

## 2. STUDI LITERATUR

Penelitian dalam landasan penciptaan karya ini memiliki beberapa pemaparan teori dan referensi literatur yang akan diuraikan.

### 2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama mengenai *Guiding The Eye* menurut Christopher Kenworthy dalam buku *Shoot Like Spielberg* dan *Depth of Story Information* menurut David Bordwell, Kristin Thompson, dan Jeff Smith dalam buku *Film Art : An Introduction*.
2. Teori pendukung mengenai teori *circumstance* dan *dynamic relationship* menurut Nicholas T. Proferes dalam buku *Film Directing Fundamentals See Your Film Before Shooting*, teori *Third-Person Limited POV* menurut Josip Novakovich dalam buku *Fiction Writer's Workshop* dan definisi gangguan delusi.

### 2.2 TEORI STAGING

Kenworthy (2015) memaparkan bahwa teknik Spielberg memiliki gerakan khas di mana orang dan objek dimanfaatkan untuk memandu kamera berkeliling suatu ruangan. Cara ini dapat memastikan bahwa penonton dapat memahami cerita dengan kesan mengalir. Teknik ini memberikan banyak keuntungan jika memilih ruangan kecil. Visual akan membuat ruangan yang terasa membosankan menjadi jauh lebih menarik. Dalam bukunya, Kenworthy (2015) membedah bagaimana Spielberg menggunakan *Guiding The Eye* dalam film *E.T. The Extra-Terrestrial*, yaitu :

#### 1. *Open Scene with A Visual Clue*

Pembukaan sebuah adegan dalam teknik *Guiding The Eye* sangat penting untuk memperlihatkan petunjuk secara visual. Hal ini bertujuan untuk mempermudah penonton dalam mengikuti apa yang terjadi dalam adegan ini.



Gambar 2.2.1 *Open Scene with A Visual Clue*  
Sumber : *Shoot Like Spielberg (2015)*

## 2. *Follow The Characters Out with A Pan*

Tahapan ini merupakan substitusi ketika ingin menggunakan cara memotong gambar lain saat karakter hendak meninggalkan suatu ruangan. *Pan* mengikuti karakter bergerak sangat mempermudah dalam memandu mata penonton. *Shot* dapat berakhir dengan menunjukkan objek yang dituju saat *pan* berhenti.



Gambar 2.2.2 *Follow The Characters Out with A Pan*  
Sumber : *Shoot Like Spielberg (2015)*

## 3. *Build Camera Moves Around*

Suatu adegan memungkinkan beberapa pergerakan terjadi, tetapi tidak semua penting. Pergerakan kamera perlu dibangun pada objek-objek yang memang berkontribusi pada cerita.



Gambar 2.2.3 *Build Camera Moves Around*  
Sumber : *Shoot Like Spielberg (2015)*

#### 4. *Sudden Movement to Reveal New Visuals*

Pergerakan yang tiba-tiba saat kamera diam dapat dimanfaatkan untuk menampilkan visual baru. Cara pada tahapan ini adalah mengeluarkan orang atau objek dari *frame* untuk menampilkan sesuatu.



Gambar 2.2.4 *Sudden Movement to Reveal New Visuals*  
Sumber : *Shoot Like Spielberg (2015)*

Bordwell, Thompson, dan Jeff (2024) mengatakan bahwa kedalaman pengetahuan dapat dimanipulasi melalui narasi sebuah film. Hal ini direalisasikan dengan memutuskan seberapa jauh menjabarkan kondisi psikologis seorang karakter. Spektrum untuk narasi film terbagi antara objektivitas dan subjektivitas. Relatif objektif adalah kondisi yang membatasi penonton pada apa yang karakter lakukan. Sedangkan jika memberi pandangan optik karakter seperti *point of view*, maka dapat disebut dengan subjektivitas perseptual. Subjektivitas dapat menunjukkan karakter yang sedang mabuk atau halusinasi dengan visualisasi gerakan lambat, kabur, atau suara terdistorsi.

## 2.2. TEORI *STAGING* DAN DELUSI

Monahan dan Barsam (2021) mengatakan *staging* yang termasuk dalam *mise-en-scene* secara harfiah menampilkan suatu adegan atau aksi. Rabiger dan Cherrier (2020) memaparkan *staging* dapat menambahkan makna pada dialog atau aksi karakter.

Proferes (2017) membagi beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum *shooting* yang berguna dalam menentukan bagaimana perancangan *staging* dalam suatu adegan. Pertama adalah *Given Circumstances* yang memberikan pandangan bagaimana keadaan karakter pada adegan tersebut menjadi situasi sudut pandang

yang bersifat objektif atau subjektif. Kedua adalah *Dynamic Relationship* yang menjelaskan hubungan statis dalam suatu adegan dengan fakta yang akan diungkapkan secara eksposisi.

Petrie dan Boggs (2012) memaparkan bahwa sudut pandang visual dan intensitas emosional melalui sudut pandang subjektif harus berpartisipasi dalam aksi yang dirasakan oleh karakter. Secara detailnya, Novakovich (2008) menjabarkan beragam *point of view* yang relevan untuk digunakan dari beberapa aspek *Third-Person Limited POV*. Pertama adalah *Third-Person Subjective POV* dengan sudut pandang di mana penonton memiliki akses terhadap perasaan dan pikiran seseorang sebagai orang pertama. Kedua adalah *Third-Person Objective POV* dengan sudut pandang di mana penonton mengamati karakter tanpa mengetahui pemikirannya. Dalam sudut pandang ini, hasil observasi tidak bisa dihubungkan dengan personal karakter lain.

Masuk dalam pemahaman waham, Marneros, Pillmann, dan Wustmann (2010) mengatakan adanya tradisi panjang mengenai delusi yang menjadi penerus konsep paranoia pada abad ke-19 dan awal abad ke-20. Delusi sendiri menurut Joseph dan Siddiqui (2023) merupakan keyakinan salah yang menetap pada penderitanya dengan dasar yang tidak akurat terhadap realitas eksternal meskipun terdapat bukti yang bertentangan. Bortolotti dan Miyazono (2015) memaparkan delusi biasanya tidak dapat dibuktikan dan tidak masuk akal, bahkan tidak terintegrasi dengan baik sehingga dapat mengarah pada perolehan keyakinan salah lainnya.

U M W N  
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