BAB I
PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sebagai media informasi, film memiliki kemampuan yang ampuh untuk menyampaikan pesan karena media ini dapat menghadirkan pengalaman yang seolah-olah dialami sendiri dengan jangkauan yang luas dalam waktu yang bersamaan. Penyampaian isi pesan seolah-olah berlangsung saat itu pula (*live*) antara komunikator dan komunikan.

Pembagian atas cara bertuturnya yakni naratif (cerita) dan non-naratif (non-cerita) membuat film dibagi menjadi tiga jenis yaitu, dokumenter, fiksi dan eksperimental. Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas sementara film dokumenter dan eksperimental tidak memiliki struktur film naratif. Berdasarkan pembagian diatas muncul genre film yang berbeda-beda, mulai dari film action, fantasi, surealis, drama, komedi, dll. Melalui gambar dan suara, film mampu bercerita secara singkat, yang pada umumnya dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan maupun informasi.

Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, dan percakapan. Unsur yang

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

mendukung dalam penyampaian pesan pun memiliki banyak aspek, mulai dari segi cerita, konflik yang terdapat di dalamnya, unsur-unsur visual dan yang tak kalah penting adalah karakter tokoh yang kuat yang membawa peranan penuh dari awal hingga akhir cerita. Sejalan dengan perkembangan film para ahli dan pengamat film mengelompokkan film kedalam beberapa jenis. Himawan Pratista mengelompokan film. Secara garis besar menjadi tiga buah format film, diantaranya film fiksi atau drama, film non fiksi dan film eksperimental. Dan ada yang lain menambahkan dengan film animasi.

Selanjutnya Himawan Pratista mengartikan film fiksi:

> Film fiksi/drama adalah suatu yang berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun alam. Kisah sengkali menggugah emosi, dramatik, dan maupun menguras air mata penontonnya[1].

Penciptaan sebuah karya seni film baik berupa fiksi, nonfiksi, eksperimental maupun animasi, merupakan sebuah kerja tim kolektif antara Penulis Naskah, Sutradara, Penata Kamera, Penata Suara, Penata Artistik, Penata Cahaya, Editor dan semua aspek, baik yang bersifat teknis (kerabat kerja produksi) dan non teknis (kerabat kerja diluar

[1]Himawan Pratista. Memahami Film (Yogyakarta : Homerian Pustaka : 2008). 4

tim produksi, seperti humas, publikasi, konsumsi, keamanan). B William Adams, dalam bukunya *Handbook of Motion Picture Production* mengatakan:

> Untuk memproduksi sebuah film dibutuhkan tim kreatif yang melibatkan banyak orang dari beragam keahlian. Di antaranya adalah Penulis Skenario, Sutradara, Penata Kamera /Gambar, Penata suara, penata Artistik, Penata Cahaya, Editor dan lain-lain[2].

Penciptaan karya film merupakan sebuah usaha bagaimana mewujudkan naskah yang berupa teks atau tulisan menjadi bentuk karya audio visual. Tentu saja serangkaian kerja produksi tersebut bertolak dari interpretasi terhadap naskah.

Dalam hal ini penulis telah mendapatkan materi (Unsur naratif) berupa naskah/skenario yang ditulis oleh Fidri Arssy dan Vinia Rusmana S.Sn dengan judul "*Awal Mula Kehidupan*". Dalam pencapaian untuk penciptaan karya di butuhkan unsur sinematik. Penulis sebagai, DOP (*director of photograpy*) membangun kesan satu rentetan kesinambungan waktu pada film ini.

Cerita tentang tokoh utama merupakan seorang wanita kecil yang sedang duduk di sebuah jendela, membaca dan memikirkan isi dari buku yang di tulis oleh

[2]Adams. B William, *Handbook of Motion Picture Production*. (Canada. Simultaneously: 1985). l27

neneknya. Wanita muda yang berbicara tentang makna akan sebuah kekuatan cinta dan kekecewaan. Penulis mengambil sudut pandang dari orang ketiga yang selalu ingin mengetahui tentang perjalanan Wanita Muda agar menciptakan sebuah realitas dalam sebuah film.

Penulis tertarik dengan adegan-adegan yang dihadirkan dalam skenario *Awal Mula Kehidupan* seperti pergerakan pemain yang sedikit dan lebih mengeksplorasi pada pengambilan gambar dengan Teknik *long take*. Sebagai seorang *Director Of Photography*, penulis menggunakan *long take*. Agar terciptanya kesan satu rentetan kesinambungan waktu dalam film.

Long take adalah pengambilan gambar *(shot)* secara terus-menerus untuk durasi yang lama dalam sebuah film tanpa pemotongan dari satu kamera, definisi *long take* ini tidak terlalu informatif.

> Untuk membantu menetapkan latar belakang *long take* Barry Salt selama beberapa dekade menghitung rata-rata lama pengambilan gambar pada film *Hollywood*. Salt mendapatkan hasil bahwa panjang durasi pergantian setiap *shot* yaitu selama sembilan detik. Jadi dapat disimpulkan bahwa *long take* pengambilan durasi *shot* yang lebih dari sembilan detik. Apa yang dapat didefinisikan oleh rata-rata ini adalah penyimpangan dari norma, seperti pengambilan yang lama. Pengambilan *shot* panjang mengacu pada pengambilan gambar yang secara signifikan lebih panjang dari normalnya. *Shot* apa pun dalam

> film Hollywood tahun 1940-an yang berlangsung jauh lebih lama dari sembilan detik (lebih dari 30 detik) adalah waktu yang lama.[3]

Pengambilan gambar degan Teknik *long take* membutuhkan waktu dan langkah yang memiliki kerumitan relatif tinggi. *Long take* membutuhkan koordinasi teknis yang luas di antara operator kamera, teknisi pencahayaan, dan aktor. Semua lampu, posisi kamera, alat peraga, dan aktor harus diatur untuk seluruh pemandangan sebelum setiap pengambilan. Pengambilan yang lama juga tidak memaafkan kesalahan, membutuhkan pengulangan kembali dari awal.

Penonton telah terbiasa dengan pemotongan gambar bergerak, jadi tidak ada kesinambungan untuk waktu yang lama. Namun, ketika *long take* dilakukan dengan optimal, pengambilan *shot* dengan durasi yang lama, sering menjadi objek keindahan serta menyampaikan informasi yang lebih dan memberikan kebebasan berfikir penonton tentang waktu dan tempat pada film ini.

Waktu dalam film merupakan salah satu aspek yang tersulit, sehingga penulis seharusnya dapat memperkirakan waktu kejadian itu berlangsung atau dalam film disebut

[3]Warren Buckland, *Film Studies An introduction*. (London. CPI Group: 1998). 7

dengan *Story Time / Real Time* (Durasi Peristiwa Yang Terjadi Dalam Film).

Untuk dapat memadatkan atau merenggangkan waktu yang terjadi maka film juga memiliki apa yang disebut dengan *Film Time* yang terbagi atas :

1. *Time Elipsis* : pengurangan waktu dari waktu yang sebenarnya
2. *Time Expand* : pemanjangan waktu dari waktu yang sebenarnya
3. *Temporal Overlap* : pemanjangan waktu dari waktu yang sebenarnya dengan menggunakan gerak tokoh yang diulang.[4]

Pada film *Awal Mula Kehidupan* penulis menggunakan *time elipsis* untuk mempersingkat waktu cerita yang berdurasi selama 30 tahun menjadi beberapa menit. Untuk mendukung pada pengambilan gambar *long take* agar pengurangan waktu dari waktu yang sebenarnya penulis menerapkan beberapa teknik pengambilan gambar seperti camera *till up, track in, dan follow,* sehingga kesinambungan waktu cerita terbangun dan penonton tidak merasakan pengurangan waktu cerita pada film.

[4]https://editingfilm.wordpress.com

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Dari Latar belakang tersebut maka di buatlah rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana Membangun kesan kesinambungan waktu dengan menggunakan *Long Take* pada film "Awal Mula Kehidupan".

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Berdasarkan rumusan ide penciptaan, maka tujuan dari penciptaan film televisi *Awal Mula Kehidupan* adalah Memanipulasi waktu cerita dengan waktu film agar mampu merangkai satu kesatuan waktu yang utuh.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Dengan diciptakan film televisi *Awal Mula Kehidupan*, diharapkan memberikan manfaat bagi semua kalangan yang menyaksikannya.

1. Pengkarya

Menambah pengalaman baru dalam menciptakan sebuah film televisi *Awal Mula Kehidupan* dengan tema Drama dengan membangun kesan satu rentetan kesinambungan waktu dengan menggunakan *Long take*.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

2. Institusi

Dengan terciptanya film fiksi *Awal Mula Kehidupan* ini, sekiranya dapat menjadi bahan rujukan dan referensi dalam menciptakan karya-karya seni lainnya.

3. Masyarakat

Dapat menjadi sebuah tontonan alternatif tidak hanya menghibur, tapi dapat memahami kondisi lingkungan dan kehidupan yang selalu di pengaruhi oleh waktu.

E. Tinjauan Karya

Membangun kesan satu rentetan kesinambungan waktu dengan menggunakan *long take* tentunya sudah banyak di terapkan dan di gunakan berbagai media seperti, televisi, bioskop. Beberapa film yang menggunakan *long take* dan kesamaan lainnya menjadi bahan acuan bagi penulis dalam melaksanakan karya ini, antara lain.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

1. *Russian Ark* (2002)

Gambar 1
Poster film*Russian Ark*
(Sumber: www:en.wikipedia.org) 2018)

Russian Ark adalah film drama sejarah tahun 2002 yang di sutradarai oleh Alexander Sokurof dan DOP Tilman Buttner. *Russian Ark* menggunakan *long take* selama 96 menit tanpa henti. Seorang narrator tanpa nama menjelajahi Istana Musim Dingin di Sankt Peterburg. Narator mengaku bahwa ia meninggal akibat kecelakaan mengerikan dan menjadi roh yang mengentayangi istana. Di setiap ruangan, ia bertemu orang-orang nyata dan fiktif dari berbgai periode dalam 300 tahun sejarah kota ini. Ia di temani oleh *"the European"* yang mewakili Marquis de Custine, penjelajah Perancis abad ke-19.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Kesamaan film fiksi Awal Mula Kehidupan dan film fiksi *Russian Ark* adalah sama-sama menggunakan teknik *long take*, dimana dalam film *Russian Ark* ini direkam dengan satu *shot*, atau satu *take* dengan durasi 96 menit.

2. *Birdman* (2013)

Gambar 2
Poster film *Birdman*
(Sumber: www:en.wikipedia.org(2018)

Film drama comedy Amerika Serikat dengan judul *"Birdman"* di sutradarai oleh Alejandro Gonzales Inarritu dan DOP Emmanuel Lubezki. Film ini bercerita tentang kehidupan Riggan Thomson (Michael Keaton), seorang aktor kawakan yang pernah populer karena membintangi film superhero, Birdman. Saat karirnya mulai meredup, iamencoba membangun kembali karirnya dengan bermain dalam pentas teater Broadway di New York. Riggan

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

mempertaruhkan segalanya untuk meraih kesuksesan dalam pembukaan pentas. Broadway nya dan memperbaiki hubungan dengan keluarga dan anaknya, Sam (Emma Stone), serta mengubur image *'Birdman'* yang telah menjadi *alter ego* dalam dirinya.

Kesamaan film *Birdman* dan film Awal Mula Kehidupan, sama-sama menggunakan *long take* dalam adegan dan pengalihan shot yang membuat ruang dan waktu pada film ini tidak terputus.

3. *One and Two* (2015)

Gambar 3
Poster film *One and Two*
(Sumber: https://www.google.co.id/movieposters (2018)

Film *One and Two* adalah film yang di sutradarai oleh Andrew Droz Palermo dan DOP Autum Durald.Film ini bercerita tentang sebuah keluarga yang tingal jauh di dalam hutan. Dua orang bersaudara yang memiliki kekuatan

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

supranatural berpindah tempat dalam waktu singkat, akan tetapi sat mereka menggunkan kekuatannya akan terjadi hal yang menyakitkan bagi ibunya. Ayah mereka melarang untuk menggunakan kekuatan tersebut karena akan mengakibatkan kondisi yang buruk bagi ibu mereka.

Dua bersaudara itu tetap menggunakan dan mempelajari lebih dalam tentang kekuatannya. Dan pada akhirnya mereka tidak bisa mengendalikan kekuatan tersebut. Mereka menghilang jauh dari rumah, sehingga sang Ayah mencari dua bersaudara tersebut agar kondisi ibunya membaik.

Warna pada film *One and Two* memberikan kesan mood yang tenang dengan menggunakan *Tone Colo*r *'cold'* atau lebih *bluish*. Hal inilah yang memiliki kesamaan warna pada film *Awal Mula Kehidupan*.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG