

KEMBARA SIMULASI MASA DEPAN DALAM FILM CERITA BERBINGKAI

Putu Radiya Pandet¹, I Made Gede Arimbawa², I Dewa Made Darmawan³

¹ Program Studi Produksi Film dan Televisi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Indonesia

^{2,3} Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Denpasar,
Jl. Nusa Indah, Denpasar, Indonesia

e-mail: radityapandet@isi-dps.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Received : December, 2023
Accepted : January, 2024
Publish online : March, 2024

A B S T R A C T

The future is an uncertain state. Whatever is expected to happen is just a prediction. The spread of the Covid-19 virus today (in 2020) produces many predictions about what will happen in the future. The spread of this virus also generates a lot of thought about the conspiracy about the existence of biological weapons of mass destruction created to prepare for the third world war. This virus is also expected to cause social problems such as mass riots that can trigger civil wars or coups against the authorities. Based on this, the creator wants to raise the phenomenon of predicting the future in a film. This film is not only intended as a medium of entertainment, but also as a form of thinking about what might happen in the future. This film takes the form of a fictional film with a framed storytelling technique with the title Kembara.

The Kembara film takes the post apocalypse genre as the main concept in its work with the main theory using Simulacra theory by Jean Baudrillard and several supporting theories, namely fiction film theory, framed story theory, conflict theory and anarchism. The creation method used is a film creation method consisting of Pre-production, Production, Post-Production and Distribution. The creation of the film Kembara was done by trying to work as the seven majors in a single person. So that the production of the film Kembara can be done with the concept of low budget production.

The form of Kembara's film is in the form of a film with a standard digital format of 2K cinema (2048x858) with an aspect ratio of 1:2.39. This digital film format conforms to the standards set for screening in theaters. The simulation form in the Kembara film incorporates facts in the field as the basis for the imaginary story that is conveyed. This simulation is able to influence the mindset of the audience to predict the situation in the future.

Keywords: kembara, simulation, framed story film, prediction, post-apocalypse

ABSTRAK

Masa depan merupakan suatu keadaan yang belum dapat dipastikan. Sehingga apapun yang diperkirakan akan terjadi hanyalah sebuah prediksi. Penyebaran virus Covid-19 pada masa kini (tahun 2020) menghasilkan banyak prediksi tentang apa yang akan terjadi di masa depan. Penyebaran virus ini juga menghasilkan banyak pemikiran tentang konspirasi tentang adanya senjata biologis pemusnah masal yang diciptakan untuk menyiapkan terjadinya perang dunia ketiga. Virus ini juga diduga akan menimbulkan permasalahan sosial seperti kerusuhan masal yang bisa menjadi pemicu terjadinya perang saudara maupun kudeta terhadap pihak penguasa. Berdasarkan hal tersebut, pencipta ingin mengangkat fenomena prediksi masa depan dalam sebuah karya film. Karya film ini bukan hanya ditujukan sebagai media hiburan, namun juga sebagai bentuk pemikiran atas apa yang mungkin terjadi di masa depan. Karya film ini mengambil bentuk film fiksi dengan teknik bertutur cerita berbingkai dengan judul *Kembara*.

Film *Kembara* mengambil *genre post-apocalypse* sebagai konsep utama penggarapannya dengan teori utama menggunakan teori Simulakra oleh Jean Baudrillard dan beberapa teori pendukung yaitu teori film fiksi, teori cerita berbingkai, teori konflik dan anarkisme. Metode penciptaan yang digunakan adalah metode penciptaan film yang terdiri atas Praproduksi, Produksi, Pasca Produksi dan Distribusi. Penciptaan film *Kembara* dilakukan dengan mencoba mengerjakan tujuh mayor dalam film secara tunggal. Sehingga produksi film *Kembara* bisa dilakukan dengan konsep *low budget production*.

Wujud karya film *Kembara* berupa film dengan format digital standar sinema 2K (2048x858) dengan aspek rasio 1:2,39. Format film digital ini sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk penayangan di bioskop. Bentuk simulasi dalam film *Kembara* memasukkan fakta-fakta di lapangan sebagai dasar cerita imaji yang disampaikan. Sehingga simulasi ini mampu memengaruhi pola pikir penontonnya untuk memprediksi keadaan di masa depan.

Kata Kunci: kembara, simulasi, film cerita berbingkai, prediksi, *post-apocalypse*

PENDAHULUAN

Masa depan merupakan suatu keadaan yang belum dapat dipastikan. Sehingga apapun yang diperkirakan akan terjadi hanyalah sebuah prediksi. Seringkali prediksi tentang masa depan benar-benar terjadi. Prediksi ini bukan merupakan ramalan mistis, namun lebih kepada kalkulasi dari kejadian masa kini dan masa lalu yang menghasilkan prediksi masa depan.

Penyebaran virus Covid-19 pada masa kini (tahun 2020) menghasilkan banyak prediksi tentang apa

yang akan terjadi di masa depan. Penyebaran virus ini juga menghasilkan banyak pemikiran tentang konspirasi yang mungkin terjadi di dunia ini. Salah satu konspirasi yang paling sering terdengar adalah konspirasi tentang adanya senjata biologis pemusnah masal yang diciptakan untuk menyiapkan jika terjadi perang dunia ketiga. Pemikiran ini tidak sepenuhnya salah, sebab beberapa kejadian di masa lalu juga menunjukkan hal tersebut.

Roffey et al dalam *Clinical Microbiology and Infection* (2002:450) mengatakan bahwa pada

zaman modern, senjata biologis digunakan pertama kali untuk keperluan sabotase oleh Jerman selama perang dunia pertama. Pengembangan senjata biologis telah dilakukan oleh beberapa negara selama periode perang dunia pertama dan kedua. Selama perang dunia kedua, beberapa negara memiliki program senjata biologis aktif seperti Amerika, Inggris, Kanada, Jerman, Jepang dan Uni Soviet. Program senjata biologis ini bahkan berlanjut lama setelah perang dunia kedua berakhir. Pada 1980-an, Uni Soviet memiliki sekitar lima puluh fasilitas pengembangan senjata biologis dan melibatkan sekitar enam puluh ribu orang pekerja. Setelah runtuhnya Uni Soviet, dan tekanan dari Amerika Serikat dan Inggris, Presiden Rusia Boris Yeltsin mengeluarkan dekret pada 1992 yang melarang aktivitas penelitian senjata biologis. Pada 1993, aktivitas penelitian senjata biologis dihentikan di Afrika Selatan dan pada 1998 di Irak oleh PBB. Namun ada kekhawatiran akan senjata biologis masih tetap dikembangkan sampai saat ini oleh negara-negara seperti Irak, Korea Utara, Iran, Suriah, Sudan dan Libya.

Selain prediksi penggunaan Covid-19 sebagai senjata biologis, virus ini juga diduga akan menimbulkan permasalahan sosial seperti kerusuhan masal yang bisa menjadi pemicu terjadinya perang saudara maupun kudeta terhadap pihak penguasa. Hal ini terlihat dari kondisi masyarakat yang dibuat kebingungan oleh keputusan pemerintah yang dianggap tidak jelas dalam menangani penyebaran virus ini. Kebingungan masyarakat ini kemudian digunakan oleh pihak-pihak tertentu untuk menggiring opini dan menyebarkan berita bohong untuk memprovokasi masyarakat agar melawan pemerintah.

Provokasi terhadap masyarakat menghasilkan ketidakpercayaan rakyat terhadap pemerintah yang kemudian mengarah pada perlawanan terhadap kekuasaan. Hal ini memicu tumbuhnya anarkisme dalam masyarakat yang membuat masyarakat menginginkan sebuah negara tanpa pemerintahan. "*Anarchy means, in its ideal sense, the perfect, unfettered self-government of the individual, and, consequently, the absence of any kind of external government*" (Zenker dalam *Anarchy, A Criticism and History of the Anarchist Theory*, 1897:3). Paham anarki sendiri merupakan paham yang mengajarkan tentang pemerintahan mandiri tiap individu tanpa adanya campur tangan dari sistem pemerintahan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, pencipta ingin mengangkat fenomena prediksi masa depan dalam

sebuah karya film. Karya film ini bukan hanya ditujukan sebagai media hiburan, namun juga sebagai bentuk pemikiran atas apa yang mungkin terjadi di masa depan. Sehingga nantinya diharapkan penonton film ini dapat memiliki pemikiran-pemikiran kritis tentang apa saja yang mungkin terjadi di masa depan tanpa mengesampingkan kemungkinan terburuk sekalipun. Meskipun hanya berupa prediksi yang belum tentu terjadi, namun film ini diharapkan dapat memberikan kemungkinan-kemungkinan baru dalam pemikiran tentang masa depan. Pemikiran tersebut kemudian dapat dijadikan renungan tentang apa yang sebenarnya terjadi pada masa kini dan masa lalu. Selain itu juga untuk membuka mata penonton agar dapat memahami situasi yang mungkin saja terjadi saat ini.

Film ini diberi judul *Kembara*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kembara>), *kembara* merupakan pergi ke mana-mana tanpa tujuan dan tempat tinggal tertentu. Film *Kembara* menggambarkan perjalanan tak tentu arah, dunia dari waktu ke waktu yang membuat masa depan tampak tidak pasti. Keadaan masa depan yang tidak terarah menimbulkan banyak perdebatan dalam masyarakat. Berbagai prediksi dibuat untuk menggali kemungkinan-kemungkinan kejadian di masa depan. Berbagai prediksi ini belum tentu benar dan belum tentu juga salah. Sehingga kejadian masa depan hanyalah menjadi kemungkinan yang belum pasti dan tidak tentu perjalanannya. Film ini menghadirkan tokoh dua orang anak kembar. Kedua tokoh dalam film ini juga mengembara dari satu tempat ke tempat lainnya karena kondisi dan keadaan dunia yang terus berubah tanpa arah yang pasti.

Karya film untuk tugas akhir ini akan mengambil bentuk film dengan teknik bertutur cerita berbingkai. Cerita yang dihadirkan dibawakan oleh dua orang kembar yang mengalami berbagai fase perubahan dunia sejak tahun 2028 hingga 2065. Teknik bertutur cerita berbingkai digunakan untuk menampilkan potongan-potongan cerita dari tiap masa dengan tetap membuat film ini menjadi satu kesatuan cerita yang utuh. Selain itu, teknik yang akan digunakan dalam ranah keaktoran adalah *single person multiple role*. Teknik ini merupakan teknik yang menggunakan hanya satu aktor untuk memainkan dua orang tokoh kembar dalam film ini. Dengan menggunakan teknik ini, keseluruhan karakter selain *stuntman* hanya diperankan oleh satu orang aktor. Sedangkan untuk umur aktor menggunakan tata rias khusus yang membuat aktor tampak lebih muda dan lebih tua dari aslinya.

Sehingga nantinya perbedaan usia menjadi petanda perubahan waktu dan keadaan dari keseluruhan cerita yang dihadirkan.

Karya film Kembara dihadirkan dengan *genre post apocalypse*. *Genre* ini merupakan *genre* yang menampilkan keadaan dunia pasca kiamat. *Genre post apocalypse* merupakan sub-*genre* dari *science fiction* yang berlatar pada waktu dunia yang kita kenal telah berakhir. *Genre post apocalypse* hampir selalu berlatar masa depan dengan menunjukkan sisa-sisa peradaban masa lalu yang telah hilang.

Alur film Kembara terbagi menjadi tiga masa yaitu tahun 2028, tahun 2045 dan tahun 2065. Pada tahun 2028 pecah perang saudara yang diakibatkan ketidakpercayaan rakyat terhadap pemerintah sehingga terjadi revolusi untuk menggulingkan pemerintahan saat itu. Masa kedua terjadi pada tahun 2045, sepuluh tahun setelah terjadi penyebaran senjata biologis baru berupa virus H9R3 yang merupakan persilangan antara virus flu dan rabies. Sedangkan masa terakhir adalah tahun 2065, satu malam sebelum dimulainya perang dunia ketiga.

Penciptaan karya film Kembara dikerjakan dengan mencoba mengerjakan ketujuh mayor dalam film yaitu penulisan skenario, produser, penyutradaraan, kamera, audio, artistik dan editing secara tunggal. Pencipta mencoba suatu proses yang belum pernah dilakukan sebelumnya dalam pembuatan film fiksi. Biasanya dalam suatu proses pembuatan film fiksi, setiap mayor dipimpin oleh satu orang. Dalam pembuatan film Kembara, pencipta mencoba memimpin tujuh mayor tersebut sendirian.

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya film Kembara melalui empat tahapan penciptaan yaitu Praproduksi, Produksi, Pasca Produksi dan Distribusi

1. Praproduksi

Praproduksi merupakan tahapan perencanaan pembuatan sebuah karya film. Pada tahapan ini dilakukan riset dan pembuatan *mind mapping* untuk menentukan jalan cerita film Kembara. setelah *mind mapping* selesai disusun, selanjutnya dilakukan pembuatan *scene breakdown* dan *treatment* film Kembara. *Treatment* dibuat untuk menentukan kerangka cerita dari film Kembara. *treatment* berbentuk potongan-potongan adegan yang telah disusun hingga menjadi sebuah skenario tanpa dialog. Setelah *treatment* selesai dibuat, dilanjutkan dengan pembuatan skenario. Skenario disusun berdasarkan *treatment* yang telah disusun

sebelumnya. Skenario berisi keterangan lengkap adegan-adegan dan dialog yang digunakan dalam film.

Setelah skenario rampung, dilanjutkan dengan membuat desain produksi film Kembara. desain produksi dibagi menjadi beberapa bagian yaitu desain produksi umum, desain penyutradaraan, desain kamera, desain suara, desain artistik dan desain editing.

Desain produksi umum berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan divisi produksi. Pada desain ini dibuat rancangan anggaran, jadwal produksi, lokasi dan perijinan. Seluruh rancangan ini kemudian dijadikan satu dan dijadikan patokan dalam melakukan tahapan produksi.

Desain penyutradaraan berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan divisi penyutradaraan. Pada rancangan desain ini berisi pemilihan aktor, penentuan *blocking* adegan, dan penentuan suasana. Setelah aktor selesai dipilih, selanjutnya dilakukan proses latihan dan pembacaan skenario untuk keperluan produksi. Pelatihan dilakukan selama masa pra produksi berlangsung.

Desain kamera berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan divisi kamera. Desain ini berisi rancangan *shot*, pemilihan *color pallete*, dan pemilihan alat yang akan digunakan. Setelah pemilihan alat selesai, selanjutnya dilakukan pengumpulan alat kamera hingga terpenuhi sebelum tahapan produksi dilakukan.

Desain suara berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan divisi tata suara. Desain ini berisi rancangan *ambience*, *foley*, *scoring*, dialog dan pemilihan alat audio. Setelah pemilihan alat audio selesai, selanjutnya dilakukan pengumpulan alat audio hingga terpenuhi sebelum tahapan produksi dilakukan.

Desain artistik berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan divisi artistik. Desain ini berisi rancangan latar, properti, kostum, tata rias dan efek khusus yang diperlukan. Setelah desain selesai dibuat, selanjutnya dilakukan proses *crafting* properti, *building* latar dan fabrikasi kostum. Seluruhnya dilakukan sebelum tahapan produksi berlangsung.

Desain editing berisi segala sesuatu yang berhubungan dengan divisi editing. Desain ini berisi rancangan *sequence* dan video efek yang akan digunakan dalam tahapan pasca produksi. Seluruh hasil dalam tahapan praproduksi dikumpulkan dan disusun dalam sebuah buku bernama *production*

book. Buku ini nantinya akan menjadi panduan yang digunakan dalam tahap produksi.

Pada tahapan ini juga dilakukan pemilihan lokasi untuk tahap produksi film Kembara. Lokasi yang dipilih adalah sebuah gudang barang di jalan Tangkuban Perahu Denpasar. Gudang yang dipilih untuk lokasi utama *shooting* film Kembara merupakan bekas gudang barang yang memiliki luas 300 meter persegi. Luas gudang tersebut menjadi pertimbangan penting untuk pembuatan film Kembara untuk pembuatan set yang diperlukan.

Selain itu, sebuah warung makan bernama Baba Kambing di daerah Jimbaran juga dipilih untuk menjadi lokasi produksi film Kembara. Warung makan ini dipilih karena memiliki set yang sesuai dengan konsep film Kembara. Selain itu pemilihan warung makan ini juga berdasarkan kemudahan akses untuk dilakukan *shooting* yang jauh dari pemukiman penduduk.

Setelah lokasi ditentukan, dilanjutkan dengan melakukan fabrikasi set dan properti di lokasi. Fabrikasi yang dilakukan adalah membuat ruangan-ruangan dengan menggunakan sekat triplek sesuai dengan kebutuhan skenario.

Ruangan-ruangan dalam film Kembara dibuat dengan mendirikan tembok-tembok yang terbuat dari kayu dan papan triplek. Penggunaan kayu dan papan triplek ini dimaksudkan untuk meminimalisir biaya yang dikeluarkan untuk membuat set. Selain itu, tembok-tembok ini juga didesain sedemikian rupa sehingga bisa dipindah-pindah dan disesuaikan dengan kebutuhan set film Kembara. Sehingga pembuatan beberapa tembok sudah cukup untuk dijadikan beberapa set dalam film Kembara.

Selain fabrikasi set, di saat yang bersamaan juga dilakukan fabrikasi kostum dan efek khusus yang akan digunakan saat tahap produksi film Kembara. Fabrikasi kostum dilakukan dengan mengumpulkan bahan dan membuat kostum sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

Fabrikasi efek khusus dilakukan dengan membuat *live cast* dari kepala actor yang nantinya digunakan sebagai dasar untuk membuat prostetik wajah monster. Selain membuat prostetik wajah monster, efek khusus juga dicobakan dalam pembuatan *makeup* karakter yang bertujuan untuk mengubah usia actor sesuai dengan skenario.

Live cast dilakukan untuk mencetak ukuran kepala *stuntman* yang akan memainkan tokoh mutan.

Pencetakan kepala ini dilakukan dengan menggunakan gipsun dan perban sebagai bahan utamanya. Pencetakan ini dilakukan untuk memudahkan proses pembuatan prostetik yang terbuat dari bahan lateks cair sehingga prostetik tersebut memiliki ukuran yang pas dengan *stuntman* yang menggunakannya.

Prostetik wajah mutan dibuat dengan melumuri dan membentuk lateks cair pada cetakan kepala yang dibuat sebelumnya. Lateks cair tersebut kemudian diberi warna dan bentuk sesuai dengan kebutuhan wajah mutan, selain menggunakan lateks cair, prostetik ini juga menggunakan kuku palsu sebagai gigi dan rambut palsu sebagai rambutnya. Untuk pewarnaan digunakan pewarna makanan sebagai pencampur lateks cair.

Make up efek khusus yang dilakukan dalam film Kembara menggunakan pewarna rambut tidak permanen untuk mewarnai putih rambut aktor. Warna putih pada rambut aktor digunakan sebagai penanda usia aktor. Selain itu, juga dilakukan pembuatan kerut-kerut pada wajah untuk menandakan usia aktor.

2. Produksi

Produksi merupakan tahapan pengambilan gambar dan suara dalam pembuatan film Kembara. Tahapan ini juga lebih sering dikenal dengan istilah *shooting*. Pada tahapan ini, dilakukan realisasi dari *production book* yang telah dibuat pada tahap praproduksi. Tahap produksi dilakukan dengan melakukan pengambilan gambar dan suara di lokasi yang telah ditentukan sebelumnya. Berbagai faktor dipertimbangkan dengan baik saat tahap ini dilakukan. Faktor-faktor terpenting yang mempengaruhi tahapan ini antara lain cuaca, waktu dan perijinan. Karena situasi pandemi yang tidak mendukung dilakukannya kegiatan produksi di tempat-tempat umum, maka tahap produksi sebagian besar akan dilakukan di dalam studio dengan menggunakan media *green screen*.

Karena keterbatasan waktu dan biaya, produksi film kembara menggunakan konsep *low budget production*. Konsep ini dilakukan dengan hanya menggunakan tim kecil dalam penggarapan film Kembara. Secara total, kru film Kembara berjumlah lima orang dengan dibantu satu orang *stuntman* dan dua orang *set builder*. Sementara itu, *chief* ketujuh mayor film dikerjakan secara tunggal oleh pencipta sendiri.

3. Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahapan akhir dari pembuatan karya film Kembara. Tahap ini terdiri dari proses *editing*, *mastering*, dan *delivery*.

Editing merupakan proses penyuntingan gambar dan suara hasil dari tahap produksi. Tiap *shot* disusun menjadi *scene* yang kemudian digabungkan untuk menjadi sebuah film yang utuh. Proses penggabungan bahan mentah hasil produksi ini dinamakan *offline editing*. Setelah *offline editing* selesai, dilanjutkan dengan melakukan *online editing*. *Online editing* merupakan pemberian warna, visual efek, *scoring*, *foley*, dan pembersihan audio. Setelah *online editing* selesai, dilanjutkan dengan proses *mastering*.

Proses *mastering* merupakan penggabungan keseluruhan *file* menjadi satu *file* utuh yang disesuaikan dengan kebutuhan tayang dari film Kembara. Proses ini dilakukan dengan cara memasukkan *timeline edit* ke dalam kontainer *delivery* dan *codec* yang dibutuhkan untuk keperluan tayang.

4. Distribusi

Setelah tahapan pasca produksi selesai, dilakukan proses distribusi film Kembara. Proses ini dilakukan dengan membuat cuplikan pendek film Kembara yang disebut *trailer*. *Trailer* berfungsi untuk menarik perhatian calon penonton film Kembara. *Trailer* kemudian didistribusikan melalui kanal-kanal media sosial untuk mempercepat proses promosi. Selain penggunaan *trailer* untuk media promosi dibuat juga poster film Kembara yang disebarluaskan melalui media sosial juga.

Setelah proses *marketing* selesai, dilanjutkan dengan melakukan *delivery* film Kembara di tempat-tempat yang telah ditentukan. Proses *delivery* ini bermaksud menayangkan film Kembara ke depan masyarakat umum. *Delivery* yang dilakukan untuk film Kembara dibagi menjadi dua yaitu secara *offline* dan *online*. Secara *offline* dilakukan dengan menggelar screening kecil secara terbatas di tempat-tempat tertentu yang telah bekerja sama. Sedangkan secara *online* akan dilakukan melalui kanal-kanal film *indie*. Sehingga film Kembara bisa dinikmati oleh masyarakat umum maupun penggemar film fiksi.

WUJUD KARYA

Karya film yang diciptakan dalam penciptaan ini merupakan karya asli dari pencipta yang

dituangkan dalam bentuk film cerita berbingkai. Dalam karya film ini, pencipta ingin menyampaikan sebuah pandangan tentang simulasi dari apa yang akan terjadi di masa depan. Dengan demikian dapat menambah jumlah gagasan-gagasan tentang prediksi kejadian di masa depan yang selama ini sudah banyak beredar di masyarakat.

Wujud karya film Kembara berupa film dengan format digital standar sinema 2K (2048x858) dengan aspek rasio 1:2,39. Format film digital ini sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk penayangan di bioskop. Selain itu, format ini juga dipilih untuk membuat penayangan secara *online* memiliki kualitas yang lebih baik.

Unsur naratif karya film ini dibagi menjadi tiga babak yaitu awal, tengah dan akhir. film ini dimulai dengan adegan dua orang anak kembar yang sedang mengobrol di rumahnya pada tahun 2065. Cerita kemudian berkembang pada *flashback* kejadian-kejadian yang terjadi beberapa tahun sebelumnya. Pada babak awal ini, pengenalan tokoh dan kejadian dilakukan. Sehingga nantinya penonton tidak bingung dengan siapa tokoh-tokoh ini dan apa saja kejadian yang terjadi pada mereka.

Pada babak awal ini dilakukan simulasi awal untuk menggiring penonton masuk ke dalam dunia imaji pencipta. Simulasi yang digunakan adalah dengan menggunakan fakta-fakta yang dekat dengan penonton sehingga lebih mudah memperkenalkan dunia imaji pencipta kepada penonton. Dialog-dialog yang disampaikan membicarakan tentang hal-hal yang dekat dengan penonton saat ini seperti pandemi virus dan kemungkinan terjadinya pemberontakan terhadap penguasa.

Pada babak tengah, diceritakan konflik-konflik yang dialami oleh dua orang anak kembar ini pada tahun 2045 dan tahun 2028. Konflik-konflik ini dilakukan untuk membangun jalan cerita menjadi menarik. Sehingga penonton tidak merasa bosan dengan penggunaan gaya bertutur yang berisi banyak dialog. Konflik yang diceritakan adalah konflik pada saat kedua anak kembar ini terlibat kerusuhan masal pada tahun 2028 akibat pemberontakan kelompok Anarko Parasurama dan konflik ketika mereka berhadapan dengan virus H9R3 pada tahun

2045. Penempatan adegan dilakukan secara acak melalui *flashback* di dalam *flashback*.

Pada babak ini, film Kembara lebih banyak menampilkan adegan-adegan aksi daripada adegan-adegan narasi. Sehingga penonton dibuat larut dalam aksi yang dilakukan oleh kedua tokoh dalam film Kembara. Selain itu, adegan-adegan aksi ini juga bertujuan untuk menambah ketegangan yang terjadi dalam film Kembara.

Babak akhir merupakan babak penutup dari karya film Kembara. Pada babak ini penonton disuguhkan resolusi atas apa yang akan terjadi kedepannya setelah tahun 2065. Selain itu, pada babak ini juga dibuka beberapa kejadian yang sebelumnya terjadi namun belum menjelaskan sepenuhnya pada babak awal dan tengah. Film ini ditutup dengan kedua kakak beradik bersulang atas apa yang akan terjadi di masa depan

Seting film Kembara terjadi di Bali selatan yang digambarkan melalui dialog dan penempatan *landscape* Bali yang sudah hancur. Selain itu, lokasi Bali juga dijelaskan melalui peta yang terpasang di dinding pada adegan ruang tamu tahun 2045.



Gambar1. Penempatan peta pulau Bali dalam set [dok. Raditya Pandet, 2020]

Karakter, kostum dan tata rias dalam film Kembara menggunakan imajinasi pencipta tentang apa yang digunakan orang pada masa itu. Pada tahun 2028, model kostum tidak terlalu berbeda dengan model kostum pada tahun 2020. Tata rias untuk Kakak dan Adik pada tahun 2028 dibuat menjadi muda dengan cara memendekkan brewok pada aktor dan menggunakan tata rias natural sehingga wajah aktor menjadi lebih muda. Pada bagian rambut dibuat berwarna hitam untuk mengesankan umur karakter yang masih muda. Selain karakter Kakak dan Adik, pada seting tahun 2028 juga terdapat karakter polisi. Karakter polisi menggunakan kostum pasukan khusus anti teror.



Gambar 2. Kostum dan tata rias 2028 [dok. Raditya Pandet, 2020]

Pada seting tahun 2045, desain karakter dibuat lebih lusuh dan tua dibandingkan seting tahun 2028. Pemilihan kostum dibuat tidak jauh berbeda dengan tahun 2028 namun dengan versi yang lebih lusuh. Tata rias menggunakan efek khusus untuk membuat karakter Kakak dan Adik menjadi sedikit lebih tua daripada tahun 2028. Pada bagian rambut diwarnai sedikit dengan warna putih untuk mengesankan uban yang mulai tumbuh. Selain karakter Kakak dan Adik, pada seting tahun 2045 juga terdapat karakter mutan H9R3. Karakter mutan ini menggunakan prostetik pada wajah untuk tata rias efek khusus menggunakan bahan lateks cair.



Gambar 3. Kostum dan tata rias 2045 [dok. Raditya Pandet, 2020]

Pada seting tahun 2065, desain karakter dibuat tua, lusuh dan lelah. Hal ini digambarkan dengan pemilihan kostum yang menggunakan kain tenun bekas yang sudah lusuh. Selain itu, tata rias juga mendukung untuk membuat karakter terlihat tua dan lelah. Pada bagian rambut, diwarnai dengan banyak warna putih untuk membuat kesan karakter yang sudah tua. Pada bagian brewok dibuat lebih panjang dan lebat dibandingkan seting tahun 2028 dan 2045.



Gambar 4. Kostum dan tata rias 2065 [dok. Raditya Pandet, 2020]

Pemilihan warna kostum pada seting 2065 dibuat lebih banyak menggunakan warna-warna hangat.

Hal ini dipilih untuk melawan warna latar belakan yang didominasi oleh cahaya kebiruan.

Teknik sinematografi yang digunakan dalam film Kembara meliputi beberapa teknik kamera dan cahaya. *Type of shot* yang digunakan antara lain *long shot*, *medium shot*, *close up* dan *extreme close up*. *Long shot* digunakan untuk memperlihatkan keadaan ruang, waktu dan adegan. *Type of shot* ini pada film Kembara berfungsi sebagai *master shot* yang memperlihatkan adegan secara penuh. *Medium shot* merupakan *shot* yang memperlihatkan bagian kepala sampai pinggang karakter. *Type of shot* ini pada film Kembara digunakan untuk memperlihatkan detail pergerakan karakter dengan tetap memberi sedikit ruang untuk area di sekitar karakter. *Close up* dan *extreme close up* bertujuan untuk memperlihatkan detail ekspresi karakter dan detail benda. Pada film Kembara, *type of shot* ini digunakan untuk membuat penonton merasa dekat dan bisa mengamati lebih jelas ekspresi dan emosi dari karakter yang ada pada tiap adegan.



Gambar 5. *Long Shot* pada film Kembara [dok. Raditya Pandet, 2020]



Gambar 6. *Medium Shot* pada film Kembara [dok. Raditya Pandet, 2020]



Gambar 7. *Close-up* pada film Kembara [dok. Raditya Pandet, 2020]



Gambar 8. *Extreme Close-up* pada film Kembara [dok. Raditya Pandet, 2020]

Komposisi gambar dalam film Kembara menggunakan teknik *rule of third*. Komposisi *rule of third* membagi frame dalam tiga bagian baik horisontal maupun vertikal. Teknik ini dipilih untuk memberikan komposisi yang seimbang dalam gambar maupun ruang observasi yang cukup untuk penonton. Adegan-adegan statis dalam film Kembara menempatkan obyek atau tokoh pada bagian tengah *frame*. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan tenang dan diam. Sedangkan pada adegan-adegan dinamis, film Kembara menempatkan obyek atau tokoh pada sepertiga bagian kiri atau kanan *frame* untuk menimbulkan kesan tegang dan tidak simetris. Selain itu, komposisi *rule of third* juga digunakan sebagai *continuity* adegan sehingga penonton mengerti akan tata letak ruang suatu adegan.



Gambar 9. Penggunaan *Rule of Third* [dok. Raditya Pandet, 2020]

Teknik pencahayaan yang digunakan adalah *three point lighting* dan *low key lighting*. Teknik *three point lighting* merupakan teknik menyinari obyek

dari tiga arah yang berbeda untuk memberikan dimensi ruang antara obyek atau tokoh terhadap latar belakang dengan memanfaatkan pemisahan obyek pada *backlight* maupun *hairlight*. Teknik *low key lighting* merupakan teknik menyinari obyek dengan *backlight* yang kuat sehingga menimbulkan kesan gelap, suram dan dramatis. Kedua teknik ini digunakan secara bergantian dalam film Kembara untuk menghasilkan *mood* yang sesuai dengan adegan. Sehingga perasaan dalam cerita tersampaikan kepada penonton.



Gambar 10. *Three point lighting*
[dok. Raditya Pandet, 2020]



Gambar 9. *Low key lighting*
[dok. Raditya Pandet, 2020]

Audio dalam film Kembara menggunakan beberapa teknik yaitu dialog, *ambience*, *scoring* dan *original soundtrack*. Teknik dialog digunakan untuk menjelaskan jalan cerita dalam film Kembara. *Ambience* digunakan untuk memperlihatkan ruang dan waktu dalam film Kembara. *Ambience* yang digunakan adalah *ambience* natural dengan memanfaatkan suara jangkrik untuk malam hari dan kicauan burung untuk pagi dan sore hari. *Scoring* dan *original soundtrack* digunakan untuk membangun suasana dalam setiap adegan film Kembara.

Genre musik yang digunakan untuk *scoring* dan *original soundtrack* adalah akustik dan *metal hardcore*. Untuk *original soundtrack*, menggunakan lagu dari band Roses Garage berjudul Murka Sang Pertiwi yang diaransemen ulang untuk kebutuhan film oleh tim Simulacra Project menjadi dua versi

yaitu akustik dan *metal hardcore*. Lagu Murka Sang Pertiwi dipilih karena dianggap sesuai mewakili keadaan yang diceritakan dalam film Kembara.

Editing dalam film Kembara menggunakan teknik *fast cut* dan *continuity*. Teknik *fast cut* dipilih untuk adegan adegan aksi yang memerlukan tempo cepat. Sedangkan teknik *continuity* digunakan untuk memperlihatkan kesinambungan potongan-potongan gambar dalam suatu adegan sehingga tidak membingungkan penonton.

Pemilihan warna dalam film Kembara menggunakan tipe warna komplementer dengan gaya *Teal and Orange*. Pemilihan warna ini dimaksudkan untuk meningkatkan kontras gambar sehingga suasana suram dan tegang mampu dicapai. Gaya *Teal and Orange* menempatkan *shadow* pada warna *teal* (kebiruan) dan *highlight* pada warna *orange* (kekuningan). Selain itu, film Kembara juga menggunakan *vignete* hitam dan saturasi warna rendah. Hal ini dimaksudkan untuk membuat kesan penggunaan seluloid pada gambar digital.

SIMPULAN

Karya film Kembara membawa penontonnya ke dalam prediksi masa depan yang ada dalam bayangan pencipta melalui simulasi film cerita berbingkai. Simulasi yang dituangkan dalam karya film Kembara dibuat berdasarkan fakta-fakta sejarah dan fakta-fakta terkini yang terjadi di masyarakat. Sehingga penonton dibuat lebih mudah untuk mempercayainya dan menimbulkan pemikiran-pemikiran baru tentang apa yang akan terjadi di masa depan.

Pandemi Covid 19 membuka sebuah pemikiran baru tentang masa depan yang arahnya tidak pasti. Ketika keadaan berubah dengan tiba-tiba dan tidak semua orang mampu untuk langsung beradaptasi dengan keadaan baru tersebut. Kebijakan-kebijakan yang juga diambil oleh pemerintah tidak serta merta mampu mengayomi kebutuhan semua orang. Sehingga semua orang menjadi semakin tidak yakin dengan masa depan yang akan mereka hadapi. Hal tersebut menjadi sebuah celah untuk masuknya simulasi-simulasi yang digunakan untuk memengaruhi pikiran masyarakat terhadap prediksi mereka tentang masa depan. Sehingga karya-karya seni seperti film Kembara akan mampu memberikan pengaruh dan pemikiran-pemikiran baru di tengah masyarakat melalui semilasi yang

dilakukannya. Pencipta menyadari hal tersebut dan mencoba masuk untuk membagikan pemikiran, perasaan dan emosi pencipta kepada masyarakat melalui simulasi masa depan dalam karya film Kembara.

Teknik yang digunakan dalam menciptakan karya film Kembara merupakan teknik pembuatan film fiksi yang didasari dengan konsep *low budget production*. Teknik ini digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang gerak dan pendanaan yang dimiliki oleh pencipta. Dengan mengurangi jumlah orang yang terlibat serta mengurangi jumlah lokasi *shooting* maka film Kembara telah mampu memproduksi sebuah film dengan biaya yang minim. Namun hal ini bukan berarti berjalan tanpa masalah.

Dengan mengatasi masalah utama seperti dana dan waktu, teknik ini justru menimbulkan masalah-masalah baru dalam penggarapannya. Pada penciptaan film Kembara, pencipta mencoba suatu hal baru yaitu dengan mengerjakan seluruh mayor produksi secara tunggal. Hal yang selama ini belum pernah dilakukan dalam sebuah produksi film fiksi. Dengan mengambil peran sebagai *chief* dari tujuh mayor film yang ada, pencipta membuktikan bahwa hal tersebut sangat sulit dan hampir mustahil untuk dilakukan. Selain mengambil peran ketujuh mayor, pencipta disaat yang bersamaan juga bermain sebagai aktor dalam karya film Kembara. Hal ini tentu menambah beban tersendiri bagi pencipta.

Film Kembara memiliki wujud sebuah film fiksi bergenre *post apocalypse* dengan format digital. Format digital yang dipilih adalah format digital standar sinema 2K dengan ukuran 2048 *pixel* x 858 *pixel* dan aspek rasio 1:2,39. Bentuk film dengan format digital dipilih berdasarkan kebutuhan saat ini yang lebih banyak menggunakan format digital daripada format analog seperti seluloid. Dengan menggunakan format digital, maka karya film Kembara lebih mudah untuk didistribusikan baik secara *offline* maupun *online*.

DAFTAR PUSTAKA

Alberro, Alexander dan Blake Stimson. 1999. *Conceptual Art: a Critical Anthology*. London: MIT Press

Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

Benjamin, Andrew. 1991. *Art, Mimesis and the Avant-Garde*. London: Routledge.

Bo, Kristian. 2013. "Surviving The End." (Tesis). Norway: University of Tromso.

Buckland, Warren. 2009. *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. New York: Routledge.

Coser, Lewis. 1956. *The Function of Social Conflict*. New York: Free Press.

Dell'agnese, Elena. 2014. "Post-apocalypse Now: Landscape and Enviromental Values in The Road and The Walking Dead". *Geographia Polonica Vol 87, Issue 3*, pp. 1-16.

Fang, Dr. Liaw Yock. 2011. *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Holman, Tomlinson. 2005. *Sound for Digital Video*. USA: Elsevier.

Jackman, John. 2004. *Lighting for Digital Video and Television*. USA: Elsevier.

Kroeber, Karl. 2006. *Make Believe in Film and Fiction, Visual vs Verbal Storytelling*. New York: Palgrave Macmillan.

Makridakis, Spyros. 1998. *Metode dan Aplikasi Peramalan*. Jakarta: Erlangga.

Parkinson, David. 1995. *History of Film*. United Kingdom: Thames & Hudson Ltd.

Pearson, Roberta E dan Philip Simpson. 2001. *Critical Dictionary of Film and Television Theory*. London: Routledge.

Proferes, Nicholas T. 2008. *Film Directing Fundamentals*. USA: Elsevier.

Rabiger, Michael. 2006. *Developing Story Ideas*. USA: Elsevier.

Raho, Bernard. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Roffey, R, A. Tegnell, F. Elgh. 2002. "Biological Warfare in a Historical Perspective". *Clinical Microbiology and Infection, Vol. 8 No. 8*, pp. 450-454

Roffey, R, K. Lantorp, A. Tegnell, F. Elgh . 2002 "Biological Weapons and Bioterrorism Preparedness: Importance of Public-health Awareness and International Cooperation". *Clinical Microbiology and Infection, Vol. 8, No. 8*, pp. 522-528)

Smith, Paul dan Carolyn Wilde. 2002. *A Companion to Art Theory*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.

Suparlan, Parsudi. 2006. "Konflik Sosial dan Alternatif Pemecahannya". *Jurnal Antropologi Indonesia vol. XXX, No. 2*, pp. 138-150

Susanto, Budi. 2013. "Ramalan (Ke)Nabi(An) Terbayangkan Untuk Indonesia Masa Kini. *Orientali Baru vol. 22, No. 1*, pp. 75-90

Thompson, Roy dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Shot*. USA: Elsevier.

Thompson, Roy dan Christopher Bowen. 2009. *Grammar of the Edit*. USA: Elsevier.

Zenker, E.V. 1897. *Anarchism, A Criticism and History of the Anarchist Theory*. New York: G.P. Putnam's Sons.

Achmadi, Asmoro. 2020. *Filsafat Nilai dan Aplikasinya; Berbasis Spirit Membangun Karakter*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.