

**MEMBANGUN REALITAS RUANG DAN WAKTU FILMIS DALAM
SINEMATOGRAFI FILM FIKSI "ANAK LANANG" DENGAN
MENGUNAKAN *LONG TAKE***

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



disusun oleh :

**Tito Bagus Ramadhan
NIM: 1110548032**

**PRODI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

**MEMBANGUN REALITAS RUANG DAN WAKTU FILMIS DALAM
SINEMATOGRAFI FILM FIKSI "ANAK LANANG" DENGAN
MENGUNAKAN *LONG TAKE***

**KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



disusun oleh :

**Tito Bagus Ramadhan
NIM: 1110548032**

**PRODI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

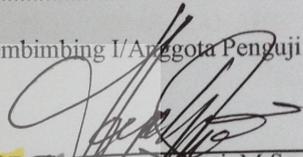
Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

**MEMBANGUN REALITAS RUANG DAN WAKTU FILMIS DALAM SINEMATOGRAFI
FILM FIKSI "ANAK LANANG" DENGAN MENGGUNAKAN LONG TAKE**

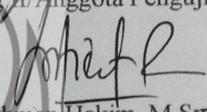
yang disusun oleh
TITO BAGUS RAMADHAN
NIM 1110548032

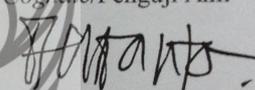
Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal 07 JUL 2017

Pembimbing I/Anggota Penguji

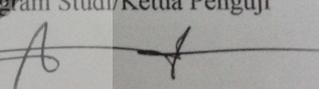

Dyan Arumretaswati, M.Sn.
NIP. 19710430 199802 2 001

Pembimbing II/Anggota Penguji


Latief Rakhman Hakim, M.Sr.
NIP. 19790514 200312 1 001
Cognate/Penguji Ahli


Lilik Kristanto, S.Sn., M.A
NIP. 19740313 2000121 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji


Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengesahui
Dekan Fakultas Seni Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP.19610710 198703 1 002



**HALAMAN PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TITO BAGUS RAMADHAN

NIM : 1110548032

Judul Skripsi : MEMBANGUN REALITAS RUANG DAN WAKTU FILMIS
DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI "ANAK LANANG"
DENGAN MENGGUNAKAN LONG TAKE

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal

Yang Menyatakan,



TITO BAGUS RAMADHAN
1110548032

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TITO BAGUS RAMADHAN

NIM : 1110548032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul *Membangun Realitas Ruang dan Waktu Filmis Dalam Sinematografi Film Fiksi "anak lalang" Dengan Menggunakan Long Take* untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

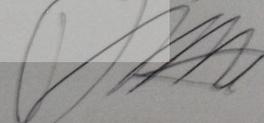
Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal :

Yang Menyatakan,



TITO BAGUS RAMADHAN

1110548032

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Puji dan Syukur penulis ucapkan dan panjatkan kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya, sehingga apa yang direncanakan dalam Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Kesempatan yang telah diberikanNya untuk dapat belajar dan mencari semua pengalaman hidup, menjadi bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman untuk melanjutkan segala keinginan dan cita-cita.

Melaksanakan pendidikan di Jurusan Televisi dan Film tentunya tidak akan lepas dari proses kreatif dalam memproduksi karya-karya audiovisual. Menyelesaikan semua mata kuliah, hingga akhirnya akan menempuh Tugas Akhir. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan program S1 jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia. Tugas Akhir ini berupa karya "*Membangun Realitas Ruang dan Waktu Filmis Dalam Sinematografi Film Fiksi "anak lanang" Dengan Menggunakan Long Take*"

Proses produksi film "*Anak Lanang*" ini diproduksi dengan campur tangan berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Allah SWT yang maha segalanya.
2. Nabi besar Muhammad S.A.W.
3. Kedua Orang Tua, saudara dan keluarga besar.
4. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A, selaku Dosen Wali dan Ketua Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam.
6. Dosen Pembimbing I: Dyah Arum Retnowati, M. Sn.
7. Dosen Pembimbing II: Latief Rakhman Hakim, M. Sn.
8. Ibu Dyah Arum Retnowati, M.Sn, selaku Dosen Pembimbing Naskah.

9. Seluruh Dosen, Penguji, dan Karyawan Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh pemain yang ikut serta dalam produksi film “Anak Lanang”.
11. Seluruh teman dan tim yang sudah membantu dalam produksi film ”Anak Lanang”.
12. Teman-teman angkatan 2011 Jurusan Televisi dan Film.
13. Senior angkatan 2005 sampai 2010 yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman dan kepercayaan terhadap penulis.
14. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama ini.

Tidak ada yang sempurna dalam dunia ini, termasuk pada penciptaan karya seni dan penulisan skripsi karya Tugas Akhir ini. Kritik dan saran yang membangun diperlukan untuk instropeksi menuju perbaikan. Semoga laporan pertanggung jawaban karya film “Anak Lanang” ini berguna bagi semua orang yang membaca, khususnya civitas akademika Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Salam Budaya

Yogyakarta, Juni 2017
Penulis

Tito Bagus Ramadhan

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| ABSTRAK..... | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| B. Ide Penciptaan Karya..... | 2 |
| C. Tujuan dan Manfaat | 3 |
| D. Tinjauan Karya..... | 4 |
| | |
| BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS | |
| A. Objek Penciptaan | 12 |
| 1. Naskah film “Anak Lanang” | 12 |
| 2. Kehidupan anak-anak..... | 12 |
| B. Analisis Objek..... | 13 |
| 1. Tema..... | 13 |
| 2. Sinopsis | 13 |
| 3. Alur | 14 |
| 4. Analisis Dramatik..... | 15 |
| 5. Tiga dimensi tokoh..... | 16 |
| 6. <i>Storyboard</i> | 18 |

BAB III LANDASAN TEORI

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Film | 18 |
| B. Naratif | 18 |
| C. Ruang dan waktu..... | 19 |
| 1. Ruang | 20 |
| 2. Waktu | 20 |
| D. Sinematografi | 22 |
| 1. <i>Long Take</i> | 22 |
| 2. Komposisi..... | 23 |
| a. Keseimbangan formal | 23 |
| b. Keseimbangan tidak formal | 23 |
| 3. <i>Type of Shot</i> | 24 |
| 4. <i>Anggle</i> | 25 |
| 5. Pergerakan Kamera | 26 |
| 6. Kombinasi Pergerakan Kamera | 27 |
| E. <i>Mise en scene</i> | 29 |

BAB IV KONSEP KARYA

| | |
|-----------------------------------|----|
| A. Konsep Estetis | 30 |
| a. Realitas ruang dan waktu | 30 |
| b. Sinematografi | 31 |
| B. Teknis Penciptaan | 37 |
| c. Teknis Sinematografi | 37 |
| d. Teknis Tata Cahaya | 39 |
| e. Teknis Penyutradaraan | 40 |
| C. Desain produksi | 40 |

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

| | |
|----------------------------|----|
| A. Proses Perwujudan | 41 |
| 1. Praproduksi | 51 |
| 2. Produksi..... | 50 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 3. Pasca Produksi | 58 |
| B. Pembahasan Karya | 60 |
| 1. Realitas ruang dan waktu | 60 |
| 2. <i>Long Take</i> | 62 |
| 3. <i>Mise en scene</i> | 73 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. KESIMPULAN | 76 |
| B. SARAN | 77 |
| DAFTAR PUSTAKA | 78 |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. 1 : Film <i>Russian Ark</i> | 6 |
| Gambar 1. 2 : Film <i>Victoria</i> | 7 |
| Gambar 1. 3 : Film <i>Birdman</i> | 9 |
| Gambar 1. 4 : Film <i>Children of Men</i> | 10 |
| Gambar 4. 1 : Foto setting SD Gambiranom 2..... | 34 |
| Gambar 4. 2 : Foto setting jalan perkampungan | 34 |
| Gambar 4. 3 : Foto <i>setting</i> gambaran rumah sigit, samsul, danang dan yudho. | 35 |
| Gambar 4. 4 : Foto <i>property</i> becak | 35 |
| Gambar 4. 5 : Foto <i>wardrobe</i> tokoh utama..... | 36 |
| Gambar 4. 6 : Foto pencahayaan saat di lokasi..... | 36 |
| Gambar 4. 7 : Foto sony a7s dan glidecam hd 3000 | 37 |
| Gambar 4. 8 : Foto lensa Samyang 35mm f1,4..... | 38 |
| Gambar 5. 1 : Foto team penyutradaraan <i>membriefing</i> anak-anak | 52 |
| Gambar 5. 2 : Foto <i>setup</i> kamera dan penyetaraan dengan penyutradaraan | 53 |
| Gambar 5. 3 : Foto-foto saat pengambilan gambar adegan di becak | 53 |
| Gambar 5. 4 : Foto saat preview pengambilan gambar hari pertama..... | 54 |
| Gambar 5. 5 : Foto pengambilan gambar adegan di becak pada hari kedua..... | 55 |
| Gambar 5. 6 : Foto saat pengambilan gambar di akhir scene | 56 |
| Gambar 5. 7 : Foto saat mereview hasil pengambilan gambar hari kedua | 57 |
| Gambar 5. 8 : Foto saat mereview hasil pengambilan gambar | 58 |
| Gambar 5. 9 : <i>storyboard frame</i> 1 opening <i>scene</i> halaman SD | 61 |
| Gambar 5.10: <i>storyboard frame</i> 2 adegan anak-anak saat pulang sekolah..... | 62 |
| Gambar 5.11: <i>storyboard frame</i> 3 adegan Danang & Sigit bertemu pak becak | 63 |
| Gambar 5.12: <i>storyboard frame</i> 4 sigit mengembalikan penghapus ketemannya .63 | 63 |
| Gambar 5.13: <i>storyboard frame</i> 5 adegan Yudho membeli pentol..... | 64 |
| Gambar 5.14: <i>storyboard frame</i> 6 Yudho menjadi sasaran kemarahan temannya 65 | 65 |
| Gambar 5.15: <i>storyboard frame</i> 7 becak mulai berjalan dari sekolah | 66 |
| Gambar 5.16: <i>storyboard frame</i> 8 adegan becak di dahului preman kampung | 66 |
| Gambar 5.17: <i>storyboard frame</i> 9 adegan di becak | 67 |
| Gambar 5.18: <i>storyboard frame</i> 10 adegan membicarakan <i>social media</i> | 68 |
| Gambar 5. 19 : <i>storyboard frame</i> 11 Sigit sampai di rumah..... | 69 |
| Gambar 5. 20 : <i>storyboard frame</i> 12 Danang dan yudho..... | 69 |
| Gambar 5. 21 : <i>storyboard frame</i> 13 adegan Yudho ditelepon ibunya..... | 70 |
| Gambar 5. 22 : <i>storyboard frame</i> 14 Danang & Yudho bertemu ayah mereka | 71 |
| Gambar 5. 23 : <i>screen shot setting</i> film "Anak Lanang" | 74 |
| Gambar 5. 24 : <i>screen shot property</i> becak..... | 74 |
| Gambar 5. 25 : <i>screen shot wardrobe</i> | 75 |
| Gambar 5. 25 : <i>screen shot</i> pencahayaan | 75 |

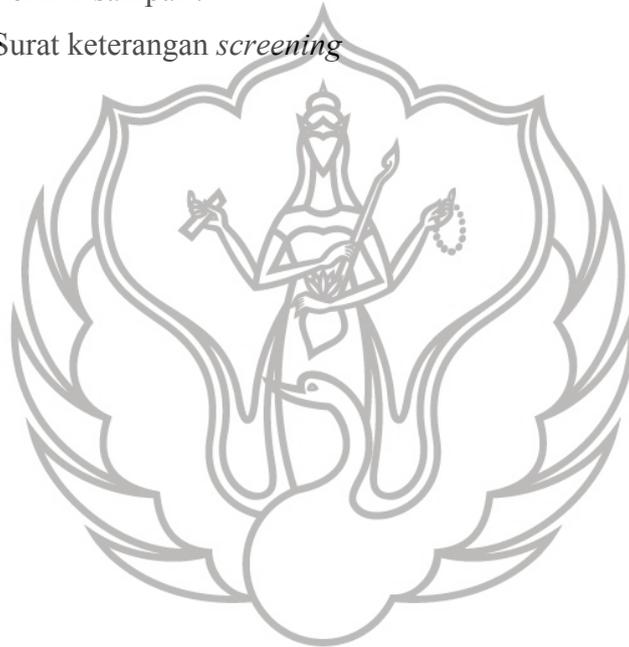
DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4. 1 : <i>Camera Equipment</i> | 39 |
| Tabel 5. 1 : <i>Jobs Description</i> | 44 |
| Tabel 5. 2 : Lokasi, <i>setting</i> film “Anak Lanang” | 46 |
| Tabel 5. 3 : <i>Budgeting plan</i> | 46 |
| Tabel 5. 4 : <i>schedule</i> | 50 |



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Skenario film "Anak Lanang"
- Lampiran 2. *Storyboard* film "Anak Lanang"
- Lampiran 3. *Callsheet* film "Anak Lanang"
- Lampiran 4. Desain poster film "Anak Lanang"
- Lampiran 5. Desain poster *screening* film "Anak Lanang"
- Lampiran 6. Desain undangan *screening* film "Anak Lanang"
- Lampiran 7. Foto-foto dokumentasi produksi film "Anak Lanang"
- Lampiran 8. Form 1 sampai 7
- Lampiran 9. Surat keterangan *screening*

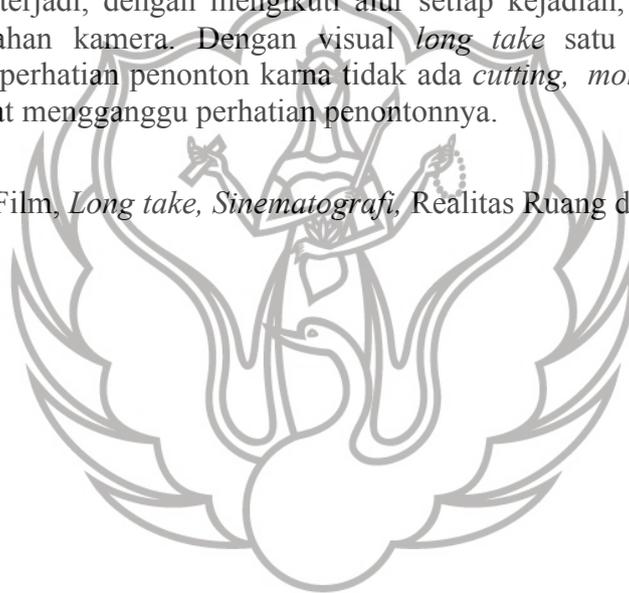


ABSTRAK

Film “Anak Lanang” mengangkat cerita tentang anak-anak, melalui penuturan cerita alur maju sesuai kronologis serta menyajikan sinematik cerita dan *setting* sesuai pada kenyataannya. Film “Anak Lanang” menggunakan *setting* masa sekarang, maka dari segi *mise en scene* semua disajikan secara nyata sesuai dengan apa yang terjadi pada saat itu. Seperti pada *setting* artistik, kostum, properti, penuturan bahasa dan dialog. Maka dari itu visual *long take* diterapkan untuk membangun kembali realita yang dulu pernah terjadi ke dalam bentuk film.

Konsep estetik sinematografi penciptaan Karya Seni film dengan menerapkan pengambilan gambar *long take* dari awal hingga cerita berakhir. Film ini akan membawa penonton untuk merasakan realita ruang dan waktu yang dulu pernah terjadi, dengan mengikuti alur setiap kejadian, pergerakan pemain dan perpindahan kamera. Dengan visual *long take* satu *shot*, film mampu memusatkan perhatian penonton karna tidak ada *cutting*, *montage*, ataupun hal-hal yang dapat mengganggu perhatian penontonnya.

Kata kunci : Film, *Long take*, *Sinematografi*, Realitas Ruang dan Waktu



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Era tahun 1990 sampai 2000 di Indonesia alat transportasi tradisional masih cukup populer. Di pulau Jawa, becak adalah salah satu alat transportasi yang saat itu menjadi *favorit* masyarakat. Terutama di daerah perkotaan yang memiliki pemukiman padat penduduk. Becak dianggap sebagai alat transportasi yang cukup ramah karena dari segi biaya bisa menjangkau semua kalangan masyarakat.

Salah satu fungsi becak kala itu bisa menjadi sarana antar jemput atau transportasi sewaan bagi masyarakat kalangan menengah kebawah. Selain untuk mengantarkan orang ke tempat yang ingin dituju juga bisa di fungsikan untuk mengantar barang dagangan bahkan bisa di sewa untuk menjemput seseorang setiap harinya. Bagi kalangan anak-anak yang masih menempuh pendidikan di sekolah dasar becak menjadi sarana transportasi sewaan yang efektif. Melihat jam pulang sekolah dasar masih merupakan waktu kerja bagi orang dewasa. Kebanyakan orang tua menyewa pengendara becak untuk menjemput anaknya dari sekolah untuk sampai di rumah, dengan harapan anaknya bisa sampai di rumah dengan aman.

Era perfilman yang menggunakan kamera seluloid sebagai medium untuk memvisualisasikan skenarionya bisa dikatakan sudah bukan zamannya lagi. Kemunculan kamera digital di akhir tahun 1980 an yang kemudian semakin maju dan kini kualitas gambarnya melebihi kamera seluloid berimbas kepada filmmaker dunia yang memilih menggunakan kamera digital dibandingkan seluloid. Kesuksesan era film digital ini kemudian banyak berpengaruh pada perkembangan perfilman dunia, teknik – teknik pengambilan gambar maupun sinematografi pun ikut berkembang. Salah satu contoh perkembangan teknik pengambilan gambar dalam film adalah munculnya teknik *long take*, teknik yang hanya bisa diterapkan pada era film digital. Hal ini melatar belakangi gagasan

pembuatan film “ anak lanang “ dengan menggunakan teknik *long take*.

Terlepas dari pergantian era film seluloid dan era film digital. Dewasa ini perfilman Indonesia mulai menuju ke tahap yang lebih baik, film menjadi salah satu bentuk dari penuangan kreatifitas seseorang, bahkan belakangan ini film semakin mewadiah di kalangan masyarakat, beriringan dengan semakin meningkatnya dan semakin kayanya ide-ide dari para pembuat film. Ide – ide baru dalam pembuatan film tidak terlepas dari unsur pembentuk sebuah film. Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* menyatakan bahwa film dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik yang masing-masing tidak dapat dipisahkan sebagai pembentuk film. Film “anak lanang” menggaris bawahi unsur pembentuk film secara sinematik , dimana unsur ini menjadi salah satu hal yang juga ikut melatar belakangi inovasi yang ada dalam film “ anak lanang “.

B. IDE PENCIPTAAN KARYA

Gagasan awal pembuatan film “anak lanang” berawal dari pengalaman masa anak-anak, masa tersebut memiliki keceriaan yang dalam. Dimana pada masa anak-anak bisa berkegiatan tanpa memiliki tanggungan hidup yang berarti. Keceriaan serta kepolosan pada saat masa anak-anak itulah yang ingin digambarkan di film “anak lanang”, menggambarkan hal tersebut bisa membangkitkan memori akan masa lalu.

Masa anak-anak juga bisa dikatakan masa dimana manusia masih bebas, bebas dalam artian masih belum bisa bertanggung jawab penuh atas keputusan yang telah di ambil. Orang tua masih memiliki andil yang besar dalam menentukan kehidupan anak mereka. Begitu juga sebaliknya, anak juga masih bergantung pada orang tua untuk menunjang kehidupan mereka.

Film “anak lanang” ingin menggambarkan hal tersebut. Banyak hal-hal yang terkesan sepele ketika anak-anak yang melakukan tapi setelah di tinjau lagi justru itu adalah hal yang paling mendasar. Apalagi ketika berbicara soal orang tua, yang saat itu di anggap mempunyai peran yang penting di kehidupan anak-anak.

Ide awal pengemasan film “Anak Lanang“ berawal dari ketertarikan pada penggunaan *long take* untuk pengemasan sebuah film cerita. *Long take* dirasa dapat memberikan variasi *point of view* bagi penonton tanpa merubah isi film yang berkaitan dengan pesan dan kesan dalam film. *Long take* juga merespon tentang bagaimana keadaan perkembangan perfilman sekarang ini, yang sudah merupakan era film digital. Dimana *long take* menjadi salah satu teknik pengambilan gambar untuk mewujudkan konsep ruang dan waktu pada film. Ruang dan waktu pada film bisa di buat sama dengan ruang dan waktu pada realita.

Realita ruang dibangun berdasarkan *setting* yang realis guna menunjukkan kondisi yang sebenarnya sesuai dengan cerita yang ada. Realitas waktu ditunjukkan dengan durasi pengambilan gambar sesuai cerita yang ada dengan menggunakan teknik *longtake*. Teknik *longtake* bertujuan untuk memberikan gambaran utuh dari sebuah cerita yang ada. Hal itu membantu penonton untuk lebih memahami cerita.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN

Tujuan penciptaan film ini untuk menyampaikan kembali bagaimana kegembiraan dan kejujuran ketika masa kanak-kanak, juga diharapkan bisa menjadi tolak ukur tentang bagaimana kondisi dunia anak anak jaman sekarang. Disamping itu untuk menunjukkan bahwa perkembangan dunia perfilman, juga diiringi dengan perkembangan sinematik dan teknik – teknik dalam pengambilan gambar sebuah film. Hal itu bisa dilihat dengan pemilihan *long take* sebagai salah satu inovasi dalam pemilihan pengemasan sebuah film cerita berdurasi pendek agar lebih menarik.

Manfaat dari penciptaan film “anak lanang” bisa dilihat dari beberapa sisi yaitu sisi akademis dan praktis.

Akademis

1. Menambah khasanah baru di dunia perfilman, khususnya di bidang sinematografi film.

2. Sebagai salah satu referensi karya bagi para penempuh pendidikan film dan televisi di ISI Yogyakarta
3. Sebagai salah satu referensi karya film cerita berdurasi pendek yang menggunakan teknik *Long Take*.

Praktis

1. Sarana untuk kembali mengenang indahny masa kanak – kanak.
2. Memberikan tontonan Film yang pengemasan ceritanya menggunakan teknik *Long Take*
3. Sebagai alternatif pilihan film bagi penonton ataupun penikmat film Indonesia.

D. TINJAUAN KARYA

Beberapa film yang ada di Indonesia dan Internasional sangat beragam dan dapat di jadikan referensi untuk pembuatan film “anak lanang” menjadi lebih baik seperti Birdman, children of men,. Beberapa film tersebut adalah :

1. Birdman (*The Unexpected Virtue of Ignorance*)

Film yang di rilis pertama kali di Festifal film international venesia pada bulan oktober 2014. Lalu tayang perdana di bioskop amerika serikat secara terbatas pada 17 oktober 2014, disusul rilis di bioskop seluruh dunia pada 14 noember 2014.

Birdman di sutradarai oleh alejandro Gonzalez inaritu, menceritakan mchael kreaton yang di perankan oleh actor riggan Thomson adalah *actor hollywood* yang terkenal karena memerankan superhero birdman dalam film blockbuster pada decade sebelumnya. Dalam baying-bayangny, dia disiksa oleh suara birdman yang mengolok-olok dan mengkritiknya. Riggan sangat frustasi akan hal tersebut.

Riggan akhirnya membuat sebuah drama pertunjukan di *broadway* untuk menunjukkan bahwa karirnya masih belum habis. Drama ini diproduksi oleh teman baiknya yaitu jake. Pada malam pembukaan pertunjukannya, riggan menggunakan pistol asli untuk adegan terakhir.

Karakter utama dalam pertunjukan itu di ceritakan bahwa akan bunuh diri pada akhir cerita pertunjukan. Riggan menembak dirinya sendiri di bagian kepala saat di atas panggung. Perbuatan itu mendapat *standing ovation* dari seluruh penonton yang hadir.

Cerita Birdman memang bisa dibilang simple, namun tampak complicated. Hubungan rumit juga terjadi antar karakter seperti Riggan, Sam, Lesley (Naomi Watts), Mike (Edward Norton) dan karakter lain. Selain teknik ilusi long shot camera kontinyu, film juga memiliki beberapa keunikan lain, di antaranya yaitu penggunaan score musik unik, dengan dominasi tabuhan drum. Hal lain yang juga ikonik tentu 'perdebatan' antara Riggan dan alter egonya, yang diwujudkan dalam bentuk Birdman. Selain itu, film ini diakhiri dengan *open interpretation ending* yang cukup unik.



Gambar 1.1 Screenshot adegan Bird Man

2. Children of men

Film yang dibuat Alfonso Cuarón mengambil *setting* pada tahun 2027 disaat dunia sedang berada dalam jurang kehancuran dan penuh dengan kerusuhan. Penyebab utama dari hal itu adalah terjadinya kemandulan yang tiba-tiba saja dialami seluruh umat manusia semenjak tahun 2009. Saat itu ibu-ibu kami mengalami keguguran dan semua wanita tidak lagi bisa hamil tanpa sebab yang diketahui secara pasti. Hal

itu perlahan menggiring umat manusia pada kepunahan. Kekacauan dan kerusuhan terjadi dimana-mana khususnya yang melibatkan pihak pemerintah dan teroris. Dalam kondisi itu tinggal pemerintahan Inggris yang berfungsi dan hal tersebut menyebabkan begitu banyak imigran gelap yang coba menyusup masuk kesana dengan harapan mendapat hidup yang lebih baik. Namun kini pemerintah Inggris mulai tegas terhadap para imigran gelap. Mereka ditangkap, disiksa bahkan dibunuh.

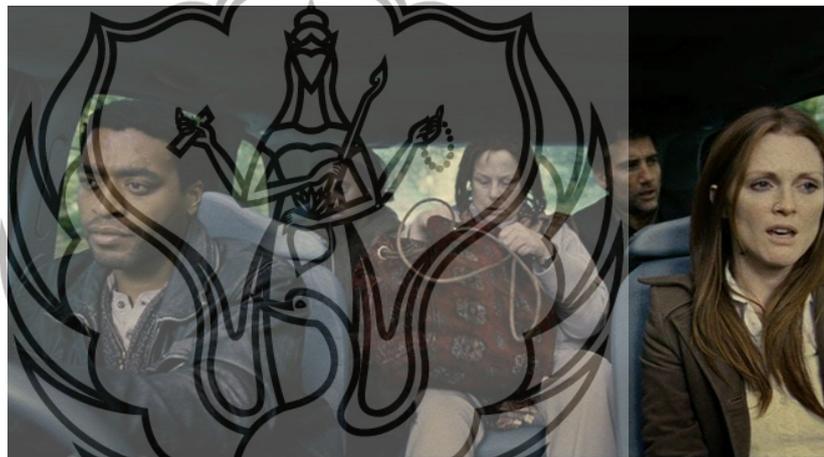
Perilaku kejam itulah yang memicu banjir demonstrasi dan pemberontakan dimana-mana, salah satunya dilakukan oleh kelompok bernama "Fish" pimpinan Julian (Julianne Moore) yang dianggap sebagai teroris. Suatu hari Julian dan anggotanya "meminta" bantuan pada mantan suaminya, Theo (Clive Owen) untuk mencarikan akses masuk kepada seorang wanita bernama Kee (Clare-Hope Ashitey). Theo sendiri dulunya adalah seorang aktivis yang vokal melawan pemerintahan tapi karena sebuah tragedi dia memilih berhenti dan hidup sebagai pria kantor biasa yang hidup damai. Theo pun pada akhirnya memilih membantu Julian dan mengantar Kee untuk melewati perbatasan. Namun misi yang nampaknya sederhana tersebut berubah jadi jauh lebih berbahaya. Apalagi ternyata ada rahasia besar dalam misi itu, rahasia yang bisa berdampak begitu besar bagi keseluruhan dunia dan umat manusia.

Cuaron memang begitu memperhatikan detail. Bagaimana sebuah kemandulan berpengaruh pada perilaku manusia, pada pemerintahan yang berujung pada kekacauan. Bagaimana kekacauan yang penuh tragedi tersebut berdampak pada diri mereka yang hidup di dalamnya. Pokoknya semua hal yang terjadi dalam kisahnya selalu punya dampak yang nyata sekecil apapun itu. Contoh kecil dari hal tersebut ada pada diri Theo. Dia memang pada akhirnya bagaikan sosok pahlawan yang melakukan aksi *heroic*. Theo bukanlah seorang pria yang sempurna, dia memang orang baik tapi tidak sempurna. Menerima misi dari Julian mungkin karena satu dari dua alasan, yang pertama uang, yang kedua dia

masih mencintai Julian, atau mungkin keduanya. Namun perlahan dia mulai mendapat sebuah "pelajaran" seiring dengan perjalanan yang ia lakoni.

Beberapa scene dari film *children of men* akan menjadi acuan dalam menentukan komposisi framing dan *camera movement* film "anak rasa bapak". *Long take* pada film "*children of men*" memang tidak terjadi di setiap film. Pemilihan alfonso quaron pada *scene-scene* tertentu yang di ambil dengan cara long take.

Salah satu acuan *scene long take* pada film "*children of men*" adalah saat *scene* dalam mobil. *Scene* itu di jadikan acuan karena kemiripannya dengan mayoritas *scene* film "Anak Lanang" yang di dominasi di becak.



Gambar 1.2 Screenshot adegan *children of men*

3. Lima Elang

Film bertemakan anak-anak karya Rudi soedjarwo pertama kali rilis di Indonesia tahun 2011. Menceritakan tentang Baron yang kesal ketika harus mengikuti orang tuanya pindah dari Jakarta ke Balikpapan. Ia pun memilih untuk menutup diri dari lingkungan barunya dan sibuk sendiri bermain mobil RC. Namun, karena satu dan lain hal, Baron harus mewakili sekolahnya ikut perkemahan Pramuka dan satu regu dengan Rusdi, pramuka supel yang kelewat optimistis dan kerap kali membuat Baron jengkel.

Bersama dengan anggota lain, Anton si ahli api, dan Aldi si kerdil yang tempramental dan jagoan berenang, serta kedua anak besar yang menjadi ahli fisik. Mereka memulai petualangan barunya di Perkemahan. Mereka juga bertemu dengan Sindai yaitu seorang gadis perkasa, yang banyak membantu Baron dan tim ketika harus menjelajahi hutan lebat dalam salah satu games perkemahan yaitu pada games markas bintang.

Saat perjalanan, Aldi dan Baron bertengkar karena Aldi menyangka Baron mau kabur, ketika itu Rusdi memisahkan pertengkaran antara Baron dan Aldi. Pada saat itu pula Baron marah dan mengatakan aib yang dialami oleh Rusdi. Pada saat itu pula Rusdi merasa sedih, melemparkan buku catatan dan langsung berlari untuk melanjutkan perkemahan dan Anton mengikuti di belakang Rusdi. Sementara itu, Baron, Aldi, dan juga Sindai pergi menuju rumah/tempat ramai. Sebelum pergi, Sindai menyempatkan diri untuk mengambil buku catatan milik Rusdi dan kemudian membawanya.

Situasi semakin menegangkan ketika Rusdi dan Anton diculik oleh komplotan penebang hutan liar pimpinan Arip Jagau di tengah hutan. Ketika sudah melihat tempat keramaian, Baron, Aldi, dan juga Sindai berhenti. Ketika berhenti, Baron meminjam buku catatan Rusdi yang dibawa oleh Sindai. Baron membaca sambil menghayati isi dari buku catatan Rusdi. Pada saat itu Baron mengajak Sindai dan Aldi untuk kembali menuju Rusdi dan Anton serta melanjutkan perkemahan.

Di tengah perjalanan mereka menemukan tongkat Rusdi, dan ternyata Rusdi dan Anton diculik. Ketika sudah berada di tempat disimpannya Anton dan Rusdi, Baron membina Sindai dan Aldi untuk menolong Anton dan Rusdi. Akhirnya, mereka berhasil mengalahkan komplotan Arip Jagau. Setelah itu Aldi berenang melewati danau untuk memberitahu kepada pembina dan peserta pramuka. Akhirnya pembina dan peserta pramuka menuju tempat tersebut dan salah satu pembina

memberi hukuman. Tetapi, mereka juga dinobatkan sebagai peserta pramuka yang terbaik.

Artistik dalam film ini akan menjadi referensi pembuatan film “anak rasa bapak” khususnya pada karakter anak-anak. Dengan *wardrobe dan handprop* yang digunakannya. Akan menjadi acuan yang digunakan tokoh. Penataan artistic tersebut akan membantu proses pewarnaan film “anak rasa bapak” karena *property* yang si gunakan sudah tampak *fullcolour* mengingat tema film ini adalah anak-anak



Gambar 1.3 Screenshot adegan *Lima elang*

4. Russian Ark

Film yang rilis pada tahun 2002 ini karya sutradara Alexander Sokurov ini dianggap sebagai seni di masanya. Menggunakan narasi untuk penceritaan dan mengambil setting sebuah istana musim dingin museum hermitage di rusia. *Russian Ark* menyuguhkan cerita yang laur biasa, merangkum perjalanan selama tiga abad sejarah bangsa rusia kedalam film dengan durasi 87 menit tanpa terputus.

Menceritakan tentang segerombolan orang pada musim dingin, mereka datang dengan menggunakan kuda dan masuk kedalam puri. Sang narator bertemu dengan sosok manusia yang nampak kasat mata di ibaratkan sebagai hantu gentayang yang membawanya menelusuri

ruangan di puri. Semua ruangan mewakili periode tertentu dalam sejarah rusia.

Pertama adalah Petrus Agung yang sedang melecehkan jendralnya, dimana itu merupakan sebuah presentasi spektakuler dari sebuah opera di era *the great catherine* . Pada era itu, penonton adalah orang-orang dari kekaisaran di mana *Tsar Nicholas* ditawarkan permintaan maaf resmi oleh *Shah Iran* karena kematian *Alexander Griboedov*,

Penghujung cerita narator berjalan mundur keluar lorong dan melihat banyak orang yang menggunakan bermacam-macam pakaian berasal dari berbagai macam periode waktu yang berbeda. Narator kemudian meninggalkan gedung melalui pintu keluar samping dan melihat lautan tak berujung. Film ini merepresentasikan gambaran secara utuh tentang teknik *longtake* yang digunakan di sepanjang film. menggambarkan cerita yang utuh tentang suatu kejadian.



Gambar 1.4 Screenshot adegan *Russian Ark*