



**PENGUNAAN TEKNIK *LONG TAKE* DALAM FILM
*LINGSEM***

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Oleh

Kurniawan Arief Susanto

NIM 120110401031

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI (S1) TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2018



**PENGUNAAN TEKNIK *LONG TAKE* DALAM FILM
*LINGSEM***

LAPORAN TUGAS AKHIR KARYA

Diajukan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan studi di Program Studi Televisi dan Film (S1) dan
mencapai gelar Sarjana

Oleh

Kurniawan Arief Susanto

NIM 120110401031

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI (S1) TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

PERSEMBAHAN

Dengan segala terima kasih saya persembahkan karya ini sebagai bentuk bakti dan cinta kepada :

1. Kedua orang tua saya, S. B. Moertiningtjas dan Alik Suprayitno yang telah mengorbankan segala hidupnya untuk saya dan merekalah satu-satunya tujuan hidup saya. Terima kasih atas segala doa yang tidak pernah berhenti.
2. Adik saya, Fernaldo Aditya Kurniawan, yang telah memberikan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan keseluruhan proses Tugas Akhir ini.
3. Guru-guruku di TK Pertiwi Jember, SDN Jember Lor II Jember, MTsN I Jember, SMA Muhammadiyah 3 Jember dan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu dengan penuh ketulusan.
4. Almamater Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember.
5. Semua pihak yang tentunya tidak dapat disebutkan satu-persatu.

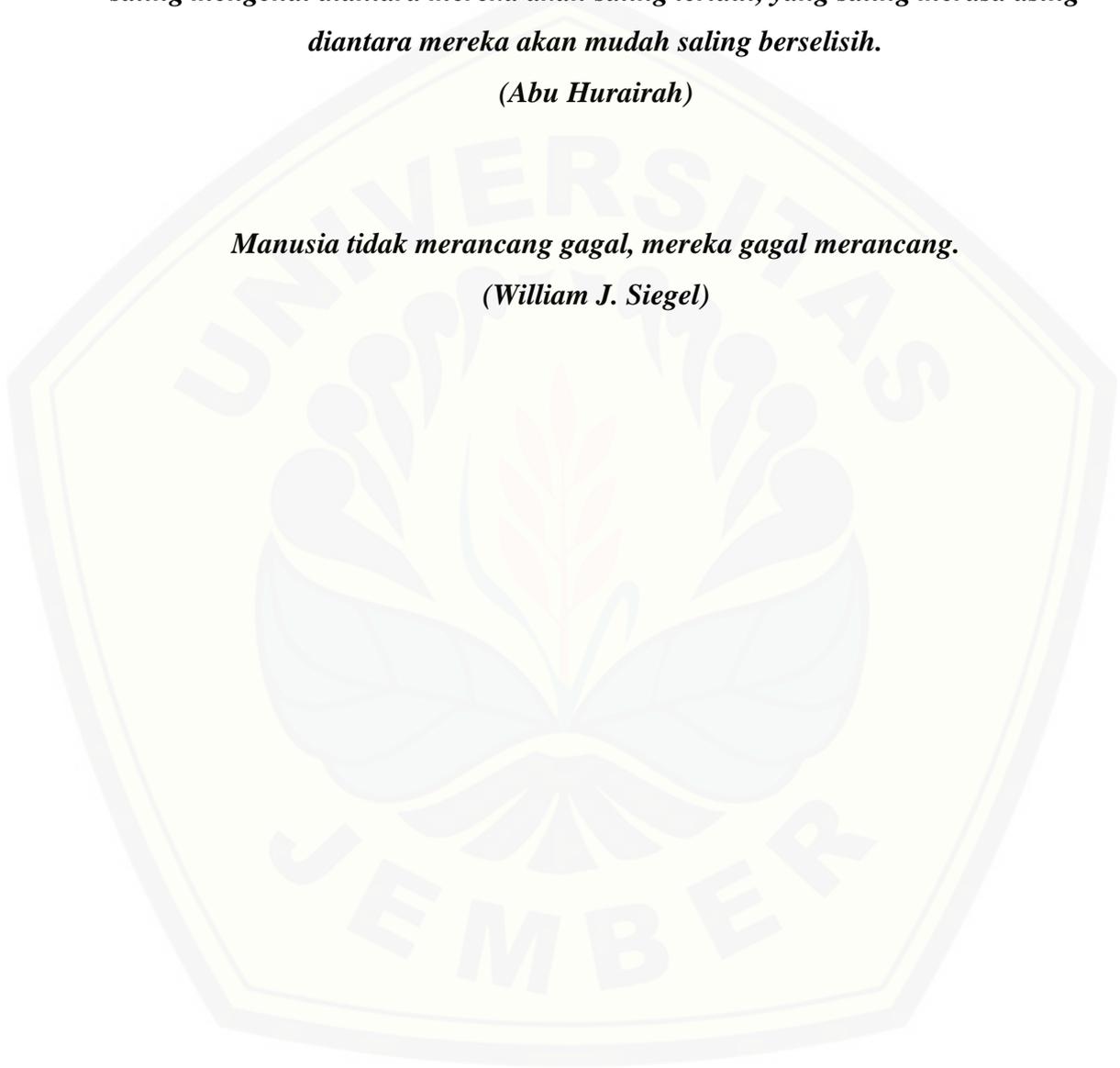
MOTTO

Ruh-ruh itu seperti pasukan yang dihimpun dalam kesatuan-kesatuan. Yang saling mengenal diantara mereka akan saling tertaut, yang saling merasa asing diantara mereka akan mudah saling berselisih.

(Abu Hurairah)

Manusia tidak merancang gagal, mereka gagal merancang.

(William J. Siegel)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kurniawan Arief Susanto

NIM : 120110401031

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya seni yang berjudul :

“Penggunaan Teknik *Long Take* dalam Film *Lingsem*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi lain, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 20 Maret 2018

Yang Menyatakan,

Kurniawan Arief Susanto

NIM 120110401031

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENGUNAAN TEKNIK *LONG TAKE* DALAM FILM
*LINGSEM***

Oleh

Kurniawan Arief Susanto

NIM 120110401031

Pembimbing :

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Zamroni, S.Sn.,M.Sn

Dosen Pembimbing Anggota : FajarAji, S.Sn.,M.Sn

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul Penggunaan Teknik *Long Take* dalam Film *Lingsem* telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 22 Maret 2018

tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

Muhammad Zamroni, S. Sn., M. Sn.

Fajar Aji, S. Sn., M. Sn.

NIP 198411122015041001

NRP 760009244

Penguji I,

Penguji II,

Didik Suharijadi, S. S., M. A.

Denny Antyo Hartanto, S. Sn., M. Sn.

NIP196804221998021001

NIP198103022010121004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember

Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum

NIP. 196805161992011001

SUMMARY

The Using Of Long Take Technique in Lingsem”Lelaki dan Manusia Super” Movie; Kurniawan Arief Susanto, 120110401031; 2018; 63 Pages; Program Study of Television and Film Cultural Science Faculty-University of Jember.

The presence of the film into a technological development that produces the reality of motion. Events in reality occurring at certain times and spaces are considered capable of explaining the event more clearly. When a reality occurs at a given time and space, the film is capable of recording all the events exactly the same as the actual reality. This allows repetition of memory in past realities. The film consists of a series of still images that move because of the rotation of the film on the projector that makes it look as if moving. The illusory form of this series of moving images is what people call it moving images.

The moving image in question is the technique of placing the camera and adjusting the image frame changes in each scene to create a dramatic impression. The use of camera movements can also affect the audience's emotions. The space generated on the moving images is what creates an expressive space in every scene. Each motion picture in the film has a motivation that has a close relationship with a goal. Without movement it will be difficult to display a moving object. That movement will eventually create a real impression.

Long take techniques until now widely used in order to generate a realist impression in accordance with narrative and aesthetic guidance. Pratista (2008: 110) technically, the shot recorded from an average time of 10-15 seconds is called a long take. The long take technique has the potential to make the film a reality, in contrast to the interruptions built through editing. With the interruption can create space discontinuity and spatially discontinuity and unreal construction. Long take makes no pause between space and time. The absence of space limitations is what makes a scene as if it is real, so the duration shown is

the actual duration. In contrast to scenes that are arranged through editing that gives rise to the limitations of the form that gives the impression is not real.

The combination of the use of long take techniques with handheld cameras can support dramatic impression in Lingsem films. Free movement of images and the merging of one shot with another makes long take it easy to adjust the framing appropriately. The use of long take and handheld techniques is expected to provide a different visual experience to the audience.

Handheld camera is a shooting technique using hand media to operate the camera without using the help of a tripod or monopod. However, to reduce the shake on the image is too rough, need a stabilizer enhancement tool on the camera. Exploration of the movement of images on the long take to be helped with the handheld shooting technique. The camera will be easily compressed even if the movement is unstable. It makes the movement of the camera looks dynamic, thus making the audience into the film into the atmosphere of late soluble. Brown (2012: 210) explains that the movement of the camera is more than just moving from one frame to another frame. The movement itself is a style and time which relates to all actions that contribute to the atmosphere in the picture.

Lingsem film cultivation is appointed based on the current media phenomenon. The media are now shifting into commodities to gain popularity in a way that is not true. Lingsem film is expected to provide insight to the public to filter the information so that public opinion is not easily dribbled as desired by certain media.

Lingsem word taken from the Java language which means shame. The meaning of shame is illustrated by a psychological state when one defends something that is no longer due to the objectivity of a problem, since the focus of the problem has become the privacy of its self-worth.

RINGKASAN

Penggunaan Teknik Long Take Dalam Film Lingsem “Kisah Lelaki dan Manusia Super”; Kurniawan Arief Susanto, 120110401031; 2018; 63 Halaman; Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember.

Kehadiran film menjadi perkembangan teknologi yang menghasilkan realitas gerak. Peristiwa dalam realita yang terjadi pada waktu dan ruang tertentu dianggap mampu menjelaskan peristiwa lebih jelas. Ketika sebuah realita terjadi pada satu waktu dan ruang tertentu, film mampu merekam semua kejadian itu sama persis dengan realita yang sebenarnya. Hal ini memungkinkan pengulangan memori pada realita yang sudah lalu. Film terdiri dari rangkaian gambar diam yang bergerak karena adanya perputaran film pada proyektor yang membuatnya terlihat seakan-akan bergerak. Bentuk ilusi dari rangkaian gambar bergerak inilah yang kemudian orang menyebutnya gambar yang bergerak.

Gambar bergerak yang dimaksud adalah teknik menempatkan kamera dan mengatur perubahan kerangka gambar dalam setiap adegan untuk menimbulkan kesan dramatis. Penggunaan gerakan kamera juga dapat mempengaruhi emosi penonton. Ruang yang dihasilkan pada gambar bergerak itulah yang menjadikan terciptanya ruang ekspresif pada setiap adegan. Setiap gerakan gambar dalam film mempunyai motivasi yang memiliki kaitan erat dengan sebuah tujuan. Tanpa adanya gerakan maka akan sulit untuk menampilkan sebuah objek yang bergerak. Pergerakan itulah yang nantinya akan menimbulkan kesan yang nyata.

Teknik *long take* sampai saat ini banyak digunakan agar bisa menimbulkan kesan realis sesuai dengan tuntunan naratif maupun estetik. Pratista (2008:110) secara teknis, *shot* yang direkam dari rata-rata waktu 10-15 detik disebut *long take*. Teknik *longtake* berpotensi menjadikan film menjadi realita, berbeda dengan interupsi yang dibangun melalui *editing*. Dengan adanya interupsi dapat membuat ruang ketidaklanjutan atau *spasial discontinuity* dan konstruksi yang tidak nyata. *Long take* membuat tidak adanya jeda antara ruang dan waktu. Tidak adanya

keterbatasan ruang inilah yang membuat sebuah adegan bersifat seakan-akan nyata, sehingga durasi yang ditampilkan adalah durasi yang sebenarnya. Berbeda dengan adegan yang disusun melalui *editing* yang menimbulkan adanya keterbatasan bentuk yang menimbulkan kesan tidak nyata.

Kombinasi penggunaan teknik *long take* dengan menggunakan kamera *handheld* dapat menunjang kesan dramatis dalam film *Lingsem*. Pergerakan gambar yang bergerak bebas dan penggabungan antara *shot* yang satu dengan yang lain membuat *take* yang panjang menjadi mudah untuk menyesuaikan *framing* dengan tepat. Penggunaan teknik *long take* dan *handheld* diharapkan dapat memberikan pengalaman visual yang berbeda kepada penonton.

Kamera *handheld* merupakan teknik pengambilan gambar dengan menggunakan media tangan untuk mengoperasikan kamera tanpa menggunakan bantuan *tripod* atau *monopod*. Namun, untuk mengurangi goyangan pada gambar yang terlalu kasar, perlu adanya alat tambahan *stabilizer* pada kamera. Eksplorasi pergerakan gambar pada *take* yang panjang menjadi terbantu dengan adanya teknik pengambilan gambar *handheld*. Kamera akan dengan mudah dikomposisikan meskipun gerakannya tidak stabil. Hal itu menjadikan pergerakan kamera terlihat dinamis, sehingga membuat penonton menjadi larut masuk kedalam suasana cerita film. Brown (2012:210) menjelaskan bahwa pergerakan kamera lebih dari sekedar Bergeraknya dari satu frame ke frame yang lain. Pergerakan sendiri adalah sebuah gaya dan waktu dimana berkaitan dengan seluruh tindakan yang berkontribusi terhadap suasana dalam gambar.

Penggarapan film *Lingsem* diangkat berdasarkan fenomena media yang terjadi saat ini. Media yang kini bergeser menjadi komoditas untuk mendapatkan popularitas dengan cara yang tidak benar. Film *Lingsem* diharapkan dapat memberikan wawasan kepada masyarakat untuk menyaring informasi sehingga opini publik tidak mudah tergiring seperti yang diinginkan oleh media tertentu.

Kata *Lingsem* diambil dari bahasa Jawa yang artinya malu. Makna kata malu digambarkan oleh suatu keadaan psikologis ketika seseorang mempertahankan sesuatu yang tidak lagi karena objektivitas suatu persoalan, karena focus permasalahannya sudah menjadi privasi harga dirinya.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah yang hanya kepada-Nya kami memuji, memohon pertolongan, dan mohon ampunan. Kami berlindung kepada-Nya dari kekejian diri dan kejahatan amalan kami. Sholawat dan salam selalu saya sampaikan kepada Nabi terakhir di akhir zaman, Rasulullah Shallallahu Alaihi wa Sallam, sehingga saya dapat menyelesaikan dan menuntaskan keseluruhan proses Tugas Akhir ini dengan baik.

Penyusun laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pengkarya menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Akhmad Sofyan, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
3. Drs. A. Lilik Slamet Raharsono, M.A. selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
4. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu dan dukungannya selama penyusunan tugas akhir.
5. Fajar Aji, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan bimbingannya selama penyusunan tugas akhir.
6. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. dan Didik Suharijadi, S.S., M.A. yang telah bersedia member arahan, kritik, dan saran kepada pengkarya;
7. Rani Setyowati Utami, yang telah memberikan semangat dan selalu ada di saat saya membutuhkan bantuan;
8. Adam Valiant Al-Rasjid, *partner* berkarya terbaik dan orang yang menemani saya menuntaskan segala proses Tugas Akhir ini dengan penuh cerita;
9. PDP Sumberwadung dan Bapak Babun yang telah mengizinkan tempat tinggalnya untuk dijadikan lokasi produksi film *Lingsem*;
10. Tim produksi Film *Lingsem*; Rizqi Taufiqi, Yeni Putri, Hairul Bachtiar, Toni Megan, Affandi, Yeni Nur, Ella, Yayank, Masbahah Aulia, Bagaskoro,

Ari Nugraha, Dwi Aranda W, Tomi, Galil, Rian, Rosyid dan Epank yang telah memberikan semua tenaga dan pikirannya untuk membantu saya menyelesaikan proses produksi dari awal hingga akhir;

11. Rosyid Borak, Ekka Runnake, Muslimaturrosyidah, Dani Al Pratam, Mei Artanto dan Putra Yudha yang telah membantu saya merealisasikan cerita di dalam naskah;
12. Teman-teman seangkatan PSTF 2012, terima kasih untuk kerjasamanya selama perkuliahan;
13. Adik-adik angkatan PSTF yang selalu menjadi tempat berbagi dan berkarya bersama.
14. Seluruh bapak dan ibu dosen Program Studi Televisi dan Film beserta staf karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember;
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah member dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.

Sebagai penutup, saya berdoa semoga Allah Azza Wa Jalla melimpahkan rahmat-Nya kepada mereka yang saya sebut di atas, dan kepada semua sahabat-sahabatku yang belum disebutkan dalam penulisan ini. Semoga Allah Azza Wa Jalla membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. Masukan, saran, dan kritik yang membangun pengkarya harapkan dari semua pihak demi penyempurnaan tugas akhir ini. Pengkarya berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat pada kita semua.

Jember, 21 Maret 2018

Pengkarya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
SUMMARY	vii
RINGKASAN	x
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Karya	1
1.2 Rumusan Ide Penciptaan.....	5
1.3 Kajian Sumber Penciptaan.....	7
1.4 Tujuan dan Manfaat	9
BAB 2. KEKARYAAN	10
2.1 Gagasan.....	10
2.1.1 Gagasan Umum	10
2.1.2 Gagasan Khusus.....	11
2.2 Garapan.....	12
2.2.1 Praproduksi	12
2.2.2 Produksi	14
2.2.3 Pascaproduksi	15
2.3 Bentuk Karya.....	16
2.4 Media.....	24

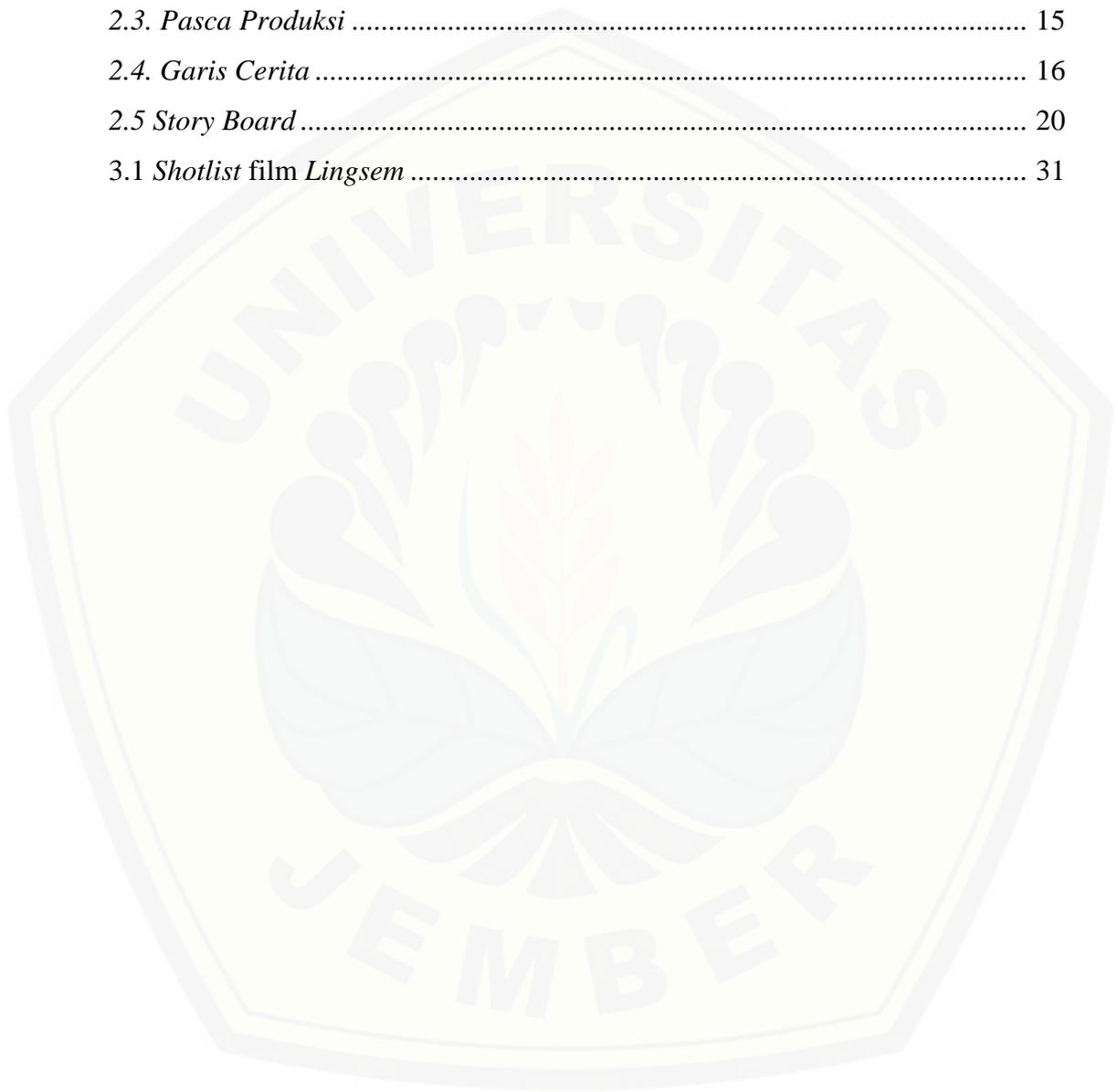
2.5 Orisinalitas Karya.....	27
BAB 3. PROSES KARYA SENI.....	29
3.1 Observasi	29
3.2 Praproduksi.....	30
3.2.1 Breakdown Script	30
3.2.2 Recce dan Survey Lokasi	32
3.2.3 Floorplan.....	34
3.2.4 Visual Effect	37
3.2.5 Rehearsal	39
3.3 Produksi.....	44
3.3.1 Produksi hari pertama	44
3.3.2 Produksi hari kedua	47
3.3.3 Produksi hari ketiga	49
3.4 Pascaproduksi	51
3.4.1 Final Review	51
3.4.2 Colour Grading	52
3.4 Hambatan dan Solusi	52
BAB 4. DESKRIPSI KARYA DAN PAGELARAN KARYA.....	55
4.1 Deskripsi Karya	55
4.2 Hasil Aplikatif Peminatan	57
4.3 Konsep Pagelaran Karya.....	61
BAB 5. KESIMPULAN	62
DAFTAR PUSTAKA	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kamera A7s.....	24
2.2. Canon Lens 35mm F 1,4	26
2.3. <i>Canon Lens 16-35mm F 2,8</i>	26
2.4 <i>Shoulder Rig Camera</i>	27
3.1 Proses <i>recce</i> film <i>Lingsem</i>	33
3.2 Proses <i>recce</i> film <i>Lingsem</i>	33
3.3 <i>floorplan</i> film <i>Lingsem</i>	35
3.4 <i>floorplan</i> film <i>Lingsem</i>	36
3.5 <i>Storyboard</i> film <i>Lingsem</i>	37
3.6 Proses pembuatan video <i>breaking news</i> film <i>Lingsem</i>	38
3.7 Proses pembuatan video <i>breaking news</i> film <i>Lingsem</i>	38
3.8 <i>Floorplan</i> pembuatan video <i>breaking news</i> film <i>Lingsem</i>	39
3.9 Proses <i>rehearsal</i> film <i>Lingsem</i>	40
3.10 <i>floorplan</i> film <i>Lingsem</i> sebelum <i>rehearsal</i>	41
3.11 <i>floorplan</i> film <i>Lingsem</i> sesudah <i>rehearsal</i>	43
3.12 Percobaan <i>moving</i> dalam produksi film <i>Lingsem</i>	45
3.13 Proses pembuatan efek asap.....	46
3.14 Proses produksi film <i>Lingsem</i>	46
3.15 <i>me-review</i> hasil gambar film <i>Lingsem</i>	48
3.16 <i>me-review</i> hasil gambar film <i>Lingsem</i>	48
3.17 Percobaan transisi <i>editing</i>	49
3.18 Percobaan transisi <i>editing</i>	50
3.18 Percobaan transisi <i>editing</i>	51
3.19 Proses <i>editing online</i>	52
4.1 Rangkaian <i>shot</i> adegan dengan menggunakan <i>long take</i>	58
4.2 Hasil Penerapan teknik <i>long take</i>	58
4.3 Hasil Penerapan teknik <i>long take</i>	59
4.3 Hasil Penerapan teknik <i>long take</i>	60

DAFTAR TABEL

2.1 <i>PraProduksi</i>	14
2.2. <i>Produksi</i>	15
2.3. <i>Pasca Produksi</i>	15
2.4. <i>Garis Cerita</i>	16
2.5 <i>Story Board</i>	20
3.1 <i>Shotlist film Lingsem</i>	31



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Film merupakan media komunikasi yang mampu menjangkau banyak segmen sosial, serta memiliki potensi untuk mempengaruhi masyarakat. Hal ini dikarenakan film memiliki kekuatan persuasi yang cukup besar melalui unsur-unsur dan pesan menarik di dalamnya. Pesan yang disampaikan dalam film dapat membuat masyarakat memahami konsep atau ide yang disampaikan karena film biasanya menampilkan realitas yang dekat di masyarakat.

Graeme Turner dalam Irawanto (1999 : 14), mengemukakan bahwa makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat berbeda dengan film sekedar sebagai refleksi dari realitas. Sebagai refleksi dari realitas, film sekedar memindah realitas ke layar tanpa mengubah realitas itu. Sementara itu sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode dan ideologi dari kebudayaannya.

Film akan selalu terpengaruh oleh lingkup sosial dalam merepresentasikan realitas dan ideologi. Hal ini disebabkan film merupakan hasil dari sebuah gagasan yang diambil dari pengalaman kehidupan nyata yang terjadi di luar layar. Andre Bazin (1958 : 13), menyatakan bahwa film merupakan sebuah bentuk pencapaian yang sempurna. Kesempurnaan yang dimaksud adalah kemampuan film untuk dapat menyerupai realita yang benar-benar menjadi nyata.

Kehadiran film menjadi perkembangan teknologi yang menghasilkan realitas gerak. Peristiwa dalam realita yang terjadi pada waktu dan ruang tertentu dianggap mampu menjelaskan peristiwa lebih jelas. Ketika sebuah realita terjadi pada satu waktu dan ruang tertentu, film mampu merekam semua kejadian itu sama persis dengan realita yang sebenarnya. Hal ini memungkinkan pengulangan memori pada realita yang sudah lalu. Film terdiri dari rangkaian gambar diam yang bergerak karena adanya perputaran film pada proyektor yang membuatnya terlihat seakan-akan bergerak. Bentuk ilusi dari rangkaian gambar bergerak inilah yang kemudian orang menyebutnya gambar yang bergerak.

David George Menard dalam bukunya *Toward A Synthesis Of Cinema: Long Take Theory* (2003 : 7), menjelaskan bahwa Andre Bazin berpendapat realisme yang menjadi inti dari film bukan hanya sekedar kemiripan bentuk atau sebuah realisme ekspresi belaka. Ia menjelaskan bahwa *moving picture* lebih penting dari hanya sekedar realitas benda, ruang ataupun ekspresi pembuat. Dengan adanya *moving picture* inilah yang membuat film menjadi sempurna dan memberikan gambaran terhadap alur yang dibawakan pada sebuah plot cerita. *Moving picture* atau bisa kita sebut juga sebagai gambar bergerak dapat merealisasikan bentuk ruang dan waktu dalam sebuah adegan pada film. Hal ini menjadikan segala bentuk suasana dalam sebuah film bisa terealisasikan dengan baik. Maka dari itu, pengambilan gambar atau *shot* dalam sebuah film merupakan salah satu bagian tercapainya pesan melalui audio visual.

Istilah film juga mengacu pada bentuk karya seni audio visual yang diartikan sebagai satu genre yang menggunakan suara dan gambar sebagai medianya. Gambar digunakan sebagai sarana untuk menggambarkan kejadian di dalam peristiwa tertentu untuk mendukung terjadinya proses komunikasi, sehingga film juga memiliki disiplin ilmu yang dikenal dengan sinematografi (*cinematography*). (Jarvis, 1991) Sinematografi diartikan sebagai *the craft of making picture* (pengrajin gambar). Sinematografi adalah sebuah proses penerjemahan ide (cerita) ke dalam bentuk visual.

Sinematografi dapat dipahami sebagai kegiatan menulis dengan media gambar bergerak, serta menentukan rangkaian gambar agar mampu menyampaikan maksud dalam sebuah ide yang nantinya dapat dipahami oleh penonton. Gambar bergerak yang dimaksud adalah teknik menempatkan kamera dan mengatur perubahan kerangka gambar dalam setiap adegan untuk menimbulkan kesan dramatis. Penggunaan gerakan kamera juga dapat mempengaruhi emosi penonton. Ruang yang dihasilkan pada gambar bergerak itulah yang menjadikan terciptanya ruang ekspresif pada setiap adegan.

Pratista (2008 : 89) mengungkapkan dalam ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan, melainkan mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, lama

pengambilan, dan lain-lain. Hal ini menjelaskan bahwa unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek yakni kamera atau film, *framing*, dan durasi gambar. *Framing* dapat diartikan sebagai pembatas gambar oleh kamera, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya (2008 : 100). Setiap gerakan gambar dalam film mempunyai motivasi yang memiliki kaitan erat dengan sebuah tujuan. Tanpa adanya gerakan maka akan sulit untuk menampilkan sebuah objek yang bergerak. Pergerakan itulah yang nantinya akan menimbulkan kesan yang nyata.

Pratista (2008 : 43) menyatakan bahwa setiap *shot* memiliki durasi gambar yang berbeda sesuai dengan tuntutan naratif dan gaya bertutur sineas. Satu *shot* umumnya berdurasi pendek berkisar dari satu detik atau bisa pula beberapa menit bahkan sampai berjam-jam. Pada awalnya *shot* berdurasi hanya beberapa detik saja, kemudian dengan berkembangnya *editing* menyebabkan *shot* menjadi semakin pendek. Pada awal 1920-an, *shot* dalam sebuah film Hollywood adalah lima detik dan berkembang sampai sepuluh detik. Perkembangan durasi *shot* tersebut membuat sineas mulai bereksperimen dengan *shot* yang lebih panjang dari durasi rata-rata. Teknik ini disebut dengan teknik *long take* yaitu sekitar 15 detik dalam setiap *shot*.

Teknik *long take* sampai saat ini banyak digunakan agar bisa menimbulkan kesan realis sesuai dengan tuntutan naratif maupun estetik. Pratista (2008 : 110) secara teknis, *shot* yang direkam dari rata-rata waktu 10-15 detik disebut *long take*. Namun, ada beberapa sineas yang menggunakan teknik *long take* hingga beberapa menit bahkan sampai satu *shot* penuh dalam keseluruhan film. Alfred Hitchcock dalam filmnya yang berjudul *The Rope* membagi sepuluh *shot* dalam filmnya tanpa putus.

Durasi film tersebut adalah 80 menit dan rata-rata waktu dalam setiap *shot*-nya yakni delapan menit. Hitchcock mencoba menggabungkan *shot* dengan rapi dimana *The Rope* terlihat bagaikan diambil dalam sekali *take*. Hitchcock juga mencoba menghilangkan interupsi yang terjadi saat proses pemotongan dan penggabungan gambar dalam film *The Rope*, yang disebut sebagai *hidden shot*. Alfred Hitchcock mencoba bernarasi lewat durasi yang sebenarnya tidak ada

peringkasan waktu. Hitchcock mencoba menahan interupsi kepada penonton saat adegan mulai memuncak. Hitchcock ingin memberikan penonton ruang di dalam ruang untuk memperlihatkan realitas yang terjadi sebenarnya dan menjadikan penonton sebagai karakter pasif di dalamnya.

Andre Bazin beranggapan bahwa *shot* dan teknik *long take* berpotensi menjadikan film menjadi realita, berbeda dengan interupsi yang dibangun melalui *editing*. Dengan adanya interupsi dapat membuat ruang ketidaklanjutan atau *spasial discontinuity* dan konstruksi yang tidak nyata. Andre Bazin berpendapat bahwa kekuatan terbesar film justru terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Dalam praktiknya, Bazin lebih memilih pengambilan gambar sinematik dengan mengandalkan *direct recording process* atas *mise-en-scene* sebuah film, bahwa *long take* dan *depth focus* adalah salah satu cara untuk mencapai realisme tertinggi. Menard, (2003 : 7).

Menurut Lutz Bacher dalam tesisnya MA [*The Mobile Mise-en-scene* (1976)], ada dua pendekatan dasar untuk konsep *long take camera movement*. Pertama, dapat dilihat dari *decoupage of spatio temporal* dari seluruh urutan atau adegan. Kedua, dapat dipahami dari *point of view* yang merupakan estetika pergerakan (*camera movement*) yang menjadi elemen ekspresif dalam *mise-en-scene*.

Pengkarya berpendapat bahwa teknik *long take* dapat disimpulkan sebagai konsep pemahaman film untuk mengurangi adanya interupsi yang berasal dari objek ataupun hubungan antar objek. *Long take* membuat tidak adanya jeda antara ruang dan waktu. Tidak adanya keterbatasan ruang inilah yang membuat sebuah adegan bersifat seakan-akan nyata, sehingga durasi yang ditampilkan adalah durasi yang sebenarnya. Berbeda dengan adegan yang disusun melalui *editing* yang menimbulkan adanya keterbatasan bentuk yang menimbulkan kesan tidak nyata.

Gambar merupakan komponen di dalam film sebagai pengembangan cerita. Persepsi yang didapati langsung melalui gambar, waktu, dan sensasi kinestetik gerakan (gerakan gambar). (Jameson, 2013) seperti halnya dalam esai Susan

Sontag “Melawan Interpretasi”. Ia menjelaskan bahwa estetika merupakan dasar dari teori perwujudan. Dijelaskan bahwa pembuatan film berbeda dari bentuk seni lainnya seperti novel, karena film memiliki lebih daripada sebuah konten di dalamnya. Film merupakan bahasa bentuk yang dapat membanjiri konten. Fakta ini dapat dilihat melalui gerakan kamera dan komposisi gambar. Menurut Bazin, estetika memiliki hukum sebagai bentuk representasi visual, sehingga teknik *long take* dapat membawa kesan nyata dalam gambar, (Menard, 2003 : 7)

Pengkarya bertindak sebagai *Director Of Photography* dalam film *Lingsem*. Film ini bergenre fantasi-komedi yang menceritakan seorang *superhero* yang sedang mengalami depresi akibat masalah keluarga yang dia hadapi. Pengkarya akan menggunakan teknik pengambilan gambar *long take* yang nantinya akan disempurnakan melalui *editing* dengan teknik *hidden cut*, sehingga gambar akan terkesan terlihat tanpa adanya potongan dan dalam durasi yang sesungguhnya. Pengkarya akan bekerjasama dengan *editor* untuk menentukan urutan *shot* dan mencari celah pada pergerakan gambar (*camera movement*) untuk mempertahankan gambar agar tidak terpotong. Pengkarya akan berusaha mempertahankan kontinuitas pergerakan gambar (*camera movement*) agar penggabungan antara *shot* satu dengan *shot* lainnya tidak terlihat kaku. Pengkarya juga akan membatasi jeda antara ruang dan waktu untuk menimbulkan kesan realis pada film *Lingsem*.

1.2 Rumusan Ide Penciptaan

Film memiliki gagasan dalam menyampaikan sebuah cerita. Aspek yang paling penting untuk mendukung tersampainya gagasan tersebut yaitu dengan menginterpretasikan visual sesuai dengan konsep dalam film. *Director of photography* bertanggung jawab dalam semua aspek visual dalam pembuatan sebuah film seperti pemilihan kamera, pemilihan jenis lensa, dan penataan lampu untuk menunjang konsep dalam skenario film. Visual merupakan aspek paling penting dalam sebuah film. Hal ini yang membuat *director of photography* harus mendukung visi sutradara agar semua informasi dapat disampaikan kepada penonton dalam bentuk visual.

Gaya bertutur lewat gambar menjadi hal yang paling penting dalam produksi sebuah film. Pemilihan bentuk visual dan teknik pergerakan kamera yang sesuai dengan konten yang diceritakan dapat menunjang keberhasilan informasi yang disampaikan. Dalam hal ini sutradara dan *director of photography* harus bekerja sama dan memahami betul isi skenario film untuk memudahkan penyampaian emosi dan informasi yang jelas kepada penonton melalui visual.

Pemilihan *shot* dan pergerakan kamera menjadi kunci utama untuk membangun emosi dalam penuturan cerita yang ada di dalam skenario. Sinematografi dapat dipahami sebagai kegiatan menulis dengan media gambar bergerak. Gambar bergerak yang dimaksud adalah teknik menempatkan kamera dan mengatur perubahan kerangka gambar dalam setiap adegan untuk menimbulkan kesan dramatis. Di samping itu, pergerakan kamera juga dapat mempengaruhi emosi penonton. Ruang yang dihasilkan pada gambar bergerak itulah yang menjadikan terciptanya ruang ekspresif pada setiap adegan.

Pengkarya menggunakan teknik *long take* sebagai teknik pengambilan gambar untuk mewujudkan realitas, karena teknik *long take* seolah dapat menampilkan gaya visual yang sebenarnya tanpa adanya waktu yang terpotong. Tanpa adanya interupsi yang terjadi pada objek dapat membuat tidak adanya jeda antara ruang dan waktu. Persepsi yang didapati hanya bisa dirasakan melalui gambar, waktu, dan pergerakan. Inilah yang menyebabkan munculnya sensasi realita secara utuh yang dibangun melalui teknik *long take*.

Durasi pengambilan gambar yang cukup lama, membuat pengkarya tidak hanya merekam setiap adegan saja melainkan mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil seperti *depth focus* dan *camera movement*. Teknik *long take* dapat dipadukan dengan teknik *editing hidden cut* untuk mendapatkan kesan yang diperlihatkan dengan durasi yang utuh tanpa adanya jeda serta untuk menghubungkan *shot* agar mempertahankan kesan realis pada susunan *shot* yang telah terpotong.

Pemetaan objek dan pemilihan alur dalam pergerakan kamera dapat mempertahankan kesan realis yang timbul dari waktu yang sebenarnya. Pemilihan *shot* dan pergerakan kamera yang dihasilkan dapat menampilkan keterbatasan

ruang dan waktu yang dapat membangun emosi dan ritme pada *shot*. *Shot* yang dihadirkan dengan durasi yang utuh, dapat memberikan kebebasan kepada penonton untuk mengikuti alur cerita secara utuh tanpa adanya penyingkatan waktu.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, pengkarya menggunakan teknik *long take* pada film *Lingsem* untuk menampilkan adegan dengan menggunakan visual secara utuh. Film *Lingsem* yang bergenre fantasi komedi gelap, akan menampilkan beberapa adegan *flashback* untuk memberikan informasi dalam alur cerita yang dibawakan. Pengkarya juga akan menggabungkan jeda waktu yang sebenarnya dengan adegan *flashback* untuk mempertahankan sensasi realita secara utuh.

1.3 Kajian Sumber Penciptaan

Kajian sumber mengenai teknik *long take* yang dikemukakan oleh Andre Bazin kurang dipopulerkan dalam dunia perfilman. Bazin memberikan banyak pengaruh mengenai teori realitas dengan dihadirkannya teknik *long take* pada film, karena menurut Bazin *long take* dapat memberikan unsur realitas pada film. Ketika realita terjadi pada suatu waktu dan ruang tertentu, film mampu merekam semua kejadian itu sama persis dengan apa yang telah terjadi sebelumnya.

Pengkarya menggunakan teknik *long take* sebagai referensi teknik pengambilan gambar dalam film *Lingsem*. Penggunaan teknik *long take* dijelaskan oleh Andre Bazin dalam bukunya *What Is Cinema? Volume 1* bahwa film merupakan bentuk pencapaian pada kesempurnaan. Kesempurnaan yang dimaksud adalah kemampuan film yang dapat menyerupai realita yang ada. Realita yang diwujudkan dalam film lebih pada bentuk ruang dan fisik. Kekuatan terbesar film justru terletak pada kemampuannya untuk menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Dalam praktiknya, Bazin lebih memilih pengambilan gambar sinematik dengan mengandalkan *direct recording process* atas *mise-en-scene* sebuah film, yakni *long take* dan *depth focus* yang merupakan salah satu cara untuk mencapai realisme tertinggi.

Alfonso Cuaron dalam *journal footage* berpendapat bahwa, teknik *long take* dapat menggambarkan fungsi filosofis dan estetika dalam film. Pengalamannya menggunakan teknik *long take* dapat memunculkan ambiguitas yang dibangun lewat dimensi waktu. Cuaron membentuk penataan ruang dan waktu yang harmonis melalui montase klasik untuk mencapai realitas tertinggi. Montase yang dimaksud dalam hal ini adalah menyembunyikan pandangan agar menekan adanya interupsi yang terjadi dalam *shot*.

Penyusunan *shot* dengan gambar bergerak bebas dan penggambaran latar belakang objek dalam bidang tata ruang, menjadi kebutuhan untuk visualisasi cerita sebagai bentuk adaptasi teknik *long take*. Pemilihan komposisi satu *shot* yang panjang dalam keadaan stabil maupun tidak stabil, dapat menunjang urutan narasi dan pembangunan emosi dalam setiap adegan. Pengkarya membutuhkan penyesuaian komposisi gambar (*framing*) yang tepat dalam *shot* untuk menunjang terciptanya subjektivitas dalam setiap *shot* dan tercapainya informasi dalam setiap adegan. Pengkarya merujuk buku Joseph V Mascelli “*The Five C’s of Cinematography*” untuk mendukung pemilihan gaya bertutur visual. Buku ini menjelaskan tentang aspek fotografi dan *framing* seperti ukuran gambar dan pergerakan gambar dalam pemakaian *focal length* untuk membantu mewujudkan realita sinematik. Buku tersebut membahas tentang beraneka ragam komposisi dan *angle* kamera untuk mengarahkan pemahaman penonton terhadap visual dalam sebuah film. Beberapa aspek sinematografi yang dijelaskan berfungsi sesuai dengan tuntutan narasi dalam film *Lingsem* yang dikemas dengan teknik *long take*.

Film-film yang menjadi referensi pengkarya dalam menggunakan teknik *long take* antara lain, *The Rope* (1949) yang disutradarai oleh Alfred Hitchcock. Hitchcock menampilkan plot yang sebagian besar terjadi pada satu lokasi. Dia mengambil konsep film dengan menggunakan teknik *long take*. Dalam film *The Rope*, Hitchcock menggunakan teknik *dissolve* saat kamera bergerak ke arah *shot* gelap. Ia menggabungkan *shot* yang diawali dengan *shot* gelap yang bergerak ke arah seterusnya dari *shot* sebelumnya. Hal ini membuat penonton merasakan kedua *shot* itu direkam dalam satu waktu tanpa adanya *editing*. Film *Silent House*

(2011) yang disutradarai oleh Gustavo Hernandez benar-benar memberikan pengalaman visual yang berbeda. Film ini memberikan pengalaman menyeramkan yang diceritakan seolah-olah seperti waktu yang sebenarnya tanpa adanya interupsi. *Children of Man* (2016) juga menggunakan teknik yang sama. Hampir keseluruhan gambar dalam film ini sepenuhnya mengikuti tokoh utama sebagai perantara untuk menggambarkan kepanikan melalui pengambilan gambar yang lama. Pengkarya akan menggabungkan waktu yang sebenarnya dengan adegan *flashback* dalam film *Lingsem* untuk mempertahankan sensasi realita secara utuh dan memberikan pemahaman penonton terhadap alur visual di dalam cerita sebagai bentuk orisinalitas.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Proses produksi sebuah karya seni selalu mempunyai tujuan utama dalam pembuatannya guna memberikan manfaat untuk khalayak luas. Berdasarkan landasan teori dan rumusan masalah yang akan dibahas, maka tujuan dari proses pembuatan karya ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan pengalaman visual yang berbeda dari awal sampai akhir adegan tanpa adanya interupsi atau pemotongan gambar.
- Mencoba menghadirkan sebuah tontonan dalam bentuk film, dengan pemilihan gaya visual yang dapat menimbulkan kesan nyata kepada penonton.
- Menambah referensi tentang penerapan teknik *long take* dan teknik *hidden cut*

Manfaat yang didapat dari pembuatan karya ini adalah :

- Memperkaya gaya bertutur melalui visual dengan menghilangkan interupsi dalam setiap *shot*.
- Memberikan sebuah tontonan berdasarkan kisah fiktif dengan kesan yang benar-benar nyata.

BAB 2. KEKARYAAN

2.1 Gagasan

2.1.1 Gagasan Umum

Pengkarya bertindak sebagai *director of photography* dalam pembuatan film *Lingsem*. Film *Lingsem* menceritakan tentang pengalaman kisah *superhero* yang depresi dan setiap harinya mengurung diri di dalam rumah. Ia ditinggal oleh istri dan anaknya yang sangat ia cintai. Pengalaman hidup yang pahit membuatnya mencari cara untuk bunuh diri, terlebih lagi kabar yang dituduhkan oleh masyarakat bahwa ia telah bersekutu dengan alien.

Serangan alien yang menyebabkan terbunuhnya Super Jaya Utama menjadi sorotan bagi warga Kota Metro. Super Jaya Utama adalah pahlawan super yang dianggap paling kuat dan sekaligus pemimpin Kesatuan Super. Masyarakat beranggapan bahwa Jaka menjadi penyebab utama terbunuhnya Super Jaya Utama, karena ia telah lama mengundurkan diri dan bekerja di luar Kesatuan Super. Setiap hari Jaka bersembunyi di rumah dan mencari cara untuk bunuh diri, tetapi dikarenakan tubuhnya yang kebal dengan serangan fisik, ia selalu gagal dalam usaha bunuh dirinya.

Judul film *Lingsem* menggambarkan dua karakter dalam satu tokoh. Di satu sisi ia menjadi lelaki yang berjuang untuk mengembalikan kesejahteraan keluarganya. Lelaki yang dimaksud adalah lelaki yang pada umumnya berkewajiban sebagai kepala keluarga untuk melindungi keluarganya. Namun, di sisi lain ia sebagai manusia super yang berjuang menyelamatkan kota demi keselamatan penduduknya.

Lingsem merupakan film bergenre komedi gelap yang menggunakan karakter *superhero* sebagai tokoh utama. Berbeda dengan film komedi pada umumnya yang lebih-lebihkan situasi, bahasa, dan tindakan, film *Lingsem* menggunakan gaya komedi yang pada umumnya dianggap serius dan tabu. Singkatnya, seperti cerita yang tak seharusnya ditertawakan. Dengan

menggunakan gaya komedi gelap, film *Lingsem* lebih tepat ditujukan kepada penonton dewasa dengan kisaran usia 18 tahun keatas.

2.1.2 Gagasan Khusus

Pengkarya menggunakan beberapa tipe *shot* dan menentukan *framing* sesuai dengan alur cerita dalam film *Lingsem*. Pengkarya mengkombinasikan penggunaan teknik *long take* dengan menggunakan kamera *handheld* untuk menunjang kesan dramatis dalam film *Lingsem*. Kamera *handheld* sangat membantu menunjang pergerakan kamera dalam *take* yang panjang. Pergerakan gambar yang bergerak bebas dan penggabungan antara *shot* yang satu dengan yang lain membuat *take* yang panjang menjadi mudah untuk menyesuaikan *framing* dengan tepat.

Kamera *handheld* merupakan teknik pengambilan gambar dengan menggunakan media tangan untuk mengoperasikan kamera tanpa menggunakan bantuan *tripod* atau *monopod*. Namun, untuk mengurangi goyangan pada gambar yang terlalu kasar, perlu adanya alat tambahan *stabilizer* pada kamera. Eksplorasi pergerakan gambar pada *take* yang panjang menjadi terbantu dengan adanya teknik pengambilan gambar *handheld*. Kamera akan dengan mudah dikomposisikan meskipun gerakannya tidak stabil. Hal itu menjadikan pergerakan kamera terlihat dinamis, sehingga membuat penonton menjadi larut masuk kedalam suasana cerita film. Brown (2012 : 210) menjelaskan bahwa pergerakan kamera lebih dari sekedar Bergeraknya dari satu frame ke frame yang lain. Pergerakan sendiri adalah sebuah gaya dan waktu dimana berkaitan dengan seluruh tindakan yang berkontribusi terhadap suasana dalam gambar.

Teknik kamera *handheld* banyak sekali digunakan hampir di semua film. Pada beberapa film, *handheld* sengaja digunakan untuk menampilkan pergerakan yang tidak stabil. Cara ini digunakan dengan tujuan agar penonton bisa merasakan lebih dekat konflik yang terjadi dalam film. Seperti adegan dalam film *Silent House* ketika pemeran wanita lari menuju kolong meja. Kamera bergerak mengikuti objek wanita sampai pada kolong meja dengan komposisi gambar yang tidak stabil. Teknik pengambilan gambar yang menerapkan *take* yang panjang dan

pergerakan kamera sengaja dibuat menjadi kacau. Efek guncangan pada gambar membuat kita terbawa masuk lebih dalam pada suasana adegan tersebut. Ketika kita dihadapkan dengan banyak sudut pandang, penglihatan kita secara tidak sadar terfokus oleh beberapa objek. Hal inilah yang menyebabkan emosi dan pikiran kita terbawa masuk ke dalam suasana yang dibangun dalam adegan film. Berbeda dengan gambar statis yang hanya berfokus pada satu objek saja yang membuat penglihatan kita terbatas dan tidak bisa merasakan ruang di dalam film.

Pengambilan dengan *take* yang panjang selain didukung oleh teknik kamera *handheld*, faktor seperti *framing* dan komposisi *shot* juga menjadi bagian penting dalam menerjemahkan cerita ke dalam bentuk visual. Adapun beberapa elemen yang menjadi pondasi penting visual film seperti, pengaturan tempat dan waktu dimana film berlangsung (*setting*), kostum dan tata rias, karakter (objek), ekspresi karakter, gerakan objek dan pencahayaan yang kita sebut sebagai *mise en scene*.

Framing merupakan batas gambar yang mengarahkan perhatian seseorang pada gambar dengan membatasi elemen-elemen gambar yang lain pada batas *frame*. Komposisi dalam *frame*, dapat menambah dimensi dalam gambar karena terdapat bentuk antara batas *frame* dengan *focal point* atau objek utama. Hal ini telah menjadi dasar dalam semua metode pengambilan gambar. Selain memberikan dimensi pada gambar, *framing* juga memberikan kesan estetis dalam setiap *shot* yang dibangun.

2.2 Garapan

Proses pembuatan film akan melewati tiga tahap yakni *pra produksi*, produksi, dan pascaproduksi. Pengkarya bersama rekan produksi akan memilih ide cerita untuk diaplikasikan ke dalam skenario film. Skenario yang telah siap diproduksi akan didiskusikan kembali dengan pengkarya bersama rekan produksi menjadi sebuah *treatment* untuk menentukan gaya visual yang akan diterapkan.

2.2.1 Praproduksi

Pengkarya dan rekan produksi akan memilih kombinasi gaya visual dengan teknik pengambilan gambar *long take*. Teknik pengambilan gambar *long take* akan didukung dengan teknik *hidden editing* untuk menghasilkan visual yang seolah – olah gambar tidak terputus dari awal cerita sampai akhir cerita. Dalam proses pembuatan film, pengkarya sebagai *director of photography* melakukan perannya dalam tahap *praproduksi*, membicarakan runtutan *shot* bersama sutradara. Namun dengan gaya visual yang mengkombinasikan teknik *long take* dan teknik *hidden editing*, pengkarya harus bekerja sama dengan *editor* untuk menentukan transisi perpindahan *shot*.

Ide cerita yang telah berbentuk skenario, selanjutnya akan dibedah sesuai dengan gaya visual yang akan dipilih dan menghasilkan *treatment* film. *Treatment* film sebagai bentuk informasi detail untuk semua tim produksi mengenai visual, artistik, audio, dan musik untuk dibedah dan dicocokkan pada setiap adegan film. Pengkarya dalam tahap *praproduksi* akan membuat *shotlist* sebagai panduan bentuk visual yang akan disajikan. Hasil dari pembuatan *shotlist* kemudian dibedah bersama tim departemen kamera untuk membuat *floorplan*. *Floorplan* merupakan rancangan untuk menentukan *movement* kamera dan pencahayaan yang akan diuji sebelum masuk ke dalam tahap produksi.

Proses *rehearsal* juga akan dilakukan agar tim produksi bisa menentukan teknik yang tepat dan efektif dalam pengaplikasian *floorplan* saat proses produksi, menentukan pergerakan kamera, *blocking* pemain dan penataan lampu. Dalam hal ini pengkarya bersama *editor* menentukan titik komposisi akhir dan awal *shot* untuk menggabungkan transisi agar terlihat tidak terpotong. Uji pengambilan gambar dengan melibatkan semua pemain agar dapat mengontrol manajemen waktu pada saat produksi. Pendalaman tokoh pun harus dilakukan secara maksimal, melihat teknik yang dipakai dengan pengambilan gambar yang berlangsung secara panjang tanpa *cut*.

Pengkarya sebagai *director of photography* juga akan memilih beberapa alat untuk memaksimalkan visual yang akan disajikan. Pemilihan kamera dan lensa adalah hal utama dalam mengeksekusi gambar agar terlihat bagus.

Pengkarya juga mengatur *depht focus* dan pergerakan kamera sebagai bentuk pengaplikasian cerita ke dalam visual. Hal ini juga membutuhkan pemilihan lensa yang sesuai, mengatur jarak objek dengan lensa dan mengatur bukaan (diafragma) untuk menimbulkan kesan estetis pada gambar.

Tabel 2.1 Praproduksi

NO	Proses	Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	<i>Breakdownscript</i>	√	√						
2	<i>Recce</i>			√					
3	<i>Storyboard, Floorplan</i>				√				
4	<i>Visual Effect</i>								
5	<i>Rehearsal</i>					√			

2.2.2 Produksi

Pengkarya sebagai *director of photography*, bertugas merekam semua gambar sesuai dengan *storyboard* yang sudah ditentukan. Diperlukan koordinasi yang baik antara kru produksi untuk melihat apakah gambar yang direkam telah dirangkai dengan tepat. Pengkarya akan mencoba mencari komposisi yang tepat untuk menggabungkan gambar secara kasar, untuk melihat tepat atau tidaknya gambar yang telah direkam supaya *editor* bisa menentukan pemilihan jenis transisi yang akan dipakai.

Proses produksi merupakan salah satu proses pengaplikasian visual yang telah didiskusikan atau ditulis pada proses praproduksi. Pengkarya sebagai *director of photography* bertugas merekam semua adegan didalam film yang telah ditulis sebelumnya dalam *shotlist* dan *floorplan*. Pemilihan teknik *long take* membuat semua elemen yang ada dalam *mise en scene* harus memiliki koordinasi yang baik. Teknik pengambilan gambar yang direkam dengan waktu yang cukup lama dan tanpa *cut*, membuat pemain harus bekerja secara maksimal agar tidak mengulang pengambilan gambar dari awal. Diperlukan koordinasi yang baik saat

berjalannya proses produksi, *rehearseal* yang telah dilakukan menjadi salah satu kunci utama untuk menekankan salahpahaman pada kru film.

Pada proses produksi, pengkarya juga akan melakukan *review* pada setiap gambar yang telah direkam. Kemudian pengkarya mengkoreksi setiap detail pada *frame* gambar untuk meminimalisir kekurangan gambar saat proses produksi. Selanjutnya, pengkarya mengkoreksi rangkaian gambar untuk melihat kesesuaian dengan teknik *hidden editing*. Jika terjadi hal yang tidak sesuai pada gambar, akan dilakukan pengulangan produksi pada hari yang sama.

Tabel 2.2. Produksi

NO	PROSES	Juli							
		6	7	8	9	10	11	12	13
1	<i>Camera blocking</i>	√	√						
2	<i>Floor blocking</i>	√	√						
3	<i>Record</i>			√	√	√	√		
4	<i>Review</i>							√	

2.2.3 PascaProduksi

Pada *pasca produksi*, pengkarya sebagai *director of photography* bersama *editor* me-review kembali untuk memilih *shot* yang akan digunakan. Hal ini menjadi kunci utama untuk kombinasi teknik *long take* dengan *hidden editing*. *Editor* akan memilih transisi untuk menyelaraskan *shot* agar terkesan tanpa adanya *cut*. Selain berkomunikasi dengan *editor*, *director of photography* juga berkomunikasi dengan *colorist* untuk membahas *grading* film sesuai dengan konsep yang telah disetujui.

Tabel 2.3. Pasca Produksi

NO	PROSES	Juli							
		14	15	16	17	18	19	20	21
1	<i>Final review</i>	√	√	√					
2	<i>Editing online/grading</i>				√	√	√	√	

2.3 Bentuk Karya

Pengkarya berperan sebagai *director of photography* dalam film fiksi pendek berjudul *Lingsem*. Pengkarya menggunakan teknik *long take* dan dikombinasikan dengan teknik *hidden editing* untuk mendapatkan durasi yang panjang tanpa adanya *cut*. Pengkarya juga akan menggunakan teknik kamera *handheld* sebagai pelengkap untuk menghasilkan gambar yang estetik.

Film *Lingsem* bergenre komedi gelap dengan durasi sekitar 20-25 menit. Film yang menceritakan kisah seorang *superhero* yang ditinggal istri dan anaknya serta mendapat tuduhan bahwa telah menyebabkan meninggalnya Super Jaya Utama. Genre komedi yang dipadukan dengan tokoh *superhero* membuat pengkarya menerapkan beberapa gaya visual untuk menggambarkan suasana agar terlihat nyata. Visual yang digunakan dalam film *Lingsem* menggunakan teknik *long take* yang dikombinasikan dengan teknik *hidden editing* agar menghasilkan kesan seolah-olah gambar direkam secara utuh tanpa adanya *cut*. Penekanan interupsi dalam sebuah film inilah yang menghasilkan gambar seolah-olah terlihat nyata.

Film *Lingsem* adalah film fiksi pendek yang bercerita tentang kegelisahan seorang *superhero* idealis yang telah dicampakkan, hingga ditinggal oleh keluarganya. Film ini bercerita secara linier, yang diceritakan dengan *long take* dan teknik *hidden editing*, sehingga penonton akan terkesan merasakan peristiwa kehidupan tokoh secara langsung tanpa adanya ringkasan waktu dan tempat.

Berikut adalah rancangan alur cerita pada film *Lingsem* :

Tabel 2.4. Garis Cerita

GARIS CERITA	
1.	Setelah terjadi serangan alien di kota Metro yang menewaskan Super Jaya Utama, seorang pahlawan super yang dianggap paling kuat dan pemimpin Kesatuan Super. Semua orang di dunia menyalahkan Jaka, <i>superhero</i> yang bekerja di luar Kesatuan Super. Jaka dianggap sebagai penyebab kematian Super Jaya Utama dan kedatangan alien.
2.	Jaka yang harus menerima segala tuduhan dari masyarakat, juga ditinggalkan oleh istri dan anaknya. Jaka yang depresi setiap harinya bersembunyi di rumah dan mencari cara untuk bunuh diri, tetapi dikarenakan tubuhnya yang kebal dengan serangan fisik, ia selalu gagal dalam usaha bunuh dirinya.
3	Cakrandini adalah adik perempuan Jaka yang juga memiliki kekuatan super. Setiap hari Cakrandini selalu menghampiri rumah Jaka, untuk membawakan kebutuhan sehari – hari Jaka. Cakrandini yang kasihan melihat kehidupan Jaka yang tanpa harapan, memberikan penawaran untuk bergabung dengan Kesatuan Super, dan segala tuduhan yang mengarah ke Jaka akan dibersihkan. Tetapi Jaka selalu menolak tawaran untuk bergabung di Kesatuan Super, karena ia menganggap Kesatuan Super selalu mempunyai tujuan politik, yang tidak sesuai dengan jalannya.
4	Saat Cakrandini dan Jaka berbincang, istri Jaka muncul di rumah Jaka untuk mengambil sisa barang – barangnya bersama anaknya dan suami barunya. Jaka langsung menghampiri anaknya, tetapi selalu dihalangi oleh istrinya, yang akhirnya menimbulkan keributan yang menarik perhatian tetangga – tetangga Jaka. Cakrandini yang tidak ingin Jaka lepas kendali dan membuka identitasnya berusaha menenangkan Jaka.
5	Cakrandini sebagai satu – satunya orang yang percaya kepada Jaka.

	Menyarankannya untuk melupakan istri dan anaknya, dan menerima tawaran dari Kesatuan Super, agar Jaka bisa kembali melanjutkan kehidupannya secara normal.
6	Tiba – tiba muncul Gemuruh di rumah Jaka, <i>superhero</i> radikal yang mempunyai kekuatan untuk bergerak seperti petir. Gemuruh yang juga bekerja di luar kesatuan super datang bersama seorang pemuda yang mempunyai kekuatan pengendalian api yang merupakan pengikut setia dari Gemuruh. Gemuruh menawarkan Jaka untuk mengikutinya dan membantunya menjadi presiden, lalu menghancurkan Kesatuan Super bersama, dan membuat Kesatuan Super baru versi dirinya. Jaka menolak tawaran Gemuruh, tetapi Gemuruh yang mengetahui jika anak Jaka mempunyai bakat kekuatan super yang langka sedang di incar oleh Kesatuan Super, membuat Jaka bimbang dengan tawaran dari Gemuruh. Tetapi Jaka pada akhirnya tetap mengusir Gemuruh dengan menunjukkan kekuatan tangan besinya.
7.	Jaka yang sedang memikirkan perkataan Gemuruh sebelumnya, tiba – tiba dikagetkan dengan suara rusuh dan permintaan tolong tetangga di depan rumahnya, Jaka keluar dari rumah dan menolong tetangganya, yang sedang dipukuli oleh mafia. Jaka tanpa sadar menggunakan kekuatan supernya untuk menghadapi mafia tersebut. Kelompok mafia itu kabur ketakutan, tetapi kekuatan super Jaka, sudah dilihat oleh tetangganya, dan identitas Jaka pun terbongkar.
8.	Jaka yang menyadari identitasnya terbongkar kebingungan dan mengunci dirinya di rumahnya. Tetapi pemberitaan Jaka yang menggunakan kekuatan super, telah muncul di televisi. Dan tiba – tiba datang sekumpulan wartawan yang menerobos masuk ke rumah Jaka. Jaka, dengan amarah besarnya, tidak sengaja melempar seorang wartawan dengan kekuatannya, seluruh wartawan dan orang yang melihatnya kabur dan ketakutan. Tetapi pemberitaan di televisi menyebutkan jika Jaka menyerang wartawan telah tersebar dan membuat citra Jaka semakin

	buruk.
9.	Jaka yang semakin gelisah dan kebingungan dengan masalah baru yang telah terjadi, mencoba membunuh dirinya, dengan kekuatan tangan supernya. Ia meninju berkali –kali perutnya sampai pada akhirnya ia tak sadarkan diri.
10	Jaka yang ternyata hanya pingsan, dibangunkan oleh Cakranda yang datang dengan tubuh penuh luka dan situasi rumah Jaka sudah berantakan seperti baru saja terjadi gempa bumi. Cakranda mengatakan jika ia dan pasukan super telah diserang oleh alien yang datang kembali. Cakranda meminta pertolongan Jaka, karena pasukan kesatuan utama kualahan menghadapi para alien.
11	Jaka yang beranjak keluar rumah melihat kekacauan yang terjadi, dan melihat kepulan asap yang berasal dari tengah kota. Cakranda berusaha membujuk Jaka untuk membantunya, tetapi Jaka menolak untuk mengikuti Cakranda. Akhirnya Cakranda meninggalkan Jaka dengan marah.
12	Jaka yang kebingungan, masuk kedalam rumahnya dan bersembunyi di sudut kamarnya. Jaka berdiam diri di sudut kamarnya, sementara terdengar berkali – kali suara ledakan dan orang yang meminta tolong. Tiba – tiba Jaka teringat dengan obrolannya dengan anaknya, di masa lalu. Perbincangan itu mengungkapkan jika anak Jaka sangat bangga dengan apa yang telah dilakukan oleh Jaka. Jaka yang melihat bayangan anaknya, teringat akan bahaya yang akan terjadi pada anaknya jika ia tidak ikut melawan alien.
13	Jaka mencari kesegala penjuru kamar, sebuah kotak yang berisi sebuah alat, yang dapat merubahnya menjadi <i>superhero</i> . Jaka menggunakan alat tersebut, dan seolah – olah berbicara kepada anaknya di kamar itu. Akhirnya Jaka berubah dengan alat itu, menjadi <i>superhero</i> , dan terbang menuju tempat pertempuran.

			<p>menolak tawaran untuk bergabung di kesatuan super, karena ia menganggap Kesatuan Super selalu mempunyai tujuan politik, yang tidak sesuai dengan jalannya.</p>
		00:00:15	<p>Saat Cakrandini dan Jaka berbincang, tiba – tiba istri Jaka muncul di rumah Jaka bersama anak dan suami barunya.</p>
		00:00:10	<p>Jaka menghampiri mereka dan mulai mendekati anaknya, tetapi selalu dihalangi oleh istrinya yang</p>

			Jaka terlihat mencoba menenangkan pikirannya.
--	--	--	---

Alur cerita film *Lingsem* ini terjadi dalam satu latar dan satu waktu yang diceritakan berkesinambungan. Beberapa adegan akan diberikan *flashback* sebagai penguat alur cerita dan motivasi tokoh. Semua adegan dan rangkaian gambar akan dihubungkan dengan menggunakan teknik *hidden editing*, termasuk saat memasuki adegan *flashback*.

2.4 Media

Peralatan yang digunakan sebagai media dalam pembuatan sebuah karya audio visual saat ini sangatlah beragam. Pengkarya memilih kamera *mirrorless* Sony A7s sebagai media penciptaan dalam film *Lingsem* untuk memaksimalkan penciptaan karya.



Gambar 2.1. Kamera Sony A7S

(sumber : <https://www.sony.com/electronics/interchangeable-lens-cameras/ilce-7s>)

Sony A7s memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- 24,3 megapiksel, sensor 35mm *full frame* EXMOR CMOS sensor yang setara dengan DSLR terbaik
- *Expendable sensitivity* : ISO 50-409600
- *Fast intelligent 25 – Point AF System*
- Full HD recording in XAVC S

Pertimbangan pengkarya memilih kamera sony A7s sebagai penciptaan film fiksi adalah :

- Kamera *mirrorles* Sony A7s sudah mampu merekam secara full HD dan memiliki sensor full frame setara dengan kamera DSLR
- Kamera *mirrorles* Sony A7s memiliki ISO sampai 409.600 yang sangat membantu pengkarya dalam keadaan minim cahaya dan sangat responsif ketika digunakan di dalam ruangan.
- Pengkarya dipermudah dengan adanya fitur *lock on autofocus* yang menjaga objek bergerak agar tetap fokus, melihat penggunaan *longtake* selalu merekam gambar dengan mengikuti objek bergerak

Pengkarya menggunakan *canon lens 16-35mm F 2,8* dan *canon lens 35mm F 1,4* sebagai pendukung visual film. Pemakaian lensa dengan *focal length* yang lebar dapat mendukung gambar agar bias mendapatkan komposisi yang lebih luas. Penggunaan lensa yang lebar juga dapat memaksimalkan gerakan ketika *follow object*.



Gambar 2.2. Canon Lens 35mm F 1,4

(Sumber :

<https://www.usa.canon.com/internet/portal/us/home/products/details/lenses/ef/wide-angle/ef-35mm-f-1-4l-usm>)



Gambar 2.3. Canon Lens 16-35mm F 2,8

(Sumber :

<https://www.usa.canon.com/internet/portal/us/home/products/details/lenses/ef/ultra-wide-zoom/ef-16-35mm-f-4l-is-usm>)

Dalam penggunaan teknik *long take*, *follow focus* menjadi hal yang sangat penting dalam pengambilan gambar. Pengkarya akan menggunakan alat bantu *DSLR rig stabilizer* untuk meredam guncangan pada pengambilan gambar dan mempermudah pengaturan fokus dengan bantuan *focus rig*



Gambar 2.4 Shoulder Rig Camera

(Sumber : http://yelangu.com/prod_view.aspx?TypeId=12&Id=133&FId=t3:12:3)

2.5 Orisinilitas Karya

Film akan selalu terpengaruh pada lingkup sosial dalam merepresentasikan realitas. Kesempurnaan sebuah film dalam pencapaian realitas tertinggi merupakan kesempurnaan film untuk membentuk dan menghadirkan kembali realitas berdasarkan kode-kode dan ideologi. Andre Bazin mengatakan, untuk mengalami sensasi realita secara utuh, kita harus melihat dan merasakan durasi dari peristiwa itu secara utuh tanpa adanya celah. Kesadaran diri dan kebebasan penuh tanpa adanya proses peringkasan waktu dapat menekan sudut pandang penonton dalam membentuk realitas.

Perkembangan yang terjadi dalam film saat ini banyak yang menggunakan teknik *long take* yang dipadukan dengan teknik *handheld*. *Children of Man* merupakan salah satu film yang menggunakan teknik *long take* dan *handheld*. Dalam film ini, Cuaron sengaja memfokuskan penonton pada Theo sebagai tokoh utama sebagai bentuk pengenalan terhadap karakter tokoh lain. Teknik *long take* dan *handheld* yang digunakan dapat merepresentasikan suasana/latar yang dibangun oleh Cuaron. Pergerakan kamera yang terfokus pada objek membuat suasana di sekitar objek dapat menggambarkan kekacauan yang terlihat nyata seperti beberapa adegan penembakan dan serangan yang dilakukan oleh kelompok militer. Sama halnya dengan film *Silent House* yang fokus pada tokoh utama untuk pendekatan terhadap karakter tokoh lain dan menggunakan pergerakan

kamera yang tidak stabil di beberapa adegan ketika Sarah dikejar oleh pembunuh yang masuk ke dalam rumahnya. Pergerakan kamera yang tidak stabil dapat membangun ketegangan pada penonton. Film dokumenter karya Monty Tiwa yang berjudul *Keramat* juga menggunakan teknik *long take* dan *handheld* untuk mendapatkan kesan nyata pada penonton. Pergerakan kamera yang terfokus pada semua tokoh dan penggunaan *angle* kamera objektif membuat film *Keramat* dapat mencapai realitas tertinggi dalam setiap adegannya. Penonton benar-benar dimanjakan dengan alur cerita linier dan sudut pandang kamera sebagai objek dokumentasi perjalanan. Pemilihan gaya visual yang terkesan sangat natural sebagai objek dokumentasi perjalanan sebuah *crew* film, dapat menjadikan penonton sebagai peserta aktif.

Pengkarya akan mencoba mengkonstruksi alur cerita dengan teknik *long take* dan dipertahankan dengan teknik *hidden editing* untuk mendapatkan durasi film secara utuh. Pengkarya juga akan mengkonstruksi cerita dari pergerakan kamera sebagai pendekatan karakter tokoh dalam film. Selain ingin menciptakan visual yang berbeda, pengkarya juga akan menampilkan penggabungan dua waktu dalam situasi yang berbeda pada satu rangkaian gambar yang utuh untuk memberikan pengalaman visual kepada penonton.

BAB 3. PROSES KARYA SENI

3.1 Observasi

Film *Lingsem* mengangkat cerita tentang seorang suami bernama Jaka yang ditinggal istri dan anaknya serta mendapat tuduhan bahwa telah menyebabkan meninggalnya Super Jaya Utama. Tuduhan tersebut dilakukan karena pihak Kemasan merasa dirugikan dengan keputusan Jaka yang telah mengundurkan diri dari kesatuan. Proses observasi yang dilakukan pertama kali adalah dengan memahami betul isi cerita dan pesan yang akan disampaikan kepada penonton. Pesan yang bertujuan sebagai media informasi untuk memberikan pemahaman sebagai bentuk representasi terhadap fenomena yang terjadi pada saat ini. Proses pembuatan ide cerita disampaikan sefaktual mungkin sesuai dengan fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat, sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam film *Lingsem* dapat terpenuhi dengan baik.

Pemahaman cerita perlu dilakukan untuk menginterpretasikan naskah ke dalam bentuk visual agar informasi dapat disampaikan dengan baik. Pemilihan gaya visual pun dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mengamati beberapa film yang menggunakan gaya visual dengan kemampuannya menghadirkan kembali realitas sebagaimana aslinya. Salah satu film yang menjadi pertimbangan pengkarya dalam menentukan gaya visual adalah *Children Of Man* yang disutradarai oleh Alvonso Cuaron. Pengkarya mengamati film ini dapat memberikan informasi kepada penonton seolah-olah semua adegan yang dilakukan seperti benar-benar terjadi. Hampir dari keseluruhan gambar di dalam film ini mengikuti tokoh utama sebagai perantara untuk menggambarkan kepanikan yang terjadi melalui pengambilan gambar dengan teknik *long take*.

Penggunaan teknik *long take* berpotensi menjadikan film dekat dengan realitasnya dengan menekan interupsi yang berasal dari objek maupun hubungan antar objek. Sehingga teknik *long take* membuat tidak adanya jeda antara ruang dan waktu. Adanya keterbatasan ruang inilah yang membuat sebuah adegan bersifat seakan-akan nyata, sehingga durasi yang ditampilkan adalah durasi yang

sebenarnya. Berbeda dengan adegan yang disusun melalui *editing* yang menimbulkan adanya keterbatasan bentuk yang menimbulkan kesan tidak nyata.

Durasi pengambilan gambar yang panjang juga dapat menimbulkan beberapa kendala dalam proses penyuntingan. *Continuity* dalam setiap adegan harus diperhatikan agar tidak menyebabkan *jumping* pada gambar. Hal ini menjadi salah satu kendala terbesar yang terjadi saat menggunakan teknik *long take*. Pengkarya akan mengatasi hal tersebut dengan membuat *floorplan* agar elemen dalam *mise-en-scene* dapat dikoordinasikan dengan baik.

Ditinjau dari fungsinya, teknik *long take* sangat tepat digunakan pada film *Lingsem* untuk merepresentasikan fenomena yang terjadi pada kehidupan saat ini. Kisah yang telah diambil dari fenomena yang terjadi dengan pemilihan gaya visual yang tepat dapat memberikan kesan impresif dan pembangunan konflik yang dramatis. Hal ini membuat pengkarya menerapkan teknik *long take* agar penonton dapat merasakan lebih dekat fenomena dan konflik yang akan dibangun.

Pengkarya juga merujuk beberapa teori agar dapat menyampaikan informasi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pemilihan gaya visual dengan menekan interupsi menjadi salah satu cara untuk memberikan kesan nyata sebagai bentuk informasi yang disampaikan kepada penonton. Pengkarya juga melakukan observasi dengan menggunakan buku rujukan tentang pemilihan *shot*, *framing*, *mise-en-scene* dan teori realisme Andre Bazin. Buku yang digunakan dalam tahap observasi inilah yang menjadi landasan teori dan diaplikasikan dalam proses pembuatan film *Lingsem*.

3.2 Praproduksi

3.2.1. Breakdown Script

Praproduksi adalah proses memahami dan menentukan konsep dalam sebuah film. Pada tahap ini pengkarya melakukan persiapan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diperlukan dalam proses produksi film. Pengkarya mempelajari naskah film yang telah disetujui agar menjadi acuan untuk mengimplementasikan naskah ke dalam sebuah bentuk dan gerak, serta tata letak kamera untuk memudahkan observasi di lapangan.

Pengkarya sebagai *director of photography* melakukan bedah naskah bersama sutradara untuk memahami jalan cerita dan informasi yang akan disampaikan kepada penonton. Setelah maksud dari cerita telah dipahami pengkarya menerjemahkan sebuah naskah ke dalam bentuk visual, dengan tahap awal merincikan informasi setiap *scene* dan adegan agar memudahkan untuk membuat *shotlist* yang digunakan sebagai acuan ketika melakukan observasi di lapangan.

Tabel 3.1 *Shotlist* film *Lingsem*

<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Type Of Shot</i>	<i>Angel</i>	<i>Description</i>
1	1	<i>Full Shot</i>	<i>Eye Level</i>	Kamera bergerak menuju Jaka yang sedang melingkarkan tali di lehernya.
	2	<i>Medium Shot – Close Up</i>	<i>Low Angel</i>	Ekspresi Jaka yang yakin akan mengakhiri hidupnya dengan menarik keras tali yang melilit di lehernya
	3	<i>PANN – Medium ShotS – Close Up</i>	<i>Eye Level</i>	Kamera <i>panning</i> ke arah Cakranda yang mendobrak pintu sambil memarahi Jaka yang tidak membukakan pintu.
	4	<i>Medium Shot – Follow – Knee Shot</i>	<i>Eye Level</i>	Kamera mem- <i>follow</i> Cakranda menuju meja makan bersama Otong yang sedang menyiapkan makanan untuk Jaka

Menerjemahkan naskah ke dalam bentuk visual bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan pemahaman mengenai estetika pergerakan (*camera movement*) yang

menjadi elemen ekspresif dalam *mise en scene*. Hal ini membuat pengkarya mencari beberapa referensi film sebagai acuan untuk memudahkan proses pemilihan visual seperti *Children Of Man*, *Silent House*, dan *Birdman* karena memiliki konsep visual yang sangat baik. Semua film tersebut menggunakan teknik *long take* sebagai konsep visual dengan kemampuan menghadirkan realitas sebagaimana aslinya.

3.2.2. *Recce dan Survey lokasi*

Proses observasi yang dilakukan pertama kali oleh pengkarya adalah mencari lokasi rumah yang luas dengan minim sekat. Hal ini digunakan untuk memudahkan pengkarya mengatur *blocking* pemain dan gerak kamera yang merekam secara *long take*. Observasi pertama yang dilakukan adalah mencari karakter rumah yang tidak terlalu mewah sesuai dengan gambaran pada naskah. Pengkarya bersama tim melakukan observasi pertama di salah satu rumah teman pengkarya yang terletak di Talangsari. Rumah yang memiliki konsep hunian asri dengan karakter budaya yang sangat kental membuat pengkarya tertarik menjadikan rumah tersebut sebagai lokasi syuting. Ruangan yang luas sangat membantu pengkarya untuk memaksimalkan penggunaan teknik *long take*.

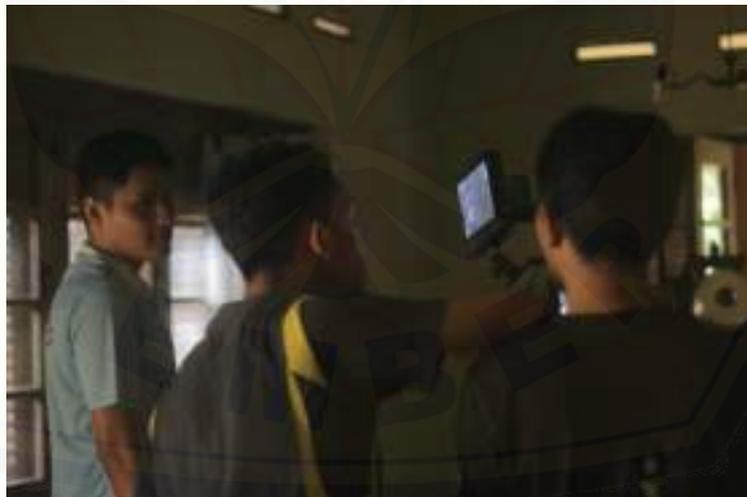
Pertimbangan yang dilakukan saat menggunakan rumah tersebut adalah anggota keluarga yang menetap cukup banyak, sehingga jika dilakukan proses syuting film akan sangat mengganggu aktivitas keduanya. Pengkarya bersama tim memutuskan untuk tidak menggunakan rumah tersebut dan memilih mencari lokasi lain. Beberapa informasi telah didapatkan dan tim memutuskan untuk memilih lokasi produksi di daerah perkebunan tepatnya di PDP Sumberwadung desa Harjomulyo kecamatan Silo Kabupaten Jember. Lokasi yang berada di pinggir hutan dan jauh dari kebisingan sangat membantu pengkarya dalam menjaga *continuity* audio dan gambar ketika dilakukan pengambilan gambar dengan durasi rekam yang lama.

Setelah menemukan lokasi yang sesuai, pengkarya melakukan eksplorasi di semua ruangan untuk menempatkan *shot* dan komposisi gambar. Dari hasil observasi lapangan dan literasi yang dilakukan dapat memudahkan pengkarya

melakukan pemilihan alat rekam, pencahayaan, dan menyusun kerangka gambar yang akan disajikan dalam film. Berikut adalah hasil observasi yang dilakukan di PDP Sumberwadung :



Gambar 3.1 Proses *recce* film *Lingsem*
(Foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)



Gambar 3.2 Proses *recce* film *Lingsem*
(Foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)

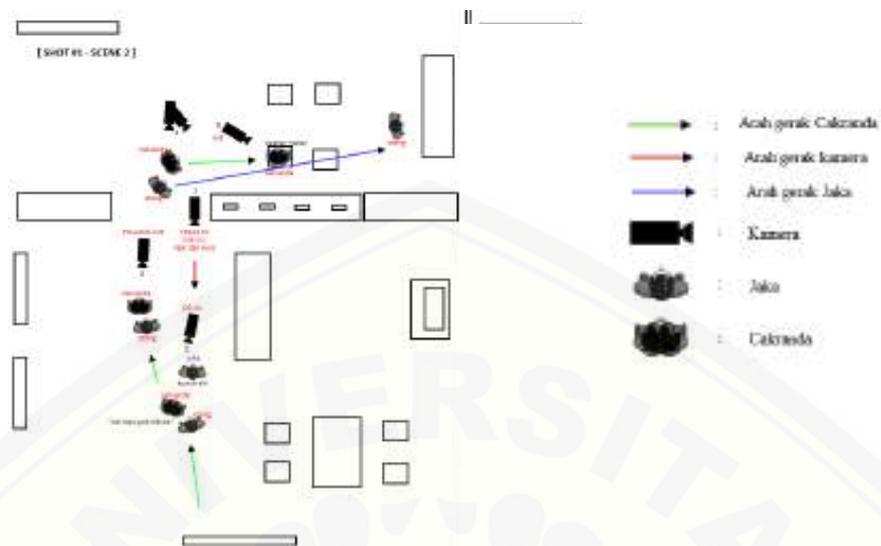
Dilihat dari semua adegan di dalam naskah, pengambilan gambar dengan waktu rekam yang cukup lama membuat pengkarya memilih kamera dengan

kemampuan merekam yang baik pada saat *lowlight*, serta untuk memudahkan *moving* dalam setiap *shot* pengkarya menggunakan lensa dengan *focal length* yang lebar. Dari semua tahapan yang telah dilakukan pengkarya memperoleh informasi dan data yang menjadi acuan dalam pembuatan *floorplan*. Pengkarya memusatkan data-data yang relevan dan mengklasifikasikan permasalahan agar mendapatkan solusi sehingga dapat menambah persepsi mengenai objek yang diamati.

3.2.3. *Floorplan*

Proses pembuatan *floorplan* berfungsi sebagai alat bantu bagi seluruh tim dalam departemen kamera untuk memahami setiap *blocking*, tatanan set, arah lampu, dan *camera moving*. Dengan adanya informasi yang telah dibentuk, dapat memudahkan tim untuk berkoordinasi agar tidak membuang waktu pada saat syuting berlangsung. Selain itu, dengan durasi pengambilan gambar yang lama dapat memberikan gambaran yang jelas bagi pemain untuk memahami pergerakan dan *blocking* yang telah ditentukan.

Pemilihan *blocking* sangatlah penting untuk mengatur emosi di setiap adegan. Selain itu, layaknya sebuah gambar dalam film, komposisi juga menjadi komponen yang sangat penting. Penempatan komposisi dan adegan akhir yang masuk ke dalam *shot* berikutnya harus benar-benar disesuaikan agar memudahkan penggabungan pada setiap *shot* untuk menghilangkan interupsi. Pengkarya menyesuaikan setiap komposisi di akhir *shot* agar tidak terjadi *jumping* dan *continuity shot* tetap terjaga. Semua informasi tersebut disusun ke dalam bentuk *storyboard* dan *floorplan*. Berikut adalah gambar *storyboard* dan *floorplan* film *Lingsem* :

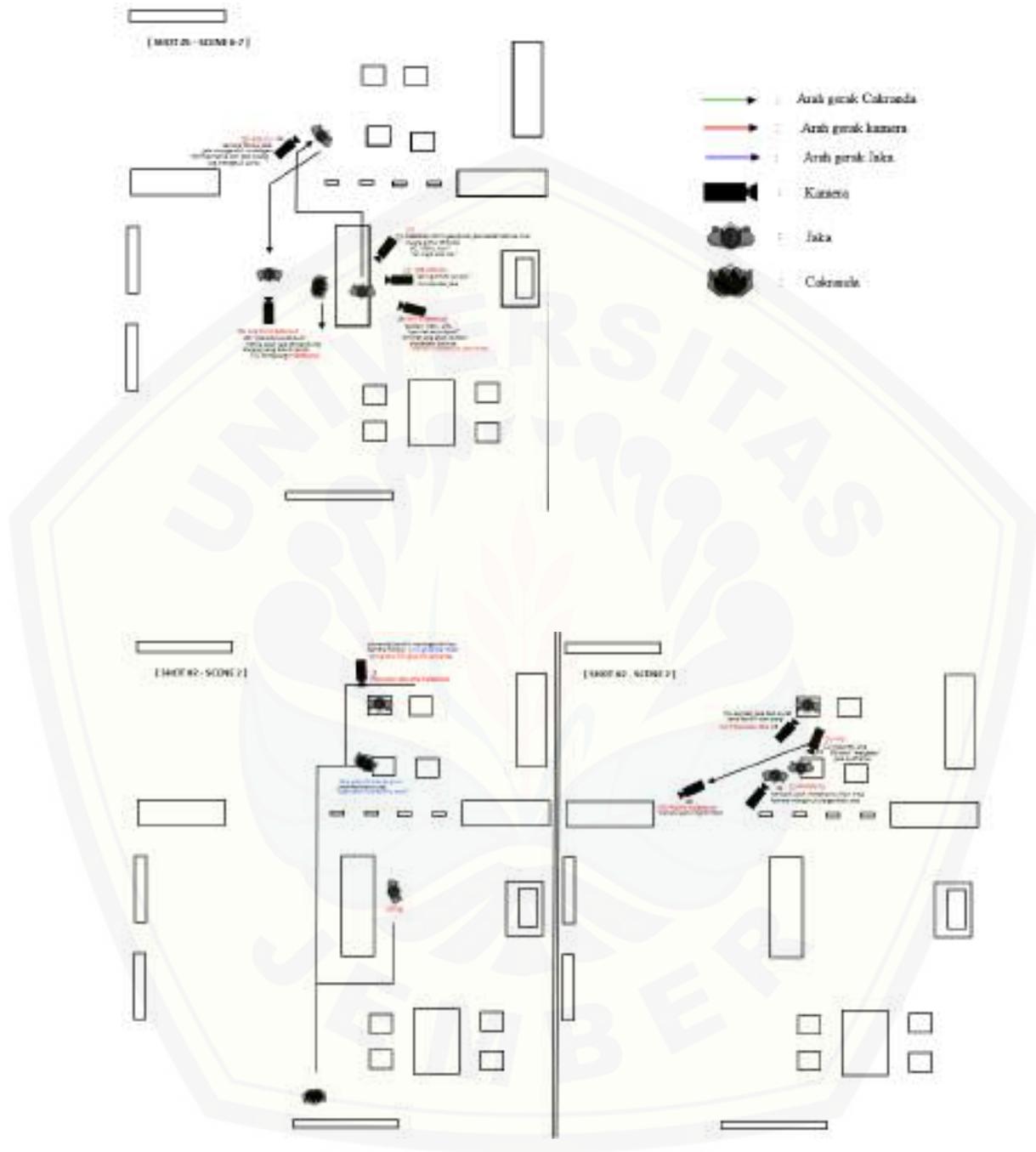


Gambar 3.3 *floorplan* film Lingsem
(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

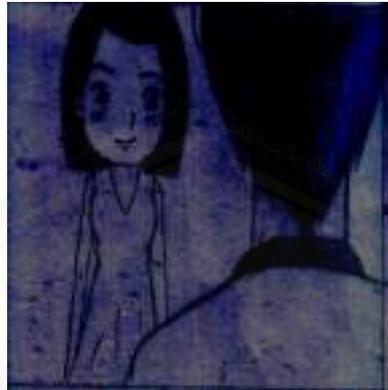
Pada gambar 3.3 kamera bergerak ke arah Jaka yang sedang bunuh diri dan memperlihatkan detail wajah untuk menggambarkan ekspresi Jaka. Setelah terdengar suara ketukan pintu yang sangat keras dan akhirnya Cakranda mendobrak pintu, kamera *panning* ke arah Cakranda dan mem-*follow* Cakranda sampai duduk di meja makan. Komposisi kamera *knee shot* berlangsung sampai percakapan Cakranda terpotong oleh kemarahan Jaka yang menggebrak meja.

Kamera bergerak mendekati Cakranda dengan komposisi *medium shot* ketika berpindah tempat duduk. Komposisi tersebut sama dengan komposisi Jaka ketika berdialog dengan Cakaranda. Setelah itu, terdengar suara Otong tertawa dengan keras. Kamera mem-*follow* Cakranda yang melemparkan barang ke arah Otong dan dilanjutkan dengan komposisi *medium shot* Otong.

Kemudian, kamera bergerak kembali ke arah Cakranda dengan komposisi *close up*. Setelah Cakranda mulai beranjak dari tempat duduknya, kamera bergerak *track out* ke arah Jaka dengan komposisi *medium shot* dari arah samping. Setelah Cakranda beranjak pergi kamera mem-*follow* gerakan Cakranda mulai dari *in frame* hingga *out frame* untuk dijadikan akhir *shot* sebagai penggabungan ke *shot* yang selanjutnya.



Gambar 3.4 *floorplan* film *Lingsem*
 (Sumber : Analisis pengkarya. 2017)



Gambar 3.5 *Storyboard* film *Lingsem*

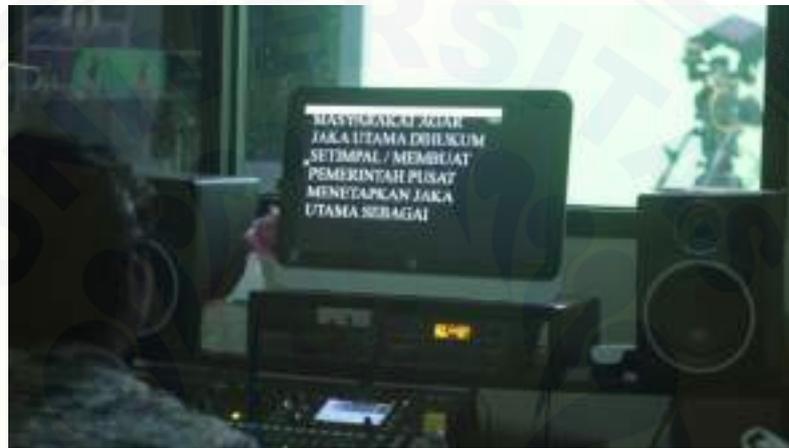
(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

3.2.4. *Visual Effect*

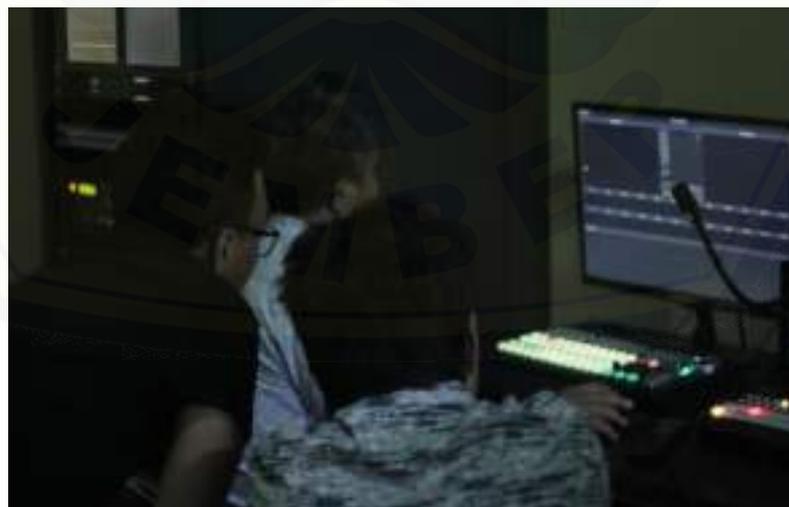
Pada film *Lingsem* terdapat beberapa informasi yang ditujukan kepada penonton melalui berita di televisi. Dengan adanya informasi melalui berita di televisi, penonton dapat mudah memahami informasi penting dalam alur cerita film. Pembuatan video berita dilakukan terlebih dahulu sebelum produksi berlangsung. Pengkarya membuat video berita berdurasi pendek yang disebut *breaking news*.

Pengkarya terlebih dahulu melakukan pengambilan gambar di ruang *greenscreen* untuk membuat konsep *breaking news*. Pengambilan gambar *breaking news* disesuaikan dengan kebutuhan dalam setiap adegan yang bertujuan memberikan informasi kepada penonton.

Pada saat pembuatan video *breaking news*, pengkarya mengatur komposisi gambar dan pemilihan *background effect* untuk tampilan *breaking news*. Teknik kamera yang digunakan pada pembuatan *breaking news* adalah kamera *still* dengan bantuan *tripod* sebagai tumpuan. Pengkarya menggunakan teknik kamera *still* untuk memudahkan penambahan *visual effect* sebagai penguat informasi berita. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan selama pembuatan video *breaking news* :



Gambar 3.6 Proses pembuatan video *breaking news* film *Lingsem*
(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)



Gambar 3.7 Proses pembuatan video *breaking news* film *Lingsem*
(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)

Pengkarya juga membuat *floorplan* untuk memudahkan mengatur objek yang akan direkam. Hal ini juga bertujuan untuk memudahkan pengkarya mengatur arah cahaya untuk memaksimalkan gambar yang akan disajikan. Informasi yang terdapat dalam *floorplan* yakni kamera *still* tanpa adanya pergerakan sedikitpun. Komposisi yang digunakan yakni *medium shot* dengan *background* hijau di belakang objek sebagai informasi pendukung berita. Berikut adalah gambar *floorplan* pembuatan video *breaking news* :



Gambar 3.8 *Floorplan* pembuatan video *breaking news* film *Lingsem*
(Sumber : Pengkarya, 2017)

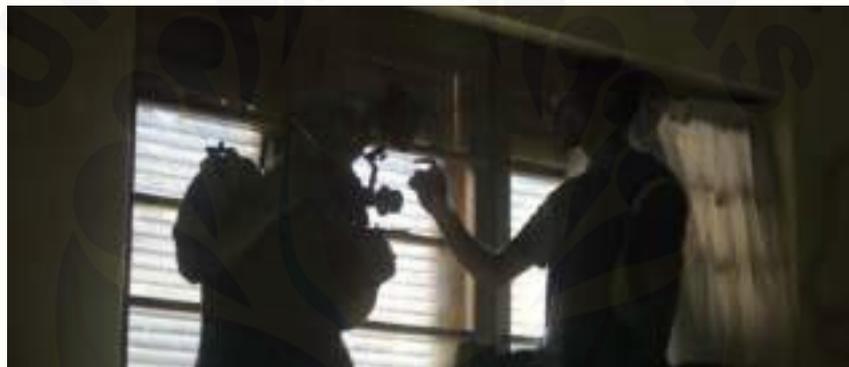
3.2.5. *Rehearsal*

Penggunaan teknik *long take* dengan pengambilan gambar berdurasi panjang tanpa adanya interupsi membuat seluruh komponen di dalam *mise en scene* harus bekerja secara maksimal. Pengkarya melakukan proses *rehearsal* terlebih dahulu bersama seluruh tim untuk mematangkan konsep agar tidak terjadi *missed communication* pada saat produksi berlangsung. Proses *rehearsal* yang dilakukan dapat memberikan latihan ekstra kepada pemain agar lebih mendalami karakter yang dibawakan.

Pengkarya memberikan arahan kepada pemain untuk memahami *blocking position*. Pemain juga lebih bisa meminimalisir kesalahan pada saat produksi

berlangsung. Pada saat *rehearsal* pengkarya juga berkoordinasi dengan tim *lighting* untuk menentukan posisi lampu yang tepat agar memudahkan pergerakan kamera. Pengkarya bersama tim *lighting* juga mendiskusikan beberapa kemungkinan buruk jika tatanan lampu tidak sesuai dan segera mencari solusi dalam permasalahan tersebut.

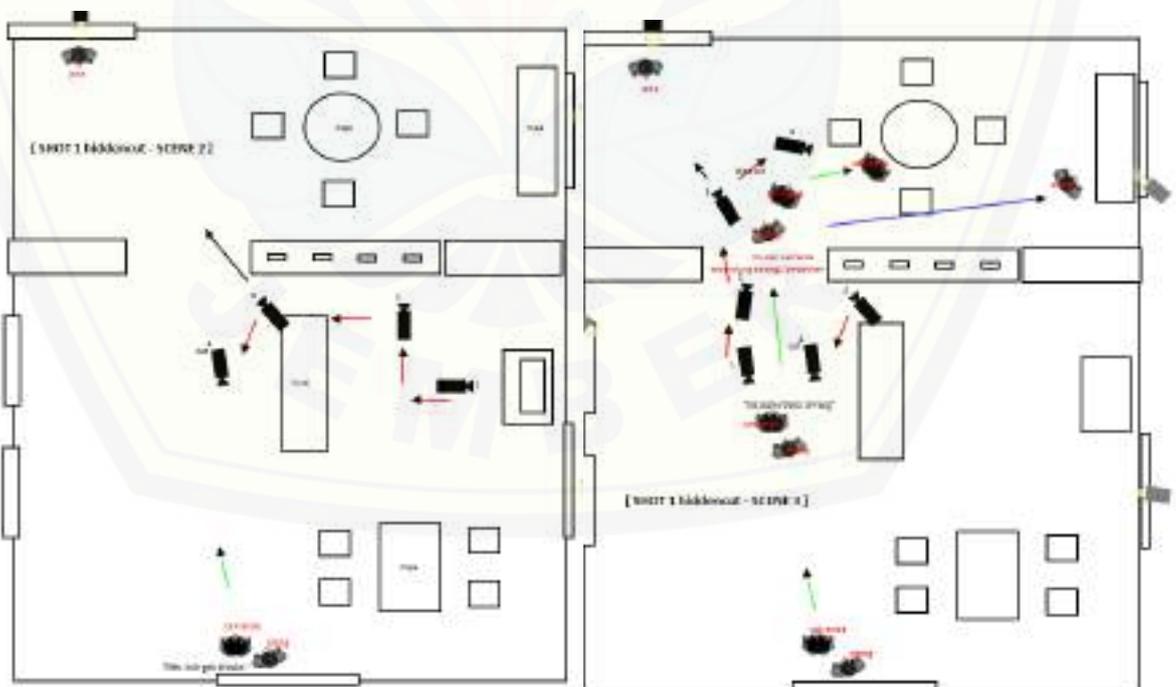
Pemetaan *blocking position* juga dilakukan dengan pemberian tanda pada titik berhentinya pemain dan jarak yang dibutuhkan pada setiap pengambilan gambar. Pada keseluruhan proses dibutuhkan koordinasi yang tepat ke seluruh tim produksi agar proses *rehearsal* berjalan cepat tanpa hambatan. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan pada saat proses *rehearsal* berlangsung:



Gambar 3.9 Proses *rehearsal* film *Lingsem*
(foto : Toni Megan. 2017)

Hal pertama yang dilakukan adalah mencoba mencari celah untuk memaksimalkan penggabungan *shot* dengan *shot* berikutnya. Pengkarya mencoba *me-record* beberapa gambar sebagai bahan untuk dicoba di meja editing. Gambar yang sudah di-*record* mulai digabungkan dengan memilih *mask transition effect* yang cocok untuk menghilangkan interupsi di setiap *shot*. Setelah mengetahui transisi yang digunakan, pengkarya menentukan *blocking* pemain dan kamera sesuai dengan *floorplan*.

Pada saat pemilihan transisi *shot* di meja *editing*, pengkarya menyadari adanya beberapa *shot* yang sulit digabungkan. Hal ini dikarenakan *moving* dan komposisi pada akhir *shot* belum memenuhi syarat secara teknis untuk digunakan ke dalam *mask transition effect*. Setelah berdiskusi dengan *editor*, pengkarya memutuskan menggabungkan *shot* untuk meminimalisir kesalahan di meja editing. Penggabungan *shot* dengan durasi yang lebih panjang membuat pengkarya dan tim produksi bekerja lebih keras dalam menjaga komunikasi agar komponen dalam *mise-en-scene* dapat direalisasikan dengan baik. Berikut adalah beberapa gambar *floorplan* yang berubah dalam proses *rehearsal* :



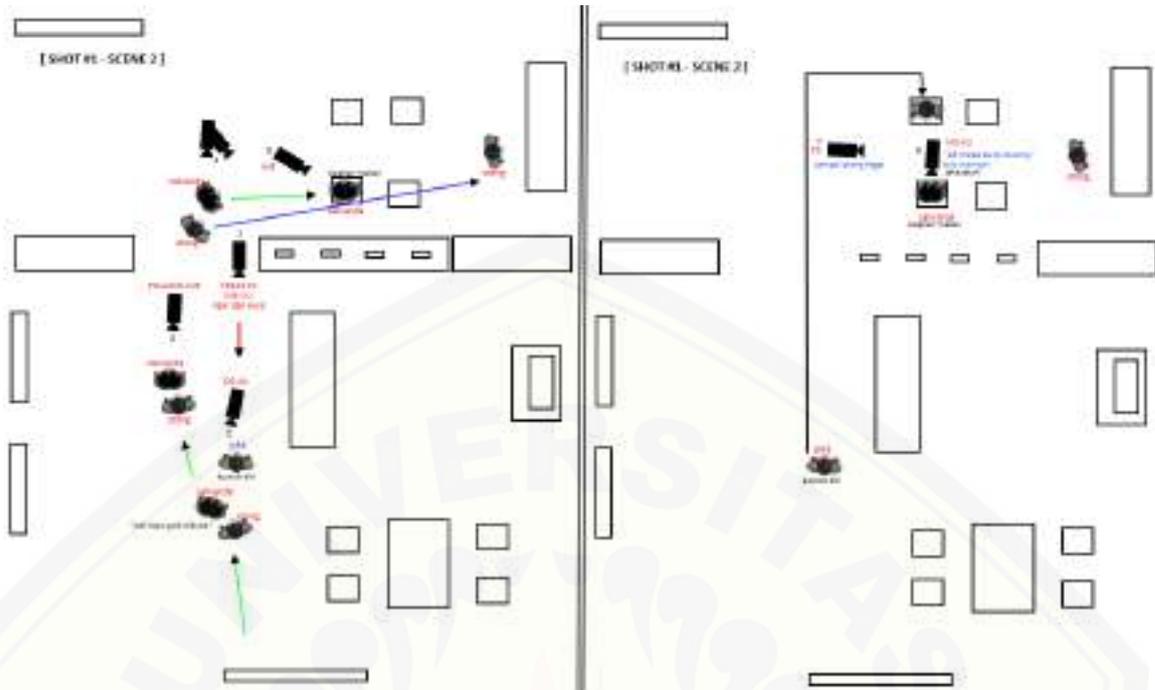
Gambar 3.10 *floorplan* film *Lingsem* sebelum *rehearsal*

(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

Pada gambar 3.10 pengkarya mengawali pengambilan *shot* dengan komposisi *close up* pada layar televisi. Setelah itu, kamera bergerak ke arah meja makan dengan menunjukkan beberapa foto di atas lemari dengan komposisi *close up*. Kamera bergerak ke kanan memperlihatkan Jaka yang sedang bunuh diri di sudut ruang makan. Setelah terdengar suara teriakan Cakranda yang mendobrak pintu, kamera *panning* ke arah kanan memperlihatkan Cakranda masuk ke dalam rumah.

Kamera diam hingga Cakranda mendekat dengan komposisi *medium shot* lalu kamera mem-*follow* Cakranda hingga ke meja makan. Dengan komposisi *over shoulder* kamera mem-*follow* Cakranda dan sekilas memperlihatkan ekspresi Jaka di saat kamera bergerak menuju meja makan. Setelah itu, kamera bergerak kembali ke arah Cakranda yang sedang mempersiapkan makanan untuk Jaka.

Deskripsi *shot* yang telah dijabarkan sebelumnya telah melewati beberapa pertimbangan. Pada akhir *shot* yang tidak sesuai dan sulit sekali mencari gambar yang sama dikarenakan pergerakan kamera di saat *panning* yang tidak stabil. Pertimbangan ini membuat pengkarya membuat *floorplan* baru untuk memberikan solusi pada masalah yang terjadi.



Gambar 3.11 floorplan film *Lingsem* sesudah *rehearsal*

(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

Pada gambar 3.11, kamera bergerak ke arah Jaka yang sedang bunuh diri dan memperlihatkan detail wajah untuk menggambarkan ekspresi Jaka. Setelah terdengar suara ketukan pintu yang sangat keras dan akhirnya Cakranda mendobrak pintu, kamera *panning* ke arah Cakranda dan mem-*follow* Cakranda sampai duduk di meja makan. Komposisi kamera *knee shot* berlangsung sampai percakapan Cakranda terpotong oleh kemarahan Jaka yang menggebrak meja.

Kamera bergerak mendekati Cakranda dengan komposisi *medium shot* ketika berpindah tempat duduk. Komposisi tersebut sama dengan komposisi Jaka ketika berdialog dengan Cakranda. Setelah itu, terdengar suara Otong tertawa dengan keras. Kamera mem-*follow* Cakranda yang melemparkan barang ke arah Otong dan dilanjutkan dengan komposisi *medium shot* Otong.

Kemudian kamera bergerak kembali ke arah Cakranda dengan komposisi *close up*. Setelah Cakranda mulai beranjak dari tempat duduknya, kamera bergerak *track out* ke arah Jaka dengan komposisi *medium shot* dari arah samping.

Setelah Cakranda beranjak pergi kamera mem-*follow* gerakan Cakranda mulai dari *in frame* hingga *out frame* untuk dijadikan akhir *shot* sebagai penggabungan ke *shot* yang selanjutnya.

3.3 Produksi

Tahap produksi yang dilakukan pengkarya sebagai *director of photography* adalah memberikan informasi kepada penonton dalam bentuk visual. Proses dalam menentukan *framing* dan *camera moving* harus berdasarkan *floorplan* yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga proses produksi dalam menciptakan karya visual sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pengkarya sebagai *director of photography* sekaligus juru kamera dibantu oleh asisten untuk menyiapkan segala keperluan terkait teknis kamera. Persiapan tersebut meliputi, perakitan *rig focus*, pemasangan lensa, dan mengatur fokus objek.

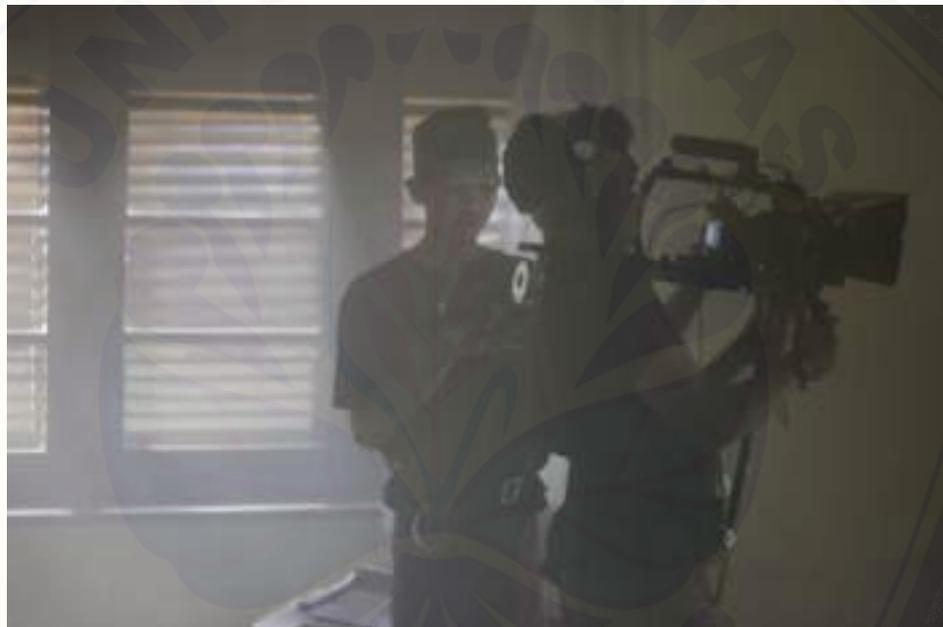
Proses produksi film *Lingsem* menggunakan teknik *long take* yang dipadukan dengan *hidden cut* untuk memberikan efek visual tanpa adanya interupsi. Pengambilan gambar dengan waktu yang lama membuat pengkarya berperan aktif dalam proses pengadeganan. Hal tersebut dapat memudahkan pengkarya pada tahap produksi untuk mengatur adegan yang telah disesuaikan dengan *moving* dan komposisi gambar sesuai dengan *floorplan* yang ditentukan.

3.3.1 Produksi Hari Pertama

Sebelum produksi berlangsung pengkarya bersama seluruh tim produksi melakukan *briefing* terlebih dahulu untuk memberikan informasi pada setiap divisi terkait produksi di hari pertama. Pada proses *briefing* juga membicarakan kemungkinan kendala yang terjadi terkait hari pertama produksi. Setelah beberapa kendala dibahas, seluruh tim segera mencari solusi agar jadwal produksi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Sesuai dengan jadwal yang telah disusun, proses produksi pada hari pertama ini menyelesaikan lima *shot* dengan durasi rekam sekitar 3-5 menit setiap *shot*-nya. Pengkarya menggunakan kamera Sony A7s dengan lensa Cine Lens Canon 24mm. Pengkarya menggunakan alat bantu *rig* beserta *focus puller* untuk meredam guncangan yang tidak stabil.

Pengkarya mempersiapkan segala peralatan bersama departemen kamera sebelum produksi berlangsung. Waktu yang dibutuhkan untuk *loading* kamera sekitar 5-10 menit. Tim dari setiap departemen juga mempersiapkan segala kebutuhan yang ada pada set sesuai dengan tugas masing-masing. Setelah set siap, pengkarya juga melakukan beberapa percobaan yakni *camera moving* dan penyesuaian area fokus bersama asisten kamera sebelum pemain masuk ke dalam set. Hal ini dilakukan untuk membangun komunikasi yang baik bersama asisten kamera agar tidak terjadi *missed communication* saat produksi berlangsung. Berikut adalah gambar saat produksi film *Lingsem* berlangsung:



Gambar 3.12 Percobaan *moving* dalam produksi film *Lingsem*

(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)

Pada saat proses produksi berlangsung tim produksi memberikan efek asap pada bagian ruangan yang masuk ke dalam *frame* gambar. Hal ini dilakukan agar dapat memperlihatkan garis cahaya yang masuk melalui jendela untuk meningkatkan estetika pada gambar. Selain itu efek asap juga memberikan atmosfer yang berbeda dalam setiap adegan.



Gambar 3.13 Proses pembuatan efek asap
(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)



Gambar 3.14 Proses produksi film *Lingsem*
(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)

Proses produksi hari pertama menyelesaikan lima *shot* dengan durasi rekam maksimal lima menit. Pengkarya bersama tim produksi berusaha bekerja semaksimal mungkin untuk mengurangi kesalahan pada saat produksi berlangsung. Beberapa hal yang menguras waktu dan tenaga adalah ketika dilakukan pengasapan sebagai efek visual. Tim dan pemain harus menunggu pengasapan berlangsung sekitar lima menit.

Pada saat produksi berlangsung pengkarya bersama tim mendapatkan kendala disaat *mood* pemain menurun. Perubahan *mood* inilah yang menyebabkan

perbedaan emosi yang telah dibangun di awal adegan. Hal tersebut disebabkan terlalu lamanya proses pengulangan adegan dari awal yang menguras banyak waktu. Kesalahan tersebut terkadang terjadi pada dialog atau *moving* pemain dan terkadang kesalahan itu datang dari tim produksi karena kehilangan fokus. Pembangunan emosi yang telah dibangun di awal adegan sulit untuk diulang dan dibutuhkan proses agar *mood* dan emosi dapat kembali seperti semula.

3.3.2 Produksi Hari Kedua

Proses produksi pada hari kedua tidak jauh berbeda dengan hari pertama. Pengkarya bersama tim melakukan *briefing* terlebih dahulu dan mengambil beberapa pelajaran mengenai kesalahan yang terjadi pada produksi hari pertama. Pengkarya bersama asisten kamera menyiapkan segala perlengkapan kamera, serta menyesuaikan pergerakan dan *blocking* yang telah ditentukan.

Sesuai dengan jadwal yang telah disusun, proses produksi pada hari kedua ini menyelesaikan tiga *shot* dengan durasi rekam yang lebih lama dari hari pertama yakni sekitar 5-8 menit setiap *shot*-nya. Pengkarya menggunakan kamera dan lensa yang sama seperti produksi sebelumnya yakni kamera Sony A7s dengan lensa Cine Lens Canon 24mm. Untuk meredam guncangan yang tidak stabil, pengkarya menggunakan alat bantu *rig* beserta *focus puller*.

Dalam jeda setiap adegan pengkarya *me-review* gambar untuk menghindari kesalahan pada akhir *shot* demi menjaga *continuity* gambar. Percobaan di meja *editing* dilakukan pula untuk benar-benar memastikan tidak adanya kesalahan dalam pemberian efek transisi. Hal ini dilakukan sebagai antisipasi adanya *re-take* jika terjadi kesalahan dalam pengambilan gambar.



Gambar 3.15 *me-review* hasil gambar film *Lingsem*
(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)



Gambar 3.16 *me-review* hasil gambar film *Lingsem*
(foto : Bagaskoro Wibowo. 2017)



Gambar 3.17 Percobaan transisi *editing*
(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

Penggunaan teknik *long take* dengan durasi rekam yang lebih lama dibanding hari pertama yakni selama 5-8 menit membuat pemain sering kehilangan kontrol. Beberapa kendala seperti kurangnya konsentrasi pemain dan kesalahan dalam *blocking position* menyebabkan pemain harus mengulang kembali dari awal adegan. Hal tersebut cukup menguras tenaga dan waktu, terkadang juga harus melakukan pendinginan dengan diberikannya jeda waktu untuk mengembalikan *mood* pemain agar emosi yang dibawakan dapat terkontrol dengan baik.

3.3.2 *Produksi Hari Ketiga*

Pada produksi hari ketiga, pengkarya bersama tim mendapatkan tantangan pada set yang berbeda. Terdapat *scene* yang menggambarkan keseluruhan rumah Jaka hancur setelah dia mengeluarkan tenaga dalamnya. Pengkarya berkoordinasi bersama tim artistik untuk memberikan beberapa efek agar tampak berbeda dari *scene* yang sebelumnya yakni menambahkan intensitas asap dan efek debu yang berterbangan. Proses pengasapan dan pemberian efek debu cukup menguras waktu lama yakni sekitar 6-8 menit.

Semua komposisi dapat diaplikasikan dengan baik dan hampir keseluruhan *shot* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Namun, terdapat juga beberapa perubahan yang terjadi pada *blocking position* dalam *floorplan* dikarenakan jarak antara properti dan pemain kurang memadai. Pengkarya mengantisipasi hal tersebut dengan mengubah *blocking position* tanpa merubah tatanan properti. Hal ini dilakukan untuk menjaga *continuity* gambar agar tidak terjadi *jumping*.

Pada proses produksi film *Lingsem*, pengkarya melakukan proses evaluasi dan *editing offline* setelah proses produksi pada hari tersebut selesai. Proses *editing offline* tersebut bertujuan untuk mencoba transisi *shot* yang telah dilakukan pada proses *rehearsal*. Semua *shot* yang telah di-*take* akan dicoba satu persatu untuk mengantisipasi adanya *shot* yang belum memenuhi syarat secara teknis.



Gambar 3.18 Percobaan transisi *editing*

(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

3.4 Pascaproduksi

3.4.1 Final Review

Proses pascaproduksi adalah proses tahap akhir dari proses pembuatan film. Dalam tahap ini terdapat aktivitas seperti mengedit film, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar. Pengkarya me-*review* kembali hasil gambar yang telah diproduksi untuk memudahkan *editor* agar lebih mudah mengkonstruksi gambar. Dalam tahap ini pengkarya memilih *shot* yang paling baik. Pemilihan ini berdasarkan dari kesesuaian pergerakan gambar dan suasana yang dibangun oleh pemain lewat adegannya.

Setelah semua file terpilih, pengkarya bersama *editor* mencoba menggabung setiap akhir *shot* untuk meneliti bagian-bagian yang kurang. Setelah semua *shot* yang dipilih tidak ditemukan kendala pengkarya menyerahkan sepenuhnya proses transisi efek pada *editor*. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap pascaproduksi :

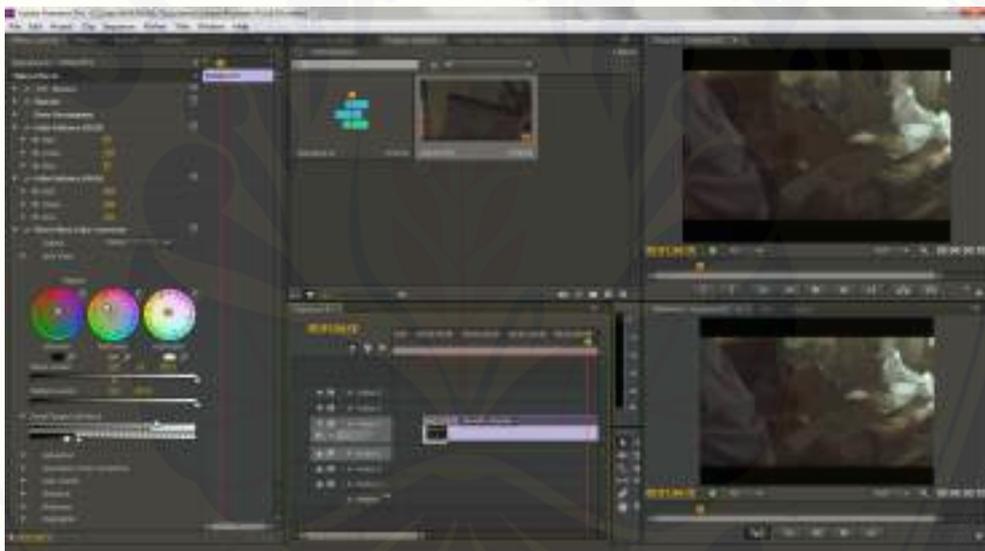


Gambar 3.18 Percobaan transisi *editing*

(Sumber : Analisis pengkarya. 2017)

3.4.2 Color Grading

Setelah semua *shot* selesai digabung, pengkarya bersama *editor* me-*review* kembali untuk mencari kekurangan yang terdapat pada film *Lingsem*. Kendala yang ditemukan pada proses *review* yakni terdapat beberapa gambar yang *noise* disebabkan oleh kesalahan pada *picture style* yang dipilih. Pengkarya tidak menyadari hal tersebut dikarenakan pada proses *review* saat produksi, pengkarya menggunakan monitor yang kecil sehingga pengkarya kesulitan untuk membedakan gambar yang *noise*. Setelah semua masalah teratasi dan gambar dinyatakan *pict locked*. Pengkarya memberikan efek warna untuk meningkatkan efek dramatis pada film. Hal ini juga bertujuan meningkatkan estetika pada gambar.



Gambar 3.19 Proses *editing online*

(Foto : Analisis Pengkarya. 2017)

3.3 Hambatan dan Solusi

Visual merupakan salah satu komponen penting dalam film untuk memberi informasi pada penonton. Penempatan *framing* dalam sebuah gambar dapat menunjukkan ruang yang mengacu pada tempat tertentu sesuai dengan pemilihan komposisi gambar. Pemilihan komposisi meliputi, pemilihan posisi dalam suatu adegan dan pengisolasian sebagian adegan untuk dilihat. Pemilihan komposisi harus didesain sedemikian rupa agar terlihat dramatik. Dalam hal ini,

komposisi dalam gambar juga mempengaruhi informasi eksplisit maupun implisit dan juga emosi yang diberikan kepada penonton.

Teknik *long take* yang digunakan dalam film *Lingsem* membuat pengkarya menemui beberapa hambatan dalam pengambilan gambar. Berikut hambatan yang terjadi pada proses praproduksi hingga pascaproduksi berlangsung :

1. Sulitnya mengatur penempatan lampu dikarenakan *moving* dan sudut pengambilan gambar yang luas.
2. *Underexposure* pada bagian wajah dan *overexposure* pada bagian *background* yang menyebabkan wajah menjadi gelap.
3. Baterai kamera yang cepat habis.
4. Terbatasnya tipe lampu dengan *watt* yang besar sehingga sulit memberikan efek garis pada *background*.
5. Jarak lokasi yang begitu jauh yang menyebabkan beberapa pemain telat sampai ke lokasi.
6. Cuaca yang tidak menentu mengakibatkan perubahan pada *white balance*.
7. Sulitnya membangun *mood* pemain ketika adegan harus diulang dari awal.
8. Sulitnya mengatur *focus puller* dikarenakan *blocking* yang kurang tepat.
9. Kurang tepatnya komposisi akhir *shot* dengan awal *shot* yang menyebabkan *jumping* dan susah untuk digabung.

Solusi untuk mengatasi hambatan yang terjadi pada proses produksi film *Lingsem*, diharapkan menjadi pembelajaran bagi pengkarya ketika akan memproduksi film dengan teknik yang sama. Adapun beberapa solusi yakni :

1. Mencari lokasi dengan atap bangunan yang tinggi sehingga atap tersebut dapat difungsikan untuk meletakkan lampu agar pencahayaan dapat teratasi dengan baik.
2. Dibutuhkan seseorang dibelakang kamera yang memantulkan cahaya menggunakan poli pada setiap *shot* yang membutuhkan pencahayaan lebih didaerah wajah.

3. Membawa baterai lebih banyak agar pada saat produksi berlangsung tidak menunggu saat pengisian baterai.
4. Dibutuhkan lampu dengan intensitas cahaya tinggi agar efek pada garis cahaya dapat muncul.
5. Berangkat lebih awal dan menghitung estimasi waktu dari lokasi menuju lokasi penjemputan pemain.
6. Menutup semua bagian cahaya yang tersinari oleh matahari agar semua cahaya didapatkan dari lampu yang telah di-*setting*.
7. Perlu latihan ekstra dan pendalaman karakter lebih lama serta dibutuhkannya *rehearsal* yang melibatkan semua tim.
8. Menentukan titik *blocking* dengan menandai area tersebut agar mudah dijangkau oleh pemain.
9. Meng-*capture* komposisi dari *shot* terakhir dan menyesuaikan ketika akan memulai awal *shot*.

BAB 5. KESIMPULAN

Sinematografi memiliki banyak aspek yang membahas tentang teknik pengambilan dan penggabungan gambar sehingga menjadi rangkaian gambar untuk menyampaikan informasi. Teknik pengambilan gambar yang dimaksud adalah menyajikan informasi ke dalam bentuk visual sebagai gambaran terhadap alur yang dibawakan pada sebuah plot cerita. Hal ini menjadikan segala bentuk suasana dalam film bisa terealisasikan dengan baik melalui bentuk ruang dan waktu dalam gambar.

Sinematografer tidak hanya merekam setiap adegan, melainkan mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil seperti jarak, ketinggian, sudut, dan lama pengambilan. Bagian terpenting dalam menggambarkan visual tentunya dengan memahami seluruh urutan adegan yang ada di dalam skenario, serta memahami setiap adegan untuk membangun emosi yang dibawakan agar penonton dapat merasakan pengalaman yang nyata melalui visual yang disajikan. Sinematografer juga harus dapat menggambarkan setiap visual yang disajikan dalam cerita agar memiliki unsur dramatis di dalamnya sebagai estetika visual.

Pengkarya mengaplikasikan teknik *long take* untuk memberikan pengalaman visual yang berbeda kepada penonton. Teknik *long take* menjadi teknik yang tepat digunakan dalam film *Lingsem* karena fokus cerita menggambarkan kegelisahan tokoh utama dengan segala permasalahan yang terus dihadapinya. Penggabungan kedua teknik tersebut dalam film *Lingsem* membantu memberikan gambaran visual yang nyata kepada penonton agar penonton dapat merasakan begitu dekat konflik yang dialami oleh tokoh utama. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena pengkarya harus menata setiap adegan agar informasi yang disampaikan dapat mudah dipahami dan menjaga *continuity* agar tidak terjadi *jumping* pada gambar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bazin, Andre and Gray, 1968. *What is Cinema?: Volume I*. Berkeley and Los Angeles : University of California Press
- George, David, 2007. *Toward A Synthesis Of Cinema : Long Take Theory*. Berkeley and Los Angeles : University of California Press
- Irawanto, Budi, 1999. *Film, Ideologi, dan Militer*. Jakarta : Media Pressindo
- Mascelli, Joseph. 2010. *The Five C's Cinematography*, Silman James
- Nadjib, Ainun. 2015. *Gelandangan di Kampung Sendiri*. Yogyakarta : Bentang
- Pratista, Himawan, 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka
- Sutardjo, Imam, 2010. *Kajian Budaya Jawa*. Solo : Juusan Sastra Daerah Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret
- Umbara, Diki. W.P, Wahyu. 2010. *How To Become A Cameramen*. Yogyakarta : Interprebook

Diskografi

- (<http://peterdelloio.writersresidence.com/samples/filmic-space-and-real-time-in-rope-by-alfred-hitchcock>) (2 April 2017)
- (http://offscreen.com/view/moving_camera1) (5 April 2017)
- (http://offscreen.com/view/moving_camera) (5 April 2017)
- (http://pov.imv.au.dk/Issue_04/section_1/artc1A.html) (8 April 2017)
- (<http://cinophilia-cine.blogspot.co.id/2011/11/perjalanan-teori-film-dan-kompleksitas.html>) (27 Maret 2017)
- (<http://jurnalfootage.net/v4/artikel/estetika-kenyataan-realisme-publik>) (27 Maret 2017)
- (<http://offscreen.com/view/bazin4>) (5 April 2017)
- (<https://www.videomaker.com/article/c10/3538-getting-started-handheld-camera-techniques>) (9 April 2017)
- (http://qmulplus.qmul.ac.uk/pluginfile.php/640193/mod_resource/content/2/bazin-andre-what-is-cinema-volume-1-kg.pdf) (8 April 2017)