

FILM ALA LUMIÉRE DAN SOKUROV

PIONIR DAN RESPONS KREATIF

BAMBANG SUPRIADI

Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

Bambang Supriadi, Seorang sinematografer senior di Indonesia. Ia juga merupakan sutradara, produser, dan dosen senior di Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta. Ia sempat mengenyam pendidikan audio visual di negeri kincir angin, Belanda. Bambang pernah beberapa kali tercatat sebagai Penata Kamera Terbaik Festival Sinetron Indonesia. Selain itu, pada tahun 2006 ia terdaftar sebagai nominasi Penata Sinematografi Terbaik Festival Film Indonesia dalam film *Detik Terakhir*. Lalu pada tahun 2012, ia dinominasikan sebagai Penata Kamera Terpuji Festival Film Bandung dalam film *Hafalan Shalat Delisa*.

Koresponden Penulis

Bambang Supriadi | bambangsupriadi@ikj.ac.id

Fakultas Film dan Televisi

Institut Kesenian Jakarta

Komplek Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya No.73,
RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330

Paper submitted: 4 July 2023

Accept for publication: 8 December 2023

Published Online: 18 December 2023

Film Ala Lumière dan Sokurov: Pionir dan Respons Kreatif

ABSTRACT

This paper explores the roles of Lumière and Sokurov in the history of cinema, with a focus on the author's approach, methods, and perspective. A thorough analysis of technological innovations, such as Lumière's "Cinématographe" and Sokurov's exploration of digital technology through the "one/single shot" concept, reveals how technological changes shape cinematic narratives. The author contends that despite their differences, Lumière and Sokurov share a similar objective in leveraging technology to create profound cinematic experiences, influencing emotions, and stimulating audience reflection. The study not only highlights technological developments in the history of cinema, but also delves into how technological choices reflect the aesthetic and philosophical views of each director. Thus, this paper provides a comprehensive insight into the impact of technological evolution on cinematic art through the contributions of Lumière and Sokurov.

Keywords: *lumière, sokurov, cinématographe, one/single shot*

ABSTRAK

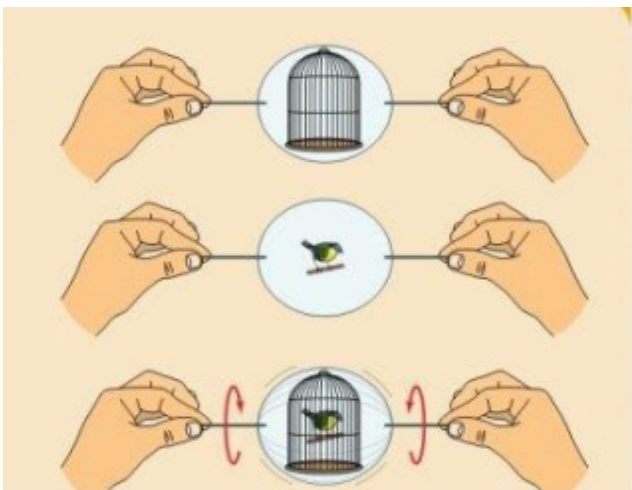
Tulisan ini mengkaji kiprah Lumière dan Sokurov dalam sejarah sinema dengan fokus pada pendekatan, metode, dan sudut pandang penulis. Analisis mendalam dilakukan terhadap inovasi teknologi, seperti *Cinématographe* karya Lumière dan eksplorasi Sokurov terhadap teknologi digital dengan konsep *one/single shot*, untuk mengungkapkan bagaimana perubahan teknologi membentuk narasi sinematik. Penulis menganggap bahwa Lumière dan Sokurov, meskipun berbeda, memiliki tujuan serupa dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam, memengaruhi emosi, dan merangsang pemikiran penonton. Kajian ini tidak hanya menyoroti perkembangan teknologi dalam sejarah sinema, tetapi juga menjelajahi bagaimana pilihan teknologi mencerminkan pandangan estetis dan filosofis masing-masing sutradara. Tulisan ini diharapkan dapat memberikan wawasan komprehensif tentang dampak evolusi teknologi dalam seni sinematik melalui kontribusi yang dilakukan oleh Lumière dan Sokurov.

Kata Kunci: *lumière, sokurov, cinématographe, one/single shot*

PENDAHULUAN

Merespons teknologi dengan kreativitas adalah pendekatan yang memanfaatkan teknologi dengan cara inovatif dan kreatif untuk menghasilkan karya yang unik, bahkan dapat menorehkan tinta emas dalam sejarah perkembangan sinema. Dalam dunia perfilman, terdapat banyak tokoh yang memberikan kontribusi revolusioner terhadap perkembangan teknologi dan eksplorasi dalam pembuatan film. Dua di antaranya adalah Lumière Bersaudara dan Alexander Sokurov.

Era penemuan dalam teknologi sinema dimulai dengan pemahaman tentang persepsi ilusi (*perception of illusion*). Peneliti dan penemu seperti Peter Mark Roget dan Joseph Plateau melakukan eksperimen untuk memahami fenomena mata manusia memproses gambar yang diubah secara cepat serta menciptakan ilusi gerakan. Mereka menemukan bahwa mata manusia dapat menahan gambar selama beberapa fraksi detik, setelah objek hilang dari penglihatannya. Gambar akan bergerak hidup jika saat gambar-gambar tersebut diputar dengan cepat. Benda-benda dari laboratorium yang awalnya dibuat untuk keperluan penelitian ilmiah, menjadi permainan yang bisa dijumpai di pasar malam atau di tempat-tempat hiburan, seperti *Thaumatrope* (Gambar 1).



Gambar 1. *Thaumatrope* (Sumber: Prairie Creek. "Thaumatrope: Early Animation Toy." Makers. 2019; diakses dari: <https://prairiecreek.typepad.com/makers/2019/03/thaumatrope-early-animation-toy.html>)

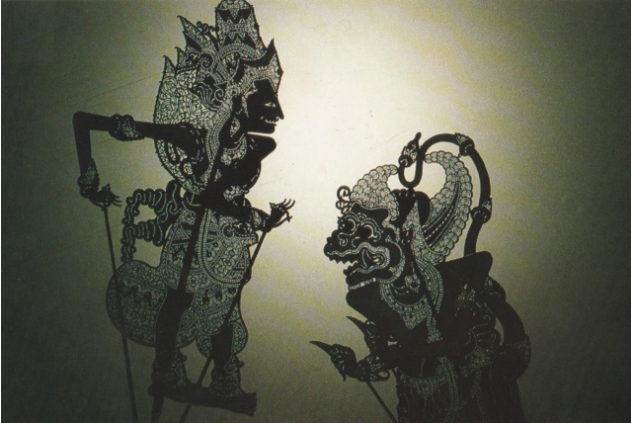
Pada perkembangan selanjutnya, pemahaman tentang karakteristik penglihatan mata manusia tersebut menginspirasi penemuan sistem kerja mekanis "*intermittent movement*". Mekanisme ini menggerakkan film maju sejenak, kemudian menghentikannya sejenak untuk mengambil gambar. Setelah itu, film maju lagi untuk pengambilan gambar berikutnya. Proses ini berulang secara berulang-ulang untuk menciptakan ilusi gambar yang bergerak saat film diputar serta diproyeksikan.

Proyeksi gambar pada layar menggunakan cahaya telah mendorong para sejarawan untuk mengaitkannya dengan seni pertunjukan wayang di Asia. Seperti yang ditulis oleh David Parkinson dalam bukunya *History of Film* (1995), "Beberapa sejarawan melacak asal-usul gambar yang diproyeksikan oleh cahaya kembali ke Gua Bayangan yang digambarkan dalam Buku VII Republik Plato atau pertunjukan wayang bayangan di China, India, dan Jawa" (Parkinson 9).

Wayang kulit, sebagai salah satu bentuk pertunjukan wayang, telah dipentaskan selama berabad-abad dan tetap sangat populer hingga saat ini. Peran dalang dalam pertunjukan wayang kulit dapat dibandingkan dengan sutradara dalam film. Bahkan, ketenaran seorang dalang bisa setara dengan bintang film.

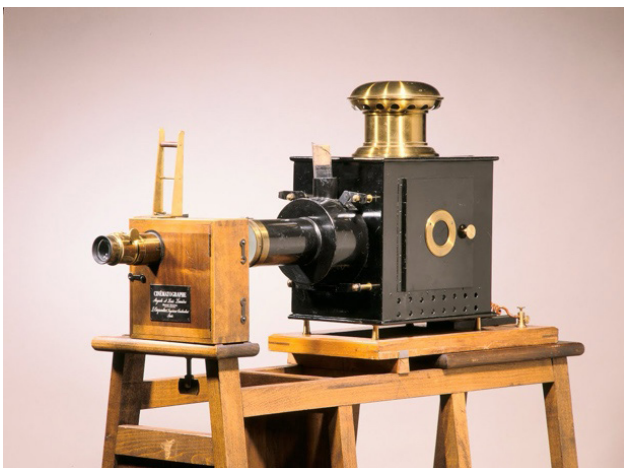
Terdapat keterkaitan di antara wayang kulit terhadap perkembangan sinema. Penerapan teknis proyeksi gambar pada layar dan penggunaan cerita untuk menyampaikan narasi adalah elemen yang sama antara wayang dan film. Penguasaan atas cahaya dan bayangan,

serta manipulasi boneka, merupakan langkah awal dalam teknik produksi film pada masa-masa awal.



Gambar 2. Wayang kulit Bal. (Sumber: Lordly Shades, Wayang Purwa Indonesia)

Rintisan-rintisan yang telah dilakukan pada era penemuan disempurnakan oleh Lumière Bersaudara melalui temuan *Cinématographe*. Perangkat teknologi perekam gambar yang sekaligus dapat memproyeksikannya. Penggabungan dari prinsip kerja *Kinetoscope* dengan *Magic Lantern* (lampu ajaib). Cara serta wujud yang dihasilkan belum pernah terjadi sebelumnya. Lumière Bersaudara membawa sinema dari tahap eksperimen menjadi medium yang dapat menampilkan imaji bergerak/hidup (*moving image*) serta mampu mempengaruhi emosi serta psikologis penonton. Melalui sarana teknologi tersebut, pertunjukan film diawali.



Gambar 3. *Cinématographe* Lumière (Sumber gambar: Arts and Culture Google (<https://artsandculture.google.com/asset/le-cin%C3%A9matographe-lumi%C3%A8re-auguste-et-louis-lumi%C3%A8re-jules-carpentier/hgEdCVZlr-KJaw>))

Sementara, Sokurov berkiprah pada era berbeda, tepatnya saat awal media digital digunakan dalam produksi film. Karakteristik digital membuka celah Sokurov untuk mengeksplorasi gagasannya, *one/single shot*. Respons kreatif dilakukannya telah menyempurnakan pemanfaatan *long take* yang sudah dirintis oleh para pendahulunya, seperti yang dilakukan oleh Edwin S. Porter pada film *Great Train Robbery* (1903). Hal yang sama dilakukan pula oleh D. W. Griffith pada film *Intolerance* (1916). Namun, karena keterbatasan teknologi saat itu, *long take* hanya dapat diterapkan pada adegan tertentu saja. Sokurov lebih diuntungkan, media digital mampu untuk memenuhi gagasan *one/single shot* utuh pada filmnya.

Sejalan dengan perkembangan, penemuan desain teknologi kamera portabel yang memungkinkan para sineas untuk mengambil *shot* panjang dengan lebih leluasa. Beberapa sutradara, seperti *Max Ophüls* dalam film *The Earrings of Madame de...* (1953), mulai menggabungkan gerakan kamera yang halus dan terus-menerus dalam pengambilan *shot* panjang untuk menciptakan pengalaman sinematik yang lebih *immersive*. Sutradara asal negara yang sama dengan Sokurov, Tarkovsky dalam film terakhirnya *The Sacrifice* (1986) juga menggunakan beberapa *long take*, seperti pada adegan pembakaran rumah yang durasi rekamnya 7 menit.

Alexander Sokurov berhasil mencapai puncak dalam penggunaan *shot* panjang (*long take*) dalam film *Russian Ark* (2002). Film yang berdurasi 96 menit dihasilkan

dari perekaman *shot* tunggal (*one/single shot*), tanpa pemotongan atau intervensi pada proses *editing*. Dalam film ini, Sokurov mengaplikasikan pergerakan kamera yang didukung peralatan *Steadicam* untuk menghasilkan gambar yang terus bergerak tanpa terpotong. Melalui eksplorasi ini, Sokurov tidak hanya mengeksplorasi teknologi, pergerakan kamera yang inovatif, tetapi juga berhasil menciptakan atmosfer yang kaya secara visual dalam karyanya, serta memberi pengalaman sinematik dan membawa penonton merasakan keberadaannya dalam ruang dan waktu yang kontinu.

Melalui pendalaman, penulis mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap tentang peran penting Lumière dan Sokurov dalam perkembangan sinema. Lumière, berhasil menghadirkan film kepada khalayak dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya, yakni mengubah langkah dari eksperimen menjadi medium yang mampu memengaruhi emosi dan pikiran penonton. Lumière telah membukakan pintu kehadiran sinema. Di sisi lain, Sokurov adalah seorang sutradara yang responsif terhadap perkembangan teknologi digital. Dalam upayanya yang relevan dengan perkembangan zaman, ia mengambil pendekatan inovatif dengan eksplorasi konsep *one/single shot*. Pemanfaatan teknologi yang dipadu dengan pergerakan kamera yang tidak terputus menciptakan atmosfer visual yang memperkaya serta menyodorkan pengalaman sinematik baru yang memikat penonton.

BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kiprah Lumière dan Sokurov dalam sejarah sinema. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan dengan mengamati film-film yang

dibuat oleh Lumière dan Sokurov, serta beberapa film yang terkait pembahasannya. Selain itu penulis mengidentifikasi pola, tren, dan inovasi teknis yang muncul dalam karya-karya mereka. Studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan sumber-sumber yang relevan seperti buku, artikel dan kritik film dari internet untuk mendapatkan pemahaman konteks yang lebih luas.

Penelitian ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan analisis mendalam terhadap fenomena yang diteliti, yaitu kiprah dan eksplorasi penting Lumière dan Sokurov dalam perkembangan sejarah perfilman. Analisis ini disertai dengan interpretasi terhadap karya-karya mereka, pemahaman yang lebih luas terhadap perubahan dalam gaya penggarapan film, serta paparan pengaruh yang dihasilkan oleh karya-karya mereka terhadap perkembangan sinema secara keseluruhan. Selain itu, penulis menyimak perkembangan sinema sebelum dan sesudah kontribusi Lumière dan Sokurov, serta mengidentifikasi perubahan signifikan dalam penggarapan film.

Hal lain yang penulis lakukan dalam penelitian ini mencermati secara rinci karya-karya Lumière dan Sokurov, menganalisis elemen-elemen teknis yang mereka gunakan, seperti teknologi yang digunakan dalam produksi film, inovasi dalam pengambilan gambar. Terdapat pula pembahasan mengenai berbagai hambatan-hambatan yang ditemui pada saat melakukan eksplorasi, serta langkah dan solusi yang dilakukan untuk mengatasinya. Selipan rasa hormat penulis terhadap ketekunan, semangat serta dedikasi yang dilakukan oleh Lumière dan Sokurov dalam menuntaskan tujuan gagasan mereka.

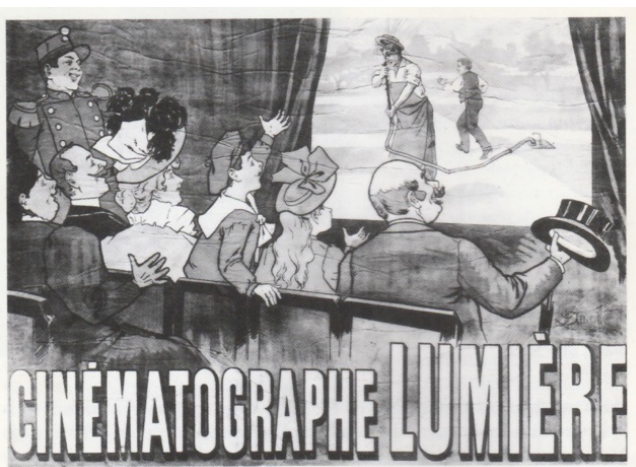
Secara keseluruhan, melalui metode kualitatif penulis dapat menggali makna-makna yang lebih kompleks yang terkait

dengan kiprah Lumière dan Sokurov dalam perkembangan sinema. Melalui penggalan ini, kita dapat memahami konteks historis yang melingkupi kontribusi mereka dalam sejarah sinema. Dengan memperdalam pemahaman tentang peran dan pengaruh mereka, penulis dapat mencapai tujuan penelitian yang lebih mendalam, penulis dapat menawarkan ruang perspektif yang lebih luas, dan memberikan wawasan yang lebih komprehensif kepada pembaca.

PEMBAHASAN

KILAS BALIK KE GRAND CAFÉ - PARIS

Upaya untuk menciptakan ketertarikan penonton dengan menghadirkan pengalaman yang berbeda dan unik, sebenarnya sudah sejak awal dilakukan. Seperti apa yang telah dilakukan oleh Louis dan Auguste Lumière seabad lalu, tanggal 28 Desember 1885, di Grand Café – Boulevard des Capucines, Paris. Dua bersaudara produsen peralatan fotografi ini, untuk pertama kalinya mempertunjukkan tontonan berupa rekaman gambar hidup (*moving image*) yang dihasilkan dari peralatan temuan mereka, *Cinématographe*.



Gambar 4. Poster pertunjukan film Lumière (Sumber: History of Film)

Di hari bersejarah yang kemudian disebut-sebut sebagai hari kelahiran film, Lumière Bersaudara berhasil membuat spektakel. Penonton merespons dengan terkejut dan kagum. Beberapa penonton berteriak dan akan melompat dari kursi. Kereta api pada film *The Arrival of Train at La Ciotat Station* tampak bergerak menuju ke arah mereka, seolah akan menabrak. Dalam film ini, *angle* atau sudut pengambilan gambar yang digunakan adalah sudut depan (*frontal angle*) yang menampilkan kereta api datang dari jauh menuju kamera. Sudut pengambilan gambar ini memberikan kesan realistis dan mengundang penonton untuk merasakan kedekatan dengan adegan yang ditampilkan. Dalam konteks lensa yang digunakan, pada masa tersebut belum ada jenis lensa khusus yang dirancang untuk kamera sinema. Lumière menggunakan lensa standar yang biasanya digunakan dalam kamera fotografi. Lensa tersebut memiliki *focal length* yang relatif pendek, sehingga memungkinkan mereka untuk mengambil gambar dalam jarak obyek awalnya jauh bergerak mendekat.

Meskipun *angle* dan lensa yang digunakan sederhana, film yang hanya berdurasi 50 detik ini berhasil menciptakan pengalaman menonton yang baru dan menggugah pada saat itu. Penonton mengalami sensasi visual yang belum pernah mereka lihat dan rasakan sebelumnya. Pertunjukan gambar bergerak saat itu sudah dalam bentuk lain, seperti *zoetrope*, *praxinoscope* dan *kinetoscope*. Cara menontonnya dengan cara mengintip, sehingga hanya dapat dinikmati secara perorangan saja. Ukuran imaji ilusif pada peralatan-peralatan ini pun kecil. Berbeda dengan pertunjukan film Lumière yang menggunakan sarana teknologi yang dapat merekam sekaligus dapat memproyeksikan dengan ukuran besar, sehingga pada waktu bersamaan dan dapat disaksikan oleh banyak orang/massal.

Film *The Arrival of a Train at La Ciotat Station* menggunakan ukuran film 35mm. Kecepatan pemutaran film berkisar antara 16 hingga 18 *frame* per detik. Diproyeksikan dengan kecepatan yang sama. Kecepatan ini sedikit lebih lambat daripada standar modern. Meskipun adegan-adegan dalam film tersebut terlihat agak terputus-putus bagi kita saat ini, tapi pada masa itu penonton menganggapnya sebagai pengalaman yang menakjubkan., karena mereka melihat gambar-gambar yang sebelumnya hanya berupa foto diam menjadi hidup di layar.

Pertunjukan film Lumière di Grand Café pada masa itu belum merupakan tontonan utama, melainkan merupakan bagian dari rangkaian program hiburan. Saat itu jenis hiburan yang umum dipertunjukkan teater langsung, opera, musik, sulap, dan sebagainya. Namun, tidak dapat disangkal bahwa setelah Lumière memutar filmnya, sangat menarik perhatian serta membangkitkan animo penonton. Seiring waktu menjadi pusat perhatian utama dan menjadi tontonan yang tidak dapat dilewatkan.

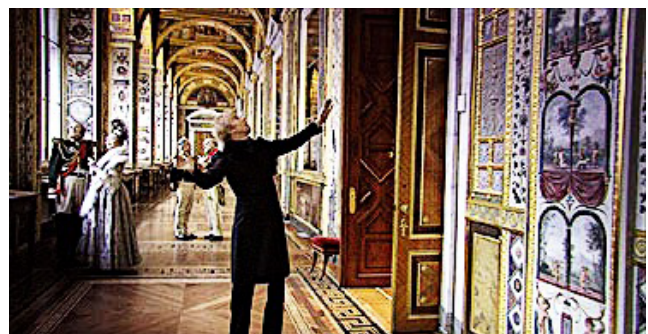
Lumière sudah menerapkan prinsip “menonton dan memberikan imbalan”. Dengan membayar tiket, penonton dapat menikmati pengalaman menonton film, sekaligus memberikan imbalan kepada pembuat film. Hubungan timbal balik yang saling menguntungkan. Embrio tersebut kemudian berkembang menjadi tatanan yang mendasar dalam bisnis perfilman yang penerapannya masih relevan hingga saat ini. Meskipun perkembangan teknologi telah memunculkan beragam ruang pendistribusian film, seperti bioskop, televisi, dan layanan *streaming online*, namun prinsip dasar “menonton dan memberikan imbalan” tetap berlaku. Membeli tiket jika menonton film di bioskop, atau berlangganan bagi mereka yang memilih aplikasi *streaming*. Konstelasi ini

memberikan dukungan finansial bagi pembuat film dan mendukung industri perfilman terus berkembang.

Oleh karena itu, tidak dapat disangkal bahwa Lumière Bersaudara dan temuan teknologi film yang mereka ciptakan telah terukir dalam sejarah perfilman. Kiprah mereka bukan hanya sekedar berhasil mempertunjukkan film pertama yang dapat ditonton oleh khalayak umum, tetapi juga menciptakan embrio tatanan bisnis tontonan, yaitu prinsip “menonton dan memberikan imbalan” yang penerapannya masih berlanjut hingga saat ini.

ONE SHOT (SHOT TUNGGAL) SOKUROV

Dalam kurun waktu satu abad, mulai dari era Lumière hingga masa Sokurov, perkembangan teknologi perfilman banyak berevolusi. Media rekam seluloid yang strukturnya terdiri dari berbagai campuran bahan kimia yang kompleks, telah tergantikan dengan sensor gambar (*image sensor*). Perubahan juga terjadi pada desain kamera. Pada era analog kamera berukuran besar, kini menjadi lebih kecil dan ringan. Hal ini membuka peluang bagi pembuat film untuk lebih leluasa bereksperimen dalam mengambil gambar dan menghasilkan film yang lebih dinamis.



Gambar 5. Cuplikan gambar dari film Russian Ark (Sumber: The Guardian, <https://www.theguardian.com/arts/fridayreview/story/0,12102,922902,00.html>)

Russian Ark adalah film yang dirilis pada tahun 2002. Film ini disutradarai oleh Alexander Sokurov dan diproduksi oleh produser berkebangsaan Jerman dan Rusia. Film *Russian Ark* dapat dikategorikan sebagai film drama sejarah yang eksperimental karena film ini menggabungkan elemen-elemen sejarah dan dramatis dengan teknik eksperimental dalam pembuatannya. Film ini menceritakan perjalanan yang menakjubkan di gedung Museum Hermitage di St. Petersburg, Rusia. Sebelum dijadikan museum seni, bangunan ini merupakan istana ini digunakan sebagai kediaman resmi Tsar Rusia selama beberapa abad, dan menjadi salah satu simbol kekuasaan Kekaisaran Rusia. Dibangun pada abad ke-18 oleh Kaisar Rusia Tsarina Catherine yang Agung.

Seorang narator yang tak terlihat memandu penonton melintasi ruang-ruang museum yang indah. Sementara itu, narator menjalin interaksi dengan "*The European*", seorang karakter misterius yang menjadi teman dan panduan mereka dalam menjelajahi museum. Mereka akan bertemu dengan karakter-karakter yang mewakili kehidupan dan seni pada masa lalu. Penonton disajikan dengan berbagai peristiwa yang terjadi pada sejarah Rusia, mulai dari periode kejayaan kerajaan hingga masa modern. Dalam pengisahan yang kurun waktunya (*story time*) berkisar 300 tahun, Sokurov meringkasnya dalam durasi 96 menit (*film time*).

Beberapa cara Sokurov melakukan meringkas waktu, di antaranya memilih episode penting. Fokus utamanya pada tsar-tsar yang berperan penting dalam pembentukan museum tersebut, seperti Peter Agung, Catherine Agung, Nicholas I, dan Nicholas II. Dengan memilih episode-episode ini, Sokurov dapat menggambarkan sejarah Hermitage secara singkat namun menggambarkan perjalanan yang penting. Cara lain, melalui simbol-

simbol untuk menggambarkan perubahan dan perkembangan yang terjadi dalam sejarah Rusia selama beberapa abad. Seperti halnya dalam merepresentasikan perubahan besar yang terjadi karena berkobarnya Perang Dunia I. Adegan ini ditampilkan suasana pesta terakhir pada tahun 1913. Pada awalnya pesta memperlihatkan kemewahan, meriah, ceria, kostum yang berwarna-warni, tarian, dan musik yang indah. Selanjutnya suasana berubah, penataan cahaya *high key* berubah menjadi *low key*, sehingga nuansa pesta menjadi suram temaram, ekspresi-ekspresi orang menjadi tegang seperti tertekan, musik memainkan kesenduan. Demikian halnya dengan pilihan palet warna yang diterapkan pada konsep visual. Warna yang didominasi merah mencerminkan kekuatan, keberanian ataupun mara bahaya. Sementara palet warna yang cenderung kebiruan untuk mewakili ketenangan, kepasrahan ataupun misteri.

Konsep perekaman gambar yang digunakan pada film ini *one/single shot*, di mana seluruh film direkam dalam satu adegan sepanjang durasi 96 menit, tanpa ada pemotongan adegan. Kamera yang digunakan Sony Cine Alta PDW F 900. Saat itu, kamera tersebut termasuk dalam kategori teknologi yang relatif baru. Penggunaan kamera digital dengan format perekaman tinggi seperti HDCAM merupakan langkah inovatif dalam memperoleh kualitas gambar yang lebih baik dan memudahkan proses produksi film. Meskipun tidak dapat dikatakan sebagai teknologi paling mutakhir saat ini, pada saat itu kamera Cine Alta dan format HDCAM dianggap sebagai solusi terkini dan canggih dalam industri film.

Sebenarnya, tantangan lain yang dihadapi oleh sinematografer Tilman Buttner adalah kualitas imaji yang dihasilkan, karena pada saat itu, masih banyak kekurangan dalam kualitas digital, terutama dalam hal rentang

dinamika imaji (*dynamic range*) serta warna. Buttner mengatasinya melalui proses *Digital Intermediate* (DI) yang dilakukan pada pasca produksi. Baik melakukan koreksi kualitas gambar, kontras, kecerahan, warna yang mendalam, serta memberikan sentuhan gaya visual yang konsisten dan spesifik pada seluruh film sesuai dengan penceritaan.



Gambar 6. Kamera Sony PDW F900



Gambar 7. Director of Photography/ Steadicam Operator Tilman Burnett. (Sumber Gambar: Kino Images, <https://kinoimages.wordpress.com/2017/06/20/on-set-of-sokurovs-russian-ark-2002/>)

Kendala krusial, berkaitan dengan masalah teknis, tepatnya kapasitas durasi rekam. Saat itu pita yang umum digunakan untuk kamera digital format perekaman berkualitas tinggi seperti Sony PDW F 900 menggunakan pita HDCAM. Namun, pita tersebut hanya dapat merekam dengan durasi sekitar 46 menit.

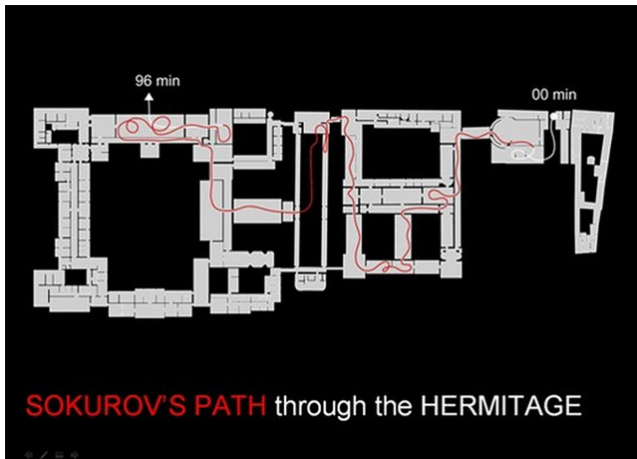
Batasan waktu yang pendek yang tidak memungkinkan Sokurov menerapkan konsep *one/single shot*. Solusi yang dilakukan Sokurov menjalin kerja sama dengan Kopp Media Berlin, sebuah perusahaan yang khusus menangani serta ahli dalam teknologi HD. Pihak lain yang juga ikut menangani permasalahan Sokurov, yaitu perusahaan *Director's Friend* di Koln. Pada akhirnya dirancang sistem perekaman *hard disk portable* yang dapat merekam gambar tanpa kompresi, serta dilengkapi dengan baterai yang stabil untuk penggunaan durasi panjang. Hal seperti itulah yang dibutuhkan oleh Sokurov.

Sokurov memilih Tilman Buttner sebagai *director of photography* sekaligus Steadicam operator karena ia terkesan dengan keterampilan Buttner dalam mengoperasikan *Steadicam* dalam film *Lola Rennt* (1998) dan *Absolute Giganten* (1999). Buttner telah membuktikan kemampuannya dalam menghasilkan gambar-gambar yang menakjubkan dengan penggunaan *Steadicam* yang stabil dan presisi.

Catatan penting yang menjadi pertimbangan bahwa kamera, *hard disk*, dan baterai yang digunakan dalam produksi memiliki bobot total sebesar 35 kg. Karena bobot yang cukup berat ini, peralatan *Steadicam* harus dirancang secara khusus agar dapat menangani bobot tersebut dengan baik. Desain khusus ini memungkinkan peralatan *Steadicam* untuk meminimalkan guncangan kamera dan mendistribusikan bobot kamera dengan nyaman saat dioperasikan dalam perjalanan sepanjang 1500 meter, melalui 36 aula, serta beberapa galeri seni yang ruangnya berukuran luas.

Dengan menggunakan *Steadicam* yang dikendalikan oleh Buttner, Sokurov dapat menciptakan pergerakan kamera yang lancar dan stabil dalam pengambilan gambar di

sepanjang jalur pergerakan yang panjang dan kompleks tersebut. Hal ini memberikan pengalaman sinematik yang memukau bagi penonton, seolah mereka ikut merasakan perjalanan melalui aula dan galeri seni yang dipaparkan dalam film *Russian Ark*.



Gambar 8. Jalur pergerakan kamera di Museum Hermitage (Sumber: https://pureblather.files.wordpress.com/2015/07/hermitage-sukarovs-path_big.jpg)

Kesulitan teknis lain dalam penataan cahaya. Ratusan lampu harus dipasang pada seluruh area set. Bukan saja hanya untuk menghasilkan tata cahaya yang sesuai dengan yang dikonsepsikan, namun peletakan lampu diatur sedemikian rupa sehingga tidak terlihat pada saat kamera bergerak dan berputar. Demikian pula halnya dengan kabel—seutas kabel pun tidak boleh terlihat. Hal yang mungkin lebih mudah dilakukan jika produksi di studio yang dapat memasang peralatan lampu dan kabelnya dengan cara menggantungnya pada *grid* lampu pada langit-langit studio. Namun, hal tersebut tidak mungkin bisa dilakukan pada museum. Tidak mengherankan jika pada *credit title* produksi film *Russian Ark* mencantumkan ratusan jumlah kru lampunya.

Lokasi gambar dilakukan di Hermitage Museum di St. Petersburg, Rusia, dan

melibatkan lebih dari 2.000 pemeran dan kru film. Hasil gambar yang dianggap terbaik adalah pengambilan gambar (*take*) ketiga. Hasil-hasil sebelum dan sesudahnya, kurang memenuhi yang diinginkan, baik oleh Sokurov maupun Burnett. Selain, karena masalah – masalah teknis, juga dikarenakan oleh kelelahan fisik.

Penggunaan teknologi digital memungkinkan pembuatan film ini dalam satu *take* yang panjang dan kontinu tanpa interupsi, memberikan pengalaman visual dan audio yang mendalam bagi penonton, seolah-olah membawa penonton dalam perjalanan yang tak terputus melalui lingkungan istana kekaisaran Rusia pada abad ke-18, serta membiarkan penonton merasakan atmosfer yang autentik dan magis dari zaman yang telah berlalu. Eksplorasi yang dilakukan oleh Sokurov dapat dilihat sebagai kelanjutan dari gagasan-gagasan “realisme film” yang diusung oleh André Bazin dalam mengeksplorasi kekuatan sinematik dan potensi artistik dari pengambilan gambar yang panjang dan tak terpotong. Hal ini menciptakan pengalaman yang berbeda, lebih fokus pada kontinuitas dan keutuhan adegan. Hal ini kontras dengan ide montase Eisenstein. Sebagai referensi, Tom Gunning (2021, hlm. 4, seperti yang dikutip dalam buku karya Warren Buckland, 2021) menyatakan bahwa gagasan Eisenstein tentang penggunaan “*attractions*” dalam montase untuk menggiring emosi penonton yang secara metode dapat dipandang sebagai konsep yang berbeda dengan pendekatan Sokurov.

Pendekatan “satu nafas” yang dipilih oleh Sokurov menciptakan pengalaman sinematik yang mendalam dan memberikan kesan kontinuitas waktu yang tak terputus. Pendekatan ini menampilkan intensitas dan ketegangan yang langsung serta kuat kepada penonton, dengan sedikit campur

tangan setelah imaji dihasilkan. Dalam buku “*Sokurov: Russian Ark*” (2016), Roger Ebert, seorang kritikus film terkenal dari Amerika, mengomentari, “Jika sinema kadang-kadang seperti mimpi, maka setiap potongan adalah sebuah kebangkitan. *Russian Ark* memutar lamunan siang yang tercipta dari berabad-abad” (Ebert 107). Ia juga memberikan pujian yang tinggi terhadap pencapaian teknis film ini dan menghubungkannya dengan gagasan artistiknya. Tanggapan ini dapat diartikan bahwa adanya potongan dalam film tersebut akan menjadi gangguan yang mengalihkan perhatian penonton.

Sebelum *Russian Ark*, ada beberapa film yang menggunakan *shot* panjang dengan menggunakan media seluloid. Namun, hanya bisa sebatas maksimal durasi rekamnya, yaitu 11 menit untuk ukuran film 35 mm dengan kecepatan normal 1/24 fps. Salah satunya adalah film *Rope* (1948) yang disutradarai oleh Alfred Hitchcock. Durasi *shot* terpanjang dalam film ini sekitar 10 menit. Dengan keterbatasan itu, Hitchcock harus mencari cara untuk menyembunyikan sambungan antara gulungan film saat mengganti gulungan baru. Beberapa cara yang dia lakukan adalah dengan menggunakan objek atau benda-benda besar seperti punggung pemeran atau furnitur untuk menutupi kamera dalam sekejap. Dengan demikian, hasil sambungan film bisa mulus tanpa terlihat oleh penonton.

Sutradara lainnya adalah Mike Figgis dalam film *Timecode* (2000). Durasi film ini 97 menit, menggunakan *multicam system* dalam perekaman gambarnya. Empat kamera video secara bergantian, merekam gambar *long take* adegan-adegan yang berjalan berdampingan secara paralel dalam satu layar terbagi. Tujuannya adalah untuk menciptakan efek *split-screen* dan memperlihatkan beberapa perspektif atau cerita yang berjalan bersamaan. Pendekatan yang berbeda dengan

Russian Ark yang secara teknis menggunakan kamera tunggal serta durasi perekaman gambarnya yang lebih panjang.

Peter Bradshaw, kritikus film dari Inggris, menanggapi penggunaan *long take* dalam kedua film tersebut dalam tulisannya di *The Guardian* (2003), “*Timecode* karya Mike Figgis, dalam bentuk video, tidak dapat menyamai panjangnya *Russian Ark*, dan *Rope*, film karya Hitchcock, harus menemukan area-area kegelapan total untuk menyembunyikan sambungan-sambungannya” (Beumers 107).

Inovasi, semangat dalam mengeksplorasi teknologi digital pada *Russian Ark* mampu menciptakan dampak serta pengaruh terhadap gaya penggarapan film setelahnya. Di antaranya, film *Victoria* (2015) besutan sutradara Sebastian Schipper. Film lainnya, *1917*, dirilis pada tahun 2019, disutradarai oleh Sam Mendes. Kedua film tersebut mengadopsi pendekatan serupa, menggabungkan beberapa adegan dalam satu *shot* tanpa potongan yang terlihat jelas.

Di antara prestasi yang signifikan film besutan Sokurov ini:

- Penghargaan di *Festival Film Cannes*. *Russian Ark* memenangkan Penghargaan Khusus Juri di Festival Film Cannes tahun 2002. Penghargaan ini diberikan karena keistimewaan dan keunikan film dalam hal pengambilan gambar yang dilakukan dalam satu *take* yang panjang.
- Penghargaan dari *Guinness World Record*. Film ini memegang rekor *Guinness World Record* sebagai film dengan pengambilan gambar dalam satu *take* yang terpanjang (*long take*) tanpa ada potongan atau penyuntingan.
- Pengakuan dari para kritikus: *Russian*

Ark mendapatkan pujian luas dari para kritikus film di seluruh dunia. Film ini dianggap berhasil meraih pencapaian sinematik yang luar biasa dan menjadi salah satu karya terbaik dalam sejarah perfilman.

- Pengaruh terhadap sinema modern: Pendekatan *one shot* pada film *Russian Ark* telah memberikan inspirasi dan pengaruh yang signifikan terhadap penggarapan film-film berikutnya. Banyak pembuat film yang terinspirasi untuk melakukan eksperimen dengan pengambilan gambar tanpa potongan, menciptakan suasana yang lebih imersif dan mempertahankan kesatuan visual.

Prestasi-prestasi ini menunjukkan bahwa *Russian Ark* telah menjadi film yang berpengaruh dan memperoleh pengakuan yang layak atas inovasi dalam penggarapan film dengan pendekatan *one shot*.

Dari kajian terhadap Lumière dan Sokurov, penulis menemukan beberapa persamaan yang telah mereka lakukan, di antaranya:

- Keduanya sama-sama melakukan sesuatu pada masa awal dalam sejarah sinema. Lumière berkiprah pada awal mula munculnya sinema, sementara era Sokurov dengan *Russian Ark* merupakan awal perkembangan dari era digital dalam pembuatan film. Keduanya, melakukan terobosan yang revolusioner terhadap teknologi. Era Lumière menandai perkembangan teknologi pada era seluloid, sedangkan era *Russian Ark* menunjukkan kemajuan dalam teknologi digital.
- Pada kedua era tersebut menunjukkan eksplorasi dan eksperimen dalam sinema. Lumière memperkenalkan *Cinématographe* sebagai teknologi

baru saat itu, sedangkan *Russian Ark* menunjukkan eksperimen baru dalam pengambilan gambar dengan *one/single shot* yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

- Lumiere dan Sokurov, meskipun hidup di era yang berbeda, keduanya memiliki keinginan yang sama untuk menggunakan film sebagai alat untuk mempengaruhi emosi dan psikologi penontonnya. Dalam sejarah perfilman, keduanya dapat dianggap sebagai pionir yang merintis jalan bagi penggunaan film sebagai medium untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton, mulai dari film *Arrival of a Train at La Ciotat* hingga *Russian Ark*.

SIMPULAN

Beberapa catatan serta kesimpulan yang penulis rangkum dari pengkajian terhadap kiprah Lumière dan Sokurov:

- Kiprah Lumière dan Sokurov telah memberikan dampak yang signifikan pada perkembangan sejarah sinema. Karya mereka menjadi tonggak penting dalam sejarah perfilman dan membuka jalan bagi pengembangan teknologi dalam sinema.
- Penggunaan medium yang relevan. Baik Lumiere maupun Sokurov menggunakan medium yang relevan dengan zamannya. Lumiere menggunakan seluloid yang menjadi standar pada era sinema awal, sementara Sokurov mengeksploitasi teknologi digital yang menjadi semakin dominan di era modern. Hal ini dapat menginspirasi para pembuat film untuk mengenali medium yang sesuai dengan

kebutuhan dan konteks mereka, serta memanfaatkannya dengan maksimal.

- Stimulan untuk pembuat film agar terus mengembangkan medium dan teknologi, mengeksplorasi konsep-konsep baru, dan memberikan pengaruh yang berarti pada perkembangan sinema. Dengan demikian, dapat tercipta karya-karya yang unik, memikat, dan memberikan pengalaman sinematik yang berkesan bagi penonton. Karena pada dasarnya film memang membutuhkan penonton, serta membutuhkan kiat untuk menggiring penonton agar dapat memiliki daya pikat.

DAFTAR PUSTAKA

Beumers, B. (2016). Aleksandr Sokurov: *Russian Ark*. Intellect University Chicago.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2011). *Film Art: An Introduction* (9th ed.). McGraw-Hill.

Ebert, R. (n.d.). *Russian Ark*. <https://www.rogerebert.com/reviews/russian-ark-2003>

Koepnick, L. (2017). *The Long Take: Art Cinema and the Wondrous*. University of Minnesota Press.

Ruskiy, K. (2008, March). *Russian Ark*. <http://www.sensesofcinema.com/2008/cteq/russian-ark/>

Ruskiy, K. (n.d.). *Russian Ark*. https://europeanfilmawards.eu/en_EN/film/russian-ark.5722

Parkinson, D. (2012). *History of Film*. Thames and Hudson.