

Menengok Kembali Eksistensi *Visual Effect* Film Indonesia

Arif Sulistiyono

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta

Jln. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta

Tlp. 081312442888, E-mail: arif_sulistiyono@isi.ac.id, arifgokong@gmail.com

Abstrak

Visual effect film dunia saat ini sudah mencapai tingkat pencapaian tertinggi yang mampu membuat semua yang tidak mungkin menjadi mungkin, baik yang berdasarkan kenyataan, realita, sampai dengan yang bersifat imajinatif. *Visual effect* (VFX) atau efek visual hampir selalu hadir dalam film-film bergenre *action* yang mampu membuat penonton benar-benar yakin bahwa adegan tersebut adalah nyata, tak terkecuali untuk film-film buatan Indonesia. Namun, selama tiga dekade eksistensi efek visual di Indonesia, realita perkembangannya jauh tertinggal dibanding kualitas efek visual film Holywood baik dari sisi estetika maupun teknik. Masih banyak film Indonesia yang tidak meyakinkan dari sisi efek visualnya sehingga tidak cukup membuat penonton percaya bahwa adegan yang dihadirkan seolah-olah nyata atau tidak mempunyai efek realitas. Bahkan beberapa efek visual film/sinetron yang ditayangkan di salah satu televisi swasta seringkali menjadi bahan cemoohan karena nampak jelas kepalsuannya. Sumber daya bidang animasi dan *visual effect* di Indonesia sesungguhnya sangat memenuhi syarat dan mampu membuat efek visual setara dengan produksi Holywood, namun pada kenyataannya selalu ditemukan faktor klasik yang menghambatnya antara lain faktor kesempatan dan pembiayaan.

Kata Kunci: visual effect, film Indonesia, efek realitas

Abstract

Looking Back the Existence of Indonesia Film's Visual Effects. *The film's visual effects are now reaching the highest level of achievement that is able to make all the impossible becomes possible, whether based on fact, reality, to the imaginative nature. Visual effects (VFX) or visual effect almost always presents in the action films genre that are able to make the audience really believe that these scenes are real, not least for films made in Indonesia. However, during the three decades of the existence of the visual effects in Indonesia, the reality of development is far behind the quality of visual effects of Hollywood movies both in terms of aesthetics and engineering. There are still many Indonesian films which are not convincing in terms of visual effects that do not quite make the audience believe that the scene is presented as if it is real or not have the effect of reality. Even some of the visual effects of the film / soap opera that aired on a private television is often played as the subject of ridicule for obvious falsehood. Resources field of animation and visual effects in Indonesia actually highly qualified and able to create visual effects on par with Hollywood production, but in fact, the classical factor that hinders among other factors and financing opportunities are always found.*

Keywords: visual effects, Indonesian films, the effect of reality

Pendahuluan

Pada suatu ketika terjadi diskusi dengan salah satu mahasiswa Program Studi Televisi melalui teks SMS yang membahas kesan nyata atau efek kenyataan dalam pembuatan efek visual dengan teknik *chroma-key*. Mahasiswa

tersebut mengeluhkan tentang sulitnya membuat *green-screen chroma-key* agar hasilnya nampak realistik. Berbicara tentang teknik *chroma-key*, maka tidak lepas dari tonggak awal tumbuhnya industri efek visual film Indonesia yang ditandai dengan penerapan teknologi tersebut dalam film

Saur Sepuh: Satria Madangkara yang diproduksi Kanta Indah Film dan disutradarai Imam Tantowi pada tahun 1987. Film dengan penata efek visual El Badrun tersebut menggambarkan tokoh Brama Kumbara yang menaiki burung Rajawali raksasa. Burung Rajawali dibuat secara fisik dengan teknologi animatonik yang sayap dan bagian tubuh lain dapat bergerak meskipun kaku. Untuk ‘menerbangkan’ burung tersebut, diperlukan lembaran kain berwarna biru di sekeliling burung raksasa tersebut karena warna biru pada kain tersebut akan digantikan oleh gambar langit dan awan bergerak sehingga penonton akan mempersepsi seolah-olah burung tersebut terbang di langit. Pada saat menonton film tersebut waktu itu secara sadar dapat mengenali bahwa objek tersebut adalah palsu dan tidak nyata, jauh dari kesan realistik. Dua puluh enam tahun kemudian atau pada tahun 2013, kesan yang sama kembali muncul saat menonton beberapa film Indonesia yang menggunakan *visual effect*. Dengan mudah dapat dikenali bahwa efek visual pada beberapa film Indonesia yang diproduksi pada tahun 2012-2013 masih terlihat sebagai tempelan dan bukan satu hal yang seolah-olah nyata.

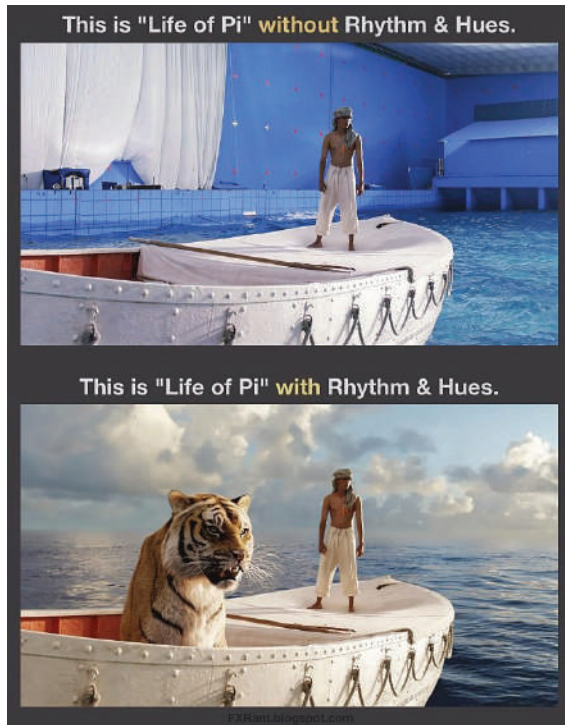
Visual Effect

Jika mengacu pada terminologi umum, *visual effect* atau biasa disingkat VFX berbeda dengan *special effect* atau *physical effect*. *Visual effect* merupakan semua usaha manipulasi visual dalam film yang dihasilkan oleh kamera, proyektor, *optical printer*, *image printer* dan *screen system* itu sendiri (Smith) 1986: 270). Di dalam *digital cinema* definisi tersebut ditambahkan unsur *digital composition* yang melibatkan komputer grafik (CGI). Sedangkan *Special Effect/Physical Effect* sering disebut efek mekanis karena unsur-unsurnya berada

dalam set atau sudah ada sejak pengambilan gambar seperti ledakan, nyala tembakan, efek peluru dan sebagainya.

VES (*Visual effects Society*), sebuah organisasi profesi bidang *visual effect* dunia dalam *handbooknya* menjelaskan bahwa kata *visual effect* itu sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan setiap gambar yang dibuat, diubah, atau ditingkatkan untuk film atau *moving media* lainnya yang tidak dapat dicapai pada saat syuting *live-action*, atau dengan kata lain proses dari seni *visual effect* terjadi pada saat pascaproduksi setelah pengambilan gambar selesai dilakukan (*Visual effect Society*, 2010: 2). *Visual effect* dapat ditambahkan pada gambar *live-action* dengan teknik *matte-painting*, proyeksi depan-belakang layar, objek miniatur dan *virtual set*, objek dari komputer seperti karakter dan *environment* atau *compositing* dengan gambar-gambar lainnya.

Salah satu teknik terpenting dalam pembuatan *visual effect* adalah “*masking*” atau “*matte*” dimana objek utama yang akan digabung dengan gambar lain harus diisolasi dari elemen visual sekitarnya., atau dalam bahasa komputer grafis sering disebut dengan seleksi. Teknik tersebut disebut *chroma-key* yaitu teknik penggantian/penghilangan salah satu sinyal warna (*chroma*) secara elektronik dengan menambahkan lapisan warna *solid* pada objek maupun latar belakang pada video dimana bagian yang dihilangkan tersebut dapat diisi dengan gambar lainnya (B.P. SDM Citra, 2005 : 41). Istilah *chroma-key* saat ini sudah mulai jarang disebut dan digantikan dengan penyebutan “*green-screen*” atau “*blue-screen*”, mengacu pada warna *background* yang digunakan untuk mengisolasi objek utama.



Gambar 1. VFX film “Life of Pi” (2012)



Gambar 2. VFX film “Saur Sepuh” (1987)

Efek Realitas

Visual effect yang baik seharusnya dapat memberikan efek realitas atau efek kenyataan kepada penontonnya karena hal tersebut bersifat eksperimental (*experimental reality*), yaitu realitas sebagai akibat dari pengalaman langsung yang diyakini kebenarannya (Babbie, 2011:4). Efek realitas dideskripsikan sebagai ilusi sinematik akan kenyataan yang diciptakan oleh *visual effect*. *Visual effect* membuat hal-hal yang tidak memungkinkan menjadi mungkin untuk diwujudkan. Proses ini menimbulkan efek perseptual karena penonton akan mempersepsinya sebagai representasi artifisial berbagai peristiwa yang tidak mungkin menjadi nyata. Keberadaan efek visual dalam film saat ini dipandang menjadi semakin realistis daripada sebelumnya karena efek visual umumnya menjadi elemen pembentuk fantasi. Perkembangan teknologi digital (*digital effect*) menjadi kekuatan besar dan semakin memudahkan penciptaan kesan nyata (Prince, 2012:89).

Pada kasus dan pengalaman menonton film Saur Sepuh bertahun-tahun yang lalu, ada kesadaran bahwa yang dilihat adalah tidak nyata, namun secara imajinatif kesadaran itu perlahan-lahan hilang saat penonton sudah terserap ke dalam layar mengikuti keseluruhan cerita dan digantikan kesan bahwa adegan burung Rajawali tersebut adalah nyata.

VFX Film Indonesia

Pengamatan dalam beberapa film Indonesia yang mengandung unsur *visual effect* selama dua tahun terakhir menunjukkan beberapa hal yang berhubungan dengan relasi kualitas *visual effect* dan pencapaian representasi kenyataan atau efek nyata/efek realitas. Pada film Habibie & Ainun produksi MD Pictures dengan sutradara Faozan Rizal, terdapat *scene* keberangkatan ke Jerman dari Indonesia menggunakan pesawat. Model pesawat yang dibuat dengan animasi 3D terlihat cukup nyata meskipun sedikit ada kesan fantasi.



Gambar 4. VFX scene pesawat, film Habibie & Ainun (2012)



Gambar 3. VFX scene pesawat, film Habibie & Ainun (2012)

Namun, pada *scene* pesawat yang ditumpangi Habibie saat pulang dari Jerman nampak cara *landing* pesawat dengan *flare* sangat tinggi dan terus mendongak sampai beberapa saat melaju di landasan. Saat pesawat melewati mobil di sisi kiri, bagian dari pesawat yang seharusnya samar-samar terlihat dari kaca mobil justru hilang meskipun sekilas tidak terlalu terlihat, namun cukup memengaruhi kesempurnaan efek visualnya.

Jenis pesawat yang digunakan pun terlihat agak sedikit dipaksakan mengingat penerbangan maskapai KLM pada tahun 1974 tersebut menggunakan pesawat DC-10 berbadan lebar, bukan dari jenis *single aisle* seperti dalam gambar. Rangkaian gambar tersebut tidak hanya menghasilkan kesan tidak nyata, namun juga tidak logis bagi kalangan dunia penerbangan mengingat film tersebut justru mengisahkan kehidupan pakar penerbangan dan dunia penerbangan Indonesia.



Gambar 5. Kejanggalan VFX, film Habibie & Ainun (2012)

Dalam *scene* Stasiun Balapan film *Finding Srimulat* produksi Magma Entertainment dengan sutradara Charles Gozali, nampak satu *shot* yang terdapat kereta api di setiap *track*/jalur rel peron stasiun. Rangkaian kereta api dibuat dengan animasi 3D yang *di-composite* pada *shot* peron stasiun. Model 3D kereta api tersebut nampak sangat halus dan bersih sehingga terlihat tidak menyatu dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, terdapat kejanggalan pada bayangan objek yang tidak sesuai dengan arah jatuhnya cahaya. Meski *shot* ini tidak panjang, kesan tidak nyata sekilas dapat ditangkap.

Dalam *scene* pesawat jatuh di film *Leher Angsa* produksi Alenia Pictures dengan sutradara Ari Sihasale, terdapat kejanggalan proporsi dan gerakan jatuhnya pesawat. Di samping itu, ledakan akibat jatuhnya pesawat juga nampak tidak logis karena karakteristik ledakan tidak seperti ledakan bahan bakar pesawat. Gambar pesawat nampak tidak menyatu dengan lingkungan sekitarnya dan tepi/*edge* dari seleksi objeknya nampak terdapat *feather* yang mengindikasikan teknik *masking* yang tidak sempurna.



Gambar 6. VFX *scene* pesawat jatuh, film Leher Angsa (2013)



Gambar 7. VFX *scene* kucing, film Leher Angsa (2013)

Namun, dalam *scene* kucing yang menguntit tokoh utama, karakter kucing yang dibuat dengan animasi 3D nampak cukup baik dengan gerakan natural yang sedikit dihiperbolikkan. Meskipun masih jauh dibanding kesan realistik animasi 3D harimau Richard Parker pada film peraih penghargaan Oscar kategori Best *Visual effects*, “Life of Pi”, ada upaya untuk membuat *visual effect* yang nyata. Hal ini masih jauh lebih baik dibanding kualitas efek visual sinetron Saur Sepuh atau Angling Dharma di Stasiun TV Indosiar yang nampak sangat tidak realistik, palsu, dan mengesankan hanya tempelan *compositing* tanpa ada upaya membuat penonton yakin bahwa objek tersebut adalah nyata.



Gambar 8. VFX “Ambilkan Bulan” (2012)

Kondisi yang berbeda ditemui dalam film musikal *Ambilkan Bulan* karya sutradara Ifa Isfanyah. Dalam beberapa bagian dalam film menampilkan visual fantasi yang dibuat oleh animator & *visual effect artist* dari Yogyakarta, Kelik Wicaksono. Gaya visual fantasi yang ditampilkan terlihat sangat indah dan kontekstual. Pembuatan elemen visual dengan teknik *matte-painting* berhasil dengan baik berkat dukungan teknik produksi *chroma-key* yang baik pula.

Perspektif Industri

SDM yang menguasai animasi dan *visual effect* di Indonesia sebenarnya cukup banyak karena beberapa di antaranya terlibat dalam pembuatan *visual effect* film kelas dunia seperti Iron Man, Transformer, dan Tintin. Mereka adalah Andre Surya yang bekerja untuk perusahaan *visual effect* terbesar di dunia Industrial Light and Magic (ILM) - Lucas Film, dan Rini Sugianto, animator karakter film Tintin. Selain itu, banyak karya idealis animasi dan *visual effect* independen dengan kualitas yang sangat baik yang dibuat oleh orang-orang Indonesia di situs Youtube menandakan tidak ada persoalan dari sisi *skill*.

Salah satu unsur yang diduga memengaruhi kualitas *visual effect* film Indonesia adalah biaya produksi. Jika menggunakan patokan film Hollywood, produser umumnya akan mengalokasikan 30%

budget untuk *visual effects* (Baumgarten et al., 1992: 204). Sebagai ilustrasi, film Spiderman 2 menganggarkan keseluruhan biaya produksi sebesar USD. 250 juta di mana anggaran untuk *visual effects* sebesar USD. 65 juta atau sekitar 25% total anggaran (Homann, 2013:17). Untuk film Indonesia rata-rata hanya berbiaya 3 milyar rupiah. Hanya sebagian kecil yang berbiaya rata-rata 5-10 milyar seperti film Laskar Pelangi karya sutradara Riri Riza. Film yang termasuk berbiaya sangat besar salah satunya film trilogi Merah Putih yang diproduksi Hashim Djojohadikusumo dengan biaya total 60 milyar. Penggunaan unsur *special effect* dan *visual effect* menjadi salah satu penyebab tingginya biaya produksi film trilogi Merah Putih tersebut (Batara, 2010: <http://filmindonesia.or.id/article/film-film-bermodal-besar#.Uc1OLqWot8E>).

Pertanyaan sederhana yang biasanya sering muncul adalah mengapa industri film di Holywood mampu membuat film apa pun dengan biaya berapa pun? Jawabannya dikaitkan dengan keluasan wilayah pasar, film berbiaya 1 trilyun sekalipun dapat kembali modal bahkan untung besar jika wilayah peredarannya ke seluruh dunia. Sementara film Indonesia yang hanya berbiaya 3 milyar barangkali akan sulit kembali modal jika hanya ditonton oleh orang-orang di 7-8 ibukota provinsi di Indonesia.

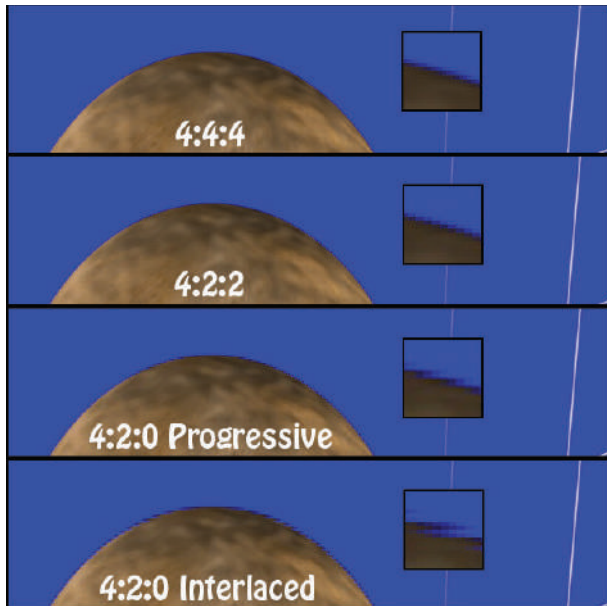


Gambar 9. *Special Effect* film Merah Putih (2009)

Jika menggunakan asumsi jasa pembuatan *visualeffect* dengan tarif internasional USD.100 - 150 per jam, sementara untuk pengerjaan *visual effect* sederhana dibutuhkan waktu 100 jam, maka sudah menghabiskan anggaran USD.10.000 – USD.15.000. Dengan demikian, untuk pengerjaan sebuah film dengan jumlah *scene visual effect* lebih banyak dan lebih kompleks akan semakin meningkatkan biaya produksi pula. Hal ini justru menjadi petaka bila produser dan sutradara film tidak mementingkan aspek realitas *visual effect*. Produser akan mempekerjakan seniman *visual effect* kelas II atau kelas III dengan tarif murah dan dikerjakan dengan waktu yang sesingkat mungkin sehingga sangat mustahil dihasilkan *visual effect* yang sempurna dan realistik.

Perspektif Teknologi

Faktor kedua yang memengaruhi kualitas *visual effect* adalah teknologi. Dalam terminologi video digital dikenal teknik *color sampling* seperti misalnya *color sampling 4:2:2* dimana dalam 4 sampel *luminance*/kecerahan/gelap-terang terdapat 2 sampel *chrominance*/warna. Teknik ini dianggap optimal karena mata manusia mempunyai batasan persepsi optik. Namun, dalam produksi *green-screen* atau *blue-screen* sepenuhnya tergantung pada prinsip teknis sehingga *sampling* warna terbaik adalah 10 bit 4:4:4 di mana jumlah *sampling* warna dan *sampling* gelap-terang adalah sama. Dengan teknik ini, detail *masking* akan meningkat secara signifikan (Sawicki, 2007:132).



Gambar 10. Color sampling untuk chroma-key

Namun, hal ini menjadi persoalan baru karena hanya kamera-kamera kelas atas yang mendukung *sampling* tersebut seperti Sony PMW-F3, Redcam Epic, bahkan Arri Alexa karena hanya produksi film yang berbiaya di atas 3 milyar yang menggunakan kamera jenis tersebut. Pengalaman produksi *green-screen* menggunakan kamera *standard* HDV 1440x1080 *pixel* yang mempunyai *sampling* 4:2:0 menunjukkan bahwa proses *masking* sulit dilakukan dengan sempurna dan masih menyisakan tepi yang bergerigi. Faktor teknis lain adalah ketersediaan studio khusus *green-screen/blue-screen* dengan warna standar dan sistem pencahayaan yang benar.



Gambar 11. Studio chroma-key film Life of Pi



Gambar 12. Tata cahaya khusus setup chroma-key

Simpulan

Perkembangan film Indonesia dari aspek sinematik khususnya *visual effect* terasa sangat lambat sejak teknologi *chroma-key* mulai digunakan. Hal ini tidak hanya dari sisi teknis, namun lebih kepada estetikanya. Sedikitnya jejak catatan yang membahas film Indonesia dari sisi *visual effect* dan minimnya jumlah film Indonesia yang menggunakan *visual effect* menjadi penegas bahwa *visual effect* film Indonesia belum mapan. Persoalan wilayah pemasaran menjadi faktor penghambat produser film berinvestasi besar khususnya membuat film dengan porsi *visual effect* yang dominan. *Visual effect* hanya menjadi pelengkap bagi adegan yang tidak bisa dilakukan secara *live-shot*. Akibat dari serangkaian persoalan tersebut biasanya memengaruhi mutu *visual effect* yang ada yang akhirnya tujuan *visual effect* sebagai alat untuk menciptakan efek realitas tidak tercapai. Bagi sebagian orang barangkali 'tipuan visual' dalam bentuk *visual effect* tersebut tetap dipersepsi sebagai sebuah kenyataan meskipun

sesungguhnya mereka mengetahui jika hal itu sama sekali memang tidak nyata dan tidak terlihat nyata.

Kepustakaan

- Babbie, Earl R. 2011. *The Practice of Social Research*. 13th ed. Stamford: Cengage Learning.
- Batara, Bobby. 2010. *Film-Film Bermodal Besar, Film Indonesia (online)*, 21 Oktober 2012 (<http://filmindonesia.or.id/article/film-film-bermodal-besar#Uc1OLqWot8E>)
- Baumgarten, Paul A. et al. 1992. *Producing, Financing and Distributing Film*. New York: Limelight Editions.
- Hofmann, Kay H. 2013. *Co-Financing Hollywood Film Productions with Outside Investors*. Wiesbaden: Springer Gabler.
- Prince, Stephen. 2012. *Digital Visual Effect in Cinema: The Seduction of Reality*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Ryu, Jae Hyung. 2007. "Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects". Communication Dissertations, Paper 13.
- Smith, T. G. 1986. *Industrial Light & Magic: The Art of Special Effects*. New York: A Del Rey Book.
- Visual Effect Society. 2010. *The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures*. Burlington MA: Focal Press.