

**PENEKANAN SITUASI TOKOH UTAMA
MELALUI *VISUAL METAPHOR* DALAM SINEMATOGRAFI
FILM FIKSI “ANAK JERPAH”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

**PENEKANAN SITUASI TOKOH UTAMA MELALUI *VISUAL METAPHOR*
DALAM SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “ANAK JERAPAH”**

diajukan oleh Ilham Bagus Mahendra, NIM 2011055032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 91261) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



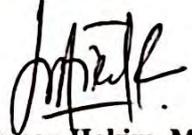
Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum
NIDN 0013056301

Pembimbing II/Anggota Penguji



Pius Rino Pungkiawan, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Cognate/Penguji Ahli



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIDN 0014057902

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP-19670203 199702 1 001



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom.,M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Bagus Mahendra nm

NIM : 2011055032

Judul Skripsi : Penekanan Situasi Tokoh Utama melalui *Visual Metaphor* dalam Sinematografi Film Fiksi “Anak Jerapah”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 13 Mei 2025

Yang Menyatakan,




Ilham Bagus Mahendra

2011055032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Bagus Mahendra

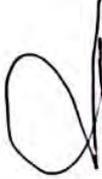
NIM : 2011055032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Penekanan Situasi Tokoh Utama melalui *Visual Metaphor* dalam Sinematografi Film Fiksi “Anak Jerapah”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 13 Mei, 2025
Yang Menyatakan,



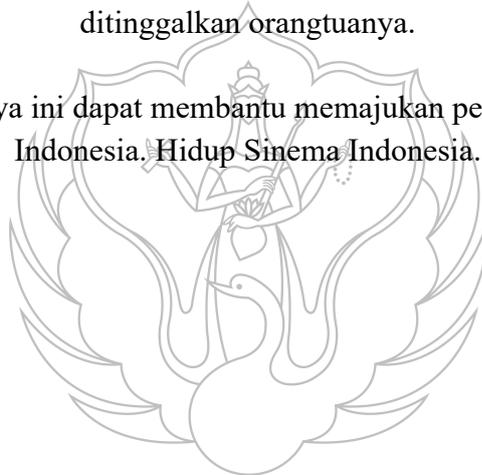

Ilham Bagus Mahendra
2011055032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi penciptaan karya seni ini saya persembahkan kepada kedua orangtua saya, kakak, seluruh anggota keluarga dan seluruh teman-teman yang telah menemani dalam proses saya selama ini.

Tak lupa karya film juga saya persembahkan teruntuk jiwa-jiwa yang terabaikan, rusak dan ditinggalkan di dunia ini terkhusus untuk anak-anak terabaikan yang ditinggalkan orangtuanya.

Semoga hasil karya ini dapat membantu memajukan perfilman dan seni di Indonesia. Hidup Sinema Indonesia.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Sebagai Tuhan Yang Maha Kuasa dan Maha Pemberi atas berkah dan rahmat yang telah Dia berikan sehingga tugas akhir penciptaan karya seni ini dan penelitian ini diselesaikan dan ditulis dengan baik. Tugas akhir ini adalah salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir penciptaan karya fiksi film pendek ini dibuat berdasarkan dengan skripsi yang berjudul “Penekanan Situasi Tokoh melalui *visual Metaphor* dalam sinematografi Film Fiksi Anak Jerapah”. Segala proses pengerjaan tugas akhir mulai dari perencanaan, produksi film, hingga penulisan skripsi telah berhasil dilaksanakan karena dukungan, serta kebaikan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Kedua orangtua, Ibu Dian Listiyani dan Bapak Wahyudin.
3. Seluruh saudara saya, Kakak Dayu, Dwiki, Luthfi, Yuseva, Arin, Wulan, serta seluruh anggota keluarga.
4. Bapak Dr.Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
6. Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T, selaku Ketua Jurusan Televisi.
7. Bapak Latief Rakhman Hakim, M.Sn, selaku Ketua program Studi Film dan Televisi.

8. Bapak Andri Nur Patrio M.Sn, selaku dosen wali akademik.
9. Bapak Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum, selaku dosen pembimbing I.
10. Bapak Pius Rino Pungkiawan S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing II.
11. Bagas Wahyu Pratama selaku teman kolektif produksi tugas akhir.
12. Rupa Rupa Films dan seluruh sponsor produksi.
13. Seluruh kru dan pemain produksi film “Anak Jerapah”.
14. Seluruh teman-teman Film dan Televisi angkatan 2020.
15. Rianty Anjani selaku *co-writer* skenario “Anak Jerapah”.
16. Ruth, Ilham Nur, Fitri, Lily, Bara, Fatya Amarlia, Asmara, Wahyu, Bayu, Iqbal, Sasa, Gabby, Arsa, Ibnu, Icha, Faris, Alif, Tegar, Nuel, Icol, Dwitya, Dissa dan teman lainnya.
17. Seluruh anak terabaikan dan terlantar di dunia ini, sebagai inspirasi naskah.
18. Semua pihak yang terlibat dalam perjalanan akademik penulis selama di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga dibutuhkan kritik konstruktif dan saran yang membangun untuk penulis. Besar harapan agar terciptanya karya seni dan karya tulis ini menginspirasi teman-teman semua yang ingin berkarya dan berkreasi di bidang perfilman untuk menciptakan karya film yang lebih baik dan berarti.

Yogyakarta, 13 Mei 2025



Ilham Bagus Mahendra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	4
C. Tujuan dan Manfaat	5
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	6
A. Landasan Teori.....	6
1. Film Fiksi	6
2. Sinematografi.....	6
3. <i>Visual Metaphor</i>	8
4. Metafora.....	10
5. Situasi.....	11
6. Emosi	12
7. <i>Mise-en-scene</i>	14
8. Komposisi	14
9. Lensa	17
10. Konsep Pencahayaan	18
B. Tinjauan Karya.....	21
1. Seven (1995).....	21
2. The Shawshank Redemption (1994).....	23
3. Our Little Sister (2015).....	25
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	29
A. Objek Penciptaan	29
B. Metode Penciptaan.....	41
1. Konsep Karya.....	44
2. Desain Produksi	69

C. Proses Perwujudan Karya	69
1. Praproduksi	69
BAB IV PEMBAHASAN.....	81
A. Ulasan Karya	81
B. Pembahasan Reflektif.....	108
BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 <i>Still</i> American Beauty	16
Gambar 2.1.2 <i>Still</i> Film Seven	18
Gambar 2.1.3 <i>Still</i> The Natural	20
Gambar 2.1.4 <i>Still</i> American Beauty	20
Gambar 2.2.1 Poster Film Seven.....	21
Gambar 2.2.2 <i>Still</i> Film Seven	22
Gambar 2.2.3 Poster Film The Shawshank Redemption	23
Gambar 2.2.4 Still Film The Shawshank Redemption.....	24
Gambar 2.2.5 Poster Film <i>Our Little Sister</i>	25
Gambar 2.2.6 Potongan Film <i>Our Little Sister</i>	27
Gambar 3.1.1 Referensi Bayangan.....	33
Gambar 3.1.2 Referensi Properti Mainan dan Patung Jerapah	35
Gambar 3.1.3 Referensi Properti Jaring-Jaring Pembatas	36
Gambar 3.1.4 Referensi Properti Lukisan.....	37
Gambar 3.1.5 Referensi Properti Pintu dengan Gantungan Hati.	38
Gambar 3.1.6 Referensi Refleksi Cermin	39
Gambar 3.1.7 Referensi Set Ruas Perempatan Jalan	40
Gambar 3.2.1 <i>Still</i> American Beauty	41
Gambar 3.2.2 <i>Still</i> Film Seven	42
Gambar 3.2.3 <i>Still</i> Film The Batman	43
Gambar 3.3.1 Potongan Naskah <i>Scene</i> 1	48
Gambar 3.3.2 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 1.....	49
Gambar 3.3.3 Potongan Naskah <i>Scene</i> 2	50
Gambar 3.3.4 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 2.....	51
Gambar 3.3.5 Potongan Naskah <i>Scene</i> 6A.....	53
Gambar 3.3.6 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 6A.....	54
Gambar 3.3.7 Potongan Naskah <i>Scene</i> 6B.....	55
Gambar 3.3.8 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 6B	56
Gambar 3.3.9 Potongan Naskah <i>Scene</i> 8	57
Gambar 3.3.10 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 8.....	58
Gambar 3.3.11 Potongan Naskah <i>Scene</i> 12	59

Gambar 3.3.12 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 12.....	60
Gambar 3.3.13 Potongan Naskah <i>Scene</i> 15	61
Gambar 3.3.14 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 15.....	63
Gambar 3.3.15 Potongan Naskah <i>Scene</i> 18	64
Gambar 3.3.16 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 18.....	65
Gambar 3.3.17 Potongan Naskah <i>Scene</i> 19	66
Gambar 3.3.18 Rancangan <i>Storyboard Scene</i> 19.....	68
Gambar 3.4.1 Rancangan gambar <i>set dressing</i> rumah.....	70
Gambar 3.4.2 Rancangan <i>storyboard</i>	72
Gambar 3.4.3 Foto kegiatan <i>scouting</i> lokasi.....	73
Gambar 3.4.4 Buku Panduan Konsep Sinematografi untuk Produksi	74
Gambar 3.4.5 Foto kegiatan rapat praproduksi kepala departemen.....	74
Gambar 3.4.6 Foto kegiatan rapat praproduksi <i>all-crew</i>	75
Gambar 3.4.7 Foto kegiatan <i>recce</i>	76
Gambar 3.4.8 Foto kegiatan <i>test camera</i>	77
Gambar 3.4.9 Foto kegiatan tes <i>mood</i>	78
Gambar 3.4.10 Foto kegiatan produksi <i>shooting</i>	79
Gambar 3.4.11 Foto Setelah Produksi Selesai	79
Gambar 4.1.1 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Terjebak	83
Gambar 4.1.2 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Tertekan	85
Gambar 4.1.3 Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Tokoh Ruth	88
Gambar 4.1.4 Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan Terpisah	91
Gambar 4.1.5 Realisasi Konsep Situasi Tokoh yang Bimbang	93
Gambar 4.1.6 Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan yang Bersatu	97
Gambar 4.1.7 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh yang Kebingungan	100
Gambar 4.1.8 Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Persamaan Rasa	103
Gambar 4.1.9 Realisasi Konsep pada Situasi Penerimaan Diri Tokoh	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.1 Perkembangan Situasi Tokoh Utama dalam Naskah	31
Tabel 3.1.2 Konsep <i>Visual Metaphor</i> dan Situasi Tokoh Utama.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Formulir I-VII Persyaratan Tugas Akhir
- Lampiran 2. Skenario Film Anak Jerapah
- Lampiran 3. Desain Produksi
- Lampiran 4. Susunan Kredit Kru
- Lampiran 5. *Shotlist* dan *Photoboard*
- Lampiran 6. Dokumentasi Proses Produksi Film Anak Jerapah
- Lampiran 7. Desain Poster
- Lampiran 8. *Grabstill* Film
- Lampiran 9. Dokumentasi Sidang Skripsi
- Lampiran 10. Surat Keterangan *Screening*
- Lampiran 11. Undangan *Screening*
- Lampiran 12. Dokumentasi *Screening*
- Lampiran 13. Tangkapan Layar Publikasi Galeri Pandeng
- Lampiran 14. Tangkapan Layar Publikasi Sosial Media
- Lampiran 15. Daftar Kehadiran *Screening*
- Lampiran 16. Resume *Screening*
- Lampiran 17. Biodata Penulis



ABSTRAK

Film Anak Jerapah mengangkat isu penelantaran anak yang mencerminkan hilangnya peran orang tua dalam kehidupan anak. Cerita berfokus pada seorang wanita pekerja keras dan mandiri bernama Ruth yang harus berdamai dengan luka masa lalunya ketika dia terpaksa hidup bersama adik dari ibu berbeda, yaitu Krisna. Kehadiran Krisna membuat Ruth bertemu dengan situasi-situasi sulit dalam hidupnya yaitu rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa serta penerimaan diri. Situasi-situasi penting tokoh Ruth tersebut adalah hal yang penting untuk disampaikan kepada penonton. Penciptaan akan berfokus pada bagaimana konsep *visual metaphor* dapat menggambarkan penekanan situasi tokoh Ruth. Sinematografer nantinya berfokus pada pembangunan konsep *visual metaphor* dengan menggunakan elemen sinematografi berupa komposisi, pencahayaan dan penggunaan lensa yang digabungkan dengan elemen *mise-en-scene* pada naskah untuk menggambarkan penekanan situasi-situasi penting yang dialami tokoh utama. Dari penggabungan kedua unsur visual diatas nantinya akan membentuk metafora dalam gambar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan konsep *visual metaphor* berhasil menggambarkan penekanan situasi tokoh utama dalam film. Tentunya dalam proses penciptaan konsep ini, diperlukan persiapan yang matang serta koordinasi dan kerjasama dari seluruh departemen yang terlibat. Konsep ini tidak hanya sebatas keindahan belaka atau hanya untuk memperkuat narasi, namun juga memberikan informasi yang kaya serta pengalaman berbeda kepada penonton.

Kata kunci: penelantaran anak, situasi tokoh utama, *visual metaphor*, sinematografi, film pendek.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Dalam kehidupan berkeluarga, tanggung jawab orang tua terhadap kelangsungan hidup anak merupakan sebuah kewajiban, karena ketika kewajiban tersebut tidak dilakukan maka kelangsungan hidup sang anak akan terdampak. Hal itu biasa disebut dengan penelantaran anak. Isu penelantaran anak semakin marak terjadi di Indonesia dibuktikan dengan banyaknya kasus anak terlantar dan tidak diurus oleh orang tuanya, alhasil mereka harus hidup tanpa peran dan kasih sayang orang tua. Permasalahan penelantaran anak sangat penting untuk disampaikan kepada khalayak umum, agar nantinya para calon orang tua dapat menjadi orang tua bertanggung jawab terhadap kelangsungan hidup anaknya. Atas dasar itu, tercetus sebuah ide penciptaan sebuah karya film berjudul “Anak Jerapah” dengan tema penelantaran anak.

Film “Anak Jerapah” mengusung tema penelantaran anak dengan lebih berfokus terhadap dampak sosial dari kehidupan seorang anak tanpa peran orang tua. Film ini menceritakan tentang Ruth, seorang perempuan mandiri, pekerja keras yang hidup seorang diri dari kecil karena sang ayah pergi dan tidak mau bertanggung jawab. Pada film ini diceritakan bahwa Ruth berada dalam situasi sulit dalam hidupnya ketika dia kedatangan sang Ayah yang tak pernah mengurusinya ketika dia sedang ingin pergi ke Jakarta untuk memperbaiki hidupnya. Kedatangan ayahnya membuat Ruth kesal karena sang ayah tiba-tiba memaksa Ruth untuk mengurus Krisna, adik dari ibu yang berbeda. Ruth menolak perintah itu karena di dalam hati Ruth masih menyimpan luka masa lalu karena ayahnya dan ibu Krisna. Namun karena terpengaruh tawaran uang dari

Ayahnya, dia lalu mengiyakan tawaran itu. Setelah menerima tawaran tersebut Ruth harus hidup bersama Krisna, di mana hal itu menciptakan situasi-situasi rumit dan berat di dalam hidup Ruth.

Film “Anak Jerapah” akan berpusat pada pergerakan tokoh utama dalam menghadapi situasi dan konflik pasca kehadiran Krisna, adik beda ibu. Situasi tersebut kemudian bertambah berat karena Ruth harus mengurus adik tiri dari ibu berbeda yang notabene merupakan anak dari perempuan penyebab keluarganya hancur. Kemudian konflik tersebut menjadi pemicu utama dari segala situasi-situasi baru yang menimpa tokoh Ruth ketika harus bertemu dan diberi tanggung jawab mengurus Krisna, seperti : rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa dan penerimaan diri. Banyaknya perubahan situasi tokoh utama pada film ini, perlu untuk digambarkan secara khusus dan diberi penekanan melalui bahasa visual di dalam film ini. Hal itu kemudian dijadikan sebagai fokus utama dalam penciptaan film ini.

Untuk memenuhi kebutuhan naratif pada penciptaan ini, sinematografer berusaha mewujudkan keinginan sutradara membangun unsur bahasa visual untuk memberikan penekanan terhadap situasi dan emosi tokoh utama dalam film. Hal itu dikarenakan situasi tokoh utama di film ini merupakan bagian penting dari pembangunan dramatik cerita. Dalam proses perwujudannya, sinematografer menggunakan sebuah metode konsep dalam sinematografi bernama *visual metaphor* untuk menggambarkan situasi tokoh utama. Menurut Brown (2022) dalam bukunya, *visual metaphor* merupakan sebuah teknik di

mana gambar dalam film digunakan sebagai perwakilan untuk menyampaikan makna, ide, tema, situasi, atau emosi pada film secara mendalam. Melalui *visual metaphor*, penonton akan terbantu dalam memahami dan merasakan situasi-situasi penting tokoh utama lewat metafora di dalam gambar hasil dari penggabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scene* di dalam film. Selain itu, *visual metaphor* juga bisa digunakan untuk menambah pengalaman penonton dalam memahami makna mendalam di dalam film.

Visual metaphor dipilih karena dalam konteks film pendek, *visual metaphor* sangat efektif digunakan karena lewat medium film durasi pendek, pembuat film dapat menyampaikan situasi dan makna di dalam film secara efektif dan efisien. Dalam proses perwujudannya, sinematografer berfokus pada penerapan beberapa *tools* sinematografi seperti komposisi gambar, lensa, pencahayaan serta pemanfaatan elemen *mise-en-scene* di dalam naskah film untuk membentuk metafora dalam gambar. Pemanfaatan elemen *mise-en-scene* pada konsep ini digunakan sebagai unsur pendukung dalam menciptakan metafora dalam gambar, misalnya seperti bayangan, jaring pembatas, ruas perempatan jalan, cermin, patung jerapah, mainan jerapah dan masih banyak lagi. Pemilihan unsur pendukung berupa *mise-en-scene* tersebut berdasarkan benda-benda dengan makna yang biasa dan dapat dimengerti oleh masyarakat umum. Misalnya seperti benda jaring, sering digunakan manusia sebagai alat untuk menjebak atau menangkap sesuatu. Kemudahan memahami makna benda-benda umum tersebut kemudian akan memberikan kemudahan bagi penonton dalam memahami metafora di dalam gambar.

Dengan adanya *visual metaphor*, penonton akan dibantu dalam memahami situasi-situasi penting tokoh utama terlebih ketika tokoh Ruth sedang dalam situasi-situasi penting di dalam film melalui bahasa gambar. Ketika memahami makna dari *visual metaphor* di dalam film, rasa empati dan simpati penonton akan muncul dan membantu penonton memahami keseluruhan situasi dan emosi tokoh utama di dalam film. Oleh karena itu, penggunaan konsep *visual metaphor* sangat diperlukan untuk membangun dramatik cerita di dalam film dan memberikan penekanan terhadap situasi tokoh utama.

Penciptaan film menggunakan konsep *visual metaphor* didasari karena masih jarangya pemakaian konsep tersebut pada film-film di Indonesia. Dengan adanya konsep *visual metaphor*, tentunya sangat membantu *storytelling film* karena unsur naratif baik konteks maupun subteks dalam cerita karena dapat tersampaikan secara lengkap dan efektif kepada penonton. *Visual metaphor* akan digunakan disebagian besar *scene* utama dengan situasi penting untuk disalurkan kepada penonton. Dengan konsep tersebut diharapkan mampu menjadi senjata utama penyampaian cerita film “Anak Jerapah”.

B. Rumusan Penciptaan

Dalam proses perwujudan *visual metaphor* dalam sinematografi film “Anak Jerapah”, sinematografer menggunakan beberapa elemen dan *tools* sinematografi agar konsep dapat tercipta dengan baik. *Tools* tersebut antara lain merupakan beberapa teknik sinematografi berupa komposisi gambar, konsep pencahayaan, dan penggunaan lensa serta dikombinasikan dengan elemen *mise-en-scene* di dalam film. Penggunaan *tools* sinematografi tersebut kemudian

digunakan sinematografer dalam menerjemahkan bahasa teks atau skenario menjadi sebuah bahasa visual dengan konsep *visual metaphor*.

Visual metaphor berfungsi sebagai unsur pembangun film dari segi sinematik, karena konsep *visual metaphor* akan digunakan untuk membantu film menyampaikan situasi penting di dalam film secara mendalam serta efektif lewat gambar. Situasi-situasi penting tokoh utama tersebut ditekankan melalui gambar dengan konsep *visual metaphor* yang sudah didesain sedemikian rupa. Sehingga rumusan penciptaannya adalah bagaimana *visual metaphor* mampu memberikan penekanan situasi tokoh utama pada sinematografi film “Anak Jerapah”?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

- a. Menciptakan sebuah karya film fiksi dengan *storytelling* yang efektif dan kuat melalui penggunaan konsep *visual metaphor*.
- b. Mengeksplorasi penggunaan konsep *visual metaphor* dalam sinematografi untuk membantu menggambarkan penekanan situasi penting tokoh utama dalam film pendek “Anak Jerapah”.

2. Manfaat

- a. Sebagai referensi tentang penggunaan konsep *visual metaphor* dalam sinematografi sebuah film.
- b. Sebagai sarana edukasi mengenai sejauh mana eksplorasi konsep *visual metaphor* dapat dilakukan di dalam film.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

A. Landasan Teori

1. Film Fiksi

Film Fiksi merupakan sebuah karya seni yang memiliki banyak cara dalam penyampaiannya. Selain melalui elemen naratif, film fiksi juga memiliki unsur sinematik yang merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Menurut Brown (2022:18), salah satu peran penting dari elemen sinematik adalah membangun dunia visual yang dihuni oleh karakter. Dunia visual menjadi bagian penting terhadap bagaimana penonton akan memandang motivasi cerita dan memahami karakter.

2. Sinematografi

Brown (2022:18) dalam bukunya mengatakan, dalam pembuatan film, gambar tidak hanya sekedar gambar, tetapi gambar adalah sebuah informasi. Salah satu tugas sinematografer adalah menjadikan gambar menjadi bahasa visual kepada audiens menjadi sebuah pesan dan informasi yang berarti. Hasil akhir dari tayangan video atau animasi secara materi adalah berbentuk dua dimensi, tetapi sinematografer harus dapat memberikan panduan mata pemirsa untuk penonton dapat ikut masuk ke dalam naratif sebuah film. Dalam meraih naratif penceritaannya, sebuah film dapat menggunakan berbagai macam cara untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai lewat filmnya. Cara-cara tersebut dapat dilakukan oleh sang pembuat film dapat ditempuh dengan berbagai cara, contohnya seperti menggunakan konsep sinematografi untuk mendukung penyampaian cerita. Sinematografi memiliki

salah satu fungsi penting yaitu untuk menyampaikan makna yang ingin disampaikan kepada penonton lewat adegan yang diperankan oleh pemain ataupun adegan suatu ruang dan waktu. Sinematografi atau teknik pengambilan gambar merupakan suatu teknik pengambilan adegan oleh kamera dan memperlihatkannya melalui *frame* atau bingkai layar. Selain itu sebenarnya tugas utama seorang sinematografer adalah mewujudkan visi sutradara dalam hal bahasa visual. Hall (2015:30), mengatakan:

As the head of the camera department, along with his or her creative and technical skills the cinematographer needs to be patient, reliable, a diplomat, a people manager, a good listener, an organizer and if that is not enough it is also useful to have a sense of humour. The role can be neatly and simply summed up as: using technical and creative skills to photographically capture on screen the mood of the film and the vision of the director. Anything else that the cinematographer does is secondary to this, and if the director's vision is not achieved then the cinematographer has not fulfilled their role properly.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa sinematografer harus memiliki kesabaran, dapat diandalkan dan menjadi pendengar yang baik. Sinematografer dalam film bertugas menggunakan keterampilan teknis dan kreatif dengan baik untuk membangun *mood* dan mewujudkan visi sutradara. Apabila belum mewujudkan hal itu, berarti sinematografer belum menjalankan tugasnya dengan benar. Selaras dengan teori gagasan tersebut, pada penciptaan film ini sinematografer juga bertugas mewujudkan visi sutradara lewat konsep visual yang diciptakan.

3. *Visual Metaphor*

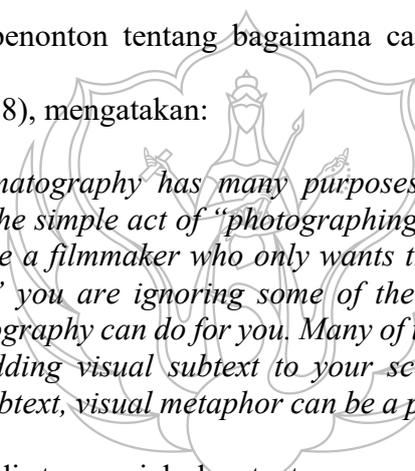
Menurut Kyle Deguzman (2021), *visual metaphor* adalah sebuah metode untuk menyampaikan kembali sebuah makna melalui gambar dengan menunjukkan asosiasi atau kesamaan tertentu. *Visual metaphor* umumnya ditemukan dalam film, acara televisi, fotografi, dan bahkan iklan komersial. *Visual metaphor* dapat membantu menjelaskan lapisan cerita secara luas, membantu naratif berkomunikasi dengan penonton, serta mampu menyampaikan tema cerita.

Menurut (Jani, 2017) dalam sebuah produksi sebuah film, sinematografer dapat menyarankan sutradara mengenai cara penyampaian informasi pada naratif film melalui sebuah konsep yang dinamakan *visual metaphor*. Dalam proses mewujudkan konsep *visual metaphor*, sinematografer tentunya membutuhkan bantuan dari sisi naratif cerita. Di mana pada konteks ini, sinematografer dapat menyarankan perubahan struktur cerita atau bahkan memberikan saran penggabungan adegan di dalam naskah. Tentunya hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan *tools* dan teknik sinematografi yang akan dipakai, agar nantinya perwujudan konsep *visual metaphor* dapat membantu penonton memahami keutuhan lapisan cerita. Brown (2022:14), mengatakan:

One of our most important tools as filmmakers is visual metaphor, which is the ability of images to convey a meaning in addition to their straightforward reality. Think of it as “reading between the lines” visually. In some films, things are simply what they are. In others, however, many images carry an implied meaning that can be a powerful storytelling tool.

Kutipan di atas menjelaskan tentang penggunaan *visual metaphor* merupakan salah satu alat yang penting dan kuat bagi para pembuat film karena *visual metaphor* memiliki kemampuan untuk menyampaikan makna, situasi, dan juga kondisi dalam sebuah film melalui bahasa visual secara tersirat. Penggunaan *visual metaphor* dapat menjadi alat penceritaan yang kuat dalam menggambarkan makna lain dari film. Terlihat pada saat ini banyak film yang menggunakan *visual metaphor* untuk membantu naratif penceritaannya. *Visual metaphor* juga merupakan cara yang kuat untuk memberi tahu penonton tentang bagaimana cara berpikir dan merasakan.

Brown (2016:118), mengatakan:



So cinematography has many purposes, some of them far beyond the simple act of “photographing” the action. In fact, if you are a filmmaker who only wants the camera to record “reality” you are ignoring some of the most powerful jobs cinematography can do for you. Many of these methods are all about adding visual subtext to your scenes. In addition to visual subtext, visual metaphor can be a powerful tool as well.

Kutipan di atas menjelaskan tentang, seorang sinematografer tentunya memiliki tujuan yang beragam dalam pembuatan konsep sinematografi pada filmnya, namun hal yang sering kali dilupakan oleh seorang sinematografer adalah menambahkan visual subteks dan *visual metaphor* pada gambar yang dibuat. Dengan menambahkan visual subteks dan *visual metaphor* pada konsep sinematografinya, sinematografer dapat mempunyai alat yang ampuh untuk menggambarkan makna atau situasi yang terjadi pada film.

Menurut Jani (2017:63), dalam membangun *visual metaphor* sinematografer nantinya akan berfokus pada pemanfaatan tools sinematografi

berupa komposisi, pencahayaan, warna, dan ketajaman dalam membentuk sebuah gambar dengan konsep *visual metaphor*. Selain itu, sinematografer harus bekerja sama dengan *production designer* baik ketika masa praproduksi maupun masa produksi dilakukan. Hal itu dilakukan karena elemen-elemen pada sisi artistik buatan *production designer* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan dapat memengaruhi emosi penonton. Mengacu pada teori-teori di atas, dalam penciptaan film “Anak Jerapah” akan sinematografer menggunakan *visual metaphor* sebagai konsep utama sinematografi dalam menggambarkan situasi yang dialami karakter utama di dalam film.

4. Metafora

Visual metaphor merupakan turunan dari sebuah metode dalam film yaitu metafora. Metafora adalah sebuah alat kognitif dalam komunikasi untuk memahami konsep utama ataupun lain dari sebuah hal agar dapat dipahami secara lebih mendalam melalui sebuah perumpamaan lewat bentuk lain. Memahami metafora penting untuk pemikiran kreatif dan juga dalam arti tertentu dapat membantu memperdalam pemahaman kita tentang suatu sifat dan peran dalam bahasa. Metafora juga dapat digunakan untuk menghasilkan makna baru dari mengenai sebuah hal di masa lalu. (Grey, 2015)

Conceptual metaphor theory posits that a metaphor, traditionally dismissed as a quirk of language, is a cognitive tool for understanding one concept in terms of another. The concept one seeks to understand called the target is typically abstract and difficult to represent in its own terms, whereas the concept used for this purpose the source is concrete and easier to grasp. Activating metaphors in this manner has been repeatedly shown to change target interpretations in ways that

correspond to source knowledge. (Kövecses dalam Landau 2018: 3)

Penggunaan metafora telah berulang kali terbukti dapat mengubah interpretasi atau makna sebuah hal lewat perumpamaan baik melalui benda, sebutan atau hal lain dengan cara yang sesuai dengan sumber pengetahuan dan pemahaman manusia

5. Situasi

Salah satu unsur penggerak sebuah cerita di dalam film adalah tangga dramatik karakter utama. Tangga dramatik tersebut dapat dibangun melalui penggambaran situasi dan emosi pada film. Situasi adalah keadaan yang sedang dialami oleh seseorang yang di mana akan memunculkan respon berupa emosi. Penggambaran situasi merupakan sebuah hal yang penting karena melalui situasi para karakter akan mulai mengeluarkan respon mereka berupa emosi yang tercipta karena adanya situasi yang sedang mereka alami. Bordwell (2020: 73), mengatakan:

We can consider a narrative to be a chain of events linked by cause and effect and occurring in time and space. A narrative is what we usually mean by the term story, although we'll be using that term in a slightly different way later. Typically, a narrative begins with one situation; a series of changes occurs according to a pattern of cause and effect; finally, a new situation arises that brings about the end of the narrative. Our engagement with the story depends on our understanding of the pattern of change and stability, cause and effect, time and space.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa sebuah naratif atau cerita merupakan sebuah rantai peristiwa yang dimulai dari sebuah situasi yang kemudian dalam proses perkembangannya situasi tersebut dapat berubah

sesuai dengan pola sebab dan akibat pada alur cerita. Situasi baru akan berubah dan muncul secara terus menerus hingga mengantarkan penonton ke situasi akhir pada cerita. Dari kutipan tersebut dapat dikatakan bahwa situasi merupakan sebuah unsur yang penting dalam sebuah cerita. Di dalam sebuah film sendiri diperlukan cara yang tepat untuk dapat menjelaskan dan menggambarkan situasi yang sedang terjadi di dalam film. Salah satunya dapat menggunakan *visual metaphor* sebagai cara untuk menggambarkan penekanan sebuah situasi di dalam film. *Visual metaphor* dirasa tepat untuk menggambarkan situasi karena *visual metaphor* memiliki waktu yang cenderung lebih singkat untuk dipahami karena berpatokan pada gabungan makna-makna visual, sehingga penggambaran situasi tidak memerlukan banyak waktu.

6. Emosi

Menurut Gross (2007), emosi dan perasaan sering diartikan sebagai hal sama. Emosi adalah kondisi di mana manusia merasakan sesuatu. Emosi tidak hanya membuat kita merasakan sesuatu, tetapi juga membuat kita ingin melakukan sesuatu. Emosi akan muncul ketika seorang individu berada dalam suatu situasi dan kemudian memunculkan sebuah respon pada diri lalu kemudian melahirkan emosi kembali. Sasaran respon emosional yang tidak tepat dapat menuntun individu ke arah yang salah. Respon emosional akan melahirkan situasi-situasi lainnya dan menghasilkan kembali respon emosi. Goleman (2009: 411) mengemukakan beberapa macam emosi, yaitu;

- a. Amarah : beringas, mengamuk, benci, jengkel, kesal hati.

- b. Kesedihan : pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihi diri, putus asa.
- c. Rasa takut : cemas, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, tidak tenang, ngeri.
- d. Kenikmatan : bahagia, gembira, riang, puas, senang, terhibur, bangga.
- e. Cinta : penerimaan, persahabatan, kepercayaan, kebaikan hati, rasa dekat, bakti, hormat, kemesraan, kasih.
- f. Terkejut : terkesan, terkejut, takjub.
- g. Jengkel : hina, jijik, muak, mual, tidak suka.
- h. Malu : malu hati, kesal.

Dalam film, emosi tokoh utama merupakan sebuah hal penting untuk diberi penekanan. Hal tersebut menjadi tanggung jawab sinematografer dalam menggambarkan emosi karakter di dalam film. Lewat penggunaan tools sinematografi, emosi karakter dalam film dapat disampaikan dengan baik. Menurut WU (2024:3), sinematografi dapat digunakan lebih daripada untuk ekspresi visual belaka. Kesenianya tidak hanya terletak pada keindahan komposisi tetapi juga terletak pada pengaruhnya ke dalam narasi film. Melalui bahasa lensa, cahaya dan bayangan, serta teknik sinematik lainnya, sinematografi memiliki kemampuan unik untuk menyampaikan pikiran, emosi, dan kritik sosial melalui gambar, kaya dengan konotasi metafora dan simbolisme berlapis-lapis.

Pada penciptaan ini, sinematografer akan berfokus pada penggunaan elemen sinematografi dalam membangun metafora dalam bentuk konsep *visual metaphor*. Konsep tersebut nantinya digunakan film sebagai cara dalam menyampaikan situasi dan emosi pada cerita. Menurut Jani (2017:4) *visual metaphor* bisa dibilang elemen terpenting dari bahasa visual sebuah film karena dapat menggambarkan emosi tokoh. Seorang pembuat film,

melalui teknik ini juga dapat membangkitkan emosi serta memengaruhi kesadaran dan ketidaksadaran penonton selama proses bercerita.

7. *Mise-en-scene*

Menurut Bordwell (2020:115), *mise-en-scene* merujuk pada penataan elemen-elemen visual di layar, termasuk set, properti, kostum, pencahayaan, *staging* termasuk *acting* dan *movement camera*. Elemen set dan properti merupakan hal penting dalam film, karena elemen properti dan set kerap dijadikan untuk membangun motif, suasana, situasi, karakter, dan narasi di dalam film.

Study Smarter (2016), mengatakan bahwa “*The technique of mise-en-scène involves a deliberate design of the movie scene where every detail is purposefully placed to convey a specific mood, theme, or message*”. Dia menegaskan bahwa penggunaan *mise-en-scene* dengan konsep tepat dapat digunakan pembuat film sebagai salah satu cara untuk membantu menyampaikan *mood*, pesan dan tema di dalam film. *Mise-en-scene* dapat membantu penonton mendapatkan jalan pintas memahami ide, situasi dan keadaan emosional lewat sebuah visual.

8. Komposisi

Menurut WU (2024:3), di dalam sinema elemen visual meliputi komposisi, *camera angle*, dan pencahayaan dapat berfungsi seperti kata-kata dalam bahasa, di mana elemen tersebut dapat membentuk penanda dalam tanda-tanda di sebuah film, termasuk membangun metafora, simbol, dan emosi yang mewakili naratif cerita. Secara sederhana komposisi adalah

penyeleksian dan pengaturan elemen-elemen visual serta cara pembingkaiannya agar didapatkan gambar yang diinginkan atau gambar nyaman untuk dilihat oleh penonton. Aspek utama dalam komposisi visual adalah *point of interest* dari sebuah gambar. Selain aksi dan dialog, komposisi dapat berkontribusi untuk membangun suasana atau situasi sebuah adegan.

Menurut Marriot (1998:221):

For the finding a metaphor, the compositional methodology is the most suitable or the most natural. Metaphorical interpretation typically arises after the structure of the picture has been recognised and then involves the whole of the structure and the whole of the target domain.

Kutipan di atas menjelaskan tentang salah satu cara yang paling natural dan organik dalam menciptakan sebuah gambar yang memiliki *metaphor* adalah menggunakan teknik komposisi gambar. Dalam proses perancangan komposisi tentunya diperlukan juga elemen-elemen pendukung untuk menciptakan *visual metaphor*. Penggunaan teknik komposisi gambar yang dipadukan *blocking* atau penempatan karakter pada *frame* adalah salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang sinematografer untuk dapat menggambarkan makna dan situasi tersirat pada gambar. WU (2024:128) mengatakan:

Composition in cinematography is crucial, and one of the most frequent compositional techniques in this film is the use of "frame within a frame". This involves utilizing elements such as doors, windows, staircases, and corridors to create additional frames within the primary film frame, placing characters within these confined space. The spatial composition of the film often features narrow, enclosed environments, symbolizing the repressed emotions and social constraints experienced by the protagonists.

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa komposisi gambar merupakan hal krusial di dalam sinematografi film untuk menggambarkan situasi dan emosi karakter. Misalnya komposisi *frame within a frame* yang biasa sering digunakan dalam sinematografi dengan memanfaatkan elemen properti dan set seperti pintu, jendela, tangga untuk menempatkan karakter pada situasi terbatas dan terjebak. Komposisi ini sering menampilkan lingkungan yang sempit dan tertutup, melambangkan emosi dan situasi tertekan serta kondisi karakter. Misalnya dalam penciptaan film ini situasi tokoh utama yaitu Ruth digambarkan melalui ruangan sempit penuh jaring-jaring pembatas ruangan. Jaring mewakili situasi kerumitan hidup tokoh Ruth di dalam film.



Gambar 2.1.1 *Still American Beauty*
Sumber: www.shotdeck.com, diakses 28/05/2024

Bisa dilihat, misalnya pada salah satu adegan di film American Beauty, sang sinematografer menggunakan konsep *visual metaphor* dengan tools komposisi. Terlihat di *shot* tersebut refleksi karakter utama bernama Lester dikomposisikan di layar komputer yang terdapat kolom-kolom yang jika dilihat akan membentuk karakter Lester ketika sedang terperangkap. *Visual metaphor* pada *shot* ini melambangkan situasi terjebak karakter Lester dalam rutinitas monoton dan repetitif dari pekerjaan kantornya. Layar di

metaforakan sebagai penghalang yang memisahkannya dari kebebasan dan kepuasan yang dia inginkan. Hal tersebut merupakan sebuah contoh penggunaan konsep *visual metaphor* dengan *tools* komposisi untuk menggambarkan situasi karakter utama di dalam film.

9. Lensa

Dalam bukunya Mercado (2011:86), mengatakan:

Lenses could also be selected to communicate a specific visual metaphor that might convey the physical, emotional, and/or psychological characteristics of the subjectivity being shown. You could use a tilt-shift to simulate the subjectivity of a character with poor eyesight, or a telephoto lens that narrows the field of view to indicate that a character is fixated with a particular object or subject.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa penggunaan lensa dapat dipilih untuk menciptakan *visual metaphor* khusus yang dapat menggambarkan karakteristik fisik, emosi, dan psikologis dari karakter di dalam film. Dalam kutipan tersebut, dia juga memberikan 2 buah contoh *visual metaphor* yang ditunjukkan dalam penggunaan lensa. Misalnya penggunaan lensa *tilt-shift* yang memiliki efek kabur dapat menciptakan *visual metaphor* untuk menggambarkan subjektivitas tokoh yang memiliki penglihatan yang buruk, atau lensa *focal length* panjang yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah *visual metaphor* yang menunjukkan bidang pandang yang sempit untuk mengindikasikan bahwa tokoh terpacu pada objek atau subjek tertentu.

Menurut, Brown (2016:6):

A long lens compresses space and a wide lens expands and distorts space— these can be very powerful storytelling tools. Look at frame from Seven. The extremely long lens compresses the space and makes the transmission towers seem like they

are right on top of each other: the visual metaphor it establishes is a spider's web, a trap. It is a powerfully graphic and arresting image that precisely reinforces the story point at that moment.

Dia menjelaskan bahwa lensa dapat digunakan sebagai cara kuat dalam *storytelling* film. Tentunya penggunaan lensa harus sesuai dengan kesan yang ingin diciptakan dan juga didukung oleh elemen pendukung lainnya seperti elemen *mise-en-scene* pada film. Dia memberikan contoh pada film *Seven* (1995) karya David Fincher.



Gambar 2.1.2 *Still* Film *Seven*
Sumber: www.imdb.com, diakses 28/05/2024

Pada film *Seven*, sang sinematografer menggunakan lensa *focal length* panjang yang dikombinasikan dengan *mise-en-scene* berupa tiang-tiang listrik seperti gambar di atas untuk menciptakan sebuah kompresi ruang yang dapat menggambarkan kesan jebakan yang dialami oleh karakter utama yang diibaratkan sedang masuk ke dalam perangkap jaring laba-laba. *Shot* tersebut merupakan contoh dari *visual metaphor* yang sangat baik dan tepat dalam sinematografi yang diwujudkan lewat penggunaan lensa.

10. Konsep Pencahayaan

Di dalam konsep sinematografi konsep pencahayaan merupakan salah satu elemen yang penting untuk diperhatikan. Salah satu fungsi konsep pencahayaan di dalam sinematografi adalah dapat menciptakan sebuah *visual*

metaphor. "More than anything, they use light as a visual metaphor is a key part of the visual storytelling." (Brown, 2016:46). Dalam kutipan di atas menjelaskan bahwa penggunaan konsep pencahayaan untuk menciptakan *visual metaphor* merupakan salah satu kunci seorang sinematografer dalam membangun *visual storytelling*. Dalam bukunya, Brown (2022:265) juga mengatakan:

So what is it we want lighting to do for us? There are many jobs, and they include creating an image that has:

- *A full range of tones and gradations of tone.*
- *Color control and balance.*
- *Shape and dimension in the individual subjects.*
- *Separation: subjects stand out against the background.*
- *Depth and dimension in the frame.*
- *Add emphasis and focus.*
- *Texture.*
- *Mood and tone: emotional content.*
- *Exposure.*
- *Balance.*
- *Visual metaphor.*
- *Reveal and conceal.*
- *Invisible Technique.*

Lighting can also help form the composition and most importantly, it can help you tell the story. The goal is to have your cinematography help tell the story, establish a mood and tone, and add up to a coherent visual presentation. As any working cinematographer will tell you, lighting is usually the most important aspect of the visual effect.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa konsep pencahayaan sangat berperan penting dalam membantu penyampaian naratif pada sebuah film. Konsep pencahayaan memiliki banyak kegunaan, salah satunya adalah menciptakan *visual metaphor*. Mengacu pada kutipan di atas, film "Anak Jerapah" akan menggunakan konsep pencahayaan sebagai salah satu elemen pendukung dalam menciptakan *visual metaphor* pada gambar.



Gambar 2.1.3 *Still* The Natural
Sumber: www.shotdeck.com, diakses 28/05/2024



Gambar 2.1.4 *Still* American Beauty
Sumber: www.shotdeck.com, diakses 28/05/2024

Terlihat pada 2 gambar di atas, merupakan beberapa *shot* film *The Natural* yang menggunakan konsep *visual metaphor* melalui teknik pencahayaan yang dibangun secara konsisten di dalam film. Pada *shot* pertama kita melihat karakter utama dalam situasi sendirian, kesepian, sedih, dan tua, duduk di stasiun kereta api. Dia setengah berada di dalam cahaya dan setengah berada di dalam bayangan, sebuah metafora untuk masa depannya yang tidak pasti dan masa lalunya yang gelap dan tidak jelas dengan adanya elemen *mise-en-scene* kereta api yang tiba dan layar menjadi gelap. Pada *shot* kedua terlihat penempatan karakter yang berada di tengah membentuk sebuah siluet penuh pada tubuhnya dan cahaya latar yang menerangi kabut, serta

elemen *mise-en-scene* properti lentera yang menyala digabungkan menjadi sebuah kesatuan yang berpadu untuk menyampaikan situasi karakter utama yang kesepian namun masih terlihat kuat. Hal tersebut merupakan sebuah contoh penggunaan teknik pencahayaan dalam membangun *visual metaphor* dalam menggambarkan situasi karakter utama dalam film.

B. Tinjauan Karya

Berikut merupakan tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi penciptaan film “Anak Jerapah”. Referensi di bawah ini didasari oleh kesamaan penggunaan konsep *visual metaphor*, ide cerita, dan juga kesamaan penggambaran situasi karakter dalam film.

1. Seven (1995)

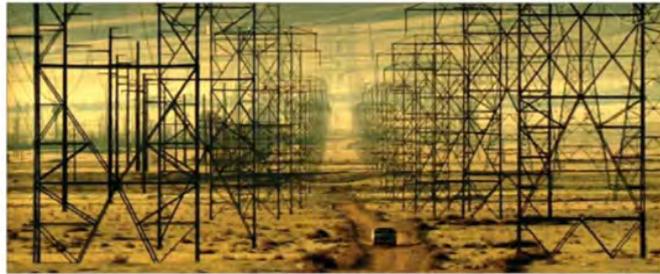


Gambar 2.2.1 Poster Film Seven
Sumber: imdb.com, diakses 28/05/2024

Sutradara : David Fincher
Produser : Phyllis Carlyle

Tahun Produksi : 1995
Sinematografer : Darius Kondji
Durasi : 187 menit

Film ini bercerita tentang dua orang anggota polisi ketika sedang menyelesaikan sebuah kasus di sebuah kota yang di mana kasus pembunuhan tersebut dilakukan oleh psikopat yang terobsesi dengan sebuah kutipan dari sebuah kitab. Film ini menunjukkan bagaimana perjuangan karakter utama sebagai detektif yang harus segera menangkap pelaku pembunuhan kejam tersebut. Pada akhir film ditunjukkan bahwa karakter utama ternyata merupakan korban terakhir dari pelaku pembunuhan tersebut.



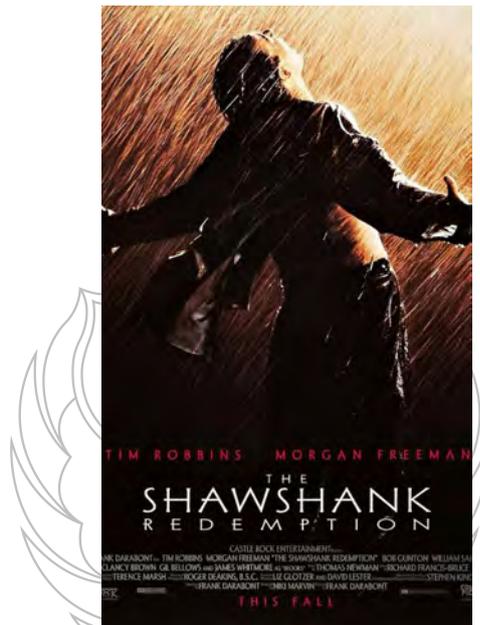
Gambar 2.2.2 Still Film Seven

Sumber: www.imdb.com, Sumber: imdb.com, diakses 28/05/2024

Pada adegan tersebut sang sinematografer yaitu Darius Kondji menggunakan *visual metaphor* sebagai alat untuk menggambarkan situasi ketika sedang menekan karakter utama dalam film. Dia memanfaatkan konsep komposisi dan juga penggunaan lensa *focal length* panjang yang dikombinasikan dengan *mise-en-scene* yaitu tiang listrik untuk menciptakan kesan karakter yang masuk jebakan jaring laba-laba. Hal tersebut merupakan salah satu penggunaan konsep *mise-en-scene* yang tepat terlebih untuk menggambarkan situasi karakter tanpa melalui informasi tekstual melainkan

melalui penggunaan visual subteks dan *visual metaphor*. Konsep tersebut yang kemudian dijadikan sebagai inspirasi penciptaan film “Anak Jerapah” dalam menggambarkan situasi karakter utama melalui *visual metaphor* yang didukung dengan penggunaan elemen-elemen sinematografi.

2. The Shawshank Redemption (1994)



Gambar 2.2.3 Poster Film The Shawshank Redemption
Sumber: imdb.com, Sumber: imdb.com, diakses 28/05/2024

Sutradara	: Frank Daborant
Produser	: Niki Marvin
Tahun Produksi	: 1994
Sinematografer	: Roger Deakins
Durasi	: 202 menit

Film ini menceritakan tentang Andy Dufresne, seorang *bankir* yang dijatuhi hukuman seumur hidup di Lembaga Pemasyarakatan Negara Bagian Shawshank atas pembunuhan istri dan kekasihnya, terlepas dari klaimnya tidak bersalah. Di penjara, dia berteman dengan Ellis Boyd "Red" Redding

dan mendapatkan rasa hormat dari sesama narapidana, akhirnya menjadi berpengaruh di dalam penjara. Film ini mengeksplorasi tema harapan, persahabatan, dan semangat manusia kisah abadi tentang persahabatan, harapan, dan penebusan yang beresonansi dengan orang-orang dari segala usia. Pada film ini sang sutradara yaitu Frank Darabont dan Sinematografer Roger Deakins menggunakan konsep *visual metaphor* yang menarik dalam menggambarkan situasi dan makna tersirat di dalam film ini. Pada sepanjang film, terdapat sebuah burung yang berfungsi sebagai *visual metaphor* tentang simbol situasi karakter ketika sedang merasa kuat, menginginkan kebebasan, dan rasa semangat yang tak terpatahkan.



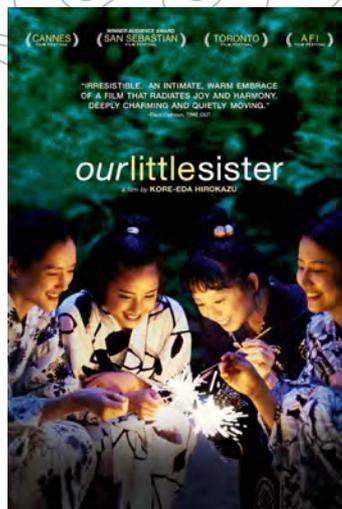
Gambar 2.2.4 *Still* Film The Shawshank Redemption
Sumber: www.imdb.com, diakses 01/06/2024

Misalnya pada adegan di atas, gagak muda yang dipelihara oleh Brooks yang kemudian dia lepaskan pada salah satu jendela di dalam penjara dan burung camar yang menjulang di atas garis pantai Zihuatanejo. Pada kedua adegan tersebut sang sinematografer menggunakan salah satu elemen sinematografi untuk membanggambarkan situasi lewat komposisi gambar *frame within frame* yang di mana dia menempatkan burung tersebut pada sebuah bingkai jendela yang memberikan kesan keluar dari penjara dan

mendapatkan kebebasan. Kesan tersebut membangkitkan rasa kebebasan tanpa batas, menyoroti pesan utama film tentang harapan dan penebusan dalam menghadapi tantangan yang tampaknya tidak dapat di atasi.

Cara sinematografer dalam menggunakan *visual metaphor* melalui elemen komposisi gambar pada film ini cukup mampu dalam menggambarkan situasi dan pesan keseluruhan film. Penggunaan elemen komposisi dalam film tersebut kemudian memberikan inspirasi dalam penciptaan film “Anak Jerapah”. Pada film ini nantinya akan digunakan juga elemen komposisi gambar untuk membantu proses penciptaan *visual metaphor*. Terlebih pada situasi-situasi karakter ketika sedang dalam situasi tidak mengenakan bagi dirinya. Komposisi dirasa cocok untuk menggambarkan penekanan situasi tersebut.

3. Our Little Sister (2015)



Gambar 2.2.5 Poster Film *Our Little Sister*
Sumber: www.imdb.com, diakses 11/06/2024

Sutradara : Hirokazu Kore-eda

Produser : Niki Marvin

Tahun Produksi : 2015
Sinematografer : Mikiya Takimoto
Durasi : 128 menit

Film ini bercerita tentang kehidupan tiga saudara perempuan dewasa, Sachi, Yoshino, dan Chika Koda, yang tinggal bersama di rumah keluarga mereka di kota Kamakura, Jepang. Kehidupan sehari-hari mereka dipenuhi dengan rutinitas yang akrab dan hubungan yang erat di antara mereka, meskipun masing-masing memiliki kepribadian dan tantangan hidup yang berbeda. Kemudian kehidupan mereka berubah ketika mereka menerima kabar bahwa ayah mereka yang meninggalkan mereka telah mati. Ketiganya melakukan perjalanan ke pedesaan untuk menghadiri pemakaman. Di sana, mereka bertemu dengan Suzu Asano, adik tiri mereka yang masih remaja dari pernikahan kedua ayah mereka. Melihat Suzu yang tampak kesepian dan tidak memiliki siapa-siapa lagi, Sachi, sebagai kakak tertua, mengajak Suzu untuk tinggal bersama mereka di Kamakura. Mereka menyambut Suzu dengan hangat, dan keempat saudara perempuan ini mulai membentuk ikatan keluarga yang kuat meskipun awalnya ada rasa canggung dan keraguan. Meskipun kehidupan mereka tampak harmonis, setiap saudari memiliki konflik dan masalah pribadi yang mereka hadapi. Sachi bergulat dengan tanggung jawabnya sebagai kakak tertua dan pekerjaannya sebagai perawat. Yoshino menghadapi masalah dalam hubungan percintaannya. Chika, yang paling ceria, juga memiliki tantangan sendiri. Suzu, sementara itu, harus berurusan dengan perasaan kehilangan dan adaptasi di tempat baru.



Gambar 2.2.6 Potongan Film *Our Little Sister*
Sumber : www.shotdeck.com, diakses 11/06/2024

Film ini memiliki tema yang hampir sama dengan film “Anak Jerapah” yang mengangkat seputar keluarga, ikatan saudara kehilangan, dan pemulihan. Melalui momen-momen sehari-hari, kesamaan dalam film ini adalah pentingnya membangun hubungan keluarga dan bagaimana cinta dan dukungan dapat membantu untuk mengatasi situasi kesulitan. Film ini memiliki persamaan tema tentang ikatan dalam keluarga melalui hal tersebut rasa pertentangan dan dendam akan masa lalu akan dapat dipulihkan melalui kasih sayang dan dukungan keluarga. Pada film ini terdapat dinamika perubahan situasi yang dihadapi oleh masing-masing karakter dalam film yang digambarkan dalam konsep visual metafora dalam membantu memberikan penekanan pada situasi para karakter. Misalnya pada adegan di mana ketiga kakak beradik, Sachi, Yoshino, dan Chika, bersama adik tiri mereka, Suzu, mengunjungi pohon ceri ketika sedang bermekaran. Pemandangan bunga sakura yang mekar penuh menjadi metafora visual yang menekankan situasi tokoh-tokoh tersebut. Bunga sakura yang indah namun sementara melambangkan keindahan dan kerapuhan hidup, mencerminkan dinamika hubungan keluarga yang mereka bangun kembali setelah

kehilangan dan kesedihan. Keempatnya berdiri bersama di bawah pohon sakura, yang menandakan harapan baru dan pertumbuhan dalam kebersamaan mereka, menggambarkan bagaimana mereka mulai menerima dan merayakan kehadiran satu sama lain dalam hidup mereka yang baru.

Hal tersebut kemudian menjadikan film ini sebagai inspirasi khususnya dalam hal kesamaan naratif tema dan isu yang diangkat. Selain itu, karya ini juga dijadikan sebagai referensi karena film ini memiliki kesamaan situasi yang tidak jauh berbeda dengan naskah “Anak Jerapah” yaitu tentang bagaimana tokoh utama berhadapan dengan situasi berat ketika harus hidup bersama adik tiri mereka.

Film-film di atas menjadi referensi dalam proses penciptaan karya film “Anak Jerapah”. Inspirasi berupa ide cerita, konsep sinematografi, dan penggunaan *visual metaphor* dari film-film di atas. Ide dari film-film di atas tentunya akan diadaptasi, diolah, dan ditransformasi menjadi rumusan yang baru dan bukan merupakan bentuk plagiasi.

BAB III METODE PENCIPTAAN

A. Objek Penciptaan

Berdasarkan analisis pada skenario “Anak Jerapah” terdapat hal utama yang menjadi dasar dari penciptaan karya ini, yaitu situasi yang dialami oleh tokoh utama. Situasi tokoh utama dirasa perlu untuk diberikan penekanan karena situasi tokoh merupakan unsur penting naratif. Pada penciptaan ini penekanan situasi tokoh utama diwujudkan melalui konsep *visual metaphor*. *Visual Metaphor* merupakan metode yang dapat diterapkan di dalam film untuk merepresentasikan sebuah makna tersirat atau subteks film melalui gambar yang diwakilkan oleh elemen *mise-en-scene* dengan makna sama. Hal itu kemudian akan diperkuat oleh *tools* sinematografi. Penggunaan *visual metaphor* dapat membantu penonton untuk lebih memahami konteks cerita dan situasi tokoh utama di dalam film. Konsep *visual metaphor* dapat diwujudkan dengan menggunakan beberapa elemen sinematografi seperti komposisi, pencahayaan, dan penggunaan lensa. Selain menggunakan elemen tersebut proses penciptaan sebuah *visual metaphor* juga memerlukan bantuan dari unsur *mise-en-scene* pada film. Penggabungan kedua elemen tersebut nantinya akan membentuk sebuah *shot* dengan konsep *visual metaphor* yang mampu mewakili sebuah situasi tokoh utama secara lebih mendalam dan efektif. Elemen-elemen tersebut kemudian menjadi *tools* untuk menciptakan konsep *visual metaphor* dalam film “Anak Jerapah”. Dari hal di atas, kemudian didapati bahwa perkembangan situasi tokoh utama dan elemen *mise-en-scene* dalam di dalam skenario film ini merupakan bagian penting untuk dijadikan objek material dalam penciptaan ini.

1. Perkembangan Situasi Tokoh Utama (Naratif)

Film “Anak Jerapah” merupakan sebuah film yang memiliki perubahan situasi yang cukup signifikan dan beragam. Hal itu terjadi karena pada film ini tokoh utama yaitu Ruth dihadapkan dengan beberapa tahapan situasi yang berat ketika kehadiran dengan adik tirinya di saat dia sedang mengejar karirnya. Dimulai dari situasi awal Ruth yang tertekan hingga kemudian menyebabkan kemunculan situasi-situasi lain yang melanda tokoh Ruth. Situasi-situasi yang menimpa tokoh utama di film ini terjadi dalam beberapa tahapan yang sudah dikelompokkan berdasarkan *scene* seperti yang dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Situasi	Deskripsi	Scene
Terjebak	Ruth merasa terjebak disituasi sulit dalam hidup dan pekerjaannya di playground. Dia merasa tidak tahan lagi jika harus bekerja di playground penitipan anak itu karena gaji yang rendah dan mengurus anak bukanlah hal yang dia sukai.	Scene 1
Tertekan	Ruth tampak tertekan ketika dia sedang stres mencari uang untuk mendaftarkan pekerjaan di Jakarta dan ditambah lagi diberikan tanggung jawab oleh ayahnya untuk mengurus adik dari ibu yang berbeda.	Scene 2-3
Penolakan dan hubungan yang berjarak	Setelah Ruth memutuskan mau mengurus Krisna selama 2 hari, Ruth justru dibuat pusing dengan tingkah Krisna yang nakal. Krisna yang sadar pun berusaha meminta maaf pada Ruth, namun justru mendapatkan penolakan terus menerus dari Ruth. Karena Krisna merasa ditolak, dia pun pergi. Ruth pun mencarinya dan berusaha membujuk Krisna. Namun Krisna menolaknya karena nada tinggi Ruth yang memarahinya. Tampak ada jarak diantara mereka yang saling menolak untuk membuka hati.	Scene 4-6
Kebimbangan	Ruth dipenuhi perasaan bimbang ketika dia ingin mencoba membuka hatinya dan memberikan makan untuk Krisna. Tanpa dia termenung lama di depan pintu kamar Krisna dan ragu. Setelah berfikir cukup lama akhirnya Ruth memutuskan untuk membuka hatinya dan masuk ke kamar itu. Namun Krisna terlihat tidak menggubris kehadiran Ruth. Hal itu membuat Ruth kecewa dengan Krisna. Kebimbangannya ternyata benar dan malah membuatnya semakin kesal dengan Krisna.	Scene 7-9
Penerimaan diri dan hubungan yang mulai bersatu	Ruth yang masih bingung dalam mencari uang pun menemukan cara dengan mencuri uang di tempat dia kerja dan berhasil mendapatkan uang yang dia butuhkan untuk mendaftarkan pekerjaan di Jakarta. Disepanjang momen itu Ruth terkejut dengan Krisna yang mulai berubah baik mau perhatian dan membantu dirinya. Hal itu perlahan membuatnya luluh dan membuat mereka akhirnya dapat berbincang panjang mengenal satu sama lain. Ruth merasakan persamaan rasa didiri Krisna ketika berbincang. Mereka pun semakin dekat dan akrab.	Scene 10-12

Kebingungan dan putus asa	<p>Momen bahagia Ruth yang sudah mulai dekat dengan Krisna justru mengingatkan Ruth dengan nasib Krisna ketika dia tahu bahwa besok dirinya harus berangkat ke Jakarta. Ruth berada dalam situasi yang penuh kebingungan. Ruth yang bingung lalu terfikir untuk menitipkan ke Riska. Disepanjang jalan pergi untuk menemui Riska, Ruth kembali berada dalam situasi kebingungan dan kebimbangan apakah jalan yang dia ambil adalah jalan yang benar atau salah. Dia hanya termenung terdiam disepanjang jalan itu. Pada saat sampai dan bertemu Riska, dia justru bertemu Bosnya yang mengetahui perbuatannya kemarin dan dia pun justru dipecat. Hal itu memaksanya kehilangan uang gaji bulan ini yang tadinya ingin dia gunakan untuk biaya hidup sementara di Jakarta. Dia pun semakin kebingungan dengan nasib Krisna.</p> <p>Momen Ruth dipecat oleh Bosnya membuat Ruth berada dalam situasi terpuruk dan putus asa. Keputusan Ruth membuat dirinya nekat untuk membohongi Krisna dan berencana meninggalkannya pergi dengan menitipkannya di tempat dulu dia bekerja ketika dia besok akan berangkat.</p>	Scene 13-17
Refleksi Persamaan Rasa dan Kebimbangan	<p>Ruth kembali dipenuhi perasaan bimbang ketika dia ingin meninggalkan Krisna karena sebuah momen percakapan dirinya dan Krisna di depan cermin toilet disaat Ruth ingin meninggalkan Krisna. Tampak Ruth termenung lama melihat cermin yang terdapat Krisna ketika sedang meminta maaf kepadanya. Ruth kembali menemukan persamaan rasa diri Krisna. Hal itu membuat Ruth kembali dilanda kebimbangan yang besar akan keputusannya.</p>	Scene 18
Penerimaan diri dan harapan baru	<p>Situasi di mana Ruth akhirnya memutuskan pergi ke Jakarta dengan meninggalkan Krisna. Namun disaat Ruth sudah berada di atas mobil travel untuk pergi, dia justru menemukan sebuah mainan jerapah yang dahulu rusak namun terlihat telah diperbaiki oleh Krisna. Hal itu membuat Ruth semakin sedih dan berempati kepada Krisna. Akhirnya Ruth menyadari bahwa kebahagiaan yang selama ini dia cari adalah keluarga. Dia pun memutuskan untuk berhenti dan tidak jadi pergi. Serta memutuskan untuk hidup bersama Krisna.</p>	Scene 19

Tabel 3.1.1 Perkembangan Situasi Tokoh Utama dalam Naskah
Sumber: data pribadi

Tabel di atas menunjukkan bagaimana naskah film “Anak Jerapah” memiliki perkembangan situasi yang beragam dan banyak. Pada tabel di atas situasi dibagi kedalam beberapa tahapan kelompok yang di mana pada setiap situasi tersebut terdapat situasi penting yang dialami Ruth. Hal tersebut kemudian yang mendasari mengapa situasi tokoh utama menjadi penting untuk diberikan penekanan pada film ini. Karena pada medium film pendek dengan durasi yang pendek ini dirasa perlu untuk menyampaikan berbagai situasi dan makna yang lebih mendalam dengan cara singkat dan efektif, yang pada film ini dilakukan menggunakan konsep *visual metaphor*. Hal tersebut

kemudian menjadikan situasi tokoh utama menjadi salah satu objek material di film ini.

2. *Mise-en-scene*

Selain situasi tokoh utama, elemen *mise-en-scene* pada naskah juga merupakan elemen penting dalam film karena mampu digunakan sebagai objek material dalam penciptaan *visual metaphor* di film ini. Penggunaan elemen-elemen *mise-en-scene* lebih berfokus pada elemen artistik seperti, arsitektur bangunan, jendela, pintu, dan berbagai properti lain dalam naskah. Elemen artistik tersebut dapat mewakili sebuah makna dari situasi yang dialami tokoh utama. Pemilihan elemen *mise-en-scene* juga ditentukan berdasarkan properti atau benda yang memiliki makna yang mudah dan sering digunakan oleh masyarakat umum. Seperti yang kita ketahui bahwa beberapa benda di dunia sering dimaknai sebagai sebuah perumpamaan yang menjadi makna lain mengenai suatu hal. Misalnya pada pemaknaan benda jaring, masyarakat umum sering menggukannya sebagai alat yang digunakan untuk menjerat atau menjebak sesuatu. Dalam kehidupan benda jaring juga sering digunakan sebagai perumpamaan tentang makna terjebak yang diambil dari jaring laba-laba yang digunakan untuk menjebak mangsanya. Penggunaan benda sebagai metafora seperti di atas sering digunakan untuk mempermudah penyampaian sebuah makna lewat hal yang lebih mudah yaitu lewat benda. Pada film ini, terdapat beberapa elemen *mise-en-scene* dan properti yang dapat dijadikan sebagai elemen pendukung dalam membangun *visual metaphor* seperti; roda yang berputar, bayangan, pintu, lukisan bergambar

gunung, genangan air, perempatan sepi, cermin, dan mainan jerapah. Elemen *mise-en-scene* tersebut dipilih berdasarkan makna yang dapat dibangun dan diartikan sebagai berbagai situasi yang menimpa karakter utama. Namun tentunya pemilihan properti-properti tersebut harus memiliki kemudahann dalam pemaknaan arti yang sama di berbagai kalangan penonton. Elemen tersebut kemudian akan dipadukan dengan *tools* sinematografi agar gambar dengan konsep *visual metaphor* di dalam film dapat dilihat jelas dan dimengerti oleh penonton. Berikut penjelasan beberapa elemen *mise-en-scene* yang dijadikan sebagai makna situasi di dalam film.

a. Bayangan

Pada film ini terdapat 2 *scene* utama yang menjelaskan hubungan antara karakter dengan situasi yang berbeda. Pada kedua *scene* ini, terdapat *visual treatment* berupa bayangan yang berasal dari cahaya, baik itu cahaya matahari di *scene* 6 dan cahaya lilin di *scene* 12. Sebuah bayangan dapat memunculkan bentuk yang beragam. Bayangan juga sering digunakan orang-orang untuk menciptakan bentuk-bentuk yang mereka inginkan seperti hewan, benda, dan lain sebagainya. Bayangan juga kadang dapat terbentuk tanpa adanya kesengajaan yang tanpa kita sadari membentuk sebuah wujud bayangan yang menggambarkan sesuatu.



Gambar 3.1.1 Referensi Bayangan

Sumber: www.istock.com

Pada naskah ini, terdapat 2 *scene* yang memperlihatkan situasi hubungan tokoh Ruth dan Krisna yaitu di *scene* 6 dan 12. Di kedua *scene* tersebut tampak perbedaan hubungan mereka yang awal di *scene* 6 mereka berjarak dan di *scene* 12 mereka semakin dekat. Situasi tokoh tersebut ingin digambarkan melalui *visual metaphor* berupa bayangan badan mereka yang berjarak di *scene* 6 dan bayangan yang menyatu di *scene* 12.

b. Patung jerapah dan mainan jerapah

Pada film ini terdapat elemen *mise-en-scene* utama yang selaras dengan judul film ini yaitu “Anak Jerapah”. Di mana pada beberapa *scene* di film ini terdapat properti yang berhubungan dengan hewan jerapah, seperti mainan jerapah dan patung jerapah. Penggunaan *mise-en-scene* tersebut tidak lain untuk menggambarkan makna simbolis yang ingin ditampilkan di film ini. Pemilihan jerapah dilatarbelakangi oleh sebuah fakta unik dibalik kehidupan jerapah, di mana jerapah yang baru saja lahir biasanya langsung ditendang oleh ibunya agar bisa langsung berdiri. Dari fakta tersebut kemudian dimaknai sebagai kondisi di mana anak yang masih kecil namun sudah dipaksa untuk dewasa oleh orang tua. Hal tersebut sangat menggambarkan film ini. Properti mainan jerapah digunakan sebagai properti utama di dalam sebagian *scene* di mana mainan tersebut berusaha diambil oleh Krisna namun Ruth melarangnya. Sedangkan patung jerapah terletak pada sebuah *scene* yang menampilkan

Krisna sedang memandangi 3 patung jerapah yang meliputi seorang anak jerapah dengan 2 orang tuanya.



Gambar 3.1.2 Referensi Properti Mainan dan Patung Jerapah
Sumber: www.pinterest.com

Dari properti-properti di atas dapat dimanfaatkan sebagai objek material pendukung *visual metaphor* yang dapat diartikan sebagai karakter yang dimetaforakan seperti anak jerapah yang di mana disaat mereka belum dewasa namun harus dipaksa dewasa karena ditinggal oleh orang tuanya. Dalam proses penciptaannya tentunya diperlukan bantuan elemen sinematografi agar mampu membentuk metafora yang dimaksud. Pemaknaan anak jerapah tersebut tentunya juga didasari oleh fakta yang ada pada kehidupan hewan jerapah di dunia asli. Sedangkan properti mainan jerapah, digunakan sebagai properti utama yang sangat mempengaruhi jalan cerita dan ending film, di mana mainan tersebut nantinya akan digunakan untuk memetaforakan hubungan antara Ruth dan Krisna yang masih bisa diperbaiki. Hal tersebut diperlihatkan dari mainan jerapah di akhir film yang di mana mainan yang diawal film rusak karena ulah Krisna di akhir *scene* sudah terbalut dengan lakban yang merekatkan

kembali kakinya. Dan karena melihat benda tersebutlah yang membuat Ruth teringat dan empati kepada Krisna.

c. Jaring-jaring pembatas

Pada naskah film ini terdapat banyak sekali elemen *mise-en-scene* artistik berupa jaring-jaring tali yang merupakan jaring pembatas wahana permainan playground. Elemen *mise-en-scene* tersebut dapat dijadikan sebagai objek material pendukung yang penting dalam proses penceritaan visual pada film ini yang nantinya berusaha diwujudkan lewat konsep *visual metaphor*. Elemen jaring tersebut sangat kuat untuk menggambarkan situasi tokoh ketika sedang dalam situasi terjatuh atau terjebak dalam kondisi kesulitan karena dalam khalayak masyarakat jaring-jaring sering diartikan sebagai hal yang menjerat atau menjebak sama halnya seperti jaring nelayan yang digunakan untuk menjebak dan menangkap ikan. Dalam bahasa visual, hal tersebut dapat dicapai tentunya dengan bantuan penggunaan komposisi yang memposisikan posisi karakter seperti berada di dalam jaring-jaring yang menjebaknya. Selain komposisi tersebut juga diperlukan penggunaan lensa *focal length* panjang untuk membentuk gambar yang semakin sempit.



Gambar 3.1.3 Referensi Properti Jaring-Jaring Pembatas

Sumber: www.istock.com

Dari desain *shot* dengan konsep *visual metaphor* tersebut nantinya akan menciptakan sebuah metafora yang menggambarkan situasi tokoh Ruth ketika sedang terjerat atau terjebak dalam kondisi kesulitan di dalam kehidupan dan pekerjaannya. Proses penciptaan metafora tersebut nantinya akan didukung melalui penggunaan elemen sinematografi yang tepat seperti komposisi dan lensa yang sudah disebutkan tadi untuk menciptakan gambar yang mampu memperlihatkan tokoh Ruth yang seolah-olah seperti sedang terjebak dalam situasinya.

d. Lukisan gunung

Lukisan bergambar gunung besar terdapat dalam *scene* 2 di naskah film ini. Di mana pada *scene* tersebut Ruth terlihat sedang dalam situasi tertekan ketika dia harus diberi tanggung jawab mengurus adiknya.



Gambar 3.1.4 Referensi Properti Lukisan
Sumber: www.pinterest.com

Properti lukisan di atas dapat digunakan sebagai objek material pendukung *visual metaphor* yang dapat diartikan sebagai beban berat yang harus dia pikul. Dalam proses penciptaannya diperlukan bantuan elemen sinematografi yaitu komposisi untuk menciptakan gambar yang mampu

memperlihatkan seolah-olah tokoh Ruth sedang ditimpa oleh gunung besar.

e. Pintu dengan gantungan hati

Pada naskah film ini terdapat banyak sekali elemen *mise-en-scene* artistik berupa pintu kamar, Di mana elemen pintu tersebut dapat dijadikan sebagai objek material pendukung konsep *visual metaphor* yang nantinya pada *scene* yang menunjukkan tokoh Ruth terlihat sedang dalam situasi bimbang dan konflik batin ketika apakah dia akan membuka hatinya untuk Krisna atau tidak. Dengan penggunaan komposisi *centre frame* yang digabungkan posisi karakter berada di depan pintu akan membantu *visual metaphor* tersebut.



Gambar 3.1.5 Referensi Properti Pintu dengan Gantungan Hati.
Sumber: www.istock.com

Dari desain visual tersebut nantinya akan menciptakan sebuah metafora dari situasi tokoh Ruth ketika sedang bimbang dan konflik dengan batinnya apakah dia harus membuka hati dan menurunkan egonya untuk Krisna. Dalam proses penciptaannya diperlukan elemen

sinematografi yaitu komposisi dan lensa untuk menciptakan gambar yang mampu memperlihatkan seolah-olah tokoh Ruth sedang bimbang.

f. Refleksi cermin

Pada *scene* menuju akhir naskah ini, terdapat elemen *mise-en-scene* pada bagian artistik dan set yang menonjol dan dapat dimanfaatkan sebagai metafora lewat pantulan atau refleksi yang dapat menggambarkan situasi tokoh utama yaitu lewat elemen refleksi cermin. Pada konteks metafora dan simbol, pantulan cermin bisa diartikan oleh orang-orang sebagai cerminan diri dari seseorang yang melihat kearah cermin.



Gambar 3.1.6 Referensi Refleksi Cermin
Sumber: www.pixabay.com

Pada film ini refleksi cermin dapat memberikan sebuah metafora yang mampu menggambarkan situasi tokoh utama yang berada dalam situasi kebingungan dan kebimbangan akan keputusannya meninggalkan adik tirinya atau harus hidup bersama adik tirinya karena dia melihat diri yang sama ketika dia melihat refleksi adiknya di dalam cermin. Tentunya elemen *mise-en-scene* tersebut membutuhkan bantuan dari *tools* sinematografi berupa penggunaan lensa dan komposisi dalam proses pembentukan *shot* dengan konsep *visual metaphor*, sehingga *shot* yang

dibuat mampu memberikan gambaran jelas mengenai makna mendalam situasi tersebut.

g. Ruas perempatan jalan



Gambar 3.1.7 Referensi Set Ruas Perempatan Jalan
Sumber: www.istock.com

Pada naskah ini, terdapat sebuah *scene* yang memperlihatkan tokoh Ruth sedang berada di dalam perjalanannya pulang sehabis dirinya dipecat dari pekerjaannya. Tokoh Ruth lalu berhenti di sebuah persimpangan jalan yang sepi. Terlihat dari adegan tersebut Ruth mengalami situasi yang bimbang dan bingung akan keputusannya untuk menitipkan adiknya ke temannya setelah melewati situasi yang rumit. Dari *scene* ini dapat ditemukan beberapa elemen *mise-en-scene* pada bagian artistik seperti yaitu bentuk 4 ruas jalan yang sepi yang menandakan jalan manakah yang harus Ruth pilih. Untuk membangun konsep *visual metaphor* tersebut diperlukan penggabungan elemen *mise-en-scene* tersebut dengan *tools* sinematografi berupa penggunaan lensa dan komposisi. Sehingga *shot* yang dibuat mampu memberikan gambaran jelas mengenai makna mendalam situasi tokoh Ruth ketika sedang dalam situasi kebingungan dan kebingungan memilih jalan manakah yang harus dia ambil apakah pergi meninggalkan Krisna atau hidup bersama Krisna.

B. Metode Penciptaan

Objek material berupa variasi perkembangan situasi tokoh utama serta beberapa elemen *mise-en-scene* pada naskah kemudian akan dipakai menjadi bahan dasar dari pembentukan objek formal *visual metaphor*. *Visual metaphor* akan diperlihatkan lewat gambar yang dibentuk dari penggunaan teknik sinematografi seperti komposisi, lensa, dan pencahayaan serta memanfaatkan elemen *mise-en-scene* di dalam naskah untuk menciptakan sebuah gambar yang mampu memberikan penekanan berbagai situasi penting yang dialami tokoh utama.

1) Komposisi

Komposisi gambar dibentuk dengan menempatkan karakter pada posisi tertentu dalam *frame* untuk membentuk sebuah metafora mengenai situasi yang sedang dialami tokoh utama. Tentunya dibantu dengan memanfaatkan elemen properti yang sudah ada pada naskah, misalnya seperti lukisan gunung, lumpur, terowongan dan lainnya. Nantinya dengan menggunakan komposisi tertentu *shot* dalam film akan membentuk sebuah metafora seperti situasi sempit, terjebak, tertekan dan lainnya. Sebagai contoh misal pada film *American Beauty* dibawah ini,



Gambar 3.2.1 *Still American Beauty*

Di mana pada *scene* ini sinematografer menggunakan komposisi berupa *frame within frame* dengan menempatkan karakter pada posisi di dalam properti monitor komputer yang terdapat sebuah garis-garis pada layarnya, sehingga membentuk visual yang memperlihatkan tokoh sedang terkurung dalam komputer. Dalam *shot* ini terbentuk sebuah *visual metaphor* yang menggambarkan situasi tokoh utama ketika sedang terjebak dalam rutinitas pekerjaannya.

2) Lensa

Penggunaan lensa dapat digunakan sebagai *tools* penting dalam membuat visual metafora. Penggunaan jenis lensa tertentu dapat membentuk sebuah gambar yang mampu memberikan gambaran situasi yang terjadi pada tokoh. Sebagai contoh misal pada film *Seven* dibawah ini,



Gambar 3.2.2 *Still* Film *Seven*
Sumber: www.shotdeck.com

Di mana pada *scene* ini sinematografer menggunakan lensa *focal length* panjang untuk memperlihatkan kedalaman gambar yang membentuk jaring laba-laba dari properti tiang-tiang listrik. sehingga dengan menggunakan lensa *focal length* panjang tersebut objek yaitu mobil karakter seperti sedang memasuki sarang laba-laba yang memiliki sebuah metafora mengenai kondisi situasi yang sedang dialami tokoh utama yaitu sedang

berada dalam jebakan karakter antagonis. Seperti itulah bagaimana penggunaan teknik sinematografi berupa lensa akan digunakan untuk membangun metafora di film ini.

3) Pencahayaan

Penggunaan teknik sinematografi berupa konsep pencahayaan juga dapat digunakan untuk membantu sebuah *shot* dalam membentuk *visual metaphor*. Misalnya dengan menggunakan konsep pencahayaan *low key* dan *one source lighting* dalam sebuah *shot* dapat memberikan gambaran situasi yang terjadi pada tokoh dalam sebuah film. Sebagai contoh misal pada film The Batman dibawah ini,



Gambar 3.2.3 Still Film The Batman
Sumber: www.shotdeck.com

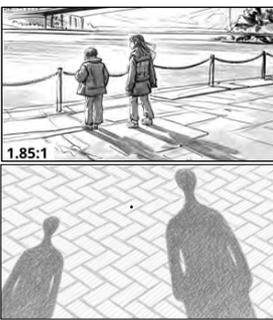
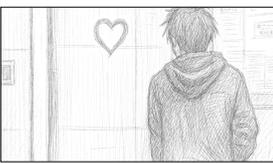
Di mana pada *scene* ini sinematografer menggunakan teknik pencahayaan *low key* dan juga *one source lighting* untuk memperlihatkan situasi tokoh Batman ketika sedang berjalan membawa obor api yang menjadi penuntun warga kota yang menjadi korban banjir. Dalam konsep tersebut para warga terlihat bergerak dari titik gelap menuju ke titik terang yaitu pada obor yang dibawa oleh Batman. Proses perpindahan warga dari titik gelap ke terang tersebutlah yang menjadi metafora tentang sebuah simbol harapan baru yang muncul untuk warga kota itu untuk kembali hidup /dan bangkit pasca

serangan bom. Seperti itulah bagaimana penggunaan teknik sinematografi berupa pencahayaan akan digunakan untuk membangun konsep metafora dalam menekankan situasi tokoh utama di film ini.

1. Konsep Karya

Konsep *visual metaphor* dalam sinematografi film pendek “Anak Jerapah” diciptakan dengan berfokus pada merancang elemen-elemen sinematografi seperti komposisi, pencahayaan dan penggunaan lensa ke dalam sebuah *shot* yang menggambarkan penekanan pada setiap situasi penting tokoh utama dengan memanfaatkan bantuan dari elemen *mise-en-scene* pada naskah untuk membentuk sebuah metafora yang mampu menggambarkan penekanan situasi tokoh utama dan pesan di dalam film. Di bawah ini merupakan gambaran konsep karya yang akan dibuat.

Situasi	Deskripsi	Scene	Visual Metaphor	Konsep Shot
Rasa Terjebak	Ruth merasa terjebak disituasi sulit dalam hidup dan pekerjaannya di playground. Dia merasa tidak tahan lagi jika harus bekerja di playground penitipan anak itu karena gaji yang rendah dan mengurus anak bukanlah hal yang dia suka.	Scene 1	Ruth terlihat berada dibelakang jaring-jaring pembatas wahana playground memperlihatkan dirinya yang tampak terjebak dalam jaring membuat sebuah metafora situasi Ruth yang harus terjebak dalam kondisi sulit dihidup dan pekerjaannya.	
Rasa tertekan	Ruth tampak tertekan ketika dia harus mengurus adik dari ibu yang berbeda disaat dia sedang stres mencari uang untuk mengejar cita-citanya. Tampak sebuah lukisan bergambar gunung berada di belakang atas kepalanya.	Scene 2	Lukisan bergambar gunung tampak seperti bertumpu dan menimpa Ruth. Memberikan sebuah metafora Ruth yang tertekan karena mendapatkan tanggung jawab harus memikul beban mengurus adik dari ibu yang berbeda	

<p>Situasi refleksi persamaan rasa</p>	<p>Ruth merasakan refleksi akan dirinya pada diri Krisna ketika dia melihat Krisna berdiri sedih memandangi patung anak jerapah bersama induknya.</p>	<p>Scene 6A</p>	<p>Patung anak jerapah bersama 2 induknya memetaforakan situasi refleksi Ruth ketika menemukan persamaan rasa pada diri Krisna yang hidup tanpa orang tua.</p>	
<p>Penolakan dan hubungan yang berjarak</p>	<p>Setelah lama mencari Krisna yang lari. Ruth menemukan Krisna sedang berdiri di pinggir sungai, Ruth datang dan memarahi Krisna. Ruth lalu tersadar dia terlalu keras, dia pun berusaha membujuk Krisna. Namun Krisna menolaknya. Tampak ada jarak diantara mereka terlihat dari bayangan yang berjarak dan terpisah</p>	<p>Scene 6B</p>	<p>Bayangan yang terpisah dan berjarak memataforakan hubungan Ruth dan Krisna yang masih berjarak dan belum bisa bersatu.</p>	
<p>Situasi bimbang</p>	<p>Ruth dipenuhi perasaan bimbang ketika dia ingin mencoba membuka hatinya dengan memberikan makan untuk Krisna. Tampak berdiri termenung lama di pintu kamar yang terdapat gantungan hiasan pintu berbentuk hati. Ruth lalu memutuskan untuk masuk. Namun Krisna terlihat tidak menggubris kehadiran Ruth. Ekspresi Ruth berubah dan kecewa dengan jawaban Krisna. Ruth lalu berjalan keluar dengan rasa kecewa.</p>	<p>Scene 8</p>	<p>Hiasan pintu berbentuk hati di pintu memetaforakan situasi Ruth ketika sedang dalam kebimbangan untuk memilih apakah mau mencoba membuka hatinya atau tidak. Kebimbangan membuka hati tersebut direpresentasikan oleh elemen <i>mise en scene</i> berupa pintu dengan hiasan hati.</p>	
<p>Penerimaan diri dan bersatu</p>	<p>Dengan kondisi mati lampu, Setelah berhasil mendapatkan uang yang dia butuhkan untuk kerja di Jakarta, Ruth justru cemas. Krisna datang dan membawakan makan untuk Ruth. Ruth terkejut. Krisna bahkan menawarkan bantuan uang kepada Ruth karena dia tahu Ruth sedang membutuhkan uang. Ruth mulai sedikit empati. Mereka tampak menjadi dekat karena Krisna menceritakan sebuah kisah tentang neneknya. Hal itu membuat Ruth teringat pada ibunya, Tampak kehangatan lilin menyelimuti perbincangan mereka.</p>	<p>Scene 12</p>	<p>Bayangan di dinding dari cahaya lilin memetaforakan sebuah hubungan antara Ruth dan Krisna yang mulai bersatu dan dekat.</p>	

<p>Situasi bingung</p>	<p>Setelah sudah mulai dekat dengan Krisna, Ruth diingatkan kembali bahwa dia harus segera berangkat ke Jakarta. Hal itu membuatnya bingung dengan nasib Krisna. Ruth pun berencana menitipkan Krisna kepada Riska, teman kerjanya. Pada momen ini Ruth berada dalam situasi bingung dengan langkah yang harus dia ambil apakah jalan yang benar atau tidak. Dia pun tampak termenung diam ketika berjalan menuju ke tempat Riska. Di sebuah perempatan dia berhenti dan diam termenung melihat tengah perempatan jalan yang terdapat genangan air. Dia tampak bingung harus mengambil langkah apa.</p>	<p>Scene 15</p>	<p>Ruth yang terdiam termenung di tengah ruas perempatan memetaforakan sebuah situasi Ruth yang dilanda kebingungan dengan langkah apa yang harus dia tempuh. Apakah dia yakin akan menitipkan Krisna kepada Riska atau tidak. Genangan air juga memetaforakan kondisi Ruth yang terombang-ambing dalam memutuskan nasib Krisna.</p>	
<p>Refleksi persamaan rasa</p>	<p>Ruth membersihkan baju Krisna yang kotor karena es krim di toilet playground. Krisna tampak mencoba meminta maaf kepada Ruth dan berterimakasih kepada karena akhirnya dia tidak kesepian lagi. Ruth yang terkejut tampak melihat kearah Krisna di dalam cermin. Ruth menemukan persamaan rasa pada diri Krisna disaat dia melihat refleksi Krisna. Ruth pun kembali bimbang akan keputusannya.</p>	<p>Scene 18</p>	<p>Ruth yang melihat Krisna di dalam refleksi cermin memetaforakan Ruth yang merasakan persamaan rasa dirinya ada di diri Krisna.</p>	
<p>Penerimaan diri dan hubungan yang dapat diperbaiki</p>	<p>Ruth nampak duduk memandangi lama jendela samping dengan wajah cemas karena meninggalkan Krisna. Ruth lalu tampak mencari hp dari tasnya. Namun dia justru mengambil sebuah mainan jerapah yang rusak dahulu namun sudah terdapat lakban pada kaki yang putus. Ruth nampak kembali tersadar dan kembali empati dengan Krisna. Dia lalu memutuskan untuk berhenti dan tidak pergi.</p>	<p>Scene 19</p>	<p>Kaki mainan jerapah yang dilakban sebagai metafora hubungan yang putus antara Ruth dan Krisna harus dan bisa diperbaiki</p>	

Tabel 3.1.2 Konsep *Visual Metaphor* dan Situasi Tokoh Utama
 Sumber: data pribadi

Visual metaphor sendiri akan muncul pada beberapa situasi penting karakter utama yang perlu untuk disampaikan kepada penonton. Proses perancangan konsep *visual metaphor* dimulai dengan menganalisis naskah

secara keseluruhan dan detail. Lalu kemudian dilanjutkan dengan proses mengklasifikasi beberapa tahapan perkembangan situasi tokoh utama yang dibagi dalam beberapa jenis situasi seperti rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa serta penerimaan diri.

Dalam proses penciptaan konsep *visual metaphor* yang mampu menggambarkan penekanan situasi tokoh utama, dibutuhkan sebuah kesepahaman visi dan maksud pada setiap *scene* dari sutradara dan juga sinematografer. *Visual metaphor* akan tercipta dengan baik jika elemen sinematografi dibantu oleh salah satu elemen penyutradaraan yaitu *mise-en-scene* film. *Mise-en-scene* sangat membantu dalam menggambarkan situasi dalam film yang di mana beberapa komponen di dalam *mise-en-scene* tersebut dimanfaatkan sinematografer untuk memperkuat elemen sinematografi yang dipakai. Penggunaan kedua elemen tersebut sangat menjadi penentu terwujudnya konsep ini dengan baik. Ketika kedua elemen tersebut dapat bersatu dengan baik maka dapat dipastikan visual di dalam film dapat menciptakan sebuah makna yang kuat dan dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton. Berikut merupakan beberapa contoh perancangan konsep *visual metaphor* di dalam film “Anak Jerapah”.

a. *Scene* 1

Berikut merupakan potongan adegan dari *scene* 1.

1. INT. PLAYGROUND - ATAS WAHANA - SORE
 Cast: Ruth, Riska, Krisna, Tono, 2 pegawai, 3 anak, Bos, 1 tukang.

Seorang anak merangkak di sebuah wahana playground penitipan anak. RUTH (25, pegawai wanita playground) duduk bersembunyi di atas wahana sambil asik video call dengan SUSAN (P/26), teman kerja yang sudah menjadi pegawai corporate di Jakarta.

RUTH (O.S.)
 Enak banget ya disitu San, kerja bisa sambil nongkrong.

SUSAN (O.S.)
 Iya dong, namanya WFC ini Ruth.

RUTH
 Ohh namanya WFC.

Tak lama terdengar teriakan pegawai playground, RISKA (P,37).

RISKA (O.S.)
 Ruth?!?! Ruth!?!?

Ruth tersadar dan menarik panjang napasnya. Dia berdiri dan berjalan ke arah kolam.

Gambar 3.3.1 Potongan Naskah *Scene* 1
 Sumber : data pribadi

Di atas merupakan *scene* pertama di film ini, dimulai dari diperkenalkannya karakter utama Ruth dengan situasinya yang rumit karena terjebak dalam rutinitas pekerjaan yang membuatnya tidak betah serta gaji yang kecil. Pada *scene* ini tokoh Ruth sedang merasa stres dan pusing dengan kehidupannya, namun di sisi lain dia juga sedang tergiur untuk ikut dengan temannya yang sudah bekerja di Jakarta. Hal tersebut membuatnya semakin tertarik karena dia ingin segera keluar dari situasi terjebaknya dipekerjaannya sekarang. Namun karena terkendala biaya pendaftaran pekerjaan dia harus mencari uang untuk membayar biaya tersebut. Pada *scene* ini tampak dia sedang duduk bersembunyi dibalik wahana mandi bola dan berbincang dengan temannya di telepon dan mengutarakan keresahannya. Tampak disekelilingnya dipenuhi dengan jaring pembatas wahana.

Dari hasil *breakdown* naskah pada *scene* ini, sinematografer menemukan sebuah elemen penting yang harus ditekankan yaitu mengenai situasi terjebak yang dialami tokoh Ruth untuk membantu penonton

memahami situasi Ruth pada awal film tersebut. Sinematografer lalu memutuskan untuk menggunakan konsep *visual metaphor* dalam menggambarkan penekanan situasi tersebut dengan memanfaatkan elemen *mise-en-scene* yang berada di dalam *scene* ini yaitu set design berupa jaring-jaring pembatas wahana mandi bola yang di mana di *scene* ini jaring-jaring tersebut tampak mengelilingi tokoh Ruth yang sedang menelfon temannya. Dari hal tersebut lalu sinematografer membuat rancangan konsep *shot visual metaphor* dari *scene* 1 seperti berikut.



Gambar 3.3.2 Rancangan *Storyboard Scene* 1
Sumber : data pribadi

Dalam rencana konsep *shot* di atas, digunakan *tools* sinematografi berupa komposisi dan penggunaan lensa *focal lenght* panjang, yang diatur dengan menempatkan posisi kamera membentuk komposisi dengan memanfaatkan elemen *mise-en-scene* jaring yang berada pada sekitar karakter untuk membuat sebuah visual yang menggambarkan kondisi tokoh Ruth sedang dalam situasi terjebak. Kemudian sinematografer juga menggunakan lensa *focal lenght* panjang pada *shot* ini agar *shot* yang terbentuk semakin sempit dan terfokus pada wajah stres dan kesal tokoh Ruth. Dari *shot* tersebut akan terbentuk sebuah gambar yang memiliki

konsep *visual metaphor* yang memperlihatkan situasi tokoh Ruth ketika sedang terjebak dikondisi kesulitan dalam pekerjaannya. Elemen sinematografi berupa komposisi dan penggunaan lensa *longerange* tersebut menjadi peran penting dalam penciptaan konsep *visual metaphor* pada *scene* ini, di mana sinematografer harus benar-benar menempatkan posisi kamera agar membentuk gambar yang sesuai pada tempatnya sehingga membentuk komposisi yang dapat membuat *shot* dapat mewakili situasi terjebak tokoh Ruth. Penggabungan 2 *tools* sinematografi dan beberapa *mise-en-scene* tersebut menciptakan sebuah metafora visual yang memberikan penekanan pada situasi Ruth ketika sedang dalam situasi terjebak dalam banyaknya masalah dan keresahan Ruth di saat itu.

b. *Scene* 2

Berikut merupakan potongan adegan dari *scene* 2.



Gambar 3.3.3 Potongan Naskah *Scene* 2

Sumber : data pribadi

Scene di atas merupakan *scene* di mana tokoh Ruth sedang duduk di depan Tono, ayah yang tak pernah mengurusinya. Pada *scene* ini diperlihatkan bahwa Tono datang meminta Ruth untuk mengurus Krisna, adik tiri Ruth, dengan alasan tidak sanggup jika harus mengurus anak itu karena Tono sudah memiliki istri baru lagi. Tokoh Ruth yang masih mempunyai rasa dendam dengan ayahnya itu terlihat tertekan dengan permintaan tersebut karena dia merasa tidak mampu jika harus hidup bersama adik tiri dari seseorang yang menyebabkan keluarganya hancur. Disisi lain dia juga ingin pergi ke Jakarta untuk mendapatkan pekerjaan yang dia cita-citakan. Ditambah lagi Krisna juga merupakan salah satu faktor luka masa lalunya karena mengingatkan akan ibunya yang tersakiti oleh hubungan ayahnya dan ibu Krisna. Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari *scene* 2.



Gambar 3.3.4 Rancangan *Storyboard Scene* 2
Sumber : data pribadi

Untuk memberikan penekanan pada situasi di *scene* ini, sinematografer menggunakan *tools* sinematografi berupa komposisi yaitu *framing* dan juga penggunaan lensa yang dikombinasikan dengan elemen artistik pada naskah yaitu lukisan untuk membentuk sebuah

visual metaphor. *Tools* yang digunakan berupa penggunaan lensa *wide* dan komposisi gambar *center frame*. Untuk komposisi gambar, *frame* diatur dengan menempatkan karakter pada posisi *centre frame* dan memposisikan *angle* kamera pada frontal karakter. Sehingga posisi karakter pada *frame* akan terletak seperti di bawah sebuah properti berupa lukisan gunung yang menempel di tembok tempat kerja Ruth, yang di mana elemen *mise en scene* lukisan tersebut sudah terlihat di *scene* 1. Selain itu komposisi *centre frame* juga digunakan untuk menggambarkan *weakness point* atau titik lemah tokoh ketika dia dihadapkan dengan 2 pilihan berat yang diperlihatkan dengan posisinya berada pada titik tengah dengan sisi kanan dan kiri yang seimbang. Kemudian dengan menggunakan lensa *wide* akan membantu menciptakan ruang gambar yang dapat memuat karakter dan elemen lukisan tersebut. Seperti yang terlihat pada *shot* di atas, dari penggunaan 2 teknik sinematografi tersebut visual yang dihasilkan akan membentuk sebuah metafora visual yang memberikan gambaran situasi tokoh Ruth yang seperti sedang tertimpa 2 buah gunung yang diartikan sebagai metafora situasi yang sedang dialami Ruth ketika dia justru harus memikul beban berat mengurus Krisna. Metafora visual tersebut merupakan sebuah penekanan dari situasi tertekan yang dialami Ruth pada naskah ketika harus memikul beban hidup dan mengurus adik tirinya.

c. *Scene* 6A

Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari potongan *scene* 6A.

6. INT. BAWAH JEMBATAN PINGGIR SUNGAI - SORE
Cast: Ruth, Krisna.
Krisna berdiri sedih memandangi 3 patung jerapah (ayah, ibu dan anaknya). Tak lama Ruth datang dan memanggilnya.
RUTH
Krisnaaaa!!
Krisna terkejut lalu berlari ke arah bawah jembatan.
BAWAH JEMBATAN --

Gambar 3.3.5 Potongan Naskah *Scene* 6A
Sumber : data pribadi

Pada *scene* menceritakan kondisi di mana Krisna yang pada sebelumnya menghilang dan pergi dari Ruth, pada *scene* ini Krisna tampak sedang berdiri melamun seorang diri di depan 3 patung jerapah yang terdiri dari induk jerapah dan 1 anaknya. Tak lama Ruth datang dan melihat Krisna ketika sedang termenung sedih. Ruth tersadar dan tersentuh ketika menyadari bahwa Krisna sedang sedih karena teringat orang tuanya ketika melihat 2 induk jerapah dan anaknya itu. Ruth lalu menemukan persamaan rasa pada diri Krisna yang lahir dan dewasa tanpa kehadiran orang tua dihidupnya.

Dari hasil analisis *scene* ini, sinematografer merasa situasi ini penting untuk diberi penekanan karena merupakan salah satu *scene* penting dalam naskah yang memperlihatkan situasi Ruth yang menemukan persamaan rasa akan kehilangan sosok orang tua dihidupnya. Penekanan situasi tersebut kemudian dijadikan sebagai capaian utama sinematografer untuk diwujudkan melalui konsep di dalam *scene* ini. Dengan melihat konteks naskah dan serta elemen *mise-en-scene* yang ada, sinematografer memutuskan untuk menggunakan

sebuah konsep *visual metaphor* yang dirancang dalam konsep *shot* dibawah ini.



Gambar 3.3.6 Rancangan *Storyboard Scene 6A*
Sumber : data pribadi

Pada rancangan konsep *scene* di atas, sinematografer ingin memanfaatkan elemen *mise-en-scene* dari sisi artistik berupa patung anak jerapah yang terdapat pada set. Pemilihan elemen tersebut didasari karena anak jerapah merupakan metafora utama dalam film ini yang juga menjadi judul dari film ini. Metafora anak jerapah yang dimaksud berasal dari fakta unik anak jerapah yang dari lahir langsung dipaksa untuk berdiri diartikan sebagai anak yang dari kecil namun sudah dipaksa menjadi dewasa. Hal tersebut selaras dengan konteks naratif pada *scene* yaitu nasib 2 tokoh utama yaitu Ruth dan Krisna, di mana hidupnya diibaratkan seperti anak jerapah yang dari sejak lahir sudah dipaksa untuk dewasa oleh orang tuanya. Elemen *mise-en-scene* tersebut kemudian digabungkan dengan elemen sinematografi berupa komposisi dan pemilihan *angle camera* dengan menempatkan Krisna di depan patung anak jerapah serta Ruth berdiri di belakang Krisna. Sehingga dari *blocking* tersebut ketika Ruth memandangi Krisna, dia akan tampak

seperti sedang melihat dirinya sendiri yang hidup sendiri tanpa orang tua. Dari penggabungan elemen di atas, nantinya akan menciptakan metafora dari situasi refleksi Ruth kepada Krisna menemukan persamaan rasa pada diri Krisna tentang kehilangan orang tua di dalam hidup.

d. *Scene 6B*

Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari potongan *scene 6B*.

BAWAH JEMBATAN --
Krisna berhenti dipinggir sungai. Ruth berlari mendekati Krisna dari belakang. Ruth berhenti di sebelahnya dengan wajah kesal dan napas yang masih terengah-engah.
RUTH (CONT'D)
Heh! Kenapa sih pergi secepatnya gitu?
Krisna terkejut dan wajahnya berubah ketakutan.
RUTH (CONT'D)
Kalo ilang gimana? Ha?!
(Beat)
Kamu tahu gak sih, mbak tu lagi capek. Jangan repotin Mba, bisa nggak sih?
Krisna memejamkan mata dan menutup telinganya. Ruth tersadar dirinya terlalu kasar pada Krisna. Ruth mengulurkan tangannya dan menurunkan nada bicaranya.
RUTH (CONT'D)
(nada pelan)
Yaudah, ayo pulang.
Namun, Krisna langsung pergi meninggalkan Ruth. Wajah Ruth tampak merasa bersalah. Ruth berlari menyusul Krisna dan berusaha meraih tangan Krisna lagi, namun Krisna kembali menjauh. Ruth mencoba memegang belakang badan Krisna. Krisna tampak menyingkir. Mereka lalu berjalan.

Gambar 3.3.7 Potongan Naskah *Scene 6B*.
Sumber : data pribadi

Pada *scene* di atas, Krisna yang hilang pada *scene* sebelumnya akhirnya ditemukan oleh Ruth dipinggir sungai. Ruth yang kesal lalu memarahi Krisna dengan nada yang agak keras. Krisna yang mendengarnya nampak menutup telinganya dan ketakutan karena rasa traumanya. Di momen tersebut Ruth tersadar bahwa dia terlalu berlebihan. Ruth lalu menurunkan emosinya dan berbicara pelan membujuk Krisna untuk pulang. Ruth tampak membujuk dengan mengulurkan tangannya. Namun Krisna justru lari pergi meninggalkan Ruth. Mereka tampak semakin berjarak dan semakin terpisah. Ditambah dengan posisi mereka berdiri tampak menunjukkan mereka yang belum

bisa saling menerima satu sama lain. Dari hasil analisis *scene* ini, sinematografer merasa situasi ini penting untuk diberi penekanan karena merupakan salah satu *scene* utama yang memperlihatkan situasi awal hubungan tokoh Ruth dan Krisna yang masih berjarak dan belum bersatu. Dengan melihat konteks naskah serta set dan *blocking*, sinematografer memutuskan untuk menggunakan sebuah konsep *visual metaphor* yang dirancang dalam konsep *shot* dibawah ini.

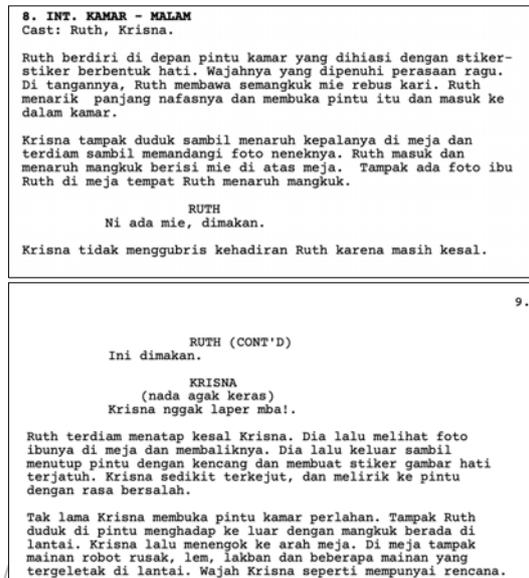


Gambar 3.3.8 Rancangan *Storyboard Scene* 6B
Sumber : data pribadi

Pada rancangan konsep *scene* di atas, sinematografer ingin memanfaatkan elemen *mise-en-scene* dari sisi artistik yaitu bayangan di tanah yang berasal dari cahaya matahari sore yang kencang. Elemen *mise-en-scene* tersebut kemudian digabungkan dengan elemen sinematografi berupa *level camera high angle* dan juga penggunaan konsep pencahayaan *low key* untuk membentuk bayangan tokoh Ruth dan Krisna yang tampak berjarak. Penggabungan elemen pada di atas akan menciptakan sebuah *shot* yang mengandung metafora visual yang menekankan situasi awal hubungan tokoh Ruth dengan Krisna yang belum dapat bersatu dan menerima satu sama lain lewat bentuk bayangan mereka di tanah yang tampak berjarak.

e. *Scene 8*

Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari potongan *scene 8*.



Gambar 3.3.9 Potongan Naskah *Scene 8*
Sumber : data pribadi

Scene di atas merupakan *scene* di mana Ruth mencoba membuka pintu hatinya untuk berinteraksi dengan adiknya setelah dia kasihan melihat Krisna yang tampak kesepian dan sedih merenung. Nampak Ruth membuka pintu kamar dan masuk membawa mangkuk berisi mie kuah. Namun ketika dia menawarkan kepada mereka, tampak Krisna justru menolak makanan yang dibawa Ruth dan tidak menggubris kehadiran Ruth dengan masih duduk dipinggir jendela kamarnya dengan tatapan kosong sambil memandangi foto neneknya. Ruth mengalami kekecewaan karena usahanya tidak dihargai padahal dia sudah mencoba membuka pintu hatinya untuk mereka. Dalam adegan itu nampak Ruth berada dalam situasi yang membuatnya merasa tersudut dan terjebak dengan kondisi di dalam kosnya ketika hidup bersama Krisna.

Dari hasil *breakdown scene* di atas, sinematografer kemudian membuat sebuah rancangan konsep *shot* dari *scene* 8.



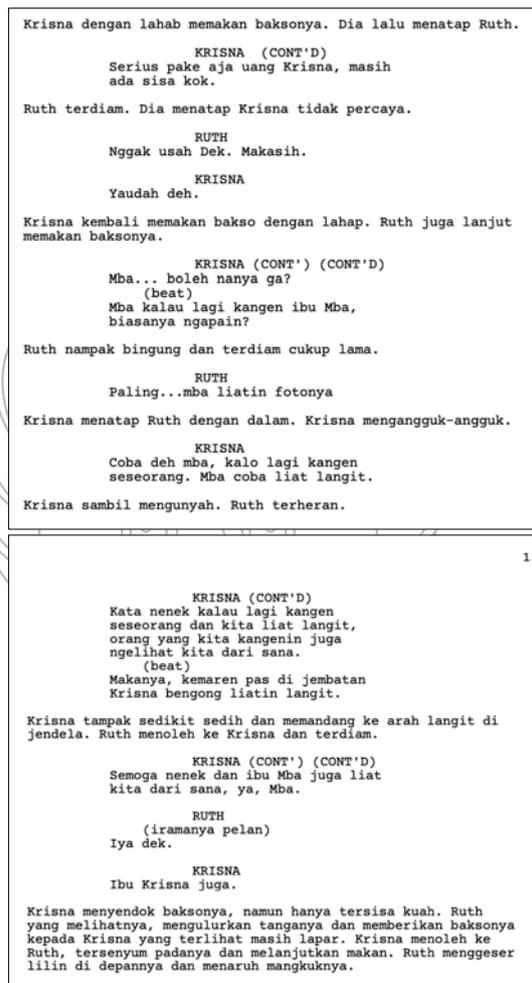
Gambar 3.3.10 Rancangan *Storyboard Scene* 8
Sumber : data pribadi

Dari hasil analisis *scene* 8 ini, sinematografer menemukan bahwa pada *scene* ini dirasa penting untuk diberikan penekanan situasi tokoh utama. Dari hal itu kemudian muncul sebuah ide visual seperti gambar di atas yang dirancang berdasarkan kebutuhan visual pada *scene* ini yang di mana situasi tokoh Ruth berada dalam situasi bimbang ketika dia mau mencoba membuka hati untuk Krisna. Untuk memberikan penekanan situasi tersebut, sinematografer menggunakan elemen properti pada set yaitu pintu yang terdapat gantungan hati. Elemen *mise-en-scene* pintu dengan gantungan yang nanti terbuka dan tertutup dapat menciptakan sebuah metafora mengenai tokoh Ruth yang mulai membuka hatinya kepada Krisna. Kemudian properti gantungan hati digunakan sebagai elemen pendukung untuk menciptakan metafora hati yang terbuka. Elemen *mise-en-scene* tersebut kemudian digabungkan dengan elemen sinematografi berupa komposisi *centre frame* dengan menempatkan gantungan hati ditengah *frame* dan tokoh Ruth yang berdiri di ambang

pintu. Penggabungan elemen di atas akan menciptakan sebuah metafora visual yang menggambarkan situasi tokoh Ruth ketika dalam kebingungan apakah akan membuka hatinya untuk Krisna atau tidak.

f. *Scene 12*

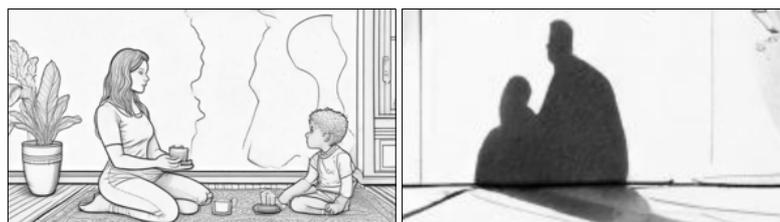
Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari potongan *scene 12*.



Gambar 3.3.11 Potongan Naskah *Scene 12*
Sumber : data pribadi

Pada *scene* di atas, Ruth yang sedang duduk di ruang tengah rumahnya yang gelap karena listrik yang padam terkejut dengan kedatangan Krisna yang membawa makan untuk dirinya. Dan bahkan Krisna sempat menawarkan bantuan kepada Ruth yang sedang

membutuhkan uang. Ruth terkejut dan berempati kepada Krisna yang perhatian dengan dirinya. Di momen tersebut akhirnya Ruth dan Krisna dapat berbincang dan mengenal satu sama lain. Mereka tampak menjadi lebih dekat. Pada adegan ini, tokoh Ruth sedang dalam situasi berhasil berdamai dengan sifat Krisna dan menerima kehadiran Krisna. Terlebih di naskah, pada *ending scene* ini Ruth tampak mencoba menghibur Krisna yang rindu dengan sosok ibunya. Kemudian ketika Krisna ingin memakan lagi baksonya, tampak hanya tersisa kuah. Ruth pun memberikan bakso miliknya kepada Krisna. Mereka tampak semakin dekat dan bisa menerima satu sama lain. Dari hasil analisis *scene* ini, sinematografer merasa situasi ini penting untuk diberi penekanan karena merupakan salah satu titik *scene* utama perkembangan situasi hubungan tokoh Ruth dan Krisna yang merupakan kebalikan dari *scene* 6 ketika mereka belum bisa bersatu. pada film ini. Kemudian sinematografer memutuskan untuk menggunakan sebuah konsep *visual metaphor* dengan memanfaatkan elemen *mise en scene* yang dirancang dalam konsep *shot* dibawah ini.



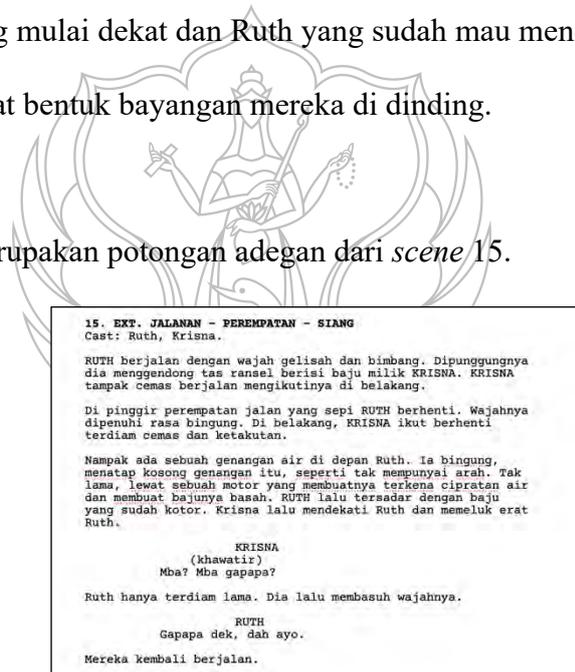
Gambar 3.3.12 Rancangan *Storyboard Scene* 12
Sumber : data pribadi

Pada rancangan konsep *scene* di atas, sinematografer ingin memanfaatkan elemen *mise-en-scene* dari sisi artistik yaitu bayangan di

dinding yang berasal dari cahaya lilin. Elemen *mise-en-scene* tersebut kemudian digabungkan dengan elemen sinematografi berupa *level camera low angle* dan juga penggunaan konsep pencahayaan untuk membentuk sebuah *shot* yang menampilkan bayangan tokoh Ruth dan Krisna yang semula terpisah menjadi menyatu karena konsep pencahayaan dari cahaya lilin dan *level angle* tersebut. Penggabungan elemen pada di atas akan menciptakan sebuah *shot* yang mengandung metafora visual yang menekankan situasi hubungan tokoh Ruth dengan Krisna yang mulai dekat dan Ruth yang sudah mau menerima kehadiran Krisna lewat bentuk bayangan mereka di dinding.

g. *Scene 15*

Berikut merupakan potongan adegan dari *scene 15*.



Gambar 3.3.13 Potongan Naskah *Scene 15*
 Sumber : data pribadi

Scene di atas merupakan *scene* di mana tokoh Ruth sedang berada pada kondisi pasca Ruth dipecat oleh Bosnya ketika dia terpergor bertemu Riska di tempat mereka bekerja. Pemecatan tersebut didasari oleh sang Bos yang sudah mengetahui perbuatan jahat Ruth mengambil uang di *playground* di hari sebelumnya. Setelah mengalami kejadian

tersebut di *scene* ini diperlihatkan Ruth yang tampak sedang berjalan pulang perjalanannya menuju ke rumahnya dengan wajah termenung dan putus asa. Di sebuah ruas perempatan jalan, dia lalu berhenti dan terdiam lama melihat tengah perempatan jalan yang terdapat genangan air. Pada momen ini Ruth dilanda situasi kebingungan dan putus asa tentang jalan apa lagi yang harus dia tempuh setelah ini.

Dari hasil *breakdown* naskah pada *scene* ini, sinematografer menemukan sebuah elemen penting yang harus ditekankan yaitu situasi kebingungan dan putus asa yang dialami oleh tokoh Ruth. Situasi tersebut merupakan situasi penting di dalam naratif film untuk dapat disampaikan kepada penonton. Sinematografer lalu memutuskan untuk menggunakan konsep *visual metaphor* dalam menggambarkan penekanan situasi tersebut dengan memanfaatkan elemen yang berada di dalam naskah yaitu ruas perempatan jalan pada *scene* ini, yang di mana di dalam adegan diperlihatkan Ruth sedang berdiri terdiam di ruas perempatan jalan ketika dia sedang putus asa dan termenung memikirkan jalan apa lagi yang harus dia tempuh. Dari keputusan tersebut, sinematografer lalu membuat rancangan konsep *visual metaphor* untuk *scene* 14 seperti pada gambar yang dibawah.



Gambar 3.3.14 Rancangan *Storyboard Scene 15*
Sumber : data pribadi

Dalam rencana *shot* di atas, digunakan *tools* sinematografi berupa *angle camera* dan juga komposisi, yang diatur dengan menempatkan posisi kamera dengan *level camera high level* serta dibantu dengan penggunaan lensa *wide lense* untuk memperlihatkan ruas perempatan jalan ditengahnya terdapat tokoh Ruth yang kecil berada pada tengah perempatan itu. Nantinya dalam proses penciptaannya sinematografer harus benar-benar memastikan posisi kamera dan penggunaan lensa pada saat produksi harus sesuai dan tepat agar metafora yang ingin bentuk dapat dicapai. Sehingga dari rancangan *shot visual metaphor* tersebut akan membentuk sebuah gambar yang memperlihatkan karakter yang terlihat kecil sedang berdiri kebingungan dan putus asa memilih jalan mana yang akan dia tempuh. Pemanfaatan elemen *mise-en-scene* berupa ruas perempatan juga didasari oleh situasi di dalam *scene*, di mana perempatan yang memiliki 4 ruas jalan dimaknai sebagai jalan yang harus ditempuh oleh Ruth. Dari penggunaan 2 *tools* sinematografi dan pemanfaatan elemen *mise-en-scene* berupa ruas perempatan tersebut diharapkan menciptakan sebuah metafora visual yang mewakili dan

menggambarkan situasi Ruth ketika sedang kebingungan dan putus asa dengan langkah apa lagi yang harus dia ambil mengenai nasib Krisna selanjutnya.

h. *Scene* 18

Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari potongan *scene* 18.

18. INT. TOILET - PAGI
Cast: Ruth, Krisna.
Ruth berdiri di depan cermin membersihkan kemeja Krisna yang kotor di atas wastafel. Krisna tampak terdiam memakai kaos dalam sambil memakan es krim yang hampir habis, di sebelah Ruth. Tampak genangan air kotor menggenangi di wastafel.
KRISNA (O.S.)
Mba?
RUTH
Hmm?
KRISNA (O.S.)
Krisna, minta maaf ya mba kalo dari kemarin, Krisna nyusahin mba terus.
(beat)
Krisna janji deh, ntar di rumah baru Krisna ga nakal lagi.
Ruth yang mendengar hal itu berhenti menggosok kemeja Krisna dan hanya memandangi kemeja itu.
KRISNA (O.S.) (CONT'D)
Sama...
(beat)
Makasih ya mba, udah ngajak Krisna.
Akhirnya Krisna nggak sendiri lagi.
Ruth melihat Krisna di pantulan cermin. Ekspresi Krisna tampak memelas. Wajah Ruth tampak dilema karena menemukan dirinya di diri Krisna.
Tak lama HP Ruth berdering. Tampak panggilan telfon dari supir travel. Ia tersadar bahwa ia harus segera pergi. Ruth membuka saluran wastafel dan air kotor pun mengalir. Dia memberikan kemeja Krisna.

Gambar 3.3.15 Potongan Naskah *Scene* 18
Sumber : data pribadi

Pada *scene* 18 di atas, diperlihatkan bahwa tokoh Ruth berada di sebuah wastafel toilet umum pada momen sebelum Ruth meninggalkan Krisna di tempat penitipan anak. Sementara Krisna sedang berada di dalam bilik toilet. Ruth nampak membersihkan baju milik Krisna yang kotor dengan noda es krim. Pada *scene* ini Ruth terkejut ketika mendengar meminta maaf kepada Ruth perihal kekacauan yang telah dia perbuat selama 3 hari ini. Krisna juga berjanji bahwa ketika di rumah baru nya nanti dia tidak akan merepotkan siapa-siapa termasuk Ruth. Ruth tampak terkejut mendengar perkataan Krisna tersebut dan

membuatnya merasakan persamaan rasa akan bagaimana ketika nanti Krisna dia tinggalkan dan hidup seorang diri, hal itu mengingatkannya pada dirinya dahulu. Hal itu membuatnya empati dan kasihan terhadap Krisna. Ruth mengalami konflik batin yang dalam pada situasi penuh kebimbangan tersebut karena harus memilih apakah tetap pergi dan meninggalkan Krisna atau membuang semua luka masa lalunya dan hidup bersama Krisna. Ruth sempat berhenti melakukan aktifitasnya dan wajah Ruth nampak bimbang, penuh dengan konflik batin dalam dirinya karena jika dia memilih mengurus mereka, dia harus rela membuang semua luka masa lalunya tentang dendamnya dengan ibu Krisna. Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari *scene* 18.



Gambar 3.3.16 Rancangan *Storyboard Scene* 18
Sumber : data pribadi

Dari hasil analisis *scene* di atas, sinematografer menemukan bahwa *scene* ini merupakan situasi penting tokoh Ruth dalam cerita, di mana Ruth mengalami situasi yang paling berat di dalam film di mana dia menemukan refleksi dirinya di diri Krisna. Ruth pun mengalami kebimbangan yang luar biasa pada keputusannya apakah pergi atau mengurus Krisna. Situasi penting tersebut kemudian dirasa perlu untuk

diberikan penekanan, karena pada *scene* ini merupakan *scene* konflik puncak pada film. Pada *scene* ini sinematografer membuat sebuah konsep *visual metaphor* yang menggabungkan *tools* sinematografi dengan elemen *mise-en-scene* cermin toilet. Teknik sinematografi yang digunakan berupa teknik komposisi *golden ratio* dengan menempatkan pantulan wajah karakter Krisna pada titik *golden ratio* di cermin sebelah kanan dan Ruth berada pada sebelah kiri komposisi di titik awal *golden ratio* yang nampak sedang melihat pantulan Krisna di cermin dengan dalam. Komposisi tersebut akan membantu penonton untuk fokus pada tokoh Ruth yang tampak termenung memandangi refleksi Krisna di cermin ketika Krisna sedang mengutarakan perasaannya. Hal itu dapat diartikan sebagai situasi reflektif tokoh Ruth yang menemukan persamaan rasa pada diri Krisna ketika dia memandangi refleksi Krisna di cermin mengenai rasa kehilangan akan sosok orang tua dalam hidup. Dan hal itulah yang membuat dirinya kembali bimbang akan keputusannya.

i. *Scene* 19

Berikut merupakan rancangan konsep *shot* dari potongan *scene* 19.

19. INT. DEPAN PLAYGROUND/DALAM MOBIL TRAVEL - PAGI
Cast: Ruth, Krisna, 2 extras penumpang travel.

Tampak jendela belakang travel memperlihatkan halaman depan playground. Tak lama tampak Krisna berlari dan berdiri di depan playground dengan wajah kebingungan dan sedih mencari Ruth dengan baju yang masih sedikit basah. Terlihat dari kaca mobil mulai berjalan menjauhi Krisna.

Ruth nampak duduk di kursi belakang memandangi lama jendela samping. Ruth lalu membuka tasnya untuk mengambil headset. Namun, ia justru menemukan sebuah mainan jerapah yang rusak dan sudah terdapat lakban pada lengan yang putus. Ruth nampak terus memandangi mainan itu. Seketika matanya berkaca-kaca dan menghadap kedepan. Krisna tampak berdiri memandangi mobil travel yang pergi. Tak lama mobil itu berhenti.

END OF FILM

Gambar 3.3.17 Potongan Naskah *Scene* 19
Sumber : data pribadi

Setelah pada *scene* sebelumnya diperlihatkan Ruth tampak sedang berada di *Playground* tempat dulu dia bekerja untuk meninggalkan Krisna. Pada *scene* 19 ini diperlihatkan bahwa Ruth memutuskan untuk pergi meninggalkan Krisna di *Playground* dan menaiki travel untuk pergi ke Jakarta. Namun disaat mobil berjalan, Ruth tampak menemukan mainan jerapah yang dulu pernah Krisna patahkan di tasnya. Ruth pun terkejut karena kaki mainan jerapah tersebut tampak sudah tersambung karena direkatkan oleh lakban. Pada momen ini Ruth tampak terdiam lama dan kembali teringat dengan nasib Krisna. Pada akhirnya, karena persamaan rasa yang kembali muncul dan Ruth merasa bahwa hubungan mereka dapat diperbaiki layaknya mainan tersebut yang sudah rusak namun bisa kembali diperbaiki. Ruth pun memutuskan untuk berhenti dan tidak jadi pergi ke Jakarta dan memilih hidup dan memperbaiki hubungannya dengan Krisna. Dari adegan tersebut, terlihat bahwa situasi Ruth yang kembali ingin mencoba memperbaiki hubungannya dengan Krisna karena empatinya yang muncul di saat melihat mainan jerapah yang diperbaiki oleh Krisna. Dari hasil *breakdown scene* di atas, sinematografer kemudian merasa bahwa elemen mainan jerapah yang dibalut lakban tersebut sangat perlu untuk diberikan penekanan karena hal tersebut merupakan gambaran situasi perasaan Ruth yang tampak kembali ingin memperbaiki hubungan mereka. Elemen tersebut sangat penting bagi *storytelling* film karena

menjadi faktor perubahan karakter. Sinematografer lalu membuat sebuah rancangan shot dengan konsep seperti di bawah.



Gambar 3.3.18 Rancangan *Storyboard Scene 19*
Sumber : data pribadi

Dari hasil analisis *scene 19* ini, sinematografer lalu memutuskan untuk membuat *shot* seperti gambar di atas yang di mana dalam *shot* ini akan digunakan *tools* sinematografi berupa komposisi dan *level camera*. Kamera ditempatkan pada *level camera high level* untuk memperlihatkan detail mainan jerapah yang tampak sudah direkatkan dengan lakban. Kemudian komposisi diatur dengan menempatkan objek mainan jerapah pada komposisi *centre frame* untuk menciptakan fokus utama pada titik tengah frame, sehingga penonton akan terfokus pada kaki mainan jerapah yang sudah diperbaiki tersebut. Dari gabungan *tools* tersebut, tentunya juga dibutuhkan elemen utama dalam konsep ini yaitu elemen properti mainan jerapah yang terbalut lakban. Elemen *mise-en-scene* mainan jerapah yang diperbaiki tersebut dimaknai sebagai hubungan Ruth dan Krisna yang dapat diperbaiki. Dengan adanya penggabungan elemen *mise-en-scene* dan *tools* sinematografi tersebut nantinya diharapkan dapat menciptakan sebuah metafora mengenai situasi perasaan tokoh

Ruth yang tampak ingin kembali memperbaiki hubungannya dengan Krisna yang selaras dengan mainan jerapah yang rusak namun dapat diperbaiki tersebut.

2. Desain Produksi

Terlampir

C. Proses Perwujudan Karya

Di bawah ini akan dijelaskan mengenai proses sinematografer dalam proses perwujudan pada penciptaan film “Anak Jerapah” dari mulai masa praproduksi hingga film selesai dan siap ditayangkan.

1. Praproduksi

b. Analisis dan *Breakdown* Naskah

Proses awal pada tahapan pra produksi film “Anak Jerapah” dimulai dengan sinematografer melakukan analisis dan *breakdown* naskah. Analisis tersebut dilakukan berdasarkan *draft final* naskah dari Sutradara dan Penulis. Pada tahap ini naskah akan dibahas dan didiskusikan bersama masing-masing kepala departemen ketika pertemuan rapat praproduksi. Sinematografer berkewajiban untuk mengetahui visi dan tujuan sutradara pada film ini. Menurut (Hall, 2015), sinematografer dalam film bertugas menggunakan keterampilan teknis dan kreatif dengan baik untuk membangun *mood* dan mewujudkan visi sutradara. Setelah mengetahui visi dan tujuan dalam sisi sinematografi, sinematografer kemudian melakukan *breakdown* dengan memberikan catatan-catatan penting di seluruh rangkaian cerita serta memberikan

pandangannya mengenai perspektif sinematografi di dalam cerita. Pada tahap ini sinematografer harus mengerti apa keinginan sutradara serta memahami maksud dan makna pada setiap adegan pada naskah. Maka dari itu pada tahap ini semua kepala departemen termasuk sinematografer melakukan analisis rinci pada setiap *scene* di dalam naskah. Setelah dilakukan analisis barulah tercipta rancangan-rancangan konsep dan teknis dari setiap departemen. Pada departemen sinematografi sendiri, sinematografer akan menggunakan sebuah konsep utama untuk memberikan penekanan pada situasi tokoh utama yaitu menggunakan konsep *visual metaphor*. Seluruh konsep kemudian didiskusikan oleh sinematografer bersama sutradara. Setelah proses selesai, kemudian akan tercipta konsep utama sebagai pegangan dalam tahapan selanjutnya.

c. Pembuatan *Production Design*

Pada tahap ini sinematografer memberikan masukan dan sudut pandangannya mengenai sudut pandang sinematografi terhadap pembangunan *mood* pada film kepada *production designer*. Setelah selesainya pembuatan desain produksi, hasil tersebut nantinya akan didiskusikan lagi dan akan dijadikan acuan masing-masing departemen untuk melanjutkan proses selanjutnya.



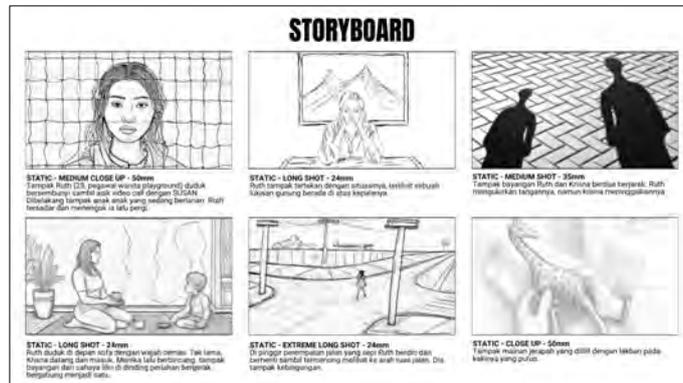
Gambar 3.4.1 Rancangan gambar *set dressing* rumah
Sumber : data pribadi

Di atas merupakan contoh gambar *set dressing* desain produksi buatan *production designer* dengan arahan sutradara serta bantuan dari sinematografer. Tampak bagaimana penggunaan elemen warna dari gaya artistik ruang rumah ingin digunakan untuk menunjukkan karakter dan latar kehidupan tokoh utama di film ini. Sinematografer kemudian membedah elemen-elemen set atau properti mana saja dari desain produksi, dan kemudian akan digunakakan sebagai unsur pembangunan konsep utama *visual metaphor* dalam film ini.

d. Pembuatan *Shotlist* dan *Storyboard*

Pada tahap ini sinematografer akan berdiskusi dengan sutradara mengenai bagaimana *shotlist* akan dibuat berdasarkan *production design* dan *shot* buatan sutradara dari hasil *breakdown* naskah pada proses sebelumnya. Dalam proses ini pembuatan *shotlist* akan mengacu pada kebutuhan cerita, konsep sinematografer serta *visi* sutradara. Sinematografer akan memberikan sudut pandang mengenai perwujudan konsep pada beberapa adegan penting di dalam film. Pada film ini sinematografer membuat sebuah konsep bernama *visual metaphor* untuk menggambarkan penekanan pada situasi tokoh utama, karena pada dasarnya film ini akan memiliki berfokus pada penyampaian situasi penting tokoh utama. Sinematografer kemudian melakukan pembahasan mengenai konsep tersebut dengan sutradara. Setelah proses diskusi selesai barulah *shotlist* akan tercipta dan kemudian akan dirangkai ke dalam

dokumen *shotlist*. Setelah selesai, *shotlist* akan diberikan kepada *storyboard artist* untuk digambar menjadi sebuah *storyboard*.



Gambar 3.4.2 Rancangan *storyboard*

Sumber : data pribadi

Pada gambar di atas, dapat dilihat hasil dari *storyboard* buatan *storyboard artist* dengan berpedoman pada *shotlist* sinematografer. Setelah sinematografer merasa hasil sudah sesuai dengan bayangannya, *storyboard* tersebut akan dijadikan patokan departemen lain dalam proses selanjutnya untuk memudahkan persiapan produksi selanjutnya.

e. *Scouting Lokasi Shooting*

Tahapan ini merupakan proses pencarian lokasi dan set berdasarkan latar tempat pada naskah dan hasil desain produksi. Pencarian lokasi akan dilakukan bersama seluruh kepala departemen termasuk sinematografer untuk menemukan lokasi paling tepat dan cocok untuk kebutuhan naskah. Sinematografer akan berfokus dalam memahami set pada saat mendatangi lokasi dengan mencatat detail-detail penting set dari sisi departemen sinematografi seperti, elemen set pendukung konsep, warna dinding, ketersediaan daya listrik, ketersediaan halaman untuk penempatan lampu, ketersediaan sumber cahaya berupa jendela atau pintu

dan hal terpenting adalah memastikan adanya elemen properti dan set pendukung konsep *visual metaphor* seperti pintu, jaring-jaring pembatas, lukisan bergambar gunung dan masih banyak lagi. Hal tersebut harus dilakukan dengan berdiskusi dengan departemen lain terkhusus artistik karena elemen *mise-en-scene* merupakan unsur penting dalam pembangunan konsep *visual metaphor* sinematografer.



Gambar 3.4.3 Foto kegiatan *scouting* lokasi
Sumber : data pribadi

Gambar di atas merupakan proses sinematografer dalam mengikuti pencarian set di beberapa lokasi. Pada proses ini sinematografer dan seluruh tim juga turut berdiskusi apabila terdapat temuan-temuan menarik atau bahkan faktor penghambat penciptaan konsep pada lokasi. Sehingga setelah proses kunjungan selesai dilakukan, sutradara dan seluruh kepala departemen dapat menentukan pilihan lokasi paling tepat berdasarkan hasil temuan pada saat proses kunjungan.

f. Pembuatan Buku Panduan Konsep Sinematografi

Sinematografer akan merancang dan membuat sebuah buku panduan tentang capaian konsep sinematografi dalam penciptaan film ini. Konsep tersebut berpacu pada konsep awal hasil diskusi bersama sutradara dan juga berpacu pada lokasi terpilih. Buku tersebut berisikan seluruh detail tujuan konsep sinematografi buatan sinematografer, misalnya

seperti konsep *visual metaphor*, konsep pencahayaan, komposisi, dan warna. Nantinya seluruh tim dibawah departemen sinematografi akan menggunakan panduan tersebut sebagai acuan pada saat proses produksi. Sehingga nantinya akan memudahkan proses produksi karena tidak memerlukan banyak diskusi dan dapat langsung mengeksekusi seluruh konsep sinematografer.



Gambar 3.4.4 Buku Panduan Konsep Sinematografi untuk Produksi
Sumber : data pribadi

g. Rapat Praproduksi

Tahapan ini terbagi menjadi beberapa kali proses, dimulai dari rapat kepala departemen. Rapat ini berisi seluruh kepala departemen dari produksi film “Anak Jerapah”. Pada proses ini dilakukan pembahasan mengenai konsep final sekaligus diskusi mengenai seluruh rancangan untuk proses produksi nantinya.



Gambar 3.4.5 Foto kegiatan rapat praproduksi kepala departemen
Sumber : data pribadi

Sinematografer pada rapat tersebut diwajibkan untuk menjelaskan seluruh konsep sinematografi kepada seluruh kepala departemen terlebih konsep utama *visual metaphor*. Sinematografer juga akan mendapatkan masukan dan penjelasan konsep dari departemen lain apabila terdapat hal penting dalam proses perwujudan konsep tersebut. Hasil dari beberapa rapat kepala departemen nantinya akan digunakan sebagai bahan dalam penyampaian kepada seluruh kru produksi pada penciptaan film ini. Proses tersebut dilakukan pada proses kedua yaitu rapat praproduksi seluruh kru. Rapat ini berisi seluruh kru dari semua departemen proses pembuatan film ini dari awal hingga film jadi.



Gambar 3.4.6 Foto kegiatan rapat praproduksi *all crew*
Sumber : data pribadi

Pada rapat ini, sinematografer berkewajiban untuk menjelaskan seluruh konsep dari departemen sinematografi kepada seluruh kru. Pada proses ini juga akan dilakukan diskusi mengenai penjadwalan ketika hari produksi agar seluruh kru dapat memahami manajemen waktu ketika produksi. Setelah proses tersebut selesai, sinematografer akan mengajak diskusi seluruh kru didepartemennya untuk mendiskusikan teknis dan *workflow* pada masa produksi nanti.

h. *Recce dan Rehearsal*

Tahap ini merupakan sebuah proses kunjungan lokasi set terpilih untuk dilakukan *rehearsal* adegan serta pembuatan *photoboard* atau biasa disebut *recce*. Ketika di lokasi, sinematografer melakukan pembuatan *photoboard* dengan bantuan sutradara dan asisten sutradara dalam melakukan reka adegan karakter. Sinematografer lalu bertugas mengambil gambar sesuai *shot* berdasarkan *storyboard*. Hal tersebut dilakukan untuk melihat apakah *shotlist* sudah tepat dengan lokasi atau belum.



Gambar 3.4.7 Foto kegiatan *recce*
Sumber : data pribadi

Pembuatan *photoboard* dilakukan menggunakan kamera atau aplikasi *director viewfinder* pada *handphone*. Pada proses ini sinematografer akan berdiskusi apakah seluruh *shot* sudah sesuai ketika direalisasikan pada lokasi atau belum. Apabila belum, sinematografer akan berdiskusi dengan sutradara untuk mencari opsi *shot* lain.

i. *Test Camera*

Test camera merupakan tahapan di mana sinematografer seluruh kru di bawah departemen sinematografi melakukan kegiatan berupa tes kamera sekaligus tes *mood* sebelum dilakukannya proses produksi. Pada

proses ini, sinematografer bertugas melakukan pengawasan dan pengecekan terhadap seluruh fungsi dan ketersediaan peralatan sebelum proses produksi dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya kendala teknis pada peralatan ketika proses produksi. Pemilihan peralatan ditentukan oleh sinematografer berdasarkan kebutuhan dan capaian pada film ini.



Gambar 3.4.8 Foto kegiatan *test camera*
Sumber : data pribadi

Setelah proses tes kamera selesai, sinematografer kemudian melakukan pengarahannya singkat kepada seluruh kru departemen sinematografi mengenai *workflow* dan manajemen ketika proses produksi nantinya. Setelah proses tes kamera selesai, dilanjutkan dengan proses tes *mood* dan pencahayaan, yaitu dengan membuat set tiruan dengan menggunakan konsep pencahayaan sama seperti pada proses produksi nanti. Pada proses ini, sinematografer turut dibantu oleh departemen lain dalam menyiapkan set untuk keperluan tes *mood*. Sinematografer berkewajiban untuk mencoba semua rancangan konsep utama dalam proses ini, misalnya seperti melakukan tes pada *scene* 12, di mana pada *scene* ini sinematografer akan menggunakan konsep sinematografi berupa

visual metaphor melalui penggabungan konsep pencahayaan dan elemen *mise-en-scene* berupa bayangan pada dinding.



Gambar 3.4.9 Foto kegiatan tes *mood*
Sumber : data pribadi

Departemen pencahayaan dan juga artistik akan membantu dalam menciptakan capaian *mood* pada film ini seperti pada gambar di atas. Departemen pencahayaan dan artistik membantu sinematografer dalam menyediakan *set* dan pencahayaan sesuai dengan ketika proses produksi nanti. Sehingga nantinya ketika proses produksi, semua departemen tinggal melakukan eksekusi tanpa memikirkan teknis ketika berada di set.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan penting karena merupakan proses eksekusi dari seluruh hal dan konsep hasil persiapan dan diskusi pada masa praproduksi. Proses *shooting* dilakukan sesuai dengan arahan asisten sutradara penjadwalan. Pada tahap ini sinematografer berkewajiban memastikan seluruh *shot* dalam pada *shotlist* dapat diambil serta memastikan seluruh konsep sinematografi hasil rancangan dapat diambil dengan baik, terkhusus konsep *visual metaphor* karena membutuhkan kerja sama dengan departemen artistik dan sutradara.



Gambar 3.4.10 Foto kegiatan produksi *shooting*
Sumber : data pribadi

Pada proses ini sinematografer dibantu oleh *gaffer* dan para *lighting crew* dalam menciptakan *set up* cahaya dalam 2 hari *shooting* untuk menciptakan konsep dan *mood* hasil rancangan pada proses praproduksi. Selain itu sinematografer juga dibantu oleh asisten kamera 1 dan 2 untuk membantu pemfokusan dan urusan manajemen departemen kamera serta departemen *grip* untuk membantu proses persiapan kebutuhan teknis kamera seperti *dolly track* dan lain sebagainya.



Gambar 3.4.11 Foto Setelah Produksi Selesai
Sumber : data pribadi

Pada proses produksi ini diperlukan semangat kerja dan *mood* baik guna menciptakan situasi *shooting* ceria namun tetap fokus dan sehat. Hal tersebut tentunya sangat membantu proses *shooting* karena dapat berpengaruh pada hasil akhir pada film. Setelah proses produksi selesai proses berikutnya adalah pascaproduksi.

3. Pascaproduksi

Pada proses pascaproduksi film “Anak Jerapah” ini, sinematografer hanya ikut berpartisipasi dalam proses *color grading*.

1) *Color Grading*

Sinematografer pada tahapan *color grading* bertugas memberikan arahan serta membantu *colorist* dalam proses pewarnaan setiap *shot* di dalam film. Pada tahap ini, sinematografer wajib menyampaikan kendala dan catatan penting pada saat proses produksi, karena hal tersebut akan membantu penata warna mengetahui detail gambar hasil proses produksi. Dengan bantuan sinematografer, *colorist* dapat mengetahui capaian *mood* dan *look* dalam film ini. Sinematografer berdiskusi bersama *colorist* dalam menentukan *mood* warna pada setiap *scene* hasil proses produksi. Sinematografer juga menjelaskan mengenai bagaimana konsep sinematografi rancangannya kepada *colorist* agar semua keinginan sutradara dan sinematografer dapat tercapai.

Setelah selesai melakukan proses pewarnaan bersama *colorist*, sinematografer melakukan *preview* hasil warna bersama sutradara. Pada proses ini sinematografer menjelaskan dengan detail alasan penggunaan warna pada setiap *scene* kepada sutradara. Apabila sutradara menginginkan perubahan maka akan dilakukan revisi, namun apabila sutradara sudah cukup puas dengan hasil tersebut maka hasil pewarnaan itu semua akan dilimpahkan kepada editor untuk dilakukan proses *mastering*.

BAB IV PEMBAHASAN

A. Ulasan Karya

Bab ini berisi penjelasan bagaimana proses sinematografer dalam merealisasikan semua rancangan konsep sinematografi dalam mewujudkan capaian utama dalam penciptaan karya ini. Capaian utama tersebut berupa penekanan situasi tokoh utama pada beberapa *scene* utama melalui konsep *visual metaphor*. Pada bab ini, juga akan disajikan dengan jelas tentang cara sinematografer dalam mencapai capaian utama tersebut serta dijabarkan dengan faktor penghambat serta pendukung dalam terjadi dalam proses produksi.

1. Penekanan Situasi Tokoh Utama melalui *Visual Metaphor*

Pembangunan konsep *visual metaphor* oleh sinematografer berfokus pada proses pembentukan gambar untuk menciptakan metafora berdasarkan situasi penting tokoh Ruth. Proses pembentukan metafora tersebut dilakukan melalui penggunaan *tools* sinematografi serta pemanfaatan unsur pendukung berupa elemen *mise-en-scene* dalam naskah. Seluruh pembentukan metafora dilakukan untuk menggambarkan penekanan beberapa situasi penting tokoh utama di film ini.

a. *Scene* 1

Pada *scene* pertama, akan diperkenalkan tokoh utama yaitu Ruth sedang dalam situasi terjebak dirutinitas pekerjaan serta kondisi sulit pada perekonomiannya. Faktor kecilnya gaji serta lelahnya rutinitas mengurus anak kecil, membuat Ruth tampak stres dan merasa terjebak dalam situasi rumit tersebut. Pada *scene* ini, tokoh Ruth diceritakan sedang merasa stres dan pusing dengan kehidupannya, namun di sisi lain dia juga sedang

tergiur untuk meninggalkan situasi tersebut dengan pergi dan menerima tawaran pekerjaan dari temannya di Jakarta. Penekanan situasi Ruth terjebak dalam kerumitan hidupnya tersebut, kemudian dijadikan sebagai capaian utama sinematografer dalam membangun konsep *visual metaphor* untuk *scene* ini.

Dalam proses realisasi konsep dimasa produksi, sinematografer mengeksekusi rancangan *shot* dengan menggunakan *tools* sinematografi berupa komposisi dan pemilihan *angle camera*. Selain itu terdapat juga pemanfaatan elemen *mise-en-scene* di dalam set berupa jaring-jaring pembatas wahana di dalam set ketika Ruth sedang bersembunyi dibalik wahana *playground*. Elemen set tersebut digunakan sinematografer sebagai unsur pendukung konsep pada *scene* ini untuk membentuk metafora tokoh Ruth tampak seperti sedang terjebak di jaring-jaring.

Metafora tersebut dicapai sinematografer dengan menggunakan *tools* sinematografi berupa komposisi *frame within frame*. Komposisi tersebut dibentuk dengan menaruh posisi kamera di belakang jaring-jaring serta kemudian menempatkan karakter di dalam lubang jaring-jaring. Selain itu sinematografer juga menggunakan lensa *focal lenght* panjang pada *shot* ini untuk membentuk visual dengan kesan sempit dan terfokus pada wajah stres dan kesal tokoh Ruth. Sehingga dari hasil penggabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scene* tersebut dapat menciptakan metafora *sebagai* penggambaran situasi terjebak tokoh Ruth dalam kondisi hidup dan kesulitan dipekerjaannya.



Gambar 4.1.1 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Terjebak
Sumber : data pribadi

Dapat dilihat pada *shot* di atas, bagaimana elemen visual berupa komposisi dan penggunaan lensa *focal length* panjang menjadi peran penting dalam penciptaan konsep *visual metaphor* pada *scene* ini. Komposisi gambar dengan menempatkan karakter seperti di dalam jaring-jaring akan membentuk kesan karakter sedang terjebak. Elemen jaring-jaring tersebut sangat menentukan pembangunan konsep *shot* ini, karena digunakan sebagai simbol dari terkurung dan terjebaknya tokoh Ruth. Hal itu kemudian juga didukung lewat penggunaan lensa *focal length* panjang karena memiliki kompresi gambar sempit sehingga akan menambah kesan terhimpit dan terjebak pada karakter.

Penggunaan *tools* lensa pada proses penciptaan konsep *visual metaphor* di atas didasari oleh teori dari Mercado (2011), dalam bukunya dia mengatakan bahwa penggunaan lensa dapat dipilih untuk menciptakan *visual metaphor* khususnya dapat digunakan untuk menggambarkan situasi, karakteristik fisik, emosi, dan psikologis dari karakter di dalam film. Hal tersebut dapat terjadi karena setiap lensa memiliki karakteristiknya tersendiri. Penggunaan lensa *focal length* panjang pada penciptaan konsep ini dipilih karena lensa tersebut memiliki *angle of view* kecil sehingga menciptakan kompresi gambar sempit. *Angle of view* kecil

serta kompresi gambar sempit sangat membantu *shot* membentuk kesan sempit pada karakter sehingga kondisi tertekan Ruth dalam situasi terjebak akan tergambarkan.

Dari penggabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scene* jaring tersebut kemudian berhasil tercipta sebuah konsep *visual metaphor* yang mampu menggambarkan penekanan situasi terjebak tokoh utama Ruth pada *scene* ini. Terciptanya metafora di atas, tentunya juga didasari dengan pandangan dari segi semiotika, di mana pada khalayak masyarakat jaring-jaring sering diartikan sebagai benda yang dapat menjerat atau menjebak. Sama halnya seperti jaring-jaring nelayan yang digunakan untuk menjebak dan menangkap ikan. Sehingga dari penggabungan konsep sinematografi dan elemen *mise-en-scene* jaring tersebut sangat kuat untuk menggambarkan situasi tokoh ketika sedang dalam situasi terjat atau terjebak dalam kondisi kerumitan pekerjaan dan hidupnya.

b. *Scene 2*

Pada *scene ini*, diperlihatkan bahwa tokoh Ruth sedang dalam situasi tertekan ketika dia diberikan tanggung jawab mengurus adik dari ibu berbeda oleh ayahnya yang tiba-tiba datang setelah lama meninggalkannya. Hal itu semakin membuatnya kesal karena ayahnya membawa masalah di saat dia juga sedang stres mencari uang untuk mendaftar pekerjaan di Jakarta. Situasi Ruth tertekan dengan tanggung jawab mengurus Krisna tersebut penting untuk diberikan penekanan dan

menjadi fokus utama sinematografer dalam membangun konsep *visual metaphor*.

Dalam proses penciptaan konsep *visual metaphor* tersebut, sinematografer memanfaatkan elemen *mise-en-scene* berupa properti lukisan bergambar gunung dari departemen artistik. Lukisan bergambar gunung tersebut digunakan sebagai elemen pendukung konsep *visual metaphor*. Sinematografer lalu menggunakan *tools* sinematografi berupa komposisi *center frame* dan *negative space* dengan menempatkan posisi karakter tepat dibawah lukisan gunung tersebut. Sehingga dari desain visual tersebut, dapat membentuk sebuah gambar dengan memperlihatkan kesan tokoh Ruth seperti sedang tertimpa gunung besar dikepalanya. Dimulai dari penempatan kamera di depan *blocking* karakter serta pengkomposisian *frame* dengan menggunakan komposisi *negative space* dapat membuat properti lukisan gunung di dalam set tampak seperti ingin menyimpannya karena berada pada posisi tepat di atas kepala Ruth. Hal tersebut dapat mewakili tokoh Ruth sedang dalam situasi tertekan ketika mendapat tanggung jawab mengurus Krisna. Dapat dilihat dalam potongan adegan di bawah, merupakan hasil dari rancangan konsep *visual metaphor* pada *scene 2*.



Gambar 4.1.2 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Tertekan
Sumber : data pribadi

Dapat dilihat pada potongan adegan film di atas, tampak bagaimana realisasi konsep berupa penggunaan *tools* sinematografi berupa komposisi *centre frame* menghasilkan gambar dengan posisi karakter berada di tengah *frame*. Komposisi *centre frame* dipilih karena ketika karakter ditempatkan pada posisi tengah dengan sisi samping yang berimbang maka akan membentuk representasi dari titik lemah karakter atau *weakness point character*. Titik lemah karakter tersebut sesuai dengan situasi Ruth yang sedang tertekan dengan pilihan hidup untuk pergi mengejar karirnya di Jakarta atau memikul tanggung jawab mengurus Krisna. Komposisi *centre frame* untuk merepresentasi titik lemah karakter tersebut dapat membantu menambah rasa tertekan pada karakter Ruth yang selaras dengan situasi tertekan yang dirasakan Ruth. Kemudian juga digunakan komposisi *negative space* dengan menempatkan posisi tokoh Ruth berada lebih kecil dibawah sebuah elemen *mise-en-scene* berupa lukisan gunung. Hasil dari komposisi tersebut lalu akan membentuk kesan karakter seperti sedang ditimpa oleh gunung di dalam lukisan. Dari penggabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scene* di atas kemudian berhasil menciptakan gambar dengan metafora penekanan situasi tertekan tokoh Ruth ketika dirinya sedang ditimpa beban berat tanggung jawab mengurus Krisna.

Penggunaan *tools* komposisi *centre frame* pada proses penciptaan konsep ini selaras dengan teori Marriot (1998), dalam bukunya dia menjelaskan bahwa salah satu cara paling natural dan organik dalam

menciptakan sebuah gambar dengan *metaphor* adalah menggunakan teknik komposisi gambar. Penggabungan seluruh elemen baik sinematografi maupun *mise-en-scene* berupa lukisan gunung dianggap berhasil dalam membentuk sebuah metafora. Metafora tersebut dapat dimaknai oleh penonton sebagai perwakilan dari situasi tokoh Ruth ketika sedang tertekan dengan kondisinya Ketika harus mengurus adik tirinya. Selain itu, *visual metaphor* pada *scene* ini juga memperlihatkan lapisan-lapisan makna tersirat di dalam *scene* ini terlebih mengenai pandangan beberapa orang mengenai beratnya memikul beban dan tanggung jawab dalam mengurus anak-anak di dalam sebuah keluarga.

c. *Scene* 6A

Setelah pada *scene* sebelumnya Ruth diperlihatkan sedang mencari Krisna yang pergi kabur darinya, pada *scene* ini Ruth tampak sudah menemukan keberadaan Krisna. Krisna tampak berdiri sedih sambil memandangi patung anak jerapah dengan 2 induknya di sebuah taman. Ruth terkejut dan menyadari bahwa patung jerapah itu mengingatkan Krisna dengan orang tuanya. Pada momen ini Ruth merasakan refleksi ketika dirinya melihat Krisna sedih memandangi patung anak jerapah dan induknya tersebut. Refleksi Ruth terjadi karena dia menemukan persamaan pada diri Krisna yang memiliki nasib sama sejak kecil harus hidup sendiri tanpa orang tua. Situasi tersebut menjadi fokus utama pada *scene* ini dan harus disampaikan secara mendalam kepada penonton. Fokus utama sinematografer dalam penciptaan konsep di *scene* ini adalah

menggambarkan penekanan situasi di atas melalui konsep *visual metaphor*. Situasi tersebut adalah situasi tokoh Ruth yang menemukan persamaan rasa akan kehilangan orang tua dan harus dipaksa dewasa dengan hidup sendiri sejak kecil.

Dalam proses penciptaan konsep pada masa produksi, sinematografer mengeksekusi konsep *shot* dengan bantuan *tools* sinematografi berupa pemilihan sudut kamera dan komposisi. Pemilihan sudut kamera dan komposisi dilakukan dengan menempatkan kamera pada belakang posisi *blocking* tokoh Ruth ketika sedang melihat ke arah Krisna yang berdiri termenung memandangi patung anak jerapah. Sudut tersebut dipilih untuk memperlihatkan posisi Ruth sejajar dengan posisi patung jerapah serta Krisna pada posisi berdiri menutupi patung anak jerapah. Pada saat proses produksi, sinematografer juga berdiskusi bersama sutradara untuk memposisikan *blocking* pemain dengan tepat agar rancangan konsep dapat tercapai. Penggabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scene* berupa patung jerapah tersebut kemudian menciptakan sebuah gambar seperti di bawah ini.



Gambar 4.1.3 Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Tokoh Ruth
Sumber : data pribadi

Dapat dilihat pada potongan adegan film di atas, tampak bagaimana hasil dari konsep *visual metaphor*, terbentuk dari beberapa

unsur visual dari beberapa *tools* sinematografi. Dimulai dari penggunaan pemilihan sudut kamera pada belakang *blocking* tokoh Ruth untuk memperlihatkan Ruth sedang berdiri termenung melihat ke Krisna dan patung jerapah. Kemudian penggunaan komposisi dengan menempatkan tokoh Ruth pada posisi sejajar dengan patung jerapah membentuk makna simbolis tokoh Ruth yang selama hidupnya seperti anak jerapah. Hal tersebut didukung oleh penggunaan tata busana berupa baju berwarna kuning yang menjadi warna identik hewan jerapah. Selain itu tentunya elemen *mise-en-scene* berupa patung anak jerapah dan induknya juga menjadi hal penting dalam terciptanya konsep ini. Patung anak jerapah dimaksudkan untuk memberikan informasi simbolik tentang fakta anak jerapah ketika dari lahir sudah dipaksa berdiri. Hal tersebut selaras dengan kondisi hidup Ruth dan Krisna selama ini yang hidup tanpa orang tua dan dipaksa untuk dewasa sejak kecil. Dari penggabungan elemen-elemen visual tersebut, bisa dikatakan bahwa konsep *visual metaphor* sudah berhasil digambarkan, terutama melalui pemilihan objek simbolis dari patung jerapah, penggunaan komposisi dan juga sudut kamera yang tepat.

Penggunaan *tools* komposisi dan sudut kamera tersebut selaras dengan teori dalam buku karya Marriot (1998) bahwa salah satu cara paling natural dan organik dalam menciptakan sebuah metafora dalam gambar adalah menggunakan teknik komposisi gambar. Oleh karena itu, proses pembangunan konsep *visual metaphor* dalam *scene* ini dianggap berhasil membentuk shot dengan metafora situasi tokoh Ruth. Lewat *shot*

tersebut penonton dapat menyaksikan sebuah *shot* dengan metafora yang mengandung makna serta perwakilan dari situasi refleksi tokoh Ruth. Situasi refleksi tersebut terjadi ketika Ruth menemukan persamaan rasa dan nasib pada diri Krisna ketika dia sedih memandangi patung anak jerapah yang sedang berdiri bersama 2 induknya.

d. *Scene 6B*

Pada *scene* ini diperlihatkan kondisi di mana tokoh utama Ruth baru saja melewati situasi-situasi rumit akibat dari kehadiran Krisna yang malah membuatnya kesal dan stres. Terlebih pasca kejadian pada *scene* sebelumnya, diperlihatkan bahwa Krisna kabur karena Ruth memarahinya. Hingga akhirnya ketika Ruth menemukan Krisna, dia mencoba menurunkan egonya untuk mencoba membujuk Krisna dan mengajaknya pulang walaupun Krisna justru menolaknya. Dari adegan *scene* tersebut situasi hubungan antara Ruth dan Krisna yang semakin merenggang dan masih terpisah menjadi pencapaian utama sinematografer dalam membangun konsep *visual metaphor* agar mampu menggambarkan penekanan situasi tersebut.

Dalam proses pencapaiannya, sinematografer memanfaatkan *blocking* karakter dan elemen *mise-en-scene* berupa bayangan pada latar set di naskah. Pada naskah tertulis latar waktu berupa siang terik menuju sore hari. Hal itu kemudian dijadikan sebagai unsur pendukung dari pembangunan konsep *visual metaphor* pada *scene* ini. Dimulai dari penggunaan *tools* sinematografi berupa pencahayaan *hardlight* dengan

memanfaatkan alat berupa lampu dengan sumber cahaya besar untuk meneruskan cahaya matahari yang terik. Sehingga bayangan dari 2 karakter akan agar terlihat semakin tebal dan jelas. Selain itu, dalam masa produksi sinematografer juga fokus untuk mengatur penempatan kamera pada posisi *high angle*. Hal itu dilakukan untuk memperlihatkan bayangan dari kedua karakter tersebut agar tampak berjarak dan berjauhan seperti tampak di potongan adegan di bawah ini.



Gambar 4.1.4 Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan Terpisah
Sumber : data pribadi

Hasil konsep *shot* di atas menunjukkan bahwa sinematografer memanfaatkan seting latar waktu pada naskah memperlihatkan matahari terik dengan menciptakan sebuah bayangan tebal kedua karakter di tanah. Hal itu dicapai dengan penggunaan teknik pencahayaan *hardlight*. Teknik tersebut dilakukan dengan mengatur tingkat kecerahan lampu pada *level* paling kencang serta penempatan titik lampu yang tepat agar bayangan tampak tebal dan terlihat terpisah antara bayangan Ruth dan Krisna. Kemudian pemilihan sudut *high angle* juga digunakan untuk mendukung pembangunan konsep ini, karena dengan *level camera* tinggi akan memperlihatkan bayangan dengan jelas dan penonton dapat terfokus pada bayangan tersebut. Dari penggabungan *tools* sinematografi tersebut

kemudian berhasil tercipta sebuah shot dengan metafora situasi hubungan tokoh Ruth dan Krisna yang tampak belum bersatu dan terpisah.

Hal tersebut didasari dari pernyataan Brown (2022) dalam bukunya . Dia mengatakan bahwa teknik pencahayaan dapat membantu sinematografer dalam banyak hal, salah satunya membuat gambar yang mengandung *visual metaphor*. Selain memperlihatkan situasi jarak hubungan tokoh berjarak, bayangan juga dibuat untuk menunjukkan lapisan makna tersirat di dalam *scene* ini. Jika dilihat dari segi semiotika, bayangan biasa digunakan khalayak masyarakat sebagai sebutan tentang sesuatu hal yang mengikuti seseorang atau sering disebut juga dengan hal yang masih membayang-bayangi. Dari pemaknaan bayangan tersebut diharapkan juga dapat memberikan lapisan makna tersirat tentang situasi hubungan tokoh Ruth yang masih terbayang-bayangi oleh luka masa lalunya karena ibu Krisna membuat ibunya tersakiti. Oleh karena itu, Ruth hingga saat ini masih membenci adik tirinya, Krisna. Hal tersebut menjadi faktor hubungan mereka berdua susah untuk bersatu.

e. *Scene* 8

Pada *scene* ini Ruth diperlihatkan sedang berdiri cukup lama di depan pintu kamar Krisna dengan membawa mangkuk berisi makanan untuk Krisna. Dalam momen ini Ruth tampak dalam situasi bimbang ketika ingin mencoba membuka pintu hatinya dengan memberikan makanan itu untuk Krisna setelah dia merasa kasihan terhadap Krisna. Kebimbangan Ruth yang besar disebabkan oleh momen pada *scene*

sebelumnya, menunjukkan bahwa Ruth merasa frustrasi dan kesal dengan tingkah Krisna di hari pertama mereka bersama. Oleh karena itu sinematografer berupaya untuk menggambarkan penekanan situasi kebimbangan dan keraguan tokoh Ruth. Hal itu menjadi capaian utama dari konsep *visual metaphor* pada *scene* ini. Dalam proses penciptaannya, sinematografer menggunakan *tools* sinematografi berupa komposisi *rule of third* dengan menempatkan posisi tokoh pada garis *rule of third* sebelah kiri dan menempatkan elemen *mise-en-scene* berupa pintu yang terdapat gantungan berbentuk hati pada garis *rule of third* sebelah kanan. Selain itu sinematografer juga memilih *shot* statis sebagai *tools* lain dalam membentuk *visual metaphor* dalam *scene* ini.



Gambar 4.1.5 Realisasi Konsep Situasi Tokoh yang Bimbang Membuka hatinya
Sumber : data pribadi

Terlihat pada *shot* diatas, bagaimana penggunaan komposisi *rule of third* dengan menempatkan tokoh pada posisi kiri *frame* dan pintu dengan gantungan hati di posisi kanan *frame*. Komposisi tersebut akan membantu penonton terfokus pada konteks *scene* ini yaitu karakter Ruth yang sedang memandangi lama gantungan berbentuk hati. Kemudian penggunaan *shot* statis juga membantu pengbangun konsep di *scene* ini. Lewat *shot* statis atau diam, akan menciptakan sebuah rasa seperti apa yang Ruth rasakan ketika dirinya terdiam lama dan dipenuhi kebimbangan.

Dari kedua elemen tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembangunan konsep *shot visual metaphor* sudah berhasil dieksekusi dengan baik.

Pemilihan komposisi seperti di atas dipilih berdasarkan kebutuhan naratif *scene* ini. Lewat komposisi di atas, gambar harus mampu memperlihatkan situasi Ruth yang sedang termenung melihat pintu dengan gantungan hati untuk menunjukkan metafora keraguannya membuka pintu hatinya untuk Krisna. Hal tersebut selaras dalam pernyataan WU (2024:126) dalam bukunya yang mengatakan bahwa dalam merangkai dan membentuk sebuah komposisi gambar merupakan hal krusial dan penting di dalam sinematografi film, karena penggunaan komposisi gambar pada film dapat menciptakan situasi dan *mood* yang tepat.

Pemilihan *shot* statis juga membantu penonton untuk tidak terganggu dengan adanya *movement* berlebihan. Hal itu juga mendukung adegan dalam *scene* ketika Ruth diperlihatkan tampak terdiam lama memandangi pintu dengan gantungan hati tersebut. Penggunaan elemen *mise-en-scene* berupa pintu dengan gantungan hati juga digunakan bukan untuk estetika semata namun pintu tersebut digunakan untuk memetaforakan pintu hati dari tokoh Ruth. Sehingga dari *shot* tersebut berhasil tercipta sebuah metafora yang mewakili situasi tokoh dalam posisi kebimbangan dan keraguan ketika ingin membuka hati kepada Krisna.

f. *Scene* 12

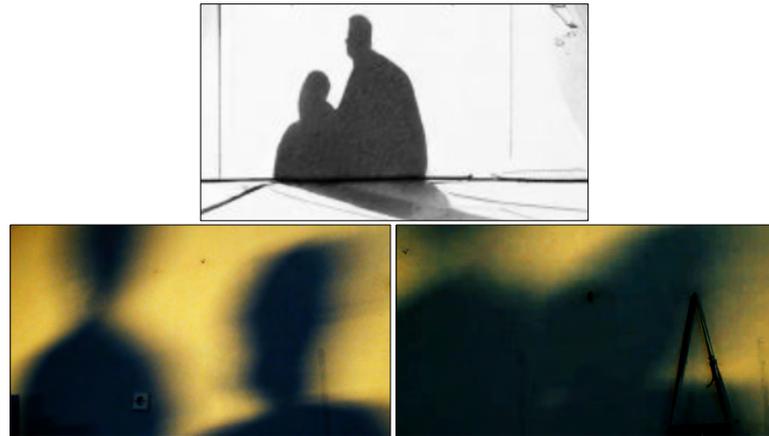
Jika pada *scene* 6 penekanan situasi hubungan Ruth tampak berjarak dan belum bisa saling menerima Krisna dicapai melalui *visual*

metaphor bayangan yang terpisah. Pada *scene* ini sinematografer juga menggunakan konsep sejenis. Namun, terdapat perbedaan di mana pada *scene* ini berfokus pada penekanan situasi hubungan mereka ketika sudah bersatu dan bisa menerima satu sama lain. Diperlihatkan pada *scene* ini, Ruth dan Krisna sedang duduk di ruang tengah rumahnya yang gelap karena terjadi pemadaman listrik. Ruth terkejut dengan kedatangan Krisna karena dia membawakan makan untuk dirinya. Hal itu membuat Ruth berempati kepada Krisna yang perhatian dengan dirinya. Di momen tersebut akhirnya Ruth dan Krisna dapat berbincang dan mengenal satu sama lain. Mereka tampak menjadi lebih dekat. Situasi hubungan Ruth dan Krisna yang mulai bersatu tersebut kemudian dijadikan sebagai capaian utama sinematografer dalam menggunakan konsep *visual metaphor* pada *scene* ini.

Dalam proses pencapaiannya, sebenarnya sinematografer menggunakan konsep *visual metaphor* yang sama dengan *scene* 6, karena pada dasarnya konteks situasi *scene* ini merupakan proses perkembangan situasi pada *scene* 6. Jika pada *scene* 6 situasi hubungan tokoh Ruth dan Krisna tampak terpisah dan sulit bersatu, pada *scene* ini situasi hubungan Ruth dan Krisna tampak sudah bersatu dan menerima satu sama lain karena mengalami proses pendekatan. Sinematografer menggunakan *tools* sinematografi berupa pencahayaan dengan menggunakan teknik pencahayaan *lowkey* dengan memanfaatkan cahaya lilin untuk membentuk bayangan 2 karakter yang tampak bersatu dengan menempatkan lampu di

depan *blocking* karakter. Hal itu dilakukan agar cahaya lilin yang ada di dalam set tampak lebih terang. Sehingga cahaya lilin akan mengenai karakter dan menciptakan bayangan yang tebal. Tentunya lampu harus ditempatkan pada posisi tepat agar bayangan karakter dapat terlihat dari mulai terpisah dan kemudian menjadi bergabung. Proses penggabungan bayangan tersebut juga dibantu dengan adegan yang ada dalam *scene*. Pada akhir *scene* setelah mereka berbincang, Ruth tampak menggeser lilin ke kiri badannya untuk menaruh mangkuk yang dia bawa. Sehingga adanya pergerakan lilin tersebut menciptakan gerakan bayangan, bermula dari bayangan yang terpisah kemudian menjadi bersatu.

Dalam proses penciptaan di masa produksi, sinematografer menemukan permasalahan kecil ketika rancangan dibuat dengan *shot* statis pada saat bayangan bersatu ternyata tidak dapat ditangkap dalam satu *frame*. Dari penemuan hal tersebut, sinematografer lalu mengambil langkah dengan menggunakan *movement shot* berupa panning untuk menangkap bayangan yang bergerak. Walaupun demikian, ternyata pada saat proses *preview editing* sinematografer dan sutradara justru menemukan bahwa penggunaan *movement* justru memperkuat penekanan situasi di dalam *scene*. Dari hasil proses produksi, kemudian tercipta sebuah *shot* dengan *visual metaphor* bayangan yang bersatu seperti pada potongan adegan di bawah.



Gambar 4.1.6 Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan Tokoh yang Bersatu
Sumber : data pribadi

Potongan adegan di atas menunjukkan hasil dari proses penciptaan konsep dari sinematografer dengan bantuan *tools* sinematografi teknik pencahayaan dan *movement camera*. Teknik pencahayaan *lowkey* digunakan pada *scene* ini untuk membantu visual dalam menciptakan bayangan tebal dari kedua tokoh di set. Penggunaan teknik pencahayaan *lowkey* dibentuk melalui penggunaan lampu dengan mengatur intensitas cahaya dengan besar. Hal tersebut juga selaras dengan logika cahaya lilin di ruangan pada *scene* ini. Lampu tersebut digunakan untuk meneruskan cahaya dari lilin yang ada pada set. Kemudian penggunaan *movement camera* juga membantu dalam pembangunan konsep ini. Lewat pergerakan kamera dengan mengikuti bayangan kedua tokoh yang bergabung, akan membantu penonton memahami penekanan dan maksud kedua bayangan tersebut yang bersatu. Sehingga bayangan tersebut dapat menggambarkan penekanan dari situasi hubungan Ruth dan Krisna yang sudah dapat bersatu.

Hal tersebut tentunya didasari dari pernyataan Brown (2022) dalam bukunya yang mengatakan bahwa teknik pencahayaan dapat membantu sinematografer dalam banyak hal, salah satunya membuat gambar yang mengandung *visual metaphor*. Selain itu, keputusan untuk menggunakan *movement camera* pada saat produksi juga didasari oleh kemunculan permasalahan pada saat masa produksi. Namun, justru penggunaan *movement* tersebut malah membantu memperkuat penekanan dari situasi tokoh utama di *scene* ini. Sehingga dari proses penciptaan konsep di atas menciptakan sebuah *shot* dengan metafora visual yang mewakili dan menggambarkan situasi hubungan tokoh Ruth dengan Krisna yang mulai bersatu dan mau menerima satu sama lain.

g. *Scene* 15

Pada *scene* ini tokoh Ruth diperlihatkan sedang berjalan di sebuah jalanan dengan wajah termenung dan putus asa pasca peristiwa yang terjadi pada *scene* sebelumnya. Pada peristiwa itu, Ruth tampak dipecat karena ulahnya mencuri uang di *playground* diketahui oleh Bosnya. Di *scene* ini diperlihatkan dia sedang berjalan menuju ke rumahnya. Dia tampak berjalan termenung dan kemudian berhenti di tengah sebuah ruas perempatan jalan sambil melihat tengah jalanan dengan pandangan kosong. Fokus utama dalam penciptaan konsep di *scene* adalah membangun *visual metaphor* yang dapat memberikan penekanan pada situasi tokoh Ruth ketika dalam situasi kebingungan dan putus asa. Situasi kebingungan dan putus asa tersebut terjadi karena dia bingung tentang

langkah apa yang harus dia ambil mengenai nasib Krisna selanjutnya. Selain itu, kondisinya yang harus segera berangkat ke Jakarta untuk mengikuti *interview* pekerjaan juga menambah runyam situasinya. Hal tersebutlah yang menjadi capaian utama dalam proses penerapan konsep pada *scene* ini.

Dalam proses penciptaan konsep pada masa produksi, sinematografer mengeksekusi *shot* dengan bantuan *tools* sinematografi berupa *level camera high level* dengan menempatkan posisi kamera jauh dibelakang karakter dengan *level* tinggi dengan tujuan semua bagian dari ruas perempatan jalan dapat dilihat secara penuh dari *angle* atas. Dalam proses penciptaan konsep tersebut, sinematografer dibantu oleh departemen *camera grip* untuk dapat memperoleh *angle* dan *level* yang tepat. Selain itu, sinematografer juga menggunakan *tools* sinematografi berupa penggunaan lensa *wide lens* agar gambar yang tercipta dapat terambil penuh sehingga posisi karakter akan terlihat seperti sedang berada di tengah ruas perempatan jalan yang luas. Efek kompresi dari lensa *wide* cenderung lebar sangat tepat untuk memperlihatkan posisi karakter yang lebih kecil berada ditengah ruas perempatan tersebut seperti pada potongan adegan dibawah.



Gambar 4.1.7 Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh yang Kebingungan
Sumber : data pribadi

Terlihat dari *shot* di atas, bagaimana realisasi konsep tampak dari unsur visual yang tercipta melalui penggunaan *tools* sinematografi berupa *angle camera high level* dengan menempatkan posisi kamera *level tinggi* akan membentuk kesan tokoh Ruth seperti kecil berada di antara 4 ruas jalan yang berbeda. Kemudian juga digunakan lensa *wide* untuk membantu pembangunan konsep dengan memperlihatkan tokoh Ruth yang tampak kecil dan sendiri kebingungan di tengah perempatan itu. Selain elemen visual dari *shot* konsep tersebut sinematografer juga membentuk sebuah *shot* yang memperlihatkan Ruth sedang memandangi genangan air dengan wajah termenung kebingungan. *Shot* tersebut digunakan sebagai unsur pendukung dalam proses pembangunan metafora pada *shot* selanjutnya, karena pada *shot* tersebut pantulan tokoh Ruth yang termenung pada genangan air digunakan sebagai pengenalan terhadap situasi Ruth yang sedang kebingungan. Dari kedua unsur visual tersebut kemudian dapat dikatakan bahwa konsep *shot visual metaphor* pada *scene* ini berhasil

memetaforakan situasi tokoh Ruth yang sedang dalam kebimbangan memilih jalan dan keputusan yang harus dipilih.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan Mercado (2011) dalam bukunya yang mengatakan bahwa penggunaan lensa dapat dipilih untuk menciptakan *visual metaphor* khusus yang dapat menggambarkan situasi, karakteristik fisik, emosi, dan psikologis dari karakter di dalam film. Penggunaan lensa *wide* dalam pembentukan konsep *visual metaphor* ini juga mirip dengan penggunaan konsep *visual metaphor* di dalam film *Seven* karya David Fincher seperti penjelasan dalam landasan teori. Perbedaan dengan penciptaan di film ini terletak pada cara sinematografer film *Seven* dalam menggunakan lensa *focal length* panjang untuk menciptakan kompresi gambar sempit dan kemudian digabungkan dengan *mise-en-scene* tiang-tiang dan kabel listrik. Sehingga terbentuk metafora situasi tokoh ketika sedang dijebak oleh musuhnya. Sedangkan dalam karya ini, lensa *wide* digunakan untuk memberikan sudut *field of view* luas sehingga karakter yang berada di tengah perempatan tampak kecil sendirian seperti kebingungan memilih jalan yang mana. Dari pembangunan konsep tersebut kemudian berhasil menciptakan metafora yang mewakili situasi tokoh Ruth ketika sedang kebingungan dan putus asa memilih jalan mana yang harus dia ambil mengenai nasib Krisna.

h. *Scene* 18

Pada *scene* ini diperlihatkan di mana Ruth sedang berdiri di depan wastafel sebuah toilet bersama Krisna. Momen ini merupakan runtutan

momen ketika Ruth berusaha meninggalkan Krisna di tempat dulu dia bekerja yaitu *playground*. Di *scene* ini Ruth tampak ingin membersihkan baju Krisna yang kotor karena es krim di toilet *playground* untuk dapat mendapatkan momen meninggalkan Krisna. Namun ketika Ruth malah dikejutkan dengan Krisna yang tampak mencoba meminta maaf kepada Ruth dan berterima kasih kepada karena akhirnya dirinya tidak kesepian lagi serta dapat memiliki keluarga. Pada momen ini Ruth tampak terdiam lama memandangi Krisna, karena dia menemukan persamaan rasa pada diri Krisna disaat dia melihat refleksi Krisna. Hal itu membuatnya empati dan kasihan terhadap Krisna. Ruth mengalami konflik batin dalam situasi penuh kebimbangan tersebut karena harus memilih apakah tetap pergi dan meninggalkan Krisna atau membuang semua luka masa lalunya dan hidup bersama Krisna. Pada *scene* ini, situasi Ruth menemukan persamaan rasa menjadi fokus utama pencapaian konsep pada *scene* ini. Sehingga konsep *visual metaphor* harus bisa menggambarkan situasi reflektif Ruth tersebut.

Dalam proses penciptaannya pada masa produksi, sinematografer mengeksekusi rancangan konsep dengan berfokus pada penggunaan *tools* sinematografi berupa komposisi *rule of third* dengan menempatkan kamera pada posisi sebelah kiri karakter dan kemudian memposisikan karakter Ruth pada garis *rule of third* sebelah kiri dan Krisna pada sebelah kanan. Sehingga dari *shot* yang dihasilkan penonton dapat terfokus pada adegan kedua karakter yang di mana Ruth terlihat termenung sambil melihat refleksi Krisna di cermin. Dalam proses penciptaannya, jika dilihat

dari rancangan konsep, dapat dikatakan perwujudan konsep pada *scene* ini berhasil tercapai. Akan tetapi ada satu hal penting yang menjadi permasalahan pada masa produksi. Hal tersebut berhubungan dengan rancangan konsep pada bab 3, elemen *mise-en-scene* berupa cermin toilet yang dipakai seharusnya berbentuk lingkaran. Namun dikarenakan ada sebuah kesulitan dalam pencarian set dan properti seperti pada rancangan membuat cermin toilet yang dipakai berbentuk kotak. Sehingga konsep *visual metaphor* yang seharusnya didukung oleh properti cermin lingkaran dapat menunjukkan posisi karakter ketika melihat cermin seperti melihat dirinya sendiri tidak berhasil diwujudkan. Sinematografer lalu mengambil keputusan untuk merespon dengan properti yang ada dengan menggunakan komposisi *golden ratio* seperti yang terlihat pada potongan adegan di bawah.



Gambar 4.1.8 Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Persamaan Rasa Tokoh
Sumber : data pribadi

Bisa dilihat pada *shot* di atas, bagaimana unsur visual tercipta dari proses pembangunan konsep pada *scene* ini. Komposisi *golden ratio* dipilih dengan menempatkan posisi Ruth titik sisi kiri *golden ratio* dan Krisna pada titik pusat *golden ratio* sebelah kanan. Hal itu dipilih karena dapat mengarahkan penonton untuk terfokus pada karakter Ruth ketika sedang termenung memandangi refleksi Krisna di cermin. Jika dilihat dari

elemen visual yang tercipta pada gambar, terlihat bahwa terdapat perbedaan berupa elemen *mise-en-scene* properti cermin. Properti pada rancangan konsep tampak berbentuk lingkaran namun dalam proses realisasinya, sinematografer mengalami kendala pada proses produksi. Kendala tersebut terjadi karena tidak berhasilnya departemen artistik dalam menghadirkan properti cermin berbentuk lingkaran. Padahal bentuk cermin yang melingkar digunakan sinematografer sebagai unsur pendukung metafora yang memperlihatkan Ruth ketika dia melihat ke arah cermin tampak seperti dia melihat dirinya adalah Krisna. Hal tersebut yang menjadi tujuan dari penggunaan elemen *mise-en-scene* berbentuk lingkaran tersebut. Namun dikarenakan tidak dapat terwujud alhasil visual yang terbentuk tidak cukup kuat menggambarkan situasi reflektif karakter Ruth yang menemukan persamaan rasa pada diri Krisna. Sinematografer pada proses produksi lalu mengambil langkah dengan memanfaatkan elemen retakan pada cermin dengan menempatkan posisi karakter pada tempat yang tepat diantara retakan cermin toilet, untuk memberikan kesan diantara mereka berdua ada sebuah retakan luka yang masih ada di diri mereka. Disisi lain, walaupun tidak sepenuhnya *shot* di atas tercipta sesuai dengan rancangan konsep, namun *shot* tersebut setidaknya masih memiliki metafora yang dimaknai sebagai situasi tokoh pada *scene* ini.

Keputusan tersebut tentunya selaras dengan pernyataan Marriot (1998) dalam bukunya yang menjelaskan bahwa salah satu cara yang paling natural dan organik dalam menciptakan sebuah gambar yang

memiliki *metaphor* adalah menggunakan teknik komposisi gambar. Dalam proses perancangan komposisi tentunya diperlukan juga elemen-elemen pendukung untuk menciptakan *visual metaphor* seperti jika pada *scene* ini menggunakan elemen cermin sebagai elemen pendukung dari metafora refleksi. Tentunya dari *shot* tersebut diharapkan dapat memperlihatkan metafora untuk mewakili situasi reflektif tokoh Ruth saat tampak menemukan persamaan rasa pada diri Krisna ketika dia memandangi refleksi Krisna di cermin.

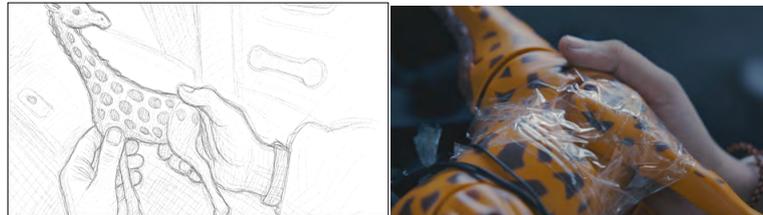
Pemaknaan refleksi juga didasari dengan pemahaman umum yang banyak diketahui dan digunakan orang sebagai metafora dari cermin akan sesuatu hal. Di mana refleksi juga sering digunakan dalam konsep film, misalnya seperti film Budi Pekerti yang menggunakan penggabungan konsep visual dan elemen cermin sebagai metafora refleksi karakter guru ketika sedang mengalami permasalahan tentang tata krama yang di mana hal tersebut sering dia temui pada murid-muridnya. Namun karena suatu hal permasalahan tersebut justru menyimpannya. Hal tersebut yang menjadikan konsep refleksi sebagai metafora yang menekankan situasi tokoh guru yang sekarang menjadi seperti murid-muridnya. Kemudian pada film ini refleksi sendiri digunakan untuk membentuk metafora situasi tokoh Ruth yang menemukan persamaan rasa pada diri Krisna tentang perasaan hidup dalam kesendirian dan ditinggalkan orang tua.

i. *Scene 19*

Pada *scene* ini Ruth diperlihatkan sedang duduk di sebuah mobil travel untuk pergi ke Jakarta, setelah dia memutuskan untuk meninggalkan Krisna di *playground* tempat dahulu dia bekerja. Disaat mobil sudah mulai berjalan, Ruth justru menemukan sebuah mainan jerapah yang dahulu rusak karena ulah Krisna. Ruth terkejut dan terdiam lama karena melihat bagian kaki yang putus sudah diperbaiki Krisna menggunakan lakban. Ruth lalu teringat dengan persamaan rasa pada diri Krisna dan kembali empati dengan Krisna. Empatinya muncul karena melihat Krisna mencoba memperbaiki mainan itu. Hal itu membuatnya tertampar bahwa sebenarnya hubungannya pun juga dapat diperbaiki. Dia lalu memutuskan untuk berhenti dan kembali untuk hidup dengan Krisna.. Situasi perasaan tokoh Ruth ingin kembali memperbaiki hubungannya dengan Krisna tersebut kemudian dijadikan sebagai capaian dalam penciptaan konsep pada *scene* ini. Fokus utama sinematografer dalam penciptaan konsep di *scene* ini adalah membangun konsep *visual metaphor* untuk memberikan penekanan pada situasi tersebut.

Dalam proses penciptaan konsep pada masa produksi, sinematografer mengeksekusi *shot* dengan bantuan *tools* sinematografi berupa *level camera high level* dengan menempatkan posisi kamera pada *level* tinggi untuk memperlihatkan detail mainan jerapah rusak yang telah diperbaiki dengan lakban. Kemudian sinematografer juga menggunakan *tools* sinematografi berupa komposisi *centre frame* dengan memposisikan

objek kaki mainan jerapah pada tengah *frame*. Dari penggabungan kedua *tools* sinematografi dan pemanfaatan elemen *mise-en-scene* mainan jerapah yang dililit lakban tersebut kemudian tercipta sebuah gambar seperti di bawah ini.



Gambar 4.1.9 Realisasi Konsep pada Situasi Penerimaan Diri Tokoh
Sumber : data pribadi

Dapat dilihat pada potongan adegan film di atas, tampak bagaimana konsep terbentuk dari beberapa unsur visual dari beberapa *tools* sinematografi. Dimulai dari penggunaan *level camera high angle* untuk menciptakan gambar dengan menampilkan penuh detail lilitan lakban pada kaki mainan jerapah yang rusak. Kemudian penggunaan komposisi *centre frame* dengan menempatkan objek mainan jerapah berada pada tengah *frame* untuk membentuk fokus penonton pada kerusakan yang coba diperbaiki pada mainan itu. Selain itu, elemen *mise-en-scene* berupa properti mainan jerapah yang rusak dengan lilitan lakban juga menjadi hal penting dalam terciptanya konsep ini. Mainan jerapah yang rusak dan kemudian disatukan kembali dengan lakban adalah simbol langsung dari hubungan Ruth dan Krisna yang retak namun ternyata dapat untuk diperbaiki. Dari penggabungan elemen-elemen visual tersebut, bisa dikatakan bahwa konsep *visual metaphor* sudah berhasil ditampilkan, terutama melalui pemilihan objek simbolis dari patung jerapah rusak yang

diperbaiki, serta dengan komposisi dan *level camera* yang tepat. *Shot* tersebut kemudian membentuk metafora situasi Ruth yang ingin berusaha memperbaiki hubungannya yang rusak dengan Krisna.

Penggunaan *tools* komposisi tersebut selaras dengan teori dalam buku karya Marriot (1998) bahwa salah satu cara paling natural dan organik dalam menciptakan sebuah metafora dalam gambar adalah menggunakan teknik komposisi gambar. Oleh karena itu, pembangunan konsep *visual metaphor* dalam *scene* ini dianggap berhasil karena penonton dapat menyaksikan sebuah *shot* dengan metafora yang dapat dimaknai sebagai perwakilan dari situasi hubungan tokoh Ruth dan Krisna yang telah retak namun dapat diperbaiki.

B. Pembahasan Reflektif

Proses penciptaan konsep *visual metaphor* pada film “Anak Jerapah” bisa dikatakan sebagai hal yang cukup menantang. Dimulai dari proses perumusan situasi-situasi penting karakter utama, pembuatan konsep *visual metaphor*, hingga sampai konsep berhasil selesai dieksekusi dalam proses produksi. Hal tersebut dikarenakan konsep *visual metaphor* memiliki elemen yang cukup kompleks, di mana sinematografer harus dapat membuat dan mengeksekusi konsep secara tepat serta sesuai dengan situasi yang ingin disampaikan oleh naratif film . Selain itu koordinasi dan kerjasama tim dari semua departemen menjadi tantangan tersendiri dalam proses penciptaan konsep ini. Sinematografer harus berkoordinasi dengan sutradara, penata artistik dan bahkan penata cahaya agar dapat memperoleh hasil yang

sempurna sesuai rancangan yang sudah dibuat. Walaupun demikian, tentu dalam proses penciptaan konsep *visual metaphor* di film ini juga tidak dapat dikatakan sempurna. Pada kenyataannya di masa produksi sinematografer menemukan beberapa hambatan dan permasalahan, baik itu teknis maupun non-teknis. Misalnya dalam pembangunan konsep pada *scene* 18, di mana konsep *visual metaphor* yang ingin diwujudkan adalah sebuah *shot* yang mampu membentuk metafora yang mewakili situasi reflektif karakter Ruth disaat dirinya menemukan persamaan rasa tentang nasibnya didiri karakter Krisna. Namun dikarenakan terdapat hambatan teknis pada bagian departemen artistik yang tidak dapat menyediakan properti seperti rancangan yang sudah dibuat. Sehingga konsep tersebut bisa dikatakan tidak berhasil sepenuhnya karena bentuk *shot* yang ingin diciptakan menjadi sedikit berbeda dan harus membuat sinematografer mencari cara lain dalam memetaforakan situasi tokoh pada *scene* ini. Walaupun demikian disisi lain juga banyak konsep yang dapat dieksekusi dengan baik. Dari hal tersebut lalu dapat diketahui bahwa proses pembentukan konsep *visual metaphor* benar-benar memerlukan kerja sama dan eksekusi yang tepat, bukan hanya dari departemen sinematografi saja namun menyangkut banyak departemen lain di dalam proses produksi.

Dalam proses penciptaan konsep ini, sinematografer menyadari sebuah temuan mengenai hal penting yang harus diperhatikan dalam menciptakan konsep *visual metaphor*. Misalnya seperti, sinematografer berperan penting dalam memastikan setiap hal detail penting dari berbagai

departemen agar rancangan konsep dapat terbentuk dan menghasilkan metafora yang dapat dimengerti oleh banyak orang. Pada dasarnya, metafora sendiri hanya bisa dimengerti apabila visual yang dilihat oleh penonton merupakan hal yang biasa dilihat dan tampak familiar dimata penonton. Sehingga makna yang coba dihasilkan dari metafora tersebut sama dengan apa yang dikepala penonton. Selain itu, sinematografer juga menyadari bahwa konsep *visual metaphor* tidak hanya dapat dibangun dari satu *tools* sinematografi saja, akan tetapi juga bisa dibangun dari gabungan beberapa *tools* seperti yang terjadi dalam proses pembentukan konsep pada beberapa *scene* di film ini. Selain itu, sinematografer juga menyadari bahwa *visual metaphor* yang kuat ternyata didasari oleh banyaknya lapisan-lapisan makna dari naskah. Karena lapisan-lapisan tersebutlah yang nantinya akan menentukan bagaimana kekuatan konsep *visual metaphor* dapat membentuk metafora yang dapat menyampaikan makna dan situasi dalam naskah. Jika kita melihat dan membandingkan penciptaan ini dengan beberapa referensi yang dituliskan, akan terlihat bagaimana ternyata *visual metaphor* memiliki ciri khas yang mirip dari hal pendekatan dan proses pembentukannya. Misalnya pada film *Seven* yang menggunakan elemen *mise-en-scene* kabel listrik dan penggunaan lensa *focal length* panjang untuk membentuk metafora karakter yang terjebak. Pada film ini sinematografer menggunakan jaring-jaring pembatas wahana mandi bola dan penggunaan lensa *focal length* panjang untuk menciptakan metafora situasi terjebak tokoh utama. Kemiripan tersebut didasari oleh pandangan kebanyakan manusia yang

sering menggunakan kata atau benda sebagai hal metafora seperti jaring laba-laba yang digunakan untuk menjebak mangsanya.

Dari berbagai macam tantangan dan permasalahan yang tergambar di atas tentunya membuat proses penciptaan konsep film ini menjadi seru dan menantang. Sinematografer juga banyak memperoleh ilmu baru dan juga pemahaman baru mengenai bagaimana konsep *visual metaphor* dapat menggambarkan penekanan situasi tokoh utama di dalam film ini.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penciptaan karya film “Anak Jerapah” yang berfokus pada penerapan konsep sinematografi *visual metaphor* dikatakan berhasil menjadi *tools* kuat untuk menggambarkan penekanan situasi-situasi penting tokoh utama. Keberhasilan ini dibuktikan adanya metafora yang secara konsisten hadir dalam *scene-scene* penting tokoh Ruth untuk menyampaikan situasi dan lapisan makna tanpa harus bergantung pada dialog verbal. *Visual metaphor* berhasil dibangun melalui elemen-elemen visual berupa komposisi, pencahayaan, lensa, pergerakan kamera, pemilihan sudut kamera, serta dibantu oleh elemen *mise-en-scene* pada naskah berupa properti, set, dan blocking karakter. Desain *shot* berupa penggabungan secara konsisten antara elemen sinematografi dan elemen *mise-en-scene* tersebut membuat setiap *shot* yang tercipta secara spesifik membentuk makna perwakilan untuk merepresentasikan kondisi emosional dan situasi tokoh Ruth. *Visual metaphor* berhasil terbentuk melalui elemen-elemen yang ada naskah, misalnya penggunaan elemen *mise-en-scene* berupa properti-properti pada set yang dapat mendukung Pembangunan metafora di dalam *shot*. Penggunaan *tools* yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap proses pembangunan konsep. Ketika *tools* sinematografi yang digunakan tidak tepat maka metafora dalam gambar tidak akan tercipta dan gambar yang tercipta hanya sebatas estetika visual. Metafora kemudian menjadi perwakilan dari situasi-situasi tokoh Ruth pada beberapa *scene* utama, seperti; rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa serta penerimaan diri.

Selain itu setiap gambar dengan konsep *visual metaphor* tidak hanya dapat menggambarkan situasi tokoh namun juga dapat menyampaikan lapisan makna dari adegan di dalam film. Seperti yang dikatakan oleh Brown (2022) bahwa *visual metaphor* merupakan salah satu alat yang penting dan kuat bagi para pembuat film karena *visual metaphor* memiliki kemampuan untuk menyampaikan makna, situasi, dan juga kondisi dalam sebuah film melalui bahasa visual secara tersirat.

Proses penciptaan konsep ini juga menghasilkan temuan baru yang disadari oleh sinematografer, seperti betapa pentingnya pemilihan lokasi set. Pemilihan lokasi yang tepat ternyata juga menjadi faktor pendukung dalam berhasilnya pembangunan konsep *visual metaphor*, karena lokasi dapat digunakan sebagai alat untuk memperkuat makna dari metafora yang ingin disampaikan. Selain itu sinematografer juga menemukan kendala dan masalah teknis yang muncul ketika proses produksi yaitu tidak dapat diwujudkannya salah satu rancangan elemen *mise-en-scene* berupa perbedaan bentuk salah satu properti yang dihadirkan oleh departemen artistik, di mana properti tersebut merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan metafora di salah satu *scene*. Alhasil, sinematografer lalu harus beradaptasi dengan perbedaan properti yang tidak sesuai dengan rancangan awal tersebut untuk mendapatkan metafora yang diinginkan. Walaupun demikian, semua tujuan dan rancangan dari setiap konsep *visual metaphor* dapat tercapai dengan baik sehingga dapat menggambarkan penekanan situasi tokoh utama yang dapat dipahami oleh penonton. Kolaborasi dan bantuan dari berbagai unsur departemen yang bekerja

dengan baik menjadi penunjang utama dalam proses perwujudan konsep *visual metaphor* di beberapa *scene* utama film ini.

B. Saran

Dalam proses penciptaan konsep *visual metaphor*, penting bagi seorang sinematografer untuk memahami seluruh lapisan-lapisan makna dari setiap adegan pada naskah, karena hal itu nantinya akan menjadi bahan utama dalam proses penciptaan konsep *visual metaphor*. Selain itu penting juga bagi sinematografer untuk memperkaya pengetahuan mengenai makna simbolik dan semiotik dari berbagai hal dan benda di dunia, karena hal tersebut sangat membantu sinematografer dalam mengeksplorasi elemen *mise-en-scene* pada naskah. Sehingga ketika elemen tersebut digabungkan dengan *tools* sinematografi akan membentuk metafora yang lebih kuat. Dengan memahami makna dari setiap elemen baik itu elemen *mise-en-scene* ataupun elemen sinematografi yang digunakan, dapat menghasilkan visual dengan metafora yang indah secara visual saja namun juga kaya akan makna.

Pembuat film juga disarankan untuk selalu menjalin komunikasi dengan diskusi bersama semua departemen yang berhubungan langsung dengan pembangunan konsep *visual metaphor* seperti artistik dan sutradara, karena hal ini menjadi faktor penting akan berhasilnya penggambaran sebuah konsep *visual metaphor*. Dengan adanya komunikasi dan kolaborasi yang baik dari antar departemen, akan menghasilkan gambar dengan konsep *visual metaphor* yang kuat. Sehingga setiap konsep yang dibangun akan dapat dimengerti dengan baik serta meninggalkan kesan bagi penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Behera, P. (2024). A Framework of Semiotics Theory to Understand the Signs and Their Meaning in Society. *International Journal of Arts*, 2(1).
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film Art: An Introduction (12th ed)*. (12th ed.). New York: McGraw-Hill Education,.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice, Imitation For Cinematographers & Directors, Third Edition*. (Third). New York: Routledge.
- Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and Practice For Cinematographers and Directors. Fourth Edition* (Fourth). Abingdon, Oxon. Newyork, NY.: Routledge.
- Goleman, D. (1996). *Kecerdasan Emosional*. Gramedia Pustaka Utama. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=fYLEGIKrtNYC>
- Grey, W. (2015). Metaphor and Meaning. *Minerva University of Queensland*. Retrieved from <http://www.minerva.mic.ul.ie/vol4/metaphor.html>
- Hall, B. (2015). *Understanding Cinematography*. Ramsbury, Marlborough Wiltshire: The Crowood Press Ltd.
- Jani, B. B. (2017). *Cinematographer as Storyteller : How Cinematography Conveys the Narration and the Field of Narrativity into a Film by Employing the Cinematographic Techniques*. University of Wales Trinity Saint David., Swansea.
- Landau, M. J. (2018). *Using metaphor to find meaning in life. Review of General Psychology*, 22(1), 62–72. <https://doi.org/10.1037/gpr0000105>
- Marriot, K., & Meyer, B. (1998). *Visual Language Theory. In Visual Language Theory*. New York: Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4612-1676-6>
- Mercado, G. (2011). *The Filmmaker`s Eye: Learning (And Breaking) The Rules of Cinematic Composition*. The Boulevard, Langford Lane, Kidlington, Oxford, OX5 1GB, UK: Elsevier Inc.

Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). *Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi Semiotics In Research Method of Communication*. Informatika Dan Media Massa Pekommas, 16(1).

Sorhaida, C. (2020). Semiotics. *Mass Communication Western Mindanao State University*.

Thompson, R. A., & Gross, J. J. (2007). *Emotion Regulation: Conceptual Foundations*. California: The Guilford Press.

WU, H. (2024). Metaphors of The Lens: Symbolism and Visual Expression in Cinematography. *Region - Educational Research and Reviews*, 6(9), 126. <https://doi.org/10.32629/rerr.v6i9.2912>

WEBSITE

Deguzman, Kyle. 6 Juni 2021. *What is a Visual metaphor — Definition & Examples in Art & Film*. Studio Binder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-visual-metaphor-definition/> Diakses pada 20 November 2024.

