

**DYNAMIC SHOT UNTUK MEMPERKUAT REALITAS
PADA SINEMATOGRAFI FILM *MOCKUMENTARY* “BOOKING OUT”**

Khanif Irkham Muzaki

Arif Eko Suprihono

Latief Rakhman Hakim

Jurusan Film & Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km. 6.5 Yogyakarta Telp. (0274) 381047

ABSTRACT

The final project of art creation entitled "Dynamic Shot to Strengthen Reality in The Cinematography of Mockumentary film production "Booking Out" is taking form in a mockumentary film that raises the issue of sexuality in Indonesian society, especially at the city of Yogyakarta. The film tells the story of a fake online sex worker who wants to gain profit by tricking a man on the internet whose think that he is a sexual worker and paying him money, but in the end he's being caught by the police because of fraud, exploitation, misuse of data along with his sister-in-law's report to the police.

Mockumentary film is a work of fictional film which has a visual structure resembling a documentary film and must be able to build its own reality. Cinematography is one of the fragment of how filmmaker could tell a narrative through visuals and it consists of three aspects, namely camera film, framing and image duration, and that should be one of the main concerns in the creation of a mockumentary film. The use of dynamic shot as a cinematographic concept in the creation of a mockumentary film "Booking Out" can maximize the exploration of motion on the camera through the use of long take, handheld, and zoom techniques, this is useful as an enhancer of the reality especially in the visual look and mood or atmosphere of the mockumentary film.

Keyword : Cinematography, Dynamic Shot, Reality, Mockumentary Film

ABSTRAK

Karya tugas akhir penciptaan seni berjudul *Dynamic Shot* Untuk Memperkuat Realitas Pada Sinematografi Film *Mockumentary* “*Booking Out*” merupakan sebuah karya film *mockumentary* yang mengangkat isu seksualitas di masyarakat Indonesia, khususnya kota Yogyakarta. Film *Mockumentary* “*Booking Out*” bercerita mengenai seorang pekerja seks *online* palsu, menginginkan keuntungan banyak dari pekerjaannya, namun justru tertangkap polisi karena kasus penipuan, eksploitasi, dan penyalahgunaan data dengan pelapor adik iparnya sendiri.

Film *mockumentary* merupakan sebuah karya film fiksi yang memiliki struktur visual menyerupai film dokumenter haruslah dapat membangun sebuah realitas kehidupan yang nyata. Sinematografi sebagai salah satu bagian dari cara bertutur sebuah film melalui visual terdiri dari tiga aspek yaitu kamera dan film, *framing* serta durasi gambar, patutlah menjadi salah satu perhatian utama dalam penciptaan sebuah film *mockumentary*. Penggunaan *dynamic shot* sebagai konsep sinematografi pada penciptaan film *mockumentary* “*Booking Out*” dapat memaksimalkan eksplorasi gerak pada kamera melalui penggunaan teknik *longtake*, *handheld*, dan juga *zoom*, hal ini berguna sebagai pemerkuat realitas *look* (nuansa) dan *mood* (suasana) sebuah film *mockumentary*.

Kata Kunci : Sinematografi, Dynamic Shot, Realitas, Film Mockumentary

PENDAHULUAN

Film "*Booking Out*" merupakan film *mockumentary* tentang kehidupan seorang penipu jasa prostitusi *online* palsu. Film ini menggunakan sudut pandang pembuat film dengan merekam kegiatan sehari-hari seseorang bernama Udin dan menjadikannya sebagai film dokumenter pendek. Film *mockumentary* termasuk dalam bentuk film fiksi tetapi menggunakan teknik atau gaya dalam film dokumenter dan biasa dikenal sebagai film dengan menggunakan teknik *found footages* atau temuan beberapa potongan gambar kemudian dibentuk kedalam sebuah struktur penceritaan tertentu. Seperti halnya di film ini, *found footage* dilihat melalui dokumentasi kehidupan Udin dengan pengemasan menjadi sebuah film dokumenter oleh seorang karakter pembuat film dokumenter.

Film "*Booking Out*" mengangkat isu seksualitas di masyarakat Indonesia, khususnya kota Yogyakarta. Seiring berkembangnya teknologi, pekerja seks komersial mengalami transisi dari mencari pelanggan dengan menjajakan diri di pinggir jalanan dan di warung remang-remang, kini perlahan beralih ke ranah *online*. Tentu perkembangan ini berdampak negatif ke generasi sekarang. Naskah "*Booking Out*" membangun perspektif terhadap isu seksualitas dengan kemasan film *mockumentary*. Persoalan seks *online* tentu akan lebih mudah disampaikan dengan

bentuk kemasan *satire*, tanpa kita memberikan pelajaran-pelajaran secara terbuka bahwa tindakan ini dilarang. Perspektif ini akan dibangun melalui subjektivitas pembuat film melalui pendekatan interaktif dengan penggambaran melalui interaksi antara pembuat film dengan pemain atau subjek di dalam film. Subjektivitas juga dibangun melalui hal teknis seperti, *setting*, kostum & *make up*, pencahayaan, serta pergerakan dari pemain. Melalui *mise en scene*, film ini diharapkan mampu menghasilkan ekspresi rasa ruang dan waktu, pengaturan suasana hati, dan penggambaran karakter.

Film *mockumentary* "*Booking Out*" menghadirkan fakta dan argumentasi dari pembuatnya. Subjektivitas dalam film ini yaitu subjektivitas dari pembuat film dengan membangun melalui dialog, serta kehadiran pembuat film secara langsung di dalam film untuk berinteraksi dan melontarkan pertanyaan subjektif untuk keperluan informasi pembuat film, sehingga penonton dapat memilih keberpihakan kedalam salah satu karakter dalam film ini.

Kunci utama dalam penyampaian pesan pada film "*Booking Out*", divisualisasikan dengan membangun *look and mood* seperti film dokumenter. Untuk mencapai hal tersebut, penggunaan *dynamic shot* merupakan salah satu cara sinematografer dapat memvisualisasikan

realitas film dokumenter dengan lebih leluasa.

Film *Booking Out* bercerita tentang seorang sineas film dokumenter bernama Adi, dalam film ini Adi membuat film dokumenter tentang prostitusi *online*. Kamera akan mengikuti keseharian tokoh Udin sepanjang film berlangsung, oleh karena itu posisi kamera tidak akan statis dan akan selalu bergerak. Penerapan komposisi dinamis juga akan memperkuat konsep sinematografer untuk membangun realitas film dokumenter pada film fiksi. Pengaplikasian realitas pada film *Booking Out* yaitu dengan menggunakan beberapa teknik *dynamic shot*, antara lain dengan menerapkan *longtake*, *handheld*, komposisi, *zoom in*, *zoom out*, dan juga sinematografer akan merencanakan sedari awal penggunaan lensa, pemilihan *aspect ratio*, pergerakan kamera, efek visual dan sebagainya. Semua hal tersebut saling berkesinambungan satu sama lain untuk menciptakan *look and mood* dokumenter di dalam film fiksi.

OBJEK PENCIPTAAN

1. Sinematografi Film *Mockumentary*

Sinematografer merupakan orang dengan tugas mengatur pergerakan kamera dan penataan cahaya selama proses pembuatan film. Bahkan seorang sinematografer juga harus mengawal *colorist* selama proses *online editing* untuk mencapai visual sesuai konsep. Dalam sinematografi film *mockumentary*, seorang

sinematografer harus mengetahui terlebih dahulu beberapa bentuk film diantaranya fiksi dan nonfiksi.

Film dokumenter diidentifikasi dengan film non-fiksi karena membangun dirinya melalui kisah nyata, dan bertujuan untuk mengungkapkan apa yang sebenarnya terjadi dalam dunia subjeknya. Namun, dalam bentuk film fiksi mengkonstruksikan dirinya pada dunia imajiner, mengambil subjeknya dari peristiwa nyata, dan jelas film fiksi dikonstruksi berdasarkan suatu skenario/naskah. Film *mockumentary* memiliki hubungan kompleks antara film dokumenter dan film fiksi. Film *mockumentary* dalam dunia fiksi mewakili dunia imajinernya berdasarkan naskah, sedangkan dalam dunia dokumenter bentuknya menghasilkan klaim dengan mewakili dunia nyata. Hal tersebut disebabkan karena apa yang nampak di depan kamera terlihat sangat nyata.

Pembuat film dokumenter memiliki gaya dan pendekatan berbeda. Seperti Nichols yang mengemukakan bahwa tidak ada gaya tunggal dalam film dokumenter, tetapi ada berbagai jenis gaya, dan masing-masing gaya memiliki kualitas dan hubungan yang berbeda dengan audiensnya (Nichols, 2001). Dalam buku ini, Nichols memperkenalkan enam mode utama film dokumenter yakni, *the poetic mode*, *the expository mode*, *the observational mode*, *the participatory mode*, *the reflexive mode*, dan

the performative mode. Keenam mode ini membentuk *subgenre* dari film dokumenter dan juga menggambarkan berbagai bentuk dan pendekatan yang berbeda dari film dokumenter.

Mode-mode ini juga penting untuk memahami film *mockumentary*, karena film *mockumentary* menggunakan beberapa mode yang populer dari film dokumenter seperti, *expository mode*, *observational mode*, dan *participatory mode*. Roscoe dan Hight juga menyatakan bahwa ada tiga utama mode dokumenter yang bisa digunakan dalam film *mockumentary*. Dalam hal ini ada mode *observational* yang mengacu pada *directcinema* dan *cinéma vérité*, mode *ekspositori*, juga mode yang paling sering digunakan dalam *mockumentary* yaitu interaktif/*participatory* yang menghadirkan langsung interaksi pembuat film. (Roscoe & Hight, 2001).

Pada sinematografi film *Booking Out* akan menggunakan *dynamic shot*. *Dynamic shot* akan digunakan untuk membangun *look* (nuansa) dan *mood* (suasana) film dokumenter, sehingga penonton tidak menyadari bahwa film "*Booking Out*" merupakan film fiksi.

2. Prostitusi Online di Indonesia

Pada saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, dengan berjalannya perkembangan tersebut membuat kehidupan manusia menjadi berubah dalam banyak bidang seperti, cara bergaul, gaya hidup

maupun dalam berbusana. Perubahan tersebut membawa ke sisi positif dan negatif di dalam kehidupan masyarakat, bahkan ada yang kemudian membuat masyarakat resah dan khawatir karenanya. Salah satu masalah tersebut adalah penyakit sosial, dan di antara masalah sosial yang banyak terjadi di masyarakat Indonesia adalah prostitusi. Masyarakat biasanya mengetahui bahwa prostitusi dilakukan di sebuah daerah atau tempat, baik itu di pinggir jalan, pinggir rel, lokalisasi ataupun tempat lainnya dengan cara pelaku yang secara gamblang menjajakan dirinya dan menunggu pelanggan pengguna jasanya datang. Dengan adanya perkembangan teknologi serta pengaruh globalisasi, cara-cara yang dilakukan dalam bertransaksi sudah bermacam-macam. Tidak lagi dengan saling bertemu di tempat-tempat yang biasa menjajakan diri, mereka menggunakan media internet sebagai perantaranya.

Internet di Indonesia memang bukan sesuatu yang baru, namun pertumbuhannya pesat baru di sekitar tahun 2000-an. Semakin hari pengguna internet di Indonesia semakin bertambah jumlahnya, begitu pula dengan tarifnya yang semakin murah, merambah dari kota hingga ke pelosok-pelosok desa dan dapat diakses dari macam media. Beberapa macam media sosial yang biasa digunakan oleh pekerja prostitusi untuk melakukan pekerjaannya yaitu, *Twitter*, *Facebook*, dan Forum Kaskus. Selain media sosial, para

pekerja prostitusi juga merambah sarana aplikasi percakapan, seperti *Beetalk*, *MiChat*, *WeChat*, dan *Tinder*.

Seperti halnya praktik prostitusi yang biasa dilakukan di pinggir-pinggir jalan, prostitusi *online* pun mempunyai mata rantai siapa saja yang terlibat dalam praktik prostitusi ini, baik yang secara langsung ikut di dalamnya dan yang tidak. Pekerja seks komersial inilah yang menjadi objek eksploitasi utama dari mata rantai praktik prostitusi. Pekerja seks komersial dalam dunia *online* ada macamnya, ada yang menggunakan pihak lain dalam hal *managerial* terkait beberapa kebutuhan, atau yang biasa disebut dengan muncikari, serta ada yang berjalan sendiri tanpa muncikari. Mata rantai utama dalam praktik ini sendiri adalah pihak penyewa jasa tersebut. Pihak penyewa inilah yang menjadi titik penentu bagaimana transaksi prostitusi *online* ini bisa terus berlangsung. Selain dari beberapa pihak yang telah dijelaskan sebelumnya, ada juga pihak-pihak yang secara tidak langsung mendukung adanya praktik asusila ini, yaitu orang-orang yang memanfaatkan keuntungan dari praktik prostitusi *online*. Kegiatan penipuan bermodus prostitusi *online* semakin merambah. Mereka memanfaatkan media-media sosial untuk menjual jasa prostitusi palsu. Hubungan yang terjadi antara penyewa jasa dengan penipu ini biasanya melalui kesepakatan awal, yaitu dengan membayar uang muka terlebih dahulu untuk melakukan

praktik asusila ini, namun setelah itu pihak penyewa tidak mendapatkan sesuai perjanjian di awal. Penipu membawa uang muka dan melakukan pemblokiran terhadap media sosial si penyewa jasa. Tindakan seperti ini merupakan salah satu efek negatif dari perkembangan teknologi khususnya internet di Indonesia.

KONSEP KARYA

Film "*Booking Out*" menggunakan *dynamic shot* bertujuan untuk menciptakan *look* (nuansa) dan *mood* (suasana) sebuah film dokumenter melalui gaya film *mockumentary*. Penggambaran realitas dalam film ini yaitu dengan menampilkan seorang *filmmaker* dokumenter sedang melakukan observasi kepada seorang oknum penipuan prostitusi *online*. *Filmmaker* mengikuti keseharian pelaku di sebuah perkampungan padat penduduk bernama Kalicode. Udin melakukan kegiatan penipuan dengan membuat *fake account* di media sosial kemudian ketika calon pelanggan menghubungi Udin, Arum dipaksa membantunya. Sampai akhirnya Arum kesal selalu dipaksa Udin untuk membantu dalam menipu orang, dan akhirnya Arum menjebak Udin dengan melaporkannya ke pihak berwajib.

Film "*Booking Out*" menggunakan konsep film *mockumentary* pada tingkat *deconstruction*, di mana pada kategori ini akan menggunakan aktor yang kurang dikenal atau aktor yang tidak pernah

memerankan karakter utama, strategi pemasaran alternatif, dan menggunakan estetika dokumenter sebagai fondasi film. Dengan memaksimalkan eksplorasi gerak pada kamera melalui penggunaan teknik *longtake*, *zoom*, dan juga *handheld*. Pencapaian visual diharapkan mampu menciptakan nuansa dan suasana film dokumenter melalui penggambaran responsif Adi sebagai filmmaker dokumenter untuk tanggap dalam mengambil momentum saat merekam kehidupan Udin.

Film "*Booking Out*" akan menggunakan *dynamic shot* dalam mengikuti tokoh. Penggunaan *dynamic shot* akan diaplikasikan dengan menggunakan pergerakan kamera. Pergerakan kamera pada sinematografi film ini akan menggunakan beberapa teknik yaitu *follow*, *handheld*, *zoom*, dan pergerakan kamera akan dipengaruhi oleh aksi dari objek. Dari segi naratif, *dynamic shot* bertujuan untuk meningkatkan ketegangan dari situasi sebenarnya saat di alami tokoh dalam cerita ini. Penggabungan unsur-unsur pergerakan kamera, komposisi, ukuran gambar, dan sudut pengambilan gambar tersebut akan menghasilkan area gambar untuk meningkatkan tingkat emosional dalam adegan dengan mengikuti karakter serta pergerakan objek.

Fungsi *dynamic shot* pada film "*Booking Out*" adalah memperkuat realitas film untuk mendukung konsep sutradara

yaitu menerapkan *mockumentary*. Hal ini akan dibangun oleh sinematografer sehingga terkesan bahwa film ini nyata, tanpa penonton tahu bahwa sebenarnya film ini diarahkan oleh sutradara.

Untuk menciptakan realitas film, sinematografer akan mengaplikasikan karakteristik penggunaan media perekaman dari *filmmaker* film dokumenter dalam cerita film ini. *Filmmaker* dokumenter akan mengumpulkan *footage* dari berbagai media perekaman untuk dijadikan sebuah film dokumenter. Hal ini akan diwujudkan oleh sinematografer, bagaimana membuat film fiksi dengan *look and mood* menyerupai film dokumenter, karena terkadang direkam apa adanya tanpa memperhatikan estetika.

Sinematografer akan bertanggung jawab membuat *mood* sesuai keinginan sutradara. Untuk mengaplikasikan hal itu, sinematografer akan menerapkan beberapa teknis berikut:

1. Handheld

Teknik pengambilan gambar *handheld* dengan cara kamera dibawa langsung oleh operator tanpa menggunakan alat bantu. *Handheld* memiliki beberapa karakter yang khas yakni, kamera bergerak dinamis dan berguncang untuk memberikan kesan nyata (realitas).

2. Zoom

Dalam *zoom* kamera tidak bergerak. Subjek diperbesar, dan

perhatian dikonsentrasikan pada detail yang sebelumnya terlihat yang lebih lebar. Bisa digunakan untuk mengejutkan penonton.

3. Long Take

Konsep pengambilan gambar dalam produksi film “*Booking Out*”, pengambilan gambar sebagian besar cerita diambil dengan satu shot berdurasi panjang, di dalam satu shot ini akan menjelaskan keseluruhan adegan, tidak ada *cuting*, pecahan *shot* ataupun *montage* di dalamnya. *Long take* dikombinasikan dengan teknik *handheld camera* bertujuan membangun realitas film dokumenter untuk mendukung konsep sutradara dalam membangun film *mockumentary*. Teknik ini membawa penonton untuk terus masuk ke dalam cerita seolah-olah melihat secara langsung apa, dimana, kapan, berapa lama semuanya dilakukan, dan dirasakan tokoh utama pada saat itu.



Gambar 1 Storyboard Udin Turun Gang



Gambar 2 Visualisasi Udin Turun Gang

PEMBAHASAN KARYA

1. Scene 2

Shot pertama dibuka dengan *medium shot* adegan Udin turun tangga perkampungan padat penduduk, Udin terlihat menyapa penduduk. *Shot* ini merupakan tahapan pengenalan tokoh Udin seorang pria hidup di belantaran sungai kali code Yogyakarta. Kemudian *shot* pada *scene 2A*, Udin sedang berjalan menuju kerumunan anak-anak kampung saat sedang bermain bola di sebuah taman bermain di desanya. Pergerakan kamera pada *scene* ini yaitu mengikuti narasumber dengan *shot* awal menggunakan *shot size long shot* dengan tujuan memperlihatkan suasana perumahan padat penduduk sehingga realitas film dokumenter mulai terbangun. “Ukuran citra dalam film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek kamera dan pada ‘*focal length*’ lensa yang digunakan dalam membuat *shot* bersangkutan. Semakin dekat kamera, semakin besar citra. Semakin panjang lensa, semakin besar citra. Demikian pula sebaliknya: semakin jauh kamera, semakin pendek lensa, lebih kecil citra.” (Mascelli 1997, terjemahan Biran 2010, 26)

Interaksi pertama kali Udin ke kamera terdapat pada *scene 2C*, yaitu ketika Udin memberitahu *filmmaker* keberadaan rumahnya, dengan pandangan Udin menghadap ke kamera. Setelah itu kamera mengikuti Udin dari belakang hingga menuju pintu rumah Udin. Kemudian Udin

Khanif Irkham Muzaki, Arif Eko Suprihono, Latief Rakhman Hakim

Dynamic Shot untuk Memperkuat Realitas pada Sinematografi Film "Booking Out"

menunjukkan poster di pintu rumahnya bertuliskan "Üdin Cell", "Jual Pulsa". Tulisan tersebut memberi informasi bahwa pekerjaan Udin sebagai penjual *counter* pulsa. Pada saat Udin memasuki rumahnya, dia mengajak *filmmaker* untuk masuk kedalam rumah. Tetapi, *filmmaker* memberitahu Udin untuk menunggu sejenak karena dia sedang mengatur *exposure* kamera. Penerapan subyektif *shot filmmaker* saat mengatur *exposure* kamera ini menciptakan realitas pembuatan sebuah film dokumenter saat sedang mengejar momen, dan mengharuskan ada perubahan pada pengaturan kamera.



Gambar 3 *Storyboard* Udin Memasuki Rumah



Gambar 4. *exposure* kamera *under* (a)



Gambar 5. *Exposure* Kamera Normal (b)

Dalam *capture scene 2c*, terlihat *exposure* cahaya a menunjukkan *under*, tetapi kemudian *filmmaker* berbicara kepada Udin untuk menunggu sejenak. Udin kemudian merespon sesuai pada gambar b, menanyakan kepada *filmmaker* apakah pengaturan kamera nya sudah selesai. Adegan dilanjutkan dengan menunjukkan rumah Udin dibagian dalam, saat pengambilan gambar menggunakan teknik *longtake* dari Udin menuruni tangga sampai masuk kedalam rumah, pengambilan gambar dilakukan saat sore hari sehingga mendapatkan *backlight* dari sinar matahari. Penerapan *longtake* dan perubahan *exposure* dalam *scene* ini menjadikan realitas sebuah film dokumenter menjadi lebih hidup sehingga mampu dirasakan penonton. Menurut Bazin, *long take* adalah salah satu cara dan ukuran untuk membangun realitas pada sebuah film. (Bazin 1967:6)

2. *Scene* 5 dan 5a

Scene selanjutnya di film ini yaitu Udin menceritakan tentang keuntungannya dalam transaksi prostitusi *online* saat berinteraksi dengan *filmmaker*. Pada saat pengambilan gambar *scene 5* dan *scene 5a* diambil dengan satu kali *take*, tetapi di *editing* di potong menjadi dua *shot* atas kehendak sutradara. Perbincangan Udin dengan *filmmaker* yaitu, perbedaan keuntungan antara pekerjaan menjadi *filmmaker* dengan pekerjaan Udin. Udin mengatakan bahwa membuat film itu

membutuhkan usaha dan modal besar tetapi tidak pernah tayang ditelvisi. Dalam satu *take* di *scene* ini keseluruhan menggunakan teknik *handheld* dengan mengikuti pergerakan Udin, dan dalam satu *shot* itu *inframe* sebuah tangan *filmmaker* untuk menunjukkan realitas bahwa kamera dipegang oleh *filmmaker* dokumenter tersebut, walaupun sebenarnya tidak.

3. *Scene 6* , *Scene 7*

Shot dibuka dengan Udin bercerita mengenai jumlah pelanggan setiap harinya. *Scene 6* dan *scene 7* diambil secara bersamaan menggunakan teknik *long take* dengan pergerakan kamera *handheld*, Udin berinteraksi dengan *filmmaker* dengan sumber cahaya lampu rumah dan ditambah lampu dari kamera *filmmaker*. *Scene 6* memperlihatkan kondisi ruang pada rumah Udin, dia berdiri di balkon untuk mencari pelanggan dan bernegosiasi, ketika sudah mendapatkan pelanggan Udin berjalan keruang tamu yaitu *scene 7*. *Scene 7*, Udin membujuk Arum agar mau mengangkat telepon masuk dari pelanggannya. kamera mengikuti Udin dari *scene 6* ke *scene 7* secara *long take*, dan untuk mendapatkan gambar lebih dramatis kamera *zoom in* ke Arum yang akhirnya bersedia menerima telepon dari para pelanggan Udin.

Secara psikologis, Arum sebenarnya tidak mau untuk mengangkat telepon dari para pelanggan Udin. Namun, Udin memaksa untuk mengangkat telepon tersebut. Perasaan

Arum dijelaskan dalam *scene 8*, dirinya mengatakan gelisah karena sering dibangunkan Udin di tengah malam untuk melayani telepon pelanggannya.

Penerapan *shot* yang dinamis di *scene 6* dan *7* menciptakan kesan responsif Adi, dengan terciptanya kesan responsif Adi membuat penonton tidak melepaskan perhatiannya melihat film, dan menciptakan nuansa seolah olah film dokumenter.



Gambar 6. *Storyboard* Udin Mengedit Profil Twitter



Gambar 7. Visualisasi Udin Mengedit Profil Twitter



Gambar 8. *Storyboard* Udin Membujuk Arum



Gambar 9. Realisasi Udin Membujuk Arum

4. Scene 9

Pada *scene 9*, *treatment* kamera berbeda dengan *scene 7*. *Scene 9* memberikan persepsi terhadap penonton supaya melihat sebuah *shot* pada film lebih intim. Eksplotasi Udin kepada Arum di *scene 9* dilihat dari jarak jauh menggunakan *focal length* 135mm sampai 200mm. Hal ini dibutuhkan untuk membuat hal-hal yang nampak dikamera seperti nyata. *Moment* ini membuat persepsi bahwa *shot* ini dibuat secara mendadak, hal ini mendukung penguatan sebuah realitas film dokumenter.

Di *scene* ini juga menerapkan teknik *zoom* karena dibutuhkan untuk memperbesar atau mendekati obyek dengan posisi kamera tidak berubah, sehingga tidak kehilangan momen saat Udin memotret bagian tubuh Arum. Teknik *zoom in* ini merupakan salah satu teknik yang sering diaplikasikan dalam film dokumenter sehingga penerapannya di dalam film ini penonton mampu merasakan *mood* (suasana) film dokumenter. *Zoom* adalah perubahan optik dari *focal length*. *Zoom* menggerakkan sudut pandang masuk atau keluar tanpa menggerakkan kamera. *Visible zoom* tidak populer dalam pembuatan film - tentu saja tidak sejak akhir tahun 1970-an. Alasannya sederhana: *zoom* membuat penonton terpusat pada satu titik dan membuat penonton sadar bahwa mereka sedang menonton film. (Thompson 2012, 213)



Gambar 10. Storyboard Udin Memotret Arum



Gambar 11. Realisasi Udin Memotret Arum

5. Scene 10

Scene 10 berada di sebuah *minimarket*, *shot* dibuka dengan *medium close up*. Untuk mencegah terblokirnya kartu *ATM* Udin, setiap dia mendapatkan transfer uang, langsung dia ambil di mesin *ATM*. Udin memperlihatkan transfer masuk kepada *filmmaker*, kemudian dia pergi ke mesin *ATM* dan kamera panning mengikuti pergerakan Udin menuju mesin *ATM* saat berada di dalam *minimarket*. Ketika Udin keluar dari mesin *ATM*, kamera bergerak mengikuti Udin saat dirinya memamerkan uang ke kamera. Di *scene 10* menggunakan teknik *handheld* bertujuan untuk mengikuti pergerakan objek dengan fleksibel, teknik *handheld* juga selalu digunakan dalam pembuatan film dokumenter karena daripada kehilangan momentum pembuat film dokumenter memilih tidak menggunakan alat bantu *tripod*. dengan menggunakan teknik *handheld* di *scene* ini, penonton menjadi merasakan ketegangan di dalam

film fiksi, seperti halnya menonton film dokumenter. Opsi *handheld camera*, mudah menyesuaikan *framing* dengan cepat, menciptakan rasa kedekatan personal dalam adegan (POV subjektif) memungkinkan operator untuk bergerak bebas di sekitar *set* atau lokasi, dan upaya menumbuhkan *shot* dengan energi gerak. (Thompson 2009, 116).

6. Scene 11

Dalam melakukan suatu tindakan, seseorang cenderung mempunyai motif tertentu. Pada *scene* 11 ini, Udin menjelaskan motif nya kenapa dia menjadi seorang penipu. *Scene* dibuka dengan *shot size long shot* untuk memperlihatkan suasana malam hari tempat Udin bersantai, kemudian *shot* selanjutnya *medium close up* bertujuan untuk memperlihatkan ekspresi Udin ketika berbincang dengan *filmmaker*.

“Ukuran citra dalam film ditentukan oleh jarak kamera dari subjek kamera dan pada *‘focal length’* lensa yang digunakan dalam membuat *shot* bersangkutan. Semakin dekat kamera, semakin besar citra. Semakin panjang lensa, semakin besar citra. Demikian pula sebaliknya: semakin jauh kamera, semakin pendek lensa, lebih kecil citra.” (Mascelli 1997, terjemahan Biran 2010, 26). Pencahayaan di *scene* ini dibuat natural dengan logika cahaya dari sebuah angkringan dan pantulan cahaya dari lampu jalanan.



Gambar 12. *Storyboard* Udin Memamerkan Uang ke *Filmmaker*



Gambar 13. Realisasi Udin Memamerkan Uang ke *Filmmaker*

Ketika Udin menjelaskan tentang latar belakang dia menjadi penipu. *filmmaker* bertanya apakah Udin tidak takut jika suatu saat dia tertangkap polisi? Respon Udin dibuat untuk mendukung karakterisasinya, Udin menjawab dengan lelucon. Dia begitu yakin tidak ada orang berani melaporkannya ke polisi karena suatu hal bersifat pribadi.



Gambar 14. *Storyboard* Udin Bersantai di Pinggir Sungai



Gambar 15. Visualisasi Udin Bersantai di Pinggir Sungai

7. *Scene 12, Scene 13, Scene 14*

Arum merupakan aset utama dalam kelancaran usaha Udin. Arum berguna untuk meyakinkan pelanggan melalui percakapan telepon. Dimulai dari *scene 12* hingga *14* dilihatkan bagaimana sosok Udin bereaksi ketika Arum mulai menghilang, akhirnya Udin tidak bisa meyakinkan para pelanggannya. Dalam kondisi ini, pergerakan kamera mulai menyesuaikan kondisi Udin. Perasaan kondisi Udin saat mulai tidak stabil divisualisasikan dengan *handheld* dengan kecepatan mulai naik. Dalam *scene 12* dan *13*, diambil dengan satu *shot longtake*. Kamera mengikuti Udin mencoba mencari Arum dan kenaikan tempo kecepatan *handheld* menggambarkan kegelisahan Udin.

Pencahayaan *scene* ini menggunakan logika cahaya natural, bersumber dari lampu rumah dan lampu etalase *counter* pulsa rumah Udin. Pencahayaan natural membuat realitas sebuah film dokumenter menjadi lebih nyata.



Gambar 16. *Storyboard* Udin Menerima Telfon Pelanggan



Gambar 17. Visualisasi Udin Menerima Telepon Pelanggan

Rasa marah Udin memanas ketika dia harus turun tangan untuk seolah-olah menjadi mucikari akun dirinya yaitu, Vanesa Lelga. Interaksi *filmmaker* dengan Udin pada *scene-scene* ini sedikit dikurangi dikarenakan untuk menjaga emosi subjek. Pada *scene 14* emosi Udin memuncak ketika dia harus mencari Arum hingga mengharuskannya keluar dari kamar dan berteriak, kamera mengikuti Udin naik ketangga, dan melakukan teknik *zoom-in* ketika Udin mulai berteriak mencari Arum untuk memvisualisasikan emosi Udin marah kepada Arum.



Gambar 18. *Storyboard* Scene 14



Gambar 19. Visualisasi *Scene 14*

8. *Scene 17, Scene 18, Scene 19*

Rangkaian *scene* ini memvisualisasikan Udin saat stres karena pekerjaannya terhambat. Pada *scene 17*, Udin mengganti kartu *SIM* di ponselnya, Udin mencatat nama akun *twitter*nya. Kemudian beberapa saat kemudian telepon masuk dari ponsel satunya, namun dia tidak bisa mengangkatnya. Adegan Udin saat terdapat telepon masuk, dia langsung memandang kamera. Alasan dari pengadeganan seperti ini yaitu untuk memberikan kedekatan kepada penonton, seolah-olah Udin bertanya telepon tersebut harus diangkat atau tidak.

Pada *scene 17*, diaplikasikan komposisi dinamik dengan penempatan objek utama berada di kiri frame pada garis perpotongan gambar. Melalui teknik komposisi dinamik yang diaplikasikan pada *scene 17* memberikan suasana tidak nyaman dan penekanan emosi kepada karakter Udin. Dalam *Rule of thirds*, garis garis imajiner membagi bidang gambar menjadi tiga bagian sama persis, secara *horizontal* dan *vertical*. *Rule of thirds* digunakan sebagai panduan untuk meletakkan objek dan garis horizon (cakrawala) (Pratista, 2017:162).



Gambar 20. visualisasi *rule of thirds*



Gambar 21. *Storyboard* Udin Bersama Tole



Gambar 22. realisasi Udin Bersama Tole

Pada *scene 19* merupakan momen-momen dia menjual pulsa. Udin memakan mie goreng bersamaan dengan datangnya pembeli pulsa ke konternya. Pertanyaan Udin ke pembeli pulsa juga masih dengan persoalan keberadaan Arum. Selanjutnya dengan *shot* sama seperti saat Udin memotret Arum dengan gaya seksi, di sini dia duduk berdua bersenda gurau bersama Tole. *Shot* ini memberikan gambaran, di saat dia tidak sibuk dengan pekerjaannya dia tetap mempunyai rasa kasih sayang terhadap anaknya.

Ketika Arum pulang ke rumah, Udin memarahinya karena dia merasa rugi karena belum mendapatkan pelanggan lagi. *Shot* diambil dengan *reverse shot* dari arah Udin. Menandakan bahwa momen dari Udin bersenda gurau dengan Tole sudah cukup lama, secara logika *filmmaker* sudah duduk bersama dengan Udin dan Tole. Di saat Udin memarahi Arum, dia masih memberikan pertanyaan “sudah makan belum kamu”, hal

ini menandakan dirinya masih sangat perhatian dengan Arum.

Pengaturan kamera sederhana dan pencahayaan natural pada ketiga *scene* diatas mempunyai maksud untuk menciptakan realitas ruang dalam sebuah film, sehingga mampu membangun sebuah film *mockumentary*.

“Film adalah rekaman peristiwa dari suatu kenyataan, karangan atau fantasi. Citra - citra yang dihasilkan haruslah merupakan reproduksi kehidupan sesungguhnya, atau dunia fiksi yang meyakinkan. (Mascelli 2010, 119)”



Gambar 23. *Storyboard* Udin Memarahi Arum



Gambar 24. Realisasi Udin Memarahi Arum



Gambar 25. *Storyboard* Tole Mengarahkan Kamera ke *Filmmaker*



Gambar 26. Realisasi Tole Mengarahkan Kamera ke *Filmmaker*

“Pada dasarnya film *mockumentary* mencoba untuk membangun kembali suatu hal baru dalam bentuk penceritaan, dari sebelumnya film dokumenter lebih dahulu dikenal bentuknya. Maka penamaan yang lebih tepat digunakan adalah kata “*mock*” dan disambung dengan kata “*documentary*” yang akhirnya menjadi *mockumentary*. Roscoe dan Hight (2001:1)”

9. *Scene* 20

Scene 20 merupakan *scene* puncak dari semua rangkaian film ini, Udin merealisasikan permintaan Tole saat ingin makan kebab, lalu mereka berdua pergi membeli kebab di depan Alfamidi. Di saat Tole bermain permainan *game*, tiba-tiba telepon Udin terdapat panggilan masuk namun dia menolak panggilan tersebut. Tole dengan iseng meminjam kamera *filmmaker*, dan bergaya seakan-akan membuat *video blogging*. Komposisi kamera saat dipegang oleh Tole sengaja dibuat tidak beraturan kamera logika nya Tole tidak begitu memahami cara pengoperasian kamera,

sekaligus menerapkan teori subjektif *shot* dari sudut pandang Tole sehingga mampu menciptakan visual film *mockumentary*.

“*Angle* kamera subjektif menggunakan kamera untuk merekam dari sudut pandang salah satu pemain tertentu, dimana penonton diminta untuk menyatu dengan pemain tersebut dan berhubungan dengan pemain lainnya (Mascelli,2010 : 20)”



Gambar 27. *Storyboard* Tole Mencoba Membuat *Video Blogging*



Gambar 28. Realisasi Tole Mencoba Membuat *Video Blogging*



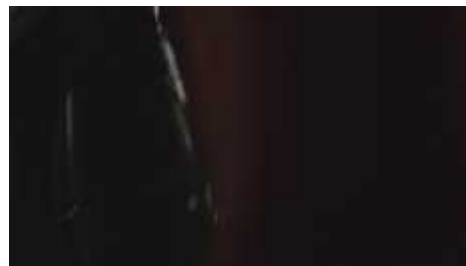
Gambar 29. *Storyboard* Udin Menunjukkan *Chat* dari Pelanggan



Gambar 30. Visualisasi Udin Menunjukkan *Chat* dari Pelanggan



Gambar 31. *Storyboard* Perebutan Kamera Antara Polisi dan *Filmmaker*



Gambar 32. Realisasi Perebutan Kamera Antara Polisi dan *Filmmaker*

Shot terakhir dibuka dengan Udin menunjukkan *chat* dari pelanggannya dengan cara menunjukkannya ke kamera, setelah itu terjadi sebuah penangkapan Udin. Kamera diambil alih oleh penyidik dari kepolisian, *frame* gambar menjadi sangat tidak beraturan, visualisasi tersebut membuat realitas sebuah film dokumenter semakin nyata, dan penonton ikut merasakan ketegangan film ini.

Kesimpulan

Proses produksi film “*Booking Out*” berjalan dengan cukup baik dari awal praproduksi hingga pasca produksi. Kendala-kendala terjadi di lapangan dapat diatasi dan

Khanif Irkham Muzaki, Arif Eko Suprihono, Latief Rakhman Hakim

Dynamic Shot untuk Memperkuat Realitas pada Sinematografi Film "Booking Out"

dikomunikasikan ke seluruh *crew* yang terlibat dalam proses produksi. Perubahan pengambilan gambar dalam produksi dilakukan berdasarkan pertimbangan beberapa hal, misalnya pengambilan pengambilan tidak sesuai dengan pengambilan yang telah direncanakan dalam *floorplan* dan *storyboard*. Langkah ini diambil karena waktu perpindahan pergerakan pemain dan kamera terlalu cepat, tidak ada jeda untuk mengoreksi framin kamera disetiap adegan yang terus menerus bergerak.

Dynamic shot pada film fiksi "Booking Out" bertujuan untuk memperkuat realitas dengan menciptakan *look* dan *mood* seolah olah film dokumenter, dengan cara menerapkan teknik-teknik pendukung seperti *longtake*, *handheld*, dan *zoom*. *Dynamic shot* mampu memperlihatkan seolah-olah hal-hal yang nampak dikamera seperti nyata. Sehingga, dengan penerapan tata kamera seperti pengambilan dokumenter, penonton dapat menangkap gambar yang memiliki *look* (nuansa) dan merasakan melalui *mood* (suasana) yang dibangun dari setiap adegan nya.

Dynamic shot mampu memperlihatkan seolah-olah hal-hal yang nampak dikamera seperti nyata. Dengan memaksimalkan eksplorasi gerak pada kamera melalui penggunaan teknik *handheld*, *longtake* dan *zoom*. Sinematografer mampu menciptakan nuansa dan suasana film

dokumenter melalui penggambaran responsif Adi sebagai filmmaker dokumenter untuk tanggap dalam mengambil momentum saat merekam kehidupan Udin sehingga pencapaian untuk membuat film *mockumentary* tercapai. Penerapan *longtake* mampu menciptakan realitas ruang dan waktu sehingga memberikan kesan nyata bagi para penontonnya, karena dengan pengambilan *longtake*, pandangan penonton selalu mengikuti pergerakan pemain maupun pergerakan kamera, sehingga penonton tidak akan melepaskan perhatiannya terhadap apa yang terjadi, secara tidak sadar penonton akan diajak masuk kedalam cerita seolah olah terlibat langsung di dalam cerita, dan ikut bergerak sesuai dengan pergerakan pemain dan pergerakan kamera sesuai yang disajikan di layar.

Sedangkan penerapan *handheld* memvisualisasikan representasi dari karakter Udin. Pergerakan *handheld* yang cenderung tenang memvisualisasikan representasi Udin yang optimis dalam kesehariannya menjalani penipuan prostitusi online palsu. Sedangkan pergerakan *handheld* kamera dengan yang sedikit kasar memberikan kesan tergesa-gesa, dan tokoh mengalami tekanan. *Zoom* diterapkan dengan tujuan menciptakan nuansa media kamera yang digunakan oleh Adi sebagai *filmmaker* menjadi lebih *responsif*, dengan menggunakan teknik *zoom* penonton merasa mendapatkan momen keseharian Udin, sehingga suasana seolah

olah film dokumenter menjadi lebih kelihatan nyata

Daftar Pustaka

- Bazin, Andre. *What Is Cinema?.* Vol. 1. Berkeley: Hugh Gray, Universitas of California Press, 2005.
- Blain, Brown. 2011. *Cinematography: theory and practice: image making for cinematographers and directors*, USA: Focal Press
- Bordwell, David. 2008. *Film Art: an Introduction*. New York: Mcgraw Hill
- Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Goodridge, Mike dan Grierson, Tim. 2012. *FilmCraft: Cinematography*. UK: Ilex Press
- Hight, Craight. 2016. *Television Mockumentary: Reflexivity, Satire, And A Call To Play*. Manchester: Manchester University Press.
- Hight, Craig, dan Roscoe. 2001. *Faking It: Mock-documentary and the Subversion of Factuality*. Manchester: Manchester University Press.
- Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C's Cinematography*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary*. USA: Indiana University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film edisi Kedua*, Yogyakarta: Montase Film.
- Rabiger, Michael. 2003. *Directing Film Techniques and Aesthetics*. USA: Focal Press
- Thompson, Roy. 1998. *Grammar of the Shot: second edition*, Woburn: Focal Press.
- Ward, Peter. 2003. *Picture Composition for Film and Television*. Milton Park: Taylor & Francis.