

**TEKNIK LONGTAKE PADA FILM PENDEK “PAKET”
TERINSPIRASI DARI KEHIDUPAN MASYARAKAT DIMASA PANDEMI COVID-19**

PHILIPUS NUGROHO HARI WIBOWO

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta. Tlp. 0274-375380, Kotak Pos 1248 Yogyakarta 55001. Hp :
082226582232, *e-mail*: philipus.bowo@isi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Terapan berupa Penciptaan Film pendek berjudul “Paket” yang idenya terinspirasi dari kehidupan masyarakat di masa Pandemi Covid 19. Penciptaan film ini mengaplikasikan teknik Longtake dalam konsep pengambilan gambar dan directionnya. Teknik *long take* adalah metode pengambilan gambar dalam film yang dilakukan dengan durasi yang panjang dan tanpa terputus (*cut/pemotongan gambar*).

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.

Kata kunci : *Long take, Pandemi Covid-19, Film Pendek, Paket*

**LONGTAKE TECHNIQUES IN THE PAKET SHORT MOVIE
INSPIRED FROM COMMUNITY LIFE DURING THE COVID 19 PANDEMIC**

ABSTRACT

This research is an applied research in the form of the creation of a short film entitled “Paket” whose idea is inspired from the life of the community during the Covid 19 Pandemic. The creation of a mini fiction applies the Longtake technique in the concept of shooting and its direction. The long take technique is a method of taking pictures in films that are carried out with a long duration and without interruption (*cut / cropping of images*).

The creation of this film is expected to inspire and provide positive jealousy for filmmakers in making films, especially in terms of choosing contextual ideas and applying the long take technique. The creation of this film will then be distributed at various film festivals, both local, national and international. The creation of this film also aims to build a creative space and creative discourse in the Drama Film and Screenwriting classes in the Theater Department.

Key words : *Long take, Pandemi Covid-19, Short Movie, Paket*

TEKNIK LONGTAKE PADA FILM PENDEK “PAKET” TERINSPIRASI DARI KEHIDUPAN MASYARAKAT DIMASA PANDEMI COVID-19

Pendahuluan

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 estesisnya. 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.

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.

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. Tujuan penciptaan ini secara khusus bertujuan menciptakan film pendek berjudul Paket yang idenya terinspirasi dari fenomena covid-19 yang terjadi dan konsep pengambilan gambar *long take*. Penciptaan film ini juga bertujuan membangun ruang kreatif dan wacana kreatif di kelas Film Drama dan Penulisan Skenario yang ada di Jurusan Teater.

Metode Pendekatan

Dalam mewujudkan karya film, terlebih dahulu penulis merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif seperti yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam buku *Psikologi Seni* karangan Irma Darmayanti (Damayanti, 2006 : 23- 24). Tahapan-tahapan tersebut yaitu,

(a) *Preparation* (Persiapan), (b) *Incubation* (pengeraman), (c) *Illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d) *Verification* (tahap pembuktian atau pengujian).

Tahap *Preparation* (Persiapan) Tahap ini merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajagi bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Disini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti, 2006 : 23). Pada tahap ini penulis melakukan riset tentang masyarakat di era Pandemi Covid 19, melalui berbagai media. Pada tahap ini penulis dibantu anggota peneliti juga mencari berbagai referensi film-film yang menggunakan teknik *long take* seperti Film *Russian Ark*, *Film Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, *Children of Men* dan Film *Nyai*.

Tahapan *Incubation* (inkubasi) Tahapan ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam pra sadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006 : 23- 24). Setelah data dan informasi terkumpul, maka akan muncul banyak gagasan. Pada tahap ini bahan mentah kemudian diolah dan diendapkan. Penulis merangkum semua data dan mengakumulasi menjadi satu bagian. Penulis mulai memilah data-data mana yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

Tahap *Illumination* (Iluminasi) Tahapan ini adalah tahap timbulnya *insight* Atau *Aha-Erlebings*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti, 2006 : 24). Jika tahap sebelumnya masih bersifat dan bertaraf mencari-cari dan mengendapkan, pada tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Pada saat inilah seorang penulis akan merasakan katarsis, kelegaan dan

kebahgiaan karena apa yang semua menjadi gagasan dan samar- samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Pada tahap ini penulis kemudian memanifestasikan data-data yang telah didendapkan sebelumnya.

Pada tahap ini penulis melakukan manifestasi ide-ide dan data yang sudah ada dengan melakukan proses penciptaan film dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

Tahap *Verification* (Pembuktian atau pengujian). Tahapan ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide/kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkaaan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damayanti 2006 : 23-24). Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis, dalam tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap karya ciptanya jika diperlukan ia bisa melakukan modifikasi, revisi dan lain-lain. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dan revisi terhadap film. Film kemudian diberikan kepada beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi) dan masukan membangun. Apabila dirasa pas, masukan tersebut dapat digunakan untuk semakin memperkuat film, sehingga hasil sesuai yang diharapkan.

Landasan Teori

1. Film

Secara umum film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah film. Menurut Misbach Yusa Biran (2005 : 124). Aspek naratif adalah bangunan kronologis jalannya sebuah cerita yang membangun struktur film fiksi.

Himawan Prastista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* sependapat dengan Misbach, bahwa unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film (Prastista, 2008:

2). Maka aspek naratif film pada dasarnya memiliki struktur yang sama dengan struktur cerita rekaan yaitu penokohan, dialog, alur cerita, latar dan tema. Unsur sinematik adalah aspek-aspek teknis dalam sebuah film seperti *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara. Maka dapat disimpulkan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah dalam film, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

2.Long take

Long take adalah salah satu teknik pengambilan gambar dengan durasi panjang. Jika diartikan secara terpisah, *long take* berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu; *long* berarti panjang atau lama, dan *take* berarti pengambilan (Echols 2005, 364). Diambil dari dua suku kata tersebut *long take* dapat diartikan sebagai pengambilan gambar (*shot*) memiliki durasi waktu panjang.

Berdasarkan teori tentang *temporal continuity* dalam buku *Film Art 8th*, Bordwell mengatakan, “Ada 3 pembagian *temporal continuity* yaitu; *temporal order*, *frequency* dan *duration*. Dalam kontinuitas ruang dan waktu diatur menurut perkembangannya, dari narasi penyajian plot cerita biasanya melibatkan manipulasi waktu, maka dari itu pengeditan gambar berusaha mempertahankan manipulasi temporal ini” (Bordwell 2005, 245).

Tujuan *long take* menurut Jon Gartenberg dalam bukunya, *Camera Movement in Edison and Biograph Film* juga mengatakan, “Dengan tidak adanya *editing*, *long take* cenderung menggunakan pergerakan kamera dalam kombinasi dengan suara dan *mise-en-scene* untuk mengarahkan perhatian penonton terhadap elemen narasi penting. Memiringkan, *panning*, pelacakan, dan menjulurkan dapat membuat serangkaian komposisi baru selama *shot*, di dalam rangkaian *long take* mengambil gambar dengan banyak cara, sama seperti halnya mengedit gambar, tetapi tidak melanggar dari perekaman terus menerus dari ruang dan waktu. Gerakan

kamera sangat membantu untuk mengartikulasikan setiap *fase* dari aksi di dalam narasi, selalu menyoroti perkembangan dan perubahan konflik disetiap adegan” (Gartenberg 1980, 13).

HASIL YANG DICAPAI

Pada Tahap *Preparation* (Persiapan), penulis sudah melakukan berbagai kajian dengan mengumpulkan data-data dari berbagai informasi dari beberapa referensi baik teks maupun elektronik. Banyak hal (Fenomena) yang dapat ditemukan di kehidupan masyarakat pada masa pandemic covid 19 ini, dari problem pendidikan yang diselenggarakan secara online, gejala perekonomian berkaitan dengan dilakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sehingga memberikan dampak yang kurang baik bagi perekonomian masyarakat. Banyak ditemukan juga kebiasaan (habits) baru di era pandemic Covid 19 ini, seperti menjaga prokes dengan melakukan 3 M (memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak) yang berikutnya direvisi menjadi 4 M hingga 5 M memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak menghindari kerumunan dan membatasi mobilitas. Hal yang menarik dari hal-hal berikut adalah tingginya penggunaan jasa kurir baik untuk pemesanan makanan ataupun barang, bahkan hingga muncul istilah COD dimana pembayaran barang dapat dilakukan Ketika barang tiba. Fenomena tentang proses mobilisasi barang oleh kurir ini menjadi hal yang dipilih penulis untuk penciptaan film. Begitu banyaknya kurir mengirimkan paket ataupun alamat yang tidak lengkap menjadi hal menarik untuk menguatkan penulis untuk memilik permasalahan paket di era pandemic covid 19

Berkaitan dengan pilihan penulis tentang konsep pengambilan gambar menggunakan teknik *Long take*, penulis sudah melakukan pengamatan terhadap film-film referensi yang menggunakan konsep long take seperti Film *Russian Ark*, *Film Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, Film *Children of Men* dan Film *Nyai*. Data- data yang didapat ini nantinya

akan digunakan reference pada saat pengambilan gambar dengan mengaplikasikan konsep *long take*.

Pada tahapan inkubasi semua data-data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan diendapkan. Ide/gagasan tentang kurir on line yang sudah dipilih melalui proses pengendapan, kemudian tahap selanjutnya akan di manifestasikan pada tahap iluminasi. Pada tahap iluminasi ide yang sudah dipilih kemudian diwujudkan menjadi skenario yang selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penciptaan film.

Pada tahap iluminasi ada tiga tahapan yang dilakukan oleh penulis, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap ini penulis sudah menyelesaikan proses hingga tahap produksi.

Pra Produksi

Pada tahapan ini penulis melakukan penciptaan skenario yang akan digunakan sebagai acuan pembuatan Filmnya. Dari skenario terdapat empat tokoh, satu tokoh perempuan bernama Reita sebagai tokoh utama, Tokoh Ibu Kus, Bagas dan Kurir paket sebagai tokoh pembantu. Ceritanya mengisahkan tentang Reita yang menerima/ mendapat paket nyasar yang di share lok kan di ruahnya (kinant Shop). Karena peasaran ia membukanya, ternyata dari kardus yang cukup besar itu didapat beberapa barang yang sudah usang dan tidak berguna sekali di mata Reita. Ibu Kus marah besar terhadap apa yang dilakukan Reita. Diakhir cerita Pengirim paket (Kurir) datang kembali, nampaknya ingin menanyakan paket yang tadi daintarkannya. Padahal sudah di buka oleh Reita.

Selain menghadirkan ruang, waktu dan permasalahan yang identic dengan era pandemic covid 19, pada sekanrio ini juga ditawarkan sebuah pesan tentang artinya sebuah kejujuran. Harapannya, di era pandemi covid 19 seperti ini nilai kejujuran masih di junjug tinggi.



Gambar 01. Foto Tumpengan
(Foto oleh Nia, 2021)

Berdasarkan skenario yang sudah di buat, tahapan berikutnya yang dilakukan di pra produksi adalah casting crew dan casting talent. Pada kesempatan ini penulis melibatkan crew dari Halusinema Jogja yang sudah terbiasa memproduksi sebuah film pendek. Setelah meakukan casting didapat 4 pemanin yang dirasa cocok untuk memainkan tokoh dalam seknario. Bening seorang mahasiswa Universitas Sanata Dharma semester 5 dirasa cocok dan sesuai dengan tokoh Reita, sedangkan tokoh Ibu dip perankan oleh Bu Tami seorang guru di Sekolah Eksperimental mangunan. Tokoh Bagas dimainkan oleh Rei seorang anak sekolah Dasar. Dan yang terakhir Yoles seorang guru di SMP eksperimental mangunan dirasa cocok untuk memerankan tokoh Kurir.



Gambar 02. Foto Persiapan Latihan
(Foto oleh Philipus, 2021)



Gambar 03. Foto Persiapan Latihan
(Foto oleh Philipus, 2021)

Setelah melakukan hunting lokasi, maka proses berikutnya adalah melakukan Latihan berupa reading dan blocking. Latihan berjalan hamper selama dua bulan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, mengingat pengambilan gambar nya menggunakan konsep long take. Mengingat ada kesalahan sedikitpun baik crew ataupun pemain pengambilan harus diulang dari awal kembali.



Gambar 04. Foto Persiapan Latihan
(Foto oleh Philipus, 2021)

Produksi

Apabila semua persiapan dirasa sudah siap, maka proses pengambilan gambar segera dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Apabila dirasa ada sesuatu hal yang dirasa menghambat atau belum tercapai, atau belum siap. Sebaiknya proses pengambilan gambar ditunda sehingga semuanya menjadi siap. Apalagi teknik pengambilan gambar akan menggunakan Longtake. Dari hasil produksi diperoleh sebuah Film pendek dengan durasi 8 menit. Hasil shooting selanjutnya akan di proses pada tahap pasca produksi yaitu editing, mixing dan coloring.



Gambar 05. Foto Persiapan shooting
(Foto oleh Nia, 2021)



Gambar 06. Foto shooting
(Foto oleh Nia, 2021)



Gambar 07. Foto Prview hasil shoting
(Foto oleh Nia, 2021)

Setelah pra produksi betul-betul matang. Proses produksi bisa berjalan. Pada saat produksi berlangsung, sutradara bertugas memimpin semua *crew* dan memberikan solusi yang tepat/bijak, apabila ada kendala/kecelakaan yang diluar dugaan. Sutradara berperan dalam menunjang proses lancarnya *shooting*. Sutradara memberikan pengarahan kepada pemain melalui asisten sutradara baik penokohan, *blocking* ataupun penjadwalan dan berkoordinasi dengan produser. Produksi dilakukan selama 2 hari. Dari hasil akhir gambar, didapat durasi pengambilan gambar dengan durasi 07 : 52 menit.



Gambar 08. Foto capture film Paket
(Capture oleh Philipus , 2021)



Gambar 09. Foto capture film Paket
(Capture oleh Philipus , 2021)



Gambar 10. Foto capture film Paket
(Capture oleh Philipus , 2021)



Gambar 11. Foto capture film Paket
(Capture oleh Philipus , 2021)

Pasca Produksi

Pada proses produksi ini, karena pengambilan gambarnya menggunakan Long take, tidak perlu lagi Menyusun gambar seperti halnya kerja post pro. Proses editing bisa langsung pada pewarnaan (coloring/ grading) hingga mixing audio dan scoring musik. Setelah di beri musik dan di beri credit title maka film akhir/ film final memiliki durasi 08 menit 10 detik.

Tahap akhir pada proses penciptaan ini adalah Verivikasi, dimana film final hasil editing, kemudian di share ke beberapa orang yang dirasa bisa memberikan feed back yang represesntatif. Berdasarkan masukan dari mereka, pencpta kemudian memilih- milih mana yang kiranya akan menjadi relevan dan bisa menguatkan film menjadi lebih baik.

Simpulan

Penelitian ini berupa penciptaan film pendek yang idenya terinspirasi dari fenomena masyarakat di era pandemic Covid 19. Film ini menggunakan konsep pengambilan gambar long take, dimana kamera terus berputar ytanpa adanya jeda atau Cutting. Selain menghadirkan realitas masyarakat di era pandemic coved 19. Film ini juga menyampaikan pesan tentang artinya kejujuran.

Penciptaan ini diharapkan memberikan wacana baru, sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia. Hasil dari film ini diharapkan memberikan kecemburuan positif kepada pembuat film baik yang profesional maupun tidak untuk kemudian menciptakan karya film yang baru, update merespon era zaman sehingga ikut meramaikan perkembangan dunia perfilman Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 8th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2005.
- Damayanti, Irma, *Psikologi Seni*, Bandung, Kiblat Buku Utama, 2006
- Echols, John & Hassan Shadili. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005
- Gartenberg, Jon. *Camera Movement in Edison and Biograph Films*. Vol. 19. USA: University of Texas, 1980.
- Gibbs, John, *The Long Take Critical Approaches*, Palgrave Macmillan, Universitas of Reading, 2016
- Huda, *Membangun Realisme Ruang dan Waktu Dengan Penerapan Long Take Pada Sinematografi Film "Culikan"*, Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta , 2017
- Kayam, U, *Seni, Tradisi, Masyarakat*, Sinar Harapan, 1981
- Krevolin Richards, *Rahasia Sukses Skenario Film- Film Box Office, 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apapun Menjadi Skenario Jempolan*, Bandung : Mizan Media Utama, 2003
- Mascelli, Joseph V. *The Five C'S Of Cinematography (Lima Jurus Sinematografi)*, terj. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Misbach, Biran.. *Teknik menulis skenario film cerita*. Pustaka Jaya 2006
- Misviyandi, Irsyanto, *Representasi Kesunyian Tokoh Utama Melalui Long Take Dalam Penyutradraan Film Fiksi "Ratri"*, Skripsi, Institut Seni Indonesia, 2020
- Prastista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta, Homerian Pustaka, 2008