

PENYUTRADARAAN FILM "TANGAN-TENGEN"
DENGAN GAYA SINEMA SUREALIS

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



Disusun oleh
Arief Budiman
NIM: 1210619032

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

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

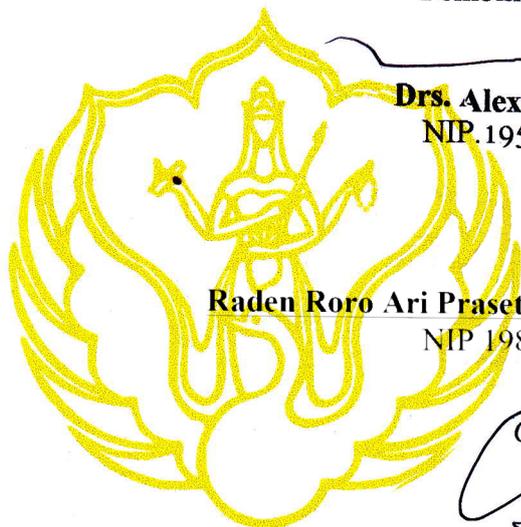
**PENYUTRADARAAN FILM "TANGAN-TENGEN"
DENGAN GAYA SINEMA SUREALIS**

yang disusun oleh
Arief Budiman
NIM 1210619032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal

08 JUL 2019

Pembimbing I/Ketua Penguji



Drs. Alexandri Luthfi R, M.S
NIP.19580912 198601 1 001

Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
NIP.19801027 200604 2 001

Cognitive/Penguji Ahli

Dyah Arum Retnowati M.Sn.
NIP.19710430 199802 2 001

Ketua Program Studi

Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui



Dekan
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP.19610710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arief Budiman

NIM : 1210619032

Judul Skripsi : Penyutradaraan Film "Tangan-Tengen" dengan Gaya
Sinema Surrealis

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Arief Budiman
NIM 1210619032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arief Budiman
NIM : 1210619032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul Penyutradaraan Film "Tangan-Tengen" dengan Gaya Sinema Surrealis untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Juni 2019
Yang Menyatakan,



Arief Budiman
NIM 1210619032

Jika ada yang mengatakan bahwa sinema itu terjadi di dalam layar dan di dalam benak penonton. Maka aku akan mengatakan, "sinema tidak hanya terjadi dalam benak penonton, tetapi juga di dalam beberapa layar yang memiliki kesinambungan".

- Arief Budiman -

Untuk perbincangan sinema—*di kampusku*—yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Pada dasarnya tulisan-tulisan yang termaktub dalam Tugas Akhir ini adalah bentuk legitimasi atas gaya sinema surealis yang diterapkan di dalam film "Tangan-Tengen". Surealisme di sini dipilih bukan hanya sekedar ingin mengimpor sebuah '-isme', melainkan karena adanya sebuah korelasi dan kemungkinan untuk mewujudkan skenario "Tangan-Tengen" menjadi sebuah film yang baik. Selain itu, Indonesia tidak banyak memiliki gerakan estetika yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan Tugas Akhir—*untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata 1*—di Program Studi Film dan Televisi ini.

Melalui Tugas Akhir ini semoga perbincangan tentang perkembangan sinema terus berkembang di Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sehingga kampus tidak hanya berperan sebagai pemicu, tetapi juga wadah untuk lahirnya sebuah diskursus baru dalam sinema.

Sebelumnya, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dalam bentuk pengetahuan maupun finansial selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini:

1. Tuhan alam semesta Yang Maha Pengasih.
2. Keluarga dan kedua orang tua penulis.
3. Kepala Jurusan serta Program Studi Film dan Televisi, Agnes Widyasmoro S.Sn., M.A.
4. Dosen Pembimbing 1, Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.
5. Dosen Pembimbing 2, Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
6. Seluruh dosen dan karyawan di Fakultas Seni Media Rekam.
7. Teman-teman diskusi naskah; M. Erlangga Fauzan, Vregina Diaz Magdalena, Deasy Fathmasari, Tiara Seka Ayu.
8. Teman-teman Piring Tirbing; Aditya Krisnawan, Agge Merah, Bagas Oktariyan Ananta, M. Erlangga Fauzan.

9. Teman-teman Saman Speed; Luinambi Vesiano, Arda Awigarda, Reza Ali, Lana Pranaya, Aditya Krisnawan, Agge Merah, Bagas Oktariyan Ananta, M. Erlangga Fauzan, Gregorius Hendra C. S.
10. Teman-teman berkesenian lainnya; Ruang MES 56, Barasub, Gendruwo Press, Sekutu Imajiner, Komunitas Sakatoya, Xonique.
11. Teman-teman mahasiswa Televisi angkatan 2012.
12. Seluruh kerabat kerja produksi film "Tangan-Tengen" yang telah membantu sedari awal proses produksi hingga penayangan.
13. Para sponsor yang telah membantu kebutuhan logistik produksi.
14. Studio 5758.
15. Edwin Prasetyo.
16. Serta Deasy Fathmasari.

Yogyakarta, 14 Juni 2019

Arief Budiman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Tinjauan Karya	6
BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS OBJEK	16
A. Objek Penciptaan	16
B. Analisis Objek Penciptaan	18
BAB III LANDASAN TEORI	28
A. Film	28
B. Penyutradaraan	35
C. Suralisme	37
D. <i>Mise En Scene</i>	45
E. Sinematografi	50
F. Tata Suara	52
G. <i>Editing</i>	53

BAB IV KONSEP KARYA	55
A. Konsep Penciptaan	55
B. Desain Produksi	74
BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	83
A. Proses Perwujudan Karya	83
B. Pembahasan Karya	107
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	144
A. Kesimpulan	144
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film Los Olvidados	6
Gambar 1.2 Potongan adegan di film Los Olvidados	7
Gambar 1.3 Poster film Songs From The Second Floor	8
Gambar 1.4 Potongan adegan di film Songs From The Second Floor	9
Gambar 1.5 Poster film Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives	10
Gambar 1.6 Potongan adegan di film Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives	11
Gambar 1.7 Poster film The Hole	12
Gambar 1.8 Potongan adegan di film The Hole	13
Gambar 1.9 Dokumentasi pertunjukkan Movie-Drome	14
Gambar 1.10 Movie-Drome yang ditampilkan di Zurich pada tahun 2012	15
Gambar 4.1 Contoh rancangan <i>set</i> dapur	63
Gambar 4.2 Contoh rancangan <i>set</i> kamar tidur	64
Gambar 4.3 Contoh rancangan <i>set</i> ruang tamu	65
Gambar 4.4 Contoh properti yang akan digunakan	66
Gambar 4.5 Contoh rancangan busana yang akan dikenakan karakter Ucuf ..	67
Gambar 4.6 Contoh rancangan busana untuk karakter Aisyah	68
Gambar 4.7 Contoh rancangan busana karakter Tebe dan Ibu	69
Gambar 4.8 Contoh permainan arah cahaya dalam alam bawah sadar	69
Gambar 4.9 Contoh penerapan bayangan tangan pada dinding <i>set</i>	70
Gambar 4.10 Foto perkiraan ukuran <i>shot</i> dan komposisi <i>frame</i> di <i>set</i>	71
Gambar 4.11 Contoh penempatan sumber suara dalam <i>surround</i>	73
Gambar 4.12 Contoh rancangan penyajian film	82
Gambar 5.1 Foto suasana analisis naskah bersama kepala departemen	84
Gambar 5.2 Foto suasana rapat bersama tim produksi	85
Gambar 5.3 Foto proses <i>casting</i> untuk pemeran karakter Ibu dan Tebe	86
Gambar 5.4 Foto proses latihan bersama pemain	93
Gambar 5.5 Foto proses dialog antara sutradara dengan para pemain	94
Gambar 5.6 Foto suasana pembuatan properti yang digunakan dalam film ...	95

Gambar 5.7 Foto suasana gladi bersih bersama pemain dan kru produksi	96
Gambar 5.8 Foto suasana dari proses tumpengan	97
Gambar 5.9 Foto-foto seluruh pemain dan kru produksi	98
Gambar 5.10 Foto <i>briefing</i> doa sebelum memulai pengambilan gambar	98
Gambar 5.11 Foto proses pengambilan sesi satu pada <i>set</i> kamar	99
Gambar 5.12 Foto proses pemberian instruksi melalui <i>handy talkie</i> oleh sutradara	99
Gambar 5.13 Foto proses pengecekan ulang posisi kamera pada <i>set</i> ruang tengah dan kamar	100
Gambar 5.14 Foto proses penggarapan sesi dua pada <i>set</i> dapur	100
Gambar 5.15 Foto-foto suasana persiapan pengambilan gambar sesi tiga	101
Gambar 5.16 Foto proses penggarapan sesi tiga pada <i>set</i> ruang tengah	101
Gambar 5.17 Foto proses penggarapan sesi tiga pada <i>set</i> kamar	102
Gambar 5.18 Foto proses penggarapan sesi tiga pada <i>set</i> dapur	103
Gambar 5.19 <i>Screen capture</i> pengelompokkan dan keterangan data di proses <i>loading file</i>	104
Gambar 5.20 Foto proses sinkronisasi yang dilakukan oleh asisten editor	105
Gambar 5.21 Foto proses penggarapan proses <i>assembly</i> di lokasi <i>shooting</i> ...	105
Gambar 5.22 <i>Screen capture</i> lembar kerja <i>editing</i> saat menuju <i>pic lock</i>	106
Gambar 5.23 Foto suasana proses perekaman musik ilustrasi di studio	107
Gambar 5.24 <i>Screen capture</i> Ibu membuat kopi sembari mendengarkan berita di <i>YouTube</i>	108
Gambar 5.25 <i>Screen capture</i> Tebe mengalihkan wajahnya dari Ibu	109
Gambar 5.26 <i>Screen capture</i> Tebe beranjak meninggalkan dapur	109
Gambar 5.27 <i>Screen capture</i> Tebe menikmati hembusan angin setelah pergi dari dapur	109
Gambar 5.28 <i>Screen capture</i> Tebe duduk di depan kipas ketika mendengar Ibunya marah	109
Gambar 5.29 <i>Screen capture</i> Ibu menggerutu setelah melihat berita di <i>YouTube</i>	110
Gambar 5.30 <i>Screen capture</i> Ibu yang sedang menghardik Tebe	110

Gambar 5.31 <i>Screen capture</i> Ibu dan Tebe yang sibuk dengan <i>gadget</i>	111
Gambar 5.32 <i>Screen capture</i> Ibu berusaha mengambil <i>handphone</i> di alam bawah sadarnya	111
Gambar 5.33 <i>Screen capture</i> Ibu meminta pulsa kepada Tebe	111
Gambar 5.34 <i>Screen capture</i> Ibu menanyakan voucer internet kepada Ilyas ...	112
Gambar 5.35 <i>Screen capture</i> Ilyas mencolokan <i>charger</i> ke sumber listrik	112
Gambar 5.36 <i>Screen capture</i> Ibu mengusap wajah dengan kedua tangan	112
Gambar 5.37 <i>Screen capture</i> ekspresi wajah Ibu yang terlihat menyesal	113
Gambar 5.38 <i>Screen capture</i> ekspresi wajah Tebe saat ditelepon Aisyah	113
Gambar 5.39 <i>Screen capture</i> Ibu membaca kitab suci dengan alat baca	114
Gambar 5.40 <i>Screen capture</i> Ibu melihat video ceramah di <i>YouTube</i>	114
Gambar 5.41 <i>Screen capture</i> Ilyas mengajak Tebe untuk pergi bersama	114
Gambar 5.42 <i>Screen capture</i> Ibu sedang bersiap untuk memasak	115
Gambar 5.43 <i>Screen capture</i> Ibu memotong sayuran dengan perlahan	116
Gambar 5.44 <i>Screen capture</i> ekspresi Ibu yang terlihat datar saat membersihkan sayuran	116
Gambar 5.45 <i>Screen capture</i> Tebe menyalakan rokok setelah makan	116
Gambar 5.46 <i>Screen capture</i> Tebe mendengarkan komentar Ibu tentang penyebar berita bohong partainya	117
Gambar 5.47 <i>Screen capture</i> Tebe setelah mendapat kabar baik dari Adam .	117
Gambar 5.48 <i>Screen capture</i> Tebe berjalan ke arah dapur	117
Gambar 5.49 <i>Screen capture</i> Tebe mencari celana panjang hitam miliknya ..	118
Gambar 5.50 <i>Screen capture</i> Tebe membuka bungkus makanan sambil bicara kepada Ibu	118
Gambar 5.51 <i>Screen capture</i> Tebe mengambil mangkuk untuk makanannya dan bertanya kepada Ibu	118
Gambar 5.52 <i>Screen capture</i> Tebe menghabiskan waktu di depan komputer	119
Gambar 5.53 <i>Screen capture</i> gestur Tebe saat berbohong kepada Ilyas	119
Gambar 5.54 <i>Screen capture</i> ekspresi wajah Tebe saat Aisyah datang	120
Gambar 5.55 <i>Screen capture</i> Tebe berbicara kepada Bapak	120
Gambar 5.56 <i>Screen capture</i> kedatangan tangan raksasa ke rumah Tebe	121

Gambar 5.57 <i>Screen capture</i> Ilyas marah kepada Tebe karena berbohong	121
Gambar 5.58 <i>Screen capture</i> Tebe kesal dan menyakiti tangan kanannya	121
Gambar 5.59 <i>Screen capture</i> Ibu bergerak lincah menggunakan kursi roda ..	122
Gambar 5.60 <i>Screen capture</i> Ibu berkomentar soal tabung gas	122
Gambar 5.61 <i>Screen capture</i> gestur Ibu ketika mengocok telur sembari melihat Ucuf	122
Gambar 5.62 <i>Screen capture</i> Ibu bersikap sinis kepada Ilyas	123
Gambar 5.63 <i>Screen capture</i> contoh alam bawah sadar dalam film.....	123
Gambar 5.64 <i>Screen capture</i> karakter Ibu pada alam bawah sadar Tebe	124
Gambar 5.65 <i>Screen capture</i> penerapan <i>dissolve</i> pada alam bawah sadar	124
Gambar 5.66 <i>Screen capture</i> Tebe yang diam ketika melihat Aisyah membuka kemejanya	125
Gambar 5.67 <i>Screen capture</i> Aisyah bergerak dengan leluasa dan mendekat ke arah Tebe.....	125
Gambar 5.68 <i>Screen capture</i> Tebe berdialog dengan tangan raksasa	126
Gambar 5.69 <i>Screen capture</i> Ibu dan Tebe bersenda gurau di alam bawah sadar Tebe	126
Gambar 5.70 <i>Screen capture</i> Ibu membawa paket yang dibeli secara <i>online</i> .	127
Gambar 5.71 <i>Screen capture</i> posisi Ibu berada lebih atas daripada Ucuf	127
Gambar 5.72 <i>Screen capture</i> Ibu mendengarkan ucapan tangan kanan Tebe .	128
Gambar 5.73 <i>Screen capture</i> tangan kanan Tebe berusaha berbicara ke Sancai di telepon	128
Gambar 5.74 <i>Screen capture</i> Ibu menepis ucapan Tebe soal berita <i>YouTube</i> .	130
Gambar 5.75 <i>Screen capture</i> Tebe membuka lemari rahasianya di kamar	130
Gambar 5.76 <i>Screen capture</i> Ibu merenung dan membaca kitab suci di ruang tengah	131
Gambar 5.77 <i>Screen capture</i> kostum Ibu tampak dari depan	132
Gambar 5.78 <i>Screen capture</i> kostum Ibu tampak dari belakang	132
Gambar 5.79 <i>Screen capture</i> motif <i>pixel</i> pada kostum karakter Aisyah	133
Gambar 5.80 <i>Screen capture</i> kostum dan rias Ucuf di alam bawah sadar	134
Gambar 5.81 <i>Screen capture</i> pencahayaan natural pada <i>set</i> dapur	134

Gambar 5.82 <i>Screen capture</i> pencahayaan natural pada <i>set</i> ruang tengah	135
Gambar 5.83 <i>Screen capture</i> dari <i>pictorial lighting</i> pada <i>set</i> dapur di alam bawah sadar	135
Gambar 5.84 <i>Screen capture</i> dari <i>pictorial lighting</i> pada <i>set</i> kamar di alam bawah sadar	136
Gambar 5.85 <i>Screen capture</i> Tebe berganti pakaian di kamar dan Ibu beranjak dari dapur menuju ruang tengah	137
Gambar 5.86 <i>Screen capture</i> Tebe berganti pakaian & Ibu bersama Ilyas	137
Gambar 5.87 <i>Screen capture</i> Tebe bersama Ilyas & Ibu kembali ke dapur	137
Gambar 5.88 <i>Screen capture</i> contoh penerapan <i>full shot</i> di <i>set</i> dapur	138
Gambar 5.89 <i>Screen capture zooming</i> ketika Tebe menutupi layar komputer	139
Gambar 5.90 <i>Screen capture zooming</i> ketika Ibu termenung setelah membasuh wajahnya	139
Gambar 5.91 <i>Screen capture zooming</i> di <i>set</i> kamar dan dapur sebelum Tebe menusuk tangan kanannya	139
Gambar 5.92 <i>Screen capture</i> Tebe mendengarkan ucapan Ibu yang marah akibat berita di <i>YouTube</i>	140
Gambar 5.93 <i>Screen capture</i> penerapan <i>nondiegetic sound</i> saat Ibu dan Tebe menelepon Ucuf dan Isyah	141
Gambar 5.94 <i>Screen capture</i> Ibu dan Tebe bertengkar di dua <i>set</i> berbeda.....	142
Gambar 5.95 <i>Screen capture</i> transisi <i>dissolve</i> alam bawah sadar di dapur	143

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tiga dimensi karakter utama	20
Tabel 4.1 Daftar kebutuhan dan anggaran dana produksi	78
Tabel 4.2 Daftar kerabat kerja produksi	80
Tabel 5.1 Daftar pemeran dan alasan pemilihannya	87
Tabel 5.2 Nominasi lokasi dan lokasi yang digunakan	90

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Form 1 - 7
- Lampiran 2. Skenario Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 3. *Shooting Script* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 4. *Shooting Schedule* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 5. Desain Produksi Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 6. Dokumentasi Foto Bersama Seluruh Divisi
- Lampiran 7. Desain Poster Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 8. Desain Sampul DVD Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 9. Desain Cakram DVD Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 10. Desain Poster *Screening* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 11. Video Promosi *Screening* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 12. Desain Undangan *Screening* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 13. Desain *Flyer* dan Tiket *Screening* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 14. Buku Tamu *Screening* Film "Tangan-Tengen"
- Lampiran 15. Desain *Merchandise Screening* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 16. Dokumentasi *Screening* Film “Tangan-Tengen”
- Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Menyelenggarakan *Screening*

ABSTRAK

Penyutradaraan film "Tangan-Tengen" menerapkan gaya sinema surealis sebagai konsep utama dalam penyampaian cerita. Skenario film ini sendiri memiliki ide dasar yang bersumber dari sebuah potongan ayat di kitab suci, berkisah tentang kebohongan dan sebuah kondisi yang janggal. Melalui gaya sinema surealis, film ini tidak berusaha mengungkapkan sesuatu yang lain—*fantasi*—melainkan mengutarakan apa yang tidak berhasil diutarakan melalui kaidah-kaidah rasionalitas dalam kehidupan sehari-hari dan mengungkap sesuatu yang laten tanpa merusak misteri dari yang laten.

Implementasi gaya sinema surealis sendiri dalam film "Tangan-Tengen" dapat ditemui pada beberapa elemen, diantaranya: aksi otomatis pada pemain, psikologi karakter, alam bawah sadar dan permainan realitas cerita, alegori politik dalam *set* dan kolase pada properti, tata rias dan kostum simbolis, serta pencahayaan sebagai pembatas realitas. Dengan menerapkan gaya ini penonton diharapkan mampu merefleksikan kembali apa yang telah dialaminya dalam keseharian dan membuatnya menjadi sebuah kesadaran kolektif.

Film ini mencoba untuk menangkap kondisi sosial masyarakat Indonesia sebagai sebuah konteks yang diberikan dalam penggunaan surealisme di film. Kondisi yang dimaksud terbagi dalam beberapa tema bahasan; politik dalam keluarga, *gadget* yang menubuh, hasrat dan moral, agama dan teknologi, serta dampak negatif dari lingkungan sosial. Tema-tema tersebut diungkapkan dalam film dengan menggunakan psikoanalisis Freudian.

Kata kunci: Film, Sutradara, Sinema Surealis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Bohong merupakan suatu pernyataan yang tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, atau tidak sesuai dengan fakta yang ada. Bohong selalu berkaitan dengan lisan atau bisa juga disebut secara verbal, penyampaian informasi secara verbal merupakan metode yang telah dilakukan oleh manusia sejak lama dan efektif dalam mentransfer informasi sebelum munculnya teknologi yang memungkinkan kita melihat citra di layar. Selain dilakukan secara verbal, kebohongan juga dapat dilakukan melalui gerak atau gestur tubuh, teks dan visual. Perilaku bohong sendiri sangat melekat dengan diri manusia dan bisa dibilang sebuah tindakan alami. Bohong biasanya dilakukan karena adanya dorongan untuk keluar atau selamat dari kesulitan, baik untuk diri sendiri ataupun orang lain. Dalam konteks kehidupan, mungkin tidak ada manusia yang tidak pernah melakukan kebohongan.

Berbohong juga terbilang sebuah keputusan yang cukup politis bagi pelakunya, karena dalam beberapa aspek, seorang pembohong akan mempertimbangkan apa keuntungan dan kerugian yang akan menimpanya ketika ia mengatakan sebuah kebohongan. Belum lagi alasan mengapa ia melakukan hal tersebut, demi membela diri atau orang lain, demi menutupi kesalahan orang lain atau karena takut pada orang lain. Dalam konteks sebuah perlombaan politik, kebohongan dapat menjadi sebuah senjata. Keuntungan akan didapatkan kala berita bohong menyerang pihak-pihak yang menjadi oposisi. Berita-berita yang berisi kebohongan ini lebih dikenal dengan sebutan hoaks. Dengan senjata semacam ini, sebuah perlombaan politik akan berubah menjadi kontestasi politik demi menggapai sebuah kemenangan.

Ketika kebohongan dibuat, terkadang ada perasaan bersalah yang datangnya dari dalam diri si pembohong, seperti sebuah suara yang tidak bisa didengar oleh orang lain, hal ini disebut superego. Sigmund Freud dalam teori psikoanalisa miliknya menyebutkan jika setiap orang memiliki superego di dalam

diri masing-masing. Superego dikendalikan oleh prinsip-prinsip moralitas dan idealistik yang bertentangan dengan prinsip kenikmatan dari id dan prinsip kenyataan dari ego (Semiu 2006, 66).

Selanjutnya, membuat sebuah kebohongan selalu dinilai sebagai satu perilaku yang buruk atau negatif, sekali pun kebohongan itu dilakukan demi melindungi atau baik bagi kemaslahatan bersama. Penilaian negatif tentang berbohong juga diamini oleh semua ajaran agama. Salah satunya dalam ajaran agama Islam, perbuatan bohong itu dilarang dan kejujuran sangatlah dianjurkan. Dalam kitab suci agama Islam yaitu Al-Qur'an, tertulis bahwa ada saat dimana manusia dituntut untuk berkata jujur, dan tidak bisa berbohong. Hal itu tercermin dalam surat Yasin ayat 65, salah satu surat di dalam Al-Qur'an yang sering dibaca oleh penganut agama Islam, ayat itu tertulis sebagai berikut:

الْيَوْمَ نَخْتِمُ عَلَىٰ أَفْوَاهِهِمْ وَتُكَلِّمُنَا أَيْدِيهِمْ وَتَشْهَدُ أَرْجُلُهُمْ بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ

“Pada hari ini Kami tutup mulut mereka; dan berkatalah kepada Kami tangan mereka dan memberi kesaksianlah kaki mereka terhadap apa yang dahulu mereka usahakan” (QS.Yasin:65).

Surat Yasin ayat 65 itu menjadi sebuah ide awal dan pintu masuk dalam penciptaan film “Tangan-Tengen”, menafsirkan serta menghubungkannya dengan kebohongan yang kerap dilakukan oleh manusia dan dengan konteks latar belakang tokoh utama dalam skenario “Tangan-Tengen”. Yang perlu digaris bawahi di sini adalah, potongan ayat dari kitab suci Al-Quran tersebut tidak semata menjadi pedoman dasar dalam penciptaan film “Tangan-Tengen”. Tafsir dari potongan ayat tersebut akan menjadi ide dasar dalam menyusun cerita di film. Alasan utama dari penggunaan ayat tersebut sebagai rujukan adalah adanya penggambaran yang menarik di dalam penggalan kalimat terjemahannya—*tentang bagian tubuh yang dapat memberikan kesaksian*—dan sifat kalimat terjemahannya yang terkesan menghakimi. Situasi yang tidak lazim dalam potongan ayat tersebut muncul sebagai bentuk konsekuensi logis dari apa yang terjadi dalam realitas, dan hal tersebut juga berlaku terhadap adanya alam bawah sadar. Penggambaran yang aneh serta menarik itu mengingatkan tentang kondisi manusia yang ada sekarang—

lebih spesifiknya Indonesia—dan dunia politik yang saat ini tengah menjadi isu hangat. Dalam realitasnya, tidak sedikit hal-hal menarik dan berada di luar akal sehat terjadi di lingkungan sekitar akibat adanya pergeseran budaya, pengaruh teknologi serta politik. Hal ini juga didasari dengan perubahan perilaku manusia yang secara langsung disadari ataupun tidak.

Penggunaan gaya sinema surealis dalam penyutradaraan film “Tangan-Tengen” dirasa sesuai untuk menggambarkan tafsir dari surat Yasin ayat 65, meleburkan kisah yang berada di luar akal sehat manusia ke dalam sebuah logika cerita, dan menampilkan alam bawah sadar dalam sebuah film. Gaya visual yang dimiliki oleh sinema surealis dapat mewujudkan kesan misterius, aneh, sadis juga jenaka ke dalam film “Tangan-Tengen”. Pendekatan sinema surealis juga diharapkan mampu membuat penonton merefleksikan kehidupan sehari-harinya melalui film, menggugah emosi penonton dan membuat penonton lebih detail dalam melihat kejadian atau fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Seperti halnya kebanyakan sinema surealis, sesuatu yang disampaikan berangkat dari kenyataan dan pengalaman. Bukan semata-mata mengenai suatu peristiwa yang tidak rasional dan datang begitu saja, tetapi terdapat hubungan logis antara realitas dan alam bawah sadarnya. Film “Tangan-Tengen” juga menerapkan hal tersebut dan mencoba menangkap perilaku serta fenomena tidak lazim yang terjadi di lingkungan sosial masyarakat hari ini. Kemudian memanfaatkan surealisme untuk menampilkannya kembali menjadi lebih menonjol. Penggunaan gaya visual surealis ini juga memungkinkan sutradara untuk mewujudkan imajinasi, pengalaman, ataupun sumber lain berupa kisah yang pernah dialami orang lain. Untuk kemudian membuat asosiasi-asosiasi bebas dalam setiap perilaku manusia serta fenomena yang terjadi, lalu dituangkan ke dalam film “Tangan-Tengen”.

B. Ide Penciptaan Karya

Ide penciptaan film berjudul “Tangan-Tengen” ini bersumber dari ketertarikan akan sebuah potongan ayat di surat Yasin, yaitu ayat 65. Ketertarikan untuk menciptakan sebuah visual dari kondisi tidak lazim yang dipaparkan oleh

potongan ayat tersebut, kemudian ditafsirkan serta dihubungkan dengan perilaku bohong yang dilakukan manusia dalam konteks hari ini. Pemaparan tentang kondisi yang ada dalam surat tersebut secara tidak langsung menjadi sebuah refleksi akan masyarakat Indonesia saat ini yang mampu dan gencar menyebarkan kebohongan demi kepentingan politik semata. Pemahaman yang keliru serta perkembangan teknologi yang terjadi membuat penyebaran kebohongan semakin menjadi-jadi, bahkan hubungan dalam sebuah keluarga dapat menjadi renggang karenanya. Selain itu kondisi ekonomi yang terhimpit dalam kehidupan manusia dapat menjadi alasan dari timbulnya fanatisme serta perbuatan yang terkadang berada di luar akal sehat. Alasan ini yang membuat politik dapat memanfaatkan mereka dengan cara memberi perbaikan ekonomi yang semu dan menjadikan mereka sebagai pion dalam menjalankan strateginya.

Gambaran tentang kondisi di dalam surat Yasin itu akan ditampilkan melalui sebuah rutinitas manusia yang terjadi dalam kehidupan sebuah keluarga, dan dengan memanfaatkan gaya sinema surealis. Sinema surealis dipilih sebagai pilihan estetika untuk mendukung penyampaian cerita, dengan cara mengambil beberapa prinsip dari sinema surealis untuk kemudian dieksplorasi lebih lanjut. Mencampurkan peristiwa yang ada pada potongan ayat surat Yasin ke dalam logika yang ada di dalam realitas sehari-hari.

Bercerita tentang seorang anak laki-laki yang berbohong dan dikutuk oleh ibunya sendiri karena perbedaan pandangan politik, yang akhirnya membuat tangan anak laki-laki tersebut dapat berbicara serta mengungkapkan kejujuran dari setiap kebohongan yang dilakukan.

Permainan psikologi pada tokoh serta eksplorasi artistik dalam *setting* sinema surealis juga akan menjadi referensi dalam penciptaan film “Tangan-Tengen”. Seperti teori psikoanalisa milik Sigmund Freud yang akan menghiiasi latar psikologis dari tokoh utama dan teknik kolase yang akan diterapkan pada penggunaan properti dalam bentuk *unconditional design*. Selain itu, kemunculan awal sinema surealis dengan semangat *avant-garde*, memberikan sebuah tantangan untuk menyajikan film “Tangan-Tengen” dengan bentuk yang berbeda. Tidak hanya menggunakan satu buah layar, tetapi dengan tiga buah layar, ini

dilakukan demi memberikan pengalaman menonton yang baru bagi *audience* dan menempatkan penonton sebagai orang yang mampu memilah informasi.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai pada pembuatan film “Tangan-Tengen” adalah sebagai berikut:

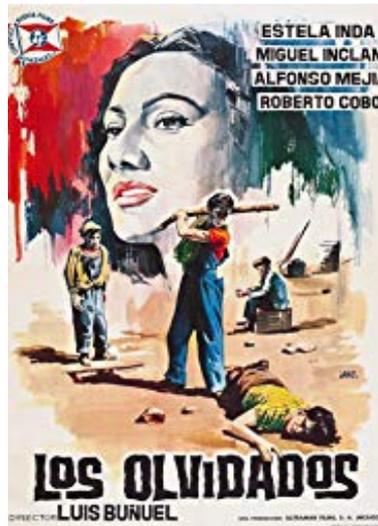
1. Menawarkan pendekatan baru dalam tugas akhir penciptaan karya seni di ranah kampus, yaitu melalui sinema surealis.
2. Membuka kemungkinan tentang ide penciptaan karya yang dapat bersumber dari mana saja, sekalipun sebuah kitab suci.
3. Mewujudkan pengalaman empiris sutradara, baik dari pengalaman visual maupun dari cerita-cerita yang pernah didengar oleh sutradara.
4. Menjadikan film ini sebagai pintu masuk untuk memberi kesadaran kolektif kepada penonton terhadap peristiwa di sekitar.
5. Memberikan pengalaman menonton yang berbeda bagi *audience*.

Sedangkan manfaat dari pembuatan film ini, adalah sebagai berikut:

1. Dapat lebih memahami tentang keberagaman film, baik secara bentuk serta gaya visual.
2. Membuka kemungkinan yang lain dari sinema.
3. Pengalaman visual dan asosiasi bebas sutradara terhadap pengalaman orang di sekitarnya dapat diwujudkan ke dalam citraan gambar bergerak.
4. Penonton dapat merefleksikan kejadian yang ada di dalam film dengan peristiwa yang ada dalam kehidupan mereka sehari-hari.
5. Penonton dapat merasakan pengalaman yang berbeda dalam menikmati sebuah pertunjukkan film.

D. Tinjauan Karya

1. Los Olvidados (1950)



Gambar 1.1 Poster film Los Olvidados
www.imdb.com

Sutradara	: Luis Bunuel
Penulis	: Luis Alcoriza, Luis Bunuel
Produser	: Oscar Dancigers
Durasi	: 80 menit
<i>Genre</i>	: Drama
Negara	: Meksiko

Los Olvidados atau The Young and The Damned dalam judul bahasa Inggris, bercerita tentang kehidupan sekumpulan anak jalanan dibawah umur yang tinggal di sebuah lingkungan kumuh di Meksiko pada tahun 50-an. Jalan cerita di film ini dibawakan melalui dua karakter utama bernama Jaibo dan Pedro, Jaibo merupakan seorang mantan narapidana dan Pedro adalah seorang anak yang tidak mendapatkan kasih sayang dari ibunya. Film ini tidak hanya mengulik permasalahan yang terjadi pada anak-anak yang terpaksa bekerja dan diacuhkan oleh orang tua mereka, tetapi juga

menunjukkan bahwa setiap manusia mampu memiliki perilaku dan sifat bermacam-macam dalam dirinya, termasuk perilaku yang menyimpang.

Cara penokohan yang dilakukan Bunuel pada film ini akan diterapkan dalam film “Tangan-Tengen”, dengan tidak membuat karakter menjadi sosok yang hitam putih, atau seseorang yang benar-benar baik maupun benar-benar buruk. Hal ini dapat mendukung sutradara untuk memunculkan karakter dengan perasaan dan perilaku yang natural, seperti layaknya seorang manusia. Perasaan dari dalam diri seorang manusia yang mungkin tidak dapat dibendung dan bisa saja bertabrakan dengan nilai-nilai moral yang berlaku. Melalui cara ini, tiga dimensi tokoh pada setiap karakter yang dihidupkan tidak akan terkesan kaku dan monoton. Adegan yang muncul juga akan lebih terasa dinamis karena keragaman latar belakang tiap-tiap tokoh.



Gambar 1.2 Potongan adegan di film Los Olvidados
www.youtube.com

Penggambaran alam bawah sadar dengan gaya sinema surealis di beberapa *scene* yang dibuat Bunuel dalam film ini, akan turut serta menjadi salah satu acuan sutradara dalam menciptakan adegan pada film “Tangan-Tengen”. Alam bawah sadar menjadi tempat pelampiasan atau perwujudan atas apa yang diinginkan, ditakutkan, didapatkan, dan/atau yang tidak bisa dilakukan oleh seorang manusia dalam realitas kehidupannya. Bukan menjadi sebuah arena simbolik yang muncul begitu saja di dalam film dan

terlepas dari pengaruh realitas cerita yang ada. Alam bawah sadar digambarkan sebagai sebuah konsekuensi logis dari realitas dan cenderung berlawanan dengannya.

Hal terakhir yang patut diapresiasi dari film ini adalah keberhasilan Bunuel dalam menangkap fenomena ekonomi dan sosial yang sedang terjadi pada Meksiko saat itu. Membalutnya dengan sentuhan sinema surealis secara apik, tanpa mengurangi esensi dari sebuah isu.

2. Songs From The Second Floor (2000)



Gambar 1.3 Poster film Songs From The Second Floor
www.newyorkerfilms.com

Sutradara	: Roy Anderson
Penulis	: Roy Anderson
<i>Cinematographer</i>	: Istvan Borbas
Durasi	: 98 menit
<i>Genre</i>	: Komedi Satir
Negara	: Swedia

Salah satu film dari seri trilogi milik Roy Anderson ini bercerita tentang banyak hal yang terjadi pada sebuah negara dan kompleksitas masalah yang dimilikinya. Permasalahan ekonomi, pemecatan seorang

karyawan senior di sebuah perusahaan, imigran yang diserang oleh orang tak dikenal di trotoar jalan, pesulap yang melakukan kesalahan ketika melakukan atraksi memotong tubuh manusia, seorang pemilik kios furnitur yang membakar habis kiosnya demi mendapatkan uang asuransi, perselingkuhan antara dokter dan asistennya, kemacetan panjang dan segerombolan pekerja yang melakukan demo di jalan, hingga upacara pengorbanan pada perayaan Kristus.

Film ini menggunakan teknik pengambilan gambar *one shot* di setiap *scene*-nya. Latar belakang dalam setiap *shot* dijadikan sebagai informasi tambahan kepada penonton terhadap peristiwa yang terjadi di film. Cara ini akan diadaptasi ke dalam perwujudan film “Tangan-Tengen”. Hal ini dimaksudkan untuk membuat penonton lebih aktif dalam mencari informasi yang tersaji dalam *mise en scene* karena tidak adanya penekanan khusus terhadap suatu properti atau ekspresi tokoh, seperti halnya penggunaan *close up*. Ukuran *shot* yang tersaji akan menyerupai pandangan manusia ketika mereka menyaksikan terlibat dalam sebuah percakapan.

Selain memanfaatkan latar belakang dalam setiap *shot* sebagai informasi tambahan yang disajikan kepada penonton. Unsur lain di dalam film seperti penggunaan dialog ataupun suara yang keluar dari properti berupa handphone dan televisi akan dijadikan informasi pendukung oleh sutradara dalam menyampaikan peristiwa lain yang terjadi di luar *frame*.



Gambar 1.4 Potongan adegan di film Songs From The Second Floor
www.letterboxd.com

Hal lain yang menjadi referensi dari film ini adalah mengenai adegan-adegan pendukung yang berupa informasi atau data tambahan terhadap film, disajikan dalam *background* dari dialog atau adegan tokoh utama. Adegan inti diletakkan lebih dekat dengan kamera, sedangkan adegan yang berupa informasi pendukung diletakkan lebih jauh dari kamera.

3. Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives (2010)



Gambar 1.5 Poster film Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives
www.imdb.com

Sutradara : Apichatpong Weerasethakul
 Penulis : Phra Sripariyattiweti
 Produser : Simon Field
 Durasi : 114 menit
Genre : Drama
 Negara : Thailand

Seorang laki-laki paruh baya pengidap penyakit ginjal yang mampu melihat dan mengingat masa lalunya dengan jelas menjadi tokoh sentral dalam film ini, Boonmee. Dalam masa pengobatannya Boonmee percaya dan mendapat firasat jika hidupnya di dunia sudah tidak lama lagi. Adiknya bernama Jen dan keponakannya Tong pergi berkunjung ke rumahnya.

Dalam sebuah perjamuan makan malam, arwah istri Boonme yang telah meninggal bernama Huay datang menemuinya. Huay bercerita tentang kehidupan arwah dan berencana membimbing Boonme. Boonsong, anak Boonme yang telah hilang di kedalaman hutan selama bertahun-tahun kembali datang dan menemui Boonme dengan tubuh berbulu dan mata berwarna merah seperti monster kera. Boonme berkumpul kembali bersama keluarganya, ditemani Jen dan Tong.

Boonme merasa jika penyakitnya adalah sebuah karma karena telah membunuh banyak orang komunis. Dalam pelukan Huay, Boonme menyatakan perasaan takut menuju kematiannya. Kemudian Huay membimbing Boonme menuju sebuah gua dan menuju kematiannya.



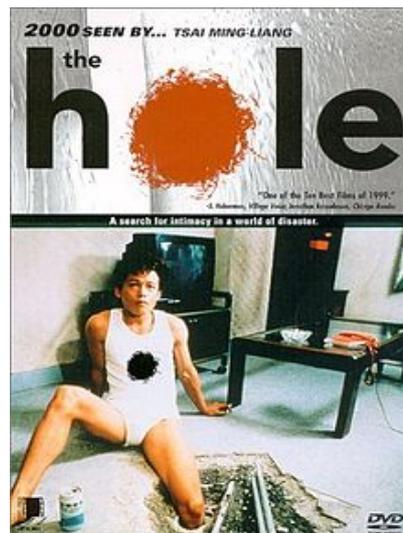
Gambar 1.6 Potongan adegan di film Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives
www.gfmst.concordia.ca

Dalam film ini motologi Thailand terasa begitu kental dan dituturkan dengan tanpa mengesampingkan konteks Thailand di era moderen. Cara tutur yang dilakukan Apichatpong dalam film ini akan menjadi rujukan kuat dalam membangun narasi di film “Tangan-Tengen”. Memasukkan kisah yang terbilang berada di luar logika manusia ke dalam sebuah realitas sehari-hari. Menampilkannya dengan tanpa adanya hierarki antara mitos dan realitas, seperti saat arwah Huey datang di perjamuan makan malam Boonme.

Dalam film “Tangan-Tengen”, peristiwa tangan yang dapat berbicara dan mengatakan kejujuran tidak dianggap sebagai sebagai suatu hal yang aneh dan berada di luar logika. Kepercayaan justru diberikan oleh

karakter-karakter lain yang mendengar ucapannya, perasaan terganggu hanya akan dirasakan oleh Tebe, si tokoh utama. Dengan kemampuan tangannya yang bisa berbicara jujur, ia tidak dapat berbicara seenaknya dan melakukan kebohongan kepada orang lain.

4. The Hole (1998)



Gambar 1.7 Poster film The Hole
www.imdb.com

Sutradara : Tsai Ming-Liang
 Penulis : Tsai Ming-Liang, Pi-ying
 Penata Artistik : Lee Tian-Jue
 Durasi : 95 menit
 Genre : Drama, Musikal
 Negara : Taiwan

Film bercerita tentang kehidupan di sebuah kota sepi penghuni di Taiwan, yang memiliki curah hujan tinggi dan berkepanjangan. Wabah penyakit juga ikut menyerang penghuni kota itu, yang membuat penderitanya berjalan dengan merangkak dan berlindung di tempat-tempat gelap. Hsiao Kang pemilik toko sayur yang tinggal di sebuah rusun, tidak memilih pergi mengungsi, menjalankan aktifitas seperti biasanya dan memanfaatkan toko

miliknya sebagai sumber stok makanan. Terdapat sebuah lubang pada lantai rumahnya yang membuatnya terhubung dengan tetangga wanitanya yang berada di bawah. Mereka saling mengetahui setiap kegiatan yang terjadi di rumah satu sama lain. Mulai dari hal yang mengusik kenyamanan, hingga peristiwa seksual yang membuat penasaran.

Film *The Hole* menggunakan penataan artistik yang natural dan tidak seperti dibuat-buat, hal ini membuatnya terlihat pas dengan konteks cerita yang ada di film. Penataan artistik seperti ini akan coba diaplikasikan ke dalam film “Tangan-Tengen”, menampilkan penataan artistik yang sedikit tidak pada tempatnya dan terkesan tidak lazim namun tetap memperhatikan detailnya. Misalnya pada *scene* rumah, penempatan properti yang tidak pada umumnya seperti menempatkan televisi di atas rak piring atau meletakkan buku di dalam lemari es yang sudah rusak. Contoh semacam ini sebenarnya lumrah dan dalam realitasnya terkadang dilakukan, namun tidak menjadi rujukan kebanyakan pembuat film karena dianggap tidak lazim.

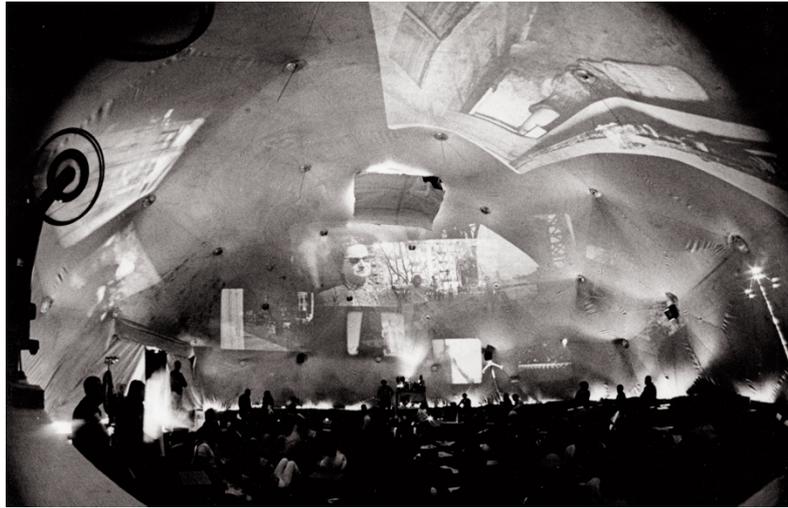


Gambar 1.8 Potongan adegan di film *The Hole*
www.mubi.com

Pemilihan properti yang muncul dalam *mise en scene* di film *The Hole* ikut menjadi rujukan sutradara dalam menyusun *mise en scene* di film “Tangan-Tengen”. Properti yang hadir akan merepresentasikan bagaimana watak dan latar belakang setiap karakter di dalam film, baik secara ekonomi maupun sosial. Penggunaan properti yang tidak lazim bukan hadir sebagai

sebuah simbol kosong dalam film, melainkan sebuah informasi pendukung dalam membangun keutuhan sebuah cerita.

5. Movie-Drome (1965)



Gambar 1.9 Dokumentasi pertunjukkan Movie-Drome
www.frieze.com

Sutradara : Stan Vanderbeek
 Jenis Film : Eksperimental
 Negara : Amerika

Karya ini merupakan sebuah bentuk eksperimentasi Vanderbeek atas cara menonton dan respon sinema terhadap perkembangan teknologi. Sebelumnya, karya ini sudah disinggung oleh Vanderbeek dalam sebuah proposal yang ditulisnya “*Culture: Intercome and Expanded Cinema*”. Melalui karya ini Vanderbeek mencoba mengulik secara lebih dalam mengenai *picture-language* sebagai salah satu cara berkomunikasi, dan pengalaman emosional sebagai salah satu bentuk pengalaman dalam menonton.

Karya ini berbentuk sebuah ruangan besar—*setengah lingkaran*—dan di dalamnya terdapat banyak sekali proyeksi dari ribuan video dari berbagai sumber yang tersebar di bagian atas ruangan. Penonton yang datang dapat

menikmati karya ini dengan cara merebahkan diri di lantai, untuk kemudian menatap video-video tersebut di langit-langit. Setiap penonton dapat memilih sendiri video mana yang ingin mereka lihat, untuk kemudian membuat kesimpulannya sendiri atas informasi-informasi yang telah dilihatnya.



Gambar 1.10 Movie-Drome yang ditampilkan di LUMA Zurich pada tahun 2012
www.e-flux.com

Strategi Vanderbeek dalam menampilkan potongan-potongan gambar dengan teknik *multi-projection* ini akan diterapkan dalam penyajian film “Tangan-Tengen”. Tiga buah layar akan diletakkan memutar 180 derajat dan menempatkan penonton di tengahnya. Masing-masing ruangan—*kamar tidur, ruang tengah, dan dapur*—akan diproyeksikan dalam sebuah layar, mereka yang menonton film “Tangan-Tengen” dapat memilih layar mana yang akan mereka tonton.

Jika Vanderbeek menampilkan banyak fragmen yang terpisah secara acak di karyanya, maka penyajian film “Tangan-Tengen” akan melakukan sedikit percobaan yang berbeda. Setiap fragmen—*proyeksi*—akan disusun dengan rapi dan memperlihatkan hubungan kausalitas antara layar secara kasatmata. Para karakter akan bergerak ke sana kemari menembus batasan layar dan ruang yang ada di dalam cerita. Proses menonton akan menjadi sebuah pertunjukan tersendiri, sebuah pertunjukan sinema yang dilakukan dengan partisipasi para penonton.