

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Film *Air dan Mata Abdi* adalah sebuah film pendek yang diproduksi oleh Tri-Addict Production dan disutradarai oleh Daniel Jhon Kevin Gulton yang berdurasi 15 menit 57 detik. Film ini berkisah tentang anak punk yang bekerja di sebuah pencucian mobil truk, ia ingin melupakan kejadian demo akibat penggusuran rumahnya yang menyebabkan adiknya menjadi korban. Akan tetapi sopir truk yang menjadi langganannya bosnya berusaha untuk mengusik dan membuat Abdi kembali teringat akan masa lalunya. Dalam proyek film pendek ini, penulis bertugas sebagai sinematografer.

Konsep Karya

Konsep penciptaan: Film pendek *Air dan Mata Abdi* yang bercerita tentang seorang mantan anak punk bernama Abdi yang kehilangan adiknya karena demo akibat penggusuran lahan tempat tinggalnya. Ia kemudian bertemu dengan supir truk yang menjadi pengangkut material daerah penggusuran lahan. Film ini dikemas dengan visual dengan teknik camera movement dengan support handhend untuk meningkatkan realitas dalam film pendek ini,

Konsep bentuk: film pendek live action

Konsep penyajian

Film ini menggunakan teknik camera movement dengan handheld untuk meningkatkan realitas.

Tahapan Kerja

1. Pra produksi:
 - a. Ide atau gagasan

Penulis melakukan pembacaan skrip untuk selanjutnya melakukan analisis untuk menerapkan treatment visual pada film pendek *Air Dan Mata Abdi*. Setelah membaca skrip, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa karakter

dalam film ini bernama Abdi, yang mengalami pengembangan karakter yang cukup besar. Abdi yang awalnya terlihat pendiam, namun kenyataannya ia menyimpan dendam yang mendalam hingga rela menyakiti seseorang yang mengganggu masa lalunya.

Ide dan visi sutradara adalah ingin menggambarkan bagaimana kondisi yang terjadi yang berangkat dari kenyataan yang ada. Penulis dan Sutradara akhirnya sepakat untuk membuat *treatment* visual dengan cara menerapkan *camera movement* dengan *handheld* untuk meningkatkan realitas terhadap film fiksi yang berangkat dari kejadian yang ada di dunia nyata.

b. Observasi

Penulis dan Sutradara kemudian mencari referensi yang bisa menjadi *guide* untuk diterapkan kedalam film pendek *Air Dan Mata Abdi (2024)*. Penulis menemukan beberapa film yang dapat menjadi referensi. Beberapa filmnya adalah *Brotherhood* dan *Autobiography*. Film *Brotherhood* merupakan film pendek asal timur tengah, yang bercerita tentang seorang ayah yang menunggu anaknya pulang dari Kawasan perang, namun saat anaknya pulang malah membawa perempuan hamil yang kemudian ia nikahi, *treatment* pergerakan kamera yang diterapkan pada film ini menggunakan *handheld*, dari awal hingga filmnya berakhir. Menurut penulis, pada film tersebut sangat tergambarkan kesan realis dengan *camera movement support handheldnya*. Dengan gambar yang sedikit berguncang dan pergerakannya lebih terasa dinamis. Sehingga memilih film tersebut sebagai referensi utama.



Gambar 3.2

Movement camera tilt up dengan handheld untuk mengenalkan invironment

(Sumber: *Brotherhood*, Meryam Joobeur.)



Gambar 3.1 dan

Movement camera tilt up dengan handheld untuk mengenalkan subjek

(Sumber: *Brotherhood*, Meryam Joobeur.)

Pada film pendek *Brotherhood*, penulis memilih film ini sebagai referensi karena menggunakan *camera movement tilt* untuk menjelaskan adegan dengan frame yang padat namun tetap mengcover keseluruhan cerita. Contohnya pada gambar 3.1 dan gambar 3.2 yang memperlihatkan bulu domba lalu kamera *tilt up* mengarah ke wajah karakter. Dengan penggunaan *camera movement tilt* ini, penulis merasa shot ini terasa realistis karena seperti mensimulasikan leher dan mata manusia yang melihat dari bawah lalu melihat ke atas.



Gambar 3.3

Camera movement dengan handheld yang mengikuti subjek

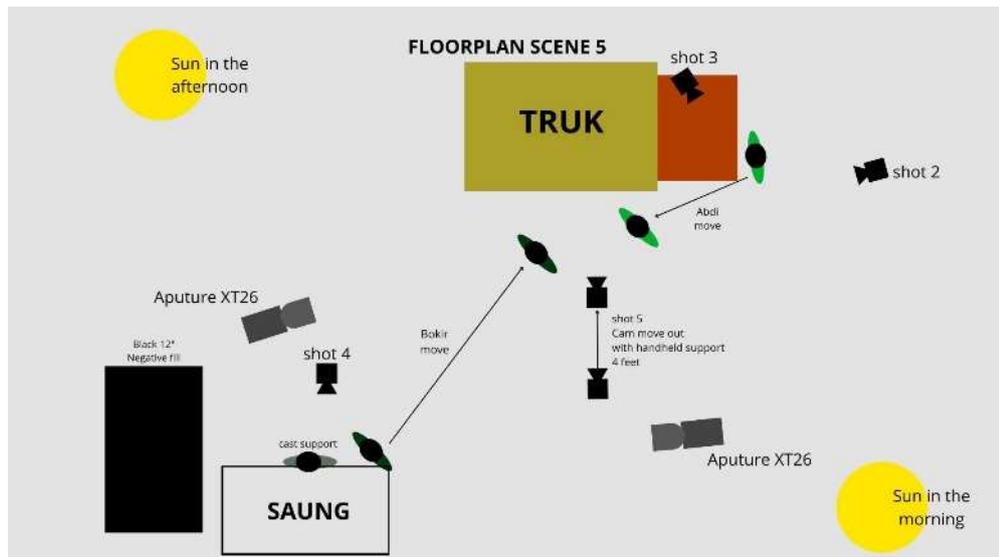
(Sumber: *A Copy of My Mind*, Joko Anwar)

Pada film *A Copy of My Mind*, Terlihat teknik penggunaan *handheld*-nya beberapa kali mengikuti subjek yang berjalan. Berdasarkan pengamatan penulis, gambar yang divisualisasikan terlihat alami, seperti pada gambar 3.3 dimana Sari diikuti oleh kamera dari belakang yang mana setiap langkahnya pun sama dengan hentakan yang dihasilkan oleh kamera yang *handheld*. sehingga gerakan dari subjek dapat dirasakan melalui kamera.

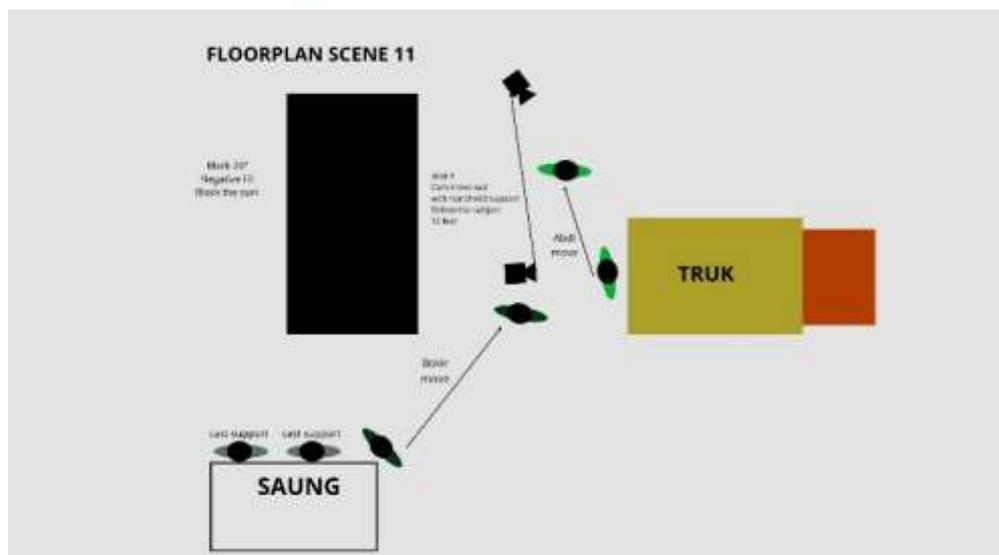
Berdasarkan dari konsep awal dan referensi yang ada, penulis bersama sutradara merancang shotlist dengan camera movement dengan support *handheld* secara keseluruhan, total shot berjumlah sebanyak 72 shot. Dalam shotlist tersebut, terdapat shot yang menggunakan camera movement *move in/move out*, serta shot yang tidak berpindah posisi namun bergerak di tempat yang membuat kamera bergerak seperti melayang.

Penulis juga memilih referensi film *Autobiography* karena penggunaan *handheld*-nya untuk *men-capture* subjek, sehingga film *Autobiography* emosinya lebih terasa saat ditonton. Dengan *camera movement*-nya gambar pada film *Autobiography* dapat menggambarkan realitas karakternya yang sedang menghadapi kebingungan.

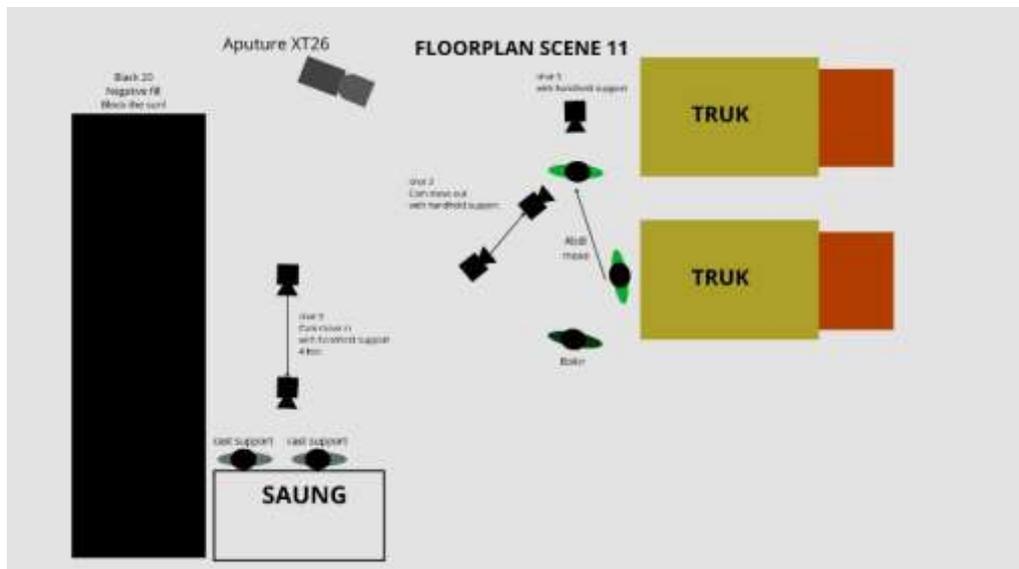
Setelah membuat *shotlist*, penulis membuat *floorplan* berdasarkan hasil *scouting* dan *recce* yang berlokasi di Parung Panjang, Bogor. Untuk *floorplan*-nya sendiri berisi informasi, posisi kamera, *camera movement*, titik *lighting*, posisi subjek dan posisi *property*.



Gambar 3.6
Floorplane scene 5
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.7
Floorplan scene 11
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8

Floorplan scene 11

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

c. Studi Pustaka

Penulis menggunakan teori dari Blain Brown sebagai teori utama dalam bukunya yang berjudul *Cinematography Theory and Practice*. Dalam bukunya tersebut, penulis menemukan bahwa *Handheld* adalah alat bantu atau *camera support*, sehingga penulis terbuka pikirannya terhadap anggapan penulis bahwa *handheld* merupakan *camera movement*. Penulis juga menggunakan referensi dari jurnal yang membahas *handheld*. Penulis menambahkan teori realitas pada film yang ditulis oleh Richard Rushton.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

Dalam eksperimen, penulis dan tim Tri-addict Production melakukan *recce* untuk mencoba *shot* yang akan digunakan dalam film pendek *Air Dan Mata Abdi*. Penulis menggunakan aplikasi *Cadrag* untuk mencoba ukuran sensor kamera beserta lensa yang akan digunakan pada saat hari *shooting*, penulis dan sutradara kemudian mencoba merekam keseluruhan *shot* dengan *support handheld*, dan akhirnya penulis dan sutradara sepakat untuk menerapkan

support handheld terhadap keseluruhan *shot*. Penggunaan *camera movement* dengan *handheld* sulit untuk menggunakan lensa tele, karena dengan lensa yang sesempit itu menimbulkan getaran yang tidak diinginkan. maka dari itu penulis dominan menggunakan lensa 16, 25, 35 dan 50mm sebagai lensa utama.



Gambar 3.10
Hasil *recce scene 5*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.9
Hasil *recce scene 5*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada *scene 5 shot 2*, awalnya penulis mencoba untuk menggunakan lensa 50mm saat *recce*, karena secara teknis akan menghasilkan jarak antara subjek dan *background* akan semakin tervisualkan lebih dekat. Sehingga fokus penonton dapat lebih ter-arah. Namun, kondisi ruang penempatan kamera yang tidak cukup, sehingga penulis menggunakan lensa yang lebih lebar yaitu lensa

25mm. Penggunaan *focal length* 25mm dipilih oleh penulis karena dapat mengambil *view* yang lebih lebar, namun tetap meminimalisir distorsi saat penulis melakukan *recce*. Berdasarkan dari pengamatan penulis saat *recce*, *focal length* yang paling mendekati realitas penglihatan mata manusia adalah lensa 43mm, karena menghasilkan gambar yang minim distorsi namun tetap mempunyai *field of view* yang cukup lebar. Namun untuk mencari lensa dengan *focal length* tersebut sangat sulit karena bukanlah lensa yang lazim digunakan oleh kebanyakan orang. Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan lensa yang lebih familiar seperti lensa 50mm, 35mm, dan 25mm.

Sementara pada scene 5, shot 2, Penulis melakukan beberapa eksperimen dalam memilih camera movement. seperti mengurangi pergerakan namun menambah cutting, atau menambah gerakan untuk mengikuti pergerakan subjek. Penulis memilih untuk menambah camera movement untuk meningkatkan realitas waktu, sehingga *cutting point*-nya semakin sedikit dan menghasilkan gambar yang lebih panjang secara durasi untuk menggambarkan realitas waktu yang terjadi saat momen Abdi dimarahi oleh Bokir.

Penulis juga melakukan eksperimen dalam hal pemilihan *frame rate*. Yang pada akhirnya merujuk pada 24 *frame per second*, karena menghasilkan motion yang paling natural diantara *frame rate* lainnya. Serta penulis menggunakan *shutter speed* yang dikali dua dari *frame rate* untuk mendapatkan *motion blur* yang paling optimal.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Dalam eksplorasi bentuk dan teknis, penulis dan sutradara mencoba untuk membuat shotlist berdasarkan konsep yang telah disepakati, kemudian dari shotlist tersebut, penulis mencoba untuk membayangkan bagaimana bila diterapkan dengan support handheld kemudian langsung mencobanya melalui proses *recce*. Penulis juga membuatkan *floorplan* berdasarkan hasil *recce* yang

telah ditetapkan untuk membantu penulis sebagai *guide* pada saat *shooting* berlangsung.

Produksi:

Saat hari produksi berlangsung, penulis yang bertugas sebagai sinematografer atau *director of photography*, bekerja sama dengan *first* dan *second assistant camera*, beserta *gaffer* untuk mengeksekusi konsep yang telah ditetapkan. Penulis yang telah merancang pengadaan alat bersama *first assistant camera*, menggunakan *universal handgrip* dan *saddle bag* untuk membantu penerapan *handheld* tetap bekerja sebagaimana mestinya. Keseluruhan shot dilakukan dengan menggunakan *handheld* secara penuh meskipun mempunyai banyak variasi dari *camera movement*-nya.

Pascaproduksi:

Saat pascaproduksi, penulis melakukan supervisi terhadap touch up terhadap *camera movement* yang telah selesai direkam. Memperhatikan setiap detail gambar yang kiranya mungkin masih dapat diperbaiki saat *editing* berlangsung. Penulis juga melakukan supervisi terhadap warna yang digunakan oleh *color grader* yang kiranya mungkin perlu adanya *adjustment*.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Penulis menerapkan *camera movement* dengan *handheld* tidak hanya dengan menggunakan tangan saja, namun menggunakan alat tambahan yaitu *handgrip* dan *saddlebag*. Dengan begitu berat pada kamera bertambah dan dapat mengurangi getaran yang tidak diinginkan pada gambar, namun gambarnya tetap memiliki *movement floating* yang terasa *shaky* sehingga dapat menghasilkan gambar yang lebih realistis, dan meningkatkan realitas pada film pendek *Air Dan Mata Abdi*.