



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Layaknya cara bertutur dan bertingkah laku, setiap orang mempunyai gaya, kepribadian, dan kecenderungan tersendiri dalam hal bersikap yang membedakannya dengan individu lain. Sama halnya dalam film, naskah yang sama apabila disutradarai oleh orang yang berbeda, maka film yang dihasilkan akan berbeda pula. Hal ini yang disebut sebagai gaya (*style*), atau kualitas ekspresi sebuah karya tertentu dari seorang pembuat film atau sekelompok film. Gaya juga dapat menjadi sesuatu yang personal bagi seorang sineas dalam mengekspresikan kebebasannya dari konvensi tertentu dalam proses membuat film (Guynn, 2011, hlm. 248–249). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa gaya merupakan refleksi identitas dari pembuatnya, ibarat sebuah cap atau tanda tangan yang diberikan oleh seorang sineas sebagai ciri khasnya di dalam film yang dibuat.

Pada awal abad ke-21, sebagai reaksi terhadap budaya kontemporer yang terobsesi dengan kecepatan, muncul sineas-sineas yang ingin “memberontak” dari sinema arus utama *Hollywood* dengan membuat film-film yang lamban dan berdurasi dengan tujuan mengekspresikan pengalaman berlalunya waktu. Film-film yang memiliki kecenderungan-kecenderungan terhadap kelambanan yang serupa nantinya digolongkan ke dalam gaya *Slow Cinema* (Lim, 2014, hlm. 5). Dilansir dari situs jaringan *The Guardian*, Sandhu (2012) mendeskripsikan *Slow Cinema* sebagai sebuah gaya dari *art cinema* yang mempunyai karakteristik untuk

membuat waktu dialami dan diperhatikan oleh penontonnya, dan biasanya dilakukan dengan *long take*, gaya bercerita yang dengan sedikit atau tanpa naratif, estetika minimalisme, serta menggunakan metode pengamatan observasional.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan di atas dan bersamaan dengan tema, suasana keseharian dan sensitivitas, khususnya terhadap kehadiran dan ketidakhadiran dari figur ibu yang ingin dibangun dan ditonjolkan di dalam film pendek *Ujung Tangan*, penulis sebagai sutradara tertarik untuk mengeksplorasi gaya *Slow Cinema* sebagai pendekatan penyutradaraan yang akan dilakukan di dalam Tugas Akhir ini.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana gaya *Slow Cinema* dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan penyutradaraan yang dilakukan di dalam film pendek *Ujung Tangan*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penulisan Skripsi Penciptaan ini lebih fokus, penulis mengerucutkan pembahasan dalam tulisan ini pada perpanjangan durasi untuk Adegan Kantor Silvia (Siang) pada *Scene 5* dan Adegan Dapur (Malam) pada *Scene 15*, *dead time* untuk Adegan Kamar Eva (Pagi) dan Adegan Ruang Keluarga (Siang) pada *Scene 6*, dan penggambaran ruang kosong pada *Scene 12*.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Skripsi Penciptaan ini diusahakan dengan maksud mengeksplorasi sebuah cara alternatif dalam bercerita, yaitu dengan pendekatan penyutradaraan yang memanfaatkan gaya *Slow Cinema* ke dalam film pendek *Ujung Tangan*.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari Skripsi Penciptaan ini adalah:

1. Bagi penulis, yaitu memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara, memperdalam pemahaman penulis mengenai gaya *Slow Cinema*, serta mempelajari aplikasinya di dalam film,
2. Bagi pembaca, yaitu mendapatkan referensi serta memperoleh pengetahuan baru mengenai definisi, karakteristik, dan penerapan gaya *Slow Cinema* di dalam film,
3. Bagi universitas, yaitu menambah koleksi perpustakaan dan dapat berfungsi sebagai referensi dan materi pembelajaran bagi mahasiswa angkatan berikutnya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA