

**JURNAL**

**MEMBANGUN REALITAS RUANG DAN WAKTU FILMIS DALAM  
SINEMATOGRAFI FILM FIKSI "ANAK LANANG" DENGAN  
MENGUNAKAN *LONG TAKE***

**KARYA SENI  
untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1  
Program Studi Televisi dan Film**



disusun oleh :

**Tito Bagus Ramadhan**  
**NIM: 1110548032**

**PRODI TELEVISI DAN FILM  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

2017

**MEMBANGUN REALITAS RUANG DAN WAKTU FILMIS DALAM  
SINEMATOGRAFI FILM FIKSI "ANAK LANANG" DENGAN  
MENGUNAKAN *LONG TAKE***

Tito Bagus Ramadhan

**ABSTRAK**

Film “Anak Lanang” mengangkat cerita tentang anak-anak, melalui penuturan cerita alur maju sesuai kronologis serta menyajikan sinematik cerita dan *setting* sesuai pada kenyataannya. Film “Anak Lanang” menggunakan *setting* masa sekarang, maka dari segi *mise en scene* semua disajikan secara nyata sesuai dengan apa yang terjadi pada saat itu. Seperti pada *setting* artistik, kostum, properti, penuturan bahasa dan dialog. Maka dari itu visual *long take* diterapkan untuk membangun kembali realita yang dulu pernah terjadi ke dalam bentuk film.

Konsep estetik sinematografi penciptaan Karya Seni film dengan menerapkan pengambilan gambar *long take* dari awal hingga cerita berakhir. Film ini akan membawa penonton untuk merasakan realita ruang dan waktu yang dulu pernah terjadi, dengan mengikuti alur setiap kejadian, pergerakan pemain dan perpindahan kamera. Dengan visual *long take* satu *shot*, film mampu memusatkan perhatian penonton karna tidak ada *cutting*, *montage*, ataupun hal-hal yang dapat mengganggu perhatian penontonnya.

Kata kunci : Film, *Long take*, *Sinematografi*, Realitas Ruang dan Waktu

**Pendahuluan**

Era tahun 1990 sampai 2000 di Indonesia alat transportasi tradisional masih cukup populer. Di pulau Jawa, becak adalah salah satu alat transportasi yang saat itu menjadi *favorit* masyarakat. Terutama di daerah perkotaan yang memiliki pemukiman padat penduduk. Becak dianggap sebagai alat transportasi yang cukup ramah karena dari segi biaya bisa menjangkau semua kalangan masyarakat.

Salah satu fungsi becak kala itu bisa menjadi sarana antar jemput atau transportasi sewaan bagi masyarakat kalangan menengah kebawah. Selain untuk

mengantarkan orang ke tempat yang ingin dituju juga bisa di fungsikan untuk mengantar barang dagangan bahkan bisa di sewa untuk menjemput seseorang setiap harinya. Bagi kalangan anak-anak yang masih menempuh pendidikan di sekolah dasar becak menjadi sarana transportasi sewaan yang efektif. Melihat jam pulang sekolah dasar masih merupakan waktu kerja bagi orang dewasa. Kebanyakan orang tua menyewa pengendara becak untuk menjemput anaknya dari sekolah untuk sampai di rumah, dengan harapan anaknya bisa sampai di rumah dengan aman.

Era perfilman yang menggunakan kamera seluloid sebagai medium untuk memvisualisasikan skenarionya bisa dikatakan sudah bukan zamannya lagi. Kemunculan kamera digital di akhir tahun 1980 an yang kemudian semakin maju dan kini kualitas gambarnya melebihi kamera seluloid berimbas kepada filmmaker dunia yang memilih menggunakan kamera digital dibandingkan seluloid. Kesuksesan era film digital ini kemudian banyak berpengaruh pada perkembangan perfilman dunia, teknik – teknik pengambilan gambar maupun sinematografi pun ikut berkembang. Salah satu contoh perkembangan teknik pengambilan gambar dalam film adalah munculnya teknik *long take*, teknik yang hanya bisa diterapkan pada era film digital. Hal ini melatar belakangi gagasan pembuatan film “ anak lanang “ dengan menggunakan teknik *long take*.

Terlepas dari pergantian era film seluloid dan era film digital. Dewasa ini perfilman Indonesia mulai menuju ke tahap yang lebih baik, film menjadi salah satu bentuk dari penuangan kreatifitas seseorang, bahkan belakangan ini film semakin mewadiah di kalangan masyarakat, beriringan dengan semakin meningkatnya dan semakin kayanya ide-ide dari para pembuat film. Ide – ide baru dalam pembuatan film tidak terlepas dari unsur pembentuk sebuah film. Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* menyatakan bahwa film dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik yang masing-masing tidak dapat dipisahkan sebagai pembentuk film. Film “anak lanang” menggaris bawahi unsur pembentuk film secara sinematik , dimana unsur ini menjadi salah satu hal yang juga ikut melatar belakangi inovasi yang ada dalam film “ anak lanang “.

Gagasan awal pembuatan film “anak lanang” berawal dari pengalaman masa anak-anak, masa tersebut memiliki keceriaan yang dalam. Dimana pada masa anak-anak bisa berkegiatan tanpa memiliki tanggungan hidup yang berarti. Keceriaan serta kepolosan pada saat masa anak-anak itulah yang ingin digambarkan di film “anak lanang”, menggambarkan hal tersebut bisa membangkitkan memori akan masa lalu.

Masa anak-anak juga bisa dikatakan masa dimana manusia masih bebas, bebas dalam artian masih belum bisa bertanggung jawab penuh atas keputusan yang telah di ambil. Orang tua masih memiliki andil yang besar dalam menentukan kehidupan anak mereka. Begitu juga sebaliknya, anak juga masih bergantung pada orang tua untuk menunjang kehidupan mereka.

Film “anak lanang” ingin menggambarkan hal tersebut. Banyak hal-hal yang terkesan sepele ketika anak-anak yang melakukan tapi setelah di tinjau lagi justru itu adalah hal yang paling mendasar. Apalagi ketika berbicara soal orang tua, yang saat itu di anggap mempunyai peran yang penting di kehidupan anak-anak. Ide awal pengemasan film “Anak Lanang“ berawal dari ketertarikan pada penggunaan *long take* untuk pengemasan sebuah film cerita. *Long take* dirasa dapat memberikan variasi *point of view* bagi penonton tanpa merubah isi film yang berkaitan dengan pesan dan kesan dalam film. *Long take* juga merespon tentang bagaimana keadaan perkembangan perfilman sekarang ini, yang sudah merupakan era film digital. Dimana *long take* menjadi salah satu teknik pengambilan gambar untuk mewujudkan konsep ruang dan waktu pada film. Ruang dan waktu pada film bisa di buat sama dengan ruang dan waktu pada realita.

Realita ruang dibangun berdasarkan *setting* yang realis guna menunjukkan kondisi yang sebenarnya sesuai dengan cerita yang ada. Realitas waktu ditunjukkan dengan durasi pengambilan gambar sesuai cerita yang ada dengan menggunakan teknik *longtake*. Teknik *longtake* bertujuan untuk memberikan gambaran utuh dari sebuah cerita yang ada. Hal itu membantu penonton untuk lebih memahami cerita.

Tujuan penciptaan film ini untuk menyampaikan kembali bagaimana kegembiraan dan kejujuran ketika masa kanak-kanak, juga diharapkan bisa menjadi tolak ukur tentang bagaimana kondisi dunia anak-anak jaman sekarang. Disamping itu untuk menunjukkan bahwa perkembangan dunia perfilman, juga diiringi dengan perkembangan sinematik dan teknik – teknik dalam pengambilan gambar sebuah film. Hal itu bisa dilihat dengan pemilihan *long take* sebagai salah satu inovasi dalam pemilihan pengemasan sebuah film cerita berdurasi pendek agar lebih menarik.

Anak-anak sebagai objek penciptaan adalah turunan dari garis besar pembahasan dalam naskah film "Anak Lanang". Perkara hubungan antara anggota keluarga adalah perkara yang tidak akan pernah membosankan dibicarakan dalam berbagai bentuk dan media.

Pergaulan anak-anak di era sekarang cenderung berbeda dengan era tahun 90an. Anak-anak sekarang sudah lebih paham dengan teknologi yang berimbas kepada pergaulan dan pemikiran. Terlebih sekarang di lingkungan perkotaan penyebaran teknologi sudah sangat cepat, secara tidak langsung sudah berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Jika dilihat dari sisi permainan, anak-anak di era sekarang cenderung menggunakan *gadget* untuk memainkan permainan mereka. Padahal di era 90an permainan yang banyak melibatkan interaksi antar anak cukup populer seperti gobak sodor, sepak bola antar kampung, balap sepeda, dan lain-lain. Permainan-permainan itu mulai tergantikan oleh permainan yang tersedia pada *gadget*, hal itu sudah mengutamakan kemampuan individu.

Kehadiran orang tua dalam kehidupan anak-anak memiliki arti yang sangat mendalam, hal itu menyebabkan kehadiran orang tua dalam kehidupan anak-anak memiliki pengaruh yang cukup besar. Setiap orang tua memiliki cara berbeda-beda untuk mendidik anaknya. Bahkan setiap individu anak-anak memiliki pemahaman yang cukup beragam tentang pola pendidikan dari orang tua mereka, tanpa disadari hubungan yang terjalin antara anak dengan orang tua menjadi sangat emosional. Anak-anak menganggap orang tua adalah sosok yang sangat penting di kehidupan mereka. Orang tua tidak hanya mengajarkan ilmu

pada anak-anaknya tapi juga memberikan kasih sayang, hal itu membuat anak-anak melihat sosok orang tua sebagai panutan yang harus mereka hormai dan hormati.

Film sebagai sebuah medium yang kompleks memiliki banyak unsur dan elemen di dalamnya. Mascelli dalam *The Five C's of Cinematography* menjelaskan pandangannya mengenai film, dimana film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan, atau fantasi belaka. Citra-citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau suatu dunia pura-pura meyakinkan. Film yang kontinuitasnya sempurna akan menggambarkan peristiwa secara realistik. Film yang kontinuitasnya buruk tidak dapat diterima, karena hal itu merusak, banyak mengacaukan daripada menariknya (Mascelli, 2010:119).

Sementara Himawan Pratista, dalam bukunya yang berjudul *Memahami Film* mengemukakan bahwa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar dengan harapan bisa diterima oleh penonton. Keberhasilan seseorang dalam memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh aspek naratif serta aspek sinematik (Pratista, 2008:3). Teori tersebut menjelaskan bahwa film secara sederhana terbagi menjadi dua elemen, naratif dan sinematik.

Naratif adalah salah satu unsur dalam sebuah film. David Bordwell menjelaskan naratif dalam bukunya *Film Art* sebagai berikut :

*“We can consider a narrative to be a chain of events in cause-effect relationship occurring in time and space. A narrative is what we usually mean by the term story, although we shall be using story in a slightly different way later. Typically, a narrative begins with one situation; a series of changes occurs according to a pattern of cause and effect; finally, a new situation arises that brings about the end of the narrative. Our engagement with the story depends on our understanding of the pattern of change and stability, cause and effect, time and space.”* (Bordwell, 2008:75)

Narasi bisa dipertimbangkan menjadi rantai peristiwa sebab akibat yang terjadi di dalam ruang dan waktu. Narasi adalah apayang biasanya kita maksud dengan sebuah cerita. Penyampain cerita juga bisa di wujudkan dengan banyak cara, pada umumnya narasi dimulai dari satu kondisi. Serangkaian perubahan

cerita yang terjadi sesuai dengan pola sebab akibat sehingga bisa memperlihatkan kondisi penceritaan baru yang membawa ke tujuan dari penuturan cerita.

Salah satu hal yang berkaitan dengan naratif adalah plot. Harymawan dalam bukunya Dramaturgi menjelaskan plot adalah alur atau rangka dalam sebuah cerita (Harymawan, 1988:26). Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita linier mempermudah untuk melihat hubungan kausalitas jalinan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama A-B-C-D-E (Pratista, 2008:36).

Sebuah peristiwa bisa disajikan secara keseluruhan sebagaimana situasi sebenarnya atau dalam bagian-bagian kecil *fragmen*, dimana yang menjadi fokus perhatian hanya pada pokok-pokok peristiwa atau impresinya saja. Metode tersebut memerlukan proses pemahaman naskah secara mendalam. Pemahaman naskah yang mendalam menjadi kunci untuk memahami cara mewujudkan penanganan yang baik dari kedua faktor; waktu dan ruang, untuk meningkatkan mutu unsur visual dan audio dari cerita film.

Film bisa menciptakan waktu dan ruangnya sendiri, untuk disesuaikan dengan tiap situasi penuturan cerita. Waktu bisa dipercepat atau diulur; dipercepat atau di perlambat; tetap tinggal di masa kini atau melayang ke masa depan atau masa lalu; bahkan bisa dipertahankan konstan. Ruang bisa dipersempit atau di kembangkan; digerakan mendekat atau menjauh; disajikan dalam perspektif yang sebenarnya atau palsu; atau dibuat ulang sepenuhnya menjadi setting yang hanya ada didalam film ( Mascelli,1998 : 121).

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas (Pratista, 2008:35).

Film memiliki tiga perbedaan dalam unsur ruang. Eriyanto menjelaskan pada buku analisis naratif menjelaskan ada tiga perbedaan: ruang cerita, ruang alur (plot), dan ruang *text (screen space)*. Ruang cerita adalah ruang yang tidak di sajikan secara eksplisit dalam narasi, tetapi khalayak bisa membayangkan tempat

tersebut lewat hubungan sebab akibat atau kaitan dengan tokoh satu dengan yang lain. Ruang alur adalah ruang yang di sajikan secara eksplisit dalam narasi. Tempat-tempat yang diacu dalam narasi disajikan dan diceritakan secara eksplisit dalam narasi. Sedangkan untuk ruang teks adalah tempat atau ruang yang tidak hanya ditampilkan secara eksplisit tetapi juga ditampilkan keasliannya dalam narasi (Eriyanto 2003, 38).

Setiap peristiwa yang terjadi pasti memiliki lama durasi berlansungnya. Penuturan dari Eriyanto dalam buku analisis naratif di sampaikan bahwa waktu atau durasi dalam film di jelaskan. Durasi cerita yang merujuk pada keseluruhan waktu dari suatu peristiwa dari awal hingga akhir. Durasi cerita bisa berbulan-bulan bahkan sampai bertahun-tahun lamanya, tergantung dari peristiwa. Sedangkan durasi plot merujuk kepada waktu keseluruhan dari alur (Eriyanto 2003:25).

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu (Pratista 2008, 36).

Mascelli juga mengatakan bahwa suatu *sequence* yang berlangsung tanpa ada bagian-bagian yang dipersingkat waktunya (*time lapse*) akan menampilkan adegan yang berkesinambungan sebagai kenyataan (Mascelli 2010, 120). Waktu yang sesungguhnya hanya bergerak ke depan, secara kronologis. Waktu film dibagi dalam empat kategori; sekarang, lampau, mendatang, dan menurut kondisi (Mascelli 2010, 122). Pada film "Anak Lanang" berusaha menyamakan durasi dari cerita sebenarnya dengan durasi pada alur penceritaan film untuk membangun realitas ruang dan waktu pada film dan kenyataan.

*Long take* berkaitan erat dengan durasi pengambilan gambar sebuah shot. Secara teknis, sebuah *shot* yang berdurasi lebih dari durasi *shot* rata-rata (9-10 detik) masuk dalam kategori *shot long take* (Pratista, 2008:118).

*“According to his (Bazin’s) “law of aesthetics,” Bazin would insist on the long take only where it is necessary for verisimilitude. Its use at any other time is only a question of style and he indicates no stylistic preference here ... Bazin justified the use of the long take by the criterion of “bringing an*



*added measure of realism to the screen ... It is, in fact, his main criterion for judging the realism of shooting styles.*"(Bachler, 1978:190)

Pada kutipan di atas, dijelaskan bahwa menurut Bazin, *long take* adalah salah satu cara dan ukuran untuk membangun realisme pada sebuah film. Disebutkan pula bahwa *long take* adalah salah satu ciri-ciri (*shooting styles*) dari realisme pada sebuah film.

*Long take* menunjukkan bahwa durasi *shot* mampu membangun cerita, sehingga membentuk realita ruang dan waktu, penguat alur dan tangga dramatik cerita. Penonton bisa dibuat terus melihat cerita tanpa ada gangguan dari potongan *shot* lain. Gambar *long take* selalu menarik penonton agar tidak beranjak dari kursi penontonnya, dengan tidak adanya pemotongan gambar atau *montase* dalam satu film.

*"The long take can present, in a single chunk of time, a complex pattern of events moving toward a goal, and this ability shows that shot duration can be as important to the image as photographic qualities and framing are."* (Bordwell, 2008:210)

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa *long take* menunjukkan durasi *shot* mampu membangun cerita untuk membentuk tangga *dramatic*. Penonton bisa dibuat terus melihat cerita tanpa ada gangguan potongan *shot* lain. Agar penonton tetap nyaman melihat *shot* dengan durasi yang panjang, kualitas *framing* dan unsur fotografis dari gambar juga harus diperhatikan.

Film "Anak Lanang" di buat berdasarkan memori dan pengalaman masa anak-anak yang pernah terjadi. Konflik yang ingin disampaikan film ini merupakan bentuk kejadian yang pernah terjadi sesuai dengan kronologi sebenarnya. Alur cerita yang bergerak maju menjelaskan semua yang ingin disajikan ke penontonnya.

Realitas ruang dan waktu pada film dengan kenyataan bisa disamakan, dengan menyajikan rangkain narasi yang utuh tanpa ada unsur pemotongan gambar. Sebuah *shot* bisa terasa memiliki realitas ruang dan waktu selayak kejadian nyatanya. Penonton dibuat ikut merasakan waktu-waktu di film seperti melihat kejadiannya secara langsung.

Sebab akibat yang muncul merupakan dasar dari unsur naratif di film. Cerita tidak akan terjadi jika tanpa ada unsur ruang dan waktu. Realitas ruang diwakili oleh *setting, property, wardrobe, makeup, action dan pencahayaan*. Penuturan cerita yang bergerak maju juga mempengaruhi, bergerak dari satu tempat ketempat lain, sehingga menciptakan ruang gerak. Penonton diajak untuk sadar akan tujuan cerita tersebut. Begitu juga terkait realitas waktu. Waktu dalam film juga memainkan peranan yang tidak kalah penting. Suatu kejadian yang berlangsung tanpa ada bagian yang dipotong atau dipersingkat akan menampilkan kejadian yang berkesinambungan sesuai kenyataan.

Narasi dari film "Anak Lanang" bercerita tentang anak-anak yang masih menempuh bangku sekolah dasar. Mereka tampak seperti anak-anak pada umumnya yang hobi bercanda bahkan sampai terkadang ingin memicu perkelahian. Tapi dibalik sifat mereka yang seperti itu ada sebab yang cukup menarik untuk dilihat.

Sinematografi yang di tampilkan pada film ini, menggunakan teknik *long take shot*. Pergerakan visual yang mengikuti anak-anak dari sekolah hingga sampai di rumah dijelaskan secara utuh kepada penonton. Kenyataan ruang dan waktu dibuat selaras dengan cerita yang ada di film, melalui sebuah kisah yang di perankan oleh anak-anak sepanjang film.

### **Pembahasan karya**

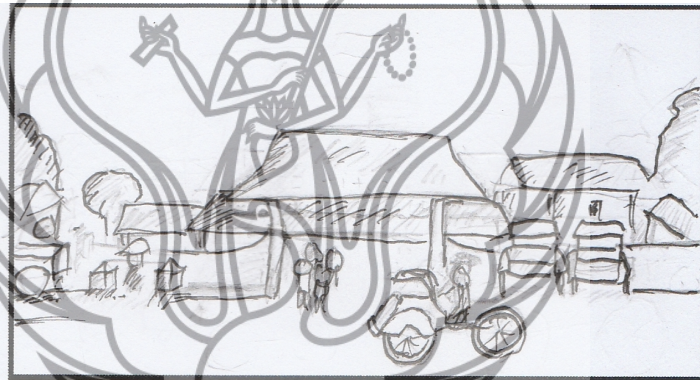
Pengambilan gambar *long take* pada film "Anak lanang" membangun realitas ruang dan waktu yang diterapkan untuk keseluruhan film. Satu *shot* dengan durasi 15 menit menjelaskan keseluruhan bagian film, mulai dari pengenalan, konflik, bagian akhir atau penyelesaian. Durasi 15 menit film menunjukkan durasi 15 menit kejadian yang sebenarnya. Untuk mewujudkan konsep pada film "Anak Lanang".

Penerapan akan menggunakan sistim *one take oke*, jadi untuk menjaga keseluruhan kontinuiti ruang dan waktu di film agar tetap memberi kesan seolah kita sedang menyaksikan kejadian sehari-hari. untuk meminimalisir *miss*

*interpretasi* pada penonton. Film bisa menciptakan ruang dan waktunya sendiri, dan *longtake* menunjukkan bahwa durasi *shot* bisa membangun unsur waktu pada film.



a.



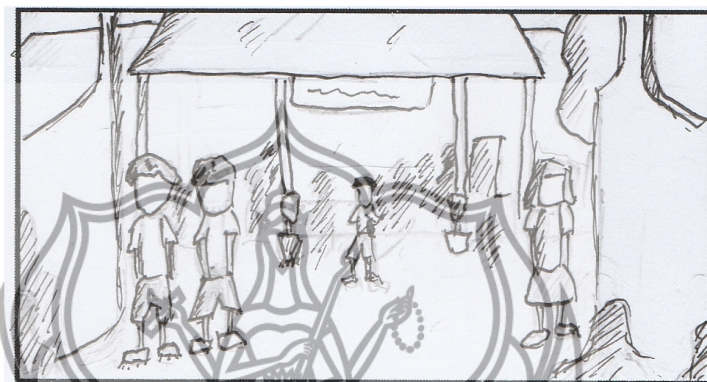
b.

Gambar 5.9 a-b : *capture* dan *storyboard frame 1 opening scene* halaman SD

Opening film, *frame full shot* dari seting utama yang membawa karakter cerita dalam film. Shot gerbang sekolah dasar akan mewakili informasi bahwa film akan menceritakan tentang anak-anak. Terlihat dari gerbang sekolah, anak-anak berpakaian seragam merah putih, penjual jajanan khan anak-anak, serta becak jemputan yang siap mengantar anak-anak untuk pulang kerumah mereka.



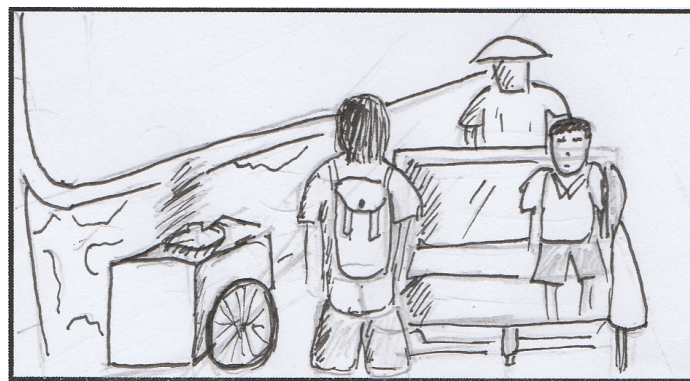
a.



b.

Gambar 5.10 a-b : *capture* dan *storyboard frame 2* adegan anak-anak saat pulang sekolah

Kamera bergerak *track in* mendekati ke arah gerbang lalu memperlihatkan kegiatan anak-anak sehabis pulang sekolah. Pergerakan dinamis dari kamera yang selalu mengikuti kemana pergerakan pemain yang membawakan cerita dari film, untuk menunjukkan kelanjutan dari cerita.



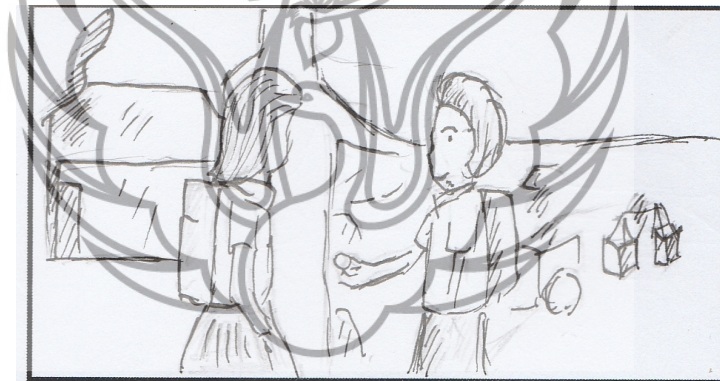
a.



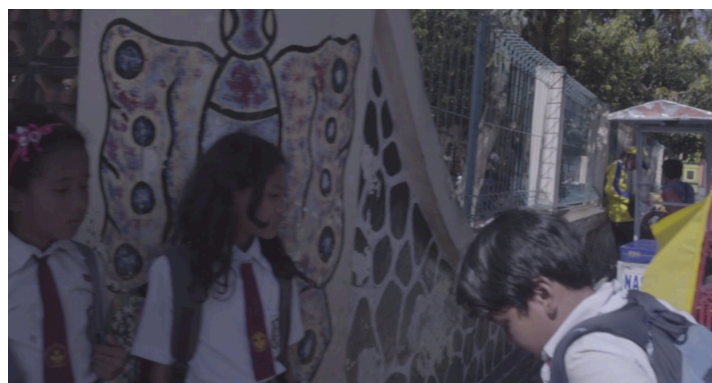
b

Gambar 5.11 a-b : *capture* dan *storyboard frame* 3 adegan Danang & Sigit bertemu pak becak

Sudah ada bapak tukang becak yang menunggu anak-anak itu. Frame ini menunjukkan keakraban bapak tukang becak dengan anak-anak sd. Menunjukkan bahwa bapak tukang becak ini sudah menjadi langganan dari anak-anak tersebut, sehingga tidak ada kecanggungan. seiring sigit yang hendak mengembalikan barang kepada temannya, kamera mengikuti gerakan sigit kearah kiri frame.



a.



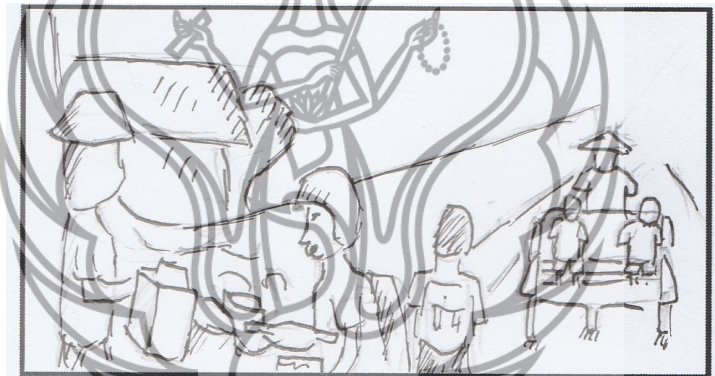
b.

Gambar 5.12 a-b : *storyboard frame* 4 adegan sigit mengembalikan penghapus ke temannya

Terlihat sigit mengembalikan sesuatu kepada temannya, Frame ini menjadi transisi dari sigit dan Yudho menuju danang dan samsul yang masih ada di dalam gerbang sekolah. Kamera terus bergerak *track left* ke arah samsul yang akan membeli jajanan pentol di kiri frame.



a.



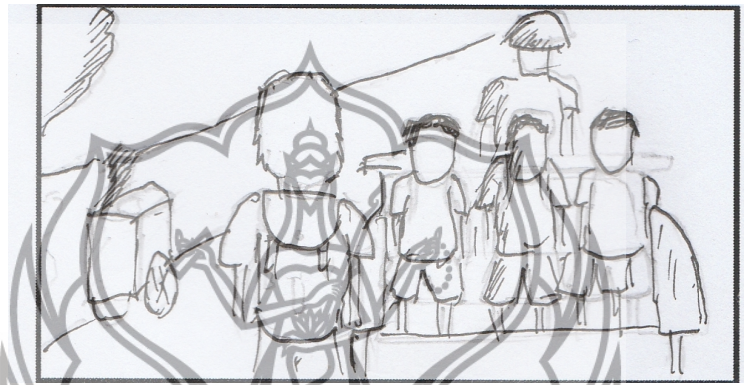
b.

Gambar 5.13 a-b : *storyboard frame 5* adegan Yudho membeli pentol

Frame ini menunjukkan danang yang sedang asik jajan tanpa menghiraukan teman-temannya. Teknik penerapan komposisi tidak formal, terlihat *blocking* danang yang dominan serta diagian lain frame terdapat teman-temannya yang sedang kesal.



a.



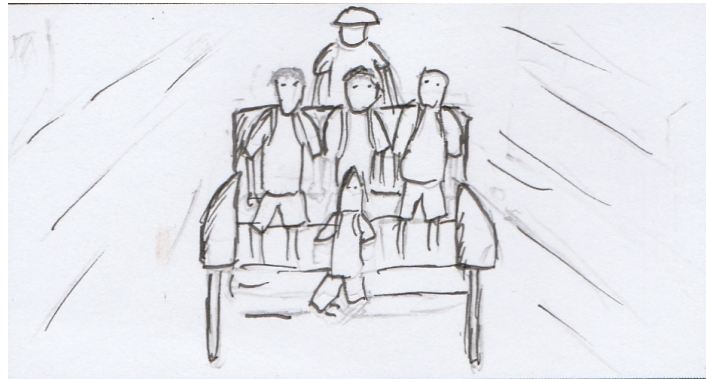
b.

Gambar 5.14 a-b : storyboard frame 6 adegan Yudho menjadi sasaran kemarahan teman-temanya

Awal dari keributan anak-anak ini terjadi kala danang hendak duduk tapi tidak diberikan oleh Yudho. pada akhirnya keributan ini dihentikan sesaat oleh bapak tukang becak. Kamera kemudian *track out* mengikuti becak yang berjalan.



a.



b.

Gambar 5.15 a-b : *capture* dan *storyboard frame 7* adegan becak mulai berjalan dari sekolah

Becak mulai berjalan, *shot size* yang dipakai adalah *long shot*. *Shot* yang mampu memberikan gambaran serta informasi tentang suasana dan aktivitas tokoh. Kamera akan terus mem*follow* becak secara konstan, bergerak dinamis mengikuti alur dari cerita yang ada. Penonton akan terus melihat seluruh unsur *mise en scene* yaitu becak dan anak-anak yang membangun unsur *narrative*.



a.



b.

Gambar 5.16 a-b : *capture* dan *storyboard frame 8* adegan becak di dahului preman kampung



*Angle* kamera yang digunakan adalah, *Angle* kamera obyektif. Guna memperkuat narasi dari film "anak lanang". *Narrative* film "anak lanang" merupakan satu *sequence* cerita, yang diperkuat *angle* pengambilan gambar obyektif untuk menggambarkan ruang dan waktu yang sedang terjadi di dalam film.

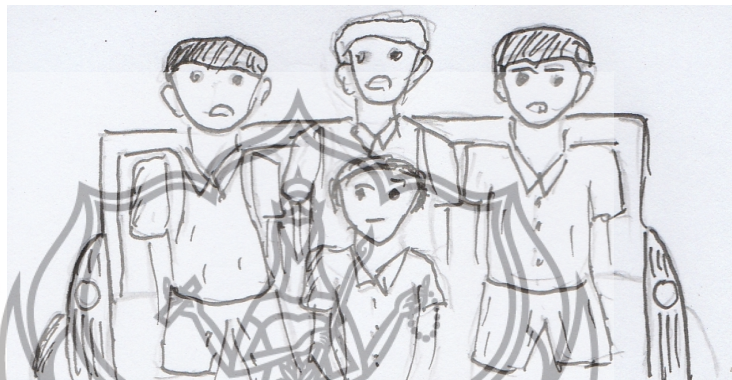


Gambar 5.17 : *capture & storyboard frame 9* adegan di becak

Sigit yang sambil bermain dengan *handphone* miliknya mulai membuka pembicaraan mengenai hari ibu, karena teman-teman sekelasnya sedang ramai membicarakan hari ibu di *social media*.



a.



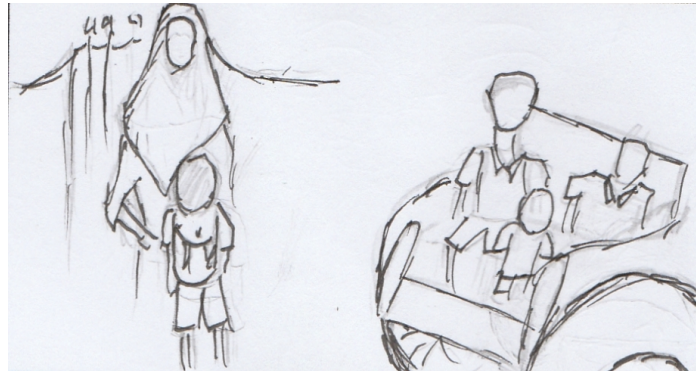
b.

Gambar 5.18 a-b : *capture* dan *storyboard frame* 10 adegan membicarakan *social media*

Sigit yang sudah sampai di rumahnya disambut hangat oleh ibunya di gerbang rumah. Kejadian itu membuat iri Yudho, Danang dan Samsul. hingga akhirnya Samsul sudah sampai di rumah nya tetap memancing amarah kedua temannya tersebut dengan candaannya. hingga dia disuruh masuk ke rumah oleh pak becak.



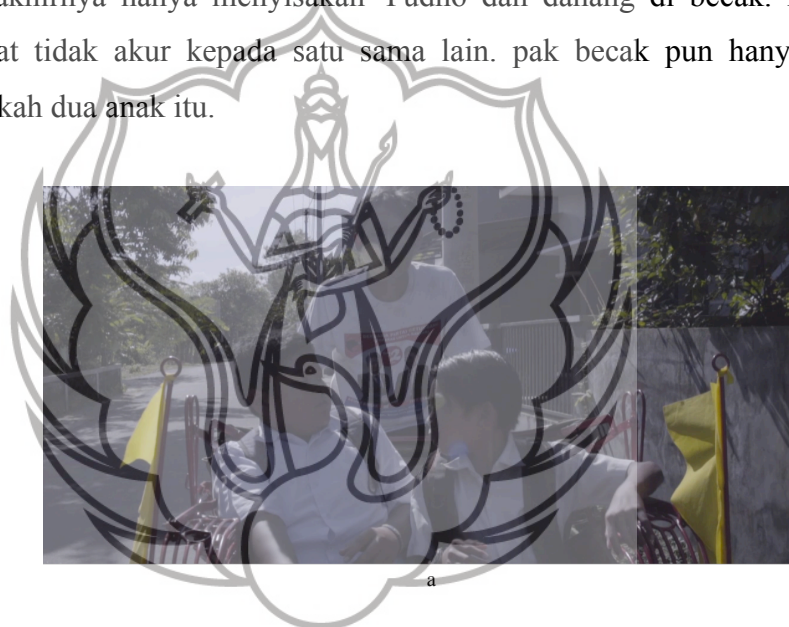
a.



b.

Gambar 5.19 a-b : *capture* dan *storyboard frame* 11 Sigit sampai di rumah

Sampai akhirnya hanya menyisakan Yudho dan danang di becak. Mereka tampak sangat tidak akur kepada satu sama lain. pak becak pun hanya diam melihat tingkah dua anak itu.



a.



b.

Gambar 5.20 a-b : *capture* dan *storyboard frame* 12 menunjukkan adegan Danang & Yudho sedang tidak akur

Suara telepon dari *handphone* yudho akhirnya memecah keheningan di becak. Danang yang hanya diam, akhirnya emosi melihat *handphone* keluaran terbaru yang dimiliki keluaran terbaru yang dimiliki Yudho.



a.



b.

Gambar 5.21 a-b : *capture* dan *storyboard frame* 13 adegan Yudho ditelepon ibunya

Pilihan pergerrakan kamera yang kompleks, dibuat dari kombinasi pergerakan subyek. *Shot size* yang berubah, dari *two shot* menuju *medium shot*. Meningkatkan intrik yang sedang terjadi dengan *pan* dan *tilt memfollow* setiap inti dari pergerakan subyek di dalam film.



a.



b.

Gambar 5.22 a-b : *capture* dan *storyboard frame* 14 adegan Danang & Yudho bertemu ayah mereka

Realitas ruang dan waktu yang dibangun dengan menggunakan teknik *longtake* disini ditunjukkan dengan lama durasi pengambilan gambar. Durasi pengambilan gambar memakan waktu 15 menit, hal ini sesuai dengan durasi cerita yang juga berlangsung selama 15 menit. Sedangkan untuk ruang digambarkan realis menurut cerita yang ada pada naskah. Keseluruhan diambil dengan pengambilan gambar *long take* untuk memperlihatkan bahwa kesaamaan realitas ruang dan waktu film dengan ralitas ruang dan waktu cerita sebenarnya bisa diwujudkan dengan menggunakan teknik *long take*.

Durasi cerita dari film "Anak Lanang" adalah 15 menit. Ini dimulai saat anak-anak mulai memasuki jam pulang sekolah, lalu melalui jalanan perkampungan menuju rumah mereka masing masing sampai anak-anak tersebut sampai di rumah mereka masing masing. Alur penceritaan yang ditunjukkan juga sama mamakan durasi 15 menit. cerita ditunjukkan utuh tanpa ada satu pengurangan atau penambahan peristiwa yang mempengaruhi jalannya cerita. Alur tetap berjalan kronologis sesuai dengan urutan cerita dan disajikan secara utuh tanpa terpotong sama sekali.

Realitas ruang dan waktu pada film dengan kenyataan bisa disamakan, dengan menyajikan rangkain narasi yang utuh tanpa ada unsur pemotongan *shot*. Penonton dibuat ikut merasakan waktu-waktu difilm seperti melihat kejadiannya secara langsung. Hal itu bedasarkan dari durasi pengambilan gambar sama dengan durasi cerita dari film.

*Setting* yang di wujudkan dalam film bertujuan untuk menggambarkan kesesuaian realitas film dengan kenyataan. Pemilihan *setting* utama seperti SD, jalanan perkampungan dan rumah juga mengacu kepada gagasan yang sama. *Mise en scene* yang berkaitan dengan unsur narasi pada film di sesuaikan dengan realitas yang ada di lingkungan masyarakat. *Wardrobe* setiap tokoh berperan penting untuk menggambarkan status sosial dari masing masing tokoh itu sendiri. Anak-anak yang mengenakan seragam SD, Bapak tukang becak yang mengenakan kaos partai, dan bapak yang hanya mengenakan pakaian santai saat di rumah, diwujudkan bedasarkan karakter tokoh dan situasi yang sedang berlangsung. Pemilihan becak sebagai properti utama dengan warna bercontras tinggi agar bisa menjadi *point of view*. Realitas ruang dibangun dengan seluruh *mise en scene* yang ada.

Hukum kausalitas dalam film menjadi dasar unsur naratif. Sebuah cerita tidak akan terjadi tanpa ada sebab-akibat dalam unsur ruang dan waktu. Ruang dalam film diwakili oleh *setting, property, wardrobe, makeup, action dan pencahayaan*. Penuturan cerita bergerak maju dari satu tempat ke tempat lain sehingga tercipta perpindahan ruang. Penonton diajak untuk larut pada jalinan peristiwa dan sadar akan tujuan cerita. Waktu dalam film memiliki peranan penting untuk menunjukkan perubahan periode cerita. Suatu kejadian berjalan tanpa ada potongan atau penyingkatan akan menampilkan kesinambungan peristiwa sesuai dengan kenyataan.

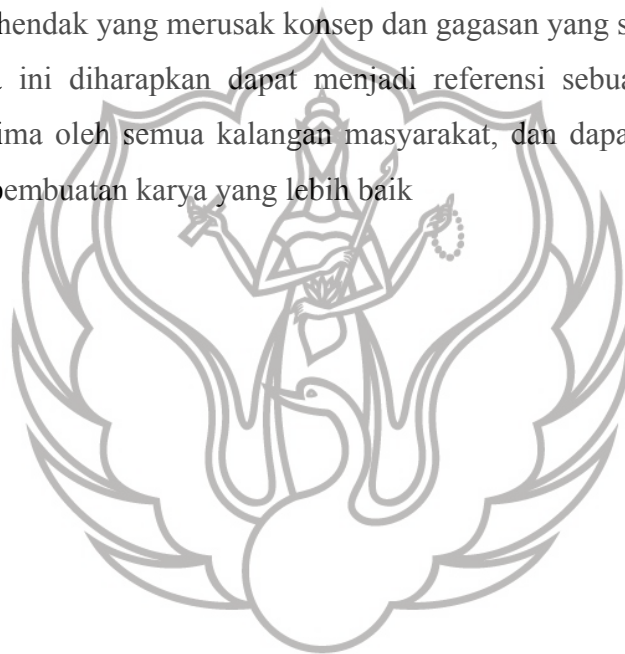
Sinematografi pada film "Anak Lanang" menggunakan teknik *long take* untuk membangun realitas ruang dan waktu. Cara tersebut dianggap mampu menyajikan sebuah film dengan kisah yang sesuai kenyataan. Visual film terus mengikuti perjalanan pulang sekolah empat siswa sekolah dasar. Realitas ruang dan waktu dalam film berjalan seiring dengan kejadian nyata pada kehidupan

sehari-hari. Penonton dapat merasakan realitas yang sama sehingga dapat larut dalam cerita

### **Saran**

Saran yang dapat disampaikan ialah bagaimana kita bisa menempatkan segala sesuatu sesuai dengan tempatnya, semua bukan hanya karena unsur keindahan dan hiburan, tetapi sebuah pesan yang bisa disampaikan melalui gambar. Pematangan konsep pada produksi sebuah karya menjadi point utama untuk dapat merealisasikan gagasan dengan baik dan benar supaya tidak terjadi hal di luar kehendak yang merusak konsep dan gagasan yang sudah dibuat.

Karya ini diharapkan dapat menjadi referensi sebuah karya film yang mampu diterima oleh semua kalangan masyarakat, dan dapat dijadikan tinjauan karya untuk pembuatan karya yang lebih baik



### **Daftar Pustaka**

- Bazin, Andre. *What Is Cinema?*. Vol. 1. Berkeley: Hugh Gray, Universitas of California Press, 2004.
- Bordwell, David. *Film Art: An Introduction*. 7th ed. Boston: Mc Graw-hill, 2004.
- Brezna, Irena. *An Enemy of Symbolism*. Mississippi: University Press of Missisipi, 2006.
- Brown, Blain. *Cinematography: Theory and Practice: Images making for Cinematographers and Directors*. Oxford, USA: Focal Press, 2012.
- Echols, John & Hassan Shadili. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film*. Jakarta: Erlangga, 2009.
- Gartenberg, Jon. *Camera Movement in Edison and Biograph Films*. Vol. 19. USA: University of Texas, 1980.
- Helmrich, Leonard. *A different approach to film language*. Eindhoven: Eindhoven university of technology press, 2003.
- Kartika, Dharsono Sony. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Mascelli, Joseph V. *The Five C'S Of Cinematography (Lima Jurus Sinemotografi)*, terj. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Thompson, Roy & Christopher J. Bowen. *Grammar of the shot. Second Edition*, Oxford : Focal Press, 2009.



Daftar Online

Tinjauan karya film Russian Ark. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Russian\\_Ark](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Russian_Ark),  
Poster (diakses 7 maret 2017).

Tinjauan karya film Victoria. [https://en.wikipedia.org/wiki/Victoria\\_\(2015film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Victoria_(2015film))  
Poster Film <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/Victoria.jpg>  
Film <http://www.imdb.com/title/tt4226388> (diakses 7 maret 2017).

Tinjauan karya film Birdman. <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Birdman>  
Poster Film [https://upload.wikimedia.org/a/a3/Birdman\\_poster.jpg](https://upload.wikimedia.org/a/a3/Birdman_poster.jpg)  
(diakses 7 maret 2017).

Tinjauan karya film The Children on Men. <https://goo.gl/images/u1ayAD>  
Sumber Film <https://youtu.be/MjFHqohaHYU> (diakses 28 februari 2017).

