

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.

Data primer penelitian diambil dari film *Guru Juga Manusia* yang menggunakan *direct address* untuk menciptakan kedekatan dengan penonton. Data sekunder penelitian diambil dari buku dan jurnal yang membahas *direct address*, *staging*, kedekatan, dan karakterisasi dalam film. Metode pengumpulan data untuk diteliti pada penelitian ini menggunakan metode studi karya dan studi literatur.

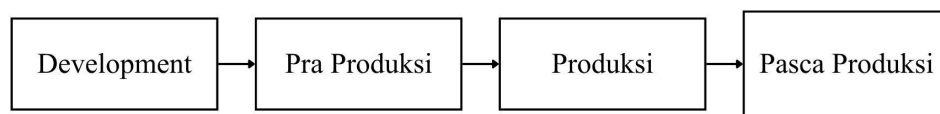
3.2. OBJEK PENCIPTAAN

Film *Guru Juga Manusia* merupakan film pendek fiksi dengan genre drama komedi dan durasi 14 menit 58 detik. *Aspect ratio* yang digunakan dalam film adalah 16:9 dengan resolusi gambar 1920 x 1080 pixel. Cerita dalam film *Guru Juga Manusia* adalah tentang Pak Adi, seorang guru yang dulunya *rocker*, yang diminta untuk berkolaborasi dengan seorang murid pada acara *Open House* untuk sebuah penampilan musik oleh Pak Darto, kepala sekolah. Syarat yang diberikan pada Pak Adi adalah untuk tidak menyanyikan *rock* karena dianggap lagu setan, namun satu-satunya murid yang bersedia hanyalah David, seorang pecinta *rock*. Tema dari film *Guru Juga Manusia* adalah kenyataan yang tidak sesuai mimpi.

Sebagai sutradara dari film ini, Penulis memiliki pernyataan bahwa rasa pahit atas kegagalan yang dialami manusia mungkin akan terus ada, namun kegagalan tersebut justru membawa kita ke tempat dimana kita memang seharusnya berada sehingga apapun yang terjadi dalam hidup lebih baik dinikmati saja. Pernyataan ini dibawa ke dalam karakter Pak Adi dimana dalam film *Guru Juga Manusia*, karakter ini mengalami perubahan dari yang memiliki perasaan pahit akan masa lalu hingga akhirnya berdamai dengan kemarahannya itu dan keadaannya sekarang. Untuk menangkap perjalanan emosi Pak Adi lebih dalam, Penulis menerapkan *direct address* yang meletakkan posisi penonton sebagai teman Pak Adi yang memahami apa yang dirasakannya.

Penulis banyak menggunakan serial televisi sebagai referensi dan acuan dalam menerapkan *direct address* untuk menciptakan kedekatan dengan penonton. Beberapa referensi yang digunakan penulis adalah serial *The Office*, *Abbott Elementary*, dan *Fleabag*. Dalam serial televisi *The Office*, semua karakter bisa melihat kamera, namun karakter Jim merupakan yang paling sering melakukannya

sehingga ada kedekatan tersendiri dengan penonton. Serial televisi *Abbott Elementary* juga cukup menjadi acuan karena lebih mirip dengan cerita film *Guru Juga Manusia* yang menggunakan *direct address* pada karakter guru untuk menunjukkan reaksi mereka dalam menghadapi murid-murid dan guru lain. Serial televisi *Fleabag* menjadi salah satu acuan besar karena hanya karakter utama yang bisa melihat ke kamera dan memiliki hubungan personal dengan penonton sebelum akhirnya diganggu oleh karakter lain yang tiba-tiba juga sadar kamera.



Gambar 3.1. Diagram Tahapan Sutradara dalam Membuat Film. Sumber: Penulis.

Perancangan *direct address* oleh Penulis dimulai sejak proses penulisan skenario (*development*). Selain sutradara, Penulis juga adalah penulis skenario dari film *Guru Juga Manusia* sehingga analisis skenario dilakukan dengan cepat untuk mengetahui di bagian mana saja karakter Pak Adi perlu melakukan *direct address*. Pada tahapan pra produksi, Penulis menerapkan *direct address* dalam tahap *casting* dimana skenario *casting* milik calon aktor dari karakter Pak Adi berisi instruksi kapan harus melakukan *direct address*. Penulis kemudian menganalisis kelebihan dan kekurangan calon aktor yang dimana pemahaman dan cara melakukan *direct address* menjadi bahan pertimbangan.

Ketika aktor sudah dipilih Penulis, dilakukan *reading* secara *online* bersama karakter Pak Adi untuk membedah bagian-bagian yang memerlukan *direct address* serta memahami konteks dari *direct address* sehingga bisa terjadi improvisasi. Penulis melakukan *big reading* dengan karakter Pak Adi, David, dan Dion untuk melihat langsung bagaimana ketika *direct address* dilakukan ketika ada karakter lain. Bersamaan dengan *reading*, Penulis juga merancang *shot* bersama *director of photography* ketika *recce* untuk mengetahui seperti apa *staging* dan *direct address* yang akan dilakukan pada tiap *shot*. *Shot* dituang dalam bentuk *storyboard*, *photo board*, *video board*, dan *shotlist*.

Setelah itu, Penulis melakukan proses *rehearsal* dua kali untuk melatih *shot* dan *staging* yang telah dirancang sehingga aktor karakter Pak Adi mengetahui dimana penempatan kamera. Proses ini juga membuat Penulis mengetahui akting aktor sebagai Pak Adi ketika bersama dengan karakter lain dan melihat ke kamera sesuai skenario. Penulis bersama kelompok kemudian melakukan *test cam* untuk melihat *direct address* aktor karakter Pak Adi menggunakan kamera, *set*, *makeup*, dan *costume* yang akan digunakan pada tahapan produksi.

Pada tahapan produksi, Penulis mengingatkan aktor tentang *staging* dan *blocking* serta lebih banyak memberi kebebasan pada aktor karakter Pak Adi untuk melakukan *direct address* karena sudah paham kapan harus melakukannya. Penulis mengarahkan secara spesifik agar aktor karakter Pak Adi melakukan *direct address* untuk beberapa *shot* karena terkadang aktor lupa atau memang Penulis merasa perlu ditambahkan. Di tahapan pasca produksi, Penulis menyusun *shot* bersama *editor* serta mendesain suara bersama *sound designer* sehingga tercipta sebuah film.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL KARYA

Karakter Pak Adi pada film *Guru Juga Manusia* merupakan satu-satunya karakter yang dirancang Penulis sebagai sutradara dalam film *Guru Juga Manusia* untuk melakukan *direct address* sehingga bisa tercipta kedekatan dengan penonton. Penulis merancang *scene* satu dimana karakter Pak Adi pertama kali melakukan *direct address* pada penonton. Di *scene* ini, karakter Pak Adi kesal karena ada gambar dengan spidol permanen di kelas. Kemudian pada *scene* tujuh, Penulis merancang *direct address* melalui aksi yang dilakukan oleh kamera (sebagai perspektif penonton) terhadap karakter Pak Adi. *Scene* ini menitikberatkan karakter Pak Adi yang sudah dapat memahami perasaannya terhadap masa lalunya melalui penjelasan karakter Pak Adi kepada karakter David tentang kenapa Pak Adi belum siap bermain musik *rock*.