

BAB II

Produksi Film dan Studio Film

2.1. Produksi Film

2.1.1. Tinjauan Produksi Film

Kegiatan produksi film dan produk audio visual lainnya secara umum terdiri atas lima proses, seperti yang telah dijabarkan pada bab Pendahuluan. Akan tetapi dari kelima kegiatan tersebut, yang utama dan menyangkut dengan proses produksi meliputi kegiatan Pra-produksi, Produksi, dan Post-produksi.

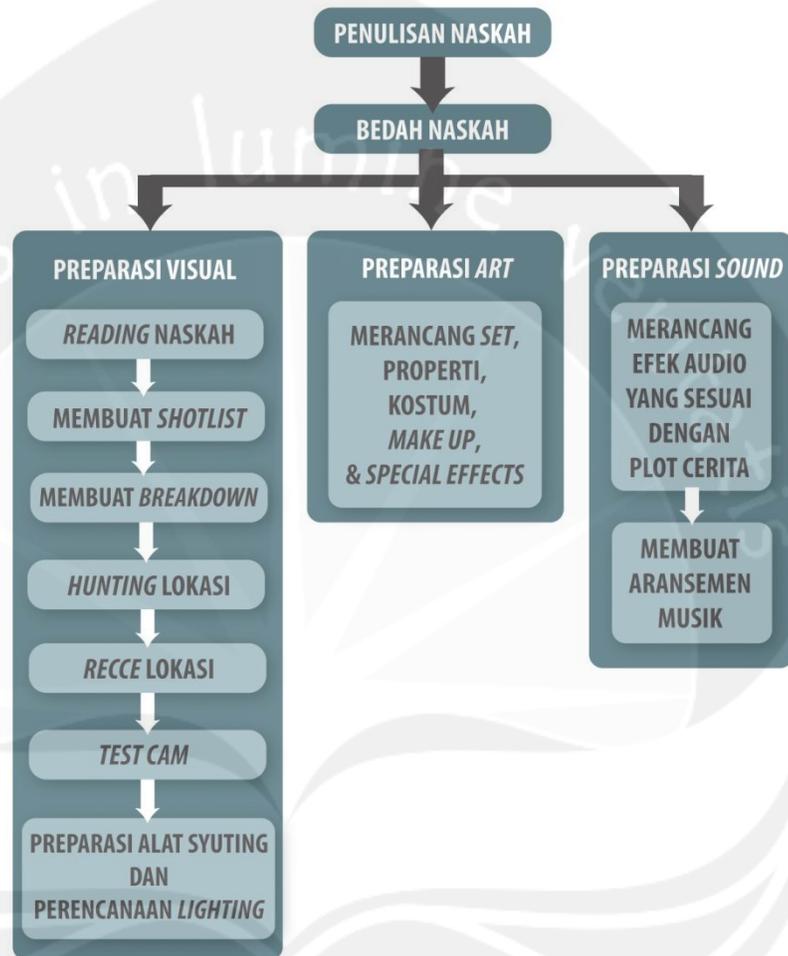
A. Pra-produksi

Merupakan kegiatan tahap perencanaan produksi film yang akan diproduksi. Kompleksitas sebuah kegiatan perencanaan ini bergantung pada besar atau kecilnya film yang akan diproduksi. Di tahap ini, perekrutan awak produksi film sudah terpilih; kru film sudah menentukan jenis film yang akan dibuat; serta naskah cerita yang akan dipakai, sudah matang dan tidak lagi mengalami perubahan. Selain itu rancangan anggaran juga sudah diselesaikan dan departemen kru yang bersangkutan mulai untuk mencari dana demi pembuatan film. Para pemeran dan pelaku dalam film telah dipilih melalui proses seleksi (*casting*).

Setiap departemen dari tim pembuat film mulai melakukan preparasi sesuai dengan kewajiban timnya masing-masing. Para pemeran sudah dapat berkumpul untuk melakukan bedah naskah dengan penulis skenario dan sutradara. Departemen sinematografi membuat daftar teknis pengambilan adegan per adegan (*shotlist*) dan sudah dapat menyusun jadwal syuting (*breakdown* dan *rundown*).

Di tahap ini pula dilakukan pencarian lokasi yang sekiranya sesuai dengan plot naskah yang telah dibuat. Saat melaksanakan

pencarian lokasi, umumnya beberapa pemeran (aktor dan aktris) juga turut diboyong untuk melakukan latihan akting di lokasi syuting bersangkutan.



Gambar 2.1. Alur kegiatan Pra-produksi dalam pembuatan karya audio-visual.

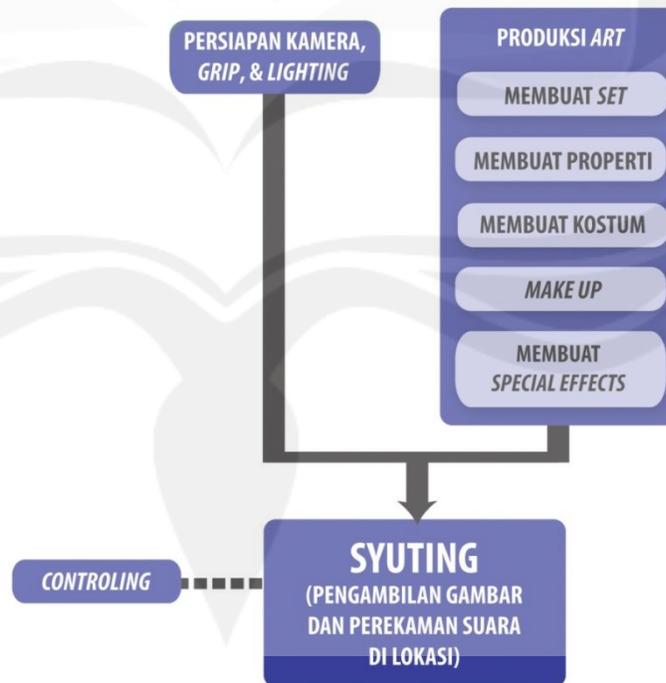
(Sumber: Analisis Penulis)

B. Produksi

Setelah semua kegiatan pra-produksi serta kegiatan lain yang berkaitan dengan preparasi selesai dilaksanakan, maka tahap selanjutnya adalah melaksanakan pengambilan gambar adegan (*take shot*) atau yang lebih dikenal kaum awam dengan sebutan 'syuting'.

Proses syuting dilaksanakan sesuai dengan jadwal syuting yang telah dibuat. Jadwal syuting secara garis besar pada umumnya tercantum pada *breakdown* dan detail jadwal setiap harinya dicantumkan ke dalam *rundown*. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film selesai tepat waktu. Apabila melewati batas waktu yang telah dibuat dalam jadwal, maka diperlukan waktu tambahan dan tentunya hal tersebut akan mempengaruhi rancangan anggaran produksi.

Seperti yang telah disampaikan dalam bab sebelumnya, pembuatan film sifatnya kolaboratif, karena kegiatan ini melibatkan sejumlah kegiatan dengan didukung oleh latar belakang keahlian yang berbeda-beda. Dari seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan film, termasuk aktor dan aktris, harus dapat bersinergi dan saling mendukung, agar setiap aspek pekerjaan terlihat sempurna untuk menghasilkan film berkualitas.



Gambar 2.2. Alur kegiatan Produksi dalam pembuatan karya audio-visual.

(Sumber: Analisis Penulis)

C. Post-produksi

Setelah proses produksi rampung, maka kegiatan selanjutnya dalam pembuatan film adalah post-produksi. Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar diolah dan digabungkan dengan hasil rekaman suara. Penggabungan tersebut disesuaikan dengan naskah sehingga dapat menjadi satu kesatuan karya audio-visual yang mampu bercerita kepada para penikmat film. Aspek terpenting dalam kegiatan post-produksi adalah:

a. *Editing Offline*

Merupakan tahapan penyuntingan kasar, di mana setiap adegan sudah disusun sesuai dengan urutan pada naskah. Pada proses *editing offline* ini, hanya dilakukan penyuntingan adegan per adegan, tanpa memasukkan efek suara dan efek audio lain seperti musik latar (*music scoring*). Tahap *editing offline* ini berakhir ketika susunan adegan dalam film telah sesuai dengan plot cerita dan sudah disetujui oleh sutradara dan pihak produser. Tahapan tersebut diistilahkan dengan *picture locked*.

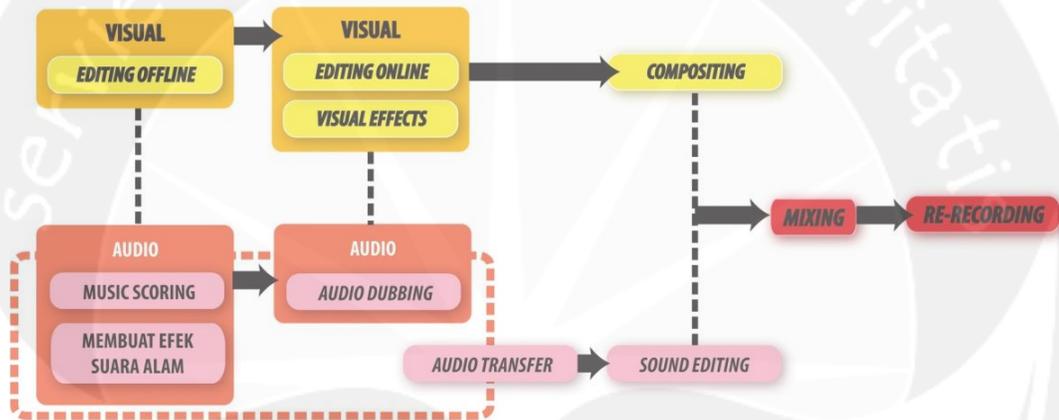
b. *Editing Online*

Setelah melalui tahap *picture locked*, maka langkah selanjutnya adalah mengerjakan tahap *editing online*. Pada kegiatan *editing online* ini, susunan adegan yang sudah 'dikunci' ditambahkan efek suara, *music scoring* (musik latar), serta efek visual lain seperti *coloring*, *animation*, serta *special effect*. Proses *editing* tidak lagi mengacu pada naskah.

Proses *edit coloring* pada setiap *scene* dilakukan sama seperti halnya melakukan penyuntingan pewarnaan dalam sebuah foto. *Tone* warna di film dapat disunting untuk membantu membangun keindahan visual, seperti membuat *tone* menjadi hitam-putih, *sephia*, menaikkan atau menurunkan kontras kualitas gambar, dan lain-lain. Selain untuk

tujuan estetika, pewarnaan ini juga bertujuan semakin membangun suasana sesuai dengan plot cerita, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada penonton juga dapat tersampaikan.

Kegiatan *editing online* dilakukan terpisah antara penambahan efek audio dan penambahan efek visual. Setelah proses keduanya selesai, langkah terakhir adalah melakukan proses *mixing*, dimana hasil suntingan audio dan suntingan visual digabungkan. Jika semua sudah tergabung menjadi satu, maka film sudah selesai diproduksi dan siap untuk dilempar ke pasaran.



Gambar 2.3. Alur kegiatan Post-produksi dalam pembuatan karya audio-visual.

(Sumber: Analisis Penulis)

2.1.2. Tenaga Kreatif Dalam Industri Film

A. Produksi

Tim produksi dalam pembuatan film adalah departemen terpisah yang secara aktif bekerja untuk mengawasi seluruh departemen yang ada di dalam tim pekerja film. Tim produksi terdiri dari:

a. Produser

Tugas seorang produser adalah memimpin seluruh tim produksi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan bersama, baik dalam

aspek kreatif maupun manajemen produksi dengan anggaran yang telah disetujui oleh *executive producer*. Ia yang mengawasi proyek dari mulai perencanaan hingga selesai, termasuk terlibat dalam proses marketing dan distribusi. Untuk itu seorang produser harus mempunyai wawasan yang luas tentang film, baik teknis maupun non teknis.

b. *Eksekutif Produser*

Adalah orang yang membantu mengelola setiap aspek dari sebuah produksi audio-visual dan merupakan jabatan tertinggi dari jajaran produser. Seluruh kru, termasuk produser, sutradara dan aktor bertanggung jawab kepada eksekutif produser.

c. *Line Producer*

Line Producer adalah penghubung antara pihak produser dengan *production manager*.

d. *Production Manager*

Orang ini bertanggung jawab untuk membuat dan mengatur jadwal produksi, bertindak sebagai penghubung informasi antara *Executive Producer* dan bagian lapangan, Orang yang bertanggung jawab atas detail produksi dari awal sampai produksi itu selesai.

e. *Unit Manager*

Bertanggung jawab atas segala hal yang terjadi di lapangan selama proses produksi. Unit produksi mempunyai peran sebagai kunci dalam menjalankan proses produksi secara baik, membantu produser dalam mengatur proses produksi agar sesuai dengan jadwal serta *budget*.

f. *Production Coordinator*

Production Coordinator adalah penghubung produksi informasi, bertanggung jawab untuk mengatur semua logistik yang berkaitan dalam memperkerjakan kru, peralatan sewa dan kontrak aktor dan aktris.

g. *Post-production Supervisor*

Bertanggung jawab untuk proses pasca produksi, di mana mereka menjaga kejelasan informasi dan menjadi penghubung komunikasi yang baik antara *Editor*, Produser, Pengawas *Sound Editor*, Fasilitas Perusahaan (seperti laboratorium film, studio *CGI* dan *Cutters Negatif*) dan *Accountant Producer*.

h. *Production Assistant*

Bertanggung jawab membantu segala kegiatan di dalam kantor produksi dan beberapa departemen produksi dengan tugas-tugas umum, misalnya menjadi Asisten Produser dan membantu memperlancar pekerjaan departemen *set operations*.

i. Penulis Naskah

Seorang penulis naskah, selain membuat naskah dan plot cerita sendiri, dapat memulai pekerjaannya dengan menyelesaikan sebuah skenario kasar yang sebelumnya telah ditulis oleh produser. Penulis naskah juga dimungkinkan bekerja sama dengan departemen Art untuk membantu mewujudkan representasi visual dari naskah, saat proses produksi.

j. *Script Supervisor*

Dikenal sebagai *continuity person*. *Script supervisor* bertanggung jawab melacak bagian mana dari naskah yang telah difilmkan dan membuat catatan dari setiap perbedaan antara apa yang sebenarnya difilmkan dengan apa yang muncul di naskah. Hasil pencatatan *Script Supervisor* diberikan kepada *editor* untuk mempercepat proses *editing*. *Script supervisor* selalu bekerja sama dengan sutradara di lokasi syuting.

k. *Stunt Coordinator*

Bertugas mencari pemeran pengganti (*stuntman*) jika diperlukan dalam proses produksi sebuah film. *Stunt coordinator* akan bekerja sama dengan sutradara untuk mengadakan *casting* dan mengatur

adegan-adegan yang akan diperankan oleh pemeran pengganti terpilih.

l. *Casting Director*

Orang yang menemukan *talent* melalui audisi, dan melakukan negosiasi untuk jasa aktor. Tugas lainnya adalah membagi-bagi peran sesuai dengan karakteristik dan usia, berdasarkan naskah.

m. *Directing*

i. Sutradara

Orang yang mengontrol tindakan dan dialog di depan kamera dan bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang tertulis di dalam naskah. Visi sutradara adalah membimbing kru-nya dalam mencari lokasi yang tepat, melakukan casting, mendesain set dan *lighting* serta terlibat dalam proses *editing* dan *dubbing*. Sutradara diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerjasama dengan banyak orang, terlibat dalam proses artistik, mengetahui masalah teknis serta mempunyai kemampuan dalam menangani perubahan-perubahan yang terjadi di lapangan. Beberapa orang menjadi sutradara karena memiliki pengalaman dalam bidang produksi, kamera ataupun *editing*.

ii. Asisten Sutradara

Seorang asisten sutradara film selalu mengetahui perkembangan terbaru proses pengambilan film. Ia bertanggung jawab akan kehadiran aktor/aktris pada saat dan tempat yang tepat, dan juga melaksanakan instruksi sutradara.

n. *Location*

i. Manajer Lokasi

Bertugas mengawasi Departemen Lokasi dan staf, dan biasanya melaporkan langsung kinerjanya kepada Asisten Unit Manajer Produksi (atau sutradara atau produser). Manajer Lokasi

bertanggung jawab untuk membersihkan (atau memastikan izin untuk menggunakan) akhir lokasi untuk syuting.

ii. Asisten Manajer Lokasi

Membantu Manajer Lokasi dalam menyelesaikan tanggung jawabnya di lapangan. Umumnya membutuhkan dua sampai tiga orang untuk memegang jabatan ini.

B. *Art Department*

Art department dikepalai oleh seorang *production designer* atau dikenal juga sebagai *creative editor*. Bertanggung jawab untuk menciptakan penampilan visual, fisik film-setting, kostum, make-up setiap karakter. *Production Designer* bekerja sama dengan sutradara dan sinematografer untuk mencapai kualitas tampilan film yang memuaskan.

Departemen ini terdiri dari berbagai divisi, yakni:

a. *Art Director*

Art director secara langsung melaporkan kinerjanya kepada *production designer*. Bertugas pula mengawasi langsung seniman dan pengrajin, seperti desainer set, desainer grafis, dan ilustrator merealisasikan bentuk-bentuk desain dan unsur-unsur estetika lainnya yang menunjang dan mendukung seluruh plot cerita. *Art director* bekerjasama dengan koordinator konstruksi untuk mengawasi rincian estetika seperti set dekorasi yang dibuat untuk keperluan syuting.

b. Asisten *Art Director*

Membantu *art director* dalam menjalankan tanggung jawabnya. Biasanya terdiri dari tiga orang asisten dan ketiganya bekerja langsung di bawah instruksi *art director*. Pekerjaannya antara lain mengukur lokasi syuting, menciptakan berbagai peraga dan macam grafis untuk keperluan desainer produksi. Ada kalanya dalam suatu produksi, jabatan asisten *art director* ditiadakan.

c. Ilustrator

Ilustrator bertugas untuk menggambar dan membuat sketsa desain representasi visual dari ide yang dibuat oleh *production designer*.

d. *Set*

i. *Set Designer*

Set designer terkadang adalah seorang arsitek berpengalaman, yang bertanggung jawab untuk merealisasikan struktur atau *setting* interior yang telah dirancang oleh *production designer*.

ii. *Set Decorator*

Bertanggung jawab untuk dekorasi set film, yang mencakup furnitur dan segala benda lain yang akan digunakan dalam produksi sebuah film.

iii. *Buyer*

Mengurus pembelian atau penyewaan kebutuhan dekorasi set, serta mengatur pergantian setiap set sesuai dengan jadwal syuting.

iv. *Lead Man*

Lead man adalah koordinator dari kru *set* dan merupakan asisten dari *set decorator*.

v. *Set Dresser*

Set Dresser menentukan dan memindahkan segala keperluan pelengkap syuting mulai dari furniture, korden, karpet, bahkan hingga gagang pintu sampai penyekat dinding.



Gambar 2.4. Contoh set interior yang dibuat oleh divisi Set.

(Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Dreadful.jpg>, 3 September 2012)

vi. *Greensman*

Secara khusus berkebutuhan dengan penataan artistik atau desain lanskap dari bahan tanaman, baik tanaman asli atau tanaman buatan, atau biasanya kombinasi keduanya. *Greensman* bertanggung jawab langsung ke desainer produksi atau *art director*, dan hal tersebut tergantung lingkup pekerjaan dari *Greensman* itu sendiri.

vii. *Construction Coordinator*

Bertanggung jawab mengawasi proses konstruksi dari seluruh dekorasi set yang telah dibuat. Koordinator konstruksi biasanya memesan material yang diperlukan, menjadwalkan kegiatan kerja, dan mengawasi pekerjaan anggota kru konstruksi yaitu tukang kayu, tukang cat, dan pekerja (kuli).

viii. *Head Carpenter*

Bertanggung jawab dalam mengawasi pekerjaan tukang kayu dan pekerja (kuli), serta bertanggung jawab penuh kepada koordinator konstruksi.



Gambar 2.5. Tim konstruksi yang sedang membuat set dengan material kayu.

(Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:Sec_construction_with_set_designer.jpg)

ix. *Key Scenic*

Bertanggung jawab atas perawatan segala konstruksi yang telah dibuat. Hal ini termasuk perawatan cat khusus yang meliputi penyepuhan dan perawatan besi yang berkarat, serta merawat tampilan dari konstruksi yang dibuat dari material kayu, batu, batu bata, logam, atau kaca patri.

e. *Props*

i. *Props Master*

Merupakan orang yang bertanggung jawab menemukan dan mengatur segala keperluan properti yang muncul di seluruh adegan dari sebuah film. *Props master* biasanya memiliki beberapa asisten untuk membantu kinerjanya.

ii. *Propmaker*

Merupakan pembuat properti yang digunakan dalam syuting adegan film. *Propmaker* biasanya adalah seorang teknisi yang terlatih dalam bidang konstruksi, *plastic casting*, ilmu mesin, dan elektronik.

iii. *Weapons Master*

Adalah spesialis properti persenjataan, baik senjata manual ataupun senjata api. Jabatan ini biasanya diisi oleh orang-orang yang telah memiliki lisensi khusus dan sangat terlatih tentunya.

f. *Costume Department*

i. *Costume Designer*

Bertanggung jawab atas seluruh pakaian dan kostum yang dipakai oleh aktor dan aktris di depan layar, termasuk pada proses perancangan, perencanaan, dan pengaturan konstruksi garmen mulai dari bahan kain yang digunakan, warna, maupun ukurannya. *Costume designer* bekerja langsung dengan sutradara, agar dapat langsung memahami dan mampu menginterpretasikan setiap karakter yang ada dari sebuah film serta saling berkonsultasi dengan *Production designer* untuk mencapai *tone* warna yang menarik untuk keperluan visual film

ii. *Costume Supervisor*

Bekerja langsung dengan desainer kostum. Selain membantu merancang sebuah kostum, tugasnya yang lain adalah untuk mengatur keperluan penyimpanan dari segala pakaian dan kostum. Tugas lainnya adalah mengawasi pembuatan seluruh produksi kain berdasarkan *budget* yang ada dan mengawasi pula apakah seluruh kostum yang dibuat sudah sesuai dengan sketsa rancangan sebelumnya atau belum. *Costume supervisor* juga bekerja sama dengan departemen logistik, berkenaan dengan penyimpanan seluruh pakaian dan kostum tersebut.

iii. *Key Customer*

Bertugas membantu *costume supervisor* untuk mengatur produksi kostum dan bertanggung jawab langsung atas keperluan pakaian/kostum dari pemeran utama.

iv. *Costume Standby*

Bertanggung jawab untuk mengawasi kontinuitas keperluan kostum yang digunakan oleh aktor dan aktris dalam setiap adegan.

v. *Art Finisher*

Biasanya adalah orang yang bertanggung jawab dalam memberikan sentuhan-sentuhan artistik dari pakaian dan kostum yang digunakan untuk keperluan syuting. Misalnya membuat pakaian menjadi kusam, terlihat kotor, atau pun basah.

vi. *Cutter*

Bertanggung jawab untuk melakukan segala pekerjaan penjahit, langsung di lokasi syuting. Misalnya menjahit pakaian yang sobek saat syuting berlangsung atau memperbaiki kostum.

g. *Hair and Make-up*

i. *Make-up Artist*

Bekerja dengan tata rias, rambut dan *special effects* untuk membantu aktor/aktris terlihat menghidupi karakter yang diperankan. Penata rias juga bertanggung jawab untuk memanipulasi penampilan aktor/aktris di depan layar, baik membuatnya terlihat lebih muda, lebih tua, lebih besar, atau bahkan membuat penampilan mereka terlihat seperti monster.



Gambar 2.6. *Make-up artist* sedang merias salah satu karakter dalam film.

(Sumber: en.wikipedia.org, 3 September 2012)

ii. *Hairdresser*

Dikenal juga sebagai hair stylist dan bertugas menata rambut aktor/aktris untuk mendukung penampilan tata rias yang sudah dipulas ke wajah mereka.

h. *Special Effects*

i. *Special Effects Supervisor*

Bertanggung jawab memberikan instruksi kepada *special effects crew* yang berkaitan dengan keperluan perencanaan dan perancangan efek-efek visual khusus, namun juga memastikan agar properti yang digunakan untuk keperluan efek visual tersebut tidak mengalami kerusakan berarti. Adapun efek-efek visual yang dimaksud adalah efek ledakan, efek terbakar, efek menyatu, dan seluruh efek tersebut dilakukan tanpa harus menghancurkan segala properti dan dekorasi set. Jabatan ini juga memungkinkan adanya rekayasa cuaca ataupun efek visual grafis dengan bantuan komputer.

ii. *Special Effects Assistant*

Bertugas merealisasikan instruksi dari *special effects supervisor*, membangun potongan-potongan set seperti furnitur yang hancur atau bahkan miniatur kota yang luluh lantah, merencanakan ledakan-ledakan, dan menyediakan tali-temali untuk keperluan aksi pemeran pengganti (*stuntman*). *Special Effects Assistant* terkadang membantu penata rias dalam pengerjaan *make-up* khusus seperti monster atau *make-up* khusus lainnya.

C. *Camera*

a. Sinematografer (*Department of Photography/DoP*)

Adalah spesialis mengenai kamera dan pencahayaan. DoP membuat keputusan mengenai pencahayaan dan teknik perekaman adegan demi adegan berdasarkan keinginan atau pengembangan keinginan dari sutradara. Singkatnya sutradara menyampaikan keinginannya mengenai suatu tampilan sebuah adegan cerita agar dapat terekam dengan kualitas yang baik, kemudian DoP mengeksekusi keinginan sutradara tersebut dengan memilih tipe pencahayaan dan pengoperasian kamera yang digunakan, digunakan, sehingga mampu menampilkan hasil visual yang sangat berkualitas, sesuai dengan keinginan sutradara.

b. *Camera Operator*

Merupakan orang yang bertanggung jawab mengoperasikan kamera, di bawah instruksi dan perintah dari DoP. Namun ada kalanya pekerjaan mengoperasikan kamera ini dilakukan langsung oleh DoP.

c. Asisten Kameramen

Bertanggung jawab untuk membantu *camera operator* untuk mengoperasikan kamera. Bertugas pula sebagai *clapper* yang mengoperasikan papan *clapper* untuk menandakan mulainya perekaman sebuah adegan.



Gambar 2.7. Clapperboard

d. *Film Loader*

Bertanggung jawab memasang dan melepas gulungan film ke alat yang disebut *magazine* serta memasang dan melepas *magazine* tersebut, dari kamera. *Magazine* adalah tempat berputarnya gulungan film, dan pada kamera video, bisa dilepas-pasang. Dalam *magazine*, dipastikan tidak ada sama sekali cahaya yang masuk, karena jika hal tersebut terjadi, gulungan film akan terbakar. Pekerjaan *film loader* terhitung berat, karena ia harus memastikan bahwa gulungan film tak terkena udara bebas, sinar, bahkan debu sekali pun. Di era digital seperti sekarang ini, *film loader* lah yang mengatur manajemen data video yang sudah dipindah rekam ke dalam media digital.

e. *Camera Production Assistant*

Bertanggung jawab untuk membantu segenap kru film serta mempelajari pekerjaan asisten *cameramen* atau DoP.

f. *Steadicam Operator*

Adalah orang yang ahli mengoperasikan *steadicam*. Merupakan bagian pekerjaan dari operator kamera. *Steadicam* adalah penstabil kamera video yang digunakan dalam produksi film. Alat ini mengisolasi gerakan juru kamera, sehingga gambar-gambar rekaman yang dihasilkan akan terlihat sangat halus meskipun juru kamera

melakukan gerakan cepat di lokasi syuting yang berkontur tidak rata sekali pun.



Gambar 2.8. Seperangkat kamera dengan *steadicam* yang dilengkapi dengan monitor.

(Sumber : <http://en.wikipedia.org/wiki/Steadicam>, 20 November 2011)

g. *Digital Imaging Technician*

Bertanggung jawab atas segala urusan teknis yang berkenaan dengan proses perekaman, khususnya apabila hasil rekaman akan diolah lagi di *editing steadicam operator*.

h. *Motion Control Technician*

Adalah teknisi kamera yang mampu mengoperasikan alat stabilisasi kamera video dengan mesin. Alat ini digunakan untuk kebutuhan pengambilan gambar rekaman adegan yang dinamis.

D. *Production Sound*

a. *Production Sound Mixer*

Production sound mixer bertugas mengepalasi *sound department* dan bertanggung jawab untuk merekam semua suara selama proses syuting. Hal ini melibatkan pemilihan dan penyebaran perangkat mikrofon di lokasi syuting serta mengelola pengoperasian perangkat rekaman suara.

b. *Boom Operator*

Yakni asisten *production sound mixer*, bertanggung jawab untuk mengatur penempatan mikrofon dan pergerakannya selama syuting berlangsung. *Boom operator* menggunakan tiang *booming*, yakni tiang panjang yang terbuat dari aluminium atau serat karbon ringan yang memungkinkan posisi mikrofon berada tepat di atas atau di bawah aktor. *Boom operator* juga dapat menempatkan mikrofon radio, yang melekat di tubuh atau pakaian aktor, bahkan mengatur mikrofon agar tersembunyi di set syuting.



Gambar 2.9. Contoh *boom operator* bersama dengan perlengkapan *booming*.

(Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Boom_operator, 20 November 2011)

c. *Utility Sound Technician*

Memiliki peran yang dinamis dalam *Sound Department*. Sebagian besar dari tugasnya ialah mengatur serta menarik kabel-kabel, namun sering pula ditunjuk sebagai *boom operator* tambahan atau *sound mixer* bila diperlukan akibat keadaan syuting yang genting.

E. *Grip*

Teknisi khusus yang dilatih untuk menangani urusan *Lighting* dan *Rigging*. *Rigging* adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan peralatan pendukung kamera, seperti misalnya *steadicam*, tripod, atau *dolly track*.

Tanggung jawab utama mereka adalah untuk bekerja sama dengan *Electical Department*, karena dibutuhkan pengaturan

pencapaian yang menyatu dengan set untuk syuting. Departemen *Grip* terdiri dari:

a. *Key Grip*

Key grip adalah kepala pengoperasian pencapaian dan pengaturan kamera di lokasi syuting. *Key grip* biasanya bekerja dengan DoP untuk membantu mengatur dan mengelola segala perlengkapan lampu untuk mencapai pencapaian yang baik.

b. *Best Boy*

Best boy grip adalah asisten kepala dari *Key Grip*. Bertanggung jawab untuk mengatur, mengelola serta membantu mengoperasikan seluruh peralatan pendukung kamera.

c. *Dolly Grip*

Seluruh anggota divisi *dolly grip* dituntut untuk mampu mengoperasikan gerobak pengangkut kamera beserta jalur pengangkutnya yang disebut *dolly*. Tidak hanya mengoperasikan, tapi mereka juga bertanggung jawab penuh untuk membongkar-pasang *dolly*. Mereka menempatkan kamera lalu mengatur level ketinggian penempatannya, memindahkan *dolly* ke lokasi syuting, kemudian mengatur (mendorong dan menarik) *dolly* dan “pengendara”nya biasanya adalah *best boy grip*.



Gambar 2.10. Contoh penggunaan *dolly camera* & *dolly track* di lapangan.

(sumber : http://www.zora.co.jp/index_t2.htm, 20 November 2011)

d. *Grips*

Grips adalah yang mengepalai divisi alat pendukung kamera dan bertanggung jawab untuk mengangkat berat dan memindahkan peralatan tersebut ke lokasi syuting.

F. *Electrical*

a. *Gaffer*

Yakni orang yang mengepalai *Electrical Department*, bertanggung jawab penuh atas perencanaan dan pendistribusian aliran listrik selama proses produksi berlangsung, mengatur dan merancang pencahayaan yang akan digunakan. Sering pula didaulat sebagai Kepala Teknis Pencahayaan.

b. *Best Boy*

Best Boy (electrical) adalah asisten dari *Gaffer*, tetapi seringkali tidak berada di lokasi syuting karena tugasnya adalah melakukan kesepakatan dengan pihak perusahaan listrik, mesin *genset*, serta logistik yang kerkaitan dengan masalah listrik lainnya.

c. *Lighting Technician*

Teknisi pencahayaan terlibat dengan pengaturan dan kontrol peralatan pencahayaan.

G. *Post-production*

a. *Editorial*

i. *Film Editor*

Editor film adalah orang yang merangkai berbagai potongan gambar rekaman menjadi suatu film yang koheren, dan jika bekerja mendapat bantuan dari sutradara. Biasanya memiliki beberapa asisten *Editor*.

ii. *Negative Cutter*

Negative cutter bertanggung jawab untuk memotong potongan-potongan adegan yang tidak dibutuhkan dari sebuah gulungan film

negatif, sesuai dengan arahan *editor* film. Kemudian kumpulan gulungan film negatif tersebut dibawa ke laboratorium khusus untuk dicetak film positifnya, yang berupa hasil proyeksi, yang kemudian merupakan hasil dari produksi sebuah film.

iii. *Colorist*

Yakni orang yang bertanggung jawab memberikan sentuhan *tone* warna ke dalam sebuah produksi film. Dengan teknik manipulasi sedemikian rupa, maka kemudian akan dihasilkan sebuah film dengan estetika yang menarik akibat dari adanya ubahan *tone* warna tersebut.

iv. *Telecine Colorist*

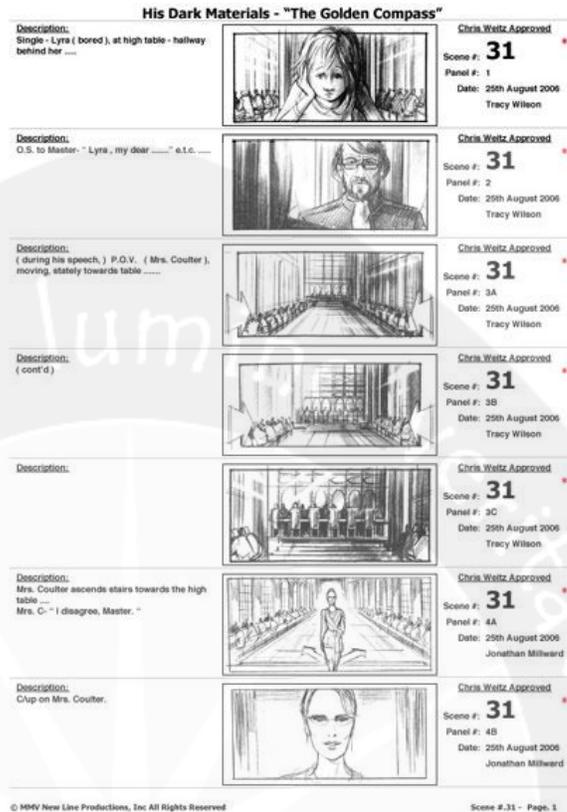
Tugasnya sama seperti *colorist*, bedanya pekerjaan ini lebih mengendalikan warna ketika mentransfer gambar dari film seluloid ke video.

b. *Visual Effects*

Efek visual atau *visual effects* biasanya mengacu pada perubahan citra dari suatu film dalam pasca-produksi film, Meskipun efek visual memerlukan banyak bantuan dari teknologi komputer, tetapi sesungguhnya diperlukan pula bantuan dari teknologi penggunaan kamera video yang berasal dari pengaturan optik lensa.

i. *Visual Effects Producer*

Visual Effects Producer bertugas untuk mengawasi seluruh pekerjaan tim pekerja grafis visual, termasuk memecahkan naskah untuk dituangkan segera ke dalam *storyboard*. *Storyboard* adalah kumpulan sketsa manual yang berisikan runutan adegan yang ada di dalam naskah. Dengan adanya *storyboard* ini, maka akan membantu juru kamera dalam menentukan sudut pengambil gambar yang pas ketika proses syuting berlangsung.



Gambar 2.11. Storyboard film ‘The Golden Compass’
(Sumber: www.movies.ign.com, 20 November 2011)

ii. *Visual Effects Creative Director*

Pekerjaan yang dilakukan oleh *Visual Effects Creative Director* sangat mirip *Creative Production*, tetapi pekerjaan ini melakukan pengawasan secara langsung terhadap seluruh efek visual yang dihasilkan komputer untuk keperluan film.

iii. *Visual Effects Supervisor*

Visual Effects Supervisor bertanggung jawab untuk bekerja sama dengan sutradara untuk mencapai efek optik kamera yang diinginkan dalam sebuah film.

iv. *Visual Effects Editor*

Petugas editor yang bertanggung jawab menggabungkan efek visual komputer ke dalam adegan-adegan di film sesuai dengan urutan adegannya, namun menghasilkan banyak opsi hasil grafis

visual. Hasil tersebut selanjutnya akan dievaluasi oleh *Visual Effects Supervisor* dan *Visual Effects Creative Director* untuk dikaji estetika dan efek teknologi yang digunakan, untuk selanjutnya akan dievaluasi pula oleh produser untuk ditinjau kembali kesesuaiannya dengan plot cerita sampai akhirnya dilakukan penyuntingan akhir.

v. *Compositor*

Visual Effects Artist compositor bertanggung jawab untuk mengkomposisikan banyak gambar dari sumber yang berbeda seperti video, film, komputer *generated imagery* 3-D, animasi 2-D, lukisan *matte*, foto, dan teks. Selanjutnya, pekerjaan *compositor* akan disempurnakan oleh *roto painter*.

vi. *Roto Painters*

Roto Painter adalah petugas *editing* yang bertanggung jawab melakukan ubahan-ubahan hasil penambahan grafik komputer pada hasil rekaman film, kemudian menyempurnakannya agar terlihat lebih natural.

vii. *Mate Painter*

Matte painter adalah seniman yang menggambar/melukis seluruh set atau membantu menambahkan bagian *background* dari set yang tidak lengkap.



Gambar 2.12. Contoh lukisan matte untuk *background* film ‘Raiders of the Lost Ark’.
(Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/File:Government_Warehouse.jpg, 20 November 2011)

c. *Sound/Music*

i. *Sound Designer*

Sound designer atau *Control Sound Editor*, bertanggung jawab untuk efek-efek audio saat tahap pasca-produksi film. Diperlukan kreasi yang hebat untuk mampu menghidupkan gambar-gambar visual dengan audio yang sesuai dan harmonis tentunya dengan suasana plot cerita.

ii. *Dialogue Editor*

Editor yang bertanggung jawab untuk merangkai dan mengubah bunyi dialog di semua adegan film, sesuai dengan naskah.

iii. *Sound Editor*

Sound Editor bertanggung jawab untuk mengubah dan merangkai semua efek suara dalam film.

iv. *Re-recording*

Editor suara yang bertanggung jawab menyatukan seluruh adegan visual yang sudah ditetapkan hasilnya dengan segala efek suara yang sudah diedit, ke dalam satu media.

v. *Music Supervisor*

Bertugas mengawasi pekerjaan yang dilakukan *sound designer* dan *composer*, dikarenakan *Music Supervisor* yang dengan jelas mengetahui konsep yang ada di kepala sutradara dan kebutuhan audio dari naskah yang telah dibuat, agar tidak melenceng dari kebutuhan tersebut.

vi. *Composer*

Komposer bertanggung jawab untuk menulis musik untuk film.

vii. *Foley Artist*

Foley artist adalah orang yang menciptakan banyak efek suara lingkungan untuk sebuah film. Misalnya membuat efek suara rintik hujan atau membuat efek suara ledakan meriam.

2.2. Studio Film

Studio film memiliki arti sebagai perusahaan yang mendistribusikan film. Akan tetapi, secara harafiah, maknanya merujuk pada sebuah area atau lingkungan yang menjadi lokasi untuk pembuatan film (sumber: www.id.wikipedia.org). Di dalam studio film, memungkinkan terdapat ruang *backlot* (area *outdoor*), *soundstage* (area *indoor*), atau keduanya jika studio film memiliki luasan area. Kedua area tersebut memiliki fungsi yang sama, digunakan untuk proses pembuatan film (*shooting*).

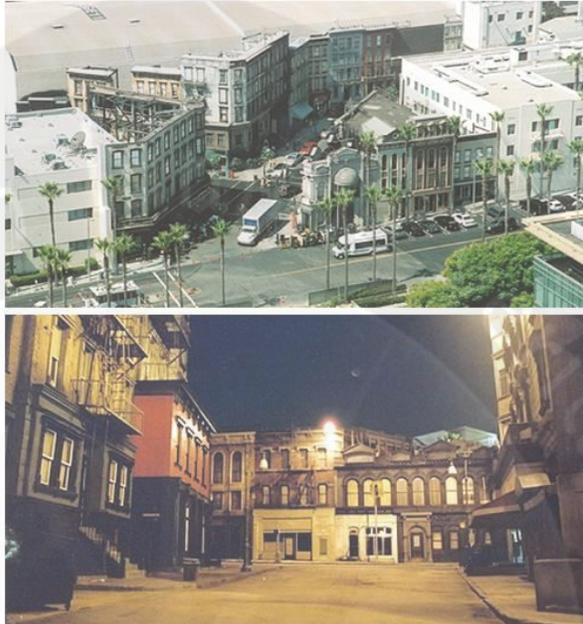
Secara umum, studio film harus menyediakan berbagai fasilitas yang sebaiknya dapat menampung segala kegiatan mulai dari awal sampai tahap penyelesaian akhir dari pembuatan sebuah karya audio visual. Jika sebelumnya sudah dijelaskan mengenai ruang inti pada studi film, yakni *backlot* dan *soundstage*, maka selanjutnya akan diuraikan penjelasan mengenai ruangan-ruangan lain yang diperlukan dalam sebuah kompleks studio film. Terdapat gedung kantor dan studio *editing*. Bahkan di perusahaan-perusahaan besar seperti 20th Century Fox, Paramount Pictures, atau Universal Studio, terdapat sebuah bioskop (*screening room*) bahkan sebuah area taman rekreasi (*theme park*).

2.2.1. Fasilitas Studio Film

A. *Backlot*

Backlot adalah area terbuka di kawasan yang difungsikan sebagai area kegiatan produksi Untuk menciptakan ruang *backlot*, diperlukan sejumlah besar ruang luar. *Backlot* biasanya digunakan untuk keperluan syuting di area *outdoor*. Area *outdoor* yang merupakan lahan kosong tersebut, diatur dan diberi latar sedemikian rupa sehingga mampu menyajikan ruang luar yang tertata dengan baik. Misalnya area *backlot* diatur penataannya dengan dibuatnya replika-replika fasad bangunan sehingga mampu menciptakan ruang luar yang mirip dengan

area perumahan, taman kota, jalan protokol di tengah kota, dan lain sebagainya. Untuk menciptakan replika-replika tersebut, biasanya digunakan *backdrop panel* yang dapat dibongkar pasang.



Gambar 2.13. Suasana *backlot* yang sudah tertata dan diberi replika bangunan sehingga mirip dengan jalan-jalan di kota New York.

(sumber : www.foxstudios.com)

Backlot bisa berupa lahan kosong atau dapat pula berupa suatu area luas yang tanahnya telah tertutup oleh *paving block*. Ada pula yang *landscape*-nya telah ditata dengan baik. Entah dibuat untuk *set* taman, hutan, atau danau buatan.



Gambar 2.14. Suasana pengambilan gambar di *backlot* dengan *blue screen* sebagai latar untuk tambahan efek visual dengan komputer.

(sumber : www.foxstudios.com)

B. *Soundstage*

Soundstage, yang dalam bahasa Indonesia disebut panggung suara, merupakan ruangan besar yang memiliki bentuk dan struktur seperti hangar dan berfungsi sebagai ruang kegiatan produksi di dalam bangunan. Kegiatan produksi film yang dilakukan adalah merekam gambar dan suara di saat yang bersamaan, atau hanya merekam gambar saja. Karena itu *soundstage* juga merupakan area kedap suara dengan pertimbangan akustika yang baik untuk mendukung proses rekam audio langsung saat perekaman gambar. Dimensi ruang harus lebar dan luas, serta memiliki ketinggian langit-langit yang cukup. Ini dikarenakan *soundstage* harus fleksibel, memungkinkan untuk membuat lebih dari satu buat set di dalamnya sehingga hemat waktu, akomodasi properti, kru, serta para aktor dan aktris.

Untuk keperluan syuting, kadang dibuat replika ruangan interior di dalam *soundstage* tersebut. Akan tetapi tidak jarang pula, dibangun replika ekterior yang dikombinasikan dengan *green screen*. *Setting* ini biasanya digunakan untuk keperluan adegan dengan tambahan efek visual dari komputer, untuk mendukung plot cerita. Dengan adanya *green screen* ini, maka adegan yang tidak mungkin diciptakan di dunia nyata, bisa diwujudkan dan tampilannya sangatlah natural.



Gambar 2.15. Contoh suasana dalam *soundstage* yang mengkombinasikan set luar ruang dengan layar hijau (*green screen*).

(Sumber: <http://www.flicksnews.net/2011/11/hobbit-production-video-4.html>, 20 November 2011)

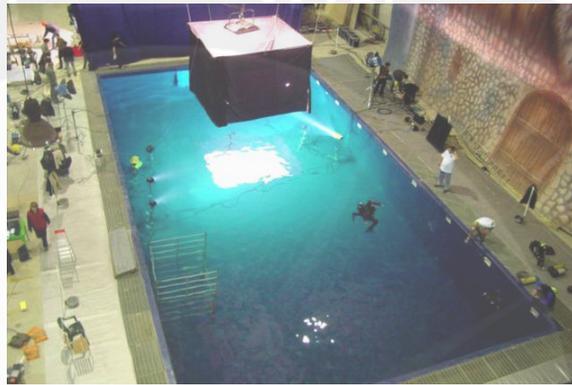
Struktur pada *soundstage* yang mirip seperti hanggar, juga dipertimbangkan kualitas kedap suaranya. Langit-langit dan dinding bangunan harus sangat kedap suara, sehingga struktur bangunan selain harus kokoh, harus pula mampu menerima beban berupa fitur tambahan yang mampu menyerap suara. Akan tetapi ada kalanya struktur ruang *soundstage* berbentuk seperti aula pada umumnya bahkan ada yang ditempatkan pada sepetak ruang berbentuk kotak.



Gambar 2.16. Contoh suasana pengambilan gambar di dalam *soundstage*
(Sumber: iansadler.wordpress.com)

Tim produksi audio-visual dituntut untuk dapat membuat set yang dituntut dalam skenario. Mereka juga dituntut untuk melakukan

perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pengambilan gambar. Adanya *soundstage* turut membantu mewedahi segala kebutuhan ini. Kreativitas produksi tidak terhalang oleh teknis dan kondisi iklim lokal. Maka tidak heran betapa harus fleksibelnya area *soundstage* sehingga di beberapa kawasan studio film, *soundstage* dapat difungsikan sebagai area *watertank*, yang bisa digunakan untuk keperluan pengambilan gambar adegan dengan latar di dalam air.



Gambar 2.17. *Soundstage* yang juga berfungsi sebagai *watertank studio*
(Sumber: castlestudios.com, 3 September 2012)

Pada *soundstage* juga terdapat ruang-ruang penunjang yang berfungsi mewedahi kegiatan yang mendukung kegiatan produksi rekam gambar dan suara. Ruang tersebut antara lain ruang kontrol produksi serta ruang tunggu pemain. Di dalam *soundstage* biasanya dilengkapi dengan *storage room* (atau *stock unit*) yang berfungsi menyimpan segala perlengkapan dan properti untuk syuting. Hal ini tentu saja untuk memudahkan mobilitas dan efisiensi waktu. Di beberapa studio film, kadang kala segala properti untuk syuting diletakkan di *storage room* atau *stock unit*, demi alasan keamanan.

Penerangan pada *soundstage*, diperoleh dari *artificial lighting*. Tidak ada lubang atap. Jadi pada *soundstage* diperlukan listrik dengan daya yang tinggi (besar), khususnya untuk keperluan pencahayaan dan alat rekam visual (kamera) dan audio.

C. Ruang-ruang Penunjang *Soundstage*

Terdapat banyak ruang yang menunjang kegiatan di *soundstage*. Ruang-ruang ini antara lain:

a. *Production control room*

Yakni ruangan yang digunakan untuk mengawasi jalannya produksi pada *soundstage*, terlebih saat pengambilan gambar. Ruangan ini letaknya berada di dalam *soundstage*. Fungsinya adalah untuk mengawasi peralatan *lighting*, audio, peralatan rekam visual, serta segala properti syuting. Ruang ini biasanya dibuat dengan ketinggian minimum 3 meter di atas permukaan lantai *soundstage* dengan tujuan agar mempermudah proses pengawasan seluruh kegiatan di *soundstage*. Umumnya *production control room* juga difungsikan sebagai *set lighting room*, yakni area untuk mengatur pencahayaan saat proses *take shot*.



Gambar 2.18. Interior *soundstage* dengan ruang kontrol produksi yang juga berfungsi sebagai ruang penata lampu.

(Sumber: <http://www.flickr.com/photos/andrewkesper/4463615981/>, 3 September 2012)

b. *Green room*

Green room adalah ruang tunggu pemain sebelum masuk ke studio untuk *take shot*. Ruang ini juga berfungsi sebagai ruang transisi dari area luar bangunan *soundstage* dengan *soundstage*, untuk menjaga akustika dalam bangunan.

c. *Dressing room*

Yakni ruang persiapan para pemeran sebelum melakukan proses rekam gambar. Di dalam ruang ini, dimungkinkan pula untuk melakukan proses pemakaian kostum, penataan wajah dan tata rias rambut yang tidak banyak memerlukan spesifikasi khusus. Kostum dan tata rias wajah serta rambut yang memerlukan spesifikasi khusus misalnya karakter monster. Persiapan untuk karakter ini biasanya tidak dilakukan di *dressing room* melainkan di ruang *make-up* dan *hair dressing* yang ada di bangunan khusus departemen *Art*.



Gambar 2.19. Suasana di dalam *dressing room*

(Sumber: *apicine.com*, 3 September 2012)

d. *Stock Unit*

Ruangan yang digunakan untuk menyimpan *interior set* seperti jendela dan pintu, atau sofa. Set luar ruang biasanya disimpan di *storage room* yang ada di dalam bangunan khusus departemen *Art*.

e. *Equipment*

Ruangan yang digunakan untuk penyimpanan sementara peralatan kamera dan *grip* serta *lighting properties*.

D. Kantor Direksi Produksi

Gedung kantor pada studio film biasanya digunakan oleh direksi dan pengelola dari studio film. Meskipun biasanya dinamakan sebagai kantor produksi, akan tetapi secara dominan kantor ini digunakan pula sebagai tempat untuk mengatur kegiatan pra-produksi dari sebuah film, yakni rapat pra-produksi, pembuatan naskah atau skenario, perencanaan sebelum produksi film, perencanaan biaya anggaran, dan lain sebagainya.



Gambar 2.20. Gedung kantor utama Pixar Studios

E. *Workshop*

Ruang yang dimaksud adalah studio atau tempat pembuatan segala keperluan pendukung proses pengambilan gambar, biasanya merupakan ‘ruang kerja’ bagi departemen *Art*. Workshop yang umumnya terdapat di kawasan studio film adalah *set workshop*, *property workshop*, *costume workshop*, dan *special effects workshop*.



Gambar 2.21. Suasana di dalam ruang *workshop* pembuatan set interior.

(Sumber: gatewaytheatreguild.ca, 3 September 2012)

Workshop umumnya merupakan ruang yang cukup besar. Di dalamnya bisa menampung segala aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan properti dan keperluan set untuk latar suatu adegan. Area *costume workshop* biasanya berada berdekatan dengan bagian *make-up* dan *hair dressing*. Ini dimaksudkan agar karakter dalam sebuah film dapat diciptakan dengan sempurna dengan kostum dan tata rias wajah dan rambut yang sesuai.



Gambar 2.22. Suasana di dalam ruang *workshop* pembuatan kostum.

(Sumber: worldofstock.com, 3 September 2012)

F. Studio Editing

Selanjutnya, dibutuhkan pula studio *editing*. Studio editing terbagi menjadi dua bagian yakni studio editing audio dan studio editing

visual. Dalam studio editing audio terdapat ruang-ruang yang difungsikan untuk merekam, membuat efek suara, serta menyuntingnya untuk kemudian digabungkan dengan hasil suntingan gambar.



Gambar 2.23. Suasana ruang *foley*

Ruang untuk merekam dan/atau membuat efek suara lingkungan, disebut *foley*. Dalam *foley*, suara-suara yang dibuat misalnya efek suara hujan, efek suara gemuruh angin, atau tiruan suara hewan. Sedangkan untuk membuat serta merekam musik latar di setiap adegan dalam sebuah film, diperlukan ruang *scoring*. Ruang *scoring* umumnya berukuran besar dan mampu menampung sebuah kelompok musik orkestra.



Gambar 2.24. Suasana ruang *scoring*

Ruang lainnya antara lain adalah:

- a. *sound/audio transferring room*, ruangan yang berfungsi untuk mentransfer segala jenis suara ke dalam suatu media.
- b. *Audio dubbing studio*, yakni ruangan yang berfungsi untuk melakukan proses perekaman suara manusia untuk keperluan dialog. Suara yang direkam biasanya digunakan untuk menggantikan audio asli atau akan digunakan sebagai efek suara dalam film.



Gambar 2.25. Kegiatan di dalam ruang *audio dubbing*.

(Sumber: dkv.binus.ac.id, 3 September 2012)

- c. *Sound Editorial room*, digunakan sebagai ruangan untuk menyunting segala bentuk audio untuk kemudian digabungkan dengan hasil suntingan video.

Area video editing studio umumnya digunakan sebagai untuk mengedit gambar serta mengkomposisikan data visual dengan audio, Ruang-ruang yang ada antara lain:

- a. Ruang *Editing Offline*, untuk melakukan kegiatan penyuntingan potongan-potongan gambar hasil rekaman berdasarkan urutan adegan pada naskah. Hasilnya berupa suntingan kasar dengan resolusi video ukuran rendah.
- b. Ruang *Editing Online*, digunakan untuk menyunting potongan-potongan gambar hasil rekaman yang sudah disusun sebelumnya pada proses *editing offline*, dimana hasil tersebut sudah disetujui oleh sutradara dan pihak produser. Proses penyuntingan gambar selanjutnya dilakukan dengan resolusi video yang lebih tajam.
- c. Ruang *Visual Effects*, yakni ruang yang digunakan untuk menciptakan efek-efek visual dengan bantuan komputer. Efek-efek visual ini kemudian akan dikomposisikan dengan hasil suntingan gambar lainnya pada proses *editing online*.



Gambar 2.26. Contoh hasil suntingan video di ruang *visual effects*.
(Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Bluescreen>, 3 September 2012)

- d. Ruang *Compositing*, digunakan untuk kegiatan mengkomposisikan banyak gambar dari sumber yang berbeda seperti video, film, komputer *generated imagery* 3-D, animasi 2-D, lukisan *matte*, foto, dan teks.
- e. Ruang *Mixing*, digunakan untuk kegiatan menggabungkan hasil suntingan visual dengan audio. Di ruangan ini, sebuah film hamper menjadi satu kesatuan karya audio-visual yang utuh.

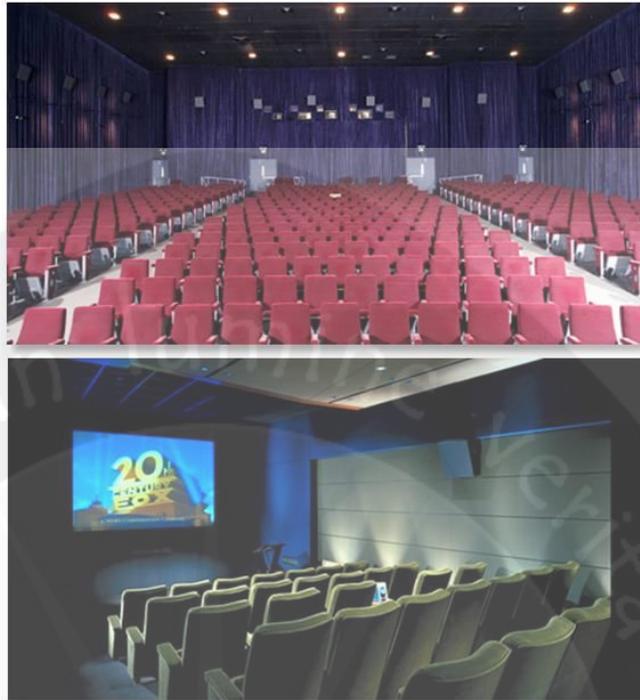


Gambar 2.27. Kegiatan di dalam ruang *mixing*.
(Sumber: <http://blog.brightshadowfilms.com/film-production/our-sound-studio.html>, 3 September 2012)

f. Ruang *Re-recording*, difungsikan sebagai ruang tempat editor audio bertanggung jawab menyatukan seluruh adegan visual yang sudah ditetapkan hasilnya dengan segala efek suara yang sudah diedit, ke dalam satu media. Biasanya ruang re-recording menjadi satu dengan ruang mixing.

G. *Screening Room*

Screening room (Gambar 2.11), digunakan untuk tempat memutar tayangan perdana dari sebuah film. *Screening room* yang dimaksud adalah ruang teater atau bioskop, namun dilengkapi dengan podium. Ukuran ruang dari *screening room* ini beragam, tergantung dengan kebutuhan dari pihak produser film. Ada *screening room* yang diperuntukkan bagi orang-orang khusus yang berdaya tampung kurang dari 15 orang. Ada pula yang diperuntukkan bagi para kru film dengan ruang berdaya tampung sekitar 30 atau 50 orang, atau pun mengundang kalangan pers dan insan perfilman baik aktor maupun aktris, dengan kapasitas tempat duduk untuk lebih dari 400 orang.



Gambar 2.28. Ragam *screening room*

H. *Theme Park*

Area *theme park* pada studio film, biasanya merupakan area tambahan. Area ini dimanfaatkan sebagai ruang publik. Di dalam taman rekreasi, khalayak ramai dapat menikmati berbagai gelanggang dan arena permainan bersama keluarga, serta dapat menikmati tur untuk berkeliling di area studio film lainnya. Selain tersedia berbagai wahana permainan, kadang kala terdapat pula ruang terbuka seperti alun-alun, untuk mengadakan sebuah pertunjukan, serta kawasan pertokoan, yang tentu saja menjual berbagai pernik-pernik yang berkaitan dengan studio ataupun film-film yang diproduksi oleh studio bersangkutan.



Gambar 2.29. Searah jarum jam mulai dari gambar kiri atas : 1 & 2. Suasana *theme park* di Universal Studios Florida, USA.; 3 & 4. Suasana *theme park* “Movie Park” (Warner Bross Pictures) di Jerman.

2.2.2. Preseden Studio Film

A. 20th Century Fox Studio

20th Century Fox Studio berlokasi di California, studio ini berdiri di atas tanah seluas 50 hektar dan dilengkapi oleh berbagai fasilitas. Keragaman fasilitas tersebut, mampu mengakomodasikan segala macam keperluan dan kegiatan yang terjadi dalam proses produksi suatu film.

Seluruh fasilitas yang tersedia di studio ini tak hanya digunakan untuk keperluan membuat produksi film, tetapi juga untuk memwadahi acara-acara spesial tertentu, sinema televisi (sinetron), syuting iklan, video klip, serta hal lain yang berkaitan dengan sinematografi.

Fasilitas yang dimiliki oleh 20th Century Fox juga tergolong lengkap. Adapun fasilitas tersebut terbagi menjadi beberapa departemen, yakni : Departemen Pelayanan Produksi, *Stages & Exteriors*, Pelayanan

Makanan dan Acara Khusus, serta Departemen Pelayanan Post-Produksi.

a. Departemen Pelayanan Produksi

Terdiri dari beberapa divisi seperti Kostum, Pengaturan *Lighting*, Transportasi, serta *studio supply*. Masing-masing divisi memiliki ruangan untuk bekerja secara mandiri.

b. *Stages & Exteriors*

Fasilitas yang ada pada departemen ini adalah *sound stage* dan *backlot*. Masing-masing lokasi dikelola oleh sekelompok orang yang telah ditunjuk oleh manajemen 20th Century Fox.

c. Pelayanan Makanan dan Acara Khusus

Terdiri dari pelayanan makanan katering bagi kru film yang sedang bekerja (*cafeteria & catering*) dan kafe yang ditujukan bagi para pengunjung studio film ini. Ada pun kafe-kafe tersebut antara lain Moe Café's dan The News Café. Tak hanya itu, departemen ini juga mengurus dan mengorganisir segala kegiatan-kegiatan tambahan yang diselenggarakan di studio film semisal peluncuran sebuah film atau pun acara penerimaan penghargaan Oscar atau Golden Globe Awards.

d. Departemen Pelayanan Post-Produksi

Merupakan divisi yang mengatur dan mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan proses post-produksi sebuah film. Divisi tersebut antara lain *audio service*, *foley*, *media service*, *scoring*, *editorial facilities*, *sound mixing*, dan *sound transfer*. Ketika film sudah selesai diproduksi, maka film tersebut kemudian ditayangkan di *screening rooms*. Penayangan ini bisa ditujukan oleh khalayak ramai, bisa pula kalangan terbatas seperti kalangan sineas saja, ataupun hanya dihadiri oleh kru film bersangkutan. Apabila film ini dihadiri oleh kru film bersangkutan, biasanya ditayangkan dengan tujuan sebagai evaluasi film bersama.



Gambar 2.30. Peta lokasi kawasan 20th Century Fox di Amerika Serikat

B. Le Fresnoy Centre

Studio film ini memiliki luasan area lebih kurang 8000 m². Fasilitas yang terdapat di dalamnya yakni sekolah sinematografi, studio produksi film, 3 ruang bioskop, *mediatheque*, aula pameran, aula pertunjukan, serta bengkel produksi yang mampu mewedahi dan mengakomodir kebutuhan sebuah film akan audio, *electronic image*,

dan film-video. Selain terdapat kantor administrasi yang membantu mengelola segala kegiatan di *Le Fresnoy Centre*, bangunan juga difasilitasi dengan *resto and bar*, sebagai area rekreasi bagi para pengunjung dan pengguna.

Secara konsep, bangunan merupakan rangkaian ruang dari kotak di dalam kotak. Bangunan eksisting tidak dihancurkan, tetapi diberi tambahan di sekelilingnya, sehingga area baru berfungsi seperti layaknya cangkang pada tubuh kerang. Maka bangunan ini sesungguhnya merupakan bangunan revitalisasi.



Gambar 2.31. Fasad bangunan *Le Fresnoy Centre*. Area kuning menunjukkan bangunan eksisting dan area yang berwarna biru dan abu-abu merupakan area tambahan.

(sumber: http://www.transartists.org/air/le_fresnoy.5443.html, 3 April 2012)

Perancangan bangunan diarahkan sebagai *architectural-event*, di mana fungsi bangunan menekankan pada kedinamisan dan peningkatan aktivitas manusia penggunanya, baik secara kualitas dan kuantitas. Pada bangunan juga diaplikasikan bukaan-bukaan horizontal berukuran besar, yang dibungkus dengan lapisan transparan polycarbon. Fasadnya didominasi oleh penggunaan kaca dengan *frame*.

C. Pinewood Studio Toronto⁸

Toronto Pinewood Studios, yang sebelumnya dikenal sebagai Filmport, adalah kompleks studio produksi film dan televisi di kota Toronto, Ontario, Kanada dan merupakan yang terbesar dari jenisnya di Kanada. Studio film ini adalah yang pertama di Toronto yang mampu mengakomodir produksi film *blockbuster* skala besar.



Gambar 2.32. Tampak eksterior sebagian dari kawasan Pinewood Studios
(sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Pinewood_Toronto_Studios, 14 Desember 2011)

Kompleks studio film ini berdiri di atas sebuah kawasan seluas 4,5 hektar, dan terletak di daerah Port Lands yang merupakan kawasan pelabuhan di Toronto. Kawasan ini dulunya dimiliki oleh perusahaan industri *Imperial Oil*. Akan tetapi karena keberadaan industri ini dianggap membahayakan lingkungan dan habitat biota di sekitarnya, maka pemerintah Kanada kemudian menutup area ini dan berencana mengalih fungsikan tata guna lahannya. Dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan pembersihan lahan sehingga lahan kosong tersebut bisa dipergunakan kembali dengan aman . Proses sterilisasi area tersebut dilakukan pada bulan Agustus 2006 dan dibuka kembali untuk umum pada Agustus 2008.

⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Pinewood_Toronto_Studios, 14 Desember 2011

Di bulan Juni 2009, pihak *Pinewood Studios Group* yang berpusat di Inggris tertarik untuk mengembangkan investasinya di wilayah Kanada. Dan pada akhirnya kompleks studio produksi film terbesar di Kanada tersebut dibangun dengan berbagai macam fasilitas yang memadai. Fasilitas tersebut antara lain adanya sembilan buah *sound stage* dengan ukuran ekstra besar, dengan luasan *sound stage* yang terkecil adalah 1 hektar dan luasan *sound stage* yang paling besar adalah 45.900 m².

Perencanaan dan perancangan kawasan Pinewood Toronto Studios ini juga mengutamakan konsep *green-architecture*. Sebagian besar konstruksinya dirancang dengan mempertimbangkan keramahan lingkungan. Fasilitas tersebut yakni:

- a. Sistem pencahayaan, pemanas dan pendingin ruangan yang bekerja secara otomatis.
- b. Seluruh bangunan *soundstage* dan kantor yang ada dibangun dengan material ramah lingkungan sehingga mengurangi penggunaan sistem pemanas dan pendingin ruangan.
- c. Penggunaan filter pendingin air.
- d. Penggunaan sistem pemanas air otomatis pada area dapur sehingga mengurangi konsumsi listrik.
- e. Adanya sistem penampungan air hujan pada seluruh atap bangunan. Air tersebut kemudian digunakan untuk menyiram seluruh vegetasi yang ada di kawasan studio film dan sebagian lagi didaur-ulang sehingga bisa digunakan untuk sistem drainase.

D. Studio Audio Visual Pusat Katekis (Puskat)

Berlokasi di Desa Sinduharjo, Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta dan berbatasan dengan Kali Boyong di sebelah Barat. Studio audio visual ini memanfaatkan kondisi alam *site* sebagai studio *outdoor*.

Penataan bangunan terpisah-pisah antar unit kantor, bengkel kerja, studio, dan bangunan lainnya, tanpa ada alur sirkulasi yang jelas. Ini dikarenakan kawasan studio menyatu dengan permukiman masyarakat. Rancangan studio *indoor* mengambil bentuk seefisien mungkin, dengan pertimbangan perletakan kamera saat syuting. Pengambilan gambar dan suara dilakukan di dalam satu studio dikarenakan keterbatasan perlengkapan produksi. Sistem *lighting* dan *take sound* untuk keperluan *take shot* masih menggunakan sistem manual. Sistem penghawaan udara di dalam studio belum menggunakan AC Central, sehingga saat pengambilan gambar, AC harus dimatikan karena adanya *noise* yang timbul. Sayangnya jika AC dimatikan, suhu di dalam studio meningkat sehingga membuat kondisi di dalamnya menjadi tidak nyaman.

2.2.3. Persyaratan Membangun Studio Film

A. Persyaratan Audio

Sistem akustik dari studio produksi direncanakan dengan memperhitungkan perangkat-perangkat yang ada di dalamnya. Proses perekaman pada studio produksi film, biasanya lebih menekankan pada jenis suara yang tidak langsung karena *microphone* harus berada di luar sistem kamera. Dengan demikian, permasalahan akustik ini tidak menjadi begitu pokok.

Keperluan reduksi suara pada studio produksi ditujukan agar tidak mengganggu ruang lain dan mencegah suara masuk ke dalam studio yakni:

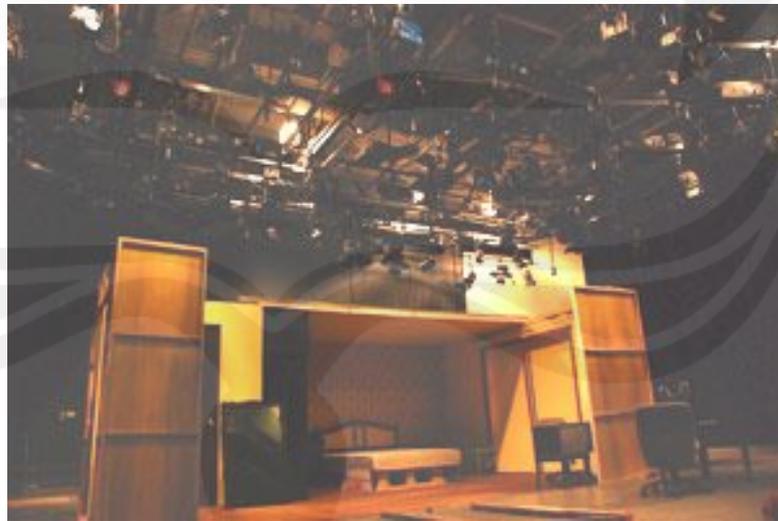
- Penggunaan *double door/door lock* dan *door seal* untuk mencegah kebisingan dari luar dan pada saat seseorang masuk ke dalam area studio.

- Menggunakan sistem *double wall* dengan melapisi dinding bagian dalam dengan material *plywood* ataupun *fiberglass* agar tidak terjadi refleksi suara.

B. Persyaratan Pencahayaan

Studio produksi harus merencanakan sistem pencahayaan yang baik untuk menghasilkan sistem pencahayaan (*lighting*) film yang baik. Dengan demikian, maka hal yang harus diperhatikan antara lain:

- Iluminasi dari sistem pencahayaan
- Keluaran warna yang dihasilkan oleh lampu yang digunakan
- Perletakan lampu di dalam studio
- Ukuran ruang studio produksi
- Ketinggian ruang dihitung dari *ceiling grid* sampai ke muka lantai
- Tipe kamera yang digunakan



Gambar 2.33. Sistem pencahayaan pada soundstage.

(sumber: adm.ntu.edu.sg)

C. Persyaratan Pengudaraan Ruang

Sistem pengudaraan ruang (ventilasi) dan pengkondisian udara/suhu di dalam ruang studio, harus diperhatikan. Hal ini juga harus dipertimbangkan dalam perencanaan dan perancangan ruang lain yang merupakan ruangan pendukung studio produksi, seperti ruang kontrol, ruang rias, ruang kostum, serta gudang peralatan dan properti.

Beberapa hal yang berhubungan dengan ventilasi pada studio produksi adalah:

- Meninggikan langit-langit agar mempunyai volume udara yang cukup dan terdapat sirkulasi udara vertikal.
- Perencanaan sistem AC (*Air Conditioner*)
- Sirkulasi udara dengan bantuan *exhaust fan*.

D. Persyaratan Lain-lain

Selain persyaratan yang telah dicantumkan dalam pembahasan sebelumnya, studio film juga harus menerapkan beberapa persyaratan lain dalam proses perencanaan dan perancangannya, agar nantinya studio film ini dapat digunakan dengan maksimal dan mengakomodir kebutuhan para kru film. Syarat-syarat tersebut yakni:

- Studio produksi memerlukan volume ruang yang lebar, luas, dengan langit-langit yang cukup tinggi, sehingga mampu mewedahi sistem teknis keperluan syuting.



Gambar 2.34. Studio produksi (*soundstage*) berukuran besar sehingga bisa menampung keperluan syuting.

(Sumber: starcarcntral.wordpress.com)

- Studio produksi harus mudah untuk diakses.
- Memiliki pintu lebar (*elephant door*). Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan peralatan-peralatan syuting yang pada umumnya berukuran besar, yang akan digunakan di dalam studio.
- Studio produksi film harus dekat dengan ruang kontrol produksi untuk mempermudah pengawasan kegiatan produksi serta pengoperasian peralatan syuting.
- Studio produksi harus memiliki ketinggian ruang yang cukup untuk menggantungkan *cyclorama*, *lighting properties*, dan sistem pengudaraan ruang.



Gambar 2.35. Langit-langit pada studio produksi (*soundstage*) yang digunakan untuk menggantung *cyclorama* dan perlengkapan *lighting*.

(Sumber: *disboards.com*)

- Rancangan studio juga haruslah fleksibel untuk segala jenis produksi film dan media audio-visual lainnya.