

Analisis Teknik Transisi Satoshi Kon dalam Film Animasi

Andrea Gabriella

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
ag80031@student.uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu

ABSTRAK

Transisi merupakan salah satu elemen yang penting dalam dunia perfilman. Transisi video digunakan untuk menyampaikan kepada penonton bahwa adegan telah berubah dan bahwa sudut pandang lain dalam narasi sedang diceritakan atau bahwa sudut dari mana adegan itu dilihat telah diubah untuk menyampaikan skala ataupun suasana. Tujuan transisi video adalah untuk mengintegrasikan *shots* yang berbeda dengan mulus sehingga narasi inti bergerak maju dengan meyakinkan dan tidak mengganggu penonton. Artikel ini berisi pembahasan mengenai teknik transisi yang digunakan Satoshi Kon di dalam film karya-karyanya yang membantu dalam penyampaian konsep ceritanya yang sering membawakan tema pengaburan antara fiksi dan realita, yang nyata dan yang tidak nyata. Dalam film-filmnya, teknik transisi Satoshi yang paling memberikan dampak dalam pembawaan temanya tersebut merupakan teknik *match cut*. *Match cut* merupakan *cut* dari satu *shot* ke *shot* lainnya di mana komposisi dari dua *shot* dicocokkan oleh aksi atau subjek dan *subject matter*. Mereka berbeda dari normal *cut* karena mereka menyediakan hubungan tematik antara dua peristiwa atau konsep yang terpisah. Konsep cerita Satoshi Kon yang mengangkat tema pengaburan antara realita dan fiksi dibantu dengan gaya editing transisi *match cut*-nya tersebut.

Kata Kunci: Animasi, Film, Transisi, Satoshi Kon, Narasi

PENDAHULUAN

Satoshi Kon adalah seorang sutradara, animator, *screenwriter*, dan seniman *manga* asal Jepang yang lahir pada 12 Oktober 1963 dan meninggal 11 tahun lalu karena kanker pankreas pada usia 46 tahun. Kon paling dikenal atas film-film *anime* karyanya *Perfect Blue* (1997), *Millennium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003), dan *Paprika* (2006). Ia sering disebut setara dengan Hayao Miyazaki dan Katsuhiro Otomo. Pengaruhnya cukup mendunia, di mana karya-karyanya telah menjadi inspirasi bagi “*Black Swan*” dan “*Inception*”, dua karya terkenal Hollywood (Schley, 2020).



Gambar 1 Adegan yang cocok dari film *Paprika* karya Satoshi Kon dengan *Inception*.
(Sumber: Nathalie, 2019)

Kon lahir di pulau Hokkaido utara Jepang. Ayahnya adalah seorang pekerja kantoran di sebuah perusahaan pengiriman barang. Setelah lulus SMA, ia pindah ke Tokyo dan mengambil kursus desain komunikasi visual di Musashino Art University pada tahun 1982 (Osmond, 2010). Saat menjadi mahasiswa, ia memulai debutnya dengan *manga* (komik) strip karyanya berjudul “Toriko” yang memenangkan hadiah *runner-up* dalam kompetisi majalah yang digelar oleh *Young Magazine* (Kodansha) pada tahun 1984. Segera setelah itu, dia menjadi asisten Katsuhiro Otomo, pencipta karya “Akira”. Satoshi dan Katsuhiro kemudian berkolaborasi dalam beberapa proyek, termasuk karya animasi “Roujin Z” dan “Memories”. Pada saat bersamaan, Kon juga mengerjakan proyek *manganya* yang berjudul “Opus”, sebuah seri yang berjalan pada tahun 1995 dan 1996. Opus ini bercerita tentang seorang penulis yang ditarik ke dunia *manga* kreasinya sendiri, dan dipaksa untuk berinteraksi dengan karakter buatannya. Dalam judul ini, tema yang menjadi ciri khas filmografi Kon mulai dieksplorasi lebih dalam olehnya (Schley, 2020).

Karya-karya Satoshi Kon dikenal atas keunikannya dalam mengaburkan garis antara kinerja dan identitas, ketegangan antara yang nyata dan tidak nyata, dan garis yang sangat berpori antara ilusi dan materialitas, (Yalcinkaya, 2020) sambil memberikan komentar sosial yang keras tentang masyarakat Jepang, imajinasi, dan kreativitas kita (Rizzo-Smith, 2018). Berbeda dengan realitas animasi magis Studio Ghibli, realitas Kon sepenuhnya berakar pada era modern, di mana subjeknya berakar pada jalinan identitas dan teknologi. Satoshi ingin setiap karyanya mengeksplorasi berbagai realitas yang orang-orang tinggali dan fantasi yang mereka inginkan menjadi bagian darinya, dan gagasan ini diperluas ke pemahamannya tentang teori animasi. Dengan demikian, karya Kon menghindari kiasan anime konvensional, di mana narasinya sering jatuh ke dalam genre fiksi ilmiah, fantasi, atau romantis. Dan teknik editing transisi Kon merupakan salah satu cara untuk menyampaikan temanya yang khas tersebut.

KAJIAN TEORI

Pengeditan video adalah proses memanipulasi dan mengatur *shot*/hasil rekaman video yang belum teratur menjadi satu kesatuan yang bercerita. Pengeditan video digunakan untuk menyusun dan menyajikan semua informasi video, termasuk film, acara televisi, iklan video, dan video esai. Pengeditan adalah bagian penting dari pembuatan film atau video apa pun. Seperti yang dikatakan Francis Ford Coppola (1994), “*The essence of cinema is editing. It’s the combination of what can be extraordinary images of people during emotional moments, or images in a general sense, put together in a kind of alchemy.*” Secara umum pengeditan video berkaitan dengan proses pasca produksi, yakni mencakup semua tahap produksi yang terjadi setelah *shooting* atau perekaman segmen individu, seperti *color correction*, *sound mixing*, dan lainnya. Ada banyak bentuk *editing* yang dapat digunakan untuk memperindah gambar, salah satu bentuk editing yang paling umum digunakan dalam sebuah video maupun film adalah transisi.

Setiap film, dari *live-action*, *computer generated*, maupun animasi tradisional yang digambar tangan, terdiri dari ratusan *shot* individu yang semuanya ditempatkan bersama selama pengeditan untuk membentuk satu film yang dilihat oleh penonton. Dan transisi merupakan cara di mana dua *shot* individu ini digabungkan menjadi satu (Dick, 2010). Transisi adalah elemen yang penting dalam penyutradaraan dan juga dalam pengeditan film. Seorang sutradara harus sudah memiliki ide untuk transisi yang ia ingin digunakan dalam filmnya dari satu adegan ke adegan lainnya sehingga ia dapat mempersiapkan *shot* untuk diproses dalam waktu pengeditan. Dan juga seorang editor sudah harus memahami fungsi dari transisi gambar sehingga transisi dapat digunakan secara efektif. Transisi shot dalam film pada umumnya menggunakan normal *cut* untuk lanjut ke adegan berikutnya. Sebagian besar film juga akan menyertakan penggunaan transisi lain secara selektif, biasanya untuk menyampaikan suasana suatu adegan, memperlihatkan berlalunya waktu, ataupun bagian cerita yang terpisah. Transisi-transisi lain tersebut dapat termasuk *dissolves*, *fades*, *L cuts*, *match cuts*, dan *wipes*.

Dalam film-filmnya, Satoshi sering kali menerapkan teknik *match cut*. *Match cut* merupakan *cut* dari satu *shot* ke *shot* lainnya di mana komposisi dari dua *shot* dicocokkan oleh aksi atau subjek dan *subject matter*. Mereka berbeda dari normal *cut* karena mereka menyediakan hubungan tematik antara dua peristiwa atau konsep yang terpisah. Ada beberapa jenis *match cut* umum yang sering digunakan di dunia perfilman termasuk film-film karya Satoshi. *Match on cut edit* menunjukkan kepada kita kelanjutan dari karakter atau gerakan objek melalui ruang tanpa benar-benar menunjukkan kepada kita keseluruhan dari kelanjutan tersebut. Lalu ada *graphic match cut*, menunjukkan kepada kita kesamaan antara shots yang berbeda dalam bentuk dan *form* dari apa yang kita lihat. Warna bentuk atau tekstur objek dicocokkan di seluruh pengeditan untuk memberikan kontinuitas. Lalu ada *eyeline match cut*, tipe *match cut* ini menggabungkan satu *shot* seseorang atau karakter yang melihat sesuatu di luar layar dalam satu arah dan diikuti dengan *shot* suatu objek lain atau sudut pandang lain dari orang itu. Ini didasarkan pada premis bahwa penonton ingin melihat apa yang dilihat karakter di layar.

METODOLOGI

Jurnal ini menggunakan penerapan metode studi pustaka oleh penulis. Pertama-tama, ada pertanyaan yang harus disampaikan. Apakah transisi merupakan elemen yang penting dalam film? Lalu, bagaimana transisi video dapat membantu dalam penyampaian cerita maupun konsep suatu film? Setelah itu, penulis menganalisis beberapa film karya Kon serta transisi-transisinya yang digunakan sepanjang film-film tersebut dan bagaimana transisi tersebut membantu penyampaian konsep cerita Satoshi Kon. Hasil dari analisis tersebut menentukan kesimpulan dan saran pada akhir jurnal.

PEMBAHASAN

Seperti yang dijelaskan dalam video esai *Every Frame a Painting* mengenai cara pengeditan ruang dan waktu Satoshi Kon (2014), Kon mencocokkan adegan menggunakan transisi yang sebelumnya hanya terlihat di bioskop *live action*. Kon menggemakan pengeditan film George Ray Hill tahun 1972 yang diadaptasi dari *Slaughterhouse-Five* karya Kurt Vonnegut - yang menggunakan *general match cuts*, *exact graphic matches*, dan *intercut* antara dua periode waktu berbeda yang saling mencerminkan satu sama lain - serta menggunakan objek yang lewat untuk menghapus adegan, *zoom out* layar TV dan bingkai hitam untuk melompati adegan bersama. Kon mendemonstrasikan hal ini dalam kredit pembuka *Paprika*, film anime thriller psikologis fiksi ilmiah karyanya pada tahun 2006 yang diadaptasi dari novel 1993 dengan judul yang sama oleh penulis Jepang Yasutaka Tsutsui. 4 menit pertama dari pembukaan *Paprika* memiliki 5 sekuens mimpi dan semuanya tersambung dengan *match cuts*. Salah satunya yang adalah kita dapat melihat alter-ego Dr. Chiba, *Paprika*, melompati lukisan dan ikonografi pada pakaian, menggunakan bingkai literal dan infrastruktur *mise-en-scene* dan kostum untuk transisi antara adegan dan pakaian dalam gerakan yang menantang fisika tanpa akhir.



Gambar 2 Sekuens alter-ego Dr. Chiba, *Paprika*, melompati ikonografi pada pakaian sebagai salah satu gaya editing Satoshi Kon. (Sumber: Kon, 2006)

Paprika bercerita tentang mesin yang memungkinkan orang merekam dan memanipulasi mimpi mereka, namun yang membuat Paprika menjadikan karya Kon yang dikagumi banyak orang adalah ketika karakternya tidak dapat membedakan mimpi dari kenyataan. Kon sekali lagi dengan mulus menempatkan dunia mimpi dan memadukannya dengan dunia realitas ke titik di mana Anda tidak tahu apa yang nyata dan yang tidak. Gaya editing transisi Kon yang sering mendistorsi hal tersebut sangat memperkuat anggapan dalam karya ini bahwa realitas adalah konstruksi mental dan juga firasat kolektif. Paprika memunculkan banyak jenis pertanyaan dan diskusi di dalam pikiran kita - Bagaimana mimpi menjadikan kita siapa kita? Apakah kita ingin membagikan impian kita dengan orang lain jika kita benar-benar bisa? Seberapa banyak kita dapat mengendalikan mimpi kita? Bagaimana jika kita diberi kemampuan untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia mimpi? Lalu apa jadinya hidup seperti yang kita tahu?

Film Kon lainnya yang membahas pengaburan realitas dari fantasi adalah *Perfect Blue*. Seperti contohnya ada di babak ke-3 *Perfect Blue*. Sang karakter utama, Mima, mulai kehilangan kendali atas realitanya. Dalam satu adegan dia membunuh seorang fotografer yang mengambil foto telanjangnya. Saat ketika dia membunuh pria itu, di belakangnya ada proyeksi dirinya selama masa hidupnya yang lebih sederhana. Apa yang membuat adegan ini begitu berdampak bukan hanya pembunuhannya. Sutradara mana pun dapat membuat adegan di mana satu karakter membunuh karakter lain, tetapi Kon menggunakan transisi Mima bangun di tempat tidurnya keesokan harinya seolah-olah tidak ada yang terjadi. Setelah ini ia menggunakan transisi serupa setelah Mima bangun di tempat tidurnya setelah berbagai situasi. Dia tidak tahu apakah dia sedang bermimpi atau tidak. Apakah dia membunuh pria itu atau itu hanya mimpi?

Lalu ada *Millennium Actress* yang menceritakan tentang dua pembuat film dokumenter, Tachibana dan Ida, yang sedang ingin mendokumentasikan seorang aktris legenda yang sudah pensiun di usia senjanya bernama Chiyoko. Saat dia menceritakan kisah hidupnya, perbedaan antara realita dan layar kaca menjadi kabur. Film ini menjadi cerita surealis dalam sebuah cerita di mana peristiwa dari kehidupan Chiyoko terjalin dengan adegan dari film yang dia mainkan, sementara Tachibana dan Ida muncul di dalamnya sebagai pembuat film dokumenter. Dalam film-filmnya ini Kon akan menggunakan transisinya dari satu film miliknya ke film lainnya yang pada dasarnya melompat ke berbagai titik dalam hidupnya. Hal tersebut membuat narasi terus bergerak tanpa adanya halangan sambil tetap relevan dan *stylized*. Berbeda dari film lainnya, *Millennium Actress* dikenal karena mendorong ide gaya pengeditan Kon yang mulus, menggunakan teknik ilusi optik yang disebut motif *trompe-l'oeil* yang diterjemahkan sebagai 'menipu mata'. Berbeda dari mengaburkan realitas yang membingungkan Mima dengan *Perfect Blue*, pengeditan di sini digunakan untuk menunjukkan kendali Chiyoko atas identitasnya sebagai aktris dan dirinya yang sebenarnya saat ia dengan mudah melakukan perjalanan di antara mereka. Karakter Chiyoko dikenal sebagai wanita berlari Kon, karena dia terus berlari dari satu adegan ke adegan berikutnya. Dikombinasikan dengan gaya pengeditan Kon yang berubah-ubah, larinya tampaknya merusak ruang dan waktu. Dia akan memotong dari satu adegan ke adegan lain,

bertukar lokasi tanpa pernah mengganggu aliran. Terlihat saat menonton Millennium Actress bahwa hal ini tidak hanya menciptakan rasa kontinuitas, tetapi hasil editnya sering kali sengaja digunakan untuk mendistorsi realitas, sehingga penonton sering bingung dengan apa itu realitas. Kon menggunakan teknik pengeditannya untuk dengan sengaja menipu penonton.



Gambar 3 Sekuens masa muda Chiyoko tersandung terjalin dengan karakter yang juga tersandung di salah satu film yang dimainkannya. (Sumber: Kon, 2001)

Film-film Satoshi Kon juga bercerita tentang bagaimana kita menjalani banyak kehidupan. Masing-masing karakternya berjuang untuk menerima identitas mereka karena mereka terpecah antara gambaran khayalan tentang apa yang mereka inginkan dan kenyataan di sekitarnya. Dalam Perfect Blue, Mima ingin menjalani kehidupan normal tetapi dibatasi oleh komitmennya sebagai figur publik, dan di Millennium Actress, Chiyoko mengaburkan identitas fiktif dari perannya sebagai pemeran utama wanita dalam film-film romantis mencari cinta mereka yang telah lama hilang dengan keinginannya sendiri untuk menemukan pria yang ia pernah temui sejak lama. Trio Tokyo Godfathers merawat bayi baru lahir yang ditinggalkan sebagai cara untuk kabur dari masalah yang mereka masing-masing telah hindari, tetapi begitu mereka menyadari bahwa mereka tidak layak untuk membesarkan seorang anak dan harus menemukan ibunya, akhirnya mereka terpaksa untuk menghadapi masalah-masalah mereka dan bersatu kembali dengan masa lalu mereka.

Kon mendapat inspirasi dari potongan-potongan film yang inventif dan mengejutkan dari satu adegan ke adegan lainnya, cerminan formal dari keadaan protagonis yang melompat secara kronologi dan geografi sebagai “tidak terjebak dalam waktu”. Sepanjang karir pembuatan film fitur selama satu dekade, Kon “terus-menerus menunjukkan satu gambar dan kemudian mengungkapkan bahwa gambar itu tidak seperti yang Anda pikirkan.” Dan hal tersebut sangatlah terbantu dengan gaya editing Kon yang khas.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Dari pembahasan diatas terlihat bahwa transisi memainkan peran penting dalam film, bahkan dalam penyampaian konsep cerita sebuah film, yang jelas sangat dimainkan dengan optimal oleh Satoshi Kon di dalam karya-karyanya. Dia mengerti bahwa film *anime* yang hebat menggunakan bentuk animasi yang kuat, teknik yang hampir mustahil untuk dibuat ulang dalam film *live action*. Apa yang membuat gaya animasi Satoshi Kon begitu khas adalah bahwa ia secara sempurna menangkap perasaan spontan mengalir dan bermimpi. Dalam hal ini, pengeditannya diatur dengan baik dan digunakan dengan sempurna untuk mendorong konsep tersebut dan dalam beberapa hal memegang aspek cerita tidak seperti sutradara lainnya. Setiap pengeditan memiliki tujuan dan seperti yang dikatakan Kon, “Segalanya menjadi membingungkan ketika Anda memaksa sesuatu yang fana menjadi sesuatu yang lebih konkret.” Jika dibandingkan dengan apa yang dilakukan industri animasi Jepang lainnya pada masa Satoshi Kon berkarya, karya-karyanya sangat khas dan tidak seperti yang lainnya. Bahkan hingga hari ini, tidak ada sutradara animasi lain yang mengartikulasikan gerakan pengeditan yang elastis dan lancar yang dimiliki film-filmnya.

Rekomendasi

Teknik-teknik transisi serta fungsinya dapat membantu *filmmaker* dan juga animator dalam menyampaikan konsep dalam karya-karyanya sehingga dapat memberikan meninggalkan impresi yang kuat kepada para penonton. Terutama, dalam animasi, yang medianya tidak dibatasi oleh unsur realita dan logika. Tentu, transisi bukanlah satu-satunya teknik yang dipakai dalam dunia perfilman untuk menyampaikan konsep cerita sebuah film, namun transisi merupakan salah satu teknik yang penting untuk dimanfaatkan dalam membuat film yang berkesan.

DAFTAR PUSTAKA

Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2013. *Chapter 6: Editing. Film Art: An Introduction (10th ed.)*. New York: McGraw-Hill. ISBN 9780073535104. OCLC 793213236

Dick, Bernard. 2010. *Anatomy of Film - Sixth Edition*. Bedford/St.Martin's. ISBN 978-0-312-48711-9.

Every Frame a Painting. (2014). *Satoshi Kon – Editing Space & Time*. YouTube.
Kon, Satoshi. 1997. *Perfect Blue*. Madhouse.

Gracia, Marcelo. 2020. *From Black Swan to Inception, Satoshi Kon's Unseen Influence on Hollywood*. CBR.

Kon, Satoshi. 2001. *Millennium Actress*. Madhouse.

Kon, Satoshi. 2003. *Tokyo Godfathers*. Madhouse.

Kon, Satoshi. 2006. *Paprika*. Madhouse.

Natalie. 2019. *Steal Like a Filmmaker: How Anime Inspired Nolan, Aronofsky and the Wachowskis*. Mentorless.

Osmond, Andrew. 2010. *Satoshi Kon obituary*. The Guardian.

Osmond, Andrew. (2010). *Satoshi Kon obituary*. The Guardian

Rizzo-Smith, Julian. 2018. *An Ode to Anime Auteur Satoshi Kon*. IGN.

Coppola, Francis. 1994. *Academy Class of 1994*. YouTube.

Schley, Matt. 2020. *Remembering Satoshi Kon, one of anime's best-loved creators*. Japan Times.

Toure, Jabari. 2015. *Satoshi Kon: Techniques and Utilizations of Edits*. Wordpress.

Yalcinkaya, Günseli. 2020. *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*. Dazed Digital.

Yalcinkaya, Günseli. 2020. *Tracing the legacy of anime giant Satoshi Kon through four key works*. Dazed Digital.