

ARTIKEL JURNAL

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

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



Disusun oleh:
Ilham Bagus Mahendra
NIM 2011055032

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

2025

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

Ilham Bagus Mahendra
Program Studi Film dan Televisi , Fakultas Seni Media Rekam
Institusi Seni Indonesia
Jl. Parangtritis Km. 6,5, Glondong, Panggunharjo, Kec. Sewon, Kabupaten Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55188
No Hp.: 088239302412, E-mail: ilhambagus657@gmail.com

ABSTRAK

Skripsi Karya Seni berjudul *Penekanan Situasi Tokoh Utama melalui Visual Metaphor dalam Sinematografi Film Fiksi “Anak Jerapah”* berfokus pada film 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.

ABSTRACT

Emphasizing the situation of the main character through visual metaphor in the cinematography of the fictional film “Giraffe Calf”. Giraffe Calf Film explores the issue of child neglect, reflecting the absence of parental roles in a child’s life. The story centers around Ruth, a hardworking and independent woman who is forced to confront the wounds of her past when she must live with her half-brother, Krisna. Krisna’s presence brings Ruth face to face with a series of emotionally difficult situations: feelings of entrapment, pressure,

emotional distance and rejection, uncertainty, reconciliation, despair, shared emotional reflection, and ultimately, self-acceptance. These critical emotional states experienced by Ruth are essential to be conveyed to the audience. The film's creation focuses on how the concept of visual metaphor can be used to emphasize these key situations. The cinematographer plays a central role in developing the visual metaphor concept through the use of cinematographic elements such as composition, lighting, and lens choices, which are integrated with the mise-en-scène elements in the screenplay to visually portray the emotional struggles of the main character. The combination of these visual elements results in the formation of metaphors within the imagery. The research findings show that the use of visual metaphor effectively emphasizes the protagonist's emotional journey throughout the film. Of course, crafting this concept requires careful planning, along with strong coordination and collaboration across all departments involved. This approach goes beyond mere aesthetics or narrative support—it offers rich information and a unique viewing experience for the audience.

Keywords: child neglect, character situation, visual metaphor, cinematography, short film

Pendahuluan

Film “Anak Jerapah” diciptakan sebagai respon terhadap maraknya kasus penelantaran anak di Indonesia, di mana anak-anak kehilangan kasih sayang dan peran orang tua. Kisah berpusat pada Ruth, perempuan mandiri dan pekerja keras yang harus menghadapi luka masa lalu saat terpaksa tinggal bersama adik tirinya, Krisna. Kehadiran Krisna menciptakan berbagai situasi sulit bagi Ruth seperti rasa terjebak, rasa tertekan, situasi hubungan berjarak atau penolakan, kebimbangan, hubungan yang bersatu, rasa putus asa, refleksi persamaan rasa dan penerimaan

diri. Banyaknya dinamika situasi tokoh utama tersebut kemudian dijadikan sebagai objek utama penciptaan dan menjadi fokus penekanan melalui sinematografi. Hal tersebut dilakukan karena situasi merupakan hal yang penting untuk keperluan naratif cerita. 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.

Untuk menggambarkan penekanan situasi tersebut secara efektif dalam medium film pendek, digunakan sebuah konsep dalam sinematografi yaitu *visual metaphor*. *Visual metaphor* dipilih sinematografer sebagai metode utama sinematografi karena menurut (Brown, 2022), *visual metaphor* adalah teknik penggunaan gambar dalam film untuk menyampaikan makna, tema, situasi, atau emosi secara mendalam. Penggunaan teknik ini memungkinkan penonton merasakan dan memahami situasi penting dalam cerita melalui metafora visual yang dibentuk dari gabungan *tools* sinematografi dan elemen *mise-en-scène*.

Penggunaan *visual metaphor* dipilih karena efektivitasnya dalam menyampaikan makna secara singkat dan mendalam dalam medium film pendek. Seperti yang dikatakan oleh Menurut Brown (2022) dalam bukunya,

“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.”

Dalam proses perwujudannya, sinematografer memanfaatkan elemen sinematografu yaitu komposisi gambar, pencahayaan, dan lensa, serta elemen *mise-en-scène* seperti bayangan, jaring, perempatan jalan, dan properti lainnya untuk memperkuat pesan visual. Benda-benda tersebut dipilih berdasarkan kemudahan makna yang umum di masyarakat. Misalnya, jaring digunakan sebagai simbol keterjebakan karena dikenal sebagai alat penjebak dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan pendekatan ini, *visual metaphor* diharapkan dapat membantu penonton memahami emosi dan situasi tokoh Ruth secara lebih empatik. Penggunaan konsep ini tidak hanya berfungsi memperkuat narasi visual, tetapi juga memperkaya pengalaman menonton melalui penyampaian subteks cerita. Penerapan teknik ini diharapkan mampu membangun dramatik cerita yang kuat dan menggambarkan dinamika psikologis karakter secara utuh.

Penerapan *visual metaphor* juga

didorong oleh masih minimnya penggunaan teknik ini dalam perfilman Indonesia. Melalui film “Anak Jerapah”, sinematografer mengeksplorasi potensi *visual metaphor* untuk menyampaikan konteks dan subteks cerita secara menyeluruh. Dengan penerapan yang konsisten pada sebagian besar *scene* penting, konsep ini diharapkan menjadi kekuatan utama dalam penyampaian cerita serta referensi pengembangan sinematografi film pendek di Indonesia.

Penciptaan karya film ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana dapat digunakan sebagai alat *storytelling* untuk memperkuat narasi emosional tokoh utama. Selain itu, penciptaan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi praktisi maupun akademisi dalam memanfaatkan bahasa visual yang bermakna dalam film pendek, serta membuka ruang diskusi lebih luas mengenai penggunaan estetika sinematik dalam menyampaikan pesan sosial secara simbolis dan efektif.

Metode Penciptaan

Penciptaan karya film “Anak Jerapah” berfokus pada penekanan situasi tokoh utama melalui konsep *visual metaphor*. *Visual metaphor* digunakan sebagai metode

untuk merepresentasikan makna tersirat atau subteks melalui gambar yang dibentuk oleh elemen *mise-en-scène* dan diperkuat dengan *tools* sinematografi seperti komposisi, pencahayaan, dan lensa.

Objek penciptaan utamanya adalah perubahan situasi tokoh Ruth yang tergambarkan dalam tahapan-tahapan naratif dari awal hingga akhir film. Setiap situasi penting berupa terjebak, tertekan, kebimbangan, refleksi, hingga penerimaan diri, dianalisis dan dijadikan dasar pembangunan metafora visual yang mendalam dan efektif, yang didesain agar dapat dipahami dengan cepat oleh penonton lewat simbolisme visual.

Proses penciptaan juga menekankan pentingnya pemilihan elemen *mise-en-scène* seperti bayangan, jaring-jaring pembatas, cermin, patung jerapah, dan perempatan jalan sebagai perwakilan makna situasional. Elemen-elemen ini dipilih berdasarkan kemudahan penonton dalam mengenali makna simboliknya.

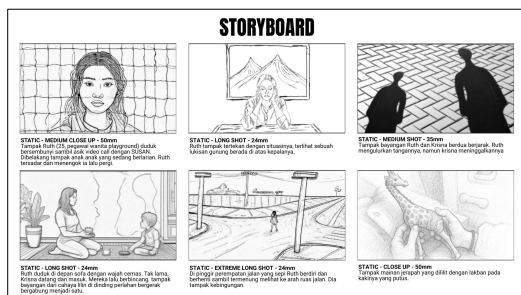
Dalam perancangannya, proses dilakukan melalui tahapan praproduksi (*scouting*, *storyboard*, desain artistik), produksi (pengambilan gambar sesuai *visual metaphor*), hingga pascaproduksi. Dengan pendekatan ini, sinematografer tidak hanya menyampaikan cerita secara

visual, tetapi juga menciptakan lapisan makna baru melalui kombinasi narasi dan simbol visual. Hal ini selaras dengan pernyataan Brown (2022)

“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.”

a. *Visual Metaphor* sebagai Alat Penekanan Situasi

Visual metaphor dalam film ini tidak hanya berfungsi sebagai ornamen estetika, tetapi sebagai alat dramatik untuk menyampaikan lapisan emosi yang tidak tertuang dalam dialog. Nantinya *visual metaphor* dibangun menggunakan *tools* sinematografi serta memanfaatkan elemen *mise-en-scène* pada naskah. Seperti yang terlihat pada *storyboard* di bawah ini. Elemen sinematografi seperti komposisi, lensa dan pencahayaan di desain sedemikian rupa untuk membentuk metafora dalam gambar lewat bantuan *mise-en-scène* pada naskah.



Gambar 1. Rancangan Konsep Visual Metaphor.

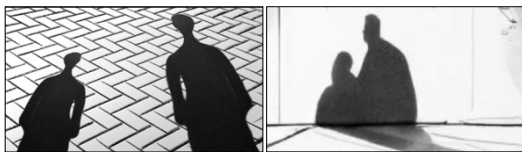
Misalnya, pada gambar pojok kiri atas, penggunaan jaring pembatas sebagai *mise-en-scène* menjadi representasi langsung dari rasa terjebak yang dialami Ruth. Elemen ini kemudian dikomposisikan menggunakan komposisi *frame within frame* serta lensa *focal length* panjang agar menciptakan kesan Ruth yang terjebak dalam ruang sempit yang penuh tekanan secara visual. Di mana hal tersebut selaras dengan situasi Ruth pada *scene* tersebut.

Hal di atas 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.

b. Integrasi *Tools* Sinematografi dan *Mise-en-Scène*

Kesuksesan *visual metaphor* juga ditentukan oleh keterpaduan antara *mise-en-scène* dan *tools* sinematografi. Dalam hal ini, sinematografer secara sadar memanfaatkan elemen set seperti bayangan tokoh untuk menciptakan kesan situasi hubungan tokoh Ruth dan Krisna. Misalnya, saat Ruth hendak ingin

mencoba membuka hatinya untuk Krisna namun Krisna menolaknya. Pada momen itu hubungan mereka berdua yang belum bersatu digambarkan melalui bentuk bayangan tokoh yang tampak terpisah.



Gambar 2. Integrasi Elemen Sinematografi dan *Mise-en-scene*

Penggabungan elemen visual yang tercipta dari *tools* sinematografi berupa komposisi dan pencahayaan serta elemen *mise-en-scene* bayangan lalu menciptakan metafora yang menggambarkan kesan bahwa ia secara emosional masih mereka berdua masih belum dapat bersatu. tersebut tidak hanya menyampaikan situasi secara eksplisit, tetapi juga membangun kesan simbolik yang kuat. 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*

Hasil dan Pembahasan

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. Berikut merupakan penjelasan bagaimana realisasi konsep *visual metaphor* di dalam setiap *scene* 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 di masa 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 length* 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 di pekerjaannya.



Gambar 3. Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Terjebak

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.

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 di bawah lukisan gunung tersebut. Sehingga dari desain visual tersebut, dapat membentuk sebuah gambar dengan memperlihatkan kesan tokoh Ruth seperti sedang tertimpa gunung besar di kepalanya. 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.



Gambar 4. Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh Ruth Tertekan

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 di bawah 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 pada proses penciptaan konsep ini selaras dengan teori (Marriot & Meyer, 1998), dalam bukunya dia menjelaskan bahwa salah satu cara paling natural dan organik dalam menciptakan sebuah gambar dengan metaphor adalah menggunakan teknik komposisi gambar.

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 5. Realisasi Konsep pada Situasi Refleksi Tokoh Ruth

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 & Meyer, 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.

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 *hard light* dengan memanfaatkan alat berupa lampu dengan sumber cahaya besar untuk meneruskan cahaya matahari yang terik, sehingga bayangan dari 2 karakter akan

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 6. Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan Terpisah

Hasil konsep *shot* di atas menunjukkan bahwa sinematografer memanfaatkan setting 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* kamera 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*.

e. 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, maka 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.

Pada 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 7. Realisasi Konsep pada Situasi Hubungan Tokoh yang Bersatu

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*.

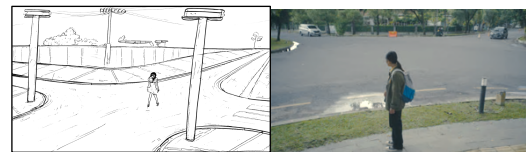
f. Scene 15

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* ini 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 di belakang 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 di tengah ruas perempatan tersebut seperti pada potongan adegan di bawah.



Gambar 8. Realisasi Konsep pada Situasi Tokoh yang Kebingungan

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 memandang 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 kebingungan 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.

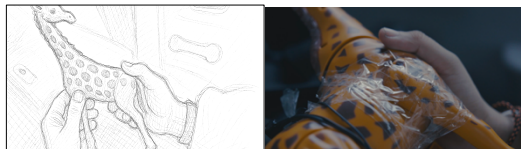
g. Scene 19

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 9. Realisasi Konsep pada Situasi Penerimaan Diri Tokoh.

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 & Meyer, 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.

Simpulan

Konsep *visual metaphor* terbukti efektif dalam menggambarkan penekanan situasi tokoh utama melalui gambar dalam sinematografi. Penggabungan antara *tools* sinematografi komposisi, pencahayaan, dan lensa serta bantuan elemen *mise-en-scène* mampu menggambarkan setiap

situasi penting yang dialami tokoh utama serta memberikan kedalaman visual sekaligus memperkuat *storytelling*. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan konsep sinematografi *visual metaphor* dalam film pendek mampu menjadi strategi komunikasi naratif yang kuat, terutama dalam menyampaikan informasi penting dalam film seperti situasi dan tema-tema secara empatik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, seluruh kru film “Anak Jerapah”, serta rekan-rekan di Program Studi Film dan Televisi ISI Yogyakarta yang telah mendukung proses penciptaan dan penyusunan karya ini.

Kepustakaan

Artikel Jurnal

Shobirin, Muhammad Syahiddhan

Abdillah (2020) *Penekanan Situasi Tokoh Utama Melalui Komposisi Frame Within Frame Pada Sinematografi Film Fiksi “Rahim Puan”*. Artikel Jurnal Vol.1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yudhaswara, Gelora (2018) *Strorytelling menggunakan metafora dan interaksi simbolik pada penyutradaraan film fiksi “Keprabon”*. Artikel Jurnal Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Buku

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film Art: An Introduction (12th ed)*. (12th ed.). McGraw-Hill Education,.

Brown, B. (2022). *Cinematography: Theory and Practice For Cinematographers and Directors. Fourth Edition (Fourth)*. Routledge.

Marriot, K., & Meyer, B. (1998). Visual Language Theory. In *Visual Language Theory*. 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*. Elsevier Inc.

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>