

**EKSPLORASI SINEMATOGRAFI
BERBASIS *EMBODIED EXPERIENCE* DAN
*HAPTIC VISUALITY***



TESIS

Diajukan untuk memenuhi syarat
Menyelesaikan jenjang pendidikan S-2
Program Studi Magister Seni
Minat Utama Videografi

**Nadim Eggar Laksono
2421644411**

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

**“EKSPLORASI SINEMATOGRAFI BERBASIS *EMBODIED
EXPERIENCE* DAN *HAPTIC VISUALITY*”**

Oleh:

Nadim Eggar Laksono

2421644411

Telah dipertahankan pada tanggal 23 Juni 2026 di depan

Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama,



Dr. Lucia Ratnaningdyah S., S.I.P., M.A.

Penguji Ahli,



Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A.

Ketua,



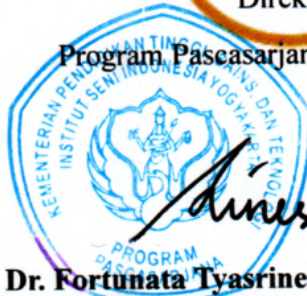
Kurniawan Adi Saputro, S.I.P., M.A., Ph.D.

25 JUN 2026

Yogyakarta,

Direktur

Program Pascasarjana ISI Yogyakarta



**Dr. Fortunata Tyasrinesu, S.Sn., S.S., M.Si.
NIP. 19721023 200212 2001**

Untuk istriku,
yang selalu hadir dalam proses ini, bukan hanya sebagai pendamping, tetapi sebagai tempat saya kembali ketika lelah dan ragu.

Untuk calon anakku sewaktu pendidikan magister ini dan terlahir saat tesis ini ditulis, yang telah memberi dorongan kecil berdampak besar pada proses Baba.

Untuk kedua orang tuaku,
yang telah memberi fondasi hidup, nilai, dan ketekunan yang membuat saya bisa sampai pada titik ini.

Untuk adik-adikku,
yang dengan cara masing-masing selalu mengingatkan arti kebersamaan dan pentingnya terus melangkah.

Dan untuk para sineas yang membaca tesis ini,
semoga tulisan ini tidak hanya menjadi wacana,
tetapi juga bisa menjadi ruang refleksi dalam melihat kembali praktik kita.

Bahwa sinematografi tidak hanya soal membentuk gambar,
tetapi juga tentang bagaimana gambar itu dirasakan oleh tubuh, dan oleh pengalaman penonton,
sebagaimana pengalaman sinematik selalu melibatkan relasi yang hidup antara film dan penontonnya .



Nadim

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadim Eggar Laksono

NIM : 2421644411

Program Studi : Magister Seni

Minat Utama : Penciptaan Seni Videografi

Judul : Eksplorasi Sinematografi Berbasis *Embodied Experience* dan *Haptic Visuality*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Tesis Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister 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.

Yogyakarta, 25 Juni 2026



Nadim Eggar Laksono

EKSPLORASI SINEMATOGRAFI BERBASIS EMBODIED EXPERIENCE DAN HAPTIC VISUALITY

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Magister Seni
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, 2026
Oleh Nadim Eggar Laksono

ABSTRAK

Sinematografi tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga dapat menghadirkan pengalaman tubuh melalui ruang, cahaya, gerak, ritme, dan temporalitas visual. Namun, praktik sinematografi masih lebih banyak berorientasi pada aspek estetika dan teknis daripada pengalaman *embodied*. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi sinematografi berbasis pengalaman tubuh dengan menggunakan fenomenologi tubuh Maurice Merleau-Ponty, *haptic visuality* Laura U. Marks, serta *embodied spectatorship* dari Vivian Sobchack dan Jennifer M. Barker.

Penelitian ini menggunakan metode *Practice-Based Research* (PBR) melalui eksplorasi praktik sinematografi, penciptaan artefak visual, *viewing* ulang *footage*, jurnal reflektif, dan refleksi penonton. Analisis dilakukan secara reflektif-fenomenologis terhadap proses dan hasil praktik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman *embodied* dalam sinematografi berkembang melalui relasi tubuh, ruang, ritme, durasi, dan materialitas visual. Dari proses tersebut dirumuskan dua *grammar* sinematografi, yaitu *Embodied Tempo* dan *Haptic Space-Image*. Penelitian ini menunjukkan bahwa sinematografi dapat dikembangkan sebagai pendekatan penciptaan yang berorientasi pada pengalaman tubuh.

Kata kunci : *haptic visuality*, *embodied experience*, fenomenologi tubuh, *practice-based research*, sinematografi.

EXPLORING CINEMATOGRAPHY BASED ON EMBODIED EXPERIENCE AND HAPTIC VISUALITY

A Written Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for the
Master of Arts Program
Graduate School
Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, 2026
By Nadim Eggar Laksono

ABSTRACT

Cinematography functions not only as a form of visual representation but also as a medium that can evoke embodied experience through the orchestration of space, light, movement, rhythm, and visual temporality. However, contemporary cinematographic practice remains predominantly oriented toward aesthetic and technical considerations rather than embodied experience. This research aims to explore a body-oriented approach to cinematography based on Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of the body, Laura U. Marks' concept of haptic visuality, and the theory of embodied spectatorship developed by Vivian Sobchack and Jennifer M. Barker.

This study employs a Practice-Based Research (PBR) approach through cinematographic practice, the creation of visual artifacts, repeated viewing of footage, reflective journals, and audience reflections. The analysis was conducted using a reflective-phenomenological approach to examine both the creative process and the resulting visual artifacts.

The findings indicate that embodied experience in cinematography develops through the relationship between the body, space, rhythm, duration, and visual materiality. Based on this process, two cinematographic grammars were formulated: Embodied Tempo and Haptic Space-Image. This study demonstrates that cinematography can be developed as a creative approach oriented toward embodied experience.

Keywords : haptic visuality, embodied spectatorship, body phenomenology, practice-based research, cinematography

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadirat Allah Azza Wa Jala yang Maha Pemurah dan Maha Pengasih, dan yang sampai saat ini masih memberikan nikmat ilmu, nikmat kesenian dan kesehatan, sehingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan perkuliahan dan penciptaan karya “Rasa Yang Perlu Dirasa” dengan judul Eksplorasi Sinematografi Berbasis *Embodied Experience* dan *Haptic Visuality*”.

Penulisan tesis dan penciptaan karya ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Magister, sekaligus sebagai bagian dari proses pembelajaran dalam memperdalam wawasan, cara berpikir, dan pengembangan kreativitas dalam praktik sinematografi. Melalui proses penelitian dan penciptaan ini, penulis berusaha untuk mengembangkan pemahaman yang lebih reflektif dalam merancang pengalaman visual, tidak hanya sebagai sesuatu yang dilihat, tetapi juga yang dapat dirasakan dan dihadiri.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis dan penciptaan karya ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap karya ini dapat dimengerti oleh pembaca, serta memberikan manfaat, baik dalam praktik maupun kajian sinematografi.

Tidak lupa pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Lucia Ratnaningdyah S., S.I.P., M.A.
2. Dr. Arinta Agustina, S.Sn., M.A.

3. Kurniawan Adi Saputro, S.I.P., M.A., Ph.D.
4. Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.Sn., S.S., M.Si.
5. Istri, Hasya Puspita Maharani, S.Sn.
6. Anak, Fahad Alhaen Bayezid.
7. Orang tua, Drs. Aris Trilaksono dan Ety Sugiartiningsih, A.Md.
8. Adik-adikku, Najib sang aktor, Zahra yang *support* adiknya jadi aktor.
9. Teman teman angkatan 2024.

Semoga segala bentuk dukungan, bimbingan, dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang baik. Akhir kata, penulis berharap proses yang dihadirkan dalam tesis ini menjadi salah satu cara untuk melihat kembali sinematografi, tidak hanya sebagai gambar, tetapi sebagai pengalaman.

Yogyakarta, 25 Juni 2026



Nadim Eggar Laksono

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
GLOSARIUM.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Sumber.....	8

1.	Kajian Sumber Pustaka	8
2.	Kajian Sumber Karya	16
3.	<i>State of The Arts</i>	24
B.	Kajian Teori	25
1.	Dasar Fenomenologi	25
2.	<i>Haptic Visuality</i>	27
3.	<i>Embodied Spectatorship</i>	30
BAB III	METODE PENELITIAN	33
A.	Pendekatan <i>Practice Based Research</i>	33
1.	Keterlacakan Proses	35
2.	Transparansi Refleksi	36
3.	Koherensi antara praktik dan artikulasi konseptual	37
B.	Skema Operasional Pengumpulan Data	37
BAB IV	HASIL, ANALISIS, DAN PEMBAHASAN	41
A.	Hasil Penelitian Pra-Produksi	41
1.	<i>Scouting</i> Ruang dan Pengalaman Tubuh	41
2.	Refleksi Video <i>Scouting</i>	48

3.	Penyusunan Pendekatan Visual sebagai Hipotesis Kerja Sinematografi	52
B.	Hasil Penelitian Produksi dan Pengambilan Gambar.....	60
1.	Durasi dan Stagnasi Tubuh.....	61
2.	Kedekatan Perseptual dan Materialitas	63
3.	Ketidakseimbangan dan Kehilangan Kontrol Tubuh.....	66
4.	<i>Overwhelm</i> Sensorial dan Ruang Alam.....	69
5.	Refleksi Perubahan Keputusan Visual	74
C.	Hasil Pasca Produksi.....	79
1.	<i>Viewing</i> dan Pembacaan Ulang <i>Footage</i>	79
2.	Refleksi Fenomenologis terhadap Pengalaman Visual	84
3.	Refleksi Penonton terhadap Pengalaman Menonton.....	88
D.	Analisis dan Pembahasan.....	93
1.	Analisis Pola Pengalaman yang Berulang.....	95
2.	<i>Embodied Tempo</i>	98
3.	<i>Haptic Space-Image</i>	109
4.	Sintesis <i>Grammar</i> Sinematografi Berbasis <i>Embodied Experience</i>	122
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	125

A. Simpulan	125
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	135



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan penelitian terdahulu tentang <i>embodied experience</i> dalam kajian film	11
Tabel 2 Perbandingan penelitian mengenai elemen sinematografi	14
Tabel 3 Perbedaan <i>Optic Visuality</i> dan <i>Haptic Visuality</i> , Sumber: Diolah dari Marks (2000).	29
Tabel 4 Klasifikasi data penelitian	39
Tabel 5 Kode data penelitian	40
Tabel 6 Ringkasan glosarium operasional pendekatan visual	56
Tabel 7 Ringkasan pengalaman tubuh dan strategi visual	57
Tabel 8 Kesimpulan refleksi penonton	91
Tabel 9 Parameter aspek pengalaman	92
Tabel 10 Sintesis pola pengalaman yang berulang pada setiap tahap penelitian ..	97
Tabel 11 Sintesis jejak temuan <i>Embodied Tempo</i>	100
Tabel 12 Karakteristik <i>embodied tempo</i>	108
Tabel 13 Sintesis jejak temuan <i>Haptic Space-Image</i>	111
Tabel 14 Karakteristik <i>Haptic Space-Image</i>	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kedekatan tubuh dan tekanan ruang dalam film Laut Masih Memakan Daratan, Sumber : <i>Grabstills</i> film Laut Masih Memakan Daratan, 2023.....	16
Gambar 2 Fragmentasi fokus dan pengalaman subjektif dalam <i>At Eternity's Gate</i> , Sumber: <i>Grab</i> film <i>At Eternity's Gate</i> (Julian Schnabel, 2010).	20
Gambar 3 Tekstur alam dan materialitas, Sumber: <i>Grab</i> film <i>Into The Wild</i> (Sean Penn, 2007)	22
Gambar 4 <i>Static frame</i> pada film <i>Autobiography</i> , Sumber: <i>Grab</i> film <i>Autobiography</i> (Makbul Mubarak, 2023).....	23
Gambar 5 Konversi fenomenologi tubuh ke pengalaman sinematik, Sumber: Diolah peneliti dari Merleau-Ponty (1962).....	27
Gambar 6 Alur pengumpulan data penelitian, Sumber: Diolah peneliti, 2026.	38
Gambar 7 <i>Scouting</i> ruang dapur sebagai eksplorasi stagnasi tubuh dan fragment, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.	43
Gambar 8 <i>Scouting</i> ruang makan untuk membaca ritme tubuh, Sumber: Dokumentasi penelitian 2026.....	44
Gambar 9 Transisi ruang domestik menuju luar dalam proses <i>scouting</i> , Sumber: Dokumnetasi penelitian, 2026.....	45
Gambar 10 Eksplorasi ketidakseimbangan tubuh melalui jalur hutan, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	46

Gambar 11 Eksplorasi <i>overwhelm</i> sensorial pada air terjun, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	47
Gambar 12 Kedekatan material dan tekstur lingkungan melalui <i>proximity</i> kamera, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	49
Gambar 13 Penggunaan jarak observasional yang menghasilkan pengalaman ruang, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	50
Gambar 14 <i>Handheld</i> kamera dalam mengikuti ritme tubuh, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	51
Gambar 15 <i>Shotlist</i> sebagai relasi pengalaman tubuh dan strategi visual.....	59
Gambar 16 <i>Long take</i> ruang domestik dapur menghadirkan stagnasi melalui durasi, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	62
Gambar 17 Eksplorasi tekstur material melalui pendekatan <i>close up</i> , Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	64
Gambar 18 <i>Framing</i> observasional pada area jurang, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	67
Gambar 19 <i>Chaotic handheld</i> dalam eksplorasi kehilangan kontrol tubuh dan disorientasi ruang, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	68
Gambar 20 Relasi tubuh dan skala ruang, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	70

Gambar 21 Pendekatan <i>proximity</i> terhadap material air untuk tekanan visual, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026	71
Gambar 22 Fragmentasi visual dan tekanan material air dalam pengalaman <i>overwhelm</i> sensorial, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.	72
Gambar 23 <i>Long take</i> sebagai fase regulasi tubuh, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.....	73
Gambar 24 Perubahan dari <i>multi-shot</i> menjadi <i>long take</i> untuk mempertahankan kontinuitas, Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.	75
Gambar 25 Kamera mengikuti ritme tubuh untuk mempertahankan pengalaman ruang secara <i>embodied</i> , Sumber: Dokumentasi penelitian, 2026.	78
Gambar 26 <i>Static frame</i> dan durasi panjang pada ruang domestik digunakan untuk menghadirkan stagnasi tubuh dan <i>presence</i> ruang secara temporal.....	80
Gambar 27 <i>Sequencig</i> perjalanan mempertahankan kontinuitas ruang untuk membangun pengalaman <i>embodied</i>	81
Gambar 28 Detail material dan tekstur digunakan untuk membangun kedekatan perseptual	82
Gambar 29 Fragmentasi framing dan handheld movement menghadirkan pengalaman disorientasi tubuh melalui <i>chaos</i> visual dan <i>instability</i> kamera	82
Gambar 30 Dominasi ruang alam dan durasi panjang menghadirkan pengalaman <i>immersion</i> dan tekanan sensorial	83

Gambar 31 <i>Tempo embodied</i> terbentuk melalui <i>timing</i> tubuh dan <i>movement</i> kamera	85
Gambar 32 Kedekatan <i>embodied</i> tidak hanya ditentukan oleh ukuran <i>framing</i> ...	86
Gambar 33 <i>Handheld</i> movement situasional menghadirkan kamera sebagai tubuh yang ikut.....	87
Gambar 34 Diagram <i>Embodied Tempo</i>	102
Gambar 35 <i>Movement</i> kamera mengikuti ritme langkah tubuh.....	104
Gambar 36 <i>Chaos movement</i>	105
Gambar 37 Tubuh diam dan durasi <i>shot</i> panjang untuk ritme stagnasi	107
Gambar 38 Diagram <i>Haptic Space-Image</i>	115
Gambar 39 <i>Texture</i> dan <i>Materiality</i>	117
Gambar 40 Tubuh larut dalam ruang visual.....	119
Gambar 41 Diagram Sintesis <i>grammar</i> sinematografi berbasis <i>embodied exxperience</i> dan <i>haptic visuality</i>	123

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SKENARIO.....	136
LAMPIRAN 2 JURNAL SCOUTING 1 (DP-02)	143
LAMPIRAN 3 JURNAL SCOUTING 2 (DP-01)	148
LAMPIRAN 4 REFLEKTIF SCOUTING (DP-03)	153
LAMPIRAN 5 PENDEKATN VISUAL (DP-04).....	155
LAMPIRAN 6 PARAMETER PENGALAMAN TUBUH (DP-06).....	165
LAMPIRAN 7 DATA PRODUKSI (PR-01) dan (PR-02)	168
LAMPIRAN 8 TRANSKRIP AUDIO SAAT SYUTING (PR-03).....	178
LAMPIRAN 9 DATA PASCA PRODUKSI (PP-01).....	179
LAMPIRAN 10 DATA REFLEKTIF PENONTON (RP-01)	184
LAMPIRAN 11 FOTO BTS DAN PENGAMBILAN DATA	192
LAMPIRAN 12 <i>GRABSTILL</i> ARTEFAK FILM	193
LAMPIRAN 13 POSTER dan Suasana Screening	194

GLOSARIUM

- Atmosfer (Atmosphere)* : Kualitas ruang yang dirasakan tubuh melalui cahaya, suara, tekstur, dan kondisi lingkungan
- Chaos Movement* : Gerak kamera yang tidak stabil dan fragmentaris untuk menghadirkan pengalaman kehilangan orientasi tubuh,
- Continuous Shot* : Pengambilan gambar berkelanjutan tanpa pemotongan visual dalam satu rangkaian aksi atau pergerakan.
- Disorientasi (Disorientation)* : Kondisi ketika tubuh kehilangan orientasi ruang, arah, atau stabilitas perseptual.
- Durasi (Duration)* : Panjang waktu visual dalam shot yang memungkinkan tubuh mengalami ruang secara lebih *embodied*.
- Embodiment* : Kondisi pengalaman yang melibatkan tubuh sebagai pusat persepsi dan pengalaman ruang.
- Embodied Spectatorship* : Pengalaman menonton yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga melibatkan respons tubuh penonton secara perseptual dan sensorik.

- Fragmentasi Visual* : Kondisi visual yang terpecah melalui framing, movement, atau ritme gambar sehingga ruang tidak terbaca secara utuh.
- Handheld Camera* : Teknik pengambilan gambar menggunakan kamera genggam untuk mempertahankan ritme dan respons tubuh secara langsung.
- Haptic Visuality* : Pendekatan visual yang menghadirkan pengalaman taktil dan sensorik melalui tekstur, *proximity*, materialitas, dan kualitas citra.
- Immersion* : Kondisi ketika tubuh larut dalam pengalaman ruang visual secara intens dan kontinu.
- Intentionality* : Konsep fenomenologi mengenai kesadaran tubuh yang selalu mengarah pada sesuatu dalam pengalaman ruang dan persepsi.
- Kinaesthetic Experience* : Pengalaman tubuh yang muncul melalui gerak, ritme, keseimbangan, dan orientasi tubuh dalam ruang.
- Long Take* : pengambilan gambar berdurasi panjang tanpa banyak pemotongan untuk mempertahankan kontinuitas ruang dan pengalaman tubuh.

- Lived Body* : Konsep fenomenologi Merleau-Ponty yang memandang tubuh sebagai pusat pengalaman dan persepsi terhadap dunia.
- Materialitas : Kualitas material atau tekstur visual yang membuat permukaan objek terasa secara perseptual dan sensorik.
- Overwhelm Sensorial* : Kondisi ketika tubuh menerima tekanan stimulus sensorik secara intens melalui suara, ruang, gerak, atau material visual.
- Fenomenologi : Pendekatan filsafat yang mempelajari pengalaman langsung tubuh dan kesadaran terhadap dunia.
- POV (Point of View)* : Sudut pandang visual yang mengikuti perspektif subjektif tubuh atau karakter.
- Presence* : Kehadiran ruang, tubuh, atau waktu yang terasa secara langsung dalam pengalaman visual.
- Practice-Based Research (PBR)*: Metode penelitian berbasis praktik yang menempatkan proses kreatif sebagai sumber pengetahuan penelitian.
- Pre-reflective Experience* : Pengalaman tubuh yang muncul secara spontan sebelum diproses secara sadar atau konseptual.

- Proximity* : Kedekatan visual antara kamera, tubuh, objek, dan ruang yang memperkuat pengalaman *embodied* dan *haptic*.
- Reflective-Analytic* : Pendekatan reflektif dalam *PBR* yang membaca ulang praktik melalui analisis konseptual dan pengalaman *embodied*.
- Ritme Visual : Pola tempo visual yang dibentuk melalui durasi *shot*, *movement*, *editing*, dan ritme tubuh.
- Situated Perception* : Persepsi yang selalu dipengaruhi posisi tubuh dalam ruang dan situasi tertentu.
- Static Frame* : *Framing* kamera yang dipertahankan diam untuk memberi ruang terhadap pengalaman durasi dan kehadiran ruang.
- Texture / Tekstur* : Kualitas permukaan visual yang menghadirkan sensasi material perseptual.
- Viewing* : Proses melihat ulang *footage* atau *roughcut* sebagai bagian dari refleksi fenomenologis dalam pasca produksi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sinematografi sebagai praktik penciptaan citra dalam film tidak hanya menentukan bagaimana dunia direpresentasikan, tetapi juga bagaimana dialami melalui layar. Pilihan jarak kamera, intensitas cahaya, komposisi ruang dan ritme gerak tidak semata menyusun informasi visual, melainkan membentuk kualitas pengalaman perseptual dalam perjumpaan antara citra dan penonton. Dalam pengertian ini, sinematografi berada pada persimpangan antara representasi dan pengalaman.

Dalam kajian teori film, perhatian terhadap dimensi pengalaman tubuh dalam sinema berkembang melalui pendekatan fenomenologi yang menempatkan pengalaman menonton sebagai peristiwa yang bersifat *embodied*, bukan sekadar proses kognitif atau representasional (Sobchack, 1992:4–10). Perspektif tersebut kemudian bergeser menuju dimensi haptik ketika pengalaman visual dipahami tidak hanya bekerja melalui penglihatan dari jarak tertentu, tetapi juga melalui kemungkinan menghadirkan kualitas taktil melalui tekstur, kedalaman ruang, dan materialitas visual (Marks, 2000:162–163). Perkembangan selanjutnya memosisikan film sebagai "tubuh" yang berinteraksi secara timbal balik dengan tubuh penonton, sehingga pengalaman sinematik dipahami sebagai perjumpaan dua entitas yang sama-sama hidup di dalam ruang persepsi (Barker, 2009:1–17)

Di sisi lain, pemahaman mengenai citra teknis menunjukkan bahwa proses representasi tidak sepenuhnya lahir dari intensi kreatif subjek. Vilém Flusser mengkritik anggapan bahwa citra teknis, termasuk fotografi dan sinematografi, merupakan representasi objektif atas realitas. Menurutnya, objektivitas citra teknis hanyalah ilusi karena citra tersebut tetap merupakan konstruksi simbolik yang dibentuk oleh perangkat, sistem, dan proses pengodean visual. Flusser menegaskan bahwa *"the 'objectivity' of technical images is an illusion"* (Flusser, 2000: 15). Pandangan ini menunjukkan bahwa praktik sinematografi tidak dapat dipahami hanya sebagai reproduksi realitas visual, melainkan sebagai proses pembentukan pengalaman melalui sistem representasi visual. Relevansi pemikiran ini semakin menguat dalam konteks media digital kontemporer. Mark B. N. Hansen dalam *Bodies in Code* menegaskan bahwa perkembangan media digital tidak terutama terletak pada kemampuannya menghasilkan representasi visual yang semakin realistis, melainkan pada kemampuannya memperluas *embodied human agency*. Menurut Hansen, *"motor activity—not representationalist verisimilitude—holds the key to fluid and functional crossings between virtual and physical realms"* (Hansen, 2006: 3). Dengan demikian, teknologi tidak hanya memengaruhi bentuk representasi visual, tetapi juga membentuk cara tubuh mengalami dan berinteraksi dengan dunia. Dalam konteks ini, sinematografi tidak semata-mata merepresentasikan realitas, melainkan beroperasi sebagai praktik yang turut membentuk pengalaman perseptual.

Praktik produksi film saat ini berlangsung dalam lanskap industri yang semakin intensif dan terdigitalisasi. Berdasarkan data Lembaga Sensor Film Republik Indonesia, jumlah film nasional yang diproduksi dan disensor mencapai 285 judul pada tahun 2024. Pada tahun yang sama, jumlah penonton film nasional meningkat hingga 78 juta orang, yang merupakan capaian tertinggi dalam sejarah perfilman nasional (LSF, 2025, hlm. 4, 6,7). Intensifikasi produksi ini berlangsung dalam sistem distribusi berbasis platform yang mendorong sirkulasi citra secara cepat dan kompetitif. Perkembangan tersebut berlangsung bersamaan dengan terbentuknya budaya visual yang semakin menempatkan citra sebagai objek konsumsi. Guy Debord (1994) menjelaskan bahwa masyarakat modern bergerak menuju *society of the spectacle*, ketika relasi sosial semakin dimediasi oleh citra. Dalam konteks yang lebih mutakhir, Byung-Chul Han (2015) menunjukkan bahwa percepatan sirkulasi media digital mendorong citra hadir sebagai komoditas yang terus diproduksi, dikonsumsi, dan digantikan oleh citra berikutnya. Akibatnya, kualitas visual lebih sering dipahami sebagai daya tarik permukaan yang siap dikonsumsi daripada sebagai medium yang membangun pengalaman.

Kondisi tersebut turut memengaruhi praktik sinematografi kontemporer. Keberhasilan sinematografi semakin sering diukur melalui kualitas visual yang impresif, presisi teknis, serta kemampuan menghasilkan citra yang spektakuler. Perkembangan kamera digital, teknologi pencahayaan, sistem pascaproduksi, dan kecerdasan buatan memungkinkan pencapaian estetika visual yang semakin tinggi. Namun, pencapaian tersebut tidak secara otomatis menghadirkan

pengalaman embodied dalam perjumpaan antara citra dan penonton. Di sinilah muncul keresahan antara orientasi representasional yang berupaya menghasilkan citra yang sempurna dengan kemungkinan membangun pengalaman tubuh yang melampaui fungsi representasional citra.

Keresahan tersebut juga hadir dalam pengalaman praktik penulis sebagai sinematografer. Berbagai proses produksi memperlihatkan bahwa keputusan mengenai kamera, cahaya, ruang, gerak, maupun ritme visual sering kali diarahkan untuk mencapai kualitas visual tertentu, sementara pengalaman tubuh penonton belum menjadi pertimbangan utama dalam proses kreatif. Posisi penulis sebagai praktisi sekaligus peneliti menghadirkan refleksi bahwa sinematografi tidak hanya memerlukan penguasaan aspek teknis dan estetis, tetapi juga memerlukan pendekatan yang mampu merancang pengalaman embodied sebagai bagian dari proses penciptaan. Refleksi inilah yang kemudian melahirkan pertanyaan mengenai bagaimana sinematografi dapat dikembangkan sebagai praktik yang berorientasi pada pengalaman tubuh, bukan semata sebagai konstruksi representasi visual.

Meskipun diskursus mengenai *embodied experience* dan *haptic visuality* telah berkembang dalam teori film, penerapannya sebagai kerangka metodologis dalam praktik penciptaan sinematografi masih memerlukan artikulasi yang lebih sistematis. Berdasarkan konteks tersebut, penciptaan ini mengeksplorasi *embodied experience* dan *haptic visuality* dalam praktik sinematografi melalui metode *practice-based research*, dengan tujuan menghubungkan diskursus fenomenologi tubuh dalam kajian film dengan

proses penciptaan visual, serta merumuskan kemungkinan penerjemahan prinsip-prinsip ke dalam keputusan sinematografi secara reflektif dan terstruktur.

B. RUMUSAN MASALAH

Perkembangan kajian mengenai *haptic visuality* dan pengalaman *embodied* dalam sinema telah memperluas pemahaman tentang bagaimana citra film dapat melibatkan dimensi afektif dan ketubuhan dalam pengalaman menonton. Perspektif fenomenologi film menunjukkan bahwa pengalaman sinematik tidak semata-mata bersifat representasional atau optik, melainkan melibatkan relasi antara tubuh penonton dan citra yang hadir di layar. Dalam kerangka ini, citra tidak hanya dipahami sebagai medium penyampai informasi visual, tetapi juga sebagai peristiwa pengalaman.

Meskipun wacana tersebut telah berkembang dalam ranah teori dan analisis film, dalam konteks penciptaan berbasis praktik sinematografi, perumusan mengenai bagaimana prinsip-prinsip haptik dapat diterjemahkan secara konkret ke dalam keputusan teknis dan estetis masih memerlukan artikulasi yang lebih implisit. Praktik sinematografi sering kali dipahami melalui aspek teknis, komposisional, dan naratif, sementara dimensi pengalaman bertubuh belum dirumuskan sebagai landasan konseptual dalam proses penciptaan.

Dengan demikian, persoalan yang menjadi fokus penciptaan ini terletak pada bagaimana menjembatani prinsip fenomenologis mengenai pengalaman

haptik dengan praktik konkret sinematografi. Penelitian ini memandang perlu adanya eksplorasi yang memungkinkan prinsip *haptic visuality* tidak hanya dipahami sebagai wacana teoritis, tetapi juga diterjemahkan ke dalam kerangka kerja praktik yang reflektif dan sistematis.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, pertanyaan penelitiannya, bagaimana prinsip fenomenologi tubuh, *haptic visuality* dan *embodied spectatorship* dapat diterjemahkan ke dalam praktik sinematografi melalui pengelolaan tubuh, ruang, cahaya, gerak, dan waktu secara reflektif dan sistematis sebagai pengalaman visual yang *embodied*?

C. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan, menerjemahkan dan mengartikulasikan praktik sinematografi berbasis fenomenologi tubuh, *haptic visuality* dan *embodied spectatorship* melalui pengelolaan tubuh, ruang, cahaya, gerak dan waktu secara reflektif dan sistematis, sehingga dapat menjadi referensi konseptual dalam pengembangan riset artistik sinematografi.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian sinematografi melalui pembacaan praktik yang mempertimbangkan dimensi pengalaman bertubuh di samping fungsi representasional dan estetis citra. Pendekatan ini membuka ruang diskusi mengenai kemungkinan relasi antara tubuh, ruang, cahaya, gerak, dan waktu dalam kerangka praktik sinematografi berbasis fenomenologi.

Bagi praktik sinema, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi konseptual bagi sineas, khususnya sinematografer, dalam mengeksplorasi penerapan prinsip embodied dan *haptic visibility* secara reflektif dalam proses penciptaan film. Penelitian ini tidak dimaksudkan sebagai model normatif, melainkan sebagai tawaran pendekatan yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan praktik visual.

Dalam konteks akademik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan metode *practice-based research* di bidang penciptaan film, serta memperkaya pembahasan mengenai relasi antara teori fenomenologi dan praktik sinematografi.

