



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.

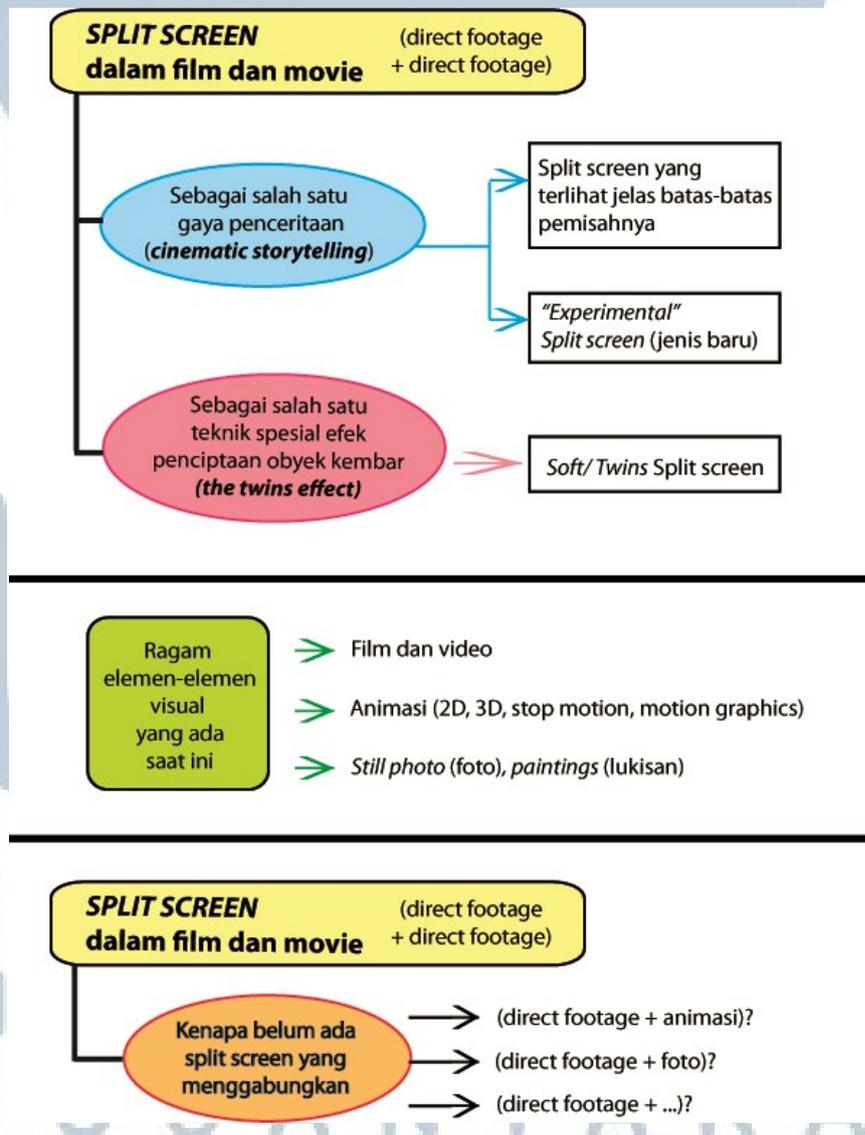
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di bawah ini terdapat bagan yang menjelaskan alur berpikir yang dijalani penulis pada proses awal penulisan makalah ini.

Bagan 1.1 *Mind mapping*



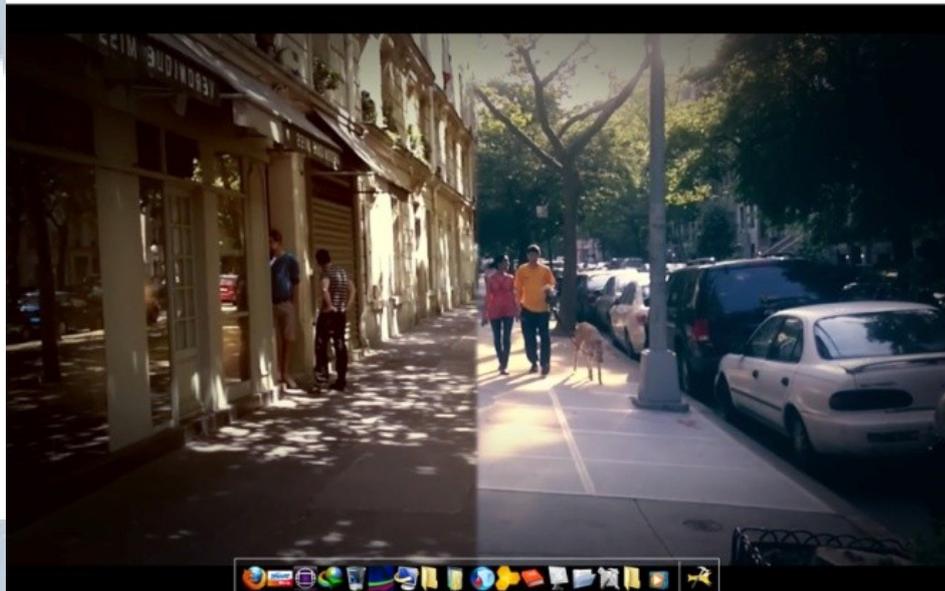
Dalam dunia film, istilah *split screen* mengacu pada pembagian layar, umumnya menjadi dua atau lebih. *Split screen* secara umum dikenal memiliki dua fungsi utama yaitu sebagai salah satu gaya bercerita atau *cinematic storytelling* (Van Sijll, 2005, 58) dan sebagai salah satu teknik spesial efek penciptaan objek kembar, dikenal dengan sebutan *the twins effect* (Sawicki, 2005, 26).

Berdasarkan analisis terhadap contoh-contoh yang ada serta tinjauan terhadap sejumlah literatur yang disebutkan diatas, penulis mengategorikan bentuk-bentuk *split screen* berdasarkan dua fungsi tersebut. Pertama, sebagai bentuk *storytelling*, terdapat jenis *split screen* yang terlihat jelas pembagiannya. Penulis menggunakan istilah *bold split screen* untuk menyebut jenis ini. *Bold split screen* memiliki garis pembatas yang jelas antar *footage*, ada yang berupa garis atau ruang, sehingga tidak terlihat saling menyambung. Contoh *bold split screen* ditampilkan pada cuplikan gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Cuplikan gambar dari film *Requiem of a Dream* (2000)

Selain *bold split screen*, belakangan ini dikenal beberapa jenis baru. Jenis-jenis ini dijumpai penulis dalam sejumlah film independen, iklan, dan video. Penulis menggolongkan jenis-jenis ini sebagai *split screen eksperimental*. Adapun istilah eksperimental digunakan penulis karena ragam bentuk *split screen* ini cukup variatif dan kreatif. Salah satu contohnya ditampilkan dalam cuplikan gambar berikut ini.



Gambar 1.2 Cuplikan gambar dari film pendek *Splitscreen: A Love Story* (2011)

Kedua, penggunaan *split screen* sebagai teknik spesial efek. Jenis ini disebut *soft split screen* (Sawicki, 2005, 26). Penerapan *split screen* ini seringkali sulit teridentifikasi secara visual karena batas pembagian antara kedua *direct footage* yang dipakai tidak terlihat sama sekali sehingga keduanya terlihat menyatu dengan sempurna. *Soft split screen* dapat digunakan untuk membuat objek kembar dengan hanya memanfaatkan satu model.



Gambar 1.3 Aktor Freddie Highmore “dibuatkan” kembarannya dalam film *The Spiderwick Chronicles* (2007)

Penggabungan dua atau lebih *direct footage* dalam satu layar merupakan esensi utama dari *split screen*, baik sebagai teknik maupun bentuk *storytelling*. Padahal, *direct footage* yang berupa hasil syuting menggunakan film atau rekaman video bukanlah satu-satunya tampilan visual yang ada saat laporan ini ditulis. Terdapat juga animasi 2D, animasi tiga dimensi (animasi 3D), *stop motion*, *motion graphics*, *still photo* (foto) dan lukisan. Bahkan tidak menutup kemungkinan munculnya tampilan visual lain dimasa mendatang.

B. Identifikasi Masalah

1. *Split screen* sebagai salah satu teknik yang mengombinasikan antar *direct footage* dirasa masih memiliki potensi untuk dieksplorasi lebih jauh.

Sejauh ini, *split screen* hanya menggabungkan dua *direct footage* padahal

peluang untuk menggabungkan media lain seperti animasi masih terbuka lebar.

2. Beragam bentuk *split screen* eksperimental yang belakangan baru muncul dirasa belum cukup digali dan dimaksimalkan fungsinya sebagai bentuk *storytelling*.

C. Rumusan Masalah

Split screen eksperimental, sebagai bentuk yang termuda ditinjau dari usia kemunculannya, berakar pada dua jenis *split screen* terdahulu, yaitu *soft split screen* dan *bold split screen*. Contoh *split screen* eksperimental yang ditampilkan pada Gambar 1.2 misalnya, mengadaptasi teknik pembuatan ala *soft split screen* dan berfungsi sebagai bentuk *storytelling* layaknya *bold split screen*.

Masalah-masalah yang telah teridentifikasi pada bagian B, berkaitan dengan segi teknis pembuatan *split screen* dan tak dapat dipisahkan dengan segi *storytelling split screen* dalam film. Maka, penulis merumuskan masalah-masalah dalam sejumlah pertanyaan:

1. Apakah mungkin elemen visual lain, seperti animasi 2D, digabungkan dengan *direct footage* melalui *split screen*?
2. Bagaimanakah metode penggabungannya?
3. Apa alasan pemilihan animasi 2D untuk diintegrasikan dengan *direct footage* dalam *split screen*?
4. Apa fungsi *split screen* yang menggabungkan *direct footage* dan animasi 2D ini?

D. Batasan Masalah

1. Proyek ini akan mengeksplorasi penggunaan *split screen* eksperimental dengan menggabungkan *direct footage* dan animasi 2D. Pembagian layar dilakukan secara vertikal simetris menjadi dua bagian kiri dan kanan.
2. Pendencygunaan *split screen* eksperimental ini dilakukan hanya pada film pendek berjudul *W: With & Without*, berdurasi minimal lima menit, bergenre drama.
3. Penjabaran terhadap eksplorasi fungsi *split screen* eksperimental sebagai bentuk *storytelling* dibatasi pada *scence* yang melibatkan *split screen* saja.

E. Tujuan

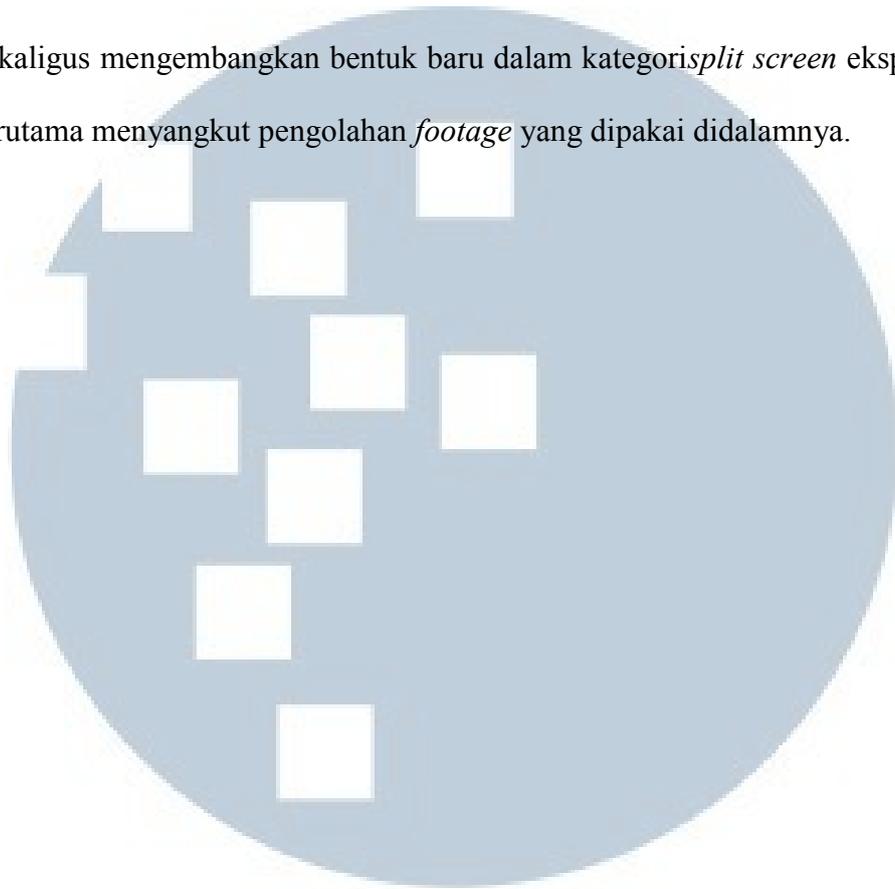
Tujuan proyek ini yaitu mengeksplorasi *split screen* eksperimental dengan menggabungkan antara *direct footage* dan animasi 2D sehingga tidak hanya menarik secara visual tetapi memiliki alasan dan fungsi penggunaan sebagai bentuk *storytelling* yang jelas.

F. Manfaat

Penulis meyakini bahwa setiap eksplorasi yang berhasil akan memberikan kontribusi positif dan inovatif. Eksplorasi yang berhasil ditentukan antara lain oleh tujuan yang jelas serta pengolahan yang kreatif tapi bertanggung jawab.

Diharapkan proyek ini dapat membuat terobosan dalam penggabungan elemen-elemen visual yang saat ini memiliki potensi besar untuk digali lebih jauh

sekaligus mengembangkan bentuk baru dalam kategori *split screen* eksperimental, terutama menyangkut pengolahan *footage* yang dipakai didalamnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA