

1. LATAR BELAKANG

Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) menyatakan sutradara memiliki peran yang penting dalam mengendalikan komponen utama *mise-en-scene*. Salah satu tanggung jawab yang penting adalah mengarahkan aktor dalam *staging*. Perencanaan *staging* merupakan bagian dari menentukan pergerakan dan pertunjukan dalam sebuah adegan. Setelah pemahaman tentang posisi aktor, berikutnya adalah memperhatikan tujuan dari pergerakan tersebut. Jika sutradara bertujuan membuat sudut pandang karakter dapat menggerakkan cerita, maka penting untuk mengontrol pergerakan objek dan kamera pada *staging* suatu adegan.

Pemahaman *staging* yang mengatur bagaimana karakter berpindah dan kamera bergerak akan mempengaruhi *form* adegan. Hal ini menjadikan strategi *staging* dikemas dengan teori *Guiding The Eye* yang didasari dengan *Given Circumstances* dan *Dynamic Relationship* karakter. Dasar ini akan menjadi alasan dibalik tindakan karakter yang dapat disampaikan secara visual melalui teori *Guiding The Eye*. Pergerakan arah mata setiap karakter akan mempengaruhi bagaimana pergerakan dan aksi mereka dalam menambah informasi baru pada penonton.

Dalam film pendek *Meraki Sangkal*, karakter didesain mengalami gangguan delusi. Pemahaman delusi berdasarkan Joseph dan Siddiqui (2023) adalah keyakinan salah yang menetap pada penderitanya karena tidak relevan terhadap realitas eksternal meskipun terdapat bukti yang bertentangan. Penulis sebagai sutradara harus mampu menyampaikan pemahaman delusi tersebut kepada penonton secara *directing*. Maka penggunaan *Depth of Story Information* menjadi sarana untuk mempermudah penonton dalam membedakan realita dan delusi karakter. Realita akan diwakili dengan *Objective Narration*, sedangkan delusi akan diwakili dengan *Perceptual Subjectivity*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *staging Guiding The Eye* untuk memvisualisasikan realita dan delusi karakter dalam film pendek *Meraki Sangkal*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi oleh perancangan staging melalui *Guiding The Eye* menurut Kenworthy (2015) dipadukan dengan penentuan perspektif *Depth of Story Information* menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2024) dalam tiga adegan untuk membantu membedakan realita dan delusi karakter yang ditandai dengan kemunculan mending anakanya, yaitu :

- a. *Staging Open Scene with A Visual-Clue* pada adegan pertama yaitu Gina (F,65) mengemas barang Yudhis (M,13) saat rumahnya berhasil terjual untuk memvisualisasikan realita yang terjadi (*Objective Narration*).
- b. *Staging Follow The Characters Out with A Pan* pada adegan ketiga yaitu Gina melihat bayang-bayang mending Yudhis untuk memvisualisasikan delusi yang muncul (*Perceptual Subjectivity*).
- c. *Staging Build Camera Moves Around* pada adegan kedelapan yaitu Dimas (M,26) yang melihat-lihat dalam rumah Gina untuk memvisualisasikan realita yang terjadi (*Objective Narration* dan *Perceptual Subjectivity*).
- d. *Staging Sudden Movement to Reveal New Visuals* pada adegan kedelapan yaitu mending Yudhis kembali muncul saat sesi interogasi untuk memvisualisasikan delusi yang muncul (*Perceptual Subjectivity*).

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan pembahasan topik penelitian adalah untuk mengetahui cara penerapan *Guiding The Eye* untuk membedakan perspektif karakter yang menderita delusional dengan *Form Objective Narration* dan *Perceptual Subjectivity* serta penceritaan *point of view* dari karakter lain.

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