



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **1.1.RUMUSAN MASALAH**

Didasarkan atas latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *image system* diterapkan sebagai visualisasi keterikatan karakter dalam film “JUDE”?

## **1.2.BATASAN MASALAH**

Dari rumusan masalah yang ditetapkan, pembahasan dalam penelitian dibatasi pada beberapa *shot* dalam *scene* 1 dan 4 pada film pendek “JUDE” oleh Klub Pinguin Films.

## **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana *image system* dapat diterapkan sebagai visualisasi keterikatan karakter dalam film “JUDE”.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. SINEMATOGRAFER**

Sinematografer merupakan seseorang yang bertugas bukan hanya untuk menguasai penggunaan kamera, melainkan juga untuk menggunakan teknik-teknik fotografi untuk menciptakan gambar yang paling sesuai untuk sebuah film. Kontribusi sinematografer yang paling penting berada dalam kemampuannya untuk menggunakan bahasa film, membantu sutradara dalam menerjemahkan skrip, cerita, atau konsep dan mengubahnya menjadi suatu naratif dengan visual yang menarik. (Hoser, 2018)

Hoser (2018) juga menambahkan bahwa dalam tahapan praproduksi pembuatan film, seorang sinematografer perlu mengikuti langkah-langkah tertentu untuk melaksanakan tugasnya dengan baik. Langkah awal tersebut melibatkan pembacaan skrip yang detail sebelum berdiskusi dengan sutradara. Dalam diskusi tersebut sinematografer bertukar ide dan konsep dengan sutradara, berfokus dalam memahami visi sutradara dalam memvisualisasikan cerita. Diskusi dapat

dilanjutkan dengan menentukan *looks* dan bahasa visual yang digunakan dalam film. Kemudian, sinematografer bersama *production designer* mengeksplorasi lokasi-lokasi *shooting* yang berpotensi dengan mempertimbangkan estetika dan kepraktisan lokasi. Proses ini berlanjut dengan dibuatnya *storyboard*, *scouting* lebih lanjut, pembuatan *shotlist*, dan *equipment test*, menghasilkan keputusan-keputusan bersama mengenai kru, peralatan, dan *workflow* pascaproduksi. Pendekatan sistematis tersebut menekankan pentingnya persiapan dan kolaborasi dalam perancangan sinematografi.

## **2.2. SINEMATOGRAFI**

Brown (2021) dalam *Cinematography: Theory and Practice* menuliskan bahwa sinematografi merupakan hal yang lebih dari sekedar merekam apa yang ada di depan kamera. Sinematografi mencakup seni dalam mengambil ide, kata-kata, *action*, emosi dan bentuk-bentuk komunikasi non-verbal ke dalam elemen visual. Teknik sinematik sendiri melibatkan berbagai cara dan keterampilan yang dapat menambahkan makna dan pesan dalam sebuah film, memperkaya presentasi dari aktor, set, dialog, dan *action*.

Dalam konteks ini, sinematografi menuntut kemampuan dalam mengambil keputusan untuk berkompromi secara kreatif maupun teknis demi mencapai gambar yang ingin dicapai. Sinematografi memerlukan keseimbangan antara kreativitas artistik dengan kebutuhan teknis, di mana setiap keputusan saling berkontribusi dalam membentuk film. (Hoser, 2018)

## **2.3. IMAGE SYSTEM**

Mercado (2022) menuliskan dalam bukunya *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*, bahwa semua gambar dalam sebuah film saling mengambil andil dalam menciptakan atau menambahkan suatu makna dan kedalaman kepada suatu cerita baik langsung maupun tidak langsung. Interaksi antar gambar yang terjadi dalam film tersebut bekerja dalam sebuah sistem yang bisa disebut sebagai *image system*.

Mercado (2022) menambahkan, bahwa sebuah *image system* dapat dibuat dengan berbagai cara, namun salah satu cara paling umumnya adalah dengan membuat gambar dengan pengulangan atau repetisi yang strategis. Pola-pola visual yang muncul dari beberapa gambar berbeda dapat memberikan makna simbolisme tertentu kepada gambar tersebut. Meski demikian, *image system* juga dapat dibuat tanpa mengandalkan repetisi yang memang di mata penonton mungkin tidak sejelas dengan repetisi. *Image system* dapat diterapkan menggunakan kumpulan *shot* yang lebih banyak atau diubah secara perlahan. Penerapan demikian bisa memberikan makna tambahan mengenai dinamika karakter dan perkembangan cerita seperti berubahnya penampilan, cara berpikir, dan sikap karakter (Mercado, 2019).

*Image system* dapat dibuat dengan berbagai macam teknik, namun yang terutama adalah untuk menggunakannya secara konsisten dalam sebuah film. *Image system* dalam konteks sinematografi sendiri pada dasarnya terikat dengan dua elemen, komposisi dan pergerakan kamera. Dalam penerapannya, *image system* memberikan asosiasi visual terhadap komposisi, objek, motif, dan hal serupa yang dapat digunakan sepanjang film untuk menunjukkan hubungan karakter, perkembangan karakter, ironi, dan untuk memajukan jalan cerita.

#### **2.4. KOMPOSISI STATIS DAN DINAMIS**

Dalam buku *Directing: Film Techniques and Aesthetics*, Rabiger dan Hurbis-Cherrier (2020) menjelaskan bahwa secara pergerakan, sebuah *shot* bisa dibagi menjadi dua, komposisi statis dan komposisi dinamis. Komposisi statis berarti kamera dan subjek keduanya berada dalam kondisi diam atau tidak bergerak. Komposisi ini memungkinkan subjek untuk memiliki beberapa gerakan kecil, tapi tidak cukup banyak untuk mengubah komposisi secara keseluruhan. Apabila subjek bergerak dalam sebuah gambar statis atau kamera bergerak dengan subjek yang statis, maka komposisi tersebut adalah komposisi dinamis.

Komposisi dinamis sendiri dapat dibagi lagi menjadi dua, pergerakan kamera dari satu titik, seperti *pan* dan *tilt*, dan *dynamic camera movement* (pergerakan kamera dinamis) yang mencakupi pergerakan kamera melewati ruang.

*Dynamic camera movement* meliputi pergerakan seperti *tracking*, *dolly*, *crane*, *steadicam*, dan *handheld*.

## **2.5. KARAKTER**

Karakter dalam karya fiksi merupakan makhluk imajiner yang terbentuk oleh komponen fisik, psikologis, dan lingkungan tertentu. Komponen tersebut juga mencakupi penampilan, dialog, interaksi dengan karakter-karakter sekunder, dan backstory. Pada dasarnya, sebuah karakter dibangun dengan menggunakan elemen-elemen tersebut dalam kombinasi yang berbeda. (Freeman, 2016)

## **2.6. ATTACHMENT THEORY**

*Attachment theory* merupakan gagasan psikologis mengenai hubungan manusia yang dikembangkan oleh John Bowlby. Gagasan tersebut menguraikan keterikatan anak dengan sosok pengasuh dan bagaimana anak bersikap terhadap keterikatan. Seiring berjalannya waktu, *attachment theory* sendiri membukakan bagaimana pengalaman yang dimiliki manusia dapat membentuk aspek hubungan manusia di kemudian hari ketika sudah lebih tua atau dewasa. (Cassidy & Shaver, 2016)

Pada orang dewasa, bagaimana seseorang menjalin hubungan tampak memiliki korelasi dengan keterikatan yang dimilikinya. Pada dasarnya ada tiga jenis keterikatan (*attachment*) yang dapat diidentifikasi dari orang dewasa.

### a. *Secure attachment*

Manusia dengan *secure attachment* cenderung nyaman terhadap kedekatan dengan orang lain. Mereka dapat percaya dan mengandalkan orang lain, terbuka atas kebutuhannya, dan dalam menyediakan atau mencari dukungan emosional.

### b. *Anxious attachment*

Strategi hiperaktivasi dari perilaku *attachment* yang disebabkan dari pengalaman manusia dengan sosok pengasuh yang tidak peka, egois dan cenderung lebih merespon kepada tingkah laku seperti teriakan, tangisan, dan kontak yang berlebih. Manusia dengan perilaku ini cenderung mencari validasi dan tidak memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Dalam melindungi

dirinya, manusia dengan *anxious attachment* dapat merespon dengan emosi berlebih termasuk amarah. (Shaver, P. R., & Mikul, 2015)

c. *Avoidant attachment*

Ketika manusia memiliki pengalaman ditolak, diacuhkan, atau dihadapkan dengan amarah oleh sosok pengasuh yang dingin dan jauh secara berkelanjutan, dapat membuat manusia tersebut menahan kecenderungan untuk menjalin *attachment* kepada manusia lain. Pola ini disebut avoidant attachment yang membuat manusia cenderung memaksakan perilaku independen dan menolak untuk menjalin hubungan emosional yang intim dengan orang lain. (Shaver, P. R., & Mikul, 2015)

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. Deskripsi Karya**

“JUDE” (2023) adalah sebuah film pendek bergenre drama sci-fi yang didasarkan atas proses pengakuan dosa. “JUDE” diproduksi sebagai bagian dari MBKM Proyek Independen, “JUDE” memiliki durasi sekitar 12 menit dan 33 detik dan memadukan elemen *live action* dengan efek visual (*VFX*). Dalam produksi film ini, penulis berperan sebagai sinematografer yang bertanggung jawab atas tampilan visual film secara keseluruhan. “JUDE” diproduksi menggunakan Sony FX3 dengan format 4K UHD aspek rasio 16:9 yang kemudian disunting dalam tahapan pascaproduksi menjadi 4K dengan aspek rasio 3:2. Film tersedia dalam bentuk h.264, Prores 422, dan DCP (*Digital Cinema Package*).

#### **3.2. Konsep Karya**

“JUDE” merupakan film pendek fiksi yang menceritakan tentang keberadaan sebuah entitas *Artificial Intelligence* (AI) yang diberi nama Jude. Jude memiliki peran dalam upaya pengampunan dosa melalui proses pengakuan dosa. Namun, tiba-tiba ada seseorang yang datang untuk mengaku dosa justru menyalahkan Jude atas kesalahannya dalam memberi pengampunan kepada orang lain di masa lalu. Film ini bertujuan untuk mendorong penontonnya untuk merenung dan mengevaluasi keyakinan mereka sendiri, apakah masalah yang dihadapi dapat