

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**



**TEKNIK LONGTAKE PADA PENCIPTAAN FILM PENDEK  
TERINSPIRASI DARI KEHIDUPAN MASYARAKAT DIMASA PANDEMI  
COVID-19**

**Peneliti**

- 1. Philipus Nugroho Hari Wibowo M.Sn (Ketua)  
NIP : 198007042008121001 NIDN :0004078006**
- 2. Agnestasya Leony Sundy (Anggota)  
NIM : 1911038014**

**Dibiayai oleh DIPA ISI tahun 2021**

**Nomor : DIPA-023.17.2.667539/2021 tanggal 23 November 2020**

**Berdasarkan SK Rektor Nomor : 261/IT4/HK/2021 tanggal 14 Juni 2021**

**Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian**

**Nomor :2055/IT4/PG/2020 tanggal 15 Juni 2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
November 2021**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
SKEMA PENELITIAN TERAPAN**

**Judul Kegiatan** : **TEKNIK LONG TAKE PADA PENCIPTAAN FILM PENDEK TERINSPIRASI DARI KEHIDUPAN MASYARAKAT DIMASA PANDEMI COVID-19**

**Ketua Peneliti**

Nama Lengkap : Philipus Nugroho Hari Wibowo, S.Sn., M.Sn.  
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
NIP/NIK : 198007042008121001  
NIDN : 0004078006  
Jab. Fungsional : Lektor  
Jurusan : Teater  
Fakultas : FSP  
Nomor HP : 082226582232  
Alamat Email : philipus.bowo@isi.ac.id  
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 12.000.000  
Tahun Pelaksanaan : 2021

**Anggota Mahasiswa (1)**

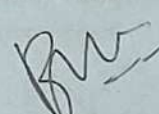
Nama Lengkap : Agnestasya Leony Sundy  
NIM : 1911038014  
Jurusan : SENI TEATER  
Fakultas : SENI PERTUNJUKKAN

Mengetahui  
Dekan

  
Siswadi, M.Sn.  
NIP 195911061988031001

Yogyakarta, 19 November 2021

Ketua Peneliti

  
Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn  
198007042008121001

Menyetujui  
Ketua Lembaga Penelitian

  
Dr. Nur Sahid, M.Hum  
NIP 196202081989031001

## RINGKASAN

Pandemi Covid-19 hingga hari ini belum juga menunjukkan penurunan yang signifikan, berbagai cara sudah dilakukan, dari pengendalian, pencegahan hingga pengobatan. Pandemi Covid-19 sangat mengganggu segala sektor kehidupan masyarakat, termasuk kesenian. Berbagai upaya dilakukan oleh seniman untuk bisa terus berkarya seperti menggunakan media virtual dan juga merespon pandemic Covid-19 sebagai ide penciptaan. Fenomena kehidupan masyarakat di Era Pandemi Covid-19 menarik dan sangat *up to date* apabila dijadikan sumber inspirasi penciptaan karya yang kontekstual.

Teknik *long take* adalah metode pengambilan gambar dalam film yang dilakukan dengan durasi yang panjang dan tanpa terputus (*cut/pemotongan gambar*). Sebuah *shot* dikatakan *shot long take* apabila berdurasi rata-rata 9-10 detik per *shot*. Pada dekade 1920-an rata-rata satu *shot* film Hollywood berdurasi 5 detik, kemudian perkembangan selanjutnya menjadi 15 detik tiap *shot*. Perkembangan berikutnya sineas menggunakan kombinasi dengan teknik pergerakan kamera tanpa terputus hingga satu rol film yang berdurasi sekitar 15 menit, bahkan dalam satu durasi film yang panjang banyak sineas yang menggunakan konsep *long take*. *Long take* tidak hanya seputar teknis, akan tetapi lebih dalam hingga ke unsur estetik. Sebuah *long take* membutuhkan sebuah konsep dan kreatifitas yang matang karena memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Selain konsep sinematografi, dibutuhkan aktor dan DOP yang handal, crew yang terorganisir hingga peralatan yang memadai. *Long take* sudah banyak digunakan pada berbagai film bahkan hingga film tersebut mendapatkan penghargaan, akan tetapi sejauh ini belum ada sineas yang membuatnya disertai dengan pertanggung jawaban yang konseptual dan akademis. Pada ranah dunia pendidikan, belum banyak yang memilih *long take* sebagai ide ataupun metode dalam penciptaan karya mereka.

Penelitian ini merupakan Penelitian Terapan berupa Penciptaan Film Pendek berjudul “Pangilon” dengan menerapkan Teknik *Long take* dengan ide penciptaan terinspirasi dari kehidupan masyarakat di era Pandemi covid-19. Lokasi Penciptaan ini berada di Yogyakarta dan Jawa Tengah.

Penciptaan film pendek ini merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam buku Psikologi Seni karangan Irma Darmayanti Tahapan-tahapan tersebut yaitu, (a) *Preparation* (Persiapan), (b) *Incubation* (pengeraman), (c) *Illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d) *Verification* (tahap pembuktian atau pengujian) (Damayanti, 2006).

Penciptaan Film ini diharapkan menjadi inspirasi dan memberikan kecemburuan positif bagi sineas dalam membuat karya film, terlebih dalam hal pemilihan ide yang kontekstual dan penerapan Teknik *long take*. Penciptaan film ini selanjutnya akan didistribusikan pada berbagai festival film baik, lokal, nasional dan internasional. Penciptaan film ini juga bertujuan membangun ruang kreatif dan wacana kreatif di kelas Film drama dan penulisan skenario yang ada di Jurusan Teater.

Dalam kaitannya dengan Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT), hasil karya penciptaan film ini merujuk pada Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) 5, selain karena karya prototipe ini berdasarkan dengan karya seni sejenis yang telah dikembangkan pada skala studio, karya penciptaan film ini juga merupakan bagian dari inovasi dan aktualisasi gaya seni. Penciptaan karya ini juga melalui tahap pengujian berdasarkan skala studio berdasarkan standart yang berlaku secara nasional dan internasional sesuai estetika yang berlaku pada saat ini.

## **PRAKATA**

Terima kasih yang tak terhingga kami berucap kepada Tuhan yang maha Seni sehingga laporan akhir penelitian ini dapat kami selesaikan sesuai dengan batas yang ditentukan. Penelitian merupakan salah satu tugas pokok Dosen dalam memenuhi Tri Dharma Perguruan Tinggi. Laporan penelitian ini dibuat seiring telah diselesaikannya kegiatan penelitian.

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini, kepada Rektor ISI Yogyakarta Prof. Dr. Agus Burhan, dan ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta Dr. Nur Sahid M, Hum yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menciptakan karya melalui Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Kepada Dr. Swastiwi dan Dr. Junaedi selaku reviewer penelitian ini untuk kritik dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.

Besar harapan dengan hadirnya Penelitian ini, bisa memberikan rangsangan positif kepada pembuat film untuk melakukan terobosan- terobosan baru dalam penciptaan Film, terutama di era Pandemi Covid 19 yang belum juga selesai. Penciptaan ini diharapkan juga memberikan pengkayaan kepada Mahasiswa Jurusan Teater ISI khususnya kelas Produksi Film Drama.

Yogyakarta 19 November 2021

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR ..	vi
BAB I. PENDAHULUAN .....	01
A.LatarBelakang.....	01
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	03
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....	04
A. Karya Terdahulu .....	04
B. Landasan Teori .....	06
1. Film .....	06
2. Long Take .....	07
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN .....	09
A. Tujuan Penciptaan .....	09
B. Manfaat Penciptaan .....	09
BAB IV. METODE PENCIPTAAN .....	10
A. Tahap Preparation .....	10
B. Tahap Incubation .....	10
C. Tahapan Illumination .....	11
D. Tahapan Verification .....	12
BAB V. HASIL YANG DICAPAI .....	13

1. Pra Produksi .....	14
2. Produksi .....	25
3. Pasca Produksi. ....	28
<b>BAB VII KESIMPULAN</b> .....	<b>29</b>
<b>KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>30</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gb1. Road Map Penelitian .....	02
Gb2. Foto Persiapan Latihan .....	23
Gb3. Foto Persiapan Latihan .....	23
Gb4. Foto Persiapan Latihan .....	24
Gb5. Foto Tumpengan .....	24
Gb6. Foto Persiapan Shoting .....	24
Gb7. Foto Shoting .....	25
Gb8. Foto Priview hasil shoting .....	23
Gb9. Foto Capture film paket .....	26
Gb10. Foto Capture film paket .....	26
Gb11. Foto Capture film paket .....	26
Gb12. Foto Capture film paket .....	27
Gb13. Foto Capture film paket .....	27
Gb14. Foto Pengajuan HKI satus menunggu Aproval .....	28



## **BAB I PENDAHULUAN**

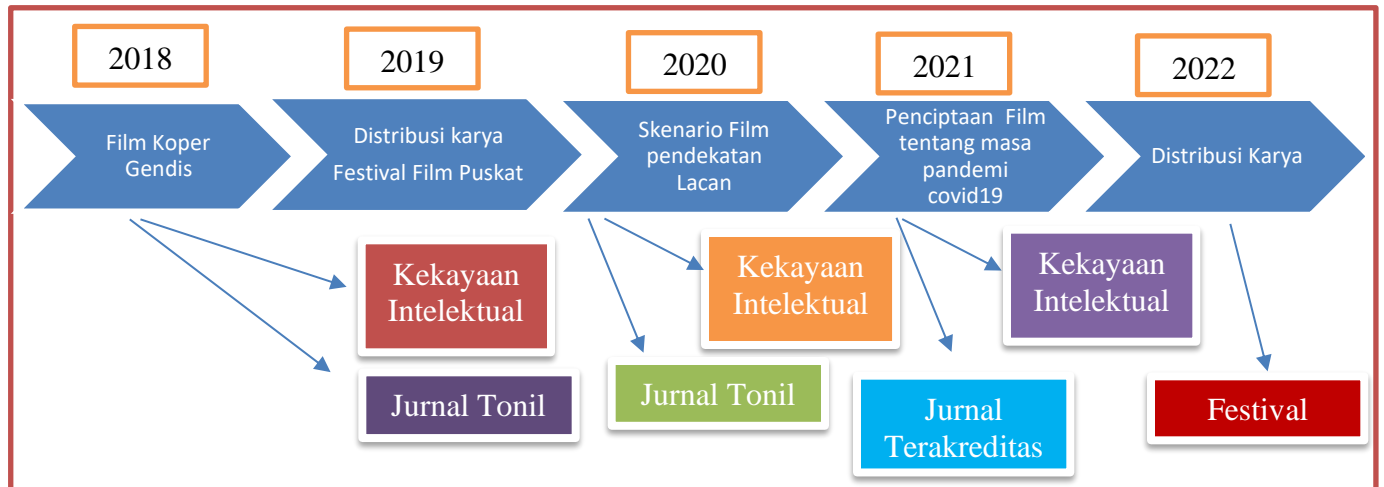
### **A. LATAR BELAKANG**

Seiring perkembangan dunia perfilman, berbagai Festival Film mulai bermunculan, baik di dalam maupun di luar negeri. Kecenderungan film-film yang memenangkan festival tersebut menggunakan teknik *Long take* dalam pengambilan gambarnya. *Long take* membutuhkan sebuah konsep dengan pengaturan teknis yang sempurna. Dengan pergerakan kamera yang tidak terputus, jika terjadi kesalahan kecil akan mengakibatkan pengambilan gambar harus di ulang lagi dari awal. Hal inilah yang membuat *long take* menjadi shot yang mahal, estetis dan konseptual. Hal inilah yang nampaknya menjadi ukuran dalam penilaian festival-festival film. *Long take* sudah banyak dipakai oleh sutradara-sutradara film besar dalam pencapaian estetisnya. seperti Kenji Mizoguchi, Jean Renoir, Orson Welles, Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Miklós Jancsó, Alfonso Cuarón dan masih banyak lagi lainnya. *Long take* umumnya digunakan pada adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting. Banyak film-film longtake menjadi rujukan sebagai penanda kreativitas jaman. Sebut saja film *Touch of Evils*, *The Passenger*, *Before Sunrise*, *Children of Men*, *Birdman* dan juga *Russian Ark* belum lagi karya anak bangsa seperti *Nyai*, *Siti* hingga *Anak Lanang*.

Sejauh ini konsep *long take* belum banyak dikupas/dijadikan dasar penciptaan dengan disertai pertanggung jawaban yang konseptual. Sejauh pengamatan penulis baru Huda (Huda : 2017) dan Misviyandi (Misviyandi : 2020) yang menggunakan *long take* dalam penciptaan karya film. Bahkan penulis belum menemukan kajian film yang

membahas *long take* secara spesifik. Padahal *long take* sangat menarik untuk dijadikan dasar penciptaan dan kajian film.

### ROAD MAP PENCIPTAAN



Gambar 1 : Desain Road Map Penelitian Philipus  
(Desain oleh : Philipus, 2021)

Film merupakan kesenian masa yang populer. Film menjadi budaya pop yang dimiliki semua orang. Umar kayam mengatakan bahwa film adalah satu *kitsch*, satu kesenian yang dikemas, di-*package*, untuk dijual sebagai komoditi dagang dan disebut sebagai kesenian massa (Kayam, 1981). Film merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah realitas masyarakat. Ide-ide film lahir dari kehidupan di masyarakat yang kemudian difiksikan. Ide film bisa berasal dari apapun, termasuk masyarakat sekitar. Pandemi covid-19 seakan menjadi bayang-bayang kelam bagi kelangsungan berkesenian. Butuh kreativitas para seniman untuk bisa merespon fenomena Covid-19. Ide tentang masyarakat dengan pandemic covid-19 menjadi menarik karena sangat kontekstual. Di era Pandemi ini banyak seniman yang karyanya lahir dari merespon pandemic covid-19. Beberapa festival film seperti Festival Film Puskat,

Festival Film Acfest KPK merespon pandemik sebagai ide dasar karya film yang dilombakan.

## **B. PERUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Berdasarkan paparan diatas tentang *long take*, covid-19 dan ide dalam ranah penciptaan. Dapat ditarik sebuah rumusan penciptaan ssebagai berikut : Bagaimanakah menciptakan film pendek berjudul dengan Teknik *long take* yang idenya terinspirasi dari keadaan masyarakat disaat pandemic covid-19.