

FILM *LIVE ACTION* DENGAN SENTUHAN 3 DIMENSI

Rizki Abdullah Syaiid^{1*}, Eko Hadi Prayitno², Ririn Despriliani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta

¹rizkydul96@gmail.com, ²ririndespriliani1988@gmail.com, ³ekohadiprayitno@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah karya seni media rekam eksploratif yang dapat dinikmati dengan cara yang berbeda yaitu audio visual 3 dimensi. Diharapkan film dapat dinikmati bukan hanya sekedar hiburan namun sebagai media edukasi agar pesan didalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Film sendiri bercerita tentang seorang remaja yang duduk dibangku kelas 2 SMA sedang mencari *Passion* nya. Inspirasi dalam membuat cerita adalah pengalaman empirik serta koresponden yang diwawancarai yaitu anak SMA, dan beberapa ahli dibidang psikologi, seni dan film. Jannet Attwood mengatakan bahwa passion adalah sebuah semangat untuk memaksimalkan pekerjaan, karena ada minat serta investasi disana, sebuah pertanda jika seseorang memiliki passion pada bidang ilmu atau pekerjaan tertentu adalah dia mau menghabiskan waktunya untuk itu, dan terdapat pencapaian-pencapaian didalamnya. Karya seni dalam bentuk Film pendek 3 Dimensi berbasis *Virtual Reality Side by Side* Mengenai *Passion* Bidang Ilmu Untuk Anak Usia 15-17 Tahun merupakan video eksploratif yaitu penggabungan dari media rekam film bergendre drama fiksi dengan alur maju atau linier dan media 3 Dimensi *Virtual Reality Side by Side*, Video tergolong film pendek karena berdurasi kurang dari 60 menit. Media untuk menikmati karya dapat di akses melalui platform digital berbagi video, *youtube*. Video terbagi 2, yaitu dapat di tonton tanpa dan dengan menggunakan kacamata *Virtual Reality*.

Kata kunci: Passion, 3-Dimensi, Realitas Virtual, Berdampingan.

Live Action Movies With 3 Dimension Touch

Abstract

This study aims to create a work of explorative recording media art that can be enjoyed in a different way, namely 3-dimensional audio-visual. It is hoped that films can be enjoyed not only as entertainment but as an educational medium so that the message can be conveyed properly. The film itself tells the story of a teenager sitting in the 2nd grade of high school looking for his Passion. The inspiration in creating stories is an empirical experience as well as some correspondents who were interviewed, namely high school students, and several experts in the fields of psychology, art and film. Jannet Attwood said that passion is a passion for maximizing work, because there is interest and investment there, a sign that if someone has a passion for a particular field of knowledge or work is that he wants to spend his time on it, and there are achievements in it. Artwork in the form of a side-by-side virtual reality-based short 3-dimensional film regarding the passion for science for 15-17 year olds is an exploratory video, which is an amalgamation of fictional drama genre film recording media with advanced or linear plot and 3- dimensional media Virtual Reality Side by Side, the video is classified as a short film because it has a duration of less than 60 minutes. Media to enjoy works can be accessed through digital video sharing platforms, YouTube. Videos can be watched using Virtual Reality glasses or without glasses.

Keywords: Passion, 3-Dimension, Virtual Reality

PENDAHULUAN

Setiap individu dituntut untuk lebih cepat dalam menentukan pilihan pada bidang pelajaran, sekolah menengah atas dan sederajat pemilihan jurusan di sekolah menengah atas (MIA/IPA, Bahasa atau IS/IPS di SMA) sudah ditentukan saat awal masuk sekolah.

Berdasarkan data yang penulis dapatkan di lapangan, sebagian besar (remaja usia 15-17 tahun) belum memikirkan untuk melanjutkan pendidikan yang sesuai dengan minatnya, bahkan ada yang belum mengetahui minatnya sendiri. Secara sederhana setiap individu dapat menemukan minat yang harus di kembangkan dengan mengetahui *passion* nya sedari dini.

Menurut Vallerand dan Houlford *Passion* adalah dorongan kuat dalam melakukan pekerjaan yang berasal dari diri sendiri, faktor lingkungan maupun orang lain, saat melakukan pekerjaan dengan *Passion* atau gairah, pekerjaan pun akan terasa lebih menyenangkan. Menurut Vallerand dan Houlford, definisi *passion* sebagai kecenderungan kuat terhadap kegiatan yang disukai oleh individu, dimana mereka menemukan bahwa hal itu penting, mereka mau menginvestasikan waktu dan energi yang mereka miliki.

Passion (gairah) berbeda dengan sasaran atau target. *Passion* adalah bagaimana menjalani hidup dengan sepenuh hati. Sasaran (*goal*) adalah hal-hal yang di pilih dan di ciptakan dalam hidup. Contohnya seperti salah satu gairah nya “menjadi *multimiliuner*.” Sekalipun belum menjadi *multimiliuner*, gairah akan dituliskan sebagai “menjadi *multimiliuner*.” Namun, ia mungkin memiliki sasaran untuk mendapatkan penghasilan \$2 juta dalam satu tahun berikutnya.

Usia remaja adalah fase yang tepat untuk diberikan pembelajaran mengenai *passion*, karena pada usia ini kebingungan terjadi dan peran orang tua, guru, atau orang dewasa amatlah penting dalam mengarahkan anak kepada hal-hal yang baik.

Menurut badan pusat statistik, Media audio visual paling banyak dipilih siswa dibandingkan radio atau teks. film yang memiliki unsur edukasi sebagai media pembelajaran lebih efektif sebagai bahan edukasi, dan siswa selalu antusias.

Generasi Z terbiasa akan teknologi, memerlukan suatu terobosan agar tidak merasa bosan dan di pilihlah film berbasis 3 dimensi sebagai media belajar. Media audio visual berbasis 3 dimensi menampilkan persepsi gambar yang unik, dimana gambar seolah olah dapat keluar dari layar dan menggempai penontonnya.

Menurut *survey*, orang di usia 16-18 tahun sebanyak 84,85% memiliki *handphone* dan sebanyak 91,55 menggunakannya setiap hari. Jadi cukup besar minat anak di usia 16-18 tahun dengan *handphone* genggamnya serta pemanfaatannya. Penelitian ini memilih *Virtual Reality Side By Side* karena alat-alat yang mahal dan sulit ditemukan tempat sewa di Indonesia menjadikan film 3D seperti *dolby* agak sulit dijadikan media. 3D *Anaglyph red-cyan* adalah dua buah gambar dengan persepsi sedikit berbeda antara gambar kanan dan gambar kiri. Gambar kiri biasanya berwarna merah dan gambar kanan berwarna *cyan* (Campuran komposisi hijau dan biru). Mata kiri penonton diproyeksikan untuk hanya memandangi yang berwarna merah dan mata kanan penonton diproyeksikan hanya untuk melihat warna *cyan*, caranya dengan menggunakan kacamata *Anaglyph red-cyan*.

Virtual Reality side by side adalah proyeksi satu gambar yang memiliki dua perspektif berbeda, layer

dibagi menjadi 2 yaitu kiri dan kanan, hal ini menyesuaikan pengelihatian mata atau binokuler, layar kiri untuk mata kiri, sedangkan layar kanan untuk mata kanan.

Metode audio visual merupakan metode yang mengajarkan dengan memanfaatkan alat pandang dengar seperti video, kartu, *tape recorder*, atau program televisi sehingga pengajaran menjadi lebih hidup dan menarik. (Munadi, 2008: 20) Beberapa kelebihan antara lain:

1. Peserta didik dapat menyaksikan, mengamati dan sekaligus mengucapkannya.
2. Dapat mengakomodasi semua peserta didik dengan kecenderungan menangkap materi dominan ke audio, video, dan juga audiovisual.
3. Sebagai metode pengajaran alternatif
4. Memberikan rangsangan, pengalaman estetis, persepsi yang berbeda untuk peserta didik dalam menyingkapi materi.
5. Menghadirkan objek-objek yang sulit didapat di lingkungan belajar (sekolah)
6. Memperlihatkan gambar gerak yang menarik, sehingga meningkatkan semangat siswa dalam belajar. (Iskandar & Sunendar, 2011: 20)

Menurut Agnieszka Holland (2016), *Mise en Scene* adalah seluruh unsur artistik dalam film, Aktor juga termasuk bagian dari *Mise en Scene* atau unsur rupa, karena aktor bukan representasi manusia, melainkan visualisasi *message*,

Selanjutnya ada *bloking* untuk mengatur keharmonisan dan mengontrol *lose framing*, lalu kostum seperti gaya. Sinematografi meliputi teknis dalam pembuatan seperti framing, pemilihan lensa seperti wide dan tele, penempatan cahaya, warna dan bagaimana pemilihan

lensa semakin wide sebuah lensa semakin membentuk sebuah dimensi 3 Dimensi karena karakter lensa wide yang membuat gambar lebih bervolume dan lebih dekat. (Brown, 2012: 1-11)

Dalam sinematografi terdapat prinsip desain meliputi kesatuan, keseimbangan, tensi visual, ritme (pengulangan elemen), proporsi (ukuran hubungan secara umum), kontras (fungsi dari cahaya yang benilai terang gelap), dan tekstur (petunjuk persepsi). (Brown, 2012: 39)

Pada perkembangan ide penciptaan karya, terinspirasi oleh pengalaman empirik yaitu keluarga peneliti yang kurang mendukung seni rupa sebagai bidang ilmu yang penulis pilih. Tidak hanya dari pengalaman pribadi, beberapa pengalaman teman dan orang lain.

METODE

Metode penciptaan dalam penciptaan karya seni rupa ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan uji coba eksplorasi cerita dan media, yaitu dengan membuat 3 alternatif cerita serta membuat video alternated Anaglyph dan Virtual Reality. Jenis riset penciptaan ini menggunakan *researchied practice*, yaitu dilakukannya observasi dan survei dari eksplorasi terlebih dahulu agar bisa diimplementasikan dalam bentuk karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perancangan Karya

Percobaan dilakukan dalam dua bagian, materi dan media. Materi memilih cerita, dan media memilih kaca mata apa yang tepat untuk dijadikan media. Pada pemilihan cerita, penulis membuat 3 alternatif. Cerita pertama menceritakan seorang anak petani yang memiliki potensi dibidang seni, ia suka merangkai jerami

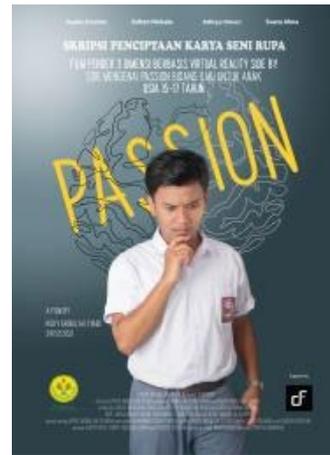
menjadi karya. Cerita kedua menceritakan seorang anak yang mengalami pertentangan di keluarga karena lebih tertarik menggambar dibandingkan belajar pelajaran wajib, cerita 3 tentang seorang mahasiswa jurnalistik yang jatuh cinta kepada batik setelah ia melihat langsung pembuatannya. Dari ketiga cerita tersebut paling banyak dipilih adalah cerita 2.

Koresponden terdiri dari sutradara, sinematografer, actor, hingga ahli psikolog. Sedangkan media, terdapat dua eksplorasi yaitu dengan kacamata anaglyph dan virtual reality, uji coba dilakukan kepada sementasi atauremaja usia 15-17 tahun. Paling banyak di pilih adalah kacamata virtual reality karena tidak menyebabkan bias warna pada mata.



Dalam penelitian pengembangan ini dihasilkan sebuah produk yaitu film pendek Film live action dengan sentuhan 3 Dimensi Live Action Film With 3 Dimension untuk usia 15-17 Tahun yang menceritakan seorang anak yang mengalami pertentangan di keluarga karena lebih tertarik menggambar dibandingkan belajar pelajaran wajib, Ide utama dalam film adalah *passion*, dimana permasalahan utamanya mengangkat pencarian seseorang dalam menemukan bidang ilmu yang akan diperdalam atau dikembangkan .

Karakter utama dalam film mengalami beberapa kendala dalam pencarian *passion*. Kecerdasan manusia berbeda-beda, hendaknya kelebihan dikembangkan. Pendekatan lebih kepada keluarga, dimana masalah tentang hambatan mengetahui *passion* bermula.



Dalam pembuatannya, kamera gopro cukup baik dalam membuat persepsi 3D karena mudah digunakan dan memiliki focal length yang cukup luas, sehingga gambar yang ditangkap cukup luas mendekati view darui mata, namun jika menggunakan kamera biasa atau dslr maupun mirrorless bisa saja dnegan catatan haryus seimbang, simetris, dan di pasangkan dengan lensa yang focal length nya luas atau wide (12mm sampai 8mm).

Secara fungsi karya ini dapat dijadikan materi bahasan tentang passion oleh anak yang berusia 15-17 tahun, dilapangan ternyata banyak siswa/i yang belum tau apa passsionnya padahal usianya sudah 15-17 tahun, jadi karya ini cukup tepat sasaran, dimana pada usia tersebut seharusnya sudah memiliki gambaran akan passionnya untuk menunjang kualitas dalam belajar maupun bekerja. Saat melakukan survei beberapa anak cukup merasa terhibur saat ada beberapa scene komedi, unsur hiburan cukup tersampaikan namun perlu diperbanyak lagi.

KESIMPULAN

Adapun Kesimpulan dalam penelitian tersebut yaitu dari hasil suvey ada yang kurang dibagain warna dan suara, sebagian besar mengisinya dengan cukup, beberapa menjawabnya dengan kurang. Dilapangan ternyata banyak anak SMA yang belum tau apa itu passion, maka dari itu penulis menjelaskan melalui karakter

guru dengan bahasa yang sesederhana mungkin. Pada segi media, sebagian besar siswa tidak memiliki VR, pemakaian dalam durasi lama membuat mata lelah, dan pemakaiannya agak sulit, sehingga membuat alternatif, karya bisa di nikmati oleh dua jenis media yaitu 2 Dimensi saja dan satunya melalui VR.

Secara klasifikasi hasil akhir film masuk kedalam video eksploratif karena semua unsur yang ada pada film merupakan hal yang sudah ada namun disatukan hingga menjadi satu-kesatuan, seperti Virtual Reality yang biasanya di nikmati dengan video animasi namun ini dengan live action, serta memasukannya unsur film bergendre drama fiksi kedalam video sehingga terbentuk lah karya film ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ansori. 2012. Psikologi Remaja Pengembangan Peserta Didik. Bumi Aksara, Kota.
- Aqib, Murtadlo. 2016. Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif. Satu Nusa, Bandung.
- Bayu, V. 2007. Videografi dan Sinematografi Praktis, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Brown, B. 2011. Cinematography Theory & Practice, Focal Press: Waltham. Brahim. 1968. Drama dalam Pendidikan. PT Gunung Agung: Jakarta.
- Cempaka, Azani. (29/11/2018). *Virtual Reality*. Diakses pada (11/12/2018).<http://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality>
- Didah Nurhamidah, 2011. "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama Dengan Media Cerpen", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan", Universitas Islam Negeri, Tanggerang.
- Eleonora Adhiyanti E, 2017. "Implementasi dan Analisis Teknik Sinematografi Pada Perancangan Pra Produksi Film Good Night", Fakultas Teknik, Politeknik Negeri Batam, Batam.
- Moerdisuroso, Indro. 2011. Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta: Jakarta.
- Rangga gunawan putra. 2012. "Prototipe 3D Surveillance System Berbasis Anaglyph". Fakultas Teknik. Universitas Indonesia, Depok.
- Waridah, E. 2009. EYD dan Seputar Kebahasaan-Indonesia. Jakarta: Kawan Pustaka.