

## VISUALISASI FILM EKSPERIMENTAL YANG BERJUDUL *THE INVISIBLE BATTLE*

### VISUALIZATION OF AN EXPERIMENTAL FILM ENTITLED *THE INVISIBLE BATTLE*

Rafli Maulana Hakim<sup>1</sup>, Donny Trihanondo<sup>2</sup>, Adrian Permana Zen<sup>3</sup>

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

raflimaulanahakim@student.telkomuniversity.ac.id, chesheila@telkomuniversity.ac.id, adrianzen@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak :** Kontrol atas lingkungan serta rasa sejahtera merupakan hal yang sering menggambarkan kesehatan mental pada diri. Hal tersebut memicu penulis untuk menjadikannya bagian gagasan dalam menciptakan sebuah karya tugas akhir yang berjudul “Visualisasi Film Eksperimental yang Berjudul *THE INVISIBLE BATTLE*” penulis bertujuan untuk mengingatkan pada diri sendiri maupun mahasiswa lain bahwa kesehatan mental sangat perlu dijaga dengan baik dan memberikan visualisasi bagaimana lika-liku mahasiswa tingkat akhir dalam proses pembuatan skripsi. Penulis mengambil tema ini dilatar belakangi oleh karena penulis merasa terhubung dengan situasi tersebut. Teknik videografi yang akan diperlihatkan dalam karya yaitu teknik film eksperimental dengan beberapa permainan warna, asap, sinematografi, dan ekspresi yang menghasilkan sebuah video yang mempunyai makna tersendiri.

**Kata Kunci:** Kesehatan Mental; Film Eksperimental; Tekanan.

**ABSTRACT :** Control over the environment and a sense of well-being are things that often describe one's mental health. This triggered the author to make it part of the idea in creating a final work entitled "Visualization of an Experimental Film Entitled *Between Me and Thesis*." - twists and turns of final year students in the process of writing a thesis. The writer takes this theme because the writer feels connected with the situation. The videography technique that will be shown in the work is an experimental film technique with several color plays, smoke, cinematography, and expressions that produce a video that has its own meaning.

**Keywords:** Mental Health; Experimental Film; Pressure.

## PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan salah satu hal yang perlu diperhatikan yaitu kesehatan mental, khususnya para mahasiswa tingkat akhir yang sedang mengerjakan skripsi untuk sidang. Kesehatan mental atau yang sering kita dengar dengan *mental health* ini mempunyai kontribusi besar dalam perkembangan dan kesuksesan mahasiswa tingkat akhir dalam mengerjakan skripsi. World Health Organization (2014) Kesehatan mental didefinisikan sebagai keadaan sejahtera fisik, mental dan sosial yang utuh, bukan hanya tidak adanya kelemahan atau kecacatan pribadi. Hal ini mengarah pada pemahaman bahwa kesehatan mental adalah aspek yang sangat penting yang dimiliki seseorang agar dapat berfungsi dengan baik dalam kehidupan, hal ini mengarah pada pemahaman bahwa ini adalah aspek yang sangat penting.

Kesehatan mental sering digambarkan sebagai rasa sejahtera dan kontrol atas lingkungan (Galderisi dll, 2015). Situasi ini terkait dengan menikmati hidup, kemampuan untuk mengatasi stres dan kesedihan, memenuhi potensi dan tujuan hidup seseorang, dan merasa terhubung dengan orang lain (United Nations, 2020). Dewi (2012) menyatakan orang yang sehat mental adalah orang yang menunjukkan perilaku yang sesuai dan diterima secara umum oleh masyarakat. Individu dengan karakteristik tersebut digambarkan memiliki pandangan hidup yang sesuai dengan norma dan pola kelompok masyarakatnya, karena adanya pemenuhan hubungan interpersonal dan sosial. Kemampuan untuk tidak menonjolkan diri, menjadi cerdas, toleran terhadap perasaan orang lain, dan memiliki pandangan hidup yang bahagia juga merupakan kualitas penting. Berbicara tentang kesehatan mental, tingkat kesehatan mental seseorang berada dalam kisaran tertentu. Rentang ini ditandai dengan fungsi yang baik atau sehat di satu sisi dan fungsi negatif atau buruk di sisi lain. (Delphis, 2019).

Sebagai mahasiswa tingkat akhir, skripsi merupakan sesuatu yang sangat penting karena skripsi merupakan salah satu syarat untuk membawa mahasiswa mendapatkan gelar tersebut. Maka dari itu mahasiswa perlu kesiapan dalam menjalani skripsi agar dapat berjalan sesuai rencana. Tentunya tidak mudah untuk seorang mahasiswa dalam mengerjakan skripsi, tidak hanya kesulitan dalam meneliti, melainkan ada hal lain juga yang harus diperhatikan seperti kesehatan mental. Sangat tidak menutup kemungkinan kalau mahasiswa stres dalam mengerjakan skripsi.

Berdasarkan pengalaman pribadi penulis, banyak hal yang membuat diri seseorang menjadi tertekan dalam menjalankan kehidupannya. Tekanan itu muncul dari berbagai macam arah, bisa dari keluarga, lingkungan, pasangan, pekerjaan, keuangan, dan masih banyak lagi. Tekanan tekanan tersebut menyebabkan emosi yang sangat tidak stabil. Ada yang karena terlalu tertekan sampai mengurung diri, melukai diri sendiri, bahkan ada yang sampai mengakhiri hidupnya. Hal tersebut sangat mungkin jika mahasiswa mengalami stress yang berlebihan karena banyak tekanan yg muncul.

### **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam karya ini adalah:

1. Bagaimana visualisasi *THE INVISIBLE BATTLE* dalam film eksperimental?

### **BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan dalam karya ini tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud penulis, maka penulis akan membatasi ruang lingkup dari karya pada lika-liku permasalahan mahasiswa tingkat akhir yang sedang menjalankan proses pembuatan skripsi dan akan lebih menceritakan perjalanan penulis pribadi agar dapat lebih mudah dalam pembuatan alur dalam karya nanti. Dikarenakan film ini membahas tentang skripsi, dan penulis sendiri merasa bahwa skripsi pada umumnya merupakan sesuatu yang menyeramkan bagi mahasiswa, maka penulis akan membuat suasana film tersebut menjadi horror yang di eksperimenkan. Media dari penulisan ini akan berbentuk sebuah karya video yang berjenis film eksperimental. Video tersebut akan berdurasi sekitar 3-5 menit. Film ini bertemakan tentang kesehatan mental atau *mental health* yang dikembangkan dengan konsep film eksperimental yang bercerita tentang perjalanan mahasiswa tingkat akhir dalam membuat penulisan skripsi yang dimana mahasiswa tersebut mendapatkan penekanan dari berbagai hal diantaranya lingkungan, pasangan, ekonomi, dan deadline.

### **TUJUAN BERKARYA**

Adapun beberapa tujuan yang dimaksud dari karya yang penulis buat dalam perancangannya, yaitu:

1. Mengingat pada diri sendiri maupun mahasiswa lain bahwa kesehatan mental sangat perlu dijaga dengan baik.
2. Memberikan visualisasi bagaimana lika-liku mahasiswa tingkat akhir dalam proses pembuatan skripsi.

## LANDASAN TEORI

### Tekanan, Psikologi

Tekanan atau *pressure* adalah kondisi di mana seseorang merasa terbebani secara emosional, mental, atau fisik. Tekanan dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk pekerjaan, sekolah, hubungan, masalah keuangan, tuntutan sosial, atau peristiwa hidup yang menekan.

Tekanan dalam jumlah yang wajar dapat memberikan dorongan yang positif dan memotivasi seseorang untuk mencapai tujuan dan mengatasi tantangan. Namun, ketika tekanan menjadi terlalu besar atau berlangsung dalam jangka waktu yang lama, itu dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental seseorang. Tekanan dapat memiliki dampak negatif pada kesehatan mental dan fisik seseorang jika tidak diatasi dengan baik. Beberapa gejala umum tekanan adalah:

**Perubahan suasana hati: Merasa cemas, mudah marah, atau mudah tersinggung.**



Gambar 1. Merasa Cemas  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**Gangguan tidur: Kesulitan tidur, terbangun di malam hari, atau merasa lelah meskipun tidur cukup.**



Gambar 2. Gangguan Sulit Tidur  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**Perubahan perilaku makan: Kehilangan nafsu makan atau makan berlebihan.**



Gambar 3. Sulit Makan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**Kelelahan: Merasa lelah secara fisik dan mental, bahkan setelah istirahat yang cukup.**



Gambar 4. Mudah Lelah  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**Penurunan konsentrasi: Kesulitan dalam fokus dan kinerja yang menurun.**



Gambar 5. Tidak Fokus  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

**Perubahan fisik: Gejala fisik seperti sakit kepala, sakit perut, atau ketegangan otot.**



Gambar 6. Gejala Fisik  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Psikologi merupakan kata dari bahasa Yunani yaitu *psychology* yang berasal dari gabungan kata *psyche* yang berarti jiwa dan *logos* yang berarti ilmu. Maka dari itu, secara umum dapat dipahami bahwa psikologi merupakan ilmu jiwa. Selain itu, *logos* juga merupakan kata yang sering diartikan sebagai logika dan nalar.

*Psyche* atau jiwa merupakan istilah yang masih tidak mudah dijelaskan karena jiwa adalah suatu objek yang bersifat abstrak, tidak mudah dilihat bentuknya, meski tidak dapat disangkal keberadaannya. Kata psikis merupakan yang sering mengistilahkan kata *psyche*. (Saleh, 2018)

### **Eksperimental, Sinematografi**

Film eksperimental merupakan salah satu jenis dasar film yang tidak seperti pada umumnya. Biasanya film eksperimental ini sering kali dibuat berdasarkan banyak prinsip diluar dari industri kreatif. Pembuat film sangat menentukan pandangan subjektifnya dari struktur film tersebut sehingga film ekperimental ini merupakan film yang *anti mainstream*. Film eksperimental ini dibuat dengan banyak alasan, diantaranya yaitu untuk mengekspresikan pengalaman pribadi ataupun menampilkan sudut pandang. Teknik eksperimental yang diciptakan para praktisi untuk menanggapi kebutuhan sehari-hari yang sebenarnya atau keinginan dasar manusia yaitu pada awal abad ke-16. Menggunakan variabel dan aturan adalah apa yang membuat sebuah eksperimen menjadi eksperimen (M Safitri, D Trihanondo, AP Zen, 2023)

Film eksperimental adalah genre film yang mengutamakan eksplorasi artistik, teknik sinematik, dan narasi non-tradisional. Film ini sering kali mencoba mengeksplorasi bentuk dan struktur yang baru, melampaui batasan-batasan konvensional dalam sinema. Tujuan utama dari film eksperimental adalah untuk menciptakan pengalaman visual dan emosional yang unik bagi penonton, sering kali melalui pemikiran konseptual yang dalam.

Dalam film eksperimental, pengarah film berusaha menggabungkan elemen-elemen seperti gambar, suara, gerakan, cahaya, dan bahasa dalam cara yang tidak biasa atau tidak terduga. Mereka sering kali menggunakan teknik sinematik seperti perubahan cepat gambar, montase, perubahan aspek rasio, perubahan kecepatan gerakan, dan pengolahan suara yang eksperimental untuk menciptakan efek yang menarik dan menggugah.

Film eksperimental seringkali menerapkan teknik-teknik surealis yang sangat anti-mainstream dalam industri film. Film eksperimental adalah jenis film yang berfokus pada eksplorasi bentuk dan struktur film itu sendiri, sering kali melampaui narasi tradisional dan konvensi visual (Muhammad Ryansyah, Donny Trihanondo, Sigit Kusumanugraha, 2023)

Film eksperimental juga sering kali mengabaikan narasi tradisional dengan memprioritaskan ekspresi visual dan pengalaman sensorik. Alur cerita mungkin tidak linear atau tidak jelas, dan penonton sering kali diajak untuk menafsirkan dan mencari makna di balik gambar dan suara yang disajikan.

Contoh film eksperimental terkenal termasuk "Un Chien Andalou" (1929) karya Luis Buñuel dan Salvador Dalí, yang menggabungkan serangkaian adegan yang tidak berhubungan secara logis untuk menciptakan efek yang membingungkan dan provokatif. Film lainnya adalah "Meshes of the Afternoon" (1943) karya Maya Deren, yang menggunakan teknik repetisi dan simbolisme untuk mengeksplorasi dunia bawah sadar.

Film eksperimental terus berevolusi seiring dengan kemajuan teknologi dan kreativitas pengarah film. Mereka terus mencari cara baru untuk menggabungkan media dan merangkul kemajuan dalam sinema digital dan efek visual.

Sinematografi berasal dari bahasa Yunani yaitu kinema (gerakan) dan graphein (merekam) yang kalau disatukan mempunyai arti merekam gerakan. Hal ini yang membuat film sering disebut sebagai sinema dan ilmu yang mempelajari hal tersebut disebut dengan sinematografi (R Hermawan, AP Zen & Rachmawanti, R. 2023).

Fotografi hanya menangkap satu gambar, sedangkan sinematografi mengambil banyak gambar dengan berurutan. Untuk menyampaikan pesan dalam fotografi hanya memerlukan satu gambar, sedangkan sinematografi membutuhkan gabungan dari banyak foto untuk menyampaikan pesan kepada penikmatnya (AP Zen & D Trihanondo, 2022). Maka dari itu, sinematografi merupakan gambar yang dikumpulkan atau visual dari fotografi yang digabungkan dengan teknik penyampaian yang berbeda. Pada dasarnya sinematografi tidak hanya tentang menangkap gambar, tetapi tentang mengembangkan pemikiran, perkataan,

perilaku, emosi, suara dan berbagai bentuk komunikasi non-verbal dan menyatukannya sehingga terciptanya karya visual. (Brown, 2012).

Sinematografi melibatkan pemilihan pencahayaan yang tepat untuk menciptakan atmosfer yang sesuai dengan cerita. Ini melibatkan penggunaan cahaya alami atau cahaya buatan, serta pemilihan sumber cahaya, intensitas, dan warna yang tepat. Sinematografer juga mempertimbangkan tekstur pencahayaan dan kontras yang dapat memberikan kedalaman dan dimensi visual kepada gambar.



Gambar 7. Setup Lighting  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pemilihan pengaturan kamera dan komposisi gambar juga merupakan bagian penting dari sinematografi. Sinematografer mengatur sudut kamera, framing, dan pergerakan kamera untuk menciptakan visual yang menarik dan bermakna. Mereka juga menggunakan teknik seperti pengaturan fokus, kedalaman lapangan, dan pergerakan kamera yang terencana untuk menciptakan efek dramatis dan mengarahkan perhatian penonton.

Penggunaan lensa juga merupakan aspek penting dalam sinematografi. Lensa dengan panjang fokus yang berbeda dapat menghasilkan perspektif dan sudut pandang yang berbeda, serta memberikan karakteristik visual yang unik. Sinematografer memilih lensa yang sesuai dengan kebutuhan estetika dan naratif film yang sedang mereka kerjakan.

Selain itu, sinematografi juga melibatkan penggunaan teknologi dan peralatan khusus, seperti kran kamera, steadicam, dolly, drone, dan efek khusus lainnya, untuk menciptakan pengambilan gambar yang unik dan menarik.

Sinematografi berperan penting dalam menciptakan pengalaman visual dan emosional yang mendalam dalam film. Melalui kombinasi pencahayaan, pengaturan kamera, komposisi gambar, dan penggunaan lensa, sinematografer dapat menciptakan visual yang mempengaruhi suasana, atmosfer, dan alur cerita sebuah film.

## Referensi Seniman



Ada beberapa seniman yang menjadi referensi bagi penulis dalam membuat karya film eksperimental ini, diantaranya sebagai berikut:

### **Gavin Spear**

Gavin Spear merupakan seorang *content creator* YouTube yang bisa dalam segala hal yang berkaitan dengan film yaitu bisa menjadi *director*, *produser*, *cameraman*, *editor* dan masih banyak lagi. Salah satu karya film eksperimental yang dibuat Gavin Spear dengan judul "*MODERN ART*" *An Experimental Short Film* mendapatkan banyak komentar positif karena penyampaian pesan yang banyak menggunakan unsur semiotika sehingga film tersebut kaya akan makna tersirat. Film ini bercerita tentang tekanan-tekanan pada setiap individu manusia dikehidupan entah itu dari gaya hidup, pasangan dan lingkungan. Film ini banyak menginspirasi penulis dalam membuat karya film eksperimental diantaranya yaitu konsep karya, pengambilan gambar, ekspresi dan editing.

### **Joko Anwar**

Joko anwar merupakan salah satu sutradara terbaik yang telah menjadi nominasi di berbagai ajang festival, seperti Pusan International Film Festival dan Sydney Film Festival. Selain itu, Joko Anwar berhasil menyutradarai film-film yang bergenre horror, yang diantaranya Pengabdian Setan, Modus Anomali dan Pintu Terlarang. Oleh karena itu banyak film Joko Anwar yang mendapatkan penghargaan di festival dalam maupun luar negeri. Dari segi memimpin proses produksi film, Joko Anwar merupakan salah satu seniman yang menginspirasi penulis dalam pembuatan film horor. Film ini merupakan remake dari film horor Indonesia yang cukup terkenal pada tahun 1980. Joko Anwar mengambil elemen-elemen dari film versi lama dan memberikan sentuhan modern serta perubahan tertentu, menjadikan film ini menarik bagi penonton yang berbeda generasi. Joko Anwar berhasil menciptakan atmosfer horor yang intens dan mendalam dalam film ini. Penggunaan pencahayaan yang gelap dan musik yang menegangkan menghasilkan suasana yang mencekam dan menakutkan.

### **Lugo**

Seorang konten kreator youtube yang membuat salah satu film eksperimental penuh dengan scene menggunakan teknik *low light*, sehingga menciptakan visual yang menarik dan mendukung pesan yang ingin disampaikan. Film ini bercerita tentang seorang wanita yang

terlalu jauh memikirkan hal yang belum tentu terjadi pada kehidupannya, sehingga dia merasa stress dan tidak dapat mengendalikan alam bawah sadarnya.

### **Abhiraj Rajadhyaksha**

Dalam pembuatan film eksperimentalnya Abhiraj sangat memperhatikan sound dan color grading, sehingga dapat membuat suasana yang dapat terasa oleh penonton. Backsound yang mendukung dapat menjadikan suatu film lebih terasa nyata dan color grading yang tajam dan warna yang kontras saturasinya membuat film lebih menarik.

### **Surya Ramadan**

Seorang youtube creator bernama Surya Ramadan membuat suatu film eksperimental yang sangat simple dan tidak banyak memerlukan setting lokasi dalam pengerjaannya. Dengan sedikitnya lokasi yang diperlukan maka semakin sedikit pula dana yang perlu digunakan. Namun, dari dana yang tidak banyak itu, Surya Ramadan dapat memaksimalkan visual yang ditampilkan.

Dari beberapa referensi seniman yang penulis dapat ada beberapa perbedaan dari karya yang penulis buat dengan karya dari seniman seniman tersebut, diantaranya penulis sangat menimbulkan kesan dramatis dengan bantuan asap dan lighting yang dipadukan dengan *backsound* yang akan menambah kesan dramatis dalam film eksperimental tersebut.

## **KONSEP KARYA DAN PROSES BERKARYA**

### **Medium Karya**

Medium karya mengacu pada jenis atau bentuk ekspresi yang digunakan untuk menyampaikan karya seni atau kreatif. Pemilihan medium karya memiliki dampak yang signifikan terhadap cara pesan atau ide diungkapkan dan diterima oleh audiens.

Dalam pengkaryaan ini penulis akan membuat sebuah Film Eksperimental dengan judul *THE INVISIBLE BATTLE* yang bertema kesehatan mental. Dalam karya film eksperimental ini penulis akan menceritakan tentang bagaimana perjalanan seorang mahasiswa tingkat akhir yang sedang menjalankan proses pembuatan skripsi dan dibalut dengan suasana horror yang di eksperimenkan. Pada film *THE INVISIBLE BATTLE* ini penulis membagi proses pembuatannya menjadi 3 tahap, diantaranya Pra-Produksi, Produksi dan Post-Produksi.

### **Pra-Produksi**

Pra-produksi film adalah tahap persiapan yang dilakukan sebelum proses pengambilan gambar atau produksi sebenarnya dimulai. Ini adalah fase penting dalam produksi film yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, dan persiapan semua elemen yang dibutuhkan untuk produksi yang lancar. Pra-produksi melibatkan berbagai aspek, termasuk penulisan naskah, pemilihan lokasi, penentuan anggaran, pen casting, perencanaan produksi, dan pengadaan peralatan.

Sebelum melakukan pembuatan film eksperimental ini penulis akan melaksanakan tahap pra-produksi terlebih dahulu. Pada tahap ini penulis mengawali dengan mencari referensi film eksperimental dari seniman-seniman, selanjutnya penulis menentukan tema apa yang akan diangkat pada film eksperimental ini, agar isi cerita tidak melebar maka penulis membuat kerangka berpikir. Untuk memperdalam poin-poin dari kerangka berpikir, penulis mencari data dari google scholar sehingga dapat mendapatkan gambaran akan seperti apa film eksperimental ini, setelah itu penulis akan mencari ide gagasan yang nantinya akan divisualisasikan menjadi isi cerita. Setelah itu penulis akan membuat synopsis lalu digambarkan dengan storyboard yang penulis buat agar mudah untuk menjalankan proses produksi.

Untuk menciptakan visualisasi yang menarik dan bermakna, penulis menampilkan beberapa gambar yang memiliki nilai semiotika sehingga dapat menciptakan pesan-pesan tersirat dengan dipadukan dengan pengambilan gambar yang estetik agar terciptanya visual yang menarik dan tidak membosankan untuk dinikmati. Berdasarkan konsep yang penulis buat, diperkirakan film *THE INVISIBLE BATTLE* ini akan berdurasi 3 menit. Dengan durasi yang tidak terlalu lama ini, penulis bertujuan untuk memadatkan point-point yang akan disampaikan agar dapat dicerna dengan mudah oleh penikmat film ini, selain itu penulis juga menghindari pembuatan film eksperimental *THE INVISIBLE BATTLE* tidak berjalan maksimal, maka lebih baik penulis membuat film ini tidak terlalu lama.

## **Produksi**



Gambar 8. Penyutradaraan  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Proses produksi film adalah saat di mana semua elemen yang telah dipersiapkan dalam pra-produksi mengambil bentuk nyata dan terjadi kolaborasi antara berbagai tim dan individu untuk menciptakan gambar yang sesuai dengan visi dan rencana. Produksi film adalah tahap yang paling intens dan dapat memakan waktu dalam pembuatan film.

Pada tahap ini, penulis mengeksekusi rancangan yang telah dibuat pada tahap pra-produksi. Karena penulis menggunakan area *indoor* maka penulis memulai proses produksi dari *set up* tempat yaitu memasang backdrop berwarna hitam, *lighting*, kamera, *make up* actor, *breafing*, foto *art cover* untuk poster dan yang terakhir yaitu syuting dengan mengikuti alur yang telah dirancang pada *story line* dan *story board*.

### Post-Produksi



Gambar 9. Proses Editing  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Post-produksi film adalah fase pasca pengambilan gambar yang mencakup beberapa kegiatan yang berkaitan dengan penyuntingan, penyuntingan, dan penyelesaian film. Fase ini

penting dalam pembuatan film, karena di sini gambar yang diambil digabungkan, diproses, dan dilengkapi dengan hasil akhir pasca-pemrosesan yang siap dipamerkan.

Pada tahap ini penulis telah memasuki tahap terakhir dalam pembuatan film, hal yang penulis lakukan pada tahap post-produksi ini yaitu memisahkan video yang berhasil pada saat proses syuting, setelah itu penulis akan membuat *background* yang sesuai untuk video sebagai pendukung film dalam membangkitkan suasana agar dapat lebih mudah dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Setelah membuat *background*, penulis akan melakukan proses *editing* video dengan mengikuti alur dari *story board* yang telah dibuat pada tahap pra-produksi, serta merancang *footage* sesuai dengan bit dalam *background* agar visualisasi dari film *THE INVISIBLE BATTLE* dapat lebih nyaman untuk dilihat karena menyatu dengan *background*, setelah merancang semua *footage*, penulis akan melakukan proses *color grading* yang bertujuan untuk dapat menambah estetika serta agar membuat film lebih menarik untuk dilihat.

### **Konsep Gagasan Karya**

Konsep gagasan karya merupakan rangkaian utama atau ide awal yang akan membentuk awal dari suatu karya. Ini merupakan tema utama pada film yang akan dikembangkan pada karya tersebut. Untuk memberikan alur dan fokus yang sesuai maka salah satu hal yang diperlukan yaitu membuat konsep dan gagasan karya.

Makna konsep ide karya adalah pedoman yang membantu pencipta atau pencipta karya dalam merencanakan dan mengembangkan karyanya. Ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk mengeksplorasi ide, memilih konten penting dan menyusun struktur yang baik.

Konsep gagasan dari karya yang penulis buat yaitu membahas tentang perjalanan seorang mahasiswa tingkat akhir dalam mengerjakan tugas skripsi, yang dimana mahasiswa tersebut mengalami banyak tekanan dari *external* maupun *internal*. Dalam pembuatan isi cerita dari karya ini penulis terinspirasi dari pengalaman pribadi penulis yang sebagian dimodifikasi agar cerita menjadi lebih menarik dan dapat memaksimalkan isi dari film *THE INVISIBLE BATTLE* ini. Permasalahan yang diangkat dari pengalaman pribadi salah satunya yg sering terjadi yaitu kemalasan dan terlalu membuang-buang waktu dengan kegiatan yang tidak bermanfaat, maka dari itu penulis menjadikan pengalaman pribadi untuk dijadikan gagasan konsep dalam karya tugas akhir ini.

Dari film yang dibuat tersebut penulis akan beres eksperimen dalam menuangkan ide visual dalam film *THE INVISIBLE BATTLE*, film ini akan dibuat seperti film bernuansa horror, namun karena penulis akan mengambil konsep eksperimental maka film ini akan mengeksplor visual dari tema horror tersebut. Film horor adalah genre film yang dirancang untuk menyebabkan rasa takut, ketegangan, dan ketakutan pada penonton. Film horor umumnya menggabungkan elemen-elemen seperti cerita yang menakutkan, suasana mencekam, musik yang menggigit, efek suara yang menegangkan, serta penampilan makhluk-makhluk supernatural atau karakter yang menakutkan.

Film horor eksperimental mungkin tidak ditujukan untuk selera massa karena eksperimen mereka dengan format dan presentasi. Namun, bagi pecinta seni dan pencinta horor yang mencari pengalaman sinematik yang unik dan menantang, film horor eksperimental dapat menjadi pilihan menarik.

### Sinopsis

Sinopsis film adalah ringkasan singkat yang memberikan gambaran tentang cerita, tema, dan alur film. Sinopsis ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran kepada pembaca atau calon penonton tentang film tersebut tanpa terlalu banyak detail atau mengungkapkan sepenuhnya perubahan besar atau alur cerita.



Gambar 10. Poster Film  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Film eksperimental ini merupakan film yang bercerita tentang seorang mahasiswa tingkat akhir yang sedang menjalankan pembuatan skripsi. Namun dalam proses pembuatan tersebut tidak berjalan dengan mulus karena ada banyak masalah yang membuat mahasiswa tersebut tertekan dan tidak dapat fokus dalam pembuatan skripsinya. Mulai dari masalah tekanan rasa malas dalam dirinya, tekanan deadline yang harus dicapai, tekanan dari pasangan yang selalu menuntut agar selalu ada untuk dirinya, tekanan ekonomi, dan revisi yang terus menerus menghampiri. Sampai akhirnya ia mendapatkan dukungan dari orang-orang terdekat dan dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Film ekperimental ini berdurasi 3 menit dengan aspect ratio 16:9. Film ini divisualkan dengan kesan yang dramatis dan disisipkan dengan nilai semiotika sehingga menarik untuk dilihat dan tidak membosankan.

### **Mood Board**

Movie mood board adalah kumpulan gambar, warna, teks, dan elemen visual lainnya yang menggambarkan mood, suasana, dan estetika film yang diinginkan.

Film eksperimental ini menggunakan mood yang tidak terlalu banyak merubah warna agar dapat dilihat dengan nyaman di mata penikmat film. Dengan memadukan banyak warna merah di setiap video dengan tujuan memberikan kesan semiotika didalamnya.

Seperti yang kita tau, warna merah merupakan warna yang mencolok sehingga warna tersebut banyak mengundang perhatian dari setiap mata yang memandang dibandingkan dengan warna lain.



Gambar 11. Berpakaian Warna Merah  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Warna merah dianggap mencolok karena memiliki beberapa karakteristik visual yang membuatnya menonjol dan menarik perhatian. Warna merah adalah salah satu dari warna utama dalam spektrum cahaya tampak. Ini berarti bahwa manusia memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap cahaya merah, sehingga warna ini lebih mudah terlihat dan menonjol dalam berbagai situasi. Warna merah memiliki kontras yang kuat dengan latar belakang kebanyakan objek atau lingkungan sekitarnya. Ini membuatnya lebih mudah dilihat dan menonjol dari lingkungan sekitarnya. Warna merah sering kali dikaitkan dengan emosi yang kuat seperti cinta, marah, dan gairah. Karena asosiasi ini, warna merah dapat memicu respons emosional dan menarik perhatian lebih dari warna-warna lain. Karena itu, warna merah sering digunakan dalam pemasaran, desain, dan media untuk menarik perhatian dan mengekspresikan pesan yang kuat.

### **Mawar Merah & Darah**

Mawar merah sangat identik dengan kesan romantik atau percintaan, sedangkan darah pada umumnya menggambarkan kehidupan ataupun kepedihan, pada film ini penulis menggabungkan keduanya yang bertujuan untuk menggambarkan cobaan dalam menjalankan sebuah hubungan. Namun penting untuk diingat bahwa arti dan simbolisme bunga dapat berbeda di berbagai budaya dan konteks. Mawar merah sendiri telah lama diakui sebagai simbol cinta dan keindahan dalam berbagai tradisi dan cerita.

### **Uang**

Uang merupakan alat tukar yang sah dan dapat diterima secara umum. Pada film ini penulis menampilkan uang untuk menggambarkan bahwa selain pengetahuan, ekonomi juga sangat diperlukan dalam proses pembuatan skripsi. Penulis memvisualisasikan uang-uang tersebut melayang dan terbakar yang bertujuan untuk menggambarkan ekonomi yang terus menerus terpakai demi kebutuhan skripsi.

### **Ambient Light Merah**

Ambient light pada keyboard biasanya digunakan untuk menambah estetika pada laptop agar terlihat lebih menarik. Namun pada film yang penulis buat ini, ambient light tersebut digunakan untuk menggambarkan suasana tegang.

### **Proses Pembuatan Film Eksperimental**

Pada pembuatan film eksperimental ini, penulis melakukan 2 kali produksi yang dikarenakan terjadinya *Trail and Error* yaitu kegagalan dalam pembuatan film pertama.



Kegagalan itu terjadi karena minimnya lighting saat proses pembuatan film yang menyebabkan terjadinya noise pada hasil video.



**Gambar 12.** Trail and Error  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Hingga pada akhirnya penulis memutuskan untuk mengulang proses pembuatan film dengan persiapan yang lebih matang agar tidak terjadi kesalahan kembali di pengambilan gambar berikutnya. Berikut merupakan proses syuting kedua.



**Gambar 13.** Survey tempat  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



**Gambar 14.** Sewa Alat  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



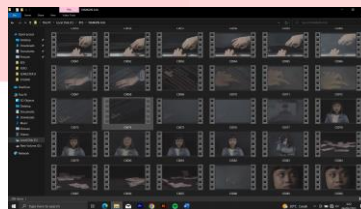
**Gambar 15.** Pemasangan Backdrop  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 16. Proses Syuting  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 17. Proses pemotretan poster  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 18. Pemilihan Footage  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 19. Editing Video  
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 20. Pembuatan Backsound  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## HASIL KARYA DAN DESKRIPSI KARYA



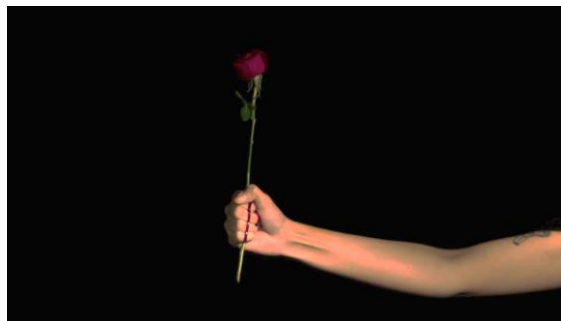
Gambar 21. Hasil Karya Film Eksperimental  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

The Invisible Battle Merupakan film eksperimental yang masing-masing scene mempunyai makna semiotika jika dilihat dan dicermati dengan baik. Cerita ini mengisahkan mengenai seorang mahasiswa tingkat akhir yang sedang melaksanakan proses penulisan skripsi.



Gambar 22. Siluet Ekspresi Stres  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Namun, perjalanannya tidak berjalan dengan lancar karena dihadapkan pada sejumlah kendala yang mengakibatkan ia merasa tertekan dan sulit untuk fokus pada penyelesaian skripsinya.



Gambar 23. Menggenggam Bunga Mawar dan Meneteskan Darah  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Kendala-kendala ini meliputi rasa malas yang menghampiri, deadline yang menimbulkan tekanan, tuntutan dari pasangan untuk selalu ada di sampingnya, permasalahan ekonomi, dan revisi yang tak henti-hentinya menghampirinya.



Gambar 24. Mendapatkan Dukungan dan Ekspresi Senang  
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Namun, ia akhirnya mendapatkan dukungan dari orang-orang terdekat yang membantunya mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, sehingga ia berhasil menyelesaikan skripsinya dengan lancar.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penulisan tugas akhir ini, penulis bermaksud memberikan gambaran bagi mahasiswa agar mengetahui apa saja yang harus dipersiapkan untuk menjalani proses tugas akhir ini. Salah satu hal yang perlu mahasiswa siapkan yaitu mental agar dapat mengerjakan skripsi dengan lancar. Kesehatan mental perlu disiapkan karena jika kita tidak memiliki kesehatan mental yang baik maka akan sulit jika timbul tekanan-tekanan dari banyak aspek diantaranya tekanan dari keluarga, pasangan, ekonomi, pekerjaan, dan lingkungan yang membuat kita merasa ragu, tidak nyaman, malas dan stress. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat visualisasi tersebut.

Dalam proses pembuatan karya film ekperimental "The Invisible Battel", penulis melakukan tahapan proses yaitu dari tahap Pra-Produksi, Produksi dan Post-Produksi. Pada saat pra-produksi penulis pertama-tama membuat konsep gagasan karya, lalu sinopsis, story board, story line, mood board, pembentukan crew, time line produksi, survey lokasi, sewa alat dan merinci dana. Dalam tahap produksi penulis menjaalankan proses syuting, namun dalam tahap ini penulis melakukan kesalahan yang mengharuskan penulis untuk melakukan syuting ulang karena kurangnya pencahayaan yang menyebabkan banyaknya noise pada

footage. Sedangkan pada tahap post-produksi penulis mulai memisahkan video yang akan dipakai pada saat editing, setelah itu penulis akan membuat background pada aplikasi FL Studio untuk menambah suasana film yang lebih terasa, lalu penulis akan menyusun video sekaligus melakukan proses *color grading* pada aplikasi Adobe Premier Pro.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan maka dapat diambil beberapa saran yang harus diperhatikan lagi agar penulisan serta pengkaryaan menjadi lebih baik lagi, meliputi:

1. Pada tahap pra produksi, detail penulisan sangat diperlukan agar tidak membingungkan pada saat eksekusi karya pada tahap produksi
2. Pada tahap produksi perlu memperhitungkan segala sesuatunya dengan matang, seperti yang penulis alami pada saat produksi melakukan kesalahan dalam memperhitungkan cahaya sehingga memerlukan ISO yang sangat tinggi dan menghasilkan video yang *noise*.
3. Pada tahap post produksi sangat diperlukan ketelitian agar tidak mengalami kegagalan, seperti penggabungan *footage* dengan *beat background* perlu disesuaikan agar terlihat lebih menyatu.

### REFERENSI

#### BUKU

Bordwall, David. Kristin Thomson. (2008). *Film Art*. McGraw Hill

Panuju, Redi. (2022). *Ide Kreatif Dalam Produksi Film*. Kencana

#### JURNAL

Hermawan, R., Zen, A. P., & HAUNTED TECHNOLOGY PADA SERIAL FILM PENDEK BERJUDUL PHASMO. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).

Ryansyah, M., Trihanondo, D., & Kusumanugraha, S. (2023). Penyutradaraan Dalam Film Pendek Eksperimental 180 Degrees. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).

Safitri, M., Trihanondo, D., & Zen, A. P. (2023). Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Dalam Fotografi Eksperimental. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).

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

## WEBSITE

Ariansah, M. (2008). Film dan Estetika. *Imaji*, IV.

B Hardoyo, A. (2020). Penyutradaraan Dalam Film.

Fridayanti, F., Kardinah, N., & Fitri, T. J. N. (2019). Peran workplace well-being terhadap mental health: Studi pada karyawan disabilitas. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 191-200.

Nurhaeni, A., Marisa, D. E., & Oktiany, T. (2022). Peningkatan Pengetahuan Tentang Gangguan Kesehatan Mental pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kesehatan (JIRAH)*, 1(1), 29-34.

Saleh, A. A. (2018). Pengantar Psikologi.

Sulistiyawati, P. (2019). ANALISIS KOMPONEN VISUAL DASAR SINEMATOGRAFI DALAM FILM LIVE ACTION "GREEN BOOK". *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 4(2), 172-198.