

Penelitian ini akan dibatasi oleh perancangan *staging* untuk memvisualisasikan *positive change arc* pada karakter Anwar dalam tiga *scene*, yaitu:

- a. *Scene 8 : staging barriers* pada adegan Anwar yang bersikap dingin kepada ibunya dan mulai masuk ke dalam dunia yang bertentangan dengan dirinya, untuk memvisualisasikan tahap *1st plot point* dari *positive change arc*.
- b. *Scene 13 : staging the moment of change* pada adegan ketika Anwar yang bersikap tegas, mulai terjadi konflik, dan mendapatkan pembelajaran baru dengan ibunya, untuk memvisualisasikan tahap *midpoint* dari *positive change arc*.
- c. *Scene 18 : staging making connections* pada adegan ketika Anwar dan ibunya yang menggambarkan sudah berdamai dengan dirinya dan terjadi *positive change arc*, untuk memvisualisasikan tahap *resolution* dari *positive change arc*.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini untuk menjawab dari rumusan masalah mengenai perancangan *staging* untuk memvisualisasikan *positive change arc* pada Anwar dalam film “Potret”. Penulis dapat lebih mengeksplor mengenai divisi penyutradaraan terutama dalam teknik *staging* dan cara memvisualisasikan perubahan sikap melalui *positive change character* pada film, mewujudkannya dengan natural dan mendalami perannya.

2. STUDI LITERATUR

Berikut teori-teori yang digunakan sebagai landasan penciptaan karya.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama yang akan digunakan untuk penulisan karya menggunakan teori *staging* menurut Kenworthy dan *positive change arc* menurut Weiland.
2. Teori Pendukung pada karya tulis ini menggunakan teori *staging* menurut Proferes.

2.2. TEORI UTAMA

2.1.1. *Staging* menurut Kenworthy

Staging dalam film adalah salah satu tugas sutradara untuk merancang suatu adegan. Rancangan *staging* terdiri dari akting pemain, pergerakan kamera, dan penyuntingan. Tempat di lokasi *shooting*, sutradara akan memberikan arahan untuk memutuskan letak kamera dan pergerakan aktor di depan kamera, lalu semua kru akan mulai berkerja. Sutradara merancang *staging* tidak hanya memikirkan divisi penyutradaraan saja, tetapi juga memikirkan rencana untuk keseluruhan tim (Katz, 2004, hlm. 22).

Menurut Weston (2021), *blocking* pemain juga disebut sebagai *staging* dalam film. Pergerakan pemain dapat membantu sutradara untuk menentukan pilihan visual dan memberikan kesan cerita yang menarik. Melalui kehidupan sehari-hari, gerakan fisik seseorang merupakan perwujudan dari kehidupan batin atau jiwanya. Penggunaan gerakan pemain juga akan mempermudah emosi agar lebih berkembang secara natural bagi pemain untuk mendalami peran (hlm. 81).

Menurut Kenworthy (2016), Pergerakan kamera yang tidak tepat dan *staging* tidak sesuai akan menimbulkan performa aktor buruk sehingga peran tidak tersampaikan dengan benar. Oleh karena itu, rancangan *staging* dan *framing* kamera yang baik dapat membuat cerita menjadi mencengangkan. Sutradara Scorsese lebih suka menggunakan teknik yang konvensional dan sederhana, tetapi mampu untuk menyampaikan cerita dan gambar visual yang baik. Scorsese memiliki keahlian untuk memberikan penonton simbolik lewat visual yang membuat mereka masuk ke dalam cerita lewat teknik-teknik yang sederhana. Namun, cukup komprehensif dalam menggambarkan keadaan pada suatu cerita (hlm. 8-9).



Gambar 2.1 *Staging The Moment of Change*
(Sumber: Shoot Like Scorsese, 2016)

Menurut Kenworthy (2016), *staging the moment of change* adalah sebuah perubahan sikap pada karakter yang diperlihatkan secara visual. Pergerakan pemain akan dibantu dengan peran kamera untuk menekankan perubahan sikap karakter pada suatu adegan. Dengan demikian, penggunaan *staging the moment of change* penonton akan melihat jelas perubahan pada karakter dan terasa adanya peningkatan intensitas di suatu adegan (hlm. 13-14).



Gambar 2.2 *Staging Barriers*
(Sumber: Shoot Like Scorsese, 2016)

Teori *staging barriers* merupakan suatu karakter yang mencoba untuk mendekati dan mengajak berbicara kepada karakter lain. Namun, karakter lain menolak untuk merespon bahkan tidak mengeluarkan sepatah kata apa pun. Penggunaan *staging* bertujuan agar seolah-olah karakter memiliki banyak rintangan dalam meraih keinginannya karena terdapat tembok besar yang menghalangi. Teori *staging* ini, menghindari kontak mata karakter dengan karakter lain. Namun, apabila terjadi kontak mata antara pemain satu dengan pemain lainnya akan menunjukkan bahwa salah satu karakter ingin menyudahi percakapan tersebut (Kenworthy, 2016, hlm. 117).



Gambar 2.3 *Staging Making Connections*
(Sumber: Shoot Like Scorsese, 2016)

Teori *staging making connections* berguna memperlihatkan proses pendekatan dua karakter dalam adegan film. Proses *staging* membantu kedua karakter lebih tumbuh rasa keintiman relasi antar satu sama lain, maka keduanya akan masuk ke dalam dunia yang baru. Scorsese menggunakan teknik tersebut untuk memperlihatkan proses keintiman karakter secara halus dan tidak semata-mata terjadi. Dengan demikian, penonton dapat memproses hal yang dilihatnya segera timbul pemikiran peristiwa untuk adegan selanjutnya (Kenworthy, 2016, hlm. 137).

2.1.2. *Positive Change Arc*

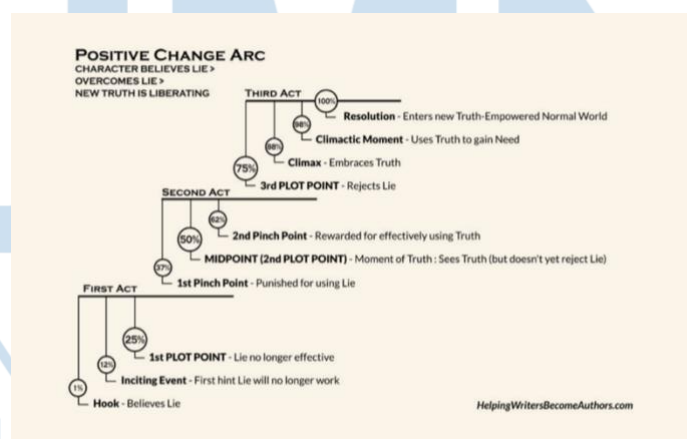
Jarvis (2014) mengatakan bahwa karakter pada film akhirnya harus bertumbuh dan berubah atau berbeda dari sikap awal karakter. Setiap film akan berbeda cara menceritakan karakter protagonis seperti karakternya yang menjalani keseharian dan melewati masalahnya (hlm.12). Memahami tujuan dari karakter dalam film menyusun *character arc* yang efektif. Pemilihan *character arc* yang tepat akan memengaruhi proses pengembangan yang dilalui oleh karakter (hlm. 69).

Mathews (2018) menyampaikan bahwa *character arc* adalah sebuah bentuk pengungkapan motivasi dari seorang karakter dengan cara pilihannya, maka bisa terjadi sebuah perubahan/perkembangan karakter seiring berjalannya cerita. Tujuan adanya *character arc* untuk mengungkapkan atau mendorong motivasi dalam cerita dan psikologis dari seorang karakter. McKee (2021) mengatakan *character arc* jarang sekali memiliki jalan cerita yang lurus, tetapi

bergerak secara dinamik yang berliku. Meski begitu, dengan memiliki perubahan karakter justru membuat suatu cerita jauh lebih menarik.

Menurut McKee (2021), *positive arcs* sangat umum digunakan pada film karena di akhir ceritanya yang cenderung berujung positif pada karakter. Layaknya cerita karakter yang mengalami keadaan negatif ataupun positif, lalu melakukan sesuatu yang cukup berdampak kepada dirinya hingga mencapai suatu klimaks dan keinginannya. Selain itu, *character arc* dapat dimulai ketika suatu karakter memiliki kejanggalaan seperti merasakan hal negatif dalam dirinya. Jika hadir sebuah rasa negatif secara natural pada dirinya, maka di akhir cerita akan terjadi perubahan positif dan menemukan moral dalam dirinya (hlm. 379).

Weiland (2017) mengatakan *positive change arc* memiliki tiga tahap dalam cerita, yaitu karakter percaya kepada kebohongan atau pengenalan karakter, mengatasi kebohongan atau mulai percaya dengan apa yang menimpa karakter, dan kebenaran baru atau resolusi. Sementara itu, *positive change arc* memiliki basis karakter untuk memperdalam *backstory* untuk karakter protagonis dalam film, contohnya kebohongan yang dipercayai oleh karakter protagonis, masa lalu yang menghantui karakter, keinginan karakter, dan kebutuhan karakter protagonis.



Gambar 2.4 *Sequence Positive Change Arc*
(Sumber: Creating Character Arcs Workbook, 2017)

Weiland (2017) mengatakan, *1st Plot Point* terjadi ketika konflik sudah mulai terjadi lebih nyata dan berada pada kisaran 20-25% plot poin pertama. Karakter protagonis sudah tidak percaya dengan kebohongan yang timbul dalam dirinya. Tahap ini, protagonis sudah berkomitmen dengan keputusannya karena sudah tidak memiliki pilihan/alasan lain sehingga mendorong untuk keluar dari lingkungan lamanya ke yang baru. Sebab, *1st plot point* terjadi ketika karakter protagonis mau membuka kunci pintu *chapter* kehidupannya. Kemudian, lanjut ke tahap *second act* dengan membawa keputusan yang kuat dan masuk ke petualangan baru (hlm. 59).

Midpoint memiliki kisaran 50% dalam tahap plot poin cerita kedua. Karakter protagonis mulai terkena tamparan karena melakukan kesalahan dalam menjalankan hidupnya. Dengan adanya permasalahan dalam karakter protagonis, menciptakan perubahan dan pembelajaran dalam memikirkan suatu hal sebelum bertindak. Plot poin kedua menjadikan karakter protagonis untuk mengendalikan konflik cerita dan sadar dengan kenyataan yang ada. Maka dari itu, plot poin pada *midpoint* akan membuat cerita lebih menarik (Weiland, 2017, hlm. 69).

Weiland (2017) mengatakan bahwa akhir cerita diselesaikan dengan *resolution* yang memiliki kisaran 100% dalam tahap plot poin cerita. Tahap *resolution* membuat karakter protagonis sudah menemukan dunia yang baru dan sebagai imbalan untuk dirinya karena sudah menemukan kebenaran. Karakter protagonis yang sudah berusaha mendapatkan kehidupan lebih baik dari kehidupan sebelumnya, contohnya seperti sikap karakter protagonis yang berubah dari awal hingga akhir film.

2.3. TEORI PENDUKUNG

2.3.1 *Staging* menurut Proferes

Proferes (2017, hlm. 28-29) mengatakan, *staging* dalam film hampir sama dengan teater. Dalam film, *staging* memerlukan kerja sama dengan kamera, untuk *staging* pada teater tidak dibatasi oleh kamera. Penonton film akan berfokus kepada satu titik pandangan, yaitu di dalam *frame* kamera. Tidak

seperti menonton pentas teater, penonton akan mengeksplor pandangan dari sudut satu ke sudut lainnya. Seringkali terjadi, ketika merancang *shot* baru memikirkan pergerakan dalam *staging*. Namun, harus diingat kembali merancang pergerakan *staging* untuk menentukan *shot* yang tepat dalam film. Maka dari itu fungsi *staging* dibagi menjadi beberapa poin, yaitu:

1. Menunjukkan karakter, hal itu membantu penonton untuk mengetahui psikologis dari karakter dalam film lebih spesifik.
2. *Staging* bisa memberikan sifat suatu hubungan antar karakter dan memberikan informasi mengenai relasi hubungan antar karakter dengan cepat dan praktis. Mulai dari pergerakannya hingga memberikan kesan yang berkuasa dalam suatu adegan.
3. Menunjukkan informasi mengenai lokasi dan dunia di dalam film yang cukup relevan. Penonton dapat mengetahui seberapa luas pergerakan pemain, hanya melalui pergerakan *staging*.
4. Memperlihatkan pembagian ruang setiap karakter yang memberikan kesan terpisah dalam *frame* kamera. Menegaskan kepada penonton letak karakter dan kaitannya dengan karakter lain.
5. Memberikan penekanan tindakan pada dialog oleh karakter dalam adegan. *Staging* dapat membantu menjelaskan lebih dalam mengenai adegan tersebut.
6. *Staging* diciptakan sebagai bingkai dalam film dan kamera.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulisan skripsi penciptaan ini menggunakan film pendek untuk tugas akhir yang berjudul “Potret”. Film ini bergenre drama keluarga dan diproduksi pada tahun 2024. Cerita berkisah tentang Anwar, seorang remaja berusia 17 tahun, yang didewasakan oleh keadaan. Anwar bekerja di studio foto kecil untuk menafkahi ibunya dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Anwar memiliki hobi ‘*Street Photography*’, ia senang memotret momen tanpa arahan, menjadikan hobinya sebagai pelarian dari realita. Anwar jadi tidak memperhatikan kehidupan di