

PENDEKATAN *HAPTIC VISUALITY* PADA KONSTRUKSI VISUAL FILM *BURUNG DARA*

Volume 5 | Nomor 2
Oktober 2022

Guntur T Wasono, M. Zamroni, Fajar Aji

Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 Email: guntur.triwasono@gmail.com

Abstract

Eros love is one of love that is identic with the sensation of arousal and sexual desire in the pattern of teenage romance. The content of love that is attached to the emotions of actors and sensation of desire makes the author take on the major cinematographer in film Burung Dara. Burung Dara tells the story of a couple teenage who having relationship beyond the bounds of the norm. The author uses a haptic visuality approach combined with emotional rhythm editing techniques to amplify emotions and give a touch-like sensation to the visuals of teenage love through a 27-minute film with a drama genre.

Keywords

Film, Eros Love, Sensation, and Haptic Visuality

Pendahuluan

Film merupakan bentuk seni yang paling menyerupai gerak kehidupan itu sendiri. Ia hadir bagai sepotong kehidupan yang diambil dan di tayangkan di layar. Tentu ini paling terasa dalam film dokumenter, tetapi bahkan film fiksi atau produk montase sekalipun dari sisi tertentu bisa dilihat sebagai semacam resonansi, kadang bahkan proyeksi dari konteks aktual nyata (Sugiharto, 2015:vii) Pengkarya mulai merenungi proses lahirnya sebuah karya seni, dimana potongan kehidupan yang dipaparkan oleh Sugiharto dapat diartikan sebagai pengalaman,

fenomena – fenomena yang terjadi disekitar dan juga keresahan yang dialami oleh seseorang. Muncul dorongan bagi pengkarya untuk membuat film sebagai media untuk menuangkan keresahan atas fenomena yang terjadi dikehidupan sekitar.

Menurut Esy dalam situs jpnn.com pada tanggal 14 februari 2017 menerangkan bahwa data dari Sigi National Retail Federation menyebutkan, 51% orang akan melakukan hubungan intim pada momen yang diidentikkan sejumlah kalangan sebagai hari kasih sayang. Hal ini didukung oleh data milik perusahaan kondom Durex yang menerangkan bahwa, penjualan kondom tertinggi jatuh pada hari cinta dan intimasi. Kenaikan penjualan pada hari tersebut mencapai 25%. Mayoritas aksi ini dilakukan oleh para remaja.

Pada umumnya, gaya cinta remaja identik dengan cinta eros. Cinta eros mengandung pengertian sebagai cinta individu kepada individu lain yang didasari oleh unsur hawa nafsu seksual. Eros dilakukan dengan dua orang yang berjenis kelamin berbeda, yaitu laki-laki dan perempuan (Dariyo, 2004:136). Film Burung Dara bercerita tentang sepasang remaja yang menjalin kasih diluar batas – batas norma, pola hubungan terseut lekat akan sensasi gairah dan hasrat seksual.

Pada pembuatan karya film tugas akhir ini, pengkarya berperan sebagai penata sinematografi. Pengkarya menggunakan pendekatan *haptic visuality* pada konstruksi pembedaan visual. Penerapan *haptic visuality* digunakan untuk menciptakan sensasi pada visual film serta menunjang unsur naratif pada film. Selain itu, pendekatan *haptic* juga diharapkan mampu menciptakan pengalaman estetis yang baru.

Metode Penelitian

Proses penggarapan karya film ini melalui tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pascaproduksi.

Pra Produksi

Pra produksi merupakan salah satu tahapan yang terpenting dari proses penciptaan sebuah film. Berdasarkan naskah film, seluruh tim yang terlibat mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan sebelum

produksi berlangsung. Pada tahapan ini pengkarya melakukan tahapan – tahapan yang terdiri atas;

Recruitment Tim adalah tahapan pengkarya dalam mencari tim yang mampu bekerja sama dalam proses penciptaan film. Proses ini dilakukan untuk membantu dan mempermudah pengkarya serta divisi lainnya dalam proses produksi. *Visual Creative Meeting* adalah tahapan pengkarya memberikan gambaran mengenai film tersebut kepada seluruh divisi yang ada. Proses ini dilakukan agar seluruh tim memahami konsep dan bentuk film yang akan diproduksi. Membuat *Shotlist* adalah tahapan pengkarya dalam membuat rancangan daftar pengambilan gambar berdasarkan naskah, sesuai dengan capaian yang diinginkan pengkarya. Pembuatan *shotlist* ini digunakan sebagai acuan pada saat produksi berlangsung. Survei Lokasi adalah tahapan dimana pengkarya dibantu oleh manager lokasi untuk mencari lokasi yang sesuai berdasarkan kebutuhan narasi film, kemudahan akses untuk produksi serta faktor keamanan, baik kru, peralatan dan logistik. Membuat *floorplan* adalah tahapan pengkarya dalam membuat skema rancangan teknis yang akan diterapkan pada saat produksi yang meliputi penempatan artistik, penempatan arah cahaya dan penempatan kamera. *Testcam* adalah Tahapan pengkarya dalam mengaplikasikan *shotlist* dan rancangan skema teknis yang telah dibuat serta uji coba alat yang akan digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media tersebut. Dari hasil tersebut, pengkarya memberikan hasil rekaman kepada editor untuk mencari *sample tone*. *Recce* merupakan tahapan aplikatif dari segala rancangan yang disusun oleh tiap – tiap divisi. Tahapan ini merupakan tahapan reka ulang pada saat *shooting* berlangsung. Selain itu, *recce* juga digunakan untuk mengukur waktu dalam menyiapkan sebuah *scene* sebagai materi penyusunan *shooting schedule*.

Produksi

Briefing Departemen Kamera adalah tahapan pengkarya bersama departemen kamera untuk mempersiapkan seluruh peralatan yang dibutuhkan serta koordinasi sebelum proses produksi berlangsung. *Shooting* adalah tahapan pengkarya menyiapkan persiapan sudut

pengambilan gambar, komposisi sesuai *blocking* yang telah disepakati, sembari sutradara menyiapkan pengadeganan dan emosi para pemain. *Preview* gambar adalah tahapan pengkarya melakukan *preview* dari hasil gambar *shooting*. Proses ini dilakukan untuk melihat kesinambungan adegan dan segala aspek visual.

Pasca Produksi

Pengkarya dan penyunting gambar melakukan penyusunan gambar hingga menjadi serangkaian struktur cerita yang sesuai. Proses ini dilakukan dari tahap *rough cut* hingga *fine cut*. Dari materi *fine cut*, kemudian pengkarya melakukan tahapan *online editing*. Pada proses editing materi visual film *Burung Dara* disunting menggunakan pendekatan *emotional rhythm editing*. Pada tahapan *online editing*, editor melakukan proses *special effect* dan *color grading*. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan visual dan capaian warna yang sesuai dengan *look* dan *mood* pada tiap *scene*.

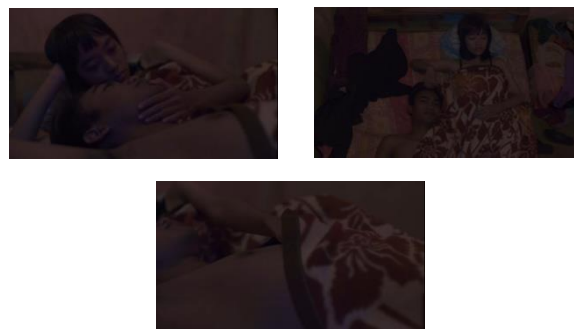
Pembahasan

Film *Burung Dara* bercerita tentang 2 orang remaja yang menjalin kasih diluar batas – batas norma. Kisah cinta remaja yang identik dengan eros dan lekat akan sensasi hasrat dan gairah seksual. Sebagai penata sinematografi, pengkarya menggunakan pendekatan *haptic visuality* untuk memberikan rangsangan sensasi sentuhan melalui visual serta menunjang emosi sebuah cerita. Dalam proses implementasinya, pendekatan *haptic visuality* memanfaatkan emosi yang dibangun dari proses pengadeganan tokoh untuk memposisikan penonton seolah menjadi bagian dari sebuah film. Emosi tokoh merupakan jembatan antara penonton dan respon atas pendekatan *haptic visuality*. Keberhasilan *haptic visuality* ditentukan dengan seberapa jauh emosi tokoh mampu menyentuh alam bawah sadar penonton, dimana penonton diposisikan pada satu kondisi tidak ada jarak atau sekat antara penonton dan film itu sendiri. Dengan demikian, pendekatan *haptic visuality* tidak mampu berdiri sendirian. Dalam menunjang hal tersebut pengkarya menggunakan pendekatan teknis, antara lain;

Chiaroscuro

Chiaroscuro identik dengan pencahayaan yang membuat tekstur pada visual ditampilkan. Pengakarya meyakini, tekstur gelap terang dalam sebuah visual mampu merepresentasikan gairah dalam mood sebuah film. Pada *scene 10*, *timecode* 00.09.58 – 00.10.29 digambarkan Ali dan Mega sedang membuat obrolan yang mendalam mengenai rencana mereka pada saat hari valentine, paska melakukan hubungan intim. Mega digambarkan dengan wujud wanita yang mendominasi pada sebuah hubungan yang mereka jalani. Pengkarya menggunakan *tone* warna *pink* sebagai bentuk dominasi wanita, menciptakan kesan sensualitas dan intim serta memperdalam emosi pada pada visual dengan menggunakan pendekatan *chiaroscuro*.

Pengkarya memadukan dengan penggunaan komposisi *close up* pada *timecode* 00.10.30 – 00.11.49 dengan pergerakan kamera *panning* mengikuti gerak tangan Mega. Pengkarya menggunakan tempo pergerakan yang lambat agar emosi yang dibangun dapat tersalur dengan maksimal. Penggunaan bahasa visual tersebut digunakan untuk menciptakan sensasi rangsangan sentuhan melalui sebuah gambar lewat serangkaian adegan yang dilakukan oleh Ali dan Mega.



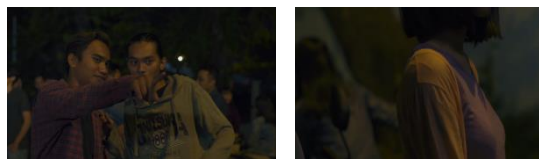
Gambar 1.1 film *Burung Dara scene 10*
(Screenshot oleh Guntur Tri W)

Dalam hal ini, gambar tidak hanya merekam sebuah aksi reaksi yang terjadi pada sebuah *frame*, namun gambar juga merekam sebuah emosi yang nantinya disalurkan kepada penonton untuk menunjang sensasi tersebut.

Handheld

Handheld merupakan teknik pengambilan gambar dengan secara

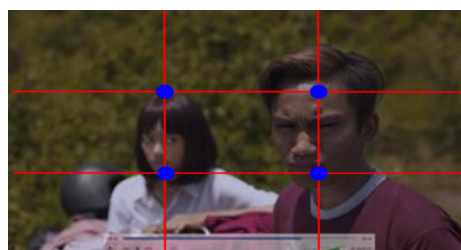
bebas. Pengkarya mengaplikasikan pendekatan teknis ini untuk memberikan kesan subjektivitas pada penonton, seolah penonton adalah bagian dari film. Pada film *Burung Dara*, teknik *handheld* digunakan hampir pada seluruh film. Hal ini digunakan untuk merepresentasikan emosi yang dialami oleh tokoh. Pada scene 7, timecode 00.05.57 – 00.07.48 digambarkan kondisi balapan yang menegangkan, dimana Ali melakukan sebuah taruhan balap motor. Sikap Ali dalam melakukan hal tersebut menunjukkan makulinitasnya di depan Mega. Emosi yang dibangun pada adegan tersebut dibuat sangat kacau. Hal ini ditunjang dengan banyaknya extras yang terlibat pada frame. Lewat konstruksi tersebut, penonton seolah dibawa kedalam kekacauan yang terjadi pada sebuah adegan. Dengan demikian, batasan antara film dan penonton seolah menjadi kabur dan membangun terbentuknya emosi dan sensasi pada pendekatan *haptic visuality*.



Gambar 1.2 Film *Burung Dara* scene 10
(Screenshot oleh Guntur Tri W)

Rule of Third

Dalam proses pembingkaiian gambar, pengkarya menggunakan komposisi *rule of third*. Proses pembingkaiian ini tidak berdampak signifikan dalam proses aplikatif *haptic visuality*. Pada film *Burung Dara*, pengkarya menggunakan komposisi *rule of third* untuk menciptakan komposisi harmoni pada sebuah *frame*.



Gambar 1. 3 Film *Burung Dara* scene 1
(Screenshot oleh Guntur Tri W)

Close Up

Pengkarya menggunakan komposisi *close up* pada beberapa *scene* yang dirasa membawa sensasi sentuhan terhadap penonton. Pada *scene* 15, *timecode* 00.14.21 – 00.15.48 Mega melihat dan menghampiri manekin yang berada ruang tata rias. Mega digambarkan menjadi sosok wanita yang mendominasi dan memiliki hasrat yang tinggi. Pengkarya menggunakan komposisi *close up* untuk mengambil gambar detail Mega dalam meraba bagian – bagian manekin. Dalam hal ini, pergerakan tangan Mega menjadi penting untuk membangun emosi dan menciptakan sensasi sentuhan yang nantinya dirasakan oleh penonton.



Kesimpulan

Dalam proses pembuatan sebuah karya film, sinematografi adalah bagian yang penting untuk memberikan informasi pada penonton. Informasi yang ditampilkan pada visual tidak hanya meliputi aksi reaksi mengenai tokoh, namun juga meliputi emosi yang dihasilkan oleh tokoh. Pada proses penciptaan film *Burung Dara*, pengkarya menggunakan pendekatan *haptic visuality*. Pendekatan ini menitik beratkan pada emosi tokoh untuk menciptakan sensasi rangsangan sentuhan melalui imaji gambar. Emosi tokoh merupakan jembatan antara penonton dan respon atas pendekatan *haptic visuality*. Pendekatan *haptic visuality* tumbuh seiring dengan emosi yang diperankan oleh aktor pada setiap adegannya. Dengan demikian, pendekatan *haptic visuality* tidak mampu berdiri sendirian. Adapun faktor – faktor yang menunjang dalam terciptanya sensasi tersebut adalah konten cerita, pengadeganan tokoh, *look* dan

mood visual, komposisi gambar dan *editing*.

Pada proses aplikatifnya, pengkarya menggunakan pendekatan *chiaroscuro* untuk menunjang kesan sensualitas pada sebuah visual film. pengkarya juga menggunakan komposisi *close up* untuk menciptakan sensasi rangsangan kepada penonton. Pada proses editing, potongan – potongan gambar tersebut dikombinasikan dengan pendekatan *emotional rhythm editing* agar menunjang proses penyaluran emosi yang dibangun oleh aktor. Kedua kombinasi yang digunakan digunakan unruk memperkuat emosi aktor dalam mendukung aegan pada cerita, sehingga seolah penonton berada dan menjadi bagian dari film tersebut.

Daftar Pustaka

- Agregasi JPNN.com, Jurnalis. 2017. *Waduh! Penjualan Kondom Meningkat 25% Saat Valentine*. Diakses melalui laman online <https://news.okezone.com/read/2017/02/14/338/1617805/waduh-penjualan-kondom-meningkat-25-saat-valentine> pada tanggal 10 Mei 2019.
- Aini , Triastin Noer. 2016. *Gaya Cinta Remaja. Laporan Skripsi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Ariansyah, M. 2014. *Gerakan Sinema Dunia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.
- Beugnet, Martine. 2017. *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*. Edinburgh: Edinburgh University Press
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice: Image making for Cinematographer and Director*. Oxford : Focal Press
- Dariyo, Agoes. 2004. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: Gramedia
- Febriansyah. 2018. *Penelitian : Fantasi Seksual Tingkatkan Kualitas hubungan Pasangan*. Diakses melalui laman online <https://tirto.id/penelitian-fantasi-seksual-tingkatkan-kualitas-hubungan-pasangan-dcAw> pada tanggal 9 Agustus 2019.
- Kemenkes, RI. Infodatin Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI 2015 : ISSN 2442 – 7659 : 1. Diunduh dari <http://www.depkes.go.id/article/view/15090200001/situasi-kesehatan-reproduksi-remaja.html> diakses pada tanggal 7 September 2019
- Marks, L.H. 2000. *The Skin Of The Film: Intercultural Cinema, Embodiment And Senses*. Durham & London: Duke University Press.
- Melina, Remy. 2011. *Why Do Doves Represent Love?*. Diakses melalui laman online <https://www.livescience.com/33001-why-do-doves-represent-love.html> pada 20 Juli 2019.
- Murti, Ghanesya Hari. 2016. *Melampaui Rezim Optik: Pandangan yang Menubuh dan Erotisme Alvie Ave dalam “Starter For 10”*. Diunduh melalui laman online <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/LAKON/article/view/2777>
- Om.makplus. 2015. *Definisi dan Pengertian Remaja*. Diakses melalui laman online

<http://www.definisi-pengertian.com/2015/05/definisi-dan-pengertian-remaja.html> pada tanggal 29 Mei 2019.

Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.

Saputri, Maya. 2019. *Alasan MUI Depok Dukung Larangan Putar Film Kucumbu Tubuh Indahku*. Diakses melalui lama online <https://tirto.id/alasan-mui-depok-dukung-larangan-putar-film-kucumbu-tubuh-indahku-dnc6> pada tanggal 10 Agustus 2019.