

## 1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penerapan *staging* dengan tujuan untuk memvisualisasikan Transformasi Karakter Siu dalam Film *The Color Ang*.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1. *MISE-EN-SCENE: STAGING*

*Mise-en-scene* mencakup aspek-aspek dalam film yang menyerupai seni teater, dimulai dari *setting*, pencahayaan, kostum dan *make-up*, performa dan *staging* (Bordwell et al., 2024, hlm. 113). *Staging* membicarakan tentang performa aktor, penempatan aktor dalam *frame* dan juga bagaimana penempatan dan gerakan mereka mengarahkan perhatian penonton serta membentuk kesan tertentu (Bordwell et al., 2024, hlm. 132). *Staging* dapat didefinisikan sebagai penggunaan *blocking* menjadi *acting*, bersama dengan aspek lain seperti kostum, *setting*, tata rias, pencahayaan, dan suara, merujuk pada bagaimana para pemain ditempatkan dan digerakkan, serta bagaimana mereka ditempatkan dalam *frame* (Kocka., 2019, hlm. 3). *Staging* bukan hanya mengenai penempatan dan pergerakan aktor dalam frame, namun, *staging* adalah salah satu aspek yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan perubahan dari kondisi psikologi dalam film (dikutip oleh Rinaldo et al., 2025, hlm. 3).

Dalam masa pra produksi, seorang Sutradara menentukan visi dari film yang ingin dibuat, tujuan, identitas dan makna. Hal ini dengan persiapan-persiapan seperti mencari lokasi, pencarian *cast*, mengadakan *rehearsal* dan bekerja sama dengan departemen kamera, artistik dan suara. Dalam produksi, tanggung jawab utama sutradara adalah menata *staging* aktor dan kamera di lokasi dan memastikan performa aktor tetap kuat dan konsisten (Rabiger et al., 2020, hlm. 36).

Dalam *staging*, ada beberapa objektif yang menjadi pertimbangan. Pertama, *staging* sebagai aktivitas fisik sesuai kebutuhan adegan dalam naskah. Lalu, juga digunakan untuk memperkenalkan ruang dalam film melalui pergerakan karakter, *staging* juga dapat menggambarkan dan mengungkapkan konflik internal karakter lewat cara mereka bergerak dan menavigasi ruang. *Staging* dapat digunakan untuk

memperlihatkan relasi antar karakter melalui jarak, orientasi, dan interaksi mereka, serta menambahkan makna dan subteks pada tindakan maupun dialog (Rabiger et al., 2020, hlm. 505).

## 2.2. *STAGING: DOMINANT VS SUBMISSIVE*

Ada sebuah pendekatan yang menemukan bahwa penempatan/pergerakan sebuah subjek atau karakter dapat diasosiasikan dengan makna tertentu. Seorang karakter yang dominan bisa menjadi siapapun yang memiliki posisi otoriter, mungkin karena memiliki lebih banyak pengetahuan, kekuatan, pengaruh dan kontrol. Seorang karakter yang submisif bisa menjadi siapapun yang sedang kesulitan secara mental ataupun fisik, contoh sedang di control, di perintah, dikejar atau yang tunduk dengan seorang yang otoriter (Kocka., 2019, hlm. 71).



*Gambar 2.1. Contoh gambar yang menunjukkan dominasi di sebelah kiri frame*

*Sumber: Kocka. (2019, hlm. 72)*

Seorang karakter yang dominan bisa memiliki kesan yang positif, layaknya seorang mentor dan juga bisa berkesan negatif, layaknya pengontrol. Sama halnya dengan karakter yang submisif, dapat berkesan positif, layaknya orang yang diremehkan atau negatif layaknya penindas (Kocka., 2019, hlm. 71). Bukti dari penelitian empiris mendukung klaim bahwa karakter yang dominan biasanya

diletakkan di sisi kiri layar dan bergerak dari kiri ke kanan, karena sisi kiri digambarkan sebagai sisi yang dominan (Kocka., 2019, hlm. 72). Untuk menggambarkan dominan sebagai pendorong jalannya cerita, tempatkan karakter di sisi kiri, namun jika dominan sebagai penghalang sang karakter, tempatkan pada sebelah kanan (Kocka., 2019, hlm. 72).

### **2.3. COMFORT AND DISCOMFORT IN DIRECTIONALITY OF MOVEMENT**

Penonton cenderung merasa lebih nyaman ketika menonton film yang terasa natural dan teratur. Maka dari itu, untuk menimbulkan ketidaknyamanan, sutradara dapat merancang sebuah *shot* yang secara sadar bertentangan rasa natural dan teratur tersebut. Prinsip ini dapat diterapkan pada gerak dan arah pandang karakter (Kocka., 2019, hlm. 89). Secara psikologis, arah gerakan dari kiri ke kanan dan sebaliknya dipercayai dapat memengaruhi kenyamanan penonton karena respons tersebut sudah tertanam dalam pikiran kognitif manusia. Gerakan mata cenderung mengikuti sebuah garis, termasuk garis pandang karakter (Kocka., 2019, hlm. 89).

Beragam jenis garis menghasilkan tingkat kenyamanan yang berbeda. Secara umum, penelitian dan teori menunjukkan bahwa gerakan dari kiri ke kanan memunculkan rasa nyaman, sedangkan gerakan dari kanan ke kiri cenderung menghadirkan rasa tidak nyaman karena bersifat tidak konvensional dan menimbulkan ketidakselarasan (Kocka., 2019, hlm. 89). Pertimbangan bahwa dunia didominasi dengan tangan kanan, Alfred Hitchcock percaya bahwa sisi kanan *frame* bersifat murni dan natural. Berbeda dengan sisi kiri *frame* yang ia percayai bersifat tercela dan buruk (Kocka., 2019, hlm. 90).

Oleh karena itu, Hitchcock bergegas bahwa menggerakkan karakter dari bagian *frame* yang buruk (kiri) ke bagian *frame* yang murni (kanan), menciptakan perubahan yang positif, dan sebaliknya. Secara keseluruhan, riset dan teori mendukung gagasan bahwa pergerakan dari kiri ke kanan memberikan rasa kenyamanan, sedangkan sebaliknya, kanan ke kiri, tidak (Kocka., 2019, hlm. 91).

#### 2.4. TRANSFORMASI KARAKTER DALAM FILM.

Karakter dalam film sama seperti manusia di dunia nyata, mengungkapkan identitas tanpa sadar melalui berbagai cara. Dari pertemuan pertama, kita menilai seseorang dari penampilan fisik, bahasa tubuh, serta hal-hal yang relevan di sekelilingnya. Tindakan dan ucapan, besar maupun kecil membantu kita membentuk gambaran tentang temperamen, asumsi, kepercayaan, dan tujuan mereka. Dari cara seseorang menghadapi peristiwa, tantangan, dapat memberi kita informasi lebih jauh mengenai kapasitas mereka dalam menghadapi sebuah keadaan. Semua aspek tersebut membentuk cara kita memahami sebuah karakter, baik dalam kehidupan nyata maupun dalam dunia fiksi drama. Intinya, karakter adalah sebuah tujuan (Rabiger et al., 2020, hlm. 178).

Tidak ada cerita yang mampu melekat kepada penonton tanpa perjuangan karakter utama untuk berkembang, bertambah kesadaran, dan berubah. Proses penting ini disebut *Character Development*. Setidaknya satu karakter harus menunjukkan tingkat perubahan tertentu atau cerita akan terasa kehilangan tujuan. Film drama berbasis karakter membutuhkan *Character Development* agar cerita bisa berjalan, namun film aksi maupun komedi juga tetap membutuhkan proses ini walaupun berupa perubahan persepsi karakter terhadap konflik dan bagaimana mereka meresponsnya (Rabiger et al., 2020, hlm. 180). Aksi-aksi secara fisik oleh aktor dalam film dapat dibentuk untuk menjalankan cerita dan menyampaikan beberapa hal mengenai bagaimana pikiran karakter tersebut bekerja. Hal-hal yang dihasilkan oleh aktor, dialog atau aksi tertentu dapat menjadi momen transformatif yang memvisualisasikan keadaan internal dari suatu karakter (Riis et al., 2019).

Salah satu bentuk dari pengembangan karakter yang menarik bukan selalu mengenai transformasi yang dialami karakter, melainkan ada yang merubah pemahaman penonton terhadap karakter secara bertahap. Kompleksitas karakter terungkap sedikit demi sedikit sepanjang film, layaknya sebuah bawang yang berlapis-lapis. Dalam film pendek, perkembangan karakter utama umumnya berlangsung sangat cepat, sering kali dipicu oleh satu momen penting. Durasi yang singkat mempersempit ruang bagi evolusi karakter yang membutuhkan build-up. Dalam sebagian film pendek, perkembangan karakter mungkin hanya bersifat kecil

dan simbolis, namun perkembangan tersebut tetap menjadi tanda penceritaan yang matang (Rabiger et al., 2020, hlm. 181).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode penciptaan kualitatif untuk menjelaskan secara detail penerapan *staging* dalam memvisualisasikan Transformasi karakter Siu. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi karya, terutama dalam adegan 5, 14, 15 dan 19.

#### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

##### **3.2.1. Deskripsi Karya**

Karya penciptaan penulis berjudul *The Color Ang* film pendek naratif dengan *genre* drama yang berdurasi selama 15 menit. Rumah produksi dari film pendek *The Color Ang* adalah *Sugeng Media*. Film pendek ini memiliki *aspect ratio* sebesar 2:1, berdurasi 15:00. Film ini menceritakan mengenai Transgenerational Trauma, karakter Ibu, Siu yang dulu mendapatkan penindasan dari ibu mertuanya, Ama dan sekarang Siu secara tidak sadar menurunkan kebencian itu kepada anaknya, Noel.

##### **3.2.2. Konsep Karya**

Tema utama dari film ini adalah Keterasingan, membahas mengenai Transgenerational Trauma, sepanjang film, tokoh Siu akan perlahan-lahan termakan lagi oleh lukanya dan melampiaskannya ke orang-orang disekitarnya, yaitu Hong (ayah) dan Noel. Hal ini ditunjukkan melalui *Staging: Dominant vs Submissive*. Awalnya, Siu menunjukkan sikap dominan secara batas wajar, dan semakin berjalannya film, ia mulai termakan oleh amarah, yang membuat sikap dominan yang ia tunjukkan menjadi penghalang untuk dirinya sendiri, sampai di akhir untuk menunjukkan perubahan karakter lebih baik, penulis menggunakan