

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



NASKAH PUBLIKASI

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



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

**Aditya Tama Isdiarto**  
Mahasiswa Penciptaan Seni Videografi  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Suryodiningratan No. 8 Yogyakarta 55143  
No. Hp : +6282227025967, E-mail : tamaadit850@gmail.com

## 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

### Pendahuluan

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.

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.

Film ini memiliki tantangan estetika untuk menjelaskan proses yang teknis sesederhana 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.

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.

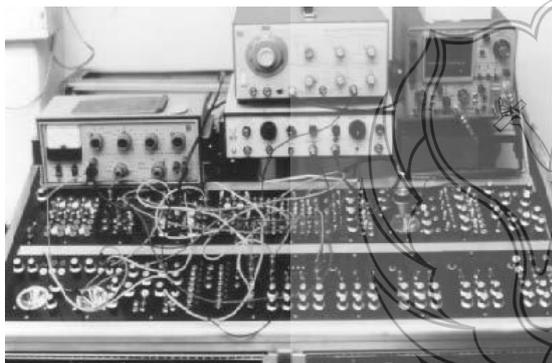
Secara umum tujuan film ini dapat memberikan pemahaman dan pandangan lebih luas terhadap para pelaku seni media alternatif serta meningkatkan inklusivitas pada khalayak umum untuk selalu terbuka terhadap perkembangan seni yang semakin cepat. Melalui penceritaan film dengan *vertical angle*, *timelapse*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

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*.

## **Pembahasan**

Dunia pertunjukan memiliki peran penting mengatur keseimbangan sebagai penyegar dari aktivitas manusia yang cukup menguras tenaga baik secara fisik maupun mental. Namun dibalik semua itu, banyak pihak-pihak di balik layar yang memiliki

peran penting dari berhasilnya sebuah penampilan. Salah satunya adalah sosok yang berprofesi sebagai *instrument builder*, yang seperti telah diuraikan di bagian awal tulisan, berfungsi membuat sebuah alat berupa *audio visual synthesizer*, yaitu alat yang berguna untuk mengolah data audio dan visual untuk menjadi produk hiburan, khususnya untuk penggemar hiburan musik yang dihasilkan oleh teknologi.



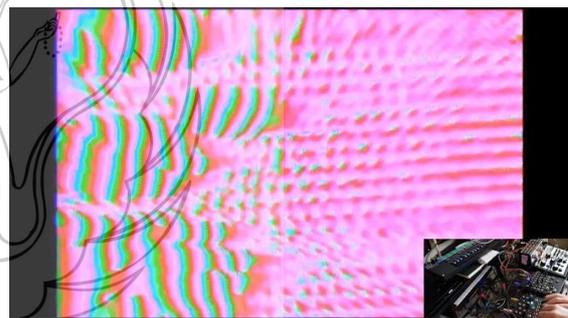
Gambar 1. Direct Video Synthesizer



Gambar 2. The Beck Video Weaver, dan pembangunnya, Stephen Beck

Pada hakikatnya alat atau teknologi diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Begitupun sebuah instrumen, adanya simbiosis mutualisme antara

manusia dengan alat-alat yang mereka buat membuat ekosistem berkesenian semakin hidup. Semua saling bereksperimen dan mengeksplorasi. Hal ini yang membuat instrumen semakin berkembang dan variatif serta memunculkan *instrument builder* sebagai profesi. Dari yang profesional hingga tingkat amatiran berlomba mengembangkan temuan-temuan yang menghasilkan instrumen yang banyak macam dan jenisnya.



Gambar 3. VGA converter feedback

Pada saat ini, yang banyak dikenal oleh publik hanyalah yang ada di permukaan saja (visualisasi pertunjukan). Dengan alasan tersebut, saya tertarik untuk mengekspos lebih dekat profesi ini dan menyampaikan pesan dalam bentuk film dokumenter menggunakan *time lapse* dipadukan dengan animasi analog abstrak yang diambil secara sudut pandang vertikal

dan *mice-en-scene* bidang meja kerja khas seorang pembuat instrumen. Teknik dari persiapan, proses kerja hingga hasil akhir instrumen tersebut dapat digunakan sebagai unsur-unsur yang muncul dalam film ini.

Berdasarkan kerja riset empiris seperti yang dijelaskan tadi, untuk menambah kekuatan konstruksi ide dan konsep penciptaan ada juga beberapa karya referensi sebagai gambaran agar mudah memahami maksud serta alurnya. Berikut karya referensi berupa film sebagai rujukan : *The Copyist* (2016), *Famous Orders – McDonald’s (Ads)* (2020), *Paper Memories* (2010).

Tidak hanya referensi karya dari film, namun saya juga melampirkan kajian literasi untuk memperkuat landasan dalam penciptaan film yang akan dibuat. Berikut diantaranya : *Film Pinggiran* (2008) dan *Circuit-Bending* (2005).

Pengertian film dokumenter secara umum adalah film yang mengambil gambar dan suara dari kejadian nyata sebagai ceritanya, bukan gambar dan

suara yang disusun berdasarkan imajinasi pembuat film. Sebelum menggali definisi film dokumenter yang lebih akademis, ada beberapa definisi film dokumenter yang lebih teknis bisa diperoleh dari beberapa sumber kamus atau ensiklopedia, seperti: film yang... “...based on or re-creating an actual event, era, life story, etc., that purports to be factually accurate and contains no fictional elements”

(<https://www.dictionary.com/browse/documentary>).

Merangkum tulisan Gotot Prakosa dalam buku *Film Pinggiran* tentang film dokumenter dari halaman 123 hingga 132, dia memulai dengan mengutipkan apa pemikiran Robert Bresson:

“Robert Bresson, dalam buku hariannya menuliskan, bahwa *truth* memiliki dua pengertian, pertama sesuatu yang mengandung unsur kebodohan, *flat* dan membosankan. Yang tampak secara kasat mata menjadi tampak jelek atau tidak enak untuk diperhatikan. Kedua, Keindahan sebagai keindahan yang mulia.” (dalam Prakosa, 2008, h. 124)

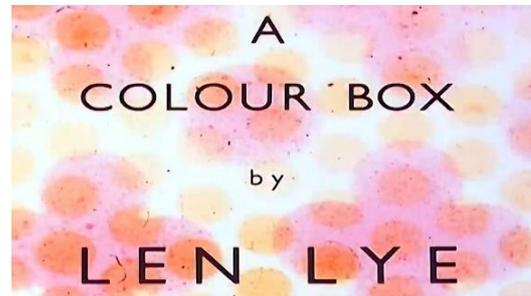


Gambar 4. Granton Trawler (1934) by John Grierson

Eksperimen dalam arti kata sebenarnya adalah mencoba-coba. Sehingga jika dijelaskan lagi melalui pendekatan film pengertiannya merupakan kesatuan bentuk, sebuah film yang memiliki nilai alternatif dan berpijak pada penentuan bentuk, isi serta jenis suatu film. Dalam sinematografi film eksperimental lebih sering didekatkan ke arah *avant garde*.

“Film eksperimental memberikan peluang tumbuhnya berbagai kemungkinan lahirnya pikiran-pikiran individual yang memungkinkan memanfaatkan media film atau bahkan video sebagai alat ekspresi alternatif. Dalam keringkasan, ketajaman, dan kepadatannya dapat mengandung arti dan maksud politik serta membentuk endapan makna dan pengaruh yang kental. Meskipun demikian, Film eksperimental dan alternatif sering dapat dibuat oleh mereka yang tidak berada di lingkungan elite, malah oleh mereka yang tidak mempunyai akses kepada sumber-sumber penghasilan sebuah kota besar. Film-film semacam itu dapat

memberikan berbagai penawaran yang memungkinkan berkembangnya pengetahuan film itu sendiri.” (Hanan, 2008, h xiii )



Gambar 5. A Colour Box (1935) by Len Lye

Film *timelapse* adalah sebuah percabangan dari animasi yang tidak melibatkan suatu ilustrasi, atau mengkonstruksi objek secara spesifik untuk tujuan film itu sendiri, tetapi lebih tepatnya mengungkapkan citra dari objek yang siap diekspos ke khalayak umum. Teknik animasi ini berbeda dengan *stop motion* animasi dalam objek yang tidak bergerak tentang apa yang ada di depan kamera oleh pembuatnya, tetapi kehadirannya untuk membuat industri mereka sendiri dan untuk animasinya sendiri.



Gambar 6. Filmstrips and projector gate inserts (Photo Bruce McClure)

Animasi abstrak merupakan subgenre dari animasi alternatif yang mempunyai pola kerja *experiment* atau coba-coba. Secara teknis tidak ada batasan dalam praktiknya, justru pembuat film dituntut untuk mengeksplorasi sebebas-bebasnya atas ekspresinya masing-masing. Sejarah pengaplikasian ini diawali revolusi industri pertama oleh para pelaku film tanpa kamera yang memanfaatkan film seluloid dengan cara digores, digambar serta ada juga yang menggunakan reaksi kimia untuk menciptakan hasil secara organik. Berlanjut ke revolusi industri ke-dua yang memanfaatkan benda-benda elektronik mulai dengan mem-*bending circuit* elektronik itu sendiri (membuat rangkaian pintas untuk menghasilkan efek glitch, distorsi warna dan lainnya) hingga memanfaatkan video *feedback* (video dengan siklus sambungan memutar sehingga menghasilkan gambar repetisi). Lalu pada revolusi industri

ketiga eksplorasi secara komputasi dengan memanfaatkan perangkat lunak sebagai media pendukung untuk menghasilkan animasi secara digital dan tanpa bantuan peralatan analog lagi, bahkan bentuk abstrak dapat diciptakan dalam bentuk 3D. Hingga pada akhirnya apa yang terjadi hari ini di revolusi industri keempat (internet) seluruh media dari awal peradaban audio visual dapat dielaborasi dalam satu kesatuan menjadi seni audio visual alternatif yang lebih luas lagi dengan memanfaatkan internet sebagai pemanfaatan dunia *metaverse*.



Gambar 7. DIY video synth by SynthPunk

*Overhead shot* atau *vertical angle* dapat digunakan setiap saat, terkadang untuk alasan praktik (riset), ketika suatu saat diterapkan sebagai sebuah efek emosional. Metode untuk meyakinkan mereka agar tidak salah paham terhadap penonton dan merasa kebingungan. *Overhead shot* atau *vertical angle* dapat diaplikasikan pada aktor atau objek dan mereka dapat menggabungkan teknik yang sama seperti pergerakan kamera atau fokus pada satu titik ke berikutnya.



Gambar 8. Wes Anderson God's Eye View

Dalam setiap produksi film, hal yang tidak bisa dilupakan adalah penyutradaraan. Karena keberadaannya memiliki peran penting dalam segala aspek produksi film. Sama halnya dengan seniman, semua adalah kuasa penuh terhadap karyanya, lalu akan menarik ketika seorang yang aktif

dalam berkesenian membuat karya dalam media film. Adanya sebuah transformasi persepsi kerja individu menjadi kelompok (2 orang atau lebih). *John Grierson* pernah berkata kepada *Norman Mc Laren* “Apa yang kamu pelajari di sini adalah masalah disiplin, kamu sudah memiliki cukup imajinasi dan itu yang paling penting sebagai dasar pembuatan film yang baik”. (Prakosa, 2008, 84)

Hal yang tidak bisa terlepas dari sinematografi adalah unsur visual. Aspek yang mempengaruhi yaitu sudut pandang sebagai penentu peran penonton memposisikan titik penglihatannya, pengambilan gambar untuk memberikan akurasi penyampaian pesan dan informasi serta komposisi yang berfungsi sebagai estetika visual yang dihadirkan dalam kamera statis.

Cahaya adalah satu dari tiga hal yang penting dalam film selain gerak dan suara. Tanpa cahaya, gerak tidak akan

efektif dan hanya menyisakan suara saja. Entah dengan memanfaatkan sumber cahaya alami (matahari) atau buatan (lampu tembak). Fungsinya adalah memberikan dimensi ruang serta kesan tekstur benda yang terdapat pada objek kamera. Namun pada pengaplikasiannya juga perlu direncanakan agar sinar yang dipancarkan tidak mengganggu unsur yang ada di dalam bidang gambar (refleksi, kekurangan atau kelebihan cahaya). Dalam posisi *Overhead shot* atau *vertical angle*, pengarahannya tata cahaya dalam kasus ini berada di dalam ruangan, jika hanya memanfaatkan cahaya alami terasa kurang dan kamera tidak akan dapat menangkap gambar secara maksimal. Maka perlu ada cahaya tambahan sesuai dengan kebutuhan untuk memanipulasi seolah terlihat natural.

Sama halnya yang telah dibahas sebelumnya, peran penting unsur suara merupakan hal cukup dipertimbangkan

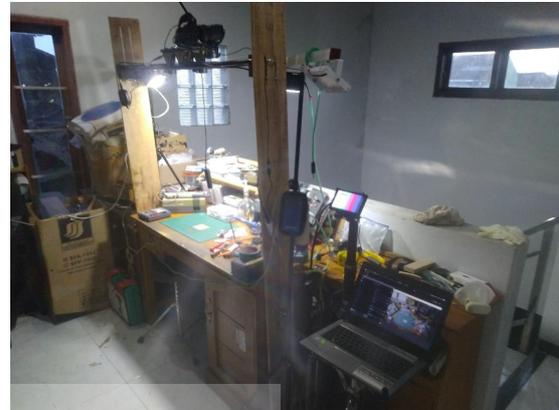
karena tanpa suara film akan kembali menjadi film bisu yang hanya menyajikan estetika visual saja. Selain itu, dengan adanya suara memberikan dimensi tambahan yang dapat menarik perhatian emosional penonton. Ada beberapa aspek suara yang dapat diaplikasikan pada film, yaitu suara dialog, suara *ambient* bahkan suara yang berjenis *avant garde* -pun bisa dimanfaatkan. Intinya adalah segala benda yang dapat menghasilkan suara dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suara sintesis sebagai stimulus unsur visual yang disajikan.

Editing adalah proses pengolahan dari bahan produksi menuju ke pasca produksi hingga menjadi sebuah film yang utuh. Dalam hal ini masih banyak yang harus diberikan unsur estetika baik audio maupun visual, mulai dari penyusunan footage *frame by frame* yang diselaraskan sesuai dengan *timeline* alur dokumenter, pemilihan *tone color*, penggabungan dengan

animasi abstrak, audio *scoring* dan penyesuaian audio. Proses ini dilakukan untuk menambahkan kesan dramatis pada film yang nantinya akan disaksikan. Tidak lupa juga dalam menyortir setiap frame yang mungkin bisa ribuan *image* adegan untuk menciptakan durasi penayangan yang ideal.

Estetika film dihadirkan guna memberikan sajian informasi, mengendalikan pikiran dan perasaan penonton, dengan meletakkan keindahan dalam beberapa unsur yang disusun dengan sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan. Hal ini juga yang menjadi cikal bakal daya tarik dari sebuah film serta menjadi penanda empiris terhadap penontonnya. Selain pertimbangan bahwa ekosistem penonton pada umumnya, lebih utama menikmati cerita ketika menonton film, berkedok memperhatikan aspek-aspek khusus sinematografi. Dari kesadaran tersebut memberikan banyak tantangan bagaimana mentransformasikan seni murni

ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami serta melihat sisi lain dibalik seni itu sendiri dapat tercipta.



Gambar 9. Set tata letak cahaya

Sebagai gambaran tahap untuk melakukan produksi perlu adanya konsep teknis gunanya agar pengerjaan lebih terstruktur serta meminimalisir hal yang dapat terjadi di luar dugaan serta menyiasati hal tersebut.

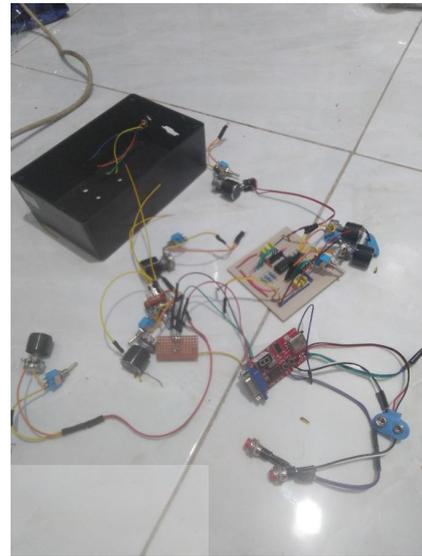
Secara sederhana adegan yang dilakukan adalah rekaan yang biasa terjadi pada pelaku *instrument builder* yang berarti *real* atau nyata sehingga brief yang didiskusikan bersama *talent* bersifat percontohan serta pemahaman skema elektronik pada pembuatan instrumen yang akan diproduksi. Tahap dan langkah pada narasi yang direncanakan adalah persiapan kebutuhan bahan dan alat, perakitan skema

rangkaian audio, perakitan skema rangkaian visual, penggabungan kedua rangkaian, uji coba instrumen, finishing instrumen dan terakhir adegan pertunjukan.

Sebelum melakukan proses produksi, instrumen yang dirancang perlu melewati uji coba tingkat keberhasilannya terlebih dahulu guna meminimalisir tenaga, waktu dan materi.

Oleh karena itu, *prototype* dibuat untuk mengetahui tingkatan serta celah kerumitan skematik *instrument* audio visual. Di sisi lain pencatatan kekurangan bahan dan alat guna kebutuhan penciptaan agar lebih siap dan matang sehingga waktu dapat dimanfaatkan lebih efisien. Pada proses ini fungsi skema audio adalah mengganggu skema visual sehingga yang terjadi adalah ada respon dan interaksi yang memberikan visual mengikuti audio yang dimainkan. Outputnya adalah visual menampilkan *motion glitch* serta dapat merubah warna yang diiramakan dari audio. Kurang

lebih seperti itu skema sederhana dari pembuatan *prototype instrument* ini.



Gambar 10. Penggabungan skema audio dan visual

Tahap produksi merupakan proses lanjutan setelah seluruh persiapan dari pra produksi sudah matang. Di mana semua rencana dan *timeline* cerita yang telah dirancang direalisasikan melalui proses pengambilan gambar dan suara. Proses produksi dilakukan selama tiga hari, di ruangan dalam sebuah rumah di daerah Purwokerto, Kabupaten Banyumas. Proses produksi dilaksanakan *fix set* sehingga pengambilan gambar tidak merubah posisi dan lokasi sama sekali dengan

*timeline* yang telah ditentukan serta berpatokan pada *set* yang digunakan.



Gambar 11. Suasana dan kondisi ruang editing

Akhir dari kerja penciptaan film berjudul “JAJALO” ini menghasilkan durasi tayang selama 7 menit. Secara keseluruhan, tampilan visual yang dihadirkan mulai dari *set* hingga properti mudah dikenali oleh orang yang menyaksikan. Film dokumenter ini menawarkan penonton sudut pandang *instrument builder* secara objektif serta penyajian yang berbeda dari dokumenter pada umumnya.

Hingga pada tahapan akhir proses pra-produksi yang menghasilkan keputusan-keputusan naratif dan estetika sinematik yang dipilih untuk dieksekusi pada tahap produksi dan finalisasi pada tahapan pasca-produksi dengan melalui kontemplasi dan diskusi kembali untuk

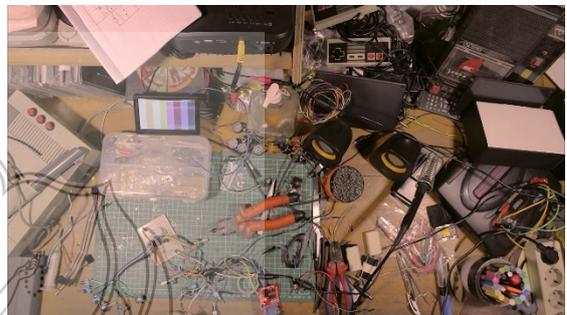
mencapai hasil akhir yang sesuai dengan tuntutan yang telah direncanakan. Film ini memungkinkan dapat membawa penonton ke dalam suasana estetika yang disuguhkan melalui komposisi alternatif kombinasi statis dan dinamis pada aspek sinema guna untuk membangun pengalaman berbeda terhadap profesi *instrument builder* dalam film ini.

Dengan variabel utama *timelapse* dan animasi abstrak, membawa tokoh *instrument builder* pada lingkaran posisi yang asing, aneh dan tidak biasa untuk disaksikan oleh penonton, dengan tujuan untuk membuat perhatian penonton terfokus pada obyek alat yang dibuat, menarik perhatian penonton seluruhnya pada proses perubahan dan detail-detail yang bergerak menuju kondisi akhir, pada akhirnya diharapkan untuk memancing rasa penasaran dan keingintahuan yang lebih besar lagi mengenai alat dan dunia yang masih asing ini. Namun pada scene akhir, ketika instrumen dimainkan oleh *performer* tampilan visual berubah

menjadi adegan dengan motion *parallax* dan ditimpa dengan visual animasi abstrak yang dihasilkan langsung dari instrumen tersebut, komposisi visual bergerak secara acak tanpa diarahkan atau direncanakan. Perubahan posisi garis, warna, dan gelap terang pada *scene* akhir dari komposisi dinamis yang beraturan menjadi komposisi yang semakin liar ini untuk menunjukkan kepada penonton bahwa *performer* tersebut telah mempermainkan *instrument* tersebut secara penuh emosional.

Film ini memberikan alternatif dalam menafsirkan yang dapat diinterpretasi oleh penonton yakni keputusan melihat proses tokoh dalam membuat instrumen atau hanya menyaksikan estetika visual yang disajikan lalu menarik kesimpulannya sendiri sebagai bekal untuk membentuk forum terhadap sesama penonton atau orang yang lebih ahli di bidangnya.

## 1. *Overhead shot* atau *vertical angle* dan animasi abstrak dalam sinematik



Gambar 12. Scene pemasangan skema audio

Susunan komposisi dinamis serta cepat sebagai variabel penting untuk mewujudkan topik pembahasan *overhead shot* atau *vertical angle* dan animasi abstrak tentang *instrument builder* dapat dikatakan mendekati tercapai pada proses produksi. Namun kekurangan pada proses produksi dapat disiasati pada tahap pasca-produksi. Komposisi statis dan dinamis sebagaimana yang direncanakan, secara konsep telah dicapai. Penempatan tokoh yang direkam secara *vertical shot* titik

fokus posisi tepat di tengah pada *scene* pembuatan *instrument* menerapkan tingkatan sajian estetika yang berkesinambungan menjadi bagian dari alur dramatik sinema dengan tujuan untuk mengekspos sisi dari tokoh dapat terealisasikan. Selain itu, komposisi statis dan dinamis sebagai bagian dari keseluruhan unsur alur sinematik, akan dapat bekerja jika unsur-unsur lain juga dikerjakan dengan baik (*mise-en-scene*: adegan, artistik; pengelompokan benda ; editing; audio visual). Ia harus menjadi autentik (ciri khas yang membedakan) tapi sekaligus tidak boleh lepas dari konsep film. Beberapa visual dengan komposisi abstrak yang belum maksimal kemudian diolah dengan teknik *scaling* untuk mendapatkan gambar dengan komposisi yang lebih baik. Hal ini bertujuan untuk mencapai tuntutan variabel komposisi yang diinginkan sesuai dengan perencanaan awal.

Pada susunan gambar di atas tersebut, penggunaan komposisi *motion*

yang bergerak mengikuti dengan alur pembuatan instrumen dengan pergerakan tangan dalam satu *scene* dan dengan penggunaan *shot* acak yang berubah secara tiba-tiba dan visual animasi abstrak sudah dapat disesuaikan langsung dengan olah digital yang direncanakan. Pada hasil produksi *frame by frame* tokoh hadir untuk mencapai informasi yang ingin disampaikan dan mengurutkan ulang beberapa susunan frame yang telah dikonsepsikan pada rencana awal. Penyusunan ulang alur pada tahapan editing tidak terlalu merubah dari apa yang telah digambarkan, seperti yang sudah dijelaskan di pembahasan sebelumnya pada proses perwujudan karya. Penyusunan ulang rencana tidak merubah alur secara penuh, demikian pula dengan tuntutan estetika yang telah direncanakan dapat disempurnakan kembali pada proses editing.

Hasil dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi yang telah menghasilkan film secara penuh, proses

penciptaan karya film ini dapat dikatakan sesuai dengan harapan. Penggunaan *overhead shot* atau *vertical angle* sebagai sudut pandang penonton dalam film tentang *instrument builder* ini dirasa efektif digunakan. Komposisi statis dan dinamis mampu memberikan kesan penyeimbang antara properti (susunan benda di sekeliling meja kerja) dengan pergerakan *instrument builder* yang begitu cepat.

## Kesimpulan

Karya ini berupaya untuk menghadirkan serta memberikan sudut pandang alternatif tentang profesi seorang *instrument builder*. Berikut beberapa *point* yang didapatkan sehingga menjadi kesimpulan dalam proses pembuatan karya ini:

### 1. Memberikan pandangan objektif

Dengan pengambilan gambar dengan Teknik *overhead shot* atau *vertical angle* sudut pandang yang diberikan menjadi objektif. Setiap orang yang menyaksikan visualisasi dari film

ini dapat melihat serta memahami benda-benda statis sebagai komposisi estetika untuk memperimbangkan kegiatan yang cukup dinamis dengan sangat cepat namun masih bisa dicermati.

Penggunaan komposisi yang cukup kontras mampu memberikan kesan kecepatan bukanlah masalah untuk memahami alur yang dirancang sederhana karena unsur statis yang seperti dijelaskan sebelumnya cukup efektif digunakan untuk membawa penonton pada posisi memahami ketika melihat *instrument builder* dalam karya ini. Keseimbangan antara komposisi statis dan dinamis pada karya ini dirasa dapat menjadi alternatif referensi dalam mengeksplorasi aspek-aspek estetika baru dalam penciptaan karya.

### 2. Time lapse dan animasi abstrak

Pengalihwahan fungsi *timelapse* sebagai media observasi diaplikasikan ke dalam bentuk film yang me-reka ulang atas adegan yang telah ada terhadap profesi *instrument builder* guna

mendokumentasikan proses perancangan atau perakitan sebuah *instrument* audio visual yang juga hasil dari benda tersebut turut ditampilkan pada film yang berupa animasi abstrak yang dihasilkan dari respon audio yang juga dihasilkan oleh instrumen tersebut. Sehingga dalam pengerjaan film ini dapat dikatakan hampir seluruh proses penciptaannya banyak menggunakan dan memanfaatkan instrument analog yang pada akhirnya dapat memberikan pandangan alternatif terhadap penciptaan film yang memiliki kemungkinan dapat diterapkan oleh pembuat film setelahnya bahkan akan sangat mungkin untuk dikembangkan sebagai metode alternatif lainnya.

### Daftar Pustaka

Barnow, Erik : *Documentary A. History of Non-Fiction Film*, First Issued as an Oxford University Press Paperback, Oxford, New York, 1976.

Bordwell, David. *Film Art : an introduction. Mc Graw Hill Education, 2017*

Bourgeois: *Animating Films without a Camera*, Sterling publishing Co.Inc.New York, 1976.

Catalogues of Studio Filmow Animowanych Krakow, 1966-1984.

*Herausgegeben von Den Westdeuchen Kurzfilmtagen im Auftrag der Stadt Oberhausen.*

Ferreira, Pedro. *Avant-Garde and Experimental Cinema: From Film to Digital. Multimedia Arts and Culture Faculty of Engineer, University of Porto, 2013.*

Ghazala, Reed. *Circuit-Bending: Build Your Own Alien Instruments.* Wiley Publishing, Inc, 2005.

Main Catalogue, 4 th Mumbai International Film Festifal, for Documentary, Short & Animation, 1996.

Marry Bassano, John Beaulieu, David McCann. *Terapi Musik & Warna: Cara Dahsyat Hidup Lebih Sehat dan Bahagia.* Araska Publisher, 2015.

McLarennNorman: *Nationality Film of Canada.* Montreal, Quebec, Canada, 1980.

Nicholas, Bill: *Ideology and the Image,* Indiana University Press, Bloomington, USA, 1981.

Prakosa, Gotot. *Film Pinggiran: Antologi Film Pendek, Film Eksperimental, dan Film Dokumenter.* Yayasan Seni Visual Indoneia (YSVI), 2008.

Ruset, Robert & Start, Cecile: *Experimental Animation, Origins of A New Art,* A Da Capo Paperback, New York 1976.

Vicky Smith & Nicky Hamlyn : *Experimental and Expanded Animation,* Palgrave Macmillan, Switzerland, 2018

### Webtografi

<https://jonasbers.com/crap-video-synth-for-10/>

<https://vimeo.com/153744866>

<https://www.dictionary.com/browse/documentary>

<http://www.fluxmonkey.com/electroize/40106Oscillator.htm>

<https://www.studiobinder.com/blog/overhead-shot-bird-eye-view/>

<https://www.wk.com/work/mcdonalds-famous-orders>

