

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini berangkat dari keresahan terhadap praktik sinematografi kontemporer yang cenderung menempatkan citra sebagai representasi visual dan pencapaian estetika teknis, sementara dimensi pengalaman tubuh dalam sinema belum banyak dirumuskan secara operasional dalam praktik penciptaan. Melalui pendekatan *practice-based research*, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana fenomenologi tubuh, *haptic visuality*, dan *embodied spectatorship* dapat diterjemahkan ke dalam praktik sinematografi melalui pengelolaan tubuh, ruang, movement, durasi, dan materialitas visual secara reflektif.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pengalaman *embodied* dalam sinematografi tidak lahir semata melalui representasi visual di dalam *frame*, tetapi berkembang melalui relasi tubuh sinematografer dengan ruang selama proses produksi berlangsung. Pengalaman tubuh, ritme langkah, napas, tekanan ruang, perubahan orientasi, hingga respons spontan terhadap kondisi lokasi menjadi bagian penting yang mempengaruhi keputusan visual selama *shooting*. Dengan demikian, sinematografi dalam penelitian ini tidak dipahami hanya sebagai proses menyusun gambar, tetapi sebagai praktik pengalaman tubuh yang berlangsung secara fenomenologis.

Pada tahap pra-produksi, proses *scouting* dan *video scouting* memperlihatkan bahwa pengalaman ruang tidak seluruhnya dapat berpindah secara otomatis ke dalam citra visual. Pengalaman *embodied* baru mulai terasa ketika keputusan visual seperti durasi, *proximity*, *handheld movement*, dan relasi tubuh terhadap ruang mulai dipertimbangkan sebagai bagian dari pengalaman perseptual. Tahap produksi kemudian memperlihatkan bahwa berbagai keputusan visual mengalami perubahan secara situasional berdasarkan pengalaman tubuh saat berhadapan langsung dengan ruang, cahaya, medan, dan ritme gerak tubuh. Praktik produksi menjadi ruang reflektif yang memperlihatkan bahwa pengalaman *embodied* tidak selalu dapat dirancang secara mekanis sejak awal, tetapi berkembang secara gradual melalui keterlibatan tubuh selama *shooting* berlangsung.

Hasil *viewing* pasca-produksi dan refleksi penonton memperlihatkan bahwa pengalaman *embodied* dalam film paling dominan terbaca melalui ritme lambat, perjalanan gradual, tekanan ruang, tekstur material visual, *handheld instability*, serta *immersion* terhadap ruang alam. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa tubuh penonton tidak hanya membaca gambar secara optik dan naratif, tetapi juga merasakan atmosfer, materialitas, ritme, dan tekanan ruang secara sensorik. Refleksi penonton memperlihatkan bahwa ruang visual dapat bekerja secara *tactile* dan *embodied* melalui relasi antara tubuh, durasi, *movement*, dan atmosfer visual.

Melalui keseluruhan proses praktik, *viewing*, dan refleksi fenomenologis, penelitian ini menemukan dua kecenderungan *grammar*

embodied yang dominan dalam praktik sinematografi berbasis *haptic visuality*, yaitu *embodied tempo* dan *haptic space-image*. *Embodied tempo* berkembang melalui ritme tubuh, *timing movement*, napas, *instability*, dan tempo visual yang lahir secara organik selama proses *shooting* berlangsung. Sementara itu, *haptic space-image* berkembang melalui tekstur visual, materialitas ruang, *immersion*, durasi, dan tekanan atmosfer visual yang menghadirkan pengalaman *tactile* terhadap tubuh penonton. Kedua *grammar* tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman *embodied* dalam sinematografi tidak hanya bergantung pada representasi visual, tetapi berkembang melalui relasi tubuh, ruang, waktu, dan pengalaman sensorik yang berlangsung secara langsung dalam praktik sinematografi.

Penelitian ini pada akhirnya memperlihatkan bahwa sinematografi berbasis *embodied experience* dan *haptic visuality* tidak terutama berorientasi pada penciptaan citra yang impresif secara visual, tetapi pada bagaimana citra mampu mempertahankan pengalaman tubuh, tekanan ruang, ritme temporal, dan kualitas sensorik dalam pengalaman menonton. Dengan demikian, penelitian ini menjadi salah satu kemungkinan pendekatan konseptual dalam pengembangan praktik sinematografi berbasis pengalaman *embodied* dan fenomenologi tubuh.

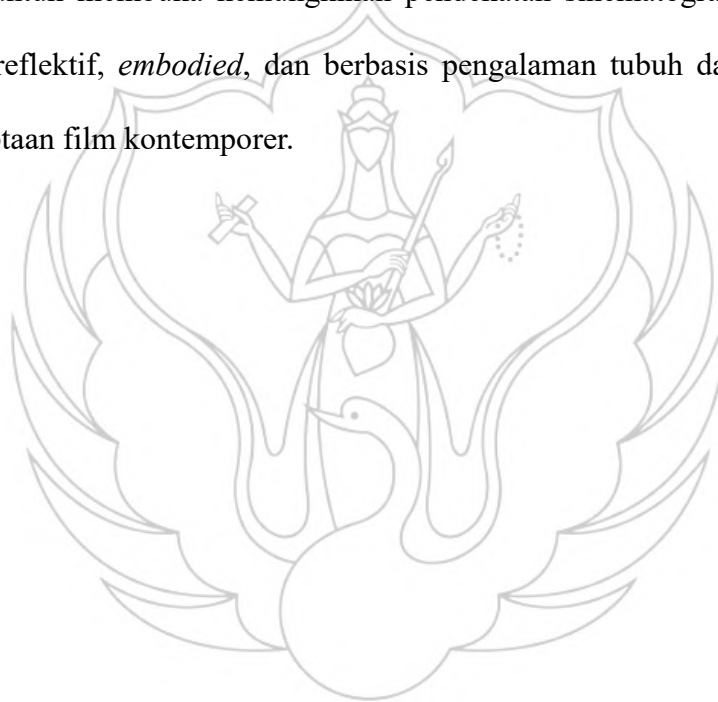
B. Saran

Penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan, baik dalam ruang lingkup praktik, jumlah responden, maupun eksplorasi teknis visual yang digunakan selama proses penciptaan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan eksplorasi *embodied* sinematografi melalui pendekatan yang lebih luas, baik dari sisi teknologi, bentuk visual, maupun metode pembacaan pengalaman penonton.

Dalam konteks praktik sinematografi, penelitian selanjutnya dapat memperluas eksplorasi terhadap relasi tubuh dan kamera melalui pendekatan visual lain seperti *virtual reality*, kamera subjektif, *performative camera movement*, maupun pendekatan audiovisual yang lebih kompleks. Eksplorasi terhadap suara, ritme *editing*, dan *spatial sound* juga dapat dikembangkan lebih lanjut untuk membaca bagaimana pengalaman *embodied* bekerja tidak hanya melalui visual, tetapi melalui keseluruhan pengalaman audiovisual.

Dalam konteks metodologis, penelitian ini masih menggunakan refleksi fenomenologis dan refleksi penonton sebagai dasar pembacaan pengalaman *embodied*. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan pembacaan pengalaman tubuh melalui pendekatan interdisipliner seperti *neurocinematics*, *embodied cognition*, maupun studi persepsi sensorik untuk melihat kemungkinan hubungan antara strategi visual dan respons tubuh penonton secara lebih mendalam.

Selain itu, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menghasilkan *grammar* sinematografi yang bersifat universal maupun normatif. Temuan *embodied tempo* dan *haptic space-image* dipahami sebagai hasil praksis yang lahir dari konteks pengalaman, ruang, tubuh, dan proses produksi tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi ruang awal untuk membuka kemungkinan pendekatan sinematografi lain yang lebih reflektif, *embodied*, dan berbasis pengalaman tubuh dalam praktik penciptaan film kontemporer.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Barker, Jennifer M. (2009). *The Tactile Eye : Touch and The Cinematic Experience*. University of California Press.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Routledge.
- Bruno, G. (2002). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Verso.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). *Practice Based Research in the creative arts: Foundations and future*. Leonardo Books, The MITS Press.
- Chamarette, J. (2012). *Phenomenology and the future of film: Rethinking subjectivity beyond French cinema*. Palgrave Macmillan.
- Crary, J. (1999). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. MIT Press.
- Debord, G. (1967). *La Société du Spectacle*. Buchet-Chastel. (English edition: 1994. *The Society of the Spectacle*. New York: Zone Books.)
- Flusser, V. (2000). *Towards a Philosophy of Photography*. Reaktion Books.

Han, Byung-Chul. (2015). *The Transparency Society*. Stanford: Stanford University Press.

Hansen, Mark B. (2006). *Bodies in Code: Interfaces in The Digital Media*. Routledge.

Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press.

Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. University of Minnesota Press.

Merleau-Ponty, M. (1962). *Phenomenology of Perception*. Routledge.

Metz, C. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press.

Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.

Sullivan, G. (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. Sage.

Jurnal

Baudry, J.-L. (1974). Ideological effects of the basic cinematographic apparatus. *Film Quarterly*, 28(2), 39–47.

D'Aloia, A. (2012). The intangible ground: A neurophenomenology of the film experience. *NECSUS*, 1(2), 135–148.

- Gallese, V., & Guerra, M. (2012). Embodying movies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 3, 183–210.
- McHugh, K. E. (2015). Touch at a distance. *GeoJournal*, 80(3), 321–334.
- Murti, H. S. (2016). Melampaui rezim optik. *Jurnal Seni Media Rekam*, 8(2), 67–79.
- Pratama, A. (2019). Persepsi sentuhan dalam film *At Eternity's Gate*. *Jurnal Film dan Televisi*, 11(1), 45–58.
- Putra, R. A. (2020). Pendekatan haptic visuality pada film *Burung Dara*. *Jurnal Penciptaan Seni*, 5(1), 33–49.
- Sebastian, T. (2021). Merleau-Ponty tentang pengalaman rasa. *Jurnal Filsafat*, 31(2), 227–248.
- Weichert, K. (2021). Phenomenology of film experience. *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, 44(3), 15–28.

Disertasi tesis

- Coëgnarts, M. (2015). *Embodied Cognition and Cinema*. (Doctoral dissertation).
- Downes, S. (2014). *Bodily Sensation in Contemporary Extreme Horror Film*. (Doctoral dissertation).
- Filipovic, D. (2023). *Altered Perceptions*. (Doctoral dissertation).

Foroughi, M. (2020). *Temporal Experiences of Architecture through Cinema*.
(Doctoral dissertation).

Morning, M. (2019). *Exploring Surrealism by Filmmaking Methods Focusing on Senses*. (Doctoral dissertation).

O'Brien, D. P. (2017). *Technological Embodiment and Haptic Narrative*.
(Doctoral dissertation).

Yu, Z. (2024). *From Cinematic Screen to Cinematic Virtual Reality*. (Doctoral dissertation).

Laporan

Lembaga Sensor Film Indonesia. (2025). *Majalah Sensor Film*, Vol. 22 No. 01
Tahun 2025. Jakarta: LSF RI.

Prosiding

Eggar Laksono, N. (2025). *Pembacaan neurosinematik atas hibriditas temporal-afektif dalam sinematografi "Laut Masih Memakan Daratan"*.
Prosiding Seminar Seni Media Rekam 2025, FSMR ISI Yogyakarta, 329–
340.

Film

Fahmi, A. (2023). *Laut Masih Memakan Daratan* [Film].

Mubarak, Makbul. (2023). *Autobiography* [Film].

Penn, S. (2007). *Into The Wild* [Film].

Schnabel, J. (2018). *At Eternity's Gate* [Film]

