



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. Film Pendek

Katz (2012) menjelaskan bahwa film pendek merupakan sebuah rangkaian gambar dengan objek bergerak yang ditangkap oleh kamera dengan durasi pemutaran tidak lebih dari 30 menit (Hlm. 1338). Ia turut menjelaskan apabila serangkaian gambar ini diproyeksikan ke sebuah layar, maka akan terlihat bahwa objek pada gambar-gambar tersebut menimbulkan sebuah pergerakan, inilah yang disebut sebagai ilusi pada mata (Hlm. 488).

Block (2008) menambahkan film panjang maupun pendek sebenarnya terbagi kedalam tiga hal, yaitu:

1. Cerita dibangun melalui plot, karakter, serta dialog yang membangun suatu narasi.
2. Suara dibangun melalui dialog percakapan, *sound effects*, dan musik.
3. Gambar dibangun dari setiap hal-hal yang dilihat langsung oleh mata di dalam sebuah *scene*, baik berupa *set*, *property*, aktor, maupun *wardrobe* (Hlm. 2).

2.2. Kru dan Pemain

Di dalam sebuah produksi film, baik film panjang maupun pendek, terdapat sejumlah kru dan pemain yang terlibat didalamnya (Cleve, 2006, Hlm. 101-110). Cleve menjelaskan kru terdiri dari orang-orang yang bekerja di jajaran pra-produksi, produksi, maupun pasca-produksi dengan bidang tertentu sesuai dengan

keahlian masing-masing. Ia menjelaskan bahwa setiap kru memegang peranan yang sangat penting dalam setiap pembuatan film dan bertanggungjawab sepenuhnya atas pekerjaannya masing-masing. Lebih lanjut, berikut deskripsi singkat mengenai kru inti dalam sebuah produksi film beserta dengan pekerjaannya:

Tabel 2.1. Kru Inti dalam Sebuah Produksi Film

No.	Jabatan Kru	Pekerjaan
1.	<i>Script Writer</i>	Membuat atau menuliskan cerita untuk diproduksi
2.	<i>Producer</i>	Mengatur dan membimbing proyek film dari awal hingga akhir.
3.	<i>Director</i>	Menginterpretasikan naskah dan menyatukan seluruh komponen film menjadi satu kesatuan yang harmonis, dengan fokus kepada sisi kreatif.
4.	<i>Assistant Director</i>	Bertanggung jawab untuk menjaga produksi berjalan tepat waktu.
5.	<i>Director of Photography</i>	Bertanggung jawab atas kualitas dan tampilan sinematik film.
6.	<i>Art Director</i>	Bertanggung jawab untuk menciptakan visual dalam film sesuai dengan visi sutradara.
7.	<i>Makeup Artist</i>	Melakukan penataan rias untuk pemeran.
8.	<i>Wardrobe</i>	Merancang pakaian untuk pemeran sesuai dengan kebutuhan naskah.

9.	<i>Sound Designer</i>	Bertanggung jawab atas seluruh elemen <i>audio</i> didalam film.
10.	<i>Editor</i>	Melakukan pengeditan gambar sehingga tercipta sebuah <i>mood / style</i> tertentu didalam film.

2.3. Sutradara

Frost (2009, Hlm. 4) menjelaskan sebagai kepala dari suatu tim kreatif dan orang yang paling memahami keseluruhan gaya dan konten dari sebuah film, sutradara juga diharuskan memiliki keputusan dalam menciptakan sebuah gaya cerita ke dalam bentuk gambar setelah selesai membaca sebuah skenario. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa sutradara harus mengerti dan menjelaskan setiap aspek serta visi kepada setiap kru nya sehingga cerita di dalam film tersebut dapat tersampaikan secara efektif kepada penonton. Menurut Frost, seorang sutradara diharuskan mempunyai kolaborasi yang baik bersama para kru demi mewujudkan visinya kedalam sebuah film.

Hal tersebut juga senada dengan pernyataan Rea & Irving (2010) dimana seorang sutradara selain bertanggung jawab atas semua sisi kreatif yang terdapat dalam sebuah film, ia adalah orang yang menentukan pilihan-pilihan dan segala macam bentuk keputusan. Menurut mereka, setiap detail didalam film harus memiliki persetujuan dari seorang sutradara karena sutradara adalah orang yang memiliki visi film tersebut, jadi ia sendiri yang bertugas untuk menyimpulkan seluruh keputusan dari proses penggarapan film tersebut yang kemudian segala

visinya dituangkan kedalam bentuk nyata sebuah *visual* kepada penonton, yakni sebuah film (Hlm. 19).

2.4. Karakter

Egri (1946, Hlm. 33) menjelaskan elemen yang tidak kalah penting di dalam sebuah film adalah karakter. Menurutnya, selain sebagai tokoh yang bermain di dalam film, karakter juga sebagai penghubung pesan antara pembuat film dengan penonton. Ia turut menambahkan, untuk membentuk suatu karakter di dalam sebuah film, diperlukan banyak hal yang ikut melatarbelakangi dan mendasari terbentuknya suatu karakter seperti faktor genetika, keluarga, kondisi sosial ekonomi, pengalaman hidup, dan hal-hal lainnya. Menurutnya, hal-hal tersebut adalah bagian yang mendasari terbentuknya suatu karakter menjadi bermacam-macam. Egri mengatakan bahwa faktor-faktor yang dikenal sebagai *Three Dimensional Character* (Tiga Dimensi Karakter) tersebut memegang hasil jadi dari terbentuknya sebuah karakter.

Hal tersebut juga didukung melalui pernyataan Seger (1866) dimana kesuksesan sebuah karakter berperan penting terhadap kesuksesan sebuah film. Ia menjelaskan bahwa sebuah film yang baik tentunya memiliki ciri khas tertentu pada setiap karakter yang bermain di dalamnya. Lebih lanjut ia mengatakan kualitas dari sebuah karakter juga dapat diperbesar melalui penambahan emosi, sikap, dan nilai-nilai kedalam sebuah karakter yang bermain di dalam film (Hlm. 34).

2.4.1. Menciptakan Karakter

Seger (1866, Hlm.34) mengatakan bahwa setiap sutradara tentunya mempunyai cara sendiri-sendiri bagaimana menciptakan suatu karakter. Ia beranggapan tolok ukur kualitas karakter dapat dimainkan melalui adanya perubahan emosi, sikap, dan nilai-nilai yang ditanamkan kedalam karakter di dalam film. Lebih lanjut ia menjelaskan setelah selesai membaca dan membedah naskah, sutradara dapat membuat tabel yang berisikan mengenai fakta-fakta, pilihan serta gambaran dari setiap karakter di dalam film yang sesuai dengan visinya. Tabel tersebut dikenal dengan nama *The Immutables: Facts and Images* dan *Imaginative Choices Table*.

Tabel 2.2. *The Immutables: Facts and Images*

No	Section	Karakter A	Karakter B
1.	<i>Facts</i>		
2.	<i>Evidence</i>		
3.	<i>Questions</i>		
4.	<i>Disputes contradictions issues</i>		
5.	<i>Research</i> - <i>Reread Script</i> - <i>External</i> - <i>Internal</i>		
6.	<i>Images</i>		
7.	<i>Adjustments</i> - <i>From story</i>		

- <i>External</i>		
- <i>Internal</i>		

Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Weston (1996, Hlm. 193-199) dimana penggambaran karakter akan lebih jelas dengan adanya penjelasan dari *facts, questions, research* dan *images and associations* mengenai karakter yang berkaitan. Menurut Weston, *facts* dapat dideskripsikan menjadi adegan yang terjadi sebelum *scene* dimulai. Lebih lanjut ia menerangkan dari setiap kumpulan *facts* yang maka akan terbentuklah *questions* yang berguna untuk menanyakan detail tentang karakter, seperti perilaku maupun sifat karakter. Weston turut menambahkan dari setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul kemudian dapat dilakukan pendalaman penelitian atau *research* mengenai karakter tersebut yang terbagi kedalam tiga bagian, yaitu:

1. *Script research* merupakan pertanyaan atau fakta-fakta yang dapat dilihat ketika sedang membaca naskah yang sudah jadi.
2. *External research* merupakan penelitian yang dilakukan untuk mencari tahu segala hal yang tidak dimengerti.
3. *Internal research* merupakan pengalaman, observasi, dan pengetahuan di dalam hidup kita sendiri yang dikaitkan dengan naskah dalam *script*.

Penelitian tersebut dapat membantu terbentuknya *images and associations* atau gambaran serta situasi kehidupan karakter yang terjadi di dalam hidup mereka (Weston, 1996, Hlm. 200-205). Weston menjelaskan gambaran tersebut biasanya terbagi menjadi dua yakni gambaran dari penulis dan gambaran personal

dari setiap karakter. Ia menerangkan tabel kedua merupakan tabel yang berisikan latar belakang dan tujuan dari karakter yang dinamakan *Imaginative Choices Table*.

Tabel 2.3. *Imaginative Choices Table*

No	Section	Karakter A	Karakter B
1.	<i>History (backstory)</i>		
2.	<i>What just happened</i>		
3.	<i>Objective (what the character needs or wants)</i>		
4.	<i>Issues / What is at stake / The problem / The obstacle</i>		
5.	<i>Action verbs / Intention (what the character is doing)</i>		
6.	<i>Adjustments</i> - “As if” - “What if” - “It’s like when”		
7.	<i>Subtext</i>		
8.	<i>Physical life (body, clothing, environment, objects, activities)</i>		

Penjelasan mengenai latar belakang dan tujuan karakter dapat dijabarkan melalui *history, what just happened, objective, problem / obstacle* dan *action*

verbs (Weston, 1996, Hlm. 206-217). Weston beranggapan bahwa setiap aktor memiliki *history* atau sejarah yang berbeda-beda, yang mungkin saja tidak disebutkan didalam *script*. Ia menjelaskan sejarah tersebut baru dapat diketahui apabila sudah membuat pertanyaan-pertanyaan pada tabel sebelumnya. Terlebih lagi menurutnya setelah melihat sejarah dari suatu karakter, sutradara diharuskan memiliki visi atau gambaran mengenai sebuah *scene*, seperti adegan yang akan terjadi di dalam sebuah *scene* atau *what just happened*. Lebih dari itu Weston menjelaskan dari setiap adegan yang dilakukan oleh karakter di dalam *scene* didasari dengan *objective* yang ingin dicapainya. Walaupun di lain hal, ia menerangkan bahwa *objective* tersebut akan memunculkan suatu masalah atau *obstacle* yang bertujuan untuk menghalangi karakter dalam mencapai tujuannya. Kemudian daripada itu, ia menjelaskan untuk dapat mengarahkan karakter mencapai tujuannya, sutradara memerlukan alat bantu berupa kata kerja atau *action verbs* yang digunakan untuk menstimulasi emosi dari suatu karakter.

Dalam memilih objektif karakter dibutuhkan adanya fakta dan tujuan dari karakter itu sendiri, lalu kemudian sutradara dapat memilih dari setiap kemungkinan-kemungkinan yang ada (Weston, 1996, Hlm. 210-211). Weston mengatakan sutradara perlu memahami tingkah laku karakter dalam film, bukan dari cara bicara karakter tersebut. Menurutnya, emosi dalam setiap *scene* juga sangatlah penting, baik ketika *scene* sedang terjadi maupun pada saat *scene* berakhir. Lebih daripada itu, menurut Weston, sutradara perlu menangkap dan mengerti setiap percakapan yang dilakukan karakter dalam film karena isi dari percakapan karakter dapat mengungkapkan objektif dan tujuan dari karakter

tersebut. Kemudian ia turut menjelaskan, hal-hal penting di sekeliling karakter dapat dijadikan pertimbangan oleh sutradara dalam memilih tujuan objektif dari karakternya. Menurut Weston, pemilihan objektif ini bertujuan untuk mendapatkan hasil karakter yang diinginkan oleh sutradara.

Weston (1996, Hlm. 124-132) kemudian menjelaskan elemen lain yang digunakan untuk menggambarkan karakter yaitu *subtext* dan *physical life*. Ia beranggapan bahwa *subtext* merupakan suatu hal yang benar-benar ingin disampaikan. Ia menuturkan bahwa *subtext* dapat memiliki berbagai macam makna di dalam sebuah kalimat, seperti contoh *subtext* dalam kalimat “Tutup pintu itu (bodoh).” “Tutup pintu itu (jadi kita bisa memulai presentasi).” “Tutup pintu itu (jadi kita bisa berdua saja, sayang).” Selain itu, Weston beranggapan bahwa *subtext* juga dapat digunakan untuk mencari keinginan karakter. Lebih daripada itu, ia menambahkan keinginan dari suatu karakter juga dapat dilihat dari *physical life* benda-benda disekeliling kehidupan karakter itu sendiri.

Proferes (2013, Hlm. 13) turut menambahkan bahwa penggambaran karakter tidak lepas dari yang namanya *spine* atau *super objective*. Ia menjelaskan bahwa *spine* adalah keinginan terbesar karakter yang dapat dipahami aktor setelah selesai membaca keseluruhan isi sebuah *script*. Proferes juga beranggapan terkadang *spine* dapat diartikan sebagai kebutuhan hidup karakter dan menjelaskan siapakah karakter itu sebenarnya. Terlebih lagi biasanya aktor menggunakan *spine* tersebut sebagai alat untuk mendesain perannya yang kemudian digunakan untuk menentukan setiap keputusan-keputusan dan pilihan desain yang peran yang berhubungan dengan tujuan pada setiap *scene*.

2.4.2. *Three Dimensional Character*

Egri (1946, Hlm. 32-43) menjelaskan pembentukan suatu karakter yang baik tidak lepas dari yang namanya *Three Dimensional Character* (Tiga Dimensi Karakter). Ia menjabarkan bahwa Tiga Dimensi Karakter terbagi menjadi kedalam tiga hal, yaitu:

1. Dimensi fisik. Berkaitan dengan segala hal yang terlihat secara fisik pada karakter, seperti jenis kelamin, usia, tinggi badan, berat badan, postur tubuh, warna rambut, warna mata, dan lain sebagainya. Ia beranggapan bahwa sutradara harus bisa membayangkan akting yang langsung berkaitan dengan kondisi fisik dari sebuah karakter, dengan mengetahui kondisi fisik sebuah karakter maka sutradara akan lebih mudah untuk mengarahkan timnya, seperti *make-up artist*, dll.
2. Dimensi sosial. Berkaitan dengan segala hal antara karakter terhadap lingkungannya, seperti kelas ekonomi, kehidupan pendidikan, agama, nasionalitas, kehidupan dirumah, dan lain sebagainya. Egri beranggapan apabila sutradara dapat mengenal kondisi sosial dari karakter semakin dalam maka akan semakin mudah sutradara mengarahkan akting yang sesuai untuk karakternya.
3. Dimensi psikologi. Dimensi tersebut merupakan gabungan dari kedua dimensi sebelumnya (dimensi sosial dan dimensi fisik) yang memberikan pengaruh, sifat dan sikap di dalam karakter seperti ambisi, frustrasi, temperamental, sikap, dan lain sebagainya. Egri menjelaskan bahwa dimensi psikologi

berkaitan langsung terhadap diri seorang karakter, dimana dimensi tersebut juga mempengaruhi dimensi fisik dan dimensi sosial suatu karakter. Ia kemudian menjabarkan dimensi psikologi antara lain seperti *IQ*, pendidikan, kemampuan, latar belakang, penyakit khusus, kebiasaan tertentu, dan lain-lain.

Sutradara sebagai pemimpin tertinggi dalam tim kreatif wajib tahu ketiga dimensi yang melandasi sebuah karakter (Egri, 1946, Hlm. 32). Egri menjelaskan dimensi-dimensi tersebut juga sebagai landasan, acuan, serta alasan dari setiap fase yang dilakukan oleh setiap manusia, dimana dimensi-dimensi tersebut akan membantu sutradara untuk mengetahui alasan dibalik motivasi yang diberikan kepada suatu karakter. Ia juga beranggapan bahwa tanpa adanya pengetahuan tersebut, sangat mustahil sutradara dapat mengetahui latar belakang terbentuknya sebuah karakter.

2.5. Rasa Takut dan Trauma

Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, takut adalah rasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana atau masalah.

Didukung oleh pernyataan Gunn yang menyatakan bahwa rasa takut adalah sebuah respon yang muncul karena adanya bahaya. Dengan adanya rasa takut, seseorang juga bisa terdorong untuk lepas atau terkurung dalam zona nyamannya. Rasa takut juga bisa berasal dari adanya pengalaman tertentu sehingga takut bersifat individual (Gunn, 2006, Hlm. 1)

Rasa takut dapat disebut normal ketika takut muncul karena adanya tantangan tertentu. Takut dapat membantu seseorang dalam menghadapi dan

mengatasi bahaya. Ketika ia merasa takut, akan timbul respon-respon tertentu pada tubuh seperti: berkeringat, detak jantung meningkat, gemetar, dan sebagainya. Respon ini akan berhenti dengan sendirinya ketika pikiran atau otak mengatakan bahwa sumber bahaya atau rasa takut itu telah hilang dan kita merasa aman (Gunn, 2006, Hlm. 2).

Rasa takut sendiri terbagi menjadi dua, yakni *rational fear* dan *irrational fear*. *Irrational fear* adalah rasa takut yang muncul ketika seseorang membayangkan situasi tertentu yang mungkin terjadi ketika melihat sebuah obyek. Rasa takut ini dapat muncul karena adanya pengalaman traumatik (Dosil, 2006, Hlm. 338). Misalnya, seseorang yang pernah digigit laba-laba, akan merasa takut ketika melihat laba-laba di dekatnya. Dia akan membayangkan kejadian yang pernah ia alami (laba-laba itu menggigitnya) sehingga ia tidak berani mendekat pada laba-laba tersebut.

Rational fear adalah rasa takut yang muncul karena adanya stimulus yang diterima oleh seseorang. Dalam *rational fear*, sumber ketakutan dapat terlihat dan bisa dijelaskan. Misalnya, ketika seseorang berdiri di hadapan kita dengan mengacungkan pisau, maka akan timbul perasaan takut tertusuk dan lain sebagainya. Rasa takut ini disebut sebagai *rational fear* (Dosil, 2006, Hlm. 338). Rasa takut juga bisa muncul ketika seseorang berada di lingkungan yang tidak bisa ia kontrol. Dalam tahap ini, biasanya seseorang dapat mengalami rasa panik.

2.6. Akting

Setiap aktor adalah instrument yang unik dimana hanya mereka yang mengerti bagaimana berperan di dalam sebuah film (Tucker, 2003, Hlm. 108). Tucker beranggapan bahwa aktor yang baik tentunya harus memiliki pengalaman akting dan *effort* yang jauh lebih dalam untuk dapat mendalami perannya dengan baik. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa akting juga dapat membantu proses penyampaian ide sutradara terhadap penonton melalui karakter atau tokoh yang bermain di dalam film.

Namun seringkali pada proses *shooting* aktor kehilangan konsentrasi dan fokus mereka dalam melakukan adegan dalam film. Hal tersebut perlu diperhatikan oleh sutradara dalam menjaga konsentrasi dan fokus aktor, terutama bagaimana membawa sang aktor untuk fokus dan konsentrasi pada karakter yang dimainkan. Sutradara harus bisa membuat suasana serta keadaan yang nyaman bagi para pemain agar mereka tidak merasa tertekan. *Action verbs* atau yang lebih dikenal dengan kata kerja merupakan salah satu bagian yang paling penting pada sebuah kalimat dan erat sekali penggunaannya di dunia perfilman. Kata kerja digunakan untuk menegaskan sesuatu tentang subjek dalam kalimat dan dapat digunakan untuk mengungkapkan tindakan, kejadian, serta keadaan. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh sutradara ketika aktor mulai kehilangan fokus:

1. Tanda-tanda kehilangan fokus: ketika akting harus diulang, aktor mungkin sudah kehilangan fokus. Hal tersebut dapat dilihat dari gerak-gerik aktor atau apa yang diucapkannya.

2. Alasan-alasan yang membuat hilang fokus: sesuatu pada naskah terasa tidak benar atau seseorang melakukan sesuatu yang membuat aktor teralihkan perhatiannya sehingga keluar dari karakter yang diperankan. Sudah menjadi tugas seorang sutradara untuk mencari tahu alasannya.
3. Mengembalikan fokus aktor dengan memberikan titik fokus pada aktor di daerah terdekatnya, entah motif pada karpet atau motif pada selendang. Dengan begitu perhatian dan fokus aktor akan jauh lebih stabil (“How to Direct Actors,” 2010).

Aktor Russia, Konstantin Stanislavsky (1863-1938) mengembangkan penjelasan mengenai akting lewat proses *interview* aktor (Rabiger, 2008, Hlm. 215-217). Ia menambahkan bahwa akting karakter akan jauh lebih hidup ketika aktor bisa menjaga kehidupan *interior* dan *ekterior* yang khas untuk karakternya. Selanjutnya ia menjelaskan sebelum mengarahkan aktor, sutradara harus dapat membangun kepercayaan dengan aktornya, tujuannya adalah agar mereka berdua dapat mengembangkan karakter dan mencari jalan yang sesuai untuk karakter berinteraksi dengan cerita serta tema keseluruhan dalam film tersebut. Lebih lanjut dasar-dasar mengenai akting yang baik tidak lepas dari *justification*, *relax and focus*. *Justification* dilakukan dengan memperhatikan setiap bagian kejadian, setiap *line*, sesuai dengan arahan yang sudah diberikan, seperti *background* karakter, sejarah, pengalaman yang baru saja terjadi, dan pemikiran-pemikiran terhadap yang lain. Kemudian ia turut menambahkan bahwa *focus* dan *relax* merupakan salah satu metode yang digunakan aktor untuk berkonsentrasi dan tetap fokus terhadap suatu hal yang ia senangi, tujuannya agar aktor lebih mudah

untuk masuk kedalam karakter sehingga setiap pemikiran, sensasi, serta emosi yang ada di dalam diri aktor disalurkan melalui pikiran ke gerak tubuh atau gestur karakter.

Weston (1996, Hlm. 146) juga menambahkan beberapa sumber yang bisa dipakai aktor dalam mendalami akting mereka yakni memori dan imajinasi. Ia beranggapan bahwa salah satu sumber aktor untuk mencari referensi yang sesuai dengan akting yang mereka lakukan adalah dengan melihat pengalaman pribadi mereka. Lebih lanjut ia beranggapan bahwa pengalaman pribadi tersebut juga dapat membantu aktor untuk akting secara jujur, apa adanya, dan tidak dibuat-buat. Selanjutnya ia menambahkan bahwa imajinasi merupakan pengembangan ide yang didapat oleh aktor yang dibantu dengan pengaruh alam bawah sadar, dengan bantuan imajinasi, aktor akan lebih mudah mendapatkan serta mengembangkan ide-ide yang ada dalam benak mereka.

Haase (2003, Hlm. 20) turut menambahkan aktor dapat mendalami aktingnya dengan melakukan observasi. Terlebih lagi aktor dapat mempelajari setiap sumber referensi untuk akting dari lingkungannya baik dari dunia maya, maupun orang lain di sekitarnya.

2.7. Casting

Casting merupakan proses pencarian pemain yang dapat memerankan salah satu peran pada sebuah film dimana *casting* merupakan proses yang penting bagi sutradara untuk mendapatkan karakter yang diinginkan dalam filmnya (Dancyger, 2006, Hlm.105). Setiap sutradara tentunya memiliki caranya masing-masing

dalam melakukan *casting*. Ia beranggapan bahwa kesalahan sutradara ketika *casting* adalah ketika sutradara mencari *performer* yang sesuai dengan apa yang ada didalam benak mereka. Selanjutnya ia menambahkan banyak sutradara yang mencari karakter yang ideal sesuai gambaran ide mereka dan seringkali sutradara sulit untuk membuka kesempatan lagi untuk munculnya ide-ide baru yang mungkin saja justru lebih baik. Rabiger (2003, Hlm. 266) turut menambahkan tujuan dari proses *casting* adalah untuk mengetahui karakter umum dari sang aktor, seperti:

1. Fisik: wajah, bahasa tubuh, gerak tubuh, suara.
2. Karakter asli: tingkat kepercayaan diri, cara pandang, tanggapan terhadap sesuatu, irama bicara, cara bersosialisasi, pengalaman hidup.
3. Tingkat kepandaian: kepekaan terhadap sesama, kepedulian terhadap lingkungan, tingkat eksplorasi diri, dan budidaya selera.
4. Pemahaman akan akting: pengalaman, konsep dari peran sang aktor pada sebuah drama, kerajinan.
5. Kemampuan untuk diarahkan: interaksi kepada orang lain, fleksibilitas, pertahanan, pencitraan.
6. Komitmen: kebiasaan kerja, motivasi untuk berakting, kemampuan untuk diandalkan.

Hal serupa juga diutarakan oleh Proferes (2013, Hlm. 124) bahwa dalam proses *casting* sutradara juga perlu melihat beberapa hal seperti kemampuan aktor, kecocokan peran, kerjasama dengan aktor, dan melakukan *casting role* yang sesuai dengan peran. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa kemampuan aktor dapat

terbagi menjadi dua hal, yakni talenta dan *skill*, dimana talenta merupakan kartu mati yang ada didalam diri sang aktor dari lahir yang kemudian secara perlahan berkembang di masa hidupnya, sedangkan *skill* merupakan kemampuan yang dilatih atau dikembangkan di dalam diri aktor. Ia juga menambahkan beberapa *skill* aktor yang perlu dilihat ketika *casting* berupa:

1. Intuisi atau naluri: emosi dan fleksibilitas, kepintaran, kemampuan untuk mendengar arahan, melakukan dengan hati dan jujur, membatasi kesenangan pribadi dan hal-hal privasi di ruang publik, menciptakan imajinasi bercampur dengan realita.
2. Akting: kemampuan untuk bermain dalam intensi yang sederhana dan tidak terlalu terpaku dengan bacaan yang ada dalam *script*.
3. Kemampuan fisik: fleksibilitas, ekspresif, dan kemampuan dalam suara dan pergerakan.
4. Sensibilitas artistik: rasa, insting, selera humor, selera proporsi.
5. Hati: tidak gampang takut, mempunyai rasa percaya, memiliki komitmen, dan tidak takut untuk tampil.

Proferes (2013, Hlm. 124) juga menambahkan dalam melakukan *casting*, sutradara harus bisa menelaah pengalaman hidup, kepintaran, serta sensitivitas dari para peserta *cast*. Ia beranggapan hal-hal tersebut akan membantu sutradara dalam mencari kecocokan peran peserta *cast* walaupun mereka tidak memiliki pengalaman yang sama dengan karakter di dalam *script*. Selanjutnya ia menambahkan kerjasama yang terjalin diantara sutradara dengan aktor juga harus menjadi pertimbangan sutradara dalam memilih peserta *cast*, selain itu hal

terpenting yang sutradara butuhkan dari aktor adalah aktor yang bisa menerima arahan darinya. Lebih lanjut, komunikasi antara sutradara dengan aktor juga harus sering terjalin untuk menciptakan ide-ide yang kreatif untuk filmnya oleh karena itu akan lebih baik apabila sutradara dapat men-*casting* hubungan yang sama dengan aktornya. Kemudian ia juga menjelaskan bahwa jalan terbaik untuk mengetahui peserta *cast* sesuai dengan perannya dan dapat bekerja sama dengan baik dengan sutradara adalah dengan mencari peserta *cast* yang sudah pernah bekerja sama dengan aktor tersebut sebelumnya.

Rabiger (2003, Hlm. 258) turut menambahkan ketika *casting*, sutradara perlu memilih *scene* yang dipilih dalam sebuah *script* untuk dibaca oleh aktor, atau yang biasa disebut dengan *sides*. Ia menuturkan jika *scene* di dalam *script* tidak ada yang sesuai, maka sutradara dapat mengambil contoh dari *script* atau naskah film lain yang sejenis. Ia beranggapan hal terpenting yang sutradara cari dari proses *casting* adalah peserta *cast* yang dapat merespon baik naskahnya, bukan penampilan dari peserta *cast*. Ia menjelaskan bahwa proses dari *casting* itu sendiri adalah untuk mengembangkan deksripsi dari masing-masing karakter. Selanjutnya ia menerangkan bahwa deskripsi tersebut dapat diperoleh setelah sutradara membuat Tiga Dimensi Karakter dimana proses tersebut juga bertujuan untuk menarik banyak pelamar, sehingga pelamar tersebut dapat memberikan opsi bagi sutradara dalam memilih aktor yang dapat menarik perhatian para penonton (Hlm. 270).

Pencarian peserta *cast* selama proses *casting* juga dapat terbagi menjadi dua bagian yakni secara pasif maupun aktif (Rabiger, 2008, Hlm. 260-261). Ia

menjelaskan bahwa pencarian pasif dapat dilakukan apabila pencarian dilakukan di kota besar dengan jaringan yang cukup besar, sehingga akan muncul kemungkinan adanya calon-calon pemain yang sesuai atau bahkan tidak ada calon yang sesuai sama sekali, sedangkan pencarian aktor secara aktif dapat dilakukan apabila tempat pendaftaran untuk *casting* dicari audisi melalui *website* dan beberapa macam media sosial lainnya. Selanjutnya, di dalam pengumuman audisi *casting* yang diletakkan di *website* didekripsikan mengenai proyek tersebut, jenis kelamin peran yang dicari, usia dari karakter dalam bentuk kalimat singkat, dan nomor *handphone* yang dapat dihubungi.

Rabiger (2008, Hlm. 267) menjelaskan setelah proses *casting* sutradara dan tim akan kembali mengseleksi orang-orang melalui rekaman yang diambil ketika *casting* untuk kemudian masuk ketahap *callback* yang terbagi menjadi *callback* pertama dan *callback* kedua. Lebih lanjut, pada *callback* pertama, sutradara perlu mempersiapkan tes yang lebih sedikit lebih detail untuk para calon pemeran, seperti memberikan calon pemeran latar belakang dan meminta mereka untuk berakting dengan *mood* yang berbeda-beda pada sebuah adegan. Rabiger menambahkan bahwa calon pemeran dapat melakukan improvisasi terhadap karakter yang ada pada adegan. Selanjutnya pada *callback* kedua, sutradara harus mempersiapkan wawancara untuk melihat lebih jauh mengenai kejujuran, ketulusan, dan minat calon pemeran dalam berakting, selain itu, *mix and match actors* juga dapat dilakukan sutradara dalam melihat kecocokan dua pemeran yang harus berakting pada sebuah adegan dan sutradara dapat melihat *chemistry* yang terbangun diantara mereka dan kecocokkan mereka untuk saling bekerja sama.

Kemudian setelah semua proses *casting* dan *callback*, sutradara dan tim akan *me-review* akan orang-orang yang sudah kembali dipanggil dan sudah diwawancara sebelum sutradara dan tim mengumumkan siapa saja yang mendapatkan peran pada film tersebut.

2.8. Reading

Reading merupakan proses pembacaan naskah yang dilakukan sutradara bersamaan dengan *cast* yang bermain di dalam film (Rabiger, 289-296). Ia menjelaskan bahwa tujuan dari proses *reading* adalah untuk menciptakan ketertarikan mengenai, hubungan antara aktor dengan sutradara, dan *chemistry* serta hubungan diantara aktor. Selanjutnya ia menjelaskan bahwa proses *reading* pertama kali dimulai dengan pengenalan proyek yang akan mereka kerjakan bersama, mengajak aktor untuk melihat referensi serta temuan-temuan yang sudah dicari sebelumnya, serta memberitahu kepada aktor visi sutradara yang ingin diwujudkan kedalam bentuk visual. Terlebih lagi pada proses ini, sutradara juga dapat memberitahu aktor mengenai semua rencananya ke depan seperti rencana yang akan dilakukan pada saat proses *rehearsal*. Ia beranggapan bahwa sutradara juga boleh mengatakan bahwa ia bangga terhadap aktor-aktornya yang sekarang bermain di dalam filmnya. Proferes (2013, Hlm. 127) turut menambahkan proses *reading* sebaiknya tidak berjalan kaku dan tidak langsung mengutamakan penampilan dari aktor. Pada proses ini mereka boleh melakukan apa yang mereka inginkan, dari cara bagaimana mereka berkomunikasi, membaca *script*, serta gambaran mereka terhadap *script* itu sendiri (Proferes, 2013, Hlm.286).

Hal serupa juga diterangkan oleh Weston (1996, Hlm. 250) bahwa hubungan sutradara dengan aktor akan jauh lebih mudah terbentuk apabila pada saat proses *reading*, posisi mereka membentuk lingkaran dan tanpa ada benda apapun seperti meja yang menghalangi mereka di dalam lingkaran tersebut. Ia menambahkan setelah proses pembacaan *script* secara bersama-sama dan memberitahu visi sutradara kepada aktor, sutradara dapat menulis setiap catatan kecil serta masukan-masukan yang mungkin bisa jadi pertimbangan perbaikan mungkin bagi dirinya maupun untuk aktornya.

Proses *reading* juga kesempatan yang sempurna untuk membahas mengenai kata atau kalimat-kalimat yang cukup sulit (Haase, 2003, Hlm. 139-140) dimana kesalahan-kesalahan tersebut harus selesai diperbaiki sebelum *shooting* dimulai. Stoller (2009, Hlm. 123) turut menjelaskan bahwa pada proses tersebut juga membantu para pemain dalam menentukan pilihan dan mengerti keseluruhan isi cerita ketika berada di *set* dan mengambil adegan diluar konteks sehingga para pemain dapat mengetahui kejadian sebelum dan sesudah adegan.

2.9. Rehearsal

Setelah melakukan *reading*, sutradara bersama dengan aktor kemudian lanjut ke dalam tahap yang bernama *rehearsal*. *Rehearsal* merupakan proses persiapan yang dilakukan antara aktor dan sutradara secara bersama-sama sebelum *shooting* dimulai (Stoller, 2009, Hlm. 208). Sama seperti ketika *reading*, Stoller beranggapan bahwa tujuan dari proses *rehearsal* bukanlah sebuah *performance*, namun untuk mendapatkan ide-ide, *feedback*, informasi tentang bagaimana cara bekerja di depan kamera, serta mulai memberitahu arah *blocking* ke aktor. Ia

menjelaskan bahwa *blocking* sendiri merupakan pergerakan para pemain ketika berada di *set* diikuti dengan kamera yang bergerak. Hal tersebut juga diperkuat melalui pernyataan Proferes (2013, Hlm. 127) dimana proses *rehearsal* dapat berjalan dengan baik apabila kita mengerti dan menerapkannya sebagai sebuah proses.

Selama proses *rehearsal*, sutradara perlu menjelaskan beberapa hal kepada aktornya, seperti membahas mengenai proyek yang dikerjakan bersama, mengenai visi dan arti proyek tersebut bagi sutradara (Weston, 1996, Hlm. 248). Weston menambahkan bahwa transformasi baik itu perubahan ataupun *spine* pada setiap karakter juga menjadi informasi yang perlu diberitahukan oleh sutradara kepada aktornya selama proses tersebut, seperti catatan, gambaran, fakta, dan penjelasan mengenai *scene* di dalam *script*. Ia menjelaskan bahwa aktor juga perlu memahami setiap pergantian *beat* baik di awal, tengah, maupun akhir *scene*. Terlebih lagi pada proses tersebut, sutradara harus menjelaskan mengenai diagram *blocking* yang dilakukan aktor pada saat *shooting* ataupun setiap ide-ide yang muncul, rencana yang akan dilakukan kedepannya, dan penelitian baik itu yang sudah dilakukan maupun belum dilakukan.

Rabiger (2003, Hlm. 298-300) turut menambahkan beberapa proses yang penting ketika *rehearsal* adalah merealisasikan dan melakukan setiap ide-ide dan pemikiran yang ada, mengekspresikan setiap *subtext*, serta latihan menggunakan *setting* tempat yang sama dengan lokasi pada saat *shooting*.

2.10. *Shooting*

Shooting harus dilihat sebagai bagian dari proses *rehearsal*, dimana proses tersebut dilakukan dengan perasaan tidak tertekan, eksploratif, dan bebas (Weston, 1996, Hlm. 281). Weston menjelaskan bahwa setiap sutradara tentunya memiliki caranya masing-masing dalam melakukan penyutradaraan kepada aktornya. Terlebih lagi beberapa sutradara ada yang menggunakan metode yang lebih seperti permainan, ada yang mendidik layaknya seperti orang tua, ada yang tegas seperti militer dalam hal konsentrasi dan kekuasaan, dan ada juga yang seakan-akan sutradaranya tidak terlihat bahwa dia ada disana, selain itu ada pula yang seperti rekan kerja.

Dalam menyutradarai aktor, sutradara dapat memberikan pertanyaan kepada aktor (Weston, 1996, Hlm. 93). Weston turut menjelaskan bahwa penyutradaraan yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana kepada aktor dapat memancing mereka menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, walaupun sebenarnya sutradara sudah mengetahui jawaban-jawaban itu sebelumnya. Selanjutnya, jawaban-jawaban yang ditemukan aktor akan lebih mudah diingat oleh mereka melalui metode tersebut. Disamping itu, Weston menjelaskan bahwa sutradara harus dapat menyutradarai secara positif dan tenang. Lebih dari itu, ia menambahkan ketika melakukan penyutradaraan jangan memihak kepada salah satu *cast* saja dan mengabaikan *cast* yang lain. Kemudian, selalu pergunakan kata-kata serta kalimat-kalimat yang positif dan membangun. Weston juga beranggapan pertunjukkan alternatif yang dilakukan aktor juga dapat dijadikan acuan bagi sutradara. Pada akhir sesi, sutradara juga

dapat berterima kasih kepada setiap masing-masing *cast* (Weston, 1996, Hlm. 224). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga konsentrasi dan perhatian aktor (Weston, 1996, Hlm. 282-290), yakni:

1. Ucapkan sesuatu kepada setiap aktor sebelum dan sesudah selesai *take*. Weston beranggapan, dengan mengucapkan sesuatu kepada aktor, aktor akan merasa didukung dan diperhatikan oleh sutradara. Selanjutnya, sutradara juga dapat memberikan candaan-candaan yang dapat menghibur aktor.
2. Jangan meminta untuk melakukan pertunjukkan ulang. Weston menjelaskan apabila sutradara harus mengulang *take* yang baru saja dilakukan, jangan gunakan bahasa seperti, “Lakukan kembali seperti tadi.”, namun gunakan kalimat seperti, “Ini akan semakin seru, karena kamu akan melakukan sesuatu hal yang baru.”
3. Gunakan kalimat-kalimat yang mengijinkan. Weston mengatakan bahwa sutradara sebaiknya menggunakan kata-kata atau kalimat-kalimat yang memberi arahan dan *feedback*, seperti “Tadi boleh saja mengangkat pisau itu lebih cepat”. Ia beranggapan bahwa kalimat tersebut lebih baik daripada kalimat “Kamu tidak mengangkat pisau itu di waktu yang tepat”. Lebih daripada itu, usahakan setiap kalimat dan kata-kata yang diucapkan kepada aktor selalu positif.
4. Jujur. Weston beranggapan dengan berkata jujur, aktor jadi tahu apabila yang dilakukannya masih ada yang kurang pas. Selanjutnya, sutradara dapat menggunakan kalimat seperti “Kamu agak terlalu terburu-buru tadi”, “Kita

belum sampai disana”, “Coba kita gunakan cara lain yang lebih menyenangkan” yang dapat membantu aktor mengatasi permasalahannya.

5. Pastikan aktor hanya menerima arahan dari satu sumber saja. Hal tersebut cukuplah penting menurut Weston di dalam proses *shooting*. Ia menerangkan agar setiap masukan dari penulis naskah, produser, *editor*, *DOP*, atau kru yang lainnya mengenai aktor harus diberitahu hanya kepada sutradara, bukan kepada aktor. Selanjutnya, sutradara boleh berterima kasih atas opini dan pendapat mereka. Lebih dari itu, menurut Weston hanya sutradara saja yang boleh mengatakan *cut*, walaupun aktor melakukan kesalahan, beritahukan bahwa sutradara tetap mau adegan tersebut berlangsung sampai dia memotong *scene* tersebut dan *DOP* atau kru di bagian teknik dilarang untuk memotong *scene*.
6. Sebelum kamera *roll* dimulai. Weston menuturkan untuk beberapa aktor, kata “*action*” terkadang merupakan kata yang dapat menciptakan tensi yang cukup tinggi. Oleh karena itu, sutradara perlu memperhatikan hal-hal sebelum *scene* dimulai seperti kesiapan dan kesadaran dalam diri aktor, perasaan santai dan rileks aktor, dan koneksi antar sesama aktor.
7. Selalu berdiri di dekat kamera. Weston beranggapan bahwa seringkali sutradara tidak dapat memberikan konsentrasi secara penuh kepada aktornya apabila dia berada dibelakang monitor. Oleh karena itu, akan jauh lebih baik apabila sutradara berdiri tepat dekat kamera sehingga koneksi dan konsentrasi antara sutradara dengan aktor akan jauh lebih baik, aktor pun akan merasa bahwa sutradara hadir disana.

8. Berikan kesempatan untuk aktor gagal. Menurut Weston, ketegangan merupakan musuh terbesar ketika di *set* dan kesalahan-kesalahan kerap kali dilakukan oleh aktor. Selanjutnya, sutradara dapat menggunakan kalimat seperti, “Tenang saja, ini bukan *take* terakhir kok” yang dapat digunakan untuk membantu aktor melawan kepanikannya ketika mendapati *line*-nya salah.
9. Belajar untuk menyamakan energi. Weston beranggapan bahwa perbedaan energi yang terlalu jauh akan mengakibatkan komunikasi antara sutradara dengan aktor jadi terhambat. Daripada itu, salah satu cara yang dapat dilakukan sutradara bersama dengan aktor untuk menyamakan energi adalah dengan melakukan pemanasan fisik. Ia menjelaskan dengan melakukan pemanasan fisik maka akan dapat mengembalikan energi, konsentrasi, dan *mood* aktor yang hilang.
10. Aktor dilarang untuk melihat hasil *take*. Menurut Weston, terkadang pada saat proses *shooting*, aktor seringkali ingin melihat hasil *take* yang baru saja dilakukan. Akan tetapi, sutradara harus bisa melarang dan menahan keinginan aktor tersebut dikarenakan ketika aktor merasa *take* yang sudah dilakukannya tidak bagus atau kurang sempurna, arahan berikutnya dari sutradara yang dibangun bersama dengan aktor sejak awal akan hilang.
11. Cobalah cari temuan-temuan ketika *shooting*. Menurut Weston, pada saat proses *shooting*, banyak sekali ide-ide dan temuan-temuan yang jauh lebih menarik yang bermunculan. Lebih dari itu, usahakan agar sutradara tidak

terlalu mutlak mengikuti *notes* yang sudah dibuatnya layaknya sebuah *blueprint* dan lakukan segala hal dengan perasaan enjoy dan tidak kaku.

Rabiger (2003, Hlm. 230) turut menambahkan dalam mengarahkan aktor dapat dilakukan dengan cara memberikan *subtext* yang berbeda, seperti “coba tutup pintu di depan dia dengan pasti dan tidak ragu-ragu.” Ia menjelaskan dengan mengingatkan aktor mengenai asal mula dan latar belakang karakter dapat membantu aktor dalam mencari dan menerima gagasan dan arahan yang konstan. Di lain hal, ia mengatakan bahwa sutradara tidak dianjurkan untuk mendemonstrasikan akting yang diinginkan sesuai dengan benaknya karena ini sama saja seperti sutradara menginginkan *copy* yang sama persis dengan dirinya. Selanjutnya, di dalam proses *shooting*, seringkali aktor merasa gugup dan ragu-ragu apabila harus berakting di depan banyak orang, sutradara sebagai orang yang paling dipercaya oleh aktor harus bisa membantu aktor dalam mengingatkan bahwa setiap adegan yang mereka lakukan sama seperti di kehidupan nyata dan anggap saja bahwa tidak ada siapapun disana baik itu kru ataupun kamera, dan ia benar-benar sedang sendiri. Kemudian apabila aktor tetap merasa gugup, sutradara sebaiknya tidak menurunkan atau meragukan kemampuan aktor dan sebaiknya tetap berada di intesitas yang sama sehingga setiap arahan yang diberikan sutradara harus dapat menjadi arahan yang membangun dan tidak ada celaan.

Pada proses *shooting*, sutradara dapat memilih *scene-scene* yang mudah terlebih dahulu pada hari pertama sehingga pada hari selanjutnya aktor tidak akan kehabisan tenaga (Proferes, 2013, Hlm. 130). Proferes menjelaskan bahwa

sebaiknya aktor mengetahui dimana tanda atau parameter dari sebuah *frame* tempat dimana mereka bekerja (tanda tersebut digunakan agar aktor dimana ia akan berhenti, mulai berjalan, dan lainnya). Selanjutnya, sutradara harus memperhatikan setiap kejadian-kejadian yang kecil yang berhubungan dengan hal yang dilakukan aktor (aktor kepanasan, kedinginan, kehabisan nafas karena habis selesai berlari, dan lain sebagainya). Terlebih lagi, sutradara juga sebaiknya tidak pernah melewatkan adegan yang sedang dimainkan aktor karena aktor akan merasa adanya kehadiran sutradara disana dan apabila masih ada hal-hal yang menggajal di dalam hati sutradara, diskusikan bersama aktor, lakukan terus sampai semua keinginan terpenuhi.

UMMN