

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Film Ratri merupakan film cerita karya tugas akhir yang berdurasi 32 menit. Film ini bercerita tentang kehidupan seorang perempuan Jawa bernama Ratri yang terdesak oleh faktor sosiologis untuk segera menikah di usianya yang sudah matang, ditambah adanya rasa cinta dengan seorang pria Sunda yang semakin mendesaknya. Namun, rasa rindu dan sayangnya kepada Ibu justru lebih memperkuat tekadnya untuk menuruti nasihat Ibu yang melarangnya menikah dengan pria Sunda. Larangan itu karena pengaruh dari sebuah mitos masyarakat Jawa-Sunda. Sehingga masalah ini membuat Ratri sering kali merasa kesunyian.

Hasil dari interpretasi film ini adalah penekanan terhadap rasa kesunyian yang muncul akibat sebuah konflik intrapersonal tokoh utama, banyak momen yang menunjukkan tokoh merasa tertekan. Maka digunakan teknik *long take* untuk memberi penekanan rasa kesunyian tersebut di dalam visual.

Long take cenderung menggunakan pergerakan kamera dalam kombinasi dengan suara dan *mise-en-scene* untuk mengarahkan penonton terhadap elemen narasi yang penting. *Long take* mampu menjembatani kontradiksi antara respon penonton dengan aksi peristiwa di filmnya, secara tidak sadar penonton akan melihat secara detail film itu yang membuatnya ikut merasakan penekanan waktu dan segala objek yang berada dalam layar (*mise en scene*). Sehingga teknik ini dapat mendekatkan perasaan penonton terhadap peristiwa dan membuat suatu adegan terlihat simultan seolah membawa penonton ke perjalanan emosi yang terus berjalan sampai akhir adegan. Dengan memberi penekanan peristiwa dan mendekatkan penonton pada peristiwa tersebut maka dengan mudah penonton tertular emosi atau rasa seperti yang dirasakan tokoh yang ada di dekatnya, khususnya di film ini adalah rasa kesunyian yang berdampak pada sikap dan

reaksi. Sikap dan reaksi inilah yang diperlihatkan dan yang memancing perasaan penonton.

Long take merupakan gaya sutradara dalam mewujudkan film Ratri, bisa saja sutradara lain menerapkan dengan *shot* yang pendek atau pun yang lebih panjang. Namun di penciptaan ini, *long take* dianggap sebagai cara penekanan atau representasi terhadap kesunyian tokoh utama, kesunyian bukan berarti situasi yang sunyi melainkan keadaan tokoh yang merasa kesunyian, yaitu keadaan atau perasaan yang diakibatkan karena ketidakterpenuhinya kebutuhan hubungan sosialnya.

Teknik *long take* tidak berkaitan satu aspek saja, namun berbagai aspek seperti sinematografi, penataan artistik, penataan suara, *editing* dan sebagainya.

1. Peran Sinematografi

Banyak faktor pendukung *long take* dari aspek sinematografi yang dapat diterapkan, seperti penerapan ukuran gambar *full shot* dan *medium shot*, kamera tetap berada dalam komposisi yang padat sehingga penontonnya memiliki kesempatan untuk mengamati poin-poin secara detail dalam *shot* tersebut, sekaligus menempatkan pandangan penonton yang seperti berada di dalam *settingan* menyaksikan peristiwa dengan jarak yang normal.

Long take dapat dikemas dengan berbagai macam gerakan kamera yang memiliki tujuannya masing-masing dan terikat dari kebutuhan *scene*. Kamera diam sebagai pendukung rasa kejenuhan yang ada di dalam *frame*, kamera yang bergerak mengikuti objek (*follow object*) mengarahkan penonton ke perjalanan emosi tokoh dan kamera bergerak *track in* sebagai cara yang tepat untuk membuat adegan *long take* lebih dramatik tanpa harus memotong *shot*, seolah menggiring penonton pada runtutan informasi dari *shot* luas yang merupakan pengenalan suasana yang terjadi, kemudian berubah menjadi *shot* yang lebih dekat untuk mengarahkan informasi pada ekspresi tokoh.

Dalam penerapan *long take* masih memiliki banyak kesalahan teknis kamera yang terjadi seperti gambar yang lepas fokus (*out focus*), gerakan kamera yang kurang *smooth* dan sebagainya.

2. Peran Tata Cahaya

Penekanan yang diberikan dari peran tata cahaya adalah teknik *low key lighting*. Teknik *low key lighting* yang diwujudkan di dalam film Ratri yaitu set kamar, ruang tamu dan ruang tengah saat malam hari, teknik ini berhasil menciptakan suasana semakin suram dan sepi. Penggunaan beberapa *partical set lighting* mendukung teknik tersebut, juga memberikan *side light* atau bayangan yang tegas pada wajah tokoh sehingga dapat memperkuat dramatik ketika melihat ekspresi tokoh. *Partical set lighting* merupakan pencahayaan praktis untuk adegan *long take*, karena *long take* cenderung memperlihatkan setiap atau sebagian sudut dari set. Kita dapat memanfaatkan *partical light* yang diletakkan di sisi-sisi bagian set sebagai penerangan suatu *scene*.

3. Peran Pengadeganan

Di dalam penerapan *long take*, pemain dituntut dapat menghafal dan memahami jalur (*track*) urutan adegan, dituntut dapat mendalami peran dan adegannya dengan natural serta menjaga emosi terus berjalan sampai akhir *shot*. Biasanya di dalam penerapan *long take*, pemain diberi kebebasan untuk berakting sesuai pendalamannya, waktu dan energi gerakan pemain terwujud dari hasil emosi mereka yang dibuat dengan eksplisit sehingga adegan terlihat natural tanpa adanya sanggahan yang mengganggu emosi mereka. Hasilnya dapat terlihat suatu totalitas pemain dalam memerankan adegan tersebut dan mendapatkan pendalaman emosi yang maksimal.

Untuk mewujudkan adegan yang menjadikan konflik batin sebagai motivasi utamanya di dalam *long take*, bisa dikatakan lebih sulit karena pancingan adegan hanya dari dalam diri pemain bukan dari lawan main. Maka bantuan besar datang

dari pendalaman pemain itu sendiri dan dibantu oleh sutradara dalam memberikan motivasi. Selain itu, panjangnya runtutan adegan dan dialog yang diambil dengan *long take* sering kali membuat pemain lupa dialog dan urutan adegan, arahan sutradara menjadi hal yang harus dilakukan secara detail dan runtut.

4. Peran Editing

Sutradara dapat memilih untuk menggunakan teknik *long take* semua adegan atau sebagian saja di dalam filmnya dengan tujuan tertentu. Namun jika sebagian saja, selain adegan yang dikemas dengan teknik *long take*, *scene* lainnya dapat dibangun dengan *pacing* yang lambat sebagai konsep *editing*. Karena *pacing* lambat memiliki tujuan yang sama dengan teknik *long take*, yaitu mengatur emosi dan memberi penekanan pada narasi tertentu dengan memanfaatkan waktu yang panjang. Sehingga tempo film secara keseluruhan tetap terjaga dan selaras.

5. Peran Tata Suara

Peran tata suara juga dapat mendukung suasana kesunyian, yaitu dengan memperkuat *diegetic sound*-nya seperti; suara binatang, *ambience* ruangan, *ambience* malam hari dan sebagainya. Selain itu, tata suara juga dapat memperkuat rasa kesunyian dan membawa perasaan penonton ke dalam suasana dengan memanfaatkan *non-diegetic sound* seperti ilustrasi musik.

Sedangkan kendala dari aspek suara yaitu gangguan suara yang muncul ketika pengambilan gambar adegan *long take* sedang berlangsung seperti suara kendaraan, suara genset dan sebagainya. Tim harus menjaga situasi tetap sepi dan kondusif untuk meminimalisir suara gangguan sampai pengambilan gambar *long take* itu selesai diambil. Kendala-kendala inilah yang sering kali berdampak pada pengulangan *take*.

Kendala lain yakni penataan suara tidak dapat mengeksplorasi efek suara untuk mendukung kesunyian, karena properti yang ditampilkan terbatas.

Kesimpulannya, adegan *long take* memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dimana pemain harus menghafal dialog penting dan panjang, di sisi lain pemain juga harus mempertahankan emosi marah, sedih dan frustasinya sampai akhir adegan. Sedangkan tantangan untuk sutradara adalah memberikan motivasi yang jelas. Namun, jika berhasil diimplementasikan, akan terlihat suatu totalitas pemain dan sutradara dalam mewujudkan adegannya.

Secara umum, *Long take* memiliki banyak persiapan yang lebih dari biasanya, hal ini agar meminimalisir kesalahan teknis yang terjadi. Kesalahan tersebut akan mempengaruhi emosi para pemain dan akan membuang waktu yang sia-sia. Sehingga hasil kurang maksimal. Ini menjadi tantangan seorang sutradara yang ingin menerapkan *long take* di dalam filmnya.

Tidak hanya belajar dari sebuah proses di aspek kreatif, proses teknis berproduksi juga memberikan banyak pelajaran dan pengalaman terutama mengenai bagaimana cara mengatur pemain beserta kru, menyelesaikan masalah yang terjadi, menentukan pilihan atau keputusan yang baik dengan cepat, serta mendapat banyak bekal untuk menjadi sutradara yang siap bersaing.

B. Saran

Sebelum menciptakan sebuah film, banyak aspek yang harus disiapkan bahkan jauh sebelum proses pra produksi. Terlebih konsep penciptaan yang akan diterapkan memiliki banyak resiko seperti penerapan *long take* ini.

Pada penciptaan ini, konsep *long take* yang saling berkaitan dengan semua aspek, harus memiliki persiapan yang matang sebelumnya. Berikut saran bagi yang ingin menerapkan konsep perwujudan serupa:

1. Lakukan analisis atas keperluan naskah terlebih dahulu kemudian kemas dengan konsep yang sesuai dan realistis
2. Lakukan pendalaman konsep dan teori yang menjadi landasan penciptaan
3. Perhitungkan setiap durasi adegan *long take* sebelum produksi dilaksanakan

4. Lakukan *rehearsal* sematang mungkin, terutama pada aspek teknis, sehingga meminimalisir pengulangan adegan *long take* hanya karena kesalahan teknis
5. Lakukan *reading* dengan pemain sampai pemain benar-benar telah mendalami karakternya, menghafal dialog serta adegan *long take*-nya.
6. Memilih pemain yang sudah cakap dalam berperan akan mempermudah proses perwujudan adegan *long take*
7. Mengatur dan menjaga durasi setiap adegan ketika produksi untuk menghindari durasi yang berlebih nantinya

Saran mengenai proses berproduksi film, sebagai berikut:

1. Pilih kru yang paling dipercayai untuk mengurus sebuah produksi
2. Hitung dengan seksama pengeluaran atau *budgeting* produksi sebelum produksi dilaksanakan, untuk menghindari *over budget* setelah produksi
3. Menghargai pemain dan kru yang telah membantu
4. Menyelesaikan masalah sampai tuntas bahkan sebelum proses benar-benar berakhir. Hal ini untuk menghindari masalah berkelanjutan yang akan berdampak buruk ke mahasiswa penciptaan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, D. (2008). *Communication & Multimedia Technology*. Canada: Digital Overdrive.
- Andrew, D. (2011). *Opening Bazin: Postwar Film Theory & Its Afterlife*. New York: Oxford University Press.
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The Art Of Watching Films (edisi ketujuh)*. NY: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Bordwell, David. (2008). *Film Art; an introduction*. New York : McGraw Hill.
- Brown, Blain. (2012). *Cinematography: Theory and Practice*. USA: Elsevier.
- Don Livingstone. (1969). *Film and Director*. Newyork: Capricorn Book.
- Effendi, O. U. (1986). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- El Saptaria, Rikrik. (2006). *Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Gartenberg, Jon. (1978). *Camera Movement in Edison and Biograph Films 1900-1906*.
- Harymawan, RMA. (1998). *Dramaturgi*. Bandung: Rosda.
- Hockrow, Ross. (2015). *Out of Order: Storytelling Techniques for Video and Cinema Editors*. US: Peachpit Press.
- Hughes, D. (2003). *Tsai Ming-Liang, 26*. Diunduh dari <http://sensesofcinema.com/>
- Lutters, Elizabeth. (2010). *Kunci sukses menulis skenario*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Marnoch, Christopher Stuart. (2014). *The Long Take In Modern European Cinema. Journal of Royal Holloway University of London Submitted for the Degree of Doctor of Philosophy*.
- Pearlman, Karen. *Cutting Rhythme: Shaping the Film Edit*. Elseivier.Inc, 2009
- Peplau, Perlman (1982). *Loneliness: a sourcebook of current theory research and therapy*. New York: Wiley
- Pratista. Himawan. *Memahami film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka, 2008

Pratista, Himawan. (2017). *Memahami film edisi kedua*. Sleman DIY : Montase Press.

Rabiger, M. (2008). *Directing Film Techniques and Aesthetics*. UK: Focal Press.

Sani, A. (1996). *Cara Menilai Suatu Film*. Jakarta: Yayasan Citra.

Thomson, R., & J. Bowen, C. (2009). *Grammar Of The Edit second edition*. UK: Focal Press.

Daftar Pustaka Online

Detisch, AJ. (2019). *Film Lighting Techniques: How to Make Your Film Look More Cinematic*. <https://www.studiobinder.com/blog/film-lighting-techniques/> (akses 17 Oktober 2019).

KBBI Daring. (2019). *Konflik Batin*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konflik%20batin>, (akses 5 November 2019).

Kemala Sari, Intan. (2018). *Cerita Pasangan dari suku Jawa & Sunda yang sempat ditentang Menikah*. <https://kumparan.com/@kumparanstyle/cerita-pasangan-dari-suku-jawa-and-sunda-yang-sempat-ditentang-menikah> (akses 27 Juli 2019).

Maio, Alyssa. (2019). *Rules of Shot Composition in Film: A Definitive Guide*. <https://www.studiobinder.com/blog/rules-of-shot-composition-in-film/#1-the-rules-of-shot-composition> (akses 17 Oktober 2019).

Prasasti, Giovani Dio. (2019). *Bisa Bikin Orang Lain Terbawa Suasana, Depresi dan Kecemasan Menular*. <https://www.liputan6.com/health/read/4047800/bisa-bikin-orang-lain-terbawa-suasana-depresi-dan-kecemasan-menular> (akses 29 November 2019).

Vemda. (2018). *Usia 36 Tahun Belum Nikah, Baca Kisahku Ini Sebelum Menyebutku Perawan Tua*. <https://www.fimela.com/lifestyle/relationship/read/3808297/usia36tahun-belum-nikah-baca-kisahku-ini-sebelum-menyebutku-perawan-tua> (akses 30 Juli 2019).