

PENCIPTAAN FILM TANPA KEMUNCULAN KARAKTER MANUSIA



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Penciptaan Seni Videografi

Edy Wibowo
NIM: 1721078411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS

PENCIPTAAN FILM TANPA KEMUNCULAN KARAKTER MANUSIA

Oleh

Edy Wibowo
1721078411

Telah dipertahankan pada tanggal 15 Juni 2021
Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,



Tito Imanda, S.Sos., M.A., Ph.D

Kurniawan Adi Saputro, Ph.D

Ketua Tim Penilai



Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar magister

Yogyakarta, 15 JUL 2021

Direktur,



Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si
NIP. 197210232002122001

PERNYATAAN

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

Saya bertanggung jawab atas keaslian karya seni ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.

Yogyakarta , 27 Mei 2021

Yang membuat pernyataan,



Edy Wibowo

NIM: 1721078411

PENCIPTAAN FILM TANPA KEMUNCULAN KARAKTER MANUSIA

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Penciptaan dan Pengkajian Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021
Oleh Edy Wibowo

ABSTRAK

Penciptaan film dengan menghilangkan karakter manusia merupakan sebuah upaya untuk merespon situasi pandemi yang sedang berlangsung. Eksistensi manusia dalam film ini digantikan dengan set dan properti. Pemilihan set dan penataan properti menjadi cara bertutur untuk menyampaikan gagasan mengenai tiga fase perjalanan manusia yang digambarkan melalui penciptaan dunia yang dibangun di dalam rangkaian kereta api. Film *Kenangan Manusia*, mengusung gaya non-naratif dengan mengandalkan sinematografi ekspresif dan montase intelektual, membuat set dan properti di dalam film ini bekerja menggiring penonton untuk menangkap ekspresi dan emosi tanpa dibantu kemunculan karakter manusia.

Kata kunci: Film tanpa manusia, non naratif, set, properti, montase.

PRACTICE THESIS : A FILM WITH NO HUMAN CHARACTER

Written Project Report

Art Creation and Research Program

Graduate Program of Indonesia Institute of Arts Yogyakarta, 2021

By Edy Wibowo

ABSTRACT

*The creation of the film by eliminating human characters is an attempt to respond to the ongoing pandemic situation. The human existence in the film is replaced by settings and properties. The selection of property settings and arrangements became a way of speaking to convey the idea of the three phases of human journey depicted through the creation of a world built in a series of railways. The film *Kenangan Manusia*, carrying a non-narrative style by relying on expressive cinematography and intellectual montage, makes the settings and properties in the film work, leading the audience to capture expressions and emotions without being helped by the appearance of human characters.*

Keywords: Film without human, non narrative, setting, property, montage

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, dengan segala rahman dan ciptaan-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu, berjudul *Kenangan Manusia*. Tugas akhir ini ditujukan sebagai persyaratan mencapai derajat magister dalam bidang seni, minat utama Penciptaan Seni Videografi, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Banyak pembelajaran serta pengetahuan yang didapatkan selama proses pembuatan dan penyusunan tugas akhir ini. Semoga dapat menjadi pengalaman serta dapat dimanfaatkan di kemudian hari.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses perancangan karya tugas akhir ini:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala rida dan keberuntungan bagi saya.
2. Tito Imanda, Ph.D. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
3. Kurniawan Adi Saputro, Ph.D selaku penguji ahli.
4. Orang tua penulis, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan selama proses studi di pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Istri tercinta, Diska Nur Zuraicha, yang memberikan doa dan semangat di setiap proses terciptanya karya tulis dan film karya.
6. Seluruh teman-teman penulis yang membantu selama proses karya ini; Bagus Sumartono, Panji Wibowo, Ong Hari Wahyu, Hanung Bramantyo, Garin Nugroho, Satrio Kurnianto, Erviyanto Nugroho, Lulu Hendra,

Novariza, Mas Inu, Haris, Hauzan, Eka, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

7. Seluruh pejabat dan karyawan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak KA DAOP Asdo, Bapak Supriyanto, dan seluruh Jajaran DAOP 6 PT. KAI.
9. Bapak Eko Windu, Executive Vipe President Balai Yasa Yogyakarta; Bapak Agus; Ibu Anis; Ibu Atik; dan seluruh jajaran Balai Yasa Yogyakarta.
10. Bapak Tohari Humas DAOP 7 dan seluruh Jajaran DAOP 7 PT. KAI.
11. Bapak Seno, Sekretaris Dewan Komisaris KBUMN; Bapak Krisna Arianto, PLT Vice President Non-Commercialization; dan Jajaran PT. KAI pusat.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan bidang keilmuan videografi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.. ..	4
C. Orisinalitas.....	5
D. Tujuan dan Manfaat.....	6
1. Tujuan Penciptaan.....	6
2. Manfaat Penciptaan.....	6
a. Pribadi.....	6
b. Penikmat/Penonton.....	7
c. Akademik.....	7
E. Pembabakan.....	7
II. KONSEP PENCIPTAAN	9
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	9
1. Kereta Api Isolasi Pasien Covid-19.....	9
2. Kamadhatu, Rupadhatu, dan Arupadhatu.....	10
3. Film Junkopia (1981)	12
4. Karya Lukisan “Sepatu dan Sandal Jepit”	13
B. Landasan Penciptaan.....	15
1. Film Non-Naratif.....	15
2. Penataan Visual yang Ekspresif.....	18
3. Montase.....	22
4. Set.....	25
5. Properti.....	26
C. Konsep Perwujudan/Penggarapan.....	27
1. Penyutradaraan.....	27
2. Sinematografi.....	29
3. Editing.....	30
III. METODE PENCIPTAAN	32
A. Konsep Estetis Film.....	32
1. Gerbong Pertama.....	33
2. Gerbong Kedua.....	36
3. Gerbong Ketiga.....	37
B. Konsep Teknis.....	38
1. Set dan Properti.....	38
2. Sinematografi.....	39
3. Editing.....	39

a. Dunia Pertama.....	40
b. Dunia Kedua.....	40
c. Dunia Ketiga.....	41
C. Proses Penciptaan Karya.....	41
1. Praproduksi.....	41
a. Pemilihan set.....	42
b. Properti.....	45
c. Tata Kamera.....	46
2. Produksi.....	47
3. Pascaproduksi.....	47
D. Informasi Film.....	48
E. Wawancara Penonton.....	48
F. Kerangka Pikir.....	49
IV. ULASAN KARYA.....	51
A. Ulasan Umum.....	51
B. Ulasan Khusus.....	52
1. Set dan Properti Membangun Suasana Dramatik.....	52
2. Set dan Properti Menggambarkan Peristiwa.....	52
3. Set dan Properti Menimbulkan Ekspresi Makna dan Persepsi.....	53
C. Pembahasan Karya.....	53
D. Ulasan Penonton.....	64
V. PENUTUP.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran-saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Kereta Isolasi oleh PT. INKA Madiun.....	9
Gambar 2.2.	Tingkatan pada Candi Borobudur.....	11
Gambar 2.3.	Poster Film Junkopia.....	13
Gambar 2.4.	Karya lukisan oleh Joko Badeg.....	14
Gambar 3.1.	Gambar 3.2 Kondisi salah satu gerbong sebelum diubah oleh Instalasi Balai Yasa DAOP VI PT. KAI Yogyakarta.....	42
Gambar 3.3.	Storyboard gerbong dunia pertama.....	43
Gambar 3.4.	Storyboard gerbong dunia kedua.....	44
Gambar 3.5.	Storyboard gerbong dunia ketiga.....	45
Gambar 3.6.	Proses syuting.....	47
Gambar 3.7.	Proses <i>editing</i>	48
Gambar 3.8.	Tabel kerangka pikir proses penciptaan karya film.....	50
Gambar 4.1.	Set pada Gerbong pertama.....	53
Gambar 4.2.	Lampu pecah dalam gerbong pertama	54
Gambar 4.3.	Papan catur dan bidak-bidaknya.....	55
Gambar 4.4.	Sepatu pria dan sepatu perempuan.....	56
Gambar 4.5.	Botol warna-warni.....	57
Gambar 4.6.	Kulkas.....	57
Gambar 4.7.	Jam dinding.....	58
Gambar 4.8.	Cahaya warna-warni.....	59
Gambar 4.9.	Ruang perawatan.....	59
Gambar 4.10.	Surat kabar dan teksnya.....	60
Gambar 4.11.	Kacamata dan buku catatan.....	61
Gambar 4.12.	Lembar buku terbuka dengan detail teks.....	61
Gambar 4.13.	Lembar-lembar buku yang terbuka.....	62
Gambar 4.14.	Gerbong kosong.....	63

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya tugas akhir ini berfokus pada pembuatan film tanpa aktor manusia yang mengandalkan penataan artistik gambar ekspresif bagi penonton, serta montase dalam merangkai gambar-gambar yang membuat penonton merangkai satu gambar dengan gambar yang lain dalam hubungan yang bermakna. Aktor ataupun karakter "yang dianggap sebagai manusia" yang muncul dalam setiap karya film dapat membangun ikatan naratif, emosi, dan struktur dramatis antara penonton dengan elemen-elemen film dan plot cerita. Dalam film, karakter ini dimainkan oleh aktor atau bentukan animasi, baik dalam wujud binatang maupun objek-objek keseharian; contohnya mobil, karton susu, robot, dan lain-lain. Karakter-karakter ini dalam dunia film adalah subjek. Subjek ini merupakan elemen utama yang mengikat penonton atau pendengar ketika sedang memahami sebuah ekspresi, baik dalam bentuk film, karya seni, maupun kalimat sehari-hari.

Penghilangan elemen ataupun karakter manusia tersebut menjadi tantangan bagi sebuah film yang selalu perlu mengikat perhatian penontonnya. Tantangan ini terwujud dalam pertanyaan; mungkinkah membuat film tanpa keberadaan karakter manusia? Bagaimana jika eksistensi atau kemunculan manusia dalam suatu karya film dihilangkan? Mungkinkah eksistensi manusia dalam suatu film dapat digantikan oleh objek-objek benda ciptaan manusia saja? Oleh sebab itu, penciptaan seni ini berfokus pada konsep pembuatan berupa film tanpa kemunculan karakter manusia. Yang dibuat adalah film yang tidak bercerita

atau non-naratif yang dipilih karena film semacam ini tidak membutuhkan karakter, plot, dan cerita yang biasanya mensyaratkan kemunculan karakter manusia.

Eksplorasi pembuatan karya film non-naratif tanpa kemunculan manusia sebagai subjek merupakan tantangan menarik bagi saya. Hal ini tidak lepas dari bidang pekerjaan yang saya tekuni sehari-hari. Selama rentang waktu beberapa tahun terakhir ini, saya fokus berkarya di beberapa produksi film sebagai penata artistik. Penata artistik adalah orang yang bertanggung jawab atas kemunculan set dan properti yang terlihat di layar. Dari bidang tata artistik inilah saya mencoba melawan pemikiran seolah-olah bidang kerja penataan artistik film hanya tampil sebagai pelengkap dalam suatu karya film. Sudut pandang profesi penata artistik saya gunakan sebagai batu pijakan ketika sebagai sutradara. Saya pun membuat film dengan gagasan karya film tanpa karakter manusia. Peran penata artistik menjadi alasan bentuk ekspresi dalam membuat rangkaian unsur *se* menjadi sebuah alur film.

Unsur manusia, latar, dan semua yang ada di sebuah *frame* mempunyai hak yang sama untuk dipertontonkan kepada penonton. Hal itu seperti yang disampaikan oleh pemikir film awal, Béla Balázs, berikut ini:

“Man and background are the same stuff, both are mere pictures and hence there is no difference in the reality of man and object.” (Balázs, 1972:96)

Pemikiran tersebut kemudian muncul sebagai bahan renungan, bagaimana jika tata artistik tidak hanya sebagai pelengkap saja, tapi juga bisa diindikasikan

menjadi unsur bahasa dalam suatu karya film. Apakah mungkin "benda-benda mati" dapat "dihidupkan" dan menjadi pelaku utama dalam suatu karya film? Selain itu, apakah ada kemungkinan jika benda-benda mati ciptaan manusia yang dipakai sebagai bagian dari properti ataupun set dalam produksi film mampu menyampaikan perasaan-perasaan yang belum dikenali?

Dalam karya seni film, seni pertunjukan, dan seni sastra yang membutuhkan satuan waktu tertentu untuk menikmati dan mengandalkan naratif, keberadaan subjek manusia atau subjek yang dipersonifikasikan sebagai manusia, boleh dikatakan mutlak ada. Hal itu karena karakter menjadi subjek yang ceritanya diikuti oleh narasi. Bagian set dan properti dari unsur artistik hanya berfungsi mengidentifikasi situasi yang tergambar dalam cerita film serta berkaitan dengan penggambaran konteks-konteks tradisi, karakter, perilaku sosial, dan watak tokoh dalam sebuah film. Padahal, cabang kesenian lain yang juga mengandalkan indra visual, yaitu seni rupa, sudah terbiasa menghasilkan karya tanpa memunculkan manusia. Pemandangan alam, bunga dan buah, gedung, kota, kerangka hewan atau binatang, pohon yang sudah mati, serta benda-benda lain dari keseharian biasa dilihat sebagai objek lukisan, patung, atau seni instalasi. Biasanya ketika melihat karya-karya ini, penikmatnya merasakan emosi tertentu atau menghubungkan apa yang dilihatnya dengan hal lain.

Dalam film ini, bentuk personifikasi pada set dan properti yang berupa benda-benda mati diciptakan sedemikian rupa akan mampu memberikan pemaknaan berbeda diluar layar kepada penonton. Penciptaan set dan properti berupa benda-benda mati merupakan perwujudan dari perjalanan saya mengamati

karya seni rupa dan pengalaman visual yang akan dituangkan menjadi sebuah film. Seperti diuraikan di awal tulisan ini, saya ingin menggali kemungkinan dalam mengeksplorasi set dan properti pada bentuk film tanpa kehadiran manusia sebagai upaya mengungkapkan pengalaman dari sudut pandang pribadi pada cara bertutur dalam film. Rangkaian antara gambar-gambar ini akan disusun dalam cara bertutur atau penyuntingan montase atau *montage*, khususnya montase yang memaksa penonton untuk aktif mencari hubungan antara gambar-gambar yang ada. Hal ini akan diperjelas di bagian konsep penciptaan.

Film non-naratif ini berjudul *Kenangan Manusia*, berdurasi 7 menit, merupakan gambaran hilangnya manusia pasca pandemi melalui penggambaran tiga gerbong kereta api yang masing-masing mewakili tiga tahap perjalanan manusia. Set dan properti dalam tiga gerbong kereta api itu merupakan metafora kondisi-kondisi dalam tahapan perjalanan kehidupan manusia. Proses perwujudan set dan properti merupakan pengembangan gagasan dari refleksi pengalaman pribadi saya melalui beberapa pengamatan dan proses kreatif lain hingga mampu berkomunikasi dan mengajak penonton untuk mengisi dan membuat cerita hanya dengan set dan benda mati saja.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang penciptaan, dapat dirumuskan ide karya, yakni bagaimana mengeksplorasi unsur *mise-en-scene*, yaitu set dan properti untuk tetap bisa menjalankan alur film tanpa karakter manusia di dalamnya, dengan bantuan

penataan artistik ekspresionis dan montase yang menjadi metafora tahapan kehidupan manusia.

Sebagai ukuran keberhasilan, selain evaluasi dari pembuat film terhadap hasil maupun proses penciptaan, evaluasi dari penonton juga akan menjadi bahan masukan.

C. Orisinalitas

Gagasan karya film ini berangkat dari fenomena pandemi Covid-19. Ada isu besar dalam menyikapi ruang isolasi pasien Covid-19 yang sangat terbatas. Jumlah pasien semakin banyak dan meluas rumah sakit sudah kesulitan menampung banjirnya pasien Covid-19 menjadi dampak terancamnya populasi manusia . Kemunculan ruang-ruang baru sebagai ruang isolasi pasien selain rumah sakit konvensional menandai cerita sehari-hari para penderita. Muncul bentuk-bentuk ruang penanganan yang tidak lazim, salah satunya rumah sakit darurat di gerbong kereta api oleh PT INKA yang disiapkan di Madiun. Gerbong kereta rumah sakit darurat menjadi sumber inspirasi utama dalam penciptaan set pada film.

Film tanpa kemunculan karakter manusia pada gerbong kereta api yang fokus pada penataan set dan properti, akan menjadi pembeda cara bertutur untuk merangkai sebuah alur film. Gerbong kereta api yang pada dasarnya moda transportasi darat dengan isian kursi penumpang akan diubah sedemikian rupa menyesuaikan konsep film.

Secara umum film ini menghilangkan unsur-unsur yang dapat memunculkan gambaran (citra) tubuh manusia ataupun pergerakan benda-benda yang diakibatkan oleh manusia. Gambaran tentang manusia yang muncul hanya bisa melalui penataan set dan properti peninggalan peradaban kehidupan manusia. Jikalau ada foto manusia pada properti semisal koran ataupun majalah, diusahakan sedapat mungkin tidak menjadi fokus. Secara khusus, karya film ini akan membicarakan tentang manusia melalui ketiadaannya di muka bumi ini.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Film ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi gagasan yang mengandalkan tampilan alam benda (set-properti) dalam karya film. Dengan menciptakan film non-naratif yang mengungkapkan kontradiksi manusia dan peradabannya melalui ketiadaan manusia, baik bentuk fisik maupun unsur-unsur lain yang dapat membangun citra adanya manusia, maka eksistensi manusia hanya akan diwakili oleh benda-benda mati yang merupakan produk dari peradaban manusia.

2. Manfaat Penciptaan

a. Pribadi.

Proses penciptaan karya film ini bentuk ekspresi diri untuk menjadi media pembelajaran lebih lanjut dalam menjalani profesi sebagai penata artistik untuk produksi film ataupun produksi karya audio-visual yang lain.

b. Penikmat/Penonton.

Penonton film dapat menggunakan film ini untuk meningkatkan keterampilannya dalam mengolah informasi dalam film yang ditampilkan dengan cara yang berbeda. Selain itu, karya film ini bisa menjadi cermin diri ataupun media perenungan terhadap hakikat kemanusiaan masing-masing dalam menyikapi dinamika sosial ataupun alam semesta ini.

c. Akademik.

Manfaat dari penciptaan film ini yaitu mengembangkan ide dan gagasan dalam menyikapi situasi dan kondisi lingkungan terhadap proses pembuatan karya. Proses penciptaan ini memberikan tawaran baru dalam menyampaikan sebuah cerita, yaitu dengan menghilangkan unsur tokoh manusia dalam karya film. Usaha mencocokkan hasil analisis dan evaluasi pembuat film dengan evaluasi dan tanggapan penonton adalah untuk melengkapi penjelasan dari hasil karya film ini.

E. Pembabakan

Perancangan pembagian laporan tulisan tugas akhir ditulis secara terperinci dan diuraikan pada setiap bab. Penjelasan setiap bab sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penciptaan karya.

2. Bab II Konsep Penciptaan

Berisi penjelasan mengenai topik yang diangkat dan inspirasi-inspirasi bagi pengembangan gagasan dari teori yang relevan sebagai pijakan untuk merancang penciptaan karya.

3. Bab III Metode Penciptaan

Berisi konsep estetis karya, penjelasan proses pembuatan film, dan metode penciptaan lewat kerangka berpikir proses kreatif.

4. Bab IV Ulasan Karya

Berisi analisis hasil film untuk melihat berhasil dan tidaknya film ini mencapai tujuannya dengan memperhatikan evaluasi pembuat film maupun penonton.

5. Bab V Kesimpulan

Berisi kesimpulan yang akan menjawab pertanyaan penelitian.

