

c) *Outcomes*

Tahap penilaian dan pengambilan keputusan, menjelaskan bagaimana hasil pemrosesan informasi tersebut berubah menjadi respon perilaku. Penilaian secara spontan (*immediate appraisal*) dapat terjadi sangat cepat dan impulsif ketika seseorang berada dalam kondisi tidak stabil, sehingga penilaian menjadi terganggu dan reaktif. Jika tersedia waktu dan kemampuan untuk mengontrol diri, *reappraisal* dapat dilakukan, yaitu meninjau kembali informasi secara lebih tenang dan rasional. Namun dalam situasi tekanan tinggi, *reappraisal* sering tidak terjadi, sehingga respon agresif muncul sebagai bentuk reaksi spontan dan intens terhadap informasi eksternal yang diterima (Allen, Anderson, & Bushman, 2018, hlm. 76).

3. METODE PENCIPTAAN

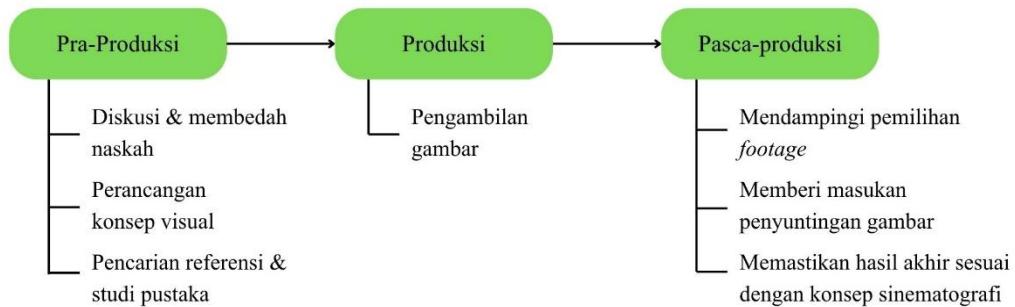
3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penulis menggunakan metode kualitatif untuk penelitian ini. Menurut Lim (2025), metode kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang mengutamakan konteks, keberadaan, pengalaman, perspektif, makna, dan subjektivitas. Pendekatan ini dilakukan dengan menelusuri dan menafsirkan kompleksitas fenomena sosial, karena fokusnya bukan pada angka, tetapi pada pemahaman mendalam mengenai bagaimana individu dan kelompok memaknai dunia di sekitar mereka.

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Penulis mengobservasi karya melalui menonton dan menganalisis film pendek *Mardika* untuk kemudian mendapatkan data primer dengan menguraikan informasi dalam *grab still* dari *shot* dan penggunaan teknik sinematografi *framing* dan *handheld*, lalu dipadukan dengan data sekunder yaitu referensi literatur teori *proximate process* untuk dimaknai sebagai keputusan kreatif berbasis psikologi karakter dalam bercerita secara visual.

3.2. OBJEK PENCIPTAAN

- Pada penelitian ini, penulis andil menciptakan film pendek naratif *live action* berjudul *Mardika* sebagai sinematografer, film ini memiliki *genre* drama *coming of age*. Menggunakan *aspect ratio* 1.66:1, *frame rate* 23.98 *fps*, dan berdurasi 15 menit. Film pendek ini menceritakan seorang anak muda bernama Daud yang sedang mengejar ambisi untuk menjadi *rapper* di kota Ambon, namun terhalang oleh ayahnya, seorang polisi yang menginginkan anaknya untuk menjadi polisi seperti dirinya.
- Dalam film pendek ini, penulis sebagai sinematografer menerapkan teknik *framing* dan *handheld* untuk kemudian dipadukan dengan teori agresi. Dalam pembuatan film pendek *Mardika*, khususnya adegan yang dibahas dalam penelitian, penulis menggunakan dua referensi film. Referensi pertama adalah film *Joker* (2019), pada adegan di kereta saat karakter Arthur membalas agresi orang-orang yang menindasnya. Referensi kedua adalah film *Uncut Gems* (2019), pada adegan dimana karakter Howard berargumen dengan Demany di kantor toko perhiasan mereka. Kedua referensi tersebut memperlihatkan bagaimana penerapan teknik *handheld* dalam masing-masing adegan meresponi karakter yang menunjukkan reaksi agresi terhadap provokasi.



Gambar 3. 1. Skema perancangan. Sumber : Dokumentasi Penulis.

- Pada tahap pra-produksi, penulis sebagai sinematografer membedah naskah serta menentukan konsep visual yang relevan untuk cerita. Diskusi pun dilakukan antara penulis dan sutradara untuk memahami cerita dengan lebih dalam, penulis memperoleh pemahaman bahwa hakikatnya cerita ini mengenai proses seorang anak muda yang mencari jati dirinya, dan dalam proses tersebut terjadi banyak ketidakstabilan dari dirinya maupun lingkungan sekitarnya.

Selain itu penulis mendiskusikan lebih lanjut bersama sutradara adegan dimana terjadi perubahan terbesar terhadap karakter dalam cerita, dapat disimpulkan bahwa *scene 5* menunjukkan momen penting dimana karakter Daud terprovokasi oleh musuh-musuhnya yang berujung menjadi perkelahian, sebuah *turning point*. Teori *framing* dan *handheld* pun digunakan sebagai dasar dalam merancang gaya visual, sementara teori agresi dijadikan teori sekunder untuk mendukung perancangan sinematografi adegan yang diterapkan. Pada tahap produksi, sinematografer melaksanakan proses pengambilan gambar sesuai konsep visual yang telah dirancang, mengatur pembingkaian dan pergerakan kamera untuk memastikan seluruh adegan terekam sesuai kebutuhan penelitian. Tahap pasca-produksi meliputi pemilihan *footage* yang sesuai dengan konsep visual, memberikan masukan terhadap penyuntingan gambar, serta memastikan hasil akhir tetap konsisten dengan rancangan sinematografi (Gambar 3.1).

- Timeline pembuatan film pendek *Mardika* dimulai pada 3 September 2025, bertepatan dengan penetapan judul proyek. Tahap PPM pertama dilaksanakan pada 7 Oktober 2025. Sebagai sinematografer, penulis melakukan uji peralatan pada 6 Oktober 2025 untuk memastikan seluruh *footage* dapat direkam dengan aman. Proses keberangkatan menuju Ambon dilakukan dalam dua gelombang: rombongan pertama terdiri dari produser, sinematografer, *sound recordist*, dan *editor* terbang pada 12 Oktober 2025, disusul rombongan kedua, yakni *art director* dan asisten sutradara, pada 18 Oktober 2025. Selama periode 8–18 Oktober 2025, sutradara dan produser melakukan *hunting* lokasi secara paralel. Karena keterbatasan waktu, *recce* yang dilaksanakan dengan tim lengkap dilakukan pada 21 Oktober 2025, kemudian menetapkan *script lock* keesokan harinya, 22 Oktober 2025. Selanjutnya, penulis bersama seluruh kru mengadakan FPPM dengan kru eksternal lokal Ambon pada 26 Oktober 2025. Kegiatan shooting berlangsung selama tiga hari, yaitu 27–29 Oktober 2025, dan tim kembali ke Jakarta pada 31 Oktober 2025.