

**RANGKAIAN *CLOSE-UP*, EKSPRESI VISUAL RITUAL *TIBAN*:
WUJUD PENGORBANAN DALAM FILM EKSPERIMENTAL**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

untuk memenuhi persyaratan derajat magister
dalam bidang seni, minat utama seni videografi

Ghalif Putra Sadewa

1721080411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

**RANGKAIAN *CLOSE-UP*, EKSPRESI VISUAL RITUAL *TIBAN*:
WUJUD PENGORBANAN DALAM FILM EKSPERIMENTAL**

Oleh

Ghalif Putra Sadewa

1721080411

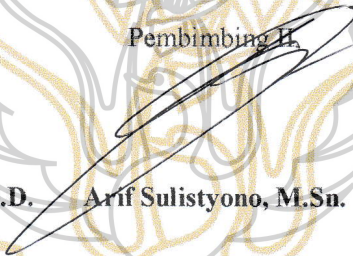
Telah dipertahankan pada tanggal **24 Juni**
2019
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing I,



Kurniawan Adi Saputro, Ph.D.

Pembimbing II,



Arif Sulistyono, M.Sn.

Penguji Ahli,



Tito Imanda, Ph.D.

Ketua Tim Penilai



Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.

Yogyakarta, **15 JUL 2019**

Direktur,



Prof. Dr. Djohan, M.Si.

NIP 19611217 199403 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk orang-orang yang mendukungku tanpa lelah dan mendorongku lebih baik dari hari ini. Terima kasih untuk kasih dan sayangnya.

*“Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan,
yang menaruh harapannya pada Tuhan”*

Yeremia 17:7

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta, 24 Juni
2019
Yang membuat pernyataan,



Ghalif Putra Sadewa
NIM: 1721080411

**RANGKAIAN *CLOSE-UP*, EKSPRESI VISUAL RITUAL *TIBAN*:
WUJUD PENGORBANAN DALAM FILM EKSPERIMENTAL**

Oleh: **Ghalif Putra Sadewa**

ABSTRAK

Tiban adalah seni pertunjukkan sakral di Blitar, tradisi ini dipercaya masyarakat guna memohon hujan saat musim kemarau. Sesaji, mantra, perhitungan hari serta tempat pelaksanaan dipandang perlu sebagai pelengkap upacara adat. Puncak dari ritual *Tiban* adalah pengorbanan warga dalam adu cambuk. Namun sayang, jarak pandang menjadi salah satu faktor penyebab perubahan emosi pelaku menjadi kabur bahkan tidak terlihat saat ritual. Visual ekspresi pengorbanan merupakan bentuk realisasi dari perasaan individu, spontan, dan emosional dalam memaknai ritual. Oleh karena itu, *close-up* dipilih sebagai medium untuk mengamati secara dekat wajah peserta *Tiban*. *Close-up* menciptakan keintiman antar karakter, menggerakkan alur ke depan atau menyoroti detail sehingga penonton memahami momen dalam ritual. Bidikan ini sekaligus akan memengaruhi struktur dan konten dalam penciptaan film eksperimental. Rangkaian *close-up* sebagai gaya penceritaan, menimbulkan ketegangan yang menitikberatkan kepada aspek estetik objek ciptaan. *Close-up* pada wajah memprovokasi untuk menunjukkan detail-detail yang sebelumnya terlewatkan oleh pandangan. Visual dari rangkaian *close-up* bukan lagi representasi gambar sederhana dari realitas, tetapi gambar itu menjadi satu kesatuan yang menciptakan atmosfer, mendefinisikan karakter, mengintensifkan situasi, dan mengangkatnya ke status simbol dalam penggunaan pemanggungan (*mise en scene*) sebagai alur. Sebagai suatu daya tarik visual naratif, rangkaian *close-up* berperan aktif menempatkan elemen penting selama proses adu cambuk untuk mentransformasikan kepuasan dan rasa bangga. Tujuannya menghasilkan makna, emosi, pemikiran ulang, sekaligus menyuguhkan cara pandang baru.

Kata kunci: eksperimental, close-up, ekspresi wajah, ritual

CLOSE-UP CONCATENATION, VISUAL EXPRESSION OF TIBAN RITUAL: THE EXPRESSION OF SACRIFICE IN EXPERIMENTAL FILMS

By: **Ghalif Putra Sadewa**

ABSTRACT

Tiban is a sacred performing art in Blitar, this tradition is trusted by the community to request rain during the dry season. The offerings, the spells, the calculation of days and the places of execution are considered necessary as a complement to traditional ceremonies. The culmination of Tiban's ritual is the sacrifice of citizens in the whip battle. But unfortunately, visibility is one of the factors that causes changes in the offender's emotions to become opaque and not even visible during the ritual. Visual expression of sacrifice is a manifestation of the realization of individual feelings, spontaneous, and emotional in interpreting rituals. Therefore, a close-up was chosen as a medium to closely observe the faces of Tiban participants. Close-up creates intimacy between characters, moves forward grooves or highlights details so the audience understands the moment in the ritual. This shot will simultaneously affect the structure and content of making experimental films. The close-up arrangement as a story style raises tension that focuses on the aesthetic aspects of the object of creation. The face shot provoked to show details that were previously ignored. Visual close-up is no longer a simple representation of reality, but imagery becomes a unit that creates atmosphere, defines character, intensifies the situation, and increases symbol status in the use of mise en scene as a plot. As an attraction for visual narratives, the close-up arrangement plays an active role in placing important elements during the whip fighting process to share satisfaction and pride. The aim is to produce meaning, emotion, rethink, while presenting a new perspective.

Keywords: experimental, close-up, face expression, ritual

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan bimbinganNya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai disusun dengan baik. Tugas akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan kelulusan Program Pascasarjana, Penciptaan Seni Videografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini berupa karya “Rangkaian *Close-up*, Ekspresi Visual Ritual *Tiban*: Wujud Pengorbanan dalam Film Eksperimental”. Proses produksi karya ini dapat berhasil karena adanya dukungan berbagai pihak. Oleh karenanya, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
2. Prof. Dr. Djohan, M.Si., Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D., selaku dosen pembimbing utama atas bimbingan yang diberikan selama proses,
4. Arif Sulistyono, M.Sn., selaku dosen pembimbing pendamping atas saran dan masukan selama proses penciptaan karya,
5. Tito Imanda, Ph.D., selaku penguji ahli penciptaan karya film,
6. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., selaku ketua tim penilai,
7. Bapak, ibu dosen dan seluruh karyawan/karyawati Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
8. Sayekti Rachel Rahayu, ibuku yang tidak pernah lelah mendoakan,
9. Albert Mard Purnomo, dukungan terbaiknya selama ini,
10. Fatkurrohman dan Nur Salim, kedua pelaku *Tiban* asli yang merelakan waktu dan tenaganya sebagai pemeran,
11. Pius Rino Pungkiawan, Rony Ramadhan, Suprianto, Dwinita Ratnasari, Riko Elly, Eko, Nyohan, Febri, Ari, Novan, Nirmala Puspa, Betet, Yani, Agra, Sancita, Risanggalih A. Putra, Ronald, Rivaldi, Deri dan seluruh tim kreatif penciptaan film ini,
12. Moch. Rizky, Fx Ade Putra, dan Latief R Hakim atas bantuan alat *shooting*,

13. Keluarga besar Pius R Pungkiawan yang menampung selama proses produksi,
14. Keluarga besar Dwinita yang menyediakan mobilitas selama proses produksi,
15. Keluarga Eko Ketua Rt 02, Dusun Centong yang mendukung proses pembuatan sejak observasi hingga selesai,
16. Keluarga Rodin yang memperbolehkan rumah serta garasi truk untuk *basecamp* sekaligus tempat latihan selama tiga bulan,
17. JITV Dinas Kominfo Pemda DIY, atas dukungan alat yang diberikan,
18. Rekan-rekan Penciptaan dan Pengkajian Seni PPS ISI Yogyakarta angkatan 2017 yang tak henti saling mendukung satu sama lain,
19. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tugas akhir ini selesai.

Yogyakarta, 24 Juni
2019

Ghalif P Sadewa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS	II
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	III
PERNYATAAN	IV
ABSTRAK	V
<i>ABSTRACT</i>	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
BAB I.....	1
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN	1
B. RUMUSAN IDE PENCIPTAAN	4
C. KEASLIAN / ORISINALITAS	5
1. <i>Video Feature</i> “Kesenian Tradisional Cambuk Berdarah Tiban”	5
2. <i>Psycho</i> (horor, misteri, <i>thriller</i>) – Alfred Hitchcock (USA, 1960).....	6
D. TUJUAN DAN MANFAAT.....	9
1. Tujuan Penciptaan.....	9
2. Manfaat Penciptaan.....	9
BAB II.....	10
A. KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN	10
1. Tradisi Ritual Tiban	10
2. Karya Referensi	12
B. LANDASAN PENCIPTAAN.....	16
1. Film Eksperimental.....	16
2. <i>Close-up</i>	17
3. Ekspresi Wajah	25
4. Ritual.....	26
C. KONSEP PERWUJUDAN.....	27
1. Penyutradaraan	27
2. Sinematografi.....	28

3. Tata Cahaya	29
4. Tata suara	29
5. Penyuntingan	30
BAB III	31
A. PRA-PRODUKSI.....	31
1. Pengembangan Cerita.....	31
2. Koreografi	34
3. Tata Rias dan Kostum	35
4. Tata Kamera	37
5. Tata Cahaya.....	37
6. Tata Suara.....	39
7. Kerangka Pikir.....	39
B. PRODUKSI.....	41
1. Lokasi.....	41
2. Manajemen Lapangan	42
3. Pengambilan Gambar	43
C. PASCA-PRODUKSI.....	45
1. Penyuntingan	45
2. Konsep Display Karya	46
BAB IV	47
A. BABAK PERTAMA.....	48
1. <i>Close-up</i> dengan pergerakan kamera memiliki peran introduksi.	48
2. <i>Big close-up</i> mempertegas suatu aksi-reaksi	49
3. <i>Extreme close-up</i> bagian krusial memberikan keintiman informasi.....	51
B. BABAK KEDUA.....	52
1. Rangkaian <i>close-up</i> dengan sudut kamera objektif.	52
2. <i>Close-up</i> diterapkan sebagai sudut pandang pelaku adu cambuk.....	54
3. <i>Close-up</i> dengan sudut kamera subjektif diayunkan ke tubuh.	55
4. <i>Big close-up</i> hingga <i>extreme close-up</i> pada ekspresi wajah.....	56
C. BABAK KETIGA	57
1. <i>Close-up</i> sebagai representasi realitas.....	57

2. <i>Big close-up</i> ekspresi pelaku, bentuk kepuasan.....	58
BAB V	60
A. KESIMPULAN.....	60
B. SARAN.....	61
KEPUSTAKAAN.....	63
DAFTAR ISTILAH.....	65
LAMPIRAN	68



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. BEKAS LUKA CAMBUK ROTAN PADA TUBUH	5
GAMBAR 2. <i>CLOSE UP</i> MARION ADEGAN <i>BATHTUB</i> SEBELUM DITIKAM.....	7
GAMBAR 3. GELAR ACARA <i>TIBAN</i> DI DESA SAWENTAR, BLITAR.....	11
GAMBAR 4. POSTER FILM <i>THE GOOD, THE BAD, AND THE UGLY</i>	12
GAMBAR 5. RAGAM EKSPRESI WAJAH <i>EARTH MUSIC-HUMAN LOOP ART</i>	15
GAMBAR 6. PROSES OBSERVASI AWAL RITUAL <i>TIBAN</i>	35
GAMBAR 7. PROSES UJI COBA PENGGUNAAN EFEK KHUSUS SEBAGAI LUKA	36
GAMBAR 8. HASIL UJI COBA TATA RIAS EFEK KHUSUS	36
GAMBAR 9. <i>FLOOR PLAN MASTER</i> TATA CAHAYA DAN <i>BLOCKING</i> KAMERA	38
GAMBAR 10. <i>FLOOR PLAN</i> ADEGAN SESAJEN	38
GAMBAR 11. PROSES MERUBAH GARASI TRUK MENJADI STUDIO	41
GAMBAR 12. STUDIO <i>INDOOR</i> SESUAI KEBUTUHAN PENGAMBILAN GAMBAR.....	42
GAMBAR 13. SUTRADRA MENGARAHKAN PROSES PEREKAMAN	43
GAMBAR 14. PENGGUNAAN TATA RIAS EFEK KHUSUS	44
GAMBAR 15. <i>CLOSE-UP</i> KOMBINASI SUDUT KAMERA OBJEKTIF	53
GAMBAR 16. <i>CLOSE-UP</i> KOMBINASI SUDUT Pandangan SALAH SATU TOKOH	54
GAMBAR 17. <i>CLOSE-UP</i> KOMBINASI SUDUT SUBJEKTIF CAMBUK.....	55
GAMBAR 18. <i>CLOSE-UP</i> WUJUD PENGORBANAN PELAKU RITUAL <i>TIBAN</i>	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Film memiliki dua unsur pembentuk yaitu naratif dan sinematik. Unsur naratif film adalah kerja kreatif pembuat film memperlakukan cerita dalam proses produksi. Cerita memiliki elemen yang saling terkait dan terhubung seperti: tokoh, konflik, tujuan, dan cara penyelesaian. Elemen dalam cerita ini membentuk unsur ruang dan waktu. Unsur sinematik sendiri merupakan cara kerja pembuat film mengolah unsur naratif berdasarkan aspek teknik. Aspek sinematik dibentuk oleh beberapa elemen pokok yaitu: pembedaan, suara, penyuntingan, dan sudut kamera. Sudut kamera adalah suatu wilayah dan titik pandang yang direkam oleh lensa meliputi ukuran dari citra, *angle* subjek (dunia tiga dimensional), tinggi kamera, sehingga menentukan dari mana penonton akan menyaksikan peristiwa (Mascelli, 2010). Kemunculan sinematografi sebagai bahasa visual menjadi daya tarik sendiri untuk diamati, diperbincangkan, dan dikembangkan. Akses teknologi film menandai beragam citra visual diwujudkan tidak saja pada medium film.

Contoh nyata perkembangan bahasa visual adalah konvensi penggunaan *close-up*. Kehadiran *close-up* menjadikan citraan lebih detail membingkai objek secara erat, mengambil sebagian besar layar sekaligus memberi penonton rincian tampilan. *Long shot* mewakili kebutuhan penonton untuk menekankan lokasi di sekitar objek dan menunjukkan semua karakter sebuah adegan sebagai *establish shot* maupun identifikasi. Bidikan luas pada film *Mad Max: Fury Road* (2015) contohnya, digunakan sebagai penunjuk latar kejadian, aktor, dan waktu di film yang akan menjadi titik tolak cerita yaitu sebuah gurun tandus pasca bencana setempat, dan penguasa tirani memerintah. Hal ini memungkinkan penonton untuk melihat semua unsur relevan dalam ruang film. Barulah *close-up* menunjukkan bagiannya sebagai bahasa visual selama adegan emosional. Kemampuan *close-up* memperlihatkan detail dari keseluruhan wajah seseorang di layar kerap ditafsirkan dengan tendensi penekanan. Bidikan demikian menghadirkan ruang pengalaman yang tidak terlihat atau terabaikan dari wajah. Melalui *close-up* wajah manusia dan sesuatu, kamera film menjadi sebuah kaca pembesar memvisualkan momen mikro

yang bersifat non-spasial dan bawah sadar, seperti; perasaan, emosi, impresi, intensi, dan pikiran (Branigan, 2014).

Close-up setelah sudut luas menggerakkan alur ke detail penting untuk memahami momen dalam film. Hal ini dilakukan manakala pemilihan ukuran bidikan digunakan untuk menjawab pertanyaan penting secara visual. Christian Metz (2014) menjelaskan bahwa bidikan tidak lebih seperti sebuah ungkapan, meskipun tidak selalu menyerupai. *Close-up* wajah karakter tokoh setelah terjadi baku tembak dalam film *Dunkirk* (2017), menonjolkan reaksi emosi tokoh atas peristiwa yang menimpa timnya. Ditunjukkan ketika Jack Lowden menjadi pilot Spitfire yang saling tembak dengan pesawat Jerman. Jack Lowden mampu menjatuhkan pesawat musuh namun dia juga kehilangan kedua rekannya. *Close-up* ekspresi Jack Lowden mengantarkan keberhasilannya dalam menangkis Messerschmitt Bf 109 milik Jerman sekaligus kehampaan saat pendaratan daruratnya.

Sisipan *close-up* merupakan pilihan tepat untuk memberi tanda baca pada elemen tematik sebuah film, baik sebagai pengungkap karakter, dan atau pendorong alur semakin memuncak. Bidikan *close-up* pada karakter monyet layaknya film *War for the Planet of the Apes* (2017), mengundang penonton terhubung ke dunianya dengan segala persoalan melalui mata Caesar pemimpin kera yang bertempur untuk melindungi kawanannya.

Struktur dasar adegan di mana kamera ditempatkan berkaitan dengan adegan memainkan peran sentral. Bidikan karakter yang panjang dalam menanggapi sesuatu, misalnya, tidak menarik kita secara persuasif seperti respon yang sama dalam bidikan yang lebih dekat. Urutan *long shot*, *medium shot*, *close-up* mewakili proses bergerak lebih dekat ke aksi, bergerak dari tampilan acak ke informasi yang jauh lebih spesifik (Mamer, 2014:29).

Pemaparan di atas bisa ditafsirkan bahwa *close-up*, belum dianggap mampu berdiri sendiri sebagai struktur dasar adegan. Di satu sisi, *close-up* adalah cermin bagi penonton melihat dirinya dalam karakter akan peristiwa melalui mata tokoh. *Close-up* membantu penonton terhubung pada tingkat lebih dalam. Teknologi film membawa penonton ke tempat-tempat baru dan menunjukkan hal-hal dalam skala lain, sekaligus melakukan sesuatu yang ajaib, semisal mengalami dunia sebagai orang lain.

Hubungan antara panjang fokus (jenis lensa) dan jarak objek dengan kamera memengaruhi pembesaran dan efek psikologisnya masing-masing. Penggunaan lensa *tele* akan mendekatkan secara optik objek jauh ke mata pengamat, sedangkan penggunaan lensa lebar untuk merekam secara dekat menimbulkan dampak jauh berbeda. Contohnya adegan pada film *The Revenant* (2016) saat Leonardo DiCaprio bertarung melawan beruang, hembusan nafas Leonardo di cuaca ekstrim, cipratan darah dan distorsi wajah begitu jelas di lensa. Emmanuel Lubezki selaku penata kamera menerapkan konsep mendekatkan peristiwa dan melibatkan penonton terhadap persoalan. Seluruh adegan dalam film *The Revenant*, Lubezki menggunakan kamera digital Arri Alexa 65 dengan lensa *wide* 12mm hingga 21mm (Denham, 2016). Kehadiran teknologi kamera memungkinkan menambahkan atau mengurangi jarak antara penonton dan filmnya.

Close-up sebagai gaya penceritaan dapat membangun unsur ketegangan yang mengutamakan aspek estetis objek ciptaan. Visual dari penggabungan beberapa *close-up* secara konsisten menciptakan atmosfer, mendefinisikan karakter, mengintensifkan situasi, dan mengangkatnya ke status simbol dalam penggunaan pembesaran sebagai alur. Tujuannya menghasilkan makna, emosi, pemikiran ulang, sekaligus menyuguhkan cara pandang baru. Penonton akan lebih personal mengamati setiap emosi tokoh dalam adegan. Semakin intim penonton melihat, maka semakin besar proyeksi pesan diterima serta menimbulkan reaksi atas transformasi melalui kontak mata tersebut. Hal ini sejalan dengan teori film Andre Bazin (1967), bahwa sinema menggantung pada kenyataan visual dan spasial. Kombinasi antara rangkaian *close-up* (*close-up*, *big close-up*, *extreme close-up*) dan pergerakan kamera merupakan alternatif lain untuk melakukan eksposisi pada struktur dasar adegan. Rangkaian *close-up* memunculkan sensasi berbeda, yakni tentang sebuah kebenaran akan emosi kuat setiap karakter dalam film agar dirasakan dan diidentifikasi secara dekat.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Bidikan luas membuat penonton segera mengenali berbagai sudut dan mengetahui unsur di ruangan tempat adegan selanjutnya akan terjadi. Tetapi ada alternatif yang tampak dan bisa dicoba sebagai variasi. Berkaitan dengan itu, *close-up* mencoba membebaskan dari struktur dasar adegan. Berbagai macam *close-up* merelasikan dengan gerakan kamera mewujudkan sebuah susunan bahasa visual secara intim tanpa melupakan proses identifikasi tokoh dalam film. Keberagaman detail gambar yang disuguhkan melalui *close-up*, sesungguhnya justru memproyeksikan pengalaman baru bagi penonton dalam menilai persoalan.

Melihat banyaknya kemungkinan dari potensi *close-up* sebagai struktur pembentuk adegan maka penciptaan karya kali ini ingin mencoba mengaplikasikan hal tersebut kepada peristiwa adu cambuk *Tiban*. Ritual *Tiban* dipilih sebagai objek penciptaan karena ada relasi terkait jarak pandang dan identifikasi penonton. Biasanya emosi pelaku adu cambuk tidak terlihat jelas bagi penonton sebagai informasi pengorbanan disebabkan terlalu jauh jarak antara penonton dengan pelaku ritual selama ini. Oleh karenanya, permasalahan dalam penciptaan ini adalah, bagaimana rangkaian *close-up* mewujudkan kepuasan dan keikhlasan melalui wajah pelaku agar penonton meyakini pengorbanan ritual *Tiban*.

Rangkaian *close-up* adalah upaya mencari cara baru untuk menarik suatu arti dari ritual *Tiban*. *Close-up* sangat signifikan untuk mendapatkan akses terhadap ekspresi wajah peserta. Penerapan rangkaian *close-up* menandai perubahan di mana gestur ritual yang terlihat sadistik secara halus diperlihatkan menjadi bentuk gerak eksotis dan keikhlasan. Rangkaian *close-up* dapat memberikan “keseluruhan adegan”, sehingga semakin banyak ruang dan waktu dihadirkan secara eksklusif lewat penggunaan *close-up*. Gestur peserta ritual dan perlakuan sudut kamera bekerja sama dalam membuat sebuah gaya bertutur dengan karakteristik penampilan spesifik, bahasa emosional dominan, dan konten berbeda yaitu detail-detail pelaku ritual. Penerapan *close-up* menarik perhatian penonton kepada perubahan emosional secara kuat kemudian memberikan perspektif lebih dalam atas cara penonton melihat ritual *Tiban* dan kehidupan.

C. Keaslian / Orisinalitas

Penciptaan karya film terinspirasi dari fenomena ritual *Tiban* di Blitar. Secara objektif, wajah sebagai medium eksplorasi penciptaan bukanlah karya pertama dan satu-satunya. Oleh sebab itu, pencipta ingin memaparkan sejumlah karya sebagai perbandingan.

1. Video *Feature* “Kesenian Tradisional Cambuk Berdarah *Tiban*” di Slumbung Ngadiluwih.



Gambar 1. Bekas luka cambuk rotan pada tubuh

Feature berdurasi 03.23 menit, dipublikasikan 18 Desember 2014 oleh Moh. Qomar El Zaman, bercerita proses kesenian *Tiban* di desa Slumbung oleh Padepokan Macam Putih. *Feature* ini memberikan penjelasan informasi mengenai proses ritual *Tiban* pada suatu wilayah. Penggambaran dilakukan dengan menyusun pengenalan tokoh padepokan, proses pencarian daun aren, pembuatan cambuk, pemasangan panggung hingga pertandingan. Setengah *feature* tersusun menggunakan *close-up* dengan kombinasi *zoom in*. Pemilihan *close-up* membuat penonton menjadi lebih tahu detail visual (seperti proses pembuatan cambuk, wajah warga atau peserta, luka di tubuh bekas cambuk). Bekas luka dimaknai sebagai simbol tirakat, ritual, atau kebatinan. Penggunaan *close-up* pada *feature* dititikberatkan pada proses pembuatan cambuk, doa di gelanggang bertarung, dan bekas luka di tubuh peserta. Penempatan *close-up* dianggap tidak berlebihan jika memperlihatkan detail tertentu dan membuat penonton merasa kengerian,

keingintahuan, ataupun terkejut. Namun sayangnya, ekspresi wajah peserta justru tidak terekspos secara detail dan lepas sebagai suatu reaksi atas ritual cambuk. Penggunaan komposisi simetris dengan teknik *direct camera* pada beberapa objek menunjukkan informasi kegiatan atau identifikasi.

Secara keseluruhan, *feature* ini menghadirkan ketegangan, rasa takut mencekam karena efek transisi dan juga suara, penerapan warna pada keseluruhan video (*tonality* gambar cenderung abu-abu, kontras warna rendah) dibuat pucat dan *sepia* untuk meningkatkan dramatik. Pemanfaatan sudut kamera khususnya *close-up* dalam film ini belum pada tahap pembangun naratif, tetapi masih berkitik sebagai sarana menonjolkan objek kecil kepada penonton.

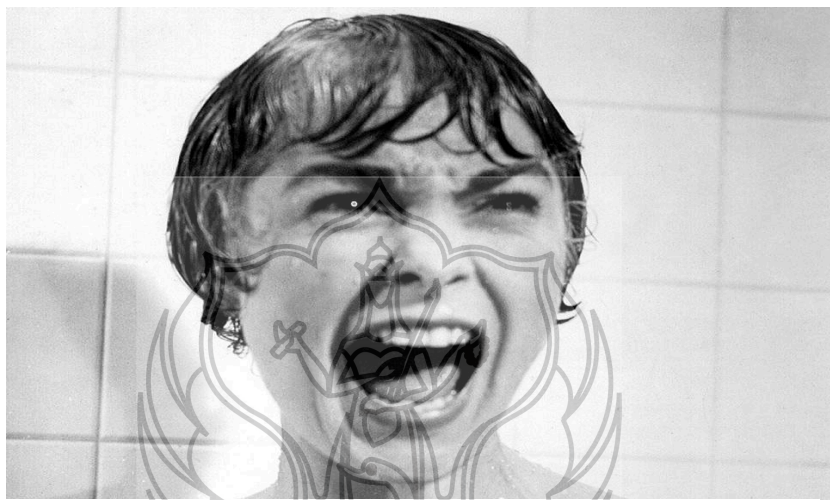
Hal pembeda pada karya film nantinya adalah fokus objek penciptaan, yaitu ekspresi sebagai bentuk kepuasan dalam kesakitan lecutan cambuk. Pencipta memandang, ragam ekspresi pelaku saat mengikuti ritual perlu divisualkan menjadi satu kesatuan pesan utuh. Terdiri dari bagian wajah seperti mata, alis, mulut, serta tubuh bekas cambuk dengan ukuran *close-up*. Ekspresi kesakitan peserta saat merasakan cambuk, ketakutan saat masuk ke dalam arena, dan rasa puas saat adu cambuk selesai adalah momen utama. Pembeda berikutnya adalah bentuk pembangun unsur film sebagai penyampai gagasan. Film eksperimental tidak harus memerlukan naratif bertutur secara linear ataupun juga tidak berurutan. Hukum kausalitas layaknya film naratif tidak menjadi acuan utama melainkan ruang bertutur di mana eksperimen baru dilakukan pada struktur film. Pencipta karya lebih leluasa menangkap dari ruang dan waktu mana adegan adu cambuk akan divisualkan.

2. *Psycho* (horor, misteri, *thriller*) – Alfred Hitchcock (USA, 1960)

Alur cerita unik, musik mencekam, tidak ada pahlawan di akhir cerita, efek ketakutan psikologis terhadap adegan kamar mandi, hingga pesan-pesan psikoanalisa kuat disodorkan dalam *Psycho*. Adegan kamar mandi adalah titik yang sangat disayangkan jika dilewatkan begitu saja. Kasus penjaga motel membunuh perempuan, kemudian membunuh detektif yang sedang bertugas mencari korban pembunuhan. Film ini menyisakan dugaan pada benak penonton. Motif di balik

pembunuhan perempuan itu apa? Atau mungkinkah orang baru tanpa sengaja membunuh kita setelah berkenalan?

Hingga akhirnya penonton sedikit mendapat jawaban ketika adegan seorang psikiater menjelaskan kepada Norman (pemilik motel) dan polisi bahwa di dalam diri Norman juga hidup ibu Norman. Sehingga menciptakan semacam *alter-ego*. Adegan terbaik lain dalam film *Psycho* adalah saat Norman duduk termenung sendirian di sel dengan suara sang ibu menggaung di kepalanya.



Gambar 2. Close up Marion Crane pada adegan bathtub sebelum ditikam

Di film “*Psycho*”, Hitchcock menggunakan teknik-teknik tergolong unik dan menarik masa itu. Teknik tersebut seperti pengambilan sudut kamera *extreme close-up*. Contohnya pada salah satu adegan kamar mandi, kamera mengambil bidikan detail Janet Leigh (pemeran utama) pada jarak dekat bahkan tanpa berkedip beberapa detik ke depan. Penonton (termasuk saya) merasakan hal ngeri yang sama dengan tokoh ketika adegan berlangsung. Teknik ini juga akan diaplikasikan pada karya, penempatan sudut kamera dengan *focal length* tertentu didukung gerak aktor secara tepat memberikan dampak kuat bagi penonton.

Kondisi demikian membuat Hitchcock mengembangkan sebuah hubungan intim antara ‘tatapan’ (*gaze*) dan pasangan kekuatan-kelemahan tenaga. Tatapan sekaligus merujuk pada kekuasaan (yang membuat kita mampu mengendalikan situasi, menduduki posisi sebagai tuan) dan kelemahan (kita direduksikan pada peran pasif seorang saksi terhadap tindakan musuh). Singkatnya, tatapan adalah sebuah perwujudan sempurna seorang tuan yang

tidak bertenaga, salah satu tokoh sentral dalam dunia Hitchcock (Ali, 2010:98-99).

Setiap sudut kamera dalam film mempunyai fungsi sinematik. Itu berarti setiap sudut, ukuran bidikan memberi tahu kita akan informasi visualnya. Tidak perlu dialog, penonton tahu apa yang Janet Leigh pikirkan ketika matanya yang putus asa melihat amplop berisi uang atau bahkan harapan hidupnya yang berakhir di kamar mandi. Penggunaan *close-up* pada beberapa gambar memberi tahu lebih banyak informasi daripada kalimat untuk mewakili suatu keadaan. *Psycho* merevolusi sinema, baik secara teknis maupun konten. Sebuah film yang sempurna untuk mempelajari berbagai penggunaan ritme penyuntingan yang dapat diamati dalam menangani perjalanan waktu dan menciptakan adegan pembunuhan mengerikan. Penonton tidak pernah benar-benar melihat pisau masuk ke dalam tubuh Janet, namun penonton yakin bahwa pisau telah mengoyak isi perutnya dengan melihat gerakan tangan, teriakan histeris yang tertahan diambil *big close-up* wajah Janet, dan tentu saja *close-up* darah yang mengalir bersama air. Penonton dibimbing ke empat puluh lima detik kekerasan tanpa henti tanpa benar-benar menunjukkan apa pun, Hitchcock menyerahkan pada imajinasi penontonnya. Imajinasi tidak memiliki batas yang menyebabkan pemandangan itu abadi. Film *Psycho* tidak pernah berbicara tentang kekerasan, akan tetapi sebuah ketegangan dan ketidakberdayaan yang mengarah pada imajinasi kekerasan sepanjang adegan.

Konteks ini, latar belakang karya ciptaan menjadi faktor pembedanya. *Psycho* lahir akibat cara pandang Hitchcock mengemas *terror suspense* melalui rangkaian bidikan secara cepat. Film eksperimental ritual *Tiban* diciptakan karena kegelisahan melihat rasa puas pelaku yang tidak tampak oleh penonton sebagai suatu bentuk pengorbanan akan kesejahteraan.

Jika tragedi akhirnya merupakan sebuah masalah “karakter”, yakni jika keniscayaan imanen yang membimbing ke malapetaka akhir ditorehkan di dalam struktur personalitas tragis, maka sebaliknya akan selalu ada sesuatu yang komik dalam cara bagaimana subjek dikaitkan dengan penanda yang menentukan tempatnya dalam struktur simbolis, yaitu penanda yang “mewakili dia untuk penanda lainnya” (Ali, 2010:105).

Perbedaan lain terdapat pada penerapan *close-up*. Rangkaian *close-up* digunakan di keseluruhan peristiwa *Tiban*. Detail pelaku, properti, hingga gestur

tubuh mewakili identifikasi ritual. Eksposisi dibangun melalui perpaduan pergerakan kamera di mana penglihatan penonton tetap bergerak di area sudut *close-up*. Darah akibat cambukan di rekam *big close-up* untuk menunjukkan proses keluar dari sela-sela kulit secara *juxtaposition* dengan bidikan sepasang mata, ujung cambuk, dan kembali lagi ke mata. Selain itu fokus penciptaan karya pada gestur pelaku dan bagian wajah ketika adu cambuk sebagai medium bertutur. Ekspresi wajah dianggap cukup mewakili manusia dalam berkomunikasi. Untuk membuat ekspresi wajah dominan, selain menggunakan jenis lensa guna menentukan kedalaman, pengaturan cahaya buatan dan perbandingan warna kontras antara objek dengan latar belakang menjadi perhatian khusus lainnya.

Kedua karya di atas dijadikan acuan awal dan dinilai layak dijadikan sebagai sumber referensi dalam penciptaan. Sumber pertama sebagai referensi naratif ritual *Tiban*, sedangkan film *Psycho* menjadi referensi sinematik. Selanjutnya karya referensi tersebut dijadikan titik tolak penciptaan karya, kemudian proses penciptaan karya ini menjadi *original* karena menggabungkan konsep-konsep sinematografi pada karya referensi dengan teori *close-up*. *Close-up* sekaligus akan memengaruhi struktur dan konten dalam penciptaan film eksperimental.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan
 - a. Menempatkan rangkaian *close-up* sebagai gaya bertutur, merupakan suatu cara untuk mentransformasi karakter dan emosi secara utuh.
 - b. Rangkaian *close-up* cara baru untuk menarik suatu arti dari ritual *Tiban*.
2. Manfaat Penciptaan
 - a. Kombinasi antara rangkaian *close-up* (*close-up*, *big close-up*, *extreme close-up*) dan pergerakan kamera merupakan alternatif lain untuk melakukan eksposisi pada struktur film.
 - b. Rangkaian *close-up* dipandang mampu menangkap momen lebih detail, menghadirkan ruang lebih dekat, dan memberikan dampak pengamatan mendalam pada tradisi ritual *Tiban*.