

JURNAL TUGAS AKHIR
REPRESENTASI KESUNYIAN TOKOH UTAMA
MELALUI *LONG TAKE* DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI “RATRI”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Irsyando Misviyandi
NIM: 1410703032

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

2020

JURNAL TUGAS AKHIR
REPRESENTASI KESUNYIAN TOKOH UTAMA
MELALUI *LONG TAKE* DALAM PENYUTRADARAAN
FILM FIKSI “RATRI”

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh
Irsyando Misviyandi
NIM: 1410703032

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

2020

**REPRESENTASI KESUNYIAN TOKOH UTAMA MELALUI LONG TAKE
DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI “RATRI”**

**REPRESENTATION OF THE LONELINESS OF THE MAIN CHARACTER
THROUGH LONG TAKE IN DIRECTING OF THE FICTION FILM "RATRI"**

Irsyando Misviyandi

Program Studi Film dan Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
irsyandomisviyandi@gmail.com

Abstrak

Film Ratri diangkat dari fenomena yang terjadi di tengah masyarakat Jawa dan Sunda yakni mengenai mitos larangan pernikahan antara Jawa-Sunda. Skenario ini mengisahkan seorang gadis yang tinggal di lingkungan masyarakat Jawa bernama Ratri. Sewaktu Ratri kecil, Ibu memberi pesan kepadanya untuk tidak menikah dengan pria Sunda. Momen itu terus diingat Ratri sampai dewasa, bahkan setelah Ibu meninggal. Hingga Ratri terdesak menikah karena faktor sosiologisnya, di tambah rasa cintanya dengan seorang pria Sunda bernama Dana. Sehingga muncul dua keinginan yang saling bertentangan di dalam batin Ratri, tekanan batin tersebut membuat hidupnya penuh dengan rasa kejenuhan dan kesunyian.

Representasi kesunyian tokoh utama melalui *long take* dalam penyutradaraan film fiksi “Ratri” merupakan konsep pembuat karya untuk memberi penekanan kesunyian di dalam visual. Konsep ini berupaya untuk mendekatkan perasaan penonton dengan peristiwa di dalam film dan memperlihatkan suatu adegan yang terjadi simultan seolah membawa penonton ke sebuah perjalanan emosi yang terus berjalan sampai akhir adegannya.

Penerapan *long take* berkaitan dengan berbagai aspek yaitu sinematografi, pengadeganan, penataan suara, penataan artistik dan *editing*.

Kata Kunci: Kesunyian, Representasi, *Long take*

Abstract

The film Ratri is taken from a phenomenon that occurs in the middle of Javanese and Sundanese society, which is about the myth of a prohibition of the marriage between Javanese-Sundanese. The scenario tells the story of a girl who lives in a Javanese community named Ratri. When Ratri was little, Mother gave a message to him not to marry a Sundanese man. That moment continues to be remembered by Ratri until adulthood, even after Mother died. Until Ratri was forced to get married because of his sociological factors, and her love for a Sundanese man named Dana. Thus, two conflicting desires emerged within Ratri's mind and made her life full of boredom and loneliness.

The representation of the loneliness of the main character through the long take in the directing of the fiction film "Ratri" is the concept of the work of the artist to emphasize the loneliness in the visual. This concept will bring the audience's feelings closer to the events in the film and show a scene that occurs simultaneously as if bringing the audience to an emotional journey that continues until the end of the scene.

The application of long take is related to various aspects such as cinematography, scene, sound arrangement, artistic arrangement and video editing.

Keywords: Loneliness, Representation, *Long take*

PENDAHULUAN

Mitos sudah menjadi hal yang tabu di masyarakat Indonesia, karena Indonesia mempunyai kebudayaan yang beranekaragam. “Mitos adalah cerita prosa rakyat yang mengandung penafsiran tentang alam semesta dan keberadaan makhluk di dalamnya, serta dianggap benar-benar terjadi oleh yang punya cerita atau penganutnya. Cerita ini dikisahkan dan diyakini oleh masyarakat terdahulu dan diturunkan ke generasi” (Muhibbuddin, 2018:189).

Mitos tentang larangan menikah antara Sunda dengan Jawa merupakan bagian dari pengaruh kisah Perang Bubat. Muhibbuddin (2018: 181) juga menjelaskan dalam buku yang berjudul Sejarah kelim Jawa Sunda, bahwa sebagian besar orang percaya jika seorang Sunda menikah dengan orang Jawa atau sebaliknya maka rumah tangganya tidak akan tentram karena dirundung percecokan dan aneka masalah lainnya. Sehingga ketika kejadian itu terjadi, maka orang yang merasakan atau yang mengetahui akan langsung memberikan analisis dan

mengaitkannya dengan tradisi larangan pernikahan Jawa dan Sunda.

Kesalahpahaman dan perbedaan tanggapan mengenai mitos ini menjadi suatu keresahan yang menarik untuk diceritakan melalui media karya seni. Dengan menciptakan karya seni, khususnya seni film, kita dapat bercerita tentang keresahan tersebut secara komplit atau sebagiannya saja didasari dari keinginan dan interpretasi seniman itu sendiri.

Cerita yang dipilih pada penciptaan karya seni ini berjudul “Ratri”. Singkatnya, berkisah tentang kehidupan gadis Jawa bernama Ratri yang hidup berdua dengan Ibunya. Ratri sangat menyayangi Ibu dan selalu menuruti apa yang Ibu katakan. Suatu momen, Ibu memberi sebuah pesan kepada Ratri, jika besar kelak jangan menikah dengan pria Sunda. Karena rasa sayangnya kepada Ibu, Ratri memegang teguh pesan itu. Ketika Ratri dewasa dan Ibu telah meninggal, hidupnya pun semakin sunyi. Rasa rindu dan rasa kesepian pun muncul dari dalam dirinya. Hingga Ratri terdesak dengan rasa kesunyian tersebut karena adanya

perkataan tidak baik dari tetangga mengenai dirinya. Di saat yang tepat, datanglah seorang pria Sunda datang melamarnya. Rasa kebimbangan yang besar pun muncul dalam batin Ratri.

Skenario film ini memiliki bagian yang menggambarkan kesunyian dan kesepian yang dirasakan tokoh Ratri. “*Loneliness* merupakan suatu keadaan yang diakibatkan perasaan ketidakterpenuhinya kebutuhan hubungan sosial seseorang” (Peplau dan Perlman, 1982: 4). Contoh dari perubahan ini antara lain, berakhirnya hubungan dekat akibat kematian, perceraian atau putus hubungan cinta. Perubahan juga dapat terjadi saat seseorang pindah ke suatu lingkungan baru dan berpisah secara fisik dengan orang-orang terdekatnya.

Rasa kesunyian tokoh Ratri muncul akibat dari beberapa faktor, antara lain ketidakpenuhinya kebutuhan sosiologinya yaitu menikah, tidak bisa bersatunya dengan pria Sunda yang dicintainya dan rasa rindu yang besar dengan Ibu.

Untuk memberi penekanan kesunyian tersebut ke dalam visual, tercipta sebuah ide penciptaan yakni

Representasi kesunyian tokoh utama melalui *long take* yang berupaya untuk mendekatkan penonton dengan peristiwa di dalam filmnya, secara tidak sadar penonton akan melihat detail film itu yang membuatnya ikut merasakan penekanan waktu dan segala objek yang berada dalam layar. Bazin, kritikus yang pertama mendefinisikan tentang *long take* memuji sutradara-sutradara yang menggunakan *long take* sebagai orang-orang yang menghargai momen–momen atau peristiwa.

Maka teknik *long take* dapat membuat penonton dekat dengan peristiwa dan mendapatkan penekanan peristiwa sehingga akan ikut merasakan momen kesunyian yang dirasakan tokoh di dalam peristiwa tersebut.

Ide penciptaan ini berasal dari sebuah hipotesis setelah menonton film berjudul “*What Time Is It There?*” tahun 2002, sutradara Tsai Ming Liang, bahwa *long take* dapat merelasikan penonton dengan keadaan tokoh, seperti kecemasan, kesunyian, ketidaknyamanan, kesedihan, perenungan dan sebagainya. Semua itu hadir di dalam

pengemasan film *What Time Is It There?*



Gambar 1 Poster film *What Time Is It There?* (2002)
Sumber: www.imdb.com

Film ini mengisahkan sebuah keluarga yang terdiri dari Ibu dan anak laki-laki, mereka baru saja ditinggal meninggal Ayah. Kecemasan masih terasa di antara mereka berdua yang membuat suasana rumah menjadi canggung.



Gambar 2 Potongan adegan Film *What Time Is It There?* (2002)

Ketidakharmonisan antara Ibu dengan anaknya ini terlihat pada adegan makan di ruang makan. Tsai membangun adegan ini dengan *long take* yang bertujuan untuk menampilkan situasi cemas antara Ibu dan anak yang terasingkan oleh keadaan. Ketika seseorang sedang

mengalami kecemasan dan merasa asing oleh lingkungannya, secara alami orang tersebut akan diam dan merenung. Proses perenungan atas ketidaknyamanan ini dapat direlasikan ke penonton secara natural dan simultan dengan *long take* di dalam film Tsai Ming Liang.



Gambar 3 Potongan adegan Film *What Time Is It There?* (2002)

Tak hanya berhasil menunjukkan kecemasan dengan *long take*, Tsai Ming Liang juga menciptakan rasa kesunyian dan kesepian Ibu saat adegan Ibu memandang ikan peliharaan suaminya, adegan itu menunjukkan emosi ibu secara simultan.

Film *What Time Is It There?* ini menjadi dasar atas terciptanya ide penciptaan ini. Perbedaan dengan penciptaan film “Ratri”, yakni *long take* tidak diterapkan untuk semua adegan, melainkan hanya untuk beberapa peristiwa penting yang dianggap mewakili kesunyian.

Lanjut, tidak seperti film *what time is it there?* ini yang hanya menggunakan kamera diam sebagai unsur pendukung *long take*-nya, melainkan, kombinasi dari beberapa pergerakan kamera disesuaikan kebutuhan *scene*.

KONSEP KARYA

Menurut teori yang ditulis oleh Joseph Mac Boggs (2008: 367) di dalam buku "*The art of watching films*", sutradara bebas menentukan gayanya sendiri di dalam sebuah film yang dikerjakan, karena sutradara berwenang menafsirkan naskah sesuai dengan pengalaman batinnya. Sutradara mendapatkan kesempatan besar dalam memasukan visi pribadi ke dalam aspek estetis maupun teknis.

"Seorang sutradara dapat memilih untuk menyajikan sebuah adegan di dalam filmnya dengan satu atau beberapa *long take* dengan tujuan tertentu" (Bordwell, 2013: 209). Pratista (2008: 118) menjelaskan tujuan penggunaan *long take*, "*Long take* umumnya digunakan pada adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen yang

penting". Jon Gartenberg juga berpendapat sama dalam buku berjudul *Camera Movement in Edison and Biograph Film*; "*Long take* cenderung menggunakan pergerakan kamera dalam kombinasi dengan suara dan *mise-en-scene* untuk mengarahkan penonton terhadap elemen narasi yang penting". Kedua teori di atas sepakat adanya penekanan pada elemen narasi atau momen yang penting.

Long take akan merelasikan penonton dengan peristiwa di dalam film, secara tidak sadar penonton akan melihat detail film itu yang membuatnya ikut merasakan penekanan waktu dan segala objek yang berada dalam layar. *Long take* juga akan membuat adegan terjadi secara simultan, totalitas dan tidak ada pemotongan gambar yang dapat mengganggu emosi.

Berbicara tentang emosi, Psikolog klinis asal California, Amerika Serikat Judy Ho (2019) mengatakan bahwa penularan emosi adalah perasaan atau mengekspresikan emosi yang serupa dengan orang-orang di sekitarnya atau di dekatnya. Seringkali,

seseorang ikut terbawa suasana ketika dirinya berada di sekitar orang yang merasakan depresi maupun kecemasan.

Konsep *long take* yang berusaha untuk mendekatkan penonton pada peristiwa dan keadaan tokoh yang merasa kesunyian, penonton akan dengan mudah merasakan emosi atau rasa tersebut. Ini merupakan konsep penyutradaraan dalam penciptaan, banyak elemen yang akan mendukung konsep tersebut, antara lain pengadeganan, sinematografi, penataan suara, penataan artistik dan *editing*.

Pengadeganan

Adegan yang akan mendukung penyampaian rasa kesunyian adalah adegan yang berhubungan dengan konflik batin tokoh atau biasa disebut konflik intrapersonal.

Menyesuaikan konflik intrapersonalnya akan berguna untuk menciptakan respon adegan yang natural. Respon ini merupakan gabungan dari gestur, mimik, ekspresi dan intonasi.

Di dalam film *Ratri*, ketika menunjukkan kondisi batin yang

tertekan, kesepian dan kehilangan semangat, diimplementasikan ke dalam adegan yakni seperti; tokoh sering memandang sesuatu dengan tatapan kosong, sering melamun, mengurung diri, gerakan tubuh yang lunglai, berjalan sempoyongan dan menangis tersedu-sedu ataupun menangis histeris.

Di dalam teknik *long take*, pemain dituntut dapat mendalami peran dan adegannya dengan natural serta menjaga emosi terus berjalan sampai akhir *shot*. Pemain akan diberi kebebasan untuk berakting sesuai pendalamannya, sehingga adegan berjalan simultan tanpa adanya sanggahan yang mengganggu emosi mereka.

Penentuan pemain yang direncanakan dengan baik di dalam proses *casting* akan sangat mempermudah proses pengadeganan nantinya.

Casting

Pemilihan pemain di dalam film *Ratri* berdasarkan 3 kategori yaitu *casting by ability* dan *casting to type*, serta tambahan *casting to emotional* untuk tokoh utama.

Casting by ability atau pemilihan berdasarkan kecakapan yang terampil, fungsinya agar meminimalisir terjadinya pengulangan *take* di dalam teknik *long take* serta yang pandai menjaga emosi sampai akhir *shot*. *Casting to type* atau pemilihan berdasarkan kecocokan fisik pemain ini untuk menyesuaikan dengan kebutuhan naskahnya. Sedangkan *casting to emotional* pada tokoh utama agar mempermudah sutradara dalam memberikan motivasi secara emotional, dimana pemain akan cepat memahami keadaan karakter yang diperankan dan akan mudah menerapkannya.

Ritme adegan

Terdapat dua jenis tempo adegan yang diterapkan di dalam film Ratri yaitu tempo lambat dan tempo cepat. Tempo lambat akan lebih dominan yakni terletak dari awal hingga menuju klimaks, tujuannya untuk mendukung momen-momen kesunyian. Namun pada klimaks, tempo adegan menjadi cepat, untuk mengikuti perubahan emosi tokoh

Ratri yang saat itu melampiaskan semua beban batinnya.

Sinematografi

Aspek sinematografi juga merupakan elemen pendukung yang penting dalam konsep *long take* di penciptaan ini, berikut penjabaran unsur-unsur di dalamnya:

Shot size

Secara umum, *shot size* yang sering digunakan dalam film “Ratri” adalah *long shot* dan *medium shot*. Ini didasari dari pendapat Bordwell (2008: 210) yang disampaikannya dalam buku “*Film Art*”, bahwa teknik *long take* akan lebih baik menggunakan *medium shot* atau *long shot*. Karena kamera tetap berada dalam komposisi yang padat sehingga penontonnya memiliki kesempatan untuk mengamati poin-poin di dalamnya secara detail.





Gambar 4 Konsep *long shot* dan *medium shot* dalam film Ratri

Selain itu, penerapan *shot size* ini juga bertujuan untuk menjaga jarak antara pandangan penonton dengan peristiwa tetap dalam posisi yang normal atau realis, mengingat tujuan utamanya ingin menempatkan penonton seperti berada dalam *settingan*.

Komposisi

Komposisi yang digunakan adalah komposisi tidak seimbang atau komposisi dinamik dengan mempertahankan aturan *rule of thirds*. Komposisi ini bertujuan untuk memberikan aneka gambaran dan konotasi emosional terhadap penonton yaitu mencerminkan keadaan batin tokoh Ratri yang juga tidak seimbang. Untuk menerapkan komposisi ini, pemain akan diletakkan di kiri atau kanan *frame* sedangkan di sisi lawannya akan dimanfaatkan sebagai tempat poin-

poin informasi yang dibutuhkan cerita dan dibangun melalui penataan artistik.

Pergerakan kamera

Teknik *long take* di dalam film Ratri, dikombinasi dengan beberapa pergerakan kamera disesuaikan kebutuhan setiap *scene*-nya: yaitu *track in*, *follow object*, *still/diam* dan teknik *handheld camera*.

1. *Track in*, sebagai sudut pandang untuk penonton agar lebih dramatik dari pada memotong *shot* luas ke *shot* dekat
2. *Follow Object*, agar dapat menangkap keseluruhan adegan yang terjadi di beberapa tempat, sekaligus agar penonton merasa dibawa dan ada di dalam *settingan* serta fokus mengikuti emosi tokoh
3. *Still* atau diam, sebagai gambaran kebosanan dan menempatkan penonton pada keadaan yang diam terpaksa menyaksikan peristiwa
4. Teknik *handheld camera*, sifatnya yang bergoyang sebagai gambaran perasaan penonton

yang juga ikut merasa panik ketika klimaks.

Penataan Cahaya

Teknik pecahaya yang ingin diterapkan ke dalam film “Ratri” adalah yang menciptakan kesan suram atau redup terutama di dalam rumah Ratri. *Low key lighting* menjadi lebih dominan digunakan, terutama *setting* waktu malam harinya. Selain itu, teknik ini dapat mendukung *mood* peristiwa yang sebagian besar adalah menyedihkan.

Partical set lighting digunakan untuk mendukung teknik tersebut, karena cahaya utama (*key light*) hanya berasal dari *partical light* tersebut. *Partical light* akan memberikan *side light* yang membuat garis bayangan keras terlihat di wajah objek. Berikut referensi tata cahaya untuk set yang dimaksud.



Gambar 5 Referensi teknik *low key lighting*
(Sumber: Screenshot film Ave Maryam)

Penataan Artistik

Terdapat dua masa waktu yang berbeda di dalam film Ratri, yaitu saat Ratri kecil dan Ratri dewasa. Secara *mood*, masa Ratri kecil terkesan lebih bahagia dibanding masa Ratri dewasa. Maka kostum dari kedua masa itu pun memiliki perbedaan, masa Ratri kecil dipilih warna yang cerah seperti dominan warna kuning atau merah muda. Namun, masa Ratri dewasa dipilih warna yang kusam seperti putih, abu-abu dan coklat, sebagai penggambaran keterpurukan Ratri di masa itu.

Perbedaan signifikan juga pada terlihat *setting* latar rumah Ratri, yakni penggunaan *wallpaper* bermotif pada dinding di masa kecil Ratri, sedangkan masa dewasa, dinding rumah hanya polos dan terkesan pudar.





Gambar 6 Referensi perbedaan *look* antara masa Ratri kecil (atas) dan masa Ratri dewasa (bawah)

(Sumber: Screenshot film *Aach aku jatuh cinta* dan film *What time is it there?*)

Penataan Suara

Film yang membicarakan tentang momen kesunyian ini, membuat tata suara menjadi aspek yang tak kalah penting. *Diegetic sound* yang mendukung dramatisasi akan membawa momen itu menjadi sangat hening atau sunyi. Seperti efek suara untuk *ambience* ruangan, kipas angin, lonceng angin, mainan, dan efek suara binatang. *Non-diegetic sound* berupa ilustrasi musik juga digunakan sebagai penguat rasa untuk *scene* tertentu seperti *montage scenes* dan *flashback scenes*.

Ada dua jenis ilustrasi musik yang digunakan, musik dengan *mood* yang bahagia akan diterapkan untuk *montage scenes* yaitu ketika Ratri menerima lamaran Dana dan musik dengan *mood* sedih menjadi lebih

dominan yang terletak pada *flashback scene* dan *climax scene*.

Editing

Film ini dikonsepsikan dengan tempo lambat, baik dari adegan dan gerakan kamera. Maka di dalam *editing*, penggunaan *pacing* lambat menjadi cara yang selaras dengan membangun ritme film yang lambat. Motivasi menerapkan *pacing* lambat yaitu karena sifatnya memiliki tujuan yang sama dengan tujuan penerapan teknik *long take*, yakni mengatur emosi dan memberi penekanan pada narasi tertentu dengan memanfaatkan waktu yang panjang. Selain adegan *long take*, adegan lain akan diterapkan dengan *pacing* lambat dalam *editing*-nya yaitu dengan menahan *shot* lebih lama pada informasi utama di setiap-nya.

PEMBAHASAN

Pembahasan karya ini didasari dari sebuah konsep penciptaan “Representasi kesunyian tokoh utama melalui *long take* pada fim Ratri” berikut penjabaran hasil realisasinya:

Scene 2

Tujuan diterapkan *long take* pada Scene 2 untuk memberi penekanan terhadap percakapan penting intim Ratri dan Ibu. Selain itu, untuk menunjukkan awal mula munculnya rasa kesunyian tokoh Ratri.

Long take menangkap adegan percakapan yang berlangsung selama 1 menit 40 detik dalam satu *shot* dengan kamera bergerak *track in*. Kamera bergerak dari *shot* yang luas (*long shot*) ke *shot* yang lebih dekat (*medium shot*), kamera berhenti bergerak tepat setelah dialog Ibu mengucap “jangan sampai menikah dengan pria Sunda”. Kombinasi ini membawa penonton untuk menghayati momen kehangatan terlebih dahulu kemudian fokus dengan ekspresi tokoh.

Konsep di atas didasari oleh teori Bordwell (2008: 210) di dalam buku yang berjudul “*Film Art*”, bahwa teknik *long take* akan lebih baik menggunakan *medium* atau *long shot*, sehingga penontonnya memiliki kesempatan untuk mengamati poin-poin secara detail dalam *shot* tersebut.

Sedangkan, penerapan *track in* merupakan cara yang lebih dramatik

dari pada memotong *shot* luas ke *shot* dekat, hal ini dikatakan oleh Blain Brown (2012: 212) di dalam buku “*Cinematography: Theory and Practice*”.



Gambar 7 Penerapan teknik *Long take* pada Scene 2

Hasil penerapan *long take* pada scene ini banyak memberi penekanan terhadap beberapa informasi, sebagai berikut:

1. Memperlihatkan perubahan emosi Ratri dan Ibu yang natural dari bahagia sampai sedih
2. Memperkuat proses pendalaman momen kehangatan Ibu dan Ratri
3. Menegaskan perkataan Ibu yang berbicara tentang Ayah Ratri dan pria Sunda

4. Menegaskan adegan menyisir dan memandang diri di depan cermin

Scene 8 dan Scene 9

Long take ini diterapkan ke dalam dua *scene* sekaligus, bertujuan untuk mempertahankan emosi pemain dari awal peristiwa *Scene 8* hingga akhir peristiwa *Scene 9*. Penonton mengikuti suatu perjalanan emosi yang akan membawanya ikut merasakan suasana di dalamnya.

Adegan berlangsung selama 2 menit 43 detik, direkam dalam satu *shot* dengan kamera bergerak mengikuti objek (*follow object*). *Shot size* yang diterapkan tidak lepas dari *full shot* dan *medium shot*, seolah menjaga penonton menyaksikan kejadian dengan jarak yang normal.

Hasil penerapan *long take* pada *scene* ini:

1. Menunjukkan perjalanan emosi tokoh, dari emosi marah, sedih sampai menangis
2. Penonton mengikuti tokoh Ratri seperti berada di dekatnya langsung

Konsep diatas didasari teori yang disampaikan Pratista (2008: 118) dalam bukunya “Memahami Film” bahwa kebanyakan film yang sudah ada, teknik *long take* digunakan disaat pengambilan gambar *follow object* atau mengikuti pergerakan tokoh agar penonton merasa dibawa dan ada di dalam *settingan*. Upaya yang mendekatkan penonton dengan tokoh ini akan mempermudah penonton merasakan apa yang dirasakan tokoh, seperti yang dikatakan Judy Ho, Psikolog klinis asal California, bahwa penularan emosi terjadi dengan mudah apabila berada di sekitarnya atau di dekatnya langsung.





Gambar 8 Penerapan teknik *Long take* pada *Scene 8*

Scene 13

Tujuan penerapan teknik *long take* pada *Scene 13* untuk memperlihatkan Ratri yang melamun ketika bangun tidur dengan memperkuat rasa kejenuhan dan kebosanannya.

Scene ini direkam dengan dua *shot*, *shot* pertama berlangsung selama 47 detik, *shot* kedua berlangsung selama 22 detik. *Shot* yang pertama menggunakan ukuran gambar *full shot* yang dikombinasikan dengan *high angle camera*, upaya untuk menyudutkan tokoh Ratri di dalam *frame*. Sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa *high angle* bersifat mengarahkan mata kamera ke bawah untuk

menangkap subjeknya dan memberi efek tertekan (Mascelli 1997, terjemahan Biran 2010: 22).



Gambar 9 Penerapan teknik *Long take* *Shot 1* pada *Scene 1*

Shot yang kedua menggunakan *medium shot*, dimana penonton berada pada posisi yang tepat untuk memperhatikan ekspresi Ratri dengan jelas, seperti yang dikatakan oleh Mascelli, *medium shot* adalah ukuran gambar dimana kamera cukup dekat untuk merekam dengan jelas ekspresi wajah dan gerak-gerik mereka (Mascelli 1997, terjemahan Biran 2010: 32).



Gambar 10 Penerapan teknik *Long take* *Shot 2* pada *Scene 13*

Dua *shot* ini dikemas dengan kamera yang tidak bergerak sehingga

memperkuat rasa kejenuhan di dalam visual.

Dari aspek adegan, tempo gerakan tubuh pemain dibangun lambat, bergerak lunglai dan tatapan yang kosong sebagai cerminan tokoh Ratri yang tidak bersemangat. Sedangkan dari aspek artistik, kamar Ratri terlihat berantakan sebagai cerminan tokoh Ratri yang sudah tidak mengurus diri.

Hasil penerapan *long take* pada *scene* ini yaitu berhasil memperkuat nuansa kesunyian dan kejenuhan tokoh Ratri ke dalam visual.

Scene 21

Long take yang diterapkan pada *Scene* 21 bertujuan untuk memberi penekanan terhadap perdebatan Ratri dan Dana dengan menjadikanya lebih intim. Tidak adanya pemontongan gambar maka emosi keduanya akan mengalir secara konstan dan bertahap.

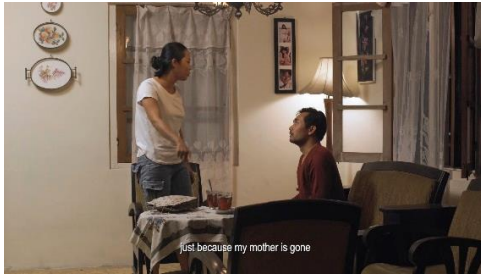
Adegan perdebatan ini diwujudkan ke dalam dua *shot*, *shot* pertama berlangsung selama 1 menit 54 dan *shot* kedua berlangsung selama 1 menit 40 detik.

Shot pertama menangkap momen kehangatan yang terjadi di awal percakapan dengan menggunakan ukuran gambar *medium shot*, dimana ukuran gambar ini membuat ruang *frame* menjadi sempit dan memfokuskan pada keintiman Ratri dan Dana.



Gambar 11 Penerapan teknik *Long take*
Shot 1 pada *Scene* 21

Shot kedua menggunakan ukuran gambar yang lebih luas yaitu *long shot*, dimulai ketika perdebatan dan emosi kedua tokoh mulai memuncak. *Shot* luas ini memberikan ruang gerak bebas kedua pemain untuk meluapkan kekesalan. Perpindahan *shot*-nya seolah menempatkan penonton ke posisi yang jauh dari lingkup pertengkaran.



Gambar 12 Penerapan teknik *Long take*
Shot 2 pada Scene 21

Kedua *shot* ini dikemas dengan kamera yang tidak bergerak, sebagai cerminan emosional penonton yang hanya diam terpaku memperhatikan pertengkaran Dana dan Ratri. Konsep gambar diam dan penempatan objek yang jauh dengan *long shot* juga diterapkan oleh Tsai Ming Liang pada sebuah adegan pertengkaran yang juga dikemas dengan *long take* di film *What Time is It There*.



Gambar 13 Screenshot adegan
pertengkaran dengan *long shot* film
“*What time is it there?*”

Hasil penerapan *long take* pada scene ini:

1. Terciptanya sebuah aksi dan reaksi emosi yang berkesinambungan dan terjaga
2. Penonton menyaksikan peristiwa secara simultan serta fokus pada perbicangan
3. Penekanan pada narasi perdebatan

Scene 29

Long take pada scene 29 bertujuan untuk menunjukkan proses kebimbangan yang kembali muncul ketika Ratri mengingat masa lalu bersama Ibu.

Long take pada scene ini dikemas dengan pengemasan yang sama dengan Scene 2, yaitu direkam dalam satu *shot* dengan menggunakan pergerakan kamera *track in* dari ukuran gambar *full shot* sampai *medium shot*. Adegan ini berlangsung selama 1 menit 31 detik.

Teknik ini didasari oleh teori Bordwell (2008:110) dalam buku yang berjudul “*Film Art*”, bahwa teknik *long take* akan lebih baik menggunakan *medium* atau *long shot*, kamera tetap berada dalam komposisi

yang padat sehingga penontonnya memiliki kesempatan untuk mengamati poin – poin secara detail dalam *shot* tersebut.

Pergerakan kamera *track in* merupakan cara perpindahan *shot* ke lebih dekat yang lebih dramatik dibanding memotong *shot*, hal ini dikatakan oleh Blain Brown (2012: 212), di dalam buku berjudul “*Cinematography: Theory and Practice*”. Teori- teori tersebut mendukung realisasi konsep *long take* pada *scene* ini.



Gambar 14 Penerapan teknik *Long take* pada *Scene* 29

Dari aspek penataan cahaya, cahaya utama hanya berasal dari *partical lamp* yang ada di samping pemain, sehingga tercipta ruangan

yang redup terutama di sudut meja cermin. Cahaya utama yang diletakkan di samping kanan pemain ini menciptakan *side light* atau bayangan yang tegas di wajah pemain, sehingga memperkuat dramatik ketika melihat ekspresi tokoh.

Gerakan pemain dan gerakan kamera dibangun lambat, seolah menambah waktu lebih untuk penonton mendalami suasana. Gerakan pemain yang lambat itu juga merupakan hasil dari pendalaman emosi pemain. Penentuan tempo gerakan ini didasari dari teori Karen Pearlman (2009: 83) yang menyatakan bahwa waktu dan energi gerakan seorang pemain adalah bagian dari emosi mereka yang dibuat dengan eksplisit, hal ini menjadi bahan yang dikomposisikan ke dalam ritme film.

Hasil penerapan *long take scene* ini:

1. Memberi penekanan waktu yang lama untuk proses perenungan ketika mengingat momen Ibu dan Ratri
2. Memperlihatkan ekspresi Ratri ketika sangat bimbang

3. Memberi penekanan momen tersebut

Scene 32

Scene 32 merupakan bagian klimaks yang peristiwanya perlu ditekankan dengan teknik *long take*. *Long take* memperlihatkan aksi dan reaksi Ratri ketika berdebat dengan Bu lik yang berlangsung selama 2 menit 7 detik. *Long take* dikombinasi dengan pergerakan kamera *follow object* dan teknik *hanheld camera*. *Hanheld kamera* yang sifatnya dinamis dan bergoyang ini memberi keuntungan yakni mewakili perasaan penonton yang ikut merasa resah dan panik. *Hanheld camera* menjadi cara tepat ketika mengikuti pergerakan pemain yang tidak tentu. *Shot size* yang diterapkan adalah *medium shot*, agar memfokuskan pandangan penonton ke ekspresi tokoh Ratri. Gerakan kamera *follow object* dengan teknik *hanheld camera* serta ukuran gambar *medium shot* merupakan suatu konsep kombinasi, guna menempatkan penonton seperti berada dalam *settingan*, dekat dengan tokoh atau peristiwa dan ikut

merasakan keresahan dalam adegan tersebut.

Konsep ini didasari dari teori yang disampaikan Pratista (2008: 118) dalam buku berjudul “Memahami Film” bahwa kebanyakan film yang sudah ada, teknik *long take* digunakan disaat pengambilan gambar *follow object* atau mengikuti pergerakan tokoh agar penonton merasa dibawa dan ada di dalam *settingan*. Dengan mendekatkan penonton dengan tokoh atau peristiwa maka akan dengan mudah penonton ikut merasakan seperti yang dirasakan tokoh, hal ini diperkuat oleh pernyataan Judy Ho, Psikolog klinis asal California, bahwa penularan emosi terjadi dengan mudah apabila berada di sekitarnya atau di dekatnya.





Gambar 15 Penerapan teknik *Long take* pada *Scene 32*

Dari peran penataan cahaya, ruang kamar dibangun suram dan redup dengan teknik *low key lighting*. Cahaya utamanya hanya berasal dari *partical lamp* yang terletak di sekitar objek.

Long take berlangsung selama 2 menit 17 detik yang hanya menangkap aksi serta reaksi Ratri ketika menangis dan berteriak di dalam kamar. Sedangkan Bu lik yang berada di balik pintu tidak diperlihatkan (*off screen*). Adegan terlihat simultan tanpa adanya sanggahan dan membiarkan pemain berakting sesuai pendalamannya, maka terlihat suatu totalitas pemain dalam memerankan adegan tersebut. *Long take* membuat suasana semakin dramatik dengan membawa penonton untuk mengikuti emosi tokoh Ratri. Seperti yang dikatakan oleh Orpen (dalam Marnoch, 2014:20) bahwa ada dua kategori yang dapat dipahami

mengenai *long take*, pertama kita dapat melihat totalitas suatu adegan dan disisi lain terdapat penekanan waktu yang kita rasakan dalam sebuah *long take*.

Hasil penerapan *long take* pada *scene* ini:

1. Terlihat adegan yang totalitas dan natural
2. Pemain dapat mempertahankan emosinya sesuai runtutan yang diberikan sutradara, kapan Ia harus histeris, berteriak, membentak dan meredakan emosi
3. Menyoroti perubahan emosi tokoh
4. Menempatkan penonton seperti berada dalam settingan / dekat dengan tokoh sehingga ikut merasakan keresahan dalam adegan tersebut
5. Memberi penekanan terhadap *scene* klimaks

Pacing lambat Editing

Selain adegan yang dikemas dengan teknik *long take*, *scene* lainnya dibangun dengan *pacing* yang lambat di proses *editing*, untuk menyelaraskan *mood* dan ritme

filmnya. Penerapan *pacing* lambat dalam film ini ditandai dengan penempatan durasi *shot* yang panjang pada bagian yang menjadi penekanan elemen narasi.

Scene 11 terdiri dari empat *shot*; *close up* tangan menggambar, *cover shot* Ratri, dan *point of view* yang menangkap adegan Ibu. *Point of view*

yang menangkap adegan Ibu tersebut menjadi penekanan yang lama agar penonton dapat merasakan rasa prihatin seperti yang dilihat Ratri. Kemudian juga diberi penekanan pada ekspresi Ratri yang sedih melihat Ibunya.

Cut.	Shot	Durasi	Penekanan
1.		00:00:05:00	
2.		00:00:18:00	Ibu menghadapi pelanggan yang marah-marah
3.		00:00:08:00	
4.		00:00:36:07	<i>Point of view</i> Ratri yang melihat aksi Ibu tergesa-gesa ketika menjahit baju

			
5.		00:00:15:05	Ekspresi sedih Ratri yang memperhatikan aksi Ibu

Tabel 1 Penerapan *Slow pace editing* pada Scene 11

KESIMPULAN

Film Ratri merupakan film cerita karya tugas akhir yang berdurasi 32 menit.

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. 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.

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 tidak bergerak sebagai pendukung rasa kejenuhan yang ada di dalam *frame*. Kamera yang bergerak mengikuti objek (*follow object*) mengarahkan penonton ke perjalanan emosi tokoh. Sedangkan kamera yang 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.

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*.

Peran Pengadeganan

Di dalam penerapan *long take*, pemain dituntut dapat menghafal dan memahami jalur 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.

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.

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 dan sulit mencari properti yang sesuai dengan *setting* waktu tahun 90-an.

Secara umum, 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.

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.

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*. Elsevier, Inc, 2009
- Peplau, Perlman (1982). *Loneliness: a sourcebook of current theory research and therapy*. New York: Wile
- 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). *Granmar Of The Edit second edition*. UK: Focal Press.