Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sutradara

2.1.1. Pengertian Sutradara

Seorang Sutradara adalah seorang yang memimpin keseluruhan produksi film, seorang yang memiliki visi sekaligus orang yang paling mengerti *script* dan memiliki visi atas filmnya. Sutradara bertanggung jawab untuk segala hal kreatif dalam filmnya mulai dari konsep awal hingga selesai (Dancyger, 2003, hlm. 4). Sutradara harus mampu mengomunikasikan ceritanya kedalam bentuk *visual* (gambar), yang dapat memainkan emosi penonton dan menarik perhatian mereka selama film dipertontonkan.

Sebagai orang yang paling memahami keseluruhan konten dalam sebuah film. Pada saat membaca *script,* seorang Sutradara harus dapat menjaga integritas penyutradaraan serta kejelasan *visi* untuk diwujudkan kedalam elemen *mise en scene.* Seorang Sutradara harus mampu mengomunikasikan visinya di setiap departemen untuk merancang elemen-elemen *mise en scene* yang akan muncul di dalam *scene*. Dengan demikian tiap departemen bisa membantu dalam perancangan *mise en scene* yang akan dimasukkan kedalam *frame.* Oleh karena itu, seorang Sutradara harus mampu berkolaborasi secara baik dengan seluruh departemen demi terwujudnya visi di dalam sebuah film. (Frost, 2009, hlm. 4).

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

Seorang Sutradara bertanggung jawab atas seluruh sisi kreatif dari sebuah film, oleh karena itu semua keputusan yang menyangkut kreatifitas dan pilihan pun berada ditangan seorang Sutradara. Semua detail dalam film harus mendapat persetujuan dari Sutradara dikarenakan semua yang masuk kedalam *frame* harus mampu mewujudkan visi seorang Sutradara (Rea & Irving, 2010,hlm. 19).

2.1.2. Tugas Sutradara

Rea & Irving (2010) mengatakan bahwa Sutradara bertanggung jawab atas segala proses pembuatan film secara keseluruhan, karena itu ia bertanggung jawab mulai dari tahap *Development*, *pre-production*, *production*, sampai *post-production* pada bidang kreatif (hlm.xix).

Pada Tahap *Development,* Sutradara memiliki peran yang penting bersama *scriptwriter* untuk membuat sebuah *script.* Sutradara pada umumnya menyempurnakan *script* sesuai visi yang dimiliki dan pesan yang ingin disampaikan (hlm.18).

Pada tahap *pre-production*, Sutradara memulai dari pembuatan *Crew* dan bersama dengan tiap divisi (*production design*, *costume*, sinematografi, dan lain-lain) merancang *mise en scene* untuk memvisualisasikan *script* agar sesuai dengan visi yang dimiliki Sutradara. Sutradara juga memilih aktor dengan melakukan *casting*, mengarahkan *table reading* dan melakukan *rehearsal blocking* dengan para aktor (hlm.37-43).

Pada tahap *production*, seorang Sutradara bertugas untuk selalu melakukan *briefing* kepada aktor sebelum pengambilan gambar tiap *scene* dan

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

briefing kepada *crew* sebelum melakukan proses *shooting.* Sutradara harus memfokuskan perhatian dalam mengarahkan akting aktor pada saat *shooting* selama proses *production* berlangsung (hlm. 229).

Pada tahap *post-production*, seorang Sutradara bertugas untuk mengarahkan *editor* dalam proses *offline editing* maupun *reeling.* Mengarahkan *colourist* pada proses *online editing,* mengarahkan *visual effect supervisor,* mengarahkan *music composer* dalam proses *scoring*, mengarahkan aktor dan aktris pada proses *dubbing*, dan mengarahkan *sound designer* dalam proses *post-sound* (hlm. 253-254).

2.2. *Mise en scene*

Sikov (2010) menjelaskan bahwa *mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang di dalam bahasa Inggris memiliki arti *putting into a scene,* yang berarti segala sesuatu yang dirancang dan berada didalam *frame,* sehingga menciptakan konsep tertentu. Dengan kata lain *mise en scene* merupakan kombinasi dari seluruh elemen visual yang terdapat di dalam sebuah gambar seperti *setting, property, lighting, costume, makeup, framing, blocking* dan *gesture*. (hlm.7).

Menurut *Edgar (2010), mise en scene* adalah elemen terpenting dalam mengorganisasi seluruh elemen yang ada di dalam sebuah komposisi suatu *frame.* Yang artinya semua elemen yang terlihat di dalam *frame* memiliki pesan, makna dan tujuan yang berhubungan dengan penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh Sutradara (hlm. 128).

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

Menurut Sikov (2010), *Mise en scene* terdiri dari seluruh elemen yang terlihat didalam layar seperti *setting, property*, *lighting, costume*, *make up, framing, blocking* dan *figure behavior* (ekspresi aktor, sikap aktor dan gestur aktor) *Mise en scene* juga mencakupi gerakan dan *angle* kamera, yang berartikan fotografi untuk gambar bergerak. (hlm.7). Pendapat ini juga didukung oleh Gibbs (2002) yang juga mengatakan bahwa elemen utama *mise en scene* adalah: *blocking, acting, setting, costume and make up,* dan *lighting*. Semua elemen yang berada di dalam *frame* memiliki fungsi yang berbeda-beda dan keberadaan setiap elemen di dalam *frame* harus direncanakan dengan baik dan bukan sebuah kebetulan atau ketidaksengajaan. Hal ini menjadikan film sebagai bentuk seni yang kompleks, karena semua hal yang berada di dalam *frame* merupakan hasil rancangan dan dapat dipertanggungjawabkan oleh Sutradara (hlm. 5).

Susunan elemen-elemen *visual* atau *mise en scene* dalam sebuah gambar akan menciptakan sebuah komposisi. berdasarkan komposisi tersebut, dapat terlihat sebuah gaya visual yang akan menceritakan visi Sutradara kepada penonton. Dalam menciptakan gaya visual yang baik, seorang Sutradara akan menerapkan konsep *mise en scene* pada setiap *shot* atau *frame* yang ada di dalam film. *Mise en scene* akan memberikan emosi dan *mood* tertentu kepada orang yang melihatnya, sesuai dengan visi yang dimaksud oleh Sutradara. (Gibss, 2002, hlm.5).

Rabiger (2008) juga memiliki pendapat yang sama, ia juga berkata bahwa segala sesuatu yang berada di dalam *frame* dan terlihat oleh penonton merupakan bagian dari *mise en scene. Mise en scene* juga terdiri dari banyak elemen, seperti

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

blocking, jenis kamera dan lensa yang digunakan, penggunaan warna untuk membangun *mood* tertentu, konten dramatis seperti motif di latar belakang atau bayang bayangan tambahan, dan *sound design* yang dapat membangun intensitas sebuah adegan (hlm. 348).

2.2.1. *Blocking*

Blocking merupakan penentuan posisi tokoh di dalam sebuah film. Tinggi-rendah, jauh-dekat masing-masing tokoh bisa bentindak sebagai fungsi naratif yang berbeda beda.

Lewis (2013) berkata bahwa *blocking* adalah penempatan dan koreografi kamera dan aktor. *Blocking* yang tepat, mampu menyampaikan informasi dan menciptakan gambar yang lebih menarik kepada penonton (hlm. 69). Thompson dan Bowen (2013) berkata bahwa *staging* yang juga berarti *blocking* adalah pergerakan aktor dalam *set* di sebuah *frame*. *Staging* mampu mengatur arah perhatian penonton dan membuat penonton terlibat dalam cerita (hlm. 166).

Proferes (2008, hlm. 28-29) berkata bahwa *staging* memiliki delapan fungsi yaitu:

1. *Staging* dapat memenuhi kewajiban fungsional dan fisik dari *scene.* Dengan kata lain, *Staging* dapat memperjelas suatu tindakan agar penonton dapat melihat dengan jelas tindakan suatu tokoh.
2. *Staging* dapat menggambarkan perasaan karakter dan menunjukkannya kepada penonton. *Staging* dapat menggambarkan apa yang dipikirkan dan dirasakan

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

pada tokoh agar terlihat oleh penonton. *Staging* yang dibantu dengan *gesture* dan ekspresi yang sesuai dapat memperlihatkan perasaan tokoh pada *scene*.

3. *Staging* dapat menggambarkan hubungan antar karakter. Jauh atau Dekatnya tokoh yang satu dengan tokoh lain yang dapat diatur dengan *staging* untuk menggambarkan kedekatan hubungan antar tokoh tersebut. *Staging* juga mampu menggambarkan seberapa besar kekuasan suatu karakter dari besarnya ukuran karakter yang terlihat didalam *frame*. Karakter yang terlihat lebih besar seakan akan lebih berkuasa dibandingkan karakter yang terlihat kecil dalam *frame.*

4. *Staging* mampu mengarahkan fokus penonton dalam film. *Staging* dapat menonjolkan suatu tempat atau properti tertentu kepada penonton. Dengan kata lain penempatan objek atau subjek yang baik pada *frame* mampu menarik fokus penonton untuk lebih memperhatikan objek atau subjek tersebut.

5. *Staging* dapat memisahkan dan menyatukan tokoh. *Staging* mampu membuat tokoh yang satu jauh daritokoh lainnya dan mampu membuat tokoh yang satu dekat dengan tokoh lain secara hubungan sosial. *Staging* dapat menyatukan dan memisahkan hubungan antar tokoh, tokoh yang berdekatan dapat dipisahkan agar terlihat memiliki hubungan yang jauh dan tokoh yang jauh dapat disatukan agar terlihat dekat dengan tokoh lain.

6. *Staging* mampu mengarahkan perhatian penonton, *staging* mampu membuat penonton menjadi lebih peka terhadap informasi penting di dalam film.

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

Staging mampu membuat penonton untuk berfokus pada plot dan bagian yang penting dalam film.

7. *Staging* dapat memberi penekanan pada suatu tindakan tokoh. *Staging* bisa memperjelas suatu tindakan dan dapat menciptakan sebuah pertanyaan akan tindakan tokoh tersebut.

8. *Staging* dapat membentuk *frame* tersendiri dalam film. Pemosisian *staging* yang tepat, mampu menciptakan *frame within a frame* dari sebuah *scene.*

2.2.5. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh

Pada dasarnya, kualitas akting seorang aktor, bahasa tubuh yang signifikan akan menciptakan *mise en scene* (Gibbs, 2002, hlm. 36). Bahasa tubuh adalah bagaimana caratokoh berinteraksi dalam film dengan penonton. Bahasa tubuh mampu memvisualisasikan emosi yang di rasakan oleh tokoh dikarenakan bahasa tubuh mampu membuat penonton mengidentifikasi apa yang dimaksud dari tokoh tersebut. Ekspresi wajah merupakan emosi yang ingin disampaikan oleh tokoh kepada penonton. Penggunaan ekspresi yang tepat dapat menyampaikan perasaan yang dirasakan oleh tokoh.

2.2.6. *Framing*

Menurut Thompson & Bowen (2013) *shot* merupakan sebuah bagian terkecil dari informasi *visual* yang terdapat dalam suatu adegan pada film (hlm, 1). Sikov (2010) berkata bahwa yang bernilai dari sebuah *mise en scene* adalah konten dari tiap *shot* yang ditampilkan. Dikarenakan sebuah *shot* adalah elemen dasar dari

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

pembuatan film. *Shot* adalah bagian terkecil pembentuk adegan yang mengandung unsur dramatis yang bila digabungkan akan membuat sebuah *scene.* (hlm. 8).

Thompson & Bowen (2013) juga berkata komunikasi *visual* dalam film dimulai dari pemilihan *shot type* yang benar, karena tiap *shot* merekam sebuah tindakan dari setiap *point of view* dalam satu waktu tertentu. Tiap *shot* yang berbeda mampu menggambarkan sifat tokoh, tempat dan suasana mulai dari jarak dan *angle* yang berbeda-beda, karena setiap *shot* mampu memberikan informasi kepada penonton. Biasanya setiap *shot* ditentukan berdasarkan seberapa besar pengaruh tokoh pada *scene*, yang berarti besar kecil ukuran tokoh dalam *frame* menentukan seberapa besar kontribusi tokoh dalam sebuah *scene.* Tokoh yang kecil dan jauh berarti tidak begitu penting sedangkan tokoh yang besar dan dekat lebih dominan dan kuat. (hlm. 8) Karena itu, *shot* utama dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.6.1. *Longshot*

Gambar 2.1. *Long shot*

(Sumber: *Grammar of the shot*, 2009)

Long shot atau *wide shot* adalah tata kamera yang menunjukkan karakter secara keseluruhan (dari kepala hingga kaki) sehingga menggambarkan letak geografis dimana adegan tersebut berada. *Longshot* juga sekaligus untuk menggambarkan bagaimana subjek berhubungan dengan subjek lain maupun objek sekitar (Shaner & Everett, 2005, hlm. 64).

Thompson & Bowen (2013) juga berkata bahwa *long shot* adalah *shot type* yang memperlihatkan area yang luas. *Longshot* mampu menggambarkan relasi dari interaksi antara subjek dengan subjek lainnya maupun dengan objek sekitarnya dengan sangat jelas. *Longshot* mampu menyampaikan waktu, lokasi, suasana serta *mood* yang terjadi pada saat kejadian kepada penonton (hlm. 8).

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

Mercado (2011) juga mengatakan bahwa *longshot* dapat digunakan untuk menunjukkan perasaan yang sedang dialami karakter dan pengaruh karakter dalam *scene* dengan mengatur penempatan karakter dan besar kecil ukuran karakter dalam *frame* (hlm. 60).

2.2.6.2. Medium Shot

Gambar 2.2. *Medium Shot*

(Sumber: *Grammar of the shot*, 2009)

Medium shot adalah tata kamera yang menunjukkan karakter dari kepala sampai pinggang, dan area sekitarnya. *Shot* ini memungkinkan penonton untuk melihat pergerakan subjek dan melihat jelas ekspresi subjek secara jelas.

Dalam *medium shot,* ukuran sebuah karakter kurang lebih sama besarnya sama dengan ukuran sebuah *frame*. Jika satu karakter berdiri, maka batas *frame* bagian bawah akan sejajar dengan pinggang aktor. *Medium shot* umumnya

Perancangan Miss en Scene..., Solideo Hamazia Samuel, FSD UMN, 2018

digunakan pada adegan percakapan antara dua sampai tiga pemain untuk memperlihatkan *dynamic relationship* suatu karakter ke karakter lainnya dari gestur mereka (Mercado, 2011, hlm. 47).

2.2.6.3. Close-up

Gambar 2.3. *Close Up*

(Sumber: *Grammar of the shot*, 2009)

Close up atau *tight shot,* tata kamera yang menunjukkan karakter dari wajah sampai dada. *Shot close up* menunjukkan ekspresi karakter dengan lebih jelas dan membuat penonton jadi lebih merasakan emosi dari karakter (Stjill, 2005, hlm. 148).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3. Kesendirian

Baron & Branscombe (2012) berkata bahwa kesendirian adalah suatu keadaan dimana ketidak terpenuhinya kebutuhan untuk berkomunikasi maupun berinteraksi dan menjali hubungan akrab maupun cinta. subjek yang mengalami kesendirian cenderung memiliki sifat seperti, rendah diri, pemalu dan berkemungkinan pernah kehilangan orang yang sangat dipercayainya, yang membuat individu tersebut tidak mampu untuk mengomunikasikan perasaannya. (hlm. 399)

Situasi kesendirian dapat divisualkan menggunakan teknik *static frame*, dimana tidak ada pergerakan kamera, *cut*, atau pergantian perspektif *angle* kamera agar dapat menyampaikan banyak informasi tentang situasi dan tindakan karakter (Brown, 2012, hlm. 15). Seseorang akan merasakan kesendirian jikalau hubungan yang tersedia tidak sesuai dengan hubungan yang ia harapkan. Dan orang yang merasakan kesendirian akan memilih untuk menjaga jarak dengan lingkungan sekitarnya (Hudaniah & Dayaksini, 2003, hlm. 155-156).

Pramaggiore & Wallis (2007) berkata bahwa, penggunaan *high angle* dapat memberikan kesan bahwa subjek kecil, lemah, tidak berdaya dan menggambarkan situasi kesulitan (hlm.140).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA