



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Visual effects memiliki arti dan pemahaman yang berbeda dengan *special effects*. Menurut Okun dan Zwerman (2010), perbandingan *visual effects* dengan *special effects* dilihat dari proses pengerjaan di fase yang berbeda. Sama dengan *physical effects*, *special effects* menggunakan materi-materi asli untuk sekaligus difilmkan oleh kamera pada tahap produksi seperti api, hujan buatan, dan ledakan. Sedangkan *visual effects* adalah seni yang hanya dapat diterapkan dan diwujudkan secara utuh pada tahap *post-production*, walaupun proses kerja dan persiapannya dimulai sebelum *shooting*. Hal ini mencakup pengerjaan *digital compositing*, *CGI*, *matte painting* dan *keying* yang realisasi visualnya tak dapat dicapai di luar *post-production* (hlm. 2).

Pada film pendek *Simbiosis*, penulis menerapkan beberapa teknik *visual effects*, yaitu *matte painting* dan *rotoscoping* sebagai bahan serta unsur esensial pengaplikasian *digital compositing*.

2.1. Digital Compositing

Menurut Lanier (2010), *digital compositing* merupakan proses penggabungan beberapa atau lebih dari dua materi baik itu foto (*still image*) maupun gambar bergerak yang sumbernya berbeda, menjadi satu kesatuan komposisi yang utuh dalam sebuah *frame*. Proses yang dilakukan secara *digital* ini memungkinkan pemasangan beberapa sumber gambar yang berbeda sehingga elemen-elemen tersebut seakan berada di satu lokasi yang sama (hlm. 2).

Konsep kesamaan lokasi ini juga didukung kuat oleh Wright (2008), yaitu bahwa pengaplikasian *digital compositing* yang berhasil dapat terlihat apabila gambar-gambar dari sumber yang berbeda seakan direkam di waktu yang sama, dalam kondisi cahaya yang sama, dan dengan kamera yang sama (hlm. 1).



Gambar 2.1. Delapan Langkah *Compositing*

(Lanier, 2010)

Menurut Brinkmann (2008), prinsip *digital compositing* yang melibatkan penggabungan beberapa sumber menjadi gambar baru atau berbeda adalah hal yang sudah luas dipakai dan sejak lama digunakan, sehingga tidak lagi dikatakan sebagai teknologi baru di zaman ini. Penggunaan logika *compositing* yang terbilang sama dapat ditemukan di media massa dan periklanan, baik cetak maupun elektronik. Teknik yang sama pernah digunakan oleh fotografer Swedia bernama Oscar G. Rejlander pada tahun 1857 dengan menghasilkan sebuah foto yang menggabungkan 32 buah gambar berbeda dan dikomposisikan sedemikian rupa ke dalam satu *frame* seperti pada Gambar 2.2. berikut ini:



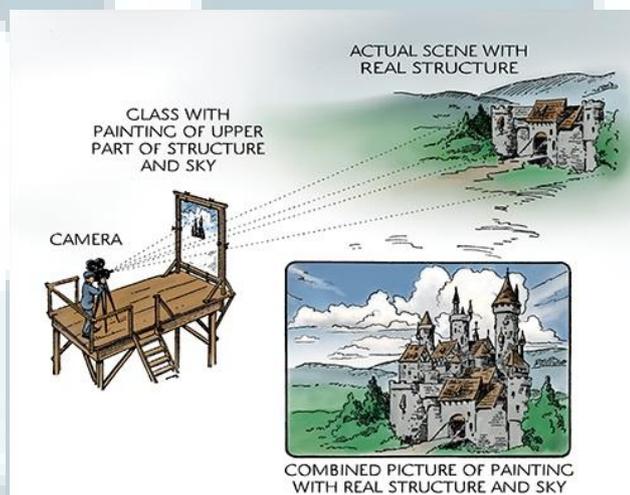
Gambar 2.2. *The Two Ways of Life*

(Brinkmann, 2008)

Untuk mengambil satu kesatuan foto dengan hasil demikian, dibutuhkan studio yang besar, model yang banyak dalam waktu bersamaan dan tentunya memakan biaya mahal serta waktu yang cukup lama dalam satu waktu. Maka, dipecahlah model-model ke dalam grup kecil, dipotret, lalu kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan gambar di atas (hlm. 3-5). Hal ini menunjukkan bahwa *digital compositing* dengan prinsip penerapan yang sama dalam dunia perfilman juga dapat menekan biaya produksi dan konsumsi waktu yang lebih efisien, terutama dalam kaitannya dengan manipulasi *set*. *Digital compositing* membantu mengintegrasikan elemen, gambar, atau *footage* terpisah untuk merealisasikan satu kesatuan *set* dalam *frame* sesuai kebutuhan cerita film.

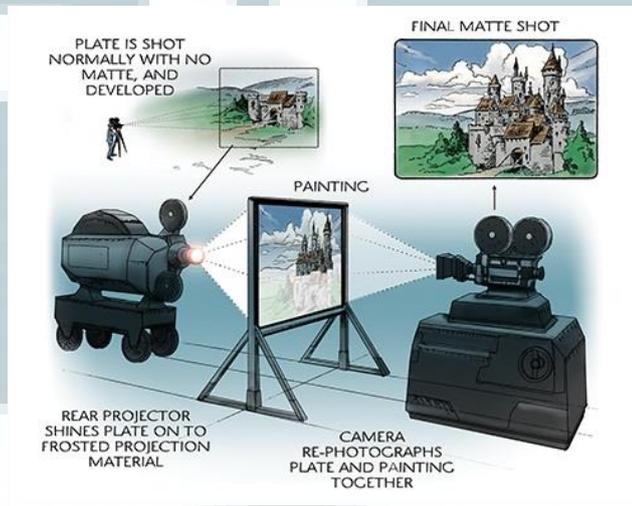
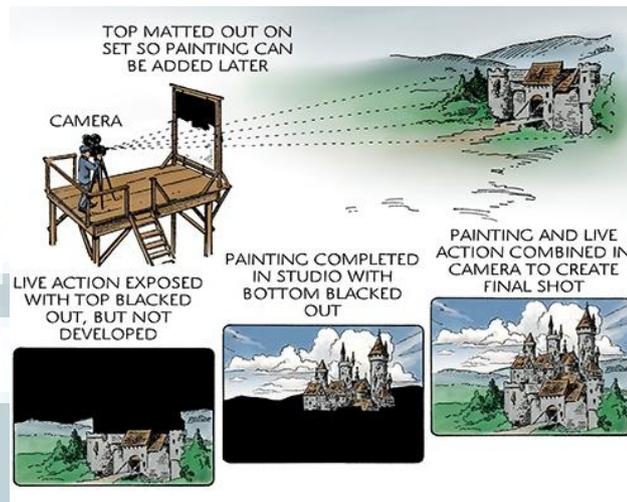
2.2. *Matte Painting*

Menurut Mattingly (2011), secara tradisional *matte* adalah bagian yang memblok/menghalangi atau menutup bagian sebuah gambar yang difilmkan oleh kamera. Apabila dilihat dari sudut pandang kamera, sebuah *shot* dengan komposisi khusus akan diblokir pada bagian tertentu. Benda yang memblokir *shot* tersebut biasanya dan yang paling sering digunakan adalah berupa lukisan sebagai *matte*. Lukisan yang menutupi bagian tertentu pada *frame* akan direkam bersamaan dengan *shot* aslinya, keduanya dikombinasikan sehingga menciptakan gambar baru seakan keduanya berada di satu lokasi yang sama. Terdapat beberapa teknik *matte painting* tradisional, yaitu *The Glass Shot*, *The Original-Negative Matte*, dan *The Rear-Projection Matte* yang menjadi esensi mendasar dari *digital matte painting* seperti pada gambar-gambar di bawah ini (hlm. 1).



Gambar 2.3. *The Glass Shot*

(Mattingly, 2011)



Gambar 2.4. *The Original-Negative Matte* dan *The Rear-Projection Matte*

(Mattingly, 2011)

The Glass Shot merupakan teknik *matte painting* dengan cara meletakkan kaca yang telah dilukis, yang kemudian memblokir *frame* di depan kamera. Kamera akan merekam lukisan dan *shot* asli sehingga menciptakan gambar baru yang merupakan penggabungan dari keduanya. Hampir sama dengan teknik sebelumnya, *Negative Matte* memblokir gambar pada kamera dengan layar hitam yang direkam bersamaan dengan *shot* asli. *Matte* hitam tersebut akan diganti dengan lukisan baru

nantinya pada tahap *post-production*, dan akan direkam ulang kembali secara bersamaan dengan *footage* asli. Yang ketiga, teknik *Rear-Projection Matte* menggunakan *live footage* yang tidak diblokir sama sekali. *Live footage* tersebut nantinya akan diproyeksikan ke sebuah lukisan yang telah dibuat sehingga menghasilkan gabungan gambar ketika direkam ulang secara bersamaan (hlm. 2).

Bila dilihat dari ketiga teknik tradisional di atas, *matte painting* digunakan secara khusus sebagai *foreground* karena sifatnya yang memblokir *shot* atau *frame* dan terletak di depan kamera. Namun menurut Wright (2008), *matte painting* dapat disesuaikan dengan kebutuhan *shot* dan digunakan baik sebagai *foreground*, maupun *background*. Hal ini berlaku selama *live-action footage* terpisah dengan *matte*, terlepas dari posisi *matte* terhadap *footage* aslinya (hlm. 436).



Gambar 2.5. *Matte Painting* Film *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984)

(Rickitt, 2007)

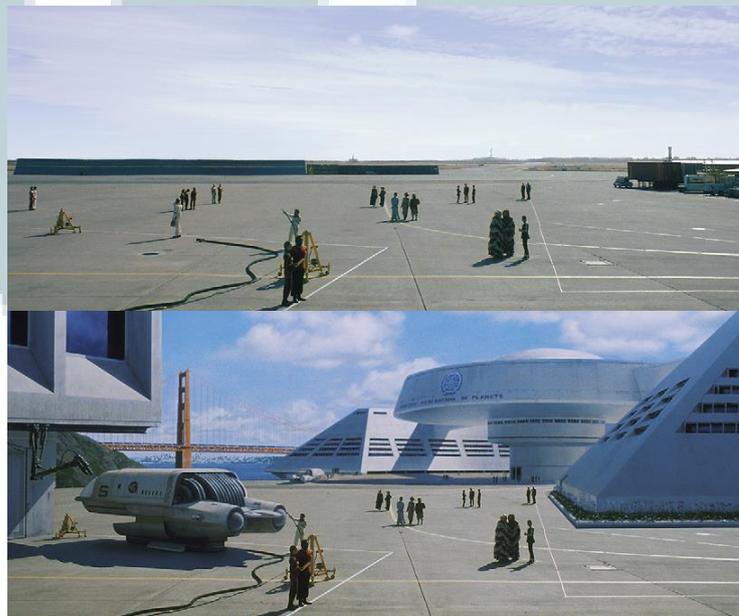
Erat kaitannya dengan lukisan sebuah *set*, *matte painting* dapat dikatakan sebagai teknik yang paling efektif untuk memanipulasi *set* besar yang dibutuhkan dalam sebuah cerita, di saat lokasi yang didapat tidak sesuai dengan *mise en scene*. Menurut Finance dan Zwerman (2010), *matte painting* merupakan teknik untuk mewujudkan *imaginary environment* dalam sebuah adegan yang dapat terbilang mahal atau mustahil apabila direalisasikan pada saat produksi (hlm. 8). Lanier (2010) juga menambahkan bahwa *matte painting* adalah lukisan *set* lokasi yang sebetulnya tidak dapat direkam pada kehidupan nyata (hlm. 206).

2.2.1. Digital Matte Painting

Menurut Rickitt (2007), teknik *digital matte painting* merupakan teknik yang paling efektif digunakan karena dapat melampaui teknik-teknik tradisional dengan tingkat kompleksitas yang lebih rumit dengan menggunakan *software* komputer. Di samping sistem komputerisasi yang lebih canggih, *digital matte painting* membantu *matte artist* melukis langsung pada *software* komputer serta memudahkan manipulasi *set* dengan elemen-elemen yang lebih banyak dan variatif. Meskipun demikian, bukan berarti teknik *matte painting* tradisional sepenuhnya kuno, karena dapat diketahui bahwa teknik tradisional *The Original-Negative Matte* justru menjadi prinsip dasar dari *digital matte painting* (hlm. 193).

Lanier (2010) menambahkan, dalam dunia *digital*, *matte* berkaitan dengan *alpha channel* yang prinsipnya sama dengan *The Original-Negative Matte*, yaitu dengan menggunakan layar hitam untuk menciptakan *matte*. *Alpha channel* inilah yang dikenal sebagai layar hitam pada teknik tradisional tersebut. Yang perlu dipahami adalah bahwa *alpha channel* bersifat transparan, sehingga apabila sebuah

live-action footage telah dimodifikasi secara *digital* (salah satu cara dengan *masking* atau *rotoscoping* untuk menciptakan *alpha channel*), *alpha channel* yang memiliki sifat transparan tersebut dapat digantikan langsung dengan *matte painting*. Dengan demikian *matte painting* terintegrasi dengan *live-action footage* pada *software* komputer sehingga komposisi *footage* tampak direkam dalam waktu bersamaan. *Alpha channel* dapat diciptakan baik pada *matte painting* itu sendiri maupun pada *footage* aslinya, dengan kondisi yang disesuaikan pada keperluan *digital compositing* (hlm. 206)



Gambar 2.6. *Digital Matte Painting* pada Film *Star Trek IV: The Voyage Home* (1986)

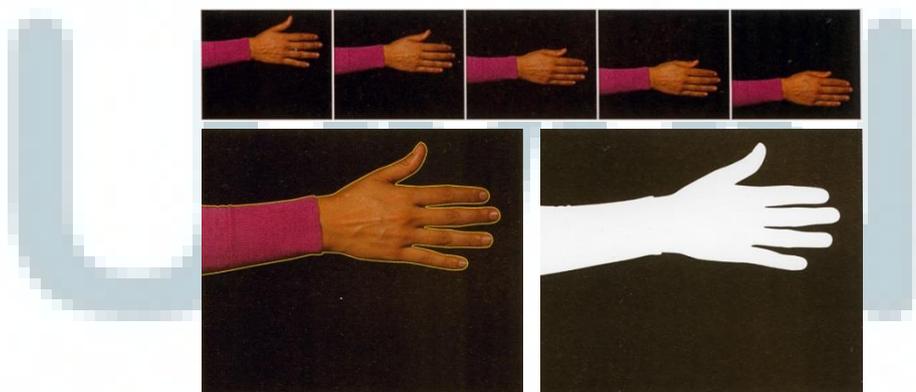
(Okun & Zwerman, 2010)

2.3. *Rotoscoping*

Rickitt (2007) menyampaikan, *rotoscoping* (atau disebut juga *roto* dalam dunia *digital compositing*) pertama kali dicetus oleh seorang animator bernama Max Fleischer pada tahun 1917 dengan menggunakan alat bernama Rotoscope yang

dapat memproyeksi sebuah *footage* ke atas kaca. Ia merekam pergerakan aktor (*live-footage*) yang diproyeksikan oleh Rotoscope dan men-*tracing frame per frame* pergerakan aktor tersebut di sebuah kertas. Hasil *tracing frame per frame* kemudian dijadikan *template* baginya untuk menggambar karakter kartun sekaligus dengan pergerakannya. Dengan demikian, pergerakan karakter kartun sesuai dengan pergerakan aktor yang telah di-*tracing*, sehingga menciptakan pergerakan karakter kartun yang lebih hidup (hlm. 174).

Konsep *roto* yang sama juga diterapkan dalam dunia *digital*. Brinkmann (2008) mengatakan, *rotoscoping* merupakan proses untuk menciptakan *matte* dari sebuah objek tertentu yang ada pada *frame* dengan membuat garis (*roto spline*) yang mengikuti alur objek yang bersangkutan (*tracing* atau *masking*). Apabila proses *roto* pada sebuah *frame* selesai, objek yang telah di-*roto* akan menciptakan *alpha channel*. Pada gambar bergerak atau *video* (objek ikut bergerak), untuk mempertahankan *matte* yang telah di-*roto*, *tracing* harus dilakukan *frame per frame* (hlm. 192).



Gambar 2.7. *Roto Spline*

(Brinkmann, 2008)

2.4. *Mise en Scene*

Sikov (2010) menyampaikan bahwa *mise en scene* berarti *put to the scene*, yaitu segala unsur dan elemen-elemen yang masuk ke dalam sebuah komposisi *frame* bukanlah ketidaksengajaan. Dengan kata lain, segala elemen yang ada di dalam *frame* memiliki arti dan tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan kepada penonton, terutama dalam membangun *mood* pada cerita (hlm. 5).

Dalam hubungannya dengan *mise en scene*, *digital compositing* sangat berpengaruh dan efektif guna mengontrol serta memanipulasi elemen-elemen dalam *frame* termasuk yang ingin ditambahkan atau dibuang, sehingga membantu menciptakan *mise en scene* secara efektif.

Melalui teori-teori di atas, penulis menyimpulkan bahwa unsur teknis dalam sebuah *film* terkadang membutuhkan perhatian lebih untuk merealisasikan visi dan imajinasi terhadap konten *film* yang dibuat. Pada Tugas Akhir ini, penulis akan menerapkan teori-teori di atas pada *film* pendek *Simbiosis* dengan merealisasikan *mise en scene* melalui manipulasi *set* dengan teknik *digital compositing*.

U
M
N