

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



NASKAH PUBLIKASI

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

Tulus Rega Wahyuni E

NIM: 1921232411

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGAJIAN SENI
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

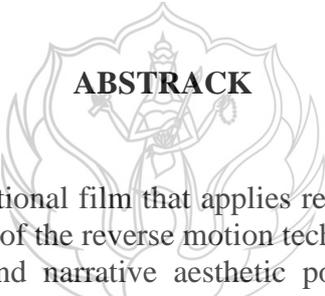
**EKSPLORASI TEKNIK GERAK TERBALIK
UNTUK MEMBANGUN ASPEK RASA INGIN TAHU
PADA FILM TABAYYUN**

Tulus Rega Wahyuni E, M. Suparwoto, Samuel Gandang G.

Program Studi Magsiter Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021

Jl. Suryodiningratan No. 8, Mantirejon, Yogyakarta

No. Hp: 087882620106, Email: tulusrega21@gmail.com



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*

ABSTRAK

Film *Tabayyun* merupakan film fiksi yang menerapkan teknik gerak terbalik pada seluruh gambarnya. Eksplorasi teknik gerak terbalik digunakan dalam film sebagai upaya mendapatkan kemungkinan-kemungkinan estetis 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 estetika 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*

PENDAHULUAN

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 gerak 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 disebarkan 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 Kemas. Salah seorang aparat memasang tiang bendera merah putih di depan Asrama Kemas. Sore harinya rombongan orang datang kembali ke asrama kemas 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 Kemas 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.

LANDASAN TEORI

1. Gerak terbalik (*Reverse Motion*)

Menurut Paul Schrader dalam Artikel Jurnal *Film Comment* berpendapat bahwa para sineas sibuk memikirkan cerita, tidak berfikir tentang teknik Gerak terbalik (*reverse motion*) yang bisa digunakan sebagai alat bercerita (Schrader, *Film Comment*, 51, July/Agustus 2015: 52). Teknik ini biasa digunakan hanya sebagai efek komikal atau memanipulasi gerakan yang apabila dilakukan secara normal berbahaya bagi

aktornya maka dalam proses editing diterapkan teknik gerak terbalik.

Dalam film *Tabayyun*, teknik gerak terbalik akan diterapkan pada seluruh adegan dari awal hingga akhir film. Gerak terbalik yang disajikan dalam sebuah adegan akan menghasilkan dua potensi. Pertama, gerak terbalik dalam sesuatu tidak pernah kita temui di kehidupan nyata, gerak terbalik akan membuat penonton merasakan pengalaman baru menonton film yang gerakannya tidak wajar. Kedua, rasa ingin tahu penonton untuk menunggu bagian akhir film dan menunggu setiap gerakan dari tokoh yang tidak wajar. Kedua potensi tersebut menjadi landasan penciptaan film yang berjudul “Eksplorasi Teknik *Reverse Motion* untuk Membangun *Curiosity* pada Film *Tabayyun*”.

2. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Mustari berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar (Mustari, 2011:103). Rasa ingin tahu adalah salah satu unsur dramatik yang dapat membangun emosi dalam sebuah film. Tujuan digunakannya unsur ini adalah untuk memberikan rasa penasaran

kepada penonton sehingga mata penonton akan terpikat sampai rasa penasarannya terjawab. Saat informasi yang sampai kepada penonton tertunda atau dirasa tidak utuh maka penonton akan semakin merasa penasaran. Penundaan informasi harus dengan perhitungan yang cermat, jangan sampai penonton malah kesal dan merasa jenuh kemudian meninggalkan film kita (Lutter. 2004: 102).

Rasa ingin tahu dapat dihasilkan melalui pembangunan *mise-en-scene* seperti penataan lokasi, posisi aktor, pergerakan aktor, kostum, dan pencahayaan (Bordwell, 2017: 158). *Mise-en-scene* merupakan segala aspek yang ada di depan kamera yang akan terekam pada saat proses produksi film. Senada dengan Bordwell, Ward juga berpendapat bahwa rasa ingin tahu dapat dibangun oleh unsur sinematik seperti pergerakan kamera dalam film (Ward, 2003: 204).

Rasa ingin tahu yang sudah dibangun dalam film melalui skema *mise-en-scene* atau unsur detail lainnya seperti tata letak kamera dan ukuran gambar pada akhirnya harus terpenuhi dengan memunculkan informasi lebih dekat, jika tidak penonton akan kehilangan minat (Mascelli, 2010: 179). Dalam penciptaan film *Tabayyun*,

penulis menggunakan aspek rasa ingin tahu sebagai materi eksplorasi dari teknik gerak terbalik. *Mise-en-scene*, dan ukuran gambar akan mendukung dalam upaya pembangunan aspek rasa ingin tahu film.

3. Tabayyun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tabayyun adalah pemahaman dan penjelasan artinya memahami sesuatu masalah sampai jelas sehingga tau apa yang akhirnya harus dilakukan. Beberapa hal yang akan terjadi ketika seseorang meninggalkan Tabayyun adalah fitnah, timbul kecemasan dan penyesalan serta akan menimbulkan kekerasan fisik bahkan korban jiwa. Tujuan dari Tabayyun yaitu menjaga keharmonisan, pertanda kematangan akal dan cara berfikir, menjauhkan rasa tergesa-gesa dan keraguan. Ulil Fauziyah menambahkan manfaat dari tabayyun yaitu: Hidup rukun dan damai, tidak mudah menuduh sebelum mendapatkan bukti, tidak merugikan orang lain, terhindar dari perselisihan dan pertengkaran (Fauziyah, 2020: 117)

Di dalam Al qur'an pembahasan tentang tabayyun tertera dalam Surat Al Hujurat ayat 6 dengan terjemahan sebagai berikut :

Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu.

Dari riwayat di atas, penulis memfokuskan pada kalimat terakhir yaitu “*kamu akan menyesali perbuatanmu itu apabila kamu tidak teliti dalam menerima sebuah kabar berita*“. Pemilihan kalimat terakhir tersebut sesuai dengan alur dari film *Tabayyun* yaitu menampilkan adegan akibat kemudian *scene* sebab.

4. Hoax

Kata *hoax* berasal dari bahasa Inggris yang artinya tipuan, menipu, berita bohong, berita palsu atau kabar burung yang disebar oleh seseorang. Jadi dapat dikatakan bahwa *hoax* adalah kata yang berarti kesalahan sebuah informasi (Simarmata dkk, 2019: 2). *Hoax* yang beredar dimasyarakat banyak merambah sektor seperti bidang ekonomi, politik, budaya, bahkan agama secara langsung (tatap muka) atau melalui media sosial. Akses informasi yang cepat dan sulitnya melakukan verifikasi asal usul suatu informasi

adalah penyebab semakin berkembangnya *hoax* di media digital saat ini. *Hoax* sendiri dengan mudah diciptakan dan disebar oleh siapapun melalui teks, video maupun gambar. Tujuan orang-orang memproduksi *hoax* adalah untuk membuat keresahan, kekacauan serta konflik (Simarmata dkk, 2019: 21).

Majalah Tempo edisi 8 Januari 2017 menyebutkan beberapa ciri *hoax* yang harus diperhatikan, yaitu: (1) berita yang disajikan bohong atau palsu; (2) peristiwa yang dihadirkan berlebihan dan menghilangkan bagian tertentu; (3) tulisan atau teks tidak sesuai gambar; (4) judul tidak sesuai ini berita; (5) memuat berita lama dan dimunculkan seolah seolah baru terjadi bertujuan mendukung isu yang sedang dibicarakan; (6) memuat foto peristiwa yang berbeda diubah sedemikian rupa untuk mendukung isu yang sedang dibicarakan.

Unsur naratif dalam film *Tabayyun* mengangot tema tentang *hoax* dimana titik konflik yang memuncak dalam film akan di fokuskan pada akibat yang ditimbulkan dari *hoax* yaitu keresahan dan kekacauan. Penerapan teknik gerak terbalik pada seluruh adegan maka titik puncak konflik akan di letakan di awal

film dan adegan sebab diletakan di akhir film.

5. Kecepatan Gambar

Gerak lambat dalam film memiliki fungsi memberi efek dramatik pada sebuah momentum atau peristiwa. Peristiwa yang sebenarnya bisa diselesaikan dalam beberapa detik saja disajikan dalam beberapa menit sehingga menghasilkan rasa ingin tahu pada penonton serta ketegangan yang begitu tinggi. Bordwell dalam buku *Film Art* juga mengemukakan bahwa gerakan lambat juga digunakan untuk penekanan, menjadi cara agar penonton tetap terhubung pada film (Bordwell, 2017: 167)

Menurut Karen Pearlman teknik gerak cepat dapat mempengaruhi informasi yang disampaikan, karena terlalu cepat maka informasi tidak tertangkap jelas oleh penonton (Pearlman, 2009: 208). Teknik gerak terbalik yang dipadukan dengan gerak cepat akan diterapkan untuk menambah estetika visual film dan untuk menampilkan adegan yang informasinya kurang penting dalam film. Untuk menambah efek dramatik pada film *Tabayyun* kombinasi gerak lambat dan gerak terbalik akan diterapkan pada beberapa adegan yang perlu di eksplor

gestur atau ekspresi tokoh pada adegan penting.

METODE PENCIPTAAN

1. Eksplorasi

Naratif film *Tabayyun* berawal dari pengamatan terhadap maraknya kasus informasi salah yang terjadi di sekitar kita. Perkembangan teknologi yang cepat membuat kasus informasi salah juga semakin bertambah terlebih dengan kemudahan penyebaran pesan media sosial yang semakin masif. Judul *Tabayyun* dipilih berdasarkan penemuan terhadap Al-qur'an surat Al Hujurat ayat 6 yang membahas akibat yang terjadi saat kita menyebarkan informasi salah. Surat tersebut bisa menjadi salah satu edukasi bagi masyarakat agar lebih bijak menerima sebuah informasi.

2. Perwujudan Karya

Dalam perwujudannya film "Tabayyun" menggunakan tiga tahap pembuatan film pada umumnya yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi untuk menjadikan gambar dan suara menjadi satu kesatuan film (Bordwell, 2017:17)

Fokus penciptaan yaitu mengeksplorasi teknik gerak terbalik pada seluruh adegan film *Tabayyun*. Teknik gerak terbalik yang

menampilkan adegan akibat kemudian adegan sebab menjadi landasan untuk membangun aspek rasa ingin tahu pada film. Naratif film *Tabayyun* terinspirasi dari kutipan Al-Qur'an surat Al-Hujurat ayat 6 tentang akibat yang didapatkan saat tidak bertabayyun terhadap suatu informasi.

Gerak terbalik menghasilkan gerakan tidak wajar, untuk mengantisipasi penonton hanya terfokus pada gerakan yang tidak wajar tersebut tanpa paham cerita film maka penggunaan cerita sederhana akan mendukung pesan naratif dalam film tetap tersampaikan ke penonton. Cerita sederhana yang dihadirkan dalam film akan tersusun secara urut dari adegan akibat ke sebab pada kurun waktu satu hari kejadian .

a. Penyutradaraan

Visualisasi film *Tabayyun* memfokuskan pada teknik editing gerak terbalik yang diterapkan pada seluruh adegan. Setiap adegan akan dilakukan secara normal seperti pada umumnya. Tantangan bagi sutradara saat produksi adalah berfikir terbalik sesuai konsep gerak terbalik.

Pergerakan kamera terfokus pada konflik yang terjadi pada tokoh utama Karta sehingga pergerakan kamera dari

awal sampai akhir film tetap mengikuti pergerakan Karta. Aspek rasa ingin tahu film terdapat pada beberapa adegan dengan tidak menampilkan informasi secara utuh pada setiap adegannya untuk membangun rasa ingin tahu penonton. Ritme dalam film akan dibangun dengan kecepatan gambar, pergerakan kamera dan ilustrasi musik sehingga ritme dapat membangun emosi penonton.

Film dengan penceritaan sederhana dapat membantu sutradara mewujudkan setiap adegan sesuai konsep dan pesan yang disampaikan dapat diterima penonton.

b. Penokohan

Tokoh yang terdapat dalam sebuah film termasuk kedalam unsur naratif. Penokohan dalam film *Tabayyun* merupakan hasil dari riset sederhana yang dilakukan terhadap para pegiat media sosial. Dari riset tersebut dapat diketahui bahwa pegiat media sosial masih banyak yang tidak bijak dalam menggunakannya termasuk cara yang salah mengelola sebuah informasi. Orang yang sudah terbiasa menyebarkan informasi salah (*hoax*) tidak adalagi pada dirinya rasa takut dan cemas untuk melakukannya berulang ulang. Dari pernyataan tersebut dapat diperoleh tokoh utama sebagai pelaku yang

menyebarkan informasi salah dan dua tokoh pembantu sebagai dua orang yang dirugikan atas informasi yang disebar oleh tokoh utama.

1) Tokoh Utama

Seorang pemuda berumur 25 tahun bernama Karta. 3 dimensi tokoh Karta antara lain, secara fisiologis berambut pendek, tingginya sekitar 165 dengan berat badan 60 kg, warna kulitnya sawo matang dan badan kurus. Secara psikologis Karta adalah seorang yang gemar bermain media sosial, sulit berbaur dengan teman-temannya karena sibuk berselancar di media sosial, tidak bisa memfilter mana yang baik dan buruk. Latar belakang Karta adalah seorang mahasiswa tingkat akhir yang telat lulus kuliah. Salah satu penyebabnya adalah karena Karta sudah kecanduan media sosial. Keseharian Karta tidak bisa lepas dari handphone dimanapun ia berada dan kegiatan apapun yang ia lakukan jari-jarinya selalu sibuk dengan handphone.

2) Tokoh Pembantu

Dua tokoh pembantu dalam film *Tabayyun* adalah Roni dan Riki yang merupakan Kakak beradik. Mereka adalah korban informasi salah yang Karta sebar. Untuk mendukung aspek rasa ingin tahu pada film, dua

tokoh pembantu ini tidak akan ditampilkan secara detail psikologisnya, namun secara fisiologis dua tokoh pembantu memiliki badan yang tinggi dengan mengenakan jaket berwarna gelap, tutup kepala dan masker yang membuatnya terlihat misterius.

c. Sinematografi

Pemilihan ukuran gambar dapat membangun aspek rasa ingin tahu. Pada bagian awal film akan menggunakan Bidikan dekat (*close up*) wajah Karta dengan tujuan memperkenalkan tokoh Karta serta keadaan yang menyimpannya sehingga informasi dimana Karta berada akan menimbulkan aspek rasa ingin tahu pada penonton. Bidikan dekat juga digunakan pada adegan Roni dan Riki memukul Karta dengan hanya menampilkan wajah Karta serta tangan Roni dan Riki yang memukul ke arah Karta sehingga penonton akan penasaran siapa yang memukul Karta karena wajah pemukulnya tidak diperlihatkan.

Untuk menampilkan suasana dramatik pada film pergerakan kamera mengikuti pergerakan tokoh akan menjadi bagian penting karena banyak adegan berlari yang ditampilkan dalam film. Pergerakan kamera mengikuti tokoh dari samping dan dari belakang yang digunakan akan banyak

ditampilkan dengan tujuan agar penonton dapat merasakan seolah olah ikut berlari bersama tokoh. Gambar luas (*wide angle*) akan digunakan untuk menampilkan adegan dengan latar belakang panorama seperti hutan. Sedangkan gambar sempit akan digunakan pada adegan saat tiga tokoh berada dalam satu adegan saat Roni dan Riki memukuli Karta.

Untuk mendapatkan ritme yang diinginkan maka teknik gerak terbalik dikombinasikan dengan kecepatan gambar yang akan diterapkan pada saat proses penyuntingan. Pemilihan tata letak (sudut pandang) kamera disesuaikan dengan keadaan tokoh dalam setiap adegan. Bidikan kamera sejajar dengan mata subjek akan menjadi sudut pandang yang banyak digunakan dalam film untuk mendukung adegan jalan dan berlari.

d. Suara

Dalam sebuah karya film, suara mempunyai peran yang sangat penting untuk mendukung naratif dan dramatik film. Suara bisa bersumber dari suara yang hadir dalam adegan seperti suara angin, burung, air, dan kerumunan orang. Suara juga bisa dihasilkan dari efek suara dan suara buatan yang ditambahkan pada proses penyuntingan.

Film *Tabayyun* yang tidak menggunakan dialog maka audio dalam film dihasilkan dari ilustrasi musik dan efek suara dengan pemilihan yang tepat sesuai adegan dalam film.

e. Penyuntingan

Konsep penyuntingan yang diterapkan pada film mencakup teknik gerak terbalik yang digunakan pada seluruh adegan dengan mengkombinasikan kecepatan gambar normal, cepat, dan lambat yang diolah pada meja penyuntingan. Untuk menghadirkan dramatis film maka kecepatan gambar dan suara akan saling mendukung sehingga unsur tersebut akan menghasilkan ritme film.

Adegan berlari dan kejar kejaran yang mendominasi film maka penyusunan gambar secara berurutan atau penyuntingan kontinuiti akan digunakan pada film ini. Penyuntingan kontinuiti digunakan dengan tujuan agar penonton tidak bingung dengan alur cerita film dan tetap fokus sampai akhir film.

PEMBAHASAN KARYA

1. Pengenalan

Gerak terbalik pada bagian pengenalan ini adalah dapat membangun rasa ingin tahu sedang berada dimana

Karta dan mengapa Karta tergeletak dilantai. Bidikan dekat pada bagian leher hingga atas kepala membatasi informasi dimana Karta tergeletak karena gambar fokus pada tokoh Karta. Adegan gerak terbalik selanjutnya menghasilkan kejutan bahwa Karta tergeletak dilantai akibat punggungnya dipukul oleh seseorang. Adegan ini juga memberikan kejutan bahwa Karta sedang berada diruangan kosong yang memperlihatkan kondisi yang tidak terawat.

Gerak terbalik pada adegan tersebut menghasilkan gerakan tidak wajar dari aktor yang mampu memberikan estetika visual yang berbeda untuk mengikat mata penonton pada bagian awal film ini. Teknik gerak terbalik yang didukung dengan penempatan sudut kamera serta ukuran gambar mampu membangun aspek rasa ingin tahu pada penonton yaitu adegan dan gerakan seperti apa yang akan terjadi adegan berikutnya.

Gerakan yang terbalik maka titik lemah dari teknik ini adalah tidak bisa menggunakan dialog, yang mana dialog bisa menjadi media untuk lebih mendekatkan film dan penonton. Dalam film ini, solusi yang ditawarkan untuk menggantikan dialog yaitu dengan menggunakan efek suara dan latar musik yang sesuai dengan adegan. Efek suara rintihan, kesakitan dan nafas

terengah-engah dari Karta membuat penonton terbawa suasana dan menambah dramatis film.

Adegan terakhir tahap pengenalan adalah ketika Karta berlari dilantai satu rumah kosong. Pergerakan kamera bergeser ke kiri mengikuti gerak terbalik Karta menunjukkan pada penonton dan mempertegas bahwa rumah tersebut memang dalam keadaan kosong, kotor, lembab dan tak terawat.

2. Penggawatan

Pada tahap penggawatan, terdapat pada adegan Karta menemukan sebuah rumah kosong. Pada adegan ini kecepatan diperlambat sampai 40% dan penggunaan gambar luas dengan tujuan memberikan informasi keadaan rumah kosong tampak dari luar. Gerakan terbalik tokoh Karta dengan pergerakan kamera mundur dari jendela sampai pada posisi Karta memandangi rumah kosong. Kamera yang mengikuti pergerakan Karta mengajak penonton untuk terlibat bergerak terbalik atau mundur. Adegan ini ditampilkan untuk menjawab pertanyaan penonton tentang bentuk rumah kosong dan bagaimana keadaan dari luar. Detail luka lebam makin terlihat berkat bantuan *natural light* (cahaya alam) di lokasi, kemudian rasa ingin tahu fokus pada pertanyaan

mengapa muka Karta lebam. Kedua aspek tersebut akan terjawab pada adegan terbalik selanjutnya.

Adegan selanjutnya adalah sosok misterius Riki bergerak terbalik meloncati batang pohon untuk mengejar Karta. Gerak terbalik Riki meloncati batang pohon sebenarnya masih menimbulkan rasa ingin tahu karena pada gambar ini sosok Riki tidak ditampilkan secara utuh namun hanya bagian kaki sampai perut saja sehingga masih memunculkan pertanyaan siapa sosok yang tiba-tiba muncul dalam film.

Adegan terakhir dari tahap pengawatan ini gerak terbalik yang ditunjukkan oleh Karta dan sosok misterius bernama Roni. Informasi sosok Roni masih dibatasi sebagai upaya membangun rasa ingin tahu.

3. Klimaks

Tahap puncak konflik diawali dengan adegan Karta dipukuli oleh dua orang misterius. Gerak terbalik pada adegan ini menggunakan kamera bidikan dekat yang terfokus pada gerakan tangan pemukul serta bagian kepala Karta, sementara muka dua orang misterius tidak ditampilkan. Tujuan dari bidikan dekat adalah untuk membangun rasa ingin tahu siapa yang memukul Karta dan mengapa Karta dipukuli.

Sudut pandang rendah digunakan untuk mendukung kesengsaraan yang dialami Karta. Efek suara pukulan menambah dramatik dan mempertegas adegan ini. Gerak terbalik yang ditunjukkan Karta setelah adegan pemukulan membangun aspek rasa ingin tahu mengapa Karta terjatuh, kemudian adegan selanjutnya menunjukkan Karta tersandung akar pohon, adegan ini memberikan jawaban rasa ingin tahu mengapa Karta terjatuh.

Gerak terbalik selanjutnya Karta berlari di tengah hutan menghindari kejaran dua orang misterius. Untuk menunjukkan adegan kejar-kejaran maka kamera diletakan di samping aktor dengan pergerakan menyamping ke kanan tujuannya untuk mengajak penonton seolah ikut berlari mundur dan membatasi informasi dua sosok misterius yang mengejar Karta. Pertanyaan yang masih belum terjawab adalah siapa yang mengejar Karta ?.

Pada adegan berikutnya menampilkan gerak terbalik Karta yang memasuki hutan. Gambar luas digunakan untuk memvisualkan panorama hutan dan menunjukkan bahwa Karta sedang sendiri tidak ada yang bisa menolongnya. Perpindahan gambar luas ke gambar sempit untuk memperlihatkan detail gerak terbalik tokoh Karta. Rasa

ingin tahu semakin meningkat, adegan apa dan dimana posisi Karta selanjutnya.

Adegan terakhir dari tahap puncak konflik terjadi di sebuah gang. Gerak terbalik yang dikombinasikan dengan satu kali rekam (*One take*) mengikuti pergerakan tokoh Karta dan dua orang misterius mengajak penonton untuk terlibat pada adegan kejar-kejaran. Perpindahan gambar yang cepat pada bagian ini mendukung ritme cepat sehingga penonton ikut merasakan ketegangan film.

Gerakan terbalik aktor dan objek sekitarnya seperti air yang tumpah dalam ember dan adegan berhenti melirik kanan kiri kecepatannya diperlambat sampai 30% untuk menunjukkan detail gerakan yang sudah di balik. Efek kejutan pada bagian ini semakin berkurang namun rasa ingin tahu semakin meningkat mendekati akhir film dengan pertanyaan yang masih tersisa adalah siapa sebenarnya dua sosok misterius tersebut.

4. Tamat

Adegan tamat diawali dengan perpindahan tokoh Karta yang dikejar kemudian beralih ke adegan diikuti oleh dua orang misterius. Gerak terbalik Karta menoleh ke belakang. Gerak terbalik yang dipadukan dengan gerakan

kamera bergeser ke kiri menimbulkan rasa ingin tahu apa yang sedang Karta perhatikan dibelakangnya.

Karta yang sedang asik dengan handphone nya. Kondisi latar menunjukkan keramaian. Gerak terbalik dengan ukuran gambar penuh kemudian dikombinasikan dengan teknik *timelapse* untuk memberikan kesan tokoh Karta yang tetap asik dengan handphone miliknya dan gerak terbalik menimbulkan rasa ingin tahu apa yang sedang Karta lakukan dengan handphonenya. Adegan Karta memainkan handphone menggunakan perpindahan gambar cepat ke gambar berikutnya dengan latar dan kostum Karta yang berbeda. Adegan ini memberikan kesan bahwa karta adalah orang yang tidak bisa lepas dari handphone nya dimanapun dan apapun kegiatan yang ia lakukan. Gambar luas pada adegan ini juga untuk memperlihatkan kondisi disekitar Karta yang ikut terbalik pergerakannya.

Adegan terakhir dari tahap tamat terdapat pada adegan saat Karta menyebarkan informasi salah tentang Roni dan Riki. Roni dan Riki merupakan sosok dua orang misterius yang mengikuti, mengejar hingga memukuli Karta. Adegan ini merupakan jawaban dari aspek rasa ingin tahu yang terus dibangun dari bagian pengenalan hingga

tamat film. Adegan ini menampilkan layar handphone Karta yang menyebarkan informasi salah ke teman dan grup Whatsapp nya.

Adegan jawaban dari film yaitu saat Karta menyebarkan informasi salah. Gerak terbalik pada tahap ini mampu membangun rasa ingin tahu tentang pesan apa yang sebenarnya Karta sebar dan apa isi tulisan sebelum Karta mengubahnya menjadi informasi salah yang dibumbui kata-kata provokasi. Maka pada bagian ini penonton perlu jeli memperhatikan adegan yang merupakan jawaban dari film karena tampilan layar pada handphone juga ikut terbalik gerakannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Film *Tabayyun* merupakan karya film fiksi yang menggunakan teknik gerak terbalik pada seluruh gambar nya. Secara umum eksplorasi teknik gerak terbalik dalam film *Tabayyun* sudah berhasil diterapkan pada seluruh rangkaian adegan. Teknik gerak terbalik yang diterapkan mampu membangun cerita dengan gerakan mundur yang tidak wajar, teknik ini juga salah satu cara untuk bercerita dengan struktur terbalik dengan runtutan akibat-sebab.

Pada bagian pengenalan hingga tamat mampu membangun rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang disajikan ke penonton meliputi rasa penasaran gerakan tidak wajar yang ditunjukkan oleh sang aktor dan objek sekitarnya yang ikut berbalik. Kemudian rasa ingin tahu selanjutnya terdapat pada setiap adegan. Adegan yang ditampilkan akan melemparkan pertanyaan kepada penonton peristiwa apa yang akan terjadi pada adegan berikutnya. Unsur dramatik lainnya yang dapat dibangun dengan teknik gerak terbalik yaitu kejutan. Kejutan ditimbulkan dari gerakan yang ditampilkan aktor, gerakan tersebut merupakan jawaban atas rasa ingin tahu yang dibangun sebelumnya.

Gerak lambat pada beberapa adegan dapat memberikan informasi lebih detail gerakan terbalik kepada penonton. Selain itu gerak lambat juga berfungsi sebagai upaya mengulur informasi sehingga menambah rasa ingin tahu dan ketegangan pada adegan.

Aspek rasa ingin tahu yang dihasilkan dari penerapan gerak terbalik didukung banyak elemen seperti: kostum pemain, ukuran gambar, sudut pandang kamera dan kecepatan gambar. Kelemahan dari teknik ini adalah tidak memungkinkannya digunakan dialog atau adegan percakapan antar tokoh

karena pergerakan gambar nya yang terbalik, apabila dipaksakan maka akan menghasilkan suara yang aneh.

Selanjutnya kutipan surat al-hujurat ayat 6 tentang tabayyun yang digunakan sebagai naratif film mampu diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang lebih dimengerti penonton.

KEPUSTAKAAN

Astuti, Santi Indra. dkk. 2020. *Video Web Drama Series For Combating Disinformation: An Innovation In Reaching And Teaching Audience*. *Aspiration Journal* 1(1) July 2020

BBC. 2019. *Asrama Papua: Cek fakta kasus bendera merah putih dan makian rasialisme di Surabaya* - BBC News Indonesia. Available at: <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-49446765> (Accessed: 22 Januari 2021).

Baumgarten, E. 2001. *Curiosity as A Moral Virtue*. *International Journal of Applied Philosophy*. 15(2): 169-184.

Bordwell, David. 2017. *Film Art an Introduction*. New York: McGraw-Hill Education

Berger, Arthur Asa. *Media Analysis Technique, Second Edition: Teknik-Teknik Analisis Media*. Terj.

Setio Budi HH. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi - FISIP Universitas Atma Jaya

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra

Fauziyah, Ulil. *Tabayyun Dan Hukumnya Sebagai Penanggulangan Berita Hoax Di Era Digital Dalam Perspektif Fiqih*. 5(1).2020

Giovanni, A. Tri. 2019. *Mencipta Film*. Yogyakarta: Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta

Gunawan, Budi., dan Barito Mulyo Ratmono. 2018. *Kebohongan di Dunia Maya*. Jakarta: KPG

Isre, M. Shaleh. 2010. *Tabayyun Gusdur*. Yogyakarta: LKIS

Krevolin, Richard. *How to Adaptation Anything into a Screenplay*. Bandung: PT.

Lutters, Elisabeth. 2006. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo. Mizan Pustaka. 2003.

Mascelli, Joseph V.2010. terj. *The Five C's of Cinematography*. Jakarta: IKJ Fakultas Film dan Televisi.

Paul Scharader. 2015. *Slow, Fast, And Reverse Motion. Film Comment* (15): 52-55

Pearlman, Karen. 2009. *Cutting Rhythms*. Burlington: British Library Cataloguing

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homeric Pustaka

Simamarta, Jane. dkk. 2019. *Hoaks dan Media Sosial*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Tempo, "Wabah Hoaks", 8 Januari 2017

Ward, Peter. 2003. *Picture and Composition For Film and Television*. Oxford: Focal press

