi tugas dari sutradara. Sutradara tidak bisa memegang kendali atas akting dari aktor karena hal itu sudah menjadi tugas dari seorang aktor (hlm. 248-249)

### **2.3.1. Pengembangan Karakter**

Aktor yang baik harus bisa berakting sesuai dengan karakter yang dia mainkan. Menurut Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2013), pembentukan karakter dipengaruhi oleh *3 Dimensional Character* atau *3D Character*. *3D Character* harus diketahui dan dimengerti oleh aktor agar aktor dapat menyesuaikan dirinya dengan karakter yang dia mainkan. Hal inilah yang menjadi panduan utama aktor untuk memutuskan suatu aksi dan memutuskan suatu keputusan ketika menjadi karakternya. (hlm. 98).

Egri (2013) juga mengatakan hal serupa tentang *3D Character* dalam bukunya. *3D Character* akan sangat berguna bagi aktor untuk mendalami karakter.

Dia juga mengatakan bahwa 3D *Character* terbagi menjadi 3 hal utama dalam manusia, yaitu fisiologi (membahas tentang fisik dari karakter), sosiologi (membahas tentang sosiologis dari karakter), dan psikologi (membahas tentang kejiwaan karakter) (hlm. 107).

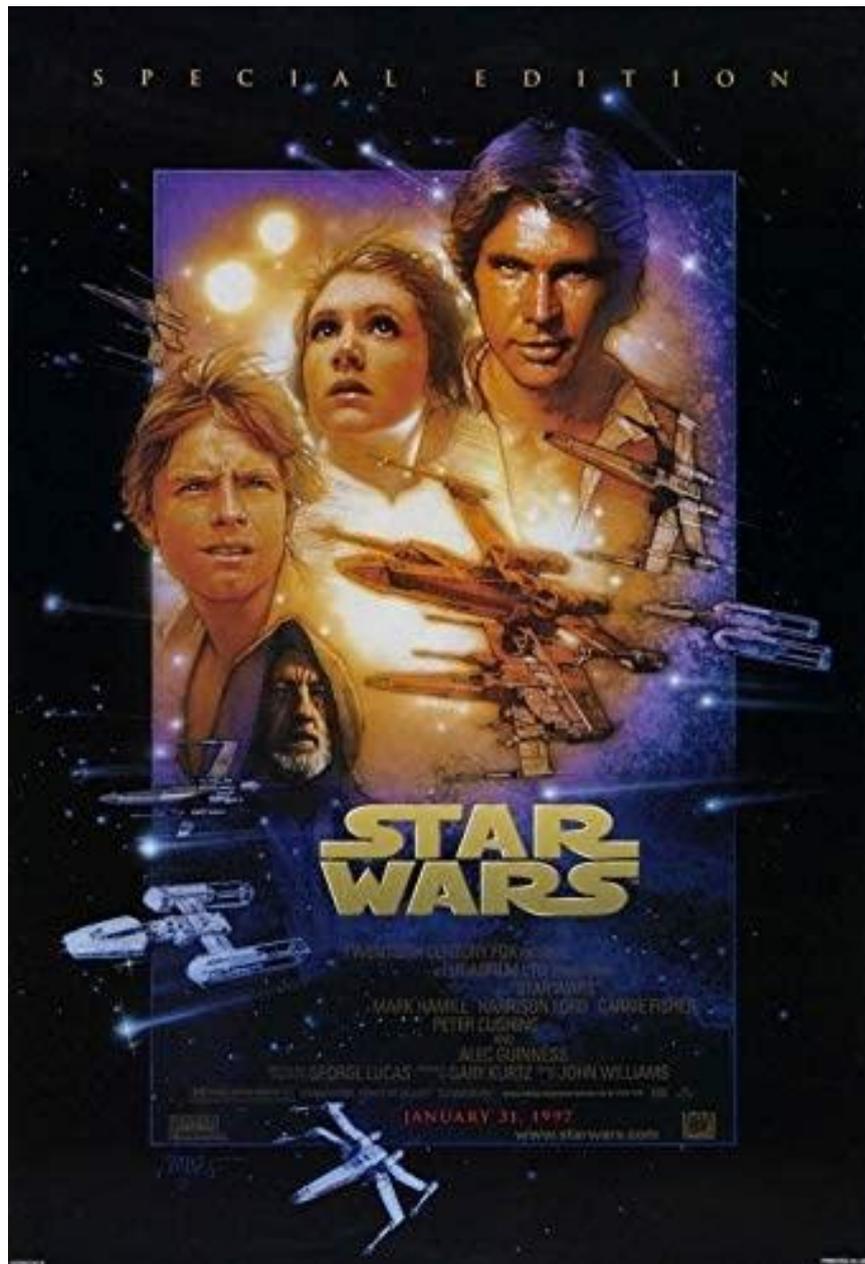
Comey (2002) berpendapat bahwa setiap manusia memiliki karakter yang berbeda-beda. Mereka semua memiliki 3D *Character* yang berbeda-beda juga. Tokoh di dalam film pun juga memiliki karakter yang berbeda-beda, sehingga aktor yang satu dengan yang lainnya akan memiliki aksi yang berbeda-beda. Aktor harus bisa menyesuaikan aktingnya sesuai porsinya agar penonton merasa bahwa aktor berperan secara baik dan logis. Penonton juga akan merasa nyaman untuk menonton filmnya (hlm. 19-21).

### **2.3.2. Drama**

Dalam bukunya *Drama, Metadrama, and Perception*, Hornby (1986) mengatakan bahwa drama tidaklah sesuai dengan apa yang ada dalam kenyataan, tetapi drama adalah cara-cara yang dilakukan agar terciptanya kenyataan itu. Drama bukan tentang merefleksikan kehidupan nyata, tetapi merefleksikan akan drama itu sendiri. Drama sendiri tidak bisa dipraktikkan dalam dunia nyata. Drama sering kali dipakai dalam literatur, pertunjukan teater, pidato, berpakaian bahkan gestur. Drama juga tidak hanya berasal dari bahasa verbal saja, bahasa tidak verbal juga bisa membuat drama. Hal ini juga sangat bersinggungan dengan kebudayaan yang ada. Pada suatu kebudayaan, memunculkan akan salah satu drama yang bisa diterima oleh masyarakat. Pada contohnya ada sebuah film yang tokohnya

memberikan aksi yang membuat penontonnya menjadi meniru akan aksi itu dan masyarakat menjadi berperilaku seperti itu. Hal ini memberikan banyak arti yang membuat orang-orang menjadi berperilaku seperti drama yang telah dibuat karena hal itu terlihat logis dan masuk akal. Padahal drama itu sendiri adalah salah satu dari banyak unsur pada teater (hlm. 12-23).

Rabiger (2008) berpendapat bahwa drama berisi tentang konflik dan moral yang ada di dalam diri manusia. Setiap manusia pasti mengalami permasalahan dari dalam dirinya yang memicu akan moral didalam dirinya. Pada film *Star Wars* (1997) atau *The Lord Of The Rings* (2001-2003), selalu berisi tentang moral dalam kehidupan manusia. Walaupun film berisi tentang imajinasi manusia yang tidak nyata, tetapi unsur konflik dan moral seperti di dunia nyata selalu ada agar tercipta drama. Seperti halnya tentang keberanian, kesetiaan, kekuatan, dan kejahatan yang sesuai dengan manusia (hlm. 28-31).



Gambar 2.31. Poster Star Wars (1997)

(sumber: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/star-wars-george-lucas-theory-r2d2-narrator-a6998676.html>, 2016)

Rabiger (2008) menjelaskan tentang unsur drama dalam sebuah *scene*, yaitu:

1. *Beats*



Gambar 2.32. Goblin Teasmade (1936)

(sumber: Rabiger, 2008, hlm 32)

Drama terbentuk karena suatu cerita yang membentuk ketukan secara berkelanjutan. Contohnya ada pada The 1936 Goblin Teasmade™ (© Bruce Hudson dan Teasmade.com/Teawaker.com). Rabiger memberi contoh pada

benda ini. Ketika kita tidur, nyalakan jam pada alat ini. Saat waktu yang kita pasang tertunjuk, pemanas akan menyala dan membuat air yang ada pada poci besi menjadi mendidih. Seketika air yang mendidih itu akan berpindah melalui sebuah pipa yang menyalurkan air mendidih menuju ke poci yang berisi teh dan membuat poci teh terisi dengan air. Teh pun menjadi siap untuk diseduh. Contoh ini digunakan oleh Rabiger untuk memperjelas akan apa itu drama. Drama muncul ketika panas membuat air mendidih dan menyalurkan air kepada teh poci. Pada akhirnya teh poci dapat kita nikmati ketika kita sudah bangun. Memperjelas bahwa pada tahapan-tahapan tertentu drama menjadi naik dan memiliki perubahan yang dialami karakter. Pada akhirnya akan ada penyelesaian di mana teh mendidih dan dapat kita nikmati (hlm. 31-32).

## 2. *Character's Agenda*

Pada unsur ini Rabiger menjelaskan bahwa drama tidak jauh dari membicarakan tentang apa yang karakter inginkan, apa yang karakter lakukan, dan akhir dari pencapaiannya. Pada unsur ini karakter memiliki *inciting moment* di mana karakter mulai memiliki masalah. Berlanjut menuju ke *rising action*, di mana karakter mendapatkan tekanan dan permasalahan yang bertambah besar. Pada saat ini, keintensitasan cerita menjadi naik. *The Beat* akan terjadi pada klimaks dari cerita. Karakter akan mengalami *resolution* atau *fallin action*. Lalu diakhiri oleh *the outcome* di mana keutuhan drama telah terbentuk. Di dalam drama juga memberikan pertanyaan bagi penonton. Pada situasi tertentu, karakter akan memiliki banyak pilihan pada dirinya. Penonton

yang melihat hal itu akan memiliki banyak pertanyaan dan asumsi-asumsi yang memunculkan drama (hlm. 33-35).

### 3. *The Dramatic Arc*

Perkembangan dari drama harus selalu mengalami kenaikan. Intensitas yang diberikan harus selalu naik. Beberapa boleh turun, tetapi harus selalu naik. Karakter harus selalu menghadapi konflik yang pada akhirnya intensitas paling tinggi ada pada *crisis point*. Setelah itu intensitas cerita mulai menurun. Entah itu berupa *resolution* atau *falling action*. Semua itu dikombinasi untuk membentuk sebuah drama. Secara tidak langsung penonton akan terbawa pada aksi dan alur cerita pada film yang memunculkan drama dalam perasaan penonton (hlm. 36-38).

### 2.3. *Teaser Trailer*

*Teaser trailer* sering kali kita lihat saat filmnya akan dirilis kemudian hari. *Teaser trailer* juga akan muncul lebih dulu dari pada filmnya. Hal ini terjadi karena *teaser trailer* memang memiliki peran penting untuk menarik perhatian penonton agar menonton filmnya nanti. Bahkan menurut Marich (2013) *teaser trailer* bisa muncul beberapa bulan atau satu tahun sebelum filmnya rilis. Hal ini bertujuan agar orang-orang mengetahui dan mendapatkan rasa penasaran seperti apa nanti cerita atau emosi atau *look* dari filmnya. *Teaser trailer* sendiri biasanya berdurasi sangat pendek, yaitu berkisar kurang lebih satu menit. *Teaser trailer* akan menampilkan potongan-potongan *scene* atau *shot* yang pada akhirnya akan memberikan sedikit informasi tentang filmnya (hlm.24).

Nixon (1937) menjelaskan bahwa *teaser trailer* memiliki lima kegunaan, yaitu untuk menarik perhatian, memberikan perhatian, mendapatkan rasa penasaran penonton, memberikan rasa kenyamanan untuk menonton, dan meyakinkan penonton (hlm. 212). Hal ini bertujuan untuk *teasing* para penonton. *Teaser trailer* tidak akan menjual keseluruhan film. Seperti ibaratnya *display* produk yang akan dijual. Sehingga orang sudah bisa merasakan sedikit dan melihat ragamnya, tetapi untuk menikmati lebih lanjut, orang-orang harus membeli barang tersebut. Sama halnya dengan orang yang ingin menikmati keseluruhan dari *teaser trailer* yang dilihatnya, orang itu harus membeli akses untuk menonton filmnya secara keseluruhan.