

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *direct address* dalam film *Guru Juga Manusia* untuk menciptakan kedekatan antara penonton dengan Pak Adi dalam film *Guru Juga Manusia*.

## 2. LANDASAN PENCIPTAAN

### 2.1. *DIRECT ADDRESS*

Thomson-Jones dalam Gibbons dan Whiteley (2021) menyebut bahwa dalam konteks teater, konsep *direct address* ini sudah ada sejak teater Elizabethan dan sering digunakan ketika karakter menanggapi sebuah kejadian pada penontonnya atau merupakan narator di luar dunia cerita. Dalam film atau sinema sendiri, Brown (2012) menjelaskan bahwa konsep *fourth wall* sudah ada sejak tahun 1902. Gibbons dan Whiteley (2021) menyebut istilah *fourth wall* sebagai suatu pembatas yang memisahkan penonton dengan aktor di teater atau layar televisi.

Brown dalam Gibbons dan Whiteley (2021) menjelaskan bahwa istilah *breaking the fourth wall* atau *direct address* merupakan fenomena ketika karakter film mengakui dan menyadari keberadaan penonton tersebut. Karakter film akan melihat kamera seakan ada orang di posisi kamera tersebut sehingga mata menjadi sangat penting. Mendukung pernyataan Brown, Bordwell et al. (2024) menyebut bahwa mata merupakan unsur elemen visual dari *staging* dalam film sehingga *direct address* yang menggunakan mata untuk melihat kamera merupakan bagian dari *staging* yang dirancang sutradara. Mendukung pernyataan Brown juga, Cavaletti (2018) menyebut bahwa salah satu syarat *direct address* adalah ketika orang di posisi kamera tersebut menjadi sarana untuk penonton bisa memiliki tubuh dan melihat cerita melalui persepsi dan psikologi entitas tersebut. Brown dalam Gibbons dan Whiteley (2021) menyebut bahwa ada beberapa fungsi dari *direct address*, yaitu untuk membangun kedekatan antara karakter dan penonton, memberikan seorang karakter *principal agency*, untuk meletakkan karakter dalam posisi superior terhadap dunia fiksi, untuk merasa kejujuran dari ekspresi karakter

dan gestur karakter, merasakan interaksi yang instan, alienasi, dan memberikan ketenangan di waktu tertentu.

Birke dan Warhol dalam Gibbons dan Whiteley (2021) menyebut bahwa ada tiga tipe *direct address* dalam film dan televisi, yaitu bentuk dokumenter, narasi, dan dramatik. Tipe dramatik membuat kesan seperti di teater, yaitu tidak ada pembatas antara penonton dan karakter film seperti pada serial televisi *House of Cards* dan *Fleabag*. Melihat contoh-contoh yang diberikan, terlihat bahwa *direct address* seringkali digunakan dalam genre komedi. Mendukung pernyataan Birke dan Warhol, Brown (2012) menjelaskan bahwa *direct address* bisa digunakan dalam film komedi karena aktor dalam film bergenre komedi biasanya memiliki dualitas dengan karakter yang diperankannya. Dia memberikan contoh Charlie Chaplin dengan personanya sebagai *The Tramp* dan Will Ferrell yang selalu menjadi Will Ferrell. Brown (2012) juga menjelaskan bahwa karakter film komedi mengetahui nasib mereka, yaitu dalam keadaan berbahaya, mereka akan tetap selamat. Brown (2012) menjelaskan bahwa ada sebuah pemahaman dan ruang emosi yang sama pada dunia fiksi yang dirasakan oleh penonton.

## **2.2. STAGING**

Bordwell et al. (2024) menyebut seorang pembuat film harus mengadegankan atau merancang *staging* dari seorang aktor, yaitu rancangan pergerakan dan performa. Performa aktor mencakup dua elemen, yaitu elemen visual (penampilan, gestur, dan ekspresi) dan suara (bunyi dan efek). Dimensi dari performa aktor juga ada dua, yaitu dimensi individu yang berarti keunikan suatu karakter dan dimensi gaya akting yang berarti jauh dekatnya gaya akting dengan realisme sesuai kebutuhan film. Performa akting berpengaruh dengan teknik film, seperti jarak kamera karena semakin dekat jarak kamera, maka ekspresi sekecil apapun dari aktor akan mengalami penekanan, dan begitu juga sebaliknya.

Mendukung pernyataan Bordwell et al. tentang pergerakan aktor, Katz (2019) menjelaskan bahwa penataan posisi dan pergerakan aktor dalam hubungannya dengan pergerakan kamera disebut *blocking*. Katz (2019) menyebut ada beberapa tipe *blocking* yang bisa dirancang dalam keterkaitan dengan ruang,

yaitu dengan aktor diam, aktor bergerak, penggunaan kedalaman *frame*, kamera bergerak, dan bagaimana kamera serta aktor bergerak bersamaan. Katz (2019) menyebut bahwa penataan posisi kamera bisa dilakukan di dalam atau di luar sebuah ruang bernama lingkaran aksi dramatik, yaitu ruang karakter melakukan aksi mereka. Bordwell et al. (2024) menyebut ruang untuk pergerakan aktor ada dua, yaitu ruang dangkal dan ruang dengan kedalaman yang memisahkan bidang depan, tengah, dan belakang dalam sebuah *frame*.

Dari pemaparan tersebut, diketahui bahwa *direct address* atau kegiatan karakter melihat ke kamera merupakan sebuah *staging* yang dirancang dari segi ekspresi. Bordwell et al. (2024) menyebut juga bahwa mata, mulut, dan alis memiliki peran penting dalam membentuk karakterisasi sebuah karakter. Dari semua ini, mata memiliki peran paling penting mengingat sebuah tatapan saja bisa memberikan informasi penting dalam cerita. Dalam kasus *direct address*, tatapan dan ekspresi karakter diekspresikan langsung pada penonton.

### **2.3. KEDEKATAN**

Brown (2012) menyebutkan bahwa kedekatan bisa memiliki dua makna, yaitu antara kedekatan yang bersifat simpati ataupun mengancam. Brown (2012) menambahkan bahwa kedekatan ini bisa membuat karakter film tidak nyaman jika terlalu dekat karena malah merasa sedang masuk ke dalam ruang pribadi seseorang. Mendukung pernyataan Brown, Cavaletti (2018) menyebut bahwa kedekatan yang dicapai melalui *direct address* disebut identifikasi, artinya sebuah ilusi realita dari dunia fiksi yang memberi ruang bagi para penonton untuk berempati dengan karakter. Cavaletti (2018) menyebut kedekatan yang dibangun melalui *direct address* merupakan usaha karakter untuk membangun kedekatan dengan penonton agar bisa saling memahami dan bahkan menjadi seorang rekan yang ikut mengecek kejadian di sekitar bersamanya. Katz (2019) mendukung pernyataan kedekatan melalui *direct address* oleh Cavaletti dengan mengatakan bahwa semakin dekat arah pandang mata ke kamera dalam *shot close-up*, semakin tinggi juga identifikasi penonton terhadap karakter.

Katz (2019) menyebut bahwa kedekatan bisa terbentuk melalui *staging*. Katz (2019) menjelaskan bahwa dalam sebuah film, penonton mengidentifikasi diri sebagai kamera sehingga merupakan bagian dari koreografi *blocking*. Kedekatan atau identifikasi pun bisa diraih ketika kamera diletakkan di dalam lingkaran aksi dramatik.

## **2.4. KARAKTERISASI**

Schellhardt (2022) mengatakan bahwa pembangunan karakter bisa dimulai dari luar ke dalam atau dalam ke luar. Schellhardt (2022) menjelaskan bahwa bagaimanapun itu ada elemen-elemen luar karakter dan dalam karakter. Schellhardt (2022) membahas bahwa elemen luar karakter berkaitan dengan penampilan, yaitu fisikalitas, cara berpakaian, serta nama dari karakter. Selain itu, lingkungan karakter juga menjadi bagian dari pembangunan karakter karena bisa dilihat apakah karakter memilih untuk berada di suatu tempat karena terbiasa ada di situ atau karena keharusan. Schellhardt (2022) membahas bahwa elemen dalam karakter mencakup keinginan, kebutuhan, keahlian, dan halangan internal.

Mendukung pernyataan Schellhardt, Selbo (2016) mengatakan bahwa karakter bisa dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu karakter tiga dimensional, dua dimensional, dan satu dimensional. Karakter tiga dimensional adalah karakter yang dibangun lengkap dengan latar belakang cerita, tujuan dalam cerita, dan perjalanan yang akan mengubah mereka. Ada baiknya dalam pembuatan karakter, para karakter diberikan sebuah rahasia yang artinya sesuatu yang mereka tidak ingin orang lain ketahui. Kepribadian seorang karakter akan terlihat melalui aksi dan kata-kata mereka.

## **3. METODE PENCIPTAAN**

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

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Creswell dan Creswell (2023) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengambil data dan dianalisis serta dideskripsikan dalam bentuk laporan dan digunakan untuk meneliti permasalahan manusia dan sosial.