

merancang *blocking*, agar karakter dapat terlihat natural dan memiliki motivasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada para pembaca, terkhusus memberi referensi kepada para sutradara, terkait salah satu cara atau pendekatan teknis yang dapat dilakukan dalam rangka merancang sebuah *blocking*, yaitu melalui pendekatan teori *dramatic beat*.

2. STUDI LITERATUR

2.1 BLOCKING

Rabiger & Cherrier (2020) mengatakan *blocking* satu dari berbagai unsur lainnya, yang memiliki peranan penting dan terkandung di dalam *mise-en-scene*. Selain itu, ia juga menambahkan dengan membuat rancangan untuk *blocking*, berarti sama dengan membentuk perancangan posisi yang diperuntukkan antara aktor dan hubungannya dengan aktor lain, aktor dan hubungannya dengan lokasi, serta yang terakhir hubungan antara posisi kamera dengan aktor dan juga lokasi.

Weston (2021) juga menuturkan bahwa *blocking* berarti segala bentuk hubungan antara karakter yang diperankan oleh aktor dengan hal-hal yang ada disekitarnya. Dengan *blocking*, perasaan yang dialami oleh karakter pada saat itu dapat dieksternalisasikan secara fisik. Sejalan dengan itu, Corrigan & White (2021) juga menyebutkan bahwa *blocking* merupakan pengaturan yang dibuat dan pergerakan aktor yang berelasi satu sama lain di sebuah ruang fisik dalam lingkup *mise-en-scène*.

Ruang merupakan sebuah hal yang krusial. Segala bentuk pergerakan dan perpindahan yang dilakukan karakter dalam lingkup ruang harus dipertimbangkan matang-matang. Ruang dapat diartikan sebagai sebuah wilayah, sekaligus memberikan penanda mengenai karakter siapa yang sedang memegang kendali, dominan dan juga yang sedang berada di bawah tekanan. Ruang memberi segala bentuk informasi mengenai hubungan antar karakter yang ada di dalamnya. (Rabiger & Cherrier, 2020)

Terdapat dua jenis *blocking*, yaitu *social blocking* dan *graphic blocking*. *Social blocking* adalah pengaturan terhadap pergerakan aktor dan relasinya dengan lingkungan sosialnya. *Social blocking* bertujuan untuk membuat sebuah karakter terlihat menonjol. Sementara itu, *graphic blocking* adalah pengaturan terhadap pergerakan aktor yang membentuk sebuah pola visual yang dapat memvisualisasikan harmonisasi ruang, atmosfer visual dan tensi (Corrigan & White, 2021)

Rooney & Belli (2016) mengatakan dalam merancang *blocking*, seorang sutradara harus memahami naskah dan motivasi semua karakter yang ada dalam sebuah *scene*. Dengan adanya motivasi yang jelas akan mempermudah kinerja aktor untuk menerjemahkan karakter yang mereka mainkan melalui penggunaan gerakan fisik dan juga cara berdialog. Hal ini dilakukan, agar aktor dapat terlihat natural dan penonton bisa ikut merasakan emosi dan berempati kepada karakter, yang sedang ditampilkan oleh aktor.

2.2 DRAMATIC BEAT

Menyadari perubahan dan mengerti perkembangan tiap karakter dalam film merupakan tanggung jawab seorang sutradara. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk memahami perubahan karakter adalah dengan melihat *dramatic beat* yang ada dalam naskah. *Dramatic beat* merupakan unsur terkecil dari sebuah naratif yang dapat membantu memahami dinamika antar manusia, yang kaitannya dengan unsur drama dalam cerita. *Dramatic beat* atau *beat* dimulai ketika sebuah karakter berusaha untuk mencapai atau mendapatkan sesuatu. *Beat* akan berganti ketika sebuah karakter mengalami perubahan kesadaran dan perubahan tujuan yang ingin dicapai (Rabiger & Cherrier, 2020).

Setiap *beat* memiliki satu fokus tujuan yang tercermin dari *goal* yang dimiliki oleh karakter, perilaku tertentu karakter dan juga topik bahasan yang ada dalam adegan. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa satu *beat* fokus membahas atau menunjukkan satu topik dan *goal*. Setiap perubahan topik atau *goal* berarti *beat* berganti. Selain itu, *beat* pada umumnya dianalisis dengan intuisi. Tidak ada

rumusan yang pasti mengenai kapan dan bagaimana sebuah *beat* harus berakhir. Sebuah *beat* dapat berakhir tanpa konklusi, apabila terjadi sebuah interupsi yang kemudian meninggalkan *beat* tersebut dalam sebuah masalah tanpa memiliki resolusi (Dunne, 2009).

2.3 KARAKTER

Karakter merupakan acuan bagi penonton untuk mengikuti cerita yang ada dalam film. Melalui karakter penonton dapat mengidentifikasi jalan cerita, keinginan dari karakter, halangan yang dialami dan perasaan apa yang dirasakan oleh karakter. Pada umumnya karakter sama saja seperti orang-orang di dunia nyata. Layaknya sebagai seorang manusia, karakter juga harus memiliki berbagai *traits* yang dimiliki manusia, Semua unsur atau *traits* tersebut membuat sebuah karakter dapat terlihat humanis (Rabiger & Cherrier, 2020)

Ballon (2005) juga menyebutkan karakter tidak muncul tiba-tiba dari sebuah kekosongan. Karakter juga harus mempunyai fakta-fakta masa lalu atau yang disebut juga sebagai *character biography*, untuk membuat karakter tersebut tampil secara utuh. *Character biography* terdiri atas tiga unsur pendukung, yaitu unsur fisik, sosial dan emosional. Unsur fisik berkaitan dengan segala *traits* dari karakter yang berbentuk fisik, lalu unsur sosial merupakan segala hal terkait hubungan antara karakter dengan lingkungan sosial tempat ia tinggal. Terakhir unsur emosional merupakan unsur yang menggambarkan alasan mengenai tindakan karakter serta kondisi pikiran dan perasaannya.

2.3.1 *OBJECTIVE/WANT*

Rabiger & Hurbis-Cherrier (2020) menyebutkan karakter dalam film harus memiliki suatu hal penting yang diperjuangkan mati-matian. Tujuan ini akan membuat karakter terlihat hidup, sama seperti manusia. Hal yang diperjuangkan ini disebut sebagai *objective*. Terdapat dua jenis *objective*, yaitu *life objective* dan *plot objective*. *Objective* dapat dielaborasi hingga ke tingkatan setiap *scene* dalam film. Sutradara harus memahami *objective* tiap karakter dalam rangka memahami mengapa karakter tersebut bertindak demikian. Selain itu, Rooney & Belli (2016)

juga menambahkan dengan memahami *objective* tiap karakter, sutradara akan lebih mudah untuk mengidentifikasi potensi konflik yang ada dalam sebuah *scene*.

2.3.2 OBSTACLE

Rabiger dan Cherrier (2020) menyebutkan bahwa ketika karakter memiliki *objective* maka akan hadir juga *obstacle*. *Obstacle* diperlukan untuk mempersulit karakter mendapatkan apa yang diinginkan. Prinsip utama dari *obstacle* adalah bersifat menghambat protagonis mencapai *objective* atau tujuannya secara aktif, sehingga karakter diharuskan untuk berbuat sesuatu dan mengambil keputusan.

Weston (2021) juga menambahkan bahwa dengan membuat karakter berhadapan dengan *obstacles* maka karakter jadi memiliki suatu hal untuk dilawan, yang mana jika tidak berhasil akan memberikan pengaruh terhadap kehidupannya. *Obstacle* tidak harus muncul dalam bentuk karakter antagonis yang akan menjadi lawan dalam *scene* atau adegan, tetapi bisa juga muncul dalam bentuk objek, karakter yang tidak terlihat atau keadaan internal karakter utama.

2.3.3 KONFLIK

Ballon (2005) menyebutkan konflik merupakan kekuatan utama dari karakter dan cerita. Konflik membuat karakter dan cerita dapat tampil lebih menarik. Tanpa konflik, maka karakter tidak memiliki motivasi dan tidak akan mengalami kesulitan apa-apa. Dunne (2009) menyebutkan dalam sebuah *scene*, setidaknya ada lima hal yang berpotensi menyebabkan sebuah konflik, yaitu *objective* karakter utama, *objective* karakter lain, sifat karakter lain, keadaan internal karakter utama dan yang terakhir adalah situasi eksternal, seperti kondisi sosial dan politik.