



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

TELAAH LITERATUR

A. Sutradara

Sutradara memiliki tugas dan tanggung jawab yang berat. Seorang sutradara harus bisa menjadi apa saja yang dibutuhkan oleh timnya. Sutradara harus mampu berperan sebagai manajer, kreator, dan sekaligus inspirator bagi anggota tim produksi dan para pemeran (itcentergarut.blogspot.com, 2011). Michael Rabiger, dalam bukunya *Directing Film Techniques and Aesthetics Third Edition* (2003), mengatakan, satu-satunya cara untuk belajar menjadi sutradara yang baik adalah mulailah untuk membuat film. (Rabiger, 2003)

Sutradara harus menjaga kondisi yang menyenangkan di lokasi, membuat suasana tidak tegang namun serius dan disiplin. Dia harus menjadi orang yang paling mengenal dan memahami situasi lingkungan maupun psikologis tim yang terlibat dalam produksi, dan juga harus membangun serta menjaga hubungan yang baik seluruh tim agar bisa mewujudkan visinya (wilismultimedia.blogspot.com, 2010). Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya, dan yang lain adalah anggota badan. Otak memerlukan anggota badan untuk mewujudkan gagasan, badan memerlukan otak untuk mengendalikan (itcentergarut.blogspot.com, 2010)

Tugas utama seorang sutradara adalah menerjemahkan atau menginterpretasikan sebuah naskah ke dalam bentuk gambar dan suara.

Seorang sutradara akan terlibat pada seluruh tahap produksi, dan tahap produksi pada sebuah produksi film terbagi menjadi 3 tahap yaitu.

1. Pra produksi

Peran seorang sutradara pada tahap pra produksi adalah bekerja sama dengan produser dan penulis naskah dalam menghasilkan cerita yang layak untuk diangkat menjadi sebuah film. Setelah penulis naskah menyelesaikan naskah maka seorang sutradara harus memahami, membedah, dan menyatu dengan naskah untuk mempelajari segala aspek yang ada di dalamnya untuk mendapatkan dramatisasinya. Sutradara akan menguraikan apa yang mau dia tampilkan dari *setting*, kostum, dan properti.

Selain itu sutradara harus membuat sebuah *shot list* dengan didampingi seorang DOP (director of photography) dalam menentukan sudut pengambilan gambar dan dituangkan pada *storyboard*. Selain *storyboard* sutradara perlu membuat *floor plan* dengan DOP, kemudian membuat pra visualisasi, semua ini akan mempermudah pekerjaan sutradara pada saat di lokasi syuting.

2. Produksi

Pada tahap ini peran seorang sutradara sangatlah penting dimana dia harus menyatukan seluruh timnya untuk bisa mewujudkan visinya dalam melahirkan gambar-gambar yang dia inginkan. Mengarahkan talent dalam beracting di depan kamera sesuai dengan yang dia inginkan dalam memvisualkan cerita pada naskah.

3. Paska produksi

Pada proses paska produksi sutradara juga memerankan peran penting yaitu mendampingi editor, penata suara dan ahli elemen lainnya, dalam menggarap hasil syuting untuk menghasilkan hasil akhir yang sesuai dengan apa yang sutradara inginkan.

B. Tugas Sutradara

Proses penyutradaraan diawali dengan memahami betul naskah dan menciptakan visi dari film tersebut. Setelah menguasai naskah secara menyeluruh dan memiliki visi, seorang sutradara akan selalu siap menghadapi segala kemungkinan perubahan yang terjadi di lokasi. Menurut Fritz G Schadt dalam bukunya *Pengantar Penyutradaraan*, yang utama dari seorang sutradara adalah sifat fleksibilitasnya dalam mengambil keputusan dan tindakan terhadap segala permasalahan dalam produksi. (wilismultimedia.blogspot.com, 2010).

1. *Casting*

Untuk mencari dan menentukan pemeran yang sesuai dengan kebutuhan cerita, sutradara akan melakukan *casting*. Pada *casting* dapat dilihat seberapa antusias calon pemain terhadap film kita, hal ini penting karena pemain salah satu yang mempengaruhi kelancaran proses produksi (Rabiger, 2003).

Michael Rabiger pada bukunya menyampaikan bahwa ada dua cara yang bisa digunakan dalam melakukan *casting*. Pertama adalah *casting* pasif yaitu membuka pengumuman dan mempersilahkan siapa saja boleh mengikutinya, dengan cara ini biasanya pesertanya belum tentu memiliki

kemampuan berakting yang baik. Cara lainnya adalah dengan *casting* aktif yaitu dengan mendatangi suatu komunitas atau orang-orang yang sudah berkecimpung didunia akting. Dengan cara ini upah yang dibayarkan akan mempengaruhi minat mereka sehingga biaya yang kita siapkan harus menyesuaikan permintaan mereka (Rabiger, 2003).

Dalam *casting* yang harus diperhatikan adalah kemampuan berimajinasi yang baik. Segala sesuatu yang keluar dari seorang aktor adalah hasil dari pengembangan imajinasinya (Haase, 2003).

Pada bukunya, Rabiger mengatakan untuk memilih pemain yang tepat, kita harus memperhatikan beberapa hal berikut :

a. Penampilan dan olah tubuh

Ciri-ciri fisik adalah yang menjadi penilaian utama dalam memilih pemain. Penampilan fisik, gestur dan suara harus disesuaikan dengan kebutuhan pada naskah.

b. Kepribadian

orang memiliki sifat dan hal-hal yang sudah menjadi bawaan dan tidak bisa dibuat-buat, seperti kepercayaan diri, pandangan, refleks, irama, energi, serta kemampuan bersosialisasi dan moto hidup.

c. Kecerdasan dan kepekaan

Disini harus dilihat sampai sejauh mana pemain bisa mengeksplere kemampuan yang dia miliki. Pemain yang baik adalah mereka yang bisa

menerima arahan dan pendapat dari orang lain dengan terbuka, bukan hanya mempertahankan pendapat dan pandangan mereka sendiri.

d. Pengalaman dan kreatifitas

Pengalaman dalam berakting dan kreatifitas yang dihasilkan adalah penilaian yang harus diperhatikan.

e. Komitmen

Komitmen merupakan hal penting. Aktor yang baik mempunyai niat yang kuat untuk berakting dan konsisten dengan apa yang sudah dikatakan. Hal seperti ini yang akan sangat dibutuhkan oleh sutradara dari pemainnya.

2. Akting

Tanggung jawab utama seorang sutradara adalah memastikan akting yang dihasilkan oleh pemainnya didepan kamera sesuai dengan kebutuhan pada naskah. Sutradara harus bisa membantu aktornya dalam mengembangkan aktingnya, dengan hal ini sudah pasti sutradara harus menguasai teknik berakting. Banyak sutradara menguasai teknik dan kemampuan akting, namun sangat telat bila sutradara harus menjadi guru akting bagi sang pemain saat di lokasi syuting. Ketika di lokasi sutradara seperti jendral di medan perang dan pemain adalah tentara yang sudah siap dengan senjata dan amunisinya, kapanpun sang jendral memerintahkan untuk menyerang, tentara harus siap untuk menyerang. Untuk itu pemain sudah harus menyiapkan dirinya dengan latihan dan kemampuan yang dia miliki (Haase, 2003).

Untuk bisa mencapai akting yang baik dan sesuai dengan kebutuhan cerita seorang aktor harus mampu memperlakukan karakter yang dia perankan dengan baik. Aktor harus mencintai karakter yang dia perankan, dengan cara apapun dia harus mampu mencari jalan untuk mencintai perannya sehingga dia bisa melebur kedalam dunia sang karakter berada. Sutradara bertugas untuk membantu pemain dalam mengembangkan karakternya sehingga pemain bisa betul-betul mengenal karakter yang dia perankan. Dalam melihat sebuah naskah akan sangat penting melihat kapan dan dimana karakter muncul dan apa yang dia lakukan dalam setiap hal yang dia temukan. Dengan melihat pada adegan, maka adegan akan memberi tahu seperti apa karakter yang ada pada naskah tersebut.

Ketenangan dan fokus adalah salah satu kunci keberhasilan seorang aktor dalam memainkan perannya. Sebelum melakukan pekerjaannya seorang aktor harus bisa fokus untuk melupakan dirinya dan kehidupan yang dia jalani, baru kemudian menggantinya dengan dunia yang baru tempat karakter yang dia perankan berada bersama jiwa sang karakter.

Selain itu untuk bisa mencapai akting yang sesuai dengan kebutuhan cerita seorang aktor harus mampu memperlakukan karakter yang dia perankan dengan baik. Aktor harus mencintai karakter yang dia perankan, dengan cara apapun dia harus mampu mencari jalan untuk mencintai perannya sehingga dia bisa melebur kedalam dunia sang karakter berada (Haase, 2003).

3. Framing

Yang juga harus menjadi perhatian seorang sutradara adalah *framing*. Sutradara harus memperhatikan secara detail framing dari setiap *shot* yang di ambil, karena *framing* adalah salah satu cara sutradara dalam bercerita. Penentuan sebuah *framing* akan mempengaruhi dramatisasi dari sebuah *shot*. Di bawah adalah beberapa unsur yang mempengaruhi *framing*.

a. *Close-up* (Pengambilan jarak dekat)

Shot close-up biasanya digunakan untuk menggambarkan pergulatan hati atau perasaan gundah dari pemain. Selain itu *shot* ini juga bisa memberikan penekanan terhadap apa yang sedang dilakukan oleh pemain serta emosi yang ada.

b. *Cutting* (Pergantian gambar)

Cutting sangat mempengaruhi penceritaan dalam urutan gambar-gambar yang dihasilkan dari *shot*. Dalam proses produksi, sutradara harus mampu membayangkan persambungan dari satu *shot* ke *shot* lain agar jangan sampai terjadi *jump shot*. Dengan memperhatikan ini maka sutradara akan mempermudah tugas editor.

c. *Composition* (Komposisi)

Sutradara harus mampu membagi ruang dalam gambar dan memutuskan pengisiannya untuk mencapai keindahan dalam pandangan. Komposisi yang baik akan memberikan hasil gambar yang proporsional yang membuat fokus pandangan penonton tidak terpecah.

d. *Hand held shot*

Pengambilan gambar dengan kamera tanpa menggunakan alat bantu apapun, hanya dipegang dengan tangan. Pengambilan gambar dengan teknik *hand held* akan memberikan kesan kepada penonton kedekatan mereka dengan situasi yang dialami oleh pemain dalam film, seperti ketegangan yang terjadi pada film (Ferrara, 2001)

Keempat hal diatas menjadi penting karena akan mempengaruhi penceritaan, sutradara harus mendesain *framing*-nya sehingga apa yang akan dituangkannya ke layar monitor bisa memberikan sebuah pengalaman *cinematic* kepada para penontonya.

C. Perkembangan Teknologi Pada Film

Film mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sekarang film sudah memasuki era digital dimana banyak inovasi yang dilakukan oleh para pembuat film, salah satunya adalah melibatkan *3D animation*. dengan bantuan *3D animation* para pembuat film bisa mewujudkan segala bentuk karakter yang tidak bisa diperankan oleh aktor sungguhan.

1. *Hyperreality*

Hyperreality sebuah paham dimana pada sebuah film sesuatu hal yang tampak nyata saja tidak cukup, tetapi harus tampak luar biasa. Hal yang tampak luar biasa itu menghadirkan sebuah gambaran dari sesuatu yang belum pernah ada dan hal tersebut terkadang mampu membuat penonton tidak menyadari kejanggalan dan kemustahilan yang ada karena takjub

melihat visualisasi dari sesuatu hal yang tidak pernah ada tersebut. Lou Pecora mengatakan, “berangkat dari kenyataan, kenyataan bagi Michael Bay bisa menjadi apapun yang dia inginkan” (cgsociety.org, 2011).

2. 3D animation

Pada sebuah film, semua elemen pendukung cerita harus divisualisasikan secara maksimal dengan berbagai media baik dengan menggunakan grafis komputer maupun tidak. Gillis dan Woodruff Jr, dalam *ebook Alien Versus Predator (AVP) - The Creatures Effect of ADI*, membahas mengenai bagaimana menentukan kebutuhan mana yang harus menggunakan komputer grafik dan mana yang tidak. Jika masih memungkinkan obyek atau karakter fiksi diwujudkan ke bentuk nyata baik menggunakan kostum dengan aktor sungguhan di dalamnya atau menggunakan animatronik, hasilnya akan lebih baik dibanding menggunakan komputer grafik. Dengan hal tersebut, proses syuting akan menjadi lebih mudah dimana hukum fisika seperti gravitasi dan pengaturan tata cahaya akan diterapkan langsung ke obyek. Selain itu para aktor dapat menjalani peran dengan baik dalam adegan yang membutuhkan kontak visual atau fisik secara mudah dan tepat (Gillis & Woodruff, 2004).

Walaupun demikian, penggunaan komputer grafik khususnya 3D *animation* akan sangat membantu pembuat film dalam mewujudkan karakter-karakter yang tidak dapat di buat didunia nyata. Banyak hal yang mempengaruhi hal tersebut misalnya, terlalu berbahaya bila adegan tersebut diperankan oleh aktor sungguhan, atau membutuhkan biaya yang besar untuk membuatnya atau menghadirkannya dalam bentuk nyata.

Pada buku *Alien Versus Predator (AVP) - The Creatures Effect of ADI*, dijelaskan beberapa teknik yang digunakan untuk memandu aktor sungguhan dalam beradu peran dengan karakter 3D *animation*. Aktor sungguhan bisa dibantu dengan bola tenis yang di pasang di ujung sebuah tongkat untuk memandu arah pandang aktor kepada karakter 3D *animation* (Gillis & Woodruff, 2004).

Pada *behind the scene* film pendek berjudul *Archetype* garapan sutradara Aaron Sims, dapat dilihat ketika syuting mereka menggunakan aktor sungguhan untuk menggantikan 3D *animation* di lokasi. Hal ini bertujuan untuk membantu aktor lainnya dalam berinteraksi baik dialog maupun aksi reaksi dengan karakter 3D *animation*. Selain itu gerakan dan akting dari sang aktor akan menjadi acuan animator dalam memberikan animasi pada karakter 3D *animation*.

Sebelum membuat karakter 3D *animation*, diperlukan pembuatan sebuah konsep dan desain yang dibuat tidak lepas dari arahan sutradara. Dalam hal ini sutradara dan 3D *artist* harus berada pada satu pemikiran dan ide yang sama. Dalam mendesain karakter 3D *animation* yang dibutuhkan sutradara dan 3D *artist* sebagai landasannya adalah naskah film yang akan dibuat. Setelah membedah naskah, 3D *artist* akan memulai proses kreatif dengan imajinasinya yang dituangkan kedalam bentuk sketsa. Hasil dari penggambaran awal ini pasti memiliki perbedaan atau bahkan tidak sesuai dengan apa yang diinginkan sutradara. Dari konsep dan desain awal tersebut sutradara dan 3D *artist* akan mengembangkannya lagi hingga menemukan

konsep dan desain yang sesuai dengan kebutuhan cerita pada naskah (Rizzo, 2005).

Hal ini seperti yang dilakukan oleh Michael Bay meminta kepada perusahaan pembuat karakter 3D animationnya untuk memberikan mata dan mulut kepada karakter robot pada filmnya karena tanpa mata dan mulut dia tidak bisa merasakan ekspresi dari robot tersebut (Sasono, 2012).

3. Motion Tracking

Merupakan teknik dengan perangkat lunak pada computer, dalam membuat pergerakan pada kamera *virtual* yang ada pada software pembuat 3D obyek dengan cara membaca setiap poin yang terekam oleh kamera pada saat syuting *live action*. Poin atau titik yang dibaca oleh komputer adalah poin yang dapat mewakili sumbu x, y, dan z pada perspektif ruang (Wright, 2008)

4. *Film looks* dengan 24 *frame per second (fps)* pada DSLR

Kamera film dalam proses merekam gambarnya menggunakan 24fps sedangkan kamera video menggunakan 25fps yang menggunakan sistem PAL (*Phase Alternating Line*) dan 30fps yang menggunakan sistem NTSC (*National Television System Committee*). Penggunaan kamera DSLR (*digital single lens reflector*) sudah mampu melakukan pengambilan gambar dengan menggunakan frame rate 24fps yang memberikan kesan *Film looks* karena sesuai dengan prinsip dasar kamera film (Lancaster, 2011)

5. *Rotoscoping*

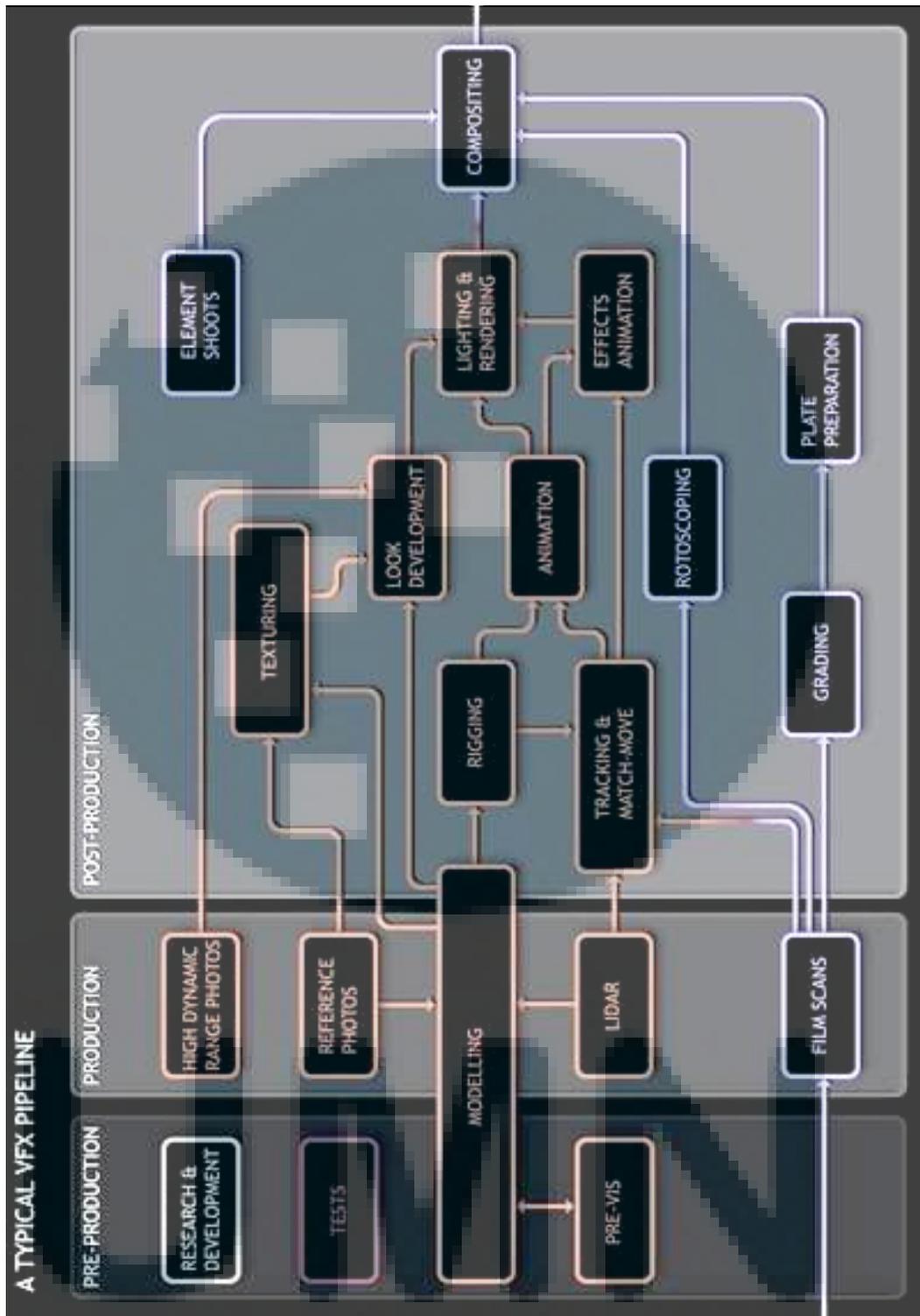
Proses pemisahan gambar pada gambar bergerak atau video dengan cara *cropping* setiap frame yang ada pada 1 detik gambar bergerak. Jika menggunakan 24fps maka setiap satu detik ada 24 gambar yang harus di-*cropping* untuk memisahkan gambar yang kita inginkan (Wright, 2008). Hal ini dilakukan karena ada alasan tertentu yang membuat tidak bisa digunakannya *green screen* atau *blue screen*.

D. *Science Fiction*

Science fiction adalah sebuah *genre* dimana didalamnya terdapat sebuah ide yang mengangkat tentang ilmu pengetahuan atau hal-hal yang futuristik. Sutradara Roland Emmerich berpendapat, yang terbaik dari *science fiction* adalah ide yang terkandung didalamnya, ini lebih dari sekedar menghadirkan visualisasi yang mengagumkan, namun bagaimana menghadirkan kecerdasan dan kepintaran yang mengagumkan. Dalam proses membuatnya akan selalu menarik dalam mewujudkan sebuah ide menjadi visualisasi (Cornea, 2007).

E. Tahapan Produksi 3D *Animation* dan Penggabungannya dengan *Live Action*

Andrew Whitehurst, *computer graphic supervisor* yang bekerja untuk *Double Negative* menjelaskan mengenai pipeline produksi sebuah film yang melibatkan 3D *animation* pada blognya, <http://www.andrew-whitehurst.net/pipeline.html>.



Gambar 2.1 Pipeline VFX
 Sumber: www.andrew-whitehurst.net/pipeline.html