

**Bercerita Dengan *Timelapse* dan Animasi Analog :
Dokumenter Tentang *Instrumen Builder***



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan derajat magister
dalam bidang seni, minat utama seni videografi

Aditya Tama Isdiarto
1921228411

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

Jalan Suryodiningratan 8, Yogyakarta 55143, INDONESIA
Telp.Fax. +62-274-419791 E-mail: pps_isiyk@yahoo.com, Website: www.pasca.isi.ac.id



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
BERCERITA DENGAN *TIMELAPSE* DAN ANIMASI ANALOG
DOKUMENTER TENTANG *INSTRUMENT BUILDER***

Oleh:

**Aditya Tama Isdiarto
1921228411**

Telah dipertahankan pada tanggal 16 Juni 2022
Di Depan Dewan Penguji yang Terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,

Tito Imanda Ph.D.

Dr. Samudra Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

Ketua Tim Penguji,

Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas magister

Yogyakarta, 16 JUL 2022



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

NIP. 197210232002122001

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan berkah dan rahmat-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat terealisasi dengan baik. Tugas akhir penciptaan seni yang berjudul “Bercerita Dengan *Timelapse* dan Animasi Analog : Dokumenter Tentang *Instrumen Builder*” disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan Program Pascasarjana, Penciptaan Seni Videografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Proses penciptaan seni ini tidak akan terealisasi tanpa keterlibatan banyak pihak yang merelakan segenap waktu, tenaga, dan pikiran sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada saya. Meski tidak akan pernah cukup, dengan segala kerendahan hati saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa dengan segala berkah dan izin-Nya akhirnya karya beserta tulisan pertanggungjawaban ini dapat terealisasikan.
2. Kedua Orang Tua yang telah mempercayakan dan memberikan support penuh atas pendidikan yang ditempuh hingga sekarang.
3. Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Tito Imanda Ph.D., selaku dosen pembimbing utama atas bimbingannya selama proses penulisan serta penciptaan karya.
6. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku penguji ahli penulisan dan penciptaan karya film.
7. Dr. Koes Yuliadi, M.Hum., selaku ketua tim penilai.
8. Bapak dan ibu dosen serta seluruh karyawan/karyawati Pascasarjana Institut Seni Indonseia Yogyakarta.
9. Teman-teman banyunoise yang telah membantu selama proses produksi karya.

10. Teman-teman Penciptaan dan Pengkajian Seni PPS ISI Yogyakarta Angkatan 2019 yang telah saling support satu sama lain.
11. Dan semua pihak yang belum dapat bisa disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas ini selesai.

Yogyakarta, 22 Juli 2022

Aditya Tama Isdiarto



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	5
C. Keaslian / Orisinalitas.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	6
BAB 2	8
KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
1. <i>Instrument Builder</i>	8
2. Karya Referensi	9
3. Literasi	14
B. Landasan Penciptaan.....	17
1. Dokumenter.....	17
2. Eksperimental	19
3. <i>Moving Image/Time Lapse</i>	20
4. Animasi Abstrak	22
5. <i>Overhead Shot/Vertical Angle</i>	24
C. Konsep Perwujudan.....	26
1. Penyutradaraan.....	26
2. Sinematografi.....	27
3. Tata Pencahayaan.....	27
4. Tata Suara	28
5. <i>Editing</i>	29
BAB 3	30
METODE PENCIPTAAN	30
A. Pra-Produksi	30
B. Produksi.....	41
C. Pasca Produksi	42
BAB 4	46
ULASAN KARYA	46
BAB 5	55

KESIMPULAN	55
DAFTAR PUSTAKA.....	58
WEBTOGRAFI.....	59
LAMPIRAN.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Direct Video Synthesizer</i>	8
Gambar 2. <i>The Beck Video Weaver</i> , dan pembangunnya, <i>Stephen Beck</i>	8
Gambar 3. VGA converter feedback	9
Gambar 4. Poster <i>The Copyist</i> dan beberapa nominasinya	11
Gambar 5. Cuplikan Iklan <i>Famous Orders</i>	12
Gambar 6. Poster <i>Paper Memories</i>	13
Gambar 7. Cover Buku Film <i>Pinggiran</i> oleh Gotot Parkosa	14
Gambar 8. Cover Buku <i>Circuit Bending</i> oleh Reed Ghazala	16
Gambar 9. <i>Granton Trawler</i> (1934) by John Grierson.....	18
Gambar 10. <i>A Colour Box</i> (1935) by Len Lye.....	20
Gambar 11. Filmstrips and projector gate inserts (Photo Bruce McClure)	21
Gambar 12. DIY video synth by SynthPunk	23
Gambar 13. Wes Anderson <i>God's Eye View</i>	25
Gambar 14. Set tata letak cahaya	32
Gambar 15. Set Lokasi Produksi.....	37
Gambar 16. Skema <i>prototype</i> awal.....	40
Gambar 17. Penggabungan skema audio dan visual.....	40
Gambar 18. Proses perekaman soundscape kegiatan <i>instrument Builder</i>	44
Gambar 19. Suasana dan kondisi ruang editing.....	44
Gambar 20. Adegan pembuatan <i>instrument</i>	46
Gambar 21. Scene pemasangan skema audio	48
Gambar 22. Olah audio dan animasi abstrak berasal dari <i>instrument analog</i> yang dirakit pada film.....	49
Gambar 23. Foto pasca screening dan review film	50
Gambar 24. <i>Screening & Talks</i> di kampus Pascasarjana ISI Yogyakarta	53

Bercerita Dengan *Timelapse* dan Animasi Analog : Dokumenter Tentang *Instrumen Builder*

Oleh : Aditya Tama Isdiarto

ABSTRAK

Film “JAJALO” merupakan film dokumenter yang menceritakan tentang *instrumen builder* yang membuat alat berupa *synthesizer* audio visual. Film ini menawarkan penggunaan *vertical angle* atau overhead, *timelapse* dan animasi analog untuk membuat film dokumenter. Alat yang diciptakan dalam film ini digunakan sebagai bagian dari pertunjukan seni yang dikenal di kalangan penggemarnya sebagai musik eksperimental yang muncul dari penataan *circuit* atau rangkaian elektronik. Alat ini dibuat dengan *circuit* atau rangkaian elektronik, biasanya dibuat oleh seniman perancang atau seseorang yang lalu dianggap sebagai komposer musik instrumentalnya sendiri. Dengan terciptanya film ini, diharapkan dapat memberikan sudut pandang alternatif terhadap *instrumen builder* serta estetika visual yang disajikan secara ekspresif serta memberikan pemahaman dan pandangan lebih luas terhadap para pelaku seni media alternatif serta meningkatkan inklusivitas pada khalayak umum untuk selalu terbuka terhadap perkembangan seni yang semakin cepat.

Kata Kunci : Dokumenter, *Timelapse*, Animasi, Instrumen Builder

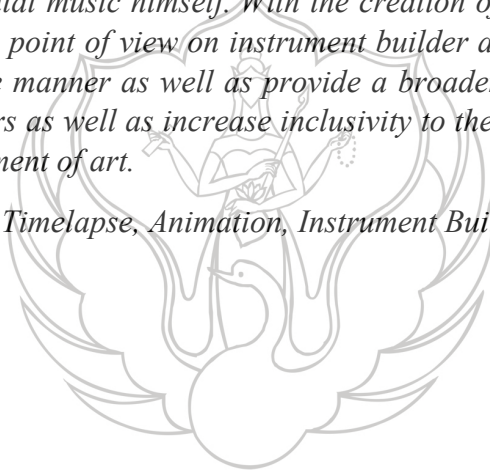
***Storytelling With Timelapse and Analog Animation :
Documentary About Instrumen Builder***

By : Aditya Tama Isdiarto

ABSTRACT

“JAJALO” is documentary film that tells about *instrumen builder who create tools in the form of audio visual synthesizer. This film offers use vertical angle or overhead, timelapse and analog animation to create documentary film. The instrument created in this film is used as part of a performing arts known among fans as experimental music that emerges from the arrangement of circuit or electronic circuit. This instrument created by circuit or electronic circuit, usually created by a designer artist or someone who is then considered to be the composer of the instrumental music himself. With the creation of this film, it is hoped that it can provide an alternative point of view on instrument builder and visual aesthetics that are presented in an expressive manner as well as provide a broader understanding and view of alternative media art actors as well as increase inclusivity to the general public to always be open to the faster development of art.*

Keywords : *Documentary, Timelapse, Animation, Instrument Builder*



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya penciptaan ini menawarkan penggunaan *vertical angle* atau *overhead*, *timelapse* dan animasi analog untuk membuat film dokumenter eksperimental yang menceritakan tentang bagaimana proses seorang *instrument builder* membuat sebuah alat berupa *audio visual synthesizer*. Film ini dikerjakan dengan *timelapse* dan *overhead shot* atau *vertical angle shot* serta dipadukan dengan animasi abstrak dari instrumen analog untuk menunjukkan proses kemajuan pekerjaan secara detail tapi mudah dipahami. Pertanyaan terbesar dalam riset penciptaan film ini adalah: apakah pilihan teknis dan estetika yang diambil film ini bisa menggambarkan secara sederhana sebuah proses kerja yang rumit dan dipenuhi detail?

Alat yang diciptakan dalam film ini digunakan sebagai bagian dari pertunjukan seni yang dikenal di kalangan penggemarnya sebagai musik eksperimental yang muncul dari penataan *circuit* atau rangkaian elektronik. Musik ini sekilas terdengar seperti *techno music*, dan dinikmati penggemarnya dalam event-event khusus yang memperdengarkan musik-musik seperti ini di tempat tertentu dengan suara keras. Tidak seperti *techno music* bagian dari *dance music* yang penikmatnya bergerak menari mengikuti irama, seperti suasana dalam diskotik, para penggemar musik semacam ini adalah orang-orang yang memahami musik eksperimental dan selalu penasaran atas suara-suara asing yang dikeluarkan oleh instrumen unik tersebut. Kebanyakan dari mereka biasanya adalah mahasiswa sekolah seni, seniman muda, dan *audio engineer*, yang memiliki rasa penasaran dengan estetika musik dan suara yang baru. Saat menonton, biasanya suasana hening dan serius seperti menikmati konser musik klasik.

Pertunjukan musik eksperimental jenis ini membutuhkan instrumen khusus yang mengolah irama dan dentuman musik yang diperdengarkan dan diiringi tampilan grafik yang bergerak, semacam animasi yang muncul otomatis diolah oleh instrumen itu. Alat ini dibuat dengan *circuit* atau rangkaian elektronik, biasanya dibuat oleh seniman perancang atau seseorang yang lalu dianggap sebagai komposer musik instrumentalnya sendiri, dan pengerjaannya membuat si komposer harus memikirkan audio sekaligus visual. Para pembuat alat ini disebut dengan *instrument builder*. Telah muncul beberapa karya yang dapat mempresentasikan para pelaku *instrument builder* seperti Lintang Raditya (Kenali Rangkai Pakai), Andreas Siagian (Square Solid), Sean Stellfox (ASUUSA), Wukir Suryadi (Senyawa) dan masih banyak lagi, yang biasanya populer di kalangan penggerak seni eksperimental di Indonesia.

Minat saya terhadap topik ini muncul dari pertemuan tidak sengaja dengan kakak tingkat di kampus, yang menawarkan untuk berkolaborasi untuk bermain musik eksperimental semacam ini. Ketika itu saya masih menempuh pendidikan sarjana sebagai mahasiswa desain komunikasi visual yang tertarik dalam *ambient media*, dengan batasan yang saya buat sendiri adalah suatu jenis kesenian yang banyak menggunakan unsur coba-coba pada pengaplikasiannya. Sejak penawaran itu secara tidak langsung saya mengeksplorasi bunyi-bunyian yang dihasilkan dari benda non-instrumen hingga pada akhirnya, keterlibatan saya dalam musik eksperimental menghasilkan karya berupa album yang dipublikasi bertepatan dengan Records Store Day 2015 di Semarang. Proses itu telah membuka jaringan ke beberapa orang yang saat ini menjadi kerabat dalam lingkungan musik eksperimental. Ketika saya lulus dan mendapat pekerjaan di Yogyakarta sebagai staf *marketing communication*. Di sisi kehidupan yang lain dari seorang pekerja kantor, saya juga masih mengembangkan potensi seni menjadi eksperimentasi audio visual. Dari situ saya mendapat banyak kesempatan terlibat dalam salah satu festival eksperimental terbesar

se-Asia Tenggara yaitu Jogja Noise Bombing Festival. Setelah itu rasa penasaran saya terhadap eksplorasi audio-visual semakin tinggi dan mencoba beberapa alat yang dapat menghasilkan audio dan visual dalam *live performing*.

Pada tahun 2019 saya memutuskan untuk *resign* dari pekerjaan untuk mendalami seni tersebut dan kembali kuliah di program Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan minat penciptaan seni videografi. Banyak kerja riset yang saya tekuni dan literasi yang saya dapatkan di bidang seni audio visual selama ini yang digunakan sebagai landasan dalam penciptaan yang saat ini saya kerjakan. Banyaknya pertemuan dengan pelaku seni eksperimental secara umum dan ekosistemnya memunculkan ketertarikan saya untuk membantu publik memahami *instrument builder* sebagai *support system* terhadap seni eksperimental. Karena memang masih sedikit jumlahnya, masih banyak orang yang belum mengenal profesi ini secara lebih dekat. Dengan pengalaman dan pengamatan yang saya alami, saya memilih untuk memperkenalkan profesi *instrument builder* melalui film dokumenter. Tantangan yang akan dihadapi adalah mengubah sesuatu yang eksklusif menjadi inklusif. *Instrument builder* memiliki peran penting terutama dalam seni pertunjukan, namun hingga saat ini keberadaannya masih terbatas dari segi pembuat film dan penikmatnya. Pilihan film dokumenter dengan sajian *timelapse* dan animasi abstrak diharapkan dapat membantu penonton berkenalan dengan profesi ini dan memahami apa yang mereka kerjakan.

Film ini memiliki tantangan estetika untuk menjelaskan proses yang teknis sederhana mungkin bagi penonton yang tidak familiar dengan prosesnya. Untuk mampu mencapai sasaran estetika yang diharapkan, film ini harus mengatasi beberapa kesulitan teknis. Kesulitan yang pertama adalah kesulitan produksi, yaitu proses produksi film semacam ini tidak akan melibatkan banyak orang, karena *instrument builder* bekerja dalam ruang yang sangat kecil dan intim. Film ini harus bisa menunjukkan detail pekerjaan yang

menempati ruangan seluas meja kerja saja, kira-kira berukuran 50 x 60 cm. Bagaimana pun, hal ini menjadi semacam berkah yang tidak terlihat, menimbang proses pengerjaannya bertepatan dengan bencana virus Covid-19 yang merebak hampir di seluruh dunia. Saat produksi jenis-jenis film lain mendapat kesulitan, produksi film ini bisa tetap berjalan.

Kedua, masih terkait dengan sempitnya ruang kerja *instrument builder*, posisi pengambilan gambar menggunakan *overhead* atau *vertical angle shot* untuk memperlihatkan detail pekerjaan dengan jelas. Tidaklah mudah untuk meletakkan posisi kamera persis di atas kepala, yang memerlukan banyak alat pendukung yang serba sepasang karena penopang harus presisi dan seimbang serta mengatur tata letak lampu agar tidak terjadi refleksi cahaya namun mendapatkan pencahayaan yang cukup. Pembuat film juga harus selalu mengendalikan detail dan komposisi *mise-en-scene* (pengaturan segala hal yang terlihat di layar) pada bidang meja kerja.

Yang ketiga adalah penerapan *timelapse*. Pada dasarnya *timelapse* merupakan metode pengambilan gambar yang dilakukan berkelanjutan dan menggunakan interval waktu hitungan detik tertentu sehingga memberikan kesan pergerakan secara cepat. Misalnya gambar matahari terbit dari balik sebuah lereng gunung yang pada aslinya berdurasi lima menit, diambil hanya satu gambar setiap tiga puluh detik hingga total durasi matahari terbit itu bisa hanya berlangsung seolah-olah cepat, hanya beberapa detik saja. Pembuatan film dengan *timelapse* juga menuntut pembuat film untuk mengkurasi serta memadukan tiap *frame* film yang jumlahnya bisa mencapai ribuan. Pembuat film biasa menggunakan teknik ini untuk kebutuhan observasi perkembangan objek yang membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk melihat perubahan yang signifikan. Dari penjelasan tersebut, prosesnya terlihat mudah, seolah-olah seperti meletakkan saja kamera dan menekan *shutter* secara terus menerus hingga akhir. Tapi proses ini berbeda pada film ini karena setiap frame nantinya akan dikurasi

dan gambar yang dihasilkan adalah ribuan *frame*. Perlu ketelitian dari pembuat film untuk memastikan tiap *frame* layak tayang. sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai.

Keempat adalah animasi analog. Animasi ini bukan merupakan animasi 2D yang harus menggambar setiap *frame* satu per satu, bukan animasi 3D yang gambarnya dihasilkan melalui rekayasa komputer, dan bukan animasi *stop motion* yang pembuatnya harus mengambil gambar objek yang ditata dalam setiap *frame* sehingga seolah-olah bergerak. Animasi yang dihasilkan berupa susunan warna dan garis acak yang dihasilkan oleh alat analog untuk mengikuti suara. Cara kerja instrumen ini adalah alat analog itu menghasilkan tampilan visual yang keutuhannya bisa terganggu oleh frekuensi suara yang dihasilkan. Setelah skema audio dirancang, suara yang muncul berfungsi untuk mengganggu visual mengikuti tinggi rendah frekuensi suara sehingga animasinya berbentuk abstrak dan dinamis. Bagian ini adalah pekerjaan paling rumit dan merupakan hal yang sangat menantang untuk saya kerjakan, karena instrumen analog ini merupakan kombinasi dari *synthesizer* audio dan visual yang digunakan sama dengan ketika *instrument builder* membuat alat tersebut. Hal tersebut dapat memberikan alternatif kebaruan dalam penciptaan film ini karena menyisipkan estetika animasi yang dihasilkan dari instrumen analog.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Penggunaan metode *overhead* atau *vertical angle* serta *timelapse* yang dipadukan dengan animasi analog dari alat *audio-visual synthesizer* untuk membuat film dokumenter yang bercerita dengan jelas tentang proses seorang *instrument builder* menyelesaikan pekerjaannya.

C. Keaslian / Orisinalitas

Pentingnya orisinalitas merupakan cerminan sikap pencipta dengan karyanya. Karena karya yang hidup adalah yang memiliki karakter, konsisten dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam berbagai literatur, secara umum film membutuhkan empat unsur dasar yaitu (1) gambar, (2) suara, (3) penyuntingan atau pengaturan kemunculan informasi serta tempo, dan yang terakhir (4) obyek yang muncul dalam gambar atau seni (artistik) atau *mise-en-scene*. Dalam literasi dan referensi sebagai kajian sumber, terdapat beberapa karya yang dapat sedikit merepresentasikan dan jika dikombinasikan beberapa unsurnya akan menjadi karya yang ditunjukkan dalam film ini. Untuk penjelasan secara detail kajian sumber dalam penciptaan akan dibahas pada bab 2.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat sudah pasti melekat dalam setiap penciptaan karya siapapun itu kreatornya. Secara umum tujuan film ini dapat memberikan pemahaman dan pandangan lebih luas terhadap para pelaku seni media alternatif serta meningkatkan inklusivitas pada khalayak umum untuk selalu terbuka terhadap perkembangan seni yang semakin cepat. Melalui penceritaan film dengan *vertical angle*, *timelapse* dan animasi analog, saya mengharapkan dokumenter tentang *instrument builder* bisa mencapai tujuan film seperti yang diuraikan di atas.

Selain penciptaan karya, tujuan lain dari film ini adalah melihat bagaimana respon penonton terhadap karya ini; dalam hal ini, sebuah pengumpulan opini penonton setelah menyaksikan dokumenter tentang *instrument builder* dihadirkan dengan cara yang tidak biasa, yaitu *overhead* atau *vertical angle shot* dipadukan dengan *timelapse* ditambah animasi analog abstrak. Saya harapkan, respon penonton ini bisa digunakan sebagai bahan evaluasi internal (pembuat film) dan eksternal (penguji ujian akhir) sebagai bahan pelengkap pertanggung jawaban atas tulisan pendamping karya.

Saya berharap karya ini memiliki manfaat yaitu memantik orang yang menonton dan membaca agar berani untuk selalu menerima, mencoba, mengeksplor dan dapat mengkonversi apa yang dapat dimanfaatkan di lingkungan sekitar dan terhindar pada ketergantungan terhadap hal-hal yang konvensional. Di sisi lain, diharapkan akan ada semangat-semangat baru untuk mengembangkan pengetahuan serupa dan bisa sebagai referensi dan sumber kajian untuk menyempurnakannya di kemudian hari. Manfaat pada tugas akhir penciptaan film adalah eksplorasi material utama dan pendukung serta membuat alternatif baru dokumenter dengan sajian *timelapse* dengan paduan animasi abstrak bercerita tentang *instrument builder*.

Laporan berupa tulisan ini akan dibagi menjadi beberapa penjelasan sebagai berikut :
Bab 2 merupakan topik yang ingin dibicarakan dan referensi serta literasi untuk mengembangkan ide dan gagasan. Bab 3 berisi rencana proses penciptaan film yang akan dibuat. Bab 4 berupa analisis hasil produksi film dan melihat hasil evaluasi dari pembuat film serta penonton sebagai tingkat ukur keberhasilan. Bab 5 adalah kesimpulan hasil yang telah dikerjakan dan menjawab atas pertanyaan-pertanyaan yang terpikir sebelumnya.