



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 V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Narasi dalam skenario yang mungkin divisualkan secara literal dalam film live-action, dapat direpresentasikan dengan animasi. Dengan menggunakan animasi, isi pikiran tokoh yang mengalami proses kreatif dapat disimbolisasikan dengan cara yang abstrak dan imajinatif. Sehingga tidak perlu untuk secara literal memvisualkan kerja otak pada saat berpikir kreatif, misalnya. Karena dengan film, seorang pembuat film bebas menggunakan cara apapun untuk memvisualkan pesan atau informasi dari cerita, terlepas dari berhasil atau tidak. Akan tetapi tetap menggunakan teori-teori film baku sehingga pesannya tetap dengan mudah direpresentasikan dengan baik.

Dalam film pendek tidak berdialog, penting untuk memasukkan *shot-shot* emblematis untuk dijadikan sebagai tahap proses kreatif seniman. *Shot* emblematis menjadi alat untuk memberi tahu penonton makna dan pesan tersembunyi lebih dari sekedar pesan literal yang sedang terjadi dalam *shot* tersebut.

1. Visualisasi Tahap Persiapan dalam *Shot*

Karena tahap persiapan identik dengan suasana tidak tenang, dan dapat menjadi suasana mencekam ketika tenggang waktu yang singkat dan hasil akhir masih jauh dari jangkauan. Keadaan seperti ini dalam *shot* film direpresentasikan dengan aturan komposisi yang melambangkan “ketidakseimbangan, ketidakteraturan”,

hal-hal yang cenderung negatif. Salah satu cara memvisualkan tahap preparation dalam *shot* adalah dengan *shot* establish. *Shot* establish hasil dari kegiatan persiapan, misalnya seperti dalam film ini, buku-buku seni atau kanvas-kanvas tercoret bertebaran di lantai. *Staging* dari objek buku atau kanvas dibuat tidak teratur di dalam *shot*. *Shot* establish dapat menghemat waktu animasi, tanpa harus dijelaskan secara detail bagaimana buku atau kanvas dapat tersebar di lantai. Penonton diharapkan dapat menganalisis sendiri apa yang terjadi sehingga objek-objek tersebut dibiarkan di lantai. Konteksnya adalah si tokoh dalam film frustrasi tidak dapat mendapat solusi untuk pemecahan masalah dalam waktu singkat, tidak terpikir lagi olehnya untuk merapikan barang-barang berserakan.

Selain itu komposisi *split screen* dapat digunakan untuk menjadi bagian dari tahap persiapan untuk memberi kontras terhadap apa yang sedang dialami si tokoh dengan apa yang terjadi di luar lingkup tokoh. Konteksnya adalah tahap persiapan yang sedang dilalui si tokoh mencegah tokoh untuk melakukan kesenangan. Tokoh terpaksa patuh akan kewajibannya untuk mencapai tujuan lebih besar, yaitu apresiasi dari hasil pemecahan masalahnya. Eksplorasi lainnya untuk memvisualkan tahap persiapan adalah menciptakan keadaan terisolasi untuk si tokoh. Si tokoh karena tertahan akan kewajibannya, ia terisolasi dari dunia luar. Tokoh otomatis terisolasi dari kesenangannya, yang sebenarnya mudah ia dapatkan, akan tetapi terpaksa untuk fokus karena ada prioritas yang ia jalankan. Ide seperti ini dapat menggunakan metode komposisi *shot frame* dalam *frame*. Tokoh ditempatkan dalam satu area kecil di dunia *frame* yang luas.

2. Visualisasi Tahap Inkubasi dalam *Shot*

Ide utama dari tahap inkubasi adalah meninggalkan sejenak kewajiban untuk memecahkan masalah dan melakukan kesenangan untuk menyegarkan pikiran. Visualisasi dari tahap ini dicoba dengan menggunakan pintu sebagai objek lambang dari meninggalkan atau masuk kepada sesuatu. *Staging* objek untuk meninggalkan dibuat tidak searah dengan *staging* objek prioritas atau kewajiban. Dalam film ini adalah easel dan kanvas.

3. Visualisasi Tahap Illuminasi dalam *Shot*

Dalam tahap iluminasi, permasalahan mendapat titik terang karena pada akhirnya mendapat solusi dengan munculnya ide. Biasa diliputi dengan perasaan senang karena setidaknya penyelesaian masalah ada di depan mata. Akan tetapi masalah belum selesai apabila ide tidak dicoba untuk diimplementasikan, dan ada kemungkinan tidak berhasil. Berangkat dari pemikiran tersebut, keadaan tahap iluminasi diawali dengan perasaan senang dan ada keberanian untuk ‘terjun’ mengambil risiko untuk diimplementasikan. Komposisi *shot* tahap iluminasi menggunakan komposisi centre, dengan kamera menyorot bagian samping dari tokoh, masuk ke dalam elemen fantasi yaitu limbo. Komposisi center dan objek prioritas (kanvas) diletakkan di tengah, dan tokoh terjun ke dalamnya memberi kontras antara dunia nyata dan dunia imajinatif (limbo). Limbo hitam disini adalah upaya untuk menggambarkan inspirasi kosong, yang akan terisi dengan hadirnya ide.

4. Visualisasi Tahap Verifikasi dalam *Shot*

Tahap verifikasi, menjadi lanjutan langsung dari tahap iluminasi. Tahap verifikasi dipenuhi suasana tegang namun penuh harapan, karena mencoba mengambil risiko untuk mengimplementasikan ide di dekat *deadline*. Komposisi *shot* untuk memvisualkan tahap ini adalah mirip dengan tahap iluminasi, *side profile*, akan tetapi konteksnya adalah tokoh akhirnya menyelesaikan kewajibannya. Sehingga dari limbo (ide dalam pikirannya), si tokoh harus ‘keluar’ atau mengeluarkan diri setelah merepresentasikan dirinya untuk menyelesaikan tugasnya, yaitu lukisan. Untuk menjadi jembatan antara dunia limbo dan dunia realita si tokoh, digunakan transisi match cut di dalamnya, agar penonton mengetahui hubungan antara dua *shot* yang saling berbeda ini. Pergerakan kamera tracking, digunakan sebagai lanjutan dari tokoh jatuh dalam limbo sebelum akhirnya menabrak kanvas.

5.2. Saran

1. Banyak menonton film untuk mempertajam *sense* dalam penggunaan *shot* yang digunakan untuk mengantarkan informasi. Perihal memvisualkan proses kreatif seniman, sudah ada banyak contoh film yang menggambarkan proses kreatif. Memperbanyak menonton film berguna agar siapapun yang ingin membuat film mengenai proses kreatif, dapat berpikir dan mendesain untuk memvisualkan dengan cara baru, belum pernah digunakan sebelumnya. Sehingga ada unsur inovatif dari film baru yang akan diciptakan.

2. Banyak membaca buku-buku teori film, sehingga dapat mengetahui ilmu-ilmu baku tentang film dan dapat diimprovisasikan menjadi sesuatu yang baru. Walaupun pembuat film pada dasarnya adalah seniman, tetap ada batasan-batasan berlaku yang perlu dipatuhi sehingga ada konsistensi di dalamnya. Ilmu mengenai pengaturan komposisi visual secara umum dapat berguna dan diaplikasikan dalam mendesain *shot*. Selain agar pesan bisa dapat dengan jelas diketahui penonton, visualnya juga indah untuk dipandang dan dinikmati saat ditonton.
3. Dalam penelitian demi mewujudkan visual bercerita mengenai proses kreatif seniman, sebaiknya mewawancarai beberapa seniman yang telah melalui proses kreatif tertentu untuk mendapatkan gambaran lebih jelas. Hasil wawancara dan observasi seniman dapat menjadi referensi penting dalam perancangan visual proses kreatif seniman.
4. Hendaknya menguasai berbagai teori proses kreatif, tidak hanya dari satu sumber saja yang digunakan sebagai pembahasan. Karena teori proses kreatif lainnya sudah banyak dan bervariasi, sehingga penting untuk dijadikan perbandingan. Bahkan, dengan banyaknya pengetahuan mengenai proses kreatif lainnya, pembuat film dapat menggabungkan teori-teori tersebut menjadi hal baru.
5. Apabila membahas mengenai proses kreatif pembuatan karya atas hasil dari pelampiasan emosi, sebaiknya mempelajari teori fiksasi yang menjadi bagian dari teori psiko-analisis.