

MEMBANGUN REALISME RUANG DAN WAKTU DENGAN
PENERAPAN *LONG TAKE* PADA SINEMATOGRAFI
FILM “CULIKAN”

JURNAL TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



disusun oleh :

Yaumul Huda
NIM: 1110532032

PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

ABSTRAK

Karya Tugas Akhir Film “Culikan” mengangkat cerita dari kejadian nyata, melalui penuturan cerita alur maju sesuai kronologis serta menyajikan sinematik cerita dan suara sesuai pada kenyataannya. Film “Culikan” menggunakan *setting* pada tahun 2004, 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. Visual *long take* diterapkan untuk membangun kembali realita masa lalu dan pernah terjadi, ke dalam satu bentuk film. Film “Culikan” mengangkat permasalahan umum dan sering terjadi di Indonesia, seperti penculikan anak. Permasalahan ini menjadi latar belakang konflik cerita, disajikan secara sederhana melalui konflik di dalam sebuah keluarga.

Konsep estetika sinematografi penciptaan karya seni film dengan menerapkan pengambilan gambar *long take* berdasarkan teori tentang sinematik realisme film, penerapan konsep diterapkan 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 merusak dan mengganggu perhatian penontonnya.

Kata kunci : Sinematografi, Film, Realisme, Long take

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film merupakan salah satu bentuk karya audiovisual, jika diartikan alat peraga bersifat dapat didengar dan dilihat. Film dapat dilihat dan didengar dengan berbagai macam cara, melalui media televisi, bioskop, internet, dan lainnya. Film dibuat sebagai media hiburan, mengandung nilai, dan informasi kepada penontonnya, dengan penyampaian melalui media gerak audiovisual.

Film dalam proses pembuatannya, ada dua unsur pembentuk film, unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya saling berinteraksi, berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Bisa dikatakan unsur naratif adalah bahan materi yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolahnya (Pratista 2008, 1).

Berdasarkan teori film klasik yang berkembang sejak awal abad 20, ada 2 pembagian tradisi besar, formalisme dan realisme. Formalisme mengatakan film dan segala macam kegiatan produksinya adalah aktifitas seni, estetika formalisme terletak pada *montage* dan teknik di dalam *editing* dari film. Formalisme beranggapan film memiliki keterbatasan dalam menghadirkan kenyataan seperti aslinya, maka disitulah film bisa menggali potensi kreatifnya sendiri dalam membangun realitas, dengan cara memanipulasi penonton. Sementara realisme membantah atau menggugat kemapanan yang ada di dalam film dengan segala keterbatasannya.

Realisme pertama kali disuarakan oleh kritikus film Prancis, Andre Bazin berpendapat bahwa kekuatan terbesar sinema justru terletak pada kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Sehingga pada prakteknya, Bazin sangat memuja teknik pengambilan gambar sinematik realisme, mengandalkan *proses perekaman langsung* atas *mise-en-scene* dari film. Bazin menganggap bahwa *long take* dan *deep focus* adalah dua cara untuk menggapai derajat realisme tertinggi. Menurutnya, film tidak memiliki keterbatasan dalam merekam realitas, bertentangan dengan tradisi formalisme dan kegandrungan mereka pada keterbatasan medium, realisme justru berpendapat bahwa film bersifat tidak terbatas dalam merekam realitas.

Bazin tidak percaya akan kapasitas *editing* ataupun *montage* dalam film (Currie 1995, 55).

Ruang dan waktu disini berkaitan dengan aspek kesinambungan atau kontinuitas dari film. Kontinuitas film sempurna akan menggambarkan peristiwa secara realistis. Ruang merupakan tempat, *setting* cerita, atau dimana peristiwa itu terjadi sesuai dengan konteks cerita, supaya penonton bisa mengetahui dimana terjadinya. Dalam konteks realitas, waktu sesungguhnya hanya bergerak ke depan secara kronologis (Mascelli 2010, 122).

Long take adalah penggunaan durasi *shot* lebih dari rata-rata panjang durasi satu *shot* (Bordwell 2008, 208). *Deep focus* adalah teknik yang mampu menampilkan gambar dengan ketajaman sama dari latar depan hingga latar belakang. *Deep focus* mampu memberi kesan nyata, dan membebaskan penonton memilih bagian gambar mana yang ingin dilihat (Pratista 2008, 97).

Pada kesempatan perancangan sebuah karya film dalam bentuk film pendek berdasarkan kisah nyata, berjudul “Culikan”. Culikan berasal dari kata culik, kasus penculikan anak yang dulu sering terjadi di Indonesia menjadi latar belakang konflik di dalam cerita ini. Pemberitaan di Televisi dan fenomena penculikan anak, menjadikan ketakutan tersendiri bagi orang tua pada saat itu. Berdasarkan teori tentang *content realisme* menurut Berys Gaut, realisme mengangkat kehidupan sehari-hari. Semakin umum dan semakin wajar permasalahan yang diangkat, maka semakin realistis film tersebut (Gaut 2010, 61). Dengan tema yang diangkat dalam film Culikan, menceritakan konflik di dalam keluarga.

Penciptaan seni “Membangun realisme ruang dan waktu dengan penerapan *long take* pada sinematografi film ‘Culikan’”. Sinematik realisme *long take* diterapkan untuk membangun kembali realitas yang dulu pernah terjadi, dan diwujudkan kembali realitasnya ke dalam bentuk film pendek. Alasan menjadikan *long take* sebagai teknik untuk mewujudkan visual film “Culikan”, dikarenakan *long take* dan *deep focus* merupakan cara atau gaya pengambilan gambar dalam mewujudkan realisme tertinggi, dengan tidak adanya *cutting* dan *montage* yang bisa merusak nilai-nilai realisme dari film.

Pengambilan gambar *long take* diterapkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Andre Bazin.

Film “Culikan” menceritakan satu kejadian atau *sequence*, film ini dibuat dengan menggunakan satu *shot* dari awal hingga film berakhir. Keinginan untuk menceritakan kembali kejadian yang dulu pernah terjadi di masa lampau ke dalam bentuk film pendek, dan membangun kesan realitas sesuai kenyataannya. Semoga karya seni ini bisa menjadi bahan referensi film cerita berdasarkan dari kisah nyata, dan membangun kembali realitasnya dalam bentuk visual *long take* dalam memberikan kesan nyata terhadap penontonnya.

B. IDE PENCIPTAAN KARYA

Film dengan latar belakang keluarga, memberikan banyak inspirasi melalui kisah-kisah keluarga sesuai kenyataannya. Berbagai konflik dan masalah sering terjadi dalam keluarga, menjadikan ide atau gagasan terbentuknya sebuah cerita menarik. Pengalaman pribadi dan konflik keluarga pernah dialami menjadikan film “Culikan” merefleksikan salah satu konflik yang pernah terjadi di dalam satu keluarga. Cerita berdasarkan kisah nyata, dialami seorang Diana Fitrianiingsih pada masa lalu. Memori masa lalu dituangkan ke dalam bentuk naskah atau *skenario* film dengan gaya penyampaian cerita berdasarkan kronologis kejadian sebenarnya.

Ide dari penciptaan karya film “Culikan” berawal dari keinginan untuk menceritakan kembali kejadian dulu dan pernah terjadi ke dalam bentuk film pendek. Pada tahun 2004 penculikan anak adalah bentuk kriminalitas, sering terjadi di kota besar hingga ke daerah pedesaan. Pemberitaan di televisi tentang penculikan anak sering diberitakan sejak dulu hingga saat ini, *issue* dan gosip beredar di lingkungan masyarakat terkadang menjadi salah satu faktor penyebab munculnya ketakutan orang tua untuk tidak membiarkan anak mereka keluar dari rumah. Penculikan anak juga menjadi penyebab dan alasan orang tua untuk menghalangi kegiatan anak-anak di luar rumah. Begitu juga dengan pengalaman pribadi Diana Fitrianiingsih pada saat itu. *Issue* menjadi penyebab konflik dalam cerita ini, membuat ketakutan dan

kepanikan orang tua atau Ibu dari Diana Fitriyaningsih disaat Adik laki-laknya bersembunyi, dan tidak disadari seluruh anggota keluarga lainnya. Hal ini membuat kepanikan satu RT tempat mereka tinggal. Alasan adik bersembunyi dikarenakan keinginannya untuk memiliki mobil-mobilan tamiya tidak dituruti oleh kedua orang tua. Mobil tamiya pada saat itu merupakan mainan paling populer, banyak dimainkan anak-anak bahkan orang tua.

Long take diterapkan dalam satu kesatuan film utuh untuk mewujudkan realisme ruang dan waktu sesuai dengan kenyataannya. Teknik ini menjadi konsep sinematografi dalam produksi karya film pendek “Culikan”. Penerapan teknik pengambilan gambar *long take* akan dikombinasikan dengan teknik *handheld camera*, bertujuan menjelaskan kepada penonton keseluruhan cerita, apa yang terjadi, dimana terjadi, kapan terjadi, dan berapa lama terjadi, serta membawa penonton terus menerus masuk ke dalam cerita. Mengajak penonton terus terlibat, seolah-olah mengikuti pergerakan tokoh utama, sehingga penonton bisa melihat dan merasakan apa yang dirasakan tokoh utama pada saat itu.

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

1. Film Culikan menceritakan kembali kejadian yang dulu pernah terjadi.
2. Film berfungsi sebagai media untuk memberikan informasi, dengan cara mengajak penonton kembali mengingat masa lalu.
3. Film diangkat dari kisah nyata, memberikan kesan nyata yang bisa dirasakan para penontonya.
4. Visual diwujudkan dengan penerapan gambar satu *shot long take* untuk mewujudkan realisme film.

Manfaat dari penciptaan film fiksi “Culikan” bisa dilihat dari beberapa sisi akademis dan praktis.

Akademis

1. Film *Culikan* menjadi karya film berdasarkan kisah nyata.
2. Film *Culikan* membangun realisme ruang dan waktu film dengan penerapan gaya sinematografi realisme.
3. Referensi karya film dengan menggunakan visual *long take shot*.
4. Film *Culikan* menjadi panduan referensi karya bagi mahasiswa yang akan menempuh pendidikan di jurusan Televisi dan Film.

Praktis

1. Menghadirkan kembali realitas kejadian ke dalam bentuk film.
2. Media untuk mengingatkan kembali orang-orang terhadap masa lalu.
3. *Long take* untuk menyampaikan visual cerita, dan dapat memberikan kesan nyata terhadap penonton.

D. TINJAUAN KARYA

1. Film *RUSSIAN ARK* (dirilis 22 mei 2002) durasi 84 menit.
 Sutradara : Alexander Sokurov
 DOP : Tilman Buttner
 Produksi : Seville Pictures

Film *Russian Ark* adalah film sejarah tahun 2002, disutradarai Alexander Sokurov. Film ini dibuat di museum Hermitage, Rusia. Film dibuat menggunakan alat rekaman urut *steadicam* selama 84 menit tanpa berhenti, atau direkam dalam satu *shot* berdurasi panjang. Alur cerita film berjalan melewati beberapa peristiwa sejarah perkembangan negara Rusia. Film ini merupakan terobosan paling fenomenal berdasarkan durasi pengambilan gambar panjang. Film ini diproduksi menggunakan *format video digital*, sehingga memungkinkan untuk merekam dalam durasi 84 menit. Film ini menceritakan seorang narator tanpa nama menjelajahi istana musim dingin di Sankt Peterburg, Rusia. Film ini ditayangkan pertama kali di Festival Film Cannes 2002.

Film *Russian Ark* merupakan film tinjauan karya dalam produksi karya film “*Culikan*”. Persamaan antara kedua film ini, sama-sama menceritakan kembali kejadian nyata yang dulu pernah terjadi. Film

dengan menggunakan teknik pengambilan gambar satu *shot* dengan durasi gambar *long take* dan teknik pergerakan kamera *handheld camera*, menjadi acuan untuk penerapan teknik pengambilan gambar film pendek “Culikan”. Dalam film *Russian Ark* semua kejadian, waktu, latar belakang, dan *setting* dijelaskan dengan gambar satu shot berdurasi panjang, dengan tidak adanya potongan gambar, film tidak melewatkan satupun informasi cerita yang disampaikan kepada penontonnya. Diantara kedua film ini, sama-sama memperlihatkan realisme ruang dan waktu film.

Perbedaan antara kedua film ini terdapat pada *sequence*, film *Russian Ark* membangun cerita dengan menggabungkan beberapa *sequence*, sementara dalam film “Culikan” hanya menceritakan satu *sequence* kejadian sesuai kronologis dengan durasi sekitar 15 menit.

2. Film *VICTORIA* (2015) durasi 138 menit

Sutradara : Sebastian Schipper
 DOP : Sturla Brandth Grovlen
 Produksi : Senator Film

Victoria telah menunjukkan jati diri dalam *tagline* dalam posternya, “*One Girl, One City, One Night, One Take*”. Film ini dibuat dalam satu *shot* panjang atau *long take* oleh Sturla Brandth Grovlen mulai dari jam 04:30 sampai 07:00 pada tanggal 27 April 2014 di lingkungan Kreuzberg dan Mitte. *Script* terdiri dari dua belas halaman, dengan sebagian besar dialog improvisasi dari semua pemain.

Film *Victoria* adalah film Hollywood bergenre drama asal Jerman disutradarai oleh Sebastian Schipper dan dibintangi oleh Laia Costa, Frederick Lau, Franz Rogowski. Film ini menceritakan tentang *Victoria* (Laia Costa) seorang gadis yang sedang menghabiskan waktu disalah satu klub malam. Saat berniat meninggalkan tempat tersebut, *Victoria* bertemu dengan Sonne (Frederick Lau), Boxer (Franz Rogowski), Blinker (Burak Yigit) dan Fuss (Max Mauff). Keempat orang ini baru diusir dari klub malam karena tidak memiliki uang untuk biaya masuk. Sonne justru menggoda *Victoria* dan bersedia diajak berkumpul bersama, meminum bir

hasil curian dari sebuah mini market, lalu menghabiskan waktu di atap gedung. Dalam suasana santai tersebut baru diberikan informasi mengenai *Victoria* melalui obrolan panjang.

Film *Victoria* menjadi dasar acuan untuk membuat film pendek menggunakan teknik *long take*. Keseluruhan yang ingin disampaikan film, diwujudkan dalam satu *shot* dari awal hingga akhir cerita. Mengacu kepada Film *Victoria*, film “Culikan” menginginkan penerapan teknik tersebut untuk membangun kembali realitas kejadian, baik dari segi ruang dan waktu yang ingin disampaikan dalam film “Culikan”. Durasi ditunjukkan dengan *long take* akan memperlihatkan realitas waktu sesuai kenyataan. *Settingan* di dalam cerita untuk membangun realisme ruang gerak tokoh utama di dalam cerita.

3. Film *BIRDMAN* (2014) durasi 119 menit
 Sutradara : Alejandro Gonzalez I.
 DOP : Emmanuel Lubezki
 Produksi : Regency Enterprises

Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance), sering disebut dengan kependekannya sebagai *Birdman*, adalah film drama komedi gelap Amerika Serikat dibuat pada tahun 2014. Disutradarai oleh Alejandro Gonzalez Inarritu. Ceritanya mengisahkan protagonis Riggan Thomson, seorang aktor Hollywood, dikenal karena perannya sebagai pahlawan super *Birdman*, dalam perjuangannya untuk membuat adaptasi Broadway dari cerita pendek karya Raymond Carver.

Film *Birdman* menjadi bagian dari tinjauan karya film pendek “Culikan”. Hal-hal yang diambil sebagai acuan seperti, teknik pengambilan gambar, alur cerita berkesinambungan, menjelaskan setiap adegan, waktu kejadian dicerita sama dengan waktu kejadian sebenarnya, serta setiap adegan dan pergerakan pemain dijelaskan oleh keseluruhan gambar. Maka dari itu film ini memiliki kesamaan dan menjadi acuan dalam menciptakan karya film “Culikan”.

Perbedaan film *Birdman* dengan film “Culikan” terdapat dalam proses pengambilan gambar. Dalam mewujudkan visual *long take* pada film *Birdman*, beberapa *shot* panjang disambung disaat proses *editing*, dan pada akhirnya tetap menghasilkan film dengan pengambilan gambar satu *shot* berdurasi panjang atau *long take*, sementara film “Culikan” hanya satu *shot* untuk keseluruhan film, tanpa ada *cutingan* dan penyambungan gambar. Film *Birdman* menceritakan cerita diadopsi dari novel, sementara film “Culikan” mengangkat cerita dari kisah nyata.

E. OBJEK PENCIPTAAN

Penciptaan film pendek “Culikan” berawal dari keinginan untuk menceritakan kembali kejadian pada masa lalu ke dalam bentuk film pendek. Dengan menerapkan teknik pengambilan gambar satu *shot long take* sebagai pendukung sinematik realisme, dalam membangun realisme ruang dan waktu film berdasarkan kenyataan sebenarnya sesuai kronologis kejadian, supaya semua informasi dalam film dapat tersampaikan, dan dipahami dengan baik oleh penontonnya.

1. Film “CULIKAN”

Film dibagi atas dua unsur pembentuk film, yakni unsur naratif dan unsur sinematik, masing-masing tidak dapat dipisahkan (Pratista 2008, 24). Unsur naratif pada film pendek “Culikan” menceritakan suatu kejadian, terjadi pada masa lalu dalam satu waktu di pinggir kota Semarang pada tahun 2004. Kejadian *realtime* berdurasi 15 menit, terjadi pada hari Minggu pagi di dalam satu keluarga di daerah pedesaan, divisualkan ke dalam film pendek berdurasi 15 menit.

2. Keluarga

Film “Culikan” merupakan film realisme, film ini menceritakan konten realisme yang paling dekat dengan manusia, salah satunya konflik dan permasalahan dalam keluarga. Film menceritakan keluarga dengan segala permasalahan dan konflik akan lebih mudah dipahami oleh penonton, dan tidak kalah menariknya dari film-film yang menceritakan khayalan, fantasi

atau imajinasi seseorang. Mewujudkan realisme ruang dan waktu ke dalam bentuk film berdasarkan konflik dan permasalahan dari salah satu keluarga.

Keluarga adalah sekumpulan orang dengan ikatan perkawinan, kelahiran, dan adopsi bertujuan untuk menciptakan, mempertahankan budaya, dan meningkatkan perkembangan fisik, mental, emosional, serta sosial dari tiap anggota keluarga (Duvall dan Logan 1986, 26). Keluarga adalah pondasi dalam membangun individu-individu menjadi karakter, nantinya memiliki peran dan membaur di dalam masyarakat.

3. Naskah film “CULIKAN”

a. Judul

Karya seni berbentuk film pendek, akan diproduksi untuk tugas akhir ini berjudul “Culikan”. “Culikan” merupakan penggalan kata dari penculikan anak. Penculikan anak merupakan jenis kejahatan, kriminalisme yang berkembang di Indonesia dari dulu hingga sekarang. Penculikan anak terkait di dalamnya seperti, kasus penjualan anak dan penjualan organ tubuh manusia. Penculikan anak merupakan tindak kejahatan paling ditakutkan semua orang tua.

Pada film “Culikan” penculikan anak bukan sebagai kronologis alur cerita, melainkan sekedar latar belakang terjadinya sebuah konflik dalam keluarga. Persembunyian seorang anak tidak diketahui orang tua, lalu dikait-kaitkan dengan kasus penculikan anak, lantaran berita di televisi, *issue*, dan fakta yang banyak terjadi tentang kasus penculikan anak.

b. Ide Cerita

Mengangkat cerita kejadian dari kisah nyata, dialami seorang Diana Fitriyaningsih sebagai penulis naskah film “Culikan”. Kejadian ini terjadi dalam satu keluarga di daerah pinggiran kota Semarang. Konflik yang diceritakan dalam film ini terjadi pada tahun 2004.

c. Tema

Tema pada film ini adalah konflik dalam keluarga dan masyarakat.

d. Premis

Satu kejadian disangkut-pautkan, sehingga membuat semua orang terlibat di dalam keributan. Pemberitaan tentang penculikan anak, mengingatkan orang tua untuk waspada, serta *issue* beredar di masyarakat terkadang dapat memperburuk situasi.

e. *One Linier*

Bu Asih ingin anak-anaknya berada dalam keadaan aman, selalu memantau dan memproteksi apapun kegiatan anaknya. Tetapi mengalami kesulitan pada saat anak laki-laknya menghilang ketika penculikan anak sedang banyak terjadi.

f. *One Paragraph*

Bu Asih (38) seorang ibu rumah tangga yang mudah panik, selalu mendapati suasana pagi ribut karena ketiga anak dan suaminya. Perbincangan tentang penculikan anak menjadi perbincangan hangat Asih dengan para tetangga ketika berbelanja. Sepulang berbelanja, Asih panik ketika anak keduanya Imam (8) menghilang dari rumah. Tanpa berpikir panjang Asih merasa bahwa anaknya menjadi korban penculikan, lantaran perkataan Mbak Yun mengingatkan kehadiran mobil jip disaat berbelanja. Para tetangga ikut merasakan kepanikan dan bersimpati kepada Asih. Ketika semua tengah bingung mencari, Marno menemukan Iman, ternyata Imam bukan diculik, melainkan hanya bersembunyi lantaran keinginannya untuk membeli mobil Tamiya tidak dituruti orang tuanya.

F. ANALISIS OBJEK PENCIPTAAN

1. Data Naskah

Ide cerita karya film ini berasal dari kisah nyata, dialami oleh penulis naskah. Konflik dan pemasalahan sering terjadi di dalam keluarga dan masyarakat menjadi dasar terbentuknya naskah karya film ini. Berawal dari keinginan untuk menceritakan kembali kejadian yang dulu pernah terjadi ke dalam bentuk film. Film “Culikan” menceritakan konflik yang terjadi dalam satu keluarga sesuai kronologi, disajikan dengan visual gambar satu *shot*

long take bertujuan sebagai upaya dalam membangun realisme ruang dan waktu sesuai kronologis waktu kejadian yang dulu pernah terjadi.

Latar belakang ide berdasarkan fakta penculikan anak yang sering terjadi di Indonesia. Penculikan anak merupakan aksi kriminalitas, banyak diberitakan sejumlah stasiun televisi di Indonesia pada tahun 2004, serta *issue* tentang penculikan anak juga banyak tersebar di lingkungan masyarakat pada masa itu, bahkan hingga saat ini. Di lain hal, mainan anak seperti mobil Tamiya merupakan permainan *tranding* di masa itu. Film kartun *Let's & Go* yang ditayangkan stasiun televisi swasta RCTI setiap hari minggu pada pukul 06.30 WIB, menjadi tontonan dengan daya tarik tersendiri bagi anak-anak dan remaja, serta dukungan dari penjualan mobil-mobilan tamiya banyak hadir di pasaran, membuat anak-anak bahkan orang tua ingin memilikinya.

2. Alur

Alur cerita menjadi bahan dalam penceritaan, alur menjelaskan kejadian sesuai kronologis. Melalui naskah, sebuah cerita dapat ditentukan seberapa tinggi tangga dramatik dari konflik yang akan terjadi selama proses penceritaannya. Karya ini menggunakan alur pola *linier*. Pola *linier* adalah penceritaan berjalan sesuai urutan peristiwa secara kronologis tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan A-B-C-D (Pratista 2008, 36). Alur cerita pada karya ini berjalan mengikuti kegiatan tokoh utama Asih pada hari minggu pagi di rumahnya. Tokoh lain di cerita ini adalah Imam anak ke dua Bu Asih, berperan sebagai tokoh yang menjadi penyebab konflik. Selama cerita berjalan kehadiran Nisa, Sinyo anak sulung dan bungsu dari Bu asih sebagai pendukung konflik, serta Marno suami dari Bu Asih dengan segala ketidak peduliannya menjadi penyelesai konflik yang terjadi dalam keluarga pada saat itu.

Film pendek berdurasi 15 menit ini menunjukkan *realtime* kejadian terjadi dalam durasi 15 menit. Penerapan visual gambar satu *shot long take*, film ini akan menghadirkan informasi kepada penontonnya, tanpa adanya pemotongan gambar ataupun manipulasi waktu kejadian. *Long take*

merupakan cara untuk mewujudkan realisme ruang dan waktu, karena sebuah film tidak memiliki keterbatasan dalam merekam realitas. Penonton seolah-olah berada di dalam cerita saat kejadian terjadi, penonton diajak melihat setiap adegan dari awal hingga akhir, dengan bantuan dialog-dialog dalam cerita, *atmosfir* suasana sekitar, serta *mise-en-scene* sesuai dengan realita ruang dan waktu pada saat itu. Teknik ini membawa penonton merasakan ketakutan dan kepanikan yang dirasakan Ibu Asih pada saat itu, sehingga penonton dapat memahami film ini secara utuh dan sebagaimana mestinya.

3. Tiga Dimensi Tokoh

Penokohan adalah proses menampilkan tokoh sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu cerita. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh, sehingga tokoh harus dihidupkan dalam membangun realitasnya. Pemilihan karakter berdasarkan dengan karakter orang yang dulu terlibat pada saat kejadian yang sebenarnya terjadi. Watak tokoh dapat terungkap lewat tindakan atau perlakuan, ujaran atau cakapan, pikiran, perasaan, kehendak, penampilan fisik, apa yang dipikirkan, dirasakan, dan apa yang diinginkan dirinya atau orang lain.

G. DESAIN PRODUKSI

1. Judul Film : Culikan
2. Ide Cerita : *Based on true story*
3. Tema : Konflik keluarga
4. Format Program : Film pendek
5. *Genre* : Drama
6. Durasi Program : 15 menit
7. Kategori : Hiburan
8. Sasaran *Audience* : - Usia : Remaja (12-17 tahun)
: Dewasa (18-25 tahun)
: Orang Tua (>25 tahun)
- Ekonomi : Semua kalangan

9. Bahasa : Bahasa Jawa
10. *Subtitle* : Bahasa Indonesia
11. Distribusi penayangan: Bioskop Film Independent (*indie*)
12. Analisis *skenario* : Film yang menjelaskan satu *sequence* kejadian berdurasi 15 menit. Analisis dramatik dibagi atas tiga bagian;
 - a. Pengenalan / Eksposisi

Pada awal cerita atau bagian awal *sequence* menjelaskan tokoh seorang Asih dengan segala aktifitasnya setiap pagi hari. Kegiatan berbelanja di pinggir jalan dengan para ibu-ibu tetangga sekitar rumahnya. Perbincangan hangat tentang menu masakan yang akan di masak di rumah, serta pembahasan mengenai kasus penculikan anak yang telah terjadi di kampung sebelah. Penggambaran visual *long take* menjelaskan semua dilakukan dan dibicarakan Asih dengan Ibu-ibu pada pagi itu, pergerakan kamera menggambarkan keseluruhan latar belakang konflik. Bagian ini berakhir disaat Nisa anak perempuannya memanggil dari teras rumah, meminta Asih untuk mencari kaos kakinya yang hilang.

- b. Pemaparan konflik

Pada bagian tengah *sequence* menjelaskan semua konflik kejadian sesuai kronologis yang dialami Asih pada pagi itu. Berawal dari Asih meminta Marno suaminya, dan Imam anaknya bangun dari tidur. Beberapa saat Asih sadar anaknya Imam tidak terlihat di dalam kamar serta bagian rumahnya. Asih mencari keseluruh bagian rumah dan menanyakan ke tetangga sekitar rumahnya. Di lain hal Marno tidak mpedulikan kepanikan Asih. Pada bagian ini semua visual digambarkan dengan satu *shot long take* mengikuti perpindahan Asih atau *follow object*, dikombinasikan dengan pergerakan *handheld camera*. Ketegangan dibentuk dengan pergerakan dan getaran kamera cepat, mengikuti tempo pergerakan dan *ritme* ketegangan yang dirasakan Asih pada saat itu. Tujuannya membawa penonton terlibat seolah-olah selalu mengikuti pergerakan Asih.

c. Penyelesaian / *Ending*

Pada bagian akhir dari *sequence* ini menjelaskan maksud dari keseluruhan film. Apa yang menjadi penyebab konflik dalam cerita dijelaskan keseluruhan dibagian *ending sequence*. Visual *long take* dengan pergerakan tenang membawa penonton agar memahami akhir dari keseluruhan cerita dalam film “Culikan”.

13. *Storyboard*

Storyboard memiliki peran penting dalam perencanaan sebuah produksi. Karya ini menggunakan *storyboard long take* sebagai pedoman untuk mengetahui teknis penerapan pengambilan gambar *long take* untuk 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 yang ada.

H. TAHAPAN PERWUJUDAN KARYA

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*. *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.

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.

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 divisi.

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.

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.

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*.

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*.

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*.

b. *Blocking*

Pada tahap *blocking camera* dan *blocking* adegan *on location*, kegiatan atau tahap ini dilakukan disaat *reherseal* pertama pada tanggal 7 Mei 2017. *Reherseal* 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.

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.

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.

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.

c. *Preview*

Tahap *preview* dilakukan setiap selesai pengambilan gambar atau *take*. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil pengambilan gambar sebelumnya, seluruh tim *mempreview* 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.

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. *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.

b. *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*.

c. *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.

d. *Subtitle* dan *Creadit 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”.

e. *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.

f. *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* atau diputerkan ke hadapan semua penontonnya.

I. PEMBAHASAN KARYA

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. Hal 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 kontinuitasnya sempurna akan menggambarkan peristiwa secara realistik. Baik dari segi kontinuitas ruang dan kontinuitas waktu (Mascelli 2010, 119).

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.

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 dijepit 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 penyampain 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.

J. KESIMPULAN

Pembuatan Karya Seni berbentuk film selalu melewati berbagai proses sistematis dari tahap praproduksi hingga pasca produksi, begitu pula dalam proses produksi film “Culikan”. Sinematik realisme diterapkan dalam pengambilan gambar satu *shot long take*, dikombinasikan dengan pergerakan *handheld camera* bertujuan membangun realisme ruang dan waktu kejadian

dalam cerita. Kejadian yang dulu pernah terjadi diwujudkan kembali realitasnya ke dalam bentuk film pendek “Culikan”.

Proses produksi film “Culikan” berjalan dengan cukup baik dari awal praproduksi hingga pasca produksi. Kendala-kendala terjadi di lapangan dapat diatasi dan dikomunikasikan ke seluruh devisi yang terlibat dalam proses produksi. Perubahan pengambilan gambar juga dilakukan berdasarkan pertimbangan beberapa hal, misalnya pengambilan gambar tidak sesuai dengan pengambilan gambar yang sudah direncanakan dalam *storyboard* dan *floorplan*. Langkah ini diambil karena *timing* perpindahan pergerakan pemain dan kamera terlalu cepat, tidak ada jeda untuk mengkoreksi *framing* kamera disetiap adegan yang terus menerus bergerak.

Perwujudan karya film ini memvisualkan Asih seorang Ibu dan sebagai tokoh utama yang selalu diikuti pergerakannya oleh kamera. Kamera selalu memperlihatkan alur cerita dari awal hingga akhir film kepada penonton. Masih banyak kekurangan-kekurangan dalam perwujudan film ini, namun semua kru yang terlibat dalam produksi mampu berkomunikasi dengan baik demi kelancaran produksi.

Pengambilan gambar *long take* dapat membangun realisme ruang dan waktu kejadian yang dulu pernah terjadi, serta memberikan kesan nyata bagi para penontonnya, karna dengan pengambilan gambar *long take*, pandangan penonton selalu mengikuti pergerakan pemain maupun kamera, sehingga penonton tidak akan melepaskan perhatiannya terhadap apa yang akan terjadi, secara tidak sadar penonton akan terbawa masuk ke dalam cerita seolah-olah terlibat langsung di dalam cerita, dan ikut bergerak sesuai dengan pergerakan pemain maupun kamera yang disajikan pada layar.

K. SARAN

Penciptaan Karya Seni Film “Culikan”, mencoba menghadirkan kembali kenyataan yang dulu pernah terjadi, mengangkat cerita berdasarkan pengalaman seseorang atas konflik yang pernah terjadi di dalam keluarganya. Semua hal disampaikan dengan gaya pengambilan gambar *long take* untuk

membangun realisme ruang dan waktu kejadian sesuai kenyataan yang dulu terjadi,

Saran berikutnya menyangkut dengan hal teknis tentang proses produksi film, film hendaknya dirancang dengan semangat bekarya serta pengalaman-pengalaman teknis demi kualitas sinematik dari sebuah film. Selain itu perlunya perencanaan atau praproduksi yang untuk mengurangi segala resiko dan permasalahan yang mungkin saja bisa terjadi disaat produksi. Mempersiapkan segala kebutuhan dan keinginan dalam usaha pencapaian sebuah karya, bertanya kepada orang-orang mungkin merupakan salah satu cara untuk menciptakan sebuah karya seni menarik, khususnya karya seni penciptaan film.



Daftar Pustaka

- Aitken, Ian. *European Film Theory and Cinema: A critical introduction*. Ediburg: University Press, 2001.
- Bazin, Andre. *What Is Cinema?*. Vol. 1. Berkeley: Hugh Gray, Universitas of California Press, 2005.
- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 7th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2004.
- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 8th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2005.
- Brezna, Irena. *An Enemy of Symbolism*. Mississippi: University Press of Missisipi, 2006.
- Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: Images making for Cinematographers and Directors*. Oxford, USA: Focal Press, 2012.
- Currie, Gregory. *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge, England: Cambridge UP, 1995.
- Echols, John & Hassan Shadili. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Gaut, Berys. *A Philosophy of Cinematic Art*. Cambridge : University Press, 2010.
- Gartenberg, Jon. *Camera Movement in Edison and Biograph Films*. Vol. 19. USA: University of Texas, 1980.
- Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: Rosda, 1988.
- Helmrich, Leonard. *A different approach to film language*. Eindhoven: Eindhoven university of technology press, 2003.
- Kartika, Dharsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Kracauer, Siegfried. *Theory of Film*. London: Oxford University Press, 1974.
- Kridalaksana, Harimurti. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia, 1984.

Mascelli, Joseph V. *The Five C'S Of Cinematography (Lima Jurus Sinemotografi)*, terj. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.

Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.

Thompson, Roy & Christopher J. Bowen. *Grammar of the shot. Second Edition*, Oxford : Focal Press, 2009.

Pedoman Penyusunan dan Penulisan Tugas Akhir Skripsi Program Sarjana Program Studi SI Televisi Dan Film. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. 2015.

Daftar Online

Kamus Besar Bahasa Indonesia online. “Definisi realism”
<http://kbbi.web.id/realisme> (diakses 6 Maret 2017).

<https://filmglossary.ccnmtl.columbia.edu/term/long-take/> (diakses 6 Maret 2017).

Menard David G. *Toward a Synthesis of Cinema. -A Theory of the Long Take Moving Camera, Part 1.* http://offscreen.com/view/moving_camera1 (diakses 6 Maret 2017).

Tinjauan karya film Russian Ark. https://id.m.wikipedia.org/wiki/Russian_Ark,
Poster film <https://upload.wikimedia.org/russianark.jpg> (diakses 7 maret 2017).

Tinjauan karya film Victoria. [https://en.wikipedia.org/wiki/Victoria_\(2015film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Victoria_(2015film))
Poster Film <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/Victoria.jpg>
Film <http://www.imdb.com/title/tt4226388> (diakses 7 maret 2017).

Tinjauan karya film Birdman. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Birdman>
Poster Film https://upload.wikimedia.org/a/a3/Birdman_poster.jpg
(diakses 7 maret 2017).

Tinjauan karya film The Children on Men. <https://goo.gl/images/u1ayAD>
Sumber Film <https://youtu.be/MjFHqohaHYU> (diakses 28 februari 2017).