

Kelas Titik Nol Indonesian Cinematographers Indonesia

Rasa + Ilmu pasti = Relativitas

Tata kelola rasa dan teknologi yang dimiliki seorang sinematografer.

Aria Agni, I.C.S. (Agni Ariatama M.Sn.)

agni@theics.id , agni@ikj.ac.id

Abstrak: Rasa merupakan elemen penting dalam bahasa visual sebuah cerita Seni adalah topik yang sering menjadi perdebatan dalam masyarakat, terutama ketika dibandingkan dengan ilmu pasti atau teknologi. Bahasa visual adalah alat yang ampuh untuk bercerita atau mendongeng, dan salah satu aspek kuncinya adalah penggunaan tampilan (*LOOK*) dan suasana hati (*MOOD*). Permasalahannya bagaimana mengelola antara rasa dan ilmu pasti dalam memproduksi karya seni khususnya film yang terdiri dari interdisipliner seni dan ilmu pengetahuan yang hasilnya pasti atau relatif? Diharapkan tulisan ini menjadi pengingat dalam proses tata kelola seni khususnya departemen kamera pada produksi film, semuanya harus dapat terukur hingga dapat merencanakan dengan tepat untuk sebuah produksi yang menguntungkan pembuatnya secara adil dengan regulasi yang merupakan bagian dari kepastian. Metode yang digunakan kajian literatur dan pengamatan penulis selama lebih 20 tahun di industri film maupun pendidikan film Indonesia. Sinematografi yang berhasil akan memberikan kesan dan rasa yang pasti, perlu penelitian lanjutan untuk Rasa + Ilmu pasti = Relativitas/Eksakta agar pembuat film yakin dalam membuat film yang bagus dan benar itu tidak merugikan yang seharusnya menghidup insan perfilman yang kreatif, benar dan jujur.

Abstract: Taste is a significant component in the visual language of a story Workmanship is a point that is in many cases bantered in the public eye, particularly when contrasted with the specific sciences or innovation. The use of look and mood is one of the most important aspects of visual language, which is a powerful tool for storytelling or storytelling. When creating works of art, particularly films involving interdisciplinary arts and sciences with definite or relative outcomes, the issue is how to balance taste and precise science. It is hoped that this paper will serve as a reminder that everything in the process of art governance, particularly in the camera department of film production, must be measurable for it to plan appropriately for a production that benefits its makers fairly with regulations that are part of the certainty. A literature review and author observations based on more than two decades of experience in Indonesian film education were used in the method. Successful cinematography will leave a lasting impression and impression, but more research is needed for Taste + Exact science = Relativity/Exact so that filmmakers can be confident in making good, accurate films without hurting the people who should be creative, true, and honest filmmakers.

Kata kunci: Tata kelola, Rasa, Ilmu Pasti, Relativitas, Sinematografi

PENDAHULUAN

Sinematografi adalah bagian dari seni dan ilmu membuat film, termasuk dalam hal pemilihan teknologi dan penempatan kamera, pencahayaan, penentuan komposisi gambar, dan pengaturan gerakan kamera. Hal ini dapat mempengaruhi rasa dan pengalaman penonton dalam menangkap cerita yang disajikan dalam sebuah film.

Dalam hal rasa, sinematografi dapat memberikan pengalaman visual yang kuat dan memikat, dengan penggunaan warna, kontras, dan pencahayaan yang tepat. Sinematografi yang baik dapat membantu menciptakan suasana emosional yang sesuai dengan cerita dan menghasilkan rasa tertentu, seperti ketegangan, kecemasan, kebahagiaan, atau kesedihan. Oleh karena itu, sinematografi menjadi penting untuk memberikan pengalaman film yang lebih dalam dan memikat bagi penonton.

Di sisi lain, sinematografi juga melibatkan ilmu pasti, termasuk dalam hal penggunaan kamera dan teknologi film dengan proses kimiawi, video elektronik hingga digital komputasi. Pemilihan kamera, lensa, dan pengaturan teknis lainnya dapat mempengaruhi kualitas gambar dan pengalaman visual yang ditampilkan dalam film. Oleh karena itu, para sinematografer harus memahami teknologi film dan fotografi dengan baik untuk dapat menciptakan hasil yang optimal dalam membuat film.

Dalam keseluruhan produksi film, sinematografi menjadi aspek penting yang memainkan peran kunci dalam memberikan pengalaman film yang lebih dalam dan memikat bagi penonton. Sinematografi yang baik dapat menciptakan rasa dan emosi yang tepat bagi penonton, sambil memanfaatkan ilmu pasti untuk menciptakan kualitas gambar yang optimal dalam sebuah film.

Relativitas adalah sebuah teori fisika yang dikembangkan oleh Albert Einstein pada awal abad ke-20. Teori ini mengemukakan bahwa waktu, ruang, dan gerakan itu relatif, artinya tidak tetap dan bergantung pada kerangka acuan atau referensi yang digunakan. Pada kesenian relativitas memainkan peran penting dalam memahami seni. Seni tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial, politik, dan budaya di mana ia muncul, dan pengalaman estetika seseorang sangat dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pendidikan mereka. Seni kontemporer sering kali menantang pandangan tradisional tentang seni dan memperlihatkan bahwa pemahaman tentang seni juga relatif terhadap waktu dan tempat. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor relativitas ini ketika memahami karya seni.

Secara keseluruhan, teori relativitas menyatakan bahwa tidak ada kerangka referensi yang benar-benar tetap dan objektif. Semua pengamatan dan pengukuran harus dilakukan dalam kerangka acuan tertentu, yang akan mempengaruhi hasilnya. Hal ini berbeda dengan teori fisika klasik sebelumnya, di mana waktu, ruang, dan gerakan dianggap tetap dan objektif. Teori relativitas memberikan kontribusi besar bagi pemahaman kita tentang alam semesta dan telah terbukti melalui pengamatan dan eksperimen yang dilakukan selama bertahun-tahun.

Permasalahannya bagaimana mengelola antara rasa dan ilmu pasti dalam memproduksi karya seni khususnya film yang terdiri dari interdisipliner seni dan ilmu pengetahuan yang hasilnya pasti atau relatif? Tata kelola film di Indonesia menjadi permasalahan yang sangat penting karena berkaitan dengan industri kreatif yang memainkan peran penting dalam perekonomian nasional. Industri film Indonesia mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir, namun masih banyak kendala yang harus dihadapi dalam aspek tata kelolanya. Salah satu permasalahan utama dalam tata kelola film di Indonesia adalah kurangnya regulasi yang jelas dan efektif dalam hal

perlindungan hak cipta dan kekayaan intelektual. Hal ini mengakibatkan maraknya praktik pembajakan dan penggunaan tanpa izin atas karya-karya film yang merugikan para pelaku industri dan menciptakan ketidakpastian bagi investasi dalam produksi film. Selain itu, ada juga permasalahan terkait dengan pembiayaan produksi film yang masih didominasi oleh investor swasta dengan standar swasta yang berbeda-beda. Hal ini dapat menimbulkan konflik kepentingan antara investor dan kreatif di dalam produksi film yang dapat berdampak pada kualitas dan kreativitas film yang dihasilkan.

Terdapat juga tantangan dalam hal distribusi dan pemasaran film di Indonesia, di mana masih terdapat tidak meratakan akses bagi film-film lokal ke bioskop-bioskop di seluruh wilayah Indonesia. Hal ini mempengaruhi daya tarik dan popularitas film lokal, dan dapat menjadi penghambat bagi pertumbuhan industri film Indonesia. Oleh karena itu, tata kelola film di Indonesia perlu ditingkatkan dengan regulasi yang lebih pasti dan efektif, serta pembiayaan yang lebih beragam dan adil bagi para pelaku industri film. Selain itu, dibutuhkan upaya untuk meningkatkan aksesibilitas dan popularitas film lokal bagi masyarakat Indonesia melalui strategi distribusi dan pemasaran yang lebih efektif.

Akan tetapi pada tulisan ini akan dibatasi pada permasalahan pengelolaan rasa pada kreativitas cerita hingga menjadi visual dengan teknologi yang pasti, menjadi sebuah relativitas penonton yang sebenarnya menjadi tantangan pembuat film khususnya sinematografer yang bertanggung jawab terhadap penciptaan rasa dari imaji fotografi bergerak dalam bentuk *visual storytelling* yang disebut sinematografi. Diharapkan tulisan ini menjadi pengingat dalam proses tata kelola seni khususnya departemen kamera pada produksi film, semuanya harus dapat terukur hingga dapat merencanakan dengan tepat untuk sebuah produksi yang menguntungkan pembuatnya secara adil dengan regulasi yang merupakan bagian dari kepastian. Metode yang digunakan kajian literatur dan pengamatan penulis selama lebih 20 tahun di industri film maupun di pendidikan film Indonesia.

Berdasarkan pendahuluan tersebut, rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana cara mengelola antara rasa dan ilmu pasti/teknologi sinematografi dalam memproduksi karya seni khususnya film yang terdiri dari interdisipliner seni dan ilmu pengetahuan?

Relativitas apakah berlaku hanya pada seni atau juga pada tata kelolanya, bagaimana dukungan regulasi dan standar teknologi yang menjadi kepastian dalam tata kelola?

Kata kunci: tata kelola, rasa, ilmu pasti, relativitas

PEMBAHASAN.

Organisasi Pendidikan, Sains, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) mengakui seni sebagai bagian integral dari kehidupan manusia dan pengembangan budaya (UNESCO, 2006). Seni dipandang sebagai ekspresi yang kreatif dan beragam, serta memiliki potensi untuk memperkaya kehidupan individu dan masyarakat. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa seni dapat mempengaruhi kesehatan mental dan kesejahteraan seseorang, serta meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas (Stuckey & Nobel, 2010; Winner & Hetland, 2000). Namun, pemahaman dan pengakuan tentang seni masih bervariasi di berbagai negara dan budaya, dan sering kali tergantung pada perspektif dan nilai yang dianut masing-masing. Oleh karena itu, pemahaman yang lebih dalam tentang seni dan perannya dalam masyarakat perlu terus dikembangkan dan dipromosikan. Khususnya Indonesia yang memiliki kekayaan keragaman budaya Nusantara dan kepercayaan

terhadap Sang Pencipta Lingkungan, mempersembahkan yang terbaik dan terindah kepada Ilahi untuk rasa bersyukur dan terima kasih terhadap apa yang sudah diterima dan para pendatang melihat sebagai seni. Sementara di negara lain harus kreatif untuk menghasilkan ekonomi dari hasil seni atau ekonomi kreatif.

Seni adalah topik yang sering menjadi perdebatan dalam masyarakat, terutama ketika dibandingkan dengan ilmu pasti atau teknologi. Beberapa artikel dan jurnal telah membahas tentang pandangan relatif pada seni, bahwa penilaian terhadap sebuah karya seni sangat subjektif dan dapat bervariasi dari satu individu ke individu yang lain (Lopes, 2008). Namun, banyak penelitian juga menunjukkan bahwa seni memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia dan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kesejahteraan mental dan emosional (Stuckey & Nobel, 2010). Selain itu, seni juga dapat digunakan sebagai sarana untuk memahami budaya dan sejarah suatu masyarakat (Gombrich, 1950). Oleh karena itu, seni memiliki nilai yang relatif bagi setiap individu, tetapi tetap memiliki peran penting dalam kehidupan manusia.

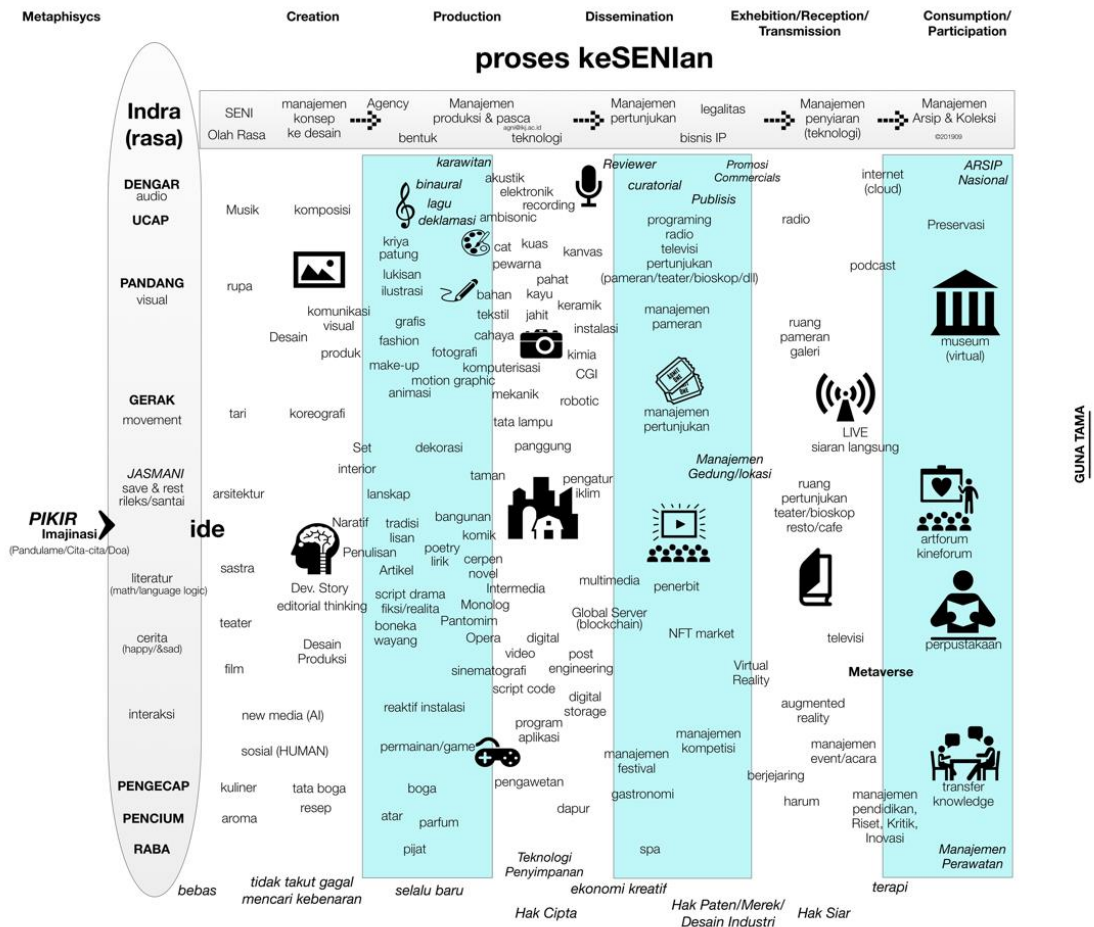
Menurut UNESCO, seni adalah kategori yang mencakup berbagai macam bentuk ekspresi manusia yang meliputi seni rupa, sastra, musik, tari, teater, arsitektur, dan sinematografi (UNESCO, 2019). Setiap bentuk seni memiliki nilai estetika dan budaya yang berbeda-beda, serta mampu mempengaruhi perasaan dan pemikiran orang yang melihatnya. Sebagai contoh, seni rupa mampu menyampaikan pesan dan emosi melalui gambar dan warna, sedangkan musik dapat menciptakan suasana dan perasaan tertentu melalui nada dan ritme. Oleh karena itu, keberadaan berbagai bentuk seni sangat penting untuk pengembangan budaya dan kreativitas manusia.

Ada banyak debat mengenai apakah rasa merupakan faktor yang mendasari seni. Beberapa ahli percaya bahwa seni adalah hasil dari perasaan atau emosi yang ditampilkan oleh seniman dan dirasakan oleh penontonnya (Chaudhary, 2013). Namun, ada juga yang berpendapat bahwa seni bukanlah semata-mata tentang emosi, tetapi juga melibatkan aspek-aspek seperti teknik, estetika, dan konsep-konsep abstrak lainnya (Stolnitz, 1990). Selain itu, ada pula yang beranggapan bahwa rasa dan emosi memainkan peran penting dalam menciptakan karya seni, tetapi bukanlah faktor yang mendasar dalam seni itu sendiri (Langer, 1953). Dalam kesimpulannya, ada banyak pendapat yang berbeda-beda mengenai peran rasa dalam seni, sehingga diperlukan analisis yang lebih mendalam untuk memahami hubungan antara rasa dan seni secara lebih komprehensif.

Rasa atau perasaan manusia. Sebagai contoh, salah satu studi menemukan bahwa perasaan cemburu dapat memicu tindakan agresif dan kekerasan pada pasangan romantis (Buss, 2000). Di sisi lain, penelitian lain menunjukkan bahwa rasa syukur dapat meningkatkan kesejahteraan subjektif dan kesehatan mental seseorang (Emmons & McCullough, 2003). Selain itu, penelitian juga menyoroti peran penting rasa takut dalam melindungi diri dari bahaya dan membantu mempertahankan keselamatan individu dan kelompok (Öhman & Mineka, 2001). Dengan demikian, rasa dan perasaan merupakan aspek penting dari kehidupan manusia yang terus dipelajari dan dipahami oleh para peneliti.

Jika melihat tabel 1 rasa terdiri dari berbagai hasil dari indrawi manusia sehingga rasa dapat dirasakan dan dibuat berdasarkan olah rasa indra manusia. Seni film atau sinematografi hanya salah satu ekspresi olah rasa dalam seni yang hari ini sudah interdisipliner antar bidang seni, hingga ada yang menggunakan interaksi media yang dikenal sekarang dengan media baru. Rasa merupakan elemen penting dalam bahasa rupa atau visual sebuah cerita. Rasa bisa diungkapkan melalui penggunaan

warna pada gambar atau ilustrasi yang digunakan dalam cerita (Zhang, Zhou, Yang, & Ding, 2018). Selain itu, penggunaan visualisasi objek atau situasi tertentu juga dapat memicu respon emosional



dari pembaca, seperti rasa takut atau keterkejutan (Blijlevens, Carbon, & Mugge, 2019). Rasa juga dapat ditampilkan melalui penggunaan teknik naratif seperti deskripsi adegan atau dialog yang menggambarkan perasaan tokoh dalam cerita (Cohn, Paczynski, Jackendoff, Holcomb, & Kuperberg, 2012). Oleh karena itu, pemahaman dan pemanfaatan rasa dalam bahasa visual sebuah cerita yang digarap tingkat dramatisnya merupakan hal penting yang harus dipertimbangkan oleh para pembuat cerita, desainer grafis hingga sinematografer.

Tabel 1: Proses Kesenian pada kesenian.id (akses 2023 Maret 16)

Bahasa visual adalah alat yang ampuh untuk bercerita atau mendongeng, dan salah satu aspek kuncinya adalah penggunaan tampilan (*LOOK*) dan suasana hati (*MOOD*). Menurut Kruger dan Dunning (1999), tampilan elemen visual dapat menyampaikan informasi penting tentang fungsi, konteks, dan nada emosionalnya. Misalnya, warna dan tekstur latar belakang dapat mengatur suasana keseluruhan adegan, sedangkan bentuk dan ukuran karakter dapat mengkomunikasikan kepribadian dan peran mereka dalam cerita. Selain itu, penggunaan pencahayaan dan sudut kamera dapat lebih meningkatkan suasana hati dan menciptakan rasa suasana (Jenkins, 2006). Selain itu, penggunaan metafora dan simbol visual juga dapat menambah lapisan makna dan meningkatkan narasi secara keseluruhan (Hernandez & Fidalgo, 2016). Oleh karena itu, memahami nuansa tampilan (*look*) dan

suasana hati (*mood*) dalam bahasa visual sangat penting untuk menciptakan penceritaan yang efektif dan menarik.

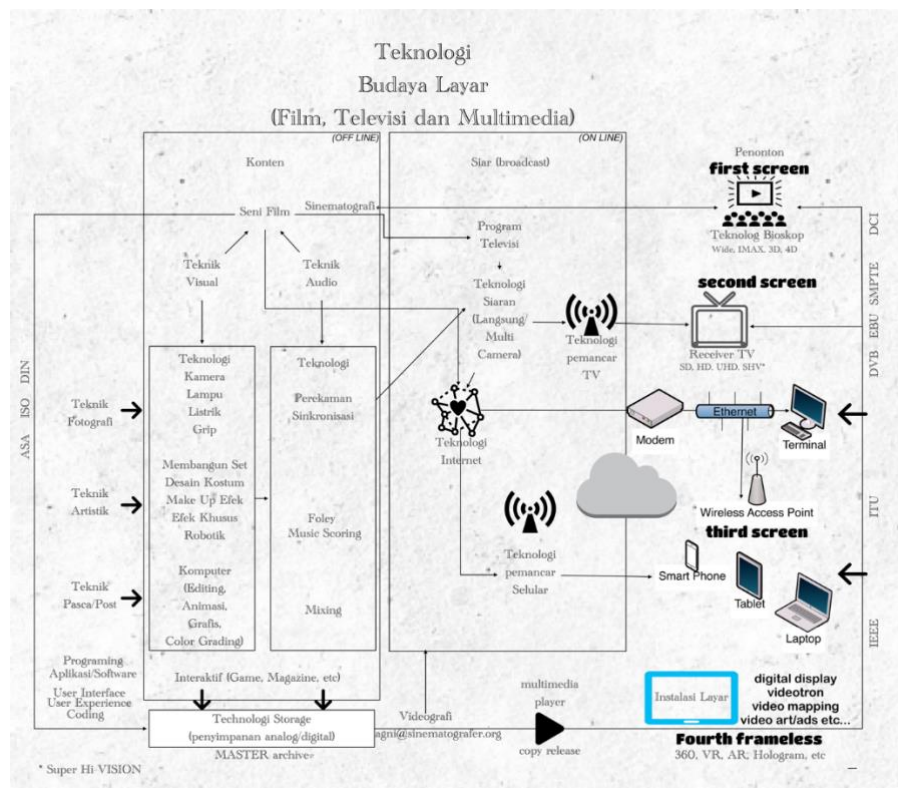
Sinematografi merupakan salah satu aspek penting dalam produksi film yang memegang peranan krusial dalam membentuk bahasa visual sebuah film. Dalam sinematografi, seorang sinematografer harus mampu memahami dan menguasai komposisi visual, pencahayaan, warna, dan gerakan kamera agar dapat menciptakan pengalaman visual yang mendalam bagi penonton. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sinematografi dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap narasi, karakter, suasana, dan emosi yang disampaikan dalam sebuah film. Sebagai contoh, David Bordwell (2006) menunjukkan bahwa penggunaan teknik pembingkai dan gerakan kamera dalam film dapat mempengaruhi perhatian dan interpretasi penonton terhadap karakter dan narasi film. Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan warna dan pencahayaan dalam sinematografi dapat memengaruhi *mood* dan emosi penonton (Cutting, DeLong, & Nothelfer, 2010). Tetapi tidak hanya pembingkai, gerak bingkai, cahaya dan warna ada satu lagi karakteristik imaji juga dapat meningkatkan kesan tertentu. Yang dimaksud dengan karakteristik imaji adalah imaji fotografi yang memiliki karakteristik tertentu seperti pengaruh efek karakteristik bahan baku seluloid, proses laboratorium, karakteristik lensa, filter efek atau karakteristik kamera elektronik analog hingga kamera digital. Oleh karena itu, kemampuan sinematografer dalam menguasai bahasa visual menjadi sangat penting dalam produksi sebuah film.

Visual storytelling atau penceritaan visual adalah sebuah seni yang telah berkembang pesat selama beberapa dekade terakhir, terutama karena kemajuan teknologi sinematografi. Dalam produksi film, sinematografi memegang peran penting sebagai bahasa visual dalam memberikan pesan dan emosi kepada penonton. Analisis tata kelola penciptaan *visual storytelling* menjadi semakin penting dalam menghasilkan karya film yang berkualitas dan mampu menarik perhatian penonton. Berbagai sumber jurnal dan artikel telah membahas pentingnya sinematografi dalam produksi film, serta teknik-teknik dalam menciptakan *visual storytelling* yang efektif, seperti penggunaan pencahayaan, sudut kamera, dan pengambilan gambar dalam gerakan. Hal ini mencerminkan peran penting seni dan teknologi dalam menciptakan *visual storytelling* yang berkualitas dan menarik.

Sinematografi menggabungkan seni dan teknologi dalam penciptaan *visual storytelling*. Seni merujuk pada kemampuan manusia dalam mengekspresikan diri, sedangkan teknologi merujuk pada kemampuan manusia dalam menciptakan alat atau sistem yang dapat memudahkan tugasnya. Dalam sinematografi, seni dan teknologi menjadi satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Para pembuat film perlu mengelola keduanya dengan baik agar bisa menciptakan hasil yang memuaskan. Sebagai contoh, teknologi dapat membantu sinematografer dalam menghasilkan gambar yang indah dan efektif, tetapi tanpa seni yang baik, gambar tersebut tidak akan memiliki makna yang mendalam dan emosional bagi penonton. Oleh karena itu, penting bagi pembuat film untuk memahami dan mengelola baik seni maupun teknologi dalam sinematografi.

Seni pada sinematografi terlihat dari berbagai aspek, mulai dari penggunaan pencahayaan, pembingkai, pemilihan warna, karakteristik imaji hingga penggunaan kamera yang tepat untuk menciptakan suasana tertentu. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seni pada sinematografi dapat mempengaruhi perasaan penonton terhadap film tersebut (Joo & Lee, 2018). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemilihan warna pada sinematografi dapat memberikan efek psikologis tertentu pada penonton (Labrecque & Milne, 2012). Oleh karena itu, seni pada

sinematografi merupakan aspek penting dalam pembuatan film yang dapat mempengaruhi kualitas dan keberhasilan film tersebut.



Teknologi pada sinematografi terus berkembang seiring waktu dan memberikan dampak yang signifikan dalam menciptakan pengalaman visual bagi penonton. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi seperti *digital cinematography* dan CGI (*computer-generated imagery*) telah mengubah cara pembuatan film secara dramatis (Dietrich, 2016). Selain itu, perkembangan teknologi juga mempengaruhi bagaimana para sineas mengelola produksi dan mengintegrasikan teknologi tersebut dengan seni visual mereka (Williams, 2014). Namun, meskipun pentingnya teknologi dalam sinematografi, seni visual tetap merupakan aspek yang tak tergantikan dalam produksi film. Sebagai contoh, penggunaan pencahayaan dan framing yang tepat dapat memberikan nuansa emosional yang kuat dan memperkuat narasi visual (Bordwell & Thompson, 2013). Oleh karena itu, seni dan teknologi dalam sinematografi saling berkaitan dan memiliki peran yang penting dalam menciptakan karya visual yang menarik dan berkualitas.

Sinematografi adalah bagian penting dari produksi film, yang meliputi segala aspek teknis dan artistik dari pengambilan bingkai gambar, pencahayaan, penggunaan warna maupun penentuan karakteristik imaji. Studi yang dilakukan oleh MacCallum-Stewart dan Rogers (2017) menunjukkan bahwa pengelolaan sinematografi yang efektif dapat mempengaruhi kualitas film secara keseluruhan. Hal ini dapat dicapai dengan mengembangkan konsep visual yang konsisten dan menyelaraskan citra dan narasi secara efektif. Selain itu, para peneliti juga menyoroti pentingnya peran sinematografer sebagai

bagian dari tim produksi dan kemampuan mereka untuk bekerja sama dengan sutradara dan tim kreatif lainnya. Di sisi lain, penelitian yang dilakukan oleh Choi et al. (2018) menunjukkan bahwa pengelolaan sinematografi juga harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti anggaran dan jadwal produksi. Oleh karena itu, kesuksesan produksi film tidak hanya bergantung pada kemampuan seniman dan teknisi, tetapi juga pada manajemen produksi yang baik.

Dalam produksi film, ilmu pasti atau ilmu pengetahuan eksakta digunakan dalam berbagai aspek teknis, mulai dari pembuatan set dan kostum hingga efek khusus dan pengeditan suara. Sebagai contoh, penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan teknologi yang memungkinkan pembuatan set digital dan objek 3D yang realistis (Foley, 2019). Selain itu, perhitungan matematika dan fisika digunakan untuk menghasilkan efek khusus seperti ledakan dan simulasi bencana alam (Zámbó, 2021). Dalam pengeditan suara, ilmu pengetahuan akustik digunakan untuk menghasilkan kualitas suara yang jernih dan realistis (Dias & Rosa, 2019). Yang sudah pasti perkembangan teknologi fotografi yang berkembang menjadi sinematografi dari mulai menggunakan hitungan optik, fisika cahaya dan warna, matematika, kimia, elektronik, hingga digitalisasi.

Ilmu pasti atau ilmu pengetahuan eksakta memiliki peran penting dalam pengelolaan teknologi, termasuk dalam sinematografi pada produksi film. Salah satu aspek penting dari pengelolaan teknologi dalam sinematografi adalah pengolahan data dan analisis untuk meningkatkan kualitas produksi film. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Davenport et al. (2019), digunakan teknik analisis data dan *machine learning* untuk mengidentifikasi pola dan tren dalam produksi film Hollywood selama dua dekade terakhir. Hasil analisis tersebut dapat membantu para pembuat film dalam membuat keputusan yang lebih baik dalam pengelolaan sinematografi dan meningkatkan kualitas film. Selain itu, Gershon (2016) menyoroti pentingnya keahlian matematika dan fisika dalam mengelola teknologi dalam sinematografi, seperti dalam penggunaan efek khusus dan animasi komputer. Dengan demikian, ilmu pasti memiliki peran krusial dalam pengelolaan teknologi dalam sinematografi, dan penelitian-penelitian seperti ini terus dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan produksi film.

Sinematografi merupakan gabungan antara seni dan teknologi, ilmu pasti dalam menciptakan karya visual. Dalam produksi film, sinematografi memiliki peran penting dalam menentukan kesan dan nuansa (*MOOD*) yang ingin ditampilkan (*LOOK*) kepada penonton. Dalam analisis ini, berbagai sumber jurnal dan artikel menyajikan pandangan tentang bagaimana seni dan teknologi ilmu pasti dapat dikelola secara efektif dalam sinematografi. Salah satu artikel menyoroti pentingnya kreativitas dan inovasi dalam menggabungkan teknologi dan seni dalam produksi film (Friedberg, 1993). Selain itu, penelitian lain mengemukakan bahwa penggunaan teknologi canggih dalam sinematografi dapat mempermudah proses produksi dan memberikan kualitas visual yang lebih baik (Blasco, 2018). Namun, penting juga untuk memperhatikan aspek teknis dan matematika dalam pengelolaan teknologi, seperti pengaturan pencahayaan dan pembingkai (Cook, 2018). Dalam hal ini, sinematografi membutuhkan pengelolaan yang baik dalam menyelaraskan aspek seni dan teknologi ilmu pasti untuk menciptakan karya visual yang menarik dan berkualitas serta rasa cerita yang dirasakan penonton.

Namun, ilmu pengetahuan eksakta atau ilmu pasti bukanlah satu-satunya aspek yang penting dalam produksi film. Sebagai seni, produksi film juga memerlukan kreativitas dan keahlian artistik dalam merancang visual dan menceritakan cerita (Ghosh & Dasgupta, 2019). Oleh karena itu, produksi film menggabungkan ilmu pengetahuan dan seni untuk menghasilkan sebuah karya yang kohesif dan

menarik, fungsi dari tata kelola atau manajemen estetika dan teknologi yang pasti, diatur dalam sebuah desain atau perencanaan, bagaimana mengelola kebebasan rasa yang relatif.

DISKUSI

Apakah seni merupakan sebuah kebebasan merupakan topik yang kontroversial dalam dunia seni. Beberapa sumber jurnal dan artikel telah membahas tentang apakah seni dapat dilihat sebagai bentuk kebebasan atau tidak. Menurut Anderson (1993), seni memiliki potensi untuk membebaskan individu dari batasan sosial dan politik. Ia berpendapat bahwa seni memungkinkan individu untuk berbicara dengan kebebasan dan ekspresi yang tidak terbatas, tanpa takut direpresi atau dihukum. Di sisi lain, beberapa penulis mengamati bahwa seni tidak selalu menjadi bentuk kebebasan. Menurut Adler (2014), seni sering kali dibatasi oleh norma-norma sosial dan politik, serta kepentingan komersial. Adler menunjukkan bahwa seniman sering kali harus menghadapi tekanan dari masyarakat atau sponsor untuk memenuhi ekspektasi tertentu, yang mungkin bertentangan dengan keinginan dan nilai mereka.

Beberapa penulis juga menanggapi bahwa seni tidak dapat dipandang sebagai kebebasan mutlak, tanpa batasan moral. Menurut Ribeiro (2016), seni yang merugikan atau membahayakan orang lain tidak dapat dipertahankan sebagai bentuk kebebasan yang sah. Ribeiro menekankan bahwa kebebasan seniman dalam berkarya harus sejalan dengan tanggung jawab moral mereka terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar. Dari beberapa sumber jurnal dan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa apakah seni merupakan sebuah kebebasan masih menjadi perdebatan dalam dunia seni. Seni memiliki potensi untuk membebaskan individu dari batasan sosial dan politik, namun seni juga dibatasi oleh norma-norma sosial dan politik, serta kepentingan komersial. Seni juga tidak dapat dipandang sebagai kebebasan mutlak, tanpa batasan moral. Oleh karena itu, kebebasan seniman dalam berkarya harus sejalan dengan tanggung jawab moral mereka terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar.

Tata kelola atau manajemen adalah salah satu konsep penting dalam dunia bisnis dan organisasi yang digunakan untuk mengatur sumber daya dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Robbins dan Coulter (2017), manajemen adalah proses merencanakan, mengorganisir, memimpin, dan mengontrol sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Konsep dasar manajemen meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian. Perencanaan melibatkan identifikasi tujuan dan penciptaan rencana untuk mencapai tujuan tersebut. Pengorganisasian melibatkan pengaturan sumber daya dan tugas untuk mencapai tujuan organisasi. Pengarahan melibatkan pengarahan sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan organisasi. Sedangkan pengendalian melibatkan pemantauan dan pengendalian kinerja untuk mencapai tujuan organisasi.

Beberapa sumber jurnal dan artikel juga menyoroti pentingnya kepemimpinan dan motivasi dalam manajemen. Menurut Yukl (2013), kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi orang lain untuk mencapai tujuan organisasi. Kepemimpinan melibatkan tiga fungsi utama, yaitu mengambil keputusan, mempengaruhi orang lain, dan memfasilitasi perubahan. Sedangkan menurut Amabile (2011), motivasi adalah keinginan dan kecenderungan untuk mencapai tujuan organisasi. Motivasi dapat ditingkatkan dengan memberikan tantangan dan dukungan yang tepat kepada karyawan. Dari beberapa sumber jurnal dan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa manajemen melibatkan

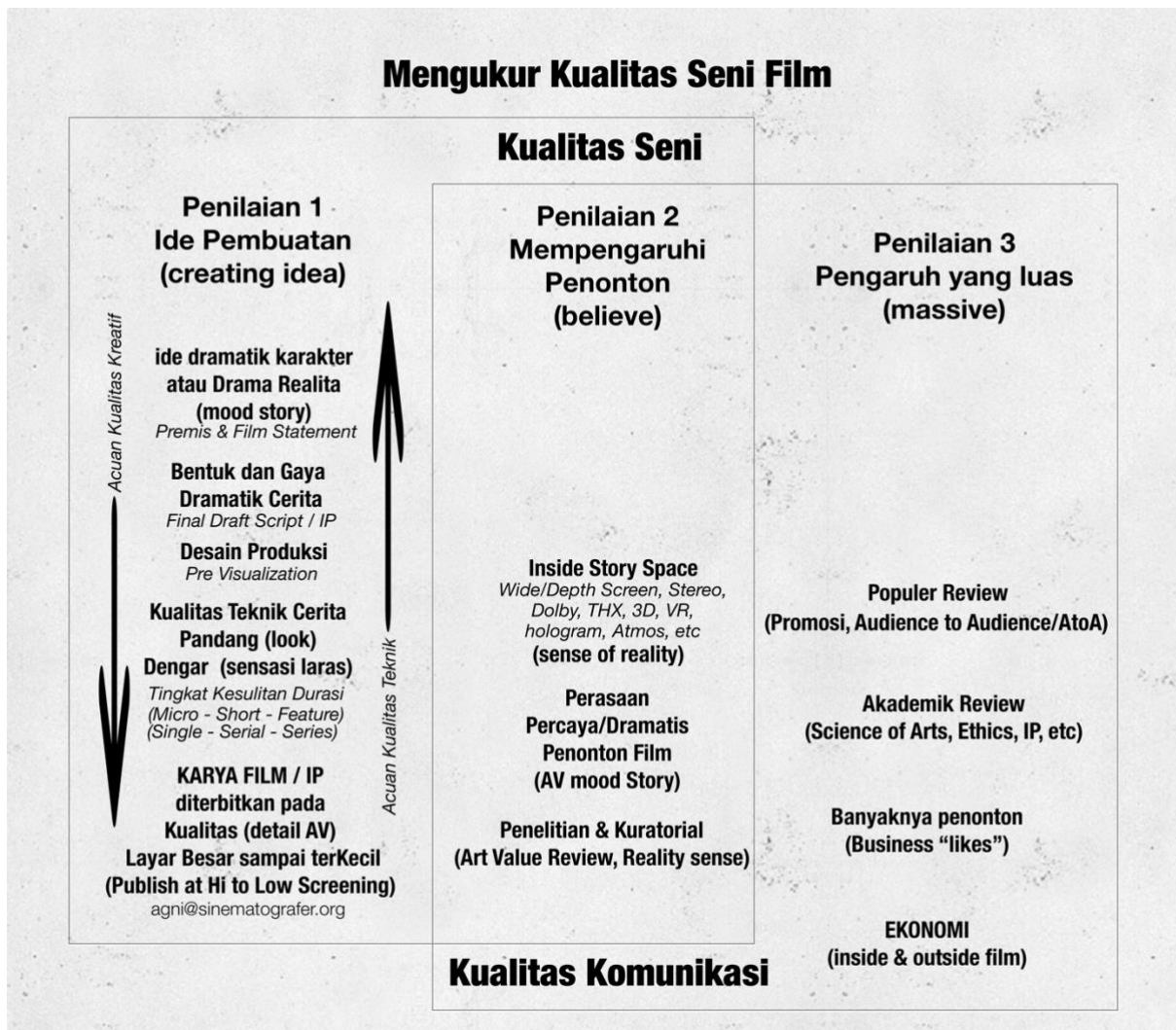
proses merencanakan, mengorganisir, memimpin, dan mengontrol sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Konsep dasar manajemen meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian. Selain itu, kepemimpinan dan motivasi juga penting dalam manajemen untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

Sama halnya dalam sinematografi, Manajemen sinematografi adalah salah satu konsep penting dalam produksi film yang melibatkan pengaturan dan pengelolaan aspek teknis dan kreatif dalam pembuatan film. Beberapa sumber jurnal dan artikel telah membahas tentang manajemen sinematografi dan bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan dalam praktik produksi film. Menurut Heron dan Liebman (2014), manajemen sinematografi melibatkan pengaturan dan pengelolaan aspek teknis dan kreatif dalam produksi film, termasuk pemilihan lokasi, pencahayaan, penataan kamera, dan visualisasi konsep cerita. Konsep dasar manajemen sinematografi meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian dalam aspek teknis dan kreatif produksi film, serta mengevaluasi hasil sebagai tanggung jawab menjaga kualitas imaji foto grafik seorang sinematografer.

Selain itu, beberapa sumber jurnal dan artikel juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara sutradara, produser, dan sinematografer dalam manajemen sinematografi. Menurut Grott (2018), kolaborasi yang baik antara sutradara dan sinematografer dapat menghasilkan visualisasi cerita yang konsisten dan menyeluruh dalam produksi film. Sutradara dan produser juga harus memberikan arahan yang jelas kepada sinematografer tentang visi film yang diinginkan, serta jujur akan ditayangkan di platform apa saja agar sinematografer dapat memperhitungkan kualitas imaji sesuai besaran layar. Dari beberapa sumber jurnal dan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa manajemen sinematografi melibatkan pengaturan dan pengelolaan aspek teknis dan kreatif dalam produksi film. Konsep dasar manajemen sinematografi meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian dalam aspek teknis dan kreatif produksi film. Selain itu, kolaborasi antara sutradara, produser, dan sinematografer juga sangat penting dalam manajemen sinematografi.

Karya seni sinematografi merupakan hasil kolaborasi antara berbagai elemen kreatif dan teknis dalam produksi film. Beberapa sumber jurnal dan artikel membahas tentang apakah karya seni sinematografi menghasilkan suatu yang pasti atau relatif, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Menurut Badiou (2016), karya seni sinematografi cenderung menghasilkan suatu yang pasti dan final, karena proses produksi film melibatkan pengaturan dan pengelolaan yang ketat dalam aspek teknis dan kreatif. Setiap elemen dalam produksi film, seperti skenario, pencahayaan, penataan kamera, dan pengeditan, harus dipilih dengan hati-hati untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan. Oleh karena itu, karya seni sinematografi dapat dianggap sebagai hasil akhir yang pasti dan final. Namun, beberapa sumber jurnal dan artikel juga menyoroti bahwa karya seni sinematografi dapat memiliki interpretasi yang berbeda-beda tergantung pada sudut pandang dan pengalaman penonton. Menurut Bordwell (2008), penonton dapat memberikan interpretasi yang berbeda terhadap karya seni sinematografi tergantung pada latar belakang budaya, pendidikan, dan pengalaman hidup mereka. Oleh karena itu, karya seni sinematografi dapat dianggap relatif tergantung pada sudut pandang dan pengalaman penonton.

Mengukur Kualitas Seni Film



Kesimpulan

Dari beberapa sumber jurnal dan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa karya seni sinematografi dapat dianggap sebagai suatu yang **pasti dan final** dari sudut pandang produksi film, namun juga dapat memiliki interpretasi **rasa yang relatif** dari sudut pandang penonton. Hal ini menunjukkan bahwa karya seni sinematografi dapat dianggap sebagai hasil akhir yang pasti dan final, namun tetap memiliki ruang untuk interpretasi dan pengalaman yang berbeda-beda. Ini membuktikan bahwa Rasa yang ada dalam cerita ditambah ilmu pasti akan menghasilkan relativitas rasa,

Karena menjadi tantangan sendiri dari sinematografer pada saat menciptakan rasa cerita yang ada di skenario menjadi cerita visual universal yang memiliki kesan rasa (*mood*) secara berkesinambungan di setiap adegan sesuai dramatik ceritanya untuk meyakinkan penonton masuk ke dalam rasa cerita yang dibangun dramatiknya oleh penulis, sutradara dan produser sesuai durasi yang mau diciptakan. Pada kenyataannya film yang berhasil akan memberikan kesan dan rasa yang pasti, perlu penelitian lanjutan untuk Rasa + Ilmu pasti = Relativitas/Eksakta agar pembuat film yakin dapat mengarahkan dan

mengelola kolaborasi kebebasan rasa antar bidang seni dalam membuat film yang bagus dan benar itu tidak merugikan yang seharusnya menghidupi insan perfilman yang kreatif, benar dan jujur. Kenapa sinematografer disebut juga *Director of Photography* karena dia yang bertanggung jawab terhadap kualitas imaji yang memberikan rasa cerita, yang membantu Sutradara dan Produser dalam memimpin dan mengarahkan dari sisi sinematografi agar penonton yakin tanpa relativitas visual dengan segala elemen visualnya yang juga selalu didukung bersama tim visual artistik di lapangan maupun visual grafik komputer (CGI) jika diperlukan.

Daftar Pustaka:

- Adler, L. (2014). Art and freedom. *Critical Inquiry*, 40(1), 169-187. doi: 10.1086/674417
- Amabile, T. M. (2011). Motivating creativity in organizations: On doing what you love and loving what you do. *California Management Review*, 53(2), 39-60. doi: 10.1525/cmr.2011.53.2.39
- Anderson, S. (1993). Art as freedom. In B. Wallis (Ed.), *Blasted Allegories: An Anthology of Writings by Contemporary Artists* (pp. 286-291). Cambridge: MIT Press.
- Badiou, A. (2016). Cinema as event. In N. Carroll (Ed.), *Theorizing the moving image* (pp. 241-258). New York: Cambridge University Press.
- Blasco, F. (2018). Cinematography and Technology. In P. Nelmes (Ed.), *The Handbook of Film Production* (pp. 147-160). Routledge.
- Blijlevens, J., Carbon, C. C., & Mugge, R. (2019). The emotional power of products: Exploring the roles of valence, arousal, and approach/avoidance in product-related behaviors. *Psychology & Marketing*, 36(8), 753-769. doi: 10.1002/mar.21234
- Bordwell, D. (2005). *Figures Traced In Light: On Cinematic Staging*. University of California Press.
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*. University of California Press.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. New York: Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Higher Education.
- Brown, B. W., & Rahn, J. (2019). *The Art of Storytelling through Cinematography*. *Journal of Film and Video*, 71(2), 31-45.
- Buss, D. M. (2000). *The dangerous passion: Why jealousy is as necessary as love and sex*. Free Press.
- Chaudhary, S. (2013). *Rasa: Affect and intuition in Javanese musical aesthetics*. Oxford University Press.

- Choi, J., Hwang, J., & Lee, C. (2018). Managing film production: A holistic approach. *Journal of Business Research*, 88, 69-76. doi: 10.1016/j.jbusres.2017.12.010
- Cohn, N., Paczynski, M., Jackendoff, R., Holcomb, P. J., & Kuperberg, G. R. (2012). (Pea)nuts and bolts of visual narrative: Structure and meaning in sequential image comprehension. *Cognitive Psychology*, 65(1), 1-38. doi: 10.1016/j.cogpsych.2012.01.003
- Cook, D. (2018). Cinematography. In R. Gehring (Ed.), *The Oxford Handbook of Film and Media Studies* (pp. 223-240). Oxford University Press.
- Cutting, J. E., DeLong, J. E., & Nothelfer, C. E. (2010). Attention and the evolution of Hollywood film. *Psychological Science*, 21(3), 432-439.
- Davenport, T. H., Kim, J. Y., & Wang, H. (2019). Using machine learning to improve Hollywood blockbusters. *Harvard Business Review*, 97(5), 60-68.
- Dearden, R. (2017). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Routledge.
- Dias, R., & Rosa, P. (2019). Acoustics in the movie theater. *Acta Acustica united with Acustica*, 105(2), 243-254.
- Dietrich, R. (2016). *Technology and the transformation of the film industry*. Routledge.
- Ellis, J. C. (2018). *Seeing things: Theories of image, vision, and visual storytelling in the modern age*. Bloomsbury Academic.
- Emmons, R. A., & McCullough, M. E. (2003). Counting blessings versus burdens: An experimental investigation of gratitude and subjective well-being in daily life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(2), 377-389. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.2.377>
- Foley, J. (2019). The Importance of Digital Set Construction in the Film Industry. *Journal of Art, Technology and Intellectual Property Law*, 1(1), 31-40.
- Friedberg, A. (1993). *The End of Cinema? Multimedia and Technological Change*. *Daedalus*, 122(3), 1-26.
- Gershon, N. D. (2016). Science in special effects: The role of physics and engineering in the art of film. *American Journal of Physics*, 84(8), 615-622.
- Ghosh, B., & Dasgupta, S. (2019). An Overview of Film as an Art Form. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(2S4), 686-690.
- Gombrich, E. H. (1950). *The Story of Art*. London: Phaidon Press Limited.
- Grott, M. (2018). The art of collaboration: The director-cinematographer relationship. *Journal of Film and Video*, 70(1-2), 35-47.
- Hernandez, M., & Fidalgo, A. M. (2016). The language of visual storytelling: A structural analysis of the use of space, colour, and visual metaphors in short-form comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(2), 149-164.
- Heron, M., & Liebman, D. (2014). *Production management for film and video*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.

- Joo, J., & Lee, H. (2018). The effect of color and camera angle on emotions in films. *Color Research and Application*, 43(3), 356-362.
- Kruger, J., & Dunning, D. (1999). Unskilled and unaware of it: How difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessments. *Journal of personality and social psychology*, 77(6), 1121-1134.
- Labrecque, L. I., & Milne, G. R. (2012). Exciting red and competent blue: the importance of color in marketing. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 40(5), 711-727.
- Langer, S. K. (1953). *Feeling and form: A theory of art*. Routledge & Kegan Paul.
- Lopes, D. M. (2008). The Myth of (Non)aesthetic Perception. *Philosophy and Phenomenological Research*, 76(2), 337-363. doi:10.1111/j.1933-1592.2008.00157.x
- LoBrutto, V. (2005). *The Art of Motion Picture Editing: An Essential Guide to Methods, Principles, Processes, and Techniques*. Allworth Press.
- MacCallum-Stewart, E., & Rogers, J. (2017). *Cinematography and film production: History, theory, and practice*. Taylor & Francis.
- Malkiewicz, K. (2013). *Cinematography: A Guide for Film Makers and Film Teachers*. Simon & Schuster.
- Öhman, A., & Mineka, S. (2001). Fears, phobias, and preparedness: Toward an evolved module of fear and fear learning. *Psychological Review*, 108(3), 483–522. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.108.3.483>
- Prince, S. (2012). *Digital visual effects in cinema: The seduction of reality*. Rutgers University Press.
- Ribeiro, B. (2016). Artistic freedom and moral responsibility. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 74(3), 269-280. doi: 10.1111/jaac.12296
- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2017). *Management*. Boston: Pearson Education.
- Stolnitz, J. (1990). *Aesthetics and philosophy of art criticism*. Hackett Publishing.
- Storaro, V. (2018). *Writing with light: Volume 1: The light*. Bloomsbury Publishing.
- Stuckey, H. L., & Nobel, J. (2010). The connection between art, healing, and public health: A review of current literature. *American Journal of Public Health*, 100(2), 254-263. <https://doi.org/10.2105/AJPH.2008.156497>
- UNESCO. (2006). Convention on the protection and promotion of the diversity of cultural expressions. <https://en.unesco.org/creativity/convention> akses: 23 February 2023 14:56
- UNESCO. (2019). Creative Economy Report 2019. https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/creative_economy_report2019.pdf akses: 23 January 2020 14:37
- Weis, E., & Belton, J. (Eds.). (2012). *Film sound: Theory and practice*. Columbia University Press.
- Williams, K. (2014). *The art and science of digital compositing (2nd ed.)*. Elsevier/Focal Press.
- Winner, E., & Hetland, L. (2000). The arts and academic achievement: What the evidence shows. *Arts Education Policy Review*, 102(5), 3-6. https://doi.org/10.1207/s15326918epa102_2

Yukl, G. (2013). *Leadership in organizations*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

Zámbó, B. (2021). Physics in the Art of Special Effects. *Science Progress*, 104(1), 1-31.

Zhang, Y., Zhou, Y., Yang, C., & Ding, X. (2018). Influence of color on emotions in a reading context: A review. *Frontiers in Psychology*, 9, 2205. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02205