

## BAB V

### PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

#### A. Proses Perwujudan

Tahapan perwujudan film “Culikan” ini telah melewati beberapa proses menjadi satu kesatuan sesuai dengan *Standar Operational Procedur* seperti, proses praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Ketiga tahapan penciptaan karya tidak bisa dihindari satupun, karena saling terhubung untuk dapat membuahkan hasil sesuai perencanaan. Film “Culikan” akan menekankan penerapan pengambilan gambar *long take* satu *shot* untuk memvisualkan realisme konflik kejadian di dalam film “Culikan”. Tahapan atau proses dalam menghasilkan karya film pendek “Culikan”;

##### 1. Praproduksi

Tahapan ini merupakan proses awal dari seluruh kegiatan yang akan dilalui, atau bisa disebut sebagai tahapan perencanaan. Praproduksi adalah tahap paling penting dalam sebuah produksi film. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum proses *shooting* berlangsung. Jika proses praproduksi dapat diatur dengan baik, maka tahap-tahap selanjutnya akan menjadi lancar. Proses produksi akan berjalan baik tergantung proses praproduksi yang baik.

##### a. Ide

Ide bisa didapat dari mana saja baik itu dari diri sendiri, kehidupan sehari-hari, suatu kejadian, film, novel maupun dari fantasi belaka. Pencarian ide dari film ini berawal dari keinginan untuk menceritakan kejadian yang dulu pernah terjadi ke dalam bentuk film. Fenomena penculikan anak menjadi latar dan penyebab konflik di dalam film ini terjadi. Pengalaman pribadi dialami oleh penulis naskah diwujudkan ke dalam bentuk *skenario* film. Problema yang terjadi di dalam keluarga dan lingkungan masyarakat ini divisualkan dengan bentuk gambar satu *shot*, menjelaskan satu kejadian atau *sequence*, dialami

oleh seorang tokoh Ibu yang menjadi tokoh utama di dalam cerita. Ide didapat disaat proses pembuatan proposal tugas akhir penciptaan seni.

b. Pemaparan Konsep

Dalam bentuk naskah yang mengangkat cerita dari kejadian nyata. Konsep visual *long take* diterapkan sebagai gaya visual untuk membangun realisme ruang dan waktu, kejadian yang dulu terjadi dihadirkan kembali ke dalam bentuk film pendek realisme “Culikan”. Konsep ini diterapkan berdasarkan teori-teori tentang *long take*.

Naskah dengan pola *linier*, menceritakan satu *sequence* kejadian, berawal dari konflik yang terjadi di dalam keluarga pada tahun 2004. Tahapan riset digunakan untuk mencari fakta akan bentuk *setting* rumah, *property*, dan *wardrobe* yang digunakan pada tahun tersebut untuk membangun realitas ruang dan waktu.

c. *Treatment* dan *Script*

Pembuatan *script* diawali dengan membuat sinopsis, lalu membentuk sinopsis ke dalam *treatment* dan pada akhirnya dijabarkan menjadi sebuah *script* atau skenario film. Perancangan skenario perlu memperhatikan beberapa hal naratif dan sinematiknya. Skenario film pendek menjelaskan cerita dari satu kejadian dengan gambaran visual satu *shot long take*. Setelah skenario memenuhi syarat maka dapat dilaksanakan *planning meeting* dengan kerabat kerja atau tim yang akan membantu proses produksi film ini. *Script* dalam film ini berawal dari *draft* 1 pada tanggal 6 Maret 2017 di Jakarta, hingga *draft* 5 sebagai *final draft* pada tanggal 9 Mei 2017 di Yogyakarta.

d. Pembentukan Kerabat Kerja

Tahapan yang dikerjakan selanjutnya adalah pemilihan kru atau tim. Pemilihan tim produksi selain mempertimbangkan kuantitas dan konsisten dalam keterlibatan seluruh film “Culikan”, juga memberikan kepercayaan dan keterlibatan tim baik dari zona kreatif maupun zona

produksi untuk kelancaran produksi, sehingga semua tim yang terlibat memiliki rasa kepemilikan atas karya film ini.

Pembentukan tim atau kru pada tanggal 12 April 2017, dalam produksi film tentunya merupakan hal yang sangat berpengaruh pada proses produksi film “Culikan”. Bagaimana komunikasi antara masing-masing divisi, menjelaskan konsep kepada masing-masing divisi, dan meminimalisir kesalahan agar tidak mengganggu proses produksi.

Berikut nama-nama kru produksi film pendek “Culikan”;

Tabel 5. 1 : *Jobs Description*

<b>No</b>	<b>Kerabat Kerja</b>	<b>Nama</b>
1	<i>Excektif Producer</i>	H. Ridwan Adlis Hj. Fitra Lenny S. Pd, M.P Yaumul Huda
2	<i>Producer</i>	Wimba Satama
3	<i>Line Producer</i>	Fitriana Ambarwati S.Sn
4	<i>Unit Manager</i>	Andi Gebyar
5	<i>Script Writer</i>	Diana Fitriarningsih
6	<i>Director</i>	Febby Stephanie G.
7	<i>Ass Director</i>	Christian Banisrael
8	<i>Casting Director</i>	Ibnu Widodo S.Sn
9	<i>Script Continuity</i>	Diana Fitriarningsih
10	<i>DOP</i>	Yaumul Huda
11	<i>Assisten camera</i>	Ibnu Zariri
12	<i>Gaffer</i>	Yofri Rahma Dia
13	<i>Lighting Crew</i>	Teguh Ari Carly
14	<i>Art Director</i>	Amin Rosidi S.Sn
15	<i>Prop Master</i>	Rifat Satya
16	<i>Art Team</i>	Noviana Eka S Ariesta Maulina Diki Setyawan
17	<i>Builder</i>	Rizal Umami Muji Raharjo Mas Anton M. Dzulqornaen
18	<i>Wardrobe</i>	Endaka Wahyu Putri D. S. Sn
19	<i>Make Up</i>	Felicia Listyadesi
20	<i>Audio Director</i>	Oggi Satriyo Yudhanto
21	<i>Boomer</i>	Arib Sahal
22	<i>Audio Designer</i>	Arib Sahal

23	<i>Editor</i>	Faidhotur Rachmah S.Sn
24	<i>Subtitle</i>	Ratna Asih
<b>No</b>	<b>Kerabat Kerja</b>	<b>Nama</b>
25	<i>Behind The Scene</i>	Ariel Karunia Yuda
26	<i>Poster</i>	Wachid Achmad Hidayat
27	<i>Coordinator Talent</i>	Dean Fitty S
28	<i>Runner Production</i>	Toyo dan Joko
29	<i>Coordinator Location</i>	Hafiz
30	<i>Technical Director</i>	Yaumul Huda

e. *Timeline Scedhule*

Jadwal produksi dibuat pada tanggal 17 April 2017, jadwal dibuat menyesuaikan dengan jadwal tim produksi, lokasi, dan pemain sehingga jadwal tersusun dengan baik dan dapat menghemat estimasi waktu dan biaya. Jadwal produksi dan *timeline schedule* (terlampir).



Foto 5. 1 : Dokumentasi disaat rapat pemaparan konsep dan *timeline scedhule*

f. Rapat Produksi

Rapat produksi dilaksanakan pada saat praproduksi hingga produksi guna memantapkan proses produksi yang akan dilaksanakan. Rapat produksi pertama diadakan pada tanggal 28 April 2017, dihadiri oleh sutradara, penulis naskah, produser dan pimpinan setiap devisi. Dalam rapat pertama membahas konsep dan merancang kebutuhan praproduksi. Disaat rapat kedua diadakan pada tanggal 9 Mei 2017, semua kru hadir untuk membahas segala teknis yang akan diterapkan disaat produksi. Dan pada saat rapat ketiga merupakan tahap *ending* praproduksi, diadakan pada tanggal 11 Mei 2017.



Foto 5. 2 : Dokumentasi disaat rapat pertama membahas *breakdown* semua devisi



Foto 5. 3 : Dokumentasi disaat rapat kedua membahas teknis setiap devisi



Foto 5. 4 : Dokumentasi disaat rapat ketiga dan tumpengan/syukuran

#### g. *Breakdown Script*

*Breakdown script* merupakan hal yang pasti dilakukan dalam proses praproduksi, kesiapan dalam proses produksi semua dilakukan sesuai dengan *breakdown*. *Breakdown script* meliputi adegan, pengambilan gambar, kebutuhan lokasi, dan bagaimana ruang dan waktu akan diwujudkan ke dalam film. *Breakdown script* dibuat untuk

menentukan *shot* yang diambil untuk mendukung *long take* dalam membangun realisme ruang dan waktu film dari keseluruhan cerita.



#### h. *Casting* Pemain



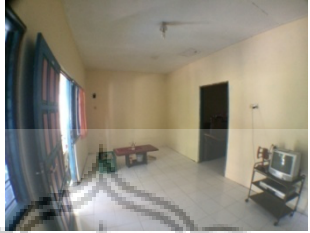
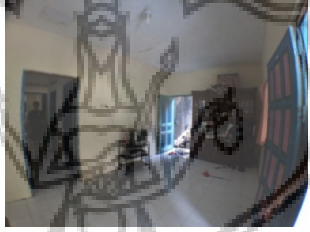
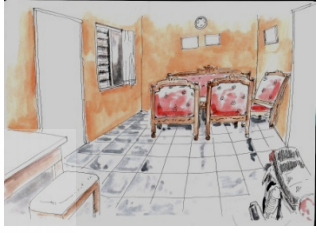
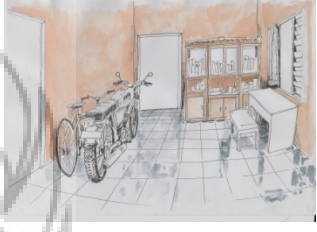
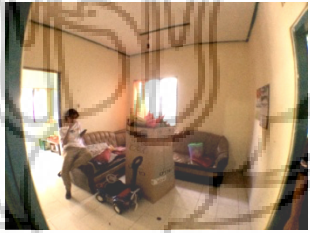
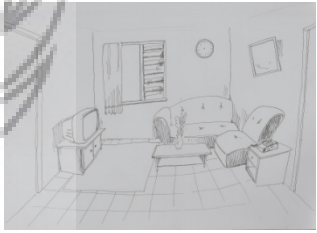
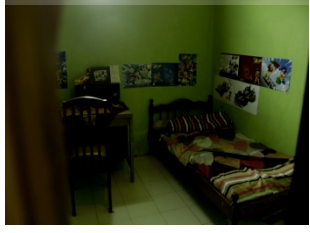

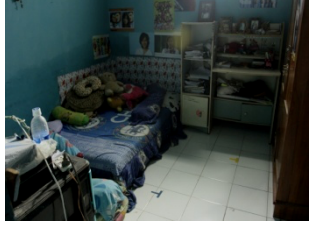

*Casting* pemain dilakukan sesuai kebutuhan skenario berdasarkan kecocokan fisiologis (*casting by type*), kecakapan akting (*casting by ability*) dan pengalaman atau sesuai dengan profesi (*emotional temprament*)(Harymawan 1986, 67). Proses *casting* dilakukan sejak tanggal 12 Maret 2017, dengan menyebar informasi kepada *agency artisc* maupun personal tertentu. Misalnya mencari *casting* melalui informasi kekomunitas teater. Karakter dibutuhkan 9 karakter natural sesuai karakter fisiologis. Detail dalam pemilihan karakter ini mempertimbangkan banyak hal, salah satunya menentukan pemain benar-benar memiliki kemiripan bentuk dan karakter sesuai dengan orang-orang yang terlibat disaat kejadian aslinya pada tahun 2004.



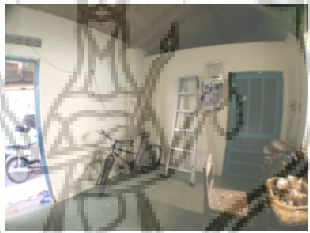
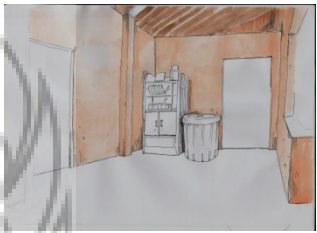



#### i. *Hunting Location*

*Hunting* lokasi dilakukan bersama *manager* lokasi, penata artistik dan penata kamera berdasarkan kebutuhan skenario. Sesuai kebutuhan *setting* di dalam cerita, dibutuhkan satu rumah dengan bentuk desain rumah pada tahun 90an. Rumah memiliki bagian-bagian ruangan pada rumah umumnya, dan juga dibangun di pinggir jalan. Lokasi didapat pada tanggal 18 April 2017 diuraikan ke dalam tabel berikut;

Tabel 5. 2 : Lokasi dan *setting* dan *sketch drawing* film “Culikan”

No	Lokasi	Foto lokasi	Sketch drawing
1	<i>Setting</i> jalanan tempat Ibu-ibu berbelanja sayuran		

No	Lokasi	Foto lokasi	Sketch drawing
2	<i>Setting</i> teras rumah Asih		
3	<i>Setting</i> ruang tamu rumah Asih	 	 
4	<i>Setting</i> ruang tengah atau ruang keluarga rumah Asih		
5	<i>Setting</i> kamar Imam dan Sinyo		
6	<i>Setting</i> kamar Nisa		

No	Lokasi	Foto lokasi	Sketch drawing
7	<i>Setting</i> ruang makan		
8	<i>Setting</i> bagian dapur tempat ember dan Imam bersembunyi		
9	<i>Setting</i> dapur dan kamar mandi		
10	<i>Setting</i> pintu samping rumah, dan gang		



No	Lokasi	Foto lokasi	Sketch drawing
11	Setting teras rumah Mbak Yun dan Asih disaat mencari Imam		
12	Setting depan rumah Bu RT		
13	Setting teras rumah, tempat warga berkumpul		

j. *Floorplan*

Berkaitan dengan *mise-en-scene*, setelah penentuan lokasi sudah *fix*, selanjutnya dibuatlah sebuah *floorplan* sebagai panduan disaat pengambilan gambar, meliputi ruang, gerak serta menampilkan *setting* yang akan dibangun, tata cahaya, *blocking* kamera serta pergerakan pemain. *Floorplan* sangat berguna sebagai panduan dalam proses pengambilan gambar, dalam hal ini sutradara dan seluruh tim akan mengetahui dimana letak adegan pemain serta pergerakannya, *property* di dalam *settingan*, dan kebutuhan *shot long take* akan banyak menerapkan perpindahan gerak kamera dalam pengambilan gambar.

Dalam film “Culikan” *floorplan* kamera lebih kebentuk *floorplan moving* kamera. *Floorplan setting, lighting, blocking* dan *moving camera* terlampir.

k. *Storyboard*

*Storyboard* memiliki peran penting dalam perencanaan *framing* pengambilan gambar disaat produksi. Karya ini menggunakan *storyboard long take* sebagai pedoman untuk mengetahui penerapan pengambilan gambar *long take* keseluruhan adegan. *Storyboard* dibuat setelah naskah *final draft* dan *fix location*. Gambar-gambar di dalam *storyboard* menjelaskan setiap adegan, *blocking*, *framing*, pergerakan pemain, ukuran *shot size*, dan jarak kamera dengan karakter pemain. Dalam *Storyboard* film “Culikan” *shot* diganti dengan kata *frame* dan *moving kamera* dikarenakan hanya menggunakan satu *shot*.

l. *Budgetting* terlampir

2. **Planning Produksi**

a. *Reading* dan *reherseal*

Proses *reading* berlangsung setelah semua pemain terkumpul sesuai dengan kebutuhan naskah. Proses *reading* berlangsung selama 4 kali pertemuan untuk keseluruhan pemain. Bukan hanya sebatas *reading* dialog dan adegan, diskusi dan pengembangan naskah bersama mengenai kemungkinan-kemungkinan pengembangan dialog yang akan disampaikan cerita.

Kesiapan *reading* dirasa cukup dan *reherseal* diadakan dua kali, *reherseal* pertama diadakan pada tanggal 9 Mei 2017, disertai dengan *test blocking* dan *test camera*, *reherseal* kedua diadakan sehari sebelum proses produksi yaitu, pada tanggal 11 Mei 2017. *Reherseal* dilakukan setelah *fix blocking set*, *property*, dan *lighting set*.

Semua proses ini dilakukan agar semua yang diinginkan di film ini tercapai. *Reading* dan *reherseal* sangat membantu keefektifan waktu pada saat produksi, meminimalisir kesalahan-kesalahan yang akan terjadi disaat produksi. Melatih pengadeganan dan difokuskan pada

kenaturalan adegan, hanya saja *blocking* adegan banyak dikontrol untuk kebutuhan *blocking camera*.



Foto 5.5 : Dokumentasi *reading* hari 1



Foto 5.6 : Dokumentasi *reading* hari 2



Foto 5.7 : Dokumentasi *reading* hari 3



Foto 5.8 : *Reherseal* yang 1



Screenshot 5.1 : Hasil rehearseal 1



Foto 5.9 : Dokumentasi rehearseal yang ke 2

b. *Blocking*

Pada tahap *blocking camera* dan *blocking adegan on location*, kegiatan atau tahap ini dilakukan disaat *rehearseal* pertama pada tanggal 7 Mei 2017. *Rehearseal* kedua pada tanggal 11 Mei 2017 dan disaat proses *test camera* pada tanggal 9 Mei 2017. Tahap ini dilakukan langsung di lokasi untuk mengatur *framing*, pergerakan adegan, pergerakan kamera, menghitung tempo serta durasi perpindahan setiap adegan sekaligus perpindahan kamera. Tahap ini dilakukan menyesuaikan dengan *floorplan* sudah direncanakan sebelumnya.

c. *Test Camera*

Tahap *test camera* dilakukan pada tanggal 9 Mei 2017. Hasil *test camera* difungsikan untuk *preview* hasil praproduksi kepada keseluruhan tim, dan *priview* hasil untuk bahan konsul dengan dosen pembimbing pada tanggal 10 Mei 2017.



Screenshot 5. 2 : Hasil test camera

#### d. *Lighting Setting*

Tahap *lighting setting* dilakukan sehari sebelum produksi. Proses harus dilakukan lantaran hasil dari *test camera* sangat membutuhkan bantuan pencahayaan. Hal ini dilakukan untuk mengimbangi cahaya dalam ruangan dengan cahaya matahari disaat pengambilan gambar *outdoor*. *Setting* lampu diterapkan tanpa menghilangkan kesan natural atau realitas cahaya pagi hari.

Proses ini cukup mengalami kendala lantaran kekurangan tim tata cahaya. Maka dari itu hasil akhir tidak sesuai dengan hasil yang diinginkan, akan tetapi masih bisa diselesaikan dengan baik.



Foto 5. 9 : Dokumentasi disaat *setting lighting*



Foto 5. 10 : Dokumentasi disaat *setting lighting*

### 3. Produksi

#### a. *Final Breafing*

Tahap *final breafing* diadakan pagi hari sebelum proses produksi berlangsung. Tahap ini harus dilakukan untuk mengarahkan semua tim akan kesiapan kerja tim untuk masuk ke tahap produksi. Proses pengambilan gambar *long take* sangat berat, menjadi tantangan untuk semua tim, dikarenakan apabila terjadi kesalahan di tengah *take*, maka pengambilan gambar harus diulang dari awal adegan. Seluruh tim harus mengerti *timing* dan durasi keseluruhan adegan untuk

mengarahkan pemain dan properti kapan mereka masuk dan kapan mereka harus keluar dalam setiap adegan.



Foto 5. 11 : Dokumentasi *final briefing*

#### b. Produksi

Proses produksi merupakan tahap eksekusi setelah sekian proses telah dilalui dengan baik di tahap praproduksi. Eksekusi film “Culikan” berlangsung selama satu hari pada tanggal 12 Mei 2017 di daerah Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Seluruh tim produksi menjalankan jadwal yang telah disusun asisten sutradara bersama produser. Proses pengambilan gambar di mulai dari pukul 05.30 – 17.00 WIB.

Film “Culikan” hanya menggunakan satu lokasi, pada hari tersebut pengambilan gambar *long take* diterapkan dari *scene 1* hingga *scene 14*, bisa dikatakan *long take* diterapkan untuk keseluruhan cerita dari awal hingga akhir. Dari keseluruhan *file* yang di dapat pada hari

tersebut sebanyak 17 *file* atau *slide*. Tetapi hanya ada 4 *file* pengambilan gambar *long takenya* bisa terwujud dari *scene 1* sampai *scene 14*. Hal ini terjadi disebabkan berbagai macam persoalan, kendala, masalah teknis ataupun *human error* disaat *take* berlangsung, mengakibatkan *take* harus terhenti dan diulangi dari *scene 1*. Kesiapan kerja semua tim sangat diperhitungkan disini, apabila satu orang melakukan kesalahan, berdampak terhadap keseluruhan tim dan juga pemain.

Keseluruhan proses praproduksi bisa dikatakan maksimal menjadikan proses produksi berjalan sesuai dengan harapan. Tidak ada masalah berarti disaat produksi, hanya masalah-masalah kecil yang masih bisa diselesaikan. Peran warga di sekitar lokasi juga sangat membantu, sehingga proses produksi berjalan lancar sesuai diharapkan, tidak ada gangguan suara ataupun gambar disebabkan oleh gangguan dari lingkungan sekitar *settingan*.

Proses *reading*, *blocking* sering dilakukan disaat praproduksi sangat membantu disaat produksi. Kesiapan semua pemain terlihat, seluruh pemain sudah hafal akan keseluruhan dialog serta pergerakan, maka dari itu kesan realistis yang ingin dibangun dapat tercapai. Permasalahan kecil sedikit mengganggu proses produksi hanya saja kesiapan fisik dari *Director Of Photography*, pengambilan gambar berdurasi 15 menit dengan *handheld camera* di setiap *takenya*, hal ini dilakukan berulang-ulang. Kelelahan tangan dan kekuatan fisik menjadi gangguan, mengakibatkan gambar didapat kurang maksimal seperti yang telah direncanakan.



Foto 5. 12 : Persipan pengambilan gambar





Foto 5. 13 : Pengambilan gambar bagian awal cerita



Foto 5. 14 : Pengambilan gambar bagian awal cerita



Foto 5. 15 : Pengambilan gambar bagian tengah cerita



Foto 5. 16 : *Retake* kembali ke pengambilan awal



Foto 5. 17 : *Take* terakhir

c. *Preview*

Tahap *preview* dilakukan setiap selesai pengambilan gambar atau *take*. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil pengambilan gambar sebelumnya, seluruh tim mem*preview* hasil *take*, hal ini dilakukan untuk mengoreksi bagian-bagian yang kurang atau salah, baik dari segi adegan, dialog, *blocking*, teknis dan lainnya. Hasil dari koreksi diterapkan pada *take* selanjutnya agar tidak terjadi kesalahan-kesalahan seperti *take* sebelumnya.



Foto 5. 18 : *Preview take 1*

Foto 5. 19 : *Preview take 2*



Foto 5. 20 : *Koreksi wardrobe & make up*



Foto 5. 21 : *Preview scene 15*

#### 4. Pasca Produksi

Tahapan akhir merupakan tahapan penyelesaian atau penyempurnaan dari tahap produksi. Tahapan ini dapat berupa *editing* gambar ataupun suara, pengisian grafis, ilustrasi musik, *sound effect*, dan evaluasi terhadap hasil produksi.

Pasca produksi adalah tahap akhir dari proses pembuatan film ini, dimana semua hal telah dilewati selanjutnya digabungkan, maka hasil di dapat selama proses produksi, hasil ini menjadi hasil akhir dari produksi. Melalui kreativitas seorang *editor*, sutradara dapat bekerja sama untuk membangun kembali kerealisan film ini. Proses penyelesaian dilakukan sebagai berikut;

a. *Preview* hasil

*Preview* hasil *shooting* sebenarnya sudah dilakukan pada saat setelah selesai proses *shooting* atau *take*, tetapi pada *preview* pada saat pasca produksi bertujuan untuk megamati adegan, dan gambar setiap *takenya*. Setelah itu baru bisa diputuskan mana *file* atau data yang akan diambil dan dilanjutkan ke proses *editing* selanjutnya.

b. *Scaling Project*

Pada tahap ini *editor* mengkomposisi ulang gambar setiap *framenya*, dan mengurangi getaran atau memperhalus gerakan kamera. Hal ini harus dilakukan berhubungan dengan hasil gambar terlalu banyak getaran atau gerakan yang tidak diinginkan, penyebabnya adalah kendala teknis dan minimnya peralatan disaat pengambilan gambar. Tahap *scaling* cukup memakan waktu cukup lama.

c. *Editing Offline* dan *Picture Lock*

Berkaitan dengan konsep yang ingin diwujudkan, membangun film dengan satu *shot long take*. Maka proses pemotongan gambar atau *cutting* tidak ada dalam proses ini. Setelah bahan materi telah di *scaling* sudah menjadi materi *offline pictures lock*, karna satu *shot* diterapkan untuk kesatuan film utuh, dari awal hingga akhir cerita. Tahap selanjutnya langsung memasuki tahap *colouring*.

d. *Colouring*

Proses koreksi warna gambar atau *colouring* hanya menyesuaikan dengan konsep yang diinginkan yaitu, membangun warna dan *mood* suasana pagi untuk membangun realitas suasana pagi hari berdasarkan cerita. Proses ini melibatkan *editor* dan *DOP*, untuk mewujudkan warna dengan kesan suasana pagi yang diinginkan.

e. *Subtitle dan Credit Title*

Proses pembuatan *subtitle* dilakukan, karna semua dialog-dialog dalam film “Culikan” menggunakan bahasa Jawa, maka dari itu pembuatan *subtitle* bahasa Indonesia dan bahasa Inggris diperlukan, dikarnakan target penonton yang diinginkan, bukan saja orang-orang Jawa tetapi semua orang bisa menonton dan memahami semua dialog-dialognya. Seluruh nama pemain, tim produksi, kru, orang-orang atau pihak, *partnership*, serta *sponsor* terlibat dalam produksi film “Culikan” akan dicantumkan ke dalam *credit title*, atau di bagian akhir film sebagai apresiasi atau bentuk terima kasih keterlibatan dalam proses produksi film “Culikan”.

f. *Mixing Audio*

*Mixing audio* merupakan tahap *synchronizing*, *dubbing*, *foley*, dan *music illustration*. Pada awal tahap ini proses sinkronisasi *audio* dengan gambar, selanjutnya menata kembali dialog dan atmosfer untuk membangun realitas film, hal ini dilakukan dengan proses *dubbing* dan *foley* agar kesan nyata yang diinginkan tercapai. Peran *sound designer* sangat dibutuhkan disini agar realitas dan kenyataan suara benar-benar tercapai, agar penonton ikut terbawa ke dalam suasana setiap adegan-adegan di dalam cerita. Proses ini mulai dilakukan pada tanggal 1 Juni 2017.

g. *Packaging*

Setelah semua tahap *editing* telah selesai dikerjakan maka selanjutnya masuk ke tahap *packaging*. Tahap ini merupakan hasil jadi sebuah karya, dan dapat dinikmati oleh penontonnya. Keseluruhan

proses *editing* telah dikerjakan, diubah ke dalam bentuk *DVD* atau *CD*, dan dikemas kedalam bentuk menarik dengan kelengkapan *design cover*, *poster*, katalog, dan undangan untuk di *screening*kan atau diputerkan ke hadapan semua penontonnya.

## B. Pembahasan Karya

Proses preproduksi, produksi, dan pasca produksi telah dilalui menghasilkan sebuah Karya Seni film “Culikan”. Semua konsep diterapkan dalam film ini akan dipertanggung jawabkan sesuai dengan keilmuan dan estetika dalam sinematografi film. Sesuai dengan judul ‘*Membangun realisme ruang dan waktu dengan penerapan long take pada sinematografi film Culikan*’. *Long take* diterapkan untuk membangun realisme ruang dan waktu film, menjadi konsep karya seni film “Culikan”. *Long take* diterapkan dalam keseluruhan film dari awal hingga cerita berakhir, dan akan dibahas secara detail seperti penjelasan dibawah ini;

### 1. Realisme

Berdasarkan teori film klasik formalisme yang mengatakan film merupakan seni dengan segala keterbatasan film, proses *editing* dan *montage* merupakan cara untuk mengintimidasi kenyataan. Sementara tradisi realisme membantah, khususnya kritikus film Andre Bazin, menurutnya dengan segala keterbatasan film, film merupakan sebuah kenyataan, dengan menghadirkan realitas sosial. Maka dari itu penerapan gaya visual *long take* dan *deep focus* merupakan cara untuk mewujudkannya (Aitken 2001, 8).

Film “Culikan” adalah film pendek, dibuat berdasarkan sejarah dan memori masa lalu dan pernah terjadi, semua permasalahan dan konflik disampaikan film ini merupakan bentuk kejadian yang dulu pernah terjadi sesuai dengan kronologisnya. Alur cerita maju menjelaskan semua latar belakang, konflik dan penyelesaian, dan ini merupakan informasi yang ingin disampaikan film kepada penontonnya. Hai ini berkaitan dengan teori tentang *content realisme* oleh Berys Gaut.

Realisme jika diartikan merupakan aliran kesenian, berusaha menceritakan sesuatu sesuai kenyataannya. Dalam bentuk karya seni film, realisme bisa dikatakan, membangun kejadian sesuai dengan apa yang terjadi sebenarnya, mereproduksi sesuatu agar terlihat nyata atau suatu dunia pura-pura meyakinkan. Film kontinutinya sempurna akan menggambarkan peristiwa secara realistik. Baik dari segi kontinuiti ruang dan kontinuiti waktu (Mascelli 2010, 119).

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif, terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang disini menjelaskan elemen di dalam *mise-en-scene* sebuah film, seperti *setting, property, wardrobe, make up, lighting, acting* dan *action*. Penuturan cerita bergerak dari satu tempat ke tempat lain melibatkan *space* atau ruang gerak. Penonton harus selalu dibuat menyadari akan ruang, dimana, dari mana, dan kemana pergerakannya. Kontinuiti ruang digunakan untuk menentukan cerita bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya (Mascelli 2010, 135).

Hukum kausalitas juga merupakan dasar naratif, terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya waktu ataupun durasi dari apa yang terjadi. Waktu sesungguhnya hanya bergerak ke depan sesuai kronologis. Suatu kejadian berlangsung tanpa ada bagian, potongan atau dipersingkat akan menampilkan kejadian berkesinambungan sesuai kenyataan (Mascelli 2010, 122).

Film “Culikan” sesuai naratifnya menceritakan sebuah konflik dalam keluarga. Dalam konten realisme adalah realisme mengangkat kehidupan sehari-hari, keluarga merupakan hal paling dekat dengan kehidupan sehari-hari, dengan mengangkat permasalahan di dalam keluarga, maka akan semakin realisme film tersebut karena mengangkat cerita dari kehidupan sehari-hari. Film “Culikan” menceritakan seorang Ibu dalam sebuah keluarga, dengan segala kegiatannya setiap hari. Sebagai seorang Ibu dengan segala tanggung jawab menjadi objek pencerita di dalam film ini. Penculikan anak sebagai latar belakang konflik dialami seorang Ibu,

penyebab ketakutan, kepanikan dan keresahan seorang Ibu yang ingin disampaikan dalam film ini.

Sinematik diterapkan dalam film ini memvisualkan cerita dengan gaya pengambilan gambar satu *shot long take*. Visual bergerak mengikuti pergerakan Ibu dari awal hingga akhir cerita untuk menjelaskan ke penonton ruang dan waktu kejadian yang dialami oleh seorang Ibu. Teknik ini menjelaskan ke penonton alur cerita sesuai dengan kronologisnya.

## 2. *Long Take*

Sinematik realisme diungkapkan Andre Bazin, mengatakan *long take* merupakan salah satu gaya sinematik realisme, dengan tidak adanya *cutting* ataupun *montage* yang bisa merusak nilai realisme dalam mewujudkan kenyataan. Visualisasi pengambilan gambar *long take* pada film “Culikan” membangun realisme ruang dan waktu, diterapkan untuk keseluruhan film. Berdasarkan teori tentang *temporal duration* yang menjelaskan satu *shot* dengan durasi 15 menit menjelaskan keseluruhan bagian film, mulai dari pengenalan, konflik, bagian akhir atau penyelesaian. Durasi 15 menit film menunjukkan durasi 15 menit kejadian sebenarnya. Dalam mewujudkan konsep pada film “Culikan”, dari keseluruhan cerita dibagi atas 15 *scene* akan dijelaskan sebagai berikut;

### Scene 1



Gambar 5.1 : *Storyboard frame 1*



Screenshot 5.3 : *Frame 1: CU sayuran*

Pada *scene* ini merupakan awalan gambar dari keseluruhan film, *shot* ini menjelaskan tumpukan sayuran dan makanan yang terletak di atas gerobak dorong penjual sayur keliling, terlihat tangan beberapa Ibu-ibu sedang memilih sayuran. Secara naratif dan visual menjelaskan kepada

penonton kegiatan jual beli sayuran antara Ibu-ibu dan penjual sayur keliling. Pergerakan kamera *tilt up* akan menjelaskan penjual sayur sedang menawarkan barang apa saja dijualnya.



Gambar 5. 2 : Storyboard frame 2



Screenshot 5. 4 : Frame 2 : CU penjual sayur

Pada *frame* di atas penjual sayur menjelaskan lodeh tahu, sedang banyak dibicarakan di Televisi, lodeh tahu buatan Ibu Ani Yudhoyono pada saat Bapak Presiden Susilo Bambang Yudhoyono baru dilantik menjadi Presiden Republik Indonesia ke 6 pada tahun 2004. Selanjutnya kamera bergerak *Pan left*.



Gambar 5. 3 : Storyboard frame 3



Screenshot 5. 5 : Frame 3 terlihat Bu RT, Asih Mbak Yun

Pada *frame* di atas terlihat Bu RT, mengajak Bu Asih dan Mbak Yun memasak lodeh tahu seperti masakan dibuat Ibu Ani Yudhono. Tetapi Bu Asih membantahnya kalau ingin memasak daging ayam sesuai permintaan Imam anaknya. Selanjutnya kamera bergerak *track out* memperlihatkan semua orang yang terlibat dalam percakapan mereka.



Gambar 5. 4 : Storyboard frame 4

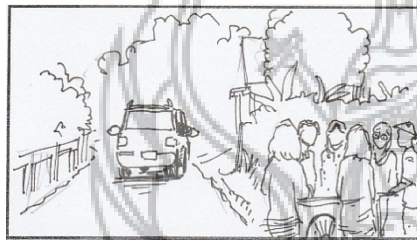


Screenshot 5. 6 : Frame 4 terlihat Bu RT, Asih, Mbak Yun, Penjual sayur, dan Ibu-ibu



*Group shot* memperlihatkan siapa saja yang terlibat dalam *scene* ini, serta memperlihatkan dimana tempat kejadian dan kapan waktu kejadiannya berlangsung. Pada *frame* di atas terlihat Bu RT, Bu Asih, Penjual sayur serta Ibu-ibu masih membicarakan lodeh tahu, hal ini menjadi perbincangan hangat pada waktu itu. Semua dialog pada bagian ini muncul seolah-olah realita, bagaimana ekspresi orang-orang terlihat mengalir begitu saja seperti dialog dan ekspresi antara Ibu-ibu pada umumnya. Semua hal yang pernah didengar dan dilihat bisa menjadi perbincangan hangat ketika ada kesempatan bertemu.

Selanjutnya kamera bergerak mundur dan *pan left* memperlihatkan mobil jip yang lewat di hadapan mereka, obrolan tiba-tiba terhenti pada saat itu.



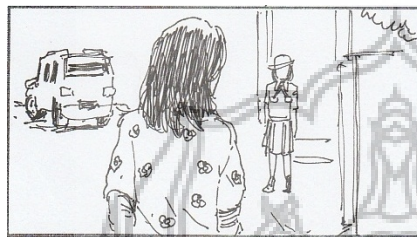
Gambar 5. 5 : Storyboard frame 5  
Mbak



Screenshot 5. 7 : Frame 5 terlihat Bu RT, Asih, Yun, Penjual sayur, Ibu-ibu serta Mobil jip

Visual gambar memperlihatkan mobil jip lewat dihadapan Ibu-ibu, kedatangan mobil mengalihkan perhatian dan pembicaraan Ibu-ibu saat itu, mobil jip dengan bentuk besar dan garang, menyimbolkan bentuk kendaraan-kendaraan digunakan penjahat dalam melakukan aksi kejahatan, khususnya penculikan anak. Terlihat seseorang dengan gerak-gerik mencurigakan, seolah-olah sedang mencari sesuatu. Hal ini menjadi latar belakang pembahasan antara Ibu-ibu dan penjual sayur, seketika itu pembicaraan berubah menjadi kasus penculikan anak yang terjadi beberapa waktu lalu di kampung sebelah. Obrolan berlanjut dengan pemberitaan di Televisi, sering memberitakan tentang kasus penculikan anak, yang banyak terjadi di Indonesia pada saat itu. Asih tidak mengetahui kasus penculikan anak telah terjadi di kampung sebelah dan menjadi penasaran, Asih langsung bertanya kepada Bu RT, Bu RT hanya

menjelaskan kalau kejadian tersebut terjadi di dekat kantor kelurahan, tempat dimana suami Bu Asih bekerja. Kasus ini menjadi ketakutan Ibu-ibu sekitar rumah Bu Asih, karna kasus penculikan anak sudah terjadi di sekitar tempat mereka tinggal. Selanjutnya kamera kembali bergerak *pan left* memperlihatkan Nisa berteriak memanggil Bu Asih dari depan rumahnya. Bu Asih mulai terlihat buru-buru dan segera membayar barang belanjaan, lalu meninggalkan teman-temannya. Asih segera kembali ke rumah dengan membawa sekantong barang belanjannya.



Gambar 5. 6 : Storyboard frame 6



Screenshot 5. 8 : Frame 6 terlihat orang di mobil, Nisa dan Asih

Berdasarkan pergerakan Asih, kamera selalu mengikuti pergerakan Asih untuk menjelaskan realita ruang pergerakan Asih. Dengan *deep focus* atau ruang tajam luas yang diterapkan, memberikan kebebasan kepada penonton untuk melihat bagian apa saja yang bisa terlihat pada *frame*. Pada *frame* di atas terlihat seseorang keluar dari mobil jip dengan gerak-gerak mencurigakan seolah-olah mencari sesuatu, Nisa berdiri di depan rumah lengkap menggunakan pakaian pramuka bersiap-siap untuk berangkat lomba pramuka Persami. Terlihat dibagian bawah Nisa hanya menggunakan kaos kaki sebelah kiri. Nisa mengatakan kalau kaos kaki pramukanya hilang sebelah dan meminta Asih untuk mencarikannya. Asih berjalan sedikit terburu-buru lalu menghampiri Nisa anaknya.

Pergerakan kamera mengikuti atau *follow* asih dari tempat belanja menuju depan rumahnya menjelaskan pergerakan Asih dari tempat belanja ke depan rumah. Pergerakan kamera mengikuti Asih sebagai visual untuk membangun realisme ruang pergerakan Asih.

## Scene 2



Gambar 5. 7 : Storyboard frame 7



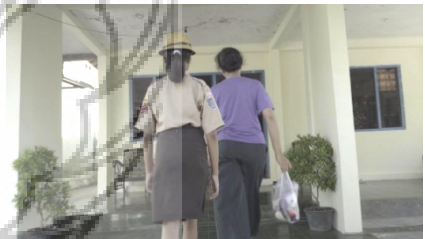
Screenshot 5. 9 : Frame 7 terlihat orang di mobil, Nisa dan Asih

Pada *frame* ini pengambilan gambar tidak sesuai dengan *storyboard* dikarenakan *timing* Nisa mengucapkan dialog sedikit terburu-buru, tidak sesuai dengan *timing* yang direncanakan. Pergerakan kamera sedikit terganggu, tetapi dalam membangun realitas hal ini tidak menjadi permasalahan berarti. Realitas kejadian menjadi semakin terbangun lantaran terburu-burunya Nisa. Selanjutnya kamera bergerak mengikuti pergerakan Nisa dan Asih menuju ke dalam rumah mengikuti realitas pergerakan objek agar penonton bisa memahami kemana objek bergerak.

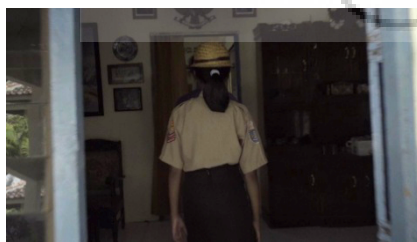


Gambar 5. 8 : storyboard frame 8

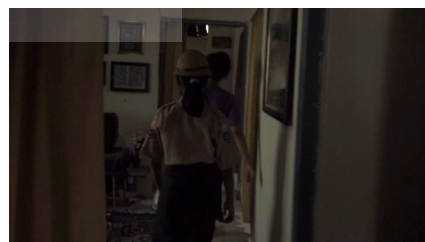
ke



Screenshot 5. 10 : frame 8 Nisa dan Asih menuju dalam rumah



Screenshot 5. 11 : Nisa mengikuti Asih melewati ruang tamu



Screenshot 5. 12 : Nisa mengikuti Asih melewati ruang tengah

Pencahayaan *naturalisme* pada bagian *frame* ini terlihat bahwa cahaya bagian dalam rumah lebih gelap dibandingkan cahaya matahari di luar rumah pada saat *scene* sebelumnya.

### Scene 3

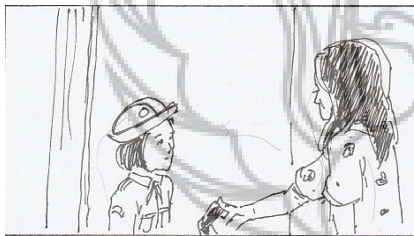


Gambar 5. 9 : Storyboard frame 10

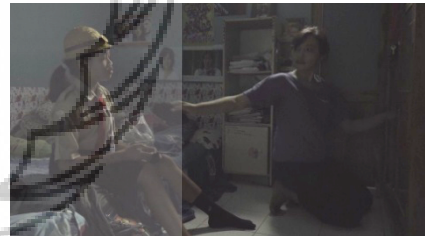


Screenshot 5. 13 : Frame 10 Asih mencari kaos kaki pramuka Nisa

Pada *frame* di atas menjelaskan *close up* wajah Asih mengungkapkan kekesalannya terhadap Nisa lantaran kenapa tidak dari kemaren menyiapkan kebutuhan pramukanya. Dialog-dialog terdengar mencerminkan realitas pada umumnya terjadi antara Ibu dengan seorang anak. Pencahayaan *siluet* menggambarkan *naturalisme* pencahayaan di dalam kamar Nisa yang sedikit gelap, hanya sedikit mendapatkan cahaya matahari dari jendela, terobosan cahaya dari luar rumah. Selanjutnya kamera bergerak *pan left* memperlihatkan Asih dan Nisa ketika Asih menemukan kaos kaki hitam, sama dengan bentuk kaos kaki Nisa.



Gambar 5. 10 : Storyboard frame 11



Screenshot 5. 14 : Frame 11 Asih memberikan kaos kaki pramuka Nisa

Setelah kaos kaki Nisa ditemukan, Asih langsung memberikannya kepada Nisa, beberapa saat kemudian teman Nisa memanggil. Nisa langsung memasang kaos kakinya, lalu pamit kepada Asih. Cahaya dan pergerakan kamera terlihat memvisualkan realitas keadaan dan bentuk kamar Nisa, *Shot size* luas dan ruang tajam luas memberikan kebebasan penonton untuk melihat bagian apa saja di dalam *frame*.

Pada *frame* ini dijelaskan bahwa pengambilan gambar *two shot* untuk memperlihatkan adegan Asih sedang mencari kaos kaki Nisa, setelah ditemukan, Asih langsung menyerahkan kaos kaki tersebut kepada Nisa, dan Nisa langsung buru-buru memasang kaos kakinya. Suara *voice*

*over* dari teman Nisa memanggil. Pada *frame* berikutnya dijelaskan Nisa pamit setelah *voice over* terdengar dan langsung pergi meninggalkan Ibunya. Realitas waktu kejadian terlihat jelas, apa saja yang terjadi dan berapa lama terjadinya terlihat disini. Selanjutnya kamera bergerak *track out* dan *pan right* mengikuti pergerakan Nisa dan Asih keluar kamar menuju pintu depan rumah.



Gambar 5. 11 : Storyboard frame 12



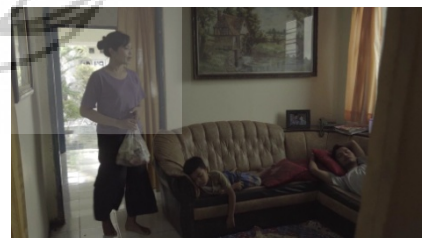
Screenshot 5. 15 : Frame 12 Asih mengantarkan Nisa sambil mengingatkannya

Realisme pergerakan ruang dijelaskan disini untuk membangun realita ruang adegan. Bentuk dari *setting* juga membantu dalam membangun realitasnya. Kebiasaan orang tua mengingatkan anak untuk hati-hati apabila seorang anak akan melakukan kegiatan di luar rumah juga disampaikan dengan dialog antara Asih dan Nisa. Selanjutnya kamera sedikit bergerak untuk memperlihatkan aktivitas pada *scene* berikutnya.

#### Scene 4



Gambar 5. 12 : Storyboard frame 13



Screenshot 5. 16 : Frame 13 Asih melihat Marno dan Sinyo yang masih tidur di sofa

Pada *frame* di atas kamera bergerak *pan right* memperlihatkan *noise room* pandangan Asih ke arah ruang tengah atau ruang televisi keluarga. Disini terlihat Marno dan Sinyo tidur di atas sofa. Pada *frame* ini dijelaskan Asih menyuruh Marno dan Sinyo untuk bangun dari tidurnya karna waktu sudah larut pagi, sambil menawarkan makanan yang tadi Asih beli. Selanjutnya kamera bergerak *track out* ke arah dapur mengikuti pergerakan Asih berjalan menuju dapur.



Gambar 5. 13 : Storyboard frame 14



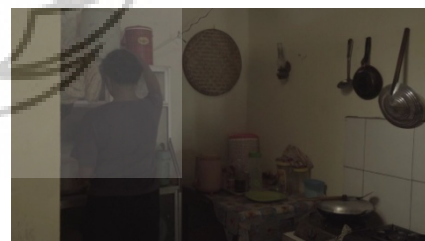
Screenshot 5. 17 : Frame 14 Asih berjalan menuju dapur sambil membangunkan Imam

Kontinuiti pergerakan ruang, waktu, dialog, dan *setting* masih dibangun dengan jelas disini. Asih bergerak menuju dapur diikuti dengan pergerakan kamera yang mengarahkan perhatian penonton terhadap pergerakan Asih ke dapur. Berdasarkan teori *temporal duration* dalam bagian ini dialog dan teriakan Asih membangunkan Imam dijelaskan, tetapi visual tidak menjelaskan keberadaan Imam pada saat itu. Hanya saja kamera bergerak mengikuti Asih serta sebagai visual untuk mengarahkan Asih ke *scene* berikutnya sesuai dengan kronologis kejadian di dalam cerita. Setelah *track out* kamera melakukan *pan left* mengikuti bentuk *setting*, hal ini dilakukan masih dalam upaya untuk membangun bentuk realita ruang.

### Scene 5



Gambar 5. 14 : Storyboard frame 15



Screenshot 5. 18 : Frame 15 Asih menaruh barang belanjanya

Pada *scene* ini terlihat bentuk *setting* dapur lengkap dengan properti pada dapur keluarga umumnya. Dalam adegan ini terlihat Asih sedang menaruh barang belanjanya. Asih mencoba menahan diri untuk tidak marah-marah akibat ulah anggota keluarga yang saat itu masih tertidur. *Voice over* suara Marno mengatakan kepada Asih kalau hari itu hari Minggu, kelurahan tutup menjadikan suasana realisme waktu

terbangun disini, selanjutnya kamera tetap mengikuti pergerakan Asih di dapur.



Gambar 5. 15 : Storyboard frame 16



Screenshot 5. 19 : Frame 16 Asih memindahkan makanan ke piring

Pada *frame* di atas masih menjelaskan kronologis waktu adegan Asih memindahkan makanan yang tadi Asih beli. Dialog Asih menyuruh Marno untuk bangun sambil menawarkan makanan, membangun kenyataan seperti yang dilakukan Ibu-ibu rumah tangga pada umumnya. Pergerakan kamera *shaky* menjelaskan penekanan setiap adegan, Asih tiba-tiba ingin ke kamar mandi, tetapi didahului marno *inframe* lewat di depan kamera, sama-sama ingin ke kamar mandi. Kamera melakukan gerak *pan left* mengikuti pergerakan Asih dan Marno.



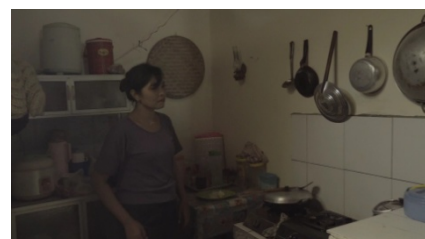
Gambar 5. 16 : Storyboard frame 17



Screenshot 5. 20 : Frame 17 Asih yang hendak memukul Marno



Screenshot 5. 21 : MCU Ekspresi wajah Asih menahan pipis



Screenshot 5. 22 : MS Asih kembali melanjutkan kegiatannya

*Frame* di atas menjelaskan kepada penonton realita setiap adegan-adegan dengan semua ekspresi kemarahan yang muncul dari wajah Asih. Marno hanya lewat seakan-akan tidak peduli, sangat membantu pembangunan karakter setiap pemain terlihat di bagian ini. Kamera selalu

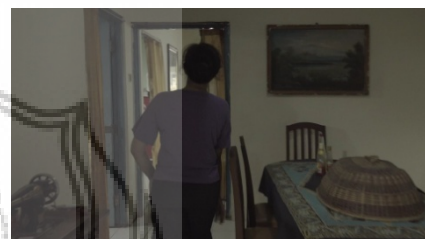
bergerak memperlihatkan setiap adegan-adegan dalam kronologi kejadian, dialog dan atmosfer suasana sekitar juga sebagai pendukung visual dalam membangun realisme ruang akan *scene* ini.

Asih melanjutkan kegiatannya sambil memanggil-manggil Imam, tetapi Imam tidak menjawab sama sekali, Asih sedikit heran dan langsung berjalan ke arah kamar Imam. Disini kamera bergerak *follow* mengikuti pergerakan Asih, memperlihatkan perpindahan ruang gerak Asih, berlanjut ke *scene* berikutnya.

### Scene 6



Gambar 5. 17 : Storyboard frame 18



Screenshot 5. 23 : Frame 18 Asih berjalan menuju kamar Imam

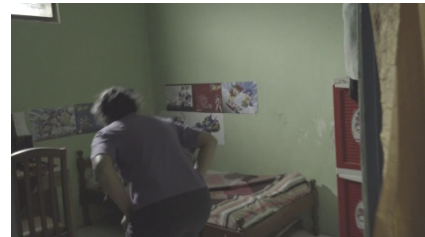
*Scene* ini merupakan *scene* yang menjelaskan awal terjadinya konflik pada saat itu, pada *frame* di atas terlihat visual Asih sedikit heran lantaran Imam tidak menjawab panggilannya. Asih langsung berniat membangunkan Imam ke kamarnya.

Upaya dalam membangun realisme kronologi cerita, kamera selalu mengikuti pergerakan Asih sesuai dengan kronologinya, dengan visual *long take* dikombinasikan dengan *handheld camera* memberi penekanan terhadap penonton, seolah-olah penonton terus ikut terlibat di dalam setiap adegannya. *Long take* dikombinasikan dengan *handheld camera* menunjukkan realisme setiap *realtime* adegan dan realisme ruang pergerakan, serta membangun motivasi setiap pergerakan yang dihasilkan energi kinetik atau kesan dari pergerakan kamera tersebut.





Gambar 5. 18 : Storyboard frame 19



Screenshot 5. 24 : Frame 19 Imam tidak terlihat di kamarnya

Pada *frame* di atas terlihat Asih berniat ingin membangunkan Imam ke kamarnya. Seketika itu Asih kaget melihat kamar Imam kosong, tidak ada siapapun disana. Kecemasan Asih mulai terlihat disaat Asih mencari Imam ke setiap sudut kamar Imam. Pengambilan gambar selalu mengikuti Asih, menjelaskan bentuk ruang kamar Imam. Terlihat kasur rapi dan stiker-stiker Tamiya menempel di dinding kamar Imam, menjelaskan kalau Imam merupakan seorang anak dan sangat menyukai Tamiya. Tamiya merupakan jenis mainan mobil-mobilan, permainan yang digemari semua orang pada tahun tersebut, hampir semua anak-anak dan orang tua memiliki mainan ini. Tamiya nantinya juga akan dijelaskan di akhir cerita sebagai penyebab terjadinya konflik pada saat itu, tetapi hal ini tidak disadari oleh orang tuanya.

Realisme waktu yang ingin diwujudkan benar-benar sudah ditunjukkan keseluruhan di bagian ini, mulai dari lodeh tahu yang di bahas Ibu-ibu di awal cerita, berita penculikan anak, bentuk *setting* dan properti, dan mainan Tamiya, benar-benar telah menciptakan realita waktu tahun 2004.

Selanjutnya kamera bergerak mengikuti pergerakan atau *follow*. Asih terus mencari Imam ke setiap ruangan rumahnya. Ketakutan Asih mulai terlihat pada *frame* berikutnya.



Gambar 5. 19 : Storyboard frame 20



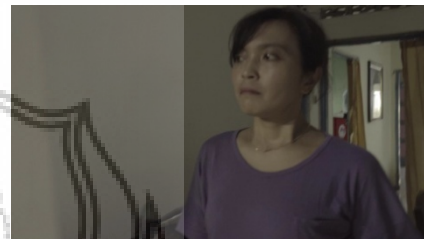
Screenshot 5. 25 : Frame 20 Asih mencari Imam ke setiap sudut ruangan

Terlihat Asih mencari Imam keseluruhan bagian rumahnya, dengan wajah mulai panik dan sedikit cemas lantaran Imam tidak terlihat, Asih kembali ke dapur dan ingin menyampaikan ke Marno kalau Imam tidak ada. Pada *frame* ini kamera mulai bergerak mundur mengikuti pergerakan Asih kembali ke dapur, dan sebagai pergerakan kamera ke *scene* berikutnya. Suara yang terdengar suara celotehan Asih sedang bingung mencari Imam kemana juga membantu terciptanya ketegangan dan realitas adegan pada *scene* ini.

### Scene 7



Gambar 5. 20 : Storyboard frame 21



Screenshot 5. 26 : Frame 21 Asih yang mulai cemas

Pada *frame* di atas terlihat Asih berjalan ke arah dapur dengan wajah yang tampak cemas. Kamera bergerak *track out* dan *pan left* mengikuti arah pandang dan gerak Asih menuju depan kamar mandi sambil mengatakan ke Marno kalau Imam tidak ada di rumah. Dengan tidak adanya *cuttingan* gambar, visual terus membawa penonton ke setiap *scenanya*, tanpa ada gangguan sedikitpun, tetapi ketajaman gambar luas membebaskan penonton untuk melihat apa saja, serta ukuran *shot size* tidak terlalu sempit masih mengarahkan perhatian penonton ke setiap adegan.



Gambar 5. 21 : Storyboard frame 22



Screenshot 5. 27 : Frame 22 Asih di depan kamar mandi

Pada *frame* ini kamera memperlihatkan visual Asih di depan kamar mandi sedang mengatakan Imam tidak ada kepada Marno, Asih memberi gambaran ke Marno andaikan Imam hilang. Terlihat raut wajah Asih

semakin ketakutan. Gerakan-gerakan di hasilkan kamera mulai membangun ketakutan yang dirasakan oleh Asih. Di lain hal Marno masih berada di dalam kamar mandi, menyuruh Asih untuk mencari Imam ke rumah Dimas (anak Bu RT) teman bermainnya. Marno mengatakan kalau Imam dua hari lalu juga menghilang lantaran bermain mobil Tamiya jauh dari rumah. Kamera mulai bergerak *track out* mengikuti pergerakan Asih berjalan menuju pintu samping rumah seakan-akan tidak memperdulikan perkataan Marno dari kamar mandi.



Gambar 5. 22 : Storyboard frame 23



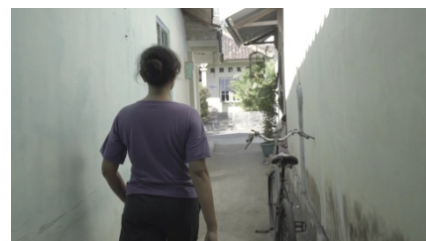
Screenshot 5. 28 : Frame 23 Asih keluar rumah lewat pintu samping

Asih langsung berjalan keluar rumah dengan tujuan mencari Imam ke rumah Bu RT, dengan wajah semakin panik, Asih berjalan terburu-buru melewati pintu samping rumah. Pengambilan gambar dari *track out* dan *pan right* memperlihatkan visual *close up* wajah Asih yang takut dan panik. Pergerakan *handheld* memberi kesan ketakutan atau ketegangan di dalam adegan serta membangun realita bentuk *setting* dan pergerakan Asih di dalam cerita. Selanjutnya kamera kembali mengikuti Asih melewati gang samping rumah, menuju rumah Bu RT di depan rumahnya.

### Scene 8



Gambar 5. 23 : Storyboard frame 24



Screenshot 5. 29 : Frame 24 Asih berjalan melewati gang samping rumahnya

Pada *scene* ini menjelaskan konflik yang dialami oleh Asih, Asih ingin mencari Imam ke rumah Bu RT melihat Mbak Yun sedang membersihkan sayur di samping rumahnya. Pergerakan *handheld*

mengikuti *ritme* langkah asih serta *follow* Asih, berfungsi memperlihatkan perpindahan pergerakan Asih. Dengan *medium shot* dan *deep focus* luas menjelaskan kepada penonton kemana Asih pergi. Dari atmosfer suasana sekitar terdengar kicauan suara burung, menambah kesan realisme dari suasana sekitar rumah Asih. Setelah itu *frame* kamera berubah, memperlihatkan visual Asih dan Mbak Yun.



Gambar 5. 24 : Storyboard frame 25



Screenshot 5. 30 : Frame 25 Asih menanyakan Imam kepada Mbak Yun

Pada *frame* di atas pengambilan gambar tidak sesuai dengan perencanaan dalam *storyboard*. Asih yang terlalu tinggi menjadi permasalahan dalam pengambilan gambar. *Over soldier* yang diinginkan tidak terwujud, maka dari itu *shot size* diubah menjadi *full shot*. Dalam visual di atas menjelaskan Asih berjalan ke arah rumah Bu RT melihat Mbak Yun membersihkan sayur di depan pintu samping rumahnya, Asih menghampiri dan menanyakan keberadaan Imam kepada Mbak Yun, Mbak Yun tidak melihat Imam sama sekali, Asih pamit kepada Mbak Yun ingin mencari Imam ke rumah Bu RT. Setelah itu kamera kembali bergerak mengikuti Asih berjalan menuju rumah Bu RT. Pergerakan kamera dan visual gambar menjelaskan bentuk *setting* dari rumah Bu RT yang berada di sebrang jalan rumah Asih. Pergerakan kamera juga sebagai penghubung kronologi kejadian ke *scene* berikutnya.

### Scene 9



Gambar 5. 25 : Storyboard frame 26



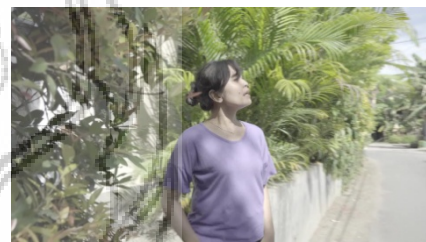
Screenshot 5. 31 : Frame 26 Asih menanyakan Imam kepada Bu RT

Pada *frame* di atas dialog menjelaskan Asih bertemu Bu RT dan menanyakan keberadaan Imam kepada Bu RT, disaat Bu RT mengatakan Imam tidak ada di rumahnya. Asih semakin cemas, dan berusaha menoleh ke dalam rumah Bu RT untuk meyakinkan dirinya. Bu RT menjelaskan hanya ada Dimas yang sedang bermain Tamiya di depan Televisi. Pada saat itu juga ketakutan dan kepanikan Asih semakin bertambah.

Pengambilan gambar *long take* dengan *handheld* memberikan kesan terhadap penonton akan kepanikan dan ketakutan yang dirasakan oleh Asih. Guncangan kamera menggambarkan guncangan yang dirasakan oleh Asih pada saat itu. Selanjutnya kamera bergerak *track out* bersamaan dengan pergerakan Asih pada saat pamit kepada Bu RT, Asih ingin mencari Imam ke rumah tetangga lainnya.



Gambar 5. 26 : Storyboard frame 27



Screenshot 5. 32 : Frame 27 Asih yang hendak mencari Imam ke tetangga yang lain, dipanggil Mbak Yun

Pergerakan kamera pada *frame* di atas memperlihatkan pergerakan Asih berjalan ke rumah tetangga lainnya, Tiba-tiba pergerakan terhenti disaat Mbak Yun tiba-tiba memanggil Asih. Pergerakan kamera menjelaskan realisme ruang pergerakan Asih di dalam cerita dan menjelaskan realisme waktu kejadiannya. Pencahayaan *available light* didapat dari cahaya matahari pada pagi hari.



Gambar 5. 27 : Storyboard frame 28



Screenshot 5. 33 : Frame 28 Asih yang panik menghampiri Mbak Yun



Screenshot 5. 34 : Mbak Yun menunjuk pintu rumah Asih yang terbuka



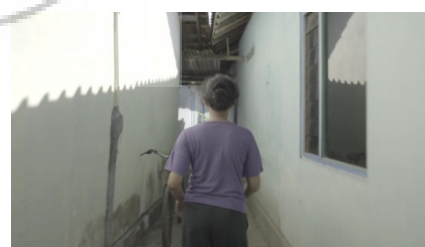
Screenshot 5. 35 : Asih yang terlihat panik

Mbak Yun mengatakan “jangan-jangan Imam diculik”. Kepanikan Asih memuncak, dengan wajah panik, Asih langsung menghampiri Mbak Yun dan diikuti pergerakan kamera bergerak maju dan bergoncang mengikuti Asih dari belakang. Pergerakan masih membawa penonton terlibat ke dalam suasana cerita seolah-olah penonton ada di dalam cerita mengikuti pergerakan Asih. Ketakutan Asih terus bertambah disaat Mbak Yun mengingatkan kepada Asih tentang orang dan mobil jip lewat di depan rumah mereka tadi. Disini guncangan pergerakan kamera bertambah menggambarkan ketakutan dan kepanikan Asih selalu meningkat.

Selanjutnya kamera bergerak mengikuti pergerakan Asih terburu-buru masuk ke dalam rumah mencari Marno. Asih ingin mengatakan kepada Marno kalau Imam benar-bener di culik. Kamera bergerak maju mengikuti perpindahan Asih menggambarkan realisme kronologi kejadian, serta mengarahkan penonton ke *scene* dan ruang kejadian berikutnya.



Gambar 5. 28 : Storyboard frame 29

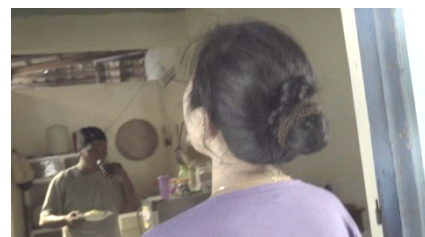


Screenshot 5. 36 : Frame 29 Asih buru-buru masuk ke rumah

### **Scene 10**



Gambar 5. 29 : Storyboard frame 31



Screenshot 5. 37 : Frame 31 Asih buru-buru masuk ke rumah dan melihat Marno

Pada *frame* di atas kamera mengikuti Asih masuk ke dapur, terlihat Marno sedang membawa sarapan dan air minum menuju meja makan. Hal demikian membuat Asih geram terhadap Marno. Dialog menjelaskan Marno masih santai sementara Imam anaknya hilang dari rumah, dengan nada tinggi Asih marah terhadap Marno. Pergerakan *handheld* berputar mengikuti pergerakan Asih memperlihatkan realita pergerakan Asih, serta membangun kepanikan yang dirasakan Asih. Kamera terus bergerak membentuk *group shot* antara Asih, Sinyo dan Marno.



Gambar 5. 30 : Storyboard frame 32



Screenshot 5. 38 : Frame 32 Asih memarahi Marno yang sedang sarapan

Pada *frame* ini merupakan klimak dari konflik di dalam cerita. Pada *scene* ini Asih mengatakan ke Marno kalau Imam hilang, Asih menuduh Marno atas hilangnya Imam, Marno yang tadi tidur di ruang tengah disaat Asih berbelanja, tetapi pintu rumah dibiarkan terbuka. Asih juga menanyakan ke Marno kalau kemaren di dekat kantor kelurahan ada anak yang diculik. Marno cuma membantah pembicaraan Asih. Marno mengatakan tidak mungkin Imam diculik, sekarang masih pagi. Marno mengajak Asih sarapan dan mengingatkan Asih tadinya ingin ke kamar mandi.

Pada pengambilan gambar pergerakan *handheld* membangun ketegangan dalam adegan ini, kamera terus memperlihatkan gambar, pergerakan kamera bergoyang menggambarkan emosional Asih pada saat itu. *Framing* mengikuti *blocking* adegan menunjukkan kegiatan dan percakapan antara Asih dan Marno, membangun realita ruang *setting* meja makan tempat dimana Marno melakukan sarapan pagi.

Dialog-dialog terdengar menjelaskan semua kronologis kejadian dan juga sebagai pembangun konflik di dalam cerita. Di tengah adegan dalam *frame* ini, tiba-tiba terdengar *voice over* suara Mbak Yun

memanggil Asih dari luar rumah. Selanjutnya kamera bergerak *track out* mengikuti pergerakan Asih ke arah suara Mbak Yun.

### Scene 11



Gambar 5. 31 : Storyboard frame 33



Screenshot 5. 39 : Frame 33 Mbak Yun yang menyuruh Asih menelepon Polisi

Pada *scene* ini Mbak Yun sebagai orang yang selalu membuat suasana mejadi tambah rumit, Mbak Yun selalu manambah ketakutan Asih. Kedatangan Mbak Yun disini membuat Asih semakin cemas, Mbak Yun menyarankan Asih langsung menelepon Polisi. Mbak Yun juga menjelaskan kalau sudah meminta tolong suami, dan warga untuk membantu Asih mencari Imam. Asih semakin panik, tanpa berfikir panjang langsung melakukan apa yang telah disarankan Mbak Yun.

Pada *frame* di atas kamera melakukan pengambilan gambar *over soldier* dari Asih, memperlihatkan Mbak Yun. Pergerakan *handheld* kamera disini menekankan kepada emosional yang turut dirasakan oleh Mbak Yun pada saat itu. Pergerakan juga masih memberikan kesan nyata terhadap penonton. Dialog dari Mbak Yun juga membangun emosional terhadap Asih serta menambah kenyataan kronologis kejadian. Setelah itu kamera kembali bergerak mengikuti Asih ke *scene* berikutnya untuk memperlihatkan kelanjutan kontini ruang pergerakan Asih pada saat itu.

### Scene 12



Gambar 5. 32 : Storyboard frame 34



Screenshot 5. 40 : Frame 34 Asih meminjam *handphone* kepada Marno



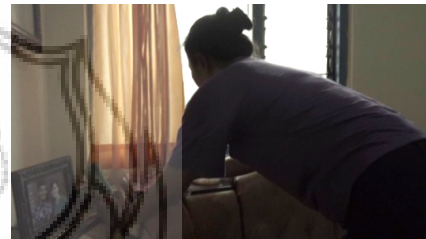
Pada *frame* di atas menjelaskan Asih meminjam *handphone* Marno untuk menelepon Polisi. Marno hanya membantah dan menyuruh Asih menggunakan telepon rumah saja, karna pada saat itu biaya panggilan lewat *handphone* masih mahal. Akhirnya Asih memukul Marno dan berjalan ke arah ruang tengah.

Pergerakan kamera mengikuti Asih dari pintu samping rumah ke meja makan lalu berlanjut ke arah ruang tengah. Pergerakan *handheld* mengikuti tempo pergerakan Asih berjalan tergesa-gesa untuk membangun realitas adegan serta membangun realita ruang pergerakan Asih.

### Scene 13



Gambar 5. 33 : Storyboard frame 35



Screenshot 5. 41 : Frame 35 Asih mencari kunci telepon rumah.

*Scene* ini menjelaskan, properti digunakan seperti telepon rumah masih menggunakan kunci gembok, memang telepon rumah seperti ini banyak ditemukan dalam setiap rumah pada tahun 2004. Di dalam adegan terlihat Asih ingin menelepon Polisi, disaat Asih berada di depan telepon, Asih melihat telepon terkunci, Asih tiba-tiba marah lantaran kunci telepon tidak terlihat, Asih terus mencari kunci tersebut sambil bertanya kepada Marno dimana Marno menyimpan kuncinya. Dari ruang makan terdengar *voice over* Marno mengatakan nanti palingan Imam pulang sendiri.

Pengambilan gambar mengikuti pergerakan Asih, memperlihatkan Asih sedang mencari kunci telepon, kamera bergetar dan selalu goyang menekankan setiap adegan yang dilakukan Asih. Pengambilan gambar juga membangun realisme ruang gerak Asih di dalam cerita. Disaat Asih sedang sibuk mencari kunci telepon, tiba-tiba mendengar suara sesuatu dari dapur. Asih penasaran langsung berjalan ke arah dapur dan diikuti oleh kamera sebagai penyambung kronologi kejadian ke *scene* berikutnya.

### Scene 14



Gambar 5. 34 : *Storyboard frame 36*



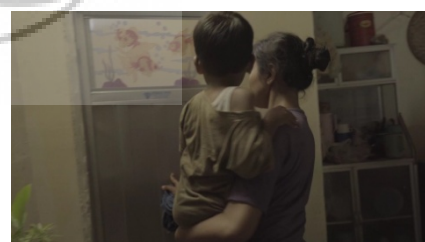
Screenshot 5. 42 : *Frame 36 Asih membersihkan lantai*

Asih berjalan menuju dapur mendekati sumber suara. Terlihat Sinyo yang tadinya masih sarapan bersama Marno, pindah ke dapur lalu tidak sengaja menjatuhkan piring makanannya. Asih yang tadinya panik menjadi kesal, semua anggota keluarga membuat Asih ribet setiap hari. Asih mulai membereskan apa yang di perbuat Sinyo. Dialog-dialog keluar dari Asih menunjukkan realitas kejadian, dan betapa banyaknya masalah dialaminya pada pagi itu.

Pergerakan kamera mengikuti Asih berjalan dan jongkok membersihkan lantai, memberikan informasi kepada penonton apa yang terjadi pada saat itu. Selanjutnya Imam mengatakan kalau dia ingin buang air besar. Asih menghentikan kegiatannya dan menggendong Imam ke kamar mandi, diikuti pergerakan kamera memperlihatkan Asih menggendong Sinyo ke kamar mandi.



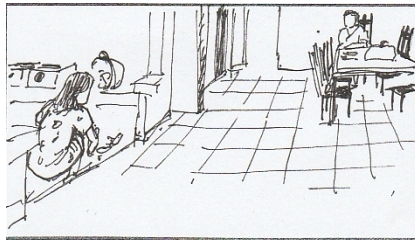
Gambar 5. 35 : *Storyboard frame 37*



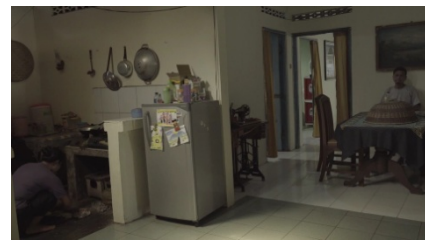
Screenshot 5. 43 : *Frame 37 Asih menggendong Sinyo*

*Frame* di atas menjelaskan Asih sedang menggendong Sinyo ke kamar mandi, setelah Asih menggendong Sinyo dan mengantarkannya ke kamar mandi, lalu Asih melanjutkan membersihkan nasi yang berserakan di lantai. Pengambilan gambar tidak sesuai dengan *storyboard*, karena *blocking set* terlalu sempit, menjadikan ruang gerak kamera sedikit terganggu, tetapi informasi yang ingin disampaikan ke penonton tetap tersampaikan. Realita pergerakan Asih sesuai kronologis disampaikan

dengan pergerakan kamera selalu mengikuti kemana Asih bergerak. Pada *frame* berikutnya kamera bergerak *track out*, terlihat Asih kembali melanjutkan kegiatannya membersihkan lantai dan Marno terlihat masih sarapan di meja makan.



Gambar 5. 36 : Storyboard frame 38



Screenshot 5. 44: Frame 38 Asih membersihkan lantai dan Marno yang sedang sarapan

Pada bagian ini masuk bagian dari *ending* konflik, gerakan dan getaran kamera mulai berkurang. Pada *frame* di atas terlihat Asih masih membersihkan lantai, dan Marno masih menikmati sarapannya di meja makan. Marno sedang makan tiba-tiba mendengar suara gerakan dan menoleh ke arah sudut ruangan. Marno langsung berdiri mencari sesuatu, dan menanyakan kepada Asih tongkat Pramuka. Seketika itu juga Asih berteriak dan menghampiri Marno, Asih menyuruh Marno menelepon Nisa. Marno terlihat masih tidak peduli, hanya berjalan seolah mencari-cari sesuatu ke arah dapur.



Gambar 5. 37 : Storyboard frame 39



Screenshot 5. 45 : Frame 39 Marno menemukan teflon untuk memukul tikus, Asih marah-marah

Pada *frame* ini menjelaskan kepada penonton Asih dengan semua emosinya dan Marno dengan semua ketidakpeduliannya terhadap Asih terlihat jelas. Dialog keluar dari mulut Asih menjelaskan kemarahannya terhadap Marno, Imam anaknya hilang, tetapi Marno malah bersikeras mencari tikus. Marno berandai-andai jika daging-daging simpanan Asih hilang dicuri tikus seperti Imam. Hal ini membuat Asih semakin marah ke

Marno, dan berniat melaporkan Marno ke Polisi. Sambil marah-marrah Asih berjalan menuju ruang tengah.

Pada saat Asih berjalan menuju ruang tengah, kamera tidak mengikuti pergerakan Asih, kamera hanya menahan gambar di Marno. Pergerakan kamera mulai tenang bertujuan memperlihatkan perbedaan emosi antara Asih dan Marno, terlihat pada adegan Marno mencari tikus dengan wajah santai dan tenang, serius mencari tikus, dan tidak peduli akan ketakutan Asih pada saat itu.



Gambar 5. 38 : Storyboard frame 41



Screenshot 5. 46 : Frame 41 Marno mencari tikus

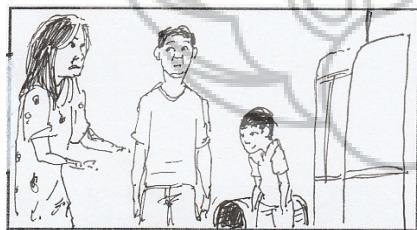
*Frame* ini memperlihatkan Marno sedang mencari tikus, dan Asih sedang berjalan ke arah ruang telepon rumah untuk menelepon Polisi. Marno dengan wajah serius memegang teflon seakan-akan bersiap memukul jika tikus yang dicari ditemukan. Marno melihat dan membalikan semua tumpukan barang-barang di sudut ruangan tersebut. Pencarian Marno berakhir di sebuah ember besar berwarna merah tertelungkup.

Pergerakan kamera menghasilkan gambar dinamis dengan gerakan *shaky* menggambarkan keseriusan Marno mencari sesuatu, kamera tetap mengikuti pergerakan Marno untuk menjelaskan ke penonton apa saja yang dilakukan Marno pada saat itu. Langkah kaki serta suara marno mencari sesuatu terdengar disini. Pada *frame* berikutnya, masih tergabung pada *shot* sebelumnya menjelaskan pencarian Marno terhenti pada sebuah ember besar yang tertelungkup.

Gambar 5. 39 : *Storyboard frame 42*Screenshot 5. 47 : *Frame 42* Marno membuka ember besar

Pengambilan gambar tidak sesuai dengan *storyboard*, karena posisi *blocking* adegan dan posisi ember tempat Imam bersembunyi terlalu dekat dengan dinding sudut ruangan tersebut. Pengambilan gambar diubah pada saat *take* berlangsung, tujuannya agar kamera tidak lepas dari pergerakan Asih, agar realis bentuk ruangan dan pergerakan Asih masih terjaga dari awal sampai akhir cerita.

Pada *frame* di atas adegan dan dialog dari Marno menjelaskan bahwa di dalam ember besar tersebut ada sesuatu. Marno segera memanggil Asih dan membuka ember tersebut. Ternyata Imam yang dari tadi dicari Asih bersembunyi di dalam ember ini. Pada *frame* berikutnya terlihat Asih mulai lega kalau Imam hanya bersembunyi, bukan hilang ataupun di culik.

Gambar 5. 40 : *Storyboard frame 43*Screenshot 5. 48 : *Frame 43* Marno, Iman dan Asih yang mulai tenang

Screenshot 5. 49 : Marno menanyakan alasan Imam sembunyi



Screenshot 5. 50 : Asih ke kamar mandi menjemput Sinyo

Pada *frame-frame* di atas menjelaskan *ending* dari semua konflik pada pagi itu. Imam menjadi latar belakang konflik pada Asih hanya bersembunyi di dalam ember. Asih dari tadinya takut dan panik mulai

tenang lantaran anaknya Imam tidak benar-benar hilang. Asih lalu duduk di meja makan sambil meminum obatnya, sementara Marno menanyakan ke Imam kenapa Imam bersembunyi. Imam menjawab kalau Bapak Ibunya pelit, tidak mau membelikannya mobil-mobilan Tamiya, lalu Imam mengatakan “Imam harus dituruti”, mendengar perkataan itu dengan kesalnya Asih berjalan ke kamar mandi mengurus Sinyo. Marno seorang Bapak berkarakter santai membantah pembicaraan Imam, sambil tertawa Marno mengatakan kepada Asih, kalau nama Imam diganti menjadi Makmum saja.

Bagian *ending* ini pergerakan kamera hanya *shaky*. Posisi kamera tetap berada dari sudut ruangan memvisualkan adegan-adegan yang terjadi di bagian *ending* konflik pada pagi itu. Dialog dan atmosfer suasana pagi sangat membantu dalam terwujudnya realisme ruang dan waktu kejadian di dalam cerita. Selanjutnya visual gambar *black screen* menampilkan *credit title* film “Culikan”. Setelah itu berlanjut ke *scene* terakhir dan masih memvisualkan kejadian sesuai kronologisnya.

Pada saat *black screen*, berdasarkan *story duration*. Kronologi kejadian dalam cerita tidak selesai disini, hanya saja visual tidak memperlihatkan perpindahan kamera dari dalam rumah ke depan rumah, hanya suara atmosfer terdengar, menjelaskan kalau ada perpindahan atau pergerakan kamera dari dalam ke luar rumah. Pada *shot* terakhir terlihat kerumunan warga berdatangan ke rumah Asih lantaran laporan dari Mbak Yun terhadap warga sekitar, tentang Imam di culik.

### **Scene 15**



Gambar 5. 41 : Storyboard frame 45



Screenshot 5. 51 : Frame 45 Kerumunan warga

a. *Handheld Camera*

Dalam membangun realisme ruang dan waktu pada film ini. Pergerakan tokoh dan adegan selalu mengalir serta berhubungan setiap *scenanya*, merupakan kontinuitas ruang yang terikat dengan waktu, tentu diikuti oleh pergerakan kamera, salah satunya *handheld camera* yaitu, pengambilan gambar dengan menggunakan kamera dijinjing tanpa menggunakan alat bantu apapun, hanya menggunakan keseimbangan tangan dan tubuh dari kameraman. Pengambilan gambar *handheld camera* dipilih karena dengan *handheld* mempermudah menyesuaikan *framing* dengan cepat, menciptakan rasa kedekatan penonton terhadap setiap adegan, memungkinkan *DOP* untuk bergerak bebas di dalam *setting* atau lokasi, serta upaya dalam membangun kesan realisme ruang dan waktu dengan membangun *shot* melalui energi setiap gerakan yang dihasilkan dari *handheld camera*.

Penggunaan *handheld camera* pada film *Culikan* diterapkan pada keseluruhan cerita dengan memvisualkan adanya pergerakan pada objek atau tokoh Asih di setiap *scenanya*. Penerapan teknik *long take* dikombinasikan dengan *handheld camera* untuk membangun realisme ruang dan waktu kejadian pada film ini. Perubahan pergerakan dalam penggunaan *handheld camera* disaat terjadinya konflik bertujuan memvisualkan guncangan atau ketakutan yang dirasakan Asih pada saat penyampaian konflik di dalam cerita.

Perubahan penekanan pergerakan *handheld camera* diterapkan dari *scene* 6, disaat Asih melihat kamar Imam kosong, kemudian guncangan dan getaran kamera meningkat pada *scene* 9, disaat Mbak Yun memberi tahu Asih “jangan-jangan Imam diculik”. Selanjutnya pergerakan kamera *handheld* mulai sedikit tenang pada *scene* 14 disaat Marno mencari tikus dan mengetahui keberadaan Imam. Perubahan pergerakan *handheld camera* berdasarkan dengan analisis dramatik pada film “*Culikan*”, bertujuan membawa penonton merasakan perubahan tingkat kepanikan

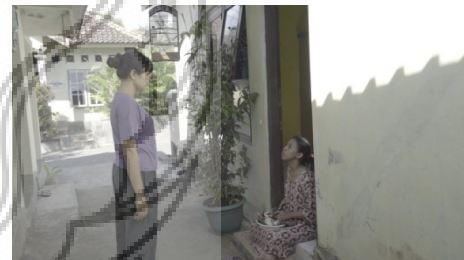
dan ketakutan yang dirasakan Asih pada pagi itu, serta sebagai pembagian analisis dramatik dalam membangun realitas ruang dan waktu kejadian sesuai kronologisnya.

#### b. Tata Cahaya

Berdasarkan realita waktu kejadian di dalam cerita terjadi pada pagi hari, serta menceritakan kejadian di luar rumah (*eksterior*) dan di dalam (*interior*) rumah. Maka dalam proses membangun realisme ruang dan waktu, proses pengambilan gambar dilakukan pagi hari menggunakan teknik *available light* atau menggunakan cahaya matahari untuk adegan *eksterior*, dan teknik *lighting naturalism* atau membangun cahaya realis pada adegan *interior*. Penggunaan *ND Filter* pada lensa difungsikan sebagai pengatur *exposure* kamera dalam menyeimbangi cahaya *eksterior* dengan *interior* dari *settingan* pada saat pengambilan gambar.



Screenshot 5. 52 : Pencahayaan *available light*



Screenshot 5. 53 : Pencahayaan *eksterior*



Screenshot 5. 54 : *Lighting naturalism*



Screenshot 5. 55 : Pencahayaan *interior*