

**EKSPLORASI TEKNIK GERAK TERBALIK  
UNTUK MEMBANGUN ASPEK RASA INGIN TAHU  
PADA FILM TABAYYUN**



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program Magister Penciptaan Seni,  
minat utama Seni Videografi

**Tulus Rega Wahyuni E**

NIM: 1921232411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

**EKSPLORASI TEKNIK GERAK TERBALIK  
UNTUK MEMBANGUN ASPEK RASA INGIN TAHU  
PADA FILM TABAYYUN**

Oleh:

**Tulus Rega Wahyuni E**

**NIM 19212322411**

Telah dipertahankan pada tanggal 14 Juni 2021

Di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Penguji Ahli

**Drs. M. Suparwoto, M.Sn**

**Dr. Samuel Gandang G., MT.**

**Kurniawan A.Saputro, Ph.D**

Ketua Tim Penilai

**Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Phd**

Yogyakarta, 28 Juni 2021

Direktur,



**Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.**

NIDN 0023107201

## HALAMAN PERSEMBAHAN

“Karya ini ku persembahkan untuk Orang Tua, Kakak, Adik, Istri dan Putri saya.  
Mereka yang saya cintai sepanjang masa karena Allah”

*“ Iqra’ artinya bacalah, merupakan perintah Allah SWT. Niatkan dan serahkan diri  
kita kepada Allah SWT untuk belajar dan yakinlah Allah pasti akan membuka jalan-  
Nya.”*



## **PERNYATAAN**

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

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



Yogyakarta, 26 Mei 2021  
Yang membuat pernyataan

Tulus Rega Wahyuni E  
NIM. 1921232411

**EXPLORATION TECHNIQUE REVERSE MOTION TO BUILD  
CURIOSITY ON *TABAYYUN* FILM**

Written accountability  
Yogyakarta Institute of Arts Postgraduate Program  
2021

**Tulus Rega Wahyuni E  
1921232411**

**ABSTRACT**

*Tabayyun's* film is a fictional film that applies reverse motion techniques to all of its images. The exploration of the reverse motion technique is used in the film as an effort to obtain the visual and narrative aesthetic possibilities obtained with this technique. Curiosity aspect is one of the elements that can be built using the reverse motion technique in which curiosity is obtained by the audience in a scene in the film. The curiosity presented to the audience includes the curiosity of the unnatural movements shown by the actor and the surrounding objects. Then the next curiosity is found in each scene which produces curiosity about what events will occur in the next scene.

The story of the film *Tabayyun* is taken from a quote from the Qur'an in Surah Al-Hujurat verse 6 about *tabayyun*. This film is an educational effort through visual works about the dangers of spreading misinformation which is currently massive in society, especially through social media.

With the creation of this film, it is hoped that it will become a spectacle that has a different visual aesthetic for the audience. In addition, this film is expected to be an education for the wider community to be more careful and first check the information they receive.

**Keywords: Editing, Reverse Motion, Curiosity, *Tabayyun***

**EKSPLORASI TEKNIK GERAK TERBALIK  
UNTUK MEMBANGUN ASPEK RASA INGIN TAHU  
PADA FILM TABAYYUN**

Pertanggungjawaban Tertulis  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
2021

**Tulus Rega Wahyuni E  
1921232411**

**ABSTRAK**

Film *Tabayyun* merupakan film fiksi yang menerapkan teknik gerak terbalik pada seluruh gambarnya nya. Eksplorasi teknik gerak terbalik digunakan dalam film sebagai upaya mendapatkan kemungkinan-kemungkinan estetik visual dan naratif yang didapatkan dengan teknik ini. Aspek rasa ingin tahu merupakan salah satu unsur yang dapat dibangun dengan menggunakan teknik gerak terbalik yang mana rasa ingin tahu didapatkan penonton pada sebuah adegan dalam film. Rasa ingin tahu yang disajikan ke penonton meliputi rasa penasaran gerakan tidak wajar yang ditunjukkan oleh sang aktor dan objek sekitarnya. Kemudian rasa ingin tahu selanjutnya terdapat pada setiap adegan yang menghasilkan rasa ingin tahu peristiwa apa yang akan terjadi pada adegan berikutnya.

Penceritaan film *Tabayyun* diambil dari kutipan Al-qur'an surat Al-hujurat ayat 6 tentang tabayyun. Film ini sebagai upaya edukasi melalui karya visual tentang bahaya menyebarkan informasi salah yang sedang masif di masyarakat terutama melalui media sosial.

Dengan terciptanya karya film ini, diharapkan menjadi tontonan yang memiliki estetik visual berbeda bagi khalayak. Selain itu, film ini diharapkan menjadi edukasi bagi masyarakat luas untuk lebih berhati-hati dan terlebih dahulu mengecek informasi yang mereka terima.

**Kata Kunci : *Editing, Gerak Terbalik, Rasa Ingin Tahu, Tabayyun***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami limpahkan kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, petunjuk dan kemudahan-Nya, sehingga Pertanggungjawaban Tertulis Penciptaan Seni untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister dalam bidang seni, minat utama Seni Videografi dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Pertanggungjawaban tertulis tersebut merupakan pertanggungjawaban dari karya Seni Videografi berjudul *Tabayyun*.

Karya Seni Videografi *Tabayyun* merupakan karya seni video yang mengeksplor teknik gerak terbalik untuk membangun aspek rasa ingin tahu dan unsur naratif yang dikutip dari Al-qur'an surat Al-hujurat ayat 6 tentang tabayyun. Karya ini juga sebagai upaya edukasi tentang bahaya yang ditimbulkan akibat menyebarkan informasi salah.

Terselesainya karya dan pertanggungjawaban tertulis penciptaan seni tentu saja tidak lepas dari berbagai pihak yang membimbing dan mendukung. Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, mengarahkan, dan memotivasi kami sampaikan kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa.
2. Syahroni dan Alm. Lilis (kedua orang tua tercinta), Papa dan Mama mertua, serta Kakak dan Adik-adik atas doa dan dukungannya.
3. Julia Amanda Jasmine dan Noemi Anum Thana yang selalu memberi semangat dan kebersamaan dalam setiap proses.
4. Komunikasi dan Penyiaran Islam UMY
5. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

6. Jurusan Magister Seni, minat utama Seni Videografi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si. Selaku Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Octavianus Cahyono Priyanto, S.T., M.Arch. Phd. Selaku Ketua Tim Penilai
9. Kurniawan Adi Saputro, S.I.P, M.A. Ph.D. Selaku Penguji Ahli
10. Drs. M. Suparwoto, M.Sn. Selaku Pembimbing I.
11. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. Selaku Pembimbing II.
12. Pimpinan dan Jajaran Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Dosen dan Karyawan Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Seluruh crew produksi film *Tabayyun*
15. Teman-teman seperjuangan Seni Videografi 2019
16. Semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

Semoga pertanggungjawaban tertulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya dan bisa menjadi sesuatu hal yang positif dikemudian hari.

Yogyakarta, 26 Mei 2021

Tulus Rega Wahyuni E

## DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	V
ABSTRAK.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	5
C. Orisinalitas Karya.....	5
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....	6
II. KONSEP PENCIPTAAN	
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	18
C. Konsep Perwujudan.....	26
III. METODE PENCIPTAAN	
A. Eksplorasi.....	31
B. Perwujudan Karya.....	32
IV. PEMBAHASAN KARYA	
A. Bagian I Pengenalan.....	48
B. Bagian II Pengawatan.....	51
C. Bagian III Klimaks (Puncak Konflik).....	54
D. Bagian IV Tamat.....	57
V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
KEPUSTAKAAN.....	64
LAMPIRAN.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Potongan video clip Coldplay <i>The Scientist</i> .....	8
Gambar 2. Potongan film pendek <i>Rewind</i> .....	9
Gambar 3. Potongan Web series <i>Keluarga Anti Hoax</i> .....	10
Gambar 4. Potongan Web series <i>Keluarga Anti Hoax</i> .....	11
Gambar 5. Potongan film <i>Try This</i> .....	12
Gambar 6. Potongan film <i>Reverse Motion Film</i> .....	13
Gambar 7. Grafik cerita Aristoteles.....	37
Gambar 8. Timeline Produksi.....	38
Gambar 9. Lokasi rumah kosong.....	40
Gambar 10. Lokasi gang.....	40
Gambar 11. Lokasi hutan.....	41
Gambar 12. Pemeran Karta.....	42
Gambar 13. Pemeran Roni dan Riki.....	42
Gambar 14. Proses produksi di depan rumah kosong.....	43
Gambar 15. Proses produksi di dalam rumah kosong.....	44
Gambar 16. Proses produksi di hutan.....	44
Gambar 17. Proses produksi di gang.....	45
Gambar 18. Proses produksi musik.....	47
Gambar 19. Adegan Karta kesakitan di dalam rumah kosong.....	49
Gambar 20. Adegan Karta punggung Karta dipukul.....	50
Gambar 21. Adegan Karta lari di lantai 1 rumah kosong.....	50
Gambar 22. Adegan Karta menatap rumah kosong.....	52
Gambar 23. Adegan Karta kesakitan.....	52
Gambar 24. Adegan Riki meloncati batang pohon.....	52

Gambar 25. Adegan Roni mengejar Karta.....	53
Gambar 26. Adegan Karta dipukul Roni dan Riki.....	55
Gambar 27. Adegan Karta berlari di hutan.....	55
Gambar 28. Adegan Roni berlari di hutan.....	55
Gambar 29. Adegan Karta masuk ke hutan.....	56
Gambar 30. Adegan Karta lari di gang.....	56
Gambar 31. Adegan Karta dikejar Roni dan Riki di gang.....	56
Gambar 32. Adegan Karta diikuti Roni dan Riki.....	58
Gambar 33. Adegan Karta merasa aneh ada yang mengikutinya.....	59
Gambar 34. Adegan Karta bermain handphone di keramaian.....	59
Gambar 35. Adegan Karta bermain handphone sambil lari pagi.....	59
Gambar 36. Adegan Karta bermain handphone.....	59
Gambar 37. Adegan Karta bermain handphone.....	59
Gambar 38. Adegan Karta menyebarkan informasi salah.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel. 1 Pengenalan ( <i>Eksposisi</i> ).....	50
Tabel. 2 Penggawatan.....	53
Tabel. 3 Puncak Konflik ( <i>Klimaks</i> ).....	56
Tabel. 4 Tamat ( <i>Ending</i> ).....	60



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Film memiliki kekuatan besar dari segi estetika karena dalam film unsur suara dan gambar digabungkan menjadi satu kesatuan secara visual dan naratif (Danesi, 2010: 122). Unsur naratif yang dibangun melalui naskah mampu membuat penonton mengikuti rangkaian kejadian yang disajikan dalam sebuah film. Rasa penasaran atau ingin tau yang dibangun tersebutlah yang mampu mengikat mata penonton sampai berakhirnya cerita dalam film. Selain unsur naratif, unsur sinematik mempunyai kedudukan penting dimata penonton, karena unsur ini berkaitan dengan audio visual yang ditampilkan dalam film. Film merupakan karya seni subyektif yang tercipta berdasarkan sudut pandang pembuatnya sehingga komposisi yang tepat dari kedua unsur di atas sangat mempengaruhi terciptanya film yang berkualitas. Salah satu unsur sinematik dalam perancangan sebuah film yaitu penyuntingan. Rangkaian gambar yang telah direkam saat produksi akan disunting oleh seorang *editor* (penyunting). Seorang *editor* yang didampingi oleh sutradara dapat menyisipkan pesan dan emosi yang terkandung melalui penambahan efek suara, pewarnaan, hingga efek visual. Maka dari itu proses penyuntingan ini bisa dikatakan sebagai pasca produksi yang menentukan hasil akhir dari sebuah produksi film.

Eksplorasi pada teknik penyuntingan diperlukan untuk memperkaya referensi bagi para *editor* dan pembuat film. Salah satu teknik penyuntingan yang layak di eksplor fungsinya adalah *reverse motion* atau gerak terbalik. Melalui teknik ini

penonton akan diperlihatkan pada gerakan mundur aktor dari titik akhir hingga ke awal gerakan. Teknik ini biasa kita jumpai dalam beberapa film komedi untuk membuat efek komikal, mimpi atau fantasi. Dalam aplikasinya, teknik gerakan terbalik sering dipadukan dengan kecepatan gerakan gambar. Gerakan cepat atau lambat yang digunakan dapat mempengaruhi suasana dan emosi dalam film.

Dalam perwujudannya, film yang mudah diingat adalah film yang meninggalkan jejak emosi dihati dan pikiran penonton. Terdapat beberapa unsur dramatik untuk membangun emosi dalam film yaitu ; konflik, ketegangan, rasa ingin tahu, dan kejutan. Salah satu unsur dramatik yang penting adalah rasa ingin tahu yang didapatkan penonton terhadap sebuah film dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh atau mengulur informasi sebuah masalah (Lutter, 2004: 102). Senada dengan Lutter, Baumgarten menjelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui, dan mempelajari lebih mendalam dan meluas dari berbagai hal yang didapat (Baumgarten: 2001). Penempatan rasa ingin tahu yang tepat akan mengikat mata dan pikiran penonton untuk tetap terhubung sampai akhir film.

Rasa ingin tahu yang penonton dapatkan saat menonton film biasanya akan terjawab oleh adegan *flashback* (kilas balik) yang disajikan. Tapi bagaimana dengan gerak terbalik yang diterapkan pada seluruh adegan mampukah membangun emosi rasa ingin tahu tersebut ?

Unsur naratif dalam penciptaan ini terinspirasi dari Al qur'an surat Al-Hujurat ayat 6 tentang akibat yang terjadi ketika tidak bertabayyun atau klarifikasi. Menurut M. Shaleh Isre (1998:14) dalam buku yang berjudul Tabayyun Gusdur menjelaskan, Tabayyun adalah menjernihkan dan memperjelas suatu

perkara atau asal muasal suatu peristiwa sebelum berdebat dalam berselisih paham.

Penceritaan tentang Tabayyun dipilih karena semakin masifnya praktik *hoax* (informasi salah) di Indonesia. Teknologi media baru menjadikan produksi dan sirkulasi *hoax* semakin masif umumnya melalui media internet (Gunawan dan Ratmono, 2018: 11). Informasi yang salah sering kita jumpai saat berselancar di media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram dan aplikasi yang sering kita gunakan untuk chatting seperti Whatsapp dan Line. Kondisi di Indonesia terkait penyebaran informasi salah dilihat dari perkembangannya menunjukkan kenaikan yang signifikan. Berdasarkan data dari Indonesia indicator, terdapat kenaikan jumlah ekspos media terhadap informasi salah pada semester kedua tahun 2016. Pada semester pertama tahun 2016 tiap bulannya terdapat pemberitaan media terkait informasi salah sebanyak 340, sedangkan pada semester kedua tahun 2016 angkanya naik menjadi 879 (Infokomputer 2016). Menurut Kominfo peningkatan aduan kasus informasi salah setiap tahunnya terus meningkat. Pada tahun 2017 hingga 2018 terdapat 1.721 aduan dan 812 aduan terbukti sebagai informasi salah.

Studi kasus dari Situs Detik.com Senin, 31 Agustus 2020 yang memuat berita penyerangan Polsek Ciracas, Jakarta Timur oleh Oknum TNI. Penyerangan tersebut dipicu oleh informasi salah yang disebarakan Prada Muhammad Ilham (MI) yang mengaku dikeroyok padahal hanya mengalami kecelakaan tunggal di depan Polsek Ciracas. MI terjatuh dari motornya saat hendak menyalip karena terpengaruh minuman keras, kemudian MI menyebarkan informasi salah melalui ponsel ke sesama rekan TNI termasuk seniornya kalau dia telah dikeroyok oleh Polisi di Polsek Ciracas. Teman-teman MI yang tersulut emosi langsung

melakukan penyerangan ke Polsek Ciracas dan pos Polisi di Pasar Rebo, akibatnya beberapa fasilitas dan kendaraan dibakar serta beberapa Polisi di TKP terluka.

Kasus informasi salah lainnya terjadi pada bulan Agustus 2019 terkait bendera merah putih dan isu rasialisme yang diarahkan kepada mahasiswa Papua di Surabaya. Kronologinya adalah ketika sejumlah orang dan aparat datang ke Asrama Mahasiswa Papua Kemasran. Salah seorang aparat memasang tiang bendera merah putih di depan Asrama Kemasran. Sore harinya rombongan orang datang kembali ke asrama kemasran dan melihat tiang bendera yang sudah ditancapkan berubah arah dan menyentuh selokan yang ada di depan pagar asrama (BBC, 2019a). Kemudian foto bendera yang sudah menyentuh selokan dengan cepat menyebar kedalam group Whatsapp sedangkan mahasiswa Papua tidak mengetahui siapa yang membuang bendera tersebut. Akibatnya Asrama Kemasran dikepung oleh sejumlah aparat dan organisasi masyarakat (ormas) yang menuntut mahasiswa Papua bertanggung jawab atas kejadian tersebut. Saat saat proses yang dilakukan oleh sejumlah aparat terhadap mahasiswa Papua disinyalir ada oknum aparat yang mengeluarkan kata-kata bernada rasisme. Dari peristiwa di atas muncul reaksi dari masyarakat Papua yang terjadi di Manokwari, Sorong, dan Fakfak. Gelombang unjuk rasa menentang diskriminasi rasial pun terjadi, termasuk di Jakarta.

Dua berita di atas menjadi bukti bahwa praktek penyebaran informasi salah sangat berbahaya di era sosial media saat ini. Manusia yang seharusnya menjadi penyeleksi dan pengontrol berita palsu justru memproduksi kepalsuan itu sendiri.

## B. Rumusan Ide Penciptaan

Eksplorasi terhadap teknik penyuntingan perlu dilakukan untuk menambah referensi bagi para sinieas dalam mengemas filmnya secara beda. Salah satu teknik penyuntingan yang jarang digunakan adalah gerak terbalik yang menampilkan adegan akibat kemudian adegan sebab.

Film *Tabayyun* adalah sebuah karya film yang menerapkan teknik gerak terbalik pada seluruh adegan. Selanjutnya dilakukan eksplorasi apakah teknik gerak terbalik pada seluruh adegan dapat membangun aspek rasa ingin tahu pada film ?

Teknik gerak terbalik dalam perwujudannya akan dikombinasikan dengan kecepatan gambar untuk memperlihatkan detail ekspresi dan gestur yang dapat memancing rasa ingin tahu penonton. Tema *Tabayyun* akan diangkat dalam penceritaan sebagai respon sutradara terhadap semakin masifnya praktik informasi salah di Indonesia. Dengan adanya film *Tabayyun* sutradara ingin menampilkan akibat buruk yang diterima oleh pelaku penyebaran informasi salah.

## C. Orisinalitas Karya

Orisinalitas dalam sebuah karya sangat diperlukan sebagai pembeda karya pencipta dengan karya milik orang lain. Meninjau beberapa karya yang mempunyai kesamaan tema dan bentuk dapat dilakukan sebagai upaya mencari persamaan dan perbedaan karya. Salah satu referensi karya yang ditinjau adalah film pendek yang berjudul *Rewind* karya Cameron Covel. Karya tersebut menjadi motifasi penulis untuk mengeksplor teknik gerak terbalik dalam film *Tabayyun*. Perbedaan film *Rewind* dan *Tabayyun* terletak pada peletakan teknik gerak

terbalik. Gerak terbalik pada Film *Rewind* terdapat pada awal film hingga pertengahan film sedangkan pada bagian akhir (tamat) gerakan kembali normal, sedangkan film *Tabayyun* dari tahap pengenalan hingga tamat diterapkan teknik gerak terbalik. Aspek rasa ingin tahu yang dibangun dengan teknik gerak terbalik menjadi kekuatan orisinalitas karya karena belum ada pembuat film yang melakukannya.

Film *Tabayyun* yang terinspirasi dari Al-qur'an surat Al-hujurat ayat 6 menjadi orisinalitas karya dari unsur naratifnya. Para pembuat film sudah banyak menciptakan film yang unsur naratifnya diambil dari potongan ayat Al-Qur'an, namun belum ada yang menggunakan Al-qur'an surat Al-hujurat ayat 6 sebagai unsur naratifnya. Poin ini semakin memperkuat bahwa karya film *Tabayyun* merupakan karya orisinal yang belum pernah diciptakan oleh orang lain.

#### D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Dalam menciptakan film tentu harus memiliki tujuan dan manfaat yang ingin dicapai agar film tidak hanya berhenti pada pembuatnya saja namun bisa menjadi referensi tontonan yang bermanfaat dan sebagai referensi karya bagi para pembuat film. Adapun tujuan dan mafaat penciptaan karya film *Tabayyun* adalah sebagai berikut :

##### 1. Tujuan Penciptaan

- a. Membuat film dengan teknik gerak terbalik.
- b. Membangun unsur dramatik rasa ingin tahu dengan teknik gerak terbalik.

c. Memberikan gambaran akibat yang didapatkan saat menyebarkan informasi yang salah.

## 2. Manfaat Penciptaan

a. Menjadi referensi bagi para sineas untuk menciptakan karya film dengan teknik gerak terbalik.

b. Menyadarkan pentingnya bertabayyun ketika menerima sebuah informasi.

c. Menjadi referensi tontonan film dengan teknik gerak terbalik.

