

Rangkaian *Close-Up*, Ekspresi Visual Ritual *Tiban*: Wujud Pengorbanan dalam Film Eksperimental

Ghalif Putra Sadewa

Jogja Istimewa Televisi, Dinas Komunikasi dan Informasi Daerah Istimewa Yogyakarta
Jalan Brigjen Katamso, Yogyakarta 55131, Indonesia
Program Studi Penyiaran D-III, Akademi Komunikasi Radya Binatama Yogyakarta
Jalan Laksda Adisucipto No. 1, Sleman 55281, Indonesia
Tlp. 089647223140, E-mail: ghalifputra@ymail.com

ABSTRACT

Tiban is a sacred performing art in Blitar, this tradition is trusted by the community to request rain during the dry season. The offerings, the spells, the calculation of days and the places of execution are considered necessary as a complement to traditional ceremonies. The culmination of Tiban's ritual is the sacrifice of citizens in the whip battle. But unfortunately, visibility is one of the factors that causes changes in the offender's emotions to become opaque. Visual expression of sacrifice is a manifestation of the realization of individual feelings, spontaneous, and emotional in interpreting rituals. Therefore, a close-up was chosen as a medium to closely observe the faces of Tiban participants. Close-up creates intimacy between characters, moves forward grooves or highlights details so the audience understands the moment in the ritual. This shot will simultaneously affect the structure and content of making experimental films. The close-up arrangement as a story style raises tension that focuses on the aesthetic aspects of the object of creation. The face shot provoked to show details that were previously ignored. Visual close-up is no longer a simple representation of reality, but imagery becomes a unit that creates atmosphere, defines character, intensifies the situation, and increases symbol status in the use of mise en scene as a plot. The aim is to produce meaning, emotion, rethink, while presenting a new perspective.

Keywords: *experimental, close-up, face expression, ritual*

ABSTRAK

Tiban adalah seni pertunjukkan sakral di Blitar, tradisi ini dipercaya masyarakat guna memohon hujan saat musim kemarau. Sesaji, mantra, perhitungan hari serta tempat pelaksanaan dipandang perlu sebagai pelengkap upacara adat. Puncak dari ritual *Tiban* adalah pengorbanan warga dalam adu cambuk. Namun sayang, jarak pandang menjadi salah satu faktor penyebab perubahan emosi pelaku menjadi kabur. Visual ekspresi pengorbanan merupakan bentuk realisasi dari perasaan individu, spontan, dan emosional dalam memaknai ritual. Oleh karena itu, *close-up* dipilih sebagai medium untuk mengamati secara dekat wajah peserta *Tiban*. *Close-up* menciptakan keintiman antar karakter, menggerakkan alur ke depan atau menyoroti detail sehingga penonton memahami momen dalam ritual. Bidikan ini sekaligus akan memengaruhi struktur dan konten dalam penciptaan film eksperimental. Rangkaian *close-up* sebagai gaya penceritaan, menimbulkan ketegangan yang menitikberatkan kepada aspek estetik objek ciptaan. *Close-up* pada wajah, memprovokasi untuk menunjukkan detail-detail yang sebelumnya terlewatkan oleh pandangan. Visual dari rangkaian *close-up* bukan lagi representasi gambar sederhana dari realitas, tetapi gambar itu menjadi satu kesatuan yang menciptakan atmosfer, mendefinisikan karakter, mengintensifkan situasi, dan mengangkatnya ke status simbol dalam penggunaan pemanggungan (*mise en scene*) sebagai alur. Tujuannya menghasilkan makna, emosi, pemikiran ulang, sekaligus menyuguhkan cara pandang baru.

Kata Kunci: *eksperimental, close-up, ekspresi wajah, ritual*

PENDAHULUAN

Bidikan luas membuat penonton segera mengenali berbagai sudut kamera dan mengetahui unsur di ruangan tempat adegan selanjutnya akan terjadi. Sudut kamera adalah suatu wilayah dan titik pandang yang direkam oleh lensa meliputi ukuran dari citra, *angle* subjek (dunia tiga dimensional), tinggi kamera, sehingga menentukan dari mana penonton akan menyaksikan peristiwa (Mascelli, 2010). Kemunculan sinematografi sebagai bahasa visual menjadi daya tarik sendiri untuk diamati, diperbincangkan, dan dikembangkan. Akses teknologi film menandai beragam citra visual diwujudkan tidak saja pada medium film.

Contoh nyata perkembangan bahasa visual adalah konvensi penggunaan *close-up*. Kehadiran *close-up* menjadikan citraan lebih detail membongkai objek secara erat, mengambil sebagian besar layar sekaligus memberi penonton rincian tampilan. Melalui *close-up* wajah manusia dan sesuatu, kamera film menjadi sebuah kaca pembesar memvisualkan momen mikro yang bersifat non-spasial dan bawah sadar, seperti; perasaan, emosi, impresi, intensi, dan pikiran (Branigan & Buckland, 2014). Sisipan *close-up* merupakan pilihan tepat untuk memberi tanda baca pada elemen tematik sebuah film, baik sebagai pengungkap karakter, dan atau pendorong alur semakin memuncak. Bidikan *close-up* pada karakter monyet layaknya film *War for the Planet of the Apes* (2017), mengundang penonton terhubung ke dunianya dengan segala persoalan melalui mata Caesar pemimpin kera yang bertempur untuk melindungi kawanannya.

Struktur dasar adegan di mana kamera ditempatkan berkaitan dengan adegan memainkan peran sentral. Bidikan karakter yang panjang dalam menanggapi sesuatu, misalnya, tidak menarik kita secara persuasif seperti respon yang sama dalam bidikan yang lebih dekat. Urutan *long shot*, *medium shot*, *close-up* mewakili proses bergerak lebih dekat ke aksi, bergerak dari tampilan acak ke informasi yang jauh lebih spesifik. (Mamer, 2009, hlm. 29)

Pemaparan di atas bisa ditafsirkan bahwa *close-up*, belum dianggap mampu berdiri sendiri sebagai struktur dasar adegan. Berkaitan dengan itu, *close-up* mencoba membebaskan dari struktur dasar adegan. Berbagai macam *close-up* merelasikan dengan gerakan kamera mewujudkan sebuah susunan bahasa visual secara intim tanpa melupakan proses identifikasi tokoh dalam film. Keberagaman detail gambar yang disuguhkan melalui *close-up*, sesungguhnya justru memproyeksikan pengalaman baru bagi penonton dalam menilai persoalan. Teknologi film membawa penonton ke tempat-tempat baru dan menunjukkan hal-hal dalam skala lain, sekaligus melakukan sesuatu yang ajaib, semisal mengalami dunia sebagai orang lain. Melihat banyaknya kemungkinan dari potensi *close-up* sebagai struktur pembentuk adegan maka penciptaan karya kali ini ingin mencoba mengaplikasikan hal tersebut kepada peristiwa adu cambuk *Tiban*. Ritual *Tiban* dipilih sebagai objek penciptaan karena ada relasi terkait jarak pandang dan identifikasi penonton. Biasanya emosi pelaku adu cambuk tidak terlihat jelas sebagai informasi pengorbanan disebabkan terlalu jauh jarak antara penonton dengan pelaku ritual.

Oleh karenanya, permasalahan penciptaan ini adalah, bagaimana rangkaian *close-up* mewujudkan kepuasan dan keikhlasan melalui wajah pelaku agar penonton meyakini pengorbanan ritual *Tiban*.

Rangkaian *close-up* adalah cara baru untuk menarik suatu arti dari ritual *Tiban*. Penerapan rangkaian *close-up* menandai perubahan di mana gestur ritual yang terlihat sadistis secara halus diperlihatkan menjadi bentuk gerak eksotis dan keikhlasan. Rangkaian *close-up* dapat memberikan "keseluruhan adegan", sehingga semakin banyak ruang dan waktu dihadirkan secara eksklusif. Penerapan *close-up* memberikan perspektif lebih dalam atas cara penonton melihat ritual *Tiban* dan kehidupan.

Film Eksperimental

Sensasi berbeda sebagai penguat dalam penuturan visual adalah salah satu aspek kinerja film eksperimental. Aspek kinerja menyerahkan kepada penonton melalui susunan visual dan pendengaran ke dalam dunia virtual. Di sini kamera diperkenalkan sebagai alat investigasi dalam desain eksperimental dan pengaturan karya film, untuk memperoleh tanggapan di antara subjek yang difilmkan (Schneider & Pasqualino, 2014, hlm. 2). Nilai estetis film eksperimental terletak bagaimana pembuat memperlakukan teknologi sinematik untuk menyuguhkan hal-hal tak terduga atas kebiasaan realitas. Sejauh apa sebuah film bisa mengeksplorasi objek dan melakukan pengolahan terhadap struktur teknik dan materi rekaman. Pembuat film ingin menyuarakan sudut pandang dengan cara yang terlihat eksentrik dalam konteks aliran

utama (Bordwell & Thompson, 2008). Film eksperimental bergerak di wilayah gugatan akan suatu hal. Para kreatornya mengubah film dengan *zoom* tiba-tiba, pergeseran tiba-tiba pada gambar, pemangkasan yang tidak terduga, *blitz*, atau percampuran gambar. Sementara film masih dalam tahap penyuntingan awal, mereka kadang-kadang menambahkan gambar ke negatif, mengubah warna, atau mengubah tonalitasnya (Schneider & Pasqualino, 2014, hlm. 6).

Ruang sinematik dan praktik yang terjadi di dalam dan sekitar film eksperimental secara terus-menerus sebagai asumsi eksperimen terhadap ilusi penonton menjadi pokok utama perhatian. Film eksperimental menguji penonton dengan mempercepat atau memperlambat waktu, mengintensifkan gambar atau suara, mengganggu persepsi visual dan pemahaman tentang suatu peristiwa. Pertanyaan-pertanyaan lahir sebagai bentuk wacana akan karya ciptaan. Gagasan ini menyarankan pemikiran visual yang bergerak. Konstruksi mental ini muncul sebagai bayangan, warna yang tidak nyata, dan variasi kecepatan yang mengatasi referensi spasial temporal penonton. Pembuat film dapat mengekspresikan lebih banyak ekspresi pribadi atau menampilkan topik yang lebih eksentrik terkait medium film, teori film, dan suatu pandangan.

Close-up

Walter Benjamin dalam buku *Seni-Apa itu?* (1936) menganggap media rekam sebagai bentuk seni baru dan inovatif yang mampu menggantikan bentuk-bentuk seni aslinya dan mengubahnya menjadi gagasan karya seni

baru tanpa kehilangan pesannya (Hauskeller, 2015, hlm. 69). Pendapat ini, dapat diartikan bahwa untuk menyampaikan suatu perasaan atau tanda dapat menggunakan medium film dan *close-up* sebagai salah satu unsur di dalamnya. *Close-up* adalah sarana unik dari film. Hanya film yang bisa membuat penggambaran skala-besar atas bagian dari *action*. *Close-up* akan membawa penonton ke dalam adegan; menghilangkan segala yang tidak penting, untuk sesaat; dan mengisolasi apapun kejadian signifikan yang harus menerima tekanan penuturan (Mascelli, 2010, hlm. 337). Keunikan *close-up* pada medium film memiliki pengaruh pada perasaan penonton sekaligus mempertegas kejadian. Memungkinkan penonton berkonsentrasi penuh terhadap kejadian dan menimbulkan dampak psikologis sebagai jalan pintas untuk menyoroti titik plot tertentu. *Close-up* memberikan identifikasi psikologis terbesar dengan karakter serta sekaligus memperkuat rinci tindakan. Identifikasi dalam *close-up* kadang-kadang bisa sangat intens dan efektif untuk membuat ketegangan mewakili perkembangan alami dan logis untuk bergerak lebih dekat ke subjek (Mamer, 2009, hlm. 6–7).

Mengisolasi materi subjek secara signifikan dan menghilangkan semua materi tidak pokok dari penonton sehingga menyajikan *action* terpenting saja. Teknik kamera mengizinkan peresapan ke dalam realitas nyata secara lebih sungguh dan tepat. Kamera menguraikan, memisahkan segmen-segmen tertentu dan menyambungkannya kembali secara baru. Dalam kerja, pelukis mengamati jarak alamiah terhadap keadaan, sedangkan juru kamera meresapi jaringan

situasi sedalam-dalamnya (Hauskeller, 2015, hlm. 73). Pengamatan mendalam pada suatu objek melalui medium kamera di mana *close-up* memiliki pengaruh besar membentuk suatu pemikiran berbeda pada objek sebelum atau ketika tidak didekati secara optik. Efek ini timbul berkat manipulasi ruang (jarak) oleh keberadaan kamera. Bidikan dekat suatu objek penting sengaja didekatkan pada penonton dengan sedemikian rupa hingga pengamat tidak dapat memalingkan pandangan ke tempat lain. Objek itu memenuhi seluruh layar hingga tidak ada ruang lain (Boggs, 1992, hlm. 88).

Ekspresi Wajah

Wajah merupakan bagian ekspresi emosi paling mudah dikenal karena paling banyak saraf di sekitar wajah dan berubah ketika emosi tertentu muncul, meliputi perubahan pada dahi, alis mata, kelopak mata, hidung, pipi, dan bibir. Davidoff (Hude, 2006) berpendapat bahwa ekspresi wajah bersifat universal dan pengalaman hanya memperkaya ekspresi wajah seseorang dalam menuangkan emosi. Sedangkan Darwin (Fok dkk, 2008) menyatakan bahwa pada prinsipnya guratan ekspresi emosi adalah tindakan bersifat tingkah laku lengkap, dan kombinasi dengan tanggapan jasmani lain yaitu suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan tanggapan fisiologis lainnya. Wajah dengan cepat membawa pesan emosi sebagai bentuk penanda baca dalam percakapan atau sebuah tindakan aksi reaksi, ekspresi wajah muncul sering tidak diperhatikan oleh pengamat. Guratan ekspresi merupakan bentuk komunikasi seperti kata-kata dan merupakan bentuk komunikasi lebih cepat dari kata-kata

itu sendiri (Safaria & Saputra, 2009). Ekspresi wajah sebagai bentuk emosi muncul secara spontan bahkan kerap kali sulit dikontrol atau disembunyikan. Selain itu, ekspresi wajah dapat disalahartikan saat mengalami emosi tertentu, hal ini terjadi karena susunan otot wajah orang tersebut secara alami menyerupai ekspresi wajah tertentu.

Beberapa ekspresi wajah sering kali terjadi sangat cepat, hanya bertahan sepersekian detik. Sehingga muncul istilah ekspresi mikro. Kebanyakan orang tidak dapat melihatnya atau tidak dapat mengenali arti pentingnya. Ekspresi mikro biasanya melekat pada geraman, sering kali dalam gerakan-gerakan wajah yang menjadi bagian dari cara berbicara (Ekman & Friesen, 2009, hlm. 240). Berdasarkan penjabaran mengenai definisi ekspresi wajah, disimpulkan bahwa ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk usaha oleh seseorang untuk mengutarakan status perasaan sebagai bentuk respons terhadap situasi tertentu baik internal maupun eksternal dari perubahan fisiologis di wajah. Timbulnya ekspresi ini akibat reaksi terhadap peristiwa tertentu dan rangkaian tindakan berorientasi pada tujuan. Ekspresi wajah merupakan salah satu cara penting dalam menyampaikan pesan sosial dalam kehidupan manusia.

Ritual

Ritual merupakan tata cara dalam upacara atau suatu perbuatan keramat yang dilakukan oleh sekelompok umat beragama. Ditandai dengan adanya berbagai macam unsur dan komponen, yaitu adanya waktu, tempat-tempat di mana upacara dilakukan, alat-alat dalam upacara, serta orang-orang yang

menjalankan upacara (Koentjaraningrat, 1990, hlm. 56). Keberadaan ritual dalam kehidupan masyarakat merupakan wujud simbol dalam agama dan juga simbolisme kebudayaan manusia. Tindakan simbolis sebagai ungkapan menunjuk pada suatu transenden, trans-manusiawi, dan melekat menjadi budaya tersendiri karena simbol dalam upacara diyakini sebagai alat komunikasi kepada Tuhan. Upacara ritual dapat diartikan sebagai peranan yang dilakukan oleh komunitas pendukung suatu agama, adat-istiadat, kepercayaan, atau prinsip, dalam rangka pemenuhan kebutuhan akan ajaran atau nilai-nilai budaya dan spiritual yang diwariskan turun-temurun oleh nenek moyang mereka (Purba & Pasaribu, 2006, hlm. 134). Manusia melakukan ritual dengan berbagai macam simbol dalam mengungkapkan harapan. Simbol merupakan manifestasi dari ritual sebagai gambaran profan dan sakral. Ritual dan simbol adalah dualitas yang selalu terkait. Masyarakat Jawa beranggapan dengan melakukan ritual dapat terhindar dari hal-hal yang jahat. Mereka meminta berkah kepada Tuhan melalui perantara roh-roh yang mereka percayai ada. Sisa-sisa ritual seperti itu masih sering dijumpai dalam kehidupan masyarakat Jawa sekarang. Namun kini telah beralih fungsi menjadi kesenian rakyat tradisi seperti sintren, nini thowok, barongan, tari topeng, dan pertunjukan wayang (Amin, 2002, hlm. 7). Ritual adalah rangkaian kata, tindakan kepercayaan menggunakan benda-benda, perlengkapan, aturan serta pakaian tertentu sebagai identitas ritual dan kebudayaannya. Ritual membentuk pola pikir masyarakat melakukan dan menaati

tatanan sosial tertentu dan memberikan nilai-nilai pada tingkat terdalam kehidupan. Pada fase ini, ritual diyakini sebagai bentuk sakral untuk mendatangkan berkah dalam siklus kehidupan.

METODE

Pra-Produksi

1) Pengembangan Cerita

Tahap observasi lapangan dilakukan wawancara kepada pelaku ritual *Tiban* di desa Sawentar, Kecamatan Kanigoro, Blitar. Riset ini bertujuan mengamati langsung objek secara dekat, sekaligus mencari data mengenai budaya *Tiban*. Penyerapan informasi dilakukan dengan cara mewawancarai berbagai pendapat ritual *Tiban*. Di antaranya, ketua panitia paguyuban *Tiban*, peserta adu cambuk, wasit (ladrang), dan juga masyarakat. Ketua panitia paguyuban menjelaskan bahwa *Tiban* adalah seni tradisi turun menurun dan dipercayai masyarakat guna meminta air hujan. Senada hal tersebut, peserta adu cambuk menerangkan bahwa prosesi saling cambuk adalah wujud ketulusan pengorbanan bersama tanpa rasa dendam ataupun siksaan. Dari hasil riset ini, maka ide utama dikembangkan menjadi sebuah rangkaian *close-up* guna menyampaikan ketulusan pelaku ritual tanpa kehilangan identifikasi peristiwa juga karakter.

2) Koreografi

Koreografi pada ritual *Tiban* lebih mementingkan saat kedua

pelaku saling adu cambuk. Di mana gerakan keduanya bisa menunjukkan adegan yang selama ini belum terlihat jelas menjadi tampak sebagai pesan. Selain hal itu, pada proses ini ada satu hal yang dirasa cukup memiliki porsi berat, membiasakan hadirnya kamera beserta operator di antara kedua pelaku ritual saat adu cambuk. Proses latihan koreografi memakan waktu tiga bulan yang terbagi menjadi beberapa tahap. Di bulan pertama, pencipta mengambil secara mentah proses adu cambuk tanpa melakukan *blocking* kamera. Tujuannya melihat secara utuh bagaimana gerak asli saat adu cambuk. Di bulan kedua, pencipta dibantu oleh pengarah koreografi serta kedua pemeran menentukan gerakan serta bagian-bagian terpenting yang dibutuhkan penajaman aksi. Bulan ketiga merupakan akhir dari latihan sekaligus pengambilan gambar. Di tahap ini, segala jenis teknis meliputi kamera, lensa, efek khusus, dan peralatan lainnya di uji coba guna meminimalis kesalahan saat proses produksi.

3) Tata Kamera

Proses perekaman gambar meliputi aspek dan fungsi dari setiap pergerakan kamera, ukuran bidikan, *angle* dan juga komposisi. Empat jenis lensa digunakan dalam merekam peristiwa ritual yaitu, lensa 85mm, 100mm, 135mm dan lensa tele 70-200mm dengan dua kamera *mirror lens*. Penekanan pada bagian-bagian tubuh pelaku menggunakan bidikan *close-up* dari berbagai jenis lensa

prime dilakukan untuk menangkap detail objek serta membuat satu pengamatan khusus menjadi pemicu ukuran bidikan ini diterapkan. Selain itu, *close-up* memperjelas secara visual tentang suatu kebenaran. Penempatan kamera objektif dan kombinasi *straight angle* diterapkan pada penciptaan karya. *Straight angle* memberikan kesan situasi normal tetapi bila digabungkan *close-up* mampu menggambarkan ekspresi wajah objek menunjukkan karakter atau pesan. Upaya ini membuat penonton sejajar menyaksikan peristiwa dalam proses identifikasi, bahwa penonton turut memperhatikan dari mata pengamat tersembunyi dalam pemanggungan (*mise en scene*).

4) Tata Cahaya

Cahaya menciptakan sisi terang dan gelap pada objek. Tata cahaya sama pentingnya dengan penempatan kamera dan teknik khusus lainnya. Pengendalian intensitas, arah, dan sifat cahaya, dapat menciptakan kesan kedalaman ruang, penegasan, membentuk sosok, dan suasana emosi adegan. Teknik pencahayaan *low-key* dipilih untuk menghadirkan suasana intim namun tegas saat adu cambuk. Di mana sebagian besar objek diletakkan dalam lingkup gelap, sedangkan pada titik tengah mendapatkan penyinaran yang tinggi dan merata. *Low-key* efektif digunakan untuk memperdalam ketegangan atau untuk menciptakan suatu kondisi isolasi ruang melalui tata cahaya. Perbedaan ruang gelap dan

cerah dengan pencahayaan kontras menghasilkan gambar yang lebih kuat.

Produksi

1) Lokasi

Ukuran studio yang dibutuhkan paling kecil adalah 7 meter X 5 meter X tinggi 4 meter yang di dominasi warna hitam atau diselubungi kain latar berwarna hitam. Tidak adanya studio seperti rincian di atas di daerah Blitar, maka sutradara memutuskan membuat studio dari garasi truk milik salah satu warga. Pembuatan ini mulai menutup semua sisi garasi dengan kain latar hitam, memasang *rigging* untuk lampu, hingga menambahkan jerami sebagai alas. Jerami bukan saja menutupi ubin garasi tetapi juga menjadi tanda pertanian, merujuk ritual *Tiban* dilakukan oleh petani saat musim kemarau. Batang padi yang sudah kering dan terinjak-injak mengisyaratkan kekeringan dan gagal panen. Seluruh adegan dituntaskan selama waktu yang telah dijadwalkan. Hal ini juga untuk menghindari proses bongkar pasang muat peralatan yang lumayan repot dan keleluasaan pemakaian lokasi. *Setting* pada film juga menciptakan suatu suasana tegang sesuai dengan keabsahan pada alur dan unsur-unsur tokoh saat adegan ritual *Tiban*.

2) Pengambilan Gambar

Urutan pengambilan gambar tidak didasarkan pada *storyboard* yang telah dibuat melainkan berdasarkan urutan kejadian. Di mana pengambilan

berurutan dari satu adegan ke adegan lain karena memudahkan para pemain dalam mengembangkan emosi *acting*. Adegan pertama adalah sesajen, kemudian fokus pada masing-masing pemain secara bergantian, barulah adu cambuk, diakhiri adegan penggunaan efek khusus. Adegan adu cambuk dilakukan sebelum efek khusus untuk meminimalis kecapekan yang dirasakan oleh pemain. Juga untuk menghindari bekas luka akibat cambuk yang tidak sesuai dengan *blocking* awal. Mengingat bagian ini krusial maka proses pengambilan dilakukan secara *master scene*. Diambil berulang kali, melibatkan penggunaan dua kamera secara langsung. Penggunaan efek khusus yaitu darah dan sayatan untuk mempertegas bekas cambuk diambil paling terakhir. Sutradara memperhitungkan aspek kontinuitas saat terjadi luka sekaligus efektivitas waktu. Efek khusus tentu berdampak pada properti dan kostum yang dikenakan pemain ketika pengambilan gambar. Tambahan adegan-adegan tertentu yang melibatkan salah satu atau seluruh elemen film menjadi bagian dari satu kesatuan manajemen pengambilan gambar.

Keterlibatan unit kamera #2 hanya untuk pengambilan adegan-adegan yang dianggap krusial dan *crowded*. Misalnya untuk adegan adu cambuk dan juga gerak langkah kaki kedua pemain. Adegan yang melibatkan lebih dari satu kamera membutuhkan waktu persiapan

lebih lama bagi departemen kamera. Faktor penyebabnya adalah penyesuaian arah bidikan, peralatan pendukung, dan kontrol gerakan. Pemakaian unit kamera #2 juga membantu mempercepat waktu produksi sekaligus saling melengkapi gambar-gambar yang dihasilkan dari unit kamera #1. Selain itu, penyesuaian dari dua jenis kamera *mirrors lens* yang berbeda juga harus diperhitungkan. Meliputi rasio, *white balance*, kecepatan menangkap gambar (*frame per second*).

Pasca-Produksi

Penyuntingan diawali pada tahap seleksi materi video. Materi yang dianggap paling layak dirangkai secara kasar (*rough cut*) pada meja penyuntingan. Tujuannya melihat secara keseluruhan hasil perekaman gambar. Tahap selanjutnya kesinambungan antara potongan-potongan hingga menjadi padu. Reaksi emosional naratif dari adegan sudah mulai dirasakan. *Transisi* tiap *shot* mengandalkan sambungan langsung (*cut to cut*) berdasarkan gerak kamera atau menjaga kontinuitas gerak pemain. Tahap akhir dari proses penyuntingan film adalah *mastering*. Tahapan ini warna pada film disesuaikan kebutuhan suasana emosional. Setiap potongan adegan diperhalus secara pewarnaan digital (*colouring*). Termasuk kebutuhan efek suara di-*mixing* sesuai tempo penyuntingan gambar. Sedangkan musik latar alunan kenong di tempel sejak awal film hingga akhir. Sebelum data film di ekspor pada bentuk *high resolution* perlu ditinjau ulang elemen pada tahap *mixing*. Agar film yang nantinya telah siap tayang tidak mengalami cacat baik gambar maupun suara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Struktur film biasanya memiliki tiga posisi dasar yaitu *long shot* – *medium shot* – *cover shot*. Ketiga bidikan tersebut baik terhubung ataupun tidak, terdapat permainan pergeseran posisi dan modifikasi rangkaiannya. Bidikan luas sebagai sebuah formula yang berfungsi utama mengantarkan secara perlahan kepada bagian intim memiliki letak strategis dan dominan. Film eksperimental *Tiban* adalah sebuah pengembangan atas respon tersebut. Penciptaan ini menggunakan rangkaian *close-up* untuk mengungkapkan gambaran tentang kepuasan pengorbanan adu cambuk. Meski demikian, *close-up* membutuhkan penunjang melalui pergerakan kamera dan sudut pandang penonton. Berangkat dari sudut pandang itulah maka posisi *close-up* dalam konteks merekam peristiwa menjadi sangat unik.

Babak Pertama

Close-up menampilkan identifikasi psikologi sebuah karakter dengan memperkuat rincian detail. Lewat *close-up*, mata penonton turut melihat sebuah peristiwa secara runtut meski tubuhnya tak pernah hadir pada lokasi dan waktu ketika ritual berlangsung. Melalui bidikan dekat itu, penonton merekam peristiwa sesuai kesan yang ia dapatkan. Eksposisi film tersebut seolah menghasilkan sekat tipis pada ruang di antara penonton dan film.

1) *Close-up* dengan pergerakan kamera memiliki peran introduksi.

Uraian: *close-up* pada babak ini memiliki peran identifikasi unsur-unsur yang nantinya muncul dalam

keseluruhan film. Menekankan ruang secara jelas, dan memberi batasan yang jelas antara penampilan aktor dan perasaan yang ditimbulkan oleh aktor dari bahasa tubuhnya. Penonton bisa memperoleh ungkapan emosi dan motivasi setiap adegan. Rangkaian *close-up* diterapkan tidak secara utuh menunjukkan identitas pelaku tetapi memperkenalkan bagian-bagian penting dari proses ritual yaitu doa, ketulusan, dan keyakinan. Visual *close-up* wajah digunakan untuk menyoroti pentingnya karakter film, karena *close-up* menuntut perhatian. Tatapan tokoh diarahkan tepat pada penonton dan berhasil mengisolasi ruang pandang. Dalam bagian ini eksperimen dan metode aksi reaksi dilakukan untuk menunjukkan emosi manusia secara normal melalui ekspresi wajah. *Close-up* dengan pergerakan kamera erat membingkai karakter atau objek baru, mengaburkan latar belakang, mengungkapkan pikiran batin dan jiwa kepada penonton.

2) *Big close-up* mempertegas suatu aksi-reaksi

Uraian: penerapan *big close-up* mata menatap langsung ke arah kamera memberikan dampak bahwa se sepuh bukan saja sedang membaca doa tetapi mengajak penonton mengheningkan cipta dalam peristiwa ini. *Big close-up* menandai bahwa *close-up* akan memiliki peran utama sebagai konsep visual. Sebab intervensi dan perekayasa terhadap susunan adegan

memicu pikiran penonton merangkai suatu peristiwa berdasarkan dugaan-dugaan dari isolasi gambar. *Big close-up* merupakan sebuah aspek yang diperlukan untuk menekankan kondisi atas tindakan pada ekspresi pelaku adu cambuk. Kesan ini dipicu oleh bagaimana gambar disusun dari *close-up* tangan mengayunkan cambuk, *big close-up* wajah kesakitan, kembali lagi bidikan *close-up* cambuk mengenai bagian tubuh, ekspresi kedua mata tersentak kaget. Susunan *big close-up* wajah kesakitan ditunjukkan dari berbagai sisi maka imajinasi penonton menafsirkan wajah itu masih menjadi bentuk reaksi akan peristiwa sebelumnya.

Proses penciptaan ini, saya mendapat wawasan bahwa *big close-up* digunakan sebagai alat membangun suasana dan bertindak membimbing rasa keingintahuan yang lebih besar karena efek isolasi yang ditimbulkan. Di realitas nyata, mata manusia mampu menangkap secara utuh suatu peristiwa secara distorsi tetapi segalanya berubah ketika berhubungan dengan teknologi kamera. *Big close-up* di wajah menunjukkan kompleksitas emosi. Adegan demikian malah mengingatkan saya pada situasi ketika sedang berbicara empat mata tentang sebuah persoalan: serius, penasaran, dan penuh hasrat. Kerangka sinema melalui *big close-up*, menjadikan penonton sebagai tokoh yang sedang mengalami kejadian.

3) *Extreme close-up* bagian krusial memberikan keintiman informasi.

Uraian: *extreme close-up* melibatkan imajinasi penonton untuk memahami situasi tanpa ucapan. Suasana diciptakan melalui bahasa tubuh dan otot-otot wajah untuk mengekspresikan emosi. Mata memiliki peran krusial bagaikan pintu untuk mengetahui segala persoalan emosional dari seseorang. *Extreme close-up* mata menjadi motif pelaku ritual saling mengkomunikasikan suatu persoalan. Penempatannya secara bergantian dan berulang-ulang mampu memperpanjang waktu menonton sehingga meningkatkan penasaran. Bukan mata manusia yang mengenali wajah pada momen mikro sebagai informasi melainkan penerapan tepat teknologi kamera. Detail visual yang ditimbulkan oleh *extreme close-up* memberikan interpretasi terhadap proses ritual. Interpretasi yang dimaksud adalah estetika dari setiap gerak laku ritual beserta unsur pendukungnya

Babak Kedua

Berbagai teknik *close-up* diaplikasikan untuk mendukung tema babak kedua yaitu proses adu cambuk. Sudut kamera ikut berperan aktif memposisikan mata penonton. Sudut kamera digunakan sebagai moda penonton menangkap informasi kemudian menjadi sarana konstruksi naratif, yang dihasilkan oleh keterlibatan penonton. Di tandai adegan saling cambuk di mana sudut kamera di tempatkan secara berubah-ubah. Secara umum visualisasi pada babak kedua

merupakan wujud pengorbanan puncak peristiwa *Tiban*. Penggunaan rangkaian *close-up* juga memiliki tujuan menaikkan rasa tegang dan membagikan berbagai bentuk emosional saat cambuk secara terus menerus mengenai tubuh.

1) Rangkaian *close-up* dengan sudut kamera objektif.

Uraian: rangkain *close-up* pada adegan ini mengolah materi emosional pelaku dengan menyusun ekspresi berdasarkan visual kesakitan yang ditunjukkan. Kamera objektif berarti menempatkan penonton sebagai pengamat tetapi secara intensif dan berkelanjutan menyaksikan seluruh peristiwa di depannya tanpa bisa melakukan satu tindakan apa pun. Untuk mendapatkan efek emosional dan ketegangan kuat, rangkaian *close-up* berkolaborasi dengan kecepatan menangkap gambar (fps). Misalnya, beberapa *slow motion* pada adegan cambuk mengenai perut pelaku atau ekspresi wajah menahan sakit memanipulasi waktu yang sebenarnya tanpa merubah realitas ritual. Serangan cambuk membabi buta dibiarkan pada kecepatan gambar normal tetapi disusun secara cepat agar penonton yang masih ditempatkan secara objektif merasa empati atas apa yang disaksikan. Pengulangan ukuran bidikan pada adegan yang sama secara bergantian ternyata juga memberikan sebuah perhatian penonton pada objek tersebut. Berkat pengulangan ini, maka objek memperoleh arti daya simbolik setiap



Gambar 1. *Close Up* kombinasi sudut pandang salah satu tokoh
(Sumber: Penulis)

kali visual ini dimunculkan kembali. Tanggapan emosional atas rangkaian *close-up* pada adegan ini menyeluruh dan mempengaruhi struktur naratif. Di mana *close-up* memberi pendekatan yang jauh berbeda, yang dapat berkomunikasi pada tingkatan emosional murni dan secara tepat memantulkan grafik tempo emosional adu cambuk.

2) *Close-up* diterapkan sebagai sudut pandang pelaku adu cambuk.

Uraian: penempatan *action camera* seolah-olah mata pelaku memberikan dukungan perihai menempatkan penonton menjadi salah satu pemeran *Tiban* secara aktif. Misal adegan saat penonton ditempatkan menjadi pemain dengan penerapan kamera PoV kemudian mengayunkan cambuk, seakan penonton yang melakukan tindakan mencambuk pria depannya. Begitu pula sebaliknya, saat penonton masih dengan sudut kamera yang sama namun kini menerima cambukan dari lawan. Rasa tegang, kaget, seakan cambuk itu benar-benar diarahkan ke penonton. Penempatan sudut kamera secara *close-up* menjadikan penonton



Gambar 2. Close Up kombinasi sudut subjektif cambuk
(Sumber: Penulis)

berhadapan langsung dengan lawan. Proyeksi demikian tidak mengurangi sedikitpun proses ritual justru inovasi ini dilakukan untuk membagikan pengalaman in-tim saat adu cambuk bagi penonton. Rangkaian *close-up* pada bagian ini menciptakan suatu keadaan di mana perhatian menjadi lebih tinggi dengan cara menggugah secara aktif rasa emosional penonton.

3) *Close-up* dengan sudut kamera subjektif cambuk

Uraian: untuk mengarahkan perhatian penonton pada objek terpenting, *shot* perlu ditata melalui beragam sudut, salah satunya subjektif benda mati. Memang subjektif dari cambuk bukan layaknya subjektif mata makhluk hidup yang dapat berinteraksi layaknya penonton memandang tetapi cambuk pada ritual *Tiban* berperan aktif sebagai sarana membangkitkan emosi pelaku. Mata manusia cenderung tertarik pada suatu objek yang lebih besar dan dekat, tentu subjektif cambuk bisa dipilih sebagai sarana memperlihatkan dua hal sekaligus. Pertama bagaimana arah gerak datangnya cambuk yang sama sekali tidak statis dan tidak terduga

akan menghantam bagian tubuh, kedua perubahan ekspresi wajah dan gerak tubuh sebelum terkena cambuk dan setelahnya. Gerakan subjektif cambuk sebetulnya berkaitan dengan beberapa aspek yang membuat mata manusia memberikan perhatian lebih pada suatu peristiwa yaitu: gerak tidak statis yang dihasilkan ayunan cambuk, pemanfaatan pembingkai, dan juga objek yang dominan. Menanggapi hal ini dalam film eksperimental muncul keterkaitan erat, bagaimana sudut pada benda mati ikut memainkan emosional adegan.

4) *Big close-up* hingga *extreme close-up* pada ekspresi wajah saat cambuk mengenai tubuh yang dipadukan dengan gerak kamera

Uraian: *Close-up* kombinasi pergerakan kamera diperlukan untuk menaikkan rasa secara psikologis. Pemanfaatan gerak kamera tidak statis (*shake*) untuk merekam ekspresi wajah secara *big close-up* hingga *extreme close-up* sebagai respon cambuk mengenai tubuh, menggerakkan pikiran dan kepekaan penonton. Rangkaian *close-up* pada ekspresi wajah kedua pelaku *Tiban* pada bagian akhir babak kedua disusun secara cepat menunjukkan keduanya bergantian menahan lecutan cambuk. Meski tanpa visual arah datangnya cambuk, penonton telah mampu menangkap maksud adegan ini melalui efek suara atau susunan sebelumnya. *Big close-up* menekankan pada kejadian

yang berdampak secara batiniah. Penerapan *close-up* kombinasi sudut kamera objektif, sudut pandang pelaku, dan sudut kamera subjektif secara bolak-balik yang terus-menerus menghasilkan suatu pandangan jelas tentang arus emosional peristiwa adu cambuk sehingga rasa keterlibatan penonton semakin kuat. Sudut pandang subjektif yang digunakan pada cambuk membawa penonton menghayati peristiwa visual menjadi lebih dalam. *Big close-up* reaksi emosional pelaku misalnya, penonton menyadari betul bahwa dirinya bukan tokoh, tetapi penonton ditarik ke dalam perasaan yang sama. Sebuah susunan *close-up* kerutan karena menahan rasa sakit membuat penonton merasakan keperihan itu lebih hidup dari pada kesan yang didapatkan oleh satu sudut kamera saja.

Babak Ketiga

Rangkaian *close-up* pada babak ini dijadikan representasi atas realitas tentang wujud pengorbanan manusia di balik *laku ritual*.

1) *Close-up* sebagai representasi realitas.

Uraian: *close-up* dalam konteks ini menciptakan pendekatan kontruksi membuat suatu teks visual menjadi makna atas objek nyata. *Close-up* dalam film eksperimental ritual *Tiban* menciptakan sebuah susunan spesifik dengan memperluas sifat dari sebuah objek. Pemaknaan ini didasarkan atas pengetahuan atau hubungan antara unsur visual. Sensasi yang ditangkap

mata manusia membawanya pada imajiansi atas keputusan-keputusan untuk mengkait-kaitkan objek yang dilihat. *Close-up* darah pada tumpukan jerami sebagai bentuk representasi air yang dinantikan masyarakat agraris. Tetesan darah dari tubuh pelaku dipahami sebagai nyawa menghubungkan antar makhluk hidup. Jerami lambang tumbuhan komoditi utama sekaligus salah satu makanan pokok, beras. Gerakan kamera *tracking* menunjukkan tetesan darah yang membekas di beberapa bagian menandakan proses pengorbanan yang serius dan khusuk. *Close-up* berjabat tangan sama pentingnya dengan sebuah tutur kata lembut akan persahabatan, persaudaraan bahkan visual ini memberikan informasi lebih kuat kepada seseorang atas pemahaman makhluk sosial atau berinteraksi.

2) *Big close-up* ekspresi pelaku, bentuk kepuasan.

Uraian: ekspresi wajah direkam *big close-up* menjadikannya sebuah jalan masuk penonton memahami seluruh perasaan di mana mikro dimainkan. Tanpa *close-up*, akan lebih sulit dan kurang efektif untuk mengkomunikasikan ketegangan, teror atau kejutan dalam film, dan sebagai alat kemampuannya menyedot perhatian penonton berhasil membagikan pengalaman baru. Wajah tersenyum pelaku ditunjukkan bergantian secara perlahan-lahan sebagai ketulusan ritual adu cambuk. Setiap gerak momen mikro



Gambar 2. Close Up wujud pengorbanan pelaku ritual Tiban
(Sumber: Penulis)

ekspresi wajah manusia akan terlihat apa adanya dan nyata tertangkap oleh kamera pada adegan ini. Ada sebuah sensasi yang dihasilkan oleh rangkaian *close-up* secara bergantian pada wajah objek bahagia, sehingga penonton seperti terobsesi ikut senang dan sesuatu bereaksi terhadap keseluruhan mekanisme tubuh yang sebelumnya terasa ngeri dan ngilu saat adu cambuk.

Rangkaian *close-up* pada babak ini memberikan efek kejutan. Berawal dari tetesan darah berpindah ke ekspresi kedua pelaku yang justru saling tersenyum setelah keduanya terluka. Rangkaian gambar ditunjukkan secara perlahan bergantian dari bibir, tatapan mata, dan kembali ke wajah. Hal ini menunjukkan komitmen bahwa adu cambuk sejak awal dipilih untuk kesejahteraan bersama. Komitmen ini merupakan bentuk implementasi kebersamaan atas pengorbanan. Wajah objek yang diperbesar secara *big close-up* menyapa penonton melalui tatapan matanya, benar-benar mendekatkan penonton dan menghasilkan makna yang jauh sempurna dari sebelumnya. Kekuatan kamera mampu melihat sesuatu yang tidak dapat ditangkap

mata (Kolchevska et al, 1986) menjadi pemicu penerapan rangkaian *close-up* dalam penyampaian pesan. Rangkaian *close-up* pada eksperimen ini ternyata bukan saja berhasil mengungkap momen mikro secara intim dan berkesinambungan. Namun juga hal-hal lain yang selama ini belum diberikan perhatian lebih sebagai suatu struktur sinema. *Close-up* yang tersusun dari berbagai jenis sudut pandang bisa sebagai media introduksi sekaligus membangun unsur emosi secara bersamaan. Rangkaian *close-up* dengan pergerakan tidak statis yang diterapkan sebagai sudut pandang subjektif mengarahkan penonton pada suatu tindakan mencolok sekaligus mengikat dan mempertahankan perhatian penonton secara aktif dalam ruang cerita.

Big close-up yang disusun secara tepat nyatanya juga mampu mempertegas peristiwa sebagai hukum kausalitas yang membimbing rasa keingintahuan lebih besar dari penonton akan informasi. Efek ini terjadi akibat isolasi visual dari *big close-up* membuat bagian tertentu menjadi tertutup, hilang, atau sengaja di buang. Cara ini justru memantulkan ketegangan yang terdapat dalam lingkungan cerita. Menggerakkan pikiran imajinasi dan kepekaan penonton sesuai keinginan film. Akhirnya rangkaian *close-up* berfungsi lebih efektif memperlihatkan objek-objek yang patut mendapat perhatian. *Close-up* yang tersusun berulang-ulang pada suatu peristiwa dapat memperlihatkan proses tahapan emosional dan bagaimana waktu mampu dimanipulasi untuk menciptakan parahnya keadaan. Komposisi dari *close-up* memberikan perhatian pada usaha membuat representasi realitas. Representasi seperti itu diperlukan

untuk memberikan pengertian secara jelas mengenai saling terkaitan *close-up* dan bersifat intim.

SIMPULAN

Rangkaian *close-up* pada film memberikan sumbangan emosional pengamat membagikan pengalaman secara intim kepada penonton sebagai gaya bertutur. Setiap unsur yang dilakukan seperti *close-up* dengan sudut pandang subjektif, *close-up* dengan kamera *tracking*, ataupun gerak lambat mengungkapkan suatu bahasa visual kreatif dan unik pada film. Kombinasi *close-up* dan gerak kamera kemudian menciptakan rasa dan irama yang sangat memengaruhi bagian menyeluruh visual cerita. Tekanan visual dari rangkaian *close-up* merupakan aspek penting yang perlu dilirik sebagai gaya struktur naratif ataupun konsep visual. Tentu saja ada batas-batas sejauh manakah representasi sepatutnya dilakukan. Semakin kuat penghayatan emosional atau sensual yang diberikan oleh rangkaian *close-up* maka film itu bisa bercerita secara murni akan momen pada peristiwa, ketegangan, dan kejutan. Kembali pada tujuan awal terkait wujud pengorbanan ritual *Tiban*, maka dengan penggunaan teknologi film akan membentuk pola pikir serta cara pandang baru bagi penonton. *Tiban* dalam film memberikan gambaran motivasi dan nilai-nilai kemanusiaan pada tingkat yang paling dalam yaitu ketulusan dan kesejahteraan. *Tiban* yang tergolong bentuk ritus membutuhkan peserta yang rela menyerahkan tubuhnya untuk dicambuk hingga berdarah. Secara singkat, darah peserta, kesakitan menahan lecutan,

dan ekspresi wajah selama adu cambuk merupakan puncak utama ritual ini diadakan. Fenomena ini kemudian dapat dijelaskan atau paling tidak digambarkan lebih baik melalui rangkaian *close-up* dan sama sekali tidak mempengaruhi nilai-nilai *Tiban*. Gestur pelaku diperlihatkan secara rinci dan memperoleh apresiasi pengamatan penonton. Konsep pembentukan dasar adegan melalui satu bidikan yaitu *close-up*, ternyata tidak semudah yang dipikirkan apalagi ketika terkait sebuah kondisi di mana lokasi menjadi penggerak alur. Rangkaian *close-up* dalam film mengandung konsekuensi sendiri, seperti efisiensi bidikan yang berpengaruh pada durasi, adegan terasa diulang-ulang meskipun ukuran bidikan berbeda, dan proses identifikasi tempat kejadian ketika ia berpengaruh kuat sebagai penggerak alur. Rangkaian *close-up* tidak dengan seketika mengubah bagaimana kita memahami bahasa film, ia hanya memperluas cakupan akan diskursus struktur film. Soderan dari alternatif ini, di satu sisi, menghadirkan cara pandang baru yang sebelumnya tidak diperhatikan pada suatu peristiwa sebagai bahasa visual atau informasi. Namun di sisi lain, menghadirkan tantangan fundamental tentang bagaimana citraan dipahami di dalam masyarakat (penonton) selama ini. Susunan *close-up* merupakan tantangan serta bagian inovasi yang belum banyak tersentuh dari struktur film konvensional yang biasa dilakukan. Rangkaian *close-up* bukan lagi persoalan teknis saja, tetapi apa yang dialami penonton saat film diproyeksikan. Persepsi ini menjadi refleksi dan representasi kehidupan manusia. Oleh karena itu, *close-up* mempunyai kemampuan lebih dari sekedar memperbesar

suatu objek yaitu eksistensinya sebagai sebuah struktur film. Alhasil, rangkaian *close-up* berpotensi sangat luas untuk dieksplorasi ke dalam film cerita, mulai sebagai introduksi, penegas peristiwa, keintiman cerita, hingga representasi realitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. D. (2002). *Islam dan Kebudayaan Jawa* (Cet. 1). Yogyakarta: Gama Media.
- Boggs, J. M. (1992). *Cara Menilai Sebuah film* (*The Art of Watching Film*). (A. Sani, Ed.). Jakarta: Yayasan Citra.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: an Introduction: An Introduction*. (Eighth). New York: McGraw-Hill Companies.
- Branigan, E., & Buckland, W. (2014). *The Routledge encyclopedia of film theory. Choice Reviews Online* (Vol. 52). New York: Routledge. <https://doi.org/10.5860/choice.186285>
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (2009). *Buka Dulu Topengmu*. Yogyakarta: Pustaka Baca.
- Fok, H. K., Hui, C. M., Bond, M. H., Matsumoto, D., & Yoo, S. H. (2008). Integrating personality, context, relationship, and emotion type into a model of display rules. *Journal of Research in Personality*, 42(1), 133–150. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2007.04.005>
- Hauskeller, M. (2015). *Seni-Apa itu? Posisi Estetika dari Plato sampai Danto*. (Dwiko, Ed.). Yogyakarta: PT Kanisius.
- Hude, D. (2006). *Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia dalam Al-quran*. Erlangga (Vol. 2006). Jakarta: Erlangga.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi cet ke-8*. Jakarta: Aksara Baru.
- Kolchevska, N., Vertov, D., Michelson, A., & O'Brien, K. (1986). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov. The Slavic and East European Journal* (Vol. 30). London, England: University of California Press. <https://doi.org/10.2307/307295>
- Mamer, B. (2009). *Film Production Technique: Creating the Accomplished Image* (Sixth). United States of America: Engage Learning. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=HwfxlkeYgMQC&pgis=1>
- Mascelli, J. V. (2010). *The Five C's of Cinematography Lima Juru Sinematografi*. (M. Y. Biran, Ed.). Jakarta: FFTV IKJ.
- Purba, M., & Pasaribu, B. (2006). *Musik populer*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Safaria, T., & Saputra, N. (2009). *Manajemen Emosi*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Schneider, A., & Pasqualino, C. (2014). *Experimental Film and Anthropology*. London: Bloomsbury Academic.