

seorang ibu dan anak yang berjuang untuk mendapatkan keinginannya masing-masing.

Dalam film ini, sutradara merancang penempatan karakter sedemikian rupa untuk menunjukkan keinginan dan tantangan serta konflik batin antara Philip dan Agita serta dinamika relasi mereka menggunakan perancangan *staging* dan *blocking*, yang didukung oleh aspek lainnya seperti komposisi dalam gambar, penempatan dan pergerakan kamera.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini akan berfokus kepada bagaimana menciptakan dinamika relasi antara Philip dan Agita pada film “A Shiny Day” menggunakan perancangan *staging in depth* dan *staging on line*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini memiliki batasan masalah pada 2 adegan yang menggunakan teknik *staging on line* dan juga *staging in depth* yang menggambarkan dinamika relasi Philip dan Agita antara lain pada adegan:

- a. *Scene 2*, ketika Agita dan Philip makan bersama
- b. *Scene 4* ketika Agita dan Philip saling mengkonfrontasi di ruang keluarga

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dinamika relasi pada karakter Philip dan Agita melalui perancangan *staging* menggunakan *staging in depth* dan *staging on line* pada film “A Shiny Day”.

2. STUDI LITERATUR

2.1 STAGING

Staging merupakan seni untuk mengatur tindakan aktor dan pergerakannya di dalam *frame*. Tindakan yang dilakukan aktor akan diatur dan dirancang sedemikian

rupa dengan mempertimbangkan aspek visual lainnya seperti, *lighting*, *setting*, *costume* dan aspek *mise en scene* lainnya yang bertujuan untuk mempertegas aksi yang dilakukan oleh karakter dalam adegan (Bordwell, 2019). Dalam Proferes (2017), *staging* bertujuan untuk menampilkan kegiatan eksternal yang terlihat secara visual dengan menambahkan *layer* internal didalamnya. Penonton akan menjadi lebih mengetahui apa yang sedang dipikirkan oleh karakter dalam pengadeganan dengan perancangan *staging* yang tepat. *Staging* juga menjadi cerminan hubungan yang bisa dilihat oleh penonton mengenai status antar karakter dalam sebuah adegan. Kontras antara kedua karakter atau lebih bisa tergambarkan dengan jelas melalui penempatan karakter serta aksi dan elemen visual yang mendukungnya.

Selain itu, dalam Kocka (2019) pandangan terhadap *staging* akan berjalan bersamaan dengan *blocking* dimana artinya *blocking* berfokus pada penempatan karakter atau objek saja namun ketika dilihat dari *frame* akan menjadi *staging* dan memiliki kegunaan untuk memberikan sebuah informasi baru bagi penonton. Ada beberapa penempatan *blocking* dan *staging* yang bisa diterapkan dalam mengaplikasikan makna kepada karakter didalam film, seperti *staging on line* dan *staging in depth*. Dalam pandangannya terhadap *staging*, pergerakan aktor dan kamera juga menjadi pertimbangan khususnya *staging in depth*. Pergerakan yang dimotivasi oleh karakter dengan mendekat atau menjauh dari kamera selagi kamera tidak bergerak akan memberikan makna seperti adanya dorongan kedekatan yang terbangun antara penonton dengan karakter ataupun kebalikkannya (subjektif tergantung konteks dari adegan maupun film).

2.1.1 STAGING ON LINE

Staging on line adalah ketika karakter ditempatkan pada sumbu X (diletakkan secara horizontal dari kiri ke kanan). *On line staging* atau nama lainnya adalah *flat staging* artinya menempatkan karakter tepat pada depan kamera langsung (*frontal*) atau dari sisi wajah pemain (*profile*), dengan sedikit kedalaman di dalam *shot* tersebut. Penempatan karakter seperti itu akan memberikan berbagai rasa atau emosi yang disampaikan ke penonton,

penempatan kamera juga akan berpengaruh pada emosi dari *blocking* yang sudah dirancang, seperti penempatan karakter yang simetris pada *shot* bisa memberikan efek yang berbeda ketimbang penempatan karakter pada *shot* ada di kiri atau kanan frame. Selain penempatan karakter, pengaturan pada *frame* juga harus dipikirkan untuk mencapai *staging on line* seperti, pergerakan kamera yang statis atau *parallel, pan, zoom in/out*. Selain itu juga *Staging on line* harus memastikan tidak adanya objek atau subjek yang menghalangi objek/subjek utama. Ada beberapa jenis *Staging on line*, antara lain adalah:

2.1.1.1 FULL FRONTAL STAGING – SINGLE

Penempatan karakter dari depan kamera secara langsung. Penempatan kamera tepat di depan karakter dengan atau tanpa pergerakan, manfaat yang didapatkan dalam penggunaan *full frontal staging – single* adalah: (1) Memberikan informasi mengenai apa yang ada di dalam pikiran karakter, serta perspektifnya. (2) Meningkatkan tensi drama pada film ketika di *intercut* dengan adegan lainnya secara bersamaan.



Gambar 2.1, *Full Frontal Staging Insidious – 2010* (kiri), *hereditary – 2018* (kanan) sumber: film-grab.com

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.1.1.2 PROFILE STAGING – DOUBLE

Penempatan 2 karakter yang saling berhadapan bisa penekanan pada konflik yang sedang terjadi diantara mereka atau justru menggambarkan kedekatan antar karakter.



Gambar 2.2, contoh profile staging – double

Sumber: Kocka (2019)



Gambar 2.3, contoh 2 profile staging – double

Sumber: *past life*, film-grab.com

2.1.2 STAGING IN DEPTH

Staging in depth adalah ketika adanya kombinasi dari antara penempatan kamera dan juga aksi serta elemen visual lainnya atau biasa disebut sebagai *mise en scene* (Martin,2014). Untuk menciptakan kedalaman sendiri beberapa aspek visual harus di tempatkan di 3 posisi, *background*, *middle ground*, *foreground*. Penempatan kamera serta aspek visual lainnya seperti aktor, property dan lain halnya bisa menyesuaikan sesuai komposisi yang ingin dicapai untuk menciptakan *depth* (Rabiger,2020).

Staging in depth juga bisa dicapai ketika karakter ditempatkan atau bergerak pada sumbu Z (diletakkan secara vertikal dari depan ke belakang). Penempatan dan pergerakan aktor yang menggunakan sumbu Z akan memberikan ruang 3D pada *frame*. Cara untuk mencapai kedalaman ruang

melalui *blocking* adalah dengan meletakkan karakter pada jarak yang dekat atau jauh dari kamera secara vertikal, yang juga bisa didukung dengan membuat aktor bergerak maju atau mundur, atau membuat kamera yang bergerak maju atau juga mundur. Selain itu juga menempatkan antar karakter dengan karakter lainnya ataupun dengan sebuah objek dalam sumbu Z juga akan memberikan kedalaman dalam *frame*. Penempatan karakter dan objek dalam sumbu Z memiliki keuntungan tersendiri antara lain adalah: (1) Memperjelas geografi ruang yang memiliki adegan, (2) membantu penonton untuk memahami ruang dan waktu dari sebuah adegan, (3) memperjelas posisi karakter pada set adegan, (4) memberikan kesan realistis seolah karakter secara natural akan memposisikan karakter sebagaimana adanya, (5) pergerakan aktor/kamera pada sumbu Z mampu mengubah ukuran *shot* tanpa harus menggunakan teknik *cut*, (6) menambah atau mengurangi tensi yang sedang terjadi dalam suatu adegan melalui pergerakan aktor, (7) memberikan ruang kontrol lebih luas dalam mengatur *pacing* dan ritme dari adegan melalui pergerakan karakter atau kamera (Kocka,2019).

Pergerakan karakter pada sumbu Z akan memberikan makna tersendiri jika digabungkan dengan pergerakan kamera tertentu seperti kamera yang maju atau kamera yang mundur sejalan dengan pergerakan aktor atau keterbalikan dari gerakan karakter, selain itu juga *depth of field* yang besar akan menolong bentuk *staging* yang lebih memiliki kedalaman. (Kocka,2019).



Gambar 2.4, *staging in depth*, *Oppenheimer* (2023)

Sumber: film-grab.com

2.2 BLOCKING

Dalam Rabiger (2020), juga dikatakan hal serupa bahwa *blocking* adalah sebuah teknik untuk membuat dan mengatur pergerakan dari karakter pada skrip di dalam set, biasanya juga disebut sebagai (*staging the stage*) dalam artian rabiger mengatakan *blocking* dan *staging* adalah kesatuan. *Blocking* biasanya akan diatur oleh sutradara selama proses latihan atau *rehearsal*. Dalam proses pembuatan *blocking* perlu diingat tujuan dari pembuatan *blocking* yaitu, untuk mendapatkan ritme, dan memperkuat, mengubah, dan memberikan nuansa pada subteks atau hal yang sedang dilakukan oleh karakter. Secara detail *blocking* memiliki tujuan antara lain adalah: (1) Menjelaskan ruang tempat karakter tempati atau hadapi. (2) Bagaimana cara sebuah karakter bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya harus bisa menggambarkan dunia internal karakter dengan kata lain apa yang sedang karakter tersebut pikirkan, rasakan atau sadari. (3) Bagaimana cara sebuah karakter bergerak dari satu aksi ke aksi berikutnya bisa menjadi sarana untuk menunjukkan hubungan relasi diri karakter tersebut dengan hal di sekitarnya atau orang lain, dan juga menunjukkan subteks dari aksi yang ia lakukan. Contoh: “Seorang suami duduk di sebuah sofa, lalu si istri datang duduk disebelah suaminya, lalu sang suami beranjak dengan cepat menuju meja makan dan menikmati waktunya sendiri disitu.”

Menurut Corrigan (2021), *blocking* adalah pengaturan dan pergerakan aktor dalam ruang fisik dari sebuah *mise en scene*. *Blocking* sendiri terbagi menjadi 2 yaitu, *social blocking* dan *graphic blocking*. *Social blocking* adalah pengaturan penempatan karakter yang ditujukan untuk menunjukkan dan menekankan hubungan antar karakter. Sedangkan, *graphic blocking* adalah penempatan karakter yang ditujukan untuk mencapai *mood*, *visual harmony*, *tension* tertentu. Weston (2021) menambahkan bahwa *blocking* diatur sejak awal hingga akhir karakter selama pengadeganan. Pergerakan *blocking* perlu untuk dilatih berulang kali dengan aktor karena aktor memiliki pemahaman tersendiri mengenai *pacing* dari perpindahan *blocking*. Penting untuk bisa

sutradara dan aktor saling mengerti satu sama lain mengenai tujuan penempatan karakter sehingga aktor bisa memerankan karakternya dan bergerak sesuai arahan secara *natural*.

2.3 DINAMIKA RELASI

Dinamika relasi adalah sebuah pola yang terjadi antara hubungan manusia ketika mereka berinteraksi, berkomunikasi dengan satu sama lain. Dinamika relasi sendiri merupakan pola yang berulang-ulang terjadi dalam kondisi yang berbeda-beda (Williams, 2024). Dinamika relasi menunjukkan tentang bagaimana setiap manusia berinteraksi, bagaimana cara pandang mereka terhadap satu sama lain, bagaimana perasaan mereka terhadap satu sama lain (Parvez, 2024).

Dinamika relasi sendiri juga diterapkan dalam disiplin film. Dinamika relasi sendiri adalah sesuatu yang berbeda dari relasi yang statis. Relasi statis adalah sebuah hubungan yang berdasarkan fakta dan diakui, seperti ibu dan anak, suami dan istri, guru dan murid. Relasi statis artinya sebuah fakta hubungan yang terjadi karena adanya eksposisi dari individu dengan individu lainnya. Sedangkan pada hubungan dinamis artinya adalah hubungan dua individu atau lebih yang berubah-ubah tergantung pada situasi yang sedang dihadapi.

Hubungan relasi yang dinamis biasanya berkaitan dengan kondisi “sekarang” melalui perspektif karakter yang terlibat di dalamnya. Hubungan dinamis bisa bersifat objektif maupun subjektif dari salah satu perspektif karakter, artinya tentang bagaimana satu individu atau karakter melihat karakter lainnya saat itu. Contoh sederhananya adalah pada hari pernikahan, sepasang pengantin akan melihat pasangannya sebagai calon suami atau istri sah. Maka ini termasuk sebagai hubungan statis, sedangkan hubungan dinamis adalah jika pada hari pernikahan tersebut, sang pengantin wanita akan menganggap sang pengantin pria sebagai pangeran atau ksatria. Namun pada periode waktu tertentu pandangan sang istri akan berubah. Ia bisa saja menganggap suaminya menjadi “beban hidup”. Persepsi pada dinamika relasi ini akan terus berubah-ubah tergantung dari situasi dan kondisi yang sedang dialami oleh karakter. (Proferes, 2017)

2.3.1 TEORI IKATAN

Ikatan merupakan suatu hubungan yang harus dibangun antar manusia, seperti hubungan antara orang tua dengan anak, pasangan, dan hubungan lainnya. Hubungan yang terbangun semasa hidup seseorang menjadi sangat penting karena memiliki dampak besar pada kehidupan sepanjang hidupnya (Cherry,2023). Dalam hubungan dinamika relasi terdapat istilah hubungan interpersonal, artinya hubungan terdiri dari pola interaksi dan perilaku dan mempengaruhi cara orang lain merespon (Ridho, 2018).

Cara manusia berinteraksi tidak selalu sempurna sehingga dinamika relasi yang terjadi bisa menjadi buruk jika hal-hal berikut terjadi:

(1) menarik diri, (2) menutup diri dari keterbukaan, (3) memanipulasi, (4) penyampaian penilaian/evaluasi negatif, (5) perubahan tindakan, De Vito (Dalam Ridho,2018).

2.3.1.1 DISMISSIVE AVOIDANT ATTACHMENT

Terdapat beberapa gaya dalam ikatan dinamika relasi seperti, *ambivalent attachment*, *disorganized attachment*, *secure attachment*, dan *avoidant attachment*. Salah satu dari keempat gaya tersebut terdapat hal yang turunan gaya ikatan yang disebut sebagai *dismissive avoidant attachment (sub avoidant attachment)*, artinya adalah ketika seseorang tidak mendapatkan kebutuhan emosionalnya secara utuh sehingga menyebabkan orang tersebut memiliki kecenderungan untuk tidak peka atau kurang responsive akan sisi emosional diri sendiri maupun orang lain. Biasanya orang yang mengalami ini akan menghindari kontak emosional dengan orang lain sebagai salah satu caranya untuk bisa membentuk dan mempertahankan ikatan yang ada (Jain,2023).

2.3.1.2 ANXIOUS ATTACHMENT

Anxious attachment adalah gaya ikatan yang berbeda dari keempat sebelumnya, gaya ikatan ini adalah ketika seseorang merasa takut

jika orang lain tidak menyukai dirinya, sehingga menimbulkan ketakutan akan penolakan dan ditinggalkan. Hal ini menyebabkan seseorang butuh untuk validasi akan perasaannya dari orang lain. Ciri-ciri orang yang mengalami hal ini adalah: (1) perasaan tidak pantas, (2) rendahnya harga diri, (3) kesulitan untuk mempercayai orang lain, (4) perasaan cemburu, (5) kesulitan menghabiskan waktu sendiri (Cleveland,2023).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 Deskripsi Karya

Karya penciptaan yang dibuat oleh penulis adalah sebuah film fiksi pendek berjudul “A Shiny Day”. Film yang diproduksi oleh Midpoint Pictures ini memiliki durasi sekitar 20 menit dan direkam dengan *aspect ratio* 17:9. Film ini ber-genre horror dengan *sub genre maternal horror*, yang memiliki konsep sosok ibu sebagai tokoh horror. Film ini menceritakan tentang seorang anak remaja 16 tahun bernama Philip yang masih belum bisa menerima keputusan ibunya bernama Agita untuk menikah lagi dengan sosok asing yang tidak Philip kenal, Philip berusaha mengkonfrontasi Agita dengan membawa trauma lama yang diberikan oleh Yohanes yaitu mantan suami Agita sekaligus ayah Philip yang telah meninggalkan mereka, namun terdapat sebuah rahasia bahwa sosok pria asing tersebut adalah seorang pemimpin kultus ngengat. Film ini nantinya akan didistribusikan ke festival film dalam skala internasional dan nasional.

3.2 Konsep Karya

Film pendek fiksi “A Shiny Day” merupakan film *live action* yang mengangkat tema horror maternal yang mengangkat isu ibu dan anak. Jenis horror yang ditampilkan pada film “A Shiny Day” adalah *uncanny* yang berarti sesuatu misterius dan tidak wajar, dimana film ini akan fokus pada drama keluarga dan mengupas sisi horror dari perbedaan keinginan antar karakter dan juga minim *jumpscare*. Film ini akan berfokus pada sisi misterius yang seiring berjalan film akan terungkap satu per satu jawaban dari setiap misteri yang muncul.