



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Sutradara**

Suatu orkestra memiliki konduktor yang memimpin jalannya pertunjukan. Hal yang sama berlaku bagi suatu film yang memiliki sutradara sebagai pemimpin berjalannya film tersebut. Sutradara harus memiliki ide yang kuat terkait manusia. Ia harus bisa menelaah dan mengekspresikan manusia dalam karyanya. Tidak bisa dipungkiri bahwa setiap karya film harus memiliki unsur kemanusiaan di dalamnya. Ia juga harus mampu mengkoordinasi tim kreatif untuk memproduksi karya gambar bergerak (Rabiger, 2013, hlm. 4).

Menurut Rabiger (2013), seorang sutradara harus mampu mengidentifikasi topik yang akan ia bahas, *style* artistiknya, visi, dan juga kepercayaan dalam membuat film. Berbagai aspek ini akan menjadi acuan untuk memahami pengalaman menonton yang didapatkan oleh penonton. Aspek ini juga akan membantu menciptakan *authorship* dari sutradara itu sendiri (hlm. 10).

Sutradara bertanggung jawab untuk menerjemahkan naskah ke dalam bentuk audio visual sehingga terciptalah film. Ia adalah orang yang bertanggung jawab dalam seluruh elemen kreatif dari awal sampai film dirampungkan. Hal yang perlu diperhatikan seorang sutradara, bersama dengan penulis naskah dan editor adalah menyampaikan cerita secara efektif, jelas, dan kuat. Setiap sutradara datang dengan latar belakang yang berbeda-beda, membuat mereka memiliki kepribadian

dan ciri khas masing-masing ketika menyutradarai film (Dancyger, 2006, hlm. 3-11).

Dancyger (2006) berhasil menyimpulkan sepuluh hal penting yang perlu diperhatikan oleh seorang sutradara. Menurutnya, pembuatan sebuah film adalah kolaborasi antara sisi kreatif dan manajerial. Oleh sebab itu penyutradaraan tidak sebatas mengurus masalah kreatif dan visual. Sutradara harus mampu berkomunikasi dengan baik dengan tim kreatif dan manajerial. Pendekatan *leadership* yang berbeda di setiap film, bisa menjadi langkah yang efektif untuk menggarap setiap filmnya. Kemampuan mengambil keputusan, serta persiapan menjadi elemen yang penting untuk dimiliki oleh seorang sutradara. Penyutradaraan meliputi hal teknis, intelektual, emosional, dan juga kreatif. Aktor adalah kunci kesuksesan sebuah film, termasuk tokoh yang kuat, serta cerita yang mampu disampaikan dengan baik. Poin terakhir berkaitan dengan teknologi yang bukan menjadi solusi dalam menyutradarai. Seorang sutradara tidak boleh mengandalkan teknologi dalam menyutradarai. Hal yang terpenting adalah intuisi mereka sebagai seorang sutradara (hlm. 3-11).

Weston (1999) menyebutkan bahwa tanggung jawab utama sekaligus hak istimewa dari seorang sutradara adalah menceritakan cerita. Hal ini berarti ia harus menemukan seluruh struktur dari sebuah naskah, mengatur *event* sehingga semuanya bisa tersampaikan secara baik dan tak terelakkan. Selain itu, sutradara juga merupakan sosok yang memberikan arahan pada aktor sehingga aksinya mampu menciptakan *event* tersebut. Aktor memiliki tanggung jawab sekaligus hak istimewa untuk menciptakan perilaku yang paling jujur ketika mengikuti arahan

dari sutradara, sekaligus memenuhi kebutuhan naskah. Sutradara harus mengerti akting dan aktor lebih dari aktor itu sendiri. Sutradara berdiri di sisi pengamat untuk mengamati aktor. Kesuksesan dan tanggung jawab besar yang harus dipegang oleh sutradara adalah ketika ia memutuskan kapan ia harus mengatakan “ok” atau “ulang”. (hlm. 7-9).

## **2.2. Tokoh**

Tokoh atau karakter adalah suatu kondisi yang terhubung pada ruang, waktu, serta biasanya terpengaruh oleh kebutuhan dan keinginan. Tokoh memiliki tempatnya sendiri dalam sebuah cerita naratif yang merupakan rangkaian peristiwa terkait, terjadi dalam kerangka spasiotemporal, serta bertujuan untuk mencapai penyelesaian. Secara umum, resolusi tokoh terletak pada pemenuhan kebutuhan atau keinginan dari tokoh. Aristotle (dalam Botz-Bornstein dan Stamatellos, 2018) mengatakan bahwa naratif berbanding sejalan dengan *a knot to untie*. Metafora ini mewakili tokoh yang berusaha memenuhi kebutuhan atau keinginannya (Botz-Bornstein dan Stamatellos, 2018, hlm. 145).

Menurut Henderson (dalam Sari, 2017), tokoh atau karakter adalah orang yang diciptakan untuk menghuni cerita terkait. Tokoh harus nyata sesuai dengan konteks cerita serta konsisten mengikuti apa yang terjadi pada mereka di dalam cerita. Menurut Boggs dan Petrie (dalam Sari, 2017) tokoh dalam film terdapat tiga jenis yaitu tokoh stok dan stereotip, tokoh statis/dinamis, serta tokoh *flat/round*. Tokoh stok, statis, dan *flat* memiliki pengaruh yang kecil dalam film, sedangkan tokoh stereotip, dinamis, dan *round* memiliki peran yang lebih besar dalam film.

Adapun menurut Gordon dan Kushner (dalam Sari, 2017), terdapat 8 tipe karakterisasi tokoh yaitu melalui penampilan, dialog, aksi eksternal, aksi internal, reaksi terhadap tokoh lain, *dramatic foils*, karikatur dan leitmotif, serta pemilihan nama (hlm. 16-18).

Menurut Proferes (2008), walaupun film terjadi di masa sekarang, tokoh sudah dibentuk sejak lama. Setiap elemen yang membentuk karakter sudah ada terlebih dahulu sehingga dapat membentuk karakter tersebut. Warisan genetik, pengaruh keluarga, kondisi sosial dan ekonomi, pengalaman hidup, dan yang lainnya, mempengaruhi kehidupan tokoh. Beberapa hal esensial akan sangat mempengaruhi tokoh dan juga cerita dalam film terkait, beberapa hal lainnya justru lebih baik tidak terlalu mempengaruhi kehidupan tokoh. Dalam salah satu studinya terhadap buku catatan Kazan, Proferes mengatakan bahwa tokoh tidak hanya berpusat pada tokoh itu sendiri, melainkan bagaimana psikologi tokoh dapat ditransformasi ke dalam perilaku yang bisa ditonton oleh orang lain. Penyutradaraan kemudian mengambil peran bagaimana mengubah unsur psikologi tokoh menjadi perilaku tokoh (hlm. 14-15).

### **2.3. Penyutradaraan Aktor**

Menurut Weston (1999), aktor adalah orang yang memiliki tanggung jawab sekaligus hak untuk menjalankan dan memenuhi kebutuhan naskah. Sebagai seseorang yang menjalankan aksinya, aktor membutuhkan mata orang lain untuk mengamati dan mengambil tanggung jawab sepenuhnya untuk mengarahkan. Maka dari itu, ia memerlukan sutradara yang mampu mengukur tingkat “ok” yang

diharapkan serta terus berusaha agar aktor bisa mencapai titik tersebut. Selain itu, sutradara yang baik harus mengerti dan menjadi sosok yang paling paham terhadap naskah sehingga mampu mengarahkan aktor dengan baik (hlm. 10).

Menurut Stanislavski (2012) persiapan penyutradaraan aktor terhadap satu tokoh tertentu terbagi ke dalam 3 periode besar yaitu: mempelajari, membangun kehidupan dari tokoh, serta menerapkannya dalam bentuk fisik.

#### 1. Mempelajari.

Periode pertama memiliki beberapa langkah yang harus dilalui dalam mempersiapkan penyutradaraan aktor. Langkah itu antara lain:

##### a. *First impression*/kesan pertama.

Kesan ini menjadi stimulus terbaik untuk kebutuhan artistik. Ketika seseorang membaca untuk pertama kali, ia mampu merasakan kesan yang tidak terduga dan langsung, menyisakan tanda tertentu bagi aktor. Kesan pertama ini dapat dianalogikan sebagai biji. Sama halnya dengan tumbuhan, maka langkah awal untuk bisa bertumbuh adalah melalui biji. Ketika aktor sudah memiliki kesan awal yang kuat, maka biji ini akan menjadi bakal yang baik untuk bisa masuk ke tahap-tahap berikutnya. Untuk bisa mendapatkan kesan pertama yang baik, maka kesan ini harus masuk ke dalam pikiran serta menyentuh bagian dalam dari diri aktor terkait. Pendapat dan pengaruh dari orang lain terkait naskah maupun tokoh akan sangat mempengaruhi aktor. Hal ini bisa diatasi dengan memiliki kesan pertama yang kuat sehingga kesan yang murni ini tidak terpengaruh oleh faktor-faktor eksternal. Langkah pertama ini dapat dilakukan dengan membiarkan aktor merasakan

apapun untuk dirinya sendiri, menyimpan emosinya, materi spiritualnya, refleksi pribadinya, sampai perasaannya menjadi konkrit dan unsur kreatif dari diri dan tokohnya menjadi *solid*. Pendapat orang lain hanya akan menjadi tambahan untuk pikiran aktor, tanpa mengganggu emosi pribadinya. Pada proses pembacaan naskah yang pertama, peran harus disampaikan secara *simple*, jelas, lengkap dengan pemahaman fundamental dan esensinya, serta kalimat utama yang mendasari perkembangan naskah. Naskah harus dibaca berulang kali, dengan setiap pembacaannya harus mengacu pada apa yang sudah terbangun di pembacaan sebelumnya (hlm . 2-3).

b. Analisis.

Proses ini akan membawa aktor untuk lebih memahami tokoh yang akan dimainkan. Dalam seni, hal yang berjalan adalah perasaan, bukan pikiran. Peran utama dalam seni terletak pada perasaan. Apabila dihitung dalam skala satu sampai sepuluh, maka perasaan memainkan peran sebanyak sembilan dari sepuluh, sedangkan pikiran hanya memiliki porsi satu dari sepuluh. Proses analisis ini meliputi banyak hal seperti analisis dari karya penulis sebelumnya, mencari material/komponen spiritual yang terdapat dalam karya kreatif, melakukan *self-analysis*, mempersiapkan jiwa aktor untuk menunjang emosi kreatif baik yang ada di tahap *conscious* maupun *unconscious*, serta mencari stimulus kreatif yang mampu mendorong kegembiraan.

Proses *self-analysis* meliputi materi-materi yang terdapat dalam diri aktor itu sendiri seperti tempat hidupnya, memori personal yang berkaitan dengan lima panca indra, memori emosi, memori intelektual, serta perasaan yang mirip dengan perasaan tokoh. Stimulus kreatif kemudian menjadi penting juga untuk dianalisis karena mampu menciptakan *bit* baru yang hidup, menciptakan *spirit* dari tokoh yang diperankan. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa perasaan memegang porsi yang paling utama dalam sebuah karya seni. Dalam konteksnya dengan aktor, maka kejujuran emosi, perasaan yang cocok dengan keadaan menjadi penting untuk terus diperjuangkan. Emosi dan perasaan bisa diraih melalui sisi *unconscious* dalam diri kita, dalam kata lain, intuisi kreatif juga akan diperoleh melalui *unconscious*. Namun, satu-satu hal yang bisa kita lakukan untuk mencapai tahap *unconscious* adalah melalui *conscious*. Analisis harus dilakukan melalui pikiran, kemudian dengan bantuan stimulan, maka selanjutnya sisi intuisi kreatif atau bagian *unconscious* akan bekerja (Stanislavski, 2012, hlm. 3-5).

c. Mempelajari keadaan eksternal.

Langkah ini dapat dilakukan dengan menjabarkan fakta-fakta dari setiap keadaan. Ketika aktor telah mempelajari naskah, ia bisa menuliskan kembali fakta-fakta yang ada, urutannya, serta koneksi fisik eksternal yang terlihat. Hal ini akan membantu lebih memahami tokoh yang akan diperankan. Langkah keempat adalah menaruh kehidupan ke dalam keadaan eksternal. Fakta yang telah dikumpulkan sebelumnya harus



ditransformasikan menjadi sebuah kehidupan. Tentunya transformasi ini didukung oleh imajinasi artistik. Imajinasi akan menjadi menarik karena aktor akan memikirkan kehidupan yang ia impikan. Hal ini akan menjadikan imajinasi itu hidup, diadaptasi, serta aktor bisa menemukan kualitas yang menggairahkan, yang menyentuh sisi dalam dirinya. Cara mudah untuk menciptakan kehidupan imajinasi adalah melalui gambar serta suara. Terdapat dua jenis imajinasi, yaitu imajinasi pasif dan aktif. Imajinasi yang diharapkan dari seorang aktor adalah imajinasi aktif. Imajinasi ini akan membawa aktor untuk merasakan “*being*”, membuatnya untuk secara natural bergerak, memiliki keinginan, melakukan usaha, berusaha meraih suatu tujuan (hlm. 5-9).

d. Menciptakan keadaan batin.

Imajinasi aktor harus aktif. Ia harus bisa memetakan “*I am*” di mana ia merasakan kehidupan tokoh. Kesalahan utama dari aktor adalah mereka meyakini bahwa mereka hidup dalam situasi tertentu, tapi mereka tidak merasakannya. Ketika aktor tidak benar-benar merasakan, maka akting yang terjadi akan mengarah pada akting yang mekanis, terpaksa. Menciptakan keadaan batin yang *solid* kemudian akan membantu aktor untuk menunjukkan kejujuran emosinya dengan cara yang paling natural. Ketika fakta serta keadaan eksternal dan internal sudah dipahami, maka selanjutnya langkah yang bisa ditempuh adalah menilai fakta yang ada. Rangkaian fakta yang dituliskan hanya akan menjadi fakta yang kering dan tidak hidup. Fakta-fakta itu bisa kita ukur dan kita taksir lagi, membuat

mereka hidup. Berkembang menjadi *event* yang terus semakin menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu adanya pemahaman lebih, penggalian lebih terhadap keadaan eksternal maupun fakta-fakta yang ada, sehingga mampu memperkaya keadaan internal. Hal yang perlu menjadi catatan adalah, fakta-fakta harus terus dievaluasi ulang karena emosi internal terhadap suatu fakta tidak akan selalu sama dengan stimulus kreatif yang sama (Stanislavski, 2012, hlm 9-15).

## 2. Membangun kehidupan dari tokoh.

Tahap ini adalah tahap kreasi, di mana terdapat ketulusan emosi, inti dari sebuah peran, penggambaran batin, dan kehidupan spiritual. Dorongan kreatif akan diikuti dengan dorongan yang berujung pada sebuah aksi. *Scenic action* bukan semata-mata berjalan, bergerak, berpindah, tapi lebih mengarah pada pergerakan batin dan dorongan internal. Aktor tidak berpura-pura hadir, bukan sesuatu yang eksternal, melainkan lebih internal, non fisik, sebuah aktivitas spiritual. Ketika aktor berada di atas panggung, perlu dicatat bahwa semua keinginan, aspirasi, serta aksi yang dilakukan harus berasal dari diri aktor sebagai seniman kreatif, bukan karena mengacu pada apa yang tertera di atas kertas. Aktor bisa mengikuti arahan dari sutradara dan mengeksekusinya secara mekanis, namun pengalaman dari perannya harus muncul dari keinginan dalam dirinya, menjadi alam natural dari aktor (Stanislavski, 2012, hlm. 16-18).

Objektif kreatif menjadi motivasi pendorong yang membawa aktor menuju arah yang tepat. Objektif yang bergerak secara tidak sadar, emosional, mengambil bagian dalam perasaan aktor, adalah objektif kreatif yang terbaik.

Pikiran hanya akan mengevaluasi hasil dari perilaku objektif tersebut. Untuk memenuhi rangkaian objektif yang ada, aktor harus merasakan menggunakan hati, menggunakan bagian dalam dirinya, berusaha memahami perasaan dan pikirannya. Satu kesalahan yang sering terjadi adalah aktor hanya akan menjadi tokoh apabila ia sedang mengucapkan dialognya. Beberapa komponen lain yang harus diolah antara lain *the score of a role, inner tone, superobjective and through action*, serta *superconscious*. *Inner tone* berarti aktor harus mencari kebahagiaan, keinginan, aspirasi, dan aksi yang jujur dari dalam dirinya. Hal ini biasa disebut sebagai *germ of feeling*. Ketika melodi dan simfoni dapat dimainkan dalam berbagai kunci, *tone* dari kunci minor atau mayor yang akan mempengaruhi perasaan ketika musik itu dimainkan. Hal yang sama juga berlaku dalam akting. *Super objective* menjadi dasar dari setiap tingkah laku dan keputusan yang diambil tokoh. *Super objective* ini menjadi fondasi dasar dari kehidupan tokoh, menjadi representasi dari tujuan kreatif dan aksi kreatif. *Superconscious* berkaitan dengan perasaan dan emosi dari aktor. Ketika aktor mampu mengesampingkan sisi *consciousnya*, maka ia akan mengedepankan sisi *superconscious* yang jujur sebagai seorang manusia (Stanislavski, 2012, hlm. 20-29).

### 3. Penerapan dalam bentuk fisik.

Seluruh keinginan, hasrat, aspirasi, *objective* yang telah disebutkan sebelumnya, akan tergambarkan melalui bentuk fisik. Transformasi dari seluruh kondisi internal menjadi bentuk fisik adalah langkah terakhir yang dilalui aktor dalam berakting. Aktor memerlukan bantuan mata, wajah, mimik, kata-kata,

intonasi, ucapan, gestur, serta pergerakan. Tanpa sadar, aktor akan mulai berakting, menggerakkan fisik dan tubuhnya untuk mengekspresikan isi pikiran dan perasaan dari aktor (hlm. 30-37).

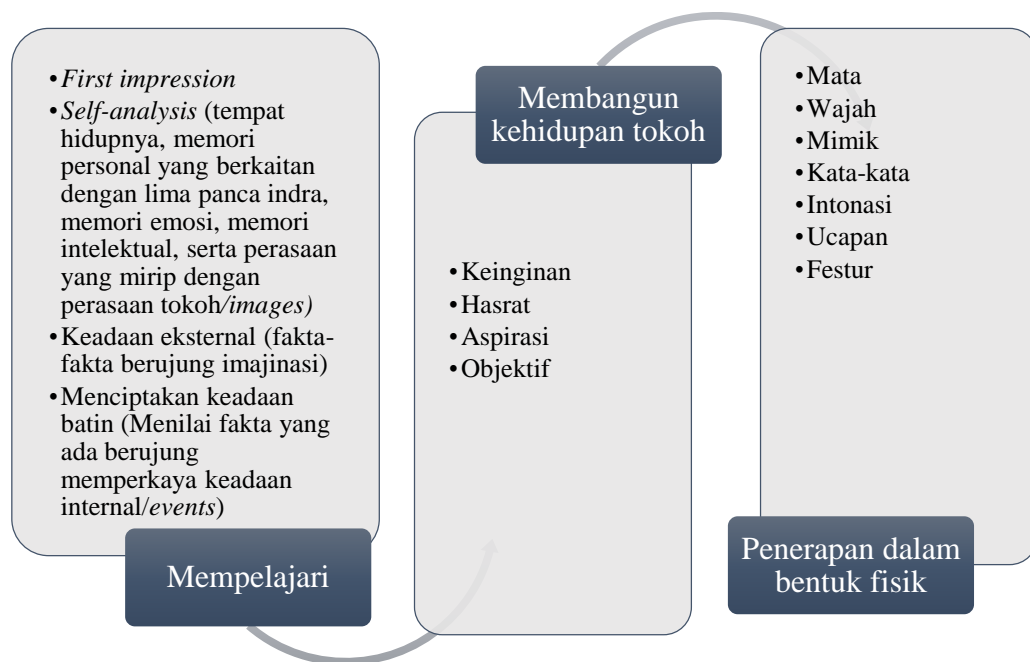


Diagram 2-1. Teknik Penyutradaraan Aktor menurut Stanislavski.

(sumber: dokumentasi pribadi)

Satu catatan penting terkait *eye contact* yang dikemukakan oleh Tucker (2003) adalah berhati-hatilah dengan *eye-to-eye contact*. Hal ini akan membuat pemain berhenti dalam melakukan akting yang baik. Ketika seseorang sedang berbicara dengan orang lain, ia cenderung untuk menunjukkan sisi terbaiknya, berusaha untuk disukai, dan seterusnya. Hal ini akan menghambat pemain untuk menunjukkan apa yang sebenarnya ia rasakan pada saat itu. Melihat satu sama lain akan menghancurkan perasaan tersebut. Salah satu cara agar pemain bisa melakukan *eye-to-eye contact* adalah dengan melihat *through his head*. Hal ini

membiarkan pemain untuk melakukan kontak mata melewati tengkorak pemain lainnya. Dengan demikian, seringkali kita melihat *blocking* aktor yang saling membelakangi ketika melakukan percakapan (yang seringkali tidak terjadi di dunia nyata), tapi justru posisi tersebut sangat berhasil ketika ada di film (hlm. 144-145).



Gambar 2-1. *Looking through his head.*

(sumber: Tucker, 2003, hlm. 142)

Menurut Weston (1999), terdapat 5 komponen yang bisa digunakan untuk menyutradarai aktor. Komponen ini antara lain: *action verbs*, fakta, *images*, *events*, serta *physical tasks*.

1. *Action verbs*.

Merupakan kata kerja di mana tokoh melakukan sesuatu terhadap tokoh lainnya. *Action verb* ini akan efektif digunakan untuk menggantikan bentuk arahan berupa emosi, perilaku, besaran energi, cara membaca, maupun bentuk lainnya yang berorientasi pada *result directing*.



Gambar 2-2. Contoh tingkatan *action verbs*.

(sumber: Life, 2020, hlm. 19)

2. Fakta.

Digunakan ketika menyutradarai aktor untuk menggantikan arahan psikologis, penjelasan tambahan, *judgement*, serta perilaku.

3. *Images*.

Mengacu pada kelima panca indra manusia meliputi apa yang dilihat, didengar, dirasa, dicium, serta disentuh. Memori dari penggambaran ini akan memudahkan aktor untuk memahami tokoh yang akan dia perankan.

4. *Events*.

Mengarah pada *emotional event* seperti perkelahian, penawaran, dan yang lain.

#### 5. *Physical tasks*.

Sama seperti yang dikatakan Stanislavski, Weston juga mengatakan bahwa unsur psikologis yang dimiliki oleh aktor bisa terlihat hasilnya melalui bentuk fisik ini. Ketika aktor sedang kesulitan, maka pengarahan yang paling sederhana dan paling terlihat bentuk fisiknya akan lebih baik (hlm. 33-49).

### 2.4. *Flow* Penyutradaraan Aktor

Adapun langkah-langkah yang biasa dilakukan seorang sutradara sebelum melakukan proses syuting, terkait dengan aktor. Menurut DeKoven (2006), sutradara biasanya melakukan proses *casting* dan *rehearsal* sebelum akhirnya sampai di tahap syuting. Beberapa sutradara biasanya ingin menggunakan waktu satu sampai dua minggu sebelum syuting untuk melakukan *rehearsal*. Beberapa sutradara lain memilih untuk melakukan *rehearsal* langsung pada saat syuting (hlm. 101). Secara umum, proses *rehearsal* dimulai dari proses *table reading* di mana seluruh tim berkumpul mengelilingi meja untuk melakukan *first reading*. Seluruh tim ini berlaku untuk seluruh kru dan pemain. Tahap ini juga digunakan sebagai tahap perkenalan di mana bisa dijadikan kesempatan untuk saling mengenal satu sama lain, bergerak dari ranah sebatas kenalan menjadi kolaborasi. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah memperkenalkan satu orang dengan orang yang lainnya, mengatur suasana/emosi dan *tone* yang diinginkan, serta mengucapkan sepatah dua patah kata kepada seluruh kru dan pemain sebelum proses *reading* berlangsung. Ketika proses *rehearsal* berlangsung, maka penata

artistik dan kru dalam sebuah produksi seharusnya sudah selesai mengatur dan membangun set maupun sedang dalam penyelesaian. Apabila memungkinkan, memiliki model set, *location stills*, maupun sketsa akan sangat membantu untuk diperlihatkan ketika pertemuan pertama ini. Selain itu, penyampaian akan *throughline* juga penting untuk memastikan seluruh kru dan pemain sedang membuat film yang sama, disertai dengan *feedback* maupun pertanyaan terkait naskah (hlm. 101-104).

Langkah selanjutnya yang bisa dilakukan oleh sutradara adalah melakukan sesi privat bersama satu per satu pemain. Sesi ini akan membantu tiap pemain untuk berfokus pada tugasnya mewujudkan peran yang dia mainkan. Setelah itu akan ada *scene-by-scene rehearsal* di mana *rehearsal* ini biasa memakan tiga minggu kali delapan jam sehari, diikuti dua belas jam per hari untuk menggali setiap layer, mencapai keputusan final, serta meluruskan kebutuhan teknis. Selanjutnya terdapat *dress rehearsal* di mana sutradara dan aktor membahas performa dan *preview* diikuti dengan catatan dari sutradara. Setelah sebelumnya sutradara dan pemain membahas mengenai *throughline*, maka selanjutnya yang perlu dibahas adalah *scene need*, lalu *backstory* (hlm. 104-109).

Terlalu lama duduk di meja juga harus menjadi perhatian. Perlu adanya pergerakan fisik atau *staging* yang muncul secara organik dari aktor untuk mencapai *wantnya*. Dengan demikian, aktor bisa bergerak sesuai dorongan internal tanpa intervensi terlebih dahulu dari faktor eksternal. Beberapa informasi terkait *scene* seperti letak pintu, jendela, *props*, dan yang lain bisa diberitahukan kepada pemain untuk dijadikan pertimbangan pergerakan fisik. Selanjutnya yang akan



dilakukan oleh pemain adalah *doing*. Ketika sutradara melihat suatu aksi yang ingin kembali dicapai, ia bisa mencatatnya di naskah. Hal ini akan membantu untuk menyutradarai aktor untuk memberikan efek yang kurang lebih mirip (DeKoven, 2006, hlm. 109-113).

Menurut DeKoven (2006), ia biasanya menghabiskan satu minggu atau beberapa hari untuk mendiskusikan karakter dan peran bersama dengan pemain. Ia akan menggunakan hari pertama dan keduanya untuk mendiskusikan naskah dan juga tokoh yang akan diperankan di setiap *scene*. Selain itu, pemain juga lebih baik untuk melakukan pemeranan secara berdiri, bergerak, dan berlakon sesuai dengan *outline* dari naskah. Hal ini bertujuan agar pemain bisa mencari kebiasaan tokoh serta merasakan *moment-to-moment* dari *scene* yang berkaitan. Adapun aturan perserikatan mengizinkan delapan jam perhari dengan potongan makan siang selama lima hari per minggu untuk dapat menggunakan waktu yang cukup guna bereksperimen, mencoba banyak hal, dan menyelesaikan semua pertanyaan maupun masukan. Berkaitan dengan improvisasi, hal ini bisa terjadi ketika sedang melakukan *rehearsal* maupun ketika syuting berlangsung, namun tidak ada aturan pasti apakah pemain boleh atau tidak boleh melakukan improvisasi tersebut (hlm. 130-132).

Menurut Rabiger, pertemuan pertama antara sutradara dengan pemain sebaiknya diawali dengan kontak fisik seperti berjabat tangan, berpelukan, maupun bentuk kontak fisik lainnya untuk membangun kepercayaan satu sama lain. Setelah itu, mulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan, lalu biarkan pemain menemukan tokohnya sendiri. Setelah perkenalan pertama selesai dilakukan, maka

sutradara bisa menentukan jadwal untuk melakukan pertemuan *one-on-ones* untuk berdiskusi lebih lanjut. (Rabiger, 2013, hlm. 223-224)

## **2.5. Protokol COVID-19**

COVID-19 mulai terjadi di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Kasus COVID-19 terus bertambah dari hari ke hari, membuat berbagai kegiatan harus dibatasi pelaksanaannya. Menanggapi kasus COVID-19 yang terus marak, beberapa pedoman keselamatan dibuat untuk menjadi acuan agar proses produksi bisa terus berlangsung. Adapun beberapa pedoman keselamatan yang secara umum harus dilakukan setiap orang adalah mencuci tangan, menjaga jarak, dan memakai masker.

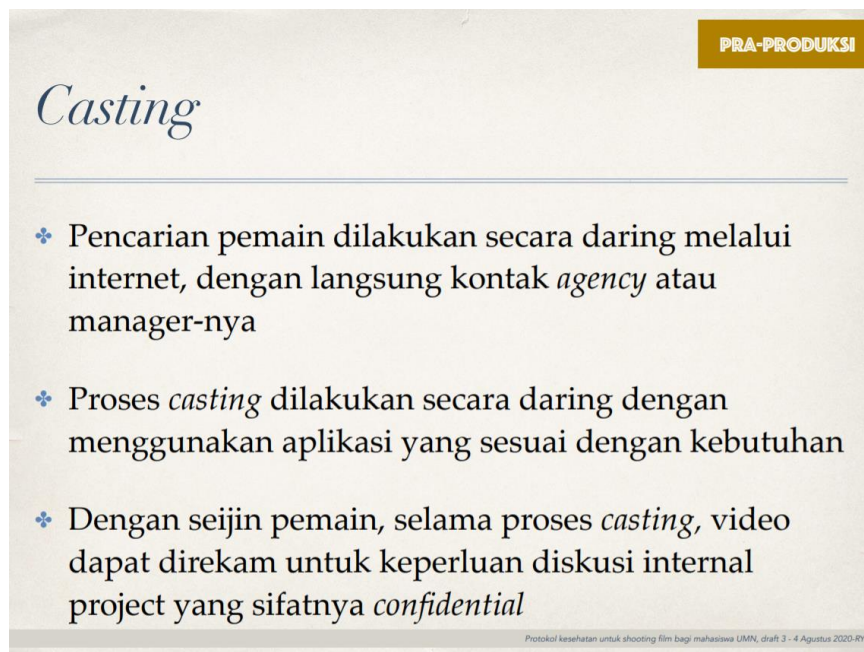
Berdasarkan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020) yang mengeluarkan KMK RI No. HK.01.07 tentang protokol kesehatan bagi masyarakat di tempat dan fasilitas umum dalam rangka pencegahan dan pengendalian *corona virus disease* 2019 (COVID-19), masyarakat diharuskan untuk melakukan perubahan pola hidup baru (*new normal*) agar dapat hidup produktif dan terhindar dari penularan COVID-19. Bagi jasa ekonomi kreatif meliputi subsektor film animasi video harus menerapkan protokol khusus kesehatan seperti memastikan seluruh pihak yang terlibat ada dalam kondisi yang sehat, mengatur jarak minimal satu meter, melakukan pembersihan dan desinfektan, meminimalisir kegiatan yang menimbulkan kerumunan, dan yang lainnya (hlm. 6-56).

Adapun panduan protokol khusus yang dibuat demi kelangsungan proses produksi. Lionsgate (2020) mengatakan bahwa terdapat empat langkah utama yang

harus dilakukan untuk bisa kembali melakukan produksi. Keempat langkah itu adalah menjaga jarak, melakukan sanitasi, taat pada *mandatory*, serta mengikuti perubahan menuju era baru produksi film. Berkaitan dengan menjaga jarak, setiap orang harus menjaga jarak sejauh enam kaki, tidak boleh melakukan kontak fisik serta menyentuh wajah, menambah jarak kosong antara pemain dan kru, semua orang harus memakai masker dan sarung tangan, menerapkan sistem POD, serta tidak boleh ada pengunjung. Berikutnya, kru produksi harus menyiapkan posko sanitasi yang menyediakan *hand sanitizer*, pemain dan kru diharuskan mencuci tangan secara rutin, menyiapkan lap desinfektan serta masker dan sarung tangan, seluruh barang produksi yang sering disentuh harus didesinfektan secara berkala. Poin berikutnya terkait taat pada *mandatory* berhubungan dengan gejala-gejala COVID-19 yang apabila terdeteksi, mengharuskan pemain atau kru beristirahat di rumah. Selain itu, pemain dan kru juga harus melalui cek suhu tubuh sebelum memasuki set. Langkah terakhir yang harus dilakukan adalah kesadaran untuk mengikuti perubahan menuju era produksi film yang baru, yang berfokus pada keamanan dan kenyamanan pemain dan kru (hlm. 2).

UMN juga menerapkan hal yang mirip seperti yang tertera di atas. Prodi Film UMN (2020) mengatakan bahwa kru dan pemain wajib menjaga jarak minimal satu meter dengan yang lain, mengenakan masker, serta mencuci tangan dengan air mengalir dan sabun. Beberapa barang yang wajib dibawa setiap kru selama proses syuting antara lain stok masker wajah yang baru dan higienis, *hand sanitizer*, tisu basah, *disinfectant spray*, serta stok baju ganti yang bersih. Proses pra-produksi harus dilakukan secara daring. Analisis skenario dilakukan secara daring serta

daftar analisis set, properti, kostum, dan yang lain disiapkan secara daring. *Script conference* juga harus dilakukan secara daring, begitu pula dengan proses *casting*. Seluruh kegiatan pra-produksi lain seperti pelaksanaan *hunting*, *PPM*, *rehearsal*, *custom fitting*, serta *makeup* dan *hairstyle test* sebisa mungkin dilakukan secara daring. Beberapa kegiatan lain seperti *recce* dan *testcam* boleh dilakukan secara *offline* dengan jumlah kru yang sedikit dan tetap mengikuti protokol yang ada.



Gambar 2-3. Protokol *Casting*.  
(sumber: Prodi Film UMN, 2020)

**PRA-PRODUKSI**

## *Big Reading*

- ❖ *Big Reading* sebagai tahap *reading* pertama, melibatkan sutradara, astrada 1 dan produser, dilakukan secara daring
- ❖ Dengan seijin pemain, selama proses *Big Reading*, video dapat direkam untuk keperluan diskusi internal project yang sifatnya *confidential*
- ❖ Evaluasi *Big Reading* dilakukan secara daring dengan kru inti (produser, sutradara, *acting coach* (jika ada) dan astrada 1) dan hasil evaluasi di distribusikan ke kru terkait secara daring, sebagai bahan utama proses *reading* selanjutnya

Protokol kesehatan untuk shooting film bagi mahasiswa UMN, draft 3 - 4 Agustus 2020-RYD

Gambar 2-4. Protokol *Big Reading*.

(sumber: Prodi Film UMN, 2020)

**PRA-PRODUKSI**

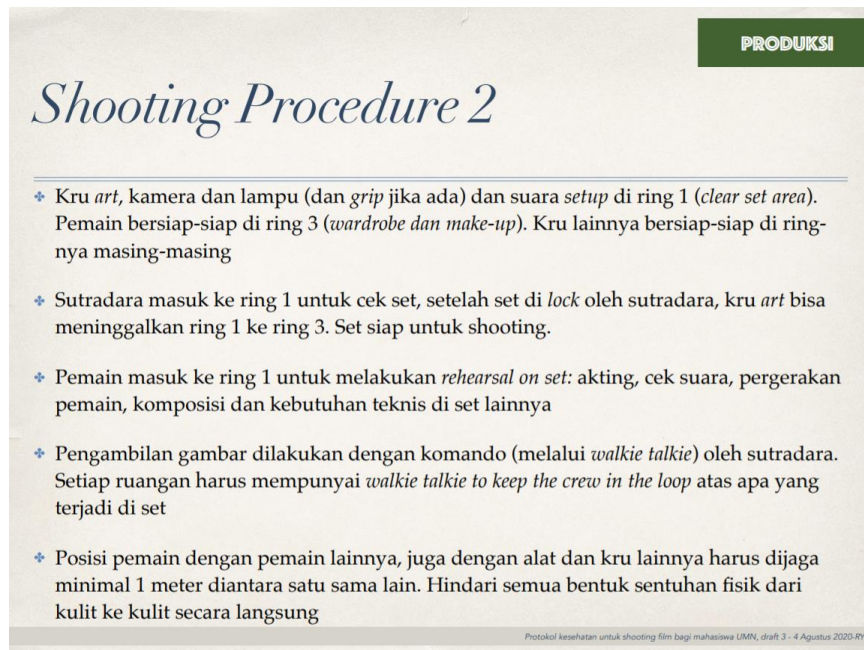
## *Rehearsal*

- ❖ *Rehearsal* atau latihan melibatkan sutradara dan atau astrada 1 dilakukan secara daring
- ❖ *Rehearsal* yang membutuhkan pertemuan fisik (latihan fisik untuk karakter atau adegan tertentu) dapat diatur oleh astrada 1 dan manager produksi untuk dilakukan secara *offline*, dengan seijin dosen mata kuliah pengampu
- ❖ Dengan seijin pemain, selama proses *rehearsal*, video dapat direkam untuk keperluan diskusi internal project yang sifatnya *confidential*
- ❖ Evaluasi *rehearsal* dilakukan secara daring dengan kru inti (produser, sutradara, *acting coach* (jika ada) dan astrada 1) dan hasil evaluasi menjadi bahan proses penyusunan jadwal shooting

Protokol kesehatan untuk shooting film bagi mahasiswa UMN, draft 3 - 4 Agustus 2020-RYD

Gambar 2-5. Protokol *Rehearsal*.

(sumber: Prodi Film UMN, 2020)



Gambar 2-6. Protokol *Shooting*.

(sumber: Prodi Film UMN, 2020)

## 2.6. *Teaser*

*Teaser* berguna untuk menimbulkan *awareness* dari para calon penonton dengan meningkatkan rasa penasaran dan perhatian. Melalui *teaser* berbagai pertanyaan akan muncul, alih-alih jawaban. Secara garis besar, terdapat dua jenis *teaser* yaitu *teaser* yang berisi cuplikan film dalam bentuk *montage* serta *teaser* yang dibuat seperti metamisteri. Secara garis besar, *teaser* kurang lebih berdurasi 1 menit yang menunjukkan suasana/emosi serta *tone* dari film. *Teaser* harus mampu menangkap esensi penting dari sebuah film tanpa menampilkan potongan kronologis dari cerita (Zeiser, 2015, hlm. 268).

Menurut Kerrigan (2010) *teaser* bisa tersusun atas *scene* yang umum dalam film disertai dengan beberapa karakter serta perkembangan plot. *Teaser* biasanya diproduksi sebelum memproduksi film, sehingga sangat jarang struktur naratif yang jelas akan bisa ditampilkan melalui *teaser*. Tujuan dari *teaser* adalah memberi tahu calon penonton bahwa akan ada film baru yang dirilis, sekaligus tentang gambaran besar cerita dari film tersebut (hlm. 141).

Menurut Marich (2013) *teaser* biasanya dimulai beberapa bulan atau bahkan satu tahun sebelum film dirilis. Tujuannya adalah untuk meningkatkan *awareness*, menyampaikan bentuk *genre*, serta menarik perhatian dari calon penonton sehingga mereka berkeinginan untuk mendapatkan lebih banyak informasi kedepannya. *Teaser* biasanya memiliki durasi yang pendek, sekitar 90 detik sampai 120 detik, dipengaruhi karena sedikitnya jumlah *footage* yang bisa ditunjukkan di tahap awal promosi. Biasanya *teaser* menampilkan *footage quick cut* atau yang biasa disebut *montage* atau *scenic trailer* (hlm. 24).