

TEKNIK LONG TAKE PADA FILM PENDEK PAKET TERINSPIRASI DARI KEHIDUPAN MASYARAKAT DIMASA PANDEMI COVID-19

Philipus Nugroho Hari Wibowo
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
philipus.bowo@isi.ac.id

Abstrak: Tulisan ini merupakan hasil Penelitian Terapan berupa Penciptaan Film pendek berjudul “Paket” yang idenya terinspirasi dari kehidupan masyarakat di masa Pandemi Covid 19. Penciptaan film ini mengaplikasikan teknik Longtake dalam konsep pengambilan gambar dan directionnya. Teknik *long take* adalah metode pengambilan gambar dalam film yang dilakukan dengan durasi yang panjang dan tanpa terputus (*cut/pemotongan gambar*). Penciptaan Film ini diharapkan menjadi inspirasi bagi sineas untuk tetap berkarya di era Pandemi Covid-19.

Kata kunci: Long take, Pandemi Covid-19, Film Pendek, Paket

Abstract : *This paper is the result of research This paper is the result of an Applied Research in the form of the creation of a short film entitled “Package” whose idea was inspired by people's lives during the Covid 19 Pandemic. The creation of this film applies the Long take technique in the concept of shooting and its direction. The long take technique is a method of taking pictures in a film that is carried out with a long duration and without interruption (cut/cropping of images). The creation of this film is expected to be an inspiration for filmmakers to keep working in the era of the Covid-19 Pandemic.*

Key Words : *Long take, Covid-19 Pandemic, Short Movie Film, Package*

Pendahuluan

Seiring perkembangan dunia perfilman, berbagai Festival Film mulai bermunculan, baik di dalam maupun di luar negeri. Kecenderungan film-film yang memenangkan festival tersebut menggunakan teknik *Long take* dalam pengambilan gambarnya. *Long take* membutuhkan sebuah konsep dengan pengaturan teknis yang sempurna. Dengan pergerakan kamera yang tidak terputus, jika terjadi kesalahan kecil akan mengakibatkan pengambilan gambar harus di ulang lagi dari awal. Hal inilah yang membuat *long take* menjadi *shot* yang mahal, estetis dan konseptual. Hal inilah yang tampaknya menjadi ukuran dalam penilaian festival-festival film. *Long take* sudah banyak dipakai

oleh sutradara-sutradara film besar dalam pencapaian estetisnya. seperti Kenji Mizoguchi, Jean Renoir, Orson Welles, Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman, Miklós Jancsó, Alfonso Cuarón dan masih banyak lagi lainnya. *Long take* umumnya digunakan pada adegan-adegan tertentu untuk menonjolkan adegan dialog atau sebuah aksi dan momen penting. *Long Take* juga bisa diterapkan dalam satu buah film full. Banyak film-film yang menggunakan *long take* menjadi rujukan sebagai penanda kreativitas jaman. Sebut saja film *Touch of Evils*, *The Passenger*, *Before Sunrise*, *Children of Men*, *Birdman* dan juga *Russian Ark* belum lagi karya anak bangsa seperti *Nyai*, *Siti* hingga *Anak Lanang*. Film *Nyai* karya Garin Nugroho dan *Anak Lanang* karya Wahyu

Agung Prasetya sepanjang film menggunakan konsep *long take*, sedang film *Siti* karya Edi Cahyono mengaplikasikan konsep *long take* hampir di seluruh pengadeganan dalam tiap scenenya (Wibowo, 2022).

Sejauh ini konsep *long take* belum banyak dikupas/dijadikan dasar penciptaan dengan disertai pertanggung jawaban yang konseptual. Sejauh pengamatan penulis baru Huda (2017), Kurniawan (2018) dan Misviyandi (2020) yang menggunakan *long take* dalam penciptaan karya film. Bahkan penulis belum menemukan kajian film yang membahas *long take* secara spesifik. Padahal *long take* sangat menarik untuk dijadikan dasar penciptaan dan kajian film.

Film merupakan kesenian masa yang populer. Film menjadi budaya pop yang dimiliki semua orang. Umar Kayam mengatakan bahwa film adalah satu *kitsch*, satu kesenian yang dikemas, di-*package*, untuk dijual sebagai komoditi dagang dan disebut sebagai kesenian massa (Kayam, 1981). Film merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah realitas masyarakat. Ide-ide film lahir dari kehidupan di masyarakat yang kemudian difiksikan. Ide film bisa berasal dari apa pun, termasuk masyarakat sekitar. Pandemi covid-19 seakan menjadi bayang-bayang kelam bagi kelangsungan berkesenian. Butuh kreativitas para seniman untuk bisa merespons fenomena covid-19. Ide tentang masyarakat dengan pandemi covid-19 menjadi menarik karena sangat kontekstual. Di era Pandemi ini banyak seniman yang karyanya lahir dari merespons pandemi covid-19. Beberapa festival film seperti Festival Film Puskat, Festival Film Acfest KPK merespons pandemi sebagai ide dasar karya film yang dilombakan.

Tujuan penciptaan ini secara khusus menciptakan film pendek berjudul Paket yang idenya terinspirasi dari fenomena

covid-19 yang terjadi di masyarakat dengan konsep pengambilan gambar *long take*.

Landasan Teori

Film

Secara umum film dapat dibagi menjadi dua unsur pembentuk yakni, unsur naratif dan unsur sinematik. Keduanya saling berinteraksi dan berkesinambungan satu dengan yang lain untuk membentuk sebuah film. Menurut Misbach Yusa Biran (2005 : 124). Aspek naratif adalah bangunan kronologis jalannya sebuah cerita yang membangun struktur film fiksi.

Himawan Prastista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* sependapat dengan Misbach, bahwa unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film (2008: 2). Maka aspek naratif film pada dasarnya memiliki struktur yang sama dengan struktur cerita rekaan yaitu penokohan, dialog, alur cerita, latar dan tema. Unsur sinematik adalah aspek-aspek teknis dalam sebuah film seperti *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara. Maka dapat disimpulkan bahwa unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah dalam film, sementara unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya.

Long take

Long take adalah salah satu teknik pengambilan gambar dengan durasi panjang. Jika diartikan secara terpisah, *long take* berasal dari dua kata bahasa Inggris, yaitu; *long* berarti panjang atau lama, dan *take* berarti pengambilan (Echols 2005, 364). Diambil dari dua suku kata tersebut *long take* dapat diartikan sebagai pengambilan gambar (*shot*) memiliki durasi waktu panjang.

Berdasarkan teori tentang *temporal continuity* dalam buku *Film Art 8th*, Bordwell mengatakan, “Ada 3 pembagian *temporal continuity* yaitu; *temporal order*, *frequency* dan *duration*. Dalam kontinuitas ruang dan waktu diatur menurut

perkembangannya, dari narasi penyajian plot cerita biasanya melibatkan manipulasi waktu, maka dari itu *pengeditan* gambar berusaha mempertahankan manipulasi temporal ini” (Bordwell 2005, 245).

Tujuan *long take* menurut Jon Gartenberg dalam bukunya, *Camera Movement in Edison and Biograph Film* juga mengatakan, “Dengan tidak adanya *editing*, *long take* cenderung menggunakan pergerakan kamera dalam kombinasi dengan suara dan *mise-en-scene* untuk mengarahkan perhatian penonton terhadap elemen narasi penting. Memiringkan, *panning*, pelacakan, dan menjulurkan dapat membuat serangkaian komposisi baru selama *shot*, di dalam rangkaian *long take* mengambil gambar dengan banyak cara, sama seperti halnya *mengedit* gambar, tetapi tidak melanggar dari perekaman terus menerus dari ruang dan waktu. Gerakan kamera sangat membantu untuk mengartikulasikan setiap *fase* dari aksi di dalam narasi, selalu menyoroti perkembangan dan perubahan konflik di setiap adegan” (Gartenberg 1980, 13).

Metode dan Data

Dalam mewujudkan karya film, penulis merujuk pada tahapan-tahapan penciptaan kreatif seperti yang dikemukakan oleh Graham Wallas dalam buku *Psikologi Seni* karangan Irma Darmayanti (Damayanti, 2006 : 23- 24). Tahapan-tahapan tersebut yaitu, (a)*Preparation* (Persiapan), (b)*Incubation* (pengeraman), (c)*Illumination* (tahap ilham, inspirasi), (d)*Verification* (tahap pembuktian atau pengujian).

Tahap *Preparation* (Persiapan)

Tahap ini merupakan pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Dengan bekal bahan pengetahuan maupun pengalaman, individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di sini belum ada arah yang pasti/tetap, akan tetapi

alam pikirannya mengeksplorasi macam-macam alternatif (Damayanti, 2006 : 23). Pada tahap ini penulis melakukan riset tentang masyarakat di era Pandemi Covid-19, melalui berbagai media. Pada tahap ini penulis mencari berbagai referensi film-film yang menggunakan teknik *long take* seperti *Film Russian Ark*, *Film Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, *Children of Men* dan Film Nyai.

Tahapan *Incubation* (inkubasi)

Tahapan ini adalah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti ia tidak memikirkan masalah secara sadar, tetapi mengeraminya dalam alam pra sadar, tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi (Damayanti, 2006 : 23-24). Setelah data dan informasi terkumpul, maka akan muncul banyak gagasan. Pada tahap ini bahan mentah kemudian diolah dan diendapkan. Penulis merangkum semua data dan mengakumulasi menjadi satu bagian. Penulis mulai memilah data-data mana yang relevan untuk dipakai dan menjadi gagasan atau inspirasi.

Tahap *Illumination* (Illuminasi)

Tahapan ini adalah tahap timbulnya *insight* Atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damayanti, 2006 : 24). Apabila tahap sebelumnya masih bersifat dan bertaraf mencari-cari dan mengendapkan, pada tahap ini semua menjadi jelas dan terang. Pada saat inilah seorang penulis akan merasakan katarsis, kelegaan dan kebahagiaan karena apa yang semua menjadi gagasan dan samar-samar akhirnya menjadi sesuatu yang nyata. Pada tahap ini penulis kemudian memanifestasikan data-data yang telah diendapkan sebelumnya.

Pada tahap ini penulis melakukan manifestasi ide-ide dan data yang sudah ada

dengan melakukan proses penciptaan film dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

Tahap *Verification* (Pembuktian atau pengujian). Tahapan ini disebut juga tahapan evaluasi, ialah ketika ide/kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pikiran kritis dan konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis) (Damayanti 2006 : 23-24). Tahap ini disebut juga tinjauan secara kritis, dalam tahap ini penulis melakukan evaluasi terhadap karya ciptanya jika diperlukan ia bisa melakukan modifikasi, revisi dan lain-lain. Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi dan revisi terhadap film. Film kemudian diberikan kepada beberapa orang yang sengaja dipilih untuk memberikan komentar (apresiasi) dan masukan membangun. Apabila dirasa pas, masukan tersebut dapat digunakan untuk semakin memperkuat film, sehingga hasil sesuai yang diharapkan.

Hasil dan Pembahasan

Banyak hal (Fenomena) yang dapat ditemukan di kehidupan masyarakat pada masa pandemi covid-19 ini, dari problem pendidikan yang diselenggarakan secara *online*, gejala perekonomian berkaitan dengan dilakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sehingga memberikan dampak yang kurang baik bagi perekonomian masyarakat. Banyak ditemukan juga kebiasaan (*habits*) baru di era pandemi Covid-19 ini, seperti menjaga prokes dengan melakukan 3 M (memakai masker, mencuci tangan dan menjaga jarak) yang berikutnya direvisi menjadi 4 M hingga 5 M memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak menghindari kerumunan dan membatasi mobilitas. Perihal yang menarik adalah tingginya penggunaan jasa kurir baik untuk pemesanan makanan ataupun barang,

bahkan muncul istilah COD yang berarti pembayaran barang dapat dilakukan ketika barang tiba pada pemesan. Fenomena tentang proses mobilisasi barang oleh kurir ini menjadi hal yang dipilih penulis untuk penciptaan film. Begitu banyaknya kurir mengirimkan paket ataupun alamat yang tidak lengkap menjadi hal menarik untuk menguatkan penulis untuk memilik permasalahan paket di era pandemi covid-19. Terdapat 3 tahapan pada proses penciptaan yaitu, penggalan data (riset), penciptaan skenario dan produksi Film.



Gambar 01. Diagram Proses penciptaan (Desain oleh Philipus, 2021)

Berdasarkan hasil skenario yang dibuat, terdapat empat tokoh. Reita, Ibu Kus, Bagas dan Kurir. Reita adalah tokoh utama, sedang yang lain adalah tokoh pembantu. Film Paket mengisahkan tentang Reita yang menerima/mendapat paket nyasar. Oleh pengirim, alamatnya ditujukan dengan menggunakan *share lok* di rumah Reita yang merupakan sebuah warung (kinant Shop). Reita penasaran, rasa keingintahuannya membuat Reita membukanya. Dari dalam kotak paket terdapat beberapa barang yang sudah usang dan tidak berguna sekali bagi Reita, bahkan salah satu nya yang berupa topeng super hero (Batman) diminta dan dimainkan oleh Bagas adiknya. Ibu Kus marah terhadap apa yang dilakukan Reita. Membuka barang yang buka miliknya adalah tindakan yang salah. Meski awalnya memberikan pembelaan, akhirnya Reita tahu bahwa perbuatannya salah dan harus mempertanggungjawabkannya. Reita bingung bagaimana caranya bertanggung jawab, karena kotak pakatnya sudah dibuka dan ia juga tidak tahu siapa pengirim dan penerimanya.

Selain menghadirkan ruang, waktu dan permasalahan yang identik dengan era pandemi covid-19, film ini juga menyampaikan sebuah pesan tentang artinya sebuah kejujuran. Harapannya, di era pandemi covid-19 seperti ini nilai kejujuran masih di junjung tinggi.

Pembuatan film dengan pengambilan gambar *long take* sangat konseptual dan membutuhkan persiapan dan ketelitian. Hal ini dikarenakan, apabila ada sedikit kesalahan saja maka pengambilan gambar harus di ulang. Oleh karena itu latihan yang melibatkan semua unsur harus sering dilakukan sehingga bisa meminimalisir kesalahan. Terdapat 5 pola latihan untuk bisa mewujudkan film dengan *long take* dengan maksimal.

1. Reading

Reading merupakan latihan yang paling awal. Para pemain berlatih membaca dialog dan memahami skenario atas arahan sutradara. Sutradara sekaligus memberikan pemahaman karakter dari setiap tokoh. Goal dari latihan ini adalah para pemain hafal semua dialog tokoh, memahami karakter tokoh dan memahami jalannya cerita.



Gambar 02. Foto latihan *reading*
(Foto oleh Philipus, 2021)



Gambar 03. Foto latihan *reading*
(Foto oleh Philipus, 2021)

Pada tahap ini penyatuan *chemistry* antara pemain sangat penting. Hal ini dilakukan karena para pemain yang terlibat akan memerankan tokoh-tokoh yang hidup di satu keluarga. *Reading* bisa dilakukan di rumah yang akan dipakai pada pengambilan gambar, sehingga pemain lebih mengenal dan terbiasa dengan tempat (*seting*).

2. Bloking

Latihan *Bloking* ini terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah bloking/pergerakan kamera. Latihan ini dilakukan oleh DOP bersama sutradara. Pada tahap ini terjadi komunikasi dan diskusi antara sutradara dan DOP berkaitan pilihan *movement* kamera, *angle* kamera dan *focusing*.

Tahap kedua adalah latihan *bloking* pemain. Setelah pemain hafal dengan dialog, memahami karakter dan memahami alur penceritaan secara keseluruhan, sutradara kemudian mengarahkan pergerakan pemain dari awal cerita hingga akhir cerita. Termasuk memberikan gambaran detail-detail pergerakan kamera.

Tahap ketiga adalah menggabungkan antara pergerakan pemain dengan kamera. Pada tahap ini dilakukan penyesuaian-penyesuaian kembali gerak pemain dan gerak kamera sesuai dengan kebutuhan. Prosesnya dapat dilakukan secara *cut to cut* (potong-potong) hingga akhirnya di rajut menjadi satu

kesatuan kembali tanpa terputus oleh sutradara.

3. Teknis dan teknik

Pada tahap ini proses latihan melibatkan lebih banyak lagi pendukung seperti tim audio, tim artistik dan tim *lighting*. Pergerakan pemain dan kamera akan dikoreksi kembali untuk penyesuaian kebutuhan audio, artistik dan *lighting*. Dengan adanya adegan kilas balik, tentunya tim artistik harus menyesuaikan perubahan-perubahan properti dengan cepat.

Pada tahap ini sutradara bisa melakukan pemotongan (*cut to cut*) di beberapa adegan, kemudian menggabungkannya kembali secara keseluruhan. Latihan ini dilakukan secara kontinu dan berulang sehingga secara teknis maupun secara teknik masing-masing unsur mempunyai pedoman/patokan yang disepakati dan akan digunakan pada saat pengambilan gambar.

4. Penyelarasan

Tahap penyelarasan adalah tahap akhir sebelum pengambilan gambar dilakukan. Pada tahap penyelarasan ini latihan dilakukan tanpa terputus dari awal hingga akhir menerapkan konsep pengambilan gambar *long take*. Pada tahap penyelarasan evaluasi yang dilakukan lebih ke sifat intensitas aktor dalam berperan pemain dan intensitas/kestabilan DOP dalam mengoperasikan kamera. Pada latihan penyelarasan aktor juga dituntut untuk menjaga kontinuitas emosi dari awal hingga akhir cerita.



Gambar 04. Foto Priview hasil shoting
(Foto oleh Nia, 2021)

Pada tahap penyelarasan tim artistik bisa menyelaraskan ketepatan waktu dalam mengubah/memindah set dan properti. Pada tahap penyelarasan ini setiap kali selesai latihan satu putaran, akan dilakukan *preview* hasil untuk melihat detail-detail kekurangan, dan kemudian akan diperbaiki hingga tanpa mengalami kesalahan. Apabila semua persiapan baik hal teknis, peralatan dan manajerial dirasa sudah siap, maka proses pengambilan gambar (*shoting*) segera dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.



Gambar 04. Foto pengambilan gambar film Paket
(Foto oleh Nia, 2021)



Gambar 05. Foto capture film Paket
(Capture oleh Philipus , 2021)



Gambar 06. Foto capture film Paket
(Capture oleh Philipus, 2021)

Simpulan

Penelitian ini berupa penciptaan film pendek yang idenya terinspirasi dari fenomena masyarakat di era Pandemi Covid 19. Film ini menggunakan konsep pengambilan gambar *long take*, dimana kamera terus berputar tanpa adanya jeda atau *cutting*. Selain menghadirkan realitas masyarakat di era pandemi covid-19. Film ini juga menyampaikan pesan tentang artinya kejujuran.

Penciptaan ini diharapkan memberikan wacana baru, sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia. Hasil dari film ini diharapkan memberikan kecemburuan positif kepada pembuat film sehingga tetap berkarya di era Pandemi Covid-19.

Daftar Pustaka

- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 8th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2005.
- Damayanti, Irma, *Psikologi Seni*, Bandung, Kiblat Buku Utama, 2006
- Echols, John & Hassan Shadili. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005
- Gartenberg, Jon. *Camera Movement in Edison and Biograph Films*. Vol. 19. USA: University of Texas, 1980.
- Gibbs, John, *The Long Take Critical Approaches*, Palgrave Macmillan, Universitas of Reading, 2016
- Huda, Yaumul, *Membangun Realisme Ruang dan Waktu Dengan Penerapan Long Take Pada Sinematografi Film "Culikan"*, Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2017
- Kayam, U, *Seni, Tradisi, Masyarakat*, Sinar Harapan, 1981
- Krevolin Richards, *Rahasia Sukses Skenario Film- Film Box Office, 5 Langkah Jitu Mengadaptasi Apapun Menjadi Skenario Jempolan*, Bandung : Mizan Media Utama, 2003
- Mascelli, Joseph V. *The Five C'S Of Cinematography (Lima Jurus Sinematografi)*, terj. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Misbach, Biran.. *Teknik menulis skenario film cerita*. Pustaka Jaya 2006
- Misviyandi, Irsyanto, *Representasi Kesunyian Tokoh Utama Melalui Long Take Dalam Penyutradraan Film Fiksi "Ratri"*, Skripsi, Institut Seni Indonesia, 2020
- Prastista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta, Homerian Pustaka, 2008
- Damayanti, I. (2006). *Psikologi Seni*. Kiblat Buku Utama.
- Susanto Arief, K. (2018). Penggunaan Teknik Long Take Dalam Film Lingsem. In *Digital Repository*

Universitas Jember. Universitas
Jember.

Wibowo, P. N. H. (2022). Membaca unsur-
unsur sinema neorealisme pada film
Siti karya Edy Cahyono. *ProTVF*, 6(1),
1–20.
[https://doi.org/https://doi.org/10.24198/
ptvf.v6i1](https://doi.org/https://doi.org/10.24198/ptvf.v6i1)