

2. STUDI LITERATUR

2.1. BLOCKING & STAGING

Blocking adalah salah satu aspek visual yang harus dikuasai pembuat film, terutama sutradara. *Blocking* dapat didefinisikan sebagai penempatan posisi dan pergerakan aktor di dalam sebuah *frame* yang terkait dengan kamera dan set. Ketika pembuat film merancang sebuah *blocking* artinya mereka membuat susunan posisi terhadap aktor, kamera, dan *setting* (Rabiger & Cherrier, 2020). Proferes (2018) mengungkapkan bahwa *blocking* mempunyai delapan fungsi utama, diantaranya:

1. Menafsirkan naskah ke dalam bentuk aksi atau adegan.
2. Menyajikan bentuk psikologi karakter, dapat dilihat penonton secara fisik.
3. Menunjukkan sifat dan hubungan antara karakter.
4. Memperkenalkan penonton kepada ruang atau lokasi dan properti khusus.
5. Memperjelas keterpisahan ruang antara aktor.
6. Mengarahkan perhatian penonton untuk mengetahui informasi penting.
7. Memberikan penekanan pada tindakan aktor.
8. Membantu membuat *framing* yang akan direkam oleh kamera.

Blocking mencakup posisi karakter sejak awal hingga akhir adegan serta gerakan dan aktivitas mereka selama pengambilan gambar. Bagaimana karakter duduk, berdiri, berlari, atau berbaring termasuk ke dalam bentuk *blocking* (Weston, 2021). Kocka (2019) mengatakan bahwa *blocking* mampu menggambarkan hubungan antara karakter, keinginan, emosi, dan perasaan karakter. Melalui *blocking*, penonton dapat lebih dekat dengan karakter sehingga bisa mendapatkan lebih banyak informasi dan memahami situasi karakter.

Corrigan & White (2021) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis *blocking*, yaitu *social blocking* dan *graphic blocking*. *Social blocking* merupakan peletakan dan pergerakan karakter terhadap hubungan sosial yang bertujuan untuk membuat karakter lebih menonjol atau memberikan dominasi di antara karakter lain pada *frame*. Hal ini diperkuat dengan memberikan perbedaan ekspresi atau

kejanggalan pada karakter yang diinginkan. *Graphic blocking* adalah peletakan karakter yang membentuk pola visual tertentu yang menggambarkan harmonisasi, tensi, dan atmosfer dalam *frame*.

Menurut Kocka (2019), *staging* merupakan proses mengubah *blocking* ke dalam bentuk akting bersama elemen utama lain seperti desain set, kostum, tata rias, pencahayaan, dan suara. Terkadang istilah *blocking* digunakan berdampingan dengan istilah *staging* untuk mengartikan penempatan dan perpindahan karakter serta bagaimana mereka diatur dalam sebuah *frame*. *Staging* mampu memperjelas adegan yang dilakukan seorang karakter, sehingga kondisi psikologi karakter dapat diketahui penonton dengan lebih mudah. Aspek *staging* membawa perhatian penonton untuk mencerna informasi dalam film, baik alur cerita, karakter, dan persepsi yang hadir (Bordwell, 2016).

Bordwell (2016) mengungkapkan bahwa perancangan *staging* pada adegan dalam film didasari oleh motivasi dan makna yang kuat. Seorang karakter bergerak dan beradegan berdasarkan motivasi yang muncul, memungkinkan penonton untuk menangkap pesan yang disampaikan aktor. Motivasi ini berupa perasaan, pemikiran, persepsi, dan kemauan karakter dalam adegan. Perancangan *staging* yang tepat mampu menyebarkan pesan dan makna lebih dalam kepada penonton baik eksplisit maupun implisit tidak hanya melalui karakter dan dialognya.

Rabiger & Cherrier (2020) mengungkapkan bahwa pergerakan aktor dalam ruang pada film sangatlah penting. Ruang bisa diartikan sebagai wilayah yang dapat menunjukkan siapa yang berkuasa, siapa yang menang, siapa yang dominan, dan sebagainya. Pergerakan aktor di dalam ruang mampu menggambarkan persepsi, perasaan, pemikiran, dan kemauan karakter. Seorang karakter pada film bisa memiliki suatu wilayah teritorial yang digambarkan lewat pergerakannya pada *blocking*. Pergerakan karakter dan wilayah teritorial ini menunjukkan kekuasaan dan dominasi karakter (Weston, 2021). Penempatan karakter dalam ruang mampu memberikan makna yang berbeda-beda. Monta & Stanley (2008) mengemukakan bahwa subjek atau tokoh yang ditempatkan di

tengah bingkai akan mendapat porsi dan penekanan lebih besar sehingga memberi efek lebih dominan.

Ruang dan pergerakan aktor pada film dapat digambarkan dalam sebuah *floor plan*. Pada *floor plan* terdapat detail informasi fisik lokasi, letak kamera, dan rencana letak dan pergerakan aktor. Pada proses perancangan *blocking* aktor dan kamera, *floor plan* menjadi instrumen yang sangat krusial. *Floor plan* membantu pembuat film untuk menyusun koreografi sebuah adegan sebelum merekamnya dengan kamera. Dengan adanya *floor plan*, pembuat film dapat memvisualkan imajinasinya yang nantinya akan diinformasikan kepada aktor dan *crew*. *Floor plan* membuat *crew* mudah memahami adegan yang akan diambil sehingga proses pengambilan gambar baiknya berpatokan pada *floor plan* yang sudah dirancang (Rabiger & Cherrier, 2020).

2.2. PENDIRIAN TEGUH

Pendirian teguh adalah salah satu wujud atau bentuk nyata hubungan manusia dengan dirinya sendiri (Idi & Safarina, 2016). Pendirian teguh dapat diartikan sebagai sebuah sifat yang memegang teguh apa yang menjadi keyakinannya, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dan situasi yang berubah, sehingga tetap berpegang pada apa yang diyakini meskipun banyak orang yang memiliki pendapat yang berbeda dengan dirinya. Sikap teguh pendirian juga dapat didefinisikan sebagai ketegaran, keteguhan, dan konsisten pada keyakinannya (Skinner dalam Asnawi, 2015).

Keteguhan pendirian dapat dilihat dalam kekuatan seseorang memegang sebuah prinsip, sehingga tidak mudah terpengaruh oleh situasi dan kondisi yang selalu berubah. Seseorang yang berpendirian teguh meyakini suatu hal yang hidup dalam batin, baik secara sadar ataupun tidak. Keteguhan keyakinan ini yang menentukan sikap-sikap yang akan mereka ambil dalam kehidupan sehari-hari. Orang yang memiliki keteguhan pendirian tidak mudah terpengaruh orang lain, bersemangat, optimis, pantang menyerah, dan tidak mudah putus asa (Hayimi dalam Islamiati, 2018).

2.3. KARAKTER

Rabiger & Cherrier (2020) mengungkapkan bahwa karakter sama seperti manusia pada umumnya, mereka menunjukkan siapa diri mereka dengan sifat dan perilaku. Sama halnya dengan orang-orang di sekitar kita, karakter dinilai melalui penampilan fisik, bahasa tubuh, dan lingkungan sosialnya. Penonton dapat memahami dan menafsirkan karakter lewat tindakan mereka baik tindakan besar maupun kecil. Faktor-faktor ini membantu kita mempelajari dan memahami karakter baik di dunia nyata maupun dalam dunia fiksi. Seorang sutradara harus memahami karakternya karena melalui karakter utama dalam film penonton merasakan emosi dan pesan yang ingin disampaikan pembuat film. Artinya sutradara harus paham betul ingin menyampaikan rasa seperti apa kepada penonton terhadap karakter utama dalam film.

Sebuah karakter tercipta dari proses di masa lalu, walaupun di dalam film *setting* waktu terjadi di masa sekarang. Sebelum karakter masuk ke dalam narasi film, mereka telah mengalami berbagai peristiwa yang membentuk mereka. Mulai dari pengaruh keluarga, pengalaman hidup, warisan genetik, dan kondisi sosial ekonomi akan memengaruhi pembentukan sebuah karakter. Oleh karena itu, setiap penulis dan sutradara wajib memahami betul karakter dalam cerita mereka (Proferes, 2018).

Rabiger & Cherrier (2020) mengungkapkan bahwa film dengan cerita karakter utama tunggal sejauh ini masih menjadi naratif yang paling umum. Karakter utama dengan segala isu dan permasalahannya ditunjukkan ke penonton melalui peristiwa yang memosisikan karakter pada sentral cerita. Penonton bisa menilai sebuah karakter melalui tampilan fisik, tindakan, dan lingkungan sekitarnya. Tindakan karakter pada adegan membantu penonton memahami watak dan menafsirkan mana karakter utama dan mana karakter pendukung dalam cerita. Karakter utama biasanya akan menemui peristiwa yang menantang dan tidak terduga. Cara karakter utama menghadapi rintangan akan menunjukkan kapasitas dan dominasinya dalam memberikan pengaruh pada cerita. Penonton dapat melihat pengaruh dan dominasi karakter utama dengan memerhatikan setiap

adegan dari waktu ke waktu. Karakter utama akan menggerakkan cerita secara dinamis bisa saja mengarah ke suatu perubahan yang positif ataupun negatif.

2.4. SUTRADARA

Pada sebuah film, sutradara memiliki kuasa yang besar terhadap suatu produksi. Sutradara memegang kendali penuh atas seluruh keputusan kreatif dan artistik. Mulai dari penentuan pemeran dan kru hingga pemilihan *shot* pada meja pasca produksi sepenuhnya akan diputuskan berdasarkan pertimbangan sutradara (Monta & Stanley, 2008). Oleh karena itu, sutradara wajib ikut turun tangan dalam setiap tahap pembuatan film. Setiap keputusan sutradara pada tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi akan memengaruhi hasil akhir pada film (Rea & Irving, 2010).

Proses pengerjaan film adalah proses pengambilan keputusan yang panjang dan berkelanjutan, seorang sutradara akan terus mendapatkan pertanyaan mengenai segala aspek dalam produksi film. Sutradara dituntut untuk dapat memecahkan masalah dan membuat pilihan yang bijak bagi sebuah produksi. Banyak dari keputusan sutradara memengaruhi keseluruhan aspek dalam produksi film baik kreatif maupun managerial. Sutradara yang baik harus pandai melihat kondisi pada saat produksi, aspek kreatif dan managerial harus tetap berjalan seimbang (Bordwell, Thompson, & Smith, 2017).

Rabiger & Cherrier (2020) mengatakan bahwa seorang sutradara film memerlukan pengetahuan yang luas dan berkembang. Pengalaman hidup yang melimpah serta referensi yang kaya menjadi modal yang baik bagi sutradara untuk menghasilkan ide-ide yang menarik. Dengan visi yang kuat, jiwa kepemimpinan, komunikasi yang jelas, dan kepercayaan diri, seorang sutradara mampu mendorong serta menginspirasi orang di sekitarnya untuk menghasilkan karya terbaik (Rabiger & Cherrier, 2020).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5. KOMPOSISI

Komposisi merupakan penataan aktor dan elemen lain yang terlihat dalam perencanaan visual pada *frame* untuk menggambarkan aksi dramatis tertentu. Visual yang terbentuk dari kumpulan elemen pada *frame* saling berhubungan dan membentuk komposisi. Jika didefinisikan lebih sempit komposisi tidak melibatkan suatu perpindahan aktor dari satu titik ke titik lainnya. Sebuah komposisi mampu menunjukkan perasaan, pikiran, dan persepsi karakter. Dalam merancang komposisi, pembuat film mencoba membuat komposisi yang mampu memberi makna dan memperkuat cerita tanpa bantuan dialog atau pergerakan. Dengan komposisi, kita dapat menghasilkan berbagai efek, misalnya memberikan *emphasis* atau penekanan pada karakter tertentu pada gambar (Monta & Stanley, 2008).

2.5.1. EMPHASIS

Monta & Stanley (2008) mengemukakan bahwa *emphasis* adalah memberikan penekanan kepada objek tertentu di dalam sebuah *frame*. *Emphasis* menarik perhatian penonton dengan berbagai cara. Berikut ini beberapa cara untuk menciptakan *emphasis* di dalam sebuah *frame*:

1. Meletakkan aktor di tengah *frame*. Subjek atau objek apa pun yang berada pada tengah *frame* akan mendapat penekanan lebih besar dibandingkan dengan posisi lain. Posisi tengah *frame* lebih menarik perhatian penonton.
2. Posisikan aktor frontal ke depan menghadap ke kamera. Aktor yang menghadap langsung ke kamera lebih banyak mendapat penekanan.
3. Dekatkan aktor ke arah kamera. Semakin dekat aktor dengan penonton semakin besar juga penekanan yang didapat.
4. Posisikan aktor pada tengah sebuah bingkai visual, bisa berupa jendela atau pintu.

5. Himpit aktor dengan *frame*. Aktor dapat dihimpit dengan objek di set ataupun aktor lain.

2.6. ACTION & PERFORMANCE

Gibbs (2014) mengungkapkan bahwa tindakan aktor pada sebuah film sangat memengaruhi makna yang tercipta di dalam gambar. Ketika merancang pencahayaan, dekorasi, dan *blocking* kita tidak boleh melupakan betapa pentingnya sebuah *action* atau tindakan. Tindakan dan performa yang baik mampu mengungkapkan banyak hal melalui aktor. Bagaimana seorang aktor menyampaikan dialognya atau posisi aktor dalam melihat suatu peristiwa mampu memberikan pesan tertentu kepada penonton. Pergerakan tubuh dan aksi karakter sering menjadi pusat perhatian penonton ketika menonton film. Melalui ekspresi dan gerak tubuh seorang aktor menghidupkan karakter dan mengkomunikasikan pesan kepada penonton. Aksi dan performa aktor pada film menginterpretasikan pikiran, kemauan, dan persepsi karakter. Aksi dan performa aktor sangat berpengaruh pada keberhasilan sebuah film (Corrigan & White, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. DESKRIPSI KARYA

Karya film pendek yang diproduksi oleh Helies Pictures ini diberi judul Credo. Credo sendiri diambil dari bahasa latin yang memiliki arti saya percaya atau pengakuan iman. Credo juga dapat diartikan sebagai kumpulan kepercayaan, prinsip, dan *value* yang memengaruhi cara hidup dan tindakan seseorang dengan kelompoknya (Titien, 2012). Film ini memiliki genre drama misteri dengan durasi sekitar 17 menit 35 detik. Film yang mengangkat tema *conviction* ini bercerita tentang seorang anak tunggal bernama Mina yang ditinggal ayahnya berangkat kerja, namun ayahnya tidak pernah kembali. Mina percaya bahwa ayahnya telah meninggalkan Ia dan ibunya untuk menghindari lilitan hutang. Namun, anggapan orang lain tentang ayahnya yang telah meninggal membuat Mina