

PERTEMUAN 1

PRAPRODUKSI FILM

I. Tujuan

Setelah menyelesaikan praktikum ini mahasiswa dapat:

1. Memahami teori dasar pembuatan film
2. Menulis naskah film pendek

II. Dasar Teori

A. Tahap Pembuatan Film

Film adalah karya kolektif, tidak ada film yang bisa dibuat sendiri. Film dibuat dari jerih payah sekelompok orang yang terdiri dari beberapa departemen, yang saling mendukung satu sama lain.

Film sendiri dibuat dalam beberapa tahap: pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Ketiga tahap tersebut merupakan inti dari pembuatan film. Namun ada dua tahap yang belum banyak diketahui oleh para pembuat film: development atau pengembangan skenario dan distribusi film atau pengiriman film agar bertemu dengan penonton.

1. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah pengembangan ide, menentukan jenis cerita, genre dan format, penulisan skenario. Ide bisa datang darimana saja misalnya; dari novel, kisah nyata, dan lain-lain. Ada istilah *triangle system* yaitu produser, sutradara dan penulis naskah.

Setelah mendapatkan ide mereka akan bekerjasama untuk membuat premis, sinopsis, treatment kemudian skenario. Selanjutnya produser dan sutradara menyiapkan treatment untuk menyampaikannya kepada investor. Jika berhasil, film ini akan menerima dana untuk proses produksi.

2. Praproduksi

Dalam tahap produksi film, setiap langkah yang diambil harus penuh perhitungan. Tahap praproduksi sangat menentukan kelanjutan dari pembuatan film. Perencanaan yang baik akan menghasilkan eksekusi yang baik dan tanpa masalah. Sebaliknya perencanaan yang buruk menghasilkan eksekusi yang kacau.

Perencanaan pada tahap ini antara lain; perencanaan biaya, penjadwalan, analisis naskah yang dibagi menjadi (analisis karakter, analisis wardrobe, analisis setting dan property), master breakdown, hunting yang dibagi menjadi (hunting lokasi dan penetapan lokasi, hunting properti dan wardrobe, casting, perekrutan kru dan penyewaan peralatan), dan yang paling terakhir adalah desain produksi.

3. Produksi

Tahap ini adalah tahap dimana semua materi yang direncanakan pada dua tahap sebelumnya dieksekusi. Tahap ini umum dikenal dengan istilah syuting atau dalam bahasa inggris: *principal photography*.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, perencanaan yang baik menghasilkan eksekusi yang matang. Namun tentu saja bukan berarti perubahan tidak boleh dilakukan di lapangan. Dalam banyak kasus, filmmaker harus beradaptasi dengan situasi di lapangan.

Contoh yang paling sering terjadi adalah kondisi cuaca. Misalnya dalam sebuah adegan direncanakan diambil dalam situasi cerah. Namun karena cuaca tidak mendukung, sutradara dan tim inti produksi memutuskan untuk mengubah adegan menjadi hujan mengikuti kondisi cuaca. Hal ini bukan tidak mungkin terjadi dalam sebuah produksi film.

4. Pasca Produksi

Pada tahap ini hasil rekaman akan dilakukan editing, penataan suara, penambahan efek, scoring music, dan colour grading. Untuk di tahap ini, bukan cuma seorang editor saja yang berperan untuk menentukan potongan-potongan gambar, tetapi sutradara dan produser juga perlu menjaga keutuhan cerita.

Pasca produksi biasanya dibagi ke dalam dua tahap: offline dan online.

a. Offline Editing.

Offline editing adalah proses 'menjahit' film. Setelah mendapat 'bahan dasar' materi film melalui proses syuting, editor akan menyusun bahan tersebut menjadi satu kesatuan cerita yang utuh.

Bukan tidak mungkin pula terjadi perubahan di meja editing. Misalkan editor, sutradara, atau produser merasa adegan tidak berjalan dengan baik, maka sangat mungkin mereka untuk menukar, menata ulang, atau bahkan menghapus adegan tersebut demi kebutuhan cerita.

b. Online Editing.

Setelah film dinyatakan picture locked, maka materi akan diteruskan untuk 'dipoles'. Tim pemoles ini terdiri dari beberapa divisi: warna, suara, musik, dan CGI.

Tim warna akan melakukan color correction dan color grading untuk mencapai satu nuansa tertentu yang diinginkan sutradara.

Tim suara akan melakukan editing suara, menambah efek suara, atau mengganti dialog sesuai kebutuhan cerita.

Tim musik akan membuat musik sesuai kebutuhan cerita. Dan tim CGI akan membuat grafis, animasi, dsb sesuai kebutuhan.

5. Distribusi

Ini adalah tahap produksi film paling akhir, dimana film akan disalurkan untuk penonton. Ada beberapa penyaluran film antara lain: bioskop, pemutaran alternatif, festival dan media seperti DVD. Pemilihan distribusi ini perlu dipertimbangkan dengan baik, bahkan kalau bisa sebelum filmnya diproduksi. Agar filmnya bisa tepat sasaran (penonton).

B. Tahap Penulisan Naskah

1. Ide Cerita

Ide cerita bisa datang dari mana saja. Namun perlu kejelian dalam melakukannya. Kami punya beberapa cara dalam mencari ide cerita:

a. Menggali pengalaman pribadi.

Sebelum mencari ide dari tempat lain, ada baiknya mencari ide cerita dari pengalaman pribadi. Selain lebih dekat, cerita personal dapat memotivasi untuk menyelesaikan film lebih tinggi. Cerita dapat diambil dari momen-momen penting dalam hidup. Hubungan dengan orang tua, saudara, momen patah hati, kematian seseorang yang disayangi, atau sesederhana momen konyol yang dialami di kala menunggu hujan reda. Apa pun itu momen itu, perasaan ketika momen itu terjadi dapat dipelajari dan mulai ditulis.

- b. Mengamati karya lain.

Mengamati karya lain tidak berarti menirukan atau melakukan plagiasi terhadap sebuah karya.

Misalnya pada salah satu episode Doraemon. Seperti pada episode-episode Doraemon yang lain, premis cerita Doraemon selalu sama, yaitu Nobita menemui masalah dan Doraemon membantu dengan alat-alat ajaib. Namun apabila diperhatikan lagi, ada momen spesifik yang dialami Nobita yang bisa jadi menyentuh perasaan dan ingatan penonton seperti Nobita saat sedang dibully teman-temannya atau perasaan Nobita saat melihat Shizuka belajar bersama dengan Dekisugi.
- c. Membaca fabel/cerita rakyat/legenda/dongeng.

Ada satu hal yang membuat cerita rakyat, fabel, atau legenda begitu abadi, yaitu selalu mengajarkan nilai yang tidak lekang oleh waktu.

Sebagai contoh: cerita tentang perlombaan Si Kelinci dan Si Kura-Kura. Alkisah Si Kelinci mengajak Si Kura-Kura berlomba lari. Si Kelinci awalnya menang telak, tetapi karena kesombongannya, ia tidur siang, dan Si Kura-Kura yang telaten akhirnya bisa memenangkan perlombaan.

Dongeng anak-anak ini mengajarkan untuk tidak jumawa. Dan nilai ini tak lekang oleh waktu walaupun zaman silih berganti.
- d. Membaca berita.

Setiap hari banyak berita baru di media yang dikonsumsi masyarakat. Ada berita yang penting, tidak jarang juga berita yang *absurd* dan lucu.

Sebagai contoh, di awal pandemi tahun 2020, sempat viral berita seorang anak muda yang memberikan prank sumbangan berisi sampah. Berita itu kemudian menjadi ide dasar dari film pendek Prankster karya Jason Iskandar yang saat ini dapat ditonton di Netflix.
- e. Melakukan observasi.

Ada sebuah film pendek yang memenangkan penghargaan di Berlinale Film Festival berjudul Incident by a Bank, karya sutradara Ruben Östlund.

Secara teknis dan alur cerita, film ini sederhana, Ruben Östlund memfilmkan kembali observasinya ketika menyaksikan perampokan bank.

Film tersebut hanya terdiri dari satu shot tanpa putus. Ruben Östlund menangkap kejadian mulai dari perampok bank itu datang, sampai kelucuan-kelucuan yang terjadi pada pejalan kaki yang turut menyaksikan insiden itu. Film sederhana, tetapi unik dan sangat jenaka. Film Incident by a Bank adalah contoh bahwa film bisa dibuat dengan sederhana. Tanpa teknis yang kompleks, observasi terhadap insiden yang dilihat bisa menjadi ide cerita sebuah film.
- f. Melakukan eksperimen.

Ada beberapa formula klasik dalam penulisan cerita. Salah satunya adalah menempatkan beberapa karakter, dengan kepribadian dan latar belakang berbeda, di satu tempat yang sama. Latar belakang yang berbeda menghasilkan benturan budaya. Dan benturan budaya menghasilkan konflik-konflik yang tak terduga.

Sebagai contoh: Money Heist. Serial asal Spanyol, yang kini sudah diadaptasi di Korea Selatan, adalah contoh cerita berlatar satu tempat yang melibatkan berbagai karakter dengan latar belakang dan kepribadian yang berbeda.

Tokyo yang meledak-ledak, Berlin yang arogan, Denver yang jago bertarung tapi penyayang, Arturito yang pecundang tapi oportunis, dan masih banyak lagi. Semua karakter menghadapi konflik karena mereka punya kepribadian dan latar belakang yang berbeda, selain tentu saja karena tekanan dalam merampok bank.

g. Memperlajari kejadian sejarah.

Kejadian sejarah adalah domain publik, sehingga ide cerita tidak perlu dibuat dari awal, dan bisa memanfaatkan kejadian yang terjadi sebenarnya.

Sebagai contoh, film Tenggelamnya Kapal Van der Wijck. Kapal Van der Wijck adalah kapal yang dibuat pada tahun 1921, dan tenggelam pada tahun 1936 di Laut Jawa.

HAMKA mengisahkan bahwa Hayati ikut menjadi korban tenggelamnya kapal tersebut, meskipun itu hanya fiksi.

2. Premis

Setelah mendapatkan ide cerita, langkah menulis naskah film berikutnya adalah menentukan premis dasar. Premis adalah kalimat singkat yang menggambarkan cerita secara umum. Premis digunakan untuk menjadi “hook” pertama ketika menjual cerita. Dalam sebuah premis terkandung: (1) karakter & atributnya, (2) aksi/tindakan, (3) konflik yang dihadapi, (4) tujuan (opsional). Biasanya, ketika menulis premis, nama karakter belum disebut, melainkan menjelaskan atributnya. Contoh:

Finding Nemo: Seekor ikan badut (karakter) yang penakut (atribut) menantang marabahaya di samudera lepas (aksi/tindakan) untuk mencari anak semata wayangnya (tujuan) yang diculik oleh seorang penyelam tak dikenal (konflik).

Toy Story: Sebuah boneka koboi (karakter dan atribut) melakukan segala cara (aksi/tindakan) untuk kembali menjadi boneka kesayangan pemiliknya (tujuan), setelah kedatangan mainan Astronot baru yang lebih canggih (konflik).

3. Sinopsis Pendek

Premis sudah dibuat dengan membuat satu kalimat dasar yang menjelaskan film pendek secara keseluruhan. Selanjutnya, dibuat penjabaran dari satu kalimat tersebut menjadi tiga kalimat. Tiga kalimat ini disebut sinopsis.

Kini satu kalimat premis terasa lebih detail dan lengkap dengan nama (1) karakter dan atributnya, (2) deskripsi masalah, serta (3) langkah (action) apa yang harus diambil oleh tokoh utama. Cerita akan tetap fokus karena berpegang pada premis utama. Contoh:

Finding Nemo: Marlin, seekor ikan badut pemalu hidup bersama Nemo, anak semata wayangnya yang memiliki sirip tak sempurna. Suatu ketika, sang anak tertangkap jaring nelayan dan dibawa ke Sydney, Australia. Marlin pun harus menempuh perjalanan penuh marabahaya untuk menemukan kembali anaknya.

Toy Story: Woody, mainan koboi favorit pemiliknya yang bernama Andy, merasa terancam dengan kedatangan Buzz Lightyear, mainan astronot baru yang menjadi favorit baru Andy. Suatu ketika, Woody yang cemburu tidak sengaja mendorong Buzz Lightyear jatuh keluar dari kamar Andy. Kini, Woody harus mencari Buzz Lightyear untuk mengembalikan kepercayaan teman-teman mainan penghuni kamar Andy lainnya.

4. Sinopsis Panjang

Setelah memiliki sinopsis pendek yang solid, selanjutnya adalah memasukan detail-detail dari ketiga kalimat sinopsis tersebut. Cara paling mudah adalah menjabarkan

ketiga kalimat sinopsis menjadi tiga paragraf. Masing-masing kalimat di langkah sebelumnya bisa dijadikan sebagai *topic sentence*.

Topic sentence adalah kalimat utama dan pertama yang mengidentifikasi isi paragraf. *Topic sentence* selalu ditulis di awal sebuah paragraf. Ia harus bisa menjelaskan topik keseluruhan dalam satu paragraf. *Topic sentence* selalu didukung oleh kalimat-kalimat pendukung. Kalimat pendukung harus tetap bersinggungan dan memperkuat topik utama. Contoh:

Topic Sentence 1: Marlin, seekor ikan badut pemalu hidup bersama Nemo, anak semata wayangnya yang memiliki sirip tak sempurna.

Pengembangan Topic Sentence 1: "Marlin, seekor ikan badut pemalu hidup bersama Nemo, anak semata wayangnya yang memiliki sirip tak sempurna. Ia sangat menyayangi Nemo karena ia satu-satunya anak yang selamat dari kejadian tragis di masa lalu.

Sementara itu, Nemo mulai kesal karena ia merasa ayahnya berlebihan dalam melindunginya.

5. Treatment

Setelah selesai pada tahap Sinopsis Panjang, tiga paragraf yang berisi karakter, masalah, dan tindakan yang diambil oleh sang karakter telah dihasilkan. Selanjutnya adalah menjabarkan lagi tiga paragraf tersebut menjadi cerpen (cerita pendek) yang terdiri dari beberapa paragraf.

Misalnya dalam contoh Finding Nemo di atas, paragraf pertama yang berisi situasi awal hubungan Marlin dan Nemo dapat dijabarkan lagi ke dalam tiga paragraf. Tulisan dapat diperkaya dengan penggambaran latar tempat dan waktu yang lebih detail. Selain itu, dapat dilengkapi dengan kata sifat dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh karakternya.

6. Naskah

Pada tahap ini, setiap paragraf yang telah dibuat sebelumnya diletakkan pada suatu *timeline* untuk ditambahkan latar tempat dan waktu, sehingga menjadi sebuah adegan (scene).

III. Alat dan Bahan

1. Komputer
2. Microsoft Office

IV. Tugas

1. (Individu) Tonton kembali sebuah film yang menurut anda paling menarik.
2. (Individu) Sebutkan:
 - a. Tokoh utama dan pendukung,
 - b. Konflik,
 - c. Premis.
3. (Kelompok) Buatlah sebuah rancangan naskah film berdasarkan materi Tahap Penulisan Naskah. Dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya.

V. Referensi

1. "5 Tahap Produksi Film Yang Harus Kamu Lalui". Studioantelope.Com, 2023, <https://studioantelope.com/tahap-produksi-film/>. Accessed 16 Mar 2023.

2. "6 Langkah Menulis Naskah Film | Blog | Studio Antelope". Studioantelope.Com, 2023, <https://studioantelope.com/langkah-menulis-naskah-film-pendek/>. Accessed 16 Mar 2023.
3. " 7 Cara Mencari Ide Cerita Untuk Film Kamu Berikutnya". Studioantelope.Com, 2023, <https://studioantelope.com/7-cara-mencari-ide-cerita-untuk-film-kamu-berikutnya/>. Accessed 16 Mar 2023.