



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

TELAAH LITERATUR

Pada bagian ini penulis menyertakan sejumlah teori yang dijadikan dasar dalam menganalisis *split screen*. Secara garis besar teori-teori ini dikelompokkan dalam dua jenis: pertama, menyangkut segi teknis pembuatan dan kedua, menyangkut segi *storytelling*.

A. Segi Teknis Pembuatan *Split screen*

Berikut penjelasan sederhana bagaimana cara membuat *split screen* (Sawicki, 2005, 26)



Gambar 2.1 Diambil dari *Figure 2.2 Filming The Fantastic* hal.26

Teknik ini memperlihatkan bagaimana cara membangun suatu komposisi *soft split screen* dalam film. Inti dari teknik ini adalah pemberian ruang (*space*) yang akan di-*split* (dipotong) untuk kemudian digabungkan dengan *direct footage* yang lain. Contoh diatas menggunakan *matte* (area berwarna hitam) yang menutupi sebagian area pada pita seluloid.

Pada pengambilan gambar pertama, sang aktris berdiri di sisi kiri area pengambilan sementara *matte* ditempatkan di sisi kanan. Selanjutnya, rol film diputar ulang dari awal untuk pengambilan kedua. Kali ini sang aktris berpindah ke sisi yang berlawanan, sementara posisi *matte* juga berpindah menutupi area yang telah disesuaikan. Garis tengah yang menjadi pembatas antar area pengambilan diburamkan (*blurred*) sehingga kedua shot terlihat menyatu (*blending*) dengan baik dan alamiah (Sawicki, 2007, 26).

Teknik yang menggunakan *matte* ini memungkinkan pembuatan *split screen* tanpa proses editing. *Split screen* bisa langsung dibuat pada tahap produksi. Meski begitu, cara seperti ini memiliki risiko yang sangat besar karena menuntut keahlian individu yang tinggi, penempatan *matte* yang tepat serta kemampuan akting yang baik dari sang aktris. Sawicki menyebut cara ini *foolproof* karena kesalahan sekecil apapun akan merusak negatif dari film itu sendiri.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

B. Segi *Storytelling*

1. Prinsip editing Pudovskin

Dalam konteks editing secara umum, penulis mendasarkan penjelasannya pada lima prinsip yang dikemukakan oleh Vsevolod Pudovskin pada era 1920-an. Kelima prinsip ini terus digunakan sampai sekarang dan telah menjadi dasar dalam editing film (Van Sijll, 2005, 46). Penulis mengambil dua dari lima prinsip tersebut untuk dikaji. Prinsip-prinsip yang diambil adalah

a. Kontras

Kontras bertujuan untuk memberikan penekanan atas dua situasi yang memiliki perbedaan secara drastis. Dengan memperjelas perbedaan antara dua situasi tersebut, misalnya antara dua *sequence* yang saling berurutan, penonton didorong untuk membandingkan kedua aksi tersebut secara bersamaan.

b. Simbolisme

Dalam pengertian editing, simbolisme dapat digunakan untuk menyampaikan konsep abstrak atau ide-ide kedalam kesadaran penonton tanpa menggunakan kata-kata. Lewat sesuatu yang abstrak tersebut, makna sebenarnya dapat diinterpretasikan sendiri oleh penonton (pengungkapan makna tersirat). Simbolisme dapat digunakan untuk membantu visualisasi cerita secara tidak langsung.

2. Makna dan fungsi *split screen* dalam film

Bagian ini akan membahas makna, tujuan, serta fungsi *split screen* sebagai bentuk *storytelling* dalam film.

Gaya bercerita dengan pembagian layar pertama kali muncul pada salah satu adegan dalam *Suspense* (1913). Film tersebut menggambarkan percakapan telepon antara tiga orang karakter pada satu layar yang terbagi menjadi tiga, dengan susunan menyerupai piramida. Sejak saat itu, bentuk seperti ini sering dijumpai dalam film-film untuk memvisualisasikan adegan percakapan telepon. Inilah yang menjadi pionir kemunculan *split screen* dalam film sekaligus sebagai teknik baru *storytelling*.



Gambar 2.2 Cuplikan gambar dari film *Suspense* (1913)

Lewat *split screen*, para tokoh yang berada di tempat-tempat yang berbeda dapat saling dipertemukan. Contohnya pada film *Pillow Talk* (1961). Film ini menggunakan *split screen* sebagai salah satu teknik *storytelling* dengan cukup intens. Pada film ini, dua *scene* yang mengandung *split screen* memiliki makna yang kuat, baik dari segi visual maupun penggambaran cerita.



Gambar 2.3 Cuplikan gambar dari film *Pillow Talk*(1961)

Secara umum, *split screen* memiliki sifat menyatukan, sekaligus juga memisahkan. Oleh karena itu, teknik ini seringkali digunakan sebagai sebuah pembagian yang memungkinkan simultanitas (Dias, 2008, 10). *Split screen* mempersatukan, menggambarkan dan mempertegas hubungan antarkarakter, tetapi tidak serta-merta menggabungkan dimensi ruang dimana keduanya berada. Dengan demikian dapat dilihat bahwa penggunaan *split screen* dapat mempertipis batas-batas spasial. Dalam perkembangannya, *split screen* bahkan digunakan untuk mempertipis dimensi waktu. Van Sijll berpendapat, elastisitas waktu dan tempat yang dimungkinkan oleh *split screen* ini dapat digunakan untuk meningkatkan ketegangan (*suspense*) dari sebuah adegan. Dalam pembahasannya, dia mengambil adegan dalam film "*Kill Bill vol.1*" sebagai contoh (Van Sijll, 2005, 58)

Elastisitas terhadap waktu dan tempat ini terjadi karena pada dasarnya *split screen* merupakan suatu bentuk narasi yang terbagi (dua), sama seperti tampilan visualnya yang juga turut terbagi. Logikanya, membagi (*to split*) mengandung

pengertian memisahkan apa yang sebelumnya satu, utuh, dan sama (Dias, 2008, 16)



Gambar 2.4 Cuplikan gambar dari film *Kill Bill vol.1* (2003)

3. *Split screen* dan teori “*The Cinema of Attractions*” Tom Gunning

Selain sebagai bentuk *storytelling*, penggunaan *split screen* dalam sejumlah media visual terutama film kini mengalami variasi dimana fungsinya bukan lagi sebagai *storytelling* semata. Misalnya sutradara film Brian de Palma, ia dikenal sering menggunakan *split screen* pada karya-karyanya.

Fenomena ini dilihat sebagai suatu bentuk pengembangan fungsi baru: *split screen* sebagai *hallmark*, tanda yang dipakai oleh para pembuat film untuk memberikan sentuhan visual khas pada karya-karya mereka.

Analisis Bizzocchi mengaitkan permasalahan ini dengan teori Tom Gunning “*The Cinema of Attractions*”. Teori ini menekankan sisi menarik dari film-film perdana. Teori ini mencoba menganalisis apa yang membuat film-film tersebut mampu menjadi magnet yang sangat kuat bagi penonton pada era itu.

Teori “*The Cinema of Attractions*” menduga kuat keterpikatan penonton terhadap film-film perdana disebabkan karena mereka terhubung langsung dengan kejadian yang ditampilkan dalam setiap adegan. Kejadian-kejadian ini dimunculkan dengan serta-merta dan langsung menarik minat penonton. Penonton tidak sempat menyelami cerita lebih dalam karena sudah langsung terhubung melalui visualnya saja (Gunning, 1990, 121).

Film-film perdana yang ditayangkan untuk umum seperti *Workers Leaving the Factory* (1895) atau *Arrival of a Train* (1896) sebetulnya mempertontonkan suatu kegiatan yang sangat biasa. Bisa dibilang, film-film ini hampir menyerupai dokumenter. Adapun alasan mengapa penonton tetap tertarik untuk melihat film-film tersebut, semata-mata karena mereka belum pernah menonton sesuatu yang disebut film sebelumnya. Pada saat itu, film adalah sesuatu yang baru. Ketertarikan penonton untuk menonton pada saat itu muncul karena mereka dapat merasakan langsung kejadian sehari-hari tersebut, yang diproyeksikan ke layar (film). Segi narasi sama sekali belum diperhitungkan.

Era Hollywood yang memunculkan film-film dengan plot serta narasi yang menarik, menggusur film-film “*Cinema of Attractions*” itu. Cerita menjadi aspek vital dalam film yang sangat diperhitungkan sampai saat ini. Cerita menjadi salah satu elemen penting yang berperan untuk menarik minat penonton. Beragam inovasi dilakukan, tidak hanya untuk memperkuat cerita, tetapi juga mempercantik sisi visual dari film. Penekanan terhadap cerita ini mengajarkan penonton untuk menyelami lebih jauh apa yang mereka tonton, menggoda mereka untuk melihat apa yang dicoba untuk disampaikan melalui tampilan itu, bukan

hanya tertarik pada adegan-adegan film yang bisa mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bizzocchi, di sini *split screen* memiliki posisi kuat karena dapat memediasi cerita atau plot dengan baik sekaligus memiliki tampilan visual yang unik dan menarik. Inilah yang menyebabkan *split screen* kemudian banyak digunakan sebagai gaya (*style*) dari para pembuat film. Dualisme fungsi dan sifat *split screen* ini juga menyebabkannya banyak merambah media lain seperti televisi dan iklan (Bizzocchi, 2009, 5-6).

4. Karakteristik animasi 2D

Animasi 2D yang didayagunakan sebagai salah satu media dalam *split screen* di film ini memiliki beberapa perbedaan mendasar dengan jenis animasi lainnya (animasi 3D, *stop motion*, dan lain-lain). Dalam hal ini, penulis menempatkan animasi 3D sebagai pembanding. Karakteristik utama menjadi alasan penulis untuk mengembangkan animasi 2D tersebut melalui *split screen*.

Dalam animasi 2D, segala sesuatunya harus digambar, entah itu secara manual ataupun digital. Karakter dan gambar lain yang diciptakan tidak harus terlihat realis, tetapi tentunya harus bergerak dan berperilaku secara realis layaknya seorang aktor sungguhan sekalipun dalam animasi 2D yang paling sederhana sekalipun (White, 2006, 35)

Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa animasi 2D tidak memiliki keharusan untuk meniru kesamaan penampakan visual pada objek nyata, tetapi

harus bergerak berdasarkan logika pergerakan objek realis. Hal inilah yang mendasari White untuk menggolongkan animasi 2D kedalam genre film kartun.

Animasi 3D, dengan segala kelebihan aspek realismenya, muncul dan dikembangkan dengan tujuan untuk mencapai kesamaan penampakan dengan objek nyata. Perkembangan teknologi kian menggerus batas antara animasi 3D dan dunia nyata. Semakin lama animasi 3D menjadi semakin serupa dengan objek riil. Faktor kemiripan inilah yang menjadi kelebihan sekaligus daya tarik dari animasi 3D. White menyebutnya sebagai faktor “wow”. Jika animasi 2D bisa disebut sebagai kartun, animasi 3D memiliki sejumlah tipe stereotip, diantaranya *humanoid* – menyerupai manusia (White, 2006, 33).



Gambar 2.5 Salah satu karakter 3D dalam film *Final Fantasy* yang sangat realis
<http://fnacpantherimage.toutlecine.com/photos/f/i/n/final-fantasy-vii-advent-children-2004-01-g.jpg>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6 Salah satu karakter 2D dalam film *Disney: The Princess and the Frog* (2009)
ramascreen.com/wp-content/uploads/2009/12/Princess-And-The-Frog1.jpg

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA