

5. *Sight Lines and Eye Contact* pada adegan Saat Ranti ingin mencekik Yuli untuk berpura-pura keserupan (*First Person Pov*)

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah melihat interaksi serta emosi antar karakter melalui penerapan staging sesuai dengan framing dan pergerakan shot yang tepat. Penulis juga ingin menggali lebih dalam perihal tata blocking untuk setiap aktor dalam memadukan naskah ke wujud visual, hal ini bisa dieksplorasi untuk melihat gerak aktor yang natural agar tidak seperti di set dan realistis seperti kehidupan sehari-hari. Penulis sebagai sutradara juga akan memadukan tata blocking ini dengan ukuran framing yang tepat agar tujuannya tepat sasaran.

2. STUDI LITERATUR

2.1 STAGING

Staging adalah hal yang tidak bisa lepas dari proses pembuatan sebuah film baik film panjang ataupun pendek maupun karya audiovisual lainnya yang melibatkan objek. *Staging* sendiri merupakan proses kreatif penempatan dan pergerakan objek dalam frame. Selain itu, *Staging* memiliki kegunaan lain yaitu untuk membangun suasana dan menciptakan estetika seluruh adegan. *Staging* juga mencakup proses kreatif dalam memberi kehidupan pada elemen-elemen *mise-en-scene* untuk menciptakan narasi yang kuat dan pola dalam sebuah film. Proses ini juga melibatkan elemen visual yang lain seperti pencahayaan, tata artistik, kostum, dan elemen visual lain untuk mempertegas aksi yang dilakukan oleh karakter dalam sebuah adegan (Bordwell et al., 2019).

Kenworthy (2009) mengelompokkan beberapa Teknik staging yang juga didukung oleh *type of shot* dalam menampilkan ketegangan di frame pada saat momen dramatis. Kenworthy percaya bahwa perubahan dramatik tidak harus selalu memaksa penonton untuk menyadari pergerakan kamera, melainkan bisa lebih merasakan intensitas emosi karakter. Hal ini disebutkan dalam beberapa poin, salah satunya yaitu teknik *Focus In*. Teknik ini dapat diterjemahkan dalam bentuk shot untuk menjaga focus dan emosi karakter dengan cara:

Menjaga Fokus pada Mata Karakter

- a. Teknik ini mengharuskan kamera untuk menjaga mata karakter, terutama yang paling dekat dengan pusat frame, mata karakter harus tetap berada di posisi yang sama selama pergerakan kamera.
- b. Teknik ini membuat emosi karakter lebih kuat tanpa mengalihkan perhatian penonton ke pergerakan kamera dan focus ke staging karakter..

Katz (2019) menjelaskan bahwa salah satu metode dalam membentuk staging dalam dialog untuk menentukan posisi actor yaitu *Sight Lines and Eyes Contact*. Teknik ini digunakan untuk menjaga jarak pandang actor terhadap kamera. Menurut Katz jika actor melihat ke lensa kamera, maka akan semakin intim hubungan antara penonton dengan actor, dan dapat membuat penonton terasa seperti sedang berinteraksi dengan actor.

(Kocka, 2019) mengatakan Staging adalah proses mentransfer blocking untuk actor menjadi beberapa komponen yang dipadukan dengan tata artistic, tata suara, tata lampu dan semua elemen yang masuk ke dalam frame kamera. Salah satu elemen yang dibagikan (Kocka, 2019) dalam menentukan blocking yaitu *Full Frontal Staging – Single, Staging* seperti ini dapat memberikan info ke penonton seperti: □ Memberikan penonton sudut pandang yang jelas dan fokus pada karakter utama.

- a. Membantu penonton merasakan pengalaman karakter secara langsung (*Subjective Treatment*)
- b. Meningkatkan ketegangan ketika diselingi dengan adegan aksi agar penonton terasa seperti masuk kedalam pola pikir karakter
- c. Dapat meningkatkan ketegangan ketika dipadukan dengan adegan aksi karakter

Selain itu (Kocka, 2019) juga membagikan teknik jika di dalam frame terdapat dua orang yaitu *Profile Staging – Double*, Teknik ini bisa meningkatkan ketegangan dua karakter atau membuat dua karakter semakin dekat.

Brine (2020) juga mengupas tentang *blocking* kamera dan *staging* actor dalam *storytelling* sinematik.. Menurutnya, banyak sutradara yang menggunakan teknik ini karena teknik mengacu pada satu gerakan kamera dari satu posisi tertentu untuk menyesuaikan gerakan yang dilakukan actor.

Dalam teknik ini, pergerakan oleh actor dan posisi kamera bisa diatur sedemikian rupa tergantung oleh *treatment* yang dilakukan sutradara. pergerakan juga lebih banyak terjadi pada kedalaman frame (*depth*) yang sejajar dengan garis pandang kamera. Teknik ini mempunyai beberapa manfaat yaitu:

- a. Mengurangi jumlah kebutuhan *shot*
- b. Menciptakan efek sinematik yang lebih imersif karena perubahan perspektif saat karakter bergerak dalam *depth*.
- c. Mengurangi kebutuhan kamera untuk melakukan Teknik *pan* yang mengikuti arah dan gerakan aktor

(Kocka, 2019) menjelaskan Pov Shots bekerja dengan menunjukkan situasi asli yang sedang dihadapi oleh karakter didepannya, hal ini untuk membuat penonton juga merasakan pikiran, perasaan dan ketegangan yang sedang dialami karakter.

2.3 THIRD PERSON RESTRICTED POV DAN FIRST PERSON POV

POV atau yang sering disebut sudut pandang merupakan salah satu elemen yang tidak bisa lepas dari pembuatan karya seni apapun termasuk film. Bordwell (2019) mengatakan POV merupakan bagian dari narration yaitu bagaimana sebuah plot dapat menyajikan cerita ke penonton. POV Sdalam film adalah sudut pandang yang menunjukkan apa yang dilihat oleh seorang karakter dalam sebuah adegan.. Menurut (Rabiger, 2003, hlm. 193.) terdapat dua sumber utama dalam POV, yang pertama adalah sudut pandang yang mahatahu atau *omni-scient*, dimana narrator berada diluar cerita. dan mengetahui banyak hal.. Sedangkan yang kedua adalah sudut pandang yang berasal dari karakter dalam cerita yang hanya bisa menceritakan pengalamannya berdasarkan pengetahuan sendiri.

Katz (2019) menjelaskan bahwa Point of View mempunyai beberapa elemen yang sering digunakan dalam sebuah teknik shot saat membuat sebuah film. Katz juga menjelaskan bahwa setiap shot mempunyai cara pandangnya sendiri dalam mengekspresikan suatu adegan. Contohnya *First Person Pov* dan *Third Person Restricted Pov*.

- A. ***First Person POV*** adalah kondisi dimana penonton melihat peristiwa melalui apa yang dilihat oleh karakter utama, seolah-olah penonton adalah karakter tersebut. Teknik ini sering digunakan untuk menciptakan pengalaman subjektif, dalam film tanpa harus melihat ekspresi wajah atau reaksi fisik karakter secara langsung.
- B. ***Third Person Restricted POV*** adalah cara bercerita di mana penonton melihat kejadian dari luar, tanpa tahu apa yang dipikirkan karakter secara langsung.

Katz (2019) juga menjelaskan untuk mengidentifikasi cara pandang penonton, dia membagikannya ke dalam dua bidang yaitu:

1. *Kontrol Grafis*: Katz percaya bahwa keterhubungan antara penonton dan karakter melalui tata letak serta penyusunan adegan. Misalnya, dalam *modified subjective shot*, posisi karakter dalam frame dapat memengaruhi cara penonton memahami dan merasakan pengalaman mereka.
2. *Kontrol Naratif* dalam *Third Person Restricted view* dapat mengarahkan identifikasi penonton dengan karakter melalui strategi visual tertentu, terutama dengan teknik penyuntingan (editing). Kamera menampilkan apa yang dilihat karakter utama, membuat penonton merasakan pengalaman yang sama.

(Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020) juga menjelaskan jika film kebanyakan menggunakan sudut pandang *omni-scient* tetapi terkadang juga menampilkan perspektif karakter. Menurutnya, film dirasa lebih mudah menampilkan apa yang diperhatikan dan dirasakan oleh setiap karakter. Variasi dalam POV juga bisa

menampilkan sudut pandang karakter lain atau pendukung dan memberikan penjelasan emosi yang berbeda.

2.4 BENTUK BENTUK EMOSI

Emosi adalah hal yang merupakan bagian penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, emosi juga dapat menjadi elemen utama dalam membangun karakter pada film. Emosi mencakup perasaan, pikiran dan reaksi dalam menghadapi sebuah peristiwa baik peristiwa yang senang atau yang menakutkan. Emosi juga merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia karena dapat membantu manusia dalam pengambilan keputusan, terutama dalam suatu peristiwa yang genting dan diperlukan pemecahan masalah (Goleman, 1995). Berdasarkan perspektif biologis, Goleman juga mengatakan jika emosi berperan dalam keberhasilan reproduksi dan kelangsungan hidup manusia. Respons yang dialami juga bukan hanya didasarkan pada rasionalitas namun dari dorongan hati seperti rasa cinta, marah, takut yang telah menjadi evolusi dalam hidup manusia karena dapat membantu menghadapi berbagai tantangan dan realita hidup seperti respon dalam mengalami kecemasan, rasa bahaya dan bertahan dalam kondisi sulit.

Emosi juga ditentukan oleh sikap dan pengaruh internal atau yang ada di sekitar kita. Ketika kita bertemu dan berbicara kepada orang yang memiliki pembawaan yang ceria, maka secara tidak sadar kita akan ikut terbawa bahagia, namun jika bertemu dengan orang yang temperamental maka mood lah yang akan menentukan pembawaan kita. Dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan sebuah reaksi yang melibatkan pembawaan, perasaan, cara menyikapi sesuatu dan upaya untuk memecahkan masalah. Dinamika ini dapat diyakini sebagai suatu elemen alamiah yang dimiliki oleh manusia yang dapat memengaruhi perasaan serta merubah perilaku yang melibatkan aspek fisiologi.

1. STRES

Menurut Barselli dan Ifdil (2017) Stres merupakan perasaan tertekan yang terjadi pada individu yang diakibatkan karena

ketidaksamaan realita dengan apa yang sedang dihadapi oleh individu, terjadi ketidaksesuaian ekspektasi dan lingkungan yang dinilai individu dapat membahayakan dan mengancam dirinya. Selain stres, manusia juga sering merasakan kegembiraan atau excitement terlebih jika mendapatkan sesuatu yang sifatnya menyenangkan berupa penghargaan atau hal yang ingin dicapai dan akan mendapatkan hadiah.

2. KEGEMBIRAAN

Menurut Tomkins (2003), excitement adalah bentuk paling kuat dari rasa tertarik (interest). Tapi beda dengan interest yang lebih banyak melibatkan pikiran, *excitement* atau kegembiraan bersifat lebih emosional. Hal-hal yang awalnya hanya menarik bisa berubah jadi *excitement* kalau situasinya cepat berubah, penuh tantangan, atau tidak terduga. Smith (2015) menjelaskan bahwa Charles Darwin pernah menggambarkan jika *excitement* sebagai perasaan penuh semangat yang terlihat dari mata yang berbinar, aliran darah yang lebih cepat, dan pikiran yang bergerak dengan cepat. Sementara itu, Smith (2015) juga mengungkapkan jika psikolog Alexander Bain menjelaskan bahwa *excitement* adalah emosi yang berhubungan dengan aksi, seperti keseruan saat berburu atau bertarung. Emosi ini memberikan energi, perasaan bergerak maju dengan cepat, serta sensasi seolah dia tak terkalahkan. Bain menyimpulkan bahwa *excitement* bisa terasa menyenangkan, tetapi juga bisa berubah menjadi ketakutan

3. KETAKUTAN

Smith (2015) juga menjelaskan salah satu emosi yang sering dihadapi oleh manusia adalah ketakutan. Smith mendefinisikan rasa takut sebagai emosi dasar dan naluriah yang muncul sebagai respons terhadap ancaman, baik nyata maupun yang dirasakan. Menurut Smith ketakutan bukanlah emosi yang sederhana, melainkan hadir dalam beragam bentuk dan tingkat intensitas, mulai dari kecemasan,