

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1. *Staging*

Staging merupakan komponen fundamental dari *mise-en-scène*, merujuk pada seni dan strategi penempatan aktor serta properti di dalam ruang *frame* film (Bordwell & Thompson, 2024). Dalam merepresentasikan kekuatan dan konflik, staging berfungsi sebagai bahasa visual primer yang menerjemahkan status dan hierarki psikologis karakter ke dalam bentuk fisik yang cepat dicerna oleh penonton. Secara universal, level vertikal adalah kode visual yang paling kuat: karakter dominan secara inheren akan cenderung menempati ruang secara lebih besar dan mengambil posisi yang lebih tinggi (berdiri), memancarkan otoritas, stabilitas, dan kontrol atas lingkungan (Block, 2008). Sebaliknya, karakter yang submisif akan ditempatkan pada level yang lebih rendah (duduk, berlutut, atau membungkuk), secara visual mengkomunikasikan kerentanan, pasrah, dan keterbatasan gerak. Oleh karena itu, staging yang efektif tidak hanya mengatur komposisi, tetapi juga secara aktif memperkuat narasi kekuasaan (Giannetti, 2017) sebuah staging yang mempertemukan ketinggian yang berbeda secara otomatis menciptakan ketegangan dramatik berdasarkan perbedaan status.

2.1.1. *Proximity* dan Dominasi

Ruang dalam Bingkai Kamera Meskipun teori status Keith Johnstone berakar pada teater, prinsip "kepemilikan ruang" (*ownership of space*) memiliki relevansi krusial dalam sinematografi, khususnya dalam pengaturan *blocking* untuk kamera. (Mercado, 2019) dalam analisisnya mengenai komposisi visual film, menegaskan bahwa kekuatan sebuah karakter tidak hanya ditentukan oleh dialog, melainkan oleh seberapa besar bobot visual yang mereka tempati dalam *frame*. Hal ini sejalan dengan postulat Johnstone bahwa karakter berstatus tinggi akan bergerak tanpa hambatan dan mengokupasi ruang secara maksimal. Dalam konteks *blocking* film, teori ini diterapkan melalui pengaturan *proximity* (jarak antar aktor) karakter dominan ditempatkan di posisi yang memaksa karakter lain untuk menyesuaikan diri atau terpinggirkan ke sisi *frame* (wilayah *dead space*).

2.1.2. Spasial Vertikal

Aplikasi teori *Johnstone* dalam film menjadi lebih signifikan pada level mikro, terutama dalam pengambilan gambar jarak dekat (*close-up*). (*Kemp 2017*), yang meneliti hubungan antara psikologis dan seni peran, berargumen bahwa kamera bertindak sebagai "kaca pembesar" yang memperbesar sinyal-sinyal status, seperti ketenangan kepala (*stillness of the head*) dan stabilitas tatapan mata. Dalam teater, gerakan kepala yang gelisah mungkin tidak terlalu terlihat dari baris belakang, namun dalam film, *jitter* atau gerakan kecil pada leher aktor secara drastis menurunkan wibawa karakter di layar lebar. *Kemp* menekankan bahwa sutradara modern menggunakan prinsip ini untuk mengarahkan *blocking* yang statis bagi karakter berstatus tinggi di mana aktor diarahkan untuk meminimalisir gerakan reaktif. Dengan demikian, *blocking* dalam film bukan sekadar perpindahan posisi, melainkan pengaturan kekakuan dan keluwesan tubuh (kinesik) yang, menurut Baron dan Carnicke (2017), menjadi penanda utama kredibilitas dan otoritas karakter dalam narasi visual realis.

Dalam diskursus teori film dan penyutradaraan, konsep "vertikalitas" tidak merujuk pada satu definisi tunggal, melainkan terbagi menjadi pendekatan visual-spasial dan pendekatan audio-visual. Dalam konteks tata panggung (*staging*) visual, David Bordwell melalui edisi terbaru bukunya menyoroti bagaimana sutradara memanipulasi ruang dua dimensi layar untuk menciptakan ilusi kedalaman tiga dimensi. Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2024), salah satu isyarat kedalaman monokular (*monocular depth cues*) yang paling krusial adalah konsep *height-in-plane*. Teori ini mendalilkan bahwa dalam sebuah bingkai statis, objek yang ditempatkan lebih tinggi secara vertikal di layar akan dipersepsikan oleh mata penonton sebagai objek yang lebih jauh posisinya, sementara objek yang lebih rendah dianggap lebih dekat. Strategi ini memungkinkan sutradara untuk membangun "staging dalam kedalaman" (*depth staging*) tanpa perlu melakukan pemotongan gambar (*cutting*), sehingga interaksi

antar karakter dapat terjadi secara simultan dalam lapisan jarak yang berbeda di dalam satu *shot* yang sama (Bordwell et al., 2024).

2.2. *Psychological Gesture : Michael Chekov*

2.2.1. Michael Chekov Psychological Gesture

Psychological Gesture (PG) didefinisikan oleh Michael Chekhov sebagai sebuah gerakan besar tunggal atau pose yang melibatkan seluruh tubuh (*whole body*), yang dirancang untuk mengekspresikan intisari (*gist*) dari afeksi dan sikap karakter secara instan. Chekhov memandang PG sebagai "sketsa yang dipadatkan" (*condensed sketches*) atau arketipe simbolis dari sikap karakter yang paling menonjol. Meskipun PG dimulai sebagai gerakan simbolis yang diinduksi secara sadar (*willfully induced*), tujuannya adalah untuk memancing imajinasi aktor guna menemukan nuansa peran tambahan dan mencapai keadaan emosional yang relevan tanpa harus bergantung pada ingatan pribadi yang traumatis seperti dalam metode *emotional recall*. Teknik ini melatih aktor untuk memanipulasi "energi" batin beriringan dengan ekspresi fisik, menjadikan tubuh sebagai sarana utama untuk mengadopsi keadaan internal karakter dan membuatnya dapat dikomunikasikan.

Secara mekanis, PG beroperasi di atas keyakinan bahwa sensasi proprioseptif dari gerakan tubuh secara langsung memicu respons psikologis tertentu. Chekhov berargumen bahwa "kekuatan gerakan mengaduk kemauan (*will power*)," "jenis gerakan membangkitkan keinginan (*desire*) yang sesuai," dan "kualitas gerakan memunculkan perasaan (*feelings*)". Intuisi ini mendapatkan dukungan empiris dari penelitian Olenina et al. (2019), yang mengonfirmasi bahwa melakukan gerakan fisik arketipal seperti "meluas" (*expanding*) atau "berkontraksi" (*contracting*) menghasilkan efek sistematis pada suasana hati pelakunya: gerakan ekspansif menghasilkan perasaan senang (*pleasantness*) yang lebih tinggi, sementara gerakan menutup diri memicu peningkatan gairah (*arousal*). Temuan ini memvalidasi prediksi Chekhov tentang interaksi antara

sensasi pose tubuh dan keadaan afektif, membuktikan bahwa tindakan fisik tertentu dapat memicu pengalaman batin yang spesifik.

2.2.2. PG sebagai ekspresi kehendak

Inti dari PG adalah fungsinya sebagai ekspresi kehendak karakter yang paling murni. Dalam terminologi Chekhov, kehendak adalah kekuatan pendorong di balik semua tindakan dramatis keinginan terdalam karakter untuk mencapai suatu tujuan. PG membantu aktor mengakses kehendak ini dan memberikan kualitas tertentu pada gerakan, seperti berat, ringan, tajam, atau mengalir (Farrell, 2011). Kualitas ini, bukan bentuk gerakan itu sendiri, yang mengisi aktor dengan energi psikologis yang tepat. Untuk karakter Dominasi Ayah dalam film *Mardika*, PG yang dirumuskan harus memiliki kehendak untuk menekan, menguasai, atau mencetak (*to mould*). Gerakan tersebut harus dilakukan secara total, sehingga ketika aktor menghentikan gestur tersebut, kesan psikologis dan kinestetiknya (*the feeling*) tetap tertanam dalam tubuh, memungkinkan aktor untuk memerankan status tinggi yang lambat, meyakinkan, dan tak terhindarkan (Merlin, 2001).

2.3. Dominasi dan Submisi

Konflik dramatik seringkali berakar pada dinamika kekuasaan, di mana dominasi dan submisi menjadi mekanisme utama dalam membangun ketegangan. Konsep ini paling jelas dirumuskan melalui Teori Status (*Status Theory*), yang dipopulerkan oleh Keith Johnstone (Johnstone, 1981). Teori ini menyatakan bahwa semua interaksi manusia pada dasarnya adalah transaksi status yang berkelanjutan upaya konstan untuk menegosiasikan hierarki. Dominasi (Status Tinggi) dan Submisi (Status Rendah) bukanlah sifat karakter yang statis, melainkan perilaku yang dimainkan (*played status*). Karakter yang dominan (Status Tinggi) sering memanifestasikannya dengan ketenangan, gerakan yang lambat dan disengaja, serta penguasaan ruang, karena mereka merasa berhak atas perhatian dan waktu. Sebaliknya, karakter yang submisif (Status Rendah)

cenderung menunjukkan kegelisahan, kecepatan, dan kontraksi fisik (menyusut) sebagai upaya untuk menghindari perhatian atau mempertahankan diri (Johnstone, 1981). Dalam konteks drama familial, teori ini sangat relevan karena status Ayah yang dominan secara inheren memaksa Anak untuk mengambil status rendah yang reaktif. Dengan mengintegrasikan kerangka kerja status ini dengan PG Chekhov (Chekhov, 2002), sutradara dapat memastikan bahwa kehendak batin Ayah (*To Impose*) secara visual diterjemahkan menjadi manifestasi status tinggi yang meyakinkan, sementara submisi paksa Anak (*To Evade*) diterjemahkan menjadi manifestasi status rendah yang penuh ketegangan, membuat konflik kekuasaan terasa nyata dan mudah dikenali oleh penonton.

2.3.1. Submisi Paksa

Submisi Paksa (*Forced Submission*) mendefinisikan kondisi psikologis yang penuh ketegangan, di mana karakter secara eksternal dan fisik menunjukkan kepatuhan (submisi), namun secara internal dan psikologis mempertahankan penolakan (perlawanan). Ini adalah kontradiksi dramatik yang menghasilkan ketegangan paling tinggi. Dalam kasus Anak pada film *Mardika*, submisi terhadap pangkas rambut dan kehendak Ayah untuk masuk akademi polisi adalah sebuah mekanisme bertahan hidup atau menghindari konflik langsung yang merusak. Namun, PG Chekhov memungkinkan sutradara untuk mengekspresikan perlawanan yang tersembunyi ini: meskipun Anak tampil dalam status rendah (duduk, menunduk) dan fisik yang diam, PG batinnya (*To Evade/To Shrink*) akan terus memancarkan energi penolakan atau pelarian yang terperangkap (Chekhov, 2002). Hal ini diwujudkan melalui mikro-gerakan ketegangan di bahu, kekakuan di leher, atau tatapan mata yang terfokus pada suatu titik di luar *frame*. Dengan demikian, Submisi Paksa ini tidak dilihat sebagai kepasrahan total, melainkan sebagai perjuangan kehendak batin yang tertahan, yang memberikan kedalaman psikologis dan janji konflik yang berkelanjutan kepada karakter submisif tersebut.