

VISUALISASI KESEPIAN TERHADAP MENTAL MANUSIA DALAM BENTUK FILM EKSPERIMENTAL BERJUDUL LONELINESS

Akell Ahmed¹, Teddy Ageng Maulana², Adrian Permana Zen³

^{1,2,3} Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

akellahmed@student.telkomuniversity.ac.id, teddym@telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Kesepian adalah aspek yang saling terkait dalam kajian kesejahteraan mental manusia. Kesepian mencerminkan perasaan isolasi dan kurangnya koneksi sosial yang mendalam, dengan potensi mengarah pada perasaan terasingkan. Di sisi lain, ekspresi adalah bentuk komunikasi emosional yang melibatkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan gerak-gerik artistik. Ini berperan penting dalam memfasilitasi interaksi sosial dan meredakan tekanan emosional. Namun, depresi adalah tahap yang lebih dalam dari gangguan suasana hati, dengan gejala meliputi perasaan berkelanjutan dari sedih, hilangnya minat, dan gangguan fisik. Ini dapat muncul sebagai dampak dari kesepian yang terus-menerus atau sebagai hasil dari keterbatasan dalam mengekspresikan emosi. Ini bukanlah sekadar perasaan lewat, melainkan pengaruh yang mempengaruhi mental sehari-hari dan interaksi sosial. Hal ini berpengaruh untuk penulis untuk menjadikan konteks dalam bentuk film eksperimental karya tugas akhir. Hasil karya ini akan memperlihatkan bagaimana visualisasi jika kepribadian yang merasa kesepian di sebuah situasi dalam bentuk film eksperimental. Penulis mengambil tema ini karena penulis merasa pernah berada di situasi tersebut dan akan dibantu dengan permainan warna, angle, sinematografi, gesture atau ekspresi dan suara-suara lainnya.

Kata Kunci : Eksperimental, Kepribadian, Tugas Akhir.

Abstract : Loneliness is an interrelated aspect in the study of human mental well-being. Loneliness reflects feelings of isolation and a lack of deep social connections, with the potential to lead to feelings of alienation. On the other hand, expression is a form of emotional communication that involves body language, facial expressions and artistic gestures. It plays an important role in facilitating social interaction and relieving emotional stress. However, depression is a deeper stage of a mood disorder, with symptoms including ongoing feelings of sadness, loss of interest, and physical disturbances. It can appear as a result of persistent loneliness or as a result of limitations in expressing emotions. This is not just a feeling of passing, but an influence that affects everyday mentality and social interaction. This is influential for the writer to make the context in the form of an experimental film for his final project. The results of this work will show how to visualize if a personality feels lonely in a situation in the form of an experimental film. The writer chose this theme because the writer feels that she has been in that situation and will be assisted by playing with colors, angles, cinematography, gestures or expressions and other sounds.

Keywords : Experimental, Persoality, Thesis.

PENDAHULUAN

Kesepian merupakan suatu pengalaman emosional yang muncul ketika seseorang merasa terisolasi secara sosial, tidak memiliki koneksi yang kuat dengan orang lain, atau merasa tidak dimengerti. Kesepian dapat menyebabkan depresi seperti kosong pikiran, susah tidur, sedih, murung, bingung dan penurunan tingkat aktivitas. Ini adalah perasaan yang umum dirasakan oleh manusia, terutama dalam konteks modern yang seringkali gejolak teknologi dan mobilitas sosial. Ekspresi dalam kesepian adalah manifestasi dari perasaan kesepian melalui berbagai bentuk ekspresi kreatif, emosional, dan fisik. Kesepian dapat mempengaruhi individu secara fisik, mental, perilaku sehari-hari dan emosional. Beberapa efek psikologis kesepian meliputi penurunan mood, stres kronis, peningkatan risiko gangguan mental seperti depresi dan kecemasan, serta penurunan kepercayaan diri. Dalam situasi ini, ekspresi dalam kesepian menjadi cara individu untuk mengatasi atau mengungkapkan perasaan mereka kepada dunia luar. Ekspresi dalam kesepian sering kali diwujudkan melalui seni. Seniman sering menggunakan karya-karya mereka untuk menggambarkan atau mengungkapkan perasaan kesepian yang mendalam. Melalui lukisan, patung, fotografi, atau seni visual lainnya, mereka dapat mentransfer perasaan internal mereka ke medium yang dapat dirasakan dan dipahami oleh orang lain. Misalnya, karya seni yang gelap, suram, atau penuh dengan ruang kosong sering kali menggambarkan nuansa kesepian yang dalam.

Di dunia sastra, ekspresi kesepian sering kali ditemukan dalam puisi, cerita pendek, novel, dan bentuk tulisan kreatif lainnya. Penulis dapat merangkai kata-kata untuk menggambarkan isolasi emosional yang dirasakan oleh tokoh-tokohnya. Kata-kata menjadi jendela ke dalam pikiran dan perasaan karakter, yang memungkinkan pembaca untuk merasakan dan memahami intensitas kesepian yang ada. Dalam dunia musik, ekspresi kesepian sering terwakili melalui lirik yang mendalam dan melodi yang menghantarkan perasaan tersebut. Lagu-lagu yang menggambarkan rasa kesepian atau sendirian, terasing, atau kehilangan seringkali memiliki daya tarik emosional yang kuat karena banyak pendengar yang bisa merelakan perasaan kesepian mereka melalui lagu-lagu tersebut. Selain itu, ekspresi dalam kesepian juga dapat ditemukan dalam perilaku sehari-hari. Seseorang yang merasa kesepian mungkin menunjukkan tanda-tanda seperti

menghindari interaksi sosial, menjadi lebih tertutup, atau menghabiskan banyak waktu dalam kesendirian. Mereka mungkin juga mencari cara-cara alternatif untuk berhubungan dengan orang lain, seperti melalui media sosial atau komunitas online. Dengan adanya perubahan sosial dan teknologi, ekspresi dalam kesepian dapat menjadi semakin kompleks dan beragam. Meskipun kesepian adalah perasaan yang sulit, melalui ekspresi dalam berbagai bentuk, individu menemukan cara untuk mengatasi atau berbagi pengalaman mereka dengan dunia luar.

Dalam karya tugas akhir ini, penulis mengambil tema kesepian dengan dibantunya ekspresi dan depresi membentuk tiga elemen yang mendalami pemahaman kita tentang dimensi emosional dan mental manusia. Ini mewakili panggung-panggung perasaan yang memainkan peran kunci dalam kehidupan kita, mempengaruhi cara kita berhubungan dengan diri sendiri dan dunia di sekitar kita. Ekspresi emosi adalah jendela ke dalam perasaan batin seseorang. Ini melibatkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan komunikasi verbal yang mewakili apa yang dirasakan oleh seseorang. Kemampuan untuk mengekspresikan emosi secara sehat dan efektif berkontribusi pada hubungan yang lebih baik, memungkinkan orang untuk berbagi pengalaman mereka dan memperoleh dukungan. Dan depresi adalah gejala psikologis yang mencakup perasaan mendalam dan berkelanjutan dari sedih, kehilangan minat, dan perubahan fisik yang merusak. Ini bisa menjadi beban yang berat, mempengaruhi energi, motivasi, dan interaksi sosial. Faktor-faktor seperti ketidakseimbangan kimia otak, keturunan, dan peristiwa hidup sulit dapat memicu depresi. Penting untuk memahami bahwa depresi bukanlah sekadar "rasa sedih" yang lewat dengan sendirinya, tetapi merupakan gangguan besar. Kesepian yang berlarut-larut bisa memicu ekspresi emosi yang tertekan, yang pada akhirnya bisa mengarah pada depresi. Sebaliknya, depresi bisa menghambat kemampuan seseorang untuk secara sehat mengekspresikan emosi mereka, memperdalam perasaan kesepian. Kesadaran tentang keterkaitan ini adalah langkah penting dalam memahami dan mengatasi tantangan kesejahteraan mental yang dihadapi manusia.

Penulis mengambil judul atau konsep ini karena penulis juga pernah mengalami hal tersebut. Tapi, ini bukan hanya tentang penulis. Penulis tertarik untuk memvisualisasikan kondisi atau situasi ini dengan masalah atau situasi dari lingkungan

sekitar, dan penulis tertarik untuk menjadikan judul konsep tugas akhir.

RUMUSAN MASALAH

Dengan adanya latar belakang yang sudah tertera, maka perumusan masalah yang ada dalam tugas akhir ini adalah bagaimana memvisualisasikan ide dan konsep dalam mengerjakan tugas akhir dalam karya film eksperimental.

BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah digunakan untuk membatasi masalah yang terlalu luas yang bisa mengakibatkan penelitian melenceng, jadi pembatasan masalah hanya masalah yang diperlihatkan hanya dari pengalaman lingkungan, memperlihatkan kepribadian yang ketika merasa kesepian dan fokus pada pembuatan karya akhir video yang merupakan film eksperimental.

TUJUAN BERKARYA

Adapun tujuan yang dimaksud dari karya yang penulis buat dalam perancangannya, yaitu menggambarkan ekspresi ketika sedang sendiri dan memberikan perspektif lainnya ketika sedang merasa kesepian.

TEORI UMUM

Teori Psikologis

Kesepian memang sudah ada dalam kehidupan manusia, namun jika dipelajari secara psikologis kita hanya memiliki sejarah yang sedikit dalam mengungkap rasa kesepian. Dalam teori yang diciptakan oleh seorang psikiatris bernama John Bowlby, teori keterikatan atau *attachment theory* menegaskan pada pentingnya ikatan emosional yang kuat antara bayi dan pengasuhnya. Hal tersebutlah yang menjadi pelopor teori sementara dari kesepian. Teori psikologis tentang kesepian melibatkan pemahaman tentang perasaan sosial dan emosional individu yang merasa terisolasi atau kurang terhubung dengan orang lain. Kesepian bukan hanya sekadar perasaan fisik terisolasi, tetapi juga

perasaan emosional yang kompleks dan dapat berdampak besar pada kesejahteraan mental dan fisik seseorang (Robert Weiss (Santrock, 1992 : 113). Pendekatan ini berfokus pada persepsi dan interpretasi individu terhadap hubungan sosial mereka. Teori ini berpendapat bahwa kesepian dapat timbul ketika seseorang merasa bahwa mereka tidak memiliki hubungan yang mendalam atau bahwa mereka tidak diinginkan oleh orang lain, meskipun ada interaksi sosial. Teori ini mengeksplorasi bagaimana ekspresi emosi dapat terkait dengan keadaan internal individu, seperti tingkat stres, kognisi, atau kondisi emosional. Ekspresi dapat mencerminkan atau mempengaruhi perasaan seseorang.

Teori Sosial

Teori Sosial Kesepian adalah keadaan emosi dan kognitif yang tidak bahagia yang diakibatkan oleh hasrat akan hubungan akrab namun tidak dapat mencapainya. Kesepian terjadi ketika seseorang mengalami ketidak-cocokan antara jumlah dan kualitas hubungan sosial yang dimilikinya dengan apa yang diinginkannya. Kekurangan dalam hubungan dapat menyebabkan perasaan isolasi dan kesepian. Teori ini menunjukkan bahwa ekspresi emosi adalah konstruksi sosial yang dipengaruhi oleh budaya, norma sosial, dan lingkungan. Individu yang mengalami kesepian merasa bahwa tidak ada seorang pun dapat memahami diri mereka dengan baik, sehingga muncul perasaan merasa terisolasi serta merasa bahwa tidak memiliki seorangpun untuk pelarian saat dibutuhkan. Adanya penurunan dalam hubungan yang dekat dapat menjadi alasan bagi seseorang untuk mengalami kesepian (Santrock, 2002). Kesepian adalah sebagai suatu situasi dimana jumlah atau kuantitas dari hubungan yang ada lebih kurang daripada hubungan yang diinginkan, ataupun suatu situasi dimana keintiman yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Individu yang mengalami kesepian memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain mungkin lebih rentan terhadap kesepian. Kesepian dapat meningkatkan stres psikososial yang dapat merusak kesejahteraan fisik dan mental individu. Teori ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang mengapa seseorang dapat merasa terisolasi secara sosial dan bagaimana dampaknya terhadap kesejahteraan mental dan emosional individu. Teori ini berpendapat bahwa adanya hubungan sosial dan interaksi yang dapat

mengurangi risiko individu merasa terisolasi atau kesepian. Interaksi sosial yang aktif membantu individu merasa diterima dan terhubung dengan diri sendiri (Brehm, 1992).

Teori Waktu

Teori Waktu ini mengemukakan bahwa kesepian dapat muncul ketika seseorang memiliki lebih banyak waktu luang tetapi tidak memiliki aktivitas atau interaksi yang memadai untuk mengisi waktu tersebut. Terutama pada periode perubahan dalam rutinitas atau perpindahan ke tahap hidup baru (seperti pensiun atau kelulusan), kelebihan waktu luang tanpa aktivitas yang bermakna dapat meningkatkan perasaan kesepian. Teori ini menekankan peran rutinitas harian dalam mengatasi atau memperburuk kesepian. Rutinitas yang membosankan dan monoton, tanpa adanya interaksi atau kegiatan yang membangkitkan, dapat memicu perasaan kesepian. Di sisi lain, rutinitas yang diisi dengan aktivitas bermakna dan interaksi sosial dapat membantu mengurangi kesepian (Rahman, 2013). Dalam kombinasi, teori-teori ini membantu menguraikan kompleksitas kesepian, menyoroti faktor-faktor seperti kualitas hubungan, interaksi sosial, persepsi pribadi, dan perubahan dalam kehidupan. (Hayati, 2010). Dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek kesepian terdiri atas *emotional characteristics* (karakteristik emosi), *Type of social deprivation* (bentuk keterpisahan sosial), *Time perspective* (perspektif waktu).

TEORI SENI

Film Eksperimental

Film eksperimental merupakan salah satu jenis dasar film yang tidak seperti pada umumnya. Biasanya film eksperimental ini sering kali dibuat berdasarkan banyak prinsip diluar dari industri kreatif. Pembuat film sangat menentukan pandangan subjektifnya dari struktur film tersebut sehingga film eksperimental ini merupakan film yang anti mainstream. Film eksperimental ini dibuat dengan banyak alasan, diantaranya yaitu untuk mengekspresikan pengalaman pribadi ataupun menampilkan sudut pandang. Teknik eksperimental yang diciptakan para praktisi untuk menanggapi kebutuhan sehari-hari yang sebenarnya atau keinginan dasar manusia yaitu pada awal abad ke-16.

Menggunakan variabel dan aturan adalah apa yang membuat sebuah eksperimen menjadi eksperimen. Keseluruhan pengungkapan rasa terhadap interpretasi pengkarya terhadap Kejadian 3:1-7, diaplikasikan ke dalam bentuk media film yaitu Film Eksperimental. Gatot prakosa (1997:75) mengatakan, "Film Eksperimental merupakan "kesatuan bentuk" sebuah film yang mengandung nilai alternatif yang berpijak pada penentuan bentuk isi serta format dari suatu jenis film".

Mata

Mata adalah jendela ke dalam emosi karakter. Dengan memperbesar mata dalam adegan penting, sutradara dapat menyoroti perasaan dan emosi yang sedang dialami oleh karakter. Mata yang berkaca-kaca, tajam, atau penuh perasaan bisa memberikan lapisan emosional yang lebih dalam pada adegan. Close-up mata dapat membantu penonton merasa lebih terhubung dengan karakter, karena mereka bisa merasakan emosi yang dinyatakan melalui mata. Ini memungkinkan penonton untuk lebih empati dan terlibat dalam perasaan karakter. Close-up mata juga dapat digunakan untuk menciptakan momen intim antara karakter atau menggambarkan hubungan yang lebih dekat. Terkadang, hanya dengan melihat mata, penonton bisa mengerti komunikasi atau perasaan yang halus antara karakter. Mata juga bisa memiliki makna simbolis, seperti menandakan kebenaran, penglihatan dalam, atau bahkan mewakili jiwa atau karakter seseorang. Penggunaan close-up mata dalam konteks simbolis dapat memperkaya interpretasi dan makna adegan. Close-up mata dapat digunakan dalam adegan yang membutuhkan ketegangan atau *suspense*, terutama jika ekspresi mata menciptakan antisipasi atau rahasia.

Warna

Film pertama yang diproduksi adalah hitam-putih (monokrom). Film-film pada periode ini hanya bisa menampilkan dunia dalam skala abu-abu. Namun, produsen dan sutradara sering kali menggunakan teknik pewarnaan manual untuk memberi warna pada salinan cetak tangan film. Teknik ini melibatkan pengecatan manual pada salinan film menggunakan tangan atau stensil. Proses ini sangat rumit dan memakan waktu, sehingga hanya digunakan pada adegan tertentu dalam beberapa film. Perkembangan teknologi digital memungkinkan produsen film untuk melakukan proses pewarnaan dan manipulasi

warna secara lebih mudah dan fleksibel. Ini memungkinkan untuk eksperimen kreatif yang lebih besar dalam penggunaan warna dalam film. Ini terkorelasi atas empat system of medicine, seperti; melankolis, sanguine, mudah tersinggung dan apatis" (Crone 4). Suara ambien merujuk pada suara-sound yang mewakili lingkungan atau latar belakang suatu adegan, yang mungkin tidak selalu menjadi fokus utama tetapi berkontribusi pada nuansa, suasana, dan realisme visual. Randy Thom, yang merupakan seorang desainer suara terkenal, telah mengembangkan pandangan tentang pentingnya suara ambien dalam menciptakan realisme dalam film. Ia mengemukakan bahwa suara ambien adalah "tapak suara" yang membantu menjelajahi ruang dalam film dan memberikan kedalaman pada pengalaman audiovisual.

REFERENSI SENIMAN

Quentin Tarantino

Quentin Jerome Tarantino lahir 27 Maret 1963, adalah seorang sutradara, aktor, dan penulis skenario terkenal asal Amerika Serikat. Karakter film-filmnya terkenal dengan cerita yang *non-linear*, unsur satir, adegan kekerasan dan berdarah yang artistik, banyaknya adegan yang fokus pada dialog tokoh-tokohnya, serta ensemble cast baik aktor yang sudah terkenal maupun yang kurang terkenal, memiliki referensi dengan kultur-populer dan sebagian filmnya bergaya neo-noir.

Berikut ini adalah penghargaan dan nominasi yang diterima oleh sutradara, produser, dan penulis skenario Amerika Quentin Tarantino. Pada tahun 1994, untuk karyanya di *Pulp Fiction*, dia dinominasikan untuk *Academy Award* untuk Sutradara Terbaik dan untuk Skenario Asli Terbaik, memenangkan yang terakhir. Sementara *Pulp Fiction* dinominasikan untuk Film Terbaik, Tarantino bukanlah produser yang terdaftar. Dia dinominasikan untuk kategori yang sama pada tahun 2009 untuk *Inglourious Basterds*, dan pada tahun 2012 dia kembali memenangkan Skenario Asli Terbaik untuk *Django Unchained*. Dia menerima nominasi Film Terbaik pertamanya untuk *Once Upon a Time in Hollywood* karena kredit produsernya.

Todd Phillips

Todd Phillips adalah seorang sutradara, produser, dan penulis latar Amerika

Serikat. Ia memulai karirnya pada tahun 1993 dan menyutradarai film pada tahun 2000-an seperti *Road Trip*, *Old School*, *Starsky & Hutch*, dan *School for Scoundrels*. Dia menjadi terkenal lebih luas pada awal 2010-an untuk menyutradarai serial film *The Hangover*. Pada tahun 2019, ia ikut menulis dan menyutradarai film *thriller* psikologis *Pelawak*, berdasarkan karakter DC Comics dengan nama yang sama, yang ditayangkan perdana di Festival Film Internasional Venesia ke-76 di mana film tersebut menerima hadiah utama, Singa Emas. *Joker* kemudian mendapatkan Phillips tiga nominasi *Academy Award* untuk Film Terbaik, Sutradara Terbaik, dan Skenario Adaptasi Terbaik, dengan rekan penulisnya Scott Silver, nominasi *Academy Award* keduanya, ketiga, dan keempat setelah juga dinominasikan untuk Skenario Adaptasi Terbaik untuk *Borat* di *Academy Awards* ke-79.

Matt Reeves

Matt Reeves adalah seorang sutradara, produser, dan penulis skenario film Amerika. Dia pertama kali mendapatkan pengakuan untuk serial drama WB *Felicity* (1998–2002) yang dia kembangkan bersama J. J. Abrams. Reeves mendapat perhatian luas karena mengarahkan film monster hit *Cloverfield* (2008), kemudian memimpin film horor romantis *Let Me In* (2010) dan sekuel fiksi ilmiah yang diakui secara kritis *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) dan *War for the Planet of the Apes* (2017). Dia menyutradarai film superhero mendatang *The Batman* (2022), yang dibintangi Robert Pattinson sebagai Bruce Wayne / Batman.

Penghargaan yang telah ia capai antara lain sebagai *best director* dari film *The Batman* pada tahun 2022, nominasi *best writing* film *The Batman*, nominasi *best director* film *War for the Planet of the Apes* pada tahun 2017, nominasi *best director* film *Dawn of the Planet of the Apes* pada tahun 2014, nominasi *best director* dan *best writing*. film *Let Me In* pada tahun 2010.

KONSEP BERKARYA DAN PROSES BERKARYA

Konsep Gagasan Karya

Konsep gagasan ide dan tema bertujuan untuk memberikan perspektif terhadap situasi dari kesepian itu sendiri, seperti dampak yang ada di dalam situasi sehingga dapat menambahkan pemikiran lain tentang berada di situasi kesepian, sama halnya dengan

apakah berada di situasi itu mendapat hal yang baik atau buruk, atau bahkan keduanya di sisi yang sama. Penulis pun sering merasakan hal-hal yang didapat ketika sedang merasa sendiri atau kesepian yang biasanya berujung melakukan hal-hal yang berbeda dengan maksud yang sebenarnya sama tetapi dengan cara yang berbeda. Tetapi karena karya ini merupakan film eksperimental, jadi penulis akan mengambil sisi-sisi yang menggambarkan perspektif terhadap berada di situasi ini untuk film eksperimental berjudul *Loneliness*.

Pada tahap proses pengkaryaan ini, penulis juga telah bekerja sama dengan beberapa rekan penulis yang turut ikut membantu dalam pembuatan cerita, pengambilan kamera, memainkan warna, sinematografi dan juga suara atau backsound. Hal ini yang membantu penulis agar semua cerita dan apa yang diceritakan tersampaikan dengan baik karena bukan hanya perspektif penulis tetapi perspektif banyak orang, yaitu para rekan yang membantu penulis.

Film ini akan berdurasi sekitar 2 menit sesuai dengan plot yang penulis rencanakan. Penulis berharap pesan dari film eksperimental berjudul *Loneliness* ini bisa tersampaikan dan penonton tidak merasa bosan saat menonton yang mana penulis juga merencanakan film 2 menit agar tidak terjadinya bosan saat menonton.

Sinopsis

Sinopsis film ini menceritakan seorang atau individu pria yang merasa kesepian di sebuah ruangan, hal itu dipengaruhi oleh berbagai pengaruh mental dan juga mempengaruhi kepribadiannya. Ia merasa tidak nyaman dan juga bingung dengan situasi dan kondisinya yang tidak berubah. Pada awalnya, ia ini hanya kebingungan dan merasa depresi dengan situasinya yang tidak berubah. Namun pada akhirnya, individu ini menemukan titik dimana ia tidak merasa hal-hal tersebut. Individu ini akhirnya menemukan titik dimana ia bisa tenang dan tidak memikirkan hal-hal yang seharusnya tidak dipikirkan (*over-thinking*).

Proses Penciptaan Karya

Penulis membuat film eksperimental yang berjudul *Loneliness*, dimana karya ini akan memperlihatkan visualisasi mengenai situasi sendiri atau kesepian bagi seorang individu. Konsep karya ini juga membutuhkan survey tentang bagaimana rasanya ketika

sedang sedih, bingung, gelisah, kosong pikiran hingga depresi. Dalam pembuatan film eksperimental ini, penulis membagi proses pembuatan yang terbagi menjadi 3, yaitu Pra-Produksi, Produksi dan Pasca-Produksi.

Pra-Produksi

Dalam tahap Pra-Produksi, penulis sudah melakukan berbagai hal yang perlu dilakukan sebelum proses produksi. Penulis banyak menonton referensi untuk karya yang akan penulis buat seperti film *psychohlogical* dan film pendek hingga penulis menemukan apa yang akan penulis cantumkan ke dalam karya ini. Penulis juga berbincang dan brainstorming pada beberapa teman penulis yang juga merupakan orang yang senang membuat video maupun film hingga penulis juga menemukan perspektif lain. Penulis juga melakukan survey lokasi yang penulis rasa akan cocok ke dalam karya film ini dengan spot dan meaning yang cocok. Untuk mendapatkan poin-poin penting yang akan penulis perlihatkan, penulis juga melakukan survey ke lingkungan sekitar, seperti teman. Jadi, contoh ketika teman sedang merasakan perasaan seperti sedih, gelisah, depresi, kosong pikiran dan lain-lain, mereka akan melakukan apa dan apa poin dari pelepasan dari hal tersebut. Untuk visualisasi, penulis menentukan untuk menggunakan tema warna-warni yang mengutamakan warna pink agar terlihat kesan halusinasi dan kurangnya kepercayaan diri. Berdasarkan konsep film *Loneliness* ini, durasi diperkirakan sekitar 1-2 menit agar tidak terlalu lama dan *boring*, dan mencegah poin baru yang penulis tidak inginkan atau rencanakan. Penulis juga sudah membuat reka adegan atau contoh angle untuk beberapa *scene* yang akan dibuat atau diperlihatkan.

Produksi

Dalam tahap Produksi, penulis sudah mengeksekusi berbagai hal seperti mengatur warna atau cahaya, mengatur penempatan talent, menguji coba pergeseran cahaya dan batas cahaya, dan angle yang cocok agar sesuai. Proses shooting dilakukan pada tanggal 22 juni dan 23 juni 2023, proses ini dilakukan di dalam ruangan atau kamar dan orang yang terlibat pada proses. Dan yang terlibat pada proses ini adalah sutradara, astrada, pemain, *cameraman (D.O.P)*, dan *gaffer*. Pada proses *shooting*, penulis beserta para crew mencoba mengambil beberapa contoh *scene* yang bertujuan untuk menjadi pacuan ketika melakukan *take*. Pelaksanaan dilakukan di kamar rekan penulis yang juga

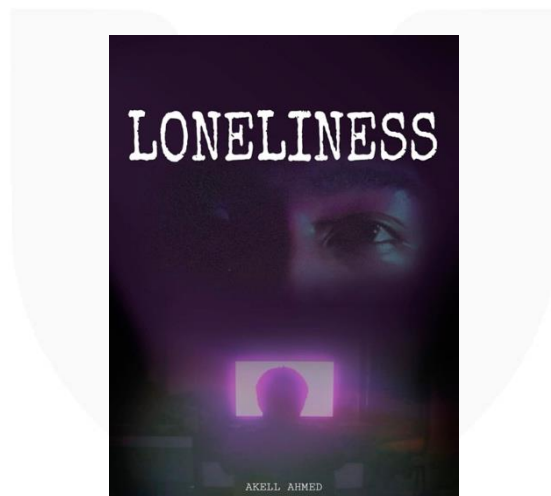
membantu proses pengambilan gambar atau *shooting*, yang berlokasi di Tangerang Selatan. Pada hari pertama, penulis memulai mengatur *set-up* cahaya, cahaya tambahan dari lampu tumblr dan juga layar dari TV. Penulis juga memulai mengambil beberapa *scene* yang dibutuhkan atau ditentukan. Pada hari kedua, penulis menambahkan *take* yang kurang dari hari pertama yang sempat gagal dan lupa diambil. Penulis juga menambahkan botol minum dan rokok untuk kebutuhan *scene* film.

Pasca-Produksi

Dalam tahap Pasca-Produksi, penulis telah memasuki tahap terakhir dalam pembuatan film. Penulis berhasil membuat pengambilan gambar yang sesuai dengan yang penulis inginkan. Penulis sudah menyambungkan video-video, edit beberapa warna dan juga efek-efek yang sesuai dengan video.

PEMBAHASAN MAKNA KARYA FILM

Poster Film



Gambar 1 Poster Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada poster ini, ada beberapa pesan dan makna yang digambarkan di objek, warna dan cahaya. Pada bagian objek, penulis memilih 2 gambar yaitu mata dan layar monitor TV. Mata yang merupakan indera penglihat sangat cocok sebagai poster dari cerita film yang dibuat. Disini, penulis menggambarkan mata sebagai objek sensitif dengan dibantu *extreme close up* yang memperlihatkan kesan fokus. Penulis ingin memperlihatkan bahwa mata yang digambarkan adalah bentuk atau poin utama dari karakter yang ditampilkan di

film.

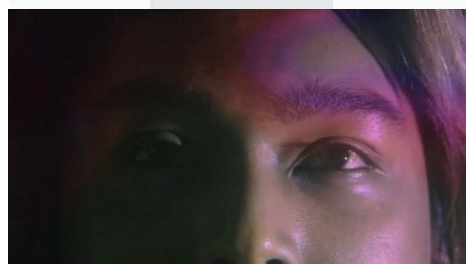
Poin selanjutnya, yaitu warna. Pada poster ini, didominasi dengan warna ungu dan pink gelap. Penulis mengambil warna ini karena penulis ingin mengambil unsur tegang dan *colorful* di saat yang bersamaan, serta menjadi bentuk dan warna utama pada film. Pencahayaan pada poster yaitu monitor TV untuk memberi kesan terang pada poster dan film. Dan cahaya yang digunakan adalah murni berwarna pink untuk memberi kesan *colorful*.

Scene Film



Gambar 2 *Scene Film Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan sebuah jam yang merupakan opening scene dari film dengan konsep warna film yang berwarna pink. Jam dapat mewakili perubahan, keterbatasan, atau tekanan waktu yang berdampak pada karakter dan cerita. Pemanfaatan jam dalam film sering kali digunakan untuk menggambarkan urgensi, keputusan dalam cerita. Yang ingin disampaikan adalah akan ada waktu yang terus mengejar individu dan juga sebagai poin bahwa ini adalah keseharian kegiatan si individu.



Gambar 3 *Scene Film Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan seorang pria yang membuka mata dengan kondisi dramatis. Mata juga digunakan dalam konteks misteri atau rahasia. Mata yang tertutup dapat menciptakan perasaan penasaran dalam penonton, mendorong penonton untuk menggali lebih dalam ke dalam cerita. Ini menunjukkan bahwa pria yang baru membuka

mata dan terus dikejar berbagai macam pikiran yang selalu ia pikirkan.



Gambar 4 Scene Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan seorang pria yang bersandar di layar monitor TV yang berwarna pink. Penulis ingin menyampaikan ketika si pria merasa bingung dan kosong pikiran dengan situasinya, ia hanya bersandar dengan layar yang dipenuhi dengan warna-warna, dan juga sebagai poin bahwa warna tersebut adalah poin warna utama pada film.



Gambar 5 Scene Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan *close up* tangan yang menunjukkan tangan pria. Gesture tangan memiliki banyak makna simbolis tergantung pada bagaimana gesture tersebut digunakan dalam konteks cerita. Penulis menggambarkan kegelisahan tersebut dengan gesture tangan yang terus-menerus bergerak tidak beraturan. *Scene* ini juga yang menunjukkan bahwa ia sedang merasa gelisah.



Gambar 6 Scene Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan *overlay close up* mata dengan jam. *Scene* ini menggambarkan si pria yang terus-menerus dikejar oleh waktu, dengan dibantu oleh beberapa *close up* arah

mata lainnya yang semakin kencang berganti gambar. Yang ingin diperlihatkan atau disampaikan adalah jam sangat berpengaruh atau menentukan kepada si pria tersebut. *Scene* ini yang juga sebagai *breakthrough* atau terobosan dengan apa yang akan terjadi dengan dirinya.



Gambar 7 *Scene* Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan seorang pria yang menatap cermin dengan ekspresi datar dan lemas. *Scene* ini ingin menunjukkan jika si pria sudah merasa bosan dengan situasinya dan terus bertanya-tanya akan dirinya. Cermin yang juga selain penggambaran bayangan satu di antara lainnya, merupakan bentuk poin besar untuk karakter yang dimainkan karena juga merupakan penggambaran ekspresi karakter.



Gambar 8 *Scene* Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Memperlihatkan seorang pria yang sedang merokok di depan layar terang berwarna pink. Penulis ingin menyampaikan bahwa selalu ada sesuatu hal yang akan mengubah titik tertentu, yang penulis ambil adalah rokok. Karena setelah merokok, karakter menjadi lebih merasa *relax* dan tenang. *Scene* ini termasuk salah satu terobosan karakter yang merupakan salah satu unsur eksperimental.



Gambar 9 Scene Film *Loneliness*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Menunjukkan tangan yang memegang botol minum. Pada *scene* ini, penulis mengartikan tangan yang menaruh botol yang telah dipakai atau digunakan. Ini juga termasuk salah satu terobosan alur cerita yang mempersingkat kejadian cerita dari apa yang telah pria lalui. *Scene* ini juga menjadi penutup cerita film dan juga unsur bentuk eksperimental pada karya film.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baron, R. A. dan Byrne, D. (2004). *Psikologi Sosial*. 10/1. Jakarta: Erlangga
- Cacioppo, J. T. & Patrick, W. (2008). *Loneliness: Human Nature and the Need for Social Connection*.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development*. (5) Jakarta: PT. Erlangga.

Jurnal Online

- Canary, J. D. (2006). *Loneliness and Relationally Competent Communication*.
- Endriawan, D., Trihanondo, D. & Maulana, T. A. (2019, February). *SENI RUPA INDONESIA DI AWAL ABAD KE 21*. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi). (Vol. 2, pp. 309-314).
- Endriawan, D. & Maulana, T. A. (2022). *PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP JUNIOR DESAINER GRAFIS DI MASA PANDEMI COVID-19*. In eProceedings of Art & Design. (Vol. 9).
- Iqbal, M., Trihanondo, D., & Maulana, T. A. (2022). *PENGARUH ROKOK DALAM BERKESENIAN*. In eProceedings of Art & Design. (Vol. 9).
- Julianne Holt-Lunstad, Timothy B. Smith & Mark Baker. (2015). *The Effects of Loneliness and Social Isolation on Mortality: A Meta-Analysis*. Social Psychological and Personality Science.
- Koeswara, E. (1991). *Teori-teori Kepribadian*. Bandung: PT. Eresco.
- Peplau & Perlman. (1982). *Loneliness: A Source book of Current Theory, Research and Therapy*. New York.
- Rizal, F. (2023). *Eksperimental Dalam Film: Sebuah Tinjauan Historis*. Jakarta.

Topaz, E, N. (2022). *PENCIPTAAN KARYA FILM EKSPERIMENTAL*.

Yurni. (2015). *PERASAAN KESEPIAN DAN SELF-ESTEEM PADA MAHASISWA*. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.15 No.4 Tahun 2015.

Zen, A. P., & Trihanondo, D. (2022). *PERKEMBANGAN SENI FOTOGRAFI DAN SINEMATOGRAFI SERTA TANTANGANNYA PADA ERA PASCA PANDEMI COVID-19*. In SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi). (Vol. 5, pp. 33-41).

Zen, A. P., Yuningsih, C. R. & Wiwid Sintowoko, D. A. (2021). *Review Estetika Fotografi: Nilai Estetika Fotografi Still Life Pada Cover Majalah Casa, Indonesia*. In VISUALIDEAS. (Vol. 1, pp. 40-45).

Zen, A. P., Yuningsih, C. R., Sintowoko, D. A. W. & Wiguna, I. P. (2021). *Review Pergeseran Fotografi Dari Sistem Konvensional ke Digital (Virtual Photoshoot) Pada Masa Pandemi COVID-19*. In JURNAL RUPA. (Vol. 6).

Website

Berita Unik. (2021). *Teori Warna Brewster, Pengertian dan Kelompok Warnanya*. <https://kumparan.com/berita-unik/teori-warna-brewster-pengertian-dan-kelompok-warnanya-1w2yDS6kGYJ>, diakses pada tanggal 1 Juli 2021.

Wijaya, J, K. (2017). *Apa yang dimaksud dengan Kesepian atau Loneliness?* <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-kesepian-atau-loneliness/9012/1>, diakses pada tanggal 10 Agustus 2017.

Riadi, M. (2019). *Pengertian, Aspek dan Penyebab Kesepian (Loneliness)*. <https://www.kajianpustaka.com/2019/08/pengertian-aspek-dan-penyebab-kesepian.html>, diakses pada tanggal 9 Agustus 2019.