

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film pendek *Mengejar Keder* berdurasi sekitar delapan belas sampai dua puluh menit. Dengan menggunakan aspek rasio 16:9 dan resolusi video 1920x1080. Film ini merupakan film *live action* yang memiliki genre komedi. Komedinya tercipta dari tingkah laku dan perkataan karakter yang ada dalam film. Film ini mengangkat tema aktualisasi diri. Film ini menceritakan karakter Ujang yang merupakan tokoh utama dalam film ini tidak pernah mendapatkan kesempatan dalam hidupnya untuk meraih mimpi atau cita-citanya karena tanggungan yang ia miliki.

Di tengah-tengah kejenuhannya bekerja sebagai karyawan, ia memutuskan untuk *resign* dari pekerjaannya dan memutuskan untuk mengejar impiannya menjadi aktor Mamang Keder namun keputusan ini diluar sepengetahuan istrinya. Sampai suatu ketika Ujang tertangkap basah oleh istrinya memilih keputusan yang sembrono. Istrinya marah kepada Ujang tetapi saat itu juga Ujang mendapatkan panggilan syuting untuk menggantikan pemeran monster dalam film favoritnya itu. Saat Ujang menunggu giliran untuk syuting, tiba-tiba istrinya menelpon dan mengabari bahwa dirinya sudah mau melahirkan. Ujang tanpa pikir panjang pulang ke rumah untuk mengantarkan istrinya melahirkan.

Konsep Karya

Pada film *Mengejar Keder*, merupakan film yang membahas tentang seseorang yang ingin mengejar idealismenya ditengah-tengah kenyataan yang harus dihadapi. Film ini akan dibuat dalam bentuk *live action* dan bergenre komedi. Penulis sebagai sinematografer memiliki konsep penyajian karya yang berupa mewujudkan *element of surprise* menggunakan *camera movement* berupa *whip-pan* dan *pan*. Penggunaan *camera movement* pada film ini bukan hanya untuk menunjukkan ruang pada film melainkan berfungsi juga untuk mengejutkan penonton atau mematahkan ekspektasi penonton yang sudah dibangun. Sehingga dapat menghasilkan tawa di penonton ketika ekspektasinya terpatahkan.

Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Bagan Tahapan Kerja Film Mengejar Keder

1. Praproduksi

a. Ide atau gagasan

Ide dari pembuatan film *Mengejar Keder* berasal dari keresahan yang dialami penulis dan anggota kelompok Atesva Film. Keresahan tersebut adalah setiap dari kita memiliki impian namun tidak bisa mengejar impian tersebut karena sudah memiliki tanggungan seperti harus membiayai kehidupan pribadi atau bahkan membiayai kehidupan keluarga. Sehingga kita harus realistis untuk memenuhi tanggungan tersebut dan menyampingkan impian tersebut.

Proses perubahan dari tahap idealis ke tahap realistis itulah yang kami ingin bawa pada film ini. Maka dari itu film ini mengangkat tema aktualisasi diri. Tetapi kami tidak ingin hal tersebut dibungkus menjadi suatu yang menyedihkan. Maka dari itu film ini memiliki genre komedi sehingga kami seperti menertawakan realitas yang kami jalani. Penulis sebagai sinematografer ingin mewujudkan elemen komedi melalui *camera movement*.

b. Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap film *Grand Budapest Hotel* karena pada film tersebut banyak penggunaan pergerakan kamera dalam proses penyampaian ceritanya. Contohnya pada adegan pembuka dimana laki-laki

yang sudah tua sedang bercerita menghadap kamera tiba-tiba melihat ke sebelah kanan *frame* kamera sambil berkata “*stop it, stop it*”. Karena



kejadian tersebut kamera melakukan *whip-pan* ke kanan untuk menunjukkan ada seorang anak laki-laki yang mengarahkan pistol mainan kepadanya. Walaupun komedi dalam film ini tidak selalu disampaikan melalui pergerakan kamera tetapi penulis dapat merasakan pengalaman “terkejut” terhadap informasi yang diberikan lewat pergerakan kamera.

Gambar 3.2. Film *Grand Budapest Hotel* (2014)

(Dokumentasi Pribadi)

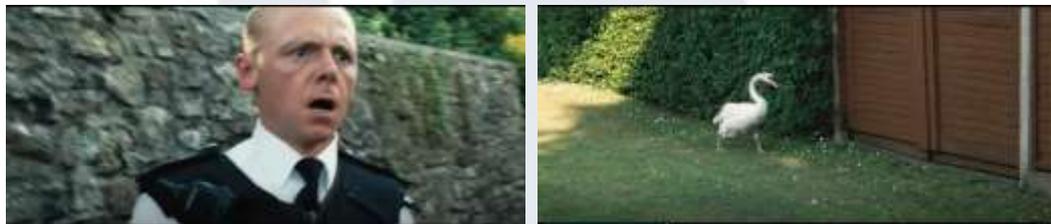
Lalu penulis melakukan observasi terhadap serial televisi *Louie* season 1 episode 1 berjudul *Pilot*. Pada episode ini menceritakan tentang seorang laki-laki duda bernama Louie yang melakukan kencan dengan seorang perempuan di tengah-tengah liburan bersama anaknya. Pada satu adegan ketika Louie ingin mencium perempuan tersebut, kamera melakukan *whip-pan* menunjukkan perempuan itu kabur dari Louie. Pada posisi akhir kamera terdapat *element of surprise* berupa *coincidence* yaitu secara tiba-tiba ada helikopter dan perempuan tersebut naik ke helikopter meninggalkan Louie.



Gambar 3.3. Serial Televisi *Louie* Season 1 Episode 1: *Pilot* (2010)

(Dokumentasi Pribadi)

Lalu pada film *Hot Fuzz* (2007) ada penggunaan *whip-pan* untuk membuat *setup* dan *punchline* pada saat adegan Nicholas Angle mengejar pencuri. Pada posisi awal kamera, penulis menyangka Nicholas melihat kendaraan pada bagian *off-screen* yang dapat digunakan untuk mengejar pencuri tersebut. Ternyata pada posisi akhir kamera bukan menunjukkan kendaraan melainkan bebek yang ia cari pada adegan sebelumnya. Bebek menjadi *element of surprise* pada adegan ini karena mematahkan ekspektasi penulis.



Gambar 3.4. Film *Hot Fuzz* (2007)

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga mengobservasi terhadap elemen-elemen dalam komedi yang digunakan pada film komedi di Indonesia. Elemen-elemen komedi dalam film Indonesia dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu bahasa, aksi, logika, dan identitas. Sehingga dari observasi ini penulis dapat mengetahui elemen komedi pada film Mengejar Keder yang dapat dihadirkan dengan *camera movement*. Agar komedi yang dihadirkan menggunakan *camera movement* sesuai dan tidak terkesan dipaksakan.

c. Studi Pustaka

Penulis memilih teori sinematografer dikarenakan pada proses pembuatan film penulis berperan sebagai sinematografer. Mengenai alasan penulis memilih teori *camera movement* berupa *pan* dan *whip-pan* dikarenakan hal tersebut adalah teknik kamera yang akan digunakan dalam film serta menjadi pembahasan penulis pada laporan tugas akhir. Teori lainnya seperti komedi dipilih karena film Mengejar Keder merupakan film komedi. Pada

film ini penulis memiliki tujuan untuk mewujudkan komedi menggunakan pergerakan kamera. Maka dari itu penulis harus mengetahui elemen-elemen komedi atau teknik komedi yang dapat dihadirkan menggunakan *camera movement*. Teori *offscreen* dan *onscreen* serta *reveal effect* merupakan teori pendukung yang dapat membantu penulis memahami proses dan hasil dalam melakukan *camera movement*.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Penulis bersama sutradara memilih bagian dari cerita film Mengejar Keder yang dapat dijadikan komedi dengan struktur *setup* dan *punchline*. Setelah terpilih, penulis dan sutradara menentukan bagian *setup* dan bagian *punchline* pada cerita. Selanjutnya, penulis membuat *whip-pan* dan *pan* untuk memisahkan *setup* dan *punchline* berdasarkan *blocking* karakter yang sudah dibuat bersama sutradara. Penulis juga menentukan waktu yang tepat untuk menggerakkan kamera agar tidak ada adegan yang terpotong ketika kamera bergerak. Penulis dan sutradara mencoba pergerakan *whip-pan* pada adegan 5 pada film *Mengejar Keder*.



Gambar 3.5. Eksperimen *Whip-pan* Adegan 5 dari Kiri ke Kanan

(Dokumentasi Pribadi)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Bentuk eksplorasi pada film ini yaitu mewujudkan *element of surprise* menggunakan *camera movement* berupa *whip-pan* dan *pan* yang terinspirasi dari film *Grand Budapest Hotel*. Penerapan hal ini berada pada adegan 3, 5, 9 (*shot 9 & 12*), dan 14. Komedi yang dihadirkan dalam *camera movement*

yaitu komedi dengan teknik *setup* dan *punchline*. Pada proses *framing* pada film, posisi awal kamera menjadi bagian *setups* lalu kamera bergerak ke kiri atau ke kanan untuk mewujudkan *punchline* dari struktur komedi pada adegan tersebut.

2. Produksi

Pada bagian produksi, penulis sebagai sinematografer menggunakan *camera movement* berupa *whip-pan* dan *pan* dalam proses pengambilan gambar. Penggunaan kedua *camera movement* berikut digunakan pada adegan yang bertujuan menyampaikan elemen komedi. Penulis menitikkan posisi kamera terlebih dahulu lalu melakukan *framing* posisi awal kamera sebagai *setup* dan posisi akhir kamera merupakan *punchline* dari adegan yang sudah disampaikan. Saat *shooting* berlangsung penulis melakukan *whip-pan* atau *panning* sesuai waktu yang sudah dirancang dalam adegan tersebut. Penulis dibantu oleh *assistance camera* untuk mengatur fokus kamera ketika melakukan *whip-pan*. Selain itu, penulis juga dibantu oleh *gaffer* serta *lighting crew* untuk melakukan tugas penataan cahaya.

3. Pasca produksi

Pada bagian pasca produksi, penulis hanya mengawasi proses *editing* dan menjelaskan kepada *editor* bahwa akan ada penggunaan *camera movement* pada adegan-adegan yang sudah dipilih.