

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Rangkaian *close-up* pada film memberikan sumbangan emosional pengamat membagikan pengalaman secara intim kepada penonton sebagai gaya bertutur. Setiap unsur atau kombinasi yang dilakukan seperti *close-up* dengan sudut pandang subjektif, *close-up* dengan kamera *tracking*, ataupun gerak lambat mengungkapkan suatu bahasa visual kreatif dan unik pada film. Rasa penasaran atau penafsiran tentang suatu peristiwa secara serta-merta menggiring penonton mengungkapkan sikap mereka dan memasukkan pribadinya ke dalam struktur film, baik sebagai pengamat objektif ataupun ikut berperan aktif menyusun alur cerita. Kombinasi *close-up* dan gerak kamera kemudian menciptakan rasa dan irama yang sangat mempengaruhi bagian menyeluruh visual cerita. Penjajaran kreatif antara bidikan *close-up* dengan teknik lain juga dapat membantu untuk menentukan gaya penyuntingan. Tekanan visual dari rangkaian *close-up* merupakan aspek penting yang perlu dilirik sebagai gaya struktur naratif ataupun konsep visual. Tentu saja ada batas-batas sejauh manakah representasi sepatutnya dilakukan. Semakin kuat penghayatan emosional atau sensual yang diberikan oleh rangkaian *close-up* maka film itu bisa bercerita secara murni akan momen pada peristiwa, ketegangan, dan kejutan.

Kembali pada tujuan awal terkait wujud pengorbanan ritual *Tiban*, maka dengan penggunaan teknologi film akan membentuk pola pikir serta cara pandang baru bagi penonton. *Tiban* dalam film memberikan gambaran motivasi dan nilai-nilai kemanusiaan pada tingkat yang paling dalam yaitu ketulusan dan kesejahteraan. *Tiban* yang tergolong bentuk ritus membutuhkan peserta yang rela menyerahkan tubuhnya untuk dicambuk hingga berdarah. Secara singkat, darah peserta, kesakitan menahan lecutan, dan ekspresi wajah selama adu cambuk merupakan puncak utama ritual ini diadakan. Fenomena ini kemudian dapat dijelaskan atau paling tidak digambarkan lebih baik melalui rangkaian *close-up* dan sama sekali tidak mempengaruhi nilai-nilai *Tiban*. Gestur pelaku diperlihatkan secara rinci dan memperoleh apresiasi pengamatan penonton.

Konsep pembentukan dasar adegan melalui satu bidikan yaitu *close-up*, ternyata tidak semudah yang dipikirkan apalagi ketika terkait sebuah kondisi di mana lokasi menjadi penggerak alur. Rangkaian *close-up* dalam film mengandung konsekuensi sendiri, seperti efisiensi bidikan yang berpengaruh pada durasi, adegan terasa diulang-ulang meskipun ukuran bidikan berbeda, dan proses identifikasi tempat kejadian ketika ia berpengaruh kuat sebagai penggerak alur. Rangkaian *close-up* tidak dengan seketika mengubah bagaimana kita memahami bahasa film, ia hanya memperluas cakupan akan diskursus struktur film. Sodoran dari alternatif ini, di satu sisi, menghadirkan cara pandang baru yang sebelumnya tidak diperhatikan pada suatu peristiwa sebagai bahasa visual atau informasi. Namun di sisi lain, menghadirkan tantangan fundamental tentang bagaimana citra dipahami di dalam masyarakat (penonton) selama ini. Susunan *close-up* merupakan tantangan serta bagian inovasi yang belum banyak tersentuh dari struktur film konvensional yang biasa dilakukan.

Rangkaian *close-up* dalam film dapat dilihat sebagai motivasi terkait relasi antara isi, bentuk, dan gaya bertutur. Di mana gaya sebuah film selalu tercermin bagaimana sutradara memvisualkan naratif yang membawa muatan gagasan dan plot sekalipun itu film eksperimental. Rangkaian *close-up* bukan lagi persoalan teknis saja, tetapi apa yang dialami penonton saat film diproyeksikan. Persepsi ini menjadi refleksi dan representasi kehidupan manusia. Oleh karena itu, *close-up* mempunyai kemampuan lebih dari sekedar memperbesar suatu objek yaitu eksistensinya sebagai sebuah struktur film. Alhasil, rangkaian *close-up* berpotensi sangat luas untuk dieksplorasi ke dalam film cerita, mulai sebagai introduksi, penegas peristiwa, keintiman cerita, hingga representasi realitas.

B. Saran

Penerapan *close-up* pada struktur film membutuhkan metode perencanaan matang ketimbang mengambil citraan baku yang telah beredar di media. Penciptaan maupun kerja-kerja penelitian selanjutnya diharapkan melakukan proses analisis secara rinci serta mendalam terhadap penggunaan *close-up* dalam rangka mencari kemungkinan pembaharuan bahasa visual. Riset mendalam tentu memudahkan proses penciptaan karya. Sebab langkah ini menentukan berapa banyak pemahaman

tentang data-data relevan berkaitan dengan konsep dan tema. Hal ini semakin memperkaya topik pembicaraan selain juga akan berguna dalam tahap pertanggungjawaban. Citraan atas *close-up* masuk dalam konteks tontonan, yang meliputi pula hubungan sosial antar-manusia. Gagasan citraan perlu eksplorasi yang didasari oleh riset baik metode, teori, serta pendekatan pada objek, harus berani untuk melakukan uji coba secara berkala. Hal ini termasuk memperhitungkan segala bentuk kendala yang terjadi di lapangan agar apa yang sudah direncanakan atau dikonsept dapat tercipta dengan baik.

Teknologi *close-up* bukanlah hal baru bagi sinema. Penyikapan terhadap *close-up* bagi pembuat film belum menghasilkan pemaknaan baru, ia hanya memperluas kemungkinan-kemungkinan dan jangkauan pemanfaatannya bahkan acap kali tidak pada tempatnya. Penggunaan *close-up* didorong oleh kebutuhan untuk mengekstrak segala sesuatu tampak di layar tanpa menggali lebih jauh akan dampak visual yang ditimbulkan. Oleh karena itu, citraan-citraan yang beredar muncul lebih sebagai standarisasi dengan naratif dan bahasa-bahasa baku, daripada eksplorasi artistik atau bahkan ekspresi personal para pembuat film mengenai kekuatan *close-up*. Hal ini tidak berarti menihilkan hadirnya satu-dua pembuat film yang berusaha dengan keras melakukan berbagai eksperimen penerapan *close-up*.

KEPUSTAKAAN

- Ali, Matius. (2010), *Psikologi Film: Membaca Film lewat Psikoanalisis Lacan-Zizek*, Institut Kesenian Jakarta, Jakarta.
- Amin, M. Darori. (2002), *Islam dan Kebudayaan Jawa*, Gama Media, Yogyakarta.
- Bazin, Andre. (1967), *What is Cinema? I*, University of California Press, Berkeley.
- Boggs, M Joseph. (1992), *The Art of Watching Film atau Cara Menilai Sebuah Film*, terjemahan Drs. Asrul Sani, Yayasan Citra, Jakarta.
- Bordwell, David & Kristin Thompson. (2006), *Film Art: An Introduction*, Eighth Edition, McGraw-Hill Companies, New York.
- Branigan, Edward & Warren Buckland. (2014), *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, Routledge, New York.
- Cleve, Bastian. (2006), *Film Production Management, Third Edition*, Focal Press, Burlington, MA.
- Ekman, Paul & Wallace V. Friesen. (2009), *Buka Dulu Topengmu*, Pustaka Baca, Yogyakarta.
- Fok, H. K., Hui, C.M., Bond, M. H., Matsumoto, D., & Yoo, S.H. (2007), *Integrating personality, context, relationship, and emotion type into a model of display rules*, Journal of research in personality 42.
- Hauskeller, Michael. (2015), *Seni – Apa itu?*, Kanisius, Yogyakarta.
- Hude, M Darwis. (2006), *Emosi : Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia didalam Al Qur'an*, Erlangga, Jakarta.
- Jess Denham. 15 Janurai 2016. The Revenant: Why Emmanuel ‘Chivo’ Lubezki is the real start of Leonanrdi DiCaprio’s Oscar-tipped movie. Independent.co.uk
- Koentjaraningrat. (1985), *Pengantar Ilmu Antropologi*, Aksara Baru, Jakarta.
- Mamer, Brucer. (2014), *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Sixth Edition*, Engage Learning, United States of America.
- Mascelli, V Joseph. (1987), *The Five C's of Cinematography atau Lima Jurus Sinematografi*, terjemahan H. Misbach Yusa Biran. (2010), FFTV IKJ, Jakarta.
- Metz, Christian. (2014), *Film Language : A Semiotics of the Cinema*, University of Chicago Press, Chicago.
- Pratista, Himawan. (2008), *Memahami Film*, Homerian Pustaka, Yogyakarta.
- Purba, M., & Pasaribu, B.M. (2004), *Musik Populer*, Pendidikan Seni Nusantara,

Jakarta.

Safaria, Triantoro & Nofrans Saputra. (2009), *Manajemen Emosi*, Bumi Aksara, Yogyakarta.

Schneider, Arnd & Caterina Pasqualino. (2014), *Experimental Film and Anthropology*, Bloomsbury Academic, London.

Vertov, Dziga. (1984), *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, University of California Press, Ltd, London, England.



DAFTAR ISTILAH

<i>Action</i>	: sesuatu yang dilakukan; sebuah serangkaian aksi.
<i>Action camera</i>	: sebuah kamera dengan fitur khusus untuk mengambil gambar atau video di luar ruangan (outdoor).
<i>Ambience</i>	: karakter dan suasana suatu tempat.
<i>Artificial light</i>	: cahaya buatan pada proses pembuatan film atau perekaman gambar.
<i>Auteur</i>	: seorang pembuat film yang pengaruh pribadinya dan kontrol artistiknya terhadap sebuah film begitu hebatnya sehingga pembuat film tersebut dianggap sebagai penulis film tersebut.
<i>Big close-up</i>	: bidikan dari jarak sangat dekat dan menunjukkan beberapa bagian objek dalam skala besar. Misal sepasang mata menatap kamera, mulut yang terengah-engah.
<i>Blocking</i>	: titik tumpu, gerak, wilayah pergerakan aktor.
<i>Casting</i>	: proses pencarian aktor berdasarkan kriteria dari naskah.
<i>Close-up</i>	: bidikan dari jarak dekat dan menunjukkan objek dalam skala besar. Misal bidikan dari bahu hingga bagian kepala.
<i>Cutting</i>	: membuat (film) menjadi keseluruhan yang koheren dengan menghapus bagian-bagian atau menempatkannya dalam urutan yang berbeda.
<i>Depth of field</i>	: ruang tajam gambar (berkaitan dengan teknik perekaman).
<i>Dissolve</i>	: efek melebur dari dua gambar yang saling menumpuk secara halus.
<i>Dutch angle</i>	: pengambilan gambar miring. Biasanya digunakan untuk menggambarkan ketidakstabilan emosi.
<i>Effect track</i>	: serangkaian jalur atau susunan yang terdiri dari beberapa panel efek tertentu.
<i>Establish shot</i>	: mengenalkan suatu karakter atau lokasi ke dalam film atau drama dan memungkinkan identifikasi.

<i>Extreme close-up</i>	: bidikan dari jarak sangat ekstrem dan menunjukkan bagian tertentu objek hingga memenuhi layar. Misal pupil mata, kerut keriput di wajah.
<i>Feature</i>	: sebuah film yang ditunjukkan untuk topik tertentu, pada program dokumenter televisi.
<i>Foley</i>	: berkaitan dengan atau berkaitan dengan penambahan efek suara yang direkam setelah pengambilan gambar film.
<i>Form cut</i>	: bentuk pemotongan secara tertentu
<i>Frame</i>	: pembingkaiian pada komposisi gambar.
<i>Head mount</i>	: dudukan kamera yang dipasang di atas kepala.
<i>High speed</i>	: proses perekaman yang terjadi dengan sangat cepat secara teknologi kamera.
<i>Juxtaposition</i>	: penjajaran pada dua gambar yang kontras.
<i>Kenong</i>	: alat musik gamelan Jawa yang bernada tinggi dan nyaring dibuat dari perunggu.
<i>Logline</i>	: sebuah kalimat yang berisi sinopsis dan sebuah “pancingan yang menarik” dari sebuah cerita.
<i>Looping</i>	: memutar atau menjalankan film secara memutar secara terus-menerus.
<i>Long shot</i>	: bidikan secara luas pada objek hingga terlihat secara utuh elemen di dalamnya. Misal bidikan seorang pria duduk di halte bus.
<i>Low-key</i>	: cahaya dengan intensif perbandingan kontras yang tinggi.
<i>Make-up effects</i>	: tata rias khusus yang dibuat untuk menciptakan efek tertentu.
<i>Master scene</i>	: pengambilan adegan secara utuh dari awal hingga akhir
<i>Medium shot</i>	: bidikan menengah menunjukkan objek lebih dekat
<i>Panning</i>	: pergerakan kamera menoleh secara horizontal
<i>Pitch</i>	: kualitas suara yang diatur oleh laju getaran yang menghasilkannya.

<i>Recce</i>	: proses mengunjungi lokasi perekaman gambar dan melakukan gladi bersih baik adegan maupun teknis.
<i>Rigging</i>	: sistem tali untuk mengontrol atau mengatur benda yang di letakan di langit-langit.
<i>Sepia</i>	: warna coklat kemerahan yang terkait dengan foto-foto monokrom abad ke-19 dan awal ke-20.
<i>Slametan</i>	: tradisi syukuran masyarakat pulau Jawa.
<i>Slow motion</i>	: Gerak lambat akibat perekaman kamera (berkaitan dengan teknologi kamera).
<i>Soft box</i>	: sebuah wadah untuk memancarkan sumber cahaya menjadi halus dan merata.
<i>Synchronizing audio</i>	: mengacu pada suara yang sumbernya dapat dilihat dalam bingkai gambar atau yang sumbernya dapat dipahami dari konteks gambar.
<i>Tiban</i>	: ritus adu cambuk yang dilakukan di daerah Blitar, Kediri, dan sekitarnya.
<i>Tonality</i>	: skema warna yang digunakan pada gambar.
<i>Top light</i>	: pencahayaan suatu objek dari arah atas.
<i>Trial error</i>	: metode di mana seseorang membuat banyak kesalahan dalam proses belajar atau memecahkan masalah.
<i>White balance</i>	: penyeimbangan warna putih pada temperature kamera
<i>Zoom in</i>	: bidikan kamera yang berubah dengan halus dari tembakan panjang semakin mendekat objek.