

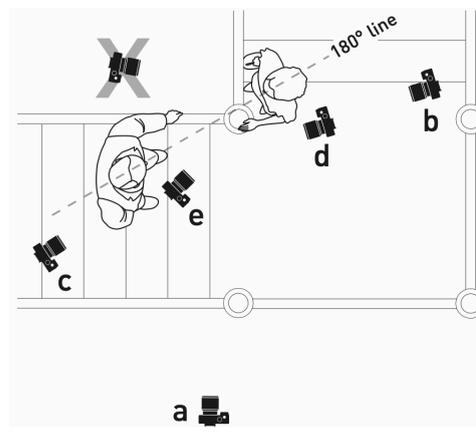
2. STUDI LITERATUR

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori Utama dalam penelitian ini adalah *180 degree rule* yang dibahas oleh Rabiger, Block, Stork, Bordwell, dan Thompson dalam buku dan jurnal mereka.
2. Teori Pendukung dari penelitian ini ada beberapa, yaitu *Staging*, *Ketegangan*, dan *Penyutradaraan*.

2.2. *180 Degree Rule*

Menurut Rabiger (2020) berpendapat *180 degree rule* merupakan alat yang berguna untuk sutradara mengontrol orientasi visual dalam adegan berdialog atau melakukan pergerakan antar karakter. *180 degree rule* merupakan dasar dari *staging* dan *editing* untuk menjaga kontinuitas spasial dan menghindari kebingungan visual bagi para penontonnya. Titik kamera harus tetap berada di satu sisi garis aksi.



Gambar 2.1 Contoh *Floorplan*

(Sumber : Directing: Film Techniques and Aesthetics, 2020)

Garis aksi dapat kita lihat dan jadi patokan saat mengambil *shot* dari posisi kamera A, terlihat karakter A berada di sisi kiri dan B di sisi kanan. Selanjutnya ditetapkan kalau garis aksi tidak boleh melewati sisi lain dari karakter, maka

untuk *shot cover* karakter A harus di sisi kiri menghadap ke kanan, dan karakter B berada di sisi kanan menghadap ke kiri.

Bordwell dan Thompson (2024) menekankan *180 degree rule* merupakan prinsip dasar untuk kontinuitas dalam *editing*, untuk memberi informasi orientasi ruang antara dua karakter atau objek dalam sebuah adegan. Dalam buku ini mereka mengatakan aturan *180 degree rule* berfungsi untuk menjaga hubungan visual yang jelas antara karakter atau objek agar tidak membuat penonton merasa bingung atau kehilangan konteks dari adegan yang sedang berlaku.

Block (2021) dalam bukunya mengatakan *180 degree rule* merupakan aturan dasar dalam kontinuitas spasial yang memastikan semua adegan memiliki orientasi yang konsisten untuk penonton. Jika kamera melanggar garis imajiner maka sebuah film akan terjadi *jumping line* dan membuat bingung penonton. Tapi *180 degree rule* ini bukanlah suatu hal yang wajib dilakukan oleh seorang pembuat film. Menurut Rabiger (2020), terkadang *breaking 180 degree rule* dapat menjadi *treatment* kreatif yang digunakan untuk menciptakan kebingungan atau ketegangan.



Gambar 2.2 *Master Shot*
(Sumber : Studiobinder, 2025)



Gambar 2.3 *Shot* Karakter A
(Sumber : Studiobinder, 2025)



Gambar 2.4 *Shot* Karakter B
(Sumber : Studiobinder, 2025)

Terlihat pada gambar 2.1 terdapat *master shot* dari 2 karakter yang sedang beradegan. Karakter A berada di sisi kiri dan Karakter B berada di sisi kanan, titik kamera tidak dapat melewati garis ini dan merubah *staging* dari aktor, maka untuk menjaga kontinuitas *shot cover* dari masing-masing karakter harus sama dengan yang ada di *shot master* seperti pada gambar 2.2 dan 2.3.

Block (2021) menjelaskan *chaos* dapat terjadi pada *staging*, hal ini terjadi ketika dalam sebuah frame kehilangan keseimbangannya. Hal itu dapat disebabkan oleh pergerakan dari karakter-karakter yang tak terkendali tanpa arah yang menciptakan rasa kacau. Pergerakan ini dapat disimpulkan melanggar *180 degree rule*. Terakhir, Stork (2013) dalam jurnalnya mendefinisikan *Chaos Cinema* sebagai sinema modern yang sering ditemui dalam film aksi, Stork menjelaskan sinema modern seringkali mengabaikan prinsip sinema tradisional termasuk *180 degree rule*.

Stork menyatakan *Chaos Cinema* tidak menunjukkan garis aksi yang jelas untuk menunjukkan informasi posisi karakter dan tindakan yang dilakukan, tapi

tujuannya lebih memberi dampak emosi yang kuat pada penonton. Dalam pengamatannya tentang sinema modern, Stork menemukan banyak film yang melakukan *breaking 180 degree rule* dan menyebabkan disorientasi kemudian menuju kebingungan bagi penonton. Lanom dari laman Studiobinder (2025) juga menemukan beberapa film yang melanggar *180 degree rule* seperti film *The Shining*, *Requiem for a Dream*, *Do the Right Thing*, *American Beauty*, *25th Hour*, dan *Hulk*.

Ascher dan Pincus (2012) mengatakan pelanggaran aturan dapat membuat penonton bingung dan mengacaukan pandangan mereka terhadap karakter. Terkadang untuk mengurangi kebingungan atau kekacauan dapat dimasukan *shot* netral pada film sebelum mengubah ke garis imajiner/linear yang baru. Mendukung pernyataan tersebut, penulis mengutip Wood (2002) menjelaskan *chaos* secara visual, psikologis, dan naratif merupakan elemen untuk membentuk ketegangan menurut pendekatan dari Hitchcock.

2.3. STAGING

Menurut Bordwell dan Thompson (2024) menjelaskan *staging* sebagai bagian dari *mise en scene*, yang merupakan pengaturan letak karakter dan objek dalam ruang sinematik untuk membentuk makna atau mendukung narasi. ini membuat sutradara mempunyai cara untuk menggunakan *staging* untuk mengarahkan perhatian penonton kepada cerita, menyampaikan hubungan antara karakter dan *blocking* nya, dan bersama dengan sinematografer dapat membangun komposisi visual yang estetis dan bermakna.

Block (2021) menguatkan pernyataan dari Bordwell dan Thompson, *staging* digunakan untuk mengatur hubungan spasial antara karakter, objek, dan *mise en scene*. Block mengatakan *staging* mencakup gerakan kamera, komposisi *frame*, dan elemen visual lainnya selain penempatan karakter. Rabiger (2020) mengatakan hal yang mirip, tapi ia juga menjelaskan *staging* bukan hanya tentang keindahan visual, tapi tentang bagaimana sutradara sebagai pemimpin melakukan

penempatan karakter dan kamera untuk membangun ketegangan atau menciptakan efek psikologis tertentu dalam film yang dibuatnya.

Rabiger juga menambahkan *staging* merupakan elemen penting yang mengarahkan pergerakan karakter untuk mengekspresikan relasi antar karakter dan menyampaikan emosinya. Rabiger berpendapat bahwa pergerakan karakter yang baik dapat memberi perasaan, motivasi, dan konflik dari cerita. Menurut Rabiger, pergerakan karakter yang baik dapat menentukan bagaimana penonton memahami situasi atau reaksi karakter pada konfliknya.

2.4. KETEGANGAN

Kenworthy mengutip Hitchcock (2009) menjelaskan bahwa *suspense*/ketegangan muncul ketika penonton tahu bahwa akan terjadi sesuatu yang buruk kepada karakter. Hitchcock memberi contoh klasik, ketegangan terjadi ketika karakter berada dalam bahaya di sebuah adegan, tapi harus ada jarak antar karakter yang membuat penonton merasa cemas. Mendukung pernyataan dari Hitchcock, Bordwell dan Thompson (2024) mengatakan ketegangan biasanya muncul ketika penonton memiliki informasi terbatas terhadap karakter dalam cerita, ketegangan mengandalkan ancaman baik secara fisik seperti kematian maupun psikologis seperti kehilangan. Wang dan Wang (2020) menjelaskan dalam film *Psycho, chaos* diwujudkan bukan hanya dari visual tapi juga dalam kekacauan naratif dan identitas karakter.

Berdasarkan penjelasan Bordwell dan Thompson, ketegangan dapat terbentuk melalui *staging*. Saat karakter utama berada di *foreground* sedangkan ancamannya berada di *background*, ini akan menimbulkan efek tegang dan cemas terhadap penonton. Lehmann (2017) menyatakan *suspense* dalam film dapat dibuat melalui manipulasi *spatial* dan *staging*. Pembuat film harus mengatur informasi yang akan diberikan ke penonton tentang karakter, serta memainkan durasi yang memberi informasi.

2.5. PENYUTRADARAAN

Rabiger (2020) mengatakan tugas utama seorang sutradara adalah mengkoordinasikan dan menginspirasi keahlian kolektif dari seluruh departemen kreatif maupun teknis, agar dapat menghasilkan sebuah film yang koheren. Sutradara merupakan sosok yang bertanggung jawab pada detail, kualitas, dan pemaknaan dari sebuah film. Bordwell dan Thompson (2024) menjelaskan seorang sutradara merupakan orang yang akan ditanyai segala jenis pertanyaan tentang segala hal dalam sebuah produksi film. Sutradara wajib memiliki pemahaman yang mendalam dari berbagai aspek kreatif agar dapat diimplementasikan ke dalam teknisnya.

LoBrutto (2002) mengatakan secara teknis film dapat dibuat tanpa sutradara. Penata kamera, penata artistik, aktor dan penyunting gambar dapat melakukan produksi film dengan mengikuti alur cerita di skenario, tapi hasilnya hanya akan menjadi cerita yang direkam bukan dikemas dengan menyajikan visi misi cerita itu sendiri. Pada tahap pra produksi sutradara akan terlibat ke dalam semua departemen untuk menciptakan *mise en scene* yang bagus. Maka dari itu seorang sutradara harus mampu memvisualisasikan dengan benar apa yang ada di skrip atau skenario agar penonton dapat memahami yang disajikan (Riyanto, Wuryanto, Kartawiyudha (2019)). Untuk mendukung pendapat itu penulis mengutip Rabiger (2020), sutradara yang baik adalah yang memiliki pengetahuan tentang seni, dapat merasakan kehidupan, menggali kehidupan manusia lainnya, dan mencari jawaban dari pertanyaan yang muncul.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Pada kesempatan ini penulis menjadi sutradara untuk film pendek berjudul Derita Penunggu Rumah, film ini bergenre *supernatural* komedi. Derita Penunggu Rumah bercerita tentang sosok hantu wanita bernama Nina yang mencoba untuk