



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

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada akhir proyek ini dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu:

1. Film *W: With & Without* merupakan karya yang mengeksplorasi penggunaan *split screen*, khususnya *split screen* eksperimental. *Split screen* yang digunakan dalam film ini berakar dari *split screen* eksperimental, tetapi menggabungkan antara *direct footage* dan animasi 2D. *Split screen* jenis ini dinamakan *split screen 2Directmation*.
2. Teknik pembuatan *split screen 2Directmation* serupa dengan pembuatan *split soft split screen* dan dilakukan secara digital pada pascaproduksi. Pada pembuatannya, hal yang perlu diperhatikan dalam penggabungan antara *direct footage* dan animasi 2D adalah *frame rate*, terutama jika ada objek yang terhubung secara langsung melalui kedua media. Meskipun kedua *footage* memiliki *frame rate* yang sama tetapi jumlah gambar per detiknya berbeda maka akan terjadi ketidaksinkronan. Hal ini penting karena jika sinkronisasi antara dua *footage* tersebut tidak sempurna, maka akan mengganggu efek kesinambungan yang merupakan daya tarik utama dari *split screen* itu sendiri.
3. *Split screen 2Directmation* dalam film ini digunakan untuk melukiskan kontras antara dua dunia; dunia imajinasi yang tidak riil dan dunia nyata. Kekurangrealisan animasi 2D yang didayagunakan melalui jenis *split screen*

ini merupakan potensi utama yang dimanfaatkan sebagai penekanan untuk eksistensi dunia imajinasi dalam benak salah satu tokoh dalam film.

4. Dengan demikian, *split screen 2Directmation* dapat digunakan sebagai salah satu bentuk *storytelling* yang ingin menekankan kontras antara kenyataan dan khayalan. Namun penggunaannya harus disesuaikan dengan tuntutan cerita. Penggunaan *split screen* yang tidak sesuai dengan kebutuhan naskah hanya akan memecah perhatian penonton dan menjatuhkan kualitas dari film yang menggunakannya tanpa tujuan jelas.

B. Saran

Penulis mengharapkan kelahiran *split screen 2Directmation* melalui proyek ini dapat membangkitkan inovasi serupa, terutama dalam pemanfaatan media-media visual. Media visual pada masa ketika laporan ini ditulis begitu kaya, dan menurut keyakinan penulis akan terus mengalami perkembangan dimasa mendatang. Perkembangan teknologi pun memungkinkan proses pembuatan film yang lebih kreatif dan unik. Kiranya perkembangan ini ditanggapi secara siaga; dalam arti siaga untuk menyiapkan ide-ide baru yang dapat mengakomodasi setiap perkembangan tersebut.

Penulis juga mengharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap implementasi *split screen* dan perkembangannya dalam dunia film. Sangat disayangkan jika *split screen*, diusianya yang sudah lebih dari seabad, kurang diperhatikan dan dianalisis. Akibatnya, *split screen* digunakan secara sembarangan, sebagai hiasan untuk menimbulkan decak kagum penonton saja.

Padahal jika dicermati dan didayagunakan secara maksimal, *split screen* dapat menjadi salah satu teknik yang baik sekali untuk membantu penuturan cerita.

Split screen 2Directmation hanyalah salah satu contoh kecil dari ide yang menanggapi panggilan perkembangan teknologi dan media tersebut. Elemen visual lain, seperti animasi 3D, *stop motion* dan *motion graphics*, masih menunggu untuk didayagunakan melalui *split screen*. Peluang ini masih sangat luas dan merupakan kesempatan emas yang sayang sekali jika disia-siakan.

Bentuk-bentuk lain diharapkan akan terus muncul, cara-cara luar biasa kiranya akan terus ditemukan dan inovasi baru seyogyanya akan terus lahir, entah itu dalam pendayagunaan *split screen* maupun gaya-gaya lain dalam dunia film.

