

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Produser**

Menurut Honthamer (2010) seorang produser merupakan seseorang yang memulai, mengoordinasi, mengawasi, dan mengontrol semua hal yang berhubungan dengan aspek kreatif, teknologi, bahkan proses pelaksanaan produksi sebuah film dari tahapan *development*, pra-produksi, produksi, hingga paska-produksi. Seorang produser bekerja sama dengan sutradara untuk mencapai visi kreatif yang sudah disepakati bersama. Ia bertugas menjadi penyeimbang antara urusan kreatif dan manajerial, seperti jadwal, anggaran produksi, dan bagaimana cara mengelola sumber dana dalam sebuah produksi (hlm. 2). Dalam keadaan apapun, produser akan menjadi seseorang yang paling bertanggung jawab untuk memastikan proyek berjalan lancar dari awal hingga akhir dengan terus mempertimbangkan keberlangsungan proyek agar tetap tepat waktu dan sesuai anggaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Seorang produser harus memiliki pemahaman yang baik mengenai apa saja yang diperlukan secara kreatif dan teknis demi mendapatkan hasil akhir film yang baik dengan memanfaatkan segala sumber daya yang tersedia.

Seperti yang dikatakan oleh Worthington (2009), sebagai seorang produser harus memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat meskipun sedang berada di situasi yang menantang (hlm. 12). Produser juga harus bekerja dengan sangat terorganisir, penuh motivasi, dan tentunya memiliki pengetahuan yang luas dalam hal manajerial. Ia juga harus mampu mengelola timnya dan

membangun kepercayaan antar tiap orang dalam tim agar jika ada masalah yang timbul, ia bisa menyelesaikannya dengan baik. Worthington juga menyebutkan bahwa seorang produser harus memiliki beberapa kemampuan seperti berikut:

1. Kemampuan berkomunikasi yang baik
2. Mampu melakukan negosiasi
3. Mampu mengatur dengan baik
4. Mampu membuat keputusan yang baik
5. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah
6. Fleksibel
7. Terorganisir
8. Selera humor yang baik
9. Kemampuan untuk berpikir jauh ke depan
10. Kemampuan untuk berpikir cepat dan jernih
11. Kemampuan untuk membuat rencana
12. Kemampuan untuk cepat pulih dari keadaan buruk
13. Motivasi yang kuat
14. Kreativitas (hlm. 14)

Menurut Rea dan Irving (2010), seorang produser akan bekerja saling melengkapi bersama dengan sutradara. Mereka bersama-sama bertanggung jawab untuk memproduksi sebuah film dari yang tadinya masih berbentuk ide hingga menjadi sebuah produk film. Film bisa dimulai dengan mengadaptasi cerita yang sudah ada, kisah nyata, naskah, ide orisinal, atau bahkan bisa saja dari imajinasi. Seorang produser seringkali menjadi orang yang memiliki ide orisinal tersebut yang

nantinya akan melaksanakan serita memimpin proyek tersebut hingga menjadi sebuah film. Idealnya, produser dan sutradara harus mampu bekerja sama dengan baik dan memiliki pemahaman yang sejalan akan naskah yang akan diproduksi. Inilah yang disebut sebagai kolaborasi kreatif (hlm. xix).

### **2.1.1. Peran Produser dalam Pengambilan Keputusan Kreatif di Tahapan *Development***

Dalam tahapan *development* ini menurut Worthington (2009), seorang produser harus mulai memikirkan dan mempertanyakan beberapa hal seperti berikut ini:

1. Apakah keunikan dari proyek yang sedang ditulis?
2. Apakah kekuatan dan kelemahannya?
3. Apakah ide tersebut dapat difilmkan?
4. Siapa saja penonton atau pasar untuk proyek film tersebut?
5. Berapa budget yang dibutuhkan oleh proyek tersebut?
6. Siapa yang sekiranya harus ditunjuk menjadi penulis naskahnya? (hlm. 20)

Seorang penulis naskah adalah orang pertama yang akan bekerja sama dengan produser dalam sebuah proyek. Terlebih jika ide sebuah proyek berasal dari seorang produser, maka peran seorang penulis naskah menjadi sangat penting untuk dapat mengembangkan ide mentah menjadi sebuah naskah. Worthington mengatakan bahwa untuk membuat sebuah proyek berhasil dibutuhkan komunikasi yang baik, saling memahami, dan juga kolaborasi kreatif antara seorang produser dan penulis naskah. Hal ini bertujuan agar apa yang produser mau ceritakan bisa tersampaikan dan disusun dengan baik menjadi suatu naskah utuh. Tidak jarang

dibutuhkan banyak draf cerita hingga akhirnya bisa menghasilkan sebuah draf akhir yang siap untuk difilmkan karena pada akhirnya sebuah naskah adalah *blueprint* untuk hasil akhir filmnya (hlm. 106).

Menurut Rea dan Irving (2010) tahapan pertama dalam memproduksi sebuah film pendek adalah dengan mengamankan naskahnya. Sebagai seorang produser, ada beberapa cara untuk melakukannya seperti menulis naskahnya sendiri jika memang itu berasal dari ide atau pemikiran produser. Bisa juga dengan mengembangkan ide orisinal yang produser miliki dengan seorang penulis naskah ataupun sutradara. Selain itu, produser juga dapat mengadaptasi naskah dari cerita nyata ataupun *genre* lain yang sudah pernah ditulis. Produser di tahapan ini dapat mengawasi proses pengembangan ide hingga sutradara nantinya bertugas untuk menulis ulang serta menyiapkan naskah yang layak untuk diproduksi. Hal ini berlaku terutama jika seorang produser yang menginisiasi ide awal dari cerita tersebut. Tujuan utama dari tahapan ini adalah untuk mempersiapkan sebuah naskah terbaik yang berasal dari ide orisinal produser (hlm. 1).

Sebuah naskah bisa berasal dan dikembangkan dari berbagai hal yang menginspirasi pembuatnya untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan ide abstrak tersebut ke dalam bentuk visual. Sumber-sumber yang dapat ditulis dan dikembangkan menjadi sebuah naskah di antaranya adalah: ide, gambar, karakter, konsep, tempat, momen bersejarah, adaptasi, mimpi, kisah nyata, memori, pengalaman hidup, isu sosial, hingga fantasi. Rea dan Irving juga mengatakan bahwa naskah terbaik adalah yang ditulis berdasarkan dari hati pembuatnya, bisa produser, sutradara, ataupun penulis naskahnya. Biasanya bisa berasal dari

pengalaman hidup ataupun kisah nyata penulisnya. Cara awal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sebuah cerita menjadi naskah adalah dengan melakukan observasi ke lingkungan sekitar kita dan menuliskan setiap detail kejadian yang memungkinkan untuk menjadi ide menarik ke dalam buku catatan. Hal ini bertujuan agar setiap materi dapat diingat dengan baik. Catatan tersebut akan membuat dapat diingat kembali dan menstimulasi imajinasi ketika nantinya akan ditulis (hlm. 4-7).

Beberapa produser dapat menuliskan ide dan gagasannya ke dalam naskah, namun ada beberapa juga yang tidak bisa. Menurut Rea dan Irving, seorang produser dapat mencari seorang penulis naskah untuk mengembangkan ide yang ia miliki ke dalam bentuk tulisan. Produser di sini dapat menjadi *co-writer* atau juga bisa berperan sebagai supervisi. Selama proses pengembangan ide hingga produksi sebuah proyek, produser tentunya akan bekerja dengan banyak orang-orang kreatif. Sebagai seorang produser yang baik, ia harus belajar untuk bagaimana memaksimalkan potensi dari orang-orang tersebut dan penulis adalah orang pertama dari antara orang-orang kreatif ini. Produser dan penulis naskah dapat membuat sebuah kesepakatan dalam proses pengembangan ide, terutama jika ide tersebut bermula dari produser. Juga ketika sutradara mulai terlibat, produser memiliki tanggung jawab lebih yaitu untuk mengawasi proses kolaborasi antara sutradara dan penulis tersebut (jika memang sutradara bukan yang akan menulis sendiri naskahnya) (hlm. 14).

Ryan (2010) mengatakan bahwa proses *development* melibatkan proses kreatif yakni menulis dan melakukan revisi terhadap naskah. Proses ini memakan cukup banyak waktu yang mana akan mempengaruhi jadwal keseluruhan produksi

dari sebuah film. Hal pertama yang harus ditanamkan dalam diri adalah untuk mencintai proyeknya. Sebagai seorang produser, suatu proyek ini akan menjadi bagian hidup selamanya. Oleh karena itu, seorang produser harus yakin bahwa proyek yang dikerjakan itu sesuai dengan keinginan terbesarnya karena akan ada banyak rintangan sepanjang perjalanan produksi suatu film (hlm. 25).

Ryan juga mengatakan bahwa proses *development* terfokus pada lima area, yaitu: kepemilikan materi orisinalnya; pembuatan *logline*, naskah, beserta revisinya; pembuatan proposal untuk *pitching*; perencanaan keuangan; hingga rencana distribusinya. Selama proses *development* ini, produser harus bekerja keras untuk dapat melakukan kerja sama bersama penulis naskah dengan baik. Produser harus mampu memberikan catatan yang baik, jelas, dan membantu si penulis naskah. Proses utama dalam menulis naskah ini ada pada tahapan revisi. Produser dalam tahapan ini harus memastikan bahwa naskah ditulis ulang hingga menjadi versi terbaik yang dapat dibuat oleh produser dan juga penulis naskahnya. Proses penting ini sangat tergantung kepada produser untuk mewujudkan apa yang diinginkannya (hlm. 30).

Odell (seperti dikutip dalam Ryan, 2010, hlm. 30) menjelaskan bahwa ketika seorang produser akan mempersiapkan materi *development*, pertanyakan satu hal ini terlebih dahulu: dari manakah ide tersebut berasal? Kemudian, pertanyaan selanjutnya yang harus seorang produser pikirkan adalah: siapakah penonton dari film ini? Untuk siapakah materi ini dikembangkan? Ada perbedaan mendasar antara seorang produser dengan penulis naskah atau sutradara. Seorang produser harus benar-benar memikirkan hingga tahapan akhir perjalanan sebuah

film dengan selalu memikirkan visi mereka di dalam film tersebut. Bahkan, produser harus memikirkan mengenai apakah film yang akan diproduksi ini bisa dijual? Pertanyaan mengenai siapa yang akan menonton ini adalah yang terpenting sebelum memulai tahapan *development*.

Odell juga kemudian menjelaskan bahwa dalam sebuah produksi film dengan budget minim, biasanya tidak akan ada budget untuk membeli sebuah naskah. Oleh karena itu, produser akan bekerja sama dengan seorang penulis naskah. Dalam hal ini, produser harus membangun hubungan yang baik dan cerdas dengan penulis naskahnya dalam proses pendekatan pribadi dengan si penulis naskah. Seorang produser perlu duduk bersama dengan penulis naskah untuk memahami apa visi dan pemahaman dari penulis naskah terhadap naskah yang akan dibuatnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari masalah yang biasa terjadi antara produser dan penulis naskah, yaitu terkadang produser tidak mampu memahami kemauan penulis naskahnya. Dalam memahami apa visi dan sudut pandang dari seorang penulis naskah, produser dapat mempertanyakan hal ini terhadap dirinya: apakah itu juga merupakan visi produser? Semakin produser terlibat dan berempati dalam proses menulis, maka semakin mudah untuk mencapai kesepakatan antara produser dan penulis naskah (hlm. 31).

Produser dapat memberikan catatan pada setiap draf naskah kepada penulis naskah, semakin jelas arahan semakin baik. Odell juga mengatakan bahwa catatan ini bisa menjadi sangat emosional dan sensitif bagi penulis naskah. Oleh karena itu, biarkan penulis naskah membacanya terlebih dahulu, mencernanya, dan berikan beberapa hari kepada penulis naskah untuk bereaksi terhadap catatan tersebut.

Produser juga harus memahami dan menjaga kondisi psikologis penulis naskah untuk dapat mencari cara terbaik hingga catatan dalam setiap draf bisa dicerna dengan baik oleh penulis naskah. Seorang produser harus memahami kondisi penulis naskah. Setelah meminta revisi, berikan jeda waktu untuk penulis naskah istirahat sehingga penulis naskah memiliki waktu untuk mencerna dan memproses catatan dan revisi dari produser. Terkadang, jika memang produser memiliki ide yang dianggap baik, maka cara terbaik untuk membuat penulis naskah berhasil adalah dengan cara produser perlu membuat penulis berpikir bahwa itu adalah idenya sendiri sedemikian rupa (hlm. 32).

Barnwell (2008) mengatakan bahwa dalam memproduksi sebuah film, kerja sama antara departemen adalah suatu hal yang paling penting. Terutama seorang produser harus mampu memahami masing-masing tanggung jawab dan peran antar setiap departemen. Komunikasi menjadi kunci utama dalam membangun sebuah tim yang kuat. Dalam proses menulis naskah, *redrafting* adalah bagian terpenting. Tidak ada naskah yang hanya memiliki satu draf dan langsung menjadi *final*. Biasanya, naskah akan melalui banyak draf selama proses *development*. Produser di tahapan ini dapat berperan untuk mengubah keseluruhan adegan, karakter, dialog, hingga detail teknis dari cerita tersebut (hlm. 34).

### **2.1.2. Peran Produser dalam Pengambilan Keputusan Kreatif di Tahapan**

#### **Pra-Produksi *Live-Action***

Seorang produser, selain harus mampu mengatur sebuah proyek dalam hal administratif produser juga perlu dapat memiliki visi kreatif di dalam proyek yang



dikerjakan. Berikut ini adalah beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh produser dalam tahapan pra-produksi *live-action*:

1. *Script Breakdown*

Menurut Grove (2004), sebuah naskah akan dipecah menjadi beberapa bagian agar lebih mudah untuk dianalisa. Bagian tersebut di antaranya adalah *list* pemain, *stunts*, *extras*, *special effects*, properti, hewan/ kendaraan, kostum, *make-up* dan *hair-do*, efek suara atau musik, peralatan khusus, hingga keterangan mengenai deskripsi adegan, latar waktu, dan latar tempat adegan tersebut berlangsung. Ketika membaca sebuah naskah, seorang produser harus mengevaluasi setiap *action* dan dialog dari setiap *scene* dan elemen yang relevan dari *scene* tersebut. *Script breakdown* ini merupakan metode dari industri yang mana menganalisa naskah dan memecahnya menjadi beberapa bagian yang berkaitan dengan anggaran dana serta untuk memutuskan adegan mana yang akan diambil duluan dan kapan. Dengan menggunakan *script breakdown* ini, produser dapat memiliki rencana yang lebih jelas tentang apa yang harus dilakukan, berapa estimasi biayanya, dan membuat jadwal produksi (hlm. 29).

Menurut Ryan (2010) sebuah *script breakdown* itu seperti peta jalan untuk pembuatan sebuah film yang berguna sebagai gambaran tentang produksi filmnya. *Script breakdown* ini merupakan alat yang akan digunakan oleh produser ataupun asisten sutradara untuk menganalisa naskah ke dalam bagian-bagian yang lebih spesifik. *Script breakdown* ini juga kemudian dapat digunakan untuk membuat rencana anggaran untuk produksi dengan lebih mudah dan pasti. *Script breakdown*

berisikan daftar semua karakter, properti, kostum, lokasi, hingga *special effect* yang diperlukan oleh cerita film. *Script breakdown* ini biasanya dibuat oleh asisten sutradara, namun pada proyek dengan budget minim biasanya dilakukan oleh produser. *Script breakdown* ini juga berguna sebagai arahan dan batasan bagi tim kreatif di bawah pimpinan sutradara untuk dipatuhi agar tidak keluar dari rencana yang sudah dibuat (hlm. 77-78).

Dalam tahap ini, menurut Rea dan Irving (2010), seorang produser diharuskan untuk mempertimbangkan kebutuhan logistik dari setiap aspek dalam naskah. Produser harus memikirkan mengenai bagaimana perizinan sebuah lokasi, akses menuju lokasi, keamanan dan keselamatan setiap orang, dan juga segala kemungkinan untuk mewujudkan rencana. Untuk itu, seorang produser memerlukan proses mengevaluasi kelayakan setiap adegan dalam naskah dengan cara memecah atau mem-*breakdown* semua informasi yang ada dalam naskah. Lembaran ini menjadi sarana komunikasi dan patokan antara setiap departemen produksi yang harus dimengerti dan dipatuhi. *Breakdown* setiap *scene* ini akan memudahkan produser untuk meninjau kembali berbagai tantangan dan kemungkinan yang akan terjadi ketika nanti di waktu produksi. Produser memerlukan *script breakdown* ini agar mengetahui seberapa lama proyek ini akan berlangsung, berapa lama proses *shooting*-nya, hingga peralatan apa saja yang diperlukan. *Script breakdown* ini juga memiliki tujuan untuk memperlihatkan apa saja hal-hal penting untuk produksi film tersebut (hlm. 45).

## 2. Penjadwalan

Menurut Worthington (2009), jika seorang sutradara akan membuat visualisasi ide dan konsepnya melalui bentuk *shotlist* dan *storyboard*, maka tugas seorang produser adalah mempertimbangkan hal tersebut dengan cara membuat *shooting schedule* atau yang biasa disebut sebagai *call sheet*. Dengan demikian, produser dapat lebih fokus untuk mengoptimalkan waktu dan juga menghemat biaya (hlm. 56). Sedangkan menurut Rea dan Irving, *shooting schedule* menunjukkan urutan *scene* mana saja yang akan diambil dengan mempertimbangkan waktu dan biaya agar efektif dan efisien. Hal ini berpengaruh kepada jumlah hari *shooting* dan juga akan berpengaruh pada dana yang akan dikeluarkan selama proses tersebut. Sebelum membuat anggaran yang lebih rinci, produser harus membuat jadwal terlebih dahulu. *Shooting schedule* dibuat sedemikian rupa dengan cara mengkategorikan *scene* ke dalam urutan yang mengutamakan efisiensi dan efektivitas waktu dan sumber daya. Kemudian menurut Honthaner, penjadwalan bisa dilakukan dengan cara mengelompokkan dan menyusun *scene* berdasarkan beberapa faktor sebagai berikut: *set* dan lokasi; pemain; waktu dan lokasi *shooting*; aktor anak-anak; kondisi cuaca; *special effect*, *stunt*, dan hewan; penggunaan alat khusus; *shooting* di keramaian; serta animasi (hlm. 85).

Menurut Dinur (2017), pembuatan animasi membutuhkan penjadwalan tersendiri. Tahapan pra-produksi sebuah animasi berupa membuat *animatic storyboard*, *previsualization*, dan juga *concept art*. *Animatic storyboard* akan dibuat bersamaan dengan konsep *shot* yang sudah dibuat oleh *director of photography*, tujuannya agar mengetahui *shot* mana saja yang memerlukan animasi dan tidak. Kemudian *previsualization* bertujuan agar bisa mendesain *shot* dengan

mempertimbangkan pergerakan kamera dan *action*nya. Previs bisa dibuat dengan menggunakan 3D *storyboarding*. Jika previs fokus kepada urusan pisis dan *timing*, maka *concept art* lebih difokuskan kepada *look* filmnya. Ini adalah bagian terpenting dari *visual design* dan proses pengembangan aset *CGI* (hlm. 66).

### 3. Penyusunan Anggaran Dana

Rea dan Irving mengatakan bahwa anggaran dana menentukan acuan mengenai apa saja yang bisa dan tidak bisa dicapai. Anggaran dana berisikan tentang jumlah biaya yang diperlukan untuk menyelesaikan seluruh proyek dari tahap pra-produksi, produksi, hingga paska-produksi yang pada akhirnya harus bisa dipertanggungjawabkan. Anggaran dana adalah penilaian keuangan yang berupa penjabaran mengenai seberapa banyak biaya yang akan dikeluarkan untuk memproduksi sebuah film (hlm. 77). Seorang produser menurut Worthington harus mampu mengatur dan menyepakati sebuah anggaran dana. Anggaran dana detail sudah mulai bisa dibuat pada tahap pra-produksi ini. Produser juga harus mampu memahami apa saja yang diperlukan dalam segi kreatif dan teknis agar bisa mencapai hasil akhir film yang maksimal (hlm. 51).

Bujet dibagi menjadi dua bagian, yang pertama adalah *above-the-line costs* dan *below-the-line costs*. Istilah '*line*' ini yang memisahkan dua jenis biaya dasar yang berbeda berkaitan dengan suatu produksi. *Above-the-line costs* mencakup upah yang sudah dinegosiasikan terlebih dahulu untuk produser, sutradara, biaya untuk membayar naskah, dan juga aktor. Sedangkan *below-the-line costs* mencakup segala pengeluaran terkait teknis untuk membuat film itu sendiri. Dalam sebuah

anggaran dana juga harus menyisihkan beberapa dana yang disebut ‘*contingency*’. Besarnya *contingency* ini biasanya sebesar 5-10% dari anggaran dana keseluruhan (hlm. 54).

Menurut Dinur, dalam membuat film *hybrid live-action* animasi perlu diperhatikan beberapa tambahan biaya produksi. Terutama jika sebuah produksi membutuhkan *VFX*, maka akan diberikan budget khusus untuk *VFX*. Perancangan *VFX* harus disesuaikan juga dengan budget dan jadwal yang ada. Hal ini akan membentuk batasan-batasan yang realistis bisa dilakukan dan tidak. Penggunaan teknik tertentu seperti *compositing effects*, *green screen*, *motion capture*, dan lainnya memerlukan perencanaan dan anggaran dana tersendiri untuk kru tambahan (hlm. 124).

#### 4. *Casting*

Aktor adalah ‘kendaraan’ utama seorang sutradara sebagai alat untuk menyampaikan cerita. Aktor yang baik menurut Rea dan Irving adalah ia yang mampu memberikan nafas kehidupan kepada karakter dan naskah. Tugas sutradara adalah untuk mengarahkan aktor tersebut kepada cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan aktor yang tepat sangat diperlukan demi kredibilitas sebuah proyek dapat terpenuhi. Istilahnya aktor adalah kata-kata dari sebuah cerita yang ingin disampaikan. Dengan adanya aktor ini, penonton dapat memasuki dunia cerita yang dibawa oleh mereka menjadi hidup. Proses *casting* atau pemilihan aktor ini biasanya dilakukan oleh produser dan sutradara. Tugas produser di tahap ini adalah untuk memastikan bahwa sutradaranya memiliki banyak pilihan aktor yang

kira-kira sesuai untuk dipilih. Produser juga harus memberikan dukungan dan pendapat objektif ketika sutradara membutuhkannya (hlm. 243).

##### 5. *Location Scouting*

Menurut Rea dan Irving, seorang produser harus mampu memberikan opsi alternatif atau rencana cadangan jika sutradara ternyata memerlukan lokasi dengan syarat tertentu agar tetap berada di bawah budget. Setelah menemukan lokasi yang kira-kira sesuai, beberapa orang kru inti seperti *director of photography*, *art director*, dan *sound designer* harus ikut mengunjungi dan melihat lokasi agar dapat menentukan apakah lokasi tersebut cocok atau tidak. Sebuah lokasi bisa disebut cocok jika sesuai dengan kebutuhan yang ada pada *script breakdown*. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meninjau sebuah lokasi, yaitu pencahayaan, sumber listrik, *green room*, keamanan, akses, dan juga siapkan rencana cadangan (hlm. 45).

Biasanya tugas ini adalah tugas seorang *location manager*. Namun dalam sebuah produksi *low-budget*, produser yang akan mencari lokasi yang dibutuhkan oleh sutradara dan jika memungkinkan dibantu oleh *production manager*. Menurut Clevé (2006), tahapan ini dilakukan setelah ada *script breakdown* dimana produser dan sutradara berdiskusi untuk menemukan lokasi yang sesuai dengan naskah. Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk mencari lokasi yang diperlukan adalah negosiasi dengan pihak-pihak setempat, membuat kontrak, mengurus perizinan, dan juga menyediakan dana khusus untuk ‘preman’ setempat. Selain itu, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika hendak memilih lokasi, di antaranya: jumlah hari *shooting*; jadwal di siang atau malam hari; jadwal persiapan, waktu *shooting*,

dan perkiraan waktu selesai; hari persiapan; jenis kegiatan yang dilakukan; serta jumlah orang dan kendaraan (hlm. 67-69).

#### 6. *Reading* dan *Rehearsal*

*Rehearsal* menurut Rea dan Irving adalah tahap dimana sutradara dan produser bisa mengenal aktor lebih dalam di luar lingkungan bekerja atau *shooting*. Setelah aktor dipilih dari tahapan *casting*, proses pengembangan karakter dimulai dengan tahapan *rehearsal* ini. Di tahap ini, sutradara membantu aktor untuk menemukan jati dirinya sebagai karakter di naskah. Proses *rehearsal* dilakukan *scene per scene* agar bisa membangun *mood* aktor terhadap cerita. Tahapan ini diperlukan untuk dilakukan sebelum *shooting* agar ketika waktunya *shooting* nanti tidak memakan waktu lebih lama untuk *rehearsal* dengan aktor. Sehingga tidak terjadi *over-time* karena permasalahan sulit mengarahkan aktor. Tanpa tahapan ini bisa saja saat *shooting* akan terjadi permasalahan dan sudah terlalu terlambat untuk memperbaiki (hlm. 149).

#### **2.1.3. Peran Produser dalam Pengambilan Keputusan Kreatif di Tahapan Pra-Produksi Animasi**

Menurut Dinur (2017) dalam tahapan ini, seorang produser bertanggung jawab dalam mengurus hal *budgeting*, penjadwalan, serta membantu mengawasi tanggung jawab atas aspek kreatif, artistik, dan juga pelaksanaan teknis dari *VFX* itu sendiri dengan bekerja sama bersama dengan sutradara, sinematografer, beberapa kru saat *shooting*, dan tentunya tim animasi itu sendiri. Produser dalam proyek film *hybrid* ini, ia harus memiliki kemampuan dan pengetahuan yang baik

dalam pembuatan *live-action* itu sendiri dan juga *VFX*nya, tidak perlu terlalu detail tapi setidaknya ia harus mengetahuinya. Hal ini bertujuan agar ia bisa menjadi perantara antara kedua tim tersebut sejak tahapan pra-produksi hingga pasca-produksi (hlm. 115-117).

Dinur juga menatakan bahwa dalam pembuatan film *hybrid*, produser dan sutradara akan bekerja sama dengan seorang supervisi *VFX* yang bertugas untuk bertanggung jawab dalam urusan kreatif, artistik, serta keperluan teknis dari pembuatan *VFX*. Sedangkan seorang produser bertanggung jawab untuk mengawasi jalannya setiap proses serta membuat bujet dan jadwal. Produser, sutradara, dan supervisi *VFX* ini akan bekerja sama untuk merancang, membuat desain, dan mengeksekusi pembuatan *VFX* dengan juga bekerja sama dengan sinematografer, kru dalam set, tim produksi, dan tim *VFX* dari tahapan pra-produksi hingga tahapan akhir pasca-produksi. Kerja sama antara produser, sutradara, dan supervisi *VFX* dilakukan sejak awal tahap pra-produksi. Hal ini bertujuan agar supervisi *VFX* dan produser dapat sama-sama menangani sisi kreatif dan juga pendanaan dengan lebih efisien. (hlm. 118).

Menurut Finance dan Zwerman (2010), produser adalah kepala dari bidang administratif, kreatif, dan juga bisnis departemen *VFX*. Seorang produser harus memilih tim *VFX* sedini mungkin ketika masih di tahapan pra-produksi. Hal ini bertujuan agar tim *VFX* dapat bekerja sama dengan departemen lainnya sebelum tahapan produksi dilakukan, memberikan saran kreatif mengenai penggunaan *VFX* di dalam setiap *shot* yang memerlukannya, dan juga membantu mengingatkan produser dan sutradara mengenai konsekuensi dari setiap keputusan kreatif



penggunaan *VFX* yang diambil. Dengan menggunakan teknik *VFX*, produser dapat menghemat budget dengan menggunakan *set digital* untuk mengurangi kebutuhan membangun *set* asli. Produser juga memiliki peran yang penting untuk memutuskan bagian mana yang memerlukan penggunaan *VFX* (hlm. 39).

Finance dan Zwerman mengatakan bahwa produser harus mampu memiliki kepekaan artistik dan kreativitas serta membawanya ke dalam proyek. Produser juga berperan untuk mendukung supervisi *VFX* dengan cara memastikan agar dia mendapatkan apa yang diperlukan untuk bisa memenuhi visi kreatif sutradara dan produser. Sebagai seorang produser harus dapat tegas dan mengatakan tidak jika sutradara atau supervisi *VFX* mengajukan permintaan yang dirasa tidak perlu atau tidak masuk akal. Produser juga dapat berperan sebagai supervisi pengganti untuk memberikan saran kepada sutradara mengenai keputusan kreatif dan teknik yang akan digunakan. Sebagai produser ia harus dapat menjadi pemimpin yang baik, mampu melakukan banyak pekerjaan sekaligus, memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah, serta memiliki kemampuan untuk membuat keputusan mengenai mana yang mendesak dan mana yang penting. Seorang produser adalah orang terpenting bagi semua departemen produksi *live-action* serta tim *VFX* (hlm. 41-44).

Menurut Winder dan Dowlatabadi (2011), sebagai pemimpin seorang produser harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik serta pemahaman akan setiap proses produksi secara baik juga. Seorang produser adalah orang yang memiliki gambaran lengkap serta tanggung jawab dalam sebuah proyek dalam hal kreatif, keuangan, dan juga penjadwalan. Produser bekerja berdampingan dengan

seorang sutradara dan memiliki peran untuk membuat setiap orang dalam tim tetap termotivasi, terinspirasi, dan berada di jalur yang tepat sesuai dengan visi utama proyek. Produser juga bertugas untuk menyeimbangkan dan memahami kebutuhan kreatif berdasarkan cerita. Tugas utama sebagai produser adalah untuk memastikan semua informasi serta persiapan dikembangkan dengan baik dan disetujui oleh setiap departemen sebelum memulai proses produksi (hlm. 3-5).

Winder dan Dowlatabadi juga mengatakan bahwa seorang produser harus dapat bekerja sama dengan sutradara untuk menemukan jalan yang tepat dan terbaik untuk proyek dengan tanpa membatasi kreativitas yang ada namun dengan adanya batasan waktu dan anggaran. Sebagai seorang produser yang kreatif harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang cerita yang sedang dikerjakan. Produser akan sangat terlibat dalam proses pengambilan keputusan kreatif. Meskipun demikian, produser masih harus bertanggung jawab atas anggaran serta jadwal dengan tetap menekankan diri pada sisi kreatif. Produser juga bertugas untuk mempertahankan kreativitas tim selama proyek berlangsung meskipun harus menghadapi banyak revisi. Produser harus dapat menyampaikan dengan baik serta menjelaskan mengenai mengapa revisi dan perubahan itu diperlukan untuk mendapatkan hasil yang terbaik dengan tetap menunjukkan sikap optimis dan memotivasi (hlm. 18).

## **2.2. *Development***

Tahap *development* adalah tahap dimana sebuah naskah dibuat sebaik mungkin sebelum dimulainya tahapan pra-produksi. Menurut Rea dan Irving (2010) segala sesuatunya dimulai dari ide, dari ide tersebut kemudian direalisasikan menjadi film.

Naskah merupakan sebuah *blueprint*, representasi dari visi seorang pembuat film dan juga merupakan panduan yang terus akan dipegang hingga akhir tahap produksi. Dengan berpatokan pada naskah, produser bisa memahami ceritanya, memahami karakter dan lokasi di mana karakter tinggal, perkiraan biaya yang akan dikeluarkan, durasi film, dan juga target penontonnya. Seorang produser bertugas untuk mengawasi proses pengembangan ide yang dilakukan oleh sutradara hingga tahap membuat naskah. Produser dan sutradara dapat memutuskan untuk melakukan *development* naskah bersama seorang penulis. Namun bisa juga jika sutradara melakukan *development* naskahnya sendiri dengan menturut sertakan produser (hlm. 1).

Semua proyek tentunya dimulai dari sebuah ide. Menurut Worthington (2009), tahapan *development* adalah tahap dimana ide diolah secara kreatif. Ketika sebuah naskah sudah ada, maka perkiraan bujet bisa dibuat. Produser juga sudah mulai bisa mencari kru utama, pemain, dan juga penulis untuk dibawa ke dalam proyek. Selain itu, produser juga bisa memutuskan apakah proyek tersebut memerlukan penggalangan dana dengan mempertimbangkan kepada siapa penggalangan dana tersebut ditujukan, seperti misalnya *sponsorship*. Tahapan ini bisa menghabiskan waktu bertahun-tahun, bahkan tanpa adanya kepastian apakah proyek tersebut bisa dilaksanakan atau tidak (hlm. 20).

Ada beberapa tahapan inti dari sebuah proses *development* naskah menurut Worthington, yaitu:

1. *Treatment*

Pada tahapan ini, penulis naskah akan menceritakan ceritanya dan juga memasukkan *feeling* ke dalam gaya dan juga *mood* sebuah proyek. Penulis naskah akan melakukan *pitching* kepada produser, kemudian jika sudah mendapatkan respon yang baik maka produser dan penulis naskah akan lanjut mengembangkan ke dalam bentuk draf naskah. Ini adalah tahapan paling pertama dalam menempatkan naskah ke layar.

## 2. Proposal

Produser terkadang harus mempresentasikan ide proyeknya secara lisan. Oleh karena itu, produser memerlukan proposal tertulis yang berisikan *logline* yang merupakan kesimpulan inti cerita dalam satu atau dua kalimat; *outline* cerita; biografi penulis, sutradara, produser; calon pemain; dan juga perkiraan budget produksi.

## 3. Draf

Draf naskah biasanya akan melalui banyak tahap revisi dan penulisan ulang sebelum akhirnya dapat difilmkan (hlm. 108).

### 2.3. Pra-Produksi

Tahapan pra-produksi menurut Worthington (2009) dimulai ketika naskah telah disepakati bersama oleh *triangle system* yang terdiri dari produser, sutradara, dan penulis naskah itu sendiri. Pada tahap ini, sebuah tim memerlukan sebuah tempat yang bisa dijadikan sebagai kantor produksi atau yang disebut sebagai *basecamp*. Hal ini bertujuan agar menghemat biaya dan waktu agar lebih efektif dan efisien.

Pada tahapan ini, perincian anggaran dan juga penjadwalan sudah mulai dibuat dengan lebih detail. Selain itu, satu hal lainnya yang harus diperhatikan oleh produser adalah visi kreatif sutradara yang harus dipenuhi (hlm. 22-23).

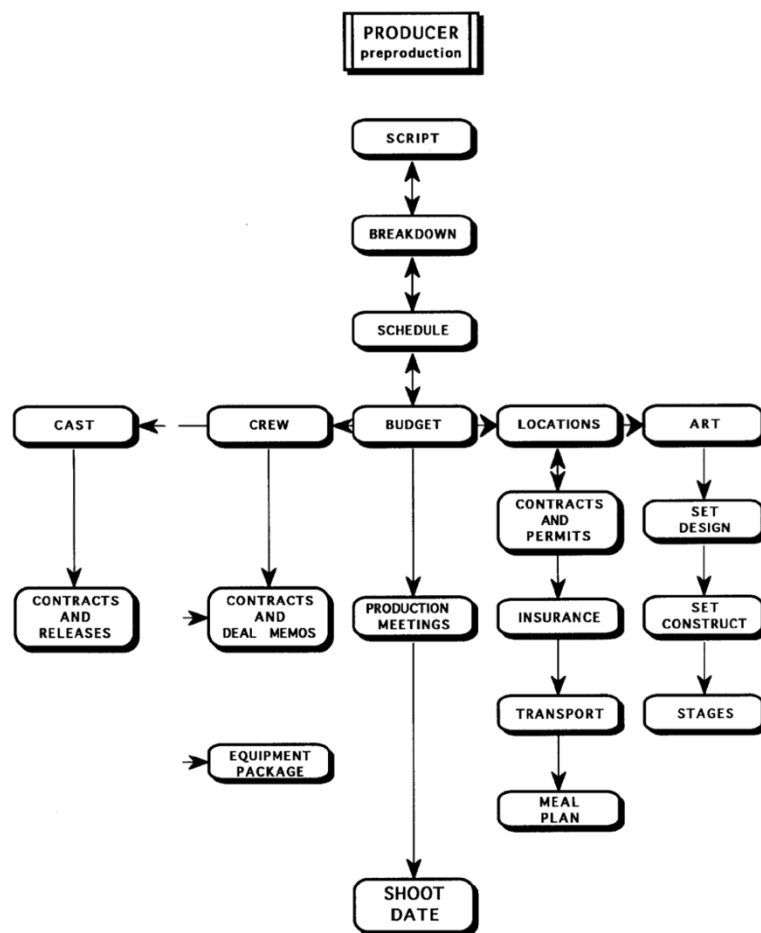
### **2.3.1. Pra-Produksi *Live-Action***

Menurut Clevé (2006), pra-produksi adalah tahapan dimana *script breakdown*, jadwal *shooting*, pencarian lokasi, pembuatan anggaran dana, *casting*, perizinan, mencari kru inti dan tambahan, penyewaan alat, asuransi, hingga persiapan pasca-produksi dilakukan (hlm. 12). Sedangkan menurut Grove (2004), pra-produksi merupakan tahap riset berbagai teknik pembuatan film yang cocok untuk digunakan. Pada tahap ini juga biasanya masih mencari ide-ide yang menarik untuk diterapkan di film, memfinalisasikan naskah, dan juga mulai membuat perancangan dana. (hlm. 167).

Menurut Rea dan Irving (2010), selama tahap pra-produksi, sebuah tim akan mempersiapkan hampir semua elemen yang diperlukan dalam pembuatan film. Pada tahap ini semuanya harus dipastikan bisa dilakukan secara efektif dan efisien mungkin sebelum waktunya *shooting* tiba. Segala keputusan yang diambil dalam tahap ini adalah fondasi dari semua yang dibangun. Produser dan sutradara akan memiliki dan berbagi banyak tanggung jawab dalam tahap ini. Seorang produser akan bekerja keras untuk mengeksekusi rancangan kreatif yang dibuat oleh sutradara dengan disesuaikan pada bujet (hlm. 37).

Rea dan Irving juga mengatakan bahwa salah satu tujuan utama dari pra-produksi adalah untuk mengantisipasi segala kemungkinan terburuk yang bisa saja

terjadi saat waktu *shooting*. Tahap pra-produksi ini memberikan kita waktu untuk bersiap dan mengantisipasi agar seluruhnya bisa berada di bawah kontrol kita, kecuali beberapa hal seperti cuaca, dan lainnya. Dalam tahapan ini produser memiliki waktu untuk memilih aktor yang terbaik, menentukan lokasi yang tepat, atau terus mengulik naskah hingga seluk beluknya. Idealnya tahapan ini biasa memakan waktu antara dua hingga delapan minggu (hlm. 39).



Gambar 2.1. Bagan Tugas Produser dalam Tahap Pra-Produksi (Rea dan Irving, 2010)

Menurut Honthaner (2010), pra-produksi adalah tahapan yang digunakan untuk membuat rencana dan mempersiapkan segala keperluan *shooting* dan juga

keseluruhan proses pembuatan film. Di dalam tahapan ini ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh seorang produser, yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan finalisasi naskah bersama sutradara dan juga penulis naskah
2. Membuat jadwal dan rencana anggaran yang mencakup setiap tahapan produksi
3. Mencari kru
4. Melakukan *casting* pemeran
5. Mengadakan pertemuan dengan kepala tiap departemen dan membahas mengenai perkiraan biaya yang realistis
6. Menentukan keperluan penggunaan *visual effect*, *special effect*, peralatan khusus, dan juga *stunt* sesuai dengan kebutuhan naskah
7. Melakukan pencarian lokasi untuk *shooting*
8. Mempersiapkan segala perizinan, kontrak, dan juga dokumen yang diperlukan untuk *shooting* (hlm. 95)

### **2.3.2. Pra-Produksi Animasi**

Menurut Dinur (2017) tahapan pra-produksi adalah waktu untuk mendiskusikan segala ide, kebutuhan penggunaan efek visual (*VFX*), kebutuhan kreatif, serta kebutuhan *practical* beserta bujet yang diperlukan. Tahapan ini sangat penting agar persiapan menjadi semakin matang dan memiliki solusi yang spesifik. Dalam tahapan ini ide kreatif mulai dikembangkan ke dalam bentuk *storyboard*, *concept*

*art*, dan juga *previsualization (previs)*. Tahapan produksi animasi yang sesungguhnya seperti *VFX* itu baru dilakukan pada saat paska-produksi yaitu ketika sudah melakukan *shooting live-action* dan proses *editing* sudah sampai tahap *picture lock*. Sebelum tahapan tersebut dilakukan, proses pembuatan animasi atau *VFX* ini perlu melalui tahapan pra-produksi juga, sama seperti persiapan yang dilakukan sebelum produksi *live-action*. Pada tahapan ini para *animator* merencanakan dan mengembangkan semua hal yang diperlukan nantinya (hlm. 65).

Pembuatan *previs* dan *concept art* dilakukan pada tahapan awal pra-produksi animasi. Tahapan ini menjadi alat perencanaan dan juga pengembangan dari semua ide dan keperluan cerita. Dinur mengatakan bahwa *previs* atau *previsualization* adalah tahapan dimana pembuat film membuat desain *shot* baik untuk keperluan *shooting live-action* dan juga untuk pergerakan kameranya. Tahapan ini bertujuan agar dapat memperkirakan bagaimana para pemeran nantinya berinteraksi satu sama lain dan juga bagaimana *framing* mereka. Biasanya aktor asli dan elemen animasi akan diuji coba dengan menggunakan *dummies* khusus. *Previs* dapat dikatakan merupakan *storyboard* animasi dalam bentuk 3D (hlm. 66).

*Previs* menurut Dinur berfungsi sebagai referensi secara virtual yang biasanya sangat diperlukan oleh sutradara dan sinematografer film *hybrid live-action* animasi agar dapat memperkirakan dan merancang semuanya terlebih dahulu. Biasanya para *animator* hanya akan membuat model dasar dan bentuk animasi yang masih kasar untuk aspek-aspek penting saja. Perlu diperhatikan jika sebisa mungkin ketika *shooting* di lokasi jangan terlalu jauh dari *previs* yang sudah dibuat agar produksi lebih efisien dan efektif. *Previs* juga sangat bermanfaat untuk



menghemat budget karena dengan membuat *previs* terlebih dahulu sutradara beserta tim kreatifnya dapat memperkirakan seluruh posisi dan pergerakan dalam film dan menciptakan lingkungan *virtual*. Hal ini sangat diperlukan untuk film *hybrid* karena beberapa adegan yang memerlukan *CGI* tidak perlu terlalu difokuskan ketika *shooting* karena nantinya akan ditambahkan pada paska-produksi (hlm. 67).

Kemudian, proses selanjutnya dalam tahapan pra-produksi animasi adalah pembuatan *concept art*. Menurut Dinur, *previs* akan difokuskan kepada *timing* dan posisi, sedangkan *concept art* lebih difokuskan kepada *look* dari filmnya. Jika film *hybrid* ini membutuhkan karakter *CGI* tertentu maka *concept art* sangatlah penting dan lebih baik dimulai sejak dini. Para animator juga perlu membuat model, tekstur, dan karakter dengan disesuaikan pada *concept art* sebagai panduan. *Concept art* sangat penting untuk segala elemen imajiner pada film terutama dalam film *science-fiction*, fantasi, dan superhero (hlm. 67).

#### **2.4. Film Hybrid Live-Action Animasi**

Film *hybrid live-action* animasi sendiri merupakan sebuah film yang menggabungkan elemen *live-action* dengan animasi yang biasanya juga menampilkan interaksi antara keduanya secara bersamaan. Film *hybrid live-action* animasi ini biasanya memiliki karakter fiktif yang dibuat dengan cara diwakilkan oleh aktor lalu kemudian dianimasikan dan dimodelkan oleh animator. Di sinilah gunanya penggunaan efek visual (*VFX*) yang bertujuan untuk memadukan elemen *live-action* dan animasinya. Ada beberapa istilah yang serupa namun artinya berbeda, yaitu *VFX*, *special effects*, dan juga *Computer Generated Image (CGI)*.

*Special effects* adalah istilah yang merujuk kepada efek *real-life* yang digunakan secara praktikal dalam sebuah *set shooting* yang kemudian direkam oleh kamera. Sedangkan *visual effects (VFX)* menurut Dinur (2017) adalah manipulasi digital yang dilakukan pada *footage* hasil *shooting* dan dilakukan pada tahap paska-produksi. *VFX* adalah teknik yang digunakan untuk keperluan memanipulasi hal-hal tertentu yang diperlukan di luar *footage* hasil *shooting* untuk menciptakan suatu peristiwa atau latar suasana tertentu dengan bantuan *CGI* (hlm. 7).

Dinur juga menjelaskan bahwa *Computer Generated Image (CGI)* adalah salah satu bagian teknik dari *VFX*. *CGI* adalah sebuah visual virtual yang dibuat dan di-*render* dengan menggunakan *software* komputer lalu kemudian dikomposisikan ke dalam *footage* hasil *shooting* dengan cara digital. Selain menggunakan *CGI*, teknik *VFX* bisa saja hanya dengan memanipulasi *footage* hasil dari *shooting* yang kemudian dikombinasikan dengan *footage shooting* tambahan atau juga bisa dengan *still photos*. Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan untuk menggunakan *CGI* atau sekedar menggunakan teknik kombinasi *footage* karena penggunaan *CGI* membutuhkan biaya yang lebih mahal dan waktu pembuatan yang lebih lama karena lebih kompleks. Teknologi *CGI* ini memerlukan kreativitas, keahlian, pengalaman, serta keterampilan untuk dapat menguasainya (hlm. 8).

Menurut Finance dan Zwerman (2010), definisi dari *visual effect* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan dua atau lebih elemen dalam film digabungkan dalam satu gambar. *Visual effect* merupakan manipulasi gambar bergerak dengan cara *digital* dengan tujuan untuk menciptakan ilusi gambar

realistis yang sebenarnya tidak ada di dunia nyata. Teknik ini akan menggunakan *digital imaging*. Dengan melakukan *digital imaging*, dua subjek atau lebih yang terbentuk dari media berbeda dibuat seolah-olah dipotret berbarengan. *Visual effect* sudah mulai digunakan pada tahun 1890-an, ketika teknologi kamera masih menggunakan gagang kamera kayu yang perlu diputar. Pada jaman itu, jika ada sebuah *shot* yang memerlukan pengerjaan tambahan di paska-produksi dengan menggunakan mesin *printer* optik maka itu disebut sebagai *special effect photography*. *CGI* terus berkembang hingga karakter dan *set* terlihat lebih realistis dengan menggunakan teknik tiga dimensi (3D) (hlm. 3-4).

Menurut Champoux (2005), film *live-action* merupakan film yang menampilkan dunia nyata yang biasanya menggunakan aktor dan aktris langsung. Sedangkan film animasi merupakan film yang memiliki fantasi tersendiri yang mampu menunjukkan dunia fantasi yang sebenarnya tidak ada. Di dalam film animasi, pembuat film dapat mengontrol semua aspek visual yang terdapat di layar seperti *style* gambar, kepribadian karakter, adegan, *timing action*, musik, suara, *color grading*, dan yang lainnya (hlm. 50-51). Kemudian Bruckner (2015) mengatakan bahwa ada parameter yang menunjukkan karakteristik film *hybrid live-action* animasi tanpa perlu mengacu terlalu detail ke teknis pembuatannya. Karakteristik utama dari sebuah film *hybrid* ada pada penanda visual yaitu adanya interaksi antara teknik *live-action* dan animasi. Interaksi antara teknik *live-action* dan animasi ini dapat terlihat dari gambaran (*shot*) tunggal hingga teknik montase (hlm. 23).