

VISUALISASI KESEIMBANGAN HITAM PUTIH DALAM KARYA FILM EKSPERIMENTAL *REDUP* DAN *PUCAT*

Jade Elisa Putri¹, Soni Sadono² dan Dyah Ayu Wiwid Sintowoko³

^{1,2,3} *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
jadeelisaputri@student.telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id,
dyahayuws@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Keselarasan antara hitam dan putih sangatlah penting bagi manusia. Meski nilai masing-masing dianggap sangat bertolak belakang, namun keseimbangan antar keduanya menjadi kunci utama untuk mencapai kehidupan yang ideal tanpa ada yang mendominasi melebihi porsinya masing-masing. Merujuk kepada filsafat Cina beserta ajaran klasiknya yaitu *Yin-Yang*, di mana kedua warna ini saling melengkapi satu dengan lainnya sehingga menciptakan suatu harmoni. Melalui film eksperimental *Redup dan Pucat*, penulis bertujuan untuk menghadirkan sisi 'ketidaksempurnaan' dari warna 'putih' serta menunjukkan sisi 'kebenaran' dalam warna 'hitam' lewat penggambaran karakter anak-anak yang belum bisa membedakan baik-buruknya suatu perilaku, serta menyampaikan pesan bahwa hitam dan putih diciptakan bukan untuk dicampur aduk atau digabungkan, melainkan untuk dibawa beriringan untuk mencapai suatu keaslian yang sebenarnya. Dalam film eksperimental mengandung dua utama yaitu *abstract form* dan *associational form* yang turut ditampilkan lewat berbagai simbol suatu objek, penggunaan efek warna pada color grading guna menampilkan makna dan nilai estetikanya sendiri, juga suara-suara yang dapat memperkuat emosi dalam film.

Kata kunci: hitam, putih, film eksperimental, yin-yang, harmoni.

Abstract : *The harmony between black and white is crucial for humanity. Although their values are often seen as starkly contrasting, achieving a balance between them is the key to attaining an ideal life without one dominating over the other excessively. Drawing from Chinese philosophy and its classical teachings of 'Yin-Yang,' where these two colors complement each other, creating harmony. Through the experimental films Redup dan Pucat, the creators aim to present the 'imperfections' of the color 'white' and demonstrate the 'truth' within the color 'black' by portraying characters of children who are yet unable to distinguish the good and bad of a behavior, while conveying the message that black and white are not meant to be mixed or merged but to be brought together in tandem to achieve genuine authenticity. In experimental film, there are two primary forms, namely abstract form and associational form, which are expressed through various object symbols. The use of color grading effects is employed to convey meaning and its own aesthetic value. Additionally, sound is used to enhance the emotional depth of the film.*

Keywords: black, white, experimental film, yin-yang, harmony

PENDAHULUAN

Seringkali manusia dihadapkan pada suatu pilihan yang bertolak belakang, dimana keputusan yang akan diambil dapat melibatkan suatu konflik serta dilema dalam segi moral, etika, bahkan pilihan hidup yang mendasar. Pada saat seperti inilah, manusia perlu mempertimbangkan keseluruhan aspek juga konsekuensi yang akan ditanggung ketika menentukan salah satu dari pilihan tersebut. Keseimbangan menjadi kunci utama dari bentuk kompleksitas kehidupan seseorang. Adanya kombinasi antara dua hal berlawanan yang cenderung kontras akan menciptakan suatu harmoni bagi jiwa manusia. Dua hal yang berlawanan tersebut seringkali dianalogikan sebagai "hitam dan putih".

Hitam dan putih merupakan bagian dari warna yang tentunya memiliki beragam makna. Sulastri Darmaprawira W.A (2002:41), menyampaikan bahwa warna dapat mempunyai pengaruh pada suatu emosi juga asosiasi nya terhadap macam-macam pengalaman, yang artinya setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna yang bersifat mistik. Warna secara emosional mempunyai simbol sesuai dengan fungsi dan penerapannya. Warna hitam putih sendiri dipandang memiliki makna keselarasan yang menciptakan keseimbangan ataupun sebaliknya, ketidakselarasan yang tidak konsisten dan menimbulkan perpecahan. Lebih general lagi, warna putih dinilai selaku wujud suci tak tergapai yang dicap baik, naif, serta dapat menunjukkan perbedaan strata atau kekuatan. Sementara warna hitam digambarkan dengan konotasi yang jahat, buruk, sesuatu yang tercela hingga harus dibuang. Nyatanya, kombinasi antara hitam dan putih sangatlah penting bagi manusia. Kedua hal ini perlu berjalan beriringan dengan seimbang tanpa ada satupun yang menguasai lebih banyak.

Prinsip keseimbangan antara hitam dan putih ini terdapat dalam kepercayaan masyarakat Cina yang juga dikenal dengan istilah *Yin-Yang*. Ajaran *Yin-Yang* berasal dari filsafat Tionghoa dan metafisika kuno yang biasa digunakan untuk mendeskripsikan suatu kekuatan berlawanan juga saling berhubungan

dan bagaimana mereka saling membangun satu sama lain. *Yin* dengan sisi hitam titik putih memiliki sifat pasif, sedih, gelap, lembut, responsif, feminim, dan dikaitkan dengan malam. Sementara *Yang* dengan sisi putih titik hitam memiliki sifat yang berkebalikan, aktif, agresif, terang, maskulin, dan dikaitkan dengan siang. Menurut Budiono Kusumohamidjojo (2010:190) *Yin-Yang* saling mengimbangi secara dinamis, keduanya hadir bersamadenganderajatyangsama.CliffTan (2022:8) pun turut menambahkan bahwa *Yin* dan *Yang* tidak bisa dimiliki secara terpisah, sama seperti individu yang perlu memahami kegelapan sebelum mencapai cahaya, dan individu yang harus melihat cahaya untuk memaknai arti dari kegelapan. Masuk kepada penjelasan medium karya melalui film eksperimental, David Broadwell (2000:128) menjelaskan mengenai pengertian dari film eksperimental dan ia mengatakan bahwa "*The experimental filmmaker may tell no story, creating poetic reveries*". Untuk membuat sebuah film eksperimental tidak memerlukan plot atau alur cerita yang jelas, dikarenakan film eksperimental sendiri memiliki struktur yang bebas dan memiliki jangkauan eksplorasi yang cukup luas untuk mencoba berbagai teknik baru yang tidak biasa atau disebut juga *uncommon*, berbeda dari film-film komersial pada umumnya. Film eksperimental dapat menjadi medium untuk menunjukkan sisi personal terdalam serta ideologi sang pembuat karya.

Dari latar belakang di atas maka penulis memutuskan untuk membuat karya berjudul *Redup dan Pucat*, dimana 'redup' diinterpretasikan sebagai warna hitam yang tidak begitu gelap dan masih terlihat atau remang-remang, serta 'pucat' diinterpretasikan sebagai warna putih yang tidak begitu cerah. Ada pun pesan yang ingin disampaikan penulis adalah, yang 'hitam' tidak selalu diliputi keburukan dan kesedihan, dan yang 'putih' tidak selalu dipenuhi dengan kebaikan dan kegembiraan. Keduanya ada untuk bisa saling melengkapi dan berjalan secara berdampingan untuk mencapai suatu keselarasan. Keselarasan

yang nyatanya terlihat buruk atau secara visual menimbulkan kesan mengerikan di rekonstruksi menggunakan pola-pola organ yang secara harmoni di komposisikan sehingga menjadi hal yang terlihat indah secara keseluruhan (Sintowoko, 2021). Oleh karena itu, manusia perlu menyadari bahwa pentingnya memahami pola pikir baik dan buruk melalui analogi hitam dan putih.

LANDASAN TEORI

Teori Yin-Yang

Filsafat China merupakan salah satu dari filsafat tertua yang pernah ada di dunia dan dipercaya menjadi salah satu dari tiga filsafat dasar yang mempengaruhi perkembangan filsafat dunia. Salah satu ajaran klasik yang paling terkenal adalah *Yin-Yang*. *Yin-Yang* sendiri merupakan dua prinsip utama dari seluruh kenyataan yang secara harfiah berartikan negatif dan positif. Secara implisit *yin-yang* mewakili makna mendalam terkait dualisme yang saling berlawanan dan bertentangan, namun dapat melengkapi satu dengan yang lainnya dalam hidup hingga menciptakan suatu harmoni yang seimbang satu sama lain.

Konsep Dosa Menurut Ajaran Agama Kristiani

Pandangan akan dosa ter khususnya dosa yang 'diturunkan' oleh leluhur kepada anak-cucunya sering kali menjadi perdebatan dikalangan masyarakat setempat dari masa ke masa. Dosa sendiri memiliki pengertian di mana adanya suatu kebobrokan, penyelewengan, kesesatan, penyimpangan, sifat durhaka, keadaan tak beriman, atau secara garis besarnya dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berlawanan dengan karakter Allah (Roma 3:12). Konsekuensi dari dosa pendahulu yang dinilai fatal tentu akan dirasakan secara alamiah oleh generasi penerusnya. Tapi penting untuk difahami, bahwa segala bentuk dosa yang diperbuat merupakan tanggungjawab masing-masing individu dan tidak ada

yang bisa mengelaknya. Tertulis di Yehezkiel 18:20 yang berbunyi,

“Anak tidak akan turut menanggung kesalahan ayahnya dan ayah tidak akan turut menanggung kesalahan anaknya. Orang benar akan menerima berkat kebenarannya, dan kefasikan orang fasik akan tertanggung atasnya”.

Konsep Hukum Karma Menurut Ajaran Agama Buddha

Pada ajaran agama Buddha, karma merupakan sebuah hukum sebab-akibat yang dialami oleh setiap makhluk di muka bumi, termasuk manusia. Bila diterjemahkan, kata karma sendiri memiliki arti ‘tindakan’ atau ‘perbuatan’. Sang Buddha menekankan bahwa kita merupakan penunjuk dari pengalaman kita sendiri (Sihotang, 2012). Dengan karma dunia ini berputar, dengan karma manusia dapat hidup, dan karma pula yang mengikat kehidupan seorang manusia. Makna dari isi *Abhinhapacca Vekkhana Patha* dapat disimpulkan bahwa setiap orang akan menanggung sendiri segala perbuatannya. Orang Tua memiliki karmanya sendiri, sama halnya dengan anak yang menanggung karmanya. Setiap makhluk akan terus mengalami siklus tumibal lahir atau lebih sering disebut dengan istilah reinkarnasi. Dalam kelahiran yang terus berulang, orang tua dan anak dapat memiliki ‘getaran’ karma yang bergesekan selama proses reinkarnasi dan memungkinkan keduanya bertemu di kehidupan sebelumnya sebagai individu berbeda dan kini dipersatukan menjadi satu keluarga.

Teori Psikologi Warna

Warna adalah sebuah spektrum spesifik yang terkandung dalam cahaya sempurna (putih), di mana identitas warna biasanya ditentukan oleh panjangnya gelombang cahaya. Selain itu, warna pun diartikan sebagai pengalaman psikologis manusia. Warna secara fisik adalah cahaya yang dipancarkan, sementara secara psikologis warna adalah bagian dari pengalaman indra penglihatan manusia (Ebdi Santoyo, 2005). Kehadiran warna mampu menjadi stimulus emosi seseorang yang dapat berubah secara spontan, baik perasaan

maupun perilaku yang kemudian dikenal dengan respons psikologis. Salah dua dari warna yang selalu menjadi perhatian dikarenakan kontrasannya serta disebut-sebut memiliki makna yang bertolak belakang adalah warna hitam dan warna putih. Dua warna ini sangatlah bertolak belakang namun seringkali digabungkan baik dalam suatu design brand bahkan dalam filosofi kehidupan karena keduanya dianggap dapat melengkapi kekurangan makna dari satu sama lain.

Teori Film

Film merupakan bentuk dari karya seni dengan medium audio visual untuk menyampaikan sebuah cerita juga menciptakan pengalaman artistik. Film juga termasuk dalam sebuah bagian komunikasi yang menjadi bagian terpenting dari sebuah sistem digunakan oleh individu maupun kelompok, yang berfungsi mengirim serta menerima pesan (Ibrahim, 2011). Film sendiri dapat dibagi menjadi tiga bagian, yang pertama ada film fiksi yang dikarang baik dari segi rekaan maupun cerita yang terjadi di luar kejadian asli atau nyata, kedua ada film dokumenter yang inspirasi kisah diambil dari sebuah peristiwa yang memang terjadi di dunia nyata seperti biografi seorang tokoh, dan ketiga ada film eksperimental, di mana jenis film ini sangatlah berbeda dengan kedua jenis film sebelumnya. Film eksperimental dibuat secara independen dan tidak bekerja pada industri perfilman (Pratista, 2008).

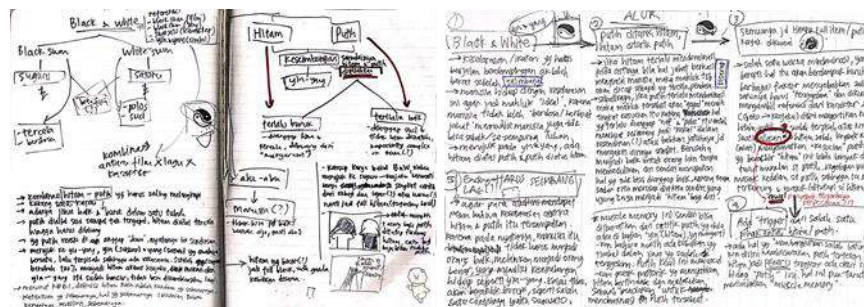
Teori Film Eksperimental

Kata eksperimental sendiri dikemukakan pertama kali pada tahun 1503 untuk pertama kalinya dalam bahasa latin *Experimentalis* atau lebih dekat dengan kata *Experiri* yang artinya “mencoba”. Sehingga pengertian film eksperimental lebih dekat kepada sinema baru atau disebut juga sinema *avant-garde*. Karya-karya film *avant-garde* merupakan sebuah bentuk tersendiri, dimana para penulis memiliki point of viewnya masing-masing juga pengaruh trauma akibat masa perang dunia yang mengakibatkan penciptaan karya-karya

orisinil independen yang bebas dari struktur pembentuk film. Menurut David Broadwell, untuk membuat sebuah film eksperimental dibutuhkan suatu alasan yang bukan hanya sebagai media kritik sosial, namun bisa lebih daripada itu. Film eksperimental sendiri memiliki dua unsur utama yaitu *abstract form* dan juga *associational form*. *Abstract form* memfokuskan pada warna, movement gambar, bentuk, suara, serta pergerakan. Sementara *associational form* lebih menyorot kepada gambar dan juga suara dalam karya, tidak harus selalu berkesinambungan dengan yang divisualisasikan.

PROSES PENGKARYAAN

Konsep Karya



Gambar 1. *Brainstorming* Konsep Awal Pengkaryaan Redup dan Pucat (Sumber: dokumentasi penulis)

Gambar 1 merupakan konsep penciptaan karya pertama dari “Redup dan Pucat”, dimana penulis mengulik alur serta referensi yang akan digunakan dalam film eksperimental. Diawali dari kerangka awal dimana penulis melakukan *brainstorming* mengenai hitam-putih beserta turunannya, inspirasi pertama yang muncul adalah kisah antara karakter Gojo Satoru dan Geto Suguru juga ajaran klasik dari Cina yang sudah familiar dengan nilai-nilainya yang kontras yaitu *Yin-Yang*. Representasi yang ditampilkan oleh dua hal ini dinilai sesuai dengan tema film penulis dan akhirnya menjadi acuan utama dalam penulisan. Seperti yang telah dibahas dalam latar belakang, bahwa “Redup” menurut KBBI yang berarti ‘berawan’ atau ‘tidak terang’, menginterpretasikan warna hitam

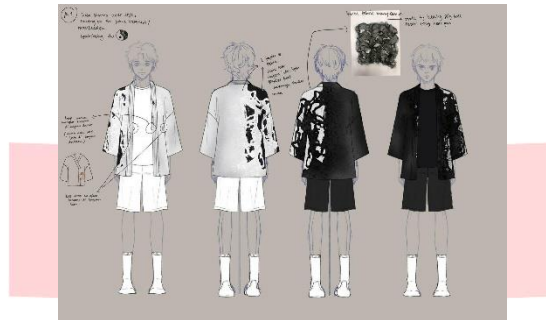
yang remang-remang di mana kegembiraan serta kesedihan bertautan dalam bayang masa lalu juga harapan masa depan, dan kata “Pucat” menurut KBBI memiliki makna ‘putih pudar’ atau ‘lesu’ sebagai interpretasi warna putih yang tidak begitu cerah, menggambarkan kelembutan dan keindahan yang diselimuti dengan kerapuhan dan keputusasaan. Analogi bahwa makna hitam yang tidak sepenuhnya gelap dan putih yang sepenuhnya terang menjadikan keduanya memiliki batasan satu dengan yang lainnya untuk saling melengkapi satu sama lain.

Pra Produksi

Pada tahapan ini, penulis mulai menyiapkan berbagai keperluan yang akan dibutuhkan selama proses syuting film. Dimulai dari pencarian pemeran, penulis memilih dua anak-anak sebagai pemeran yang merepresentasikan hitam dan putih dikarenakan ingin menampilkan sisi kepolosan dari anak-anak yang belum bisa membedakan baik buruknya suatu hal, sehingga apa yang mereka anggap benar bisa berarti salah, begitupun sebaliknya. Penggunaan pemeran anak-anak pun berangkat dari stereotip masyarakat yang memandang anak-anak dalam dua hal, lahir dalam keadaan suci atau lahir dalam keadaan menanggung dosa pendahulunya. Dalam proses pemilihan pemain, penulis pun mencari beberapa anak-anak yang memang dinilai “spesial” baik dari segi visual ataupun perilaku. Salah seorang anak dari pemeran film merupakan seorang *Down Syndrome*. *Down Syndrome* sendiri merupakan salah satu ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) dengan kondisi perkembangan fisik dan mental yang terbelakang dikarenakan adanya abnormalitas perkembangan suatu kromosom (Bandi, 1992).

Lanjut kepada pencarian lokasi, penulis mulai melakukan survei ke beberapa lokasi sejak 26 April hingga 3 Juni 2024. Dua tempat yang penulis butuhkan dalam film *Redup dan Pucat* adalah studio *indoor* dengan *background* putih dan tanah lapang hijau yang cukup luas. Bersamaan dengan itu, adapun

kostum yang dipersiapkan untuk film eksperimental ini, yaitu setelan atas bawah hitam dan juga putih (kaos dan celana pendek), serta sepatu warna senada yang dipakai berlawanan. Tidak hanya itu, penulis berkolaborasi dengan seorang mahasiswa *fashion design* untuk membuat desain kostum yang akan digunakan untuk sesi pemotretan foto poster.



Gambar 2. Desain Baju untuk kostum poster *Redup dan Pucat*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Pada tahap pra produksi ini pun penulis turut membuat storyboard, shotlist, dan mencari beberapa moodboard dari berbagai sumber guna mematangkan konsep yang ada. Adapun kendala yang penulis alami selama proses pra-produksi. Berawal dari perubahan pemeran beberapa kali karena masalah perizinan terhadap masing-masing wali, pilihan kostum yang akan digunakan pemain masih belum datang h-1 setelah dipesan jauh-jauh hari, begitupun dengan pembuatan kostum khusus untuk poster yang baru saja diselesaikan di bulan Juli awal, sehingga proses syuting film dan pemotretan poster perlu dilakukan dalam waktu terpisah.

Produksi

Setelah melewati proses pra-produksi, penulis kemudian melanjutkan prosesnya ke tahap produksi, di mana eksekusi yang sudah disusun secara terperinci di pra-produksi akan terlaksanakan pada pembuatan film. Selama proses syuting film berlangsung terdapat tujuh orang kru film yang terlibat, mulai dari *director*, *director assistant*, D.O.P (*Director of Camera*), *clapper*, dua orang aktris beserta pendampingnya.



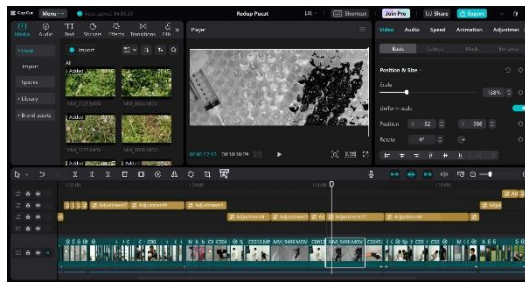
Gambar 3. Proses Produksi *Redup dan Pucat*
(Sumber: dokumentasi penulis)

Pada proses syuting, penulis menggunakan alat-alat pendukung proses produksi, dimulai dari syuting *indoor* di *Bandung Creative Hub*, penulis menggunakan beberapa *gear* seperti kamera Sony A7III, Canon 3000D, Canon 1500D, *Lighting Godox SL60W*, *tripod*, dan *clapperboard*. *mood* pada film tersebut. Kendala terbesar pada proses ini sendiri tentunya pada penggunaan aplikasi yang seringkali menjadi lambat. Pengeditan ini berlangsung cukup singkat hanya sekitar dua hari, namun memerlukan waktu yang panjang per harinya.

Begitupun dengan syuting di area *outdoor* di Perumahan Budi Indah, penulis menggunakan *gear* serupa namun tanpa menggunakan *lighting* tambahan karena memanfaatkan cahaya langsung dari sinar matahari.

Dalam proses produksi ada beberapa kendala yang dialami penulis dan juga tim. Beberapa properti besar seperti akrilik yang sulit dibawa serta balon hitam-putih yang meledak ketika proses syuting dimulai, begitupun dengan pemeran dua anak laki-laki yang memiliki “kespesialan” masing-masing menjadi tantangan tersendiri dalam melaksanakan proses film kali ini.

Pasca Produksi



Gambar 4. Proses Editing
(Sumber: dokumentasi penulis)

Seusai menyelesaikan proses produksi, maka penulis pun melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu proses editing untuk memilah, memotong, menyatukan bagian per bagian *scene*, serta pengeditan *color grading* pada film. Proses ini sendiri penulis menggunakan aplikasi *Cap Cut*. Selain itu penulis pun turut melakukan pengeditan *background* musik yang berbeda-beda di setiap *scene*-nya untuk menyesuaikan bagian dan mood pada film tersebut. Kendala terbesar pada proses ini sendiri tentunya pada penggunaan aplikasi yang seringkali menjadi lambat. Pengeditan ini berlangsung cukup singkat hanya sekitar dua hari, namun memerlukan waktu yang panjang per harinya.

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Poster Film



Gambar 5. Poster Film *Redup dan Pucat*
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Pada poster *Redup dan Pucat* ini penulis menampilkan beberapa detail kecil yang memiliki pemaknaannya masing-masing. Diawali dengan yang paling terlihat yaitu color grading dalam poster menggunakan warna hitam putih, menyesuaikan dengan tema besar yang diangkat dalam film juga memberikan kesan 'dramatis' serta kesan emosi yang kuat. Lalu masuk ke beberapa detail lain seperti baju menyerupai kimono modern anak-anak yang terlihat sobek pada bagian bahu ke bawah dan menampilkan warna yang berlawanan. Sobekan ini dimaknai sebagai bagian kecil dari masing-masing mereka tersimpan satu sama lain meski keduanya sangat berlawanan, sama seperti titik putih dalam yin dan titik hitam dalam yang, selalu ada bagian dari mereka yang turut menyumbang keduanya. Pun juga bila dilihat lebih jelas kimono yang digunakan berada di sisi yang berbeda, sisi kiri dari kimono putih berada di atas sementara sisi kiri dari kimono hitam berada di bawah. Dalam budaya Jepang, penggunaan kimono sangatlah penting karena apabila terjadi kesalahan dalam pemasangannya, maka makna yang dihasilkan pun juga berbeda. Di sini penulis sengaja membedakan arah pemasangan kimono, Tokoh B yang menggunakan kimono hitam dengan sisi kanan di atas adalah representasi dari jiwa yang hidup, sementara Tokoh W yang menggunakan kimono putih dengan sisi kiri di atas adalah representasi dari jiwa yang mati.

Masuk kepada detail terakhir yaitu ikan cupang yang berenang di dalam masing-masing gelas. Kembali lagi, hal ini berangkat dari inspirasi utama penulis yaitu Geto Sugu dan Gojo Satoru dalam serial *Jujutsu Kaisen*, di mana terdapat potongan scene pada lagu ending di season dua, dua buah ikan cupang berwarna hitam dan putih berenang melewati keduanya. Ikan cupang sendiri adalah representasi dari ikan koi berwarna hitam dan putih, yang dalam kultur Jepang sendiri ikan koi hitam dipercaya dapat menyerap energi negatif

dan segala bentuk entitas jahat, sementara ikan koi putih menampilkan wujud kekuatan dan ketangguhan.

Visualisasi Karya

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan makna visual dari sebagian scene film eksperimental Redup dan Pucat lewat karakter B (*Black*) dan W (*White*)



Gambar 6. Film Eksperimental "Redup dan Pucat" [Timestamp = 00:00:45]
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Pada awal film penulis menempatkan beberapa *scene b-roll* di mana salah satu *scene* yang ditampilkan adalah *scene* dot bayi yang diletakkan di atas rumput. Dot sendiri merupakan visualisasi dari kelahiran pertama seorang manusia ke dunia, disertai dengan tambahan sound bayi menangis yang terdengar samar-samar menjadi salah satu unsur *associational form* yang disajikan. Tidak hanya itu, pada bagian pertama terdapat monolog singkat yang membicarakan tentang makna dari tangisan bayi. Isi dari narasi singkat itu pun sebagai berikut :

"Hei, pernah dengar suara tangisan bayi?

Menurutmu,

Bayi itu menangis karena senang, Atau,

Karena sedih ya? Setelah mengetahui,

Bahwa ia dilahirkan ke dunia?"

Kalimat ini merupakan metafora dari *step* pertama kehidupan manusia yang lahir dan perlu untuk langsung menentukan jalan hidupnya, entah itu dimulai dengan rasa syukur atau dengan penuh kekecewaan. Sementara untuk unsur *abstract formnya* sendiri, dikarenakan *scene* yang ditampilkan secara keseluruhan berada di outdoor, maka penulis menggunakan *color grading* dengan dengan warna warm untuk memberikan kesan hangat cerita awal para tokoh.



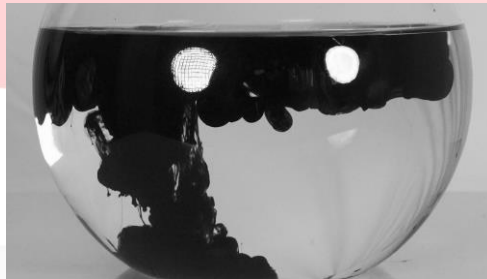
Gambar 7. Film Eksperimental “Redup dan Pucat” [Timestamp = 00:01:14]
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Masuk kepada *scene* berikutnya di mana pada Gambar 7 film mulai menampilkan dua pemeran yang masing-masing sedang bermain di dalam kain yang warnanya berlawanan dengan pakaian mereka, hitam ataupun putih. Hal tersebut menjadi bagian dari unsur *associational form*, kain disini memiliki makna bahwa mereka sedang ‘berenang’ kesana kemari seperti ikan yang mencoba untuk mengeksplorasi ‘lautan’ (dunia) dengan caranya masing-masing. Hal ini menjadi metafora dari *step* kedua seorang manusia pada masa kanak-kanak yang mencoba berbagai hal dengan kemampuannya tanpa mengetahui nilai benar ataupun salah. Belum ada norma yang dipelajari disini.



Gambar 8. Film Eksperimental “Redup dan Pucat” [Timestamp = 00:01:00] (Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Hal ini akan diperjelas dengan potongan *scene* di Gambar 8 yaitu terdapat ikan cupang hitam dan putih yang berenang dalam satu wadah yang sama. Begitu pula dengan adegan yang melingkupi bagian ini di mana B dan W akan bermain balon satu sama lain menunjukkan sisi anak-anak yang polos dan selalu ingin bermain. Tidak lupa bagian penting dari film adalah perubahan *color grading* yang semula berwarna kini berubah menjadi *Black and White*, tentunya untuk memvisualisasikan sisi hitam putih itu sendiri dan masuk ke dalam unsur *abstract form*.



Gambar 9. Film Eksperimental "Redup dan Pucat" [Timestamp = 00:01:57]
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Gambar 9 merupakan *scene* di tahap selanjutnya, dua wadah berisikan air ditetesi oleh tinta berwarna hitam dan putih memaknai unsur *abstract form* yang berarti dua anak-anak ini mulai masuk ke tahap berikutnya, yaitu rasa *curious* atau penasaran akan sesuatu yang terlihat berbeda bagi mereka (warna yang berlawanan).



Gambar 10. Film Eksperimental "Redup dan Pucat" [Timestamp = 00:02:41] (Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Hal ini terlihat pada *scene* di Gambar 10, baik B dan W menggambar di atas akrilik menggunakan cat dengan warna yang bersilangan dengan masing-

masing mereka. Penulis sengaja membebaskan kedua pemeran untuk menggambar sesuai dengan keinginan mereka tanpa batasan. Seperti yang dikatakan oleh Sintowoko (2021) bahwa di masa yang brilliant ini, anak-anak cenderung memiliki tingkat imajinasi yang sangatlah kuat. Keduanya mewujudkan imajinasi lewat gambar abstrak di atas akrilik, hal ini kembali menunjukkan *associational form* yaitu sisi 'kepolosan' anak-anak yang penuh dengan rasa ingin tahu dan memiliki kreativitas tak terbatas, tanpa memahami bentuk 'norma' atau batasan seperti apa yang tidak boleh mereka lewati.





Gambar 11. Film Eksperimental "Redup dan Pucat" [Timestamp = 00:04:02]
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Gambar 11 memperlihatkan cairan berwarna abu-abu mulai menetes ke dalam wadah berisikan ikan cupang tersebut. Seperti yang telah dibahas pada latar belakang, bahwa abu-abu sendiri memaknai arti keraguan atau ketidakpastian sehingga *abstract form* yang ditampilkan di sini mengartikan bahwa B dan W mulai kebingungan dan panik saat berhadapan dengan warna ini, terlihat juga pada ikan yang berusaha berenang seperti mencari 'arah tujuan' karena tempatnya kini sudah mulai 'tercemar'.



Gambar 12. Film Eksperimental "Redup dan Pucat" [Timestamp = 00:04:46]
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Sebagai warna yang dinilai suci, W pun berusaha untuk melepaskan diri dari B. Namun kenyataannya pita hitam dan putih ini sama-sama menjerat tangan keduanya sehingga mereka tidak bisa terpisahkan. Pita ini dimaknai sebagai takdir yang mengikat sehingga dipaksakan bagaimanapun keduanya akan terus bersama, dan hal tersebut sering dikenal dengan istilah "*soulmate*" atau belahan jiwa. Penulis ingin menyampaikan lewat unsur *associational form* ini bahwa manusia hidup tanpa lepas dari adanya dosa apalagi hidup tanpa dosa sedikitpun.



Gambar 12. Film Eksperimental "Redup dan Pucat" [Timestamp = 00:07:32]
(Sumber: Film *Redup dan Pucat*, 2024)

Gambar 12 merupakan tahap dimana B dan W sama-sama mencari bola yang sesuai dengan mereka, yaitu bola pimpong berwarna hitam-putih. Unsur *associational form* ditunjukkan dari visualisasi bola dengan warna berbeda-beda sebanyak empat buah, mulai dari bola putih yang memiliki makna suci namun tidak akan bisa sejalan dengan B, dilanjut dengan bola hitam yang memiliki makna dosa dan tentu tidak sejalan dengan ideologi W, berikutnya masuk ke bola abu-abu yang menandakan ketidakpastian dan keraguan. Ketiga bola itupun dibuang oleh B dan W sampai akhirnya mereka menemukan bola yang sesuai dengan mereka, yaitu bola berwarna hitam dan putih. Bola pimpong disini dimaknai sebagai pemilihan 'jalan hidup' yang sesuai dan ideal bagi manusia.

Hasil Interpretasi

Dari penjelasan di atas, maka analisis dalam pembahasan ini menggarisbawahi bahwa film *Redup dan Pucat* menampilkan sisi dualitas manusia antara 'hitam dan putih' lewat dua karakter anak-anak yang bermain secara bebas, memperlihatkan sisi manusia yang pada awalnya memandang dunia dengan caranya sendiri, dengan pola pikir mereka sendiri, tanpa adanya batasan norma juga pemahaman benar dan salah.

Penggunaan pemeran Down Syndrome menjadi suatu metafora sisi

manusia yang sejak lahir telah dipandang 'kotor' hanya karena tampilan fisik yang berbeda dengan manusia kebanyakan. Karakter W tidak serta merta penulis tampilkan sebagai karakter yang sempurna, tapi penulis ibaratkan sebagai sosok yang "pucat". Begitupun juga dengan pemeran B tidak serta merta penulis tampilkan dengan karakter penuh kekurangan dan keburukan, tapi pemeran tersebut tidak memiliki kekurangan secara fisik, serta memiliki karakternya yang menggebu-gebu, maka penulis ibaratkan sebagai sosok yang "redup".

Ketika manusia beranjak dewasa, suatu individu mulai memahami konsep baik dan buruk berkat 'doktrin' masyarakat di sekitarnya. Tapi kembali lagi, manusia tidak luput dari yang namanya dosa. Sebesar apapun usahanya, manusia tentu tidak bisa mencapai titik kesucian secara mutlak seperti Sang Pencipta. Manusia membutuhkan keseimbangan demi terciptanya suatu keharmonisan dalam hidup, maka dari itu hadirilah konsep keseimbangan dari filosofi Tionghoa yang saling bertentangan yaitu *Yin* dan *Yang*, bersebrangan namun saling melengkapi satu sama lain.

Penulis pun memutuskan untuk menggunakan *color grading black and white* sebagai bentuk dari *abstract form* yang paling menonjol dan penting dari film ini, karena selain memvisualisasikan konsep utama dari film ataupun membawa kesan emosional dan dramatis, penulis ingin mengajak penonton untuk melihat dunia dari perspektif yang lebih dalam. Begitu juga berbagai simbol-simbol yang memaknai *associational form* seperti ikan cupang, pita berwarna hitam putih, cairan yang menetes, dot bayi dan berbagai simbol lainnya, masing-masing objek memaknai dua elemen hitam dan putih yang memiliki perannya masing-masing, memiliki kapasitasnya sendiri-sendiri dan kemudian berjalan bersama untuk mencapai suatu harmoni.

KESIMPULAN

Pengkaryaannya ini pun sampai pada kesimpulan bahwa begitu pentingnya makna hitam putih dalam keselarasan hidup manusia. Keseimbangan dalam menjaga jiwa manusia secara ideal adalah bentuk pencapaian seorang individu yang berhasil menciptakan harmoni antara baik dan buruk hingga mencapai suatu keaslian. Mengacu pada ajaran Yin dan Yang, Cliff Tan menjelaskan bahwa keseimbangan antara dua kekuatan yang berlawanan merupakan bagian esensial dari eksistensi. Melalui teknik film eksperimental seperti abstract form dan associational form, David Bordwell menunjukkan bahwa film dapat digunakan sebagai medium untuk mengeksplorasi ide-ide ini tanpa memerlukan alur cerita yang konvensional. Karya ini mengajak penonton untuk merenungkan pentingnya keseimbangan antara aspek baik dan buruk dalam hidup melalui representasi visual yang seimbang.

Dengan "Redup dan Pucat", penulis ingin membawa penonton kepada pemahaman tentang jiwa yang ideal lewat keseimbangan elemen hitam dan putih. Tidak ada manusia dewasa yang terlepas dari ikatan dosa, begitupun manusia yang tidak bisa mencapai titik kesucian setara dengan Sang Pencipta. Manusia dewasa seringkali salah dalam mengambil langkah dimana mereka 'mencampurkan' kedua elemen tersebut yang pada akhirnya membuat diri mereka terkurung dalam keraguan dan ketidakpastian. Karena itulah, dua elemen ini penting untuk dibawa beriringan dengan kapasitas yang setara.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alkitab. (2011). Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia.

Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar teori film*. Yogyakarta: Deepublish.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2004). *Film art: An introduction*

(Vol.7).

New York: McGraw-Hill.

Darmaprawira, S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Penerbit ITB.

Dhammananda, K. S. (1970). *Buddhism and duties of a lay Buddhist*. Buddhist Missionary Society.

Ladd, G. E. (1993). *A Theology of the New Testament*. United States: Eerdmans Publishing Company.

Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi.

Powers, J. (2023). *Technology and the Making of Experimental Film Culture*. Oxford University Press.

Sadono, S. (2023). *Budaya Nusantara*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Sihotang, D. (2012). *Sang Buddha*. (n.p.): PT Balai Pustaka (Persero).

Tan, C. (2022). *Feng Shui Modern*. United Kingdom: Bloomsbury Publishing.

Artikel

Kirani, Gheani (2024). *Review Film Monster (2023): Viral karena Mengupas Sisi Terdalam Manusia*, diakses pada 11 Juni 2024, <https://blog.metamata.id/review-film-monster-2023>.

Nurtaeni, Meiranie. (2023). *Teknik Terkutuk Jujutsu Kaisen*, diakses pada 11 Juni 2024, <https://www.rukita.co/stories/teknik-terkutuk-jujutsu-kaisen>.

Yucki, Bernadetta. (2024). *Best of Hirokazu Koreeda*, diakses pada 11 Juni 2024, <https://www.cultura.id/best-of-hirokazu-koreeda>.

GotQuestion. *Apakah anak-anak dihukum karena dosa-dosa orangtua mereka*. <https://www.gotquestions.org/Indonesia/dosa-orangtua.html> (diakses 1 Juli 2024)

Greatmind. *Manusia: Hitam Putih Yang Tak Pernah Mutlak*.

<https://greatmind.id/article/manusia-hitam-putih-yang-tak-pernah-mutlak>
(diakses pada 26 April 2024)

Kumparan. *Menilik Filosofi Hitam Putih sebagai Perwujudan Kebaikan dan Kejahatan*.<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/menilik-filosofi-hitam-putih-sebagai-perwujudan-kebaikan-dan-kejahatan> (diakses pada 14 April 2024)

Supriami, Stefanie (2020). *Karma Si Penentu Kehidupan*, diakses pada 1 Juli 2024, <https://kmbdharmavira.org/artikel/karma-si-penentu-kehidupan-by-stefanie-hadi-supriami/>

Tirta, Wesiana (2022). *Mengenal Hubungan Karma Orangtua dan Anak dalam Agama Buddha*, diakses pada 1 Juli 2024, <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/wesianatirta/mengenal-hubungan-karma-orangtua-dan-anak-dalam-agama-buddha?page=all>

Jurnal

Adiputra, S., Wiguna, I. P., & Yeru, A. I. (2021). *Analisis Penerapan Teknik Sinematografi Dalam Membangun Kesan Trauma Pada Film Kucumbu Tubuh Indahku*. *Proceedings of Art & Design*, 8(2).

Arifin, S., & Anshori, M. S. (2022). *Studi Semiotik Feminisme pada Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(02), 191-200.

Gea, M. A. (2024). *Peran Quality Time Keluarga Dalam Menangani Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Dalam Perspektif Yohanes 9: 2-3*. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 2(3), 202-215.

Marta, R. (2017). *Penanganan kognitif down syndrome melalui metode puzzle pada anak usia dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32-41.

Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). *Warna dalam Dunia Visual*. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.

Pongdatu, L. L., Tandi, A., & Pongdatu, L. L. (2023). *Kajian teologis keselamatan bayi dalam perspektif Jhon Calvin dan implikasinya bagi warga gereja*

- Toraja. Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi*, 1(3), 30-44.
- Sadono, S., Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2018). *Pewarisan kesenian Wayang Golek di Jawa Barat*. *Jurnal Rupa*, 3(2), 150-163.
- Simanjuntak, F., Lahagu A., Lase Y., & Priscilla A. (2018). *Konsep Dosa Menurut Pandangan Paulus*. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 17-27.
- Sintowoko, D. A. W., Zen, A. P., & Febrian, Y. (2021). Practical learning: Analisis visual pada karya anak-anak. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 13(1), 59-67.
- Trihanondo, D., Haryotedjo, T., & Wiguna, I. P. (2017, October). *Psikologi Ruang pada Program Studi Intermedia dalam Mendukung Atmosfer Akademik*. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2017* (pp. 486-490). State University of Surabaya.
- Widiana, I. W. (2019). *Filsafat Cina: Lao Tse Yin-Yang kaitannya dengan Tri Hita Karana sebagai sebuah pandangan alternatif manusia terhadap pendidikan alam*. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3), 110-123
- Yuningsih, C. R., Al Ghiffary, F., & Sintowoko, D. A. (2021). *Representasi paradoks dan harmoni dalam berkarya*. *Jurnal Rupa*, 6(2), 112-117.