

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang *staging* terhadap hubungan karakter Ridho dengan Ratna pada film pendek “Parade Si Rambo”.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SUTRADARA

Sutradara memiliki pemahaman mengenai peristiwa hidup dan rasa ingin berkembang adalah hal yang perlu dimiliki oleh seorang sutradara. Sutradara adalah seseorang yang menghasilkan sebuah ide. Ide yang baik biasanya hanya dapat dihasilkan dalam satu kesempatan. Sutradara memulai dengan menguasai satu keterampilan utama seperti penulisan naskah, akting, sinematografi, atau *editing*. Seiring berjalannya waktu seorang sutradara menyerap pemahaman umum tentang keterampilan tersebut dan bagaimana keterampilan itu saling berkesinambungan untuk mengembangkan dan menciptakan ide cerita yang *memorable*. Tugas sutradara adalah mengawasi dari semua aktivitas kreatif, menjaga, dan menyampaikan visi proyek dengan jelas dan kuat. Tim akan bergantung pada pandangan menyeluruh sutradara tentang bagaimana proses pembuatan film dapat saling berkaitan. Sutradara memastikan seluruh proses dan komponen (visual, penampilan pemain, suara, dan *editing*) berkesinambungan untuk menjadi film yang kohesif, konsisten, dan ekspresif (Rabiger, & Cherrier, 2020).

Sutradara akan mengkoordinasikan tim dalam membuat film, meskipun otoritas sutradara tidak mutlak. Namun sutradara akan selalu dijadikan orang yang paling bertanggung jawab atas hasil akhir film. Pembuatan film juga memakan proses yang panjang, mulai dari pengambilan proses keputusan dengan seluruh divisi tim produksi hingga akhir produksi. Penulis naskah, produser, sutradara, pemain, dan teknisi terus-menerus memecahkan masalah dan membuat pilihan (Bordwell, Thompson, & Smith, 2024).

2.2. STAGING

Staging adalah salah satu bagian dari *mise-en-scene*, seluruh hal yang berkaitan dengan *mise-en-scene* selalu direncanakan dengan detail sesuai apa yang ingin disampaikan maupun itu secara konteks emosional atau penceritaan (Bordwell, Thompson, & Smith, 2024). *Staging* dapat disebut sebagai *blocking*. Pada tahapan *staging* sutradara dapat membebaskan para pemain untuk bergerak muncul sesuai dengan emosi karakter yang sedang diperankan. Hal ini dapat mengembangkan penceritaan, sedangkan sutradara dapat membatasi dan memberikan arahan. Sutradara harus dapat menyeimbangkan pergerakan karakter dengan pergerakan kamera (Rabiger, & Cherrier, 2020).

Sebagian besar perancangan *staging*, dikerjakan selama proses pra-produksi, biasanya dimulai dengan sutradara melakukan *breakdown* dengan pembuatan *floorplan* sesuai dengan ruang yang akan digunakan dalam set. Setelah *breakdown* akan dilanjutkan dengan *rehearsal* dapat dimulai secara langsung di dalam set atau di luar set dengan menggunakan denah yang sudah dibuat. Saat latihan, biasanya terdapat perubahan dari *floorplan* yang sudah dibuat karena di dalam latihan terdapat diskusi dan adaptasi. Latihan tersebut dapat memperkuat, mempengaruhi, menambah nuansa pada niat karakter, dan *subteks*. Pada hari produksi, biasanya terjadi *adjustment* baru. *Adjustment* ini terkadang dapat bermanfaat di dalam hasil film atau sebaliknya (Rabiger, & Cherrier, 2020).

2.2.1. Tujuan dan Pertimbangan Staging

Menurut Rabiger dan Cherrier (2020) terdapat beberapa tujuan dan pertimbangan ketika perancangan *staging*:

1. Kegunaan adegan
staging akan menggambarkan suatu adegan yang sudah tertulis di dalam naskah film. Contohnya: “*Rian terbangun, dan segera membuka pintu*”.
2. Mendeskripsikan ruang
staging dapat mendeskripsikan ruang yang ditempati karakter. Contohnya: “*Rian terbangun dan segera berlari untuk membuka pintu. Ketika berlari ia tersandung dengan keranjang pakaian kotornya*”
3. Mengungkapkan dunia internal karakter

staging dapat mengungkapkan yang terjadi dalam diri karakter seperti pikiran, perasaan, dan kesadaran. Contohnya: “*Rian terbangun karena ketukan pintu yang amat kencang, dia berlari ke arah pintu dan mendengar obrolan seseorang yang berada di balik pintu tersebut, seketika handphone dia bergetar, jam semakin berdetik cepat, dirinya semakin terisak isak. Rian pun langsung lari dan keluar jendela*”.

4. Menggambarkan hubungan

staging dapat mengilustrasikan hubungan antar karakter yang dapat mengungkapkan sifat hubungan mereka secara *subteks*. Contohnya: “*Rian yang baru pulang dari pekerjaannya, ketika masuk kamar ia melihat istrinya yang terbangun akibat suara pintu yang dibuka oleh Rian. Rian berganti baju-----Rian tidur di samping istrinya, berlawanan arah. Rian memperhatikan jendela yang berada di kamarnya, mendengarkan suara jangkrik*”

5. Memberi makna pada tindakan

staging dapat menambahkan *subteks* atau makna pada adegan dan dialog antar karakter. Contohnya: “*Ketika Rian tertidur ia tanpa sengaja memeluk istrinya, istrinya terbangun dan menggeser tangan Rian. Istrinya hanya terdiam. Rian terbangun, belum berkata apa-apa, istrinya pergi dengan selimut untuk tidur di sofa*”.

2.2.2. Fungsi *Staging*

Menurut Proferes (2018) terdapat 8 fungsi utama *staging*:

1. Menggambarkan tindakan fisik

salah satu fungsi utama dalam *staging* adalah menggambarkan tindakan fisik yang terjadi di dalam adegan. Contohnya "Jack dan Jill naik ke atas bukit... Jack jatuh... Jill menyusul," dari contoh tersebut *staging* dapat membantu merealisasikan tindakan di dalam adegan.

2. Mengungkapkan psikologi karakter

Staging dapat digunakan untuk mengungkapkan dunia internal karakter (pikiran karakter dan perasaan karakter) hal ini dapat divisualkan secara langsung oleh *staging*, sehingga psikologi karakter dapat dimengerti lebih

mudah oleh penonton.

3. Menunjukkan hubungan antar karakter

Staging dapat menunjukkan hubungan antar karakter dengan efektif dan efisien tanpa menggunakan dialog. Contohnya pria duduk di belakang meja besar sementara pria lain berdiri di depannya, penonton mungkin akan menganggap pria yang berdiri sebagai bawahan dari yang duduk di belakang meja.

4. Mengenalkan lokasi atau objek penting

Pergerakan karakter di dalam *staging* dapat memperkenalkan lokasi dan objek penting yang bersangkutan dengan cerita. Seperti pintu yang nantinya akan digunakan atau jendela yang akan menjadi tempat melompat. Fungsi ini dapat digunakan supaya penonton lebih memahami informasi visual tanpa mengganggu narasi.

5. Mengatasi pemisahan spasial

Pada adegan yang sama terkadang karakter dipisahkan dalam *frame*. *Staging* digunakan untuk mengatasi pemisahain ini dan menjelaskan hubungan spasial antara karakter atau objek.

6. Mengarahkan perhatian penonton

Supaya penonton focus pada apa yang terjadi di dalam cerita, *staging* dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian penonton pada informasi penting atau *plot* yang penting di dalam cerita.

7. Menekankan atau memberi tanda pada aksi

Staging dapat digunakan menjadi tanda baca visual dengan menekankan aksi tertentu. Contohnya pada film Gandhi (1982), pergerakan Gandhi saat menyajikan teh dengan memberikan ritme yang menekankan poin-poin politik yang ingin disampaikannya.

8. *Staging* sebagai penggambaran

Staging digunakan untuk menciptakan *frame* visual yang akan diambil oleh kamera. Hal ini mencakup komposisi dalam *frame* yang ingin ditampilkan kepada layar.

2.2.3. Mengubah Psikologi Menjadi Perilaku

Rabiger dan Cherrier (2020) memaparkan *staging* dapat menambahkan makna pada dialog atau aksi karakter. *Staging* dapat mengungkapkan dunia internal karakter seperti pikiran, perasaan, dan kesadaran internal. Petrie dan Boggs (2012) memaparkan bahwa perspektif karakter dapat tergambarkan melalui aksi yang dilakukannya. Kazan (2009) mengatakan bahwa sebagai sutradara dapat menerjemahkan proses emosional dan mental internal karakter ke dalam tindakan eksternal yang terlihat dalam pertunjukan teater dan film. Sutradara tidak hanya bekerja dengan emosi atau motif karakter di tingkat abstrak, tetapi juga mengolah emosi tersebut menjadi aksi nyata yang dapat ditangkap oleh penonton melalui perilaku para aktor. Psikologi karakter menjadi dasar untuk mengembangkan gerakan, ekspresi wajah, dialog, dan interaksi fisik antar-karakter. Terdapat cara-cara yang dapat dilakukan:

1. Memahami psikologi karakter

Pendekatan karakter dengan memahami psikologinya. Setelahnya membantu pemain untuk identifikasi psikologis dan improvisasi dalam menginternalisasi perasaan karakter mereka. Menggunakan metode *spine* (inti emosional atau motivasi) karakter mereka, lalu menggunakannya ke pemain dalam mendalami karakter dan mengeluarkan tindakan karakter di panggung atau layar.

2. Penggunaan *subteks* pada narasi

Penggunaan *subteks* pada narasi akan memperkuat emosi karakter menjadi lebih nyata tanpa perlu dinarasikan secara langsung, tetapi melalui tindakan kecil, gerakan, dan tatapan.

3. Mengarahkan melalui kepribadian pemain

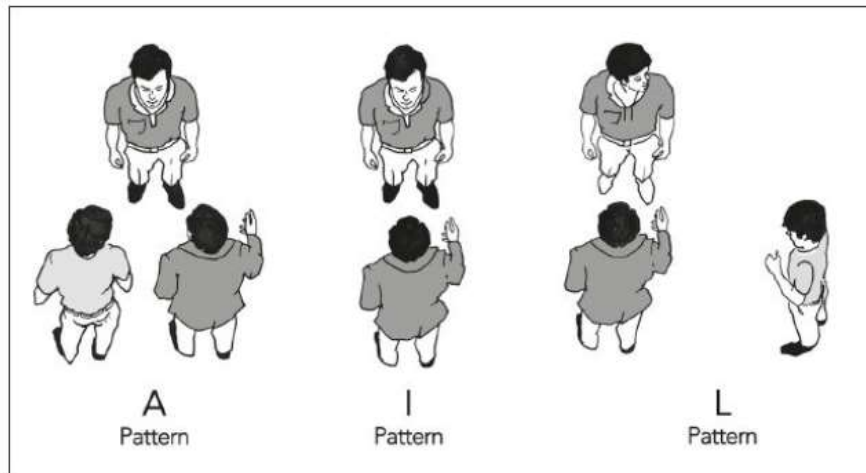
Kepribadian aktor adalah bahan dasar yang harus digali. Sebagai contoh, dalam karya seperti “East of Eden”, ia menggunakan antagonisme nyata antara James Dean dan Raymond Massey untuk menciptakan ketegangan yang autentik di layar.

4. Menggunakan psikologi dalam menghidupkan *staging*

Merancang *staging* berdasarkan kejadian psikologis internal. Artinya, setiap tindakan pemain, seperti cara mereka duduk, berjalan, atau berbicara, harus mencerminkan konflik batin atau emosi yang sedang dirasakan oleh karakter tersebut.

2.3. POLA *STAGING* DIALOG

Katz (2019) mengatakan terdapat 3 pola dasar di dalam *staging* yaitu “I”, “A” dan “L”. Pola ini dapat terlihat dari atas pemain.



Gambar 2. 1. Pola *Staging* dialog (Katz, 2019).

Subjek yang berada di atas dapat ditempatkan dengan posisi yang berbeda beda tetapi memiliki pola inti yang sama.

2.2.1 Pola I

Pola I digunakan untuk dialog antara dua subjek. Terdapat 10 bahkan lebih kemungkinan menggunakan pola I di dalam *staging* untuk dialog 2 subjek. (Katz, 2019). Penulis akan mencantumkan yang relevan dalam perencanaan *staging* Ridho dan Ratna.

1. *Face to face*

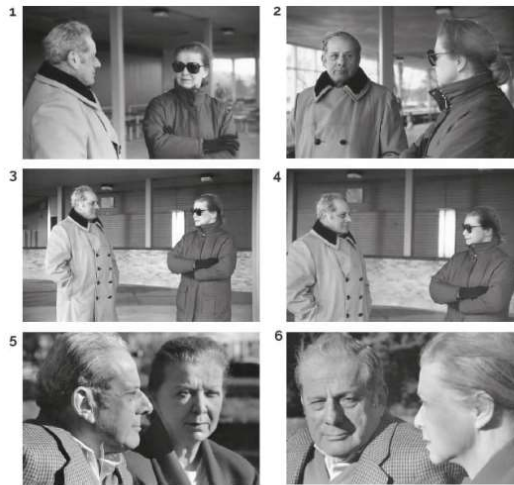


Gambar 2. 2. *Staging face to face*
(Katz, 2019).

Bertatapan adalah pemilihan posisi yang paling dasar ketika berdialog, secara penempatan subjek dan kedekatan subjek dapat terlihat berbeda di dalam ke enam panel. Secara komposisi *staging* ini memberikan kekuatan terhadap subjek oposisi. Dalam pemilihan ini kita tidak bisa terlalu melihat ekspresi kedua subjek kecuali pada *frame* 6 (Katz, 2019).

2. *Shoulder to Shoulder*

Penempatan *staging* dasar menempatkan subjek pada sudut 90 derajat. Hal ini dilakukan untuk memberikan posisi bahu ke bahu. Posisi ini lebih santai dan bukan sesuatu indikasi pasangan sedang bertengkar atau dalam percakapan yang intim. Hubungan yang lebih longgar memungkinkan pasangan untuk saling mengalihkan pandangan dan mengubah posisi kepala mereka.

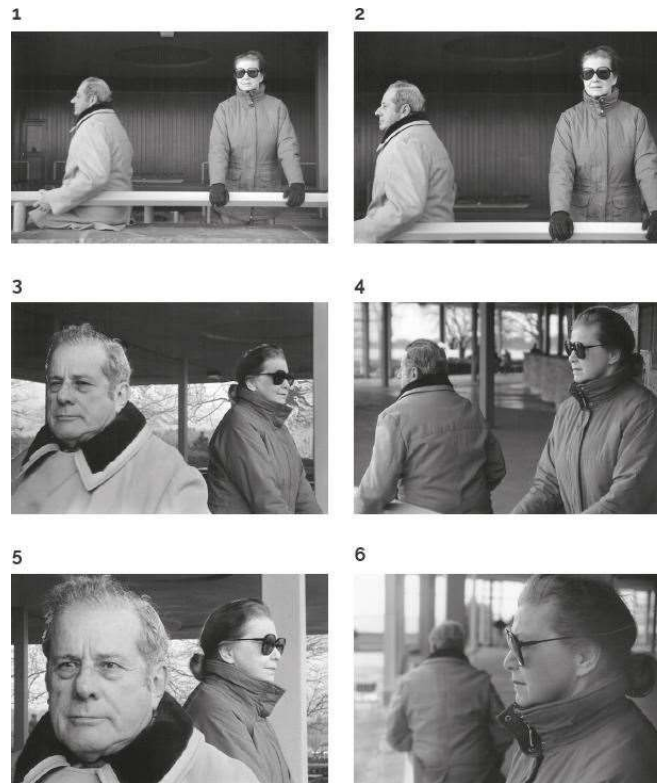


Gambar 2. 3. *staging shoulder to shoulder*
(Katz, 2019)

two-shot yang ditunjukkan pada *frame* 1 dan 2, subjek yang menghadap kamera berada pada posisi yang lebih diutamakan (*favored position*). Jenis pengaturan ini mirip dengan *shot over-the-shoulder* (OTS), dan kita dapat mengharapkan pengambilan gambar terbalik dari subjek yang berada di posisi sekunder.

head-on two-shot pada *frame* 3 dan 4 menempatkan kedua subjek pada posisi yang setara, sehingga menjadi pilihan sebagai *master shot* jika tidak ada *close-up* atau *shot* terbalik yang digunakan. Alternatifnya adalah meminta subjek pada posisi sekunder untuk menghadap kamera guna mendapatkan efek yang setara dengan *shot* terbalik. Seperti halnya pola "I", OTS dan CU dapat digunakan, meskipun ini cenderung memaksa subjek ke dalam hubungan yang lebih langsung, seperti pada *frame* 2. Salah satu cara untuk mempertahankan posisi sudut adalah dengan menyusun *two-shot* secara sangat ketat dan mempersempit jarak antara subjek yang ditunjukkan pada *frame* 5 dan 6 (Katz, 2019).

3. *Shoulder to Shoulder (avoid eye contact)*



Gambar 2. 4. *Staging shoulder to shoulder*
(Katz, 2019)

Tiga pasang foto ini menjadi contoh yang baik mengenai berbagai cara hubungan penonton terhadap subjek ditentukan. Pada *frame* 1 dan 2, wanita yang menghadap kamera sedikit lebih diutamakan (*favored*). Sebagai aturan umum, subjek yang matanya paling jelas terlihat akan lebih dominan dalam sebuah *shot*.

in-depth staging akan mendorong penonton untuk lebih mengidentifikasi dengan subjek yang berada di latar depan. Terakhir, *shot angular* pada *frame* 5 dan 6 cenderung menyeimbangkan perhatian antara kedua subjek karena keduanya membelakangi kamera (Katz, 2019).

2.2.2 Pola A dan L

Pola A dan L adalah penyusunan 3 pemain dan menjadikan salah satunya menjadi oposisi. Pemain 1 dan pemain 2 bisa menghadap pemain 3. Jika pemain 3 berada di tengah *frame* akan menjadi Pola A. Jika pemain 3 berada sejajar dengan pemain lainnya akan menjadi Pola L. Aspek *staging* ini disebut sebagai oposisi. Berikut gambar contoh oposisi di bawah (Katz, 2019).



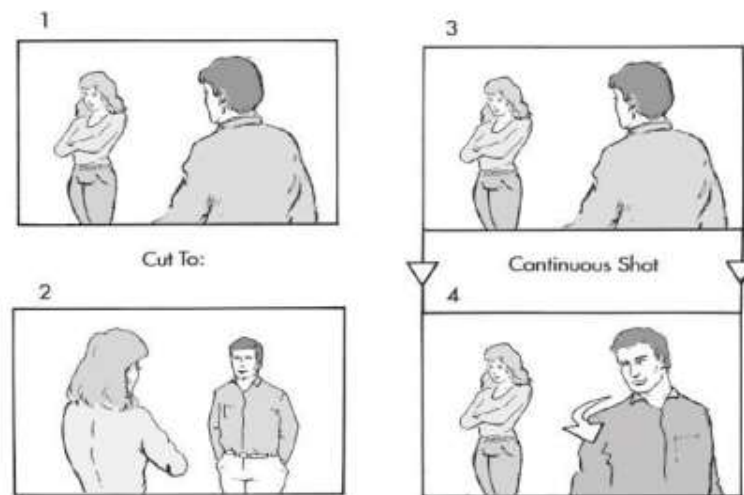
Gambar 2. 5. Staging dialog pola A dan L
(Katz, 2019)

Frame 1 dan 2 menunjukkan satu subjek yang berhadapan dengan dua subjek lainnya. Karena pemain tunggal yang berpakaian hitam diapit oleh dua subjek lainnya, posisi 3 pemain ini membentuk pola A. *Frame* 3 dan 4 menunjukkan alternatif pengaturan untuk *three-shot* di mana subjek tunggal diisolasi di salah satu sisi. Pengaturan ini disebut pola L.

Frame 5 dan 6 menggambarkan jenis *opposition* yang dapat diperoleh jika memecah *three-shot* menjadi *two-shot* yang berlawanan dengan sebuah *close-up*. Sementara itu, pada *frame* 7–9, semua subjek secara setara diperlihatkan dalam *close-up* (Katz, 2019).

2.4. MOBILE STAGING

Saat Fred Astaire meninggalkan Broadway untuk bergabung ke studio RKO, Ia mengatakan “*Either the camera will dance or I will.*” Hal ini menjadi gambaran dua metode dasar dalam *staging* bergerak yaitu menggerakkan kamera atau menggerakkan subjek katz (2019). *Shot* terkadang mengarahkan perhatian penonton kepada karakter. Namun, ada alternatif lain untuk metode *staging* dengan mengarahkan perhatian penonton dari satu subjek ke subjek lainnya dengan cara menggerakkan subjek di dalam *frame* kamera.



Gambar 2. 6. Mobile staging
(Katz, 2019)

Dalam praktiknya, kedua pendekatan ini sering digabungkan untuk menghasilkan rangkaian dramatis yang bervariasi dan lugas. Selain pengarah *shot* dan menggerakkan subjek di dalam *frame*, terdapat pergerakan kamera melalui *tracking shot* atau *crane shot*. Ketiga metode ini — memotret aksi dalam rangkaian, menggerakkan subjek di dalam *frame*, dan menggerakkan kamera — mencakup seluruh teknik *staging* kamera dan subjek (Katz, 2019).

2.5. KIRI KE KANAN ATAU KANAN KE KIRI

Kocka (2021) menjelaskan bahwa dominasi visual dalam *frame* sangat dipengaruhi oleh posisi kiri atau kanan dari karakter dalam film. Hal ini akan berpengaruh terhadap fokus penonton terhadap naratif *subteks* di dalam film. Berikut penjelasannya:

1. Pengaruh kiri dan kanan di dalam *frame*:

Karakter yang ditempatkan di sisi kiri layar sering kali dianggap lebih kuat atau dominan dibandingkan karakter di sisi kanan. Hal ini berkaitan dengan bagaimana penonton (terutama dari budaya membaca kiri ke kanan) memproses gambar secara visual. Sisi kiri cenderung diasosiasikan dengan inisiasi atau dominasi, sedangkan sisi kanan lebih pasif atau reseptif. Bisa dilakukan sebaliknya tergantung dengan pola yang hadir di dalam film.

2. Pergeseran dominasi karakter di dalam narasi

Jika karakter bergerak dari kanan ke kiri dalam *frame*, hal ini dapat mencerminkan peningkatan kekuatan atau dominasi mereka dalam narasi. Sebaliknya, jika karakter berpindah dari kiri ke kanan, itu bisa melambangkan kerentanan atau bahkan penurunan status.

3. Daya tarik visual

Penonton secara alami lebih tertarik pada elemen asimetris. Oleh karena itu, karakter yang ditempatkan di dekat tepi kiri atau kanan *frame* akan menarik lebih banyak perhatian dibandingkan karakter yang berada di tengah. Jika karakter mendominasi sisi kiri, perhatian penonton cenderung terpusat pada karakter tersebut, sehingga menciptakan kesan kekuatan.

4. Relevansi dengan Hubungan Karakter

Penempatan kiri dan kanan dapat digunakan untuk menekankan hierarki hubungan antar karakter. Misalnya, karakter antagonis yang ditempatkan di sisi kiri dapat memberikan kesan intimidasi terhadap protagonis di sisi kanan. Alfred Hitchcock memiliki gagasan bahwa dunia didominasi oleh tangan kanan ia mempercayai bahwa sisi kanan *frame* adalah simbol dari kemurnian dan sesuatu yang alami dan ia meyakini bahwa sisi kiri *frame*

mencerminkan hal yang tidak murni dan jahat (Campbell et al., 2012, dikutip dalam Kocka, 2021).

2.6. PEMILIHAN *SHOT* YANG TEPAT

Sesuai dengan penulisan sebelumnya, pergerakan kamera akan bersangkutan dengan keberhasilan *staging*. Akibatnya, pemilihan suatu *shot* menjadi salah satu kunci kesuksesan suatu *staging*. Sutradara memiliki tugas untuk menentukan cara memvisualkan suatu naskah film dalam bentuk *shot*. Pemilihan *angle* kamera beserta *shot size* akan mempengaruhi visual dan narasi, relasi antara karakter dengan lingkungan set, dan terdapat emosi yang dapat dirasakan oleh penonton ketika terjadi suatu peristiwa. Oleh karena itu, *staging* dengan pemilihan *shot* memiliki sinergi yang sama (Rabiger, & Cherrier, 2020).

Berikut ini adalah pertimbangan dalam pemilihan *shot size*:

1. Secara fungsi: Sutradara harus dapat mempertimbangkan pemilihan *shot*, ukuran gambar yang ingin kita tunjukkan ke penonton.
2. Secara kepentingan: Mengikuti aturan Hitchcock pemilihan komposisi dan ukuran suatu objek di dalam komposisi harus sesuai dengan kepentingan dan cerita di dalam peristiwa cerita atau naskah, dengan memberikan keunggulan objek visual akan memberikan fokus perhatian penonton kepada objek. Hal ini akan mengarahkan penonton terhadap narasi yang ingin disampaikan.
3. Secara Emosi: *Shot* akan memunculkan respon emosional tertentu atau membuat koneksi antara karakter atau situasi.
4. Secara tema dan konsep: ukuran *frame* dalam satu *shot* dapat menjadi ide tema atau konsep *treatment*. Hal ini akan terjadi jika dilakukan berulang kali dan akan menjadi petunjuk tentang konsep keseluruhan film.

2.5.1. *Long Take*

Long take adalah pengambilan *shot* pada suatu adegan dengan waktu rekaman yang panjang, jika terdapat rangkaian *long take* pada satu adegan dapat dipanggil dengan *sequence shot* (Bordwell, Thompson, & Smith, 2024). Bordwell, Thompson, & Smith (2024) melanjutkan pendekatan *Coverage*

shot mengharuskan memecahkan adegan dan *shot* menjadi gambar yang lebih singkat dengan gaya yang terasa "*coverage* saja", hal ini menyebabkan ketidakselarasan antara adegan karena perlu mengambil gambar secara berulang kali. Untuk menghindari ketidakselarasan ini, pembuat film harus merancang *treatment* spesifik untuk setiap *shot* yang ingin diambil. Seperti menggunakan *single takes* atau *long shot*.

Bordwell, Thompson, & Smith (2024) melanjutkan *Long takes* membantu menjaga penonton terhadap perasaan karakter, sering kali dengan kamera yang bergerak di sekitar atau di antara mereka. Seperti yang terlihat dalam film "Gravity", *long take* membuat penonton menjadi lebih disorientasi karena para astronot digambarkan dalam posisi terbalik atau miring. Dalam film "Leviathan", *long takes* digunakan untuk menggambarkan halusinasi yang dialami oleh karakter utama. Pada film "12 Years a Slave" *long take* digunakan untuk penonton tidak diberikan kesempatan untuk melepaskan diri, mereka ditarik lebih dalam ke dalam kekerasan hingga terasa tidak nyaman dan meninggalkan kesan yang mendalam (Bordwell, Thompson, & Smith, 2024).

2.5.2. Handheld

Pembuat film terkadang tidak menginginkan gerakan kamera yang halus atau stabil, namun lebih memilih gambar yang berguncang. (Bordwell, Thompson, & Smith 2024). Ketika kita sedang berjalan di dunia nyata, pandangan mata kita sedikit berguncang, namun mata kita mengompensasi ketidakstabilan tersebut dan menciptakan kesan gerakan yang stabil. Kesan gerakan halus ini dapat ditangkap melalui *traveling shot* yang menggunakan *dolly*, *jib arm*, atau *steadicam*. Namun, terkadang *handheld shot* digunakan untuk menyuguhkan sudut pandang subjektif. *Handheld shot* juga dapat digunakan untuk menciptakan kesan gerakan yang cemas, seolah-olah aksi tersebut dilihat secara sekilas di tengah situasi yang kacau. (Bordwell, Thompson, & Smith 2024).

2.5.3 *Frame Within the Frame*

Brown (2016) mengatakan *frame within the frame* adalah teknik pengambilan *shot* menggunakan elemen pembingkai di dalam *shot* yang melampaui fungsi dasar aspek rasio. Selain untuk mengubah ukuran rasio visual dalam *shot*, teknik ini bertujuan untuk memusatkan perhatian audiens pada elemen naratif. Teknik ini menggunakan bingkai sekunder yang ditempatkan di dalam bingkai utama. Biasanya bingkai sekunder itu jendela, pintu, element arsitektural, atau struktur alami seperti pohon dan tanggal melingkar. Bingkai-bingkai ini bisa disesuaikan dengan konteks dan lokasi pengambilan gambar. Di lanjut dengan Mascelli (2005) elemen *foreground* dalam *frame within a frame* berfungsi sebagai pemisah subjek utama dengan *background*, hal ini akan memperkaya dimensi estetika dari *shot* yang akan dihasilkan, namun tidak menciptakan *depth* dan *layer* terhadap visual. Teknik ini akan meningkatkan daya tarik naratif cerita, karena memiliki fungsi emosional seperti perasaan isolasi, keterjebakan, atau ketidakberdayaan karakter dalam sebuah cerita.

2.7. TOXIC MASCULINITY

Maskulinitas (*Masculinity*) adalah norma-norma yang mengatur perilaku pria. Contoh norma-norma tersebut adalah ketangguhan, mandiri, dominasi, penolakan menunjukkan emosi, dan penghindaran sifat feminin (Surtees, Jennifer & Dyer, 2020) *Toxic masculinity* berasal dari praktik *hegemonic masculinity*. Praktik *hegemonic* ini didasari kekuasaan yang berpusat pada pria, dimana pria juga harus memenuhi standar maskulinitas yang ada untuk berkuasa. Praktik ini sudah ada semenjak zaman romawi kuno (Campbell & McMaster, 2024). Dari norma-norma maskulinitas pada praktik *hegemonic masculinity*, terdapat *toxic masculinity* yang muncul di dalam masyarakat yang memaksakan pria untuk menunjukkan kekuatan fisik, otoritas, agresi, dan emosi (Kimmel, 2018). Seorang pria dituntut untuk menjadi tertutup dalam mengungkapkan masalah dan perasaannya. Hal ini mengakibatkan pria tidak bisa memvalidasi emosi dengan baik yang membuat pria harus tertutup dan tidak menerima dirinya sendiri (Sexton, 2019). Menurut Sexton

(2019) *toxic masculinity* akan berdampak kepada lingkungan, terutama lingkungan keluarga.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam tugas akhir penciptaan ini, penulis menciptakan film pendek yang berjudul "Parade Si Rambo". Film pendek ini bergenre komedi satir. Film pendek ini mengisahkan perjalanan spiritual RIDHO (25) yang bekerja sebagai kusir delman untuk menerima dirinya yang kurang maskulin.

3.2. Konsep Karya

Ketika merencanakan konsep karya, penulis membuat *director treatment*. Di dalamnya, terdapat konsep *staging* yang penulis ingin realisasikan di dalam film yaitu memberikan jarak antara Ridho dan Ratna. Jarak tersebut dibatasi oleh objek atau karakter. Ketika bersama Rambo, justru Ridho tidak memiliki jarak atau batasan sama sekali. Pada saat di akhir film, penulis tidak memberikan jarak antara Ratna dan Ridho untuk menunjukkan kesetaraan *balance* dalam hubungan mereka berdua.

3.3. Tahapan Kerja

Penulis akan menjadi sutradara dalam pembuatan film pendek "Parade Si Rambo". Bermula dari tahap *development*, pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Di seluruh tahapan ini penulis memiliki tanggung jawab terutama di bagian kreatif. Penulis harus dapat menyampaikan visi misinya ke setiap departemen.

Pada tahap *development*, penulis sebagai sutradara membuat *statement*. Kemudian penulis menentukan ide besar dan membuat premis bersama penulis naskah. Melanjutkannya ke bagian penulisan naskah dan melakukan riset lapangan dan jurnal. Ketika bagian penulisan naskah, penulis sudah memulai melakukan breakdown hubungan antara Ridho dan Ratna yang menghasilkan treatment