

seri produksi



ARTISTIK  
FILM



Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2017

Direktorat  
Kendali dan  
Pengembangan

5

701.4375  
401  
a



# ARTISTIK FILM

Yayat MSn

Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
Tahun 2017

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
Dilarang keras memperbanyak, memfotocopy sebagian atau seluruh isi  
buku ini, serta menjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari  
penerbit.

Artistik Film  
Yayat MSn

Diterbitkan oleh  
Pusat Pengembangan Perfilman  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Cetakan Pertama, Februari 2017  
ISBN 978-602-61280-2-7

Diterbitkan atas kerjasama dengan :  
Fakultas Film dan Televisi - IKJ (Institut Kesenian Jakarta)

## SAMBUTAN

### MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Film sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak) dengan daya pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong karya kreatif. Film juga dapat berfungsi ekonomi yang mampu memajukan kesejahteraan masyarakat dengan memperhatikan prinsip persaingan usaha yang sehat. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Salah satu media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berisi gagasan vital tersebut adalah melalui buku. Sebagai sumber referensi dan acuan yang sangat penting maka kehadiran buku *Perfilman* ini sangatlah tepat dan mempunyai bobot akademis yang tinggi karena disusun tim yang sangat kompeten di bidangnya yaitu dari Fakultas Film dan Televisi dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ).

Semoga buku ini dapat bermanfaat yang sebesar-besarnya bagi dunia perfilman Indonesia sehingga dapat memajukan perkembangan perfilman Indonesia sejalan dengan dinamika ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selamat membaca, maju terus film Indonesia.

Jakarta, Februari 2017

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan  
**Prof. Dr. Muhajir Effendy, M.AP**

## **KATA PENGANTAR**

### **KEPALA PUSAT PENGEMBANGAN PERFILMAN**

Film mempunyai kesanggupan untuk memainkan waktu dan ruang, mengembangkan dan mempersingkatnya, menggerak dan memajukan atau memundurkannya secara bebas. Dengan demikian sesungguhnya film adalah sebuah seni yang tinggi sekaligus menjadi seni yang paling penting di abad ini. Tapi ironisnya, kita tidak pernah mempertanyakan bagaimana sebuah film melewati prosesnya untuk menjadi produk film yang siap memberikan kepada kita segenap informasi, hiburan sekaligus pelajaran. Dalam membuat sebuah film yang berkualitas banyak faktor yang mempengaruhinya mulai dari skenario, penyutradaraan, tata suara, tata musik, cahaya, kamera, editing hingga apresiasinya.

Saat ini sedikit sekali referensi atau sumber bacaan yang mumpuni baik secara akademis dan praktis yang memenuhi akan kebutuhan tersebut. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai instansi pemerintah yang berkewajiban untuk mengembangkan perfilman Indonesia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berupaya menyediakan kebutuhan akan sumber bacaan tentang perfilman. Atas dasar itu, maka sejak tahun 2016 telah ditulis 3 (tiga) seri buku perfilman yaitu seri Apresiasi Film, seri Produksi Film, dan seri Animasi.

Seri Apresiasi Film terdiri atas Film Indonesia Pertama, Hollywood sebagai Model Sinema Nasional, Apresiasi Film, Dokumenter Film, Komposisi Visual, dan Cara Berceritera Film. Seri Produksi Film terdiri atas Produksi Film, Skenario Film, Penyutradaraan Film, Editing Film, Kamera Film, Sound Production Film, Audio Post

Production Film, Editing Film Dokumenter, dan Artistik Film. Seri Animasi terdiri atas Sejarah Animasi, Produksi Film Animasi Dua Dimensi, Produksi Film Animasi Tiga Dimensi, dan Produksi Film Hybrid Animasi.

Buku perfilman ini boleh dibilang sebagai seri buku yang memberikan pengetahuan kepada kita bagaimana membaca sebuah film. Sangat langka buku yang secara khusus membicarakan perfilman.

Maka seri buku perfilman ini menjadi buku yang sangat penting sebagai sumber referensi bagi masyarakat, khususnya kalangan perfilman.

Jakarta, Februari 2017

Kepala Pusat Pengembangan Perfilman

**Dr. Maman Wijaya, M.Pd.**

**SEKAPUR SIRIH**  
**DEKAN FAKULTAS FILM DAN TELEVISI-IKJ**

Penulis buku ini adalah pengajar di Fakultas Film dan Televisi Institut Keseniaan Jakarta (FFTV-IKJ) yang telah berkecimpung lama mengabdikan dirinya di kampus untuk melahirkan mahasiswa-mahasiswa film yang berkualitas. Salah satu syarat bagi setiap pengajar –tidak terkecuali di FFTV-IKJ selain mengajar adalah melakukan penelitian, yang tujuannya agar secara terus menerus memperbarui hal-hal yang bersifat keilmuan. Dari sinilah ilmu pengetahuan kemudian menjadi berkembang. Berbagai penelitian tersebut bisa berbentuk laporan penelitian, ada pula yang akhirnya dijadikan sebuah buku. Atas hal itulah kami patut berterima kasih pada pengajar di FFTV-IKJ yang berkenan mendukung program penerbitan buku ini dengan turut memberikan naskahnya untuk diterbitkan menjadi sebuah buku.

Dalam program penerbitan buku ini yang sumber naskahnya berkaitan dengan ilmu pengetahuan film, Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI juga memiliki peran penting. Sebagai lembaga pemerintah yang salah satu tugasnya adalah menghadirkan dan menghimpun berbagai macam referensi yang sifatnya bagi pengembangan perfilman di Indonesia, tentu buku ini memiliki perannya tersendiri. Untuk itulah Dr. Maman Wijaya M.Pds selaku Kepala Pusat Pengembangan Perfilman perlu mendapatkan dukungan dalam upayanya mengembangkan perfilman di Indonesia, sekaligus patut pula diucapkan terimakasih atas kepercayaannya memberikan kesempatan pada pengajar di FFTV-IKJ dalam berkontribusi atas terbitnya buku-buku film yang amat jarang bisa ditemui di Indonesia.

Terakhir, kepada para tim yang bekerja dalam membantu menjembatani kerjasama antara penulis dari FFTV-IKJ dengan Pusat Pengembangan Perfilman, baik dalam bentuk administratif maupun teknis juga kami ucapkan terima kasih. Tentunya diharapkan agar kegiatan semacam ini bisa terus dipertahankan dan ditingkatkan pada masa-masa yang akan datang.

Jakarta, Februari 2017

Dekan Fakultas Film dan Televisi-IKJ

**RB. Armantono, MSn.**

## DAFTAR ISI

Sambutan .....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Sekapur Sirih .....	vi
Daftar Isi .....	viii
BAB I : PERSIAPAN.....	1
BAB II : PERENCANA DAN UNIT PRODUKSI .....	29
BAB III : PERENCANA LOKASI .....	54
BAB IV : MEMPERSIAPKAN LOKASI.....	75
BAB V : MENDAYAGUNAKAN RUANG.....	83
BAB VI : PERENCANAAN STUDIO .....	95
BAB VII : MENATA SET (DRESING THE SET) .....	111
BAB VIII : PERENCANA DAN EFEK-EFEK KHUSUS.....	129
Daftar Pustaka .....	145
Tentang Penulis .....	147

## BAB I PERSIAPAN

**G**agasan sebuah film adalah skrip dan ketika pertama membaca skrip inilah, Perencana mulai membentuk film itu didalam pikirannya.

“Bila penata artistik membaca sebuah skrip, isi cerita membangkitkan gambaran-gambaran didalam pikiran penata artistik. Kadang-kadang skrip itu dengan jelas menggambarkan jenis lokasi yang penata artistik perlukan atau malah menetapkan suatu lokasi tertentu yang mudah bakal ditemukan. Skrip itu boleh jadi menggambarkan perwatakan-perwatakannya dengan cukup jelas dan didalam rencana, penata artistik akan menegaskan perwatakan-perwatakan itu supaya mereka mereka lebih meyakinkan. Proses pertama dari visualisasi ini bukanlah dikerjakan dengan cara yang berbelit-belit. Tapi tepatnya pikiran secara naluri menimbulkan serentan gambaran pada kontak pertama dengan skrip. Pada waktu membaca, perwatakan-perwatakan ditempatkan di dalam lingkungan setting.

Bila si Perencana dapat mencatat dengan cepat gambaran-gambaran itu dalam bentuk sketsa-sketsa kecil, maka hal itu akan membantu. Tujuan dari sketsa-sketsa itu adalah memperoleh catatan dari gagasan-gagasan pertama rencana tersebut. Sketsa-sketsa itu tidak perlu dilihat oleh orang lain, tapi pada tahap berikut menjadi dasar dari sketsa-sketsa yang lebih lengkap.

“Pada waktu pertama kali membaca skrip, penata artistik membuat banyak sketsa kecil dan catatan. Ini memberi suatu gambaran umum dari seluruh film. penata artistik akan memperoleh banyak gagasan untuk pengolahan rencana dan penata artistik telah menemukan

bahwa gagasan-gagasan pertama pantas dipertahankan, karena itu yang paling segar dan paling asli. Pada suatu tahap kemudian penata artistik akan memilih dari gambar-gambar spontan itu, yang di rasa harus dikembangkan menjadi gambar-gambar yang lebih lengkap.

“Dengan memberi perhatian khusus pada “action”, penata artistik mencoba membayangkan dimana kejadian-kejadian terpenting berlangsung didalam set. Pembacaan ini juga membantu penata artistik melihat pokok-pokok utama dandanan set (dressing) yang harus diingat-ingat. Misalnya, mungkin ada sebuah meja yang bakal terlibat didalam action”.

Cara tersebut diatas dapatlah dianggap demikian bila penata artistik bekerja dengan skrip konvensional (orthodox). Namun ada film-film yang lebih banyak tergantung dari bentuk rencana, dalam hal film-film Bond rencanan menjadi landasan bagi “action” dan bukan sebaliknya.

Film-film James Bond tidak dapat dilihat sebagai contoh dari cara pembikinan film yang “normal”. Ketika penata artistik memulai setiap filmnya, penata artistik bertolak dari bukunya dan bukan dari skrip. Sebelum penata artistik sampai pada tingkat skrip, penata artistik bersama dengan beberapa orang mengajukan gagasan-gagasan yang kemudian dimasukkan ke dalam sebuah “screen play”, penata artistik menghabiskan dua tiga bulan di Universal Studio di Hollywood didalam gagasan-gagasan yang penata artistik pertimbangkan untuk dimasukkan ke dalam skrip. Ini bukan cara yang biasa untuk merencanakan sebuah film. Dalam “You Only Live Twice” penata artistik berangkat ke Jepang dan menemukan sebuah gunung berapi yang sudah mati dan penata artistik penata artistik nakal dahsyat bila bajingan-bajingan akan dijebloskan ke dalamnya, dan gagasan inilah yang kemudian

dimasukkan ke dalam skrip. Jenis perencanaan macam ini lebih banyak merupakan usaha bersama beberapa orang yang melontarkan gagasan-gagasan yang mungkin dapat dipakai. Kira-kira seperti di sirkus — mencari-cari apa yang dapat penata artistik lakukan supaya lebih menggetarkan hati dari pamer ketangkasan sebelumnya. Pada film “Dr. No” kami pekerjakan beberapa penulis, tapi jelas, tak seorang pun merasa pasti tentang kemungkinan kemampuan bahan-bahannya. Penata artistik pikir lebih baik cerita itu diberi suatu kesan yang melebihi kenyataan dan mencoba membuatnya sekonteporer mungkin” (KEN ADAM).

### **PERINCIAN “ACTION”**

“Action” sebuah film merupakan ketalisor bagi perencanaannya. Kandungan rencana itu tidak mempunyai eksistensi terlepas dari gerakan para pelaku — sama sekali bukan suatu pemisahan (abstraction). Karena itu, sejak semula si Perencana harus menyadari “action” dalam sebuah adegan dan para tahap yang dini harus menelaah adegan itu dengan seksama untuk menemukan apa yang oleh Jack Shampian disebut “mekanik” action.

“Di samping menerangkan tokoh-tokoh film atau lokasi action, skrip juga menerangkan “mekanik” action: misalnya seorang pemain masuk atau keluar dari sebuah pintu : atau dia turun dari sebuah tangga. Pada pembacaan kedua kalinya yang penata artistik lakukan secara pelan-pelan, penata artistik membuat sketsa-sketsa kecil yang banyak menunjukkan “mekanik” skrip. Pada tingkat ini penata artistik tidak memperdulikan dekor tapi semata-mata “mekanik action.

Wilfrid Shingleton menceritakan diskusinya dengan Roman Polansky yang terjadi setelah pembacaan pertama skrip Macbeth.

“Polansky dan penata artistik menelaah seluruh skrip bersama dan mendiskusikan setiap adegan. Dan kemudian membuat sebuah pola tentang bagaimana dia menginginkan pemain-pemain bergerak melintasi layar putih. Ini membantu kami dalam merencanakan set untuk adegan bersangkutan. Misalnya ketika Macbeth dan Lady Macbeth membicarakan pembunuhan Raja, kami menempatkan mereka pada latar depan dan melalui jendela pada latar belakang penata artistik bisa melihat raja dalam tempat tidur. Beranda atas yang mengelilingi halaman dalam gedung direncanakan, karena bila Lady Macbeth pergi ke kamar Raja dengan membawa obat tidur dalam bejana, Banquo bersama putranya muncul dan jalan melintasi halaman dalam itu. Polansky ingin membangun ketegangan (suspence) waktu penonton bertanya-tanya apakah Banquo akan melihat Lady Macbeth. Untuk itu kami memerlukan sebuah tiang yang cukup tebal, yang dibelakangnya Lady Macbeth dapat bersembunyi” (SHINGLETON).

Pertemuan antara Macbeth dan peri-peri pada permulaan film juga menimbulkan persoalan karena actionnya menuntut suatu pemisahan visual antara Macbeth dan Banquo.

“Bagian luar dari puing-puing di ladang adalah suatu set yang sulit direncanakan. Naskah drama menunjukkan reruntuhan biara dengan lengkungan-lengkungannya, dan berdasarkan itu penata artistik membuat beberapa rencana. Inti dramatik bagian ini dalam skrip adalah Macbeth dan Banquo yang sedang berlindung, sementara mereka mendengar peri-peri “off stage”. Polansky ingin agar Macbeth pergi menemui peri-peri itu dan berbicara dengan Banquo, sedangkan Banquo tidak dapat melihat peri-peri tersebut”.

Juga dalam adegan-adegan dimana tidak terdapat banyak gerakan secara fisik, actionlah, yaitu inti dramatik adegan, yang menjadi titik tolak Perencana Dekor.

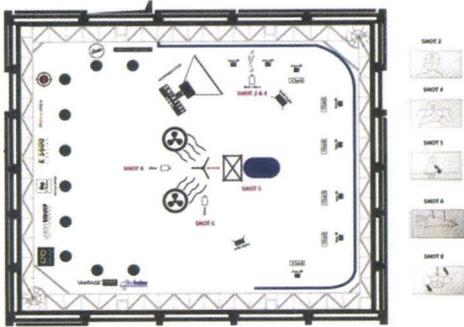
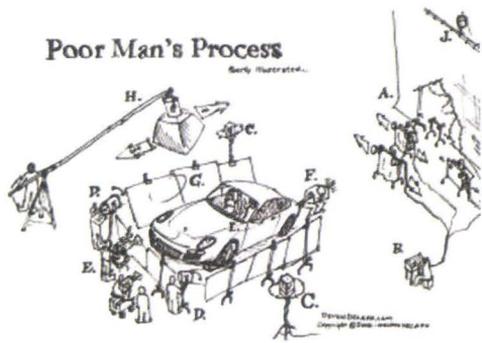
“Segala sesuatu direncanakan khusus berdasarkan action. Pada adegan dimana Lady Macbeth melihat bercak-bercak darah ditangannya, sedangkan sekelompok orang lain sedang memperbincangkannya, penata artistik ingin memberi tekanan kepada jarak antara Lady Macbeth dan kelompok itu. Juga ketika Seaword datang untuk membunuh Macbeth, Macbeth ditempatkan di ujung ruang gedung, dan penata artistik ingin memberi kepada ruangan itu suatu kesan perasaan yang hampa” (SHINGLETON).

Jonathan (John) Bary, menerangkan bagaimana tangga dalam sebuah apartemen menjadi pusat action tertentu.

“Kamar itu dimaksudkan terletak dalam sebuah pondok dekat kandang-kandang kuda — suatu persembunyian tempat seseorang menyimpan ceweknya. Pondok itu harus dirasakan terencil sebab dalam suatu adegan, seorang laki-laki yang tinggal di kandang kuda dipukul, tapi ak kedengaran oleh tetangga-tetangganya. Seseorang dibunuh, jatuh dari tangga, jadi rupa tangga itu harus sedemikian hingga memang memungkinkan orang bisa jatuh dari atas dan juga harus kelihatran, bahwa orang bisa mati bila jatuh dari atas. Jadi tangga itu harus mempunyai kelok-kelok janggal serta diberi ubin-ubin berpingsgir tajam”.



Contoh gambar kerja isometri



Gbr Floor plant



Gbr Floor plant 3 dimensi

**MEMPERINCI ACTION DALAM FILM**

Ada film-film yang supaya berkesan harus bergantung dari action-action dalam ruang yang luas dan bebas — film-film perang barangkali yang paling baik mewakili jenis ini: contoh lain adalah western dan roman-roman sejarah dan lain-lain. Dalam film-film jenis begini, si Perencana Dekor berurusan dengan orang-orang dan mungkin juga kendaraan-kendaraan, yang berpindah-pindah dalam set-set yang luas melebar. Actionnya boleh jadi sangat rumit seperti dalam adegan pertempuran. Karena itu si Perencana Dekor akan menghadapi lebih banyak persoalan-persoalan “mekanik”. Dalam film-film sedemikian si Perencana Dekor akan melihat bahwa sebelum memeriksa detil-detil kecil rencana, ia harus menyelesaikan dahulu bagian-bagian besar dari action dalam tiap adegan. Syd Cain menerangkan bagaimana dia telah memecah sebuah skrip film perang dalam “tahap-tahap” action.

“Setelah membaca skrip “The Iron Daffodil”, penata artistik memecahkannya dalam “tahap-tahap”. Secara garis besar, ceritanya mengenai sebuah tank Inggris yang terputus dari kesatuannya oleh panzer-panzer Jerman pada waktu pertempuran Dunkirk. Dalam usaha mereka untuk kembali ke kesatuan, mereka mengalami berbagai petualangan. Setiap petualangan penata artistik sebut “tahap” (phase) dan skrip dipecah-pecah menjadi beberapa “tahap”. Penata artistik kerjakan ini secara garis besar dan cepat. Memberi “tahap” ini bentuk visual selalu membantu Sutradara dan Pengarang, sebab visualisasi demikian memungkinkan mereka merubah-ubah skrip bila perlu.

Pendeknya, penata artistik persiapan suatu kerangka kecil dari berbagai-bagai “tahap” film. Misalnya, sikwens pertama dari action dibuka dengan patroli Jerman yang datang melalui hutan. Mereka sampai di pinggir hutan dan mendengar suara tank. Mereka melihat dua tank mendekat, lalu menyeberangi jalan kereta api — mereka lakukan

ini supata penata artistik bisa menempatkan sebuah terowongan. Mereka mendaki sampai tepi jurang dan kemudian melihat ke bawah dari atas. Pemandangannya tenteram, sampai mereka melihat beberapa “Panzer”; tujuan dari shot ini adalah memperlihatkan apa yang mereka hadapi. Mereka memutuskan berlindung dalam terowongan. Pada saat mereka membalik, mulut terowongan dibom oleh pesawat Stuka sehingga satu tank hancur. Tank si peran utama sampai ke terowongan. Tepat pada waktu mereka mau masuk, pesawat Stuka membom mulut terowongan sehingga mereka tertimbun, itulah akhir dari apa yang penata artistik sebut “tahap” Pertama. Lalu penata artistik membagi action ini dalam adegan-adegan dengan menggunakan skrip sebagai petunjuk. Penata artistik kemudian membuat berbagai close up dan medium shot sebagai saran-saran bagi sutradara. Tentu saja pemecahan shot-shot terserah kepada Sutradara, tapi gambar-gambar penata artistik akan memberikannya landasan bekerja. Boleh jadi ada hal-hal yang dia rubah secara menyeluruh tapi shot-shot yang telah penata artistik pilih adalah shot-shot yang akan menetapkan action secara gamblang untuk penonton; dimana letak tank-tank, bagaimana tempat mereka dalam lokasi, apa yang akan terjadi dan bagaimana”.

Dalam ukuran tertentu, seorang Perencana Dekor harus berpikir seakan-akan di panggung. Pemain-pemain mempunyai tempat masuk dan keluar (entrance dan exit) sama saja seperti di panggung, dan action mereka didalam Set menjadi aspek penting dari perwatakan mereka. Bila Perencana Dekor membiarkan dirinya hanyut dalam sketsa indah yang tidak ada hubungan dengan action, maka tidak mungkin Sutradara mengembangkan tokoh-tokohnya dalam sebuah Set yang telah dipersiapkan. Sebuah meja ditempatkan karena menjadi bagian dari keseluruhan integrak berbagai-bagai unsur yang membentuk gambar di

layar putih. Meja bukanlah ditempatkan dekat jendela karena propertyman meletakkannya di sana atau si Perencana Dekor kebetulan suka menaruh meja-meja dekat jendela.



Gbr Sket ekspresi belajar

## PERENCANA UNTUK WATAK PEMAIN

Disamping “mekanik” action, penata artistik juga sudah harus menangkap kilasan pertama dari watak pemain pada waktu pembacaan pertama skrip. Kadang-kadang watak-watak itu jelas digambarkan oleh penulis skrip, malah sampai jenis pakaian yang dipakai si pemain. Dalam lain-lain skrip watak pemain itu lebih sulit ditentukan seperti dalam hal Alex pada film “A Clockwork Orange”.

“Watak Alex menimbulkan persoalan, karena sebagai narator dalam buku, wataknya tidak perlu jelas sebagaimana diperlukan bagi visualisasi yang lengkap. Oleh sebab itu waktu memperlihatkannya di layar putih kami menemukan kesulitan untuk menentukan pakaian apa yang cocok bagi pengertian kami akan perwatakannya” (BARRY).

Pun seorang pemain yang jelas digambarkan dalam skrip asli dapat mengalami perubahan-perubahan selama produksi film berlangsung dan ini bisa membikin pusing Perencana yang terus menerus mengganti dandanan Set (Set dressing) untuk menyesuaikan dengan perwatakan yang muncul dari proses latihan-latihan dan bukan dari skrip. Lagi pula dalam “A Clockwork Orange”, sebuah perwatakan berkembang dalam Set, semata-mata karena kepribadian Aktris yang dipilih untuk peranan itu.

“Si Wanita Kucing mula-mula direncanakan sebagai seorang wanita tua dan kaya yang memiliki banyak kucing. Dia tinggal dalam rumah tua dan lusuh. Tapi pada waktu pembikinan film berlangsung dan setelah Miriam Karlin dipilih untuk peranan itu, perwatakannya berkembang menjadi apa yang penata artistik saksikan di layar putih; dia bukan tinggal dalam rumah lama di London, melainkan dalam rumah bagus di luar kota. Adegan-adegan eksterior diambil di sebuah rumah di pedesaan dan interior-interior dibangun dalam ruang senam sebuah gedung olahraga. Benda-beda seni yang dipajangkan didalam kamarnya dimaksudkan untuk memberi segi yang menakutkan kepada wataknya dan seluruh dekor bermaksud membuat usianya tak dapat ditentukan. Dalam buku, wataknya adalah semacam klise — seorang nyonya yang hidup dengan kucing-kucingnya, sedangkan didalam film dia menjadi seorang tokoh yang unik” (BARRY).

## **PERIODE**

Satu lagi faktor pokok yang menjadi aspek penting dari rencana adalah periode berlangsungnya cerita itu. Set-set film yang digambarkan masa lampau hendaknya dapat ditonjolkan dengan jelas, menurut riset yang mendalam tentang kostum, arsitektur dan sebagainya, dan set-set film tentang masa yang akan datang mempunyai persyaratan

perencanaan tersendiri untuk menyampaikan kesan masa depan. Film-film yang periodenya bukan masa kini, tapi masa depan yang tidak terlalu jauh atau waktu lampau yang tidak terlalu lama, menimbulkan persoalan karena banyak unsur visual dalam film itu bakal tidak dapat dibedakan dari unsur-unsur dalam film itu bakal tidak dapat dibedakan dari unsur-unsur suatu perencanaan masa kini. Waktu merencanakan "A Clockwork Orange" Jonathan Barry menghadapi keadaan harus mengganti periodenya dari masa depan yang jauh ke masa depan yang dekat. Maka dia dapat menggunakan beberapa unsur rencana kontemporer dengan berhasil, sedangkan lain-lain unsur rencana harus memberi kesan waktu yang akan datang.

"Ketika persiapan-persiapan berlangsung. Kubrick memutuskan bahwa film itu tidak ditempatkan terlalu jauh dalam masa yang akan datang seperti maksud dia semula. Malah, dia merasa bahwa dengan menempatkan film dalam waktu yang tidak terlalu jauh ke depan, akan menambah bobot (impact) kepada cerita. Sebuah film yang ditempatkan dalam waktu akan datang yang jauh, mungkin dirasakan terlalu terputus dari masa penata artistik sekarang, dan kemungkinan besar akan dianggap sebagai "futuristic".

"Karena itu ketika pembikinan berlangsung, waktunya menjadi lebih mutakhir dan kami sempat memakai hal-hal seperti mobil Volkswagen dengan anggapan bahwa modelnya tidak akan berubah dalam puluhan tahun yang akan datang" (BARRY).

## **PERENCANAAN SET**

Cara menganalisa skrip seperti diuraikan diatas, berdasarkan prosedur pembikinan sejumlah sketsa cepat yang dapat menjelaskan action atau watak dan menempatkannya sekaligus pada saat yang tepat. Ada cara bekerja lain dengan bertolak dari skrip, yang digunakan oleh

beberapa Perencana yang lebih suka melihat skrip sebagai sejumlah Set tiga dimensional daripada suatu rentetan gambar dua dimensional. Scott Mac Gregor menerangkan pendekatannya pada skrip sebagai berikut :

“Sebagai langkah pertama, penata artistik biasanya membuat denah Set. Banyak sutradara akan senang bila penata artistik suguhkan mereka sebuah denah yang bisa dirubah-rubah pada waktu memperbincangkannya dengan mereka. Kalau sutradara merasa puas karena segala sesuatu yang ia ingini akan dibangun pada tempat yang sesuai dengan action yang telah dia rencanakan, dia dengan senang hati akan membiarkan Perencana meneruskan pelaksanaan pembangunan Set” (MAC GREGOR).

Berpikir secara tiga dimensi sejak permulaan mempunyai banyak kebaikan. Mungkin yang paling penting ialah dipaksanya si Perencana untuk betul-betul jujur dengan apa yang mampu ia laksanakan. Ada sutradara-sutradara yang menyalahkan Perencana yang ingin mempengaruhi mereka dengan gambar-gambar indah yang tak ada sangkut paut dengan set yang akhirnya dibangun. Atau si Perencana tak mampu melaksanakan gambar rencana itu atau dia lebih banyak sibuk mengesankan si Sutradara dengan menyuguhkannya sesuatu yang mustahil dibangun. Kebanyakan Perencana merasa sebagai persoalan kehormatan untuk sekali-sekali tidak mengajukan kepada Sutradara sesuatu yang tak mampu terlaksanakan oleh Perencana. Pendekatan dengan denah Set memanglah suatu cara yang baik bagi si Perencana muda untuk menjamin agar dia tidak terjerumus dalam perangkap pembikinan sketsa-sketsa manis yang tidak mengindahkan problem tiga dimensi yang harus dia tangani. Setelah rencana denahnya diterima oleh Sutradara, si Perencana bisa mulai membuat sejumlah sketsa bertolak dari denah tadi. Sketsa-sketsa tersebut adalah petunjuk yang baik bagi bagian lain dari Art Department.

“Dengan bertolak dari denah, penata artistik kemudian membuat sketsa-sketsa yang dapat memberikan gambaran bagi semua pihak yang berkepentingan tentang apa yang ingin penata artistik capai secara visual dengan set itu. Penata artistik selalu membuat cetakan dari sketsa penata artistik supaya dapat diberikan kepada Penata Set, Propertyman, pembeli prop, dan seterusnya. Para tukang kayu tentu saja memberikan pula gambar-gambar kerja. Ini membantu mereka, sebab ukuran-ukuran tertentu tak menjadi soal bagi penata artistik, tapi menimbulkan persoalan-persoalan pelik bagi mereka. Kalau mereka melihat efek keseluruhan dari apa yang penata artistik maksud, mereka dapat memutuskan soal-soal kecil seperti besar, tinggi dari hal-hal tanpa selalu harus menanya-nanyakannya kepada penata artistik” (MAC GREGOR).

### MAKET (MODEL)



*Gbr maket set fim*

Daripada membuat sketsa set yang bertolak dari denah, banyak Perencana lebih suka membuat maket set. Memang, meskipun perencana-perencana tertentu tidak membuka sketsa-sketsa kontinuiti atau sketsa-sketsa Set yang lengkap, kebanyakan membuat maket atau model dari berbagai Set yang akan dibangun.

Bagi Sutradara, maket itu mempunyai keuntungan-keuntungan yang jelas, dibanding dengan sketsa-sketsa. Sebuah Set yang jadi, jelas tiga dimensional dan Sutradara akan terbantu dalam visualisasi bila dia dapat melihat melalui viewfinder sebuah penyuguhan tiga dimensional dari set yang jadi. Dengan cepat dia dapat melihat apa yang dia ingini dengan menggunakan macam-macam lensa.

Orang salah kalau mengira, bila sebuah sketsa yang bagus dan lengkap diajukan kepada Sutradara, dia akan mampu menterjemahkan keterangan-keterangan sketsa itu ke dalam ukuran-ukuran tiga dimensi. Penata artistik kadang-kadang mendengar seorang Sutradara menyatakan bahwa perencana-perencana tidak memberikannya sebuah set seperti yang direncanakan di atas kertas. Ini bisa terjadi, tapi bisa juga si Sutradara salah mengartikan apa yang telah diperlihatkan padanya dalam bentuk dua dimensi. Perencana menggambarkan suatu gagasan (ide) sedangkan Sutradara melihatnya.

Sutradara yang teliti akan mendesak supaya memperoleh sebanyak mungkin keterangan sebagai bahan bakunya. Ini tidak akan menghalangi seorang Perencana, malah merupakan jaminan bahwa Sutradara benar-benar akan mendapat apa yang diinginkan. Maket dengan mudah dapat dibikin dari kardus atau tripleks. Dalam sebuah produksi besar si pembantu juru gambar akan membuatnya dibawah pengawasan Perencana, namun Perencana mampu membuatnya sendiri.

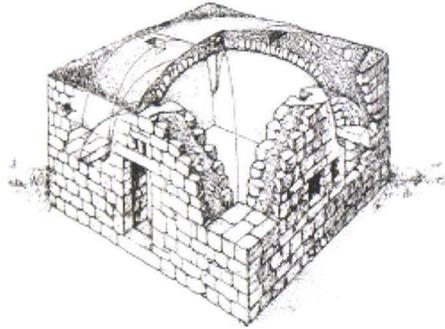
Michael Stringer berkata: “Tergantung dari waktu yang tersedia, selalu akan membuat makert dari set-set terpenting dan menggunakan sebuah viewfinder untuk memastikan bahwa apa yang sedang penata artistik bangun adalah penyuguhan yang benar dari apa yang penata artistik harapkan terlihat di layar putih. Pada tahap mula-mula ini penata artistik membangun berdasarkan lensa yang bersudut paling lebar supaya memperoleh bayangan kasar tentang bagaimana rupa Set itu. Pada tahap kemudian, tentu saja penata artistik mempunyai hambatan yang lebih lengkat dari set” (STRINGER).

### **DIAGRAM DARI SUDUT PANDANGAN ATAS (*BIRD'S EYE VIEW*)**

Diagram pandangan atas adalah suatu cara yang cepat untuk mmenunjukkan kepada Sutradara denah dan tempat muka (elevation) sebuah Set. Inipun akan membantu Perencana menangkap dengan cepat konsep keseluruhan dari set. Michael Stringer menerangkan bagaimana dia membikin sebuah diagram pandangan atas dari “A Shot in the Dark” buatan Blake Edward.

“Kami ingin membangun Set dengan cara yang rada rumit karena telah direncanakan action yang kait-mengait antara berbagai ruangan. Ini agaknya Set yang lebih ruwet dari yang biasanya dipersiapkan.

Ada set-set lain dimana kami menyusun gerak-gerak rumit pemain-pemain yang lari ke luar dari macam-macam kamar tidur, dilihat dari luar rumah. Rencana ini tidak dibuat sebagai gambar isometris dengan ukuran-ukurannya. Gambarnya dikerjakan sebelum action ditentukan. Semulanya penata artistik ketahui bahwa ada rumah, penata artistik tau jumlah kamar-kamarnya, demikian pula ukuran tiap kamar dan fungsinya. Penata artistik tunjukkan gambarnya kepada Sutradara dan dengan perbaikan, dia menerima hampir keseluruhannya. Pada tahap berikutnya, kami memutuskan untuk menghaous kamar makan, serta layout beberapa kami rubah” (STRINGER).

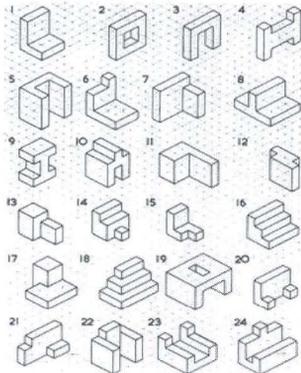


Gbr isometris

## GAMBAR ISOMETRIS

Sebuah gambar isometris adalah denah benar dan tampak muka benar, yang satu sama lain ditempatkan pada sudut enam puluh derajat, sedemikian rupa hingga kedua tempat muka dapat dilihat (dibaca) bersama. Gambar isometris sangat berguna, karena sering bisa menghemat dengan tidak usah membuat maket.

“Penata artistik telah membuat gambar-gambar isometris dalam banyak film, misal “Genevieve”. Henry cornelius selalu ingin melihat gambar isometris dari semua setnya supaya dia dapat memindahmidanhkan cut out-cut out dari karton didalamnya”.





*Gbr isometris*

### **SKETSA KONTINUITI**

Setelah perencana menentukan garis besar rangkaian-rangkaian action atau membuat sejumlah sketsa terperinci dari set-set terpenting, mendapatkan sketsa dari setiap shot seringkali berguna bagi Sutradara. Produksi-produksi besar seperti “Fiddler on the Roof” atau “Where Eagles Dare” hampir pasti akan mempergunakan seorang Ahli Gambar (Sketsa) untuk membuat sketsa-sketsa kontinuiti itu. Sketsa-sketsa dapat diajukan dalam bentuk papan cerita (story board) seperti contoh halaman berikut atau sebagai sererntetan sketsa terperinci yang menyampaikan perasaan dan gerak pada tiap shot.

“Sejumlah besar sketsa kontinuiti yang sangat bagus telah dibuat untuk “Fiddler” oleh Mentor Heubner dan John Michaelson di Hollywood. Norman Jewison menganggapnya sangat berguna sebagai penonton, dan set-set direncanakan dengan mempertimbangkan sketsa-sketsa pokok itu.

“Dalam berbagai film Disney dimana penata artistik bekerja semuanya dibuat dengan cara papan cerita. Didalam film-film itu dan lain-lain film fantasi sangat banyak dipergunakan sketsa kontinuiti. Ini sangat penting dalam mencoba membuat “matte shot” dan “effect shot”. Hitchcock banyak sekali mempergunakannya.

“Secara ideal seorang Perencana membuat sketsa-sketsa pokoknya sendiri dan kemudian tergantung dari waktu, dia akan mempergunakan seorang ahli gambar untuk bekerja bersama dia dan Sutradara. Sutradara dan Ahli Gambar Sketsa sering erat kerjasamanya. Ini prosedur yang berguna bagi Sutradara, khususnya pada produksi besar karena akan membantu menerangkan action dan hal yang kecil lainnya. Dalam “Alice in Wonderland”, penata artistik dan Will Sterling, setiap hari selama tiga minggu bersama-sama menggambar setiap set-up. Ini suatu cara yang bagus sekali untuk mempersiapkan sebuah fil” (STRINGER).

John Stool menganggap mempersiapkan sebuah papan cerita, berguna waktu menerangkan rangkaian-rangkaian action dari “Cromwell”.

“Untuk rangkaian-rangkaian action, harus diadakan suatu papan cerita, meskipun dalam film seperti “Cromwell” ada cukup banyak kesempatan untuk kebebasan. Sutradara-sutradara tidak senang terikat pada papan cerita, tapi bila terdapat banyak action, misalnya dengan menggunakan kapa-kapal maka penata artistik ingin dapat menganalisa detail-detail action jauh sebelum shooting” (STOLL).

## **PENGOLAHAN (*TREATMENT*)**

Setelah membuat sketsa-sketsa pertama atau denah-denah set, Perencana harus menentukan bentuk pengolahan bagaimana yang bakal diberikannya kepada konsep rencana keseluruhan. Dalam hubungan ini Sutradara akan memberikan sumbangan yang besar, karena tafsirannya tentang skrip akan banyak menentukan cara bagaimana cerita akan disuguhkan cerita akan disuguhkan di layar putih. Waktu mempersiapkan “Casino Royale”, maka untuk menggarisbawahi satire dari film Bond rasanya diperlukan suatu pengolahan rencana yang sangat bergaya.

“Penata artistik bekerjasama dengan Hoe McGrath pada hari-hari awal “Casino Royale”. Gagasannya adalah melontarkan mitos Bond dan kami mempelajari dengan seksama suatu ide untuk mencampurkan ide-ide yang gila dan berlebihan-lebihan dari Pop Art dengan hasil fantasi, Bond, dan dengan nyonya-nyonya kaya digaulinya. Penata artistik melakukan riset luar biasa tentang seni lukis Pop dan kami memutar otak merencanakan sejumlah “gag” seperti mengadakan, penempatan bagian atas Tugu Nelson di luar kamar tidur Ursula Andress, akuarium-akuarium ikan yang bisa menembak lewatnya, meja-meja bakar miniatur dalam ceruk; sofa yang tenggelam (sofa will), dan kira-kira lima belas meter marmer Elgin yang melapisi sebuah dinding. Kami mencoba membuat seluruh rencana “chic” dan mewah dalam pengertian tidak terlalu mahal. Dalam kamar tidur, kami tempatkan banyak cermin sebagai tiruan (pastiche) film-film pertamanya Jean Harlow dan sebagai kontras yang disengaja, lemari-lemari pakaian Hieronymus Bosch. Dalam rencana warna kamar tidur kami pergunakan hitam, putih, merah muda, abu-abu dan umumnya dipakai warna-warna teduh dan seterusnya” (STRINGER).

## **PENUNTUN WARNA**

Bila menentukan pengolahan yang paling cocok bagi suatu tema, maka penuntun warna untuk seluruh film menjadi penting.

“Penata artistik selalu membuat penuntun warna sepanjang seluruh film. Penata artistik menyusun rencana tentang nada-nada warna apa yang bakal dipakai pada berbagai adegan, dan dalam batas-batas tertentu saja, menentukan kualitas warna apa yang harus penata artistik peroleh — warna-warna berat/padat atau warna-warna suasana/ringan.

Menafsirkan perwatakan-perwatakan Skrip adalah menentukan warna-warna secara tepat” (STRINGER).



### **SKETSA-SKETSA BERWARNA YANG JADI**

Setelah sketsa-sketsa dan denah-dendah Set disetujui Sutradara dan setelah menentukan kualitas warna keseluruhan film, Perencana kemudia dapat mulai membuat sketsa-sketsa warna yang sempurna. Dia memilih beberapa Set utama dari film berdasarkan jumlah pekerjaan bangunan dan harga atau berdasarkan action yang ada. Dalam sketsa-sketsa ini dimasukkan sedikit action dan dandanan Set yang cukup terperinci.

## **PENGAMBILAN PERCOBAAN (*TEST SHOORING*)**

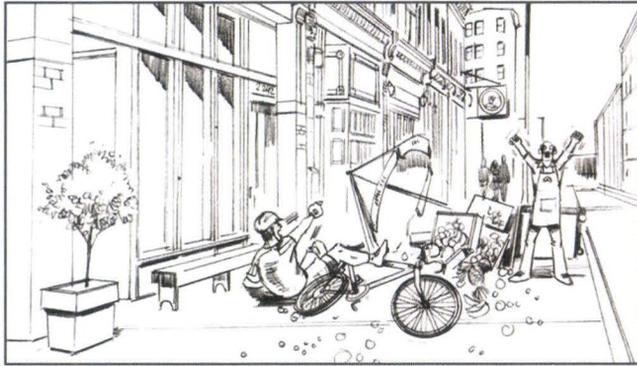
Bila mungkin, pola warna harus dites dan untuk keperluan ini biasanya digunakan set-set tes. Set-set test dibangun untuk mentes pemain-pemain tapi kesempatan ini bak sekali untuk mencoba kostum, kain/cita atau efek-efek fotografi tertentu.

## **RISET**

Apapun pokok sebuah film, Perencana akan menghabiskan berjam-jam untuk menjamin detil visuil yang disuguhkan di layar putih, benar-benar tepat. Meskipun banyak orang bekerja untuknya, tetaplah perlu baginya memiliki pengetahuan umum yang luas dan baik sekali tentang periode-periode sejarah dan gaya-gaya dari kostum, arsitektur, seni dekoratif dan sebagainya. Latar belakang pendidikan profesinya menjadi faktor penting, karena dia barangkalai untuk tujuan-tujuan lain, telah mempelajari sejarah tentang arsitektur, mebel dan sebagainya.

“Untuk menjadi Perencana film yang berhasil, adalah pokok, sekurang-kurangnya mendapat pendidikan sekolah seni rupa, atau memperoleh pendidikan arsitektur. Perencana itu harys mnemiliki pula pengetahuan tentang gaya-gaya periode sejarah, dan sudah seharusnya mampu memvisualisasi sesuai dalam gaya periode sejarah manapun juga. Misalnya, bila ia harus merencanakan arsitektur Georgia, haruslah iua mengerti perbandingan dan mempunyai cita rasa untuk itu” (MARSHAAL).

Disamping itu Perencana harus tau dimana bisa menemukan apa yang perlu diketahui. Dia harus kenal koleksi buku perpustakaan setempat ataupun perpustakaan setempat ataupun perpustakaan dari pusat-pusat metropolitan yang lebih besar. Memang, banyak Perencana memiliki sendiri perpustakaan buku-buku pegangan (reference library) yang mencakup seni-seni pakai dan dekoratif, seni rupa, arsitektur sampai seratus buku lebih yang telah dikumpulkan sejak bertahun-tahun.



Gbr sketsa lorong

### **TATA CARA (*PROCEDURE*)**

Sekali ingat, sebuah skrip adalah titik tolak bagi seluruh riset. Perencana-perencana mempunyai pola khusus mereka sendiri-sendiri tapi mereka semua harus mengambil skrip sebagai dasar. Bagian-bagian pokok yang harus dibahas adalah:

- a. Lokasi
- b. Prop
- c. Kostum





Hal kesulitan pokok yang berhubungan dengan penelitian lokasi diterangkan pada bab IV, tapi satu kesulitan khusus yang barangkali lebih banyak merupakan persoalan intuisi daripada persoalan teknik, terletak dapat menangkap suasana dan kemampuan kemampuan menciptakan kembali di studi suasana ini secara sebenarnya. Meskipun dalam membuat rekonstruksi lokasi di studi ada cara teknis tertentu yang umum dipakai, namun keberhasilan Perencana banyak tergantung atas kemampuan intuitifnya menangkap kehalusan-kehalusan yang hampir tak dapat diterangkan yang justru membuat watak sebuah lokasi demikian khas. Dalam hubungan ini, Ted Marshall mengalami banyak kesulitan ketika ia harus menyesuaikan diri dengan realitas-realitas sebuah kota industri di Inggris Utara yang dipakai dalam film “Room at the Top”.

“Penata artistik banyak menangani film yang dikenal sebagai “Kitchen Sink Film” (film-film tentang kemiskinan dan “realitas”) seperti: “A Taste of Honey”, “Saturday Night and Sunday Morning”, “Room at the Top” dan sebagainya. Film-film itu mengenai kehidupan di Inggris Utara. Bila penata artistik membuat satu dua film dari jenis

tertentu, penata artistik cepat dianggap ahli jenis itu. Penata artistik tidak berasal dari Inggris Utara dan penata artistik rasa hal itulah yang banyak membantu. Ketika penata artistik pergi ke Bradford untuk “Room at the Top”, penata artistik betul-betul terkejut oleh suasana lingkungannya. Beberapa teman sejawat sefilm melihat segala yang ada disana secara romantis — kincir-kincir, asap, kotoran — tapi buat penata artistik sama sekali tidak ada romantiknya. Segala sesuatu payah dan menyedihkan. Kali berikutnya penata artistik kesana, penata artistik kembali kepada sesuatu yang sudah penata artistik kenal: Penata artistik telah meneliti lukisan-lukisan Jack Simcock dan L.S. Lowry. Lambat laun penata artistik mulai mengerti bahwa memang benar-benar ada sesuatu disana” (MARSHALL).

John Stoll menemukan persoalan sama ketika merencanakan “The Greengage Summer”. Dia harus merencanakan Set Perancis yang sangat romantis yang mesti menggambarkan pandangan romantis seorang gadis remaja Inggris tentang Perancis. Tugasnya terutama persoalan menangkap suasana khas yang ada bukan hanya pada sebuah negeri, tetapi pada suatu bagian khas dari negeri itu. Dengan kurang memperhatikan detil-detil, penata artistik bisa saja membangun suatu replika sempurna dari Puri Perancis, tapi gagal menangkap kualitas tertentu yang membuatnya khas Perancis.

Prop biasanya dapat diperoleh dari bagian properti, tapi tanggungjawab Perencanalah untuk menetapkan sejauh mungkin apa yang diperlukannya. Sekali lagi, Perencana harus mengerti apa yang dicarinya dan tahu sebanyak mungkin bahan-bahan referensi, baik yang tertulis maupun berupa foto-foto. Beberapa Perencana mempunyai perpustakaan sendiri dengan foto-foto dan kliping-kliping sebagai referensi yang meliputi bidang-bidang pokok-pokok yang luas.

Katalogus museum-museum dan penertiban-penertiban profesional merupakan sumber yang baik untuk berbagai bahan. Waktu menentukan mebel yang akan dipakai dalam rumah si pengarang alam film “A Clockwork Orange”, Jonathan Barry teringat sebuah eksposisi yang pernah dilihatnya di toko serba ada London dan yang dia punya katalogusnya. Mebel-mebel itulah yang kemudian menjadi dasar bagi mebel yang dipakai di film.

Penugasan Peger Mullin untuk “The Last Valley” merupakan contoh lain, kali ini dalam penggunaan museum-museum.

“Untunglah kami berpangkalan di Innsbruck, dimana terdapat museum rakyat terbaik di Eropa. Mereka sangat membantu, dan mengizinkan kami memotret rekonstruksi-rekonstruksi interior kuno. Kami dapat menggunakan banyak contoh asli sebagai dandanan set. Namun demikian, kami telah membuat banyak mebel sendiri, segala kopi dari yang asli di museum. Asisten penata artistik mengukur segala sesuatu yang kami kira dapat gunakan — cambung, sendok, piring, kendi dan sebagainya. Kami bawa semua gambar skala sebenarnya ke tukang ukir setempat yang kami pekerjakan untuk membikin kopi-kopi” (MULLINS).

Michael Stringer menceritakan beberapa persoalan yang ditemukannya ketika melakukan riset untuk “Fiddler on the Roof”:

“Pada waktu riset, kami telah menggunakan perpustakaan London secara meluas. Bob Boyle (perencana produksi) telah menyusun suatu berkas referensi yang sangat lengkap di Hollywood. Kami dirikan perpustakaan foto yang cukup besar yang selama pembuatan film dipakai secara tetap. Kami pun mencoba mereproduksi kualitas fotografik yang khas terdapat pada foto-foto tua.

“Untung saja, orang Yugoslavia masih memiliki mesin-mesin uap yang kami perlukan. Pada suatu saat, penata artistik menghabiskan beberapa waktu mencari suatu pemandangan luas yang tertutup salju, yang mudah-mudahan dapat kami pergunakan dengan mesin-mesin uap yang masih terdapat pada museum-museum kereta api di Inggris. Penata artistik pergi sejauh Wick di Timur Laut Scotlandia untuk mencari bidang tanah datar yang cocok. Tapi jumlah salju terlalu sedikit hingga kami tak dapat mengambil resiko kalau-kalau salju tidak akan jatuh pada saat shooting karena kami menginginkan suatu pemandangan bersalju” (STRINGER).

Riset tentang pertempuran-pertempuran bersejarah memerlukan bukan hanya keterangan mengenai detail-detail kostum, tapi sering juga keterangan tentang formasi pertempuran (battle formation).

Penata artistik melakukan banyak riset tentang pertempuran-pertempuran dari periode itu, ketrika membuat “Cromwell”. Banyak yang perlu penata artistik ketahui tentang persenjataan, di samping formasi berbagai tentara di medan pertempuran. Pada film sejarah, penata artistik harus sangat teliti dengan detail supaya memberi kesan yang dapat diterima” (STOOL).

Pada film-film tentang pertempuran-pertempuran zaman sekarang, museum-museum nasional tentang perang (yang terdapat di hampir semua negeri pembuat film yang utama) dapat memberikan penerangan yang berharga dan contoh-contoh persenjataan zaman sekarang. Mendapatkan kendaraan, tank dan sebagainya yang dipakai dalam pertempuran boleh jadi agak sulit, tapi kebanyakan masih dapat diperoleh. Syd Cain menceritakan bagaimana dia mencoba memperoleh benda-benda yang bakal dipergunakannya dalam sebuah film perang yang ketika itu masih pada tingkat perencanaan.

“Penata artistik membuah pemecahan (Breakdown) dari daftar semua kendaraan yang penata artistik ingini. Ini dikirim ke berbagai negeri dengan harapan mereka akan dapat mensuplai sekurang-kurangnya sebahagian dari peralatan tersebut. Setelah mendapat skrip, penata artistik harus menghabiskan banyak waktu di perpustakaan-perpustakaan dan museum-museum supaya tahu pasti bahwa semua detil tepat” (CAIN).

Ketika mempersiapkan “Fiddler on the Roof”, Michael Stringer mencari-cari setiap jengkal bahan fotografis mengenai masyarakat Yahudi di Ukraina dan membaca sebanyak mungkin tentang kehidupan disana. Jonathan Berry dan Stanley Kubrick menelusuri sepuluh tahun penerbitan majalah-majalah arsitektur yang terkemuka guna memilih suatu daftar dari gedung-gedung yang mungkin dapat dipakai sebagai lokasi film “A Clockwork Orange”.

“Kubrick suka bekerja bertolak dari sebanyak mungkin keterangan. Dia ingin menempatkan film itu dalam waktu yang akan datang dan sedapat mungkin dia ingin menshoot filmnya di lokasi karena keuangannya terbatas. Penata artistik sudah terlibat dalam film itu lebih lama dari biasa sebelum shooting dimulai, maka penata artistik mempunyai waktu cukup untuk melakukan riset yang mendalam” (BARRY).

Pada kebanyakan produksi ada seorang Perencana Kostum yang akan bekerja bersama Perencana guna menjamin bahwa pakaian-pakaian cocok dengan konsep keseluruhan rencana.

“Pada semua film harus ada banyak kerja sama antara bagian Penataan Artistik dan Perencana Kostum dan khususnya pada “Fiddler on the Roof”. Perencana-perencana Kostum menyerahkan pola warna mereka pada kami dan kami menunjukkan warna-warna set pada

mereka. Dengan cara demikian Perencana Bob Boyle dapat menjamin bahwa ia akan memperoleh keselarasan warna yang menyeluruh di layar putih” (STRINGER).



## BAB II

### PERENCANA DAN UNIT PRODUKSI

#### Production Schedules

(11th Feb 15 ~ 6th Mar 15)

Project name : Feel the colours of Seoul  
Worker : Lee Jeong Hyeon

Duties   Date	FEBRUARY																	MARCH						
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	1	2	3	4	5	6
Meetings for deciding website concept	█	█	█	█	█																			
Meetings for deciding video concept	█	█	█	█	█																			
Research the references		█	█	█	█																			
Wireframe/ Moodboard / Storyboard			█	█	█																			
Recce the locations								█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Shooting films / Taking photographs								█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Editing and Making Videos / Photographs								█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Designing of graphics					█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Making website using WIX																								
Complete the website																								

Banyak faktor menyumbang kepada rencana (design) tiap gambar di layar putih dan tiap anggota unit film memikul tanggung jawab tertentu terhadap satu segi atau lebih (Aspect) dari isi rencana.

Kameramen (Lighting cameraman), Camera Operator dan Perencana masing-masing memberikan sumbangannya dan bertanggung jawab kepada Sutradara tentang apa yang direkam oleh kamera. Sutradara harus mendapat kepastian bahwa action dari cerita digambarkan dengan meyakinkan, dan dia memikul tanggung jawab bahwa keseluruhan latar belakang tempat action itu berlangsung akan timbul memperkuat khayalan sinematik, karena itu dalam film-film terbaik, Sutradara, Cameraman, Perencana bekerja sama secara erat, dan pikiran mereka harus bulat tentang apa yang hendak diperbuat. Dengan cara demikian, masing-masing menjamin bahwa dia tidak akan menyia-nyaiakan nilai sumbangan teman sejawatnya.

Hubungan yang dikembangkan oleh Perencana dengan Sutradara dan Cameraman sangat penting dalam menentukan apakah peranannya sebagai Perencana akan betul-betul kreatif. Ada perencana-perencana yang merasa aman dengan tipe Sutradara tertentu, barangkali seorang yang memberinya banyak kebebasan, atau seorang yang menuntut supaya semuanya dibangun di studio.

Seorang Perencana mungkin pula mempunyai kecenderungan yang tegas akan tipe film-film tertentu, sebagaimana juga ada Sutradara-sutradara yang sering bekerja dalam jenis-jenis khas.

Ken Adam lebih menyukai film-film lokasi dan dia membandingkan sikapnya terhadap film lokasi dan film studio.

“Dilihat dari sudut Perencana pada umumnya penata artistik berpendapat bahwa pengambilan lokasi lebih sederhana dari pengambilan studio karena di studio harus diciptakan set. Dalam pengertian perencana lokasi, penata artistik harus memiliki mata seorang perencana; penata artistik harus punya selera, dan penata artistik harus mampu berimprovisasi dan menyesuaikan lokasi kepadapokok film. Dalam film-film studio segala sesuatu harus penata artistik reka, dan khususnya dalam film-film Bond harus penata artistik menggunakan keahlian film yang telah penata artistik pelajari — matte shot, maket proyeksi belakang dan depan (rear and front projection). Ini menjadi ujian tentang pengetahuan penata artistik mengenai perencanaan film menurut pengertian semula. Dahulu, semua orang, dengan berbagai-bagai alasan ingin membuat film di studio. Studio-studio demikian besar hingga sangat memudahkan memfilmkan, penata artistik lebih banyak bisa memanfaatkan lokasi. Seluruh film mungkin di-shoot di lokasi. Perencana tetap mempunyai fungsi yang penting. Fungsinya lebih banyak soal konsep dan penyesuaian pengetahuan teknis daripada kerja tipuan (tricks) dan mencipta set-set dari bahan sedikit” (ADAM).

Dalam industri ideal, penata artistik bisa membayangkan seorang Prosedur memilih Sutradara yang karyanya menunjukkan kecocokannya untuk jenis skrip tertentu. Dia mungkin juga memilih Perencana, barangkali atas rekomendasi Sutradara yang juga mendapat kepuasan pribadi kalau bekerja dengan skrip tertentu. Namun demikian, dalam praktik ternyata ada sedikit hubungan antara jenis skrip dan Perencana yang dipilih. Kriteria pemilihan sering lebih banyak bersifat sewenang-wenang dari pada berdasarkan kesesuaian untuk tugas.

Karena itu, dalam menerima tanggung jawab untuk bagian Art dalam suatu tim produksi. Perencana menyesuaikan diri dengan Sutradara dan tafsiran skrip Sutradara.

John Stool menyatakan demikian: "Semua teknisi adalah untuk membantu dan melayani Sutradara. Kalau Perencana damn Sutradara berselisih paham mengenai penafsiran pokok dari skrip, tentu saja romantis bagi Perencana dan jorok bagi Sutradara. Karena intepretasi skrip akan mempengaruhi jenis perencanaan yang akan dibuat, persengketaan itu haruslah diselesaikan pada tahap yang dini" (STOLL).

Ada Sutradara-sutradara yang suka melakukan banyak kontrol terhadap isi rencana sebuah film, dan ini mungkin karena latar belakang tertentu dari bagian Art atau mungkin juga watak Sutradara yang ingin mengontrol sebanyak mungkin dari keseluruhan produksi.

"Beberapa Sutradara banyak sekali mengontrol pekerjaan penata artistik. Michael Relph dan Alexander Mackendrik misalnya, keduanya seniman, mempunyai gagasan-gagasan yang kuat tentang aoa ytang mereka ingini; penata artistik sebenarnya hampir-hampir bekerja sebagai asisten mereka karena mereka demikian seksama dalam visualisasi mereka.

Dalam hal seperti itu setiap sketsa harus disetujui dahulu oleh Sutradara sebelum dapat ditunjukkan kepada yang lain-lain dari bagian Art" (MAC GREGOR).

Sutradara-sutradara yang latar belakangnya lebih banyak bersifat sastra (literary) daripada bersifat gambar (design) mungkin menyerahkan isi rencana secara keseluruhan kepada Perencana.

“Wolf Mankowitz, misalnya, kiranya lebih tertarik kepada dialog yang terjadi di sebuah sudut set yang besar daripada menggunakan keseluruhan set dengan cara dramatis. Beberapa adegan yang paling menarik dalam “Gleopatra” dan khususnya dalam “All About Eve” terjadi di depan dua meter persegi kertas dinding. Di lain pihak dalam film seperti “2001: A Space Odyssey” terdapat set-set besar sekali. Bukan saja tak seorang pun berkata apa-apa, tidak ada apa-apa untuk disampaikan. Beberapa film menyerupai novel-novel, lain-lain film cenderung menyerupai lukisan” (BARRY).

Perencana-perencana akan menemukan pula bahwa banyak Sutradara masa kini mempunyai pendapat-pendapat yang sangat pasti (fixed) tentang pengambilan di studi atau pengambilan di lokasi. Sekarang ada kecenderungan jelas untuk mengambil pengambilan di lokasi guna menambah realitas pada gambar. Seperti dikatakan Tonny Richardson, “Bagi penata artistik studio-studio adalah mati, tuna-gaya, segala sesuatu yang penata artistik benci”. (“Directing Motion Picture”, terbitan Tantivy Press) dan perjuangan untuk realisme ini dapat menghalangi penggunaan banyak efek yang sering dipakai dalam pembikinan film komersil tradisional. Michael Stringer menggambarkan persoalan ini dalam memperbincangkan tahap-tahap pertama perencanaan “Fiddler on the Roof”.

“Norman Jewinson mengingini suatu realisme yang ekstrim demi pokok cerita film. Pokok film ini lebih realistik dan kebanyakan musikal ukuran besar. Di tiap bagian, seperti bagian Kamera misalnya, segala hal harus diusahakan supaya sederhana mungkin. Setelah diskusi

antara Jewinson Ossie Morris. Bob Byle dan Pal Palmer yang pimpinan produksi, pengambilan dari helikopter ditiadakan. Kami ingin kesederhanaan cerita, dan tidak membuat sesuatu seperti film jenis "Hello Dolly!".

"Kami tidak mempergunakan efek pemotretan khusus (Process Photography); meskipun pada suatu saat untuk pengambilan adegan fajar di rumah Tevye, pada mulanya, kami pikir dapat menggunakan front projection, tapi Jewison ingin sekali menggunakan lokasi dengan fajar sebenarnya. Dengan sangat bersusah payah kami memotret dengan stillfoto langit fajar di tempat lokasi pada saat-saat pagi hari yang berbeda-beda. Kami mengatur seluruh set sedemikian rupa, hingga langir fajar terbentang di belakang rumah Tevye yang kelihatan sebagai siluet".

John Stoll mengatakan yang sama dalam memperbincangkan keengganan beberapa Sutradara tentang pengambilan-pengambilan yang menyangkut maket dan miniatur: "Sutradara-sutradara sekarang tidak senang terikat pada pengambilan-pengambilan statis, dan hal-hal ruwet yang berkenaan dengan maket-maket yang digantung-gantung jelas bakal menghalangi mereka. Kebanyakan Sutradara mutakhir tidak menghendaki Back Projection atau Front Projection, mereka henda menemukan cara realistik untuk mencapai efek-efek yang diminta" (STOLL).

Barangkali Sutradara yang paling banyak terlibat dalam segala segi produksinya adalah Stanley Kubrick. Tak ada suatu yang masuk ke dalam filmnya tanpa diperiksanya dengan teliti, dan dia pasti secara aktif terlibat dalam keputusan-keputusan pembuatan rencana.

"Yang membuat film-film Kubrick demikian menarik, ialah: ia mempunyai sejumlah patokan, yang dipakai untuk menilai segala

sesuatu yang masuk dalam filmnya. Dia mau membuat setiap unsur dari filmnya semenarik mungkin dengan memberikan perhatian yang teliti pada tiap detil. Karena film rumit sekali dengan segala suara, musik, fotografi, acting dan sebagainya, maka penata artistik hadapi dengan begitu banyak hal yang sangat menarik hingga penata artistik tak mungkin bosan dengan apa saja yang dibuat Kubrick” (BARRY).



Gbr. sketsa film kolosal

### **BAGIAN ART (ART DEPARTMENT)**

Meskipun pada awalnya ia bekerja sendiri dengan Sutradara, Perencana bakal harus menentukan sumber-sumber apa yang ia perlukan untuk membantunya melaksanakan jenis keperluan rencana untuk film. Setelah tamat membaca skrip, dia akan mendapat gambaran kasar dari problem-problem teknis dasar yang bakal dihadapinya, dan interpretasi Sutradara tentang skrip akan menimbulkan persoalan-persoalan lain, umpamanya karena permintaannya yang mendesak untuk menggunakan lokasi-lokasi yang tertentu tapi jauh, atau katena ia menginginkan yang maksimal dari bagian special effect (efek khusus).

Bagaimanapun situasinya dalam tugasnya Perencana selalu akan membantu oleh sejumlah besar teknisi dan ahli kejuruan lainnya (tukang-tukang ahli). Berikut ini sebuah daftar tentang kategori-kategori teknisi yang terpenting yang ada untuk membantu Perencana. Jumlah yang dipilih sudah jelas ditentukan oleh anggaran dan permintaan skrip.



## **ASSISTEN ART DIRECTOR**

Dia mengawasi bersama Perencana semua gambar-gambar kerja, dan selama produksi bertindak sebagai pembantu utama Perencana.

## **KEPALA JURU GAMBAR (*CHIEF DRAUGHSMAN*)**

Bertanggung jawab atas semua gambar kerja, jelas seorang Juru Gambar yang ahli harus mengetahui betul seluk-beluk lensa; tata letak (*laying out*); persiapan gambar-gambar konstruksi; sekedar pengetahuan teknik; dan detil dekoratif. Harus bisa mempersiapkan *matte shot* dan membuat maket.

## **JURU GAMBAR (*DRAUGTSMAN*)**

Akan menggambar set-set dan mengetahui *angle-angle* kamera dan proyeksi, harus memiliki pengetahuan mendalam tentang ilmu konstruksi, detil-detil dekoratif, perspektif dan *special effects*, dan harus dapat membuat maket.

### **PEMBANTU JURU GAMBAR (*JUNIOR DRAUGHTSMAN*)**

Menggambar detil dengan besar sebenarnya mendampingi Juru Gambar, membantu membuat maket, dan bertugas mencetak gambar-gambar di ruang cetak.

### **AHLI GAMBAR (*SKETCH ARTIST*)**

Ahli gambar tidak selalu dipakai — sangat bergantung dari film yang dibuat. Bersama Perencana ia membuat gambar-gambar kontinuiti dan sketsa-sketsa jadi (*presentation sketches*) yang mungkin tak sempat dibuat oleh Perencana sendiri. Ahli gambar sering jadi penghubung antara Perencana dan Sutradara juga antara Perencana dan Juru Gambar, karena dia harus tahu pula bagaimana membuat gambar proyeksi dari denah dan tampak muka. Sebaliknya diapun harus bisa memproyeksi denah dan tampak muka dengan bertolak dari sebuah sketsa.

### **KEPALA KONSTRUKSI (*CONSTRUCTION MANAGER*)**

Mengawasi konstruksi set-set dan mengikuti dengan seksama anggaran biaya, jadwal waktu, dan semua pekerjaan. Ada film dengan 20 sampai 150 tukang yang bekerja untuk Perencana. Biaya diperkirakan oleh Kepala Konstruksi dan Kepala Bagian Keuangan bersama Perencana. Mereka memperkirakan jumlah tenaga perhari yang diperlukan selama shooting dan konstruksi.

### **PENGHIAS SET (*SET DRESSER*)**

Membantu Perencana mendandani set. Melakukan riset tentang semua prop didalam film sampai ke detil-detil yang paling kecil, teristimewa dalam hal film sejarah.

## **PEMBELIAN (*PRODUCTION BUYER*)**

Bekerja bersama Perencana dan Penghias Set. Menyewa dan membeli bahan-bahan dan prop untuk film. Harus mengetahui semua sumber properti, demikian pula tempat-tempat khusus yang mungkin diperlukan, misalnya saja dimana bisa diperoleh atap rumbia.

## **PELUKIS LATAR BELAKANG (*SCENIC ARTIST*)**

Jumlahnya ditentukan oleh besarnya produksi. Mereka Pelukis Pemandangan yang sangat ahli dan berbakat, yang melukis layar-layar latar belakang. Ukuran latar belakang berkisar dari 3 m kali 3 m sampai layar siklorama berukuran 100 m kali 9 m. pelukis latar belakang mentuser atau mewarnai foto-foto yang diperbesar (*Blow-up Backing*), cut-out dan layar kelambu (*Gautzes*), Potret-potret Khusus, Lukisan Dinding, Lukisan-lukisan Kaca dan Poster. Mereka melukis dengan gaya apapun — menciptakan permadani kuno hiasan dinding (*tapestries*), lukisan cat minyak, pendeknya semua pekerjaan grafis yang diperlukan film. Banyak pelukis latar belakang, mendapat latihan di teater dan mereka mempunyai pengetahuan yang mendalam pula tentang media-media melukis, perspektif, gaya-gaya kuno (*period styles*) dan seni bangun hitam dan putih — atau referensi foto, dan si Pelukis latar belakang kemudian memperbesar rencana latar belakang dan melukisnya di atas layar latar belakang atau siklorama. Semua warna dan nada biasanya diperlihatkan kepada kameraman (*lighting cameraman*) oleh Perencana dan Pelukis latar belakang sebelum pekerjaan dimulai, supaya pasti bahwa latar belakang yang jadi akan diberi cahaya dan difoto dengan tepat.

## PERENCANA KOSTUM

Perencana, tentu saja seorang yang sangat penting dalam tiap unit film — apakah itu film masa kini, masa yang akan datang atau berlangsung di masa lalu. Kerjasama dan tukar-menukar ide antara Perencana Kostum dan Art Director sangat penting. Pada tiap tahap perkembangan rencana, Perencana Kostum diajak berunding dan diberi penerangan tentang semua perubahan jadwal dan gagasan. Setelah konsultasi lengkap dengan Sutradara dan Art Director, Perencana Kostum membuat sketsa berwarna dengan contoh-contoh kain dari itiap kostum untuk pembicaraan selanjutnya. Bila menentukan pemeran-pemeran (casting) selesai, pengambilan ukuran untuk tiap pemeran dikerjakan, dan sering perusahaan pakaian seperti Bermans, diminta membuat kostum-kostumnya, khususnya bila filmnya film “sejarah”. Sekarang pemotongan dan pembuatan kostum-kostumnya dimulai, dan tiap tahap dari penciptaan ini akan diawasi dengan teliti oleh Perencana Kostum, dan bila pengepasan terakhir selesai, Sutradara, Prosedur, Art Director dan Perencana Kostum akan memeriksa kostum-kostum itu dengan sangat seksama dan kemudian mengadakan penyesuaian-penyesuaian definitif. Sering tes-tes pengambilan dibuat dari kostum-kostum tertentu, dan berbagai contoh kain di film sebelum pilihan terakhir dilakukan. Cameraman juga akan diminta pendapatnya mengenai warna dan tekstur dan beberapa minggu sebelum shooting (bergantung dari besarnya film) Kepala Pengurusan Kostum (Wardrobe Supervisor) akan bergabung dalam unit, mengambil alih kostum-kostum, dan akan bertanggung jawab untuk pengurusan dan perawatannya selama produksi.

Kepala bagian tata rias (chief make-up artist) juga bekerjasama erat dengan Art Director dan Perencana Kostum khususnya kalau film itu “sejarah” atau fantasi seperti “Tales of Beatrix Potter” atau “Alice in Wonderland”. Perencana Kostum tetap ikut di dalam film sampai minggu terakhir shooting, dan tentu saja bekerja dengan bagian kostum (wardrobe) dan aktor dan aktris, menangani semua permintaan, usul dan kekhawatiran yang timbul dari sementara pemain.

Perencana kostum adalah seniman yang sangat terampil dengan pengetahuan yang luas tentang sejarah kostum, pemotongan bahan, aneka ragam kain dan cita, bahan celupan, pola, mode dan juga seorang ahli jiwa alamiah dalam bekerja dengan aktor dan aktris.

### **TUKANG-TUKANG KAYU (*CARPENTERS*)**

Tukang kayu membuat segala sebeng pokok, mimbar atau peninggian (rostrum), plafon, lantai dan dinding set. Mereka membuat tangga, meja, bangku, kursi dan boleh dikatakan semua prop dan bagian set yang dimintakan. Mereka bisa membuat hiasan tangga yang berbelit-belit, mereproduksi (membuat kembali) semua bentuk kuno (period design) — mereka adalah tukang-tukang ahli (craftsman) luar biasa yang dapat menyesuaikan diri pada semua tuntutan luas yang dimintakan oleh film. Setiap studio memiliki bengkel tukang kayu dibawah pimpinan seorang Kepala Tukang (Master Carpenter) dan setiap produksi mempunyai satu atau lebih pengawas dan Kepala Tukang yang berhubungan erat dengan Kepala Konstruksi, Art Director dan pembantu-pembantunya, seorang Tukang Kayu Stand By diperbantukan pada shooting untuk bekerja pada unit dalam membangun bingkai dinding-dinding, membangun rel-rel untuk kamera (camera tracks) dan umumnya membantu supaya gerakan-gerakan kamera mulus dan selancar mungkin.

## ***STAGEHANDS***

Pekerjaan stagehands ialah memindah-mindahkan sebeng (flats), kayu (timber, panggung (rostrum), penunjang (backings) dari gudang bengkel ke berbagai panggung studio pada waktu persiapan atau prafabrikasi, dan sepanjang masa shooting film. Stagehands yang stand-by dan tukang kayu yang stand-by bekerjasama memindah-mindahkan dan memasang unsur-unsur set bersama dengan shooting unit.

## ***PLASTERERS (TUKANG PLESTER)***

Plasterers membuat bungkus (cladding) dari set-set permukaan dinding bata, permukaan dinding batu (cetakan tipis dari gips (plaster) — diatas dasar kasa dari kawat atau kain). Mereka membuat maket-maket, cetakan-cetakan dan semua hiasan gips dari ornamen Mesir sampai relief dinding Adam (Adam Friezes, jalur hiasan dinding bagian atas gaya Adam), dari reproduksi batu karang sampai pokok pohon oak terbesar yang dibuat dari serat gelas (fibreglass) atau bentukan plastik hampa. Mereka bekerja dengan beraneka ragam bahan: gips, lempung, bentukan plastik hampa, polyeurathene, polyzot, semen, karet busa, latex, “vinampould” dan vermiculite. Tiang-tiang (coloumns), tiang-tiang persegi yang timbul dari dinding (pilasters), patung, ukiran timbul (mouldings), ceruk, untaian kembang (swag), semua dibuat oleh tukang plester dibawah pengawasan Kepala Tukang plester (Master Plasterers). Bengkel Plester mengumpulkan persediaan besar dari semua hal itu, dan daya kemampuan dari Tukang Plester itu adalah luar biasa.

## ***MODELLERS (AHLI-AHLI BENTUK)***

Modellers bekerja erat dengan Art Director dalam membuat prop-prop atau bagian-bagian set yang dibentuk khusus — seperti patung

khusus untuk film atau suatu seri pohon-pohon fantasi. Mereka membuat maket — berbentuk dalam skala dari barang-barang tertentu — sedemikian rupa hingga benda-benda dalam skala itu bisa dipakai sebagai pegangan pada saat membangun. Mereka membentuk hiasan-hiasan dekoratif darilempung atau plastecine dan mereka itu seniman-seniman yang berketerampilan tinggi sekali lagi, dengan pengetahuan luas tentang ornamen, seni patung dan cara-cara konstruksi.

### **TUKANG-TUKANG CAT (*PAINTERS*)**

Setelah set selesai dibangun oleh Tukang-tukang Kayu, dilapisi oleh Tukang Plester, dipasang di panggung studio atau di tempat-tempat yang telah disiapkan (prefab area), Tukang-tukang Cat mengambil alih pekerjaan dan menyelesaikan set dengan kuas-kuas dan pistol semprot mereka. Tukang-tukang cat dibawah Kepala Tukang Cat padandai membuat segala macam jenis tekstur, warna, dan nada warna macam apapun yang diminta oleh Art Director.

Mereka membuat tekstur permukaan dinding dengan berbagai macam bahan cat, dan bila misalnya sebuah dinding harus kelihatan sangat tua dan lusuh, mereka akan membubuhi permukannya dengan suatu lapisan tebal “Surfex” — dan meneruskan dengan cat, amplas, lilin, dan mengerik permukannya sampai akhirnya teksturnya persis menyerupai dinding benar-benar yang barangkali berumur seratus tahun. Mereka “menuakan” set dengan men”debu”kannya” dengan pistol semprot cat, diberi lilin dengan gombal-gombal yang dicelup dalam cairan yang mengandung alkohol, bubuk cat dan lilin.

Mereka meretakkan permukaan cat, melapisinya dengan bermacam-macam vernis, mengguyurkannya dengan air “kotor” dan mungkin membakar bagian-bagian tertentu dengan semprotan api

(blowgun). Mereka boleh jadi diminta membuat lantai ruang dansa dengan pola-pola geometris yang ruwet, dengan permukaan licin mengkilat, yang berarti membuat beratus-ratus meter persegi gambar pola-pola yang sangat kompleks dengan teknik silk screen, kemudian menempatkannya dengan teliti diatas kertas kuat yang ditempel pada kain karung. Sering mereka membuat kertas marmer untuk panil-panil atau tiang, dan mungkin juga kertas dinding yang dirancang khusus karena tidak mungkin memperolehnya dari pabrik. Tukang-tukang cat juga mencat layar-layar latar belakang atau siklorama yang bisa mencapai barangkali duabelas meter tinggi dan seratus meter panjang.

Ada bagian dari bengkel cat, yaitu bengkel pelukis huruf. Pelukis huruf terlatih dalam melukis, men" silk screen", dan stensil, membuat huruf dan tulis tangan dari segala gambaran yang mungkin ada, mulai dari reproduksi Kepala Surat yang paling kecil atau dekorasi halaman dari sebuah naskah abad pertengahan sampai poster yang panjangnya tiga puluh meter. Mereka bisa men" silk screen" pola apa saja yang diperlukan, membuat hiasan tempel (appliwue crests), dan papan nama restoran.

### ***RIGGERS (PENGATUR PELATARAN)***

Riggers mendirikan steger-steger besi pipa untuk menahan dan menyanggah set, terutama set di luar studio pada halaman studio atau pada lokasi. Bila dinding-dinding set yang berat harus bisa dipindah-pindah ("Floaters"), dinding-dinding itu akan dikelam pada kerangka besi pipa yang berada di atas roda supaya gampang dipindah-pindah (floating), riggers juga menggantungkan rel-rel untuk lampu, dan membangun menara lampu yang mobil dari besi pipa diatas roda yang tingginya tiga sampai sepuluh meter. Mereka juga diminta untuk

membangun menara-menara kamera setinggi dua puluh lima meter atau lebih. Mereka juga mendirikan panggung-panggung (rostrum) guna pemnakaian sebagai lantai — yang kadang-kadang berukuran cukup luas: seratus meter kali lima puluh meter, dan semester delapan puluh tingginya.

### **BAGIAN KAIN (*DRAPERY DEPARTMENT*)**

“The Drapers” adalah tukang Bekleding yang menjahit kain-kain landasan — lantai-lantai, dan sering menjahit landasan kanvas untuk lukisan pemandangan seluas seratus meter kali dua belas meter (dan klambu (gauzes) yang berukuran sama), kemudian membantu menegakkan klambu-klambu itu. Mereka membuat semua kain pintu, bekleding kursi dan sofa, membuat taplak meja, banyal dan segala sesuatu dari kain. Bagian ini mempunyai koleksi besar persediaan kain pintu dan kain-kain cita, dan mereka bekerja dengan berbagai macam bahan dari beludru sampai tikar rumput (grass matting) dan — seperti semua bagian lain di studio film — mereka sangat efisien dan cukup dalam berbagai hal.

### **BAGIAN PROPERTY**

Kepala Properti (Property Master) mengawasi Prop yang menyimpan persediaan studio dan prop yang disewa atau dibeli. Propertyman “mendandan” set dengan mebel-mebel yang disewa — dan mereka bekerja erat dengan Art Director, Penghias Set (Set Dresser) dan Pembeli Prop (Property Buyer) dalam penempatan tiap mebel atau prop pada tempatnya dalam set. Bila setnya sebuah kebun, propertyman-propertyman akan mengatur kembang, semak-semak dan rumput bikinan — bila memang tidak “sungguh-sungguh”.

Bila rumput atau pohon-pohon di set hidup, maka Tukang Kebun Studio (Studio Gardeners) yang mendandani Set. Unit Shooting biasanya mempunyai seorang petugas properti yang stand-by dengan satu atau dua propertyman yang bekerja bersama unit untuk memindah-mindahkan mebel-mebel, atau hiasan-hiasan pada set, mereka juga menjaga semua kontinuiti prop dengan teliti, dan bersiap siaga untuk setiap gerak di set. Di lokasi, seorang Kepala Properti mempunyai truk propnya sendiri — diperlengkapi dengan suatu koleksi besar “hand” props (properti yang “main”) (seperti kaca mata, arloji, tongkat, payung dan sebagainya) dan semua perlengkapannya untuk menggali, menyikat, menyiram, memotong dan alat-alat pembuat prop.

Kepala Properti mengenal skrip luar kepala dan bisa memastikan bahwa semua prop penting dalam waktu yang sesingkat mungkin berada di set : Penghias Set, Kepala Properti, Pedandan Properti (Property Dressers) dan Pembeli Properti bekerja sebagai satu tim dan selalu erat hubungannya dengan Art Director, Sutradara dan Assisten Sutradara.

### **PEMBUAT PROPERTY (*PROPERTY MAKERS*)**

Kadang-kadang prop-prop kecil dan pribadi diperlukan dan karenma sifat dari prop-prop tersebut, sering harus dibuat khusus. Pembuat-pembuat properti membuat hal-hal seperti naskah kuno dari perkamen, arloji dengan jarum-jarum yang aneh, tong susu pembuat mentega, sehelai daun raksasa, ratusan tanaman bikinan yang eksotis. Kalau membuat prop, mereka berhubungan dengan semua bagian di studio film, atau di lokasi dengan pengrajin setempat dan bahan-bahan setempat.

## **PANDAI BESI (*METAL WORKERS*)**

Pandai besi mampu menjadikan besi dalam segala bentuk dan ukuran dan sering bekerjasama dengan Bagian Efek Khusus (Special Effects Department). Pandai besi membuat tulang-tulang atau kerangka untuk patung, pohon buatan atau hiasan dinding (Topiary Work). Mereka membuat tangga spesial, kerangka kapal ruang angkasa, kursi khusus untuk pemain yang mungkin harus bisa berputar-putar atau goyang-goyang.

Bisa juga mereka diminta membuat kerangka badan kapal selam, atau interiори pesawat terbang, atau zeppelin atau roket. Mereka membuat meriam ganda pom-pom, tombak, pedang, tameng dan mengerjakan setiap jenis logam, aluminium, besi baja, atau tembaga dan kuningan. Mereka membuat tangki air untuk pengambilan dibawah air, monorel, tank tiruan, mesin lokomotif, dan panggung yang diperlengkapi alat-alat keseimbangan (gimbels) guna menggoyang-goyangkan kendaraan, pesawat terbang, kereta.

## **EFEK-EFEK KHUSUS (*SPECIAL EFFECTS*)**

Biasanya bagian ini dibagi dua, Efek Khusus Fisik (Physical Special Effects) dan Efek Fotografik (Photographic Effect). Efek Khusus Fisik mengusahakan efek seperti asap, kabut, hujan, kebakaran, angin dan ledakan. Mereka memuntai peralatan untuk membuat efek alam itu dan mengatur berbagai mesin mereka itu menurut permintaan Sutradara dan Art Director.

Dibawah pimpinan Kepala BAGian, mereka mengorganisir mesin angin dari mesin angin dari mesin pesawat terbang untuk membuat badai salju dengan menggunakan kapsul-kapsul polyeurathene atau polyzote, atau serbuk marmer. Mereka akan “menghujani” sebuah jalan

lengkap dengan benderanya di halaman studio, di studio atau di tempat lokasi dengan mesin-mesin hujan — atau membuat suatu lajur kamera (camera track) yang bisa bergerak dengan motor guna pengambilan pesawat luar angkasa, atau pesawat udara, kendaraan, tank, malahan orang-orangan bisa digerakkan oleh Efek Khusus.

Dalam film perang, semua ledakan, senapan mesin yang dijalankan dengan gas, penyembur api, kebakaran, rumah yang runtuh atau pesawat terbang yang meledak akan dilaksanakan oleh Tim Efek Khusus.

Bagian Efek Fotografis membuat lukisan matte (matte = bagian-bagian yang menutup, masker), yaitu gambar-gambar hidup yang disisipkan pada waktu pengambilan bentuk miniatur kapal ruang angkasa atau gedung. Bagian ini akan membuat sisipan gambar per gambar yang hidup (animated frame by frame insert) dalam bagian mana saja dari gambar. Seniman matte melukis di atas kaca (atau bahan lain) bagian-bagian gambar yang diatas atau dibawah “garis matte” — (lihat contoh-contoh visual). Mereka sering menggunakan cat minyak, dan seniman-seniman ini sangat terampil, dan pandai melukis secara realistik, membuat lukisan yang bila dipotret, akan menyerupai foto betul-betul.

Di Amrika, Peter Ellenshaw, Albert Whillock dan Alen Maley mengerjakan lukisan matte, dan mereka telah menyempurnakan tekniknya dengan melukis dengan cara yang tidak “terlalu kaku” — gaya mereka longgar dan cukup bebas, maka bila lukisan mereka dipotret, hasilnya sangat realistik. Di Inggris, seniman matte seperti Ray Capel, Cliff Culley, Gerald Lame, Ivor Beddoes, Les Bowie, Peter Woods dan Peter Melroze semuanya melukis matte dengan cara yang sama dan hasilnya secara keseluruhan bagus sekali. Penata artistikng,

soal ini terlalu luas untuk dicakup dalam isi buku ini, dan disini hanya sekedar dapat menarik perhatian pembaca kepada fakta bahwa segi ini dari pembuatan film sangat penting dan berharga.

Meskipun anggaran biaya film sudah dipastikan, perkembangan konstruksi tetap harus dicek tiap hari. Selama masa shooting, Kepala Kontruksi merupakan bantuan yang sangat berharga bagi Art Director, karena pada setiap saat dia akan mengetahui berapa tukang kayu, tukang cat dan sebagainya diperlukan. Meskipun penata artistik bisa merencanakan apa yang diperlukan, kebutuhan itu tidak tetap. Pada permulaan konstruksi penata artistik barangkali memerlukan limapuluh orang dan setelah beberapa minggu hanya selusin. Kepala Konstruksi selalu berada dalam posisi dimana dia dapat mencatat perkembangan pembangunan dan mengetahui bila tenaga kerja dapat dikurangi.

## **ANGGARAN BIAYA**

Dewasa ini, anggaran biaya Bagian Art tergantung dari sejumlah faktopr yang berubah-ubah, dan menemukan hgubungan langsung antara anggaran ni dengan anggaran keseluruhan film tidak mungkin lagi.

“Ongkos pembangunan set biasanya sepenata artistikr sepuluh persen dari anggaran total film, tapi sekarang tidak selalu demikian lagi. Lagipula, penata artistik tidak bisa terlalu pasti tentang film jenis apa yang paling murah perencanaannya. Film lokasi biasa cukup murah bila semua lokasi itu memang ada dan tidak memerlukan pembangunan; sebaliknya pada film lokasi, penata artistik harus mengeluarkan ongkos untuk transport peralatan dan karyawan dan untuk film besar, ongkos-ongkos di bidang ini bisa luar biasa” (STRINGER).

Melihat banyaknya jenis skrip, barangkali satu-satunya patokan umum yang wajar ialah bahwa shooting di seluruh lingkungan yang bisa dikontrol, tidak jauh dari pusat kesibukan utama mungkin akan lebih murah daripada mengangkut unit jauh-jauh ke tempat lokasi. Regu yang baik dan efisien, termasuk seorang Perencana yang baik, bila perlu bisa membuat set-set bagus dalam ruang yang sangat sempit. Tentu saja, beberapa Sutradara berkeberatan bila diambil lingkungan studio, dan itu adalah hak mereka tapi (seperti biasa mengingat kekurangan uang) memperturutkan tingkah Sutradara kadang-kadang ternyata bisa menjerat leher.

## **PENGATURAN KERJA**

Perencana bertanggung jawab atas pengaturan pekerjaan semua orang dari Bagian Art. Hematnya produksi hanya bisa dicapai bila Perencana mengetahui pada tiap tahap persiapan film, apa yang harus ia lakukan dan apa yang harus dilakukan oleh orang-orang lain dari Bagian Art. Pada tiap tahap masa shooting, ia harus mengetahui apa yang bakal dishoot dalam hari-hari berikut.

“Adalah sangat penting untuk mengorganisir diri dengan baik — penata artistik benci bekerja dalam kekacauan. Tentu saja ada banyak cara untuk mengorganisir sebuah film, tapi penata artistik harus tahu apa yang menjadi sasaran. Bagi penata artistik, membeberkan film secara terperinci, akan menjelaskan banyak hal dan membuat penata artistik lebih lega. Penata artistik catat pekerjaan apa yang harus dilaksanakan. Penata artistik tahu persis jumlah pekerjaan yang harus dilakukan untuk pengambilan-pengambilan yang akan datang. Ada Sutradara yang tidak suka dengan cara begini. Sutradara lama biasanya senang saja, tapi yang muda-muda ada yang menganggap penata artistik mau melakukan tugas

mereka, tapi itu sama sekali tidak benar. Perencanaan (planning) adalah bantuan besar, bila produksi hemat yang dilakukan. Bila penata artistik perlihatkan sketsa haluan sebuah kapal selam dan Sutradara mengatakan bahwa memang itu yang ia perlukan, tidak perlu dibuat seluruh kapal selam untuk shot itu. Bila sebelumnya penata artistik ragu-ragu mengenai shot itu, maka penata artistik tidak berani mengambil resiko, mungkin penata artistik terpaksa membuat seluruh kapal selam hanya untuk shot itu. Sama saja dengan membuat set dengan empat dinding dan atap didalam studio. Penata artistik barangkali kolot, tapi penata artistik tetap bahwa membuat film, banyak berurusan dengan usaha menciptakan ilusi.

### JADWAL KERJA

Element	Shape or color	Description
Cast	<b>Red</b>	Any speaking actor
Stunts	<b>Orange</b>	Any stunt that may require a stunt double, or stunt coordinator.
Extra (Silent bits)	<b>Yellow</b>	Any extra needed to perform specifically, but has no lines.
Extra (Atmosphere)	<b>Green</b>	Any extra or group of extras needed for the background.
Special Effects	<b>Blue</b>	Any special effect required.
Props	<b>Purple</b>	All objects important to the script, or used by an actor.
Vehicles/Animals	<b>Pink</b>	Any vehicles, and all animals, especially if it requires an animal trainer.
Sound Effects/Music	<b>Brown</b>	Sounds or music requiring specific use on set. Not sounds added in during post.
Wardrobe	<b>Circle</b>	Specific costumes needed for production, and also for continuity if a costume gets ripped up, or dirtied throughout the movie.
Make-up/Hair	<b>Asterisk</b>	Any make-up or hair attention needed. Common for scars and blood.
Special Equipment	<b>Box</b>	If a scene requires the use of more uncommon equipment, (e.g. crane, underwater camera, etc.).
Production Notes	<b>Underline</b>	For all other questions about how a scene will go, or confusion about how something happens.

Untuk membantu perencanaannya, Art Director membuat sebuah rencana jadwal kerja (schedule) atau peta pengembangan (progress chart). Ini bisa merupakan pekerjaan yang sangat ruwet, yang akan mencatat secara ringkas perkembangan setiap set untuk waktu penggunaannya dalam film. Didalam akan tercatat tanggung jawab

mereka yang bekerja di bagian Art dan harus memberi pandangan sepiintas kilas dari bata-batas waktu semua pekerjaan kontruksi.

Setiap Perencana mempunyai catanya sendiri untuk menyusun rencana kerja. Sebagai contoh cara seorang Perencana, Sydcain menerangkan bagaimana dia mendekati organisasi shooting di lokasi :

“Setelah memecah skrip dalam tahap-tahap dan set-set, kami menyelesaikan persoalan jumlah hari shooting yang bakal diperlukan. Ini pekerjaan Pelaksana Produksi tapi penata artistikpun membuat daftar waktu penata artistik sendiri. Kepentingannya ialah bahwa dengan sekejap mata penata artistik dapat melihat bahwa kami berada enam setengah hari di satu tempat dan tiga setengah hari tak jauh dari tempat itu, jadi sepuluh hari di daerah yang sama. Harus diusahakan agar perjalanan dilakukan seminim mungkin dan jadwal kerja disusun dengan mempertimbangkan faktor ini. Sebaiknya unit berada dua minggu, bila mungkin, di satu daerah, sebab dengan demikian penata artistik punya cukup waktu untuk mempersiapkan langkah berikut. Banyak berpindah-pindah tidak akan membantu Bagian Art karena penata artistik terpaksa harus mempunyai sekaligus dua unit yang sibuk. Satu bersama unit shooting, dan yang lain mendahului dalam perjalanan mempersiapkan lokasi.

## **MEMPERSIAPKAN ANGGARAN BIAYA**

Setiap anggota unit produksi yang dalam posisi dapat menggunakan uang produksi, sepatutnya menggunakannya dengan bijaksana. Tak kurang dari bagian-bagian lain, Bagian Perencanaan mampu juga menelan biaya dalam jumlah besar. Pengeluaran-pengeluaran tertentu dapat diramalkan dengan jelas, lain-lain lebih sulit diketahui sebelumnya atau dihindar unit produksi yang dalam posisi

dapat menggunakan uang produksi, sepatutnya menggunakannya dengan bijaksana. Tak kurang dari bagian-bagian lain, Bagian Perencanaan mampu juga menelan biaya dalam jumlah besar. Pengeluaran-pengeluaran tertentu dapat diramalkan dengan jelas, lain-lain lebih sulit diketahui sebelumnya atau dihindari. Perencana harus membuat taksiran biaya yang pertama pada waktu pembacaan pertama dari skrip.

“Soal yang paling penting yang harus diketahui ialah bagaimana memecah cerita dan mengungkapkannya ke layar putih dengan cara seirit mungkin. Harus diingat selalu bahwa penata artistik terlibat dalam suatu bisnis. Perencana harus mengajukan anggaran biaya. Ia harus memberi taksiran tentang berapa ongkos film menurut pikirannya. Perusahaan sudah mempunyai gagasan sendiri tentang biaya karena mempunyai Bagian Keuangan yang membuat induk biaya keseluruhan, dan didalam biaya itu sekian disediakan untuk Bagian Art. Perencana mengajukan suatu jumlah, demikian pula Bagian Keuangan. Jumlah Bagian Keuangan selalu lebih kecil. Mereka berdua kemudian menentukan suatu anggaran biaya yang realistis. Ini penata artistik rasakan bagian yang paling pelik dari pekerjaan Perencana.

Pada dasarnya ada tiga cara untuk melaksanakannya. Penata artistik langsung saja mengabaikan cara pertama karena tergantung dari pengalaman dan penata artistik tak dapat belajar pengalaman (sekarang penata artistik dapat mengambil sebuah skrip dan setelah membacanya menyebut secara garus besar berapa ongkosnya). Cara lain adalah memecah skrip dalam set-set dan memperkirakan secara kasar ongkos setiap set, menjumlahkannya dan menambah sepuluh persen. Sekali lagi, pengalaman penting, sebab penata artistik bisa melihat sebuah set dan memberikan satu jumlah kasar, misalnya £ 8.000. Cara ketiga

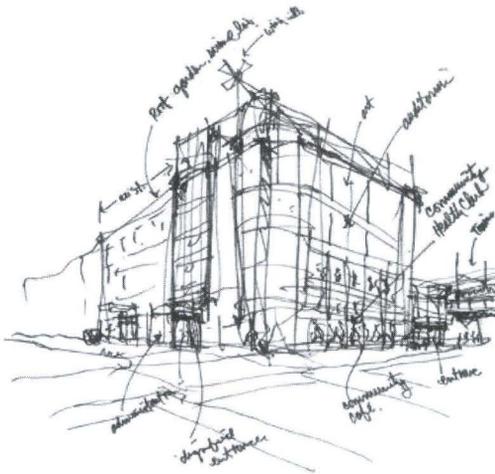
berdasarkan perkiraan lamanya masa shooting. Misalnya dikatakan bahwa film itu film delapan minggu — artinya delapan minggu shooting, paling banyak yang bisa dihabiskan dalam seminggu membangun adalah £ 4.000. Atas dasar ini ongkos sebuah film delapan minggu kira-kira £ 32.000. ini suatu taksiran kasar dari tenaga kerja dan bahan-bahan. Di luar ini ada prop (kostum adalah bagian lain sama sekali). (CAIN).

Ken Adam menerangkan caranya menangani pembiayaan film-film Bond: “Sekarang, setelah penata artistik selesai membuat sejumlah film Bond, maka sebelum mulai, kami sudah mempunyai gambaran kasar tentang berapa ongkosnya — kami tak lebih dari sepuluh persen di atasnya atau dibawahnya. Dilihat dari segi Art Directing; penata artistik rasa cara yang paling berhasil untuk membuat pembiayaan adalah dengan menghitung tenaga kerja yang diperlukan untuk membangun set. Penata artistik akan memperoleh angka  $x$  orang untuk  $y$  minggu. Pada ongkos ini tambahkan kira-kira enamp[uluh persen untuk bahan-bahan, maka inilah anggaran biaya anda”. (ADAM).

Setelah memperoleh angka yang kasar, Perencana akan tahu apa jumlah yang disediakan Prosedur untuk Bagian Art kurang atau cukup. Pada tahap ini, Perencana harus mempelajari tiap adegan dari skrip dengan sangat teliti, mungkin bersama Kepala Konstruksi, untuk menentukan ongkos tiap set yang telah diajukan. Sering beberapa baris dalam skrip akan melibatkan biaya yang besar dan Perencana mungkin harus mengusulkan perubahan-perubahan dalam action.

“Hanya beberapa baris saja dalam skrip sudah bisa melibatkan konstruksi dan uang yang luar biasa banyaknya; jadi sebaiknya penata artistik membuang adegan itu sama sekali atau menyederhanakannya. Penata artistik bisa mempelajari sebagian dari action cerita dan bertanya

apakah betul-betul perlu untuk pengembangan cerita. Mungkin tak akan menambah apa-apa tapi ternyata jatuh mahal dari segi waktu dan pembangunan. (CAIN).



Skets teknis

## BAB III PERENCANA LOKASI

### SKRIP DAN PENGAMBILAN LOKASI

**S**krip adalah titik tolak Perencana dalam pencarian lokasi yang cocok. Bila mempertimbangkan skrip, Perencana harus mempunyai pengertian luas tentang jenis action yang bersangkutan dan menghubungkannya dengan jenis lokasi yang mungkin bakal diperlukan.

“Meskipun penata artistik pergi dan menemukan lokasi yang ideal untuk sebuah film, bila cerita tidak masuk akal, film akan gagal, terlepas bagusnya tempat lokasi. Cerita itulah faktor yang paling penting. Bila ceritanya romantis, maka set harus diolah secara romantis atau indah. Dalam film “Greenage Summer”, penata artistik pakai set-set Perancis klasik sebagai latar belakang pandangan seorang gadis remaja tentang Perancis ini pada hakekatnya ekspresi dari dunia impiannya. Suasana diciptakan oleh skrip dan memang skriplah yang selalu harus menciptakan suasana” (STOLL).

Setelah tamat membaca skrip, Perencana akan mendapat kesan dari jenis lokasi yang diperlukannya, tapi tak dapat dielakkan bahwa visualisasinya yang pertama itu bakal harus dirubah-rubah. Setelah memilih lokasi tertentu, itu akan menjadi titik tolak bagi action dan visualisasi yang baru. Menurut pengamatan John Stoll: “Penata artistik selalu menemukan sesuatu yang lain dari apa yang penata artistik cari dan dari apa yang penata artistik temukan itulah akan muncul filmnya. Tidak ada lokasi yang secara keseluruhan dapat diterima oleh cerita: Penata artistik mungkin shoot di Spanyol, sedangkan ceritanya terjadi di Aljazair, dan sebagainya. Penata artistik harus menafsirkan skrip kembali, dan memang itulah yang dimaksudkan dengan merencana.

## **MENEMUKAN LOKASI**

Sebelum menentukan lokasi mana yang cocok bagi satu atau beberapa action, penata artistik harus meneliti tempat lokasi secara seksama dan mungkin juga memeriksa kemungkinan-kemungkinan lain.

Waktu mengadaptasi Macbeth untuk film, timbul persoalan-persoalan yang berhubungan dengan tuntutan-tuntutan action dari Shakespeare mengenai puri-puri Skotlandia.

“Penata artistik melihat puri-puri Skotlandia dan penata artistik pasti sekali bahwa Shakespeare belum pernah ke Skotlandia sama sekali tidak sesuai dengan tuntutan dari Play. Kenyataannya Puri Dunsinane tidak ada sangkut pautnya dengan cerita. Untuk berbagai alasan, tidak satupun puri asli cocok untuk film dan penata artistik tidak melihat bagaimana bisa cocok pula, pun pada zaman Shakespeare sendiri. Puri-puri Skotlandia sangat berbeda dengan Puri Inggris, artinya lebih menyerupai rumah yang dibentengi. Puri Inggris dibangun mengelilingi suatu pusat pertahanan”. (SHINGLETON)

Penyelidikan foto dengan mendalam bisa merupakan bagian penting dalam memilih tempat-tempat lokasi yang sulit.

“Kami kemudian mulai melihat-liht tempat-tempat lokasi yang paling menarik perhatian kami. Dalam beberapa kasus, misalnya interior sebuah flat, kami mempunyai pilihan banyak sekali dan kami memotret interior beberapa ratus flat.

“Kubrick menerima foto-foto dan memilih beberapa yang sekurang-kurangnya sebagian kelihatan cocok untuk film. Kami tak pernah menemukan flat yang seluruhnya cocok, termasuk dandanannya, suatu hal yang penata artistikng sekali karena mungkin saja akan memberi kesan bagus bahwa benar-benar dihuni orang”. (BARRY).

Ketika mencari lokasi yang cocok untuk pengambilan luar dari rumah Alex dalam “A Clockwork Orange”, Jonathan Barry dan Stanley Kubrick mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang luas sekali: “Adekan Exterior diambil di Thamesmead, salah satu pengembangan pemukiman yang paling maju di dunia. Pada suatu saat kami telah mempertimbangkan penggunaan tempat Habitat di Montreal, demikian pula flat-flat pada pengembangan Barbican di London, tapi itu baru setengah selesai pada waktu shooting. Flat-flat Barbican ternyata juga agak ketinggian dan kurang sesuai dengan film, dan tidak akan memberikan efek yang kami cari”. (BARRY).

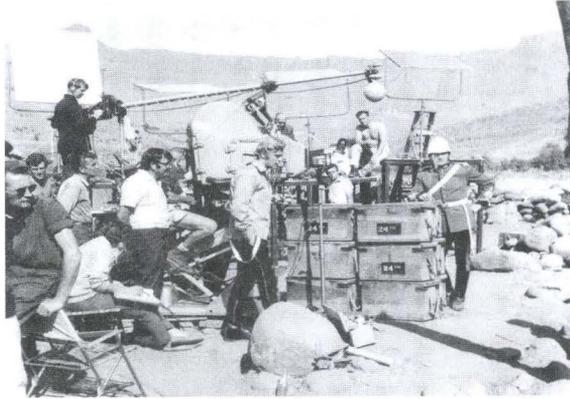
Dalam mencari lokasi yang cocok, Perencana selalu harus memperhatikan persoalan praktis yang ditimbulkan oleh tempat lokasi serta apakah lokasi itu baik kelihatan dari segi gaya cerita: “Perencana harus mampu membantu Sutradara dalam pemilihan tempat lokasi. Misalnya sesuatu yang kelihatan sempurna dalam segala hal, mungkin ternyata tidak ada matahari di saat penting p[ada siang hari, karena terletak di dalam batyangan gedung-gedung lain, atau mungkin bukannya menghadap ke Selatan tapi ke Utara. Ada lokasi-lokasi yang secara tetap tertutup kabut, dan memang wajar bila tempat-tempat demikian dihindari, tapi sangat mengherankan bahwa demikian banyak kesalahan serius telah dilakukan hanya disebabkan tidak adanya konsultasi dengan pihak-pihak yang berkepentingan dan kurangnya pandangan ke depan”. (STRINGER).

“Mencari-cari lokasi bisa sangat menjemukan. Untuk pembuatan “Where Eagles Dare” selama beberapa minggu kami pergi dari satu puri ke puri yang lain jarak antaranya tiga atau empat jam berkendara mobil”. (MULLINS).

Film-film James Bond sangat mengandalkan lokasi-lokasi spektakuler dan mungkin tidak ada yang lebih khas dari markasnya Blofeld dalam “O.H.M.S.S”.

“waktu mengerjakan film, “O.H.M.S.S”, kami mencari lokasi yang tepay di seluruh Eropa, kami perlu sebuah tempat untuk markas Blofeld dan secaa untung-untungan pergi ke Swiss dan menemukan sebuah bangunan pada ketinggian tiga ribu lima ratus meter. Pemiliknya sedang mendirikan sebuah restoran dan klub. Kami ingin membangun menurut ketentuan-ketentuan kami sendiri; kami diberi izin untuk berbuat demikian dengan syarat bahwa kami harus membuat bangunan permanen”. (CAIN).

Wilfrid Shingleton bercerita tentang usahanya mencari puri-puri yang cocok untuk “MACBEXTH”: waktu mencari lokasi-lokasi puri, ternyata bahwa puri-puri yang selama berabad-abad tak pernah dirusak oleh perubahan atau perbaikan, sudah sedemikian lapuknya hingga kami tak dapat berbaut apa. Ternyata pula bahwa semua puri yang masih dalam keadaan baik biasanya terletak di kota dan tak mungkin untuk di-shoot. Polanski yang pernah menshoot “Culde-Sac” di Lindisfarne memutuskan bahwa Bamburgh dan Lindiasfarne adalah puri yang terbaik untuk dipakai. Dari keduanya, lindisfarne yang paling kecil, dan setelah menambah-nambah bangunan untuk mendapat silhuet yang menarik, ternyata puri Bamburgh yang lebih besar cukup cocok untuk purinya Macbeth, yang letaknya dekat dari Lindiasfarne dan dititik balik dari segi jadwal kerja akan dipakai untuk puri Dunsidane”.



Gbr set lokasi shooting

### **PENJAJAKAN LOKASI (*LOCATION RECCE*)**

Setelah skrip tamat dibaca, dan diputuskan kemungkinan beberapa daerah untuk pencarian lokasi yang cocok, Perencana untuk beberapa waktu akan melakukan perjalanan, boleh jadi dengan Sutradar dan Prosedur beserta Pelaksana Produksi. Tidak ada ketentuan pasti tentang siapa yang melakukan penjajakan (*recce*), tapi Sutradara dan Pelaksana Produksi bakal ikut memberikan keputusan mereka sendiri-sendiri.

Perencana harus memperlengkapi dirinya dengan peralatan guna pencarian lokasi:

- Sebuah peta berskala besar dari daerah yang bersangkutan dengan garis-garis-garis radius 1 km mulai dari pusat perhubungan.
- Sebuah alat foto untuk mengambil foto sebanyak yang diperlukan, termasuk foto-foto “panning” yang mencakup sudut pandang 360, dalam hitam putih dan berwarna.
- Kayu meteran
- Penggaris dan pita ukuran

- Kompas
- Buku petunjuk mengenai daerah itu
- Buku sketsa
- Harus dibeli sebanyak mungkin kartu pos bergambar yang ada dari daerah itu dan yang relevan.

Jikalau lokasi terdiri dari gedung-gedung dan sebagainya, harus dibuat catatan mendetil dari semua perubahan konstruksi yang bakal harus dilakukan, atau dari penghuni yang harus dipindahkan selama shooting. Gedung-gedung yang bisa dipakai harus dipotret dengan teliti, dengan diambil ukuran-ukurannya. Bila ada perubahan dan perombakan, tiap pekerjaan harus dibuat anggaran biayanya dengan tepat dan suatu anggaran total dari seluruh lokasi harus ditambahkan pada anggaran biaya lokasi-lokasi lain. Boleh jadi keharusan merubah gedung tidak dapat dibenarkan oleh adegan-adegan itu dalam skrip, sehingga diperlukan pemotongan-pemotongan dari skrip.

Topografi dari tempat harus dicatat, selalu harus diperhitungkan kedudukan matahari — dimana dia terbit dan tenggelam. Dalam “Fiddler” kami mendapatkan adegan-adegan dahsyat dari biara pada waktu matahari tenggelam yang memang sengaja diatur letaknya dalam hubungannya dengan matahari tenggelam.

“Kalau harus membangun set-set tambahan di lokasi, haruslah dibangun di tempat dimana kedudukan matahari bisa diperkirakan agar sesuai dengan ketentuan dramatis dari lokasi itu. Oleh karena itu selalu harus dibawa kompas sebisa-bisanya peta-peta yang berskala sebesar mungkin”. (STRINGER).

Kalau pada lokasi terdapat pasang surut, kedudukan air paling rendah dan paling tinggi harus dicatat, supaya menjamin tidak akan terjadi bencana. Sekurang-kurangnya satu film pernah tertunda oleh air sungai yang naik cukup tinggi hingga menggenangi lokasi yang telah

dibangun — bila kecelakaan-kecelakaan terjadi sudah jelas yang bakal dicela adalah Perencana, katena ia tidak melakukan “pekerjaan rumah”nya dengan baik.

Yang juga harus dikonsultasi adalah statistik cuaca, teristimewa bila hendak dipergunakan keadaan cuaca sebenarnya. Bila terpaksa harus menggunakan salju buatan atau pada umumnya cuaca buatan, maka pengeluaran tambahan harus dimasukkan dalam anggaran biaya.

Keadaan cuaca luar biasa, harus pula diterima bila ada shooting di iklim-iklim ekstrim seperti di padang pasir atau di puncak gunung. Dalam membicarakan persoalan-persoalan awal yang dihadapi waktu membuat “O.H.M.S.S”, Syd Cain berkata : “Gedung itu harus dapat menahan angin yang berkecepatan 150 km sejam. Ahli-ahli teknik kami sudah biasa dengan problem demikian — mereka baru saja bekerja pada terowongan Simplon. Di samping persoalan-persoalan perencanaan secara murni, bekerja dalam situasi demikian akan banyak memusingkan kepala. Cuaca adalah suatu faktor. Lokasinya ideal bagi kami, karena tidak akan mungkin mereproduksi pemandangan macam ini di studi. Anehnya, pemandangannya demikian sempurna sampai kadang-kadang kelihatan tidak seperti alam nyata, hingga memberi perasaan lebih realistis, kami suruh burung-burung terbang di depan jendela-jendela”. (CAIN).

## **SET TERLINDUNG DARI CUACA DAN STUDIO DARURAT**

Bila ada shooting dalam ruangan (indoor shooting) di tempat lokasi, maka harus diadakan “pengecekan” teliti terhadap semua gedung yang dapat memberikan ruang shooting dalam yang cocok (indoor shooting space). Gedung-gedung yang dipilih sudah jelas harus berada dekat tempat lokasi luar (outdoor) hingga dalam keadaan cuaca buruk, rencana kerja (schedule) bisa diatur untuk shooting dalam. Bila lokasi

dalam terlalu jauh letaknya, maka cuaca buruk dapat berarti kehilangan satu hari shooting atau lebih.

Tempat-tempat yang harus dicari:

- Gedung-gedung prafabrikasi yang ada
- Rumah-rumah peternakan
- Pabrik-pabrik
- Gudang-gudang
- Garasi-garasi
- Rumah-rumah tua yang besar
- Gedung-gedung yang sebagian telah runtuh
- Interior rumah-rumah atau kantor-kantor.
- Jalan-jalan yang terlindung (khusus lokasi-lokasi Eropa).

Sebeng-sebeng mudah dibuat untuk merubah interior sebuah gedung lokasi bila interior yang ada tidak cocok. Prosedur inipun dipakai ketika membuat film Lindsay Anderson "O Lucky Man", yang sebagian dishoot didalam sebuah sekolah yang tak terpakai lagi. Beberapa interior dari "A Clock Orange" dishoot dalam sebuah pabrik lokasi dan masih ada contoh-contoh lain.

## **IZIN-IZIN**

Izin tertulis untuk shooting, selalu harus ada sebelum perusahaan mulai dengan sebuah lokasi yang kira-kira akan cocok. Bila ingin shoot di sebuah tempat umum, pejabat pemerintah setempat biasanya didekati dulu, tapi dalam hal penggunaan milik pribadi, pemilik yang syah harus didekati dan suatu pengaturan pemaian dirundingkan. Surat-surat izin harus diusahakan oleh biro produksi dan menjadi tanggung jawab dari Pelaksana Produksi — karena itu, ada baiknya Pelaksana Produksi ikut serta dengan Perencana dan Sutradara pada waktu penjajakan lokasi.

## **HUBUNGAN SETEMPAT (*LOCAL CONTACTS*)**

Bila ada shooting di lokasi, selalu harus dimulai dengan mencari hubungan setempat. Beberapa negara demikian ingin memperoleh devisa, hingga pemerintah mau memberikan bantuan yang besar kepada perusahaan film. Syd Cain menerangkan cara-cara lokasi di Yugoslavia.

“Kalau shooting pekerjaan lokasi, penata artistik selalu harus mulai dengan menhadakan kontak-kontak setempat. Bila idlihat contoh “The Iron Daffodil”. Kami mencari di seluruh Eropa sebuah tempat yang baik untuk di film, dan akhirnya memutuskan Yugoslabialah tempatnya. Di Yugoslavia ada instansi pemerintah yang menangani persoalan dengan perusahaan film asing dan setelah mendengar permintaan kami, mereka akan mulai melakukan pencarian lokasi yang sesuai. Mereka mendapatkan skrip dan daftar keperluan-keperluan yang dikirim oleh produser. Mereka yang mencari-cari dan memintakan izin-izin yang diperlukan. Bila mereka selesai dengan tahap pertama ini, penata artistik dipanggil untuk melihat tempat-tempat lokasi yang telah mereka temukan (Cara ini tidak umum. Biasanya lokasi ditemukan dulu, setelah itu baru minta izin. Tentu saja, apa yang mereka temukan, mungkin tidak cocok, dan harus mulai sekali lagi. Bila film perlu menggunakan sebuah desa Yugoslavia benar-benar, pemerintah akan mengirim pendidik desa itu berlibur, sementara kami membangun kembali atau menambah pada desa itu. Faktor lain yang menjadi soal dalam film ini ialah bahwa desa itu harus keliuhatan Perancis. Ini membatasi tempat lokasi pada daerah Yugoslavia bagian Utara, dimana desa-desa memiliki potongan Perancis, dengan genteng-genteng merah, tembok-tembok putih dan yalusi-yalusi jendela, sehingga kami tak banyak harus merubah-rubah”. (CAIN).

Instansi Pemerintah Yugoslavia yang mengurus perusahaan-perusahaan film asing melengkapi "Fiddler on the Roof" dengan seorang pimpinan lokasi.

"Pimpinan lokasi Yugoslavia, ternyata sangat membantu dalam mengusulkan tempat-tempat lokasi. Dan Bob Byle dan penata artistik bersama Norman Jewinson dan tim produksi, menjelajahi setiap desa dan semua tempat dalam radius lima puluh kilometer dari tempat pusat lokasi yang telah kami pilih". (STRINGER).

Kontak-kontak lokal sangat penting bila berunding dengan tuan-tuan tanah dan pemilik-pemilik gedung. Keseluruhan lokasi mungkin mencakup tanah sebuah desan dan untuk mendapat izin shooting dan menggarap tanah itu harus diperoleh izin-izin terpisah dari tiap-tiap pemilik. Ted Marshall menghadapi problem ini dalam "The Charge of the Light Brigade".

"Waktu keliling-keliling dalam jeep, penasihat militer dari film sebetulan menemukan tempat lokasi yang sangat bagus. Dia sangat gembira dengan apa yang dilihatnya, tapi setelah ditanyakan, lembah itu ternyata dibagi dalam delapan desa terpisah". (MARSHALL).

Dalam "The Last Valley", persoalannya lebih besar karena tanahnya dibagi dalam petak-petak yang sangat kecil.

"Desanya terbentang diatas dua atau tiga hektar dan enam puluh petani memiliki tanah tersebut. Penghubung yang sebenarnya dengan pemilik-pemilik itu adalah Pelaksana Produksi. Penata artistik harus sangat hati-hati dengan cara berhubungan dengan orang-orang — khususnya bila hendak berbuat sesuatu di atas tanah mereka. Kalau sudah ditetapkan apa yang dikehendaki, maka menjadi tanggung jawab bagian produksi untuk merundingkannya dengan si petani yang mempunyai tanah tempat penata artistik bekerja". (MULLINS).

## **INTERIOR LOKASI**

Karena alasan irit atau demi keaslian, mungkin ditetapkan menshoot sebuah film — sebahagian atau keseluruhan — dengan menggunakan interior-interior lokasi. Problem praktis pertama yang sering harus dipecahkan adalah menemukan interior lokasi yang cocok bisa dishoot. Ini bisa memakan banyak waktu, sebab kalau di studio penata artistik bisa membangun persis apa yang diperlukan, tapi menggunakan lokasi mau tidak mau harus melakukan kompromi mengenai konsep yang telah penata artistik bikin.

Harus diperkirakan berapa banyak perlu dibangun kembali; berapa yang harus dicat; dan berapa banyak dandanan yang harus diadakan. Bila lokasi merupakan sebuah rumah, harus dipertimbangkan penghuninya — apakah mereka harus diberi akomodasi lain. Penyewanya dan pemilik dari gedung yang cocok, pertama-tama harus didekati pila mengenai shooting di tempat itu dan pendekatan pertama ini harus taktis; kalau perjanjian sudah ditandatangani, penata artistik harus bersedia menyesuaikan diri dengan semua persyaratan perjanjian. Pembangunan kembali dan pengecatan harus dilakukan dengan persetujuan pemilik dan biasanya penata artistik harus meninggalkan lokasi dalam keadaan seperti semula setelah film selesai.

## **ANALISA SET INTERIOR PADA LOKASI**

Bila lokasi yang paling cocok telah ditemukan, maka harus dianalisa dengan teliti sebelum perubahan apapun mulai diadakan. Catatan pokok-pokok berikut ini dimaksud sebagai penuntun saja. Setiap ruangan mempunyai kekhususan-kekhususan sendiri dan tiap skrip syarat-syarat khasnya sendiri. Perencana harus ingat persyaratan-persyaratan skrip pada waktu membuat analisa.

Dinding:

Polos biasa atau bergerat-great?

Kertas dinding, lusuh atau bersih

Tembok bagian atas (cornice) dan hiasan melintang dinding (Frieze):

Bergambar atau biasa?

Pekerjaan kayu :

Di lilin atau diampelas?

Lantai :

Kayu atau permadani

Jendela :

Siang atau malam?

Yalusi?

Kain gorden?

Vitrasi?

Renda-renda?

Penerangan :

Kandil atau gas?

Lampu meja dan sebagainya?

Prop :

Meja atau kursi?

Dibuat di studio atau sudah jadi?

Riwayat ruangan :

Dimiliki siapa?

Bila dibangun?

Disewakan?

Dan sebagainya

Watak ruangan

Pilihan sudut pengambilan terbaik dalam ruangan

Perspektif yang dipaksakan atau tidak? (Forced perspective)

Ted Marshall menerangkan persiapan sebuah pondok yang dipakai dalam film “Charlie Bubbles”.

“Kami mengambil di Eadale, Derbyshire, adegan-adegan pondok di sebuah pondok asli di tempat lokasi yang sebenarnya. Kami memakai beberapa ruangan tapi di pemilik pondok selama itu tetap menghuninya, jadi jelas kami tak mungkin merubah-ubah bentuk ataupun melakukan perubahan besar pada rumah. Kami mencatat kembali sebagian dari rumah dan membuat sesuai dengan watak cerita afilm. Misalnya, kami pasang beberapa ubin dekoratif dekat jendela dapur, karena kami kira wanita dalam cerita itu, ketika pindah ke rumah tersebut, akan membawa sedikit kebudayaan kota ke pondok desanya itu. Bukanlah ia seorang warga Kondon dalam pengasingan di pedesaan, ketika ia pindah setelah putus perkawinannya? Kami tidak menyelesaikan pekerjaan pemasangan ubin itu sebab kami rasa dia mungkin ingin mengerjakannya sendiri, kemudian meninggalkan pekerjaan dalam keadaan tidak rampung — tidak ada seorang pria di

rumah itu dan dalam keadaan jiwanya sekarang ia jelas tidak mempunyai alasan untuk menyelesaikan pekerjaan yang memerlukan usaha keras dan waktu yang panjang. Kain-kain gordien diganti pula untuk menonjolkan kesan kebudayaan pinggiran kota yang mengganggu” (MARSHALL).

Dalam “A Clockwork Orange” telah dipakai dua interior lokasi utama. Rumah pengarang dan rumah si “Wanita Kucing”, kedua-duanya adalah rumah yang dihuni dan memerlukan dandanan kembali yang menyeluruh. Jumlah dandanan yang tersedia, menggambarkan kesenangan Kubrick adanya kemungkinan yang banyak baginya untuk membuat pilihannya. Beberapa perubahan pada interior dirasakan perlu juga.

“Kami merubah interior lokasi dengan menghilangkan beberapa jendela. Eksteriornya, sebuah lokasi lain lagi, dan kami mengalami kesulitan-kesulitan waktu mencocokkan kedua lokasi tersebut. Sangat sulit untuk menyesuaikan gerakan dari pintu ke ruang duduk, maka penata artistik membuat sebuah gang didalam kantin di kebun”.

“Pintu rumah tempat penata artistik menshoot, membuka langsung menghadap kamera. Pintu eksterior rumah lokasi berbeda membunya dan jelas bukan merupakan rumah yang sama — pintunya membuka ke sebuah interior yang berbeda sekali. Penata artistik tempatkan sebuah dinding kayu di ujung ruangan, demikian pula pada rumah yang satu lagi”. (BARRY)

Interior lokasi bisa juga dirubah dengan cara membangun set-set didalam interior. Penata artistik misalnya bisa menentukan sebuah sekolah yang tidak terpakai atau pabrik, dan didalanya penata artistik pasang beberapa set kecil. Cara ini telah digunakan dalam filom “O

Lucky Man”. Alan Wityh telah merencanakan set-set yang muat didalam ruang-ruang kelas dan aula sebuah gedung sekolah besar dan tak terpakai lagi di Barons Court, London. Jenis pekerjaan perombakan demikian memerlukan juru gambar — juru gambar dan tim tukang kayu jelas satu, tapi karena kemungkinan menyewa gedung-gedung demikian itu relatif rendah dan juga karena unit produksi dapat menyewa tenaga kerjanya sendiri daripada menyewa tenaga kerja dari sebuah studio besar dengan harga studio yang tinggi, maka hematnya perombakan-perombakan lokasi yang ada, adalah suatu hal yang patut dipertimbangkan. Dalam menempatkan set-set yang dibangun dalam tempat-tempat tertutup, problem praktis yang terbesar adalah bahaya membangun terlalu kecil untuk kemudahan kerja kamera.

“Bila menggunakan interior-interior lokasi dan set-set yang dibangun, selalu harus diperiksa apakah tersedia cukup ruang untuk shooting. Tidak ada artinya penghematan dalam membangun set-set pada lokasi, bila kemudian ternyata dirombak lagi supaya ada ruang untuk penempatan kamera”. (STINGER).

Bila sebuah gedung besar terus dipakai secara normal bersamaan dengan shooting, maka perencanaan kerja bisa menjadi persoalan.

“Kamar mandi harus dibangun khusus dalam salah sebuah ruang kerja produksi. Untuk kegunaan sejumlah set, kami mengoper sebuah pabrik dan ternyata cocok sekali. Untuk menggampangkan pengaturan jadwal kerja, kafanya dibangun disana. Bila menggunakan lokasi yang terus menerus dihuni orang-orang lain, maka pengaturan waktu kerja bisa jadi problem. Merubah-rubah rencana kerja bisa menimbulkan bermacam-macam kesulitan”. (BARRY).

## **MENDANDANI SET SEMPIT (*RESTRICTED SETS*)**

Meskipun set-set interior lokasi tidak selalu kecil — seringkali memang demikian keadannya — pun bila tak diperlukan set-set yang dibangun. Dalam hal ini sudut pengambilan kamera dan lensa bisa punya peranan penting, karena bisa membuat set yang kecil kelihatan lebih besar. Meskipun cara normal untuk mendandan set adalah tanpa berpegang pada penggunaan viewfinder karena sampai saat mau memulai pengambilan adegan itu dalam hal shooting di ruangan sempit adalah perlu untuk lebih sering menggunakan viewfinder.

“Dalam banyak hal merencanakan untuk ruangan sempit bisa mengganggalkan. Dalam shooting interior-interior lokasi, sering akan digunakan lensa-lensa sudut lebar yang akan menghalangi Sutradara menggerakkan kameranya terlalu banyak mengingat problem-problem distorsi. Lagi pula, karena tempatnya sempit, perencana hanya bakal berurusan dengan beberapa sudut pandangan saja. Mengingat faktor-faktor tersebut, adegan-adegan yang akan diambil bakal mempunyai waktu main (screen time) yang lebih lama dibanding dengan adegan-adegan yang sama, bila diambil di studio, dimana Sutradara dengan pilihan lensa yang lebih banyak akan mempunyai kebebasan bergerak yang lebih besar. Dengan pembatasan kamera pada satu posisi saja, set boleh dikatakan didandan buat kamera saja. Di studio segalanya didandan dengan harapan bahwa nanti di layar putih akan tampak dalam hubungannya yang betul. Dalam ruangan yang sempit penata artistik bisa mendandan dedngan lebih teliti dan untuk action, penata artistik bisa melihat melalui lensa dan menempatkan benda-benda dengan hati-hati, kadang-kadang ada yang dipindah-pindahkan untuk mendapatkan komposisi terbaik. Pada kesempatan-kesempatan demikian harus ada kerjasama erat dengan kameraman. Kalau dia baik, maka banyak sekali yang dapat dicapai”. (MARSHALL).

Banyak adegan dari “A Clockwork Orange” diambil di interior-interior lokasi dengan menggunakan lensa-lensa sudut lebar: “Dalam lokasi Kafe, dia (KUBRICK) mengambil dengan lensa-lensa sudut sangat lebar dan ini sebabnya mengapa film itu dishoot dalam rasio akademis menurut perbandingan yang berlaku di sekolah (academy ratio) kami mempunyai jenis-jenis lensa yang jauh lebih banyak. Bila menggunakan lensa sudut lebar, maka orang harus hati-hati dalam menggerakkan kamera berhubung dengan faktor distorsi. Untunglah kameramannya baik sekali, dan dia telah pula melakukan beberapa tracking shot, tanpa memakai kaki kamera”. (BARRY).

## **REKONSTRUKSI EKSTERIOR LOKASI DI STUDIO**

Kadang-kadang perlu untuk mereproduksi eksterior lokasi di studio. Sering usaha ini mahal, terutama kalau shooting tidak direncanakan demikian. Keberhasilan pembangunan itu tergantung dari ketetapan observasi penata artistik dari lokasi itu, dan pencatatan yang sangat teliti perlu banyak sekali dikerjakan.

“Penata artistik harus mengkoordinir pembangunan set di studio Pinewood di masa adegan-adegan interior kami shoot. Untuk adegan-adegan dansa di malam hari, kami telah membangun kembali halaman rumah pertaniannya Tevye. Kami telah memperbincangkan berbagai cara untuk menshootnya di lokasi, tetapi karena adanya bahaya hujan, badai dan persoalan-persoalan pelik untuk lighting, kami pikir lebih baik membangunnya kembali di studio Pinewood dengan latar belakang malam. Realismenya ternyata tak berkurang. Tentu saja pekerjaan pembangunan kembali seperti ini berarti bahwa kami harus menemukan kayu-kayu tua untuk menyesuaikan dengan kayu-kayu yang kami temukan di Yugoslavia. Semuanya telah kami catat baik-baik dengan foto dan gambar beserta ukuran-ukurannya. Sampai detail-detail yang sekecilnya telah dicatat”. (STRINGER).

“Banyak hal akan diterima saja oleh penonton karena penonton cenderung lupa tentang apa yang ada di luar kalau penata artistik telah membawanya masuk. Penata artistik selalu mencoba bertolak dari sebuah denah yang sanagt seksama dari seluruh rumah. Ini memberi penata artistik gambaran kelas tentang hubungan antara berbagai ruangan meskipun kami tidak akan memakai semuanya dalam film. Dalam “The Pumpkin Eater” kami menghadapi problem yang sama. Muka rumah di St. Peter’s Square sangat mudah sangat mudah untuk dikenal dan kami mereproduksinya di studio. Kami kemudian memperbesar kamar di bagian belakang rumah untuk menggampangkan shooting. Seseorang yang tinggal di lapangan itu mengatakan pada penata artistik, ia tidak tahu bahwa rumah-rumah di situ sebesar rumah yang telah kami pakai efek keseluruhan sangat meyakinkan”. (MARSHALL).

## **MENYESUAIKAN EKSTERIOR LOKASI DENGAN INTERIOR STUDIO**

Ekterior lokasi sering dipakai untuk lebih memberikan realitas pada sebuah adegan yang sebagian besar dishoot di studio. Ekterior sebuah rumah besar bisa menentukan suasana dan bercerita banyak tentang penghuni-penghuninya, meskipun shot itu hanya sebentar dipakai dalam film. Membuat rumah itu di studio ternyata akan mahal harganya, dan mungkin lebih mudaj menemukan rumah benar-benar yang sesuai dengan skrip dan kemudian mengusahakan pencocokan (matching) pengambilan ekterior dengan pengambilan studio dari interior.

Tentu saja interior yang dibangun di studio harus meyakinkan bukan hanya sebagai interior tapi sebagai interior dari sebuah eksterior tertentu. Bila mungkin, maka interior dari rumah lokasi itu dipotret dan diukur supaya sejauh mungkin menciptak kembali interior lokasi itu di studio, daripada bekerja atas dasar imajiner semata-mata jalan-jalan masuk dalam prakteknya akan menimbulkan problem-problem yang sangat besar, sebab mungkin kalau penata artistik melihat ke luar ada kebun dan sebagainya, yang akan diambil pula pada lokasi:

“Dalam “Life at the Top”, kami menggunakan sebuah villa lokasi. Pengaturan kamar-kamar dibangun kembali di studio. Kami mengambil beberapa shot di dalam kamar tidur, tapi kebanyakan kami ambil di set-set studio. Kebunnya pun dibangun kembali di studio. Kami menggunakan rumah lokasi karena suasananya. Sebagian penting dari action adalah sebuah pesta kebun meriah dengan banyak gerak diantara eksterior dan interior lantai bawah. Karena itu, kami memerlukan banyak sekali bahan lokasi untuk memberikan rasa tepat kepada rumah secara keseluruhan.

Tak dapat kiranya kami lakukan di studio — sekurang-kurangnya tidak dengan cara yang sama, dan mungkin dengan hasil yang rendah mutunya. Di waktu yang lampau, penata artistik telah melakukan hal-hal seperti itu — seluruh lantai studio harus dipakai untuk membuat eksterior sebuah rumah dan kebun. Keseluruhannya akan memakan waktu kira-kira enam minggu untuk dibangun. Kami memerlukan pula sebuah rumah modern untuk Laurence Harvey dan Jean Simmons. Kembali kami memakai eksterior lokasi yang kami gunakan untuk adegan-adegan mendekat dan masuk. Selebihnya dari rumah dibangun di studio. Problem terbesar tentu adalah mencocokkan eksterior lokasi pada interior studio dengan meyakinkan”. (MARSHALL).

## **PENYESUAIAN INTERIOR STUDI DENGAN EKSTERIOR STUDIO**

Masalah-masalah yang sama timbul bila bekerja seluruhnya di dalam studio. Prinsip pokok dari pekerjaan penata artistik adalah jangan sampai interior terputus sama sekali dari ekterior. Watak dari jalanan atau apapun dekor ekterior itu, harus diberi kemungkinan bisa lebar dengan interior. Jack Shampán menerangkan bagaimana dia mencocokkan ekterior dengan interior lokasi dalam sebuah film yang sedang dipersiapkan.

Pada waktu orang-orang memasuki rumah, action diatur sedemikian rupa hingga ekterior dan interior cocok — pada saat itu kami terbantu karena adegan malam. Sebagai penghubung dari ekterior dan interior kami dapat memakai cahaya lampu jalan yang dapat kelihatan melalui jendela. Penata artistik harus berusaha menemukan hal-hal semacam ini, yang bisa merupakan ciri bersama dari interior dan ekterior. Pada kesempatan ini kami menggunakan latar belakang yang dilukis yang bisa terlihat melalui jendela dan kami menggunakan kampu jalanan yang bisa kelihatannya di luar jendela di latar depan dari ekterior”. (SHAMPAN)

## **MENYESUAIKAN DANDANAN (*MATCHING DRESSING*)**

Kalau ada rekonstruksi lokasi interior di studio, dandanan harus dicocokkan dengan teliti: “Kalau mendandan interior lokasi, kami menggunakan kain-kain jendela dan sebagainya, yang kami tahu akan kami bawa kembali ke studio. Kalau memakai latar belakang yang dilukis, lebih gampang bila memakai layar jaringan pada jendela-jendela. Pada “Life at the Top” penata artistik memasang layar jaring pada jendela studiop dan ketika kami pergi ke lokasi, orang-orang

mengatakan bahwa mereka tidak suka pada layar jaring pada jendela di studio dan ketika kami pergi ke lokasi, orang-orang mengatakan bahwa mereka tidak suka pada layar jaring itu — jadi penata artistik copot saja. Tapi ketika kami kembali ke studio penata artistik memasangnya kembali untuk meredupkan latar belakang yang dilukis. Ternyata tak seorangpun yang memperhatikannya”. (MARSHALL).

## BAB IV

### MEMPERSIAPKAN LOKASI

John Stoll telah menyatakan bahwa lokasi yang diperlukan jarang merupakan sesuatu yang lengkap dan penata artistik harus siap bekerja keras untuk merubah watak lokasi sebagaimana ditemukan itu sesuai dengan kegunaan cerita. Mungkin saja yang perlu tak lebih dari perubahan kecil maka muka gedung sekedar untuk mengganti gaya zamannya atau warnanya. Namun demikian, seing orang harus merubah keseluruhan pemandangan dengan cara membajaknya atau menanaminya. Ted marshall terpaksa merubah sebuah lembah seluruhnya untuk membuatnya cocok guna shooting “Charge of the Light Brigade”.

“Lembah itu harus dikosongkan karena terlalu banyak tanaman hijaunya. Tanaman itu harus dibongkar, dan berkelompok-kelompok traktor berhario-hari bekerja untuk menghilangkan kesan bahwa lembah itu pernah digarap untuk penanaman sayur-mayur. Kami tak perlu menghiraukan warna tanah, sebab setelah dibajak dan diratakan, lembah itu memiliki warna padang pasir. Tentu saja, kalau hujan, kami menghadapi persoalan-persoalan. Permukaannya berubah menjadi lapisan lumpur setelah kira-kira empat sentimeter. Ini merupakan masalah besar selama dua minggu shooting di perkampungan itu (camp). Setelah hujan lebat, seluruhnya berubah menjadi rawa”. (MARSHALL).

Sebuah lembah yang telah digarap secara efisien sekali, tentu saja akan lebih mahal ongkos pemakaiannya, dan bila menggunakan tanah garapan, orang haruslah bersedia memberikan biaya hidup bagi petani-petani, lagi pula mengembalikan tanah itu dalam keadaan semula setelah selesai shooting.

“Pada “The Last Valley”, kami membuat seluruh film di lokasi. Dari tujuh belas minggu, kami hanya punya dua minggu untuk studio dan kami mengalami cuaca buruk. Kami membangun beberapa desa lengkap — sebuah gereja komplit, rumah kepala desa dan segala macam gedung lengkap dengan interiornya. Maksudnya untuk melakukan pengambilan-pengambilan di dalam dan di luar di lokasi. Kami memilih sebuah lembah setelah penata artistik melakukan perjalanan kemana-mana di Italia dan Swiss. Tidak boleh ada kabel-kabel listrik, tiang-tiang listrik dan sebagainya. Ada beberapa rumah yang harus kami bangun kembali dan beberapa lagi yang kami tutup dengan pohon-pohon yang tingginya lima belasan meter. Kami membeli hasil panen untuk enam bulan yang akan datang, kemudian menggarap tanah itu kembali. Maksud kami hendak menciptakan kembali cara penanaman asli, yaitu yang berpetak-petak, dan bukan suatu daerah yang ditutupi penuh dengan tanaman. Desanya dibangun dan segalanya dibuat supaya kelihatan asli sekali. Telah diperlukan masa empat bulan untuk menyelesaikan pekerjaan itu”. (MULLINS).

Gambar-gambar dan foto-foto memainkan peranan penting didalam perubahan lokasi yang memerlukan pembentukan kembali. Perencana bisa bekerja berdasarkan foto-foto dari lokasi bersangkutan dan menggambarkan langsung di atas foto perubahan yang dia ingini. Perubahan-perubahan itu harus sangatr mendetil supaya para teknisi akan tahu persis apa yang harus mereka lakukan. Tiap bagian dari lokasi yang bakal tampak di layar putih harus dianalisa, untuk menjamin agar tidak ada sesuatu yang aneh muncul dalam adegan. Menara-menara dan tiang-tiang telepon telah menjadi bagian yang demikian penting dari pemandangan zaman sekarang sehingga kadang-kadang mudah saja penata artistik melupakan kehadirannya. Demikian pula, tanda-tanda lain dari kebudayaan masa kini seperti misalnya, antena-antena radio

yang dipasang pada geung-gedung gampang saja penata artistik lupakan.

Untuk kepentingan seluruh unit, maka sebaiknya dibuatkan gambar lengkap dari lokasi sebelum dan sesudah perubahan.

### **LOKASI GANDA (MULTIPLE LOCATION)**

Kadang-kadang sebuah skrip menurut adanya beberapa desa yang harus menonjol dalam action dan terpisah beberapa kilometer satu sama lain. Dari sudut perencanaan kerja, hal ini akan menimbulkan banyak kesulitan dan bagaimanapun juga mendapatkan katakalnlah enam lokasi yang sama dari segi waktu dan biaya tak dapat dibenarkan. Jawaban sederhana pada masalah ini adalah, memakai enam bagian lain-lain dari sebuah desa, yang berbeda-beda. Sekali lagi gambar-gambar yang diteliti akan membantu dalam mempersiapkan lokasi yang harus dibuat seolah-olah kelihatan terpisah.

### **PEMBENTUKAN KEMBALI (RE-MODELLING)**

Interior lokasi sering harus dibentuk kembali atau dihias untuk membuatnya cocok untuk shooting. Pertama-tama harus diusahakan izin dari pemilik guna pelaksanaan pekerjaan yang diharapkan dan boleh dikatakan pasti harus mengembalikan interior kepada bentuknya yang asli. Jonathan Barry menggunakan interior lokasi untuk apartemen orang tuanya Alex dalam "A Clock Work Orange".

"Kami akhirnya memilih sebuah flat yang cukup cocok, dekat letaknya dari pangkalan produksi, dan kami menghiasnya kembali menurut selera kami. Tentu saja kami harus membayar penghuni untuk pindah pergi tinggal di tempat lain selama beberapa minggu, dan setelah menyelesaikan film kami pulangkan flat itu dalam keadaan semula". (BARRY).

Setelah menemukan lokasi untuk markas Blofeld dalam “O.H.M.S.S”, perusahaan film diberi izin untuk memakai restoran dengan syarat akan ditinggalkan persis sebagaimana akan muncul dalam film Bond. Interiornya sama sekali dibentuk kembali.

“Didalam terdapat banyak pilar yan bila dibiarkan tentu saja membuat pengambilan tak mungkin. Kami cari akal untuk membuat atap yang ditopang, sehingga dengan demikian memberikan kebebasan bergerak yang lebih besar — memang suatu pekerjaan keterampilan teknik yang luar biasa. Atas permintaan pemilik kami tinggalkan beberapa pilar”. (CAIN).

Ketika mempersiapkan lokasi puri Bamburgh untuk “Macbeth”, Wilfrid Shingleton harus membuat sebuah tembok luar yang lengkap untuk puri, yang harus cocok dengan pekerjaan batu dari purinya sendiri.

“Bamburgh sebuah lokasi yang baik karena letaknya dekat laut, tapi tidak memiliki jalan pintu gerbang yang megah, dan pokok utama dari adegan terakhir adalah penyerangan dan pengepungan sebuah puri. Karena puri harus diserang dengan bola-bola api dan sebagainya, kami harus mendirikan sebuah benteng pertahanan luar dengan pintu gerbang utama dan tembok luar, sedang purinya sendiri dipakai sebagai latar belakang. Masalah teknik dalam merekonstruksi sebuah puri belakang. Masalah teknik dalam merekonstruksi sebuah puri terletak dalam menciptakan kembali pekerjaan batu yang meyakinkan. Kami pecahkan persoalan ini dengan membuat cetakan dari pekerjaan batu yang ada dan mencocokkan warnanya”.

Ketika mempersiapkan eksterior dari puri Lindisfarne dalam film yang sama (purinya Macbeth), Wilfrid Shingleton menghadapi persoalan bagaimana membuat sebuah eksterior yang membosankan agar tampak lebih menarik bentuknya didalam pemandangan alam.

“Kami tak perlu melakukan banyak pekerjaan bangunan di Lindisfarne. Kami memutuskan untuk membangun sebuah menara yang bisa mematahkan garis kaki langit dan kami menggunakan sebuah bagian yang dilukis dalam perspektif paksa (*forced perspective*) untuk memberikan sedikit kedalam. Pekerjaan tersebut tidak terlalu berat, tapi cukup dapat menonjolkan perbedaan-perbedaannya dengan jelas”. (SHINGLETON).

### **STUDIO YANG DIBUAT APA ADANYA (*IMPROVISED STAGE*)**

Studio yang diimproviser dengan bahan atau gedung yang ditemukan setempat, bisa sangat berharga di lokasi. Barangkali improvisasi yang paling superl (*flexible*) adalah studi dari kubah yang ditiup (*Blow-up Dome Stage*).

“Kami menggunakan sebuah studio dari kubah yang ditiup di Yugoslavia ketika menshoot “*Fiddler in the Roof*” untuk interior rumah Tevey dan juga rumah Lazar Wolf. Kubahnya besar sekali — lima puluh meter panjang kali tiga puluh meter lebar dan tiga belas tinggi — dan ditegakkan dengan tekanan udara. Untuk shooting cukup memadai. Waktu kami membuat interior yang sama dan satu kami kirim pulang ke Pinewood dengan kapal supaya kedua set, bisa dicocokkan dengan sempurna.

“Dalam film lain, misalnya “*Alfred the Great*”, kami mendirikan studio dan bengkel kerja kami sendiri di Irlandia. Studio yang serupa dibuat oleh Dick Frith, dalam “*The Lion*” yang diambil di Kenya. Dalam “*Swiss Family Robinson*”, sebuah studi dibangun di Tobago dari besi gelombang. Penata artistik juga pernah membuat set-set dalam sebuah studio improvisasi kecil di dalam aula sekolah di Dublin. Bila

memerlukan dinding-dinding yang bisa pindah-pindah (Float walls) pada set interior lokasi, maka interior-interior tertentu dapat dishoot lebih bagus dengan cara demikian”. (STRINGER).

### **PROPERTY LOKASI (*LOCATION PROPS*)**

Bila prop dibuat khusus untuk interior lokasi, haruslah dijaga agar ukuran-ukurannya memungkinkannya masuk dalam kamar-kamar atau gedung. Dalam “A Clockwork Orange”, prop yang dipakai dalam adegan pembukaan telah direncanakan untuk keadaan jalan masuk yang sempit.

“Beberapa set yang agak khusus, seperti misalnya kedai susu, telah kami putuskan untuk dibuat di interior lokasi. Tiap bagian set harus digotong naik sebuah tangga, karena itu, tidak boleh terlalu lebar dan panjang”. (BARRY).

Menggunakan mebel dan prop-prop kecil setempat yang asli lebih baik daripada tiruan — sudah pasti lebih murah dan sering mutu dusaun hasil setempat lebih tinggi daripada tiruan.

### **WARNA LOKASI**

Pendekatan penata artistik terhadap pemakaian warna di lokasi banyak tergantung dari masing-masing Sutradara dan jenis skrip yang menjadi pangkal tolak dan tentu saja, dari selera pribadi. Dalam zaman dimana naturalisme diberi tekanan dalam seni film warna yang dipakai pada lokasi, tidak bisa lain kecuali warna alamiah.

“Penata artistik sekali-lagi tidak suka kepada cara keterlaluannya Antonioni yang mencat jalan-jalan merah atau hitam, itu berarti memasukan warna, dan dalam keadaan-keadaan demikian, seluruh film harus dibangun seputar warna-warna tertentu. Karena itu, pada

dasarnya, penata artistik membiarkan lokasi sebagaimana penata artistik temukan dan hanya merubah hal-hal bila diminta oleh watak atau penggambaran dari action”. (MARSHALL).

## **SUDUT PENGAMBILAN BERTOLAK BELAKANG (REVERSE ANGLES)**

Suatu aspek lain yang penting dari perencanaan di studio adalah perencanaan sudut pengambilan bertolak belakang. Pengambilan bertolak belakang. Pengambilan dari sudut penempatan kamera sebaliknya selalu berguna dalam memberikan lebih banyak ragam visual pada sebuah adegan, dan bila direncanakan dengan baik akan dapat pula memberi keuntungan-keuntungan lain. Barangkali kebaikan utamanya adalah dalam memberikan ruang kepada set yang sebetulnya sempit (lihat pula bab tujuh, “Memanipulasi Ruang”). Bila misalnya, penata artistik memfilmkan dua orang sedang bicara di pojok ruangan, yang perlu dibangun hanya popok saja. Akan tetapi bila penata artistik ingin memberi kesan bahwa kedua orang itu berbicara di pojok sebuah ruangan besar, maka sudut pengambilan bertolak belakang yang dishoot dari pojok ruangan ke arah dua dinding lainnya dari ruangan itu, akan memberi nilai maksimum kepada latar belakang tanpa latar belakang itu terlalu mengiasai gambar. Kalau bekerja hati-hati dengan bertolak dari sudut pengambilan kamera (camera angle), maka bisa diperhitungkan persis berapa banuak dari latar belakang akan kelihatan; dan tentu saja janganlah membangun lebih daripada apa yang bakal tampak di layar putih.

Dandanan latar belakang tidak boleh mengalihkan perhatian penonton dari action latar depan ke latar belakang (kecuali bila diminta oleh skrip). Meskipun seriang ada kebutuhan merancang untuk

kedalaman set, yang berarti pengembangan teliti dari sudut-sudut pengambilan kamera, penata artistik bias juga sengaja menshoot ke dinding-dinding rata.

“Penata artistik ingat sebuah adegan adegan dalam “The Best Years of Our Lives”. Dua orang duduk berhadapan pada sebuah meja, memperbincangkan maksud mereka masing-masing. Wyler mengatur adegan dengan menempatkan kedua orang itu pada meja dilihat dari profil, dengan dinding putih sebagai latar belakang. Adegan-adegan lain dalam kafe itu telah diambil dengan kedalaman set dan segi dramatisnya dari adegan yang satu ini terletak dalam kesederhanaannya sebagai kontras dengan adegan-adegan sebelumnya”. (STRINGER).

## BAB V

### MENDAYAGUNAKAN RUANG (*MANIPULATING SPACE*)

**D**isebabkan karena adanya mode sekarang untuk shooting di lokasi — sedikit film dibuat di studio — maka lebih banyak perhatian diberikan kepada perencanaan lokasi daripada perencanaan untuk set studi. Bila membuat film itu ada hubungannya dengan seni mencipta ilusi, maka film-film yang dibuat di studi memanfaatkan sepenuhnya potensi sinema, sebab bila orang menshoot didalam studi, segala sesuatu adalah ilusi, bagaimanapun realistiknya set. Namun hanya beberapa Perencana sekarang ini yang mampu memanfaatkan potensi seluruhnya dari dunia studio, dan mereka nyata-nyata diharuskan membangun set-set gemilang seperti dalam film Bond, atau membuat set lokasi yang kelihatannya seolah-olah tak pernah dijamah.

Akibatnya, lebih sedikit yang dibangun dan lebih banyak dari dunia nyata yang dipakai. Perencana tidak diminta untuk menciutkan ruang yang ada menjadi sesuatu yang lebih kecil. Pengabaian dari teknik-teknik tradisional untuk mencipta ilusi ruang adalah mengherankan dalam beberapa hal, karena orang selalu harus bekerja sehemat mungkin, dan perspektif selalu memberi lebih banyak kepada gambar karena dengannya penata artistik bisa mencipta sekian banyak ilusi.

### **SUDUT PENGAMBILAN KAMERA (*CAMERA ANGLES*)**

Pada awal proses perencanaan set studio, Perencana akan mengajukan kepada Sutradara sejumlah sudut pengambilan kamera. Ini akan membantu Sutradara pada tahap yang dini untuk memperkirakan

apa-apa yang akan diperoleh dari berbagai-bagai sketsa yang telah diserahkan padanya. Penata artistik bisa bekerja surut bertolak dari denah dan tempat muka sebuah sketsa dengan menggunakan lensa tertentu : maka akan dapat dikerjakan dengan tepat apa yang akan kelihatan di layar putih setelah shooting dengan lensa tertentu tadi itu. Proses penempatan sudut-sudut itu dikerjakan bersama dengan Sutradara dan Kameraman.

## **SUDUT DAN PERSPEKTIF LENSA**

Sudut lensa adalah faktor penentu dari apa yang dicatat oleh kamera. Bila orang memakai lensa 25 mm maka akan diperoleh suatu bidang penglihatan yang lebar (wide field of view); bila lensa 50 mm dipakai, pada gambar denah akan diperoleh bidang penglihatan yang sempit, yang mkembuat ruang mana saja yang penata artistik shoot, kelihatan gepeng pada layar putih. Kegepengan ini dapat diiadakan dengan cara perencanaan set yang teliti. Misalnya, kameraman bisa menshoot sebuah close-up dengan lensa 50 mm, dan dengan menurunkan bagian atas dari set ia akan memperoleh sebuah komposisi yang lebih dramatis. Tentu saja harus diingat bahwa mebel-mebel tidak bisa dirubah perspektifnya (perpectivise), demikian pula penata artistik tak bisa berbuat banyak dengan lantai — tidak bisa lantai diakali supaya menanjak, karena pemain harus jalan diatasnya. Kalau membuat sketsam penata artistik cenderung menggambar sudut penglihatan yang benar-benar akan dilihat — kerucut penglihatan penata artistik kira-kira enam puluh derajat.

Bila ingin memakai lensa 35 mm yang mempunyai sudut penglihatan katakanlah sembilan puluh derajat, maka garis-garis akan memasuki bidang gambar dengan sudut yang lebih tajam, dan set pada

gambar dengan sendirinya akan mengambil bentuk wajib (diamond shape). Penata artistik tidak ingin ini terjadi; karena itu, dengan menurunkan garis plafon, efek distorasi lensa dapat dihilangkan.

Alan Witly menerangkan masalah-masalah praktis yang dihadapi ketika merencanakan set ruang pameran alat-alat pemadam kebakaran dalam film "Go To Blazes".

"Pernah penata artistik merencanakan sebuah set yang harus memberikan kesan seolah-olah luas — jauh lebih besar dari apa yang dapat penata artistik bangun, dan penata artistik mau supaya pemain-pemain dapat memakainya mendalam (in depth). Pertama-tama penata artistik membuat sketsa awal yang tepat dan benar dari apa yang penata artistik ingini di dalam set, dengan semuanya kelihatan dari setinggi mata (eye-level). Penata artistik kemudian memutuskan untuk membuat perspektif palsu dari set, tapi dengan cara artifisial dimana semua garis akan memusat pada satu titik di lantai studi. Dalam hal ini, segala hal — kantor sebelah kiti, huruf-huruf pada jendela, tanaman, karet — diperkecil secara perspektif sampai dinding-dinding belakang menjadi hanya empat puluh lima sentimeter tingginya. Tangkal lingkar, yang yak bakal dipakai oleh siapapun, adalah sebuah "cut-out" yang dilukis, diatur sedemikian rupa hingga akan memakan tempat sedikit saja dari lantai. Tangga ini merupakan gambar latar belakang yang dilukis dengan sempurna dan tepat, dikerjakan diatas papan gambar dalam skala satu banding sepuluh, kemudian diperbesar. Mobil-mobil pemadam kebakaran dibuat sebagai suatu seri "cut-out". Plafon dibuat sebagai satu potong utuh — dilukis sebagai papan-papan kayu dalam perspektif. Mobil pemadam kebakaran pada latar depan adalah benar-benar, dan lain-lain mobil pada latar belakang adalah "cut-out" yang dilukis. Kecuali mobil pemadam kebakaran yang benar-benar, segala sesuatu telah dirubah perspektif secara tepat. Ini berarti bahwa bila setnya

dipotret, garis kaki langit akan kelihatan berada dekat bawahnya gambar sehingga memberi efek sebuah low angle shot. Tinggi kamera sebenarnya adalah tinggi mata yang normal, yaitu kira-kira satu meter empat puluh”. (WITHY)

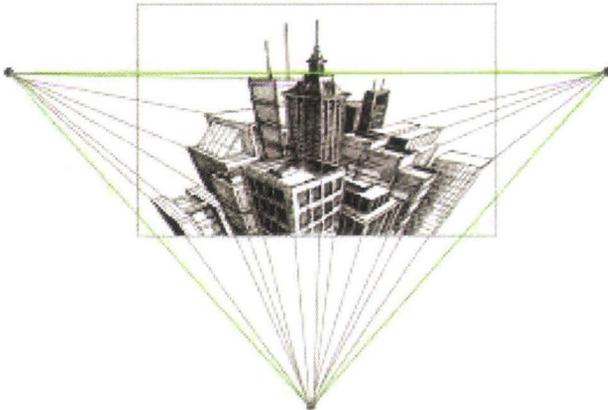
### **PENGAMBILAN YANG BERTENTANGAN ARAH DENGAN PERSPEKTIF (*SHOOT AGAINST PERPECTIVE*)**

Karena sebuah set yang dirubah perspektifnya dibangun dalam titik pandang satu posisi kamera, orang barangkali mengira bahwa shooting didalam set itu akan terbatas pada posisi kamera yang satu itu saja. Sebenarnya ada cukup kebebasan dalam pilihan penempatan kamera. Asal saja selalu penata artistik indahkan perspektifnya.

Dengan mengambil sekali lagi ruang pameran alat-alat pemadam kebakaran sebagai contoh, Alan Withy bercerita tentang masalah shooting yang bertentangan arah dengan perspektif dalam set.

“Tidak ada pembatasan-pembatasan bagi Sutradara selama ia tinggal di dalam daerah yang ada benda-benda benarnya. Kemanapun kamera diarahkan, selalu akan terlihat bentuk-bentuk yang menyakinkan. Kekurangan-kekurangan shooting dari sudut tolak belakang tidak terlalu kentara. Pada pokoknya penata artistik bisa memotret tiap bagian dari kantor-kantor itu dari segala sudut, tetapi harus diakui bahwa bila dishoot tegak lurus kepada dinding-dindingnya, akan tampak bahwa penata artistik melihatnya seolah-olah masih tetap dari samping. Juga bila menshootnya asal saja, benda-benda bulat tidak terlalu berubah bentuk sehingga masih bisa diterima. Tentu saja garis-garis akan tampak sedikit meleset dan penata artistik bisa melihatnya karena penata artistik tahu apa yang terjadi, tapi pada prinsipnya orang dapat saja menshoot bertentangan dengan perspektif, asal saja dijaga bahwa titik hilang dari perspektif berada di belakang kamera. Bila

kamera ditempatkan pada titik hilang, maka hasilnya akan kelihatan sangat janggal, tapi rasanya mustahil diperlukan penempatan penempatan kamera pada posisi itu. Juga ada kecenderungan, bila menshoot rata- maka akan lebih banyak tampak bagian plafon dalam gambar daripada yang biasa diperlukan bila diambil dari sudut itu, tapi ini biasanya tidak merupakan halangan bagi Sutradara. (WITHY).



Gbr perspektif

## **MEMBANGUN SET UNTUK SUDUT PENGAMBILAN TOLAK BELAKANG**

Satu cara untuk mengatasi masalah pengambilan sudut tolak belakang adalah membangun set untuk pengambilan tolak belakang, artinya membangun bagian dari set utama yang akan muncul dalam pengambilan sudut tolak belakang. Set itu biasanya dibuat dalam perspektif normal sebab kalau tidak, pengambilan-pengambilannya tidak akan nyambung dengan pengambilan utama dalam set yang dirubah perspektifnya: namun bila dibenarkan, penata artistik bisa membangun set untuk pengambilan tolak belakang dengan perspektif yang dirubah.

## **PEMAIN DALAM SET YANG DIRUBAH PERSPEKTIFNYA**

Penempatan pemain dalam sebuah set yang dirubah perspektifnya tidak akan menimbulkan masalah, selama dihindari kesalahan-kesalahan yang terlalu jelas. Kalau penata artistik dapat melihat seseorang dalam satu shot berjalan seluruh jarak dari latar depan ke latar belakang, maka akan dapat ditemukan sesuatu yang salah. Tapi, menganalisa dengan mata garis perspektif suatu sudut, hiasan pigura atau lantai, sama sulitnya dengan menganalisa perspektif hubungan antara pemain dengan set. Tentu saja, penata artistik bisa mengolahnya di atas kertas tapi penonton tergantung dari bagaimana efeknya secara visual. Karena itu, Sutradara mempunyai kebebasan yang cukup luas.

Kadang kala ada keadaan dimana penata artistik ingin menempatkan seorang pemain dalam sebuah set yang jelas-jelas menyimpang dari bentuk sebenarnya (distorted). Alasannya mungkin untuk mempertinggi ketegangan (seperti dalam film-film horor), atau seperti dalam iklan televisi untuk menarik perhatian. Dalam

penggambaran sebuah set iklan, Alan Withy menciptakan distorasi-distorasi yang disengaja dengan membangun pilar-pilar condong ke dalam untuk mencapai kesan liris dalam sebuah adegan tari.

“Kami mencoba menari distorasi yang ditimbulkan oleh lensa lebar pada sebuah set, sehingga kami bisa menshoot actionnya dengan lensa standar. Ruang yang tersedia sangat terbatas, sedang yang harus diusahakan adalah suatu perasaan kedalaman dan ruang luas dengan menggunakan lensa normal. Titik hilang garis-garis vertikal ada kira-kira diatas. Yang kami ingini ialah dua orang bioasa yang menari dalam set yang menyimpang dari bentuk sebenarnya. Panjang set kira-kira enam atau tujuh meter. Pilar-pilarnya ditahan dengan kawat-kawat baja, dan sisanya adalah layar-layar yang digantungkan pada kerangka kayu yang miring. (WITHY).

Meskipun, untuk film-film iklan sering disediakan jumlah biaya yang tak sedikit, pada banyak kesempatan, dengan alasan pengiritan, Perencana dipaksa menciptakan penyelesaian-penyelesaian yang lihai bagi masalah perencanaannya. Alan Withy menerangkan dua kesempatan dimana dia hanya mempunyai ruang yang sempit tempat pengembangan suatu situasi film iklan yang menggugah pikiran.

“Kami membuat film iklan Ronson di studio-studio Goldwork dalam sebuah tanki air kecil. Lantai studio yang paling kecil mempunyai bagian tenggelam yang kira-kira enam meter panjangnya. Airnya harus dibuat naik, yang tidak praktis, melihat waktu yang tersedia untuk shooting. Bagaimanapun, tidak bisa dimasukkan beribu-ribu liter air dari persediaan setempat, kemudian mengeluarkannya lagi bila Sutradara menginginkan pengambilan kembali (re-take). Dalam skrip dikatakan bahwa air harus naik dengan perlahan sedangkan ada orang-orang yang terikat pada gelang-gelang besi”.

“Kami membuat sebuah perspektif paksa karena kurangnya ruang dan uang. Cara ini adalah satu-satunya jalan kami dapat mengontrol airnya. Kami jelas-jelas tidak dapat menaikkan air, jadi penyelesaian yang logis adalah menurunkan set. Karena itu setnya dibuat agak kecil dan dipasang pada rel-rel berdiri dari pipa besi dan diturunkan hanya sampai tinggi air yang dikehendaki. Ketinggiannya cukup mudah disesuaikan pada setiap saat. Semuanya dibangun dalam perspektif yang dirubah”.

“Dalam adegan lain seseorang meninggalkan sebuah sel; dia berjalan menjauh di sebuah gang dan sampai pada sebuah pintu; dia mengetok pintu dan memasuki kamar. Penata artistik mengolah adegan itu dan memutuskan bahwa penata artistik memerlukan ketinggian kamera hanya lima puluh sentimeter di atas anak tangga teratas. Cukup penata artistik membangun separoh pintu (hanya itu yang terlihat); setelah melalui pintu orang itu jalan memasuki bagian gang yang dalam perspektif paksa. Ia jalan menjauh dalam gang ini hanya sebanyak dua tiga langkah, kemudian kami pindah ke pengambilan kakinya dari atas (high angle shot). Karena itu, pintu di ujung gang dibangun tidak lebih dari empat puluh lima sentimeter tingginya dan sisa dari gang dipaksakan ke dalam perspektif berlebih-lebihan itu. Dinding di sebelah kiri dibangun utuh, demikian juga lampu, sedangkan anak tangga sebelah kanan terdiri dari lembaran-lembaran kayu lembarnya makin kecil dari delapan belas sentimeter sampai tujuh sentimeter. Lengkung-lengkungan adalah “cut-out” yang dilukis, dan didalam jarak satu meter, skala dikurangi secara menyolok”. (WITHY).

## **MAKET-MAKET DAN PERSPEKTIF (*MODEL AND PERSPECTIVE*)**

Bila harus merencanakan set yang menyakinkan didalam maket-maket disamping set normal dengan pemain-pemain. Dalam film iklan "Turkish Delight", ruang yang dipakai benar-benar, tapi maket-maketpun sangat banyak digunakan. Disamping action nyata, Alan Withy merencanakan sejumlah ceruk dalam dan kelihatan dengan menggunakan "cut-out" foto dalam beberapa ukuran. Tyang diperlukan sebuah khayalan Timur dan ini memungkinkan kelompok perencana memainkan perspektif.

"Kami mulai dengan shooting beberapa kubah dan lengkungan. Kamera pan-down dari kubah ke pengawal-pengawal bersenjata. Kubah-kubah dibuat agak kecil dengan bagian tengah berhiaskan alas piring dekoratif dari kertas. Rencana aslinya digambar dalam perspektif untuk memberi perasaan gerakan mulus di bawah kubah-kubah kemudian melalui pintu-pintu gerbang masuk ke kamar. Garis lingkaran dari bagian kubah ini hanya satu meter dan pintu-pintu gerbang, sebenarnya sebuah miniatur pada latar depan. Pintu-pintu gerbang itu lebarnya cukup untuk melewati kamera dan tidak lebih besar. Kami hanya mengusahakan suatu cara bagaimana bisa sampai pada kedua orang yang mempromosikan barang iklan dan bagaimana melakukannya, hanya soal bagaimana membangkitkan perhatian dengan menggunakan bentuk-bentuk menarik dan jelas, dan tentu saja menemukan prop-prop yang tepat.

"Kenyataan bahwa pintu-pintu gerbang adalah miniatur tidak terungkap dalam hubungannya dengan orang, sebab pada waktu kamera "tilt" tidak ada orang kelihatan di layar putih. Waktu penata artistik mendekati pintu, orang-orang berdada di belakangnya, juga

dapat dishoot bertentangan dengan perspektif dengan hasil cukup memuaskan. Orang-orang baru muncul bila kamera sudah demikian dekatnya hingga pintu-pintu kelihatan seolah-olah berukuran besar. Pola dari lengkungan-lengkungan memberi perasaan kedalaman yang besar bila penata artistik memasuki kamar, lewat lengkungan-lengkungan itu terdapat foto-foto “cut-out” dari pengawal-pengawal dalam berbagai ukuran guna memberi perbandingan pada latar belakang dalam perspektif yang dirubah”. (WITHY).

## **REKONSTRUKSI LOKASI DI STUDIO**

Tentu sudah menjadi cara baku untuk menciptakan kembali lokasi-lokasi di studio, bila untuk satu atau lain sebab memang lebih baik mengambil di studio daripada di lokasi. Set-set studio demikian boleh jadi dibangun dalam ukuran sebenarnya, tapi sering keterbatasan set-set studio mengharuskan penata artistik membangun rekonstruksi di studio dalam perspektif palsu.

Salah satu rekonstruksi studio demikian terlihat diatas ini yaitu rekonstruksi dari “London Apprentice”, sebuah gedung umum di daerah Isleworth di London.

Di sebelah kanan ada gereja dan kuburan, sebelah kiri sungai. Dalam skrip dikatakan bahwa ada sebuah rumah terapung (houseboat) yang ditambatkan, dengan adegan pengambilan malam yang cukup panjang. Adanya pasang surut menimbulkan problem yang mendesak dan tentu saja pengambilan malam berarti ongkos-ongkos tambahan. Karena itu diputuskan untuk menshoot di studio yang berukuran kira-kira 40 m. Daerah action adalah dalam ukuran sebenarnya. Guna memberi kesan bahwa jalan sedikit menanjak, maka set dibuat sedikit menurun. Bagian yang maksimal dapat dipakai dari tanki air digunakan

dan pos-pos tambahan dirancang sependek artistik tanki. Kapal tinggal dibuat ukuran sebenarnya, dan rata (level). Pos terdekat dibuat ukuran sebenarnya, tapi yang lain dibuat jauh lebih pendek untuk memaksa perspektif.

Gedung-gedung di bagian belakang set merupakan “cut-out” yang dilukis. Kendaraan polisi yang memasuki set di sebelah belakang, di depan kafe, sebenarnya sebuah mobil miniatur setinggi kira-kira tiga puluh sentimeter. Semua “cut-out” yang dilukis ndibuat dalam perspektif paksa menjauh dari kamera.

“Rahasiannya dengan pekerjaan macam begini, adalah mengatur set normal dan perpindahannya ke set yang dirubah perspektifnya sedemikian rupa hingga keduanya berpadu secara harmonis. Selama set direncanakan agar cocok dengan action dan bagian yang dirubah perspektifnya berada di latar belakang, maka bisa menshoot actionnya sebenarnya dari sudut mana saja yang diperlukan”. (WITHY).

## **PERHUBUNGAN PADA LOKASI (*LOCATION COMMUNICATION*)**

Perencana harus memastikan bahwa perhubungan antara dia dan orang-orang dari bagiannya, dan antara unit danb Bagian Art selalu bersifat terbuka. Pada produksi-produksi yang besar, Bagian Art hanya dapat bekerja secara efisien bila semua anggotanya dapat saling berhubungan dengan baik. Pada produksi-produksi yang lebih kecil, orang dapat bekerja secara ekonomis pada lokasi, hanya bila tersedia suatu sistem perhubungan yang efisien. Michael Stringer menguraikan sikapnya mengenai perhubungan pada lokasi:

“Kami memiliki sebuah kendaraan sound yang mobil yang mempunyai hubungan telepon langsung dengan kantor produksi di

Zagreb. Kami menggunakan iring-iringan besar terdiri dari Volkswagen dan Jeep — yang harus dibeli — ditambah dengan mobil-mobil transpor untuk peralatan — generator, lampu-lampu dan sebagainya.

“Pada lokasi yang jauh letaknya, penata artistik pasti mengingini walkie talkie atau telepon untuk memelihara kontak dengan kantor produksi, bahkan pun radio mobil motorola — kami pernah menggunakannya pada shooting sebuah film di Israel. Pula, penata artistik harapkan bahwa kami tidak berpangkalan lebih dari dua puluh lima kilometer jauhnya dari bengkel kerja kami, sehingga, sekali shooting dimulai, kayu-kayu, panggung-panggung peninggian dan semua bangunan, cat, pompa-pompa injak (stir rup pumps), atau alat-alat semprot dengan mesin bensin semuanya gampang dan cepat tersedia.” (STRINGER)

## BAB VI

### PERENCANAAN STUDIO (STUDIO DESIGN)

**M**eskipun banyak film dibuat di lokasi, apakah itu seluruhnya ataupun sebagian saja, film tetap masih dishoot di studio dan lingkungan studio karena memberikan keuntungan-keuntungan tertentu bagi Perencana. Keuntungan-keuntungan yang berupa peralatan dan karyawan itu dapat menjadi bantuan besar bagi si Perencana muda, seperti diterangkan oleh Peter Mullins:

“Penata artistik lebih suka bekerja di studio. Penata artistik dikelilingi oleh keahlian berbagai bagian, dan sangat mudah berkomunikasi dengan mereka. Pada lokasi, biasanya hanya ada Kepala Konstruksi yang dapat membantu penata artistik untuk keluar dari keuslitan. Seorang Kepala Konstruksi yang baik adalah bantuan yang besar, namun penata artistik harus banyak melakukan kompromi karena fasilitas yang biasanya tersedia di studio, tidak ada”. (MULLINS).

Seorang Perencana di studio membangun rencananya dari dinding-dinding kosong dalam studio; dan pada lokasi Perencana harus bertolak dari apa yang disediakan lokasi, sehingga melalui proses penyesuaian dan seleksi dia dapat memenuhi tuntutan skrip dan memuaskan Sutradara. Adalah salah untuk menganggapnya bahwa merencanakan set studi lebih sulit daripada set lokasi. Karena faktor-faktor yang disebut tadi, Perencana akan merasa bebas merencanakan sesuatu dalam setting yang minimal. Di Studio Perencana mempunyai kontrol lengkap atas segala sesuatu yang muncul di set — dia jarang mempunyai kontrol ini di lokasi. Kontrol ini bisa sangat berguna dalam film-film yang mempunyai unsur kuat bagi fantasi dan action :

“Dalam film-film Bond penata artistik berurusan dengan pekerjaan tipu (trickwork) yang luar biasa banyaknya dan ini hanya dapat dilakukan di studio. Dalam “Diamond” seluruh adegan lift dibangun di studio. Shot pertama kami ambil di lantai bawah lift di Las Vegas. Di shot terakhir, dimana Bond bergantungan pada puncak pencakar langit, semua diambil di studio. Kelihatannya sepuluh kali lebih efektif dari kenyataan, meskipun penata artistik misalnya mau meriskir nyawa si pemain dengan mengambil shot itu di lokasi. Perkelahian dalam lift merupakan contoh lain. Mula-mulanya orang mungkin cenderung mengira, bisa ditemukan sebuah lift kuno dan tua yang bakal cocok, tapi berfikir-fikir sedikit akan membuat orang sadar bahwa hal itu mustahil dilakukan. Sebuah lift berukuran kira-kira satu meter dua puluh lima kali satu meter — terlalu kecil untuk kamera, apalagi untuk orang-orang dalam action. Kami harus membanggunya sebagai set studio dimana “stuntman” dapat berkelahi sepuasnya dan menggunakan kaca yang mudah pecah. Lagipula kami dapat mengontrol setiap saat dari gerakan turun naiknya lift. Kami memasang sebuah panggung di kedua sisi lift yang dapat naik turun bersama lift yang mengangkut kamera, pengontrol begini adalah sangat penting dalam situasi-situasi demikian”. (ADAM).

## **PROSEDUR STUDIO**

Prosedur yang diikuti Perencana dari skrip sampai pembangunan set melalui semua tahap persiapan hampir seluruhnya tergantung dari Sutradara dan jenis produksi. Sketsa-sketsa kecil; sketsa kontinuiti; sketsa jadi dari set; maket dan sebagainya semuanya boleh jadi harus dibuat atau sama sekali tidak perlu dibuat. Jonathan Barry, pandai membuat gambar-gambar kontinuiti yang bagus sekali, tak membuat

satupun untuk “A Clockwork Orange”; demikian pula Syd Cain, seorang ahli gambar yang baik sekali, mengomentari pekerjaannya bersama Hitchcock sebagai berikut:

“Waktu penata artistik bekerja dengan Hitchcock untuk “Frenzy”, dia sama sekali tidak menginginkan sketsa-sketsa; karena dia sendiri seorang ex-Art Director dia mampu memvisualisir setiap penampilan (set-up). Penata artistik memberinya lay-out tentang dimana letak penempatan sudut-sudut kamera. Dia langsung menyetujuinya atau mengusulkan perubahan-perubahan kecil; hanya itu yang harus penata artistik lakukan. Penata artistik tidak perlu membuat maket-maket dari kardus. Orang selalu dapat percaya, bahwa dia tau persis apa yang diinginkannya. Bila misalnya diperlukan sebuah kamar dengan hanya dua dinding, maka itulah yang perlu penata artistik bangun. Tidak perlu membangun kedua dinding lain itu, seperti selalu harus dilakukan bila bekerja dengan Sutradara lain. Kebanyakan Sutradara biasanya mengatakan bahwa tidak memerlukan dinding-dinding tambahan itu, tapi kemudian mereka masuk set dan memutuskan untuk melakukan pengambilan sudut tolak belakang. Bisa diharapkan kepanikan besar terjadi, sementara dinding-dinding tambahan dibangun hanya untuk satu atau dua shot. Dengan Hitchcock, bila dia minta dua dinding, penata artistik bisa memastikan bahwa memang itu saja yang diperlukan”. (CAIN).

### **PEMAKAIAN KEMBALI DARI SET (*RE-USE OF [RE-VAMPING]*)**

Pemakaian yang nyata dapat dilakukan bila menggunakan set atau bagian-bagian set yang telah dibuat untuk film-film lain. Meskipun beberapa studi cenderung untuk meniadakan gudang-gudang dekor yang

dianggap sebagai pengeluaran yang tak perlu (dengan alasan bahwa lebih murah membangun set murah untuk produksi biaya kecil daripada mempekerjakan karyawan dengan gaji tinggi guna mengawasi gedung-gedung dekor yang mengambil tempat dan ruang yang tidak sedikit harganya) perusahaan-perusahaan yang biasanya membuat film sejenis (misalnya perusahaan Inggris, Hammer) sering menyimpan bagian-bagian set yang mudah dapat disesuaikan untuk pemakaian dalam film lain.

Sejak beberapa tahun Hammer telah mengkhususkan diri dalam pembuatan film-film honor yang murah, kebanyakan diantaranya direncanakan oleh Scott MacGregor. Sebuah contoh tentang cara suatu unit pokok dari set dapat disesuaikan — dengan banyak film lain digambarkan di sebelah ini. Suatu set permulaan dibangun untuk film “Taste the Blood of Dracula”. Set itu merupakan sebuah gereja besar dan gambar-gambar diatas menunjukkan jendela sebelah timur dan pintu sebelah barat. Pembangunan gereka tersebut mengambil bagian tak sedikit dari anggaran biaya Bagian Art.

Set asli itu dipakai dalam bentuk yang dirubah-rubah dalam sejumlah film kemudian dari produksi Hammer, termasuk “Vampire Lovers”, “Horror of Frankenstein”, “Scars of Dracula”.

Dalam film “Vampire Lovers” gereja mengalami rekonstruksi kecil. Jendela Gotik yang besar ditiadakan, meskipun ceruknya yang vertikal dipertahankan. Ujung atas ceruk berhenti pada sebuah lengkungan yang dibawahnya terdapat sebuah balkon. Kebanyakan detil arsitektur lainnya dapat dikatakan dipertahankan secara utuh, kecuali penambahan sebuah serambi sebelah kanan. Pilar besar sebelah kanan pada gambar misalnya, dipertahankan, demikian pula kedua jendela kecil pada kedua sisi ceruk. Dalam “Vampire Lovers” jendela-jendela kecil itu, setelah kacanya diangkat menjadi lobang-lobang jendela dari gang yang menuju ke balkon di atas.

Perubahan-perubahan lainnya dari set ini terbatas pada dandanan dan lighting. Dandanan dalam “Vampire Lovers” menunjukkan bahwa gereja itu berada dalam keadaan runtuh, dan sekarang tidak dipakai lagi, atai sekurang-kurangnya tidak untuk tujuannya yang lazim. Dinding kanan telah ditambahkan lebih banyak tekturnya. Efek ini muda dapat dicapai dengan cara menuang gips yang encer dari atas sepanjang dinding kemudian menambah kotoran tanah padanya.

Untuk “Horrors of Frankenstein” pojok ini dibersihkan sama sekali, seperti dapat dilihat pada gambar diatas. Sebuah tangga ditempatkan di sebelah kiri set menggantikan serambi. Lengkungan-lengkungan telah durubah bentuknya jalan pintu dihilangkan, tapi pada pokok pojok ini adalah yang sama dengan yang didalam “Taste of Blood of Dracula” dan “Vampire Lovers”.

Sekali lagi perubahan-perubahan terpenting terletak pada dandanan set. Dalam film terakhir ini dandanan menunjukkan bahwa rumah itu dihuni. Sebaliknya, seperti dalam dua gambar yang sudah, lighting tetapi dipakai untuk menitikberatkan suasana cerita.

## **KENYATAAN DAN KHAYALAN (*FANTASY*)**

Sumbangan Perencana pada set studio sering mencerminkan wataknya sebagai seniman kreatif dan sudah jelas perencana-perencana akan sangat berbeda satu sama lain dalam pendekatan mereka terhadap skrip. Seorang Perencana mungkin berfikir secara panggung (theatrically) bila ia diberi empat dsinding dalam studio, sedangkan yang lain mungkin akan berusaha payah menciptakan kembali dunia luas serealistis mungkin.

“Prinsip penata artistik dalam Perencanaan film selalu sedikit condong ke teater. Untuk mengkopi nyata tidak sulit bila penata artistik

sudah mahir dalam pekerjaan ini. Tapi penata artistik rasa bahwa bukan itulah ide dari perencanaan film. Dari segi penonton, penata artistik kira suatu rekonstruksi dari kenyataan yang menjadi bagian dari pernyataan imajinasi Perencana, akan lebih memuaskan. Misalnya, dalam “Goldfinger” ada interior dari Fort Knox. Tentu saja, kami tidak diizinkan menshoot didalam Fort Knox penata artistik yakin — bahwa dari segi sinematek, interiornya sangat membosankan. Tidak lebih serangkaian — gang dan kamar di bawah tanah. Kami ingin menumpuk emasnya setinggi sepuluh meter dan meletakkannya di belakang ruji-ruji besi. Tapi, dalam keadaan sebenarnya emas tidak disimpan dalam tumpukan lebih dari setengah meter; namun versi kami dari kenyataan itu dalam sekejap mata menyampaikan ide emas dari Fort Knox serta hakekat watak tempat itu. Kami menerima banyak surat dari penonton yang menanyakan bagaimana kami dapat masuk Fort Knox. Penonton telah menerima secara bulat rekonstruksi studi kami itu.

“Dalam “Dr. Strangelove” kami tidak memperoleh kerjasama pejabat-pejabat Amerika. Tapi bila kami menshootnya di NORAD, penonton tidak akan bereaksi seolah-olah agak menyindir dan memperoleh perasaan terkurang (Claustrophobic Feeling) yang penata artistik coba usahakan didalam war room dengan meja bundarnya yang besar dan semua orang duduk di sekelilingnya seperti dalam permainan poker. Dalam hal ini skrip menuntut semacam kenyataan yang menjadi milik lingkungan studi”. (ADAM).

Sebaliknya Michael Stringer sering merasa perlu mengangkat intisari sebuah lokasi tertentu, kemudian setelah penelitian yang cermat, mencipta kembali keseluruhan suasana lokasi itu di studio.

“Kami harus pergi ke Perancis, memotret desa-desa dan bahagian muka toko-toko dan bermacam-macam detil. Kami membuat banyak

sekali gambar dan melakukan pengukuran-pengukuran, mengumpulkan sejumlah rambu-rambu dan papan merk sebenarnya dan prop-prop umum yang dibeli di Perancis, kemudian mengangkutnya dengan kapal ke Inggris. Tentu saja lain-lain prop kami buat sendiri (lagi pula lebih murah begitu). Untuk film berikutnya kami dapat memakai kembali (re-vamp) seluruh set itu di sebuah set desa Skotlandia yang terletak pada lereng bukit.

Ini banyak sekali dapat menghemat pengeluaran. Membangun set cara demikian tergantung dari kemampuan Perencana menyerap suasana sebuah negeri dan kemudian kemampuannya menciptakan kembali suasana itu di Studio. Semua Perencana harus mampu berbuat begitu — karena ini merupakan aspek rutin dalam perencanaan film.

“Orang cukup membawa pulang satu genteng atap Perancis yang kemudian dibuat tiruannya di bengkel studio. Jalanan bisa dibuat dengan batu-batu jalan dari semen yang dibuat pula tiruannya dari batu jalan asli. Seluruh set didirikan di atas steger besi pipa karena harus dibangun pada tanah landai — tanah landai itu merupakan bagian pokok dari action. Kami memerlukan sebuah bukit; di Hollywood, mereka akan membangun bukit dengan tanah tapi di Inggris steger besi pipa yang dipakai, kami menggunakan interior betul-betul untuk shooting — sebuah kafe dan salah satu rumah. Diatas sebuah tumpukan yang dibangun, kami menciptakan kembali kereta api bahwa tanah dengan “cut-out” kereta api yang ditempatkan diatas kereta tambang yang sudah berubah bentuknya. Semua dibuat ukuran sebenarnya dan dari jarak jauh kelihatan seperti kereta benar-benar yang melintasi latar belakang; kami kemudian potong ke pengambilan kereta sungguh-sungguh di Paris dan untuk adegan itu kami telah membangun di Pinewood secara meluas sekali. Konstruksi besar di studio pun bisa lebih murah ongkosnya

daripada perjalanan dengan seluruh kru untuk pengambilan kecil di lokasi". (STRINGER).

"Pada "Diamond are Forever", maksud semula adalah menshoot seluruh film di lokasi. Prosedur dan Sutradara mengingini interior dan eksterior lokasi di Amerika. Penata artistik setuju saja, meskipun menurut pikiran penata artistik bukan seharusnya begini cara terbaik membuat sebuah film Bond. Pada tahap kemudian, dengan alasan keuangan, diputuskan untuk memindahkan kebanyakan set karya fantasi visual, penata artistik rasa lebih baik merencanakan film itu untuk studi, kecuali bila cukup beruntung karena menemukan interior-interior lokasi yang sulit masuk akal. Tentu saja, tidak ada aturan-aturan untuk itu". (ADAM).

## **PERENCANAAN FANTASI**

Jenis film fantasi lain yang biasanya memerlukan kontrol yang diperoleh dari lingkungan studio adalah film fiksi angkasa luar. Isi naratif film-film angkasa luar ini, sering sedikit sekali dan pengaruh kuat dari film sering tergantung dari set-set yang diselesaikan dengan sempurna sekali serta yang merupakan penampilan yang meyakinkan dari gambaran masa depan. Bahan-bahan yang dipakai mesti mampu menampung penyelesaian yang halus, berbeda misalnya film-film horor.

"Perbedaan pokok antara perencanaan film horor dan perencanaan fantasi masa depan terletak dalam pemakaian bahan. Dalam film horor orang cenderung memakai banyak gips dan berkarung-karung sampah dan dengan demikian memberikan suasa dan watak pada set. Dalam produksi jenis futuristik orang harus menghasilkan pekerjaan yang dipoles dengan licin sekali. Misalnya, tidak ada gunanya mencoba meniru baja dengan memakai tripleks yang

dicat. Akan sangat buruk kelihatannya. Bisa dipakai kayu, tapi harus diampelas licin, kemudian diisi dengan alabestine (semacam serbuk gips) sebelum disemprot dengan nitrat perak, atau diselesaikan dengan grafit (bahan potlot). Dalam film-film horor mungkin saja dapat diterima keterampilan kerja yang kurang baik, tapi tidak demikian pada set modern”. (MACGREGOR).

Scott MacGregor menerangkan aspek lain dari perencanaannya untuk “Moon Zero Two”.

“Eksterior dari ruang penerimaan angkasa luar didasarkan pada karya arsitek Candela. Kami mulai dengan eksterior dan lokasi kedatangan kapal ruang angkasa. Kemudian kami harus membangun terowongan penghubung ke ruang penerimaan bawah tanah itu. Dari sini penumpang-penumpang akan diangkut dengan monorel ke Hilton bulan”.

“Interior dari ruang penerimaan mesti berada di bumi, dan dibuat dari beton; tapi penata artistik ingin memberi efek lebih enteng, jadi penata artistik gunakan kain tembus cahaya direntangkan pada barang-batang penyanggah tersebut dari pipa aluminium. Kami memilih mebel-mebel Swedia, tapi risikonya betul-betul besar bila mau memakai mebel manapun di bulan. Lantainya dari kertas yang dibentangkan diatas kain karung. Kemudian kami tempelkan dan lapis kertas kraft padanya. Itu dicat putih dan divernis. Lantai itu baik sekali untuk dipakai selama sepuluh hari. Kostum umumnya dibuat abu-abu perak. Untuk angkasa luar kami menggunakan berbagai warna supaya penonton dapat membedakan watak-watak. Karena alasan-alasan tertentu, kami merasa bahwa tanpa memberi warna kostum tertentu kepada watak-watak khusus, penonton akan mengalami kesulitan dalam membedakannya di luar angkasa.

“Kami membayangkan Hotel Hilton itu sebagai sesuatu yang dipahat dalam batu karang — memang ia merupakan gua besar sekali. Kesan yang ingin kami berikan ialah bahwa hotel itu dipahat dalam sebuah gunung. Lantainya, misalnya, diberi penyelesaian batu yang dipoles supaya menyerupai kristal akik. Bidang-bidang datar dimaksudkan terbuat dari batu akik yang dipoles mengkilat, dan bidang kasar dari permukaan-permukaan vertikal dibuat berwarna dan tekstur dari kristal-kristal akik. Semua permukaan dibuat dari kayu yang ditutup dengan gips. Kami harus membuat model lempung dari bentuk besar ini di lantai studio. Beberapa teknisi hendak membuat cetakannya dalam dua bagian, tapi penata artistik tidak begitu yakin bahwa hasilnya akan baik. Jadi kami membuat cetakannya dari satu potong utuh. Hasil cetakan kemudian diberi shellack dan disemprot dengan brons untuk efek mengkilap. Jendela-jendela harus ditundukkan sedikit supaya tidak memantulkan cahaya. Pemandangan di luar hanya layar-layar yang dilukis. Bulan dibuat dari serat kaca (fibre —grass) dengan lampu didalamnya. Semuanya harus memberi kesan sedikit kasar (vulgar) karena Hotel itu sering dikunjungi orang-orang yang kurang sopan”.

“Di tengah-tengah ada tempat dansa untuk mengadakan pertunjukan. Kadang-kadang ada “Wild-Wild Night”, kadang-kadang “Mexican Night”, jadi kami tempatkan beberapa kaktus palsu kaktus itu harus kelihatan palsu. Layar-layar pada dinding memamerkan hal-hal dengan cahaya kinetik (Kinetik light displays). Layar dibuat dari karton manila yang divernis. Dibelakangnya dua lampu menyoroti piring-piring yang berputar yang terbuat dari bahan tembus cahaya dan dicoret-coret dengan cat sehingga memberi warna-warna yang berubah-ubah terus menerus.

“Dinding-dinding dibuat dari gips dengan atas dari serat kaca. Kubahnya harus digantung dengan rantai karena dinding-dinding tak akan mampu menunjangnya”.

“Lantai atas dapat dicapai dengan lift. Kamar-kamar tidur juga direncanakan seolah-olah dipahat dalam batu karang, jendela-jendela menghadap ke permukaan bulan. Kamar-kamar dibuat sederhana dari kasa kandang ayam diatas rangka kayu dan diplester kasar dengan gips untuk memberi tekstur yang menyenangkan”.

“Ide dasarnya datang dari film “Action of the Tiger” dimana penata artistik merencanakan beberapa gua berdasarkan gua benar-benar di Selatan Spanyol dekat Gaudix. Di daerah itu kami temukan petani-petani yang betul-betul tinggal dalam gua-gua yang diberi penerangan listrik dan dibuat agar sejauh mungkin menyenangkan. Action dari film penata artistik berlangsung di Albania tapi penata artistik senang pada ide dasar untuk menggunakan gua-gua Spanyol itu juga menjadi model dari Hilton yang di bulan”.

“Bengkel di bulan dimaksud terletak di padang pasir pada permukaan bulan. Jalan masuk melalui sebuah “arilock”. Pada mulanya penata artistik bermaksud membuat salah sebuah kubah Buckminster Fuller yang bedindingkan bahan tembus cahaya. Tapi ongkosnya akan terlalu mahal. Akhirnya penata artistik membuat penunjang-penunjang dari papan-papan kecil ukuran lima kali dua setengah sentimeter dan hasilnya bagus sekali. Kameraman tidak menyorotinya. Dia hanya memberi cahaya pada latar belakang yang putih dan pantulan cahaya itu masuk ke dalam kubah. Panil-panil dibuat dari plastik yang permukaannya dicetak berjendul-jendul — suatu proses yang cepat dan sangat murah”. (MACGREGOR)

## **SET YANG DIDASARKAN PADA LAYAR-LAYAR DAN DANDANAN (*SETS BASED ON DRAPINGS AND DRESSING*)**

Set studio yang berhasil dapat diakali tanpa keharusan membangunnya. Orang dapat mencapai efek-efek yang meyakinkan dengan bantuan kain-kain layar dan dandanan. Dalam “Taste of Blood of Dracula”, Scott MacGregor harus menciptakan sebuah set yang melukiskan ujung timur London pada zaman Victoria. Sebagian action berlangsung dalam dapur umum yang diusahakan oleh seorang dermawan yang disebabkan sifat wataknya yang serba aneh, merasa tertarik pada hiburan-hiburan eksotik. Di belakang dapur umum, dia punya sebuah tempat W.T.S. dengan sejumlah kamar berdekor macam-macam.

“Ada kamar Arab dengan tari-tari ular. Setnya memang sangat sederhana dan tidak ada yang harus dibangun. Penata artistik hanya menempatkan beberapa sebang, menutupnya dengan kain-kain dan kemudian mendandan set itu dengan mebel-mebel Arab dan di belakang penata artistik tempatkan sekat-sekat Arab. Sekat-sekat itu terdiri dari bidang-bidang yang dibangun dari kayu-kayu kecil sekat ini biasanya dipakai sebagai penutup jendela di Kairo dan kota-kota lain di Timur Tengah”. (MACGREGOR).

Bila dicahayai dengan baik, set macam ini sangat meyakinkan karena memiliki tekstur nyata yang kaya dan dapat menyampaikan suasana yang diinginkan kepada penonton. Set jenis begini juga sangat murah ongkos mendirikannya karena biaya yang dibutuhkan hanya untuk prop. Tidak perlu menyewa tenaga kerja, dan pembelian bahan-bahan konstruksi tak ada.

## MENCIPTA RUANG DENGAN CERMIN

Pencipta selalu menghadapi masalah bagaimana membuat ruang yang sempit kelihatan lebih besar dari sebenarnya. Ini bisa terjadi pada lokasi dimana Perencana terbatas dalam tindakannya dan hanya dapat memberi nasehat untuk memakai lensa sudut lebar dan mendandan set sedemikian rupa hingga memberi kesan kedalaman.

Di studio, lain-lain cara dapat digunakan, dan Scott MacGregor menerangkan suatu kesempatan dimana dia dengan alasan sah dapat menggunakan cermin-cermin dengan hasil baik.

“Set untuk Oscar Wilde sangat kecil tapi kami telah berhasil memberikan suatu perasaan ruang yang lega dengan menggunakan cermin-cermin. Kami sedang mencoba menciptakan kembali ruang makan dari Café Royal. Sebenarnya pilar-pilarnya jauh lebih tinggi, tapi untuk keperluan film, kami menipu. Bila kami may menshootnya dalam ukuran sebenarnya, maka kami harus mengambilnya dari jarak sedemikian jauh hingga akan merusak efek penglihatan yang ingin kami capai. Untung, penata artistik kenal baik sekali kafe itu — sejak kecil penata artistik di London dan sering datang ke sana. Waktu penelitian untuk adegan itu penata artistik pelajari lukisan-lukisan tentang kafe itu yang dibuat pada periode cerita film berlangsung. Lukisan-lukisan orpen tentang kafe itu mungkin yang paling terkenal, meskipun ada yang lain-lain.

“Pilar-pilar dan kariaid-kariatud (tiang atau penunjang yang berbentuk patung wanita) sudah kami buat di Studio, kursi-kursi dengan mudah kami buat pula, demikian juga sebuah kopi bagus dari kartu menu asli”. (MACGREGOR).

## TEKNIK-TEKNIK PANGGUNG (*THEATRICAL TECHNIQUES*)

Kadang-kadang cara yang biasa dipakai di panggung dapat pula digunakan di film dan sangat berguna bila harus ada penghematan. Salah satu teknik demikian ialah pengambilan dengan kelambu (*gauise shoot*) — suatu cara dimana orang dapat menshoot menerobos sebuah dinding dari satu set ke set yang lain.

Dalam persiapan sebuah pengambilan dalam “*Taste the Blood of Dracula*”, di studio dibangun dua set berdampingan. Teknik yang diterangkan Scott MacGregor disini memungkinkan Sutradara melaksanakan suatu perpindahan yang menarik dari satu set ke set yang lain tanpa menggunakan alat optik.

“Dalam cerita diperlukan seorang gadis dapat melihat tembus sebuah dinding ke gadis yang lain yang sedang tiduran (dia mampu berbuat demikian karena dia seorang vampir dan sudah jelas, vampir-vampir bisa melakukan hal-hal demikian). Kami dapat membuat transisi itu di lab, tapi membuat dissolve di lab akahn memakan banyak waktu dan mahal ongkosnya, jadi kami putuskan membuat pengambilan dengan kelambu”.

“Untuk ini kami perlukan sebuah lukisan di atas tempat tidur dan Pelukis Pemandangan, Bob White, dalam tiga hari membuat sebuah “*Boucher*” (nama pelukis) yang indah. Dia membuatnya juga pada sebelah lain dari kelambu yang sama”.

“Kami menempatkan kamar pada satu sisi kelambu dengan lampu-lampu yang menyala dalam set pertama dan mati dalam set yang lain. Pada waktu kami mendekati (*zoom in*) lukisan *Boucher*, kami turunkan cahaya dari set pertama dan menaikannya pada set lain. Lukisan secara perlahan menghilang dan kami dapat mendekat sampai *close-up* besar dari gadis dalam set yang lain. Secara teknis, ini sama dengan adegan transformasi di panggung”. (MACGREGOR).

## **BEKERJA DARI FOTO (*WORKING FROM PHOTOGRAPHS*)**

Lokasi yang akan direkonstruksi di studio membutuhkan banyak penelitian seksama agar dapat menjamin ketepatan konstruksi kembali, dan kalau juru gambar, dari Bagian Art mau mereprodusirnya dengan teliti maka banyak foto harus diambil dari lokasi. Sering juru gambar diberi foto, dan harus membangun kembali apa yang ada pada foto tanpa ada petunjuk-petunjuk tentang ukuran-ukuran dan tanpa petunjuk sudut kamera atau tinggi kamera. Mungkin foto itu berupa sebuah bangunan dengan seorang berdiri didepannya dan penata artistik harus membuat perkiraan atas dasar tinggi orang itu; atau mungkin ada bagian dari bata; penata artistik bakal tahu bahwa umumnya tumpukan dari empat bata tingginya tiga puluh sentimeter.

“Dari sekedar keterangan ini dan juga dari kenyataan bahwa sebuah benda arsitektur harus memiliki garis-garis perspektif, orang dapat menetapkan titik-titik hilang karena arah-arah sudah ditemukan; orang sudah menemukan sebuah titik pada foto, dan juga dimana titik-titik itu berada pada denah dan tempat-tempat muka. Ini permulaannya. Bila sudah ditentukan titik itu, maka bertolak dari titik itu, dapat dibangun rekonstruksi. Orang dapat membuat semua detil yang tampak oleh kamera”. (WITHY).

## **PERSPEKTIF DAN DETIL ARSITEKTUR**

Set-set modern dengan garis-garisnya yang sederhana dan jelas, tidak menimbulkan banyak persoalan kalau membangunnya dalam perspektif, asal saja penata artistik memproyeksi sudut-sudut kamera dengan tepat. Akan tetapi set-set bertahap sejarah (periode sets) dapat menimbulkan masalah karena garis-garisnya tidak terlalu jelas —

sebuah ruang banket gaya Barowue biasanya ada banyak hiasan-hiasan yang dibubuhi pada kerangka dasarnya. Kalau tidak hati-hati, penata artistik harus membuat perspektif yang mengarah ke lebih dari satu jurusan.

“Rahasiannya adalah dalam menemukan sebuah gambar didalam mana hal-hal yang harus mengecil tidak mengecil sekaligus ke beberapa jurusan. Dengan perkataan lain, orang dapat membentuk sepotong kayu yang mengecil dari sepuluh senti menjadi tujuh setengah senti, tapi tidak usah membuat bagian yang ruwet dari kayu yang harus mengencil ke lebih dari satu arah.

“Pernah penata artistik membangun set penjara ke M.G.M, penata artistik membuat sebuah hiasan tembok yang rumit dan harus membuatnya mengecil. Sebetulnya tidak terlalu sulit, tapi pekerjaannya cukup banyak. Mula-mula harus dibuat penampang yang tepat dari kedua ujung dinding itu dan kemudian menghubungkan hgaris-garisnya dengan baik. Bagian hiasan tembok itu hanya dapat dipakai di tempat itu dan pada waktu itu saja. Ijini berlaku juga untuk setiap detil arsitektur yang penata artistik buat. Detil-detil ini hanya dapat dipakai pada set untuk keperluan mana dia telah direncanakan dan sebenarnya penata artistik tak dapat menyimpannya di gedung dekor. (Ada kalanya dapat disimpan juga). Kadang-kadang penata artistik bergembira mendapatkan sebuah jendela bagus, yang kemudian ternyata, setelah diukur tingginya mengecil beberapa senti diatas. Ini tentu bagus sekali untuk tujuan pembikinannya semula, tapi sama sekali tak berguna untuk set lain”. (WITHY).

## BAB VII

### MENATA SET (DRESSING THE SET)

**M**enata set harus dipahami sebagai bagian dari proses pengutaraan cerita film. Janganlah memakainya sekedar guna mengisi barang layar putih dengan cara dekoratif.

Oleh sebab itu, dandanan harus bersumber pada perwatakan da action. Hubungannya dengan perwatakan ialah bahwa dandanan itu dapat bercerita banyak sekali tentang keadaan perwatakan itu kepada penonton, apakah orang itu kaya atau miskin? – apakah ia seorang bapak yang suka tinggal di rumah?, pada zaman apa action itu terjadi? dan sebagainya. Hubungan dandanan dengan action ialah dalam set ia lebur kedalam action. Sebuah kursi adalah untuk diduduki, meja dapat dijalani kelilinya, dan sebagainya. Dandanan harus sesuai dengan action dan perwatakan.

Adalah suatu keharusan, Perencana dan Sutradara pada tahap yang dini berunding tentang perwatakan dan action. Kedua hal itu mungkin berubah atau berkembang pada waktu film sedang dibuat, tapi lebih baik menyesuaikan secara terus menerus hal-hal yang bersangkutan dengan dandanan daripada sewaktu latihan-latihan menyuguhkan pada sutradara sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan perwatakan-perwatakan atau action. Kadang-kadang keadaan dan perwatakan sejak semula ditentukan dengan cukup jelas; dan setelah mempelajari sketsa-sketsa permulaan atau market, sutradara mungkin membiarkan Perencana menentukan “set dresser” dan propertyman. Sebaliknya Sutradara lain mungkin kurang jelas gambarannya tentang bagaimana watak-watak tertentu akan berkembang; maka dari itu sangat penting memelihara hubungan tetap dengan Sutradara supaya dapat menjamin bahwa rencana penata artistik pada tiap tahap serelevan mungkin.

Jonathan Barry menerangkan beberapa masalah yang berkenaan dengan action dan perwatakan dalam “A Clockwork Orange”.

Pentingnya set bagi kerangka dramatik film ini ialah bahwa, apapun yang ingin dikatakan oleh Sutradara dalam sebuah adegan sudah akan terkatakan dalam set sebelum diucapkan dalam action. Set si pengarang didandang dengan aneh sekali dan begitu penonton melihat penyusunannya, mereka dapat memastikan tentang jenis orang yang hidup dalam lingkungan demikian (dalam film ini penonton akan cepat memutuskan bahwa tak seorangpun yang mereka kenal, bakal mau tinggal dalam lingkungan seperti itu dan mereka segera sampai pada kesimpulan bahwa mereka akan berusaha dengan orang-orang orisinal).

“ini sekaligus merupakan bahaya dan kekuatan dari perencanaan dalam film. Inilah mengapa alasannya Sutradara seperti Kubrick sangat merasa perlu berusaha keras untuk mengontrol perencanaan filmnya, sebab bila tidak, dia gampang sekali akan mnedapatkan dirinya membuat film yang tidak sepenuhnya dia maksudkan. Khususnya dalam pokok verita seperti “A Clockwork Orange” dimana demikian banyak hal berubah-ubah yang menuntut banyak sekali keputusan-keputusan kreatif. Sebaliknya dalam film seperti “Spartacus” ada batas-batas sapa se jauh mana orang bisa menyimpang dari pengolahan standar pokok cerita, sekurang-kurangnya dalam arti visual: (BARRY)

Satu masalah perencanaan sulit dalam “A Clockwork Orange” terletak dalam perwujudan watak Alex dan hubungannya dengan orang tuanya.

Berbagai-bagai unsur perencanaan telah dipakai dan dari segi tertentu mungkin tidak serasi; misalnya, adegan pembukaan di kafe sangat futuristik dibanding dengan interior flat orang tua Alex. Tetapi dalam film ini, kebanyakan hal sudah dapat ditentukan di salah satu

tempat di London pada saat sekarang. Bobot rencana terletak dalam seleksi seksama dari unsur-unsur yang dibuat jadi (*ready – made unit*) yang diambil dari lingkungan biasa, dimana penata artistik lazimnya melihat dan mengenalnya; kemudian dikumpulkan dan diatur kembali dalam lingkungan yang sama sekali baru.

Dalam apartemen orang tua Alex, kami mencoba menonjolkan kemerosotan disain modern yang menuju kepada kemerosotan lebih lanjut lagi dalam masa dekat mendatang. Penata artistik juga mencoba menyembunyikan kenyataan bahwa arsitektur dari flat yang kami pakai sangat konvensional dan membosankan. Arsitekturnya bukannya dalam gaya masih datang, malah justru sekurang-kurangnya lima belas tahun terbelakang.

“Dalam usaha membuat usaha flat itu kelihatan jelek, penata artistik membuat warna-warnanya menyolok mungkin. Penata artistik rasa penata artistik tidak berhasil, malah penata artistik rasa, penata artistik telah membuatnya terlalu menarik, maksud penata artistik ialah berusaha menggambarkan selera buruk orang-orang yang kurang terpelajar dan yang mengandalkan kepentingan komersial guna membentuk selera mereka”. (BARRY)

Setelah sedikit banyak menentukan watak kedua orang tua, Barry kemudian harus menjelaskan Alex yang meskipun produk dari orang tuanya dan memiliki banyak nilai-nilai yang sama, sekaligus mempunyai banyak keistimewaan unik. Rencana kamar tidur harus mencerminkan perbedaan ini. Ada kesulitan lain: di dalam buku, kepribadian Alex tidak digambarkan dengan jelas. Salah satu aspek mengesankan dari permainan Malcolm Mc Dowell adalah bahwa ia membawakan perwatakan yang pada dasarnya dua dimensional dan kemudian dia berikan kedalaman dan meyakinkan.

Seandainya kami memberikannya interior keliru, artinya sama seperti interior orang tuanya, Alex jadinya bukanlah orang yang penata artistik kenal sekarang. Dia tidak akan menyerah kepada tekanan-tekanan bergabung yang datang dari segala pihak. Juga penting untuk memisahkannya dari orang tuanya secara visual. Kesibukannya tidak sama dengan kesibukan orang tuanya, dan kami ingin hal ini tercermin dari kamar tidurnya.

“Pemisahan ini kami gambarkan secara cukup jelas, yaitu dengan memberikannya sebuah kunci kombinasi pada pintunya. Pada permulaan film kunci ini kelihatan dalam close-up. Alex dianggap seorang pencuri, jadi banyak dari sisi kamarnya dapat diterangkan sebagai hasil pencopetan: peralatan Hi-Fi, piringan hitam dan tentu saja peti dibawah tempat tidurnya yang didalamnya dia lemparkan segukungan uang kertas, dan sebuah laci tempat dia menyimpan sejumlah arloji”. (BARRY)

Perubahan tekanan (accent) yang diberikan pada adegan-adegan tertentu, boleh jadi melibatkan perubahan drastis dalam dandanan set dan ini bisa menimbulkan problem pelaksanaan.

“Rumah di pengarang selesai didandan, dan waktu latihan, Kubrick memutuskan bahwa rumah harus didandan kembali secara menyeluruh. Kubrick merubah tekanan dalam adegan itu dan akibatnya selama akhir pekan itu kami harus menata kembali untuk memenuhi permintaan baru itu. Penata artistik perlihatkan kepada Kubrick sebuah katalogus dari pameran mebel yang pada waktu itu sudah bubar dan mebel-mebelnya sudah tercecer diberbagai toko di seluruh Inggris. Kami terpaksa mengirim banyak truk untuk mengumpulkan macam-macam barang itu. Pada akhirnya kami menshoot dalam sebuah kamar yang didandan dengan sangat sederhana”. (BARRY)

Karena Kubrick suka disodorkan sebanyak mungkin pilihan penataan interior kedai susu pada awal film direncanakan agar dapat disusun dengan berbagai cara.

“Kubrick suka menjelajahi setiap kemungkinan penataan, maka interior-interior dibangun agar dapat memberi banyak sekali kemungkinan penataan warna dan dandanan yang berbeda-beda. Set lebih menyerupai permainan “Mecano” yang besar dalam unsur-unsur segala macam bentuk; huruf-huruf; rambut palsu (wig) dan landasan-landasan (pedestals) untuk para pemain. Dasar-dasarnya dibuat dalam bentuk segi delapan, yang memungkinkan kami membuat susunan dengan berbagai macam cara”. (BARRY)

Kubrick juga mengingini sebanyak mungkin pilihan dalam dandanan rumah pengarang waktu mempersiapkan adegan santap.

“Kami mempunyai enam meja dalam gaya yang berbeda-beda dimana Malcolm Mc Dowell dapat makan; ada enam pasang kursi dengan dandanannya mulai dari piring makan dengan sendok garpu dari emas ampai piring kaca sederhana atau piring putih. Semua kemungkinan pasangan itu tinggal dipilih saja oleh Kubrick”. (BARRY)

Sebagai kontras dari masalah “A Clockwork Orange” yang timbul dari perwatakannya yang khas dan periode berlangsungnya cerita, yaitu masa depan yang tak terlalu jauh, perwatakan dari “Sitting Target” lebih biasa dalam gaya dan masalah perencanaan agak lebih mudah dikerjakan.

Jonathan Barry harus merencanakan sebuah apartemen yang harus memberi kesan telah dihuni berturut-turut oleh dua orang yang berbeda sekali wataknya.

Kami ingin memberi perasaan bahwa apartemen itu telah dihuni oleh seorang wanita yang sudah tidak muda lagi; yang laki-laki mulai

bosan dengan penghuni muda yang lebih mengikuti mode muktahir. Di bawah dandanan bergaya itu harus tetap tampak sisa-sisa perawatan konvensional dari apartemen seorang wanita piaraan.

Apartemen itu juga harus kelihatan erotis dan berbeda pada dua ketinggian supaya si laki-laki dan wanita-wanita dapat bersembunyi di tingkat atas bila ada orang lain datang ke rumah. Mereka harus dapat melihatnya tanpa dapat kelihatan sendiri. Penata artistik menempatkan cermin dimana-mana, pada plafon-plafon; di kamar tidur; di kamar mandi; dengan menggunakan cermin-cermin kecil dalam bentuk mosaik. Kami juga menempatkan cermin-cermin di bawah pada jalan tangga supaya kami dapat melihat jatuhnya laki-laki dipantulkan oleh nayak sekali cermin kecil. Bila menggunakan cermin-cermin dalam set, penata artistik harus selalu menggantungkan sedemikian rupa dengan engsel-engsel hingga bila kamera kelihatan dalam cermin, dia tidak sampai ikut terambil dalam shot itu". (BARRY)

Bila orang harus mengemukakan kesan sangat tua pada dandanan, memakai barang yang betul-betul tua sering berguna. Pada tahap awal dari perencanaan, waktu yang sedang melakukan riset, besar manfaatnya membuat catatan dari gedung-gedung yang bakal dibongkar atau lain-lain prop yang cukup tua yang akan dapat dipakai dengan efektif. "Fiddler on the Roof" menunjukkan banyak contoh pemakaian benda-benda sesungguhnya dan tua bersamaan dengan benda-benda bikinan studio.

Mata penata artistik harus awas sekali dalam mencari kayu-kayu lama. Kami membangun disebuah desa bernama Mala Gorica. Biara, toko-toko dan bengkel pandai besi, semua dibangun dengan bahan-bahan yang diselamatkan dari gedung-gedung lama yang dibongkar. Kami juga supaya atap gedung-gedung melengkung ke bawah agar kelihatan seolah-olah sudah berdiri disana sejak bertahun-tahun. Kami juga sangat berhati-hati agar pekerjaan cat dan tekstur tepat kelihatannya. Mendandan set itu sangat penting dan Peter Lamont, set

dresser kami menghabiskan banyak waktu untuk mencari kuda-kuda dan kereta-kereta. Ia pergi ke rumah-rumah menanyakan penghuni apakah mereka mau menukar meja dan kursi tua mereka dengan yang baru dari plastik.

Maksud kami semula ialah mendapatkan Bahtera dari sebuah biara di Rumania untuk dipakai. Tapi ternyata terlalu mahal, jadi kami buat perahu kami sendiri dan menuakannya dengan teliti supaya kelihatan seolah-olah dibuat oleh tukang ahli setempat.

“Secara umum, bila mungkin lebih muah menggunakan barang aselinya daripada membuat tiruan. Kami membuat kereta kuda Tevye di Pinewood dan berhasil menuakannya dengan bagus”. (STRINGER)

Ken Adam sampai pada kesimpulan yang sama:

Dalam “Diamonds Are Forever”, kebanyakan mebel kamar, lotemh penata artistik rencanakan sendiri dan pada akhirnya kami jual. Kami harus membeli beberapa jendela berbingkai metal untuk sebuah adegan; kami memperolehnya dengan harga lebih murah dari apapun yang kami buat di studio dengan cara-cara yang tersedia. Hal ini makin lama makin banyak dilakukan.

“Dewasa ini menjadi sangat penting untuk mengetahui apa yang terjadi di industri. Penata artistik harus tahu apa yang tersedia sebagai barang dibuat jadi. Dan percayalah, masih juga cukup banyak pekerjaan bagi ahli-ahli pertukangan film”. (ADAM)

## **PROSEDUR MENDANDAN (DRESSING PROCEDURE)**

Set akan didandan setelah Perencana berunding dengan Sutradara dan setelah dia betul-betul membiasakan diri dengan mengetahui action. Ini berarti bahwa Perencana harus hadir pada latihan-latihan supaya ia dapat menyusun denah guna perencanaan dandan set.

“Dalam mendandan set, penata artistik baru melihat melalui lensa pada tahap yang lanjut. Skrip memberi penata artistik gambaran tentang action dan tentu saja pada waktu latihan penata artistik melihat dimana saja action berlangsung. Setelah itu, mendandan menjadi pekerjaan secara naluriah. Masalah tingginya mebel-mebel serta hubungan lukian dengan luas dinding dir asakan secara intuitif, mula-mula penata artistik menyusun secara garis besar, tapi bila efek keseluruhan pada waktu shooting ternyata kurang baik maka penata artistik harus bersedia merubahnya”. (MARSHALL)

### **SET DAN PENCAHAYAAN (LIGHTING)**

Bagi tujuan perencanaan praktis, sebuah set adalah kumpulan dari bentuk, warna dan tekstur. Cara bagaimana semuanya ditampakkan di layar putih sangat penting. Metode yang digunakan untuk mengungkapkannya adalah dengan cara mencahayai set. Oleh sebab itu, pada tahap dini perencanaan set, jenis pencahayaan sudah harus ditentukan.

“Kubrick menerangi set sedapat mungkin dengan cahaya sumber penerangan sebenarnya dan menahan cahaya itu dalam bingkai gambar (frame). Biasanya masalah ini tidak penata artistik temukan pada saudara-saudara lain. Bila penata artistik mendandan set dengan lampu-lampu biasa, maka penata artistik harus hati-hati sekali. Harusnya diteliti nilai penerangannya atau apakah bisa memakainya dengan photoflood dan sebagainya”. (BARRY)



“Waktu memulai proses pembangunan set, penata artistik harus menentukan dimana letak sumber cahaya. Penata artistik perlu mengetahui sifat dari cahaya itu, apakah itu adegan malam atau adegan siang dan jenis penerangan, listrik atau minyak dan sebagainya. Bila pengambilan dilakukan dilokasi, harus diketahui arah dari cahaya matahari (bila memang harus ada), dan apa ada cahaya yang dikembalikan atau dipantulkan: (STRINGER)

“Dalam 2001 : A Space Odyssey”, pencahayaan keseluruhan tanpa memberikan bayangan dimaksudkan guna mneyampaikan cerita Dickens haruslah dipakai bayangan-bayangan yang tegas dengan dinding-dinding yang dicat mengkilat untuk memberikan kilapan dan kilauan. Pencahayaan dramatis yang dipakai bersama penonjolan tekstur dapat menggambarkan suasana suram atau kesedihan dan ketakutan.



## BAHAN-BAHAN

Percobaan-percobaan dengan beberapa bulan baru mulai banyak dilakukan tahun-tahun enam puluhan. Menggunakan bahan-bahan sesungguhnya ternyata akan banyak menghemat ongkos tenaga kerja, suatu faktor penting dewasa ini. Dahulu misalnya, bila orang menginginkan sebuah kamar berdinding kayu "oak", dia akan memilih kertas dinding dengan biaya ringan. Sebeng-sebeng harus dipersiapkan dengan sangat teliti dan kertas dinding itu harus dipasang oleh tukang cat profesional. Gambar kembang kayu pada kertas dinding demikian selalu mengulang-ulang. Sekarang ini orang cukup menempelkan veneer kayu pada triplek yang tak seberapa harganya. Yang tinggal dikerjakan adalah menuakannya. Dengan cara begini banyak ongkos tenaga dapat dihemat. Dalam film-film bond, penata artistik merasakan penting menggunakan bahan-bahan masa kini dan mengolahnya sejauh mungkin. Penghematan yang sama dapat dilakukan dengan sejumlah besar bahan. Misalnya, kami mempunyai cara-cara pengolahan tertentu yang memungkinkan tercapainya penyelesaian metalik, pengolahan efek, yang didasarkan pada nitrat perak, sistem cermin dan juga aluminium dan lain-lain logam dengan penyelesaian yang tepat. Belum berapa lama berselang kami terpaksa menggunakan kertas perak (grenjeng). Lambat laun makin sedikit terdapat cerita film yang dibuat – jadi lebih banyak diserahkan kepada daya kreatif dari orang-orang yang ditugaskan membuat film itu supaya muncul dengan gagasan-gagasan yang kemudian dimasukkan untuk dicapai". (ADAM)

Jenis bahan yang dipakai untuk set akan memberikan pada set sifatnya utama. Plastik dan aluminium dalam sebuah film bond menonjolkan watak Bond yang keras dan semarak dan dunia tempat ia bergerak; kayu sungguh-sungguh dan warna-warna tanah yang dipakai

dalam “Fiddler on the roof” memberi kelembutan pada lingkungan yang memantulkan kehangatan perwatakan-perwatakan yang digambarkan.

“Untuk interior losmen kami memakai kayu-kayu yang baru ditebang dan mengulitinya di bengkel tukang kayu. Kami membakar kayu itu dan menyikatnya dahulu sebelum memberi penyelesaian dengan lilin. Dengan cara begini kami berhasil membangun sebuah pondok kayu gaya Rusia tanpa menggunakan gips. Balok-balok lintang lebih baik dibuat dengan cara demikian, artinya dengan menggunakan kayu sungguh-sungguh karena dapat dikerat dengan pisau supaya mendapatkan penyelesaian yang tepat dibanding penggunaan gips untuk keperluan yang sama. Cetakan dari gips sifatnya mengulang-ulang dan kelihatan terlalu “gaya kuno” tanpa kesegaran tertentu”. (STRINGER)

Waktu merencanakan “Macbeth”, Wilfrid Shingleton juga harus perasaan adanya “konstruksi” pada set, seolah-olah puri-puri itu masih sedang dibangun atau ada penambahan-penambahan.

Karena dalam pemakaiannya muran dan luwes, gips tetap bahan bangunan yang sangat populer. Sutradara-sutradara cenderung memilih bahan-bahan yang lebih modern tapi mungkin ini hanya suatu prasangka, sebab bahan-bahan tersebut mungkin tidak praktis untuk pekerjaan tertentu. Wilfrid Shingleton menghadapi masalah pembangunan sebuah tembok luar sekeliling Puri Samburgh; karena itu dia memerlukan sejumlah besar batu bangunan yang harus dibuat dari cetakan.

“Cetakan dibuat dari gips meskipun Polansky mula-mula memintanya dari serat kaca. Tentu saja karena alasan kekurangan, serat kaca untuk pekerjaan ini mungkin: demikian juga kalau dilihat dari waktu. Untuk satu hasil cetakan serat kaca dapat dibuat sepuluh dari gips. Penata artistik meyakinkan Polansky bahwa cara murah ini akan

baik selama kami pakai cetakan dari puri aseli. Jadi kami berangkat ke Puri Harlech di Wales Utara dan membuat cetakan-cetakan batu dari berbagai ukuran ternyata bahwa puri-puri dibangun dengan memakai batu-batu berat pada dasar tembok. Makin keatas makin kecil batu yang dipakai. Kami membuat cetakan dari batu-batu dasar yang berat dan yang barangkali separoh tinggi orang, demikian pula dari ukuran-ukuran batu dari berbagai ketinggian tembok Puri Harlech. Dengan cara ini penata artistik berhasil membangun kembali penampilan visual sebuah puri dengan cukup meyakinkan". (SHINGLETON)

Cetakan tanah sangat berguna dalam pembuatan pekerjaan batu atau bata.

"Batu-batu aseli diletakkan dalam tanah kemudian dengan menggunakan vinamould, suatu campuran karet akan diperoleh acuan (mould) bagus dan garing untuk memproduksi cetakan (cast) dari campuran gips dan vermiculite". (STRINGER)

Dalam "Fiddler on the Roof" banyak sekali dipakai gips. Michael Stringer menjelaskan pembuatan set kuburan.

"Setnya sangat distiler dengan pohon-pohonnya yang dibuat melilit-lilit. Sebenarnya kami membuat model dari set dalam skala 1:2 dan mempekerjakan dua ahli model guna membuat model-model pohon dalam skala yang kemudian dibangun oleh tukang gips dan tukang besi. Kami membuat beberapa batu nisan, dengan huruf-huruf ibrani yang tepat. Kami harus pula menjamin bahwa seluruh set siap satu bulan sebelum shooting untuk memungkinkan pemain-pemain melakukan kewajiban latihan musik intensif bersama koreografer. Semua set film telah dibangun dalam bentuk tiruan berbulan-bulan sebelum shooting untuk keperluan latihan, dan ketika datang saat shooting, semua pemain sudah mengenal betul set-set itu". (STRINGER)

Gips dapat pula dipakai guna memecahkan persoalan salju tapi dalam adegan-adegan salju pada film "Fiddler on the Roof" banyak sekali serbuk marmer dipakai untuk meniru salju.

"Kami menghadapi suatu masalah salju dan terpaksa menggunakan serbuk marmer tiruan. Jenis "salju" ini telah dipakai sebelumnya dalam "Doctor Zhivago" dan "Alfred the Great". Gips apat pula dipakai dengan baik, khusus pada atap di Zagreb dalam adegan kerusuhan kota Kiev, kami menggunakan beton-beton serbuk marmer; bidang-bidang atap luas bukan tutupi salju, tapi kami ambil jalan dengan membuat lukisan "*matte*". Jewison dengan sangat enggan menyetujui cara demikian, tapi ternyata hasilnya sangat baik. Kami memakai masker *matte* hitam yang keras dan lukisannya dibuat di Inggris oleh Ray Capel". (STRINGER)

## **SEMEN**

Semen, bahan lain yang murah dan gampang dipakai dan terutama berguna untuk pembuatan lantai dan jalan, semen beton dapat dibentuk jadi persegi-persegi dan kemudian diolah untuk memberi kesan tua. Lantai halaman dalam rumah pada puri Macbeth dibuat dari semen yang dipasang sedikit miring pada pertemuannya dengan dinding untuk mematahkan garis kaku pertemuan bidang-bidang vertikal dan horizontal.

## **TEKSTUR CAT**

Seringkali penata artistik harus memberi tekstur yang kuat pada dinding atau permukaan vertikan dengan menggunakan cat atau kertas

"Ada banyak sekali teknik baik yang selama bertahun-tahun dipakai oleh pelukis studio guna memperoleh tekstur menarik dan kesan

tua yang meyakinkan. Misalnya, orang mendapatkan keasapn berlumut dengan mencampurkan serbuk gergaji dengan cat, lalu menyemprotkannya pada suatu permukaan. Tekstur dinding yang baik dapat diperoleh dengan menggunakan berlapis-lapis cat yang dikentalkan dengan bermacam-macam dempul seperti Surfex, yang kemudiandikerok". (STRINGER)

## **SERAT KACA**

Diantara bahan-bahan yang lebih baru, serat kaca barangkali yang paling luwes, karena bila menggunakannya orang dapat menghasilkan hampir semua jenis penyelesaian dengan memuaskan.

Panil-panil lipat dari linen gaya zaman Elizabeth dapat dibuat dengan hasil baik dari serat kaca atau bentukan plastik hampa. Permukaan serat kaca tersebut dengan mudah dapat diberi kembang-kembang sehingga menghemat pekerjaan tukang kayu. Dengan membuat hanya satu cetakan model dari panil, orang dapat mencetak ulang dalam jumlah yang banyak sekali. Bila panil-panil telah dipasang, dapat ditambahkan sedikit lengkungan ke bawah dan sambungan-sambungan terbuka.

"Untuk benda-benda yang lebih modern, banyak bisa dipakai formika, aluminium dan seratkaca, demikian pula bentukan-bentukan hampa; tapi ongkosnya mungkin tinggi". (STRINGER)

"Beberapa bahan modern sangat baik khususnya serat kaca, tapi kesulitannya adalah harganya. Sebetulnya yang menentukan jenis set adalah biayanya dan bukan bahan yang tersedia. Harga-harga telah berlipat dua dalam tahun-tahun terakhir ini". (STOLL)

Waktu merencanakan "Cromwell", John Stoll harus membuat banyak baju zirah.

“Dewasa ini baju zirah dibuat dari serat kaca. Masalahnya ialah biaya. Baju zirah prajurit berharga sependek artistik £200 dan bila angka itu dikalikan dengan ratusan (prajurit) yang ada di medan pertempuran, maka dapat dimengerti keharusan mencari cara-cara ekonomis untuk mencapai efek visual yang sama tanpa melibatkan pembiayaan sebesar itu”. (STOLL)

### **BAHAN-BAHAN SETEMPAT DAN TENAGA KERJA**

Pada shooting di lokasi dapat diadakan penghematan, kalau sewaktu persiapan dipakai tenaga kerja dan bahan-bahan yang ada setempat.

“Kebanyakan bahan boleh jadi tersedia pada pangkalan kayu atau penjual gips setempat. Memakai bahan-bahan setempat dapat sangat mengurangi pengeluaran uang, khusus bila dapat menggunakan pekerja setempat. Dalam “Ryan’s Daughter”, desa dibangun dengan batu-batu setempat oleh pekerja setempat. Semua set kami dalam “Fiddler on the Roof” dibangun dengan bahan-bahan setempat. Regu konstruksi Yugoslavia luar biasa dalam pemakaian kayu. Mereka menggergaji gelondongan-gelondongan kayu utuh untuk dijadikan papan-papan penyanggah dan kerangka bangunan dan untuk permukaan luar kami pakai kayu-kayu lama setempat yang diolah kembali. Ini banyak sekali menghemat waktu. Biasanya kami harus membakar kayu, kemudian menyikatnya untuk mendapatkan efek tua. Kami melakukan hal yang sama di Inggris; kami pergi ke pangkalan-pangkalan kayu dan mencari sebanyak mungkin kayu-kayu lama yang sudah dimakan cuaca”. (STRINGER)

Pemakaian serupa dari pekerja-pekerja setempat dilakukan ketika membangun tempat perlindungan peri-peri dalam film “Macbeth”.

“Waktu mencari-cari tempat lokasi cocok untuk adegan ini, kami menemukan pondok rusak di suatu penggalian batu. Bangunan itu sama sekali tak memiliki lengkungan-lengkungan gaya Gotik tapi dengan menggunakan pekerja-pekerja setempat, kami berhasil memenuhi persyaratan skrip yang ditangani Polansky dan menggunakan bangunan betul-betul yang terbuat dari batu setempat”. (SHINGLETON)

## **TEKSTUR**

Bila menentukan bahan-bahan yang bakal dipakai di set, orang harus mempertimbangkan jenis tekstur apa yang diinginkan. Bahan-bahan yang sudah-sudah seperti gips berguna karena dapat dibentuk dalam tekstur apa saja. Lagi-lagi pencahayaan merupakan kunci untuk menonjolkan nilai maksimal dari suatu permukaan. Pencahayaan tegak lurus dengan mudah dapat merusak tekstur permukaan dan kalau Perencana ingin memberi tekanan pada tekstur, maka sebaliknya ia berunding dengan kameramen guna mendapatkan sudut pencahayaan terbaik. Beberapa pokok yang harus diperhatikan oleh Michael Stinger.

“Dalam tiap set orang harus mencari kunci-kunci untuk mendapatkan tekstur. Perlu dipertanyakan apakah set itu harus lembut dan bersifat kewanitaan; halus seperti sutra; atau disengaja bersifat kasar (vulgar) dengan banyak kain satinnya dan sutra. Sebaliknya penata artistik bisa memakai tekstur penata artistik bisa memakai tekstur-tekstur keras atau kasar dengan menggunakan batu bata atau tanah. Penempatan lingkungan cerita menentukan tekstur tapi di samping sifat keseluruhan cerita, kami dapat menciptakan kontras-kontras kecil didalam masing-masing lingkungan”. (STRINGER)

## **WARNA**

Bahan baku film berwarna yang baik muncul pada saat realisme menjadi gaya dominan dalam film. Dengan sendirinya, pemakaian warna sering terbatas pada soal peningkatan realisme. Disamping beberapa kekecualian yang patut dicatat, film-film Inggris dan Amerika lebih cenderung memberi tekanan pada naturalisme dalam warna dan kurang memanfaatkan kemampuan-kemampuan perasaan dan ekspresinya. Warna lebih sering dipakai untuk menerangkan adegan dan bukan untuk mengomentarkannya.

“Warna dapat dianggap sebagai kelanjutan dari watak. Ada beberapa warna yang baik dipakai secara dramatis, merah misalnya. Dalam “A Shot in the Dark” kami menggunakan tema merah dalam beberapa adegan klab malam. Suatu pembunuhan bakal terjadi di klab malam itu, jadi kami memutuskan menggunakan merah sebagai kontras keras terhadap adegan sebelumnya yang berwarna biru pucat. Yang penting dalam pemilihan warna ialah menjamin bahwa hubungan antara nada dan tekstur warna adalah tepat”. (STRINGER)

## **MUNGKIN ADA SEBUAH WARNA TERTENTU YANG DIHARAPKAN AKAN MENARIK PERHATIAN**

“Dalam “Genevieve” kami mempunyai dua mobil tua, satu merah hitam, dan yang satu lagi kuning, yang dimiliki kedua pasangan utama dalam film. Terlepas dari bentuknya, orang segera dapat membedakannya.

Salah satu problem terbesar di masa lalu ialah kenyataan bahwa memproses bahan baku film berwarna dahulu kurang halus mencetak warnanya. Dewasa ini dengan bahan baku yang lebih baik orang memperoleh warna-warna alamiah lebih gampang”. (STRINGER)

Dalam "Moon Zero Two", Scott McGregor memakai warna untuk kostum-kostum agar dapat mengenal pemain-pemain sebab seperti dia katakan, pemain-pemain dalam ruang angkasa cenderung kelihatan sama. Dalam "Decline and Fall" warna dipakai sebagai komentar jenaka atas bintang utama yang Rolls-Roycena berganti warna bersama gaunnya, dan dalam banyak film horor yang dibuat Scott McGregor, warna dipakai untuk menggaris bawahi realisme keadaan-keadaan mengerikan. Barangkali kalau kegemaran akan realisme mengilang, orang akan memakai warna untuk lebih memanfaatkan kekuakatan ekspresifnya.

## BAB VIII

### PERENCANA DAN EFEK-EFEK KHUSUS

**P**erencana memikul tanggung jawab untuk efek-efek khusus atau “process work” yang diperlukan dalam sebuah produksi film. Memang Perencana harus sejak semula bekerja sama dengan bagian efek khusus karena bagian itu merupakan kelengkapan dari Bagian Art. Meskipun karyawan bagian efek-efek khusus sering merupakan teknisi berkeahlian sangat khusus, mereka bukanlah bekerja tanpa rencana. Kesibukan mereka diprakarsai oleh Perencana bertolak dari ketentuan-ketentuan skrip. Film-film Bond merupakan contoh-contoh klasik dari pemakaian efek-efek, dan Ken Adam seorang Perencana yang mampu memanfaatkan potensi penuh dari skrip dalam pengertian efek-efek khusus.

“Dari sudut pandangan anak muda yang baru memasuki usaha film, film-film Bond sungguh mengerikan karena hampir semua aspek perencanaan film dapat ditemukan di dalamnya. Ada sangat banyak efek khusus; ada segala jenis pekerja tipu; ada semua keahlian mekanik yang sangat mencerminkan zaman penata artistik ini. Bersamaan itu ada pula rasa cemooh mengenai begitu banyak action, dan tentu saja, bagaimanapun juga penata artistik harus memasukkannya dalam perencanaan. Itu semua sangat menggairahkan karena orang dapat lebih banyak menggunakan imajinasinya dibanding banyak jenis film lain. Namun demikian masalah-masalahnya sungguh dapat melanda penata artistik sepenuhnya; semua peralatan (gadges) (bukti, bahwa penata artistik benar-benar berada di bidang teknik); ditambah dengan segala sketsa keperluan efek tipu dan market-market. Dalam pengertian isi perencanaan, dapat disamakan dengan sebuah kisah sejarah seperti “Cleopatra” dan “Ben Hur” hanya sedikit lebih maju dalam waktu”.

(ADAM)

Tentu kebanyakan Perencana tak pernah akan ditugaskan menggunakan serentetan efek yang demikian kompleksnya dalam satu film seperti telah dilakukan Adam dalam seri Bond. Tetapi sangat penting bagi Perencana untuk mengerti prinsip-prinsip dasar efek-efek dan “process photography” dan kemampuan tiap metode atau teknik. Adalah di luar jangkauan bab ini memberikan analisa terperinci tentang seluruh lapangan efek-efek fotografik. Pokok tersebut akan dibicarakan selengkapnya nanti dalam buku lain dalam seri ini. Pada waktu mula-mula membaca skrip, mungkin sebagian actionnya akan mengharuskan pekerjaan proses tertentu atau fotografi proses, dan perencana sebaiknya memperbincangkan adegan-adegan itu dengan Sutradara dan Produser yang mungkin mempunyai pendapat sendiri tentang bagaimana cara memecahkan masalah-masalah yang ditimbulkan oleh action. Ada Sutradara yang tak mempunyai efek-efek khusus, mereka lebih senang melakukan hal-hal serealitas mungkin. Produser yang harus mencari modal untuk mengongkosi produksi, mungkin menganggap efek-efek tertentu terlalu mahal dan meminta supaya skrip dirubah atau ia mempunyai saran-saran lain. Pada akhirnya faktor-faktor yang menentukan efek apa, kalau ada efek-efek yang akan digunakan ialah pendekatan Sutradara terhadap skrip; biaya dan lain-lain sumber; konsep Perencana tentang gambaran terakhir di layar putih. Perencana boleh jadi mempunyai pilihan-pilihannya sendiri mengenai teknik, dan banyak faktor akan ikut menentukan sebelum sampai pada keputusan terakhir.

### **PENGAMBILAN KACA (GLASS SHOT)**

Perencana bakal menentukan pemakaian pengambilan kaca kalau ia memerlukan penghematan dalam pembangunan atau detail-detail arsitektur, misalnya kalau sebuah gedung harus berdiri dilatar belakang

gambar. Dengan meniadakan keharusan membangun set lengkap, Perencana dapat membantu pekerjaan teknisi lain, misalnya bagian suara dengan memberikan mereka keluwesan gerak untuk penempatan peralatan. Dalam beberapa film yang ternyata memerlukan pembangunan meluas sedangkan tidak ada terlalu banyak action, biaya dapat dibantu dengan meniadakan keperluan membangun set meluas dan mahal.

“Ketika mempertimbangkan rekonstruksi Guild Hall di London pada zaman Henri VIII, biaya membangun set setinggi lima belas meter yang tidak banyak actionnya, akan sangat besar. Kami memutuskan bahwa sebuah lukisan pada kaca dapat dipakai untuk memberi efek maksimum pada pengambilan pembukaan (establishing shot). Dengan demikian kami berhasil melukis enam meter dari bagian atas set diatas kaca begitu pula semua banner patung pada latar depan. Teknik yang sama dipakai buat pengambilan eksterior Westminster Abbey. Kami memerlukan sebuah pengambilan spektakuler dari penobatan yang sedang dipersiapkan. Tidak terlalu sulit mendirikan bagian bawah dari gambaran didalam studio dan melukis sisanya. Kedua gambar harus disesuaikan dahulu di Bagian Art supaya dapat dipilih lensa yang tepat lalu memproyektir apa yang bakal dilukis di atas kaca. Sebuah kaca ukuran dua setengah meter kali satu meter delapan puluh kemudian ditempatkan di depan kamera dan pelukis pemandangan melukis dengan cat minyak bahagian atas dari set. Keuntungan metode ini ialah bahwa penata artistik memperoleh sebuah gambar gabungan langsung yang warnanya dapat diseimbangkan”. (STRINGER)

Teknik yang sama dipakai juga oleh Michael Stringer untuk beberapa latar belakang dalam “Fiddler on the Roof”.

Dalam “Fiddler”, kami memakai masker hitam kertas didepan kamera, lukisannya baru kemudian dibuat diatas kaca filmnya sekali lagi dipasang dalam kamera dan kedua gambar dengan cara demikian “dikawinkan”. Lukisan kaca yang ditempatkan pada latar depan menguntungkan karena penata artistik dapat menyimpan “dupenya”. (STRINGER)

Agar pengambilan kaca ini berhasil, segala detail gambar harus meyakinkan dan seharusnya diadakan pembicaraan pendahukan lengkap antara Perencana, Sutradara dan Pelukis sebelum pekerjaan dimulai. Perencana akan memberikan Pelukis sketsa-sketsa sangat mendetail, termasuk semua action yang bakal ada dalam set itu.

## **TRAVELLING MATTE**

Maksud utama Travelling Matte ialah menempatkan sebuah adegan bergerak yang biasanya diambil di lokasi, dibelakang pemain-pemain atau action yang diambil di studio kedua set action itu “dikawinkan” waktu processing di laboratorium.

Waktu tahap percetakan, sebuah masker dalam bentuk action latar depan dipakai untuk menghalangi action latar belakang menembus (ghosting) melalui action latar belakang.

## **TRAVELLING MATTE LAYAR BIRU**

Proses “*Travelling Matte*” layar biru mempunyai dua sistem dasar; kedua-keduanya menggunakan latar belakang biru yang dimukanya berlangsung action latar depan. Prosedur pokok untuk tiap sistem itu adalah sebagai berikut :

### *Sistem A*

1. Action ditempatkan di muka sebuah latar belakang biru, diterangi lampu-lampu studio biasa dan menggunakan film negatif berwarna.
2. Dengan mencetak ulang sebuah master positif hitam putih yang mencatat hanya warna biru dari adegan, akan dihasilkan positif hitam putih yang akan mempunyai latar belakang “kosong” (clear) dan gambar yang hitam.
3. Prosedur sama diulangi dengan mencatat hanya warna-warna merah dari adegan. Hasilnya adalah sebuah positif yang mempunyai gambar “kosong” (clear) di depan latar belakang hitam. Dengan cara mencetak ulang positif itu akan diperoleh “dupe” yang kontras tinggi dengan action yang ditempatkan di muka layar belakang “kosong”
4. Positif yang diperoleh pada tahap 2 kemudian dicetak dalam sebuah “bi-pack” bersama “dupe” negatif hasil tahap 3 diatas film hitam putih kontras tinggi. Gambar latar depan sekarang kelihatan sebagai daerah kosong atau “matte” dimuka latar belakang hitam. Sebuah “matte” hitam lalu dapat dicetak di muka latar belakang yang kosong.
5. Kedua matte itu kemudian dicetak dengan positif action latar depan (tahap 1) dan positif latar belakang yang menghasilkan gambar gabungan yang diinginkan.

Kekurangan dengan proses ini ialah garis tepi (haloes) biru atau garis hitam pada action latar depan. Perencanaan juga harus menjaga agar tidak terdapat warna-warna biru tua pada kostum tau prop di latar depan.

## ***Sistem B***

### Matte Langsung (Direct Matte)

Pengaturan adegan dengan latar belakang biru pada hakekatnya sama dengan poses diatas kecuali adegannya disinari dengan cahaya kuning. Film negatif akan memperlihatkan action latar depan biru di muka latar belakang kuning. Negatif itu kemudian dicetak diatas film positif hitam putih dan akan dihasilkan sebuah matte latar depan hitam dimuka latar belakang kosong (putih).

Sementara itu latar belakang diambil dengan cara normal dengan menggunakan negatif berwarna dan menghasilkan cetakan positif berwarna. Cetakan positif latar belakang dan matte latar depan dicetak bersama dalam Bi-Pack sehingga menghasilkan matte latar depan di muka latar belakang positif berwarna.

Negatif latar depan dicetak dengan menggunakan filter kuning untuk memberikan sebuah latar depan positif kuning di muka latar belakang hitam.

Gambar latar depan positif kuning dan gambar latar belakang positif dicetak bersama untuk menghasilkan negatif gambar gabungan.

Cetakan gabungan akhir memperlihatkan secara cukup meyakonkan action latar depan yang diahayai dengan normal di muka latar belakang lokasi.

## **KEUNTUNGAN-KEUNTUNGAN**

Garis-garis tepi (haloes) dengan garis-garis hitam pada proses ini tidak ada; processing laboratorium cukup tepat; action latar belakang dapat diambil kapan saja, dan waktu pengaturan di studio tak terlalu lama.

## **PERENCANAAN PROSES SHOT**

Kalau waktu membuka skrip Perencana mengharap bakal menggunakan sebuah proses shot, biasanya dia akan menghubungi bagian kamera. Perencana harus menghitung-hitung persis berapa panjang adegan belakang diperlukan untuk tiap shot dan dia harus memberi unit kedua sejumlah sketsa-sketsa kontinuiti yang sangat mendetail.

“Isi gambar-gambar latar belakang harus diuraikan secara jelas supaya nanti sesuai dengan action di studio. Pengaturan gerak, warna, isi khas dari shot, semua harus diawasi dengan teliti. Kameramen kemudian membuat laporan dengan perincian tentang kamera yang dipakai, lensa difragma, tinggi dan sebagainya”. (SHAMPAN)

(Sesuai uraian mendetail tentang prosedur pengambilan gambar latar belakang akan dapat ditemukan dalam “Practical Motion Picture Photography” dikumpuk dan disusun oleh Russel Campbell dari Seri Screen Textbook terbitan The Tantivy Press)

## **PROYEKSI BELAKANG (BACK PROJECTION)**

Proyeksi belakang merupakan suatu sistem dimana action latar depan berlangsung dimuka gambar latar belakang yang diproyektir pada sebuah layar yang dibuat khusus.

Gambar latar belakang yang diproyeksi itu mungkin diambil pada lokasi atau dimana saja yang dapat dijadikan gambar latar belakang yang sesuai. Sistem lama dan teruji guna memperoleh gambar gabungan pada layar putih ini mempunyai banyak keuntungan : terutama melihat kenyataan bahwa pada suatu ketika banyak Sutradara tidak menyukai keterbatasan-keterbatasan sistem proses shot tertentu. Proyeksi belakang memaksakan sedikit pembatasan pada mereka dilihat dari segi

pengaturan laku. Kamera bisa digerakkan pula. (tidak seperti proses “Travelling Matte” misalnya yang menuntut “action” statis).

Perencana dapat menempatkan apa saja yang diperlukan dimuka sebuah layar proyeksi belakang, boleh jadi pemain prop, atau sebuah miniatur. Dia harus menjaga bahwa gambar latar belakang diambil menurut ketentuan-ketentuan persis dari pengaturan yang telah direncanakannya.

Latar belakang bisa gambar-gambar bergerak yang diambil oleh unit kedua atau bisa juga diambil “still” yang diambil dengan foto tustel ukuran dua belas kali sepuluh sentimeter (lihat gambar)

### **PROYEKSI DEPAN (FRONT PROJECTION)**

Meskipun sistem proyeksi depan juga merupakan persoalan penempatan action latar depan dimuka sebuah latar belakang bergerak, metode ini lebih sederhana dari sistem proyeksi belakang dan memberikan keuntungan dari segi keluwesan dan penghematan.

Sistem ini mengandalkan sebuah layar berdaya pantul tinggi yang ditempatkan dibelakang ation. Sebuah proyektor yang terletak di sisi kamera dari layar memancarkan gambar pada layar ini. Pengaturan ini dapat terlihat pada gambar diatas.

Sebuah cermin dua arah ditempatkan pada sudut empat puluh lima derajat terhadap kamera dan proyektor. Proyeksi gambar jatuh pada cermin dan dipantulkan ke sebuah layar yang dimukanya action berlangsung. Layar ini dengan permukaan daya pantul tinggi, mengembalikan gambar ke cermin. Cermin ini meneruskan cahaya ke kamera yang ditempatkan untuk mengambil action. Kalau sistem penempatan kamera/proyeksi sudah ditentukan, maka jelas kamera tak dapat berpindah-pindah lagi karena kedua-duanya harus dengan tetap mempertahankan kedudukannya terhadap cermin dua arah itu. Ini

adalah salah satu kekurangan sistem ini dibaningkan dengan sistem proyeksi belakang, yang memungkinkan kamera bergerak. Masalah lain yang timbul ialah kehilangan sejumlah cahaya tertentu yang disebabkan oleh tiap sistem refleksi, yang mengakibatkan bagian-bagian gelap dari gambar latar belakang akan tampak lebih gelap lagi. Haruslah diatur pencahayaan yang rata tanpa bayangan-bayangan kuat.

Ray Harry Hausen, yang bertahun-tahun menggunakan kedua Sistem Proyeksi Belakang dan Proyeksi Depan, menguraikan beberapa persoalan yang ditemukan ketika memakainya :

Penata artistik memakai Proyeksi Depan antaranya dalam "Beast from 20.000 Fathoms" dan sebelumnya dalam "Mighty Joe Young". Dalam film terakhir ini yang dibuat oleh Willis O'Brien, tekniknya tidak sama dengan yang dipakai sekarang ini karena layar dengan butir-butir kaca belum lagi ditemukan. Sifat unggul pokok dari Proyeksi Depan dewasa ini ialah bahwa penata artistik memperoleh gambar besar sekali dengan sedikit cahaya, sedangkan dengan Proyeksi Belakang, untuk mendapatkan gambar ukuran sedang saja, penata artistik harus menggunakan tiga suber gambar untuk mendapatkan cukup cahaya. Penata artistik harus memakai tiga proyektor yang menyorotkan tiga gambar yang saling bertumpukan. Ini satu-satunya cara guna mendapatkan gambar bagus dan tajam.

"Masalah lain ialah bahwa setiap kali direprodusir, warna memburuk. Sistem-sistem sekarang lebih baik dibandingkan dengan sistem tahun lima puluhan misalnya, tapi tetap saja kehilangan mutu banyak sekali, dan ini kadang-kadang mengganggu penonton. Kalau penata artistik pindah ke adegan pengambilan efek khusus, gambar menjadi sanat kasar (grainy). Ini salah satu resiko yang harus dipikul bila memakai sistem Proyeksi Belakang". (HARRY HAUSEN)

## MINIATUR

Miniatur adalah model dari benda-benda atau orang-orang yang sangat mendetil yang dapat dipakai di film untuk memberi detil latar belakang yang meyakinkan atau dapat pula dipakai pada action latar depan. Miniatur digunakan oleh karena macam-macam alasan maka lebih baik memakai model daripada benda atau orang sungguh-sungguh: misalnya Ray Harry Hausen terpaksa menggunakan model yang dapat digerak-gerakan dari Raquel Welch untuk sebuah adegan dalam “One Million Years B.C”.

Ada model-model yang dibuat dari lempung – ada pula dari karet busa. Ada yang dicetak dulu baru dipasang tulang-tulang penguatnya. Model Raquel Welch yang dipakai dalam “One Millions Years B.C” dapat digerakkan pada setiap sendinya malah bahunya dapat digerakkan pula. Model itu dipakai dalam adegan dimana dia dipungut oleh Pterodactyl. Kebanyakan model penata artistik buat sendiri tapi kadang-kadang penata artistik menyuruh orang lain membikinnya menurut rencana-rencana penata artistik. Tiap persendian harus dibuat dengan teliti supaya ada pergeseran (friction) dan kulit (bisa dari karet) harus memiliki keluwesan dan kekecangan yang tepat. Kuda kecil yang kami pakai dalam “Gwangi dibuat sedemikian rupa sehingga orang dapat melihat telinganya bergerak ia malah dapat melentikannya! Mulutnya dapat membuka dan ia dapat mengunyah. Kulitnya dari kulit binatang sungguh-sungguh.gajah dalam film yang sama dibuat karena kami tak berhasil mendapatkan seekor gajah setinggi tiga meter tujuh puluh lima dan kami terpaksa membuat adegan itu dengan jalan animasi. Gajah itu dapat berdiri diatas kepalanya, melakukan segala tingkah gaya (trick) sirkus dan banyak penonton mengira bahwa ia gajah betul-betul”.  
(HARRY HAUSEN)

Model-model mekanis juga sangat bermanfaat : kendaraan, kereta api, malah model-model pesawat terbang kadang-kadang dapat digunakan dengan berhasil. Syd Cain membicarakan penggunaan modal dalam film :Iron Daffodil”.

“Ada kalanya sebuah pengambilan dipakai untuk membantu mengatasi suatu problem perencanaan. Dalam “Iron Daffodil” sudah jelas penata artistik tidak akan memperoleh suatu divisi Panzer jadi penata artistik harus merencanakan sebuah long shot dimana pemeran utama menunjukkan bahwa penata artistik (penonton) sedang melihat sebuah divisi lengkap. Sebenarnya penata artistik hanya memiliki dua buah tank ukuran sebenarnya yang dapat penata artistik pakai untuk close-up; sisi divisi mungkin hanya bentuk tiruan atau tepi-tepi lain yang dikamulasi. Tank-tank ini akan diserang oleh sebuah stuka yang akan dibuat dalam bentuk model. Di dalam skrip ada pengambilan dari stuka yang mendatang kelihatan melalui bahu si peran utama, jadi berarti penggunaan pesawat terbang benar-benar. Ini tidak mungkin karena stuka-stuka sudah sangat langka. Bisa saja merubah bentuk pesawat terbang lain tapi akan mahal ongkosnya. Daripada membuat sebuah shot melewati bahu, dapat dibuat sebuah pengambilan setinggi mata dari apa yang dilihat si pemeran. Kemudian dapat digunakan model stuka berukuran dua meter yang dikontrol dengan radio. Di layar putih perbedaannya hampir tak kentara. Penata artistik harus mengambalnya dari jarak seratusan meter dengan lensa tele. Dapat juga diambil dari jarak lebih dekat tanpa merusak ilusi, meskipun penata artistik dapat terlalu mendekat kepada model pilot pesawat. Model-model sering kentara sebab kelihatan terlalu bersih karena itu harus dituakan sedikit. Masalah lain dengan model-model ialah pencahayaan tapi ini dapat diatasi dengan jalan menshoot di luar”. (CAIN)



Gbr miniatur bandara beserta pesawatnya



Gbr. miniatur bandara beserta pesawatnya

- Dalam “Iron Daffodil” SYD menghadapi juga persoalan ketika membuat model tank-tank ukuran sebenarnya:
- Menshoot didalam tank sangat sulit sebab kami harus membangunnya lebih besar daripada ukuran sebenarnya karena bila tidak, karena tak akan mungkin dimasukkan ke dalamnya. Semua dinding-dinding tank harus dapat dilepaskan supaya memungkinkan kami mengambil dari berbagai sudut.
- “Kami harus pula memutuskan merubah sebuah tank yang ada atau membuat yang sungguh-sungguh. Dalam film kami harus membuat sebuah tank Matilda lengkap. Hanya ada dua tank Matilda dan kesuanya berada dalam museum tank. Tank ini sebenarnya merupakan salah satu bintang film ini, jadi rasanya cukup beralasan pengeluaran uang untuk memperoleh yang asli itu. Tentu saja harus dipasang mesin baru supaya tidak

mogok di tengah-tengah pengambilan dan penata artistik juga menghendaki agar kecepatannya lebih tinggi dari yang aseli yang hanya dapat mencapai sepuluh km/jam. Kecepatan demikian tak dapat dipertahankan sebab nanti penonton akan mengantuk. Kami memberinya kecepatan maksimum kira-kira lima puluh km/jam. Secara lahiriah tank ini akan merupakan tiruan persis dari yang aseli”. (CAIN)

- **MINIATUR DI ATAS MEJA DAN ACTION HIDUP (TABLE TOP MINIATURES AND LIVE –ACTION)**
- Model-model kecil dapat dipakai dengan berhasil bersama dengan action hidup kalau gerakan-gerakan model dan action dilatih dengan cermat. Ray Harry Hausen menerangkan caranya mengatur adegan-adegan demikian.
- Sebuah action yang akhirnya akan menggunakan teknik-teknik proses adalah seperti bertinju melawan bayangan. Keseluruhan harus diatur dengan seksama dengan mempertimbangkan pengambilan-pengambilan proses itu. Setelah tahap ini diselesaikan kami menshoot apa yang sudah ada itu di sebuah studio kecil dan menyusun miniatur diatas meja. Kadang-kadang kami memproyektir action hidup pada sebuah layar dibelakang model, kemudian memotret model dan action hidup secara gambar per gambar; ada kalanya kami mengambil model dengan latar belakang biru.
- “Penentuan waktu (timing) pengambilan bisa ruwet, lebih-lebih kalau ada lebih dari satu benda model. Ketika membuat tujuh jerangkong sedang atau anggar dengan tiga orang, segala sesuatu harus dibuat sinkron supaya kalau ada pedang

dipukulkan dia kelihatan menghilang begitu saja. Dalam adegan-adegan demikian kami berlatih dengan “Stand-ins” yang dihidupkan (animated). Semuanya diatur seperti ballet sehingga kalau kami keluarkan “stand in” dari action, peranan-peranan hidup itu “bertinju melawan bayangan”. Jerangkong-jerangkong mungkin diletakkan pada tempat-tempat “stand-ins” supaya sesuai dengan action”. (HARRY HAUSEN)

- **MINIATUR-MINIATUR YANG DIGANTUNG**

- Miniatur-miniatur yang ditempatkan diantara kamera dan set “normal” sedemikian rupa hingga layar putih kelihatan sebagai bagian dari set normal, disebut miniatur gantung (lihat gambar) meskipun maksud tujuannya sama dengan lukisan kaca, cara itu mempunyai sifat mempertinggi kualitas tiga dimensional yang dapat memberi ilusi yang lebih wajar dan meyakinkan.

- **TANKI EKSTERIOR DI STUDIO**

- Beberapa studio film mempunyai tanki air besar di eksterior khusus untuk model-model kapal. Kedalaman tanki itu biasanya satu meter dua puluh lima; pinggir pelimpahan air yang pipih dan tajam (feather adge) merupakan horison dan terletak empat meter dari layar latar belakang. Didalam tangki ditempatkan mesin-mesin pembuat ombak dan bekerjasama dengan mesin angin dan mesin uap guna menggerakkan awan-awan. Karena miniatur maka film diambil dengan kecepatan yang akan menimbulkan efek lambat (slow motion effect) sehingga bagian-bagian air yang memecah tidak kelihatan terlalu janggal. Kapal-kapal miniatur yang dibuat di Bagian Art melintasi tank,

ditarik dengan tali-tali dibawah air dan kadang-kadang manusia-manusia katak di dalam kapal-kapal miniatur mengendalikannya, tangki dapat pula dipakai untuk pengambilan kapal-kapal sebenarnya dila direncanakan dengan teliti, tergantung dari ukurannya. Kebanyakan studio mempunyai juga tangki-tangki pada lantai studio yang dapat dipakai pula untuk tangga-tangga yang menuju kolong."Silent" Stage (Stage H) di Shep perton mempunyai tembok beton setinggi satu meter dua puluh lima yang mengelilingi lantai studio, yang juga dari beton sehingga seluruh studio (80 m kali 10 m) dapat dirubah menjadi sebuah tangki air interior. Tangki-tangki interior kemudian bisa sangat bermanfaat bagi shooting interior yang dapat dikontrol untuk adegan topan dalam "The Guns Of Navarone" atau adegan sungai berkabut dalam "Lord Jim".

## DAFTAR PUSTAKA

- Cosgrave, Bronwyn. *Made for Each Other: Fashion and the Academy Awards* (I ed.). New York, 2007
- Eyman, Scott . *Lion of Hollywood: the life and legend of Louis B. Mayer* (I ed.). New York, Amerika, 2005
- Karlina,. Analisis Terjemahan Dialog Film Perancis La Fabuleux Destin D'Amelie Poulain Ke Dalam Bahasa Indonesia. Bandung
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film (Panduan Untuk Menjadi Produser)*, Cet. II, Yogyakarta : Gajah Mada University Press, 2004
- Imanjaya, Ekky. *Z About Film Indonesia*. Bandung : Mizan, 2006
- Irwansyah, Seandainya saya Kritikus Film, Yogyakarta : CV Humorisan Pustaka. Indira, Laksmi. 2009.
- James. *How To Read a Film*. London: Oxford University Press. 1977.
- Pranajaya, Adi,. *Film dan Masyarakat : Sebuah Pengantar*, Jakarta : BP SDM Citra Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail 1999.
- Prastista, Himawan.. *Memahami Film*, Yogyakarta : Homerian Pustaka. Risaus, 2012.
- Andrew Sarris *The American Cinema: Directors And Directions 1929-1968* Paperback 1996
- Sidney Lumet *Making Movies* Paperback -, 1996
- Dudley Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford, New York: Oxford University Press, 1984.
- Dudley Andrew, *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford, New York: Oxford University Press, 1976.
- Francesco Casetti, *Theories of Cinema, 1945-1990*, Austin: University of Texas Press, 1999.

- Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film* (1971); 2nd enlarged edn. (1979)
- Bill Nichols, *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- John Hill and Pamela Church Gibson, *The Oxford Guide to Film Studies*, edited Oxford University Press, 1998.
- Edward Branigan, *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Warren Buckland, Routledge, 2015

## TENTANG PENULIS



### **Yayat MSn –**

Lahir di Bandung 20 April 1963. Masuk di Institut Teknologi Bandung Jurusan Desain Grafis ( S1 1985 – S2 1995 ). Sejak tahun 1995 menjadi dosen pengampu matakuliah Audio visual, sejak tahun 2002 mengajar di fakultas film dan televisi Institut Kesenian Jakarta.

Matakuliah Artistik Film. Bahasa Rupa, Pendidikan dasar seni rupa. Computer graphic.

### **Pengalaman Mengajar :**

1989-1999 Pengajar Mata Kuliah Audio Visual FSRD ITB.

1998 Ketua Work Shop Audio Visual STSI Solo

1999 Ketua Adhock Perancang Kurikulum Multimedia Universitas ARSI.

2000 Pembicara utama diskusi Karya Garin Nugroho di UNS

2001 Ketua Work Shop Audio Visual Jurusan Pedalangan STSI Solo

2002 Perancang Kurikulum Jurusan TV STSI Solo.

2002 - sekarang Dosen Tetap Fakultas Film & TV – IKJ.

2007 Pembicara Sosialisasi UU Perfileman di Samarinda ( BUDPAR)

2007 Dosen luar biasa Artistik Film UNIVERSITAS PASUNDAN

2009 Dosen Periklanan FIKOM- UNIVERSITAS TARUMAN NAGARA.

### **Pengalaman bekerja.**

Art director Program Ramadhan Bimbo SCTV 199 Art director Paket Lebaran SCTV 1993-1994. Tim Peneliti “Efektifitas Komunikasi Audio Visual” (Hibah Bersaing I, 1993/1994) .1995 Pimpro pembuatan paket Dokumentasi Audio Visual BKMD Jabar ke Jepang .1996 Paket Aniasi Dream Hill 1997. Projek Audio Visual BPN Surabaya .1998 Video Presentasi + Iklan TV UAI 1999-2002 Produser Inova multimedia 2005-sekarang Principal consultant pt manca anak indonesia 2002- sekarang. Principal consultant Kanal Image management 2004. Sound effectcharacter Film layar lebar Janus Prajurit terakhir. 2006 Video dokumenter Barli 2007. Film Musik dokumenter Candi Boko 2007. video do kumenter Rekontruksi kehidupan bernegara 2007. Video Dokumenter ITB Bagimu Negeri 2008 Video dkumenter Who is who (30 tokohyang berjasa untuk Indonesia) 2010 Art director Film Bahwa Cinta itu ada ( Layar Lebar) 2012 Desain Mascot & Corporate identity Gerashiaga sekolah aman 2014. Creative director video role model LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA 2014. Maskot Pemimpin Perubahan LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA 2014. Branding Profile kabupaten Bantaeng 2015. Brand Image PT Rhizoma 2015 Corporate Identity & Barnding PT PRIMAJASA.

Perp  
Jen