

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Isu pelecehan dan kekerasan seksual terhadap perempuan menjadi fokus cerita film ini. Sejak 1 Januari hingga 26 Juni 2023 tercatat laporan sejumlah 10.668 kasus pelecehan pada perempuan dan sebanyak 89,7% pelaku kejahatan adalah laki-laki (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia 2023). Data tersebut menunjukkan bahwa kasus pelecehan terhadap perempuan masih cukup tinggi, meskipun angka tersebut mungkin hanya sebagian kecil dari jumlah kasus tidak dilaporkan. Isu ini memang masih menjadi sorotan di berbagai negara, tidak hanya di Indonesia. Hal tersebut tentu menjadi alasan perempuan seringkali merasa tidak aman dan nyaman di mana pun mereka berada, karena dianggap lemah dan hanya sebagai objek oleh para pelaku kejahatan. Hingga pada akhirnya membuat mereka merasa takut untuk berbagi pengalaman mereka. Bahkan, ketika mereka berusaha menceritakan pengalaman mereka saat mendapat pelecehan seksual kepada orang-orang terdekat, mereka seringkali tidak mendapatkan dukungan atau perlindungan, melainkan justifikasi sepihak dan perlakuan *victim blaming* (menganggap korban salah) dari orang-orang terdekat. Bahkan tak luput dari pelaku kejahatan yang melakukan *playing victim* (pelaku memposisikan diri sebagai korban).

Film dengan judul "*There Is No Safe Place*" mengangkat isu pelecehan dan kekerasan seksual dalam masyarakat. Hal ini menjadi penting untuk diceritakan melalui media film karena memiliki kemampuan untuk menggambarkan dampak yang mendalam dari tindakan tersebut, karena mampu membawa isu ini ke permukaan dan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang efek yang ditimbulkan oleh pelaku kejahatan seksual. Melalui cerita film ini, diharapkan dapat menggambarkan perasaan tidak aman dan ketidaknyamanan yang dialami

perempuan setelah mengalami pelecehan dan kekerasan seksual, dengan tujuan menggugah kesadaran masyarakat terhadap kasus serupa. Sehingga diharapkan masyarakat dapat lebih memahami rasa sakit yang dialami korban, merasakan empati dan simpati terhadap mereka, serta berupaya untuk memberikan perlindungan yang dibutuhkan dalam kasus serupa. Film ini juga berpotensi menjadi alat pendidikan yang efektif dalam mengubah pandangan dan perilaku masyarakat, serta mendorong upaya pencegahan pelecehan seksual.

Cerita film ini menggambarkan pengalaman traumatis seorang korban perempuan pelecehan dan kekerasan seksual. Sayangnya, korban tidak mendapatkan dukungan dan perlindungan yang layak dari lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Kesaksiannya diabaikan dan tidak dipandang serius, membuat korban merasa tidak dipercaya. Saat mencoba mengungkap kejahatan pelaku, korban mengalami konflik batin karena kurangnya dukungan dan empati dari orang-orang terdekat ketika menceritakan kejadian yang sebenarnya. Ironisnya, korban sering kali dihakimi dan dianggap rendah karena peristiwa yang menimpanya. Teror yang terus-menerus dari pelaku pelecehan juga memperburuk keadaan korban. Sementara karakter utama berjuang untuk mengungkap kejahatan pelaku, semua ini memicu dan menggugah emosi yang kuat bagi karakter tersebut.

Kekuatan cerita film ini yaitu hanya mengeksplorasi tindakan seorang karakter dalam situasi berbahaya dan penuh ketegangan. Dalam film ini, penting bagi emosi karakter utama untuk diperkuat dan diceritakan. Unsur emosi terbentuk dari psikologi individu dan mengarahkan perilaku sesuai dengan kontrol dalam dirinya. Kaitannya dengan karakter kepribadian seseorang, emosi pada karakter utama digambarkan melalui adegan, dialog, konflik, aksi, dan berbagai wujud ekspresi. Pengalaman emosional karakter ini dapat dibagikan kepada penonton saat menonton film, memungkinkan penonton merasakan tingkat kecemasan, ketegangan, dan keputusan yang dialami oleh karakter. Konflik yang dihadapi oleh karakter utama juga memunculkan emosi kemarahan, ketakutan, kesedihan, dan kebahagiaan.

Melalui bentuk narasi dan visualisasi yang kuat, diharapkan mampu menghadirkan pengalaman emosional yang mendalam bagi penonton, membantu mereka memahami tingkat trauma yang dialami oleh korban pelecehan seksual. Film ini juga memiliki potensi untuk memicu percakapan publik yang lebih luas dan mengubah pandangan masyarakat terhadap isu ini, menginspirasi tindakan yang dilakukan korban, serta mendorong penegakan hukum yang lebih kuat untuk melindungi masyarakat dari pelecehan seksual. Film semacam ini memiliki potensi untuk memperluas wawasan dan empati, serta berperan membentuk budaya baru yang aman bagi semua orang.

Sinematografi memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman sinematik. Emosi karakter utama dalam sebuah film dapat diperkuat melalui penggunaan teknik sinematografi dengan tepat. Visualisasi naskah "*There is No Safe Place*" sepenuhnya menggunakan *dynamic shot*. Maksud dari *dynamic shot* pada film ini adalah penggunaan *handheld* dengan kombinasi gerakan kamera seperti *follow*, *track*, *pan*, *tilt*, *crab*, atau *crane shot*, mengatur komposisi gambar, dan didukung dengan long take pada keseluruhan film. Penerapan *dynamic shot* pada sinematografi film berfungsi untuk memperkuat emosi karakter utama sehingga dapat membangun kesan dramatik. Melalui teknik ini diharapkan dapat mengarahkan perhatian penonton pada tokoh utama, dan mengajak penonton untuk merasakan serta melihat dari dekat dengan tokoh, sehingga adegan menjadi hidup dan terkesan nyata bagi penonton. Penonton diharapkan dapat masuk ke dalam dimensi psikologi tokoh dalam film sekaligus dapat menyampaikan konflik dan informasi di setiap adegannya dengan baik. Keterlibatan emosional penonton dengan karakter dalam film merupakan cara utama mempengaruhi keyakinan dan perasaan penonton terhadap narasi dan cerita film.

B. Ide Penciptaan Karya

Konsep sinematografi film fiksi "*There is No Safe Place*" didasarkan pada observasi desain cerita dan skenario. Analisis tersebut mengarah pada

penggunaan teknik *dynamic shot* untuk menggambarkan bagaimana karakter utama mengendalikan gerak dan mengontrol emosi dalam setiap situasi. Teknik *dynamic shot* didapat setelah merasakan pengalaman berbeda ketika menonton film "*Birdman*" karya sutradara Alejandro G. Inaritu pada tahun 2014, dimana film ini menggunakan *dynamic shot* pada keseluruhan film. Teknik *dynamic shot* membantu membangun penekanan emosi karakter melalui pergerakan kamera, sehingga emosi pada karakter dapat dibagikan kepada penonton saat menonton film, atau merasa dekat dengan karakter. Emosi internal berupa perasaan karakter pada cerita, merupakan suatu kelemahan. Cerita pada naskah belum menggambarkan secara utuh penekanan emosi karakter sesuai dengan situasi dalam setiap adegannya untuk membangun ketegangan. Pada aspek sinematografi, ini menjadi penting untuk diperkuat dan diceritakan melalui aspek visual. Sehingga, untuk memperkuat karakter tokoh dalam film ini dilakukan dengan menginterpretasi dan mempertimbangkan impresinya agar pengalaman emosional karakter dapat dibagikan kepada penonton saat menikmati film. Penerapan *dynamic shot* dirasa sangat tepat untuk merealisasikan tujuan ini agar penonton dapat memahami dan ikut merasakan perasaan dan tingkat emosional karakter utama.

Film "*There is No Safe Place*" divisualisasikan menggunakan *dynamic shot* dengan pergerakan bebas dari kamera *handheld*, diambil secara *long take*, serta teknik *invisible cut* yang digunakan saat penyuntingan gambar. *Dynamic shot* mengacu pada pengambilan gambar yang melibatkan gerakan kamera aktif dan terencana. Ini termasuk pergerakan kamera berupa teknik *follow*, *track*, *pan*, *tilt*, *crab*, atau *crane shot* yang digunakan untuk mengikuti aksi. Melalui *dynamic shot*, penonton dapat mengikuti perpindahan dan pergerakan karakter dengan tujuan memberikan kekuatan visual dari nuansa dinamis dan terus bergerak. Disisi lain pergerakan *handheld*, kamera bergerak dengan tidak stabil. Memberikan nuansa yang lebih realistis dan menghidupkan adegan dengan keterlibatan emosional pada karakter yang lebih besar. Penggunaan kamera *handheld* memungkinkan sinematografer untuk bergerak bebas dan mengikuti

aksi secara spontan. Kombinasi keduanya menciptakan visual yang aktif, dinamis, dan energik.

Pengambilan gambar secara *long take* ditujukan untuk mengikuti pergerakan dan perpindahan karakter utama sehingga tidak diberi ruang untuk meninggalkan kamera. Hal ini untuk memperlihatkan perubahan emosi karakter seiring dengan perkembangan alur cerita, serta membangun penekanan terhadap situasi ancaman dengan selalu mengikuti karakter utama di mana pun ia berada. Memungkinkan penonton untuk terlibat secara mendalam dalam situasi cerita film dan menyaksikan perkembangan serta perubahan emosi karakter secara langsung. Dengan cara ini, emosional karakter dapat dibagikan dengan tidak terputus. Sehingga memungkinkan penonton merasakan perjalanan emosional karakter secara keseluruhan dan merasakan intensitas yang sama dengan karakter.

Long take diterapkan pada setiap *scene* atau adegan dan menggabungkannya dengan menggunakan *invisible cut* (potongan *shot* yang tersembunyi). Dimana penyuntingan untuk menggabungkan dua adegan atau *shot* tanpa terlihat adanya pemotongan yang jelas atau tidak terlihat oleh penonton. *Invisible cut* tentu mempengaruhi pertimbangan pada aspek sinematografi diciptakan, yaitu dengan mengatur komposisi, gerakan, atau elemen visual dalam dua adegan yang akan digabungkan. Sehingga transisi antara keduanya terasa alami dan tidak mengganggu keterlibatan penonton dalam cerita. *Invisible cut* dalam *long take* menciptakan pengalaman yang terhubung secara kontinu dan membuat transisi halus antara adegan demi adegan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mempertahankan ritme, alur, emosi, dan intensitas narasi film. Dengan cara ini, film ditayangkan dalam satu tarikan nafas dari awal hingga berakhirnya film diproyeksikan. Sehingga menekankan kesan bahwa cerita terjadi dalam satu kontinuitas waktu.

Sinematografer menerjemahkan *dynamic shot* untuk mewakili keadaan psikologis, perasaan batin, dan reaksi emosional dari karakter utama. Menggambarkan berbagai bentuk emosi berupa kemarahan, ketakutan, kesedihan, maupun bahagia kerap kali dianggap sebagai emosi dasar (*primary*

emotions). Emosi berkaitan dengan reaksi emosional dan tindakan seseorang. Hal itu menimbulkan ketegangan sehingga penonton dapat memahami, merasakan, mengidentifikasi melalui visual serta membawa penonton lebih dekat untuk merasakan emosi karakter utama. Terlebih karena dalam cerita film, karakter memiliki konflik sangat personal. Penggunaan *dynamic shot* dirasa paling sesuai untuk memperkuat emosi karakter dalam penciptaan sinematografi pada karya film fiksi ini. Penerapannya mengacu dan mencerminkan pada emosi karakter utama beserta perasaannya melalui berbagai wujud ekspresi emosi karakter utama, adegan dan dialog pada setiap *scene*. Dengan demikian *dynamic shot* dengan *handheld*, *longtake*, dan *invisible cut* dalam film “*There is No Safe Place*” memberikan pengalaman sinematik yang intens pada adegan krisis karakter utama, mengundang keterlibatan penonton, dan menjaga keterhubungan cerita dan emosional.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan karya seni ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan tayangan film dengan tema isu sosial dan dekat dengan masyarakat.
2. Menggali potensi teknik *dynamic shot* pada sinematografi film sebagai alat untuk memperkuat emosi karakter.
3. Meningkatkan antusias dalam menonton film dengan gaya visualisasi dinamis.
4. Menghasilkan visual dinamis dalam menimbulkan ketertarikan film pendek melalui *handheld*, kombinasi pergerakan kamera dan *long take*.

Manfaat dari penciptaan karya seni ini adalah:

1. Menyuguhkan informasi kepada penonton melalui media film.
2. Sebagai wawasan baru agar dapat digunakan pada pengembangan film.
3. Peningkatan pemahaman tentang karakter dan emosi dalam film dengan penerapan *dynamic shot* dengan tepat, film dapat memperlihatkan secara

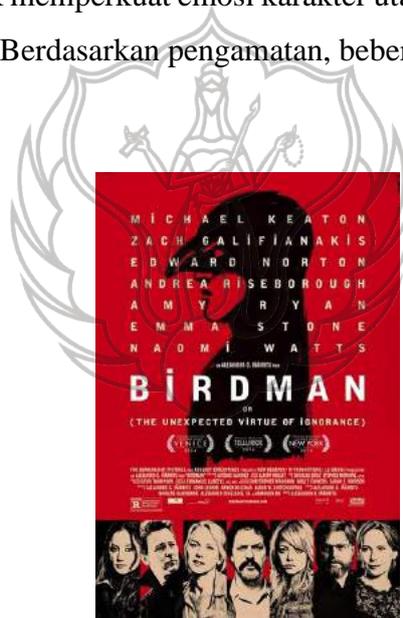
visual dan perubahan emosional pada karakter utama sehingga penonton dapat lebih mendalami dan merasakan konflik perjalanan emosional karakter itu.

4. Membuat penonton secara sadar merasakan esensi dari penerapan *dynamic shot* pada film “*There is No Safe Place*”.

D. Tinjauan Karya

Penciptaan film pendek “*There is No Safe Place*” mengacu pada karya film yang telah ada dan memiliki keterikatan secara konsep. Penggunaan tinjauan karya tersebut tidak lain sebagai referensi penceritaan dan visual penggunaan *dynamic shot* untuk memperkuat emosi karakter utama pada film pendek “*There is No Safe Place*”. Berdasarkan pengamatan, beberapa film referensi ini adalah:

1. Birdman



Gambar 1. 1 Poster Film “Birdman”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt2562232/mediaviewer/rm3926180864>

(diakses 29 November 2022)

Judul film	: Birdman
Sutradara	: Alejandro G. Inaritu
Sinematografer	: Emmanuel Lubezki A.S.C
Durasi	: 1 jam 59 menit
Tahun produksi	: 2014

Film yang dirilis pada tahun 2014 lalu dengan judul sebenarnya *Birdman: Or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*. Film yang disutradarai oleh Alejandro Gonzalez Inaritu bersama penata kamera Emmanuel Lubezki Morgenstern, A.S.C., A.M.C. menghadirkan teknik sinematografi yang unik, yaitu menggunakan teknik ilusi *long take* kamera yang *continue* dari awal film hingga akhir film, dengan total durasi hampir 2 jam dalam film bergenre drama dan *black comedy* ini. Film ini memenangkan empat Oscar tahun 2015, yaitu *Best Motion Picture of the Year*, *Best Achievement in Directing*; *Best Writing* dan *Original Screenplay*, serta *Best Achievement in Cinematography*



Gambar 1. 2 Screenshot Film "Birdman"

Sumber: https://www.primevideo.com/detail/0JC86ZJS6ONI6NDWC7EXRPZ95T/ref=atv_dp_share_cu_r

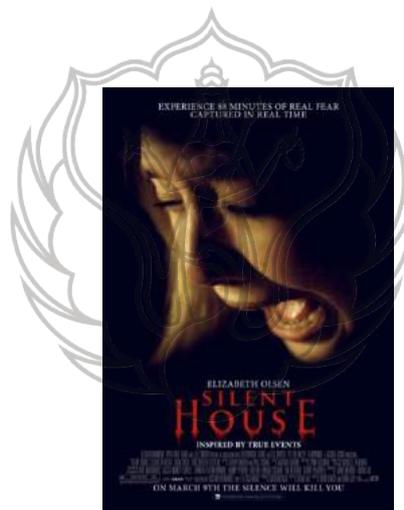
(diakses 29 November 2022)

Film ini mengisahkan tentang seorang aktor profesional bernama Riggan Thomson. Lebih dari 20 tahun yang lalu, Ia pernah bermain peran sebagai pahlawan super yang kemudian sangat dikenal dan ikonik yaitu Birdman. Karakter Birdman mencoba kembali menaikkan popularitas dirinya dengan menggelar pentas Broadway di New York. Riggan mempertaruhkan segalanya untuk meraih kesuksesan dalam pembukaan pentas Broadway-nya dan

memperbaiki hubungan dengan keluarga dan anaknya, Sam (Emma Stone), serta mengubur citra ‘Birdman’ yang telah menjadi alter ego dalam dirinya.

Penggunaan *dynamic shot* dan *long take* di film Birdman juga akan diaplikasikan pada setiap *scene* film “*There is No Safe Place*”. Perbedaannya ada pada kombinasi teknik *dynamic shot* yang digunakan akan menyesuaikan *mood* dengan mempertimbangkan emosi karakter dalam setiap *scene*, yaitu kombinasi dengan pergerakan *handheld* dengan menambahkan fluktuasi guncangan efek *shaky* berupa *hard* atau *soft*. Pada film Birdman, keseluruhan film menggunakan *long take* dan *invisible cut*. Begitu pula pada film “*There is No Safe Place*” dilakukan dengan tetap memperhatikan komposisi gambar.

2. Silent House



Gambar 1. 3 Poster Film “*Silent House*”

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1767382/>

(diakses 13 Januari 2023)

Judul film	: Silent House
Sutradara	: Chris Kentis, Laura Lau
Sinematografer	: Igor Martinovic
Durasi	: 1 jam 28 menit
Tahun produksi	: 2011

Film *Silent House* adalah sebuah *remake* film asal Uruguay berjudul *La Casa Muda* (2010), arahan sutradara Gustavo Hernandez. Versi *remake* ini disutradarai oleh Chris Kentis dan Laura Lau.

Silent House bercerita tentang seorang gadis bernama Sarah bersama Jhon yang merupakan ayahnya, dan pamannya bernama Peter. Mereka pindah ke rumah lama mereka di sebuah daerah terpencil untuk memperbaiki rumah tersebut sebelum mereka jual. Anehnya, walaupun Sarah semasa kecil telah lama tinggal di rumah itu, ia hanya memiliki ingatan singkat tentang kehidupannya selama berada di rumah tersebut. Sarah begitu sulit mengingat sosok Shopia, seorang gadis yang berkunjung dan mengaku sebagai sahabat kecilnya.

Sarah mulai mengalami kejadian-kejadian aneh selama di rumah tersebut. Ia mendengar suara-suara seperti langkah kaki dan keributan kecil di berbagai sudut rumah. Hingga pada suatu ketika, Sarah mendengar keributan dan menemukan ayahnya dalam keadaan terluka. Ia kemudian menyadari bahwa kekhawatirannya selama ini telah terbukti dan ia merasa dalam ancaman.



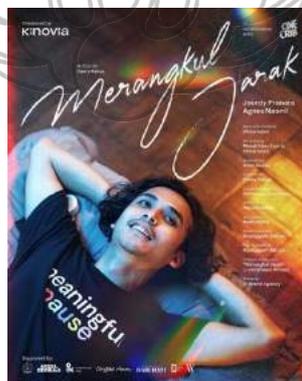
Gambar 1. 4 Screenshot Trailer Film "*Silent House*"

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt1767382/> (diakses 13 Januari 2023)

Keseluruhan film ini divisualisasikan dengan pergerakan kamera *handheld*. Penggunaan *handheld* di film ini membangun kesan yang sangat natural dengan kamera yang bergerak seadanya. Mampu membuat situasi ketegangan, menakutkan dan meningkatkan dramatik cerita.

Pengambilan gambar dengan menggunakan teknik *handheld* dan didominasi *follow* pada film ini menjadi referensi untuk capaian visual film “*There is No Safe Place*”. *Handheld* akan digunakan pada keseluruhan *scene* dari awal hingga akhir, yang akan ditujukan untuk memberi penekanan pada emosi karakter utama dalam suatu adegan demi adegan. Sehingga *handheld* dapat menghasilkan energi lebih untuk membagikan pengalaman emosional karakter utama kepada penonton. Sementara itu, penerapan *handheld* pada penciptaan film “*There is No Safe Place*” akan diambil dengan *long take* dan mempertimbangkan penyuntingan gambar sehingga adegan atau *shot* dapat disambung secara utuh dengan *invisible cut* (potongan *shot* yang tersembunyi).

3. Merangkul Jarak



Gambar 1. 5 Poster Film "Merangkul Jarak"

Sumber: <https://memora.id/2020/12/30/review-film-merangkul-jarak-cine-crib-rapi-tapi-mudah-dilupakan/>

(diakses 01 Agustus 2022)

Judul film	: Merangkul Jarak
Sutradara	: Gerry Fairus
Sinematografer	: Herlangga Janottama
Durasi	: 24 menit 40 detik
Tahun produksi	: 2020

Randi, seorang *freelance filmmaker* asal Bandung, merasa resah dan kesepian pada malam tahun baru. Melalui sambungan *video call*, Ia mencurahkan segala kegelisahannya kepada Gista, sahabatnya sejak kuliah sekaligus sesama *filmmaker* di Jakarta. Obrolan malam itu berakhir pada pertanyaan apakah Randi dan Gista akan melanjutkan mimpi mereka yang tertunda.



Gambar 1. 6 Screenshot Film "Merangkul Jarak"

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Ojjeqds4Syo> (diakses 01 Agustus 2022)

“Merangkul Jarak” bercerita sepanjang obrolan dengan *video call* selama 24 menit, diceritakan selama 24 menit, dan divisualisasikan selama 24 menit pula. Visualisasinya dengan teknik *dynamic shot* berupa *camera movement*, *handheld*, dan *long take*. Teknik *invisible cut* pada *editing* juga diterapkan dalam setiap perpindahan *scene*. Teknik *editing* tersebut tentunya akan menentukan bagaimana komposisi pada setiap *frame* awal dan *frame* akhir dari sebuah *shot* atau *scene*, sehingga setiap potongan gambar dapat dirangkai atau dimanipulasi menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Sepanjang film, kamera bergerak secara dinamis mengikuti pergerakan tokoh Randi di dalam kamar. Pergerakan kamera pada film ini tidak banyak menggunakan *follow* untuk mengikuti tokoh. Hal yang membedakan pada teknik visualisasi “*There is No Safe Place*” ada pada pergerakan *handheld*, dimana penerapan *handheld* bergerak dengan pergerakan kamera *follow* dan akan bergantung pada emosi atau aksi yang dilakukan tokoh, sehingga *handheld* dengan efek *shaky* berupa *hard* atau *soft* mampu menggambarkan adegan dan menguatkan emosi.