

2. STUDI LITERATUR

2.1. EFEK VISUAL

Di dalam dunia film, sudah tidak lagi asing dengan yang namanya efek visual, karena teknik ini sudah digunakan dari awal perkembangan dunia film, dengan menggabungkan dua *strips film* bersamaan. Walaupun dunia film sudah memasuki era digital, penerapannya masih sama hingga sekarang yang tetap memakai *masking* dan mengubah warna pada *footage* (Holmes dan Going, 2024, hlm. 3). Disebutkan juga oleh Wright, efek visual di masa kini pun menjadi hal yang wajib untuk dilakukan pada setiap *audiovisual*, seperti film, iklan, dan juga termasuk pada acara di televisi (Wright, 2008, hlm. 1). Beliau pun menyadarkan bahwa sekalipun film yang sekedar drama ataupun komedi saja, tetap akan ada hal yang nantinya ditambah maupun dihilangkan. Beliau juga menegaskan bahwa efek visual adalah hasil dari menambahkan benda yang belum ada dan/atau menghilangkan sesuatu yang tidak diinginkan pada hasil sebuah syuting.

Fink menjelaskan bahwa terdapat tiga alasan utama mengapa perlu menggunakan efek visual pada sebuah film. Alasan pertama adalah tidak ada cara lain dalam melakukannya secara praktis dari skrip yang diberikan. Beliau mencontohkan adegan seekor harimau dalam film *Life of Pi* (2012) pada gambar 2.1, dapat memanjat ke perahu sesuai dengan keinginan sutradara (dalam Okun, J., A dan Zwerman S., 2021, hlm. 3).



Gambar 2.1 *Life of Pi* (2012)

(Sumber: Disney Hotstar)

Alasan kedua adalah ketika secara praktis sebetulnya bisa dilakukan. Namun, dapat membahayakan keselamatan sekitar. Beliau menjelaskan dengan

mengambil contoh dari film *Fire Brigade* (1926) yang terdapat adegan seorang anak kecil tertinggal sendiri di bangunan yang sedang terbakar. Disebutkan bahwa anak kecil tersebut dikelilingi oleh api yang menyala dan diselamatkan oleh pemadam kebakaran. Adegan tersebut dapat terwujud tanpa adanya resiko menyakiti seseorang melalui teknik *compositing*, dengan mengambil gambar anak kecil terpisah dengan pengambilan gambar yang terdapat apinya (hlm. 3).



Gambar 2.2 Penggunaan efek visual pada film *The Amazing Spider-Man* (2012)
(Sumber: Netflix)



Gambar 2.3 Membuat dunia baru pada Film *Oz: The Great and Powerful* (2013)
(Sumber: Disney Hotstar)

Alasan terakhir adalah dengan memikirkan penggunaan *budget* yang berlebih apabila dilakukan secara praktis dibanding dengan menggunakan efek visual. Terdapat beberapa contoh yang disebutkan Fink, yaitu adegan Spider-Man yang sedang menunjukkan kekutannya di atas Manhattan pada film *The Amazing*

Spider-Man (2012) terlihat di gambar 2.2 dan adegan James Franco yang berada di negeri Oz pada film *Oz: The Great and Powerful* (2013) pada gambar 2.3 (hlm. 4).

Selain tiga alasan yang telah disebutkan oleh Fink, terdapat dua kategori pada pemanfaatan efek visual oleh Holmes yaitu *supporting VFX* dan *creative VFX* (Holmes dan Going, 2024, hlm., 4). Menurutya, *supporting VFX* adalah penggunaan efek yang dibuat oleh tim efek visual berhasil membuat penonton tidak sadar bahwa yang mereka lihat telah diubah oleh tim efek visual. Beberapa contoh yang disebutkan oleh mereka seperti menghilangkan kabel, mengganti langit, atau menghapus logo. Sedangkan kategori *creative VFX*, biasanya dilakukan pada adegan yang tidak ada pada realita, seperti pahlawan super melakukan aksinya dan film tentang luar angkasa, yang tentu saja belum bisa dilakukan pada masa kini. Selain kategori dalam penggunaannya, beliau juga menyebutkan bahwa terdapat dua kategori utama dalam proses pelaksanaan *efek visual*, yaitu 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).

2.1.1. Dua Dimensi

Holmes memberikan pandangannya bahwa dalam kategori dua dimensi ini lebih berpusat pada *compositing*. Proses ini menyatukan macam-macam material yang berbeda, seperti elemen *CG (computer generated)*, *footage* dari yang sudah direkam, dan bahkan ilustrasi sekalipun menjadi satu hasil yang utuh. Setiap efek visual seperti menambahkan elemen 3D animasi, *matte painting*, ataupun *digital graphic*, akan masuk pada proses *compositing* ini untuk menggabungkan hasil akhirnya. Disampaikan juga bahwa pada konsepnya, melakukan *compositing* sudah dilakukan sejak kamera masih menggunakan *roll film*. Intinya adalah dengan menggabungkan gambar yang sama, lalu dihilangkan beberapa bagian dan kemudian diganti dengan gambar yang lain (Holmes dan Going, 2024, hlm. 5-6).

Dinur menuturkan dalam menghilangkan beberapa objek bagian, terdapat beberapa cara untuk melakukannya, seperti *rotoscope*, *masking*, dan juga *chroma key*. Pendapat yang sama juga disebutkan oleh Byrne, yang menyebutkan ketiga hal tersebut, dan khususnya pada *masking* merupakan cara untuk memotong area di dalam sebuah *footage*. Namun, Dinur kembali mengingatkan bahwa saat ingin

menghilangkan benda atau sesuatu di dalam *frame*, perlu adanya tambalan khusus yang dinamakan *clean background* atau biasa dikenal dengan *clean plate* (Dinur, 2017, hlm. 104).

a. Clean Plates

Squires sempat memaparkan bahwa *clean plate* tidak lain dengan halnya *footage* yang serupa dengan *footage* utama, namun di dalamnya tidak ada aktor atau benda lain seperti *props*, kabel, dan *rig* (Okun dan Zwerman, 2021, hlm. 260). Terdapat catatan juga yang diberikan oleh beliau, bahwa semakin mirip *clean plate* dengan *shot* utama yang telah diambil, maka akan semakin bermanfaat nantinya. Kemiripan yang disebut berupa aspek, posisi, *exposure*, fokus objek, warna, cahaya, dan objek selain yang dihilangkan pada *clean plate*. Selain kemiripan elemen di dalamnya, *clean plate*, durasi *shot* pada *clean plate* juga harus sama panjangnya atau juga bisa lebih. Holmes juga sependapat dengan pernyataan tersebut, dengan menambahkan bahwa ketika tidak ada waktu untuk membuat *clean plate*, maka tim efek visual akan membuat ulang secara digital yang serupa dengan *shot* utama pada saat melakukan *compositing* (Holmes dan Going, 2024, hlm. 10).

Kembali kepada Squires, ia menyebutkan beberapa contoh penggunaan yang dapat dilakukan dengan adanya *clean plate*, yaitu:

- 1) Karakter dibuat seolah menjadi hantu yang tembus pandang atau bagian tubuhnya menghilang, seperti hilangnya kaki pada karakter.
- 2) Suatu benda atau aktor yang dibuat berpindah tempat atau menghilang/muncul di dalam *shot*.
- 3) Penggunaan kabel yang dibuat untuk pengaman para aktor atau pengganti aktor.
- 4) Alat yang terlihat pada di dalam frame seperti penggunaan referensi *stand-in* sebagai pengganti karakter *computer generated*.

2.1.2. Tiga dimensi

Seperti yang telah dijelaskan oleh Holmes, efek visual tiga dimensi tidak menjadi hasil akhir dari pengerjaan efek visual. Kategori tiga dimensi melibatkan pekerjaan yang dilakukan dalam ruang tiga dimensi, di mana objek yang dibuat dapat disimulasikan pada sumbu X, Y, dan Z (Holmes dan Going, 2024, hal. 21). Dinur

juga menambahkan bahwa dalam pembentukan elemen 3D, diperlukan replikasi sudut kamera dan lingkungan agar elemen tersebut tampak menyatu secara alami dengan hasil akhir (Dinur, 2017, hal. 11). Holmes kembali mengungkapkan, kategori tiga dimensi mampu menciptakan berbagai hal, seperti simulasi *fluid*, *fire*, dan *smoke* yang *volume* dan karakteristiknya dapat berubah.

Pengerjaan proses tiga dimensi, biasanya dilakukan dengan *software* yang terpisah dari dua dimensi, yang memang dibuat khusus untuk pembuatan objek, karakter, atau lingkungan yang 3d serta pembuatan simulasi yang dibentuk untuk lingkungan tiga dimensi (Holmes dan Going, 2024, hal. 26). Holmes juga menyebutkan, aplikasi blender menjadi salah satu *software* tiga dimensi yang telah dipakai oleh banyak orang (hal. 36).

2.2. REALISME DALAM EFEK VISUAL

Menurut Bazin, film akan menjadi terasa nyata apabila tidak ada penghalang antara pemahaman penonton dengan apa yang mereka lihat pada film. Sebagaimana yang dicatat oleh Rosen, Bazin memandang realisme dalam film terdapat dua elemen yang perlu diingat, yaitu realitas objektif yang direpresentasikan oleh gambar dan proses mendekati realitas objektif tersebut melalui proses subjektivitas manusia. Dalam kata lain, realisme menurut Bazin merupakan dunia yang ingin dibuat oleh pembuat film, yang menjadi esensi atas subyektif dari poin kedua sebelumnya (dalam Giralt, 2010, hal. 4). Perkins juga memiliki pendapat yang sama, dengan mengatakan bahwa masing-masing sutradara memiliki pemikirannya sendiri, sehingga realisme suatu film akan bergantung pada dunia dalam film itu sendiri (dalam Lamm, 2018, hlm 13).

Walau pada awalnya Bazin berpendapat realisme dalam film harus memiliki representasi dari dunia realita atau dunia nyata, melalui teknik *long take* dan *deep focus* (Joret, 2019, hal. 48). Bazin kemudian berpendapat adanya dua pendekatan bagaimana realisme dalam film bekerja. Di antaranya adalah sutradara yang memilih untuk mengutamakan penggunaan teknis dan imajinasi yang dibuat melalui pengolahan gambar melalui komputer, yang dikenal juga dengan efek visual. Pendapat yang sama juga dituturkan oleh Prince mengenai pemikirannya

tentang penggunaan efek visual dalam realisme. Beliau menegaskan, efek visual bukan suatu hal yang mengganggu keberlangsungan dalam sebuah film, tetapi efek visual justru dapat memberikan kreativitas yang jauh lebih besar kepada pembuat film (dalam Lefebvre dan Furstenau, 2022, hlm. 99).

Mengingat tentang penggunaan efek visual dalam realisme sebuah film, Prince menegaskan pentingnya sebuah batasan dalam penerapan efek visual. Batasan ini bertujuan untuk efek visual tidak mendominasi atau mengganggu narasi utama dalam film. Batasan tersebut tidak lebih dari bagaimana naratif dalam film tersebut berlangsung. Melengkapi pernyataan tersebut, Prince mengutip Ndalians mengenai efek yang digunakan pada film tidak mengalihkan penonton dari alur cerita yang telah dibuat (Prince, 2012, hlm. 189).

Furstenau juga memberikan sebuah gagasan, menggunakan efek visual dalam film, sering kali dianggap sebagai teknik yang menciptakan dunia yang tampak sangat realistis, walaupun sebenarnya itu digunakan untuk mendukung naratif. Namun, beliau juga mengatakan bahwa penggunaan efek visual dapat membentuk sebuah ilusi yang mengakibatkan realisme yang salah. Dengan demikian, penggunaan efek visual dalam film dapat juga menciptakan realisme palsu, di mana ilusi yang tampak nyata sebenarnya adalah dunia yang sepenuhnya dibangun oleh teknik visual untuk tujuan naratif (Lefebvre dan Furstenau, 2022, hlm. 16).

2.2.1. Realisme Palsu

Salah satu bentuk realisme palsu yang paling umum diketahui adalah mimpi. Freud telah menggagaskan mengenai mimpi, yang merupakan sebuah perwujudan akan keinginan alam bawah sadar seseorang. Mimpi yang beliau jelaskan juga merupakan representasi dari keinginan seseorang yang muncul sendiri tanpa sadar dan memainkan peran penting dalam memberikan bentuk pada keinginan tersebut, bahkan keinginan tersebut tidak diinginkan secara sadar oleh individu (Sugarman, 2023, hlm. 28). Bentuk-bentuk mimpi yang diterima oleh seorang individu juga bisa muncul dari pengalaman atau kejadian yang baru saja dialami, meskipun kaitannya

tidak selalu secara langsung. Namun, tidak semua mimpi selalu membuat seseorang dapat senang, justru dapat juga membuat seseorang merasakan rasa yang tidak enak.

Sugarman, melalui pemahaman yang dituturkan oleh Freud menyebutkan bahwa terdapat dua bentuk yang membentuk mimpi, yaitu konstruksi keinginan dan distorsi atas keinginan tersebut. Dijelaskan juga, isi mimpi dapat memperlihatkan keinginan yang tidak ingin dihadapi, yang menjadi penjelasan dari bentuk kedua. Mimpi yang dipahami akan tetap memenuhi keinginan tersebut, tetapi secara bersamaan akan memenuhi keinginan kedua, keinginan untuk menghalangi ekspresi keinginan pertama. Konsep ini menunjukkan bahwa mimpi, meskipun berasal dari keinginan bawah sadar, dapat terdistorsi untuk menciptakan realitas yang berbeda dari kenyataan seseorang. Hal yang serupa juga dijelaskan pada teori realisme palsu pada dunia film, di mana realisme palsu dibangun melalui teknik visual tertentu untuk menciptakan pengalaman yang tetap terasa nyata bagi penonton.

Namun, Furstenau mengatakan bahwa dalam membentuk realisme palsu, perlu adanya pembedaan yang sangat jelas akan realismenya, sehingga penonton memahami bagaimana penggunaan efek visual berfungsi pada efek film (Lefebvre dan Furstenau, 2022, hlm. 132). Menanggapi hal ini, Sharot mengatakan bahwa terdapat teknik penyuntingan gambar yang dapat membuat dunia mimpi dalam film. Di antaranya, beliau menyebutkan bahwa teknik *dissolve* dapat digunakan seolah menjadi jembatan antara mimpi dan dunia nyata. Secara tertulis, beliau juga menegaskan penggunaan efek visual dapat dijadikan sebagai pertanda terjadinya penyimpangan dalam dunia tersebut (Sharot, 2015, hlm. 69).

2.3. STATUS SOSIAL

Menurut pandangan Baharuddin, status sosial merupakan posisi seseorang yang dilihat secara objektif berdasarkan struktur sosial serta melalui penilaian orang lain terhadapnya. Seseorang dapat dianggap lebih tinggi ketika orang lain melihatnya sebagai lebih bernilai (Baharuddin, 2021, hlm. 80). Beliau menyampaikan terdapat beberapa faktor untuk menggolongkan ke dalam lapisan masyarakat, salah satu di

antaranya adalah faktor ekonomi. Menurutnya, faktor ini adalah yang paling utama untuk menentukan status tersebut (hlm. 82).

Baharuddin juga mengutip Centers, yang mengatakan bahwa terdapat unsur subjektif, di mana kesadaran manusia yang menentukan juga lapisan golongan masyarakatnya. Ditambahkan juga bahwa terdapat indikator yang menjadi penilaian subyektif seseorang. Hal tersebut berupa bentuk dan kondisi rumah, lokasi tempat tinggal, pekerjaan dan profesi, dan sumber pendapatan (Baharuddin, 2021, hlm. 89). Mengutip Horton dan Hunt, status sosial seseorang dapat berubah atau berpindah dan tahap ini dinamakan mobilitas sosial (hlm. 68).

Lebih lanjut, konsep konsumsi yang diperkenalkan oleh Baudrillard juga menambah pemahaman mengenai status sosial. Beliau mengungkapkan bahwa konsumsi memiliki logika sosial yang menyerupai logika pemuja jimat, di mana objek material tidak dilihat hanya karena fungsinya, tetapi juga sebagai simbol dalam menandai status sosial. Beliau menggaris bawahi konsep konsumsi yang tidak hanya sebagai pemenuhan kebutuhan, melainkan menjadi sarana untuk menunjukkan posisi seseorang dalam struktur sosial (Djalal, Adam, dan Kamaruddin, 2022, hlm. 259).

Dalam pemaparannya, Baudrillard juga memperkenalkan konsep *kitsch*, di mana objek ini muncul sebagai akibat dari adanya mobilitas sosial. Di sisi lain, kepemilikan objek *kitsch* juga dapat digunakan sebagai cara bagi individu untuk menampilkan status sosialnya yang lebih tinggi. Walaupun disebutkan tidak ada nilai keindahannya, tetapi objek ini menjadi simbol dalam menandai status sosial dan mencerminkan aspirasi individu untuk melampaui kelas sosial mereka saat ini.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Dalam kesempatan kali ini, penulis bersama dengan kelompok membuat sebuah film pendek fiksi yang berjudul *Surya Dapet Emas (Kali)*. Film pendek ini dibuat atas nama Montana ClubHouse yang diproduksi oleh Yoko Chondro, ditulis oleh Aristyo Abner Hartono P., Steven Austin Gemilang sebagai sutradara, Galen Adley