



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.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Gambaran Umum Penulisan

Penulis memfokuskan penulisan ini kepada akting yang dilakukan untuk *performance capture*, yang merupakan teknologi yang digunakan pada film Avatar. Penulisan ini melihat penggunaan *performance capture* untuk mewujudkan desain karakter yang difokuskan hanya pada Jake Sully ketika ia menjadi Avatar yang berwujud seperti salah satu anggota dari suku Na'vi.

Penulisan penulis bersifat kualitatif dan dengan metode pendekatan deskriptif. Menurut Denzin dan Lincoln (2009) penulisan kualitatif merupakan fokus perhatian dengan beragam metode, yang mencakup pendekatan interpretif dan naturalistik terhadap subjek kajiannya. Hal ini berarti bahwa para penulis kualitatif mempelajari benda-benda di dalam konteks alaminya, yang berupaya untuk memahami, atau menafsirkan, fenomena dilihat dari sisi makna yang dilekatkan penulis kepadanya.

Menurut Gulo (2000) penulisan deskriptif merupakan salah satu cara penulisan yang menjabarkan secara rinci tentang variabel yang diambil, sehingga penulis dan pembaca dapat mengerti tentang bagaimana terjadinya suatu kejadian.

Penjelasan Best (1998) mengatakan bahwa penulisan deskriptif akan berlanjut pada membandingkan serta pencarian kesamaan-perbedaan dari data dan analisa yang didapatkan.

Penulis melakukan penulisan dengan cara studi pustaka dan analisa film *AVATAR* untuk mendapatkan data dan tujuan yang dicari oleh penulis.

3.1.1 Sinopsis Film Avatar

Jake Sully adalah seorang mantan marinir yang mengalami kelumpuhan akibat perang. Jake Sully terpilih untuk ikut program *avatar* menggantikan saudara kembarnya Tommy Sully yang meninggal.

Jake Sully menuju ke planet Pandora untuk mengikuti program tersebut. Program ini memungkinkan Jake Sully memiliki *avatar* yang berwujud seperti penduduk suku Na'vi. Tubuh *avatar* tersebut memungkinkan Jake Sully untuk dapat berjalan normal kembali yang tidak bisa ia dapatkan pada tubuh aslinya. Program ini bertujuan untuk memasukkan Jake Sully ke tengah-tengah suku tersebut untuk menemukan solusi damai antara manusia dan suku Na'vi.

Pada saat telah diterima suku tersebut dan melewati proses, Jake Sully jatuh cinta kepada Neytiri seorang kesatria dan putri dari kepala suku tersebut. Jake terperangkap dalam pilihan yang sulit yaitu meneruskan misi yang diterimanya ataukah suku Na'vi. Pilihannya ini akan menentukan nasib dari cintanya dan keberadaan suku tersebut.

3.2 Tahapan Kerja

Penulis memulai penulisan ini dengan menonton film *AVATAR* terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan mencari buku-buku serta artikel yang berkaitan dengan film *AVATAR*, *performance capture*, buku desain karakter, serta buku-buku mengenai

make up karakter. Setelah mendapatkan buku yang sesuai, penulis kembali menonton film tersebut untuk melihat teori yang penulis telah baca dalam beberapa referensi pustaka.

Setelah menonton beberapa kali film tersebut, penulis menuliskan beberapa poin penting yang berhubungan dengan bahan penulisan. Lebih lanjut untuk melihat teknis pengerjaannya, penulis mencari beberapa video cara pembuatan film *AVATAR*. Penulis mendapatkan beberapa video wawancara eksklusif antara beberapa media dan James Cameron sendiri. Cameron bercerita tentang proses pembuatan film tersebut. Penulis juga menemukan beberapa video yang berisikan tentang para kru dan aktor yang berperan dalam proses pembuatannya. Setelah penulis mendapatkan data tersebut, penulis menuliskannya di beberapa catatan sebagai poin-poin penting yang ditemukan.

Setelah mendapatkan beberapa informasi penulis kembali menonton film tersebut untuk menganalisa data yang didapatkan dari belakang layar dan hasilnya.

3.3 Data

Pada proses penelitian, penulis juga mendapatkan beberapa temuan yang menarik tentang pemilihan penggunaan *performance capture*. Pemilihan penggunaan *performance capture* yang dilakukan oleh James Cameron digunakan untuk menggantikan prostetik yang dilekatkan pada badan aktor karena Cameron dan tim melihat beberapa efek negatif dari prostetik. Efek negatif tersebut berdampak langsung pada aktor dan pada proses pembuatan suatu film. *Performance capture*

dinilai cocok untuk menyampaikan konsep cerita yang ia bangun sejak tahun 1995. Cerita yang ia mulai tahun 1995 baru bisa direalisasikan proses pembuatannya pada tahun 2007.

Pembuatan karakter *Computer Generated* (CG) untuk masing-masing aktor sangat diperhatikan dan menggunakan teknik tambahan untuk mendapatkan karakter CG suku Na'vi yang baik. Setiap aktor yang mendapatkan bentuk dari suku Na'vi akan ditempatkan pada sebuah rangka yang berbentuk bola yang pada setiap titik sambungan rangka tersebut ditempatkan kamera foto. Tujuan penggunaan ini untuk mendapatkan gambar menyeluruh 360° wajah aktor. Setelah gambar didapatkan serta dijadikan acuan oleh para *CG artist* untuk membuat karakter CG untuk aktor tersebut. Pembuatan ini dilakukan untuk mendapatkan wajah *avatar* yang tidak jauh berbeda dari aktor aslinya.

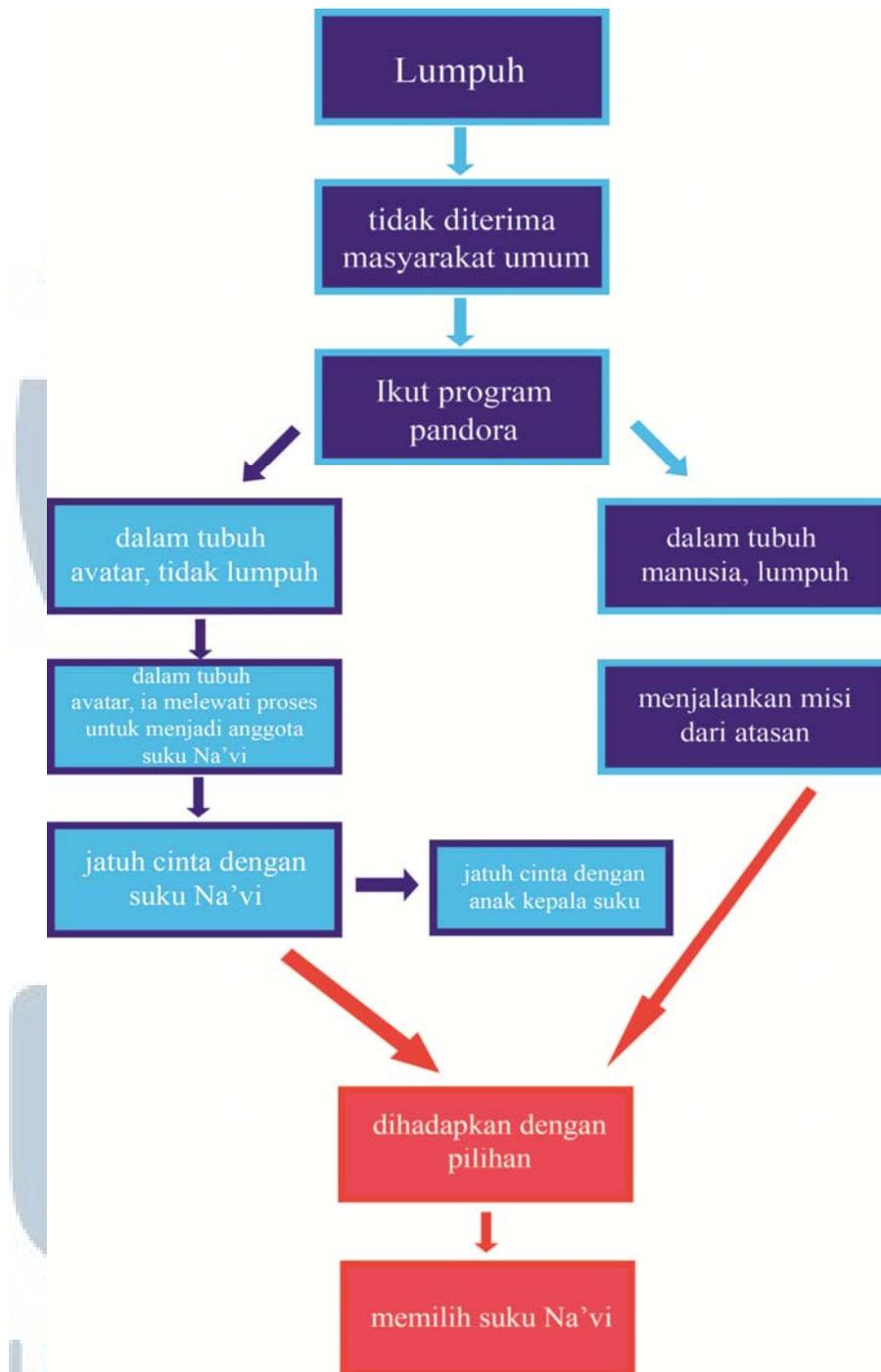
Penulis mendapatkan perbedaan teknologi *performance capture* yang dipakai oleh Cameron dan teknologi sebelumnya. Teknologi yang dibuat untuk *performance capture* ini yang membedakan dari teknologi sebelumnya yaitu James Cameron menempatkan sebuah kamera tambahan yang ditempatkan persis di depan aktor. Kamera tambahan tersebut berukuran sangat kecil dan memiliki beberapa lampu LED. Kamera tersebut akan mendapatkan gambar yang sangat dekat dan hanya fokus hanya pada wajah dari aktor. Kamera ini dibuat untuk menangkap dengan detail wajah dan ekspresi yang ditampilkan oleh aktor.

3.3.1 Jalan Karakter Jake Sully

Sam Worthington dalam film *AVATAR* memerankan karakter protagonis sebagai Jake Sully. Film ini menuntutnya memiliki dua akting yang berbeda yaitu sebagai karakter manusia dan karakter sebagai salah satu penduduk suku Na'vi. Akting ini menjadi berbeda karena ia memiliki desain karakter yang berbeda.

Berikut skema jalan akting karakter yang dilalui oleh Worthington untuk menjadi seorang Jake Sully :





Gambar 3. 1 Skema jalan acting yang dilalui Sam Worthington.

3.3.2

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Proses Acting dalam tubuh *avatar*

AVATAR ditulis oleh James Cameron sejak tahun 1995. Baru pada tahun 2007 setelah dua belas tahun, Cameron memulai proses produksi film ini. Cameron merupakan orang yang sangat perfeksionis sehingga sering kali Cameron turun langsung untuk semua bagian dalam proses produksi. Hal seperti ini meyakinkan bahwa Cameron ingin segala sesuatunya sempurna dalam filmnya ini.

Pada film *AVATAR*, Cameron mendorong teknologi *performance capture* pada batasnya. Sehingga ia menginginkan semua karakter *Computer Generated (CG)* yang dibuat, memiliki akting yang dibuat sendiri oleh tiap aktor. Langkah yang dibuat oleh Cameron untuk membuat aktor dapat benar memerankan karakter CG yang diinginkan adalah aktor diberikan pelatihan, aktor diberikan pengalaman merasakan *real set* dan pengalaman *studio set*.

3.3.2.1 Aktor diberikan pelatihan

Aktor dalam *AVATAR* diberikan beberapa pelatihan. Pelatihan ini dimaksudkan agar aktor bukan hanya sekedar membayangkan gerakan-gerakan karakter yang dimainkan saja tetapi bergerak seayaknya memang karakter tersebut. Begitu juga dengan Sam Worthington yang memerankan karakter Jake Sully

Worthington berlatih berbulan-bulan dengan berbagai macam pelatihan. Latihan yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhan karakter Jake Sully yang

akan diperankan Worthington. Beberapa latihan yang dijalankan Worthington sebagai berikut:

1. dilatih memanah oleh pemanah profesional
2. dilatih menunggang kuda
3. dilatih menjadi tentara
4. dilatih menggunakan senjata api
5. dilatih menggunakan senjata tumpul seperti tongkat
6. dilatih secara fisik untuk menjadi seorang suku pedalaman.

Semua latihan di atas sangat berguna untuk menjadikan Worthington memiliki gerakan yang seharusnya, bukan hanya sekedar membayangkan akan bergerak “seperti” tetapi benar-benar yang memiliki gerakan itu. Warthington tidak memiliki latar belakang seorang suku primitif ataupun seorang tentara. Faktor ini menjadikan pelatihan ini menjadi penting untuk mewujudkan film karya James ini.



Gambar 3. 2 Pelatihan fisik untuk menjadi suku Na'vi



Gambar 3. 3 Pelatihan Memanah



Gambar 3. 4 Pelatihan cara menggunakan senjata api

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 5 Pelatihan menjadi tentara



Gambar 3. 6 Pelatihan menggunakan senjata tumpul

3.3.2.2 Aktor diberikan pengalaman merasakan *real set*

Pandora adalah planet yang masih memiliki hutan yang lebat. Banyak makhluk yang tinggal di dalamnya. Oleh karena itu Cameron ingin memberikan pengalaman *real set* bagi semua para aktor. Ia membawa semua aktor untuk merasakan pengalaman di dalam hutan seperti berada dalam Pandora.

Setting dalam film ini sebagian besar bertempat di hutan. James menginginkan semua yang ditunjukkan oleh karakter dibuat oleh para aktor sendiri. Sehingga para aktor dibawa ke pegunungan di Hawaii untuk mendapatkan pengalaman seperti itu. Tidak terkecuali dengan Worthington. Para aktor juga tidak semuanya pernah merasakan pengalaman berada dalam hutan. Sehingga pengalaman ini menjadi perlu agar Worthington nantinya benar-benar dapat membangun akting yang diinginkan oleh Cameron dengan sempurna untuk karakternya sebagai Jake Sully.

Worthington dapat merasakan berjalan di tanah hutan, di atas dahan pohon, menginjak lumpur, menunduk jika ada dahan yang rendah, mengintai di balik semak. Semua ini ditujukan untuk membangun reaksi dan respon Worthington terhadap lingkungan yang seperti itu, yang nantinya akan terekam di alam bawah sadarnya sehingga pada saat Worthington diminta untuk berakting, ia mendapatkan performa yang tepat.





Gambar 3. 7 Aktor dibawa untuk merasakan pengalaman dalam hutan

3.3.2.1 Pengalaman pada *studio set*

Semua langkah yang dibuat oleh James Cameron sebelumnya adalah langkah-langkah untuk membangun karakter dari aktor sebelum proses produksi dimulai. Langkah ketiga ini merupakan langkah James untuk menerapkan dua langkah sebelumnya dengan penambahan khusus pada bagian set lingkungan karakter pada saat proses produksi di jalankan.

Pengalaman pada *live set* ini adalah menempatkan aktor pada *set* pada saat proses produksi berlangsung. Pada *set* tempat aktor disyuting, tim James Cameron memberikan rintangan-rintangan seperti layaknya hutan dalam naskah. Pemberian rintangan-rintangan pada *set* ini sangat berguna bagi Sam Worthington untuk memanggil kembali ingatan alam bawah sadar yang telah terekam, dan dapat bergerak sesuai layaknya di hutan. Perlakuan ini diberikan karena syuting yang

dilakukan tim menggunakan peralatan *performance capture* yang menuntut akting aktor dilakukan dalam studio.

Pada *live set* Worthington tidak hanya diberikan rintangan tempat aktor berpijak tetapi perlakuan-perlakuan khusus untuk kebutuhan suatu adegan. Contohnya adalah pada saat penyerangan suku Na'vi oleh para tentara bayaran. Reruntuhan pohon yang terkena bahan peledak juga diatur pada *live set* agar aktor benar-benar bereaksi natural terhadap kekacauan yang terjadi. Worthington akan benar merasakan terjadinya kekacauan meskipun akting di studio dan menggunakan pakaian *performance capture*.



Gambar 3. 8 rintangan yang dibuat seperti dahan pohon besar yang dilalui aktor



Gambar 3. 9 Rintangan yang dibuat menyerupai binatang terbang yang akan ditunggangi karakter



Gambar 3. 10 Set yang diatur menyerupai tanah yang tidak rata di hutan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 11 Set yang dibuat menyerupai kekacauan dan runtuh

Langkah-langkah ini membantu Worthington untuk berakting layaknya dalam keadaan “nyata” pada setiap adegan dalam film. Semua ini dilalui oleh Worthington untuk benar-benar membangun karakter Jake Sully yang ia perankan dalam film James Cameron ini.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA