



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Akting

Weston (1996) mengatakan sutradara berfungsi untuk mengarahkan sebuah cerita dalam jalur yang benar. Beberapa aspek yang harus diarahkan menurut Weston (1996) salah satunya yaitu adalah aktor. Pengarahan sebuah aktor untuk menceritakan sebuah karakter yang dibangun menjadi salah satu yang penting. Pengarahan seorang aktor dari seorang sutradara meliputi :

1. Aksi
2. Ekspresi verbal
3. Ekspresi visual
4. Gestur

Haase (2003) mengatakan setelah seorang aktor membangun karakter dalam dirinya ia telah memiliki penggerak agar ia dapat mulai berakting. Sebuah karakter yang diciptakan dalam sebuah film sepenuhnya dibangun oleh aktor itu sendiri. Menjadi seseorang yang berbeda dari diri aktor di kehidupan nyata dibangun oleh aktor itu sendiri. Sutradara hanya memberikan apa yang harus dilakukan, sutradara tidak menyuruh seorang aktor untuk menjadi seseorang (Weston,1996).

Wenston (1996) menambahkan bahwa sutradara pada adegan hanya memberikan pengarahan tentang apa yang terjadi pada suatu adegan, emosi yang harus dikeluarkan pada suatu adegan. Haase (2003) menjelaskan bahwa emosi aktor yang terlihat oleh kamera bukan berasal dari arahan sutradara tetapi itu berasal dari pendalaman karakter dari aktor itu sendiri.

Stanislavski dalam teorinya mengatakan tindakan manusia berasal dari reaksi alam bawah sadar seseorang terhadap suatu kejadian. Seorang aktor harus hidup sebagai karakter yang ia perankan. Sehingga untuk menjadi hidup sebagai karakter yang ia perankan ia harus mengetahui karakter tersebut untuk dapat mengerti alam bawah sadar sebuah karakter. (Gibbs, 2009)

Lebih lanjut Stanislavski menjelaskan bahwa untuk hidup menjadi karakter, seorang aktor harus tau kemauan dari sebuah karakter. Hal ini dapat dicapai dengan analisa naskah. Stanislavski memberikan lima elemen penting yang digunakan untuk menerjemahkan analisa naskah menjadi sebuah garis gerakan sebuah karakter yang diperankan. Kelima elemen itu adalah keadaan yang diberikan kepada karakter, tujuan dari karakter, hambatan yang terjadi untuk mencapai tujuan, keajaiban dari “jika” dan taktik untuk mencapai tujuan. (Gibbs, 2009)

2.2 Visual Effect dalam Film

Visual effect adalah istilah yang sering digunakan untuk mendeskripsikan semua efek yang dibuat oleh komputer dan digunakan untuk pembuatan suatu adegan dalam

film. *Visual Effect* memiliki beberapa alasan untuk digunakan. Menurut Okun dan Zwerman (2010) , *visual effect* memiliki tiga alasan mengapa dipakai yaitu :

1. Pembuatan suatu adegan permintaan dari penulis naskah atau sutradara yang mustahil didapatkan dalam kehidupan nyata.



Gambar 2. 1 Cuplikan adegan perubahan Mystique menjadi Logan dalam X-Men (2000)

Pembuatan *visual effect* yang terlihat adalah perubahan wujud dari karakter Mystique menjadi karakter Logan. Perubahan wujud seperti ini mungkin di dapatkan seorang aktor yang dapat berubah wujud, sehingga diperlukan *visual effect*.

2. Pembuatan adegan yang terlalu sangat beresiko atau membahayakan nyawa seseorang dalam hal ini aktor yang memerankan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 2 Adegan dalam film *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895)

Pada adegan yang terlihat di atas, adalah adegan eksekusi dari film *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895). Adegan ini merupakan adegan pemenggalan kepala dari Mary salah satu karakter film ini. Tuntutan naskah mengharuskan aktor untuk dipenggal kepalanya. Hal ini

3. Penghematan biaya produksi.



Gambar 2. 3 Cuplikan tentara orc dalam film *Lord of The Rings* (2001)

Cuplikan adegan di atas yaitu sekumpulan tentara orc yang berjumlah ribuan dalam film *The Lord of The Rings* (2001). Visual effect digunakan untuk menghemat

biaya produksi karena jika adegan ini benar dilakukan mereka harus mempekerjakan ribuan orang dan memberikan mereka kostum. Hal ini dapat menjadikan biaya produksi menjadi membengkak.

Rickitt (2007) mengatakan bahwa *visual effect* dalam penggunaannya dalam produksi film dipakai dalam tiga cara. Pertama, yaitu pembuatan suatu set desain tempat untuk menjadi latar tempat dari suatu film. Film *Tron* (1982) menerapkan *visual effect* untuk mendesain kota dalam jaringan komputer.

Kedua, *visual effect* digunakan untuk membuat properti pendukung dalam suatu adegan. Penggunaan sebagai pembuat properti tambahan dapat dilihat dalam film *Star Wars Episode III : Revenge of the Sith* (2005). Properti dalam film ini seperti kapal perang luar angkasa, kapal induk, dan pedang cahaya, merupakan karya dari *visual effect*. Pembuatannya menggunakan *visual effect* karena mengikuti jalan cerita dan perancangan properti yang jika dibuat akan memakan biaya yang sangat mahal.

Ketiga, penggunaan *visual effect* yang ditujukan untuk menciptakan suatu karakter yang sudah ada atau membuat karakter yang baru. Penggunaan *visual effect* untuk membuat karakter ini, biasanya disebut dengan *makeup* karakter. Pada tahun 1931 salah satu karakter monster yang masih bisa diingat dimunculkan oleh Jack Pierce dalam film *Frankenstein* (1931).



Gambar 2. 4 Frankenstein (1931)

2.3 Desain karakter dalam film

2.3.1 Desain Karakter

Egri (1946) mengatakan bahwa karakter adalah sesuatu yang sangat dasar dan sangat penting dalam membangun sebuah cerita.

Egri (1946) juga memberikan hal penting untuk membentuk tiga dimensi dari sebuah karakter. Ketiga hal tersebut adalah fisik dari karakter, sosiologis karakter, dan psikologis karakter. Hal ini yang membentuk sebuah karakter menjadi utuh.

2.3.1.1 Fisik dari Karakter

Egri (1946) mengatakan bahwa fisik sebuah karakter adalah hal yang memberikan karakter sebuah warna sebagai penampakan karakter. Penampakan fisik memberikan efek untuk perkembangan mental dari karakter.

Egri (1946) memberikan panduan singkat untuk mendesain fisik sebuah karakter yaitu :

1. Jenis kelamin
2. Umur
3. Tinggi dan berat badan
4. Warna rambut, mata, dan kulit
5. Postur
6. Penampilan atau penampakan (ganteng ataupun cantik, bersih, bentuk kepala ataupun wajah)
7. Kecacatan
8. Keturunan

2.3.1.2 Sosilogis dari Karakter

Egri (1946) mengatakan hidup sosial dari sebuah karakter merupakan dimensi kedua dari karakter yang perlu dipelajari. Berikut langkah mendesain sosiologis dari sebuah karakter yaitu:

1. Strata sosial
2. Pekerjaan: jenis pekerjaan, berapa lama jam kerja, pendapatan, keadaan pekerjaan Pendidikan
3. Kehidupan di rumah
4. Agama
5. Ras dan kewarganegaraan
6. Tempat dalam sebuah komunitas
7. Keterlibatan politik

8. Hiburan atau hobi dari karakter, perilaku dari organisasi terhadap karakter, kecocokan dengan pekerjaan.

2.3.1.3 Psikologis dari Karakter

Egri (1946) mengatakan Psikologis sebuah karakter adalah dimensi ketiga yang dihasilkan dari kedua dimensi sebelumnya. Gabungan keduanya memberikan sebuah pengaruh yang menghasilkan ambisi, frustrasi, temperamen, perilaku, dan kerumitan. Berikut desain psikologis dari sebuah karakter:

1. Kehidupan seks, standard moral
2. Alasan pribadi, ambisi
3. Rasa frustrasi, kekecewaan utama
4. Temperamen
5. Perilaku
6. Kompleksitas: obsesi, hambatan, tahayul, fobia, kegilaan.
7. Ekstrovert, introvert, ambivert
8. Kemampuan
9. Kualitas
10. I.Q.

2.4 CGI dan *performance capture*

Gibbs (2009) menulis bahwa Disney mengeluarkan dua belas prinsip dasar untuk membuat suatu film animasi, kedua belas prinsip tersebut adalah :

1. *Ease in, Ease out*
2. *Anticipation and Follow-through*
3. *Overlapping Action*
4. *Secondary Action*
5. *Arcs*
6. *Exaggeration*
7. *Squash and Stretch*
8. *Staging*
9. *Timing*
10. *Straight-Ahead and Pose-to-Pose Animation*
11. *Solid drawing*
12. *Appeal*

Rickitt (2007) pada awal dari dunia gambar bergerak dan animasi, para animator membuat beberapa teknik untuk memberikan gerak yang natural pada sebuah karakter animasi. Eadweard Muybridge mengembangkan sebuah sistem untuk menangkap gambar dan mempelajari beberapa pose pergerakan dari sebuah makhluk tertentu. Max Fleischer mendesain sebuah rotoscope yang memudahkan animator untuk menerapkan pergerakan dari manusia untuk digunakan pada karakter animasi.

Lebih lanjut Rickit (2007) pada tahun 1993 Phil Tippett mengembangkan perpaduan antara *full-scale robotic dinosaur* dan tradisional *stop-motion puppets*

animated untuk film Jurassic Park ditahun yang sama. Tetapi pada pembuatan dinosaurus secara digital ia mengalami beberapa kendala. Sehingga Tippett dan kru membuat sebuah jembatan untuk mermpertemukan antara komputer dan para animator tradisional. Ciptaan Tippett ini dinamakan *Dinosaur Input Device* (DID) dan lebih lanjut disebut *Direct Input Device*. DID dibuat seperti miniatur dinosaurus. Kemudian, setiap sambungannya diberikan *number of encodes* yang dapat menampilkan sudut dan arah pergerakan dari titik yang bergerak. DID membuat para animator menggerakkan dinosaurus secara tradisional dan dapat langsung melihat greakan tersebut telah teraplikasi pada karakter *computer generated* (CG) yang telah dibuat pada komputer. DID selanjutnya juga digunakan dalam film *Starship Troopers* (1997).

Rickitt (2007) menjelaskan pada tahun 1980-an dunia medis menemukan suatu metode yang dapat merekam dan menganalisa secara digital pergerakan pasien yang mengalami masalah persendian. Teknologi ini yang sekarang dikenal dengan *motion capture*, setelah sering dipakai untuk keperluan pembuatan *visual effect*.

Lebih lanjut Rickitt (2007) mengatakan *motion capture* memiliki 2 metode yaitu:

1. *Optical Motion capture*
2. *Magnetic Motion Capture.*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A