

5. ANALISIS

Melihat Gambar 1: *Shot* Pertama Edwin dalam film “Machine Hearts” dimana figur robot turut hadir dalam *frame*. Penulis mengutip Dunne (2009), apabila digunakan di awal cerita, *foreshadowing* mampu membantu penonton merasakan macam pertempuran yang menanti di akhir (hlm.247). Metode paling fundamental yang dapat digunakan saat *setup* pertama kali adalah dengan menaruh dua kekuatan yang sama besar berada di jalur tabrakan (Dunne, 2009) (hlm. 247). Melalui gagasan tersebut, penulis memutuskan untuk menghadirkan figur robot dalam *shot* yang sama saat tokoh utama pertama kali dikenalkan dalam film pada babak satu. Sikov (2010) menambahkan, *shot* pertama tokoh penting muncul dalam film selalu menjadi krusial. Ia menceritakan penonton sesuatu yang melebihi peristiwa itu sendiri (hlm. 8).

Figur robot digambarkan berada pada atau mencapai atas *frame*. Objek yang menyentuh area atas *frame* menyimbolkan kekuatan dan otoritas, sehingga nampak unggul di antara figur di bawahnya (Edwin) (Giannetti, 2014) (hlm. 55). *Framing* seperti ini mengisyaratkan informasi di awal bahwa robot lebih kuat dan ‘lebih besar’ dari manusia dalam keseluruhan tema cerita.

Tidak hanya itu, bila diteliti lebih lanjut, Figur robot juga diposisikan pada area samping *frame*. Menurut Giannetti (2014), area samping *frame* dapat menyimbolkan sesuatu menjadi ‘tak bermakna’ dan ‘tak signifikan’. Objek yang ditempatkan pada posisi ini disebut ‘sembunyi’ dari sumber cahaya. Pembuat film memanfaatkan area ini untuk memberi kesan ‘dia yang tak dikenal, tak terlihat, dan ditakuti’ (karena mengancam) (hlm.55). Komposisi *framing* seperti ini berjalan selaras dengan aturan *setup*. Mengutip Howard dan Mabley (1993), *setup* yakni memberikan penonton sedikit informasi yang cenderung tak bermakna pada awalnya (mengumpat), namun menjadi penting di akhir cerita. Dan seiring berjalannya cerita, *setup* diulang guna membuatnya tetap hidup di pikiran penonton. (hlm. 72). Adapula sifat *setup* berupa *plant* yang mana bila dibandingkan dengan *pointer*, *plant* menanam informasi secara lebih halus, tidak membocorkan apapun kepada penonton (Dunne, 2009) (hlm 246-249).

Mengacu pada Gambar 2: *Shot* Dalam Adegan Bertengkar, dimana *turning point* cerita terjadi. Penulis menaruh figur robot kembali di samping *frame*, bersembunyi dalam kegelapan. Kecemasan tokoh Edwin terhadap robot-robot yang menghantuinya kembali digambarkan dengan menaruh figur robot lebih tinggi dibandingkan dengan manusia yang ada di dalam *frame*.

Analisa Gambar 3: *Shot* Dalam Adegan Perjalanan Edwin Ke Bengkel, bertujuan untuk menjadi *foreshadow* parallel dengan apa yang akan terjadi pada klimaks film, yakni bengkel tempat Edwin bekerja. Apotek digambarkan sudah seluruhnya dikuasai dan dioperasikan dengan robot-mesin DARPA. Figur robot sangat jelas berada pada atas *frame* apotek, menyimbolkan kuasanya atas tempat tersebut. Figur robot yang tadinya ‘mengumpat’ pada samping *frame*, kini semakin berada di tengah. Mengutip pula Russin dan Downs (2012), *setup* yang baik tidak menggambarkan suatu kejadian secara gamblang, melainkan mendorong penonton untuk berasumsi apa yang akan terjadi berikutnya (hlm.558).

Kini penulis membahas analisa Gambar 4: *Shot* Klimaks Dalam Film "Machine Hearts". Adegan tersebut berada pada klimaks babak tiga cerita. Adegan terakhir ini menjadi *payoff* dengan menjawab sudah antisipasi penonton yang telah memperhatikan *setup-setup* yang telah ditanam sebelumnya. Kemenangan robot dalam film digambarkan dengan dominasi total figur robot dalam komposisi, menyingkirkan Edwin sepenuhnya dalam *frame* di atas. Ia tak lagi bersembunyi di samping. Penulis sebagai sutradara memiliki kewajiban dalam menjawab segala antisipasi penonton yang telah memperhatikan *setup-setup* dalam *foreshadowing*. Keberhasilan *payoff* selalu menjadi krusial. Menurut Russin dan Downs (2012), apabila ekspektasi penonton terhadap *foreshadow* itu tidak terpenuhi, mereka akan merasa terkianati (hlm. 558).

Kekalahan Edwin menjadi penutup film "Machine Hearts" dengan tema utama menggambarkan kejatuhan manusia. Melalui *setup* dan *payoff*, penonton mengetahui niatan pembuat film dari awal cerita. Sehingga menciptakan akhir penutup yang bulat dan memuaskan.

6. KESIMPULAN

Film pendek “Machine Hearts” adalah film fiksi yang mengeksplorasi konsep *foreshadow* dengan tujuan untuk memperkaya cerita dan membangun antisipasi penonton terhadap akhir film. Konsep *Foreshadow* dipilih karena ia dipercaya masih memiliki relevansi yang kuat dalam dasar penulisan cerita dramatis. Penulis mengikuti langkah dari pakar dan pembuat film terdahulu dalam menerapkan *foreshadow* dalam film, seperti memilih objek yang mencerminkan *ending* dan menaruh dua tokoh kuat bertabrakan. Penulis kemudian memadukannya dengan teknik *framing* agar *foreshadow* tersampaikan dengan tepat.

Eksperimentasi produksi *hybrid* menambahkan tahapan-tahapan baru dalam produksi film yang menjadi tantangan, sekaligus memberikan kebebasan kepada ide kreatif, salah satunya dalam melakukan *foreshadowing*. Objek *foreshadow* yang diwakilkan dengan figur robot menjadi mampu terealisasikan dalam *frame* berkat kemampuan teknologi animasi, *CGI*, dan *visual effects*. Dengan melibatkan teknologi-teknologi baru pada produksi *hybrid*, *framing* tidak hanya dapat dimodifikasi pada saat *shooting*, melainkan pula saat pasca-produksi animasi. Namun, kedisiplinan tentu diperlukan agar *framing* tetap mengacu kepada konsep *foreshadow* yang sudah diterapkan sejak awal. Perlu diingat apabila sebuah *frame* itu bergeser, maka makna yang diberikan tentu akan berubah.

Penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi panduan dan inspirasi bagi para pembuat film ke depannya, dalam mengimplementasikan konsep *foreshadowing* dalam *framing*. Sebuah rangkaian konsep dan teknis yang dapat diterapkan pada karya manapun, tidak hanya yang melibatkan produksi *hybrid* ataupun kisah distopia.