

adalah untuk menerapkan *playable direction* dimana sutradara tidak melimitasi aktor dalam menginterpretasi bagaimana aktor melakukan aksi-aksinya. Ini dapat dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada aktor tersebut mengenai apa yang akan dilakukan oleh karakter pada suatu adegan di film (Weston, 2021). Sutradara membantu aktor menginterpretasikan karakter dengan memberikan latar belakang, filosofi, atau moral-moral yang diyakini oleh karakter.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, rumusan masalah yang dapat diambil untuk penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana menerapkan teknik *playable direction* pada karakter antagonis Bayu pada film pendek Car Wash.

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan membahas teknik penyutradaraan *playable direction* kepada aktor pemain karakter antagonis Bayu di film pendek Car Wash pada tahap *Reading* dan *Rehearsal* dalam proses pra-produksi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan teknik penyutradaraan *playable direction* kepada aktor pemain karakter antagonis Bayu dalam film pendek Car Wash.

2. STUDI LITERATUR

2.1. PLAYABLE DIRECTION

Penyutradaraan mempunyai beberapa cara dan metode dalam menyampaikan pesan kepada tim serta para aktor. Biasanya metode-metode ini dibagi menjadi 2 kelompok utama yaitu *result directing* dan *playable direction*. *Result directing* merupakan metode dimana sutradara meminta kepada aktor untuk memberikan aksi yang sesuai dengan hasil akhir sutradara tersebut. Biasanya sutradara yang menggunakan metode ini akan membatasi aktor dalam memerankan karakter tersebut karena mereka hanya sekedar mengikuti perkataan sutradara tanpa banyak

memikirkan emosi serta karakternya itu sendiri. Metode ini seringkali memberikan hasil akhir yang kaku dan tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan (Bettman, 2017). Metode ini biasanya hanya akan digunakan ketika aktor dan sutradara sudah memiliki hubungan yang kuat serta mempunyai sejarah dalam bekerja sama dengan satu sama lain.

Dalam kasus lainnya ketika aktor dan sutradara baru pertama kali bekerja sama, sutradara bisa menggunakan metode *playable direction*. Metode *playable direction* memberikan opsi lain kepada aktor untuk memerankan karakternya. Dengan menggunakan metode ini, aktor dan sutradara dapat membangun kepercayaan dengan satu sama lain dan membangun sebuah koneksi yang lebih kuat dengan memberikan kebebasan. Sutradara mempercayai kepada aktor untuk dapat menggambarkan karakter tersebut sesuai dengan visinya (Bettman, 2017). Seorang aktor harus memiliki alasan yang kuat dalam melakukan sebuah aksi. Alasan yang kuat ini akan memberikan dorongan kepada karakter, dan memperkuat reaksi didalam akting (Weston, 2021). Weston mendukung kata-kata Weiss dimana sebagai seorang sutradara harus mempunyai rasa ingin tahu mengenai aktornya itu sendiri, bagaimana aktor itu menyampaikan emosinya di dalam dan di luar layar.

Weston (2021) memberikan cara-cara bagaimana untuk mengeksekusi metode *playable direction* dengan lebih baik yaitu sebagai berikut;

1. Menggunakan kata kerja yang tepat untuk menyampaikan niat atau tujuan karakter kepada aktor. Terkadang, sutradara menyampaikan kritik atau pesan hanya dengan mengatakan “Kurang sedih” dan tidak banyak elaborasi yang terjadi disana. Hal ini dapat menyebabkan aktor untuk merasa tidak nyaman atau merasa bersalah karena memberikan penampilan yang kurang baik. Menggunakan kata kerja yang benar dan jelas dapat mencegah ini terjadi. Daripada mengatakan “kurang sedih” sutradara dapat berkata “silahkan curahkan semua emosinya” yang lebih jelas dan dapat lebih mudah ditangkap oleh aktor.
2. Menyampaikan fakta mengenai karakter dengan latar belakang atau kejadian yang pernah dialami. Fakta yang dimaksud disini dapat berasal dari

dalam naskah atau dapat berasal dari latar belakang karakter. Sutradara akan melihat apakah reaksi yang diberikan sesuai dengan apa yang tertulis di naskah. Aktor juga harus sadar bahwa dirinya bukanlah satu-satunya karakter dalam adegan tersebut melainkan juga ada emosi dan reaksi dari karakter lain. Sutradara juga bisa melihat ke latar belakang karakter untuk membantu dalam menggambarkan reaksi yang tepat bagi karakter tersebut.

3. Memvisualisasikan sesuatu yang pernah dialami sebelumnya. Ini tidak hanya apa yang pernah dilihat namun juga membayangkan bau, suara, dan lain-lainnya. Sutradara biasanya akan mencoba menggabungkan apa yang pernah dirasakan oleh aktor dengan apa yang sedang dirasakan oleh karakter. Bau di ruangan gymnasium, atau keheningan dalam sebuah kelas yang sedang ujian yang dapat membantu aktor lebih mengerti apa yang sedang dirasakan oleh karakter tersebut.
4. Menggunakan kejadian emosional yang pernah dialami karakter. Kejadian emosional ini tidak harus terjadi di dalam plot film tersebut. Ini bisa saja merupakan sebuah kejadian trauma dari latar belakang karakter. Mengaitkan latar belakang karakter dengan apa yang akan dirasakan karakter tersebut dalam sebuah adegan dapat menghilangkan ambiguitas dalam penyampaian emosi karakter.
5. Menggunakan metafora untuk menggambarkan emosi. Metafora dan analogi menjadi salah satu alat terkuat bagi seorang sutradara. Metafora atau analogi akan jauh lebih mudah menggambarkan sebuah emosi karakter kepada aktor. Dibandingkan meminta aktor untuk mencoba “lebih sedih” atau “lebih ceria”, sutradara bisa menggunakan metafora yang dapat menggambarkan seberapa sedih atau seberapa ceria emosi yang ingin diperlihatkan.
6. Menggunakan gerakan (*blocking*) untuk merefleksikan emosi dari karakter. Di dunia nyata, manusia seringkali membuat gerakan-gerakan kecil yang sebenarnya menggambarkan sedikit dari emosinya. Dengan menggunakan *blocking*, sutradara juga bisa mengatur seberapa banyak emosi yang ingin diperlihatkan pada adegan tersebut. Contoh yang diberikan adalah saat

seorang sutradara meminta aktor untuk mencoba membuka kulkas sambil menyampaikan dialognya, dengan membuka kulkas, emosi yang disampaikan menjadi lebih jelas karena terdapat sebuah halangan antara aktor dan dialognya tersebut.

7. Terus menerus bertanya. Bertanya kepada aktor apa yang menurutnya akan dilakukan oleh karakter, dapat membantu aktor dalam lebih mengerti emosi apa yang sedang diinginkan pada adegan tersebut (Weston, 2021, hal. 12-34). Dengan memberikan aktor kebebasan untuk menginterpretasi naskah, mereka dapat memberikan emosi yang lebih asli dan lebih realistis dibandingkan ketika diberikan arahan dari awal. Berikan aktor waktu untuk membaca dan bertanya mengenai karakter mereka dengan begini sutradara dapat mengetahui juga seberapa dalam pengertian aktor tersebut terhadap karakternya.

2.2. SUTRADARA DAN AKTOR

Sutradara merupakan seseorang yang bertanggung jawab atas semua detail, kualitas serta arti di belakang sebuah film tertentu. Ini mengharuskan sutradara untuk bekerja sama dengan seluruh anggota timnya dari awal sampai akhir untuk memastikan bahwa hasil akhir dari film tersebut sesuai dengan visinya (Rabiger, 2008, hal. 4-6). Dari tahap *pre-production* sutradara harus aktif bersama dengan penulis skrip untuk membuat skrip, bekerja sama dengan *Director of Photography* untuk memastikan visual sesuai dengan apa yang dibayangkan dan lain-lain. Sutradara harus memastikan semua anggota timnya nyaman dan dapat bekerja sama dengan satu sama lain termasuk dengan aktor-aktor yang berada dalam filmnya (Rabiger, 2008, hal. 5). Nolan berkata (Dikutip dari Rabiger, 2008, hal. 5) bahwa dirinya seperti lensa dimana kinerja semua orang akan difokuskan. Tugas utamanya adalah untuk mengambil keputusan dengan kemampuan terbaik semuanya untuk disatukan menjadi satu pemikiran yang sama.

Setiap sutradara mempunyai gaya penyutradaraan masing-masing sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan dari film tersebut. Biasanya sutradara akan memiliki ciri khas masing-masing yang terlihat dari aspek film tersebut. Aspek-

aspek seperti sinematografi, musik yang digunakan, atau bahkan tema dari film yang biasanya mirip. Contohnya seperti sutradara Wes Anderson yang memiliki ciri khas dimana filmnya memiliki komposisi yang rata sempurna, atau Steven Spielberg dengan film-filmnya yang biasanya menggunakan visual efek serta mengangkat tema mengenai *Sci-Fi* (Crawford, 2024). Menurut Michael Rabiger terdapat beberapa faktor yang dapat membantu sutradara untuk mendapatkan gaya penyutradaraannya sendiri yaitu:

1. Buatlah cerita yang berarti. Sutradara yang benar-benar peduli dan dekat dengan ceritanya akan menghasilkan film yang lebih baik. Apabila sutradara tidak mengerti cerita yang ditulisnya sendiri maka bisa saja keseluruhan film akan cenderung melenceng dari visi yang awalnya dibayangkan oleh sutradara itu. Pertanyaan seperti “Apa saja kekuatan saya?” atau “Subjek apa yang harus diangkat?” menjadi pertanyaan yang dapat membantu sutradara untuk menjadi dasar pembuatan filmnya.
2. Ceritakan masalah yang dekat pada diri sendiri. Sutradara akan lebih mengerti masalah yang diangkat apabila masalah tersebut dekat dengan dirinya. Dengan ini sutradara dapat lebih mengerti mengenai apa yang sedang dialami oleh karakter-karakter dalam filmnya serta dapat memberikan pengalaman pribadinya sebagai sebuah “referensi” dalam film tersebut. Dengan ini penonton yang mempunyai masalah yang mirip dengan yang ada dalam film bisa merasa lebih dekat dengan karakter serta cerita dalam film tersebut.
3. Mengenali sisi artistik. Dengan mengenali sisi artistik dari sutradara, dapat memberikan gaya yang lebih konsisten dalam film-filmnya. Ditambah sutradara dapat menambahkan “*look*” yang pribadi untuk menjadi ikon dari sutradara itu. (Rabiger, 2008, hal. 17-22)

Setiap sutradara dapat mengenali semua kekuatan dan kekurangannya masing-masing untuk membantu mendapatkan gaya tertentu serta membuat film yang lebih baik.

Pada tahap pra-produksi merupakan saat dimana sutradara dan aktor dalam mendalami karakter dalam film tersebut dan dapat berlatih dengan aktor lain untuk menjalankan *scene-scene* tertentu. Disini aktor dan sutradara juga mempunyai waktu untuk memperjelas visi yang dimiliki oleh sutradara, apabila masih ada ketidakjelasan antara sutradara dan aktor akan sangat sulit untuk aktor mendapatkan esensi dari karakter tersebut (Rooney & Belli, 2011, hal. 46-48). Sutradara tidak perlu memberikan latar belakang dari karakter di dalam film tersebut secara seluruhnya, namun menentukan filosofi, karakteristik, serta moral dari karakter tersebut akan sangat membantu aktor dalam memerankan karakter tersebut dengan lebih akurat. Beberapa faktor penting yang harus diperhatikan ketika sutradara dan aktor untuk mengembangkan karakter dalam aktor.

1. Seorang aktor dan sutradara dapat mempersiapkan perannya dengan memahami kehidupan karakter, menentukan keinginan, pikiran, dan aktivitas karakter pada setiap *scene*. Persiapan ini membantu aktor membayangkan pengalaman karakter, menjadikan setiap tindakan unik dan efektif dalam menyampaikan pemikiran serta perasaan karakter.
2. Karakter pada film akan mempunyai sebuah tujuan dan keinginan mendesak untuk tetap fokus dan membuat koneksi secara fisik dan mental dalam menghayati karakter. Berusaha mencapai apa pun yang sedang dicoba atau dicapai karakternya pada saat ini. Dalam kehidupan nyata manusia mengejar tujuan masing-masing tanpa menyadarinya, namun seorang aktor harus membangun sebuah keinginan sesuai dengan apa yang karakter inginkan. Dengan ini sutradara harus bisa menjelaskan kepada aktor tujuan akhir dari karakter tersebut dengan sedetail mungkin.
3. Dalam sebuah dialog seringkali terdapat pesan “tersembunyi” tersendirinya, atau yang dikenal dengan *subtext*. *Subtext* merupakan unsur yang memberikan dialog itu sebuah tujuan di dalam sebuah *scene*. *Subtext* dapat disampaikan dengan menggunakan aksi-aksi kecil yang dilakukan oleh aktor untuk menggambarkan emosi di belakang sebuah dialog tertentu dalam *scene* tersebut.

4. Aktor harus bisa beradaptasi dan menyesuaikan karakter berdasarkan situasi yang dihadapi oleh karakter dalam filmnya. Seperti di dalam kehidupan nyata dimana manusia akan mengubah rencana atau beradaptasi dengan situasi di sekitarnya, sama seperti karakter dalam film. Aktor dan sutradara akan memperhatikan skenario-skenario tertentu apabila harus ada perubahan dalam penyampaian emosi atau pesan tertentu dari karakter tersebut (Rabiger, 2008, hal. 216-219).

2.3. AKTING

Seorang aktor mempunyai kewajiban untuk mengkomunikasikan perasaan karakter tersebut kepada penonton. Ketika seorang aktor mengalami emosi yang nyata, karakternya akan secara otomatis menjadi lebih menarik kepada penonton. Penonton dapat merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut. (Comey, 2002, hal. 28). Aktor yang baik akan tahu bahwa esensi untuk berada (*being*) adalah esensi untuk memberikan penampilan yang dapat dipercaya. Ketika seorang aktor sudah tidak memikirkan petunjuk berikutnya, atau memikirkan pilihan atau alternatif dari penampilannya. Aktor tersebut harus percaya bahwa mereka berada di dalam dunia dalam film tersebut, dengan begitu aktor tersebut akan memberikan penampilan yang dapat lebih dipercaya (Comey, 2002, hal 28-29).

Menurut Jeremiah Comey (2002) dalam bukunya *The Art of Film Acting* bahwa dalam akting terdapat 5 unsur seni yang berbeda yaitu

1. *The art of concentration* dimana seorang aktor harus memfokuskan dirinya bukan pada dirinya sendiri namun pada emosi yang sedang disampaikan oleh karakter lain.
2. *The art of not knowing* merupakan saat dimana sebuah aktor bebas untuk interpretasi naskah yang telah diberikan sebebaskan mungkin.
3. *The art of acceptance* adalah saat dimana aktor benar-benar percaya bahwa dirinya berada di dalam dunia film tersebut dengan bantuan aktor lainnya.

4. *The art of giving and receiving* merupakan saat dimana aktor memberikan seluruh emosi ketika mendapatkan atau memberikan sebuah barang kepada karakter lain.
5. *The art of relating* adalah cara seorang aktor memberikan reaksi ketika ada yang terjadi di dalam *scene* tersebut, dapat dalam bentuk verbal atau non-verbal (Comey, 2002, hal. 30-37).

Dengan menggabungkan semua faktor tersebut, aktor dapat memberikan penampilan yang lebih mudah untuk dipercaya dan menarik untuk penonton. Dengan penampilan yang lebih baik akan lebih mudah untuk mengkomunikasikan emosi karakter serta pesan yang ingin disampaikan dalam *scene* tersebut dapat lebih dimengerti.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Car Wash merupakan film pendek yang bergenre *horror thriller* dengan durasi 10-15 menit. Film berlatar di sebuah kota fiktional bernama Ciwastra dan di negara Indonesia yang masih dibawah pemerintahan komunis. Banyak pemberontakan sedang terjadi di Indonesia karena pemerintahan yang tidak adil sehingga banyak hidup-hidup yang hancur dan diantaranya adalah karakter yang terdapat di dalam film ini. Karakter utama dari film ini adalah Mira, yang bekerja di sebuah tempat cuci mobil bersama dengan teman-temannya bernama Bayu, Danang, dan Dito serta bosnya Bang Ali.

Suatu ketika, setelah Mira dan teman-temannya menutup tempat kerjanya dan beres-beres mereka menemukan mayat Ali tergeletak di ruangnya. Terkejut, mereka mencoba untuk mencari siapa pembunuhnya dan mencoba untuk menelpon polisi, namun polisi tidak bisa dikontak karena kerusuhan yang sedang terjadi di Ciwastra. Oleh karena itu mereka memutuskan untuk menutupi mayat Bang Ali dan mencoba untuk menelpon polisi pada esok hari. Danang tetap di tempat cuci mobil untuk menjaga lokasi, namun sayangnya Danang menjadi korban berikutnya. Pada keesokan harinya, Mira dan Dito mencoba untuk mencari Danang, dan mereka