



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Di dalam bagian ini penulis akan membahas mengenai penjelasan secara lengkap dan terperinci seputar judul penulisan dari laporan Tugas Akhir. Oleh karena itu, penulis bermaksud menghubungkan semua komponen dalam film yang berkaitan dengan penyutradaraan aktor serta hubungan antara karakter utama maupun *unseen character* di dalam film ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, studi kepustakaan yang relevan dengan topik penelitian untuk Tugas Akhir penulis melingkupi tema tentang penyutradaraan aktor, karakteristik lansia (lanjut usia), *three dimensional character, casting, reading, rehearsal*, akting dan *unseen character*.

2.1. Penyutradaraan

Penyutradaraan adalah sebuah teknik pengarahan yang dibuat oleh seorang sutradara dengan menggunakan uraian-uraian yang singkat. Menurut Rabiger (2013), sutradara merupakan orang yang memberikan pengarahan akting dengan identitas dan pemahaman yang jelas berdasarkan sebuah drama/film. Biasanya sutradara memerlukan pengetahuan lebih yang terkait dengan pekerjaan mereka di dalam lingkungan perfilman (hlm.3).

Di dalam penyutradaraan terdapat elemen-elemen penting yang akan digunakan sutradara untuk menunjang teknik penyutradaraan dengan aktor, yaitu:

2.1.1. *Dynamic Relationship*

Menurut Proferes (2013), *dynamic relationship* merupakan sebuah hubungan antar karakter yang terjadi berdasarkan cerita yang mempunyai maksud dan tujuan. Poin terpenting dari *dynamic relationship* ini adalah bagaimana satu karakter melihat karakter lainnya di waktu sekarang (hlm. 16). Misalnya, seorang pengantin wanita melihat pasangan pengantin pria yang sangat gagah seperti ksatria berbaju baja di pesta pernikahannya, tetapi tujuh tahun kemudian si wanita akan melihat suaminya seperti bola dan rantai.

2.1.2. *Wants*

Wants (keinginan) merupakan sebuah tujuan kecil yang harus dicapai sebelum tujuan yang lebih besar muncul. Biasanya di dalam sebuah film, karakter akan dihadapkan dengan konflik yang akan memacu rasa keinginannya untuk mendapatkan tujuan yang diharapkan.

Menurut Proferes (2013), ada beberapa kemungkinan yang diinginkan oleh seorang karakter, yaitu:

1. Seorang karakter akan berhasil dalam mendapatkan apa yang diinginkannya.
2. Karakter akan gagal mencapai keinginannya.
3. Keinginan dari seorang karakter akan teralihkan oleh keinginan yang baru dan lebih mendesak (hlm.17).

2.1.3. *Acting Beats*

Acting beats atau yang biasa disebut sebagai *performance beats* merupakan tindakan yang dilakukan oleh seorang aktor. Bagian terpenting yang mencakup dari *acting beats* adalah perubahan emosi dari karakter serta penggunaan kata

kerja (*action verb*) yang akan berguna dalam menunjang akting (Proferes, 2013, Hlm. 17-18). Di dalam naskah, biasanya kata kerja dari *acting beats* ditulis di sebelah kanan dialog dengan menggunakan huruf kecil. Selain itu di dalam film, *acting beats* biasa digunakan untuk menunjukkan sebuah jeda dalam dialog atau tindakan yang terjadi. Sebuah momen atau peristiwa penting yang bersifat dramatik/komedi dapat semakin diperkuat dengan adanya *beat sheet* di dalam naskah (Trottier, 2010, Hlm. 189).

2.1.4. Action

Pada dasarnya setiap film baik film pendek maupun panjang mempunyai sebuah *action* dari setiap karakternya. *Action* yang dilakukan oleh karakter ini harus tersampaikan sepenuhnya dengan baik ke penonton sehingga mudah dimengerti. Menurut Proferes (2013), karakter di dalam film melakukan sebuah *action* karena ingin mendapatkan apa yang mereka inginkan. Sebuah karakter jarang melakukan tindakan yang tidak berhubungan dengan pencapaian mereka (hlm.17). Penampilan *action* dari sebuah karakter tidak harus selalu berkaitan dengan emosi, karena emosi yang ada dalam diri aktor/karakter datang dari sebuah tindakan yang disesuaikan dengan keadaan dan hubungan dengan karakter lain.

2.2. Dialog

Di dalam sebuah film, dialog merupakan komponen yang paling penting untuk menunjang sebuah visual dari sebuah film. Dialog merupakan bagian dari sebuah film yang dapat menciptakan emosional bagi penonton dengan dikombinasikan menggunakan gambar visual dan suara. Penggunaan dialog menjadi hal yang

sangat penting karena akan berguna di dalam tahap produksi maupun pasca produksi dari sebuah film (Tomaric, 2008, hlm. 361).

Selain itu dialog juga merupakan elemen yang paling penting saat penulisan naskah karena dialog merupakan cerminan dari kepribadian karakter di dalam sebuah film. Melalui sebuah dialog, penonton akan lebih mudah dalam mengidentifikasi sebuah karakter di dalam film (Tomaric, 2011, hlm. 32).

2.2.1. Dialog *Non Partner*

Dialog merupakan sebuah bagian dari perbincangan/percakapan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih dan membicarakan tentang sebuah topik. Biasanya di dalam sebuah dialog ada beberapa bagian utama yang diperhatikan yaitu *interest/* kepentingan dan *need/* kebutuhan (Baber & Waymon, 2002, hlm. 87).

Penerapan sebuah dialog di dalam sebuah film akan menjadi lebih baik apabila disertai dengan penerapan cerita, naskah serta konsep yang matang. Menurut Benjamins (2004), untuk penerapan dialog atau komunikasi *non partner* di dalam sebuah film dapat disesuaikan dengan kebutuhan narasi (*structuring dialogue*). Jenis dialog ini akan lebih banyak berinteraksi dengan visual bukan lagi dengan *partner* dan tetap akan berkesinambungan dengan sebuah narasi/adegan di dalam sebuah film. Walaupun jenis dialog ini tidak menggunakan *partner* sebagai lawan bicara, tetapi jenis dialog ini akan tetap dapat menampilkan motivasi dari karakter utama serta hubungan antara karakter utama dengan karakter lain (hlm. 115).

2.3. *Timing in Film*

Menurut Sito (2009), *timing* merupakan sebuah pergerakan/perubahan situasi dan waktu yang berkaitan dengan *mood, feeling* dan *dramatic effects* dari sebuah film. Sebuah *timing* di dalam film akan terasa baik apabila memiliki waktu yang tepat untuk mempersiapkan reaksi dari penonton terhadap sebuah tindakan yang akan terjadi (hlm. 1).

Di dalam sebuah film, dialog menjadi sebuah hal yang sangat penting yang berguna untuk sebuah jeda serta akan menimbulkan sebuah efek terhadap penonton. Di dalam keseluruhan film, *timing* akan ditentukan sepenuhnya dari dialog yang akan berpengaruh terhadap panjangnya waktu dari film tersebut (Sito, 2009, hlm. 15).

2.4. **Penyutradaraan Aktor**

Seorang aktor merupakan sebuah bagian terpenting karena mereka lah yang akan menjadi penunjang dari keberhasilan sebuah film. Aktor akan bekerja berdasarkan arahan dan mereka akan menjadikan seorang sutradara sebagai patokan untuk mereka dapat berakting dengan baik (Rabiger, 2013, hlm. 223).

Menurut Proferes (2013), di dalam menyutradarai aktor, seorang sutradara harus dapat memberikan arahan dengan jelas dan pasti dari segi *action, dialog* dan *gesture* yang akan dilakukan serta sebuah *wants* yang ingin dikemukakan di dalam sebuah *scene/shot/film* (hlm. 130). Untuk melakukan itu semua diperlukan sebuah relasi/hubungan yang baik antara sutradara dengan aktor agar dapat lebih mudah menyatukan visi dan misi saat mereka bekerja bersama.

Hal terpenting dalam menyutradarai aktor, seorang sutradara harus peka di dalam merasakan atau menghadapi masalah-masalah umum yang akan terjadi. Biasanya masalah ini akan berkaitan dengan *performing* yang tidak maksimal, *self-conscious* (kesadaran diri) dan *self judgmental* (menghakimi diri) yang terjadi di dalam diri aktor. Masalah-masalah ini dapat terjadi di dalam diri seorang aktor karena pada dasarnya mereka tidak memahami sepenuhnya tipe karakter yang akan diperankan, tidak mampu mencerna setiap arahan dengan baik serta kehilangan fokus. Oleh karena itu, peranan dari sutradara menjadi sangat penting untuk dapat mengenali dan mengatasi semua kemungkinan yang akan terjadi di dalam diri seorang aktor (Rabiger, 2013, hlm. 225).

2.5. Karakter

Karakter merupakan bagian materi terpenting dari kepribadian seseorang yang harus diketahui secara mendalam. Secara umum karakter dalam film terbagi menjadi protagonis maupun antagonis. Karakter protagonis biasanya merupakan karakter yang paling utama dan penting di sepanjang film.

2.5.1. Protagonis

Karakter protagonis merupakan karakter yang paling berpengaruh dalam perubahan maupun pergerakan cerita di dalam film. Menurut Egri (2007), tanpa adanya karakter protagonis, sebuah film tidak akan dapat memainkan ceritanya. Karakter protagonis biasanya tahu apa yang diinginkannya dan akan melakukan berbagai cara untuk mencapai tujuannya (hlm. 106).

Karakter kepribadian dari protagonis pada dasarnya adalah seorang yang agresif, tanpa kompromi dan bahkan bisa menjadi seseorang yang kejam (Egri,

2007, Hlm. 107). Kekuatan dari karakter protagonis inilah yang menjadi titik utama dari sebuah film. Protagonis akan bisa menjadi diri sendiri dengan menyadari keadaannya atau adanya tekanan dari luar yang memaksanya untuk berubah dan bertindak.

2.6. Akting

Akting merupakan bagian dari sebuah seni. Prinsip utama dari berakting adalah dengan menggunakan *sense* (akal) agar mudah diikuti dan dimengerti oleh aktor (Weston, 1996, hlm.4). Selain itu hal selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah konsentrasi dan proses menyesuaikan diri dengan karakter yang akan dimainkan.

Haase melanjutkan bahwa seorang aktor harus bisa menyukai dan menikmati peran yang akan dimainkan agar menjadi sebuah hal yang menarik untuk dipertontonkan. Seorang aktor harus mampu menyadari seberapa besar niat serta keinginannya agar dapat tampil maksimal di depan layar (hlm.204).

2.7. Akting Untuk Aktor Non Profesional

Aktor non profesional adalah pemain yang belum tentu menguasai seni akting dan harus mendapatkan bimbingan serta arahan dari sutradara agar mampu menampilkan karakter dan akting yang sesuai.

Rabiger (2013), berpendapat bahwa biasanya para sutradara akan mengandalkan teknik improvisasi kepada aktor non profesional agar mereka tidak selalu terpaku dengan naskah dan dapat lebih bisa membangun emosinya sendiri melalui improvisasi tersebut. Permasalahan yang paling sering ditemukan dalam menyutradari non aktor adalah mereka lebih mudah merasa frustrasi dan panik apabila mereka belum bisa menampilkan karakter yang diinginkan (hlm. 231).

Untuk mengatasinya bisa dengan melakukan pengertian serta latihan dengan/ tanpa menggunakan naskah dan tidak terkesan menghakimi/menyudutkan aktor tersebut (Rabiger, 2013, hlm. 231).

2.7.1. Penyutradaraan Untuk Aktor Non Profesional

Hal terpenting yang pertama kali harus disadari adalah seorang sutradara harus tahu dan menyadari bahwa dia bekerja secara bersama-sama dengan orang banyak. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah keadaan, kondisi serta konsentrasi yang bagus agar menghasilkan hasil yang terbaik, terlebih di dalam menyutradarai seorang aktor yang non profesional. Aktor non profesional adalah seseorang yang belum tentu menguasai seluk beluk dunia akting maupun perfilman dan berpotensi untuk menimbulkan halangan, hambatan serta memiliki rasa tidak percaya diri yang tinggi bila tampil di depan orang banyak. Biasanya para aktor ini tidak mempunyai pengalaman khusus bahkan tidak memiliki seni akting di dalam bermain film (Weston, 1996, hlm. 294).

Untuk mendapatkan penampilan yang bagus dari aktor non profesional adalah memulainya dengan melakukan instruksi-instruksi sederhana yang dekat dengan keseharian mereka (Weston, 1996, hlm. 295). Semua hal ini bisa dimulai dari penggunaan kata kerja yang sederhana serta menggunakan trik simbolisasi dengan verbal maupun non verbal agar mereka mudah memahami dan mengingat setiap instruksi dengan baik.

2.8. Psikologi Karakter Lansia (Lanjut Usia)

Lansia merupakan seseorang yang berusia 60 tahun keatas. Menurut Tamher (2009), seseorang yang telah mengalami lanjut usia umumnya mengalami

berbagai gejala dalam penurunan fungsi psikologis, sosial dan fisiologis. Tentunya perubahan ini akan berdampak terhadap seluruh aspek kehidupan khususnya mengenai kesehatan. Terjadinya perubahan tersebut tidak berpatokan terhadap spesifik sebuah umur. Hal itu dialami setiap orang dengan *range* umur yang berbeda-beda dan tergantung dari setiap masing-masing individu (Hlm.5).

Berikut merupakan bagian-bagian yang fungsinya akan berubah terhadap orang yang sudah lanjut usia:

2.8.1. Fungsi Psikologis

Menurut Maryam (2008), terjadinya penurunan fungsi psikologis ketika telah memasuki usia lanjut yaitu berkaitan erat dengan rasa frustrasi, kesepian, takut kehilangan, takut menghadapi kematian, kecemasan, depresi dan sebagainya. Pada akhirnya, hal inilah yang menyebabkan terjadinya masalah-masalah umum seperti fisik yang lemah dan tak berdaya sehingga kebanyakan dari mereka masih sangat menggantungkan hidupnya terhadap orang lain (Hlm.58).

2.8.2. Fungsi Sosial

Penurunan dan perubahan kehidupan sosial di dalam orang lansia ditandai dengan (Maryam, 2008, hlm. 57-58):

1. Peran: post power syndrome, single parent.
2. Keluarga: emptiness, kesendirian, kehampaan.
3. Teman: Ketika teman sesama lansia meninggal, maka akan muncul perasaan kapan akan meninggal. Selain itu berada di rumah terus menerus akan cepat pikun (tidak berkembang).

4. Abuse: terjadi kekerasan verbal (dibentak) dan non verbal (dicubit, tidak diberi makan).
5. Masalah hukum: berkaitan dengan perlindungan aset dan kekayaan pribadi yang sudah dikumpulkan sejak muda.
6. Ekonomi: jarang ada pekerjaan yang akan memperkerjakan kaum lansia.
7. Pendidikan: diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan hak asasi manusia.
8. Agama: melaksanakan ibadah.
9. Panti jompo: merasa dibuang/diasingkan
10. Rekreasi: butuh ketenangan batin.

2.8.3. Fungsi Fisiologis

Seiring berjalannya waktu, perkembangan fisik dan penampilan dari seorang lansia akan mengalami banyak perubahan, yaitu (Maryam, 2008, hlm 59-63):

2.8.3.1. Bagian Kepala

Bentuk mulut akan berubah karena banyak kehilangan gigi dan memakai gigi palsu. Selain itu kulit wajah mulai kering, keriput dan berkerut karena dimakan usia. Penglihatan mata sudah kabur dan terjadi perubahan warna rambut yang disebabkan oleh uban.

2.8.3.2. Bagian Tubuh

Bahu orang yang sudah lansia akan terlihat membungkuk dan tampak mengecil. Menyusutnya berat badan yang akan mengakibatkan terlihatnya tulang-tulang dengan jelas. Selain itu terjadinya pengenduran payudara terhadap wanita.

2.8.3.3. Bagian Persendian

Banyaknya titik pusat pangkal di dalam tubuh yang mengalami pengerutan sehingga terlihat seperti kurus kering. Selain itu timbulnya benjolan-benjolan yang membengkak dan meradang di sekujur kaki orang lansia.

2.8.3.4. Bagian Panca Indra

Menurunnya kemampuan melihat objek dan sensitivitas warna pada mata, tidak mampu mendengar bunyi/suara dengan nada yang tinggi, tidak mampu mengecap berbagai rasa dengan baik, daya penciuman yang kurang tajam serta indra peraba yang tidak peka karena terjadinya pengerasan dan pengeringan kulit-kulit.

2.8.3.5. Bagian Motorik

Orang yang telah lanjut usia lebih cepat merasa lelah dan menurunnya kecepatan dalam bergerak karena otot-otot tubuh mereka tidak sempurna lagi dalam menopang tegaknya tubuh. Selain itu seorang lansia akan mengalami kecenderungan menjadi canggung dan kaku dalam membawa/mengambil sebuah benda karena telah terjadinya kerusakan motorik terhadap sesuatu keterampilan yang sudah dipelajari.

2.9. *Unseen Character*

Di dalam sebuah film terdapat dua peran yang saling berkaitan yaitu antara kepribadian dan karakter. Kepribadian di dalam sebuah film berkaitan dengan mental, jasmani, emosional serta fisik untuk menunjang sebuah karakter di dalam naskah.

Pengertian dari *unseen character* adalah sebuah karakter yang tidak pernah muncul di dalam film dan karakter tersebut hanya bisa mendengar karakter

lainnya berbicara serta berpendapat. *Unseen character* biasanya digolongkan sebagai karakter yang misterius di dalam film (Koprince, 2002, hlm. 73). Agar *unseen character* ini mampu ditampilkan dengan maksimal di dalam film, seorang sutradara harus mempunyai konsep agar dapat menghadirkan penggambaran dari karakter tersebut.

2.10. *Three Dimensional Character*

Menurut Egri (2007), setiap karakter yang ditulis di dalam naskah memiliki tiga aspek bagian. Dari pengelompokan inilah akan diketahui seluk beluk mengenai kehidupan karakter (hlm.33).

Tiga aspek dari karakter tersebut bisa dilihat dari unsur- unsur yang dapat mempengaruhi tindakan dan pola pikir karakter, yaitu:

2.10.1. Fisiologi

Aspek pertama dalam karakter adalah fisiologi. Fisiologi di dalam karakter dapat dilihat dari keadaan fisik. Pada umumnya keadaan fisik dapat dilihat dari cantik/jeleknya seseorang, tinggi/pendeknya badan seseorang, memiliki cacat fisik (lumpuh, buta, tuli dsb). Semua hal ini dapat dilihat seseorang dari cara pandangnya masing-masing (Egri, 2007, hlm.33). Selain itu hal terpenting dari aspek fisiologi adalah menjelaskan bagian yang akan menggambarkan deskripsi fisik dari seseorang.

Hal-hal yang termasuk ke dalam aspek fisiologi antara lain mencakup mulai dari umur, seks, berat badan, tinggi badan, postur tubuh, warna rambut, mata, kulit, keadaan penampilan, cacat fisik dan keturunan/suku.

2.10.2. Sosiologi

Aspek dari penggambaran karakter yang kedua adalah sosiologi. Secara umum sosiologi berkaitan dengan proses sosial di dalam masyarakat serta perubahan yang terjadi.

Berikut merupakan hal-hal yang termasuk dalam bagian yang mencakup dari sosiologi yaitu kelas, pekerjaan, pendidikan, kehidupan di rumah, agama, ras, kebangsaan, kehidupan dan komunitas, pandangan politik dan hobi (Egri, 2007, hlm 36-37):

2.10.3. Psikologi

Egri (2007), mengemukakan bahwa psikologi dari seseorang merupakan hasil dari penggabungan antara sikap, ambisius dan temperamen dari sebuah karakter. Jika seseorang ingin memahami tindakan dari individual lain, orang tersebut harus melihat motivasi yang memaksa dia bertindak seperti dengan apa yang dilakukannya (Hlm.34). Psikologi yang ada di setiap masing-masing orang dapat terbentuk dari pengaruh latar belakang, aspek fisiologi, keturunan bahkan latar belakang pendidikan.

Menurut Egri (2007), ada beberapa hal yang terkandung di dalam aspek psikologi dari karakter, yaitu:

1. Kehidupan seks dan moral.
2. Kehidupan pribadi dan ambisi.
3. Frustrasi dan rasa kecewa.
4. Temperamen: watak koleris (mudah tersinggung), *easygoing*, pesimis, optimis

5. Sikap di dalam kehidupan.
6. Memiliki fobia, obsesi dan hambatan di dalam hidup.
7. *Extrovert, introvert, ambivert.*
8. Kemampuan: bahasa dan bakat.
9. Kualitas: imajinasi dan selera
10. *I.Q.*

2.11. *Casting*

Pada tahap pra produksi dalam sebuah film, *casting* merupakan sebuah hal penting yang harus diperhatikan khususnya oleh sutradara. *Casting* merupakan proses mencari dan menemukan aktor yang tepat sesuai dengan tipe, keahlian dan kemampuan yang dibutuhkan (Schell, 2010, hlm. 15). Prinsip dari sebuah *casting* adalah setiap karakter yang ditentukan untuk bermain di dalam sebuah film haruslah mempunyai *background* yang tepat dan melakukan tahapan *reading*, agar sutradara dapat menentukan pilihannya.

Menurut Rabiger (2013), sebelum melakukan proses *casting* dengan aktor, ada beberapa tahapan yang harus diperhatikan oleh sutradara agar proses *casting* berjalan dengan baik, yaitu (hlm. 259-271) :

1. Membuat *cast breakdown* dan *character description*.
2. Menyiapkan proses audisi.
3. Memilih aktor berdasarkan konsep, pengalaman, kecerdasan serta komitmen.
4. Menentukan keputusan.
5. *First callback* untuk proses *reading*.

6. *Second callback* untuk proses final dalam mencoba menggabungkan semua pemain di dalam film.
7. Membuat keputusan terakhir
8. Mengumumkan hasil proses *casting*.

Selain itu di dalam proses mencari pemain, ada banyak metode pencarian yang digunakan dalam menentukan pemeran tokoh sebelum *casting* dilakukan (Umbara, 2008, hlm.2), yaitu:

1. *Casting by Ability*

Berdasarkan yang terpandai dan terbaik dipilih untuk menjadi pemeran utama yang memiliki tantangan yang tinggi.

2. *Casting to Emotional Temperament*

Memilih seorang pemain berdasarkan hasil observasi hidup pribadinya karena mempunyai banyak kesamaan atau kecocokan dengan peran yang dipegangnya (kesamaan emosi, tempramen, kebiasaan).

3. *Casting to Type*

Memilih pemain berdasarkan kecocokan fisik pemain (tinggi badan, berat badan, bentuk tubuh).

4. *Anti Type Casting*

Memilih pemain yang bertentangan dengan watak atau fisik.

5. *Therapeutic Casting*

Menentukan seorang pemain yang bertentangan dengan watak aslinya dengan tujuan untuk menyembuhkan atau mengurangi ketidakseimbangan jiwanya.

2.12. Reading

Proses *reading* pada dasarnya dilakukan oleh sutradara untuk menyampaikan visi dan misi serta bersama-sama memahami naskah bersama aktor. Di dalam tahap ini, seorang aktor akan belajar memahami maksud keinginan dari sutradara, keinginan dari karakter yang akan diperankan serta bagaimana aktor tersebut dapat memerankan kehidupan karakter yang berbeda dari kehidupan aslinya (Comey, 2002, hlm. 101).

Fokus dan konsentrasi merupakan titik terpenting agar dapat menemukan emosi (senang, sedih, marah, cinta dan takut) di dalam diri aktor. Selain itu seorang sutradara harus selalu berkonsentrasi agar dapat melihat perkembangan emosi serta titik kelemahan dari aktornya. (Comey, 2001, hlm. 63). Dengan hal ini, seorang sutradara dapat menemukan solusi yang tepat untuk menanggulangi setiap masalah yang terjadi.

2.13. Rehearsal

Menurut Weston (1996), *rehearsal* (latihan) adalah sebuah persiapan yang dilakukan antara seorang sutradara dengan aktor mulai dari mempersiapkan naskah yang sudah *lock* dan matang, memahami setiap *planning* yang telah direncanakan oleh sutradara serta aktor yang telah mempunyai *skill* dan talenta (hlm 245-246). Semua ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dan *performance* yang terbaik pada saat syuting berlangsung.

Untuk membuat *rehearsal* berjalan dengan lancar dibutuhkan beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu (Weston, 1996, hlm.249) :

1. Memahami ide dasar dari sebuah cerita dan maknanya bagi seorang sutradara.
2. Memahami *character breakdown*.
3. Memahami gambaran yang akan terjadi dalam setiap *scene*.
4. Memahami isi dari setiap *scene* (*story, emotional event*).
5. Memahami *beats* dari setiap *scenes* (*beginning, middle, end*) dengan menyertakan *action verbs*.
6. Sudah memahami dan mendalami *research* yang dilakukan.
7. Menjalankan *planning* yang telah direncanakan dengan baik.
8. Memahami diagram *blocking* aktor.

UMMN